

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



STRETCH GOALS
UPPDRAGBOK

Skulle du vilja krossa dina motståndare med Blodtörstiga Mutare vid din sida? Bygga upp en armé av odöda själar för att förverkliga Sandros mörkaste drömmar? Eller utmana den mäktigaste av drakar och slå följe med Dracon på hans jakt efter ära och berömmelse? Detta är bara ett litet smakprov av alla äventyr som väntar i de heroiska berättelserna som följer.

Denna uppdragsbok utökar **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** med tre nya kampanjer:

- “Drakens blod” – dedikerad till Dungeonfraktionen
- “Nekromanternas uppgång” – dedikerad till Necropolisfraktionen.
- “Drakslaktaren” – dedikerad till Towerfraktionen

INNEHÅLL

1. Spelets delar.....	2	4. Necropoliskampanjen	16
2. Nya delar	3	a) 1: Måltavla	16
a) Kartplatser.....	3, 41	b) 2: Mästare.....	20
b) Permanenta kort	3	c) 3: Hertig Alarice.....	24
c) Magiakademi.....	3	5. Towerkampanjen.....	28
d) Figurer i spel	3	a) 1: Kristalldrakar	28
3. Dungeonkampanjen	4	b) 2: Rostdrakar	30
a) 1: Förvildningen av Asätarna	4	c) 3: Älvdraakar	33
b) 2: Drakfaderns blod.....	8	d) 4: Azurdrakar	38
c) 3: Blodtörst.....	12	6. Tack	43

SPELETS DELAR

15 × Kartbrickor:

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

1 × Stadsbräde

1 × Uppdragsbok

1 × Spelarhjälp

2 × Hältefigurer

7 × Enhetsfigurer

7 × Hältekort (dubbelsidiga)

7 × Enhetskort

7 × Stadsbyggnadsbrickor

28 × Neutrala enhetskort

4 × Astrologernas förkunnelsekort

11 × Föremålskort

7 × Besvärjelsekort

11 × Förmågekort

42 × Specialitetskort

7 × Statistikkort

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

12 × Guldbrickor

- 4 × “1 Guld”
- 4 × “3 Guld”
- 4 × “10 Guld”

9 × Byggnadsmaterial

- 5 × “1 Byggnadsmaterial”
- 4 × “3 Byggnadsmaterial”

8 × Värdesaker

- 4 × “1 Värdesak”
- 4 × “3 Värdesaker”

10 × Skadebrickor

- 5 × “1 Skada/2 Skador”
(dubbelsidigt)
- 5 × “3 Skador/5 Skador”
(dubbelsidigt)

1 × Byggbricka

1 × Invånarbricka

1 × Magiboksbricka

6 × Paralysering/Försvarsbrickor

5 × Förflyttningsbrickor

1 × Moralbricka

30 × Akryliska kuber

- 10 × “Svart”
- 20 × “Ljusblå”



NYA DELAR

KARTPLATSER

I Stretch goals hittar du fler brickor med nya platser att upptäcka. För en komplett lista över platserna, läs på sidan 41.

PERMANENTA KORT

∞ Dessa kort ger dig antingen en bonus eller har ett villkor som måste 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.

MAGIAKADEMI

Vissa kort refererar till Akademier och varje besvärjelsekort tillhör ett av följande fyra element: Luft, Eld, Jord och Vatten. Varje akademi har sin unika ram runt symbolen.



OBSERVERA: Även om "Magisk Pil" tillhör alla akademier kan den bara dra nytta av bonusen från en akademi i taget.



Eldakademin



Vattenakademin



Luftakademin



Jordakademin

FIGURER I SPEL

I början av spelet förbereder du alla enheters figurer som du vill använda. Under spelet gång kan du placera dem ovanpå motsvarande enhetskort för att tydliggöra varje enhets aktuella position på stridsbrädet.

OBSERVERA: Fraktionens figurer har samma färg som ramen runt kortet.

YTTERLIGARE REGLER

Om du spelar med figurer finns det några regler att följa:

1. Om något av nedanstående inträffar under en strid med neutrala enheter, kasta då det kortet och dra ett annat i dess ställe:
 - a) Om du drar samma neutrala enhet mer än en gång.
 - b) Om du drar en enhet som du redan har i din armé.
 - c) Om du drar en enhet från din fraktion.
2. Medan du **Rekryterar** Neutrala enheter kan du varken **Rekrytera** en enhet av en fraktion som redan kontrolleras av en spelare, eller en enhet som redan finns i en spelares armé. Släng det enhetskortet och dra ett annat.



Överherren Mutare, en ambitiös Nighon dam, önskar befästa sin rättmätiga position i raden av mäktiga Nighon Herrar. I Nighon ärver du inte dina territorium, du erövrar dem från de som inte är starka nog att kunna hålla fast vid dem. Bara de starkaste passar till att härska och benen från de svaga ligger och skräpar i Nighons underjordiska tunnlar.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Dungeon

Fraktionshjälte: Mutare

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Troglodyter, ett Fåtal Harpyor, ett Fåtal Övervakare

Startresurser: Inga

Stadsbyggnader: Inga

Bonus: Välj ett av följande val:

- Lägg till ett Fåtal Medusor till din armé.
- Förstärk Troglodyter och Harpyor
- Leta igenom (4) Föremålskort

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndarhjältar: Caomham, Preuet

Motståndararmé:

- **Caomhams armé:** Neutral armé en nivå högre än din hjältenivå, 1 × Piltornskort, 3 Murkort, 1 Portkort
- **Preuets armé:** Ett Fåtal Svarta Drakar, 2 × ★ valfri Neutral enhet*

Caomhams korthög: 2 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Preuets korthög: 2 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Motståndarens Besvärjelsekort:** 2 × Besvärjelsekort Eldsköld, 2 × Besvärjelsekort Blind

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

***Alla AI-motståndare använder samma Besvärjelsekort. Återställ efter varje Strid.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

- 1 × Dungeon (S2)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 3 × Dungeon (F2, F5, F8)

2 × Närbrickor (IV–V):

- 2 × Dungeon (N2, N5)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Båda Motståndarhjältarna, Caomham och Preuet, representeras av två hjältar från Castlefraktionen. Ha dem nära till hands då du kommer behöva dem senare i scenariot.

Placera din Dungeonhjälte på det tomma fält på Kartbrickan som befinner sig allra längst ner på scenariots karta. Det tomma fältet måste finnas allra längst ner på scenariots karta. Om det tomma fältet finns på mitthexagonen på Kartbrickan, kan du vrida och vända Kartbrickan som du vill.

YTTERLIGARE REGLER

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

- Din Hjältes Erfarenhetsnivå kan inte överstiga Nivå 4.
- Du kan inte bygga ★ Bostäder.

- Du kan inte **Rekrytera** genom att använda stadsbyggnader eller producera resurser förrän du har erövrat staden.
- Du kan inte **Rekrytera** en sekundär hjälte.
- Caomham förflyttar sig inte.
- Preuet förflyttar sig efter att din tur är slut.
- Du vinner ingenting på att besöka obelisker.
- Inga gränser på din Dungeon Startbricka gäller.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra båda motståndarhjältarna: Caomham och Preuet.

Förlora: Du misslyckas med scenariot om du förlorar en Strid.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen “De svaga måste falla” nedan.

Runda 5:

- Placera Caomham-figuren på Obeliskens som är närmast din Huvudhjärte. Om det inte finns några upptäckta Obelisker på kartan, placeras Caomham när du upptäcker den första Obeliskens.

Runda 8:

- Från de upptäckta Kartbrickorna: hitta det blockerade fält som är högst upp längst till vänster och placera Preut-figuren på det fältet.

Runda 11:

- I slutet av rundan är du besegrad och allt har gått förlorat!

När du belägrar Staden på startbrickan:

- Läs delen “Mörkrets grotta”.

När scenariot är klart:

- Läs delen “Detta är bara början” nedan.



BERÄTTELSEN

DE SVAGA MÅSTE FALLA

Kvällen var mörk och dyster. Eller var det morgon? Eller mitt på dagen? Att avgöra tiden här i de djupaste och mörkaste delarna av grottorna har alltid varit svårt, även för Nighons invånare.

Mutare skrev i sin dagbok. Sin krigsdagbok, för att vara specifik.

“Ordwald. Jag finner namnet avskyvärt. Denne gamle man har haft bördiga Nighons marker i sin ägo, som en gång skänktes till honom av en äldre fader. Han har förspillt sin tid och inte åstadkommit någonting för att förtjäna sin status. Jag har stått i hans skugga och i hans gränsland alldeles för länge.”

Mutare betänkte sin nyss skrivna text samtidigt som hon petar bort några matrester från tänderna med pennan. Uppenbart tillfreds med resultatet, nickade hon och stängde sin dagbok i en hög smäll.

“Augh...” ett ensamt skrik ljud från en Troglodyt som hon använt som bord. Och snabbt sprang Troglodyten iväg.

Hon vinkade till sig en grupp av hennes närmsta soldater, hoppade upp på sin häst och satte hämlarna i sidan på hästen. Hästen red iväg i full galopp. Hon brydde sig inte om att sakta in för att ge soldaterna order. Hennes ord ekade i grottorna.

“...Mina spioner har kommit med nyheter. Två unga och hungriga herrar har gjort ett gemensamt anfall mot Ordwald. Förvånansvärt nog, gör de framsteg.”

“Kanske är de så starka och stridsdugliga” föreslog en av hennes generaler och försökte matcha hennes hastighet.

“För ett år sedan skulle han slagit tillbaka med enkelhet. Ordwald måste ha förlorat sin skarpsinnighet för strider, eftersom det går så bra för herrarna”, hon ignorerade generalens kommentar.

“Kanske vi ska samla alla våra trupper och krossa honom?” Föreslog en annan, vars röst skakade av osäkerhet.

“En liten armé räcker. Tiden är knapp. Vi har tålmodigt väntat på Ordwald att göra ett felsteg innan vi genomför vårt drag. Förra veckan hände det. Det är dags att förinta honom.”

När du erövrar Staden på startbrickan, läs “Mörkrets grotta”. Staden är försvarad av en nivå III Neutral armé.

Efter att du erövrat Staden erhåller du:

- En ★ Bostad
- Stadshall
- +25 🏠 Resurser
- +6 🌿 Resurser
- +3 🔥 Resurser
- 15 🏠 Produktion



MÖRKRETS GROTTA

“Ordwald är inte här. Inte undra på att hans marker var så enkla att erövra” hör du en av soldaterna säga.

Du lyfter bort foten från stolen och låter gravitationen gör jobbet. Bang. Stolen faller i golvet med en smäll tillsammans med fången som är fastbunden i den. Ty, hen är alldeles för utslagen för att ge ifrån sig något annat än ett dovt stön.

Förhör avslöjar att Ordwald inte personligen försvarade sitt land eftersom han tidigare gett sig av för att finna flaskan med drakblod.

“Det ter sig som att han spenderat sitt liv och sin faders framgång i sin egen jakt efter flaskan. Det tros fortfarande på att den som dricker ur flaskan förvandlas till en levande drake” fyller en annan förhørsledare i, medan hen torkar av sina händer.

“Ordwald är inte så dum som jag trodde” erkänner du.

“Dock är han gammal”.

“Jag ska finna honom och flaskan, men först måste jag göra mig av med de unga herrarna som känner till detta”. Du ler åt tanken på vilka möjligheter som situationen öppnar upp för. Caomham och Preuet har också hört pratet om flaskan. De vill säkerligen följa med dig till de djupa grottorna och leta upp Ordwald. Du måste göra dig av med dem. Vad synd!

När du besegrat båda Motståndarhjältarna, läs delen “Detta är bara början” nedan.

DETTA ÄR BARA BÖRJAN

Du svingar ditt svärd och blodet skvätter på grottans vägg. Mannens kropp vissnar i samma stund som hans huvud avlägsnas från kroppen.

“Var det Caomham? Preuet?” Du börjar tvivla. Inte för att det spelar någon roll...

Du följer det rullande huvudet med blicken. Svunna tider.

“Jag har alltid trott att jag en dag ska vara mäktig och nobel” du fortsätter titta på huvudet. “Att erövra Raurics marker var bara det första steget. Men jag trodde inte att det skulle vara möjligt förrän jag var gammal. Flaskan ändrade mina planer.”

Du lyfter blicken. Dina trupper inväntar order.

“Vi har bara börjat” ropar du åt dem och lyfter ditt nedblodade svärd. Trupperna svarar med ett krigslystet vrål.

Vem än som förvandlas till Draken kommer kunna tvinga sig till en plats bland Nighons högsta, ädlaste församling.





DUNGEONKAMPANJEN – DRAKENS BLOD

2. DRAKFADERNS BLOD

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Dungeon

Fraktionshjälte: Välj en – Mutare eller Alamar

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Troglodyter, ett Fåtal Harpyor, ett Fåtal Övervakare

Startresurser: 14 × , 3 × , 1 × ,
ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader:  Bostad,  Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

-  **Leta igenom (3)** Föremålskort
-  +4  Resurser
-  **Förstärk** Enheterna Övervakare, Troglodyter och Harpyor

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndarhjältar: Ordwald förtrupper, Drakväktare

Motståndararmé:

-  **Ordwalds Förtrupper:**  Skarpskyttar*, 2 ×  Golems***,  Magiker*
-  **Drakväktarnas armé:** 2 ×  slumpvald Neutral Enhet**,  slumpvald Neutral Enhet**

Ordwalds Förtrupper – Korthög: 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Drakväktarnas armé – Korthög: 5 × Might-kort, 1 × Förmågekort

Ordwalds Förtrupper – Besvärjelsekort:

2 × Förbannelse

Drakväktarnas armé – Förmågekort: Rustmästare

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

***Dra rätt antal Neutrala Enhetskort från korthögen med motsvarande Neutrala Enheter.*

****Fortsätt dra från korthögen tills du har två Golemenheter. Blanda resten av de Neutrala enhetskorten tillbaka i korthögen.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

-  1 × Dungeon (S2)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

-  3 × Dungeon (F2, F5, F8)

2 × Närbrickor (IV–V):

-  2 × Dungeon (N2, N5)

1 × Mittkartbricka (VI–VII):

-  Drakens Utopi Mittkartbricka (C1)

PLACERING AV HJÄLTARNA

I detta scenario representeras motståndaren av en av de två hjältarna i Castlefraktionen. Du kan bestämma vilken Castlehjälte du vill spela mot. Ha dem nära till hands då du kommer behöva dem senare i scenariot.

Din Dungeonhjälte placeras på stadsfältet på Dungeons startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

-  När du besöker en Obelisk hindras Ordwalds förtrupp från att förflyttas under en runda.
-  Ignorera alla gränser på kartans startbricka.

- Motståndarens Hjärte ignorerar allt annat och går direkt till Drakens Utopi via den kortast möjliga väg. Motståndarens Hjärte angriper inte spelaren direkt, men om det skulle inträffa att de befinner sig på samma fält, anfaller Motståndaren spelarens Hjärte.
- Motståndarhjärtarna flyttar efter spelarens tur är slut.
- När du går in i fältet Drakens Utopi strider du mot Drakväktarnas armé.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra Motståndararmén i Drakens Utopi. Att besegra Ordwald är valfritt.

Förlora: Du förlorar scenariot om Ordwalds förtrupp når Drakens Utopi.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Övertaget" nedan.
- 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)

Runda 4:

- Läs delen "Tiden är knapp" nedan.

Runda 11:

- I slutet av rundan förlorar spelaren scenariot.

När du landar på fältet med Drakens Utopi

- Läs delen "Upploppet" nedan.

När scenariot är klart:

- Läs delen "Drakväktarna" nedan.



BERÄTTELSEN

ÖVERTAGET

Som vanligt satt du och skrev i din dagbok för att samla tankarna. Din krigsdagbok.

“Jag har funnit Ordwald. Han befinner sig nära flaskan men hans konservativa sätt att agera samt långsamma tänkande ger mig möjlighet att övermanna honom. Jag är visserligen orolig för Ordwald, men jag måste fokusera på flaskan nu. Flaskan med drakblod kommer ge mig det övertag som jag behöver för att tvinga mig in bland de mäktigaste av Nighons överherrar. När jag väl har tagit mig förbi honom kommer jag hitta bågaren och den är utan tvivel bevakad av vakter...Drakvaktare. För att få tag i bågaren måste jag besegra dem eller Orwald, eller båda”

Precis när du avslutar den sista meningen i dagboken rusar en budbärare fram till dig:

“...i väster finns en underjordisk flod,” hasplar han ur sig “Spejarmästaren är övertygad om att Ordwalds arméer passerade här för sex till åtta månader sedan. Spejarna fann ett fängelse längs med floden idag. En trollkarl vid namn Alamar sitter tillfångatagen där. Han är villig att slå sig ihop med den sida som befriar honom. Ska jag visa dig vägen vi tog för att komma dit?”

Budbäraren stirrar på dig och väntar på ett kommando. Du lägger ner sakta pennan och börjar ge order. “General Miah tar kommando över trupperna i mitt gamla område nära ingången till de djupa underjordiska grottorna. Han borde klara av att sätta käppar i hjulen för de Herrar som försöker förfölja mig genom att plundra dem, mörda deras spejare, lägga ut villospår och trampa ner de som är överdrivet djärva.”

Du rusar ut från ditt rum tillsammans med dina vakter. En liten styrka borde kunna glida in utan att bli upptäckt av någon.

Rummet töms på ett ögonblick och kvar står den stackars budbäraren väntandes på sitt svar.

Din hjälte stiger genast en nivå – Leta igenom (2) Förmågekorten.

I slutet av din hjältes förflyttning denna runda, kan du välja att:

- Genast inleda en strid med en Neutral armé på nivå III och de är den anfallande parten och du kan förlänga denna strid utan att betala förflyttningspoäng. Om du vinner striden, vinner du en sekundärhjärte.

- Erhålla extra förflyttning men då förlora möjligheten att **Rekrytera** en sekundärhjärte. Detta val är inte möjligt alls under resten av scenariot.

TIDEN ÄR KNAPP

Att leva under jord sätter sina spår i folk. Bara de tuffaste överlever under dessa svåra omständigheter. Därför blir du inte förvånad över att höra att Ordwalds arméer gled igenom Miahs styrkor och nu marscherar rakt mot dig.

Storleken på armén får dig inte heller att rygga tillbaka.

En god befälhavare måste planera för allt som kan inträffa. På så sätt kan du antingen vinna eller åtminstone överleva en förlust. Rauric förstod inte riktigt detta. Vilket var anledningen till att du så enkelt kunde döda honom och överta hans landområden. Om Ordwald lägger vantarna på bågaren först kan du bli tvungen att fly från Nighon.

Placera figuren för Ordwalds förtrupp på det blockerade fältet på Fjärranbrickan som ligger längst upp till höger på startbrädet. Om den inte redan är upptäckt, upptäck då Fjärranbrickan innan figuren placeras på den.

Läs delen “Drakvaktare” nedan när du kommer till fältet Drakens utopi.



DRAKVÄKTARE

Drakens Utopi tornar upp framför dig. Denna plats skimrar av magi som tycks rinna ut över stigarna som en märkligt mjuk matta och udda träd som reser sig utmed gångarna. De onaturliga färgerna påverkar alla dina sinnen. Du känner dig illamående. Vid närmare eftertanke kring dessa magiska vidder med träden och lysande landområden, undrar du om det inte bor Gröna drakar eller Gulddrakar här. Normalt sett bor de ofta uppe ovan jord men de kanske även bor på liknande platser. Det skulle förklara en hel del kring de här lysande gröna färgerna.

“Växter borde vara bruna istället för gröna” muttrar du för dig själv när du öppnar den gamla dörren framför dig.

Inuti tornet får du syn på ett oändligt antal ben av kadaver i alla storlekar som ligger huller om buller i trappan hela vägen upp. Många av dem ser mänskliga ut. Längst upp ser du en stor sal vaktad av drakar. Ålderdomliga, majestätiska varelser. De bara väntar, helt oberörda och inte alls överraskade. De kanske inte ser dig som något hot?

Bakom dig hör du att det rasslar till av ett oräkneligt antal svärd som dras samtidigt som de uppretade gorgonerna väser och minotaurerna flåsar dig tungt i nacken.

Utan ett ord höjer du ditt svärd och hela armén anfaller.

Läs delen “Upploppet” nedan när du har vunnit striden.

UPPLOPET

Efter striden är Drakens Utopi en katastrof. Väggarna är fulla av rivmärken från de väktare som vaktade flaskan. Golvet är blodrött från allt blod som har spillts ut i vilket förstenade drakfjäll sakta sjunker ner. Du har många skadade... och ännu fler döda. Men nu tar allt slut. Flaskan finns bakom dessa kolossala drakkroppar.

De mäktiga drakarna.

De starkaste varelserna på denna jord.

Alla nu döda på marken.

Framför dina fötter.



DUNGEONKAMPANJEN – DRAKENS BLOD

3. BLODTÖRST

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 10 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Dungeon

Fraktionshjärte: Välj en – Mutare eller Alamar

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Harpyor, ett Fåtal Minotaurer, ett Fåtal Medusor

Startresurser: 20 × , 5 × , 2 × , ytterligare +1  produktion, ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader:  Bostad,  Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

-  Lägg till ett Fåtal Svarta drakar till din armé.
-  Lägg till en slumpmässig drake från , till din armé.
-  Förstärk Harpyor, Minotaurer och Medusaenheter.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Dungeon

Motståndarhjältar: Försteherren, Andreherren, Tredjeherren, Ordwald

Motståndararmé:

-  **Försteherrens armé:** Ett Kompani Trologyter, ett Kompani Övervakare, 1 ×  slumpmässig Neutral enhet*
-  **Andreherrens armé:** Ett Fåtal Mantikorer, 1 × Neutral armé på nivå 4**
-  **Tredjeherrens armé:** Ett Kompani Mantikorer, 1 ×  slumpmässig Neutral enhet*, 1 × Neutral armé på nivå 4**
-  **Ordwalds armé:** Ett Kompani Mantikorer, 1 ×  slumpmässig Neutral enhet*, 1 × Neutral armé på nivå 4**

Herrens korthög*:** 3 × Might-kort, 1 × Magic-kort

Ordwalds korthög: 5 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Herrens Besvärjelsekort*:** 1 × Blind, 2 × Magisk Pil

Ordwalds Besvärjelsekort: 2 × Långsam, 2 × Stenhud, 1 × Blind

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

***Se sidan 35, "Fältets svårighetsgrad" i grundspelets regelbok för vidare detaljer angående antal Neutrala enheter som du måste dra till denna Neutrala armé.*

****Alla Herrar använder samma AI och besvärjelsekort. Återställ dem efter varje strid.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

-  1 × Dungeon (S2)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

-  3 × Dungeon (F2, F5, F8)

2 × Närbrickor (IV–V):

-  2 × Dungeon (N2, N5)

1 × Mittkartbricka (VI–VII):

-  Drakens Utopi Mittkartbricka (C1)

PLACERING AV HJÄLTARNA

De fyra Motståndarhjältarna representeras av de fyra Hjaltefigurerna från både Castle- och Necropolisfraktionerna. Ha dem nära till hands då du kommer behöva dem senare i scenariot.

Din Dungeonhjärte placeras på Stadsfältet på Dungeons startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

- Ignorera gränserna på Startkartbrickan.
- Vid Drakens utopi kan du **Rekrytera Drakar*** till priset som visas på dess kort. Du behöver ★ bostäder för att utföra detta. Du kan inte ha fler än två Drakenheter i din armé.
- Seger över en Motståndarhjärte ger dig en halv nivå Erfarenhet.
- Du kan inte använda Mantikorenheter.
- Genom att besöka en Obelisk, hindrar du alla motståndare att förflytta sig under en runda. Detta gäller bara en gång per obelisk.
- När du inleder en strid med en motståndar-AI, slåss du mot en annan motståndare. De dyker upp i följande ordning: Försteherrens armé, Andreherrens armé, Tredjeherrens armé och Ordwalds armé.

**Du kan rekrytera valfri Drake från korthögen med Neutrala Azurenheter.*

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste överleva alla anfall från motståndarhjärtarna.

Förlora: Du misslyckas med scenariot om du förlorar en strid.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Ingen rast, ingen ro" nedan.

Runda 3:

- Läs delen "Sprida skräcken" nedan.
- 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)

Runda 5:

- Läs delen "Kontralögn" nedan.

Runda 7:

- Läs delen "Lyckat utfall" nedan.

När scenariot är klart:

- Läs delen "Drottning Nighon" nedan.



BERÄTTELSEN

INGEN RAST, INGEN RO

“Nu kommer Ordwald och hans lakejer för att slakta mig och dricka mitt blod. De tror att det kommer förvandla dem som flaskan förvandlade mig. Du ropar ut det med mörk röst vilket får alla runt dig att rysa.

Din kropp har förändrats. Du har förändrats. Ditt röda hår är borta. Liksom din mjuka, känsliga hud som har förvandlats till blodröda fjäll som pryder din kropp. Med dina händer svingar du nu kraftiga klor och i din käft lyser rakbladsvassa gaddar. Dina underordnade stirrar på dig i din nya skepnad med en blandning av skräck och beundran. Vissa vänder till och med bort blicken när du tittar på dem. Bra.

“De kommer aldrig dricka mitt blod. Jag kommer vara den som dricker deras...”

Precis som ditt sista ord är sagt går dörren i spillror av en dunkande murbräcka och en liten grupp motståndare anfaller dig som om de bad om att få dö.

Dra dina kort och gå genast i strid med den första motståndararmén. Du kan inte köpa enheter eller göra någonting innan striden.

Efter striden erhåller din Hjalte två Erfarenhetsnivåer. Leta igenom (2) Förmågekorten två gånger.

SPRIDA SKRÄCKEN

Ett meddelande från General Miah kom idag. Han har fått information som han anser vara trovärdig. Minst två av herrarna som blockerar min infart till Nighon har gått i allians med varandra.

“Det skulle inte förvåna mig om detta var sant. Ingen av de herrar som jag slåss emot är dumma. Jag kommer ändå besegra dem.” Du bara skrattar åt varningen. *“Det kommer bara bli lite svårare men min seger desto ljuvare.”*

Skadeglatt skrattar du åt tanken på kommande bataljer. Du pausar för att beundra dina nya vackra klor och ryter till dina budbärare att samla ihop dina bästa krigskämpar.

Det är dags att bevisa för tvivlarna att du platsar bland Nighons mäktigaste.

“Så de ville dricka mitt blod, sa de? Jag ska bada i deras!”

Slå Anfallstärningen och slå om vid “0”.

- Vid “+1” placera figuren för Dungeons Motståndarhjalte på den kartbricka som är längst till höger på det blockerade fältet.
- Vid “-1” placera figuren för Dungeons Motståndarhjalte på den kartbricka som är längst till vänster på det blockerade fältet.

Om Kartbrickan inte är upptäckt, vänd då på Kartbrickan innan figuren placeras.

KONTRALÖGN

Valhant försöker du plocka upp fjäderpennan med dina klor.

“Jag kommer att behöva bemöta Ordwalds lögner...” börjar du skriva i din krigsdagsbok. *“Om folk verkligen tror att de kommer förvandlas till en synsk drake om de dricker mitt blod, kommer varje herre i världen försöka döda mig. De smartaste lögnerna är de som folk vill höra...”*

Med ett knak gick ytterligare en fjäderpenna sönder... Medan du plockar upp en annan funderar du på ditt nästa drag. Att vara den mäktigaste varelsen i trakten är den bästa känslan men det har sina nackdelar.

“Jag skickade ett meddelande till general Miah att sprida ryktet att man blir sjuk om man dricker mitt blod. Han ska sprida ryktet att jag lät några av mina kämpar dricka mitt blod och att allt det gjorde med dem var att bli sjuka i en vecka. Ryktet kommer spridas från ytterområdena till resten av Nighon. Förhoppningsvis kommer jag inte bli en lika attraktiv måltavla.

Slå Anfallstärningen och slå om vid “0”.

- Vid “+1” placera figuren för Dungeons Motståndarhjalte på den kartbricka som är längst till höger på det blockerade fältet.
- Vid “-1” placera figuren för Dungeons Motståndarhjalte på den kartbricka som är längst till vänster på det blockerade fältet.

Om Kartbrickan inte är upptäckt, vänd då på Kartbrickan innan figuren placeras.

LYCKAT UTFALL

Den unge spejaren avslutar sin rapportering och rusar genast ut ur rummet, vilket får dig att brista ut i skratt. Eller var det bara nyheten i sig som gjorde dig så glad? Ordwald visar äntligen vad han går för. Eftersom han verkar oförmögen att dricka ur flaskan, verkar det som att han är efter dig. Är det förtvivlan?

“Jag hade kanske för höga tankar om honom?”

“Jag har skickat en budbärare till den vise mannen i Sinkhole.” muttrar du för dig själv. “Jag bad honom göra lite research för att bevisa att man måste dricka blodet från Drakfadern och INTE mitt blod för att förvandlas till en synsk drake. Jag erbjöd honom tillräckligt med guld. Så det är bäst för honom att leva upp till bevis.”

Rummet var kusligt tyst. Förr var det mycket mer livligt...

Slå Anfallstärningen och slå om vid "0".

- På "+1", placera Ordwald-figuren på det blockerade fältet på Fjärranbrickan längst till höger.
- På "-1", placera Ordwald-figuren på det blockerade fältet på Fjärranbrickan längst till vänster.

Om Kartbrickan inte är upptäckt, vänd då på Kartbrickan innan figuren placeras.

Om det redan finns två Motståndarfigurer på kartan, vänta tills en av dem är besegrad innan nästa hjälte placeras på kartan i slutet av nuvarande runda.

NIGHONS DROTTNING

Ordwald är död.

Hans lakejer är döda.

Du sitter på toppen av en gyllene hög av mynt och glittrande föremål och funderar på ditt nästa steg. Av någon anledning har du på sistone känt ett starkt begär av att sova på guld.

Något ännu konstigare är att forskaren från slukhålet ännu inte har bevisat att mitt blod inte förvandlar dig till en drake. Han ber mig bara om mer och mer guld och resurser. Men det gör inget.

Ordwald och hand allierade – deras länder och rikedomar tillhör mig. Snart tillhör hela Nighon mig.





NECROPOLISKAMPANJEN – NEKROMANTERNAS UPPGÅNG

1. MÅLTAVLA

Sandro måste sig förbi sin gamle mästare och flertalet andra herrar som är ute efter artefakten som han bär på. Väl framme i Deyja kommer han knyta allianser och snart resa sig över Deyjas hierarki.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario utspelas över 8 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Necropolis

Fraktionshjälte: Välj en – Sandro eller Tamika

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Skelett, ett Fåtal Zombier

Startresurser: 25 × , 3 × , 1 × 

Stadsbyggnader: ★ Bostad

Bonus: Välj ett av följande val:

- **Förstärka Zombierna**
- **Leta igenom (3) Föremålskorten**
- **Dra kort från Besvärjelsehögen tills du hittar en Besvärjelse som ger skada . Lägg till kortet till din hand. Släng de andra dragna korten.**

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Odefinierat

Motståndarhjältar: Shiva, Jeddite

Motståndararmé:

- **Shivas armé:** 1 × Neutral arme på samma nivå som din Hjältes nivå**, 1 × ★ Nomader*
- **Jeddites armé:** Ett Kompani Övervakare, ett Kompani Minotaurer, ett Kompani Medusor

Sivas korthög: 5 × Might-kort

Jeddites korthög: 1 × Might-kort, 2 × Magic-kort, 2 × Förmågekort

Jeddites skicklighetskort: 1 × Stenhud besvärjelsekort, 2 × Magiska pilen besvärjelsekort.

Jeddites skicklighetskort: Återupplivning VI***

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

***Se sidan 35, "Fältets svårighetsgrad" i grundspelets regelbok för vidare detaljer angående antal Neutrala enheter som du måste dra till denna Neutrala armé.*

****Leta efter detta kort i högen för Dungeonhjälten Alamars Specialitetskort. När som ett AI-kort ber dig "använda en Skicklighet", placera då en svart kub på detta Specialitetskort. När sedan vilken enhet som helst i Jeddites armé faller mot 0  på grund av anfall av annan armé, plocka då bort en svart kub från det och använd specialitetskortet "Återupplivning VI".*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

3 × Startkartbrickor (I):

- 1 × Necropolis (S1)
- 1 × Dungeon (S2)
- 1 × Castle (S3)

4 × Fjärranbrickor (II–III):

- 4 × slumpmässiga brickor från Grundspelets låda (välj bland: F1–F9)

3 × Närbrickor (IV–V):

- 3 × slumpvist valda brickor från grundspelet (Välj mellan: N1–N6)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Hjälte på mittfältet på Necropolis Startkartbricka.

Båda Motståndarhjältarna representeras av de två Dungeionfigurena. Placera dem slumpvis på de kvarvarande Startkartbrickorna. Placera din Hjälte i mitten på Necropolis Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Necropolis Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Din Hältes Erfarenhetsnivå kan inte överstiga Nivå 4.
- Motståndarhjältarna flyttar efter spelarens tur är slut.
- Genom obeliskerna fastställs vilken figur som representerar vilken motståndare (Se "Kära Jeddite..." för mer detaljer).

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra båda motståndarhjältarna.

Förlora: Du förlorar scenariot om du blir besegrad i en Strid.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Kära Jeddite..." nedan.

Runda 6:

- Lägg till ett Fåtal Mantikoror till Jeddites Armé.
- Lägg till en ★ till Shivas Armé.

Runda 8:

- I slutet av rundan misslyckas spelaren med scenariot.

Om du beträder ett fält med en obelisk:

- Läs delen "Gör det själv" nedan.
- Du kan välja vilken figur som ska representera vilken motståndare.

Om du och motståndarens figurer befinner sig på samma bricka:

- Läs delen "De lär sig aldrig" nedan.

När scenariot är klart:

- Läs delen "Upp och hoppa" nedan



BERÄTTELSEN

KÄRA JEDDITE...

Från herrgårdens mörka kamrar blickade Sandro ut genom fönstret. Djupt nedsjunken i sina tankar höll han i ett brev från en tidigare bekant.

“Sandro, mitt namn är Jeddite. Kanske kommer du ihåg mig, om dina minnen inte är skuggade. Vi studerade tillsammans hos Ethric. När du balde att bli en Nekromant skämdes jag, eftersom det var jag som introducerade dig för Ethric. Jag borde ha lyssnat på honom. Från första stund tvivlade han på din förmåga att med vishet bära kunskapen om magi. Ethric berättade för mig om de två föremålen som du har. Du ska veta, Sandro: du kommer inte kunna passera mig på din resa till Deyja. Jag har allierat mig med staden Rampart uppe i norr och de står vid min sida mot dig. Jag kommer att ta föremålen från din föruttnade kropp och föra dem till Ethric.

Efter att han läst igenom brevet igen, skrynklar han ihop det och vänder sig om.

“Ahh, där är du” “Till slut! Jag har Den odöda konungens kapp och De fördömdas rustning! Min plan att belägra Deyja kan nu påbörjas! Men, det verkar som att min gamle mästare Ethric har hittat mig till slut.”

Orden “min gamle mästare” uttalades med en hånfull och pompös ton. Om det inte vore för de bristande musklerna i hans ansikte, hade han lett hånfullt.

“Han har inte varit så förtjust i mig...” fortsatte Sandro. “Nej, han var inte glad när jag valde att ansluta till Necromant, och vill radera... misstaget... från hans karriär. Etheric är ingen dåre. Han har talat om var jag befinner mig för de som ska stoppa mig. Somliga av herrarna vill ha föremålen för egen vinnings skull. Andra vill förstöra dem.

Rummet var tyst. Det enda ljud som hördes kom från vinden som blåste utanför fönstret och från björkveden som sprakade i den öppna spisen.

“Det spelar ingen roll. Jag kommer förgöra dårarna och besegra min mästare på min färd mot Deyja. Där kommer de uppskatta mina dåd.”

“..du är fruktansvärt blyg idag” la Sandro till och skyndade sig till bordet. Sen tog han skallbenet som låg på bordet.

“Du var mer pratsam förra veckan!” Sandro brister ut i ett ondskefullt skratt. Med en suck kastade han ointresserat skallen åt sidan och satte sig vid bordet som var fullt av ihopskrynklade papper och plockade undan diverse skriftrullar. Han knäppte sina beniga fingrar och ett skelett

kom fram från skuggorna med en bricka. Ovan på brickan låg en fjäderpenna.

“Kära Jeddite” började han brevet. *“Jag har mottagit ditt varningsbrev. Är det meningen att jag ska fly och gömma mig, livrädd av ditt löfte att stoppa mig? Nej, dina hot ger mig mer styrka till att fortsätta. Jag kommer att använda dem till att förgöra dina styrkor. Jag kommer att föra dessa föremål till Deyja, där jag ska använda dem för att nå toppen av Deyjas hierarki. Du och din löjelseväckande armé kan inte stoppa mig. Om du står i min väg kommer jag att förgöra varje levande själ under ditt befäl och vända deras odöda kroppar emot dig.*

PS. Tack för att du introducerade mig för magins krafter. Utan din hjälp hade jag aldrig varit där jag är idag. Sandro”

Efter att han avslutat brevet studerade han det noggrant. Han knycklade sedan ihop det och kastade iväg det i affekt och började sedan skriva igen.

“Jag, SANDRO DEN STORE, har tagit emot ditt varningsbrev...”

Om du beträder ett fält med en Obelisk, kan du välja vilken figur som ska representera din motståndare. Efter det, läs delen “Ta saken i egna händer” nedan.

Om du och motståndarens figurer befinner sig på samma Kartbricka, läs delen “De lär sig aldrig”

TA SAKEN I EGNA HÄNDER

Att skicka ett brev och självsäkert annonsera din ankomst är vanligtvis inte din strategi. Du föredrar en vilseledande manipulation eller ett överraskningsanfall för att slå ut den civiliserade krigsföringen. Du har betalat dina rådgivare en stor summa pengar för att de ska avslöja dina motståndares svagheter och de råder dig till att: “Skicka ett brev till alla städer i området att du har föremålen i din ägo. Förklara sedan i minsta detalj hur fruktansvärt mäktig du kommer bli när du använder dem. Låt dem veta att om de inte tillåter dig passera kommer du använda föremålen i strid och kasta en skugga fylld av död och mörker över deras land.”

Du träffar några av dina spejare som kommer med besvärande nyheter.

“Och jag skickade dem dessa brev...” tänker du för dig själv. *“Jag kommer behöva hänga några av mina rådgivare senare... Just det. Det har jag redan gjort.”*

Det ser ut som att det kommer en armé i fjärran. Dina spejare är osäkra vems armé det är, men de ser ut att söka efter någon bland byarna. Argst kastar du en besvärjelse för att blicka över fjärran land, medan du muttrar “Ni är värdelösa”.

Välj vilken figur som ska representera vilken Motståndare.

Hoppa över delen “De lär sig aldrig”.

Om du vinner båda Striderna, läs delen “Upp och hoppa” nedan.

DE LÄR SIG ALDRIG

Jeddite har blivit en tämligen mäktig herre och en mäktig magiker. Du har lärt dig att han alltid håller sitt ord och aldrig gett vika i en strid. Du undrar om det kommer påverka honom att gå in i en strid med en gammal vän. Trots allt, båda sidor har ett övertag i att veta exakt hur den andre agerar i strid.

Dina spejare kommer med ett meddelande. Du låtsas vara intresserad av vad de har att säga och lyssnar på deras nonsens om den förestående striden.

“Det verkar som att oavsett hur länge en människa än lever, så lär de sig aldrig... Så länge de lever...”

När du beträder samma Kartbricka som en Motståndarhjälte för första gången, slå en Anfallstärning:

- Om den visar “+1”, är denna Motståndare Shiva, den andre är Jeddite.
- Om den inte visar “-1” är denna Motståndare Jeddite, den andre är Shiva.
- Slå tärningen igen om den visar “0”.

Om du vinner båda striderna, läs delen “Upp och hoppa” nedan.

UPP OCH HOPPA

Efter striden blickar du ut över slagfältet, där de sista skeletten och zombierna tar hand om de överlevande. Några skelett har precis tillfångatagit en hillebard och börjat att viska sinsemellan. De slår vad. Du undrar över vad...

En spion återvänder med informationen om att det pågår en infekterad konflikt mellan dina motståndare. Din gamla vän Jeddites allierade vill beslagta föremålen och återvända dem till Ethric. Två av de andra allierade Stronghold-städerna uppe i norr och nordöst vill att föremålen ska stanna i deras ägo. Enligt dina rådgivare är Lord Jabarkas, ledaren i dessa två städer, Ethrics illegitime lillebror som lider av mindervärdeskomplex. Det verkar som att Jabarkas alltid varit avundsjuk på sin äldre broders status och du misstänker att han tror sig kunna få mer respekt om han besatt de två föremålen.

Du tillåter dig att le hånfullt. Psykologiska anfall är något av det bästa du vet. Med lite tur kanske dina motståndare förgör varandra och du kan bara vandra rakt fram till Deyja som en skugga i natten.

Men det kommer inte vara så lätt med Ethric.

Du blickar ut över området bakom dig med alla utspridda odöda soldater från de senaste striderna. Jeddite hade blivit en lika mäktig trollkarl som dina spioner hade berättat. Ska du låta din forne vän följa med och bevittna dina framtida död? Kanske han till och med skulle slåss vid din sida? Som på den gamla goda tiden.

Du står över Jeddites kropp.





NECROPOLISKAMPANJEN – NEKROMANTERNAS UPPGÅNG

2. MÄSTARE

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 10 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Necropolis

Fraktionshjälte: Välj en – Sandro eller Tamika

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Skelett, ett Fåtal Zombier, ett Fåtal Vålnader

Startresurser: 3 × , 2 × 

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad

Bonus: Välj ett av följande val:

- +5  Resurser
- +9  Resurser
- Bygg Stadsbyggnaden Mörkerskydd utan kostnad.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Odefinierat

Motståndarhjältar: Ivor, Etheric

Motståndararmé:

- **Ivors Armé:** ★ Nomadenhet*, Neutral armé på samma nivå som din Hjältes nivå***
- **Ethics Armé:** Ett Kompani Minorauter, ett Kompani Medusor

Ivors Korthög: 4 × Might-kort, 1 × Förmågekort

Ethics Korthög: 2 × Might-kort, 3 × Magic-kort

Ethics Besvärjelser: 2 × Stenhud, 1 × Magiska pilen

Ivors Förmågor: Bågskytte** Förmågekort

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

***Under samtliga Strider: vid första tillfället ett AI-kort aktiverar förmågan, utför dess Grundeffekt. Efter det: om ett AI-kort aktiverar förmågan utförs dess Experteffekt.*

*** Se sid. 35, "Fältets Svårighetsgrad" i grundspelets regelbok, för ytterligare detaljer kring antalet Neutrala enheter som ska dras.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

2 × Starkartbrickor (I):

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

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 3 × Necropolis (F1, F4, F7)

4 × Närbrickor (IV–V):

- 4 × slumpmässiga brickor från Grundspelets låda (välj bland: N1–N6)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Ethric representeras av en av de två Hjaltefigurerna från Dungeonfraktionen. Du får själv bestämma vilken Dungeonhjälte du vill spela mot. Placera Ethrics figur på den Startbricka som är längst upp till vänster.

Ivor representeras av en av Castlefraktionshjältarna. Du får själv bestämma vilken Castlehjälte du vill spela mot. Placera Ivors figur bredvid kartan, redo att placeras ut senare i scenariot.

Din Necropolishjälte placeras på den kartbricka längst ner till höger som finns på stadsfältet.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Necropolis Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Du kan inte öka din Hjältes erfarenhetsnivå över nivå 5.
- Motståndarhjältarna flyttar efter spelarens tur är slut.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra båda motståndarhjältarna.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du når slutet av Runda 10.
- Du förlorar din Fraktionsstad.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Rysliga tider" nedan.

Runda 4:

- Läs delen "Ett meddelande från V" nedan.
- Lägg till ett Kompani Övervakare till Ethrics armé.

Runda 6:

- Lägg till ett Fåtal Mantikoror till Ethrics armé.

Runda 10:

- I slutet av rundan förlorar du scenariot.

Om du besegrar en av motståndarnas Hjältar:

- Läs delen "Du är kär" nedan

När scenariot är klart:

- Läs delen "Vägen till Deyja" nedan.



BERÄTTELSEN

RYSLIGA TIDER

“*Ethric ger inte upp...*” tänker du för dig själv, samtidigt som du ser en soldat springa emot dig.

“Jag kommer med fruktansvärda nyheter, herre!”

Han berättar att någon brutit sig in i ditt läger, vandaliserat ditt rum och skurit upp din madrass med ett långt svärd. Den som gjort det hade lämnat en lapp, “*Sandro, död åt dig och de som följer dig. Jag kommer beslagta föremålen som du stulit.*”

Det fanns ingen signatur.

“Herre, jag är ledsen att behöva informera dig om inkräktaren som, vem det än var, lyckades både komma och lämna oupptäkt” fortsätter soldaten. “Men det är inte allt, herre. Inkräktaren tog allt guld... Allt!”

Du morrar till, lyfter ditt svärd och hugger av huvudet på soldaten. Du hade kunnat bli lönnmördad om du sovit i din säng förra natten. Dina soldater måste bli bättre tränade i konsten att försvara sig mot hemliga anfall.

När du ser det scenariot framför dig, börjar skeletten runt dig skallra med sina ben. Till höger om dig, hör du en suck av fruktan. Vidomina.

Medan Ethric skapar kaos runt om i Erathia, riktas allas blickar mot dig. Men alla tittar inte girigt på dig.

Eller snarare... inte på samma sätt.

Vidomina är en ung trollkarl med ambitionen att bli en Necromant. För stunden kan hon vara användbar, men vi kommer gå åt olika håll när vi tagit oss förbi Ethric och in ordentligt i Deyja.

Vidomina fortsätter att uppvisa stor talang och hängivenhet att bli en Necromant. Efter att ha spenderat en dag åt att konferera med dina rådgivare, kollar du hur det går för henne och hennes studier. När du iakttar henne och hennes besvärjelseutövning i månskenet, slår det dig att hon är ganska vacker. Plötsligt ser hennes ögon in i dina och hon ler varmt. Du vänder dig lite skamfyllt bort av stundens känslösvall.

Det är inte meningen att Necromancers ska ha sådana känslor!

Vidomina går fram till dig och lägger sin hand på din axel.

“Godkväll, Mästare. Det känns skönt att se dig. Jag saknade dig idag,” du tar bort hennes hand från din axel.

“Din första lärdom från ikväll: kom inte för nära mig. Necromanter måste alltid handskas med döden och det

vore klokt att hålla distans till andra runt dig, även dina mentorer.”

“Ja, Mästare” svarar Vidomina skamset.

“Nu är det dags för din nästa lärdom. Lita inte blint på andra människor, särskilt de som lever. Hela dagen har mina rådgivare försett mig med information om marken vi rör oss på, men jag börjar bli orolig att jag litat för mycket på dem. Jag behöver att du reser i förväg och delger mig dina egna intryck av situationen. Upptäck hur mäktiga dina fiender är, hur många trupper de har och vilken sorts magi de använder. De fyra senaste städerna var enkla att belägra, men jag vill inte trilla dit för att jag är för självsäker. Jag behöver ett par nya ögon som kan bedöma vad som väntar oss. Så, iväg!”

Det är med blandade känslor du ser Vidomina rida iväg på sitt första uppdrag.

“Vilka fruktansvärda tider” muttrar du.

Din hjälte får omedelbart en nivå Erfarenhet – Leta igenom (2) korthögen med Förmågekort.

När den 4e rundan börjar, läs delen “Ett meddelande från V” nedan.

Om du besegrar en av Motståndarhjältarna, läs delen “Du är förälskad” nedan.



ETT MEDDELANDE FRÅN V

Du får ett meddelande från Vidomina.

“Mästare det finns två Rampart-städer i området. Etheric förvarnade dem om vilka faror din framtida ankomst skulle innebära för dem. Olyckligtvis besitter dvärgarna en av städerna och när de fick höra om dina föremål och att du stulit dem från deras folk, valde de att ansluta sig till Ethric. Var vaksam när du beträder detta område.

Vänligen, Vidomina.”

“Vidomina. Varnar mig. Om farorna. MIG?! Ha!”

Tänker du för dig själv.

Du viker varsamt ihop brevet och lägger det i din väska.

“Förbered er för älvor! Deras bågskytter är på ingående!” ropar du till en av dina spejare.

Din armé reser sig upp, medan du funderar på hur de reagerar när de ser motståndarens armé.

Placera en figur för hjälten Ivor på den närmast upptäckta Obelisk. Om ingen Obelisk ännu är upptäckt, placeras Ivor ut på första Obelisk som upptäcks.

DU ÄR FÖRÄLSKAD

“Han är förälskad, den saken är jag säker på” viskar ett skelett till sina kamrater.

“Har ni inte sett hur han tittar på henne? Hur han tittade på henne med drömmande blick när hon red iväg.”

“Håll tyst, din idiot” varnar en zombie. “Att sprida rykten kan resultera i döden.”

“Ha! Jag är inte rädd för Sandro” fräser skelettet.

“Om han nu är så lysten på kärleken undrar jag om han har vad som krävs för att leda oss...”

Ett eldklot träffar skelettet och skjuter iväg hans ben åt alla håll.

“Inget mer nonsens! Tillbaka till era positioner” gormar Sandro åt de kvarvarande trupperna. De springer snabbt tillbaka till sina poster.

Du förbannar dina mänskliga svagheter och förmanar dig själv. Om du misslyckas med att hålla dina känslor i styr kommer din armé att mista tilliten till din förmåga att leda dem!

“Var är mina spejare? Jag vill veta vad Ethric har för sig! Och var är mina rådgivare...”

Om Ethrics figur fortfarande är på kartan, ändras dennes beteende. De slutar röra sig mot din hjälte, för att istället gå tillbaka mot sin stad. Om du påbörjar en Strid mot dem i sin stad, lägg till Murar, Port och Tornkort till deras Stridsbräde.

Betala 10  för att framkalla ett förflyttningsstraff för Ethric. Hans figur kan bara förflytta sig 2 steg varje runda.

VÄGEN TILL DEYJA

Etheric är borta. Ditt sista hinder på din väg mot Deyja är borta. Den sista personen som kände Sandro innan han blev en Necromant.

Åtminstone den sista du kommer ihåg.

“Borde jag känna något mer?” undrar du. Mänskliga svagheter går dig förbi.

Medan du tänker på din gamle mästare, samlas skeletten. Alla är redo att marschera vidare till nästa mål.





NECROPOLISKAMPANJEN – NEKROMANTERNAS UPPGÅNG

3. HERTIG ALARICE

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Necropolis

Fraktionshjälte: Välj en – Sandro eller Tamika

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Skelett, ett Fåtal Licher

Startresurser: 20 × , 2 × , 4 × , ytterligare +2  produktion, ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

- Lägg till ett Fåtal Vampyrer till din armé.
- +4  Resurs
- +2  Resurser

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Odefinierat

Motståndarhjältar: Thorgrim, Melodia, Hertig Alarice

Motståndararmé:

- **Thorgrims och Melodias arméer**:** Ett Fåtal Griffins, ett Fåtal Korsfarare, ★ Skarpskyttar*, ★ Besvärjare*
- **Hertig Alarice armé:** Ett Kompani Korsfarare, 2 × ★ Mumier*, ★ Skarpskyttar*, ★ Besvärjare*

Thorgrims Korthög: 3 × Might-kort, 1 × Magic-kort

Melodias Korthög: 3 × Might-kort, 1 × Magic-kort

Hertig Alarice Korthög: 6 × Might-kort

Thorgrims och Melodias Besvärjelsekort:**

2 × Välsignelse, 1 × Magisk Pil

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

***Thorgrim och Melodia använder samma*

Besvärjelsekort och arméer. Återställ Besvärjelsekortet efter varje sammandrabbning.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

- 1 × Necropolis (S1)

2 × Fjärranbrickor (II–III):

- 2 × Necropolis (välj bland: F1, F4, F7)

3 × Närbrickor (IV–V):

- 1 × Necropolis (välj mellan: N1, N4)
- 2 × Castle (N3, N6)

1 × Mittbricka (VI–VII):

- 1 × Drakens Utopi Mittkartbricka (C1)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Melodia och Thorgrim representeras av två Hjaltefigurer från Castlefraktionen. Ha dem nära till hands då du kommer behöva dem senare i scenariot.

Hertig Alarice placeras inte på kartan. Striden mot honom sker senare under berättelsens gång.

Din Necropolishjälte placeras på stadsfältet på kartbrickan längst ner till höger på startbrickan.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta Necropolis Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Motståndarhjältarna lyder inte in under standardreglerna för AI-förflyttning (men har fortfarande 3 förflyttningspoäng) och går direkt till närmaste spelares figur genom att använda kortast möjliga väg.

- Motståndarhjältarna flyttar efter spelarens tur är slut.
- Seger över Motståndarhjältar belönas med antingen 6 🏰 eller 2 🏰.
- Obelisker ger dig 10 🏰 och öppnar möjligheten för din hjälte att komma in i Drakens Utopi.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besegra alla Motståndarhjältar och vinna striden i Drakens Utopi.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du kommer till slutet av runda 11.
- Du förlorar din Fraktionsstad.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Skuggornas härskare" nedan.

Runda 11:

- I slutet av rundan förlorar du scenariot.

Om du landar på ett fält med en Bosättning:

- Läs delen "Stanna Herre Alarice!" nedan

Efter att ha upptäckt den andra Närbrickan

- Läs delen "Hertigens smutsiga taktik" nedan.

Efter att ha landat på fältet med Drakens Utopi:

- Läs delen "De sista orden" nedan.

När scenariot är klart:

- Läs delen "Mina sista ord" nedan.



“SKUGGORNAS HÄRSKARE”

Ytterligare ett skelett rasar i bitar när ett blixtklot träffar det.

“Din nästa lektion: Du måste fokusera på både nekromanti OCH besvärjelser, kommenterar du lugnt. “Ingen kommer vilja vänta på att din usla armé ska resa sig medan du fifflar med trollerier.”

Vidomina kastar ytterligare en brinnande pil samtidigt som hon förvandlas till en odöd. Att göra på det sättet var inte någon enkel bedrift men att se hennes hängivenhet kände du att det var ett logiskt drag. Hennes snabbhet var imponerande.

“Som jag sa, när jag reste till Deyja, stötte jag på Finneas Vilmar. En ambitiös men lite lätt korkad Necromant. Han har några egendomar här och försöker utvidga och förstärka sina domäner. Med övertalningsförmåga kommer han snart befinna sig i det läge han har längtat efter. Du delar med dig av dina planer med Vidomina som träffade dina styrkor på vägen.

“Herre, varför kan du inte...” påbörjade Vidomina när du genast avbröt henne.

“Koncentrera dig! När du är härskare klandrar alla dig för sina misstag. Och försöker att avrätta dig. Gift, svärd, magi. Välj vad du vill. Min säng är sönderhuggen trots att jag inte innehar titeln Härskare. Säger du och tittar henne i ögonen. Hennes ljuvliga, djupa ögon...”

“Jag kommer självklart vara skuggan som viskar order i hans öra” lägger du till efter en kort paus. “Finneas Vilmar är en yngling till herre som suktar efter makt. Med sådan glupskhet men alldeles för trögtänkt gällande taktik och politiskt spel... Han är förstekandidat för titeln nickedocka! Han vet bara inte om det än.”

När du ser Vidomina fullt upptagen med sin träning börjar du undra vad som står näst i spel. Inom kort kommer Hertig Alarice befinna sig bland de döda. Dina planer fortlöper väl medan du förbereder ett anfall. Finneas kan inte förlika sig med din taktik men du vet att hans skulle leda direkt till graven. Han inbillar sig att han är ett taktiskt geni.

Han kommer snart upptäcka att han inte kan överleva utan din vägledning.

Din hjälte får omedelbart en nivå Erfarenhet – Leta igenom (2) korthögen med Förmågekort.

Om du anländer till ett fält med en bosättning, läs delen “Stanna i lagens namn, Herre Alarice!”

Efter att ha upptäckt den andra Närbrickan, läs delen “Hertigens Smutsiga Taktik” nedan.

STANNA HERRE ALARICE!

“Stanna där du är!” hörs en röst ropa från ingenstans.

“Varför stoppar du oss?” ropar du tillbaka.

Vi har redan sagt till dig att vi inte kommer att alliera oss med dig Herre Alarice!

“Jag är inte Herre Alarice,” förklarar du.

“Aha,” säger en lättad röst. En dvärg dyker upp på taket på byggnaden framför dig. “Var hälsad. Jag heter Taruzdandu. Tack gode Gud att du inte är Herre Alarice. Den herrn är så irriterande!”

“Jasså? Vad får dig att säga det?”

“Han ger aldrig upp,” suckar dvärgen. “Han vill att vi ska förse honom med guld så att han kan finansiera ett maktövertag eller nåt annat korkat. Men om sanningen ska fram så bryr vi oss inte ett jota om överjordisk politik. Vi vill bara bryta här i gruvan i lugn och ro.”

“Jaha, verkligen? Vilken gruva pratar du om?”

“Det finns en guldgruva inte så långt bort härifrån som producerar mer än någon annan gruva. Vi kommer inte åt den förrän de slutar plundra det här området på resurser. Tydligen är den där Sandro-typen också ute efter allt vårt guld, inte bara Alarice.” Dvärgen skärskådar dig. “Hallå där! Du är väl inte den där Sandro, eller? Jag har hört en hel del dåligheter om dig. Folk säger att du går runt och dödar folk för att kunna bygga upp dina arméer.”

“Jag skulle vara lyckligt lottad om jag hade en sådan intelligent tjänare bland mina trupper. Det är sant. Det är jag som är Sandro och i mina ögon är ni bara enkla rekryter som inte vet om det ännu.”

Med det sagt avancerar du för att ta över staden.

Denna bosättning producerar Guld. Din produktion ökar med 10.

Efter att ha upptäckt den andra Närbrickan, läs delen “Hertigens Smutsiga Taktik” nedan.

HERTIGENS SMUTSIGA TAKTIK

När du rider in i gläntan lägger du märke till två arméer som marscherar i din riktning. Hur är det möjligt? Dina spejare informerade dig inte om dessa arméer. De sade till och med att kusten var klar. Såvida...

“Hertig Alarice gjorde något” säger du till dig själv.

Upptäck de två kvarvarande närbrickorna och placera båda Castle-figurerna på mittenfältet på varje kartbricka.

Efter att du slutfört din förflyttning börjar de förflytta sig mot din närmaste Hjeltefigur.

För att beträda Drakens Utopi måste du besöka en Obelisk.

Efter att du har beträtt fältet med Drakens Utopi, läs delen "Sista orden" nedan.

SISTA ORDEN

Du hinner i fatt Hertig Alarice på kvällen, nära de skrämmande ruinerna efter ett gammalt torn. Han är helt ensam, då dina förtrupper tagit hand om hans vakter. Så liten. Så obetydlig.

Dina trupper omringar honom och nästan pressar upp honom mot muren.

Förnöjsamt närmar du dig hertigen utan att titta på honom. Du blickar ut mot solnedgången. När solen långsamt sänker sig bortom horisonten, vänder du dig mot hertigen.

"Några sista ord?"

Trots din enorma armé, verkar hertigen obekymrad. Är det stolthet? Det går inte utläsa mycket av ett lich-ansikte... Plötsligt utan förvarning och utan tecken på rädsla, kliver han framåt... och yttrar endast två ord.

"RES ER".

Från marken mellan dig och hertigen reser sig en mur av händer, följt av kropparna. Mumier iklädda söndriga trasor. Samtidigt hör du olycksbådande stön från alla håll. Och ögonen som glittrar till i mörkret. Döda ögon. Från ruinen gör alla som du precis dödat sig redo för en sista strid.

"Din smutsiga taktik slutar aldrig..." muttrar du.

Innan Striden startar, placera en av ★ Mumieenheterna på din sida av Stridsbrädet på en ledig plats utmed antingen den första eller andra raden av dina Fraktionsenheter. ★ Mumieenheter anfallr alltid före någon annan enhet.

Efter du vunnit striden, läs delen "Mina sista ord" nedan.

"MINA SISTA ORD"

Hertig Alarice är ensam. Igen.

Du ser dig nervöst omkring. Men inget händer. Du skyller på mänskliga svagheter.

Med en uns av lättnad närmar du dig honom. Allt du vill säga snurrar runt i huvudet. Eller kanske i själen. Eftersom skallen är tom, precis som en äkta lich.

"Han är er" säger du till de skadade odöda. Deras ögon skiner upp i mörkret så snart luften fylls med ljudet av ben som krossas och kött som slits itu.

När du går iväg från platsen börjar du undra. "Åh. Jag glömde ta hans krona."

När du vänder dig om blickar du ut över klungan med odöda som fyller rummet där Alarice alldeles nyligen befann sig. Befann.

"Nå, jag får skaffa mig en annan. Finneas kommer inte se nån skillnad oavsett," muttrar du och några skelett skrattar till åt din kommentar. Fylld av ilska fyller du dina händer med magisk energi och ropar:

"Återgå till arbetet!"





TOWERKAMPANJEN – DRAKSLAKTAREN

1. KRISTALLDRAKAR

Genom förgörelse och smärta banar en äkta drakdräpare sin väg. Att dräpa Kristalldrakar är bara den första i raden av utmaningar som Dracon måste genomgå för att kunna kalla sig drakdräpare. När detta väl är genomfört måste Dracon söka upp och slåss mot den mäktigaste wyrm i denna värld eftersom Dracon bara kan kalla sig en äkta drakdräpare när Azurdrakarna har förintats.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 9 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Tower

Fraktionshjälte: Välj en – Dracon eller Solomyr

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Gremlins, ett Fåtal Gargoyler

Startresurser: 15 × , 3 × , 1 × , ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader:  Bostad,  Bostad

Bonus: Välj ett av följande val:

-  +2  Resurser
-  Lägg till ett Fåtal Järngolems
-  Förstärk Gremlins och Gargoyler

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Motståndare: Kristalldrakar

Kristalldrakarnas armé: 1 ×  Kristalldrakar*,
 Skarpskyttar*

Kristalldrakarnas korthög 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Kristalldrakarnas besvärjelser: 3 × Magisk pil

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

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

-  1 × Tower (#S1)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

-  3 × slumpvist valda brickor från grundspelet eller SG-boxen (välj från: F1–F9 och #F1–#F3)

2 × Närbrickor (IV–V):

-  2 × Castle (N3, N6)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Tower-hjälte på mittfältet på Towers Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

-  När du besöker en Obelisk triggas en särskild händelse.
-  Du kan inte upptäcka några Närbrickor före du upptäckt alla Fjärranbrickor på brädet.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besöka en Obelisk och vinna striden mot motståndaren där.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

-  Återställ dem efter varje strid.
-  Tiden rinner ut – Du har tills slutet på runda 9 på dig att vinna.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

-  Läs delen “Höga förväntningar på hur arvet förvaltas”.

Runda 4:

- Läs delen “Det kryper närmre” nedan.

Runda 9:

- I slutet av denna runda, förlorar du scenariot.

När du besöker ett fält med en Obelisk:

- Läs delen “Min första prövning” nedan.



BERÄTTELSEN

HÖGA FÖRVÄNTNINGAR PÅ HUR ARVET FÖRVALTAS

Du står på toppen av den högsta kullen du kunde hitta. Snötäcka dalar sträcker sig utmed den synliga horisonten och linjen mellan himlen och marken suddas ut av en fjärran dimma. Bakom dig väntar dina lojala trupper på ordern att strida mot drakar tillsammans med dig, deras mästare.

Din mor har tränat drakdräpare så länge du kan minnas. Det är nu dags att hon tränar sin ende son. Din mor vet hur smart du är och därför kan hon inte ge dig de vanliga uppdragen. Det enda som du hittills kan är att träna präster och magiker till att bli besvärjare. Du har kontroll över en liten by.

“Min mor har förberett mitt sista test” säger du, med ryggen vänd mot dina trupper. “Den finaste kristallen, tagen i smyg från grottorna i Krewlod, har använts för att göra en mäktig drakgolem. Denna varelses konstruktion

är ett stordåd fylld av magiska förmågor. För att förstöra den...” du höjer din hand och knyter den som om du tar tag i något osynligt, “...ett ännu större stordåd. Ja, jag har hört att den största bedriften för en drakdräpare är att döda de sällsynta, mäktiga Azurdrakarna.

Du vänder dig om och upptäcker att hälften av dina trupper gått iväg för att förbereda mat, slå upp tält och sysslar med allt annat som behöver göras. Du ville ändå övernatta här, så låt gå. Det gör dig stolt att dina män kan läsa av dina intentioner så väl. Du nickar mot de yngsta nykomlingarna som fortfarande inväntar order varpå de ansluter till de andra och förbereder lägret.

Din uppgift är att döda Kristalldrakarna med trupperna som du har, så att du kan bevisa för din mor och alla andra att du är redo att bli en äkta drakdräpare. Uppdraget är farligt, var försiktig.

DET KRYPER NÄRMRE

Bara några få steg framför dig fångar ett skimmer på marken din uppmärksamhet. Du signalerar till styrkorna att stanna och du kliver av din häst. Du sätter dig på huk och plockar upp de glittrande kristallerna från snön. Du lägger märke till mönstret och tänker att Kristalldrakarna förmodligen inte är så glada över att deras undersåtar misslyckats med att stoppa dig. Du ler för dig själv och känner hur självförtroendet växer. Du är redo för det här.. intalar du dig själv.

Du får 2 .

MIN FÖRSTA PRÖVNING

Rakt framför dig ser du äntligen ditt mål – Kristalldrakarna. Några av dem sover i mitten av den dal som du passerade. Precis som du förutspådde!

Du kan inte annat än beundra deras storslagna skepnad. Skapade enbart av röd kristall och sprungna till liv genom magi, skiner en mystisk aura runt dem. Du tittar på dem och lägger märke till att de är till hälften transparenta. Genom deras kroppar av kristall kan du se dalen bakom, färgad i blodrött. Magiska hjärtan, begravda djupt i deras bröstorgar, lyser upp deras kroppar från insidan. Många trollkarlar skapar dessa varelser för kristallen som de ömsar från sitt skinn. Det är vad du har hört i alla fall.

Att besegra dem må vara det första steget till att bli drakdräpare, men vilket steg det är! Mor kommer bli nöjd, tänker du samtidigt som du gör dig redo för strid.

Strid mot Kristalldrakarnas armé.



TOWERKAMPANJEN – DRAKSLAKTAREN

2. ROSTDRAKAR

Scenariot spelas med Fortress expansionen. Om du inte har den, hoppa över det.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Tower

Fraktionshjälte: Välj en – Dracon eller Solomyr

Fraktionsarmé: Ett Kompani Gargoyler, ett Kompani Järngolems, ett Fåtal Magi

Startresurser: 18 × , 1 × , 3 × 

Stadsbyggnader: ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

-  +5  Resurs
-  **Förstärk Magienheten**

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Motståndare: Rostdrakens Första Armé, Rostdrakens Andra Armé, Rostdrakens Tredje Armé

Motståndararmé:

-  **Rostdrakens Första Armé:** 1 × ★ Rostdrakar*
-  **Rostdrakens Andra Armé:** 1 × ★ Rostdrakar*, 1 × ★ Guld Golems*
-  **Rostdrakens Tredje Armé** 2 × ★ Rostdrakar*, 2 × ★ Guld Golems*

Rostdrakens korthög:** 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Rostdrakens besvärjelsekort:** 2 × Förbannelse

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

***Alla arméer använder samma korthög. Återställ efter varje Strid.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

-  1 × Tower (#S1)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

-  1 × Tower (#F2)
-  2 × Fort (F14, F15)

2 × Närbrickor (IV–V):

-  2 × Necropolis (N1, N4)



PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Tower-hjälte på mittfältet på Towers Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

- Varje gång du anländer till ett fält med en gruva, läs delen som hör till i berättelsen nedan.
- Du kan inte komma in i Juveltjärnen förrän du har belägrat 3 gruvor.
- När du har besegrat en av Rostdrakarnas arméer, få 1  och .

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste belägra alla gruvor och juveltjärnen samt besegra de arméer som försvarar dem.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Återställ dem efter varje strid.
- Tiden rinner ut – Du har tills slutet på runda 11 på dig att vinna.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

När du anländer till ett fält med en gruva på Towers Startbricka:

- Läs delen "En uppgift värdig en Hjärte!"



BERÄTTELSEN

EN UPPGIFT VÄRDIG EN HJÄLTE!

Du ser över regionens karta. Enligt spejarna som precis har lämnat ditt tält, har Rostdrakarna tagits från gruvorna nära staden Ochre för att utfodras. Det är inte förvånande. De lever och frodas i svavelgruvor. Dessa ovanliga bestar har jagat bort jordbrukarna och nu står deras levebröd på spel.

“Som hjälte, skulle jag göra det för stadsborna!” Uttrycker du för dig själv för att bevisa dig rätt. “Dock gör jag bara detta för att finslipa mina färdigheter. Finns det Rostdrakar, är Azureerna inte långt bort...”

Rostdrakarna spyr ut en koncentrerad syra som första attack. Den här syran äter sig igenom den starkaste rustning. Anfallet bådar gott.

När du anländer till ett fält med en gruva, läs delen “Den första gruvan” nedan.

DEN FÖRSTA GRUVAN

Du förväntar dig att de mäktiga varelserna ska utmana din armé när du går in i det första draknästet i regionen. Men – till din besvikelse snarare än till Rostdrakarnas älvglans, möts du av tystnad och damm som faller på ditt huvud. Gruvan är övergiven. Men varför? Du tar reda på anledningen och finner att den enkla sanningen är att det inte finns mer att äta här. Inte för dem.

“Ingen kan bryta i dessa tunnlar längre...” mumlar du till dig själv.

Bracadas folk har hållit Krewlodianerna borta genom att kontrollera deras gruvor. Nu har Rostdrakarna tagit över och alla resurser i landet kommer försvinna. Såvida ingen stoppar dem. Folket behöver hjälp och dina förmågor hade behövt vässas lite.

När du anländer till ett annat fält med en gruva, läs delen “Den andra gruvan” nedan.

DEN ANDRA GRUVAN

När du stiger in i kristallgruvan hör du skräckslagna skrik som skulle göra vem som helst galen. Du styr stegen mot ett svagt ljus längst in i gruvan. När du närmar dig ser du hur drakar håller en man som vrider sitt huvud mot dig och jämrar tyst “Hjälp oss.”

Strid mot Rostdrakens första armé. Placera  på Rostdrakens enhet. När du anländer till ett annat fält med en gruva, läs delen “Den tredje gruvan” nedan.

Efter denna strid ökar svårighetsgraden för varje Strid på kartan med ett (se sidan 35 “Fältets Svårighetsgrad” i grundspelets regelbok).

DEN TREDJE GRUVAN

Det har varit en lång vandring genom berg och skog. På din resa stöter du på en väldigt gammal man som ligger på marken. Med ett bandage runt huvudet och en mitella runt nacken ser han ut att vara medvetslös, eller till och med död. Du blundar och skakar på huvudet. Du bestämmer dig för att befria drakarnas rike som orsakar all denna misär.

Då dina mannar känner dig väl, erbjuder sig några att begrava kroppen. Du kan inte lämna honom att ruttna på vägen. Men minsta fördröjning riskerar att tappa spåret efter fienden...

Välj en:

- Försvaga en av dina enheter från “Ett Kompani” till “Ett Fåtal”. Erhåll sedan en Moralbricka.
- Erhåll Negativ Moral.

Under strapatserna genom bergen får du en glimt av något röd-orange i skyn en liten bit bort. När du går upp till gruvan känner du en svag bris. Vid åsynen av Drakarnas land, ler du åt din perfekta tajming.

“Inga förutom drakarna kommer skadas den här gången,” intalar du dig själv.

Strid mot Rostdrakens andra armé. När du anländer till fältet med Juveltjärn, läs delen “Den slutliga uppgörelsen” nedan.

Efter striden kan du komma fram till fältet med Juveltjärnen.

DEN SLUTLIGA UPPGÖRELSEN

Du närmar dig en juveltjärn med svärmande drakar. En våg av kväljande stank av syra slår mot dig och får din frukost att komma upp igen. Du håller genast för munnen i ett försök att sluta kräkas. Inte helt lätt, men du lyckas. Några av dina mannar lyckas dock inte lika bra. Lukten är vedervärdigt äcklig. Solen gassar ner på blodet som täcker svaveln. Drakarna har gått hårt fram här. Du avancerar. Just som du ska gå in i tjärnen blir du nersprungen av ett gäng guldgrävare. Vid en snabb titt ser du hur skadade och nedbrutna folket är. Eftersom du inte vill att de ska lida mer, rusar du in och slaktar drakarna som torterar dem.

Du strider mot Rostdrakarnas tredje armé.



TOWERKAMPANJEN – DRAKSLAKTAREN

3. ÄLVDRAKAR

Scenariot spelas med Rampart expansionen. Om du inte har den, hoppa över det.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 13 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Tower

Fraktionshjälte: Välj en – Dracon eller Solomyr

Fraktionsarmé: Ett Kompani Gargoyler, ett Kompani Järngolems, ett Fåtal Magi

Startresurser: 15 × , 5 × , 1 × , ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader:  Bostad,  Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

-  +4  Resurser
-  Förstärk Magienheten

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Motståndare: Älvdrakarnas första armé, Älvdrakarnas andra armé, Älvdrakarnas tredje armé

Motståndararmé:

-  Älvdrakarnas första armé:  Älvdrakar*
-  Älvdrakarnas andra armé:  Älvdrakar*,
 Troll*
-  Älvdrakarnas tredje armé: 2 ×  Älvdrakar*,
 Troll*

Älvdrakarnas korthög: 5 × Might-kort

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

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

-  1 × Tower (#S1)

4 × Fjärranbrickor (II–III), med Bosättningar:

-  1 × Necropolis (F1)
-  1 × Dungeon (F2)
-  1 × Castle (F3)
-  1 × Rampart (F10)

2 × Fjärranbrickor (II–III), utan Bosättningar:

-  2 × Tower (#F2, #F3)

1 × Närbricka (IV–V), med Pandoras ask:

-  1 × Castle (N3)

Blanda Fjärranbrickorna och placera dem nedåtvända i valfri ordning.



PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Tower-hjälte på mittfältet på Towers Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

- Efter att ha vunnit den första bosättningen, läser du motsvarande del i berättelsen nedan, varje gång som du anländer till en annan bosättning.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste erövra alla Bosättningar på kartan och sedan vinna striden vid Pandoras ask.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Återställ dem efter varje strid.
- Tiden rinner ut. Du har till slutet av runda 13 på dig.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

- Läs delen "Den lömska älvdraaken" nedan.



BERÄTTELSEN

DEN LÖMSKA ÄLVDRAKEN

Det verkar som om du har nått vägs ände efter att ha rest vitt och brett. I ditt letande efter de eftertraktade och svärfångade Azuredrakarna, har du hört om observationer västerut. Du lutar dig över kartan i tältet och blickar tillbaka på händelser som har lett dig till där du är idag och det enda du ser att det är en lömsk Älvdrake som spelar byborna ett spratt. Först blir du besviken men sedan upptäcker du att det inte bara var en utan flera liknande drakar som flyttar runt mellan städerna och stör i största allmänhet. Nu ser du ett tillfälle.

“Jag har trots allt aldrig sett en Älvdrake” erkänner du för en officer i ditt sällskap. “Och man vet väldigt lite om dessa bråkstakar.”

“Jaha, så de vet något?”

“Ja. Det man vet om dem står att läsa mer i sagoböcker än i magiböcker.”

“Jasså, den sorten.”

“Vissa säger att de är osynliga. Andra säger att de kan kasta besvärjelser.”

“Läskigt.”

“Men det sägs att de bara är knappt en meter höga. Jag vet inte vad jag kan förvänta mig eller hur mina förmågor kommer att sättas på prov. Hur som helst kommer jag vara mer förberedd mot Azureterna ju mer jag vet.”

Du känner att du behöver mer träning innan du tar dig an Azuredrakarna och du beslutar dig därför att hjälpa folket i Bracada att befria dem från hotet som ligger över dem. Men vid en anblick på kartan upptäcker du att situationen är långt mer förskräcklig än bara lite knepig. Om inte Älvdrakarna är utrotade inom sex månader, verkar det som att ingen av byarna utmed kusten kommer överleva.

“Min herre, jag har nyheter att rapportera.” En bekant röst utanför tältet får dig att vända dig om. Officeren som du har samtalat med under de senaste tre månaderna eller så... kom just in i tältet.

“Hade du inte precis...” börjar du men avbryter och tittar dig omkring.

Det finns ingen annan än du i tältet.

“Va?”

När du landar på ett fält med , läs delen “Den första uppgörelsen...” nedan. Du kan inte upptäcka några Kartbrickor innan du har kommit till det fältet.

DEN FÖRSTA UPPGÖRELSEN...?

När du vandrar genom skogen stöter du på en låda. Du har inte sett denna typ av låda tidigare och beslutar dig kvickt för att inte öppna den. Du tar ett par steg bakåt men nyfikenheten griper tag i dig. Så du vänder om och sträcker ut en hand för att öppna den. Plötsligt hoppar en pyssling fram från skogsbrynet upp på lådan och hindrar dig från att öppna den. Då du inte riktigt förstår vad som just hände plus att du inte tidigare har sett en pyssling, sitter du bara där och studerar honom. Efter en lång stund bryter han tystnaden, “Jag heter Erik! Och vem är du då?” Medan du berättar vad du heter, funderar du på vad den här lilla filuren har i kikaren. “Jag vet vad som är i görningen här i krokarna. Med detta i åtanke, vill jag skicka med dig ett gott råd... Öppna inte, under några som helst omständigheter, denna låda,” säger pysslingen och klappar på lådan. Och precis som du ska fråga varför, pyser han iväg i ett moln av rök, in i skogen igen. Och lämnar dig med lådan... och med en märklig känsla av att du har träffat honom tidigare.

Välj en:

- Slå två  och välj utfallet av en av dem.
- Erhåll Positiv moral och ytterligare en .

När du har erövrat den första Bosättningen, läs delen “Goda råd” nedan.

GODA RÅD

Kort efter du lämnar Bosättningen ser du en man liggandes på marken som kämpar med att komma upp på fötter och komma hem igen. Som den hederliga person du är, stöter du återigen på ett dilemma. Den här mannen behöver din hjälp, precis som så många andra som terroriseras av dessa bestialiska varelser på andra platser och varje spenderad sekund här, innebär förlorade sekunder någon annanstans där folk lider. Mamma lärde dig att hjälpa folk i nöd, men nämnde aldrig liknande dilemman.

När du kommer till fältet med Bosättningen, läs delen “Ett skimmer” nedan.

Välj en:

- Erhåll en  och erhåll sedan en Negativ moral. Hoppa över resten av denna del.
- Förlora en  under din nästa tur, men upptäck två valfria brickor på kartan.

Du bestämmer dig för att hjälpa honom. Det tar ungefär en timme att hjälpa honom hem igen och när han väl är i säkerhet hemma, vänder du dig om för att gå. När du når ytterdörren återfår den gamle mannen medvetandet och delar med sig av vad som hänt honom.

ETT SKIMMER

Du vandrar genom en bosättning. Vagnar står övergivna huller om buller på de folktomma gatorna. Du kikar in på en taverna och möts bara av tomma stolar och halvätna måltider. Det måste ha varit Älvdrakarna som har fått alla att fly fältet i ren och skär skräck. På en kulle mitt i staden står en garnison bemannad av lokala legosoldater. Eller, det borde vara så. *“Om det finns någon kvar, är det där vi hittar dem.”* Du försöker hålla modet uppe, om så bara för en kort sekund, och börjar klättra. När du går igenom garnisonen skymtar du ett svagt skimmer bakom en liten kulle framför dig. Du vet vem som är där. Du undrar bara om det finns en annan väg runt. Du kommer till insikten att det inte är fallet och tar tjuren vid hornen. På toppen av kullen får du syn på pysslingen och märker att han vinkar åt dig. Den lilla varelsen går rakt mot dig och stannar framför dig.

“Jag tänkte att eftersom du ändå inte skulle lyssna på mig, la jag ingen energi på att varna dig för Älvdrakarna som vaktar garnisonen,” säger han.

“Tack så mycket. Det var faktiskt ganska trevligt när du inte var där, snäser du av honom.

“Om du ska vara sån, ska jag inte berätta att en Älvdrake gick iväg och kommer nu tillbaka med fler,” säger pysslingen och försvinner ännu en gång bort i ett rökmoln.

Strid mot Älvdrakarnas första armé. Placera  på Älvdrakens enhet. Läs delen “Illusionen” nedan efter striden.

ILLUSIONEN

Efter du har besegrat Älvdrakarna ser du dig omkring. Inom en kort stund börjar din syn vackla och lika snabbt som den uppenbarades, försvann illusionen igen. Du ser dig omkring igen och upptäcker att staden inte alls var övergiven. Det är en välmående stad.

När du kommer till fältet med nästa Bosättning, läs delen “Den tredje uppgörelsen” nedan.

Efter denna strid, ökar svårighetsgraden för varje strid på kartan med ett till slutet av scenariot (se sidan 35 “Fältets Svårighetsgrad” i grundspelets regelbok).

DEN TREDJE UPPGÖRELSEN

Den lille pysslingen dyker upp framför dig, skakar på huvudet och flinar för sig själv. Du är inte förvånad. Hans skratt oroar dig trots allt lite och du frågar varför han är så glad.

“Är det med flit du inte lägger märke till någon?” Säger pysslingen och fortsätter fnittra.

Du känner inte för att lyssna på honom, går förbi honom och tänker att han försvinner om du ignorerar honom. Till din bestörtning, gör han inte det. Han går dig istället hack i häl och berättar varför du ska lyssna på honom. Efter flera timmars babbel är du innerligt trött på hans barnsligheter. Så du vänder dig ilsket om och försöker vrida huvudet av honom. Men i samma ögonblick som du nuddar honom går han upp i rök. Han irriterade dig så mycket att du börjar muttra för dig själv på din fortsatta jakt på Älvdraken.

Strid mot armen som vaktar denna Bosättning på vanligt sätt. När du kommer till fältet med nästa Bosättning, läs delen “Den sista förtryckta Bosättningen” nedan.



DEN SISTA FÖRTRYCKTA BOSÄTTNINGEN

Dina spanare var minst sagt upptagna idag så du bestämmer dig för att inspektera området på egen hand. Genom att förstå folkets vardag bättre, vidgar ditt perspektiv och gör dig till en bättre befälhavare.

Det var en dålig idé.

I denna stund flyr du från flertalet Älvdrakar. För att öka avståndet mellan er skyndar du nerför stigen. Du vänder dig om för att se hur långt bakom de där... de där sakerna är, ser du att du är nära 50 steg bort. Du trillar nästan av förvåning när du vänder dig framåt igen. Där står pysslingen igen rakt framför dig.

“Vad var det jag sa?” Skriker han. “Kom igen. Vad var det jag sa? Säg det tillsammans med mig nu, ‘Öppna, under inga som helst omständigheter, denna låda’. Nåja, du lyssnade inte på mig, eller hur? Haha, nästa gång gör du kanske det.” Pysslingen skrattar.

Han försvinner ytterligare en gång i sitt moln av rök, innan du hinner fråga honom något.

Strid mot Älvdrakarnas andra armé. När du anländer till fältet med Pandoras ask, läs delen “Sista snacket” nedan.

SISTA SNACKET

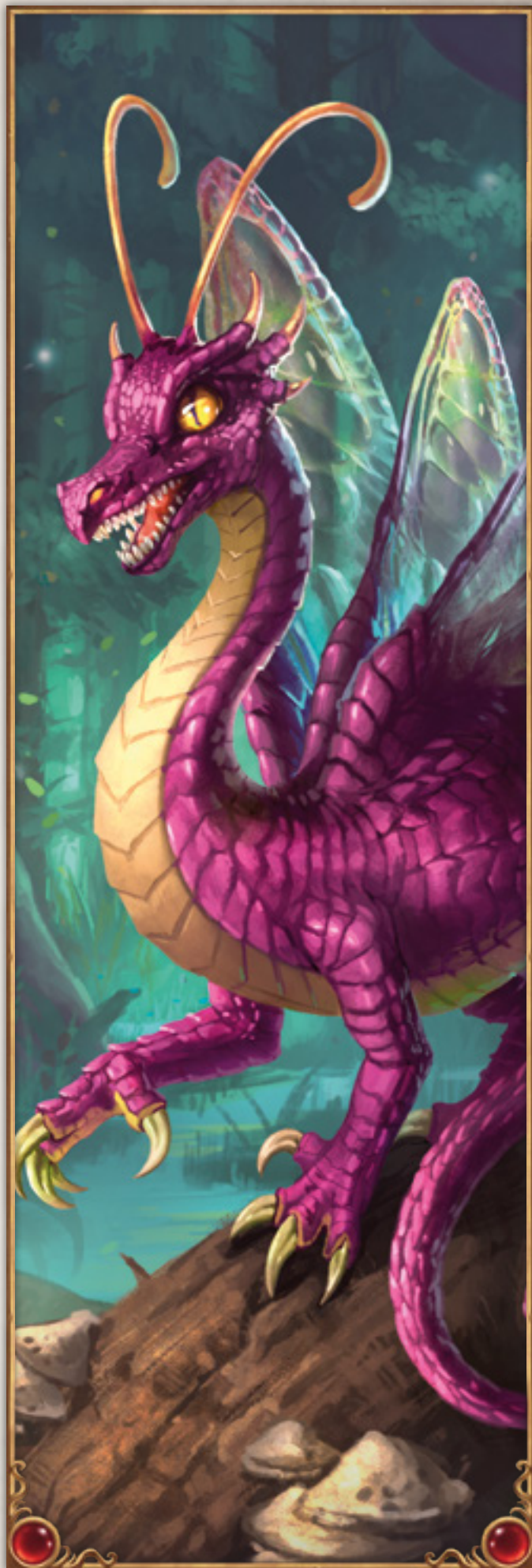
Blicken dras till en mystisk Pandoras ask som ligger framför dig på marken. Just som du ska plocka upp den, får du syn på en liten pyssling som stirrar på dig från en gammal stubbe.

“Hej på dig igen,” säger pysslingen med ett grin.

“Hej hej,” svarar du och undrar varför han inte är sur på dig. Det var ju inte alltför länge sen som du försökte vrida nacken av honom...

Du slutar undra när den lilla varelsen bleknar bort i ett skimmer. Där pysslingen precis satt, sitter nu tre Älvdrakar. Du inser nu att den där draken bara har lekt med dig hela tiden och undrar nu vilken av de tre som är den riktiga draken.

Strid mot Älvdrakarnas tredje armé.





TOWERKAMPANJEN – DRAKSLAKTAREN

4. AZURDRAKAR

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Tower

Fraktionshjälte: Välj en – Dracon eller Solomyr

Fraktionsarmé: Ett Kompani Gargoyler,
ett Kompani Magi

Startresurser: 30 × , 4 × , 2 × ,
ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

- Leta igenom (3) Förmågekorten
- Leta igenom (3) Besvärjelsekort
- Leta igenom (3) Föremålskort

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Motståndare: Kristalldrakar, Svarta drakar,
Azurdrakar, Drakar

Motståndararmé:

- **Kristalldrakarnas armé:** ★ Kristalldrakar*
- **Svarta Drakens armé:** Ett Fåtal Svarta drakar
- **Azurdrakarnas armé:** ★ Azurdrakar*
- **Drakens armé:** ★ Kristalldrakar*,
ett Fåtal Svarta drakar, ★ Azurdrakar*

Motståndarens kort:** 3 × Might-kort, 2 × Magic-kort

Motståndarens besvärjelsekort:** 2 × Stenhud,
2 × Magisk pil

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

***Alla AI motståndare använder samma AI- och
Besvärjelsekorthögar Återställ dem efter varje strid.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt
scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I):

- 1 × Tower (#S1)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 3 × Tower (#F1–#F3)

3 × Närbrickor (IV–V), med Obelisker:

- 1 × Castle (N3)
- 1 × Necropolis (N4)
- 1 × Dungeon (N5)

1 × Mittbricka (VI–VII):

- Drakens Utopi Mittkartbricka (C1)



PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Tower-hjälte på mittfältet på Towers Startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

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

- Varje gång du anländer till ett fält med en Obelisk, strider du mot: Kristalldrakarnas armé, Svarta drakens armé och Azurdrakarnas armé. Du kan bara välja en armé en gång vardera.
- Efter du har övertagit en Obelisk, välj en: erhåll 2  eller 7 .
- Efter du har kontroll över den första Obelisken, ökar svårighetsgraden för varje Strid på kartan med ett tills slutet av scenariot (se sidan 35 "Fältets Svårighetsgrad" i grundspelets regelbok).
- Du kan inte komma in i Drakens Utopi förrän alla Obelisker är övertagna.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besöka alla 3 Obelisker och sedan besegra armén i Drakens Utopi.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Återställ dem efter varje strid.
- Tiden rinner ut – Du har tills slutet på runda 11 på dig att vinna.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

Runda 1:

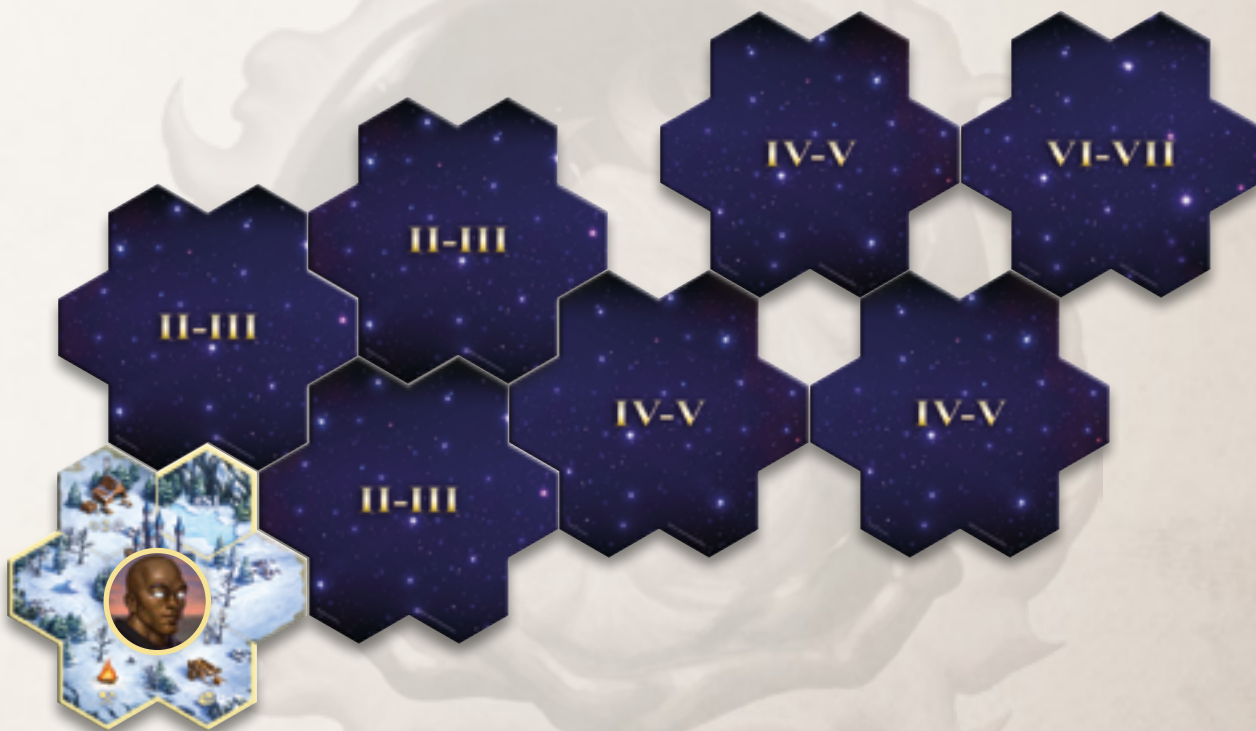
- Läs delen "Den slutliga prövningen" nedan.

Runda 11:

- I slutet av denna runda, förlorar du scenariot.

När scenariot är klart:

- Läs delen "Tomma känslor" nedan.



BERÄTTELSEN

DEN SLUTLIGA PRÖVNINGEN

Du står i mitten av borggården på ditt slott. Dina mannar har samlats runt dig och inväntar dina ord.

“Jag har funnit ett bo med mäktiga Azurdrakar. Jag har även funnit mitt öde. Azurdrakar stannar inte länge i boet och de kräver ett följe av alla sorters drakar.” Du skriker med all kraft. Du känner av en viss nervositet isamlingen och lägger till “Utmaningen är enorm, men jag är övertygad. Gör er redo. “Vi beger oss inom kort!”

“Nu är det dags,” intalar du dig själv när du förbereder dig för den långa resan. Du har väntat länge på det här ögonblicket. Med allt mod du kan samla beger du dig ut mot din sista utmaning, den som ska bevisa din storhet Azurdrakarna!

TOMMA KÄNSLOR

Triumferande stoltserar du ovanpå draken. Din armé har bant loss fjällen och delat ut dem mellan sig. De bär nu drakens fjäll på sina rustningar som lyckoamuletter. Alla är fortfarande skräckslagna men med vetskapen om att något som var omöjligt att besegra, nu kan dödas, får krigsmoralen att pulsera. Du klarade av prövningarna som din moder organiserade. Den mäktiga Drakslaktaren.

Det är dock fortfarande något som är fel.

“Min seger är värdelös,” viskar du till dig själv.

“Jag förstår inte varför. Jag har uppnått något som bara eliten drömmer om. Innerst inne har jag känt att denna best skulle vara nyckeln till att låsa upp en lång räcka av personliga tillfredsställanden”.

Du plockar ett fjäll från den döde drakens vinge.

“Jag hade fel.” Du låter fjället falla till marken.

“Mitt missnöje irriterar mig och jag undrar... Vad kommer härnäst?”





KARTPLATSER

GRUVA: SÅGVERK



Kategori: **Flaggbar**

Sågverk fungerar på samma sätt som en gruva. Om du erövrar en gruva som inte tidigare har varit i någon annans ägo, ger den dig genast intäkter. Den kommer dessutom passivt generera intäkter i början av varje resursrunda, beroende på dess typ:

Sågverk: 2 × Byggnadsmaterial

SVARTA MARKNADEN



Kategori: **Återbesöksbar**

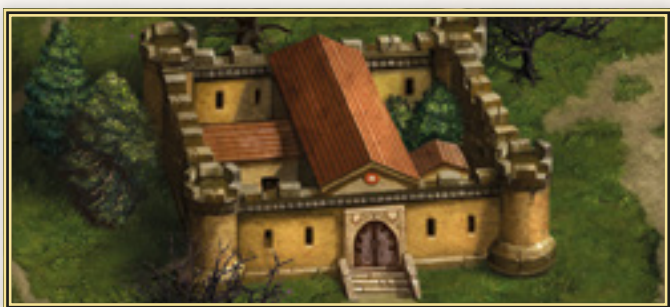
Titta på den översta 4 korten i Föremålskortens slänghög. Du kan köpa ett av dem för:

5 om det är ett **Mindre Föremål**

7 om det är ett **Större Föremål**

10 om det är ett **Relik Föremål**

UNIVERSITET



Kategori: **Besöksbart**

6 för att **Leta igenom (4) Förmågekortens** slänghög.

TIDSMARKNADEN



Kategori: **Besöksbart**

Plocka bort ett kort från din hand. **Leta igenom (2)** Förmåge-, Besvärjelse- och Föremålskorterna efteråt.

FÄNGELSE



Kategori: **Besöksbart**

Du erhåller en Sekundärhjärte. Placera dess figur på detta fält. Om du redan har en sekundär hjärte, erhåll 3 .

TAVERNA



Kategori: **Återbesöksbar**

Du kan  7  på detta fält för att få en sekundär hjärte samt välja en motståndarspelare som ska slänga 1 slumpmässigt kort från dess hand.

UPPLYSNINGENS BIBLIOTEK



Kategori: **Återbesöksbar**

Du kan  3  för att Plocka bort 1 Statistikkort från din hand eller slänghög och ersätta det med vilket annat Statistikkort som helst. Du kan göra detta två gånger per besök.

FORTET PÅ KULLEN



Kategori: **Besöksbart**

Du kan omedelbart **Förstärka** en av dina  eller  enheter. Kostnaden för att Förstärka är reducerad med 3 , till ett minimum av 0.



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.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME