



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

RAMPART
UPPDRAGSBOK

Krig. Krig ändras aldrig... och för vissa slutar det aldrig,

oavsett om du är en fredsälskande alv eller en dvärg från AvLee. Tiden är kommen för att ta kontroll över dessa uråldriga krafter för att visa hela Antagarich vem som egentligen härskar över landet. Om du är mer intresserad av mystik, ge dig av på en resa med Gemma och Gelu för att upptäcka lömska hemligheter som lurar bakom en serie mystiska mord.

I den här expansionen för **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** kommer du hitta nya funktioner, som Krigsmaskinkort, en ny fraktion, ett nytt scenario, nya valbara regler för basspelet, liksom en unik kampanj.

INNEHÅLL

1. Komponentlista.....	2	c) Utmaningen.....	5
2. Nya delar	3	4. Sammandrabbningsupplägg.....	7
a) Permanenta kort	3	a) Dvärgguldet.....	7
b) Kartplatser.....	3, 25	5. Rampart-kampanjen.....	10
c) Krigsmaskin	3	a) 1: Sökandet efter en mördare	10
3. Alliansmodell	4	b) 2: Den sista freden	15
a) Ytterligare regler.....	4	c) 3: Hämndagenterna	19
b) Slutscenario.....	4	6. Tack	27

KOMPONENTLISTA

7 × Kartbrickor:

- 1 × Startbricka
- 3 × Fjärranbrickor
- 2 × Närbrickor
- 1 × Mittbricka

1 × Stadsbräde

1 × Uppdragsbok

1 × Spelarhjälp

2 × Hältefigurer

7 × Enhetsfigurer

1 × Hältekort (dubbelsidiga)

7 × Enhetskort

7 × Stadsbyggnadsbrickor

2 × Neutrala enhetskort

3 × Astrologernas förkunnelsekort

8 × Föremålskort

20 × Besvärjelsekort

4 × Förmågekort

6 × Specialitetskort

12 × Krigsmaskiner

7 × Statistikkort

- 1 × Anfallskort
- 3 × Försvarskort
- 1 × Kraftkort
- 2 × Kunskapskort

9 × Guldbrickor

- 3 × "1 Guld"
- 3 × "3 Guld"
- 3 × "10 Guld"

6 × Byggnadsmaterialbrickor

- 3 × "1 Byggnadsmaterial"
- 3 × "3 Byggnadsmaterial"

4 × Värdesaksbrickor

- 3 × "1 Värdesak"
- 1 × "3 Värdesaker"

1 × Byggbricka

1 × Invånarbricka

1 × Magiboksbricka

1 × Moralbricka

30 × Akryliska kuber

- 10 × "Svart"
- 20 × "Grön"



NYA DELAR

PERMANENTA KORT

∞ Dessa kort kan antingen ge dig en bonus eller ha ett villkor som behöver uppfyllas. När du spelar ett permanent kort, placera det då framför dig. Det förblir där tills du antingen slänger det eller byter ut det mot ett annat permanent kort. En Hjärte kan bara ha ett kort av denna typ åt gången.

OBSERVERA: När ett permanent kort är i spel, kan du fortfarande använda dess effekter – antingen på Grund- eller Expertnivå. Men kom ihåg, om du använder Experteffekten, lägg då inte till det till Grundeffekten.



KARTPLATSER

I Rampart-expansionen finner man fler brickor med nya platser att upptäcka. För en fullständig lista av platserna, se sidan 25.

KRIGSMASKIN

Dessa nya kort kan fås genom Krigsmaskinsfabriken eller en Marknadsplats. Om du köper en Krigsmaskin via en Marknadsplats kan du inte använda ytterligare marknadsplatshandlingar under din vistelse. Därutöver behöver du betala 3 Guld mer för maskinen än om du hade köpt den genom en Krigsmaskinsfabrik. Placera kortleken med Krigsmaskinkort inom räckhåll för samtliga spelare.



Krigsmaskinskort

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Namn | 4. Kostnad på Marknadsplats |
| 2. Effekt | |
| 3. Kostnad på Krigsmaskinsfabrik | |



Detta spelläge kräver minst en expansion och 4 spelare för att skapa en Allians med 2 spelare mot 2 spelare.

YTTERLIGARE REGLER

När du spelar i detta läge tillämpas följande regler:

- En Allians är ett lag på 2 spelare som bestämts innan spelets början och som varar tills slutet av det valda scenariot.
- Varje spelare väljer sin fraktion i början av scenariot.
- Allierade spelare kan utbyta föremål. För att göra detta behöver hjältarna befinna sig på fält bredvid varandra.
- Resurser kan utbytas utan att hjältarna befinner sig bredvid varandra. Medlemmar i en Allians kan fritt byta resurser med varandra under sin runda.
- Spelare i en Allians kan inte **Flagga** platser som redan är **Flaggade** av en annan spelare i samma Allians.

SLUTSCENARIO

Allierade spelare delar på vinsten eller förlusten. Det finns inget ytterligare steg för att jämföra vem i en Allians som vann eller bidrog mest till vinsten.





Kungen har precis avslöjat att han bara har några månader kvar i livet. Med anledning av detta meddelar han att den hjälte som bygger graalbyggnaden i huvudstaden Osha inom sex månader kommer att utnämnas till hans efterträdare. Antar du utmaningen?

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 4 spelare (2 mot 2).

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11–14 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 4 × Startbrickor (I)
- 8 × Närbrickor (IV–V), 4 måste ha en Obelisk
- 2 × Mittbrickor (VI–VII), 1 som måste ha en Graal
- 8 × Fjärranbrickor – Varje spelare får 2 av dessa.

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

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

16 ×  4 ×  1 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Sätt inkomsten på inkomsträknaren enligt följande:

“10”  “0”  “0” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 2 × Kompani ★ med den lägsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

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.
- Allianser kan inte besöka fältet med Graalbrickan om de inte redan besökt minst 4 olika Obelisker eller om Graalbrickan inte redan blivit hittad av en Hjälte minst en gång tidigare.
- För att få Graalbrickan måste en spelarhjälte spendera 2 Förflyttningspoäng på fältet med Graalen.
- Om en annan Hjälte besegrar Hjälten med Graalbrickan erhåller de också Graalbrickan.
- Om en Hjälte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjälten gav upp.
- Om en Neutral armé besegrar Hjälten med Graalbrickan placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjälten besegrades.
- Graalbrickan ökar  inkomsten med 5.

VINSTVILLKOR

För att vinna scenariot måste en speляres Huvudhjälte få Graalbrickan och återlämna den till sin Fraktionsstad.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om Graalen inte är tagen vid minst ett tillfälle innan slutet av runda 11 avslutas spelet och alla spelare förlorar scenariot.

Om Graalbrickan är tagen får spelarna mer tid. De har till slutet av runda 14 på sig att ta Graalbrickan till sin Fraktionsstad. I annat fall förlorar alla spelare scenariot.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

Plocka bort alla svarta kuber från kartan i början av runda 4 och 9.





Dvärgarnas guldfeber svepte in över regionen när lyckans lott föll på Invis Smyhers, en omtalad dvärggruvarbetare som hittade en guldåder värd 75 000 guldmynt. Lokala Herrar har börjat trappa upp sina expeditioner.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2–3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 10 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

Scenario för 2 spelare:

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV–V), alla måste ha en Obelisk
- 1 × Mitt (VI–VII) bricka med Graalfältet
- 4 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor

Scenario för 3 spelare:

- 3 × Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mitt (VI–VII) bricka med Graalfältet
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor.

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

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

15 ×  3 ×  1 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10” 

“2” 

“0” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

●  Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

● 1 × Ett Kompani  med den högsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- I detta scenario är det förbjudet att använda kort som förser spelaren med resurser. Om du drar något av dessa kort under en Leta igenom (X) handling visas kortet för de andra spelarna, sedan slängs det och dras ett nytt kort.

Under detta scenario:

- Endast en Huvudhjärte kan erhålla Graalen.
- Graalbrickan ger en spelares Huvudhjärte 15  omedelbart. Det är inte förrän spelarens Huvudhjärte har återvänt till sin Stad med Graalbrickan som deras  inkomst ökar med 5.
- 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.
- 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 Hjärte minst en gång tidigare.



- För att få Graalbrickan måste en spelares Hjärte spendera 2 Förflyttningspoäng på fältet med Graalen.
- Om en annan Hjärte besestrar Hjärten med Graalbrickan erhåller de också Graalbrickan.
- Om en Hjärte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjärten gav upp.
- Om en Neutral armé besestrar Hjärten med Graalbrickan placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjärten besegrades.

OBSERVERA: Om det inte finns tillräckligt med ●●● brickor i Resurssamlingen kan spelaren placera en Svart kub på en "1" ●●● bricka för att den ska motsvara en "10" ●●● bricka.

VINSTVILLKOR

För att vinna scenariot måste en spelare ha 75 ●●● i slutet av en omgång. Om fler än en spelare uppnår dessa kriterier vinner spelaren med mest ●●●.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovan nämnda villkor inte är uppfyllda innan slutet av runda 10 avslutas spelet och alla spelare förlorar scenariot.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

Plocka bort alla svarta kuber från alla Vattenhjul och Väderkvarnar från kartan i början av runda 2, 4, 6, 8 och 10.



2-SPELARSCENARIO



3-SPELARSCENARIO



RAMPART KAMPANJ – KALLHAMRAD HÄMND

1. JAKTEN PÅ EN MÖRDARE

När två Herrar av AvLee hittas döda, ger sig Gemma och Gelu sig hämndlystna ut på jakten att skipa rättvisa. Deras öde leder dem dock ut på en oförutsägbar resa. Kommer de klara av att kullkasta den olycksbådande sammansvärjningen som puttrar på gränsen till AvLee, eller kom den rysliga upptäckten för sent för att kunna stoppa Nekromanternas planer?

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Rampart

Fraktionshjärte: Gelu

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Kentaureer, ett Fåtal Dvärgar, ett Fåtal Älvor

Startresurser: 14 × , 4 × , additional +5  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

- +2  Resurser
- +4  Resurser
- Vapenkort för Ammunitionsvagn

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjärtar: Galthran, Aislinn, Stadsarmé

Motståndararmé:

- **Aislinns Armé:** 1 Kompani Skelett, 1 Kompani Zombier, 1 Fåtal Licher, ★ Lönnmördare*
- **Galthrans armé:** 1 Kompani Vampyrer, 1 Kompani Zombier, 1 Kompani Licher, ★ Mumier*
- **Stadsarmé:** 1 Kompani Zombier, 1 Kompani Vampyrer, 1 Kompani Skräckriddare, 1 Kompani Licher, Mur- och Portkort, 1 Fåtal Svarta Drakar

Galthrans korthög: 4 × Might-kort

Aislinns korthög: 1 × Might-kort, 3 × Magic-kort

Stadsarméns korthög: 3 × Might-kort, 2 × Skicklighetskort

Aislinns Besvärjelsekort: 2 × Besvärjelsekort "Hast", 1 × Besvärjelsekort "Magisk Pil"

Stadsarméns Skicklighet: Ballista Krigsmaskinkort**

**Innan detta scenario börjar, hitta detta kort i korthögen med Neutrala enheter.*

*** Behåll detta kort nära din armé. Dess effekter aktiveras när Förmågekortet kräver så, snarare än i början av striden.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

2 × Starkartbrickor (I):

- 1 × Necropolis (S1)
- 1 × Rampart (S4)

2 × Fjärranbrickor (II-III):

- 2 × Rampart (välj bland: F10-F12)

3 × Närbrickor (IV-V):

- 1 × Necropolis (välj mellan: N1, N4)
- 2 × Rampart (N7, N8)

Förbered även detta för de tidsbestämda händelserna:

- 1 × valfri Dungeon Fjärranbricka (välj från: F2, F5, F8)
- 1 × valfri Dungeon Närbricka (välj från: N2, N5)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Båda Motståndarhjältarna representeras av de två Hjärtefigurerna från Necropolis och dyker upp på kartan till följd av en tidsspecifik händelse. Du kan använda valfri figur som AI-hjärte.

Placera din Hjärte på mittfältet på Ramparts Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Rampart Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Motståndarhjältarna flyttar efter spelaren.
- Du kan beträda ett blockerat fält om Motståndarhjälten finns på fältet.
- Efter att ha besegrat en Motståndares armé, erhåll 2 .
- Första gången en Hjälte kommer till ett fält med en Obelisk, sätter en berättelse igång. Efter det, när din Hjälte landar på ett annat fält med en Obelisk för första gången, slå då 2 Skatttärningar och utför en av dem (valfri tärning).

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra alla Mortsåndararméer.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du tappar makten över din Fraktionsstad.
- Du förlorar en strid mot en Motståndararmé.
- Du misslyckas med att besegra alla Motståndararméer innan slutet av runda 11.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Mystiska döden" nedan.

Runda 5:

- Om du har läst delen "Rädda Soledare", hoppa då över denna punkt. Annars läser du delen "Soledares Ruiner" nu.

Runda 7:

- Från och med detta drag, ökar svårighetsgraden för varje strid på kartan med 1 tills slutet av scenariot (se sidan 35, "Fältets svårighetsgrad" i grundspelets regelbok).
- Läs delen "Vägen vi väljer" nedan.
- Placera Galthran på det blockerade fältet på Necropolis Närbricka. Om det inte har upptäckts, vänd på den nu.

Runda 11:

- Om du inte vinner i slutet av denna runda, förlorar du scenariot. Allt har gått förlorat!

När scenariot är klart:

- Läs delen "Svaren som föder fler frågor" nedan.

Rampart Kartbrickor



▲
S4

Necropolis Kartbrickor



Dungeon
Kartbrickor

BERÄTTELSEN

MYSTISKA DÖDEN

Det skulle bli en tråkig dag. Att rapportera in Skogsvaktarnas fynd till Herren hade alltid varit ett urbota slitsamt skitjobb. Dock har ödet ett sätt att ta folk på sängen och just denna dag var det din tur att överraskas!

“Kapten Gelu. Prisad vare de Äldste!” En ung stadsvakt hälsar dig vid din ankomst till Willowglen. “Något hemskt har inträffat”, började han skakigt och pausade då han inte visste hur han skulle berätta resten.

“Tala ut! Jag har inte hela dagen på mig!” Din röst skar genom morgonluften.

“Herre Falorel har blivit mördad!” Svarade vakten hastigt. Sedan tog han ett djupt andetag och med ens visste du vad han skulle säga. “Men... det är inte allt...”

Efter det beskriv han vad som hade skett de senaste dagarna.

Det verkade som om Herre Falorel hade blivit förgiftad. Inte det mest ovanliga sättet att mörda en kunglighet på, men absolut det mest ovärdiga. För att göra saken ännu värre, avslöjade en inspektion av kroppen att Herre Falorel inte alls var en Alv heller! Han framställde sig bara som en Alv men var i själva verket en Vampyr!

Fler och fler vakter samlas när de hemska nyheterna berättas och du stirrar blint på bordet framför dig. Ett plötsligt tumult uppstår och en budbärare anländer. När du lyssnar på hur situationen är i öst, blir allt bara värre. Det rapporteras om att nekromanternas styrkor har överbemannat gatorna i Soledare. Skelett vandrar på gatorna i staden. Budbäraren ber er skynda er till öst och frigöra Soledare.

Herre Falorels död och nyheten om att han egentligen var en Vampyr, ifrågasätter alla dina tidigare handlingar. Alla strider under hans befäl frågar du dig nu vilka strider som egentligen var befogade. Var de fortfarande Herre Falorels order? Eller bedragarens? Ansiktena och skriken av de du nyligen slaktat flimrar förbi för ditt inre...

Du kommer förmodligen aldrig få reda på vad denna bedragare verkligen hade i kikaren men en sak vet du och det är att han hade fiender som kom ifatt honom. Något lurt är på gång och du måste ta reda på vad! Oavsett vilket lurendrejeri som försiggår, måste du leta rätt på och hantera mördaren för AvLees skull.

Vänd en Rampart Närbricka på kartan. Allt är redan förberett.

Du har till slutet av Runda 4 på dig att komma till en Obelisk. Om du kommer fram i tid, läs delen “Rädda Soledare”. Annars ignorerar du denna punkt.

RÄDDA SOLEDARE

Du närmar dig Soledare, en isolerad stad öster om dina sedvanliga patrulleringsområden. Från din utsiktsplats ser det övergivet ut. Eller skulle ha, om det inte vore för myllret av odödliga överallt. Du sträcker dig efter en liten kikare för att få bättre överblick. Ditt hjärta hoppar över ett slag när du ser att det fortfarande finns krafter som slår tillbaka! Det finns fortfarande hopp. Staden kan räddas!

Du fokuserar på fienden. Bland de levande döda får du syn på en blek figur som med sin beniga hand dirigerar order till de livlösa varelserna. Det borde vara befälhavaren...

Ett plötsligt spöklikt vrål får dig att rycka till och påminner dig om alla skrik från dina tidigare offer. Skriken från de som du obefogat mördade kommer för alltid plåga dig. Med tanke på allt detta, vet du att du aldrig får glömma det. Det måste sonas för att rena din själ och att då befria denna plats är en bra början. Det är ofrånkomligt att ledarna i Erathia känner till vad som har hänt. Men samtidigt är du rädd för att de inte kommer vara nöjda med din roll i detta.

Du sänker kikaren och letar efter dina styrkor. Ditt skarpa öga får syn på dem långt nedanför dig där du sitter i trädet. Gömda i buskarna, väntar de otåligt. Med en subtil nickning ger du order om anfall.

När du landar på fältet med Obelisk, slåss du mot Aislinns armé.

Om du håller på att vinna, välj:

- +4  Resurs och öka  produktion med 2
- +15  Resurs och öka  produktion med 5

Läs sedan delen “En väg framåt” nedan.

SOLEDARES RUINER

Idag har du överraskande nog fått besök av en ensam överlevare från Soledare. Han berättar även om all den grymhet han bevittnade när han och hans familj gömde sig i ruinerna och om den tuffa resan de gjorde för att hitta till er lägerplats. Det minsta du kan göra är att dela med dig av mat och vatten som han nu glupskt slukar i sig medan han talar.

“...Även om det mesta är förstört kommer ni hitta ett sätt att återställa Soledare till dess rätta jag igen.” Desperat efter hjälp söker hans klara blick din.

Du funderar över vad han har berättat. Vissa saker kan inte förändras, hur mycket vi än vill.

När du nu vet vad du vet kommer skriken från de du orättfärdigt mördat, förfölja dig. Detta måste sonas för att rena ditt samvete och det är självklart att Erathians ledare är medvetna om vad som har hänt. Du är rädd för att de inte kommer vara helt nöjda med din roll i allt detta.

Få 8 ×  och ytterligare 2  denna runda.

Placera figuren för Aislinn på fältet med Obelisk på Ramparts Närbricka. Om den inte är upptäckt, vänd på alla Ramparts Närbrickor på kartan och placera sedan Hjälden. Lägg till 1 Fåtal Vampyrer till hennes armé.

Läs delen “En väg framåt” nedan.

EN VÄG FRAMÅT

Överlevarna från Soledare ger dig värdefull och intressant information. Enligt vad de säger finns det ett betydande underjordiskt nätverk av tunnlar i hela regionen som sträcker sig långt under floden och som leder till oräkneliga platser omkring oss. Om man använder sig klokt av tunnelsystemet kan man göra kraftfulla angrepp och överraskande anfall. Denna idé är väl värd att utveckla eftersom fienden säkert kommer att bevaka sina kuster mycket noga.

Ta de två Dungeonbrickorna (förberedda under kartförberedelserna) och placera dem mellan kartans två delar så att de kopplar samman Necropolis Närmkartbricka och Ramparts Närmkartbricka. Du kan placera dem hur du vill. Alla är redan upptäckta.



VÄGEN VI VÄLJER

Plötsligt befinner du dig i en skog. Springandes. Något är efter dig. Du hör en myriad av röster som ropar ditt namn. Du känner igen omgivningarna. Du minns platsen från din barndom. Till skillnad från dina minnen, skymmer det mer och mer för varje steg du tar. Plötsligt delar stigen på sig. En stig, badandes i ljus, leder ut ur skogen medan den andra leder djupare ner i skogens dunkel. Valet är lätt. Du springer mot utgången men sedan känner du ett fast grepp om dina ben. Du tittar ner. Bleka, spöklika händer drar ner dig, ner i jordens innanmäte. Det är händerna av de som du har mördat och deras bekanta ansikten stirrar blint på dig begravda i jorden. Det var de som skrek. Nu än högre. Deras röster tar över helt:

“Det finns ingen enkel väg ut... Hör du oss...? Du gjorde detta... Du kan inte fly! Kapten... Ingen försoning för dig... Hör du mig, Kapten?”

Du vaknar. Instinktivt tar du tag i en kniv och vänder dig mot rösten. En vettskrämd figur i tältöppningen upprepar:

“Hör du mig, Kapten?”

Du känner igen den unge rekryten och sänker kniven.

“Avrapportering!” Du ger order och soldaterna gör honnör.

“Enligt siarna var Herre Falorels riktiga namn Vayarad och han var en Vampyrherre från nordvästra Deyja. Han hade infiltrerat AvLee med sitt eget folk för att förbereda någon slags kupp i Deyja. Hans arméer växte ganska sakta, men växte hur som helst. De tror även att den riktiga Herre Falorel mördades för en tid sedan och byttes ut till Vayarad. Det är högst sannolikt att Falorel förvandlades till odödlig och nu tjänar under Deyjans arméer.”

“Tjänar? Det känns som ett långskott. Vad får dig att tro det?”

“De är siare...” Han pausar och rycker på axlarna. Men när han ser dig rynka på pannan börjar han prata om andra nyheter.

“Utöver detta har vi noterat förflyttningar av Nekromanternas armé, söderifrån. Det verkar som om de är på väg rakt hitåt.”

Du nickar. De skickar sannolikt över någon om ni beträder stigen.

“Det har även kommit en rapport från era Erathianska befälhavare!” Han avslutar, nästan lite glädjande och räcker över ett brev.

“Nu när nyheten om Herre Falorels bortgång har spridits som en löpeld till hela befolkningen och Alvernas adelsmän är ängsliga och misstänksamma, gäller det

att hitta mördaren. Alverna kontrollerar sina egna för att se om AvLee har äventyrats. Det ryktas om ytterligare förflyttningar bland Nekromanterna. Sök upp en Druid vid namnet Gemma som också utforskar liknande händelser.

Räds ej, trots tidigare order du har genomfört från denne bedragare. Kung Gryphonheart förstår situationen och stöttar dig helt i din nuvarande position.”

De tröstande orden kom som svar på dina oroliga drömmar i natt. Så varför kan du inte känna dig lugn? Kan en liknande skuld förlåtas och så lättvindigt viftas bort av de som står högre upp i hierarkin?

När du kommer fram till Necropolis startbricka, läs då delen “Samling” nedan. Bekämpa Stadens armé.



SAMLING

Du närmar dig en djup, bred grop vid en närliggande by. Du har hört att Nekromanterna kan slakta och sedan fostra byborna i de odödligas armé, genom att först samla dem i inhägnader. Då du misstänker hur det kan vara, kikar du in. Spanarnas rapportering och rykten säger att ritualerna när dessa skelett förvandlas verkar vara extremt grymma. Men att veta och att se med egna ögon, är två vitt skilda ting... Allt det förfärliga du ser får magen att vända sig ut och in. Som tur är ger ditt tränade sinne dig styrka att stå emot. Du är rosenrasande och ger ditt ord på att rädda dessa stackars själar.

Du rotar igenom den motbjudande gropen för att få ytterligare information. Av storleken att döma verkar det som om du har ett litet övertag. Det återstår nu bara en sak. Du ger dina trupper en hämndlysten blick och en signal att storma Nekromanternas positioneringar.

När du vinner över stadens armé, läs delen “Svaren som föder fler frågor” nedan.

SVAREN SOM FÖDER FLER FRÅGOR

Ett brev från en Druid vid namn Gemma har anlänt idag. Hon vill träffa dig när du är klar med dina insatser på Herre Falorels marker och dyka ner i det som har hänt Necromanterna på sistone. Hon anar att de förbereder ett anfall på AvLees territorium och kan inte annat än att hålla med.

“Vad ska Kapten göra?” frågar en av dina officerare.

“...Så fort jag är klar här... ska jag träffa henne.” svarar du och tänker efter en sekund.

Ivägskickad med en nickning gör officeraren honnör och lämnar dig för att samla in ytterligare information. Du ser dig omkring. De sargade väggarna, trasiga möblerna, krossade fönstren och blodfläckarna på väggarna i den brandskadade stugan har en historia att berätta... Men förmodligen inte lika spännande som den som du snart ska upptäcka. Du hittar en stol som fortfarande går att sitta på, drar fram den genom rummet till en gestalt som ligger på marken. Eller, för att vara mer exakt, fastnitad i det, av dina trupper.

“Så den där Sandro var en av Vayarads rivaler och kan vara den som förgiftade honom, säger du? Berätta mer.”



RAMPART KAMPANJ – KALLHAMRAD HÄMND

2. SLUTLIGA FREDEN

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 13 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Rampart

Fraktionshjälte: Gemma

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Kentaureer, ett Fåtal Dvärgar, ett Fåtal Älvor

Startresurser: 12 × , 4 × , 2 × , ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader:  Bostad,  Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

-  +8  Resurser
-  +4  Resurser
-  **Leta igenom (2)** Besvärjelsekortet två gånger.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjältar: Herre Fayettes Vakter, Herre Fayette

Motståndararmé:

-  **Herre Fayettes Vaktarmé:** 1 Kompani Skelett, 1 Kompani Vampyrer, 1 Kompani Zombier, 1 Fåtal Licher
-  **Herre Fayettes Armé:** 1 Kompani Zombier, 1 Kompani Vampyrer, 1 Kompani Licher, 1 Kompani Skräckriddare

Herre Fayettes Vaktkort: 5 × Might-kort

Herre Fayettes kort: 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Herre Fayettes besvärjelsekort: 2 × besvärjelsekort "Stenhud"

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

3 × Startkartbrickor (I):

-  1 × Necropolis (S1)
-  1 × Dungeon (S2)
-  1 × Rampart (S4)

2 × Fjärranbrickor (II–III):

-  2 × Rampart (välj bland: F10–F12)

6 × Närbrickor (IV–V):

-  2 × Dungeon (N2, N5)
-  2 × Necropolis (N1, N4)
-  2 × Rampart (N7, N8)

Ramparts startkartbricka är redan upptäckt.

PLACERING AV HJÄLTARNA

Herre Fayettes vakter representeras av en av Necropolis hjältefigur och dyker upp på kartan som ett resultat av en tidsspecifik händelse.

Placera din Hjärte på mittfältet på Ramparts Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Rampart Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

-  Motståndarhjältarna flyttar efter spelaren.
-  Du kan beträda ett blockerat fält en Motståndarhjälte finns på fältet.
-  Efter att ha besegrat en Motståndares armé, erhåll 2 .
-  Första gången en Hjärte kommer till ett fält med en Obelisk, sätter en berättelse igång.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra alla Mortsåndarméer.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du tappar makten över din Fraktionsstad.
- Du förlorar en strid mot en Motståndarmé.
- Du misslyckas med att vinna över alla Motståndarméer innan slutet på runda 13.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen “En sista tjänst” nedan.

Runda 4:

- Läs delen “Ljuva minnen” nedan.

Runda 7:

- Om du redan har läst delen “Gamla goda vänner”, hoppa då över denna punkt. Placera annars Herre Fayettes Vaktarmé i mitten av Necropolis startbricka och lägg till 1 Fåtal Skräckriddare till denna armé.

Runda 13:

- Om Herre Fayette inte är besegrad i slutet av denna runda, förlorar du. Allt har gått förlorat!

När scenariot är klart:

- Läs delen “Plikten kallar” nedan

**Rampart
Kartbrickor**



**Necropolis
Kartbrickor**

**Dungeon
Kartbrickor**

EN SISTA TJÄNST

Du sitter i ditt tält, svagt upplyst av en magisk lampa. En druid skulle aldrig slösa kraft på sådana trivialiteter som starkt ljus. Kraft ska användas för större ändamål. Din fjäderpenna skrapar mot pergamentet då du skriver ytterligare ett brev till din skogsvaktarvän, Clancy. Delvis för att delge honom användbar information. Delvis för att samla dina egna tankar.

“När jag skulle till Herre Fayette för att berätta om att Sandro hade lurat mig, fick jag reda på att han var på ett uppdrag till Deyja som han inte har kommit tillbaka från. Så jag spådde i min kristallkula och upptäckte att hans uppdrag hade misslyckats helt fruktansvärt. Han hade dödats av Nekromanterna och...” Dina darrande händer tvingade dig att pausa. I ett försök att kontrollera din ilska, grabbade du ett hårdare tag om din penna och fortsatte skriva intensivt.

“... och... återuppstått som en Dödsriddare!” Du trycker så hårt med pennan att det går hål på pappret. Du tar ett djupt andetag... Det spelar ingen roll.

“Förbannade vare alla Nekromanter!” Du skriker ut din ilska en stund senare.

“Det finns en sista tjänst jag kan göra för min Herre. Vi har skridit över gränsen till ingenmansland mellan AvLee och Deyja. Härifrån ska vi rusta våra styrkor och tränga in i självaste Deyja. Jag ska skänka hans själ evig frid genom att förinta den odöda kroppen som håller fast honom i denna värld. Jag är skyldig honom allt detta.”

När du hamnar på ett fält med en Obelisk på Ramparts Närbricka, läs då delen “En plan efter den andra” nedan.

Inled en strid mot Herre Fayettes Vaktarmé när du kommer till Stadsfältet på Necropolis Startbricka. Lägg till ett Murkort och ett Portkort till motståndarens sida av spelbrädet. Efter att ha besegrat denna motståndare, läser du delen “Gamla goda vänner” nedan.

LJUVA MINNEN

Du hör det lugnande ljudet av sprakande eld utifrån ditt tält. Nattens hemligheter viskas i vinden och surrande insekter uppehåller sig kring dagens matrester. Och du är fortfarande kvar i tältet. En fjäderpenna i ena handen och ett brev i den andra. Ett brev märkt av tårar. Från den bortgångne Herre Fayettes hustru.

“Jag fick ett brev från Herre Fayettes hustru idag”, inleder du din rapport till Clancy. “Hon berättade att hon hade upptäckt syfte med sin mans hemliga uppdrag.

Tydligt skulle han försöka ta reda på vad som hade hänt hans granne, Herre Falorel. Herre Falorel hade hittats av en Skogsvaktare vid namn Gelu men kroppen var en Vampyr. Det är högst oklart vad som har hänt. Hade Falorel bytts ut mot en vampyr? Hade den riktiga Falorel tillfångatagits och förvandlats till en vampyr? Eller var det något annat lurt i görningen? Och vem mördade vampyren?”

Medan du tittar i din kristallkula hör du alvers röster passera utanför.

“...de blå partierna runt hennes ögon måste betyda något.”

“Men krigsmålning? Hon ser inte ut som en krigare enligt mig.”

“Man vet aldrig... det finns alla slags typer... druider...” Du hör bara fragment av vad som sägs medan de går förbi.

“Om saker vore annorlunda kunde vi kanske bara skratta bort det...” viskar du till dig själv. “Jag skulle kunna berätta om när jag målade mitt ansikte på samma sätt för att en gång hedra något en liten filur en gång hade gjort för mig. Denna gång var det ett gäng tvättbjörnar som hade sköljt min mat. Den roliga delen med att vara Druid. Skulle du skratta? Skulle du bli besviken? Då skulle jag bli arg och tjurig på dig eftersom tvättbjörnarnas gest inte var någon monumentalt stor tjänst, men jag värdesätter minnet.” Du får ett leende på dina läppar när du tänker tillbaka på detta. Du kikar återigen på rapporten och hör dig själv viska igen.

“Hm ytterligare en fråga... Varför ville en gränsvakt från Deyjan prata med Herre Fayette om detta?”



EN PLAN EFTER DEN ANDRA

Du möter upp med Clancy som gick i förväg för att utforska området. Efter att ha berättat om den säkraste vägen han har hittat, nämner han även att en av hans män har sett en stor armé med nekromanter försvinna ner i underjorden. Det var tydligt att de vaktade någon, men det var omöjligt att säga vem. Det visar sig även att det till och med i Deyja finns några invånare som inte är odöda. Clancys spanare tog kontakt med några igår. De hade intressanta saker att berätta. Deyjans lokala gränsherre avrättades nyligen. Han dödades tydligen samma dag som Herre Fayette.

“Det intressanta är att folk som blir utfrågade av spanare tror att en annan Herre från Deyjan mördade Gränsherren.” Han tittar allvarligt på dig.

Med all denna nya information blir det uppenbart att du bara har skrapat på ytan på en större intrig. Att besegra herre Fayette är förmodligen inte tillräckligt för att stoppa vad det nu är som ligger och bubblar under ytan...

Upptäck en av Necropolis Närbrickor. Upptäck sedan båda Dungeons Närbrickor.

GAMLA GODA VÄNNER

Du ber dina sista böner samtidigt som dina män begraver färdigt de sista döda kropparna.

“Kanske kommer de nu till ro”, säger du till dig själv i ett klen försök att skaka av dig den otäcka känslan som har förföljt dig under hela striden. Motståndararméerna...

De brukade alla vara en del av Herre Fayettes armé. Hans personliga vakter. Några av dem räknade du till och med som dina vänner... Att befria deras själar från dessa hemska besvärjelserna från Nekromanterna ger dig lite tröst. Inte mycket, men ändå. Vem som än gjorde detta är fortfarande där ute, fri att utföra fler våldsdåd.

“Detta måste få ett slut” svär du ilsket och fixerar blicken på horisonten i öst.

Från och med nu teleporteras du till Obeliskens på Dungeons Närbricka när du kommer till ett fält med Obelisk på en Necropolis Närbricka. Samtidigt teleporteras du till Obeliskens på Necropolis Närbricka när du kommer till ett fält med Obelisk på en Dungeon Närbricka.

Från och med detta drag, ökar svårighetsgraden för varje strid på kartan med 1 tills slutet av scenariot (se sidan 35, “Fältets svårighetsgrad” i grundspelets regelbok). När du kommer till Stadsfältet på Dungeons Startbricka, inled då en strid med “Herre Fayettes armé”. Lägg till 3 Murkort och 1 Portkort och 1 Piltorn till motståndarsidan. Efter att du har besegrat motståndaren, läs delen “Plikten kallar” nedan.

PLIKTEN KALLAR

Du tittar på din Herres orörliga kropp. Hans lugna uppenbarelse är en verklig kontrast till den virvelvind av känslor som tornar upp inom dig. Store Herre Fayette. Din vän. Att förvandla honom till en odödlig var så fel. Inte rättvist. Han hade så mycket att se fram emot. Så mycket att uppleva. Så många historier att lyssna till. Och än fler att berätta. Så mycket att...

Du skakar ilsket på huvudet. Det finns inte tid för detta nu. Du får vänta med att sörja. Det kommer en tid för det också, bara du nu avslutar det du har påbörjat. Du måste fokusera. Du ropar till dig Clancy.

“Det börjar bli ofantligt uppenbart att det låg en större komplott bakom Herre Fayettes död.” Du blundar och vänder dig bort från kroppen. “Men jag är inte säker på om han mördades för att han var en Gränsherre eller för att han visste för mycket.”

“Jag skulle säga att det fanns en plan att invadera AvLee”, han pausar och låter orden sjunka in. “Det är en ganska uppenbar och rättfram strategi. I förvirringen som uppstod efter det att två Gränsherrar från AvLee, som var grannar, dog.

“Det låter vettigt”, avbryter du honom. “Förrutom... förrutom att Deyjans gränsvakt mittemot dem också blev mördad. Det verkar som det ligger en sammansvärjning, större än en invasion, bakom allt detta. Eller så ligger det mer än en hund begravnen här.”

Du tänker högt för dig själv och Clancy nickar.

“Jag har bestämt mig för att meddela Druidernas Högsta Råd allt jag vet samt be dem föra vidare all information till AvLees Äldsteråd. Jag ska skicka ett brev till Gelu där jag berättar om mina aningar att Herre Falorels och Fayettes död hänger ihop och...” Du blir plötsligt torr i munnen och orden fastnar. “...och ber honom träffa mig efter...” Din röst sviker dig igen. “Efter jag har be-begravt Herre Fayette. Du tar ett par djupa andetag innan du fortsätter. “Jag skulle vilja veta vad han vet om situationen. Jag måste få veta.”



RAMPART KAMPANJ – KALLHAMRAD HÄMND

3. HÄMNDENS AGENTER

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 12 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Rampart

Fraktionshjälte: Gemma, Gelu

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Kentaurer, ett Fåtal Dvärgar, ett Fåtal Älvor

Startresurser: 14 × , 8 × , 3 × , ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

- +2  Resurser
- Leta igenom (4) Föremålskort.
- Förstärk 2 av dina enheter.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjältar: Charna, Galthran, Vidomina

Motståndararmé:

- **Charnas armé:** 1 Kompani Zombier, 1 Kompani Vålnader, 1 Kompani Licher, 1 Fåtal Vampyrer
- **Galthrans armé:** 1 Kompani Vampyrer, 1 Kompani Licher, 1 Kompani Zombier, 1 Fåtal Skräckriddare
- **Vidominas armé:** 1 Kompani Skelett, 1 Kompani Skräckriddare, 1 Kompani Spökdirakar, 1 Kompani Licher

Charnas korthög: 4 × Might-kort

Galthrans korthög: 4 × Might-kort

Vidominas korthög: 4 × Magic-kort, 3 × Skicklighetskort

Vidominas besvärjelsekort: 2 × Besvärjelsekort "Hast", 2 × Besvärjelsekort "Botemedel"

Vidominas skicklighet: Förmågekortet Häxkonst*

Utöver, förbered för tidsspecifika händelser:

Sandros Specialitetskort: I och VI

**Om du drar skicklighetskort två gånger i rad eller om det inte finns fler besvärjelser i AI-hjältens korthög, dela ut  motsvarande  till spelaren med lägst Liv.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

2 × Starkartbrickor (I):

- 1 × Necropolis (S1)
- 1 × Rampart (S4)

4 × Fjärranbrickor (II–III):

- 2 × Rampart (välj bland: F10–F12)
- 2 × Necropolis (välj bland: F1, F4, F7)

4 × Närbrickor (IV–V):

- 2 × Necropolis (N1, N4)
- 2 × Rampart (N7, N8)

Förbered även detta för de tidsbestämda händelserna:

- 1 × Mittbricka (VI–VII) med Drakens Utopi (välj från: C1, C3)

Ramparts startkartbricka är redan upptäckt.

PLACERING AV HJÄLTARNA

Charna och Galthran representeras av Necropolisfraktionens två Hjältefigurer. De dyker upp på kartan som ett resultat av en tidsspecifik händelse. Du kan använda valfri figur som AI-hjälte.

Vidomina rör sig inte på kartan.

Placera din Hjälte på mittfältet på Ramparts Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Rampart Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Varje gång en Hjärte kommer till ett fält med en Obelisk, sätter en berättelse igång.
- Motståndarhjärtarna flyttar efter spelaren.
- Efter att ha besegrat en Motståndares armé, erhåll 2 .
- Svårighetsgraden ökar i varje strid på Necropolis kartbrickor med 1 (se sidan 35, "Tabell för fältens svårighetsgrad" i grundspelets regelbok.)

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra Motståndararmén vid Drakens Utopi.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du tappar makten över din Fraktionsstad.
- Motståndararmén vid Drakens Utopi inte har besegrats i slutet av runda 12.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Deyjans Herrar måste stoppas" nedan.

Runda 3:

- Läs delen "Vålnaderna över horisonten" nedan.
- Placera Charna på mittfältet på Necropolis startkartbricka.

Runda 7:

- Läs delen "Nekromanternas Förstärkning" nedan.
- Placera Galthran på mittfältet på en av Necropolis Fjärranbrickor som ligger längre bort från din Hjärte. Om båda ligger lika långt ifrån, väljer du en av dem.

Runda 12:

- Om du inte vinner i slutet av denna runda, förlorar du scenariot. Allt har gått förlorat!

När scenariot är klart:

- Läs delen "Långt ifrån över" nedan.



Rampart Kartbrickor



Necropolis Kartbrickor

DEYJANS HERRAR MÅSTE STOPPAS

För flera dagar sedan kommenderade AvLees Äldreråd Gemma och Gelu att hämnas för mordet på Herre Falorel, Herre Fayette, Drakherrarna och alla andra som föll offer för Nekromanternas framfart. Trots att de två har haft att göra med fienden tidigare kunde inget förbereda dem för synerna de mötte vid Deyjans gräns. Slumpmässigt grävda gropar med kroppar i massor staplade på varandra. Nej, inte bara kroppar. Köttslamsor, högar av ruttet kött som inte duger till något när skelettet är utrivet.

“Detta... är... förskräckligt”, stammade Gelu samtidigt som han försökte svälja illamåendet som steg honom upp i halsen.

Gemma kunde inte annat än att stirra. Paralyserad i blicken. Efter en stund hukade hon sig och gömde ansiktet.

“Dockan väckte känslor i mig”, slängde hon ur sig.

“Den liknade den som min syster fick precis innan hon dog. Jag minns att jag tyckte att hon måste vara den lyckligaste i världen med en sådan docka... Sedan kom horden av skelett och dödade alla i min by...” Hennes röst tystnade.

“Du borde inte se detta. Det är inget för...”

“Jag var den enda överlevande.” Hon höjde blicken och tittade rakt in i Gelus ögon.

“Jag är GLAD att Äldrerådet valde mig till att vara en av dem som ska straffa Deyja.”

Det fanns inga tveksamheter i hennes blick. Endast en vild beslutsamhet. Gelu vände sig bort och lät blicken glida över horisonten. Uppifrån kullen kunde de tydligt se dalarna i detta märkliga döende landskap som breder ut sig framför dem. Det såg ut som om hösten kom tidigt med sina röda blad på buskarna. Det gröna gräset har fått ge vika åt mörk jord och alla träd vi ser kämpar för att överleva, om de inte redan är döda och uttorkade.

“Efter jag fick reda på att Sandro låg bakom planen att mörda Herre Falorel, undersökte jag ytterligare och fann att Drakherrarna jag utplånade inte var banditer. De var riktiga AvLee Gränsherrar. Jag kände att jag var tvungen att förklara detta personligen för AvLees Äldreråd och acceptera deras dom för mitt misstag. Rådet var skeptiska men efter en konsultation med deras Orakel sa de att det bästa sättet att återgälda är att jag deltar i en straffstrid mot Deyja.” Gelu pausade när han såg Gemma resa sig och komma emot honom. “Jag känner att plikten kallar när de ålägger mig detta och jag har tagit ledigt från Skogsvakten”, sammanfattade han.



Det var så tyst att man kunde höra en knappål falla medan de övervägde sina val.

“Deyjans Herrar måste förintas innan allt levande i AvLee blir skövlat”, beslutade Gelu.

“Varenda en” fyllde Gemma i.

När du anländer till Stadsfältet på Necropolis Startbricka läser du delen “Var det allt?” nedan.

VÅLNADERNA ÖVER HORISONTEN

Dina spanare har just rapporterat. Det verkar som om de slogs mot några irreguljära trupper från Erathia idag. De tillhör milisen från Clovergreen. De kände Gemma och kom med intressant information. Två Barbarer som heter Crag Hack och Yog invaderar i detta nu Deyja från Erathia.

Medan du tänker på vad detta kan innebära, får du syn på en budbärare som rusar fram mellan trupperna. Hon kommer fram till dig och rasar ihop framför dina fötter av utmattning. Klart förvirrad och brännhet av feber. Hon pratar gibberish men du lyckas ändå förstå vad hon vill säga. En av hennes mest anmärkningsvärda iakttagelser är att dussintals bleka vålnader river upp bosättningar utmed sin framfart. Det stämmer att otaliga skändelser av Nekromanterna har setts söderut. Budbäraren skulle egentligen behöva ett par dagar på sig för att må bättre. Ska du lämna henne eller vänta på att hon tillfrisknar? I slutändan... handlar det bara om en person. Eller hur?

Om du håller på att vinna, välj:

- Förlora 1  och få 1 Positiv Moral
- Få Negativ moral

Vänd på Necropolis Starkartbricka. Du upptäcker den.

Placera Charna på mittfältet på Necropolis Startkartbricka. medan du strider mot AI-hjältens armé, öka då Vålnadernas  med 1 poäng.

NEKROMANTERNAS FÖRSTÄRKNING

Idag är det planerat att du ska träffa din partner för denna manöver. Du rusar till mötesplatsen men att ta sig genom fiendeterräng är ingen dans på rosor direkt. Du kommer fram sent inpå natten. Trött och sen, glider du in i ett tält. Du kan vila medan du pratar.

Efter timmar av avrapportering, brister det för Gemma.

“...Jag fick ett meddelande från Ethric idag. Han sa att det var hundra år sedan Sandro var hans lärning. Han sa också att Sandro flydde fältet och blev en Nekromant!” skriker hon och går av och an.

“Detta namn nämndes även under förhöret”, la Gelu lugnt till.

“Det kommer fler dåliga nyheter. Etheric sa att Sandro eventuellt försöker konstruera ett enormt kraftfullt föremål med hjälp av alla de föremål som jag har samlat ihop till honom. Jag blev så rosenrasande att jag skrek.”

“Jag kan tänka mig det,” tänker Gelu för sig själv.

“Ingen av mina trupper närmade sig mig på en timme. Jag måste berätta detta för Äldrerådet...”

Plötsligt hör du någon som rosslar och får syn på en skuggig siluett genom ett tält. Rent instinktivt utbyter du blickar för att koordinera en attack mot denna figur. Det visade sig vara en vampyr. Med ett fåtal magiska ord lyser Gemma upp hela området och får flertalet skumma varelser att rygga tillbaka och ta sig för ögonen. Fler vampyrer. Tydligt har en liten förtrupp av dessa varelser gjort en räd på din lägerplats och några av de yngre rekryterna har fallit offer för deras huggtänder.

Din erfarenhet, mördarinstinkter och samarbetsförmåga gör denna fight till en häpnadsväckande kort attack. Kanske för att de inte var så många, kanske för att ditt motvärn överraskade dem. Å andra sidan betyder det att ditt överraskningsmoment går om intet, då den som skickade dem till dig redan är varse om din närvaro i Deyja.

“Det kan hända att Sandro har byggt ett kraftfullt vapen av alla föremål som han har samlat ihop.” Du börjar tänka högt. “Jag undrar om AvLees Herrar har fått nys om denna plan?”

Välj en:

- Om du har förstärkt , vänd den till Fåtal-sidan.
- Om du har , kasta det.

Om inget av ovanstående passar, ignorera denna effekt.

Upptäck sedan båda Necropolis Fjärranbrickor.

VAR DET ALLT?

Ni kommer båda fram till ett av Nekromanternas slott. Det ser övergivet ut. Lämnat i alla hast. Inte för så länge sedan.

“Tror du att de är så rädda för oss?” undrar Gemma.

“Tveksamt” svarar Gelu och betraktar omgivningarna försiktigt. “Även om de känner till vår plan, så borde de inte veta exakt när vi kommer. De flydde från någon annan.”

Du letar igenom slottet och efter ett mödosamt letande hittar du ett halvt uppbrunnet papper i en av eldstäderna. Det är en karta som visar vägen till “Slottet Crypthome” Du fortsätter rota igenom tornet men hittar ingen mer

relevant information. Till din stora förvåning kommer dina Alvspanare med några Orchliknande varelser som har ett meddelande till dig. Det är från en Barbar-hjälte som heter Yog.

“Hm, jag träffade honom en gång i Enroth”, grubblade Gemma när hon hörde dem.

“Han är tillsammans med en annan Barbar som heter Crag Hack”, tillägger budbäraren.

“Jag har hört talas om Crag också”, svarar hon.

“Yog och Crag Hack är besvikna på Nekromanterna och speciellt på Sandro. Och...” Orkens röst blev så tyst att ni instinktivt flyttade er närmare honom.

“Vad?! Crag samlade föremål till Sandro som han FAKTISKT konstruerade ett mäktigt vapen av!”

Ta den förberedda Mittkartbrickan och lägg ut på kartan så att den angränsar till minst en Necropolis Närbricka. När du kommer till fältet med Drakens Utopi, läs då delen “Slottet Crypthome” nedan.

Välj en:

- +3  Resurser
- +10  Resurser
- **Leta igenom (4) Föremålskort**

SLOTTET CRYPTHOME

Väl gömd i övergivna byggnader i närheten, observerar du slottet. Den här gången är du säker på att det inte är övergivet. Svärmar av skelett går in och ut bärandes på lådor fulla med material.

“...för att uttrycka sitt missnöje med Sandro, beslutade sig Barbarerna för att invadera Deyja. Men Yog vill veta vad som verkligen försiggår”, muttrar Gelu högt.

“Missnöje. Artigt värre!” Fnissar Gemma.

“Nu är det bra timing för ditt eget tillslag. Vi anfaller Deyja norrifrån medan de attackerar västerifrån.”

“Erathierna kommer gå i taket av oro när de hör om Yug och Crag. Jag vill prata med Yug. Var är den där kartan?” frågar Gemma när hon rotar igenom sin väska.

“Hm, först måste vi inta Slottet Crypthome för att säkra den här delen av Deyja men efteråt ska vi be Yug och Crag möta upp oss vid ...” hon pausar för att vika upp kartan och följer en stig med fingret. “Blagden. Sedan...”

Hon tystnar halvvägs in i meningen när väggarna börjar skaka och skelett forsar in i byggnaden. Bakom de beniga varelserna står en blek Nekromant omringad av ondskefulla riddare i sällskap av drakar, döda för länge sedan. Döda och likväl dödliga.

Gemma ryser och håret reser sig när Nekromanten frambringar hennes magiska krafter. Kraften i sig är enorm. Trupperna är redan i strid så ni båda rusar in i kampen. En ger order om spärreld till sina skarpskyttar medan en annan kallar på naturens magiska krafter.

Striden med Vidominas armé drar igång. Placera Sandros båda Specialitetskort på Kompaniet med Skelett. Utför sedan en gratis attack med denna enhet. De kan fortfarande utföra sin vanliga attack under sin vanliga initiativrunda.

Om du använder Gelu som din Huvudhjälte, lägg på 1  på varje fiende på Stridsbrädet.

Om du använder Gemma som din Huvudhjälte, lägg på 3  på vald motståndarenhet.

Efteråt fortskrider striden enligt standardreglerna.

LÅNGT IFRÅN ÖVER

Efter att ha avverkat de sista fiendetrupperna, rusar Gemma till motståndarnas befälhavare. Vidomina skyler sitt ansikte som för att skydda det från Gemmas fasansfulla ilska.

“Snä...” börjar hon men en pil från Gemmas båge tränger igenom hennes ord samt hennes huvud. Hennes kropp förvandlas omedelbart till aska och rasar till marken.

“Vad...!”

“En golem!” Flämtar Gemma med en blandning av förvåning och frustration. Hon böjer sig sedan ner och rör runt i det som är kvar av golemen. “Hon måste redan ha flytt, någon gång under striden. Det finns inte någon kvar här.”

Gelu blir vansinnig och sparkar till en skalle som flyger högt upp i luften.

“Oroa dig inte. Vi kommer få fatt i dem”, avslutar hon lugnande.

“Allihop”, lägger han till med en hopbiten min. Efter hans ilska till slut har lagt sig, börjar han gå mot det nu öppna slottet Crypthome.



KARTPLATSER

STAD



Kategori: **Flaggbar**

Detta är en spelares startfält. Om en spelare intar en stad, får spelaren en bonus beroende på scenario.

BOSÄTTNING



Kategori: **Flaggbar**

När du flaggar en Bosättning kan du välja din belöning bland flera bonusar. Om du erövrar en bosättning som inte tidigare har ägts av någon annan spelare, får du en extra bonus (se sidan 25, "Bosättningar" i grundspelets regelbok)

GRUVA: SÅGVERK



Kategori: **Flaggbar**

Med en suck kastade han ointresserat skallen åt sidan och satte sig vid bordet som var fullt av ihopskrynkade papper och plockade undan diverse skriftrullar. Om du erövrar en gruva som inte tidigare har varit i någon annans ägo, ger den dig genast intäkter. Utöver detta, beroende på typen, kommer det passivt generera inkomst i början av varje resursrunda.

Sågverk: 2 × Byggnadsmaterial



MARKNADSPLATS



Kategori: **Besöksbart**

Denna plats tillåter den besökande Huvudhjälten att utbyta resurser, plocka bort ett kort eller köpa en krigsmaskin.

KRIGSMASKINSFABRIK



Kategori: **Besöksbart**

Denna plats tillåter en Hjärte att köpa en krigsmaskin.





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 Kmiec, Marcin
Kmiec, 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.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME