

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



UPPDRAGSBOK

Varje spel i **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** spelas som ett scenario eller en kampanj där varje scenario har sin egen karta, egna förutsättningar för seger och egna regler. Du kommer även kunna välja bland olika hjältar, var och en med sina unika egenskaper och kortlekar, vilket bidrar till att spelet kan spelas om och om igen.

INNEHÅLL

1. Scenarioförberedelser	3	c) Typer i AI-kortleken.....	19
2. Stridsläge	4	d) Utföra tidsspecifika händelser	19
a) Vinstvillkor	4	e) Avsluta uppdraget	
b) Munkarnas reträtt	5	efter varje scenario.....	19
c) Brave new world	7	5. Castle-kampanj	20
d) Alla för en	9	a) 1: Hemkomst.....	20
3. Samarbetsupplägg.....	11	b) 2: Änglavakter.....	24
a) Geleas mästare	12	c) 3: Befrielsen av Steadwick.....	27
b) Oheliga uppdraget.....	15	6. Tack	31
4. Kampanjupplägg.....	18		
a) Kampanjregler.....	18		
b) Fastställa spelares inkomst.....	18		



Version: 1.0 SWE



SCENARIO- FÖRBEREDELSE

För att börja spela **Heroes of Might and Magic III: The Board game**, följ följande steg:

1. Välj ett scenario från Uppdragsboken eller skapa ditt eget.
2. Välj fraktioner utifrån de som är lediga samt ta tillhörande delar (se sidan 7, "Förberedelser" i Regelboken för grundspelet).
3. Titta på "Kartförberedelse" för det valda scenariot. Ta de kartbrickor som behövs och placera dem enligt scenariots kartvy. I några scenarier får du även individuella samlingar av Fjärranbrickor (II-III) för att kunna lägga till i senare skede när kartan utforskas (se sidan 19, "Kartbrickor för scenarier" i Regelboken för grundspelet).
4. Lägg upp start- och inkomstresurserna enligt scenariot.
5. Placera valfria startsbyggnadsbrickor på ditt Stadsbräde. Förbered din Enhets startkort och skapa din armés korthög.
6. Markera alla tidsbestämda händelser på poängmarkören genom att placera svarta kuber på platserna som motsvarar rundorna för de tidsbestämda händelserna. När du ska påbörja en runda som har en kub, utför effekterna av händelsen och plocka bort kuben.
7. Välj vem som ska börja.
8. Börja spela.





SAMMANDRABBINGS- UPPLÄGG

Tre likvärdiga scenarier för 2–3 spelare.

VINSTVILLKOR

Även om varje scenario för sammandrabbning har sina egna vinst- och förlustvillkor, finns det allmänna regler som, om inte annat anges, gäller för alla scenarier.

- Om du inte kontrollerar några Städer eller Bosättningar under 3 rundor, förlorar du och elimineras från spelet.
- Om din Huvudhjärte besegras under försvar av en belägrad Stad och du inte har fler Städer eller Bosättningar, förlorar du och elimineras från spelet.
- Om du är den enda spelaren som är kvar i spelet, har du vunnit.
- Om du samlar in en fraktionskub från varje motståndare som fortfarande är i spel med 3 eller fler deltagare, vinner du.

Du får fraktionskuber från andra spelare genom att besegra någon av deras Hjältar eller genom att erövra deras Fraktions stad. När du uppfyller ett vinstvillkor avslutas spelet vid rundans slut, om inte annat anges.



SAMMANDRABBINGSUPPLÄGG

MUNKARNAS RETRÄTT

Munkarna som härskade över denna del av världen i årtal, har äntligen tryckts tillbaka till sina öar. Då en av Herrarna nyligen befriades under Munkarnas reträtt, känner du att det är upp till dig att ena dessa länder under ditt befäl.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 7 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 2 × Fjärranbrickor (II-III)
- 2 × Närbrickor (IV-V)

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

15 ×  4 ×  2 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“15”  “2”  “1” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

-  Bostad
-  Citadell
-  Magikernas Skrå

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 2 × Fåtal  enheter med högsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- Istället för att **Leta igenom (2)** Besvärjelsekortet två gånger (ordinarie regler för att bygga ett Magikernas skrå) ska spelarna **Leta igenom (3)** en gång.

Under detta scenario:

- Spelarna får ej **Rekrytera** en sekundärhjärte.
- I början av en Resursrunda, väljer spelarna att antingen få 2 extra  eller 1 .
- När en Obelisk besöks för första gången slår besökaren 2  och adderar resurserna från valfri tärning till sin Resurssamling.
- När en spelare förflyttar sig till en annan spelares Fraktionsstad, behöver inte den försvarande spelaren betala guld för att transportera sin armé till försvaret. Spelaren kan också använda sin Might- and Magic-korthög under denna strid.



VINSTVILLKOR

Besegra motståndarens Hjälte i strid.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Det finns inga Tidspecifika Händelser i detta scenario.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ingen spelare har vunnit i slutet av runda 7 drar båda kort till handbegränsningen och inleder slutstriden för att avgöra vem som vinner. Spelaren med högst Erfarenhetsnivå anfaller. Om båda Hjältarna har samma mängd erfarenhet slår båda spelarna 2 ⚔ och summerar resurserna. Spelaren med högst summa anfaller.





En massiv jordbävning skakade jordens alla marker, bröt loss kontinenter från varandra och nya territorium uppkom. Efter det att jorden hade stillat sig igen dök folk upp igen från sina gömställen och började bygga på Brave New World.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2–3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 8–9 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

Scenario för 2 spelare:

- 2 × Startbrickor (I)
- 2 × Närbrickor (IV–V)
- 4 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor

Scenario för 3 spelare:

- 3 × Startbrickor (I)
- 3 × Närbrickor (IV–V)
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

15 ×

3 ×

1 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”

“2”

“1”

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 1 × Ett Fåtal ★ enheter med högsta rekryteringskostnaden
- 1 × Kompani ★ enheter med den lägsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk för första gången slår spelaren 2 och väljer ett av utfallen att lägga till Resurssamlingen.
- Att besegra en annan Hjälte belönas med 20 .

VINSTVILLKOR

I slutet av en runda spelas en avgörande runda om någon spelare kontrollerar 5 gruvor eller fler. Spelaren med flest gruvor i slutet av den rundan vinner. Om alla spelare har samma antal gruvor avslutas spelet oavgjort.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ingen vinner i slutet av runda 8, vinner den som har flest gruvor i slutet av runda 9.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Plocka bort alla svarta kuber från alla Vattenhjul och Väderkvarnar på kartan i början av runda 3, 6 och 9.

2-SPELARSCENARIO



3-SPELARSCENARIO



SAMMANDRABBNINGSUPPLÄGG

ALLA FÖR EN

Tre vänner för livet blir plötsligt fiender när var och en ärver en bit av Kungadömet efter Kungens bortgång. Du måste visa dina före detta vänner hur man härskar... genom erövringar.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 3 Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbricka (VI–VII) med Graalfältet
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor (de halvtransparenta brickorna visar förslag på var de kan placeras).

OBSERVERA: Innan Närbrickorna placeras ut, delas högen i två delar (med och utan Obelisk). Lägg dem växelvis så att brickorna med en obelisk inte placeras intill varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

10 ×  0 ×  0 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomsträknaren på:

“15”  “2”  “1” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad
- Stadshus
- Citadell

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 1 × Ett Fåtal ★ enheter med högsta rekryteringskostnaden
- 1 × Ett Fåtal ☆ enheter med lägsta rekryteringskostnaden

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- Varje spelares Huvudhjärte börjar på nivå 3. **Leta igenom (2)** Förmågekorten två gånger och lägg till korten till din starthög.

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk, slår spelaren 2  och väljer att genomföra en av dessa.
- Spelare kan använda sin Might and Magic-korthög när de betalar guld för att försvara sin Fraktions stad.
- Efter det att en spelare erövrar en motståndares Stad:
 - a) Spelaren ökar sin inkomst med samma summa som motståndaren hade.
 - b) Utöver det får spelaren omedelbart: 15 × , 2 × , och 1 × .
- Om en spelare vinner över en Huvudhjärte, får spelaren 10 .
- Om en spelares Huvudhjärte besegras under strid mot en motståndares Hjärte, förlorar Huvudhjärten scenariot och elimineras från spelet.
- Ignorera strid på fält med Graalen.

- Spelare kan inte besöka fältet med Graalbrickan om de inte redan besökt minst 2 olika Obelisker eller om Graalbrickan inte redan blivit hittad av en Hjalte minst en gång tidigare.
- För att få Graalbrickan måste en spelarhjalte spendera 2 Förflyttningspoäng på fältet med Graalen.
- Om en annan Hjalte besegrar Hjalten med Graalbrickan erhåller de också Graalbrickan.
- Om en Hjalte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjalten gav upp.
- Om en Neutral armé besegrar Hjalten med Graalbrickan placeras Graalbrickan på fältet där Hjalten besegrades.

VINSTVILLKOR

Spelet är slut när det bara finns en spelare kvar eller om en spelare tar hem Graalen till sin Stad. Den spelaren vinner då spelet.

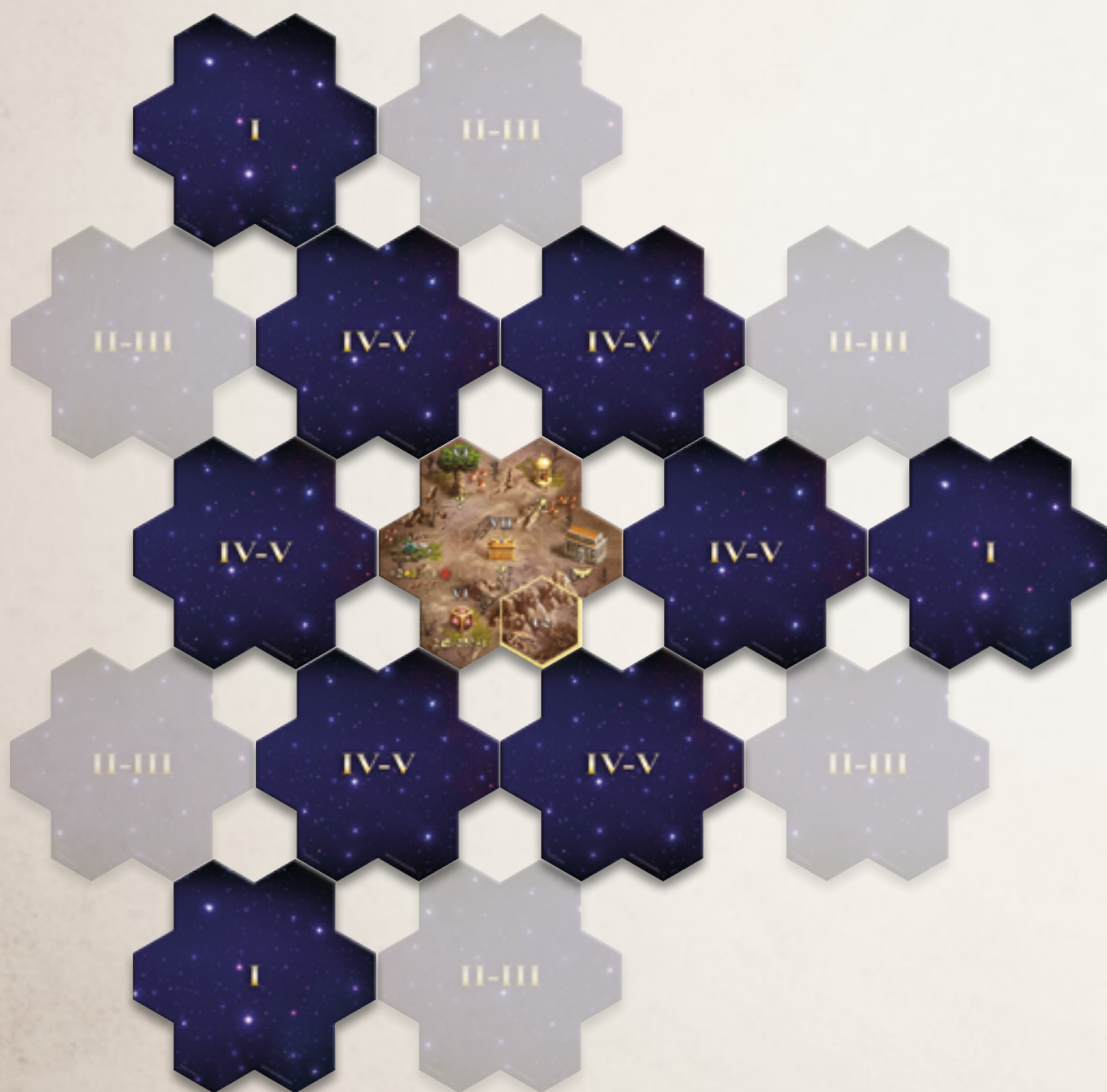
OMGÅNGSRÄKNARE

Om det inte finns någon vinnare och ingen har eliminerats i slutet av runda 11, förlorar alla spelare scenariot.

Om en spelare har eliminerats, drar resterande två spelare kort till handens begränsning och inleder den slutliga striden om vem som vinner.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Plocka bort alla svarta kuber från alla platser på Kartan i början av runda 3 och 6.





SAMARBETSUPPLÄGG

Två samarbetsscenarier för 2–3 spelare.

I alla samarbetsupplägg är spelarna allierade och spelar tillsammans för att vinna scenariot.

Vid kontroll av Neutrala enheter, använd samma regler för strid som i solospel (se sidan 33, “AI-strid” i Grundspelets Regelbok) När din Hjärte besöker en Marknadsplats, får du inte bara dra nytta av de vanliga effekterna från just den platsen (se sidan 36, “Bytestabell” i grundspelets Regelbok), du får dessutom använda den för att ge resurser till någon annan spelare.

Vinstvillkor för samarbetsscenarier kan inkludera:

- Besegra ett specifikt antal Neutrala enheter.
- Ta kontroll över specifika platser.

Om någon spelare uppfyller något av vinstvillkoren, om inte annat anges, avslutas spelet omedelbart och alla deltagare vinner scenariot tillsammans.





SAMARBETSUPPLÄGG

GELEAS MÄSTARE

Du och din allierade har invaderats av krigsherrar från en annan värld. Tiden är kommen för en motattack. Samla era arméer, skapa tillfälliga allianser och bunkra upp med resurser för att rädda riket!

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2–3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

Scenario med 2 spelare:

- 2 × Startbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV–V), 2 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Fältet Drakens Utopi
- 4 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare tar 2 Fjärranbrickor och placerar dem med framsidan ner bredvid sitt Hjältekort för att använda under scenariot.

Scenario med 3 spelare:

- 3 × Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Fältet Drakens Utopi
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare tar 2 Fjärranbrickor och placerar dem med framsidan ner bredvid sitt Hjältekort för att använda under scenariot.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

15 ×

3 ×

1 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”

“0”

“0”

STARTBYGGNADER

Varje spelare startar med dessa byggnader:

● Bostad

STARTENHETER

Varje spelare startar med dessa enheter:

● 3 × Ett Fåtal enheter

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk, slår spelaren två och väljer att utföra en av dem.
- En Hjärte kan inte förflytta sig till fältet “Drakens Utopi” förrän dess fraktion har besökt minst 2 Obelisker i ett 2-manna spel eller 3 Obelisker i ett 3-manna spel.
- Varje spelare placerar en fraktionskub på Drakens Utopi första gången de besöker det.
- Utöver detta kan ingen spelare:
 - a) Anfälla andra Hjärtar.
 - b) Erövra en Gruva eller Bosättning som redan är under belägring.

VINSTVILLKOR

Om alla fraktionskuber finns placerade på Drakens Utopi, avslutas spelet och alla spelare har vunnit!

OMGÅNGSRÄKNARE

Om minst en spelare inte har en fraktionskub på Drakens Utopi i slutet av runda 11, förlorar alla spelare scenariot.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Plocka bort alla svarta kuber från alla Vattenhjul och Väderkvarnar på kartan i början av runda 4 och 8.



3-SPELARSCENARIO

2-SPELARSCENARIO





SAMARBETSUPPLÄGG

OHELIGA UPPDRAGET

Djupt under ytan lurpassar monster som ingen någonsin tidigare har skådat. Det sägs att dessa monster förbereder sig för att stiga upp ur djupet för att hävda sin rätt till världen ovan jord. Avancera och slakta deras onda arméer innan de växer sig för mäktiga. Världens framtid vilar i dina händer!

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2–3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Beroende på vald svårighetsgrad för scenariot:

- **Lätt:** 8 rundor
- **Normal:** 10 rundor
- **Svår:** 12 rundor
- **Omöjlig:** 14 rundor

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

Scenario med 2 spelare:

- 2 × Startbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV–V), 2 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Fältet Drakens Utopi
- 2 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare tar 1 Fjärranbricka och placerar den med framsidan ner bredvid sitt Hjältekort för att använda under scenariot.

Scenario med 3 spelare:

- 3 × Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Fältet Drakens Utopi
- 3 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare tar 1 Fjärranbricka och placerar den med framsidan ner bredvid sitt Hjältekort för att använda under scenariot.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

6 ×

2 ×

0 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”

“2”

“1”

STARTBYGGNADER

Varje spelare startar med dessa byggnader:

- Bostad
- Bostad
- Citadell

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 1 × Ett Fåtal enheter med lägsta rekryteringskostnaden

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Under detta scenario:

- Beroende på vald svårighetsgrad, dra slumpmässigt följande antal Neutrala enhetskort från motsvarande korthög för att skapa en separat hög med Neutrala enhetskort till Drakens Utopi:
 - a) Lätt: 5 × , 5 × , 3 × , 1 ×
 - b) Normal: 4 × , 5 × , 3 × , 2 ×
 - c) Svår: 2 × , 5 × , 5 × , 3 ×
 - d) Omöjlig: 1 × , 5 × , 7 × , 4 ×

Blanda den nya korthögen. När som helst då en Hjälte kommer till Drakens Utopi, drar spelaren 5 kort från Drakens Utopi-hög istället för att dra dem från de Neutrala enheterna. Enheterna placeras på Stridsbrädet (se sidan 29, “Neutrala



enheters förberedelse” i Regelboken för grundspelet) Spelarna försöker besegra enheterna som de stöter på i Drakens Utopi. De Neutrala enheterna som besegras i strid i Drakens Utopi, återvänder till sina respektive korthögar med enhetskort istället för till Drakens Utopi-korthög. De Neutrala enheterna som överlever i strid i Drakens Utopi, blandas tillbaka in i Drakens Utopi-korthög. Om det inte finns tillräckligt med kort i denna korthög, dra så många som det finns och placera dem på Stridsbrädet.

- Strid mot Azurenheter kostar nu 1 Förflyttningspoäng att utöka per stridsrunda, samma som för strid mot icke-Azurenheter.
- När en spelare besöker en Obelisk, slår spelaren en  och en  samt väljer och utför en av tärningarnas utfall.
- Hjältar kan inte förflytta sig till fältet Drakens Utopi förrän de har besökt minst 2 Obelisker i ett 2-manna spel eller 3 Obelisker i ett 3-manna spel.
- Utöver detta kan ingen spelare:
 - a) Anfalla andra Hjältar.
 - b) Erövra en Gruva eller Bosättning som redan är under belägring.

VINSTVILLKOR

Om alla enheter från Drakens Utopi är besegrade, avslutas spelet och spelarna går vinnande ur scenariot.

OMGÅNGSRÄKNARE

Tidsbegränsningen för att besegra alla Neutrala enheter i Drakens Utopi beror på scenariots svårighetsgrad.

Om spelarna misslyckas med att besegra de Neutrala enheterna i Drakens Utopi inom tidsramen, förlorar de scenariot.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Plocka bort alla svarta kuber från alla Vattenhjul och Väderkvarnar från kartan i början av runda 4 och 8.



2-SPELARSCENARIO



3-SPELARSCENARIO



KAMPANJ

En serie tematiska scenarier för solo-spel mot en AI-motståndare

Grundspelet **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** innehåller en kampanj för Castel fraktionen.

Kampanjen är uppdelad i sammankopplade scenarier där vart och ett har sina egna vinstvillkor.

I varje scenario finns en AI-motståndarhjärte.

Varje scenario är indelat i två sektioner:

- Sektionen med spelmekaniken, som förklarar hur scenariot ska spelas.
- Sektionen med berättelsen, som innehåller ett urval av texter som ska läsas vid specifika tillfällen i scenariot.

KAMPANJREGLER

- I kommande sektioner i Uppdragsboken, kommer AI-Hjärte/ar benämnas som Motståndarhjärte/ar.
- I varje scenario i kampanjen berättas en historia. I slutet av varje sektion, hittar du ytterligare information angående ändringar i scenariot.
- Under strid använder AI-hjälarna två korthögar:
 - a) AI-korthögen som avgör AI-hjälten drag i dess tur i en stridsrunda.
 - b) Besvärjelsekortet som tillhandahåller AI-hjälten med besvärjelser att använda under strid.
- Varje Motståndarhjärte har sin egen uppsättning av Enhetskort. Förbered vilka enhetskort som helst från scenariots förberedelser så att du, när du går till anfall mot en Motståndarhjärte, kan:
 - a) Skapa Motståndararméer enligt scenariots information.
 - b) Placera alla AI-Hjältes enhetskort på AI Hjältens Stridsbräde (se sidan 29, "Neutrala enheters förberedelse" i Regelboken för grundspelet).

- Skapa AI- och besvärjelsekorthögarna enligt riktlinjerna i scenariots förberedelser. Kom ihåg att lämna plats för slänghögarna.
- Placera scenariots nämnda Skickligheter med framsidan upp nära båda AI-korthögarna.
- Dra ett kort från AI-korten och utför handlingen så fort en motståndarenhet aktiveras.
 - a) När en AI-hjärte kastar en besvärjelse, dra då den från dess korthög med besvärjelser.
 - b) När en AI-hjärte använder en Skicklighet som de är tilldelade i förberedelserna, kasta då inte kortet efteråt. I motsats till de ordinarie reglerna, kan AI-hjälten använda sin Skicklighet igen när AI-korten bestämmer så.
- Var noga med att förbereda alla komponenter som kommer att behövas och ha dem nära till hands eftersom Uppdragsboken kommer be dig använda dem utmed berättelsens gång.

FASTSTÄLLA SPELARNAS INKOMST

I början av varje kampanj fastställs spelarnas inkomst enligt:

"10"

"0"

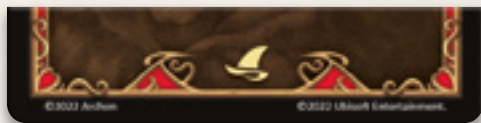
"0"

Speciella regler i varje scenario kan komma att ändra valövrerna.

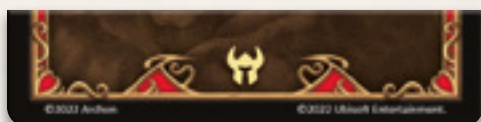
TYPER AV AI-KORT

AI-korthögen består av tre sorters kort.

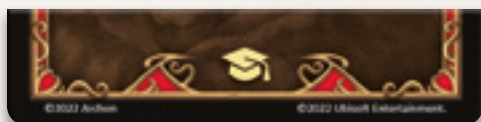
-  -Magickkort



-  -Mightkort



-  -Skicklighetskort



UTFÖRA TIDSSPECIFIKA HÄNDELSER

Varje scenario har ett antal Tidsspecifika händelser som länkar samman berättelsen och spelmekaniken för att skapa en levande spelupplevelse.

Markera alla tidsbestämda händelser på omgångsräknaren genom att placera svarta kuber på platserna som motsvarar rundorna för de tidsbestämda händelserna.

AVLSUTA UPPDRAGET EFTER VARJE SCENARIO

Plocka ut alla Statistikkort samt alla Specialitetskort på nivå 1 från din aktuella korthög och lägg dem åt sidan. Plocka bort även Specialitetskort som uppnåtts genom att nå nivå 4 och 6 om du har sådana i din korthög. Välj 5 av resterande kort och lägg till korten som du lägger åt sidan i första steget. Detta blir din Starthög i nästa scenario.

Återställ din Hjaltes Erfarenhetsnivå till 1.



CASTLE-KAMPANJ – LÄNGE LEVE DROTTNINGEN

1. HEMKOMST

*Vår ankomst bekräftar både våra rykten och rädslor.
Efter min faders bortgång delas Erathias marker girigt
upp bland hennes grannar.*

Hjälp Catherine att skapa en vaktpost för att befria
Erathia från inkräktare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario utspelas över 8 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Castle

Fraktionshjärte: Catherine

Fraktionsarmé: 1 Fåtal Hillebarder, 1 Fåtal Bågskytter,
1 Fåtal Gripär

Startresurser: 15 × , 1 × 

Stadsbyggnader: Inga

Bonus: Välj ett av följande val:

- **Förstärk** dina Bågskytte- och Hillebardsenhetskort
- +3  Resurser
- **Leta igenom (3)** Föremålskortet

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndararmé: IV Nivå Neutral Armé, 1 Fåtal
Minotaurer

Motståndarkorthög: 6 × Might-kort

Motståndarens Besvärjelsekort: Inga

Special: Förbered Troglodyternas enhetskort för senare
användning i scenariot

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt
scenariokartan:

1 × Startbricka (I):

- 1 × Dungeon (S2)

5 × Fjärranbrickor (II–III):

- 5 × Valfri grundfraktion (välj från: F1–F9)

1 × Närbrickor (IV–V):

- 1 × Castle – Använd Närbrickan med grönt gräs
och en Obelisk (N3)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera en av Dungeons Hjälter på Dungeons
Stadsstartbricka. Placera din hjälte på brickan längst till
vänster, så som det illustreras på Scenariots kartlayout.
Denna bricka är redan upptäckt. Säkerställ att det tomma
fältet på Kartbrickan längst upp till vänster ligger på
vänster sida om brickan, vilket gör det till fältet längst
till vänster.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta “Castle” Kampanj-scenario tillämpas
följande regler:

- Startbrickan för Dungeon, till höger på kartan,
är redan upptäckt.
- Din Hjärte får ej Erfarenhetsnivå över 4.
- Du kan inte bygga några Stadsbyggnader, men:
 - a) Du behöver inte de annars nödvändiga
Stadsbyggnaderna för att **Rekrytera** ★
och ★ enheter. Du kan inte Rekrytera
guldnivåenheter.
 - b) Du kan **Förstärka** dina enheter utan
nödvändiga byggnader.
- Varje runda blir en resursrunda men du kan bara
få inkomst via Gruvor och Bosättningar.

- När du besöker en Obelisk aktiverar du en Specialhändelse.
- Motståndarhjältarna förflyttar sig inte. De väntar bara.
- Du förlorar inte detta scenario även om du inte har någon Stad.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Nå fram till Staden på Dungeons kartbricka, besegra Dungeons fraktion genom att inta Staden och fria Rion.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du förlorar en Strid.
- Du misslyckas att belägra Staden i slutet av runda 8.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "En välkomstfest".

Runda 8:

- Om inte Dungeons fraktion är besegrad i slutet av den här rundan, går allt förlorat. Du förlorar!

När den andra Fjärranbrickan (II-III) upptäcks:

- Läs delen "Två Stigar".

När scenariot är klart:

- Läs delen "En olycka kommer sällan ensam".



BERÄTTELSEN

EN VÄLKOMSTFEST

Vågorna piskade mot kusten. Havet stormade. Som om det var upprört över vad det hade bevittnat, med alla kropparna gömda i vågornas brus.

Cathrine tvingade sig att vända bort blicken och sneglade på rapporterna som låg på bordet i hennes tält.

“De befinner sig över hela havet...”

“...Archers Torn nordost om Plinth föll utan motstånd för en hord av Trologdyter...”

“...inga båtar i sikte.”

“...vi har sett Dungeonbor och djävular...”

“Helt utan förvarning”. Under natten befann vi oss omringade...”

Att säga att det var grymt är en lika stor underdrift som att kalla en Trologdyts andedräkt för lite unken. Först hennes far, Nicolas Gryphonhearts bortgång och nu allt detta kaos. Hennes fars kungadöme måste förbli obesekrat. Erathia får bara inte falla.

Hon fattade sin fjäderpenna och började författa ett brev till sina andra generaler.

“Vid vår första landstigning intog vi en övergiven vaktpost. Informationen är bristfällig och opålitlig. Granninvånarna har flytt från sina byar. Och de överlevande som är kvar förtäljer motsägelsefulla berättelser.

Hon stannade upp en stund och kikade på den senaste rapporten igen. Alla generalerna i regionen går man ur huse. Den här regionen beskyddades av några av Erathias mest hedervärda Hjältar. Ingen vet nu vart de har tagit vägen. Folket är bestört. Och det är lätt att förstå varför. Men alla rykten och syner... kroppen av en död Minotaur och ett skräckslaget ansikte bland förkolnade ruiner...

“...alla bevis pekar på att Nighon har invaderat,” fortsatte hon skriva efter en stund. “Kraftsamla den lokala milisen och träna upp dem illa kvickt. Förinta alla fientliga styrkor ni stöter på.”

På avstånd hörde hon trupper som mumlade mellan sig:

“... har du hört något från Steadwick?” “...är det sant att halva Erathia har fallit...” “...och vad har hänt med Thatalia?” “Jag har en släkting som låg i träning till fotsoldat i vakthuset norr om Caryatid...” “...jag ber för att han har överlevt invasionen.”

Varje kampanj påminde henne om två saker. Hur obehagligt tunna tälten på fältet är. Och hur bräcklig moral trupperna har.

Hon höll på att bryta fjäderpennan med sitt starka grepp, när hon la till ytterligare en rad:

“Förvänta er det värsta. Förvänta er krig.”

När du upptäcker din andra Fjärranbricka (II-III), läs delen “Två Stigar”.

TVÅ STIGAR

Du kommer fram till ett vägskepp. Stigen delas i två av en majestätisk bergskedja. Den första stigen, gräsvägen, är en stenlagd väg, omgiven av träd och äng. Den andra stigen, snöstigen, är en brant stig utmed bergssidan, knappt synlig bland all snö som fallit. Snön är dock inte det enda som blänker i dagsljuset utmed stigen.

Välj ditt öde:

- Gräsvägen – läs delen “Gräsvägen”.
- Snöstigen – läs delen “Snöstigen”.

GRÄSVÄGEN

Du kommer till gräsmarken. Vägen är bred och lättillgänglig för dina trupper. De njuter av sol och fågelsång... om det ändå vore så väl. Din omgivning är kusligt tyst. Stanken av död genomsyrar detta land och från några närliggande byar blåser en kväljande vind in. Du beordrar din häst att fortsätta framåt.

Fjärranbrickan (II-III) som du upptäckte, tillsammans med den oupptäckta brickan som den ansluter till, är från och med nu “Gräsvägen”. De andra två oupptäckta fjärranbrickorna (II-III) är från och med nu “Snöstigen”.

Om du väljer att gå till “Snöstigen”, läs delen “Snöstigen”.

När du kommer till ett fält med en Obelisk, läs delen “Nedifrån...”

SNÖSTIGEN

Stigen är tuff. Dina trupper vågar inte ens rida på sina hästar, av rädslan att falla. Men dina ögon lurar dig inte, fiendens trupper lämnade den här platsen orörd. Alla värdefulla ting som göms i detta rika land är redo för dig att ta.

Fjärranbrickan (II-III) som du upptäckte, tillsammans med den oupptäckta brickan som den ansluter till, är från och med nu “Snöstigen”. De andra två oupptäckta fjärranbrickorna (II-III) är från och med nu “Gräsvägen”.

Alla bonusar från besökta fält dubblas.

Produktionen i Gruvor och Bosättningar förblir oförändrad.

Din Hjalte har ett förflyttningspoäng mindre när du rör dig på Snöstigen.

Om du går in i "Gräsvägen", läs delen "Gräsvägen".

När du kommer till ett fält med en Obelisk, läs delen "Nedifrån..."

NEDIFRÅN...

Din förtrupp närmar sig och knäböjer vid dina fötter, innan du får en rapport om deras fynd.

"Ärade Drottning, vi har funnit spår av stora truppförflyttningar i närheten. Hundratals fotavtryck, det måste..."

"Visa mig", avbryter du.

Spåren leder till en avlägsen Obelisk mitt ute i Gräsmarken. Abrupt slutar alla spår. Oräkneliga fotavtryck från olika varelser är synliga. Trots det slutar alla spår just här. Såvida inte...

Du sträcker ut din hand för att röra vid stenen. Den hårda ytan ser orörd ut, utan minsta spricka. Men din hand säger något annat. Istället för en kall, stenyta, försvinner din hand in i stenen.

"Samla alla trupper!" Skriker du till den närmaste soldaten. "Vi går in."

Inne i stenen kommer du till en labyrint av mörka, förvirrande gångar utan synligt slut. Efter några timmars vandring i de trånga gångarna kommer du fram till en stor sal, svagt upplyst av några facklor. Under ett skräckinjagande kluster av droppstenar står ett Nighon-slott. Runtom slottet rör sig hundratals monster. Minotaurer, troglodyter, tillsammans med småskurkar och andra varelser vars namn du inte har en aning om.

Alla samlade. Väntande.

Du får kalla kårar men befäller dina trupper att marschera framåt.

Placera din Hjärte på ett tomt fält på Dungeons startbricka.

Placera en lila kub på alla andra fält på samma Dungeonbricka, förutom fältet med den tomma Staden.

Varje lila kub representerar en Neutral armé. Fältets svårighetsgrad är samma som din Huvudhjärtes nivå. Addera 1 Fåtal Troglodytenhet till varje strid du utkämpar.

Efter att du har besegrat en Neutral armé, ta bort den lila fraktionskuben från dess fält och placera den på ditt Hjärtekort.

Du kan inte beträda Stadsfältet förrän du har minst två lila fraktionskuber på ditt Hjärtekort.

När du erövrar Staden, läs delen "En olycka kommer sällan ensam".

EN OLYCKA KOMMER SÄLLAN ENSAM

Efter att du besegrat vakterna beordrar du dina trupper att bemanna muren och söka igenom slottet. Din intuition säger dig att de tillfångatagna hjältarna befinner sig längst in i fängelsecellen, så du tar med dig ett par män för att söka igenom slottet trots onda aningar. Du har inte fel. Till din stora lättnad är hjältarna fortfarande vid liv. Utsvultna, ärrade och skadade... men vid liv. Bland dem finns en legendarisk läkare från Erathiska militären, Rion. Tidigare, när hans befälhavare dräptes i strid, lyckades han ta tillbaka kontrollen och utmanövrera fienden och vinna tillräckligt med tid för att förstärkning skulle anlända. Hans kompetenser kan behövas igen.

Under tiden som du begrundar dagens händelser kommer en budbärare framspringandes till dig.

"Min Drottning... Steadwick... Huvudstaden är ockuperad av Nighon!"





CASTLE-KAMPANJ – LÄNGE LEVE DROTTNINGEN

2. ÄNGLAVAKTER

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 10 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Castle

Fraktionshjälte: Välj en – Catherine eller Rion

Fraktionsarmé: 1 Fåtal Hillebarder, 1 Fåtal Bågskyttar, 1 Fåtal Gripar

Startresurser: 15 × , 3 × , 1 × 

Stadsbyggnader: ★ Bostad

Bonus: Välj ett av följande tre val:

- Lägg till besvärjelsen “Välsignelse” till din hand.
- +10  Resurser
- Lägg till 1 Fåtal Trosfanatiker till din armé.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndarhjältar: Första Överherren, Andra Överherren

Motståndararmé:

- **Första Överherrens Armé:** 1 Kompani Troglodyter, 1 Kompani Övervakare, 1 Fåtal Minotaurer, 1 Fåtal Mantikoror
- **Andra Överherrens Armé:** 1 Kompani Övervakare, 1 Kompani Minotaurer, 1 Fåtal Mantikoror, 1 Fåtal Svarta Drakar

Första Överherrens kortlek: 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Andra Överherrens kortlek: 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Motståndarens Besvärjelsekort: 2 × besvärjelsekort “Stenhud”, 2 × besvärjelsekort “Magisk pil”

Båda Överherrarna har samma Besvärjelsekortlek.

Special: Förbered Medusornas enhetskort eftersom de kommer användas senare i scenariot.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startbricka (I):

- 1 × Castle (S3)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 3 × Castle (F3, F6, F9)

2 × Närbrickor (IV–V):

- 2 × Dungeon (N2, N5)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Båda Motståndarhjältarna, den första Överherren och den andra Överherren, representeras av de två Dungeon-fraktionernas Hjaltefigurer. När en Närbricka (IV–V) upptäcks placeras en Motståndarhjälte på Obeliskens eller Häxans Hydda.

Placera din Hjaltefigur på mittfältet på Castles Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta “Castle” Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Din Hjalte får ej Erfarenhetsnivå över 5.
- Motståndarhjältarna förflyttar sig inte. De väntar bara.
- Den “Gyllene Arenan” kan inte byggas om inte specifika förutsättningar inträffar under scenariots gång.
- Den första Motståndarhjälten som spelaren strider mot är “Första Överherren”, medan den andra Motståndarhjälten är “Andra Överherren”.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Besegra båda Motståndararméerna.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du förlorar en Strid.
- Du misslyckas att besegra båda fiendearméerna innan slutet av runda 10.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Fiende i sikte".

Runda 10:

- Om ingen av de två Motståndararméerna är besegrade i slutet av rundan förlorar du!

Om en kartbricka med Bosättning upptäcks:

- Läs delen "Rättvisans fjädrar".

Om en kartbricka med antingen Häxans Hydda eller en Obelisk upptäcks:

- Läs delen "Gömda i mörkret..."

När scenariot är klart:

- Läs delen "Ingen tid att förlora".



BERÄTTELSEN

FIENDE I SIKTE

Efter att du har givit fångarna färskt vatten och mat, delar de med sig av lite information. Situationen är värre än du befarat. Inte nog med att Nighons Överherrar finns överallt. De segrar också. Och de är inte heller ensamma. Det verkar som att Kung Gryphonheart inte dog av naturliga orsaker; han dog av förgiftning. Och än värre, det skedde långt innan Nighon påbörjade sitt anfall. Det måste ha varit ett dåd utfört av en lönnmördare. Men ingen skulle ha möjlighet att betala för ett sådant skickligt utfört mord. Vilket rike gjorde det? Deyja? Tatalia? AvLee? Vilka andra fiender lurar i skuggorna?

Samtidigt får du rapporter om att det finns fler ingångar till grottan. Troligtvis kommer vi att hitta fler Nighon-befästningar gömda i underjorden.

Våra trupper säkrade upp ett slott norrut, som kommer fungera bra som bas för våra kommande strider.

Vi kan inte ge upp. Tiden rinner ut och det finns inte utrymme för misstag.

Om du upptäcker en bricka med en Bosättning, läs delen "Rättvisans fjädrar".

Om du beträder en bricka med Häxans Hydda eller en Obelisk, läs delen "Gömda i mörkret..."

RÄTTVISANS FJÄDRAR

Från håll ser du ett ljussken komma från himlen... följt av en tjock rök. Rättvisans fjädrar strider. Vinner de? Förlorar de? Förmodligen spelar det ingen roll. Hela området är översvämmat av Nighons arméer. Striden börjar nu bli utdragen och tära på alla... och det är de som är omringade. Vanligt folk borde inte kunna kämpa mot dessa rysliga monster. Ljusskenet på himlen fångar ditt intresse så du ber din löjtnant om en kikare. Det du skådar får dig att le.

"Detta är inte Nighons monster" säger du leendes.

Änglar. De har setts i Erathia förut. När demonerna angrep, rapporterades det om bevingade varelser som massakrerade deras styrkor. Antingen har änglarna återvänt, eller så har de stannat kvar hela tiden. Det är ovisst hur länge Rättvisans fjädrar kan stå emot Nighon den här gången. Om Rättvisans fjädrar faller, kan en viktig allierad gå förlorad.

Lägg till ett Kompani Medusor till Motståndararmén när du slåss mot en Neutral armé på detta Bosättningsfält. Om du intar Bosättningen, ignorera då standardbonusen och bygg byggnaden "Gyllene Arenan" utan kostnad istället.

Om du beträder ett fält med Häxans Hydda eller en Obelisk, läs delen "Gömda i mörkret..."

GÖMDA I MÖRKRET...

Din spanare bekräftar återigen att Nighons styrkor gömmer sig i de närliggande grottorna.

"Dessa ohyggliga monster... krälar under Erathians fötter som insekter." Svarar du med en uppenbar ton av avsky. "Vi ska driva dem ut från deras vidriga tunnlar."

Du tackar spanarna och ber dem informera de andra generalerna om vad de vet. Du börjar sedan vandra omkring i lägret och ser hur dina trupper förbereder sig för nästa strid.

Snart är landet fritt igen. Snart.

När du avslutat scenariot, läs delen "Ingen tid att förlora".

INGEN TID ATT FÖRLORA

Kvarlevorna av Nighons monster ligger utspridda framför dig och sprider en fasansfull stank av död. Alla dina trupper är upptagna med att rensa terrängen och bygga upp en tillfällig lägerplats, vilket ger dig en liten stund av reflektion. Hittills har allt gått enligt plan. Kung Gryphonheart sa alltid till dig att aldrig tappa garden.

Första steget att befria Erathia är att återta huvudstaden från Nighons grepp. Detta är ingen enkel uppgift, eftersom Dungeons Överherrar har blockerat vägarna över bergen som leder till Steadwick.





3. STEADWICKS BEFRIELSE

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario utspelas över 13 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Castle

Fraktionshjärte: Välj en – Catherine eller Rion

Fraktionsarmé: 1 Fåtal Hillebarder, 1 Fåtal Bågskytter,
1 Fåtal Gripar, 1 Fåtal Trosfanatiker

Startresurser: 15 × , 3 × , 1 × ,
ytterligare +2  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande tre val:

- Lagg till besvärjelsen "Välsignelse" till din hand.
- +10  Resurser
- Leta igenom (3) Föremålskortet

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndarhjärtar: Anfallande Hjältar, Steadwicks Armé

Motståndararmé:

- **Anfallande Hjältar:** 1 Kompani Övervakare,
1 Fåtal Minotaurer, 1 Fåtal Mantikoror
- **Steadwicks Armé** 1 Kompani Medusor,
1 Kompani Minotaurer, 1 Kompani Mantikoror,
1 Kompani Svarta Drakar

Korthögen med Anfallande Hjältar: 3 × Might-kort,
1 × Magic-kort

Korthögen med Steadwicks Armé: 3 × Might-kort,
2 × Skicklighetskort, 2 × Magic-kort

Motståndarens Besvärjelsekort: 2 × besvärjelsekort
"Stenhud", 2 × besvärjelsekort "Långsam"

Båda anfallande Hjältar använder samma AI-korthög,
medan alla Motståndararméer delar på samma hög med
Besvärjelsekort. Blanda båda korthögarna efter Strid.

Skicklighet: Förmågekortet "Rustmästare"

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt
scenarietkartan:

1 × Startbricka (I):

- 1 × Castle (S3)

4 × Fjärranbrickor (II-III):

- 1 × Castle (välj från: F3, F6, F9)
- 3 × Necropolis (F1, F4, F7)

2 × Närbrickor (IV-V):

- 2 × Dungeon (N2, N5)

1 × Mittbricka (VI-VII):

- 1 × Drakens Utopi Mittbricka (C1)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Båda Motståndarhjärtarna representeras av de två Dungeon-
fraktionsfigurerna. De placeras på de blockerade
Fjärranbrickorna som en följd av en Tidsspecifik Händelse.

Placera din Hjärte på mittfältet på Castles Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta "Castle" Kampanj-scenario tillämpas
följande regler:

- Din Hjärte börjar på Nivå 2.
- Obelisker ger dig 2 .
- Motståndarhjärtarna flyttar efter den mänskliga
spelaren.
- Du kan gå in på ett blockerat fält om
Motståndarhjärtan är på samma fält.
- När du besegrar den Anfallande Hjältens armé,
erhåll 2 .
- Där Drakens Utopi är, slåss din Hjärte mot
Steadwicks armé.

OBSERVERA: Till skillnad från föregående scenarier,
förflyttar sig nu Motståndarhjärtar enligt standardreglerna.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Besegra Motståndarmén vid Drakens Utopi (du måste inte vinna över den Anfallande Hjältens armé).

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du tappar makten över din Fraktionsstad.
- Du misslyckas med att besegra Motståndarmén vid Drakens Utopi vid slutet av runda 13.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "De som slåss med svärdet".

Runda 5:

- Läs delen "Mörka moln från norr".
- Placera den första Anfallande Hjältens armé på det blockerade fält som ligger längst till höger.

Runda 8:

- Om den första anfallande Hjältens armé har besegrats, placera då den andra anfallande Hjältens armé på det blockerade fält som ligger längst till höger.

Runda 13:

- I slutet av denna runda förlorar du och allt går förlorat!

Om en kartbricka med Bosättning upptäcks:

- Läs delen "Fångarna".

När scenariot är klart:

- Läs delen "Befrielse".



BERÄTTELSEN

DE SOM SLÅSS MED SVÄRDET...

Kusten låg lugn. Inga vågor så långt ögat kunde nå. Inte ens den minsta krusning. Det var inte så konstigt eftersom det bara var en liten insjö. Catherine kände ändå att det passade hennes nuvarande humör och hennes kallsinniga beslutsamhet. Hon vände bort blicken från utsikten bakom tältet och tittade på generalerna som samlats.

Tidiga rapporter från underrättelsetjänsten indikerar att styrkor från Nighon har barrikaderat sig i Steadwick Dalen. Med blockerade vägar landvägen, måste de få utrustning och proviant genom underjordiska tunnlar. Annars skulle de ha svultit ihjäl för länge sen.

“De goda nyheterna” inledde en av generalerna, “är att Bracada stöttar oss och om vi kan komma i kontakt med dem, även AvLees. Det finns inte mycket mer att säga. Vi ger inte upp förrän Steadwick är befriat!” ropade han med knytnäven i luften. De andra slöt upp kring honom med entusiastiska hejarop.

“Såvida det inte är en av dem som förgiftade min far.” tänkte Catherine tyst för sig själv.

“Vi måste ändå hitta en väg över bergen.”

“Förmodligen förser Dungeons överherrar Steadwick med proviant genom underjordiska tunnlar.” framför hon lugnt. “Men dessa tunnlar sträcker sig över hela landet, eller hur?”

“Alldeles riktigt, Drottningen.”

Drottningen av Enroth log kyligt. Som den avlidne Kung Gryphonheart sa, leta alltid efter de svaga sidorna och slå till där. Snart får de smaka på sin egen medicin.

Läs delen “Fångarna” om du upptäcker en Kartbricka med en Bosättning.

Läs delen “Mörka moln från norr” i början av Runda 5.

MÖRKA MOLN FRÅN NORR

En budbärare på en sliten häst slöt upp till din armé. Efter han hade hämtat andan, fick du de fruktansvärda nyheterna. Från de dolda grottorna utmed floderna och bergen i landet, är en motståndarstyrka på antågande. Vem kan mer veta var ingångarna till deras underjordiska gångar finns?

Ska du öka marschtakten mot motståndarnas fäste och fokusera på att lägga alla resurser på din armé?

Eller ska du förstärka din stad och lägga undan tillräckligt med guld för att försvara den med din armé?

FÅNGAR

Hela den här regionen har blivit förstörd av krig. Eldhärjade byar fyller hela horisonten och luften fylls av den fräna lukten av bränt trä och den vidriga odören av brända kroppar. Ibland rapporterar dina trupper in att de hör ljud av gråt, tjut och skrik från skogarna. Det kan vara bara uppskärade människor som gömmer sig i skogen men det kan också vara vildar som har förrirrat sig bort från Nighons armé.

Enligt fåtalet räddade vittnesmål, blev General Kendal tillfångatagen under striderna. Många misstänker att han hålls fången i ett fängelse i nordväst, vilket skulle innebära att han befinner sig ganska nära oss.

“Det vore klokt att försöka befria honom eftersom han är en extraordinär general,” påminner dig en av dina rådgivare. Precis som om det inte vore självklart. Den egentliga frågan är om han fortfarande är vid liv... eller om det finns någon där med honom. Att förvänta sig barmhärtighet av Nighon vore naivt att tro, efter allt de har förorsakat detta land. Men om du har tur så... för tur är en viktig faktor i krig.

Om du kommer till ett fält med en Bosättning motsvarar svårighetsgraden nivån på din Hjalte. Lägg till ytterligare en enhet med Fåtal Medusor till armén på brickan.

Om du erövrar den Bosättningen, får du följande bonusar:

- **Rekrytera en Sekundärhjalte utan kostnad, eller erhåll 10** 🍷.
- **Få en Moralbricka eller Leta igenom (2)** Föremålskort.

När scenariot är fullbordat, läs delen “Befrielse”.



BEFRIELSE

Efter att ha bekämpat styrkorna inne i slottet instruerar du alla dina distansenheter att positionera sig på slottets yttre murar. Att anfalla inifrån slottets fängelsehålor ger ganska fördelaktiga strategiska möjligheter.

“Inta position!” Du ropar ut kommandot. “Tre. Två. Ett. Eld!”

En spärreld av pilar och besvärjelser fullkomligt regnar ner på de oförberedda varelserna från himmeln. De initiala skadorna blir ofattbara. Efteråt utbryter totalt kaos.

Nighons armé skingras förvirrat då alla deras befälhavare är borta. De befann sig alla i slottet. Trupperna befinner sig i paniktillstånd och försöker fly från anstormningen. Oturligt för dem väntar dina allierade utmed den stigen.

Du riktar uppmärksamheten mot slottets borggård där dina trupper samlar Nighons återstående Överherrar. Så där. Du går till mitten av muren och väntar på att hela din armé lugnar ner sig. När tystnaden infinner sig, säger du:

“Vi har etablerat ett starkt fäste i Erathia men nationen ligger nästintill i ruiner. Vi började med att befria Steadwicks huvudstad. Vi ska inte sluta förrän varje inkräktare har drivits bort från vårt land!” skriker du med dina lungors fulla kraft.

“Erathia kommer aldrig att falla!”





TACK

Regeldesign: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz,
Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Solodesign: Aleksander Kubiak

Mästerskapsregelskapare: Kamil Białkowski

Korrekturläsning: Derek Barry, Szymon Ewertowski,
Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Svensk version: Spieletexter Ludiversal Translations

Översättning & Korrekturläsning: Dennis Dickner och
Birgitta Ryding i samarbete med Serotonin Games

Realisation & Integration: Michael Csorba

Grafisk design och redigering: Anna Gut, Patryk Kubiak,
Natalia Rachowska

Låda och bokomslag: Iana Vengerova

Artistisk formgivning: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet,
Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova,
Bartosz Winkler

Figurer: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub,
Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Projektleddning: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk,
Michał Tukan

Verkställande direktör: Michał Pawlaczyk

Chef för studion: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic IP grupp (Ubisoft):

Eric Damian — Vernet-Brand Director

Theo Gallego — Senior Game Designer

Vicky Malineau — Narrative Director

Speciella tack:

Jean-Felix Monin — Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem and New World Computing — the original
creators of Heroes of Might & Magic

Speltestning och rådgivning:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek
Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał
Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown,
Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław
Czerwicz, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra
Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina
Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska
Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper
Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur

Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek
"KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin
Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas,
Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian
Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid
Kuźniacki, Robert Katek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto"
Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules
Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski,
Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marenda, Philip
Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński,
Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert
Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper
Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz
Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos
Poumpouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin
Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik,
Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz
Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak,
Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał
Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej
Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł
Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja,
Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier,
Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski
Klub Fantastyki Cerber, Ludiversal, ParaDice, Planszownia
Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy,
Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Fakta granskning: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka
(Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Tack för inspiration till vissa Astrologernas

Förkunnelsekort: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser
(Kopalnia Drewna)

Archon Studio samt Archon Studios logotyp är varumärken tillhörande
Archon Spółka z o.o. Archon Studio är en ® av Archon Studio.

Alla rättigheter tillhör respektive ägare. ©2022 Archon.

Adressen till Archon Studio är Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polen.

De faktiska delarna kan avvika från illustrationerna.

Tryckta delar är tillverkade i Kina. Figurerna är tillverkade i Kina.

Tillverkat i Kina och distribuerat av Archon Sp. z o.o.

Might and Magic™, Heroes™ Ubisoft och Ubisoft logotyp är Ubisofts
registrerade eller oregistrerade varumärken och används med licens
från Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.

Bytestabell

Sälj/Få	...För att köpa 	...För att köpa 	...För att köpa 
Jag säljer  ...	–	6 för 1	2 för 1
Jag säljer  ...	1 för 3	–	1 för 2
Jag säljer  ...	1 för 1	3 för 1	–

Tabell över fältets svårighetsgrad

Svårighet	Lätt	Normal	Svår	Omöjlig
Nivå I	1× 	1× 	2× 	3× 
Nivå II	2× 	2× 	3× 	2×  , 1× 
Nivå III	1×  , 1× 	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 
Nivå IV	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 	2×  , 1× 
Nivå V	2×  , 1×  , 1× 	1×  , 2×  , 1× 	2×  , 2× 	1×  , 3× 
Nivå VI	2×  , 2×  , 1× 	1×  , 2×  , 2× 	2×  , 3× 	1×  , 4× 
Nivå VII	1× 	2× 	2×  , 1× 	2×  , 2× 

Startbonus:

Lätt: 2  eller 2 

Normal: 2  → 1 eller Leta igenom (2) 

Svårt: 1  eller dra 1 mindre 

Omöjlig: finns ej

Tabellens omräkning

 – Enhet från Bronskorten

 – Enhet från Silverkorten

 – Enhet från Guld korten

 – Enhet från Azure korten