

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



WROTA ŻYWIOLÓW
KSIĘGA MISJI

Gdy powstał Enroth, Bogowie wymusili na Władcach Żywiołów trwający dziesięć tysięcy lat rozejm. Jego koniec jest bliski. A gdy nadejdzie, Władcy Żywiołów będą mogli robić, co im się żywnie podoba. A nic nie spodoba im się bardziej niż rozdzielenie żywiołów, których złączenie dało początek Enroth. Tarnum, Nieśmiertelny Bohater, jest gotów oddać życie, by ich powstrzymać. Czy sprzymierzysz się z nim i pomożesz mu uratować świat? A może i odkupić jego burzliwą przeszłość?

W tym rozszerzeniu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** czeka na was sporo nowości, w tym Monolity, dodatkowa frakcja, nowe scenariusze oraz kampania, a także garść opcjonalnych zasad pozwalających wam zmodyfikować rozgrywkę z zestawu podstawowego.

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	2	b) Zakończenie scenariusza	7
2. Komponenty	3	c) Pechowy dzień	8
3. Nowe elementy gry	4	5. Tryb starcia	10
a) Kafelki Mapy Żywiołów	4	a) Potop	10
b) Żetony Czasu	4	6. Tryb kooperacyjny	12
c) Żetony Monolitów	4	a) Zbyt wiele potworów	13
d) Przyzwanie	5	7. Kampania	16
e) Karty Jednostek Przyzwaných	5	8. Kampania Wrót Żywiołów	19
f) Zaklęcia Przyzwania	5	a) 1: Niepewne kroki w chmurach	19
g) Żetony Ściany Ognia	5	b) 2: Taniec z wodą i ogniem	26
h) Żetony Przyzwania	6	c) 3: Nieznośna ciężkość bytu	32
i) Obrażenia od żywiołów	6	d) 4: Władcy Żywiołów	38
j) Efekt Długotrwały	6	9. Lokacje na mapie	44
k) Szkoły Magii	6	10. Twórcy	46
4. Tryb sojuszu	7		
a) Dodatkowe zasady	7		



Version: 1.0 PL

KOMPONENTY

12 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 3 kafelki Dalekie
- 8 kafelków Bliskich Żywiolów

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

1 arkusz Jednostek (Wrota Żywiolów)

2 figurki Bohaterów

1 figurka Miasta

7 figurek Jednostek

2 planszетки Bohaterów (dwustronne)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

8 kart Jednostek Neutralnych

8 kart Jednostek Przyzwaných

3 karty Astrologowie Ogłaszają

8 kart Artefaktów

10 kart Zaklęć

15 kart Zdolności

12 kart Specjalności

9 kart Statystyk

- 3 karty Ataku
- 1 karta Obrony
- 2 karty Mocy
- 3 karty Wiedzy

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

1 żeton Morale

5 żetonów Ruchu

12 żetonów Monolitów

6 żetonów Czasu

8 żetonów Przyzwania

2 żetony Ściany Ognia

18 żetonów Złota

- 6 × 1 
- 6 × 3 
- 6 × 10 

14 żetonów Budulców

- 6 × 1 
- 8 × 3 

9 żetonów Kosztowności

- 6 × 1 
- 3 × 3 

8 żetonów Obrażeń

- 4 × dwustronny żeton 
1/2
- 4 × dwustronny żeton 
3/5

30 akrylowych kostek

- 20 różowych
- 10 czarnych





NOWE ELEMENTY GRY

KAFELKI MAPY ŻYWIOŁÓW

Niniejsze rozszerzenie wprowadza nowy typ kafelków – kafelki Żywiołów. Każdy z nich powiązany jest z jedną ze Szkół Magii. Jeśli Bohater, znajdując się na kafelku Żywiołu, rzuca zaklęcie ze Szkoły Magii tego żywiołu (Ognia, Wody, Powietrza albo Ziemi),  tego zaklęcia zostaje zwiększona o 1.



1. Kafelek Bliski Żywiołu Ognia
2. Kafelek Bliski Żywiołu Wody
3. Kafelek Bliski Żywiołu Powietrza
4. Kafelek Bliski Żywiołu Ziemi

ŻETONY CZASU



Żetony Czasu przydadzą ci się do oznaczenia, jak długo dany efekt Krótkotrwały  potrwa. Umieść na karcie bądź innym żetonie zapewniającym dany efekt tyle żetonów Czasu, ile rund chcesz odmierzyć. Kiedy runda dobiegnie końca, zmniejsz ich liczbę o 1. Gdy usuniesz ostatni żeton Czasu, efekt dobiega końca – odrzuć kartę bądź żeton tego efektu.

ŻETONY MONOLITÓW



*żetony Monolitu
Przejścia*



*żetony Monolitu
Wejścia*



*żetony Monolitu
Wyjścia*

Żeton Monolitu służy do oznaczenia pola, które łączy się z innym polem z Monolitem na innym kafelku. Monolity umożliwiają Bohaterom podróżowanie między nimi. Gdy odkryjesz kafelek, na którym ma się znajdować żeton Monolitu, umieść ten kafelek według zwykłych zasad. Następnie umieść odpowiedni żeton Monolitu na polu wskazanym przez układ mapy scenariusza.

Wybierając pole, na którym umieścisz żeton Monolitu, pamiętaj, że żeton ten zastępuje lokację przedstawioną na danym polu oraz że nie możesz go położyć na polu zablokowanym, na innym żetonie ani na polu z lokacją wymaganą do spełnienia któregośkolwiek z warunków zwycięstwa. Powyższe warunki to jedyne, co cię ogranicza podczas umieszczania żetonu Monolitu.

W grze istnieją 2 rodzaje Monolitów – Monolity Wejścia/Wyjścia oraz Monolity Przejścia. Monolity Wejścia/Wyjścia pozwalają Bohaterom przemieszczać się tylko w jedną stronę – z Monolitu Wejścia do Monolitu Wyjścia. Nie można podróżować za ich pomocą w przeciwnym kierunku. Natomiast Monolity Przejścia umożliwiają Bohaterom przemieszczanie się w obie strony pomiędzy dwoma takimi samymi Monolitami. Żetony reprezentujące Monolity są sparowane. Oba żetony w parze pokazują Monolit tego samego typu – Przejścia albo Wejścia/Wyjścia. W przypadku Monolitów Wejścia/Wyjścia grafiki oznaczają również, który z nich jest Wejściem, a który Wyjściem.

PRYZYWANIE

Akcja ta pozwala ci dodać jednostkę do swojej armii w trakcie Walki. Po wykonaniu akcji Przyzwania umieść przyzwaną jednostkę na wybranym pustym polu. Przyzwane jednostki aktywują się w rundzie przyzwania, jeśli ich Inicjatywa jest niższa bądź równa Inicjatywie jednostki aktywnej w momencie przyzwania. W innym przypadku przyzwane jednostki traktowane są tak, jakby już zakończyły swoją aktywację w tej rundzie Walki. O ile nie napisano inaczej, po Walce przyzwane jednostki zostają w twojej armii.

KARTY JEDNOSTEK PRYZYWANYCH

Ten zestaw 8 kart reprezentuje Jednostki Przyzwane. Stwórzcie z nich nową talię Jednostek Przyzwanych i umieśćcie ją obok talii Jednostek Neutralnych. Za każdym razem, gdy użyjesz zaklęcia Przyzwania, weź z tej talii odpowiadającą mu jednostkę.



ZAKLĘCIA PRYZYWANIA

Zaklęcia te pozwalają ci dodać jednostkę do swojej armii w trakcie Walki. Zależnie od użytej [Zaklęcie] możesz Przyzwać jednostkę niewzmocnioną („Garstkę”) albo wzmacnioną („Grupę”). Przyzwaną jednostkę umieszczasz na wybranym pustym polu planszy Walki. Pozostaje ona pod twoją komendą do czasu, aż zginie albo do końca Walki – w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Po zakończonej Walce Jednostka Przyzwana **za pomocą zaklęcia nie jest dodawana** do twojej talii Jednostek.



ŻETONY ŚCIANY OGNI

Żetony te są używane zamiast kart Specjalności Luni na planszy Pola Bitwy. Każdy z żetonów odpowiada jednej karcie Specjalności. Pamiętaj, by umieścić powiązaną z żetonem kartę Specjalności obok planszy. Gdy karta ta zostanie Usunięta albo odrzucona, odrzuć odpowiadający jej żeton Ściany Ognia.



ŻETONY PRYZYWANIA



Żetony te służą do oznaczania Jednostek Przyzwaných. Po **Przyzwaniu** jednostki umieść ten żeton na jej karcie. Po zakończeniu Walki odrzuć zarówno żeton, jak i kartę Jednostki Przyzwaney. Żetonów tych możesz też używać zamiast figurek Jednostek podczas Walk rozgrywanych na planszy Pola Bitwy.

OBRAŻENIA OD ŻYWIOŁÓW

Niektóre jednostki mają zdolność specjalną o treści: „Zadaje obrażenia od żywiołów”. W ich przypadku atak rozpatrywany jest normalnie, ale wynikające z niego obrażenia działają podobnie do  zadawanych przez zaklęcia – ignorują  atakowanej jednostki.



UWAGA: Zdolności specjalne jednostek zmniejszające obrażenia od zaklęć nie wpływają na obrażenia od żywiołów.

UWAGA: Zdolność specjalna „Odporność” umożliwia jednostce ignorowanie efektów zapewnianych przez wskazane źródło – na przykład konkretne zaklęcie albo zaklęcie z określonej Szkoły Magii.

EFEKT DŁUGOTRWAŁY

Karty z efektem Długotrwałym  zapewniają premię albo mają warunek, który musi zostać spełniony. Gdy zagrywasz kartę z tym efektem, umieszczasz ją przed sobą. Pozostanie ona tam do czasu, aż ją odrzucisz albo zamienisz na inną kartę . Dany Bohater może mieć zagrana tylko jedną taką kartę naraz.

UWAGA: Po zagraniu karty  nadal możesz korzystać z jej efektu Podstawowego i Mistrzowskiego. Pamiętaj jednak, że efekty te nie kumulują się – gdy używasz efektu Mistrzowskiego, nie rozpatrujesz efektu Podstawowego.



Karty z symbolem  można zagrywać w taki sam sposób, jak karty z symbolem  czy .

UWAGA: Efekty tych kart trwają, tylko dopóki są one w grze.

SZKOŁY MAGII

Niektóre karty odwołują się do konkretnych Szkół Magii – Powietrza, Ognia, Ziemi albo Wody. Każde zaklęcie należy do jednej z nich, co możecie poznać po stylizowanych zdobieniach w rogu grafiki.



UWAGA: Magiczna Strzała jest wyjątkiem i przynależy do wszystkich Szkół Magii, jednak w danym momencie może otrzymywać premie za przynależność tylko do jednej z nich. Gdy rzucasz to zaklęcie, na potrzeby określania premii, możesz przypisać je do jednej ze Szkół Magii.



Szkoła Magii Ognia



Szkoła Magii Wody



Szkoła Magii Powietrza



Szkoła Magii Ziemi



TRYB SOJUSZU

Ten czteroosobowy tryb wymaga co najmniej jednego rozszerzenia wprowadzającego dodatkową frakcję, dzięki której stworzycie dwa 2-osobowe sojusze.

DODATKOWE ZASADY

W tym trybie obowiązują następujące dodatkowe zasady:

- Sojusz to drużyna złożona z 2 graczy. Jest on tworzony na początku gry i trwa aż do zakończenia danego scenariusza.
- Na początku scenariusza każdy gracz wybiera swoją frakcję.
- Gracze będący w sojuszu mogą wymieniać się artefaktami. By to zrobić, ich Bohaterowie muszą znajdować się na sąsiadujących polach.
- Sojuszniczy gracze mogą się również wymieniać Zasobami, jednak w tym przypadku ich Bohaterowie nie muszą sąsiadować ze sobą na Mapie. Wymiany Zasobów możecie dokonywać w turze dowolnego członka sojuszu.
- Żaden gracz nie może **Oflagowywać** lokacji, która została już **Oflagowana** przez członka jego sojuszu.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Członkowie sojuszu wspólnie odnoszą zwycięstwo albo porażkę (jeśli spełnią warunki którejs z tych opcji). Nie rywalizują między sobą o to, komu lepiej poszła gra ani kto bardziej przyczynił się do zwycięstwa.





TRYB SOJUSZU

PECHOWY DZIEŃ

Wojna nękała tę krainę przez bardzo długi czas. Po wielu latach walk miał wreszcie nastać wytęskniony pokój przypieczętowany dwoma politycznymi małżeństwami. Wszystko szło względnie dobrze do chwili, gdy młode pary nie postanowiły zwinąć się na znak protestu przeciwko wiązaniu ich na siłę. Teraz ich rodzice obwiniają się wzajemnie i znów wypowiadają sobie wojny.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 16 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV-V)
- 8 × kafelek Daleki (II-III)

UWAGA: Umieśćcie Monolity Wejścia/Wyjścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy. Gdy odkryjesz kafelek z Monolitem, umieść go zgodnie z zasadami dokładania kafelków. Układ Mapy nie wskazuje, na której lokacji powinien się znajdować Monolit, a jedynie na którym kafelku powinien zostać umieszczony. Jeśli zabraknie wam żetonów Monolitów Wejścia/Wyjścia, posłużcie się żetonami Monolitów Przejścia i traktujcie je jak Monolity Wejścia/Wyjścia.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

11

3

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

● Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

● 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Na mapie są 4 miejsca początkowe, które tworzą 2 obszary początkowe. Każdy sojusz wybiera swój obszar początkowy, a następnie jego członkowie wybierają swoje miejsca początkowe wewnątrz wybranego obszaru.
- Żaden z graczy nie otrzymuje premii początkowej.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, Sojusz musi albo pokonać każdego Bohatera Głównego z Sojuszu przeciwnego jeden raz, albo na koniec rundy zajmować jednocześnie oba Monolity Wyjścia z obszaru przeciwników (efektywnie je blokując).

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 16. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.



TRYB STARCIA POTOP

Pada od wielu miesięcy. Wody zalały większość twojego królestwa i podzieliły je. Dwie nowe frakcje postanowiły zawłaszczyć to, co niegdyś należało do ciebie. Nie możesz na to pozwolić! Musisz odzyskać władzę nad całym terytorium!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV-V)
- 6 × kafelek Daleki (II-III), żaden z nich nie może zawierać Osady

UWAGA: Umieśćcie Monolity Przejścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10 

3 

1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10” 

„0” 

„0” 

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 
- Gildia Magów

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki  jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Z nieużywanych frakcji losowo wybierzcie jedną i odłóżcie na bok jej jednostki.

W trakcie gry:

- Miasta w centrum mapy broni następująca armia jednostek uprzednio wybranej nieużywanej frakcji: 3 × Grupa , 2 × Grupa  oraz 2 × Garstka . Na potrzeby zdobywania Doświadczenia przyjmijcie, że ta lokacja ma poziom Trudności Pola VI.
- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- Gdy twój Bohater odwiedza Obelisk, możesz Usunąć kartę Zdolności z ręki albo ze swojego stosu kart odrzuconych.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

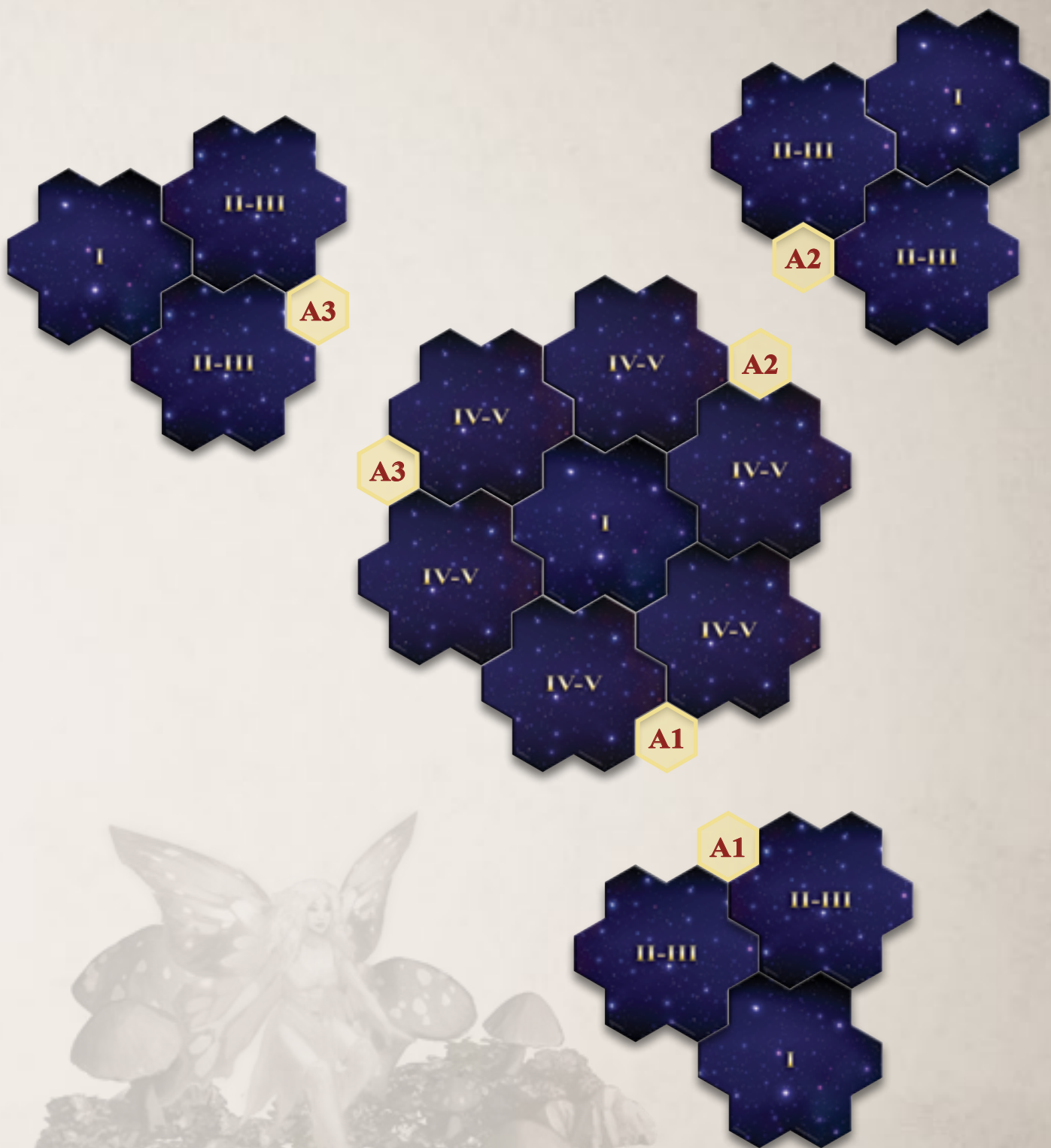
By wygrać, gracz musi zająć Miasto w centrum mapy i utrzymać nad nim kontrolę do końca następnej rundy.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 10. rundy, gra kończy się remisem.

WYDARZENIA CZASOWE

Podczas 3., 5., 7. i 9. rundy gracze mogą wymieniać Zasoby tak, jakby odwiedzali Punkt Handlowy. Nie mogą jednak korzystać z innych efektów tej lokacji – Usuwać kart ani kupować Machin Wojennych.





TRYB KOOPERACYJNY

W tym trybie rozgrywki gracze są sojusznikami – próbują osiągnąć wspólny cel i „pokonać” scenariusz.

W przypadku Walk z Jednostkami Neutralnymi posłużcie się zasadami z trybu solo (str. 33 *Księgi Zasad* – Tryb Solo, Walka AI).

Dodatkowo, gdy Bohater odwiedza Punkt Handlowy, poza zwykłymi efektami tej lokacji (str. 36 *Księgi Zasad* – Tabela cen) może również przekazywać Zasoby innym graczom.

W przypadku scenariuszy kooperacyjnych warunki zwycięstwa mogą obejmować:

- Pokonanie określonej liczby Jednostek Neutralnych.
- Przejęcie kontroli nad określonymi lokacjami.

Jeśli nie napisano inaczej, gdy którykolwiek z graczy spełni podane w scenariuszu warunki zwycięstwa, gra natychmiast się kończy i wszyscy gracze zwyciężają.





Potwory zaczęły atakować wszystkie miasta w królestwie, więc król wyznaczył nagrodę dla lorda, który zdoła oflagować wszystkie siedziby stworów, co zmusi je do życia w zgodzie z prawem.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Zależnie od wybranego poziomu trudności scenariusz rozgrywany jest w:

- **Łatwy:** 11 rundach
- **Normalny:** 12 rundach
- **Trudny:** 14 rundach
- **Nieemożliwy:** 16 rundach

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV–V)
- 2 × kafelek Centralny (VI–VII)
- 4 × kafelek Daleki (II–III)

Scenariusz 3-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V)
- 3 × kafelek Centralny (VI–VII)
- 6 × kafelek Daleki (II–III)

UWAGA: Mapa podzielona jest na 3 główne sektory. Każdy z graczy zaczyna scenariusz w osobnym podsektorze. W tym scenariuszu możecie łatwo zwiększyć liczbę graczy, dla każdego z nich dodając do Mapy 1 kafelek Początkowy, 2 kafelki Bliskie, 1 kafelek Centralny, 2 kafelki Dalekie oraz 3 żetony Monolitu.

UWAGA: Umieściecie Monolity Wejścia/Wyjścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy. Jeśli do gry dodacie więcej graczy, niż macie dostępnych żetonów Monolitu, brakujące żetony Monolitu zastąpcie dowolnymi innymi żetonami.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10

3

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- Gracze nie mogą przekazywać sobie .
- Żaden z graczy nie otrzymuje premii początkowej.
- Gdy twój Bohater odwiedza Obelisk, zyskuje 1 . Ponadto rzuć i rozpatrz 1 .
- Gracze mogą zajmować Kopalnie będące własnością innego gracza.
- Bohater może użyć Monolitu do przemieszczenia się z Sektora 1 do Sektora 2 tylko wtedy, gdy w jego części Sektora 1 wszystkie Walki zostały rozpatrzone, a kafelki — odkryte.

- Bohater może użyć Monolitu do przemieszczenia się z Sektora 2 do Sektora 3 tylko wtedy, gdy w Sektorze 2 wszystkie Walki zostały rozpatrzone, a kafelki – odkryte.
- Jeśli w Sektorze 2 wszystkie Walki zostały rozstrzygnięte, a wszystkie kafelki zostały odkryte, Monolit w Sektorze 1 przenosi twojego Bohatera bezpośrednio do Sektora 3.
- Żaden efekt nie pozwala na usunięcie czarnej kostki z pola oznaczonego cyfrą rzymską.
- Zignoruj wszystkie efekty zmniejszające liczbę punktów Ruchu Bohatera (wydawanie PR odbywa się zgodnie ze standardowymi zasadami).

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Gracze muszą kolektywnie wygrać wszystkie Walki na mapie do końca 11., 12., 14. albo 16. rundy – zależnie od wybranego poziomu trudności scenariusza.

TOR RUND

Limit czasu na spełnienie warunku zwycięstwa zależy od wybranego poziomu trudności scenariusza.

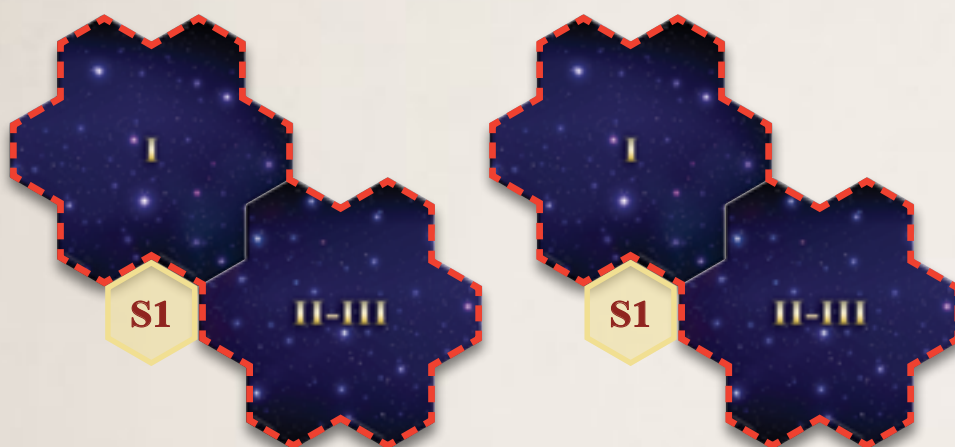
Jeśli graczom nie uda się pokonać Jednostek Neutralnych w wyznaczonym czasie – przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.

SCENARIUSZ 2-OSOBOWY

SEKTOR 1



SEKTOR 2

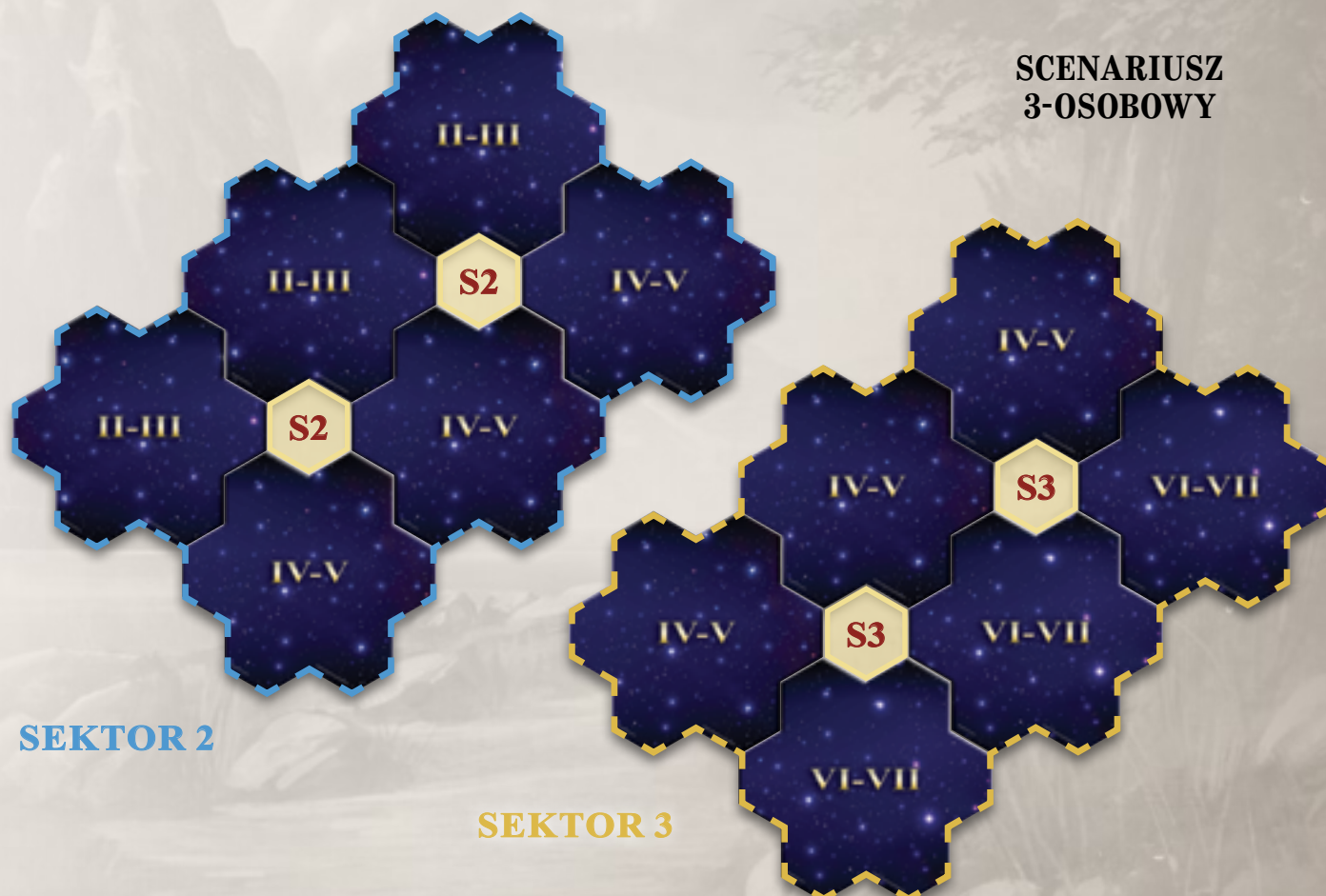


SEKTOR 3

SEKTOR 1



SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



SEKTOR 2

SEKTOR 3



KAMPANIA

Przez „kampanię” rozumiemy serię scenariuszy stworzonych z myślą o rozgrywce solo.

Opis każdego scenariusza podzielony jest na dwie części:

- dotyczącą mechaniki gry;
- fabularną, zawierającą opowieść.

Kampanie korzystają ze zbioru dodatkowych zasad, które zostały opisane w *Księdze Misji* z zestawu podstawowego. Dobrze zrobisz, zapoznając się z nimi, zanim rzucisz się w wir przygód poniższej kampanii.

DOPRECYZOWANIE WYBRANYCH ZASAD Z ZESTAWU PODSTAWOWEGO

- Nie możesz się poddawać Bohaterom AI.
- Bohaterowie AI ruszają się po graczu.
- Gdy karta Umiejętności Bohatera AI każe dobrać kartę, dobierz i rozpatrz kolejną kartę AI.
- Karty AI – które podnoszą  albo aktywują inne karty, które to robią – pozostają na jednostkach, dopóki nie zostaną wykorzystane podczas obrony przed 1 atakiem. Korzystaj z nich w sposób, w jaki ludzki gracz by ich użył.
- Premia podana w scenariuszu kampanijnym zastępuje zwyczajową premię początkową.

GRA INNYMI BOHATERAMI

Chociaż każda kampania – zarówno pod kątem fabularnym, jak i mechanicznym – została stworzona z myślą o konkretnych Bohaterach, którzy są zalecanymi wyborami w jej scenariuszach, możesz śmiało wybrać do swojej rozgrywki innego herosa. Warunek jest tylko jeden – musi on należeć do tej samej frakcji, co Bohater zalecany.

TWOJA TALIA MOCY I MAGII MIĘDZY SCENARIUSZAMI

Po ukończeniu scenariusza kampanijnego postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

1. Umieść karty ze swojej ręki i ze stosu kart odrzuconych z powrotem w swojej talii M&M.
2. Wyjmij z niej wszystkie karty Statystyk oraz kartę Specjalności poziomu I i odłóż je na bok.
3. Usuń pozostałe karty Specjalności.
4. Z pozostałych kart wybierz 5 i dodaj je do kart odłożonych na bok w kroku 2. – to będzie twoja Początkowa talia M&M w kolejnym scenariuszu.
5. Zanotuj, które karty wchodziły w jej skład.

Jeśli poniesiesz porażkę w scenariuszu, przywrócisz swoją talię M&M, usuwając z niej wszystkie karty, które nie są jej częścią w tym momencie.

PAMIĘTAJ! Za każdym razem, gdy zaczynasz scenariusz, musisz cofnąć swojego Bohatera na I Poziom Doświadczenia.

PAMIĘTAJ! Karty Pergaminu z Zaklęciami (które wprowadza rozszerzenie Twierdza) nie są częścią tej talii! Nie przechodzą one między scenariuszami.

Jeśli zdecydujesz się zmienić swojego Bohatera, gdy powtarzasz scenariusz albo pomiędzy scenariuszami, w kroku 3. zastąp wszystkie przypisane poprzedniemu Bohaterowi karty Statystyk oraz kartę Specjalności poziomu I kartami Statystyk oraz kartą Specjalności poziomu I właściwymi dla nowego Bohatera. Jeśli poprzedni Bohater posiadał karty Ulepszonych Statystyk (które wprowadza rozszerzenie Inferno), możesz usunąć karty Statystyk tego samego typu z talii nowego Bohatera i zastąpić je odpowiadającymi im kartami Ulepszonych Statystyk.

W kroku 4. możesz zastępować karty, które pozostały w talii po kroku 3., kartą Zdolności Początkowej nowego Bohatera i Magicznymi Strzałami. Nie możesz jednak w ten sposób dodać do swojej talii drugiej kopii karty

Zdolności swojego Bohatera ani sprawić, by w twojej talii znalazły się więcej niż 4 kopie Zaklęcia „Magiczna Strzała”. Po zakończeniu podmiany wybierz z tej talii 5 kart i dodaj do nich kartę Specjalności poziomu I oraz karty Statystyk nowego Bohatera – to będzie twoja początkowa talia M&M w najbliższym scenariuszu.

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZA

Na początku każdego scenariusza kampanii na swoich torach przychodu ustaw następujące wartości:

„10” 

„0” 

„0” 

Zasady specjalne każdego ze scenariuszy mogą modyfikować te wartości.

JEDNOSTKI NEUTRALNE W ARMII AI

Karty Jednostek, które w danym scenariuszu musisz wziąć z talii Jednostek Neutralnych, zostały wymienione z nazwy w sekcji „Przygotowanie AI”. By ułatwić ci ich znalezienie, prócz nazw wskazano również talie, do których należą (★, ☆, ★, ★). Przed rozpoczęciem scenariusza wyszukaj je w taliach Jednostek Neutralnych wskazanych poziomów.

WSPÓŁDZIELONA TALIA AI

Jeżeli instrukcja przygotowania nie mówi wprost, że dana talia (np. talia Zaklęć) albo dana Umiejętność ma być używana wyłącznie przez jedną Armię AI, przyjmij, że jest ona współdzielona. Po każdej Walce wtasuj użyte w niej karty z powrotem do danej talii (przetasuj je razem z kartami, które nie zostały zagrane).

LICZBA ZAKLĘĆ AI JEST RÓŻNA OD LICZBY KART MAGII W TALII AI

Czasami zdarzy się, że liczba kart w talii Zaklęć AI będzie większa od liczby kart Magii w talii AI. To nie jest błąd. Nie każde zaklęcie musi zostać użyte, niektóre zostały tam umieszczone dla zwiększenia różnorodności arsenału AI.

Jeżeli natomiast talia Zaklęć AI opróżni się przed końcem Walki, przetasuj stos odrzuconych kart Zaklęć AI, tworząc nową talię Zaklęć AI. Po Walce wtasuj stos odrzuconych kart Zaklęć AI do talii Zaklęć AI.

ZA MAŁO EGZEMPLARZY DANEJ KARTY PODCZAS PRZYGOTOWANIA

Jeżeli podczas przygotowania scenariusza okaże się, że brakuje ci jakichś kart, bo są w początkowej talii M&M twojego Bohatera, zastąp brakujące karty innymi.

Jeżeli podczas przygotowywania scenariusza okaże się, że różni Bohaterowie AI korzystają z tej samej jednostki, a ty nie masz wystarczającej liczby kart tej jednostki, Bohaterowie AI będą musieli ją współdzielić. Przygotuj zgodnie z instrukcją scenariusza wszystko prócz tej jednostki – dodasz ją do Armii Bohatera AI dopiero w momencie, gdy dojdzie do Walki z nią.

Karty Umiejętności AI nie mogą być zastępowane innymi kartami. Jeśli więc instrukcja przygotowania scenariusza daje Bohaterowi AI kartę, która znajduje się w twojej talii M&M, przekaz tę kartę Bohaterowi AI. W ramach rekompensaty za tę stratę **Przeszukaj (3)** talię odpowiadającą typowi oddanej karty. Jeżeli natomiast Bohaterowi AI przypisano kartę Zaklęcia, która nie jest dostępna, zastąp brakującą kartę Magiczną Strzałą.

Jeżeli twojemu Bohaterowi przypisano kartę Zaklęcia, Artefaktu albo Zdolności, która nie jest dostępna, **Przeszukaj (3)** talię danego typu i zastąp przypisaną mu kartę kartą zdobytą w ten sposób.

AI W OBLEŻENIU – WIEŻA ŁUCZNICZA, BRAMA I MURY

Wieża Łucznicza jest traktowana jak jednostka  z poziomu ★. Gdy atakuje, postępuj zgodnie ze zwykłymi regułami atakowania wrogich jednostek – w pierwszej kolejności jej celem powinny być jednostki  z tego samego poziomu. Jeżeli nie ma takich celów, Wieża Łucznicza będzie atakować jednostki  niższego poziomu (w kolejności **malejącego** poziomu), a w razie braku i takich celów – jednostki  wyższego poziomu (w kolejności **rosnącego** poziomu). W przypadku braku jakichkolwiek jednostek  Wieża Łucznicza za cel będzie wybierać jednostki  oraz , korzystając z tego samego schematu. Jeśli więcej niż jedna jednostka spełnia warunki wyboru celu, Wieża Łucznicza atakuje tę, której najbliższej do śmierci (która ma najmniejszą różnicę między wartością  a wartością otrzymanych ). Jeśli nadal jest więcej niż jeden taki cel, możesz wybrać, który z nich zostanie zaatakowany.

Jeżeli w przygotowaniu Walki wymienione są Mury i Brama, ale nie ma informacji, jak je ułożyć, rozmieść je tak, jak zrobiłby to ludzki gracz – umieść Bramę przed

jednostką  o najwyższej . Z zasady jednostki AI nie atakują swoich Murów, starając się raczej dotrzeć do wroga, przelatując nad nimi albo przechodząc przez Bramę. Jeśli i to nie jest możliwe, wykonują akcję Obrony.

ZASADY DOTYCZĄCE BARDZIEJ SKOMPLIKOWANYCH ZAKŁĘĆ

W przedstawionej poniżej kampanii wrogowie korzystają z zakłęb, których działanie nie jest w pełni kompatybilne ze standardowymi zasadami dotyczącymi rozpatrywania kart Magii AI. Aby w pełni wykorzystać ich potencjał, poniżej przedstawiamy rozszerzone instrukcje korzystania z tych zakłęb przez Bohaterów AI.

Zakłęb rażące wiele celów (np. Kula Ognia czy Łańcuch Piorunów). Za cel takiego zakłęb wybierz taką jednostkę gracza, która sąsiaduje z co najmniej jedną inną jego jednostką. W pierwszej kolejności wybieraj grupy z większą liczbą jednostek wyższego poziomu. Jeśli takich grup jest więcej niż jedna, wybierz tę, której najbliższej do śmierci (która ma najmniejszą różnicę między wartością  a wartością otrzymanych ). Jeśli nadal jest więcej niż jeden taki cel, możesz wybrać, który z nich zostanie zaatakowany. Jeśli żadna jednostka gracza nie sąsiaduje z inną jego jednostką, celem zakłęb będą te jednostki gracza, które nie sąsiadują z jednostkami AI. Jeśli i to nie jest możliwe, nie używaj tego zakłęb – pomini rozpatrywanie karty AI, która aktywowała dany efekt, i umieść ją na spodzie talii AI. Następnie wtasuj niewykorzystane zakłęb z powrotem do talii Zakłęb AI.

Zakłęb Obronne o efekcie Natychmiastowym (np. Kamienna Skóra). Gdy to zakłęb zostanie aktywowane, umieść jego kartę obok planszy Walki. Następnie na jednostce o największej wartości obrony umieść żeton Obrony – oznacza on, że ta jednostka jest objęta efektem karty; zdejmiesz go z jednostki natychmiast po rozpatrzeniu jej obrony. Jeśli na wybranej przez ciebie jednostce znajduje się już żeton Obrony, wybierz jednostkę następną w kolejności malejącej . Jeśli więcej niż jedna jednostka ma taką samą wartość , w pierwszej kolejności wybierz jednostkę najwyższego poziomu, a w drugiej kolejności – jednostkę o największej wartości .

Zakłęb leczące (np. Wzmocnienie). Celem tego zakłęb powinna być jednostka jak najwyższego poziomu. W drugiej kolejności wybieraj jednostki o większej liczbie otrzymanych . Jeśli żadna jednostka AI nie ma żadnych , umieść kartę AI, która aktywowała dane zakłęb, na spodzie talii AI. Następnie wtasuj kartę Zakłęb leczącego z powrotem do talii Zakłęb AI.

Jednorundowe zakłęb wspierające (np. Tarcza Ognia). Gdy takie zakłęb zostanie aktywowane, sprawdź poziom jednostki, na którą miałyby ono zostać rzucone, a następnie policz, ile jednostek z co najmniej tego samego poziomu jest na planszy. Jeśli więcej niż połowa z nich wykonała już swoją aktywację w tej rundzie Walki, nie rzucaj tego zakłęb w tej chwili – zamiast tego połóż jego kartę obok planszy Walki i zagraj ją przy pierwszej aktywacji jednostki AI w następnej rundzie Walki. Podczas tej (przyszłej) aktywacji nie dobieraj już karty AI.

Zakłęb osłabiające atak (np. Osłabienie). Jeśli aktywowana jednostka AI będzie wykonywać atak, który sprowokuje Kontratak, rzuć to zakłęb na jednostkę mającą Kontratakować, by zmniejszyć jej . Jeśli atakująca jednostka AI nie sprowokuje Kontraktu, nie rzucaj tego zakłęb – pomini rozpatrywanie karty AI, która aktywowała to zakłęb, i umieść ją na spodzie talii AI. Następnie wtasuj niewykorzystane zakłęb z powrotem do talii Zakłęb AI.





KAMPANIA WRÓT ŻYWIOŁÓW – WŁADCY ŻYWIOŁÓW

1. NIEPEWNE KROKI W CHMURACH

Zawieszenie broni z Władcami Żywiołów zbliża się ku końcowi i już plotką oni swe nieczne plany opanowania Enroth. Na ratunek całej krainie Przodkowie wysyłają Tarnuma, Nieśmiertelnego Bohatera. Wyrusz wraz z nim w podróż przez wszystkie wymiary żywiołów i pomóż mu powstrzymać ich władców. Zobacz, czy łatwiej przyjdzie mu zapanować nad żywiołami, czy nad własnymi uprzedzeniami wobec magii.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Frakcja: Wybierz jedną – Zamek, Lochy, Forteca, Cytadela, Bastion, Twierdza

Bohater frakcji: Tarnum

Armia frakcji: brak

Zasoby początkowe: 20

Budynki początkowe: brak

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Przeszukaj (3)** talię Artefaktów.
- **Przeszukaj (3)** talię Zdolności.
- 6

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Fiur, Strażnicy Władcy Powietrza

Armie Wroga:

- **Armia Fiura:** Armia Neutralna poziomu III, Grupa Żywiołaków Burzy, Garstka Żywiołaków Energii
- **Strażnicy Władcy Powietrza:** Grupa Rusałek, Grupa Żywiołaków Burzy, Grupa Żywiołaków Energii, ★ Żywiołaki Burzy, ★ Żywiołaki Energii

Talie Wroga:

- **Talia Fiura:** 4 × karta Mocy
- **Talia Strażników Władcy Powietrza:** 8 × karta Magii, 3 × karta Umiejętności

Talia Zakłęb Wroga: 2 × Magiczna Strzała, 1 × Piorun, 1 × Łącuch Piorunów

Umiejętność: karta Zakłęcia „Przyzywanie Żywiołaków Powietrza”*

Uwagi: Przygotuj kartę ★ Żywiołaków Burzy i ★ Żywiołaków Energii do późniejszego użycia w scenariuszu.

**Za każdym razem, gdy ta umiejętność zostanie aktywowana, umieść 1 kostkę Wrót Żywiołów na tej karcie Zakłęcia. Za każdym razem, gdy na karcie znajdują się dwie takie kostki, a w Armii AI w Walce będą mniej niż 2 Żywiołaki Ognia, Ziemi, Powietrza lub Wody, usuń wszystkie kostki z karty Zakłęcia i rzuć Przyzywanie Żywiołaków z 4. Umieść Jednostkę Przyzwaną na pierwszym pustym polu w pierwszej linii, licząc od lewej strony gracza AI. Jeśli w talii AI skończą się karty, a na karcie Zakłęcia nadal będzie znajdować się kostka, rzuć Przyzywanie Żywiołaków z 2.*



PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny ze Smoczą Utopią (C1)

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Wrota Żywiołów (S8)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9), Fortecy (#F1–#F3), Cytadeli (F13–F15) i Bastionu (F10–F12)

1 × kafelek Bliski (IV–V):

- 1 × kafelek Lochów z Obeliskiem (N5)

2 × kafelek Bliski Żywiołu (IV–V):

- 2 × kafelek Żywiołu Powietrza (N18, N19)

UWAGA: Umieść żeton Monolitu Wyjścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Centralnego – na polu ze Smoczą Utopią. Ten kafelek jest już odkryty.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Wrót Żywiołów obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na IV poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Nie używaj kart Astrologowie Ogłaszają.
- Nie możesz używać następujących kart:** Przyzwanie Żywiołaków Ognia, Przyzwanie Żywiołaków Powietrza, Przyzwanie Żywiołaków Ziemi, Przyzwanie Żywiołaków Wody, Adept Magii Ognia, Adept Magii Powietrza, Adept Magii Wody, Adept Magii Ziemi, Magia Ognia, Magia Powietrza, Magia Wody oraz Magia Ziemi.
- Gdy dobierzesz jedną z nich z talii Zaklęć albo Zdolności, natychmiast odrzuć tę kartę i dobierz inną.
- Gdy twój Bohater po raz pierwszy odwiedzi Obelisk, wywołuje wydarzenie czasowe. Po jego rozpatrzeniu traktuj pozostałe Obeliski jak puste pola.

- Nie możesz wznosić żadnych Budynków Miasta, jeśli nie kontrolujesz Miasta, ale:
 - a) Możesz **Rekrutować** jednostki  bez posiadania odpowiednich Budynków.
 - b) Możesz **Wzmacniać** swoje jednostki bez posiadania wymaganych Budynków.
- Do końca 5. rundy nie przegrywasz scenariusza z powodu braku Miasta.
- Za każdym razem, gdy na kafelku Żywiołu Powietrza zainicjujesz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zamień pierwszą dobraną  jednostkę na  Żywiołaki Energii, a następnie dodaj do Armii Neutralnej  Żywiołaki Burzy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce – możesz jednak nadal uciekać z Walki z Jednostkami Neutralnymi poziomu niższego niż .

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Umieść czarną kostkę na każdym oznaczonym cyfrą rzymską polu na kafelku Centralnym. Traktuj je, jakby były puste.
- Wybierz jedną z poniższych frakcji i przygotuj jej planszę Miasta oraz karty Jednostek.
 - a) Zamek
 - b) Lochy
 - c) Forteca
 - d) Cytadela
 - e) Bastion
 - f) Twierdza
- Dobierz 4 karty z talii  Jednostek Neutralnych – możesz kupić jedną z nich, jeśli zapłacisz jej . Następnie przeprowadź **Rekrutowanie** zgodnie z normalnymi zasadami.
- Przeczytaj fragment „Dziesięć tysięcy lat pokoju”.

3. runda:

- Otrzymujesz .
- Przeczytaj fragment „Wstyd”.

5. runda:

- ❖ Jeśli na koniec tej rundy nie kontrolujesz Miasta – wszystko stracone! Przegrywasz! Twoja wyprawa do wymiarów żywiołów skończyła się, zanim się zaczęła.
- ❖ Po otrzymaniu przychodu w tej rundzie tracisz 10 🍋.
- ❖ Przeczytaj fragment „Dzielny człowiek”.

9. runda:

- Przeczytaj fragment „Sytuacja w królestwie”.

12. runda:

- 🔴 Jeśli do końca tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa, to koniec – przegrywasz! Władcy Żywiołów pustoszą Enroth.**

Gdy wejdziesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Zamku:

- 🔴 Rozpocznij Walkę z **Armią Fiura**. Po jej pokonaniu wykonaj poniższe kroki.
- 🔴 Zbuduj Siedlisko .

-  Zbuduj Cytadelę.
-  Zbuduj Ratusz.
-  Przeczytaj fragment „Prastare biblioteki”.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Wrót Żywiołów:

-  **Rozpocznij Walkę ze Strażnikami Władcy Powietrza.**

Gdy po raz pierwszy odwiedzisz Obelisk:

-  **Odkryj kafelek Bliski Żywiołu Powietrza, który nie sąsiaduje z kafelkiem Początkowym Wrót Żywiołów.**
-  **Umieść swojego Bohatera Głównego na żetonie Monolitu.**
-  **Przeczytaj fragment „Tafla widzenia”.**

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Nie tutaj”.



OPOWIEŚĆ

DZIESIEĆ TYSIĘCY LAT POKOJU

Przodkowie mnie nienawidzą.

To był piękny, słoneczny dzień. Tafla jeziora trwała w doskonałym bezruchu, w zasięgu wzroku ani żywej duszy, co mogłaby mnie irytować. Doskonały dzień na wędkowanie.

I wtedy pojawili się Przodkowie.

Ich duchy unosiły się nad samą wodą, okrążając moją łódź.

– Tarnumie – powiedziały wszystkie jednocześnie – oto najważniejsze zadanie, jakie kiedykolwiek ci powierzaliśmy.

Poczułem, jak wędka znika z moich dłoni, jak odzienie zaczyna zmieniać kształty, podczas gdy wszystko wokół się rozmywało... Przodkowie magicznie przenosili mnie dokądś. Nim zdążyłem rzec choć słowo, zaczęły snuć prastarą opowieść o tym, jak wkrótce po stworzeniu świata wybuchła wojna między Bogami a Władcami Żywiołów, i jak po całych stuleciach starć Bogowie zmusili Władców Żywiołów do trwającego dziesięć tysięcy lat zawieszenia broni.

– Dziesięć tysięcy lat minęło – Przodkowie podsumowali swoją opowieść, która zdawała się trwać tyle, co sam rozejm. – Brutalni, egoistyczni Władcy Żywiołów zamierzają rozdzielić żywioły między siebie, niszcząc przy tym nasz świat! Musisz temu zapobiec! – zakończyli złowieszczo, rozwiewając się w eterze, jakby nigdy ich tam nie było.

„No jasne, rzućcie mi garść rozkazów i zostawcie... pod wieżą czarowników...? W ośnieżonych górach? Czy to Bracada?!” – kłębiło mi się w myślach, gdy rozglądałem się dokoła. Znajdowałem się u stóp ogromnej, smukłej budowli przebrany w jakieś... jarmarczne giezło, jak jakiś... magik.

„Nic dziwnego, że Przodkowie nalegają na pośpiech. Władcy Żywiołów zmierają do naszego świata, by go zniszczyć” – próbowałem zebrać myśli, wspinając się ku wejściu do budowli. – *„Ale co się stanie, jeśli nie będę na nich czekać? Jeśli zmuszę ich do walki w ich domenie, w wymiarach żywiołów? Z pewnością nie spodziewają się takiego ataku. Niestety jedyna droga do wymiarów żywiołów wiedzie przez wrota żywiołów, a na całym świecie pozostało już tylko jedno takie miasto”*.

Przystanąłem na chwilę, by przypomnieć sobie dobre strony nadnaturalnie długiego żywota. Wiedza o historii świata oczywiście była jedną z nich. I to wiedza z pierwszej ręki.

Gdy wszedłem do budynku, powitali mnie czarownicy. Chłodno, ma się rozumieć, tak żebym nie miał wątpliwości, że jestem jedynie złem koniecznym, którym doświadczyli ich Przodkowie. Uczucia te były jak najbardziej odwzajemnione. Oprowadzili mnie po wieży, pokazując wszystkie zasoby, z których mogłem korzystać... ale jakoś lepszą opcją zdało mi się wykorzystanie koneksji do zwerbowania najemników. Te magiczne wymocзки do niczego się nie nadają, a do walki w szczególności...

Następnego dnia spotkałem się z wysłannikami króla Bracady, Gavina Magnusa. Jak się okazało, zebrał już dla mnie oddziały do walki z Władcami Żywiołów. Nie mam pojęcia, w jaki sposób Przodkowie go do tego skłonili.

Usłużny król Magnus przysłał też swojego przedstawiciela o imieniu Barsolar, aby mieć pewność, że ktoś będzie dbał o interesy jego królestwa. Już od pierwszego spotkania Barsolar próbował mnie pouczać. Jak żyję, nie spotkałem nikogo, kto by mnie tak irytował. A na domiar złego, ten był jeszcze czarownikiem! To aż dwa powody, by go nienawidzić. Według mnie należałoby zrzucić tego bufona do najbliższej przepaści. Niestety narobiłbym sobie tylko kłopotów, gdyby ten pociotek króla na wieki wieków zgubił się w jakimś wykrocie.

Po całym dniu słuchania kłapiącej jadaczki Barsolara miałem nadzieję na choć chwilę ciszy i spokoju. Ledwie jednak zasiadłem za stołem w moim namiocie, jeden z jego asystentów wparował do środka, bo przecież on musi mi teraz wyjaśnić zawłośc wymiarów żywiołów.

– Posłuchaj, panie, proszę! – magik załamywał ręce i głos, widząc, jak znów kręcę głową. – Mamy dowody na poparcie tych informacji. Raporty naocznych świadków z tych alternatywnych światów.

– Ja rozumiem, że one nie są częścią tego planu istnienia. Ale cały świat stworzony jedynie z ognia? To nie jest możliwe! – odparłem, chichocząc.

– Panie, zasady rządzące naszym światem nie mają zastosowania do wymiarów żywiołów. W wymiarach żywiołów można chodzić po chmurach lub po ogniu. Dlatego właśnie nikt nie ośmielił się poprowadzić tam armii!

– Cóż, czy to możliwe, czy niemożliwe, ja będę pierwszy! – odparłem śmiało. Być może trzeba będzie korzystać z magii, ale wciąż jeszcze potrafię walczyć jak prawdziwy barbarzyńca.

Przez otwór w namiocie zobaczyłem kilku konnych i ciągnące za nimi oddziały.

– Nie ma powodu, by czekać, aż Władcy Żywiołów przyjdą tu sami. Doprowadzę do bitwy na ich terenie

i skończę z nimi, nim będą mieli jakąkolwiek szansę skrzywdzić ten świat! – rzuciłem przez ramię, pędząc, by przyjrzeć się mojej nowej armii.

WSTYD

Barsolar od dobrej godziny nudził o złożoności konstrukcji golemów, a ja sniłem na jawie o golemie rzucającym się na tego cherlawego czarownika i kończącym raz na zawsze jego przemądrzałe wywody.

Nagle Barsolar zamilkł. Odwróciłem się w jego kierunku. Czekał na coś – chyba zadał mi jakieś pytanie.

– Co? – odezwałem się, tłumiąc ziewnięcie.

– Jak powiedziałem, potrzebujemy zaklęć! Jak mamy walczyć bez zaklęć? – powtórzył.

– Bitwa to bitwa! Żołnierze na całym świecie walczą bez zaklęć!

Wokół było tyle magii, że cierpła mi skóra. Nie chciałem, by było jej jeszcze więcej. Otrzymywałem mnóstwo próśb o udostępnienie zasobów do budowy ich gildii magów. Barsolar, rzecz jasna, skomlał o nie najgłośniejsze ze wszystkich. Dobrze znałem tych czarowników – walczyłem już z nimi... właściwie przeciw nim, bardzo, bardzo dawno temu. Jeśli dasz im palec, wezmą całą rękę. A to zawołanie o gildię doprowadzało mnie do szału. Codziennie przychodziły listy od ludzi śpiących w sąsiednich namiotach! Czarownicy w każdej sprawie piszą listy. Nie zaskoczyłoby mnie, gdyby zaczęli informować mnie listownie, że idą do lasu za potrzebą.

– Jasne. Brzmi nieźle – odparłem. Szybko wyciągnąłem rękę w prawą stronę i krzyknąłem – Patrz, królik!

Barsolar odwrócił głowę, a następnie zmarszczył brwi, gdy zorientował się, że żadnego królika tam nie było, nawet niewidzialnego. Słyszałem, jak coś jeszcze dziamolił, ale byłem już na zewnątrz i zbyt daleko, żeby słyszeć, i zbyt niezainteresowany, żeby słuchać. Potrzebowałem przestrzeni oraz świeżego powietrza.

Było jeszcze ciemno, choć poranne słońce powoli wspinało się nad horyzont... Zdecydowanie nie chciałem marnować całego dnia na gadanie o magii, więc opuściłem obóz, aby zbadać przyległy teren. Może i było to głupie, ale stałe towarzystwo tych magików sprawiało, że czułem się, jakby ktoś rozrąbał mi głowę toporem na dwoje. Samotna przejażdżka przez dziki kraj to to, co mogło poprawić mi samopoczucie.

I wtedy mnie zaatakowano.

Żywiolaki powietrza pojawiły się dosłownie znikąd i uniosły mnie z konia. Próbowałem użyć przeciw nim kostura, ale weź tu bij powietrze patykiem. Nadęte szubrawce... Unosiły mnie wyżej i wyżej, ponad chmury,

bezustannie przy tym znieważając. A potem puściły. Prosto w objęcia twardego gruntu. Spadanie trwało całą wieczność. Próbowałem przygotować się na ból upadku. A potem poczułem, że coś łapie mnie za plecy. W pierwszej chwili pomyślałem, że to inne żywiolaki, które nie zdążyły mnie jeszcze zelżyć, ale gdy odwróciłem głowę, zobaczyłem jednego z mych asystentów, Przewodnika Gargulców. Mały człowieczek unosił się w powietrzu za pomocą magii, powoli obniżając lot, by w końcu opuścić mnie na ziemię bez uszczerbku na zdrowiu.

Spuściłem głowę zawstydzony, że to właśnie magia uratowała mi skórę.

Wraciałem do namiotu w zamyśleniu. Chłop zrobił coś, podczas gdy wszyscy inni tylko się przyglądali. Nie żebym potrzebował ratunku, czy był w jakimkolwiek niebezpieczeństwie – przynajmniej nie takim realnym, zagrażającym życiu. Mniejsza z tym. Potrzebowałem takich ludzi... a nadanie mu stanowiska mogłoby zamknąć mu gębę na temat tego... incydentu. No i posada skarbnika wciąż była nieobsadzona! Wszystkie elementy układały się w doskonałą całość – Przewodnik Gargulców właśnie zapracował sobie na awans.

DZIELNY CZŁOWIEK

– Panie? – usłyszałem głos zbliżającego się asystenta. – Wzywałeś mnie? – Jego pomarszczona twarz stanęła przede mną wyczekująco.

Dochodzę do wniosku, że czarownicy mają więcej asystentów niż włosów na zapadłych klatkach. Mam nawet pewną teorię. Za każdym razem, gdy pojawia się problem – od skomplikowanych formuł magicznych po cisnące buty – czarownik zatrudnia nowego asystenta, którego zadaniem jest znalezienie rozwiązania nowego problemu. Dlatego najpotężniejszym czarownikiem jest ten, który nie musi nawet kiwać palcem w bucie, bo podąża za nim świta asystentów mogąca zaludnić całe miasto.

– A którym z asystentów jesteś? – zapytałem.

– Ponific, Przewodnik Golemów.

– A tak! Zastanawiałem się, czy skoro już muszę mieć te golemu w mojej armii, nie mógłbyś zrobić czegoś, żeby zaczęły oddychać?

Magik spojrzał na mnie z wyraźną konfuzją.

– Po co miałbym to robić, panie?

– Bo mnie denerwują! Są co prawda silne, ale takie... sztywne, jak chodzące zwłoki. Lubisz zwłoki, Pontyfiku? – zapytałem ostro.

– Ponificu, panie – odparł Przewodnik Golemów. – I nie, nieszczególnie lubię zwłoki.

– No więc możesz coś z tym zrobić? – ciągnąłem.

– Nie sądzę, panie. Ale golemi i tak bardzo nam się przydają takie, jakie są. Robią, co zechcesz i kiedy zechcesz!

– Taaaaak, Prolificu...

– PONI-FICU, panie.

– Taaaak, ale nie robią WSZYSTKIEGO, o co poprosisz. Kazałem jednemu oddychać, ale zacięła mu się głowa, gdy próbował pojąć to swoim małym rozumkiem – ciągnąłem.

– To niemożliwe, panie – wyjąkał zirytowany i zбитy z tropu Ponific.

– W porządku, zapomnijmy o oddychaniu – odparłem, szczerząc zęby i zastanawiając się, na ile można sobie z tym magikiem pozwolić. – A czy mógłby chociaż mrugać?

Ledwie otworzył jadaczkę, by odpowiedzieć, jego słowa zagłuszyło poruszenie na zewnątrz. Ktoś bił na alarm!

Wyglądało na to, że kilka żywiołaków burzy przefrunęło nad murami obronnymi, ciskając na lewo i prawo piorunami. Żaden żołnierz nie został ranny, bo zadaniem atakujących było tylko zrobienie jak największego zamieszania. W tym samym czasie kilka innych żywiołaków burzy wdarło się do skarbcza. Przewodnik Gargulców, czy raczej mój nowy skarbnik, próbował ich powstrzymać, ale jego zaklęcia były zbyt słabe. Niestety zmarł, a napastnicy uciekli z rękami wyładowanymi złotem i klejnotami. Pieniądze można odzyskać, ale teraz już nigdy nie spłacę długu skarbnikowi, który ocalił mi życie. Był dzielny człowiekiem, mimo że czarownikiem.

SYTUACJA W KRÓLESTWIE

Doszedłem do wniosku, że Przodkowie karzą mnie. Przywieźli mnie do tych magików i umieścili między nimi, aby mnie kompletnie upokorzyć.

Dziś próbowałem zaprzyjaźnić się z tymi uczonymi mężami. Obnażyłem się do pasa, stanąłem na najbliższej zaspie i wyzwiałem wszystkich na zapaśniczy pojedynek.

Żaden się nie zgłosił! Żaden.

Nic dziwnego, że potrzebują zaklęć. Boją zająć się czymkolwiek, przy czym mogliby się choć trochę spocić. Czy to nie ironia, że ja, król barbarzyńców, który wyciął tysiące magów, muszę teraz sam opanować magię, bo inaczej cały nasz świat spotka zagłada? Przodkowie muszą mieć niezły ubaw. Przynajmniej ja bym miał, będąc na ich miejscu.

– Dalej! – krzyczałem. – Ty, ty i ty, cała wasza trójka przeciwko mnie jednemu!

Wskazywałem na każdego czarownika w zasięgu wzroku. Ale patrzyli tylko na mnie jak na szaleńca. W końcu jeden z nich podszedł do mnie... z listem w ręce...

– Och... jesteś tylko posłańcem... – westchnąłem rozczarowany. – A może potem chciałbyś się zmierzyć jeden na jeden, he?! Co ty na to? – Dałem mu przyjaznego kuksańca w bok. Ale z jakiegoś powodu chłop tylko wręczył mi raport, nie patrząc w oczy.

Kilka dni temu wysłałem zwiadowcę, aby sprawdził plotki, które słyszałem od miejscowych. Ale po przeczytaniu zaledwie kilku słów jego raportu moje pięści zaczęły się zaciskać. I zaciskały się z każdym kolejnym słowem.

– Co... zamknięte w klatkach... przez Władcę Powietrza? Rusałki. Władca Powietrza trzyma ich dzieci jako zakładników, zmuszając dorosłych do służby w jego armii, pracy w kopalniach i do innych potworności. Mimo że rusałki to magiczne stworzenia, są niewolnikami, a ja dobrze znam to uczucie beznadziejności, gdy masz wrażenie, że twoje życie nie należy do ciebie. Nie ma nic bardziej poniżającego, niż być poniewieranym przez okrutnego pana. Właśnie to doprowadziło mnie do obłądzenia i tych wszystkich okropieństw, które popełniłem w przeszłości. Być może posunąłem się zbyt daleko, ale wciąż uważam, że walczyłem w słusznej sprawie.

– Uwolnimy te rusałki – przyrzekłem.

PRASTARE BIBLIOTEKI

Po zajęciu ostatniego na świecie miasta z wrotami żywiołów wysłałem moich asystentów na poszukiwania sposobu na przedostanie się do wymiarów żywiołów. Barsolar był więcej niż chętny, by się tym zająć. Co oznaczało, że przez kilka dni – może nawet tygodni! – nie będę musiał wysłuchiwać jego paplaniny.

Już parę dni bez jego marudzenia działo cuda – mój nastrój od razu się poprawił. Dlatego zaprosiłem Instruktora Magii, Hemorossa, na kolację. Mała pogawędka przy relaksującym posiłku mogła przełamać lody i pomóc mi lepiej go poznać.

I tak właśnie mój dzień poszedł w pierony.

– ... miejsca nauki takie, jak Wieża Marletto, Kamień Wiedzy czy Ogród Objawienia, są niezwykle ważne w procesie samodoskonalenia. – Hemoross miał ozorem już pół wieczoru, a mimo to jego talerz był dalej pełny. – Pozwolą ci rozwinąć umiejętności i...

– Dlaczego o tym mówisz? Czy chcesz zasugerować, że coś ze mną jest nie tak, Hemoroidzie? – wypaliłem w końcu, nie mogąc już zdzierżyć tego monologu.

– Ehem, hmm, nie! Ech, cóż, myślałem tylko, że powinienem ci to powiedzieć, panie. Wybacz, proszę – rzekł Instruktor Magii i odszedł, porzucając swój posiłek... Nie zwrócił nawet uwagi, że przekręciłem jego imię. Gdy tylko opuścił namiot, wybuchnąłem śmiechem. Ci magicy to taki wdzięczny materiał do żartów.

Tego samego dnia otrzymałem list od króla Bracady. Wiedziałem, co pisze, zanim go jeszcze otworzyłem, i wiedziałem, że to robota Barsolara. W swoim liście Gavin Magnus bardzo grzecznie wyjaśnia, że jego ludzie potrzebują magii, by wypełniać swoje zadania.

W ostatnim liście król Magnus wyraził zaniepokojenie tym, że, być może, nie będziemy mogli kontaktować się z nim po przejściu do wymiaru powietrza, a nawet że nie wiadomo, czy zdołamy stamtąd wrócić. Zasugerował, bym pozostał tu i czekał na pojawienie się Władców Żywiołów... ale ja wiem swoje!

Władcy Żywiołów nie spodziewają się ataku, a mnie zależy właśnie na elemencie zaskoczenia. Dlaczego miałbym dawać im czas na rozbudowę armii? Magnus wspomniał też kilkukrotnie, że korzystam w tej wyprawie z sił Bracady i że mogą one zostać wycofane jego jednym słowem. A więc zostałem obsztorcowany. Zmiałem list i poszedłem do obozu wytropić tego szczura, Barsolara. Gdy go znalazłem, pił herbatę z Instruktorem Magii, Hemorossem.

– Zostaw nas, Hemorroidzie – rzuciłem.

Hemoross wybałuszył oczy i uciekł bez słowa.

Barsolar spojrział na mnie przenikliwie, po czym powiedział:

– Instruktor Magii ma na imię Hemoross, lordzie Tarnumie. Ten żalosny sposób, w jaki przekręcasz nasze imiona, robi się już nudny.

Szybko chwyciłem Barsolara za kołnierz i uniosłem w powietrze.

– Jak masz jakiś problem – zacząłem, wciskając mu list Magnusa do ust – przychodź z tym do mnie! Gdy następnym razem zrobisz coś za moimi plecami, gorzko tego pożałujesz! I lepiej znajdź sobie jakieś zajęcie z dala ode mnie.

Następnego dnia był znacznie pokorniejszy. W bibliotece wrót żywiołów odnalazł księgę, która opisywała drogę do wymiaru żywiołu powietrza. Zaproponował więc, że uda się na tę nieprawdopodobnie wysoką górę, aby odszukać Bramę do Chmur. Barsolar uznał, że jego talent magiczny najlepiej predestynuje go do roli zwiadowcy, a ponadto chciał zbadać wymiar powietrza nie niepokojony przez nikogo. Osobiście sędzę, że postanowił oddalić się, bo obawiał się, że urwę mu łeb. Widząc, jak odjeżdża, uśmiechnąłem się. Gdybym tylko mógł pozbyć się z mojej armii reszty czarowników!

TAFLA WIDZENIA

Dziś kilku moich asystentów wezwało mnie do zamarzniętego stawu obok kępy drzew. Czarownicy zrobili swoimi kosturami przerębel w lodzie i usunęli krę gołymi rękoma. Gdy przygotowania zostały ukończone, wszyscy stanęli wokół przerębla.

– To tafla widzenia – rzekł Hemoross. – Można je stworzyć na stojącej wodzie.

– Do czego to służy? – zapytałem.

– Dzięki niej możemy odnaleźć wybraną osobę, nawet jeśli jest bardzo daleko – wyjaśnił.

Zamierzali odszukać w ten sposób Barsolara.

Nie wiedziałem, czego się spodziewać, więc gdy powierzchnia wody zaczęła wydzielać dziwną, niebieskawą poświatę, cofnąłem się o krok. Hemoross zaśmiał się, rozbawiony moją nieskrywaną obawą. Nagle powierzchnia wody uspokoiła się zupełnie – była gładka jak lustro – a potem pojawiła się postać. Pochyliłem się, aby lepiej widzieć. To był Barsolar chodzący po czymś, co przypominało pole białych chmur – być może wymiar powietrza.

– Wciąż żyje – powiedział Hemoross. Pozostali magowie zaczęli bić brawo.

Mając niezбитy dowód na to, że nie spadniemy z chmur w tym królestwie, zdecydowałem, że w końcu nadeszła moja kolej. I tak przeszedłem przez bramę, którą znalazł Barsolar. Zrobiłem pierwszy krok...

„*Oto wymiar powietrza!*” – pomyślałem, będąc już po drugiej stronie. Przed zejściem z monolitu rzuciłem kij na pniące się białe chmury. Unosił się, jakby leżał na wodzie, nie mogąc znaleźć stabilnego oparcia w chmurach. Zadziwiające! Ostrożnie zrobiłem pierwszy krok i poczułem pod stopą coś przypominającego stały grunt, choć wiedziałem, że go tam nie ma. Nie sędzę, żebym kiedykolwiek mógł się do tego przyzwyczaić.

NIE TUTAJ

Część rusałek dowiedziała się, że ich dzieci są wolne i uciekła z armii Władcy Powietrza. Desperacko pragnęły wrócić do swoich rodzin i nie byłem w stanie przekonać ich, by do mnie dołączyły. Jednak zanim się oddaliły, wyciągnąłem od nich trochę informacji. Niestety Władca Powietrza umknął ze swojego wymiaru. Żałuję, że nie będę miał okazji, by z nim walczyć. Zapytane, dokąd mógł się udać, rusałki po prostu wzruszyły ramionami. Nie wiedziały dlaczego, ale zostawił większość swoich sił, by broniły królestwa do jego powrotu.



2. TANIEC Z WODĄ I OGNIEM

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 16 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Frakcja: Wybierz jedną – Zamek, Lochy, Forteca, Cytadela, Bastion, Twierdza

Bohater frakcji: Tarnum

Armia frakcji: brak

Zasoby początkowe: 10 , 3 , 2 

Budynki początkowe: Siedlisko , Ratusz

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  **Przeszukaj (3)** talię Artefaktów dwukrotnie.
-  Zbuduj za darmo Gildię Magów.
-  10 

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Strażnicy Władcy Wody, Strażnicy Władcy Ognia

Armie Wroga:

-  **Strażnicy Władcy Wody*:** Grupa Żywiołaków Lodu, Grupa Żywiołaków Energii, Grupa Żywiołaków Wody,  Żywiołaki Lodu,  Żywiołaki Energii
-  **Strażnicy Władcy Ognia*:** Grupa Żywiołaków Ognia, Grupa Żywiołaków Magmy, Grupa Feniksów,  Żywiołaki Magmy,  Feniksy

Talie Wroga:

-  **Talia Strażników:** 5 × karta Magii, 2 × karta Mocy

Obie Armie Wroga używają tej samej talii AI.

Talie Zakłęb Wroga:

-  **Talia Zakłęb Strażników Władcy Wody:** 1 × Magiczna Strzała, 1 × Osłabienie, 1 × Wzmocnienie

 **Talia Zakłęb Strażników Władcy Ognia:**

1 × Magiczna Strzała, 1 × Tarcza Ognia,
1 × Kula Ognia

Specjalne*:  Żywiołaki Lodu,  Żywiołaki Energii,  Żywiołaki Magmy,  Feniksy, Żywiołaki Ognia oraz Żywiołaki Wody

**Nie przygotowywuj tych kart przed rozpoczęciem gry, gdyż mogą wcześniej być potrzebne w swoich taliach. Odszukaj je w taliach Jednostek Neutralnych i Jednostek Przyzwanych (z rozszerzenia Wrota Żywiołów), gdy zainicjujesz Walkę z jedną z tych Armii.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Zamek (S3)

1 × kafelek Daleki (II–III):

-  1 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9)

1 × kafelek Bliski (IV–V):

-  1 × Nekropolia (N1)

4 × kafelek Bliski Żywiołu (IV–V):

-  2 × kafelek Żywiołu Ognia (N14, N15)
-  2 × kafelek Żywiołu Wody (N16, N17)

UWAGA: Umieść Monolit Wejścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Zamku. Ten kafelek jest już odkryty.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Wrót Żywiołów obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na V poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Nie używaj kart Astrologowie Ogłaszają.
- **Nie możesz używać następujących kart:** Przyzwanie Żywiołaków Ognia, Przyzwanie Żywiołaków Powietrza, Przyzwanie Żywiołaków Ziemi, Przyzwanie Żywiołaków Wody, Adept Magii Ognia, Adept Magii Powietrza, Adept Magii Wody, Adept Magii Ziemi, Magia Ognia, Magia Powietrza, Magia Wody oraz Magia Ziemi.
- Gdy dobierzesz jedną z nich z talii Zaklęć albo Zdolności, natychmiast odrzuć tę kartę i dobierz inną.
- Za każdym razem, gdy na kafelku Żywiołu Wody zainicjujesz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zamiast pierwszą dobraną ★ jednostkę (jeśli jakaś jest) na ★ Żywiołaki Lodu, a pierwszą dobraną ★ jednostkę (jeśli jakaś jest) na ★ Żywiołaki Energii. Następnie dodaj do Armii Neutralnej Grupę Żywiołaków Wody.
- Za każdym razem, gdy na kafelku Żywiołu Ognia zainicjujesz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, zamiast pierwszą dobraną ★ jednostkę (jeśli jakaś jest) na ★ Żywiołaki Magmy, a pierwszą dobraną ★ jednostkę (jeśli jakaś jest) na ★ Feniksy. Następnie dodaj do Armii Neutralnej Grupę Żywiołaków Ognia.
- Gdy twój Bohater odwiedzi Monolit, zostanie przeniesiony do Miasta.
- Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk, może albo **Usunąć** z ręki do 2 kart Artefaktów, Zaklęć lub Zdolności (w dowolnej kombinacji), albo **Przeszukać (3)** talię Artefaktów, Zaklęć albo Zdolności. Po rozpatrzeniu efektu tego pola umieść na nim czarną kostkę.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Wygrywasz, gdy wszystkie lokacje na kafelkach Bliskich Żywiołu Wody oraz Żywiołu Ognia są albo **Oflagowane**, albo puste.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce – możesz jednak nadal uciekać z Walki z Jednostkami Neutralnymi poziomu niższego niż ★.



WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- W tej rundzie nie możesz wchodzić na kafelki Bliskie ani na kafelki Bliskie Żywiołu Ognia.
- Przeczytaj fragment „Uwięzieni w wymiarach”.

3. runda:

- Zyskujesz 10  i 4 .
- Przeczytaj fragment „Raport”.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Królestwo wody”.

8. runda:

- Jeśli do tego czasu nie udało ci się pokonać Strażników Władcy Wody, przegrywasz! Wojska Władców Żywiołów zalewają Enroth!
- Przeczytaj fragment „Dobry żart”.

10. runda:

- Przeczytaj fragment „Królestwo ognia”.

16. runda:

- Wraz z końcem tej rundy przegrywasz! Enroth płonie, a ty razem z nim – ze wstydu!

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole ze wszystkich pól obu kafelków Żywiołu Wody:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę ze Strażnikami Władcy Wody.
- Po pokonaniu ich Bohater zyskuje 3 punkty Ruchu.
- Od tego momentu możesz wchodzić na kafelki Bliskie oraz na kafelki Bliskie Żywiołu Ognia.
- Poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).
- Jeśli jeszcze go nie czytałeś, przeczytaj fragment „Dobry żart”.

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole ze wszystkich pól obu kafelków Żywiołu Ognia:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę ze Strażnikami Władcy Ognia.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Ku ostatniemu królestwu”.



OPOWIEŚĆ

UWIEZIENI W WYMIARACH

– Wymiar wody jest gorszy niż wymiar powietrza! – wrzasnąłem w przypływie frustracji.

Kilku pobliskich czarowników aż podskoczyło.

Podniosłem stopę i spojrzałem na twardy grunt... jeśli to całe błoto można tak w ogóle nazwać. Wszystko falowało z wolna w górę i w dół. Jakby cały świat znalazł się na statku podczas sztormu. Rzuciłem się nagle na pobocze, gdy zaczęła mną wstrząsać choroba morską.

– Na Przodków... tego już za wiele... potrzebujemy lekarstwa... na mdłości... magicznego lekarstwa... – wydyszałem w ogólnym kierunku magów, którzy podążali za mną, jakby nie mieli nic lepszego do roboty. Hemoross rzucił mi zdziwione spojrzenie.

Gdy Władca Powietrza opuszczał swe królestwo, zniszczył Bramę do Chmur. Mając u boku tych wszystkich czarowników, mógłbym się spodziewać, że któryś ostrzeże mnie, iż jedyną alternatywną drogą powrotu jest przejęcie władzy nad wszystkimi wymiarami żywiołów. Musiałem więc udać się tu, do wymiaru wody, by go podbić.

W końcu dotarliśmy do celu – na skraj „twardszego” gruntu, gdzie Barsolar przygotowywał łódź, by zbadać... „mniej twardy” obszar.

– Jak nasza komunikacja? – spytałem, powstrzymując mdłości. Tylko potrząsnął głową w odpowiedzi. – Ale z was wielcy magowie. Nic...

– Próbowaliśmy przez całą noc, wykorzystując wszelkie środki magiczne! – przerwał mi tylko z pozoru spokojnym głosem. – Po prostu nie możemy skontaktować się z królem Magnusem.

– A więc jesteście zdani na siebie – stwierdziłem.

– Tak. Obawiam się, że uzna nas za zaginionych.

– Cóż – odparłem, próbując ukryć zadowolenie – nie możemy zrobić nic innego, jak tylko kontynuować naszą misję.



Może teraz nikt już nie będzie mi przeszkadzał w dowodzeniu tą armią magów.

– Istotnie. Spróbuję zlokalizować naszych wrogów – odparł Barsolar i wrócił do przygotowywania łodzi. Patrząc na niego, nie miałem wątpliwości, że chce też zbadać specyficzną naturę tego miejsca. Przez ostatni tydzień ukrywał się w swoim namiocie częściej niż zwykle, pisząc coś zawzięcie.

– Przesyłaj regularne raporty. Nie możemy i my stracić kontaktu ze sobą – rozkazałem i zostawiłem go jego przygotowaniom. Regularne informacje oczywiście byłyby przydatne, ale bardziej chodziło mi o utrzymanie go w ryzach, gdy zniknie mi z oczu.

RAPORT

Dziś w nocy ledwie zmrużyłem oko przez tę przeklętą chorobę morską. Tracę na wadze na skutek ciągłych nudności i wciąż nie mogę przyzwyczaić się do walki, gdy grunt rusza mi się pod stopami. Dziwne, że tylko ja mam problem z tą przypadłością. Czarownicy funkcjonują tu bez problemów. Kątem oka zauważałem, że magowie parskają śmiechem i wytykają mnie palcami. Początkowo ich ignorowałem, ale z czasem mdłości tak bardzo dały mi się we znaki, że zapytałem, jak to robią, że nie jest im niedobrze. Każdy udzielił mi innej rady na nudności. Oczywiście żadna nie poskutkowała! Mogę jeść tylko suchary i popijać herbatą.

Zmęczony upadłem na mokrą ziemię przed namiotem. Nie przeszkadzało mi nawet błoto przesiąkające przez ubranie. Po trzech tygodniach wymiotowania i marszu przez bagna moje szaty były pokryte grubą warstwą brudu. Nie czułem się na siłach, by wziąć kąpiel ani nie przejmowałem się tym specjalnie. Trochę błocka jeszcze nikomu nie zaszkodziło.

Gdy leżałem na ziemi, na gałęzi pobliskiego drzewa przysiadła sowa i zaczęła do mnie pohukiwać. Zirytowany usiadłem i spojrzałem na nią... i niemal podskoczyłem, gdy odezwała się do mnie nosowym głosem Barsolara.

– Lordzie Tarnumie. Pokonałem już szmat drogi i zauważyłem, że żywiołaki blokują niemal każde przejście w tym królestwie. Atakują bez ostrzeżenia, ale do tej pory udawało mi się ich unikać. Za to na wodzie unosi się wiele skarbów! Przysyłam to, co udało mi się zgromadzić.

Rozejrzałem się wokół, nie będąc pewnym, o czym mówi Barsolar. Zbierając się do odlotu, sowa dziobnęła przymocowaną do jej nogi sakiewkę i upuściła ją w moje dłonie. Zanim zdążyłem rozwiązać troczki, sakiewka wybuchła mi w twarz, niemal grzebiąc mnie pod stertą drewna i złota.



KRÓLESTWO WODY

Hemoross zjadał ze smakiem śniadanie, podczas gdy ja nie mogłem przełknąć niczego poza tą „herbatką” – specjalnym napojem, który chronił mnie przed śmiercią głodową.

– Wzywałeś wczoraj Przodków. Dlaczego? – zapytał.

– Bo zdaje mi się – udawałem, że przełykam szczególnie duży łyk herbaty, zastanawiając się jednocześnie nad odpowiedzią – że cały świat sprzysiągł się przeciw mnie. Dlaczego więc nie miałbym wzywać pomocy jakiegoś boga czy kilku?

– Interesujący wybór... bogowie barbarzyńców.

– Oryginalny, prawda? – wzruszyłem ramionami, notując w myślach podejrzliwe spojrzenie Instruktora Magii.

– Cóż, zostawiam cię z twoją herbatą, lordzie Tarnumie – skwitował Hemoross, szybko odchodząc. Było coś dziwnego w sposobie, w jaki powiedział to ostatnie zdanie.

Zanim zdążyłem się nad tym zastanowić, jakieś stworzenie wylądowało na moim ramieniu. Choćby dziwnie było słyszeć głos Barsolara wydobywający się z dzioba sowy, zdałem sobie dziś sprawę, że się do tego przyzwyczajam.

– Władca Wody zniknął – doniosła sowa Barsolara.

Nie usłyszałem reszty wiadomości, bo żołądek podszedł mi do gardła. Czy popełniłem pomyłkę, wyruszając tak szybko do innych wymiarów? Jeśli ich Władcy udali się już do mego świata, jakich zniszczeń tam dokonają, nim uda mi się zawładnąć ich żywiołami?

DOBRY ŻART

Kiedy ostatnio czułem się dobrze? Nie pamiętam już. Gdy obudziłem się dziś rano, przez godzinę przyglądałem się kubkowi „herbatki” stojącemu obok paleniska. Nie byłem w stanie zacząć kolejnego dnia od tego świństwa, więc rozkazałem gremlinowi, by przyniósł mi wino.

– I żeby było go dużo! – krzyknąłem za nim.

Skoro i tak ma mi być niedobrze, niech przynajmniej będzie to moja wina...

Następnego ranka podszedłem do czarowników jedzących wspólnie śniadanie.

Uśmiechnąłem się do nich, stawiając do połowy opróżnioną butelkę wina na stole. Potem wziąłem kilka jajek, dołożyłem kiełbasę i zacząłem jeść. Obserwowałem, jak opadają im szczęki. Patrzyli, jak przeżuwać jedzenie, odchylałem się i głośno bekam w niebiosy.

– Wygląda na to, że lepiej się czujesz – rzekł Hemoross.

– Owszem – odparłem, zabierając butelkę wina i odchodząc od stołu. Kilka metrów dalej zatrzymałem się. – Gdy poczuję się gorzej, znajdę cię, Hemorossie.

I nie będzie ci wtedy do śmiechu! – Po tych słowach poszedłem dalej, zostawiając czarowników gorączkowo szepczących coś między sobą.

Tak, odgadłem, że dodają do mojej „herbatki” czegoś, co sprawia, że choruję. Dobry żart, biorąc pod uwagę sposób, w jaki ich traktowałem.

Mogę wziąć to na klatę. Ale tylko raz.

KRÓLESTWO OGNI

Wyszedłem z namiotu i rozejrzałem się po tym dziwnym świecie. Nic tylko pola wrzącej lawy, góry żaru i płomienie rozciągające się po horyzont, a prawdopodobnie nawet dalej. Z każdym oddechem wciągałem do płuc parzące powietrze, zbyt suche, bym się spocił, ale wystarczająco gorące, bym pragnął zrzucić szaty.

Niepokoilem się trochę przejściem do wymiaru ognia. Powietrze, woda i ziemia – to jeszcze mogę zrozumieć, ale cały świat stworzony z płomieni? Zanim tu przyszliśmy, nalegałem, by puścili mnie samego. Nie miało sensu wysyłanie całej armii przez portal tylko po to, by okazało się, że nasze szaty i włosy palą się po drugiej stronie. To, co zastałem po przejściu, to królestwo lśniącego brylantowo-pomarańczowym blaskiem i płomienie liżące moje nogi niczym wysoka trawa.

Na swój sposób było to piękne.

Zobaczyłem Barsolara mijającego mój namiot – właśnie powrócił z ekspedycji badawczej w tym wymiarze. Kiedy dotarliśmy w to miejsce, nalegał na przeprowadzenie kilku eksperymentów i napomknął, że musi skonsultować swoje notatki z innymi czarodziejami. Ku własnemu zaskoczeniu zapytałem:

– Czego się nauczyłeś?

Barsolar na chwilę zamarł. Patrzył na mnie, jakby próbował zgadnąć, czy nie żartuję.

– O co chodzi? Nie mogę nawet zapytać, co robiłeś?

– Nigdy wcześniej nie pytałeś.

– Do tej pory twoja praca nie była zbyt interesująca – odpowiedziałem, szczerząc zęby, aby wiedział, że żartuję. Niestety Barsolar cierpiał na niedorozwój poczucia humoru. A może nie? Wciąż podejrzewam, że to właśnie on, a nie Hemoross, stał za dolewaniem do mojej herbaty mikstury, która przyprawiała mnie o chorobę morską całutką podróż przez wymiar wody.

– Cóż – Barsolar zaczął swoje wyjaśnienia – zastanawiałem się, czemu ogień nas tu nie parzy. Nawet papier nie pali się, dopóki...

Barsolar wyciągnął kawałek pergaminu z fałd szaty, zwinął w rulon i umieścił nad płomieniami liżącymi mu

stopy. Początkowo nic się nie działo. A zaraz potem papier zajął się tak szybko, że Barsolar musiał odrzucić go, by nie poparzyć sobie palców.

– Jak to zrobiłeś? – zapytałem.

– Ogień reaguje na myśl. Jeśli chcesz, by coś spalił, spali to. Jest prawie żywą istotą, podobną do żywiołaków, ale nieświadomą – wyjaśnił Barsolar.

Byłem pod wrażeniem.

– Dobra robota! – powiedziałem, klepiąc go po ramieniu.

KU OSTATNIEMU KRÓLESTWU

Gdy przygotowywaliśmy się do wejścia do wymiaru ziemi, Barsolar powrócił ze swojej podróży.

– Masz coś nowego? – zapytałem, gdy już nasycił pragnienie.

– Niewiele poza tym... – odparł, wyjmując spod szaty krótki kawałek drewna, złamany i rozszczepiony na końcu.

– Co to jest?

– Zwieńczenie kostura czarodzieja. Rozpoznaję nawet te symbole u dołu. Należał do słynnego maga, który zniknął niemal dwieście lat temu.

– Skąd więc jego kostur wziął się tutaj? – zapytałem.

– Cóż, historia mówi, że grupa potężnych czarodziejów chciała skonstruować niepokonanego golem. Próbowali więc znaleźć przejście do wymiaru ziemi, gdzie spodziewali się znaleźć najtwardszą substancję we wszechświecie. Powszechnie uważa się, że zmarli, rzucając zaklęcie... przenieśli się na dno oceanu lub coś w tym stylu... Według innych teorii dostali się do wymiaru ziemi, ale nie potrafili znaleźć drogi z powrotem.

– Brzmi znajomo – rzuciłem.

– Owszem, ale to nie ma znaczenia, gdyż zdarzyło się dwieście lat temu...

– Próbowałeś zlokalizować ich za pomocą magii? – wtrąciłem.

– Nie ma ich tu. Ale nawet gdyby ich zaklęcie podziałało... do tej pory i tak wszyscy by zmarli – odparł Barsolar.

„Nie ma ich... tutaj...” – powtórzyłem w myślach. – „Ale gdyby ich zaklęcie nie podziałało, to nie znaleźlibyśmy tu tego kawałka drewna”.

– Co za szkoda – powiedziałem, klepiąc Barsolara po plecach. – Przydałaby się nam pomoc.



3. NIEZNOŚNA CIĘŻKOŚĆ BYTU

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Wrota Żywiołów

Bohater frakcji: Tarnum albo dowolny Bohater Wrót Żywiołów

Armia frakcji: brak

Zasoby początkowe: 15

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela, Gildia Magów, Magiczna Uczelnia

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Dodaj do swojej talii M&M kartę Zaklęcia „Przyzwanie Żywiołaków Ognia” i kartę Zdolności „Adept Magii Ognia”.
- Dodaj do swojej talii M&M kartę Zaklęcia „Przyzwanie Żywiołaków Wody” i kartę Zdolności „Adept Magii Wody”.
- Dodaj do swojej talii M&M kartę Zaklęcia „Przyzwanie Żywiołaków Powietrza” i kartę Zdolności „Adept Magii Powietrza”.

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Pierwszy Władca Podziemi, Drugi Władca Podziemi

Armie Wroga:

- **Armia Pierwszego Władcy Podziemi:** Grupa Żywiołaków Ziemi*, Garstka Troglodytów, Garstka Złych Oczu, Garstka Meduz
- **Armia Drugiego Władcy Podziemi:** Grupa Meduz, Grupa Mantykor, Garstka Czarnych Smoków, Grupa Żywiołaków Ziemi*, Mumie, 1 × karta Wieży Łuczniczej, 1 × karta Bramy, 3 × karta Muru

Talie Wroga:

- **Talia Pierwszego Władcy Podziemi:** 3 × karta Mocy, 1 × karta Magii
- **Talia Drugiego Władcy Podziemi:** 2 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 3 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Wroga: 1 × Osłabienie, 1 × Tarcza Ognia

Umiejętność: karta Zdolności „Płatnerz”***

**Ich karty znajdziesz w talii Jednostek Przyzwaných.*

***Za każdym razem, gdy ta umiejętność zostanie aktywowana, umieść żeton Obrony na jednostce z największą . Oznacza on, że ta jednostka jest objęta efektem karty; zdejmiesz go z jednostki natychmiast po rozpatrzeniu jej obrony. Jeśli na wybranej przez siebie jednostce znajduje się już żeton Obrony, wybierz jednostkę następną w kolejności malejącej . Jeśli więcej niż jedna jednostka ma taką samą wartość , w pierwszej kolejności wybierz jednostkę najwyższego poziomu, a w drugiej kolejności – jednostkę o największej wartości .*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Wrota Żywiołów (S8)
- 1 × Lochy (S2)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Lochów (F2, F5, F8)

2 × kafelek Bliski Żywiołu (IV–V):

- 2 × kafelek Żywiołu Ziemi (N20, N21)

UWAGA: Umieść Monolit Wyjścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Wrót Żywiołów. Ten kafelek jest już odkryty. Bohaterowie Wroga – **Pierwszy i Drugi Władca Podziemi** – reprezentowani są przez figurki frakcji Lochów. Miej je w pobliżu – pojawiają się na Mapie wskutek wydarzenia czasowego.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Wrót Żywiołów obowiązują następujące zasady:

- Nie używaj kart Astrologowie Ogłaszają.
- Gdy pokonasz Bohatera Wroga, zyskujesz 14  i 2 .
- Nie rozpatruj normalnego efektu rozpoczęcia gry z wybudowaną Gildią Magów.
- Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk, może albo **Usunąć** z ręki do 2 kart Artefaktów, Zaklęć lub Zdolności (w dowolnej kombinacji), albo **Przeszukać (3)** talię Artefaktów, Zaklęć albo Zdolności. Po rozpatrzeniu efektu tego pola umieść na nim czarną kostkę.
- Nie możesz zbudować Siedliska  – Wiru Magicznego Ognia – dopóki nie odblokujesz go wydarzenie specjalne opisane w części fabularnej scenariusza.
- Z talii Jednostek Neutralnych usuń wszystkie karty poza:
 - a) Talia  : Rozbójnicy, Zombie, Upiory, Harpie, Złe Oczy, Troglodyci, Rusałki
 - b) Talia  : Nomadzi, Wampiry, Licze, Meduzy, Minotaury, Żywiołaki Energii
 - c) Talia  : Czarodzieje, Rycerze Grozy, Upiorne Smoki, Mantykozy, Czarne Smoki

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce – możesz jednak nadal uciekać z Walki z Jednostkami Neutralnymi poziomu niższego niż .

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Twój Bohater Główny traci 1 .
- Przeczytaj fragment „Ciężki krok naprzód”.

3. runda:

- Twój Bohater Główny traci 1 .
- Przeczytaj fragment „Ciężkie czasy tworzą twardych ludzi”.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Ciężar prawdy”.
- Umieść figurkę **Pierwszego Władcy Podziemi** na żetonie Monolitu.

7. runda:

- Przeczytaj fragment „Ciężko uwierzyć”.
- Po otrzymaniu przychodu w tej rundzie tracisz 10 .
- Musisz zgromadzić 8  i 4  przed rozpoczęciem 9. rundy.

9. runda:

- Po otrzymaniu przychodu w tej rundzie tracisz 8  i 4 . Jeśli nie masz wymaganych Zasobów – przegrywasz! Twoja ekspedycja okazuje się klęską.
- Zbuduj Siedlisko  – Wir Magicznego Ognia – za darmo.
- Przeczytaj fragment „Ciężkie początki”.

10. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa, to koniec – przegrywasz! Na zawsze pozostajesz w wymiarze ziemi – niech ci ona lekką będzie.

Gdy odkryjesz kafelek Początkowy Lochów:

- Umieść figurkę **Drugiego Władcy Podziemi** na polu z Miastem na tym kafelku. Ten Bohater Wroga nie porusza się po Mapie.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Usuń ze swojej talii kartę Zaklęcia „Przyzwanie Żywiołaków” oraz kartę Zdolności „Adept Magii” otrzymane w ramach premii na początku scenariusza.



OPOWIEŚĆ

CIEŻKI KROK NAPRZÓD

– Nareszcie stały ląd! – To były moje pierwsze słowa, po postawieniu stopy w wymiarze ziemi. Od tego czasu minęło kilka tygodni; przygotowania do podboju tego królestwa trwały znacznie dłużej, niż się spodziewaliśmy. Powód był jednak dość oczywisty. Podobnie jak wszyscy, pierwsze co tu poczułem, to jakby przywiązano mi do kostek ołowiane kule. Magowie skarżyli się na ogólne spowolnienie i ociężałość. Wkrótce okazało się, że dużo szybciej się męczą, zmuszając mnie do częstszych postojów.

Tak jak poprzednio, Barsolar wyruszył, by zbadać okolicę. Pozwoliłem mu iść samemu pod warunkiem, że poszuka właściciela tego dziwnego kostura, który znalazł. Albo tego, co z niego zostało. Dziś w końcu zobaczyłem jego sowę. Przybyła z przywiązaną do nogi, naprędce naszkicowaną mapą okolicy.

– Władca Ziemi odjechał, pozostawiając kilku Władców Podziemi, aby bronili jego królestwa podczas jego nieobecności – wyjaśniła sowa, odczekawszy kilka minut, bym zdążył rzucić okiem na mapę. Czy tak została zaprogramowana, żeby zacząć mówić dopiero po chwili, czy może Barsolar kontroluje jej działania zdalnie?

Jedyne, co potrafiłem wywnioskować z tej mapy, to to, że moi wrogowie zgrupowani byli daleko na południowym wschodzie. I że między nami, też na południu, znajduje się armia okupująca okoliczne miasta.

„Władcy Podziemi, co?” – rozważałem jego słowa, karmiąc ptaka resztkami owsianki ze śniadania. Kiedyś już walczyłem ze stworzeniami zamieszkującymi podziemia. Ponieważ większość życia spędzają w swych mrocznych tunelach, potrafią dobrze walczyć w ciemnościach. Właściwie to nawet wolą, by nie było zbyt jasno. Często zastawiają pułapki na wrogów, zamiast stanąć do walki twarzą w twarz.

– Nie mają honoru. Pragną tylko zwycięstwa! – wykrzyknąłem, krzyżując ramiona i kręcąc głową. Ale narzekanie nie załatwi sprawy. Spojrzałem więc ponownie na mapę, by zaplanować kolejny atak.

CIEŻKIE CZASY TWORZĄ TWARDYCH LUDZI

Dziś rano, gdy wyszedłem z namiotu, natychmiast zgąłem się wpół ze śmiechu na widok, który roztaczał się przed moimi oczami. Najwyraźniej, aby nie musieli tyle dźwigać, wielu magów zdecydowało się zdjąć zakurzone szaty i podróżować z gołym torsem. Nigdy nie widziałem jeszcze tylu białasów jednocześnie. Ale muszę przyznać,

że po niemal dwóch miesiącach w wymiarze ziemi te cherlawe chuchraki zaczęły nabierać lepszej sylwetki. Ich białe brzuchy były nieco mniej obwisłe, a na patykowatych kończynach pojawiły się załączki mięśni.

Zrzuciłem szatę i podszedłem do nich.

– Kto zdecyduje się na zapasy? – zapytałem. Kilku wyglądało na chętnych, choć żaden nie ośmielił się wystąpić przed szereg. Ale byli już bliscy odnalezienia w sobie odwagi.

– Ha! Jeszcze zrobię z was barbarzyńców! – krzyknąłem radośnie.

Kątem oka dostrzegłem grupę obszarpanych ludzi zbliżających się do naszego obozu. Za nimi, z wielkim wysiłkiem, człapała o wiele szczuplejsza, ale bardzo znajoma postać...

– Barsolar...?! – zawołałem, biegnąc w ich stronę.

Wyglądał na wyczerpanego i był pokryty taką samą warstwą brudu, jak pozostali czarodzieje. Zauważyłem też, że stracił nieco na wadze i jego twarz stała się bardziej wyrazista. Trening, jaki przeszedł w ciągu długich tygodni eksploracji, dobrze mu służył.

– Wszyscy przypuszczaliśmy, że już od dawna nie żyją – zaczął w końcu po wyłopaniu kilku łyków z manierki, którą mu podałem – więc kiedy wyszli z jaskini, w której chciałem się schronić na noc, nie przypuszczałem, że to ci sami magowie, którzy wybrali się do wymiaru ziemi, aby stworzyć niepokonanego golema.

Podszedłem do nowoprzybyłych i próbowałem się przedstawić, ale natychmiast mi przerwano.

– Bądź pozdrowiony, Tarnumie! Barsolar nader trafnie cię opisał... tak – zaczął jeden z nich, mierząc mnie wzrokiem od stóp do głów.

Spojrzałem podejrzliwie na Barsolara, ale był zbyt wyczerpany, abym mógł rozszyfrować, co myśli.

– Jesteśmy szczęśliwi, widząc innych magów. Zwę się Reamus – powiedział ich przywódca.

Usiedliśmy wraz z nimi przy wspólnym posiłku i rozmowie. I wtedy Reamus powiedział coś, co sprawiło, że połowa moich czarodziejów zakrztusiła się jedzeniem.

– Co powiedziałeś? – oczy Barsolara rozszerzyły się w niedowierzaniu.

– Jestem po prostu pod wrażeniem, że tak wiele nowych twarzy pojawiło się w ciągu zaledwie szesnastu lat – powtórzył Reamus. – Nawet, mimo że wielu z was wygląda, jakby wiek ich wpędzał do grobu.

„Niemożliwe... biorąc pod uwagę, że zaginęli dwieście lat temu... Ktoś musi się mylić...” – myślałem gorączkowo.

– Ale przecież odeszliście przed... – zaczął Ponific, Przewodnik Golemów.

– Tyloma laty! – przerwałem mu. Jeśli ci ludzie nie zdawali sobie sprawy z upływu czasu, należało im to powiedzieć w sposób nieco bardziej przemyślany.

– Jak udało wam się przetrwać? – zapytałem szybko, zanim ktokolwiek inny miałby szansę się odezwać.

– Skonstruowaliśmy golem, by za nas walczył. Po dwóch na maga. Gdy któryś z golemów się psuł, budowaliśmy następnego. Niestety nie poznaliśmy jeszcze sposobu na zrobienie niepokonanego golema. Ale jeśli... – zapalił się do wyjaśniania Reamus.

Słuchałem ich przez cały wieczór, uciszając pytania od innych magów. Po posiłku zwołałem naradę moich doradców.

– Jak to możliwe? Jak mogą wierzyć, że nie było ich przez tylko szesnaście lat? – zapytałem. Miałem nieprzyjemne uczucie, że odpowiedź wcale mi się nie spodoba.

Hemoross, Instruktor Magii, potrząsnął głową. Podobnie Ponific i pozostali. Jedynie Barsolar zdawał się mieć jakiś pomysł, sądząc po jego poważnym, niczym twarz golema obliczu.

– O co chodzi, Barsolarze? – zapytałem. Jeśli ktoś mógł coś wiedzieć, to z pewnością on, w końcu w każdej wolnej chwili badał wymiary żywiołów.

– Sprawdzenie mojej teorii będzie wymagało kilku eksperymentów, lordzie Tarnumie – odparł wymijająco.

– Nie obchodzą mnie eksperymenty, Barsolarze! Chcę odpowiedzi! – krzyknąłem, waląc pięścią w stół. – Nawet jeśli nie jesteś pewien. Co tu się dzieje?

– Czas, lordzie Tarnumie – zaczął spokojnie, gdy iskry magicznej energii z jego rąk tkwały obraz dwóch światów. Początkowo słońce w obu światach wschodziło i zachodziło w tym samym czasie, ale z każdym cyklem coraz bardziej było widać, że jedno ze słońc zostawało w tyle. – Wymiary żywiołów różnią się zasadniczo od naszego świata. A więc czemu i CZAS nie miałby biec tu inaczej?

Pozostali czarodzieje zaczęli potakiwać, podążając tokiem myślenia swojego kolegi.

– A więc – chciałem się upewnić – chcesz mi powiedzieć, że wszystko tu toczy się wolniej, niż w naszym świecie?

– Tak. Lub też można powiedzieć, że w naszym świecie czas biegnie szybciej. Tak czy inaczej, dwieście lat w naszym świecie jest równe szesnastu w tym. Możemy oczekiwać, że zanim wrócimy do naszego świata, według jego miary zdąży upłynąć co najmniej kilka dziesięcioleci.

Paru doradców upuściło kielichy z winem.

Zamknąłem tylko oczy i miałem nadzieję, że Władcy Żywiołów nie zniszczą w tym czasie naszego świata.

CIEŻAR PRAWDY

Kilka tygodni temu postanowiłem powiedzieć naszym gościom prawdę. Coraz trudniej było trzymać gęby wszystkich magów na kłódkę i pomyślałem, że tak będzie lepiej. Starłem się być tak delikatny, jak to tylko możliwe, ale nie ma dobrego sposobu, by powiedzieć człowiekowi, że jego cała rodzina, wszyscy, których znał, zostali dawno pochowani. Znałem to z własnego doświadczenia. Moja rodzina już dawno odeszła, podobnie przyjaciele. Nawet świat zmienił się tak bardzo, że nie pamiętam już, jak żyło się za czasów, gdy byłem dzieckiem.

Dziś rano zwołałem moich doradców na naradę i postanowiłem mianować Reamusa moim zastępcą, gdyż ma wieloletnie doświadczenie w walce z żywiołakami. Był idealną osobą na to stanowisko. Być może pomoże mu to również nie myśleć o jego sytuacji. Człowiek może stać się silniejszy tylko wtedy, gdy stanie twarzą w twarz z prawdą. Byłem pewien, że był wystarczająco silny, aby się z nią zmierzyć. Ale nie musi tego *wszystkiego* robić dzisiaj...

Poza tym nie był tak irytujący jak moi pozostali doradcy. Nie potrafię wskazać powodu, dla którego łatwiej mi go znieść niż innych, szczególnie że jego imię można przekręcić na wiele różnych sposobów.

Ponieważ byliśmy już tak bliscy podbicia wszystkich czterech wymiarów, zwołałem kolejną naradę, aby ustalić, w jaki sposób możemy pokonać Władców Żywiołów.

– Niestety, lordzie Tarnumie – zaczął Reamus – ich jest czterech, a ty jesteś tylko jeden.

– Władcy Żywiołów mają niezwykłą kontrolę nad swoimi żywiołami – dodał inny mag, którego twarz ledwo kojarzyłem.

– To prawda. Nawet każdy z osobna dysponuje niewyobrażalną potęgą. A jeśli połączą siły... Nie sądzę, byśmy byli w stanie ich pokonać – podjął Reamus.

– Musi być jakiś sposób – odparłem. Przodkowie nie zleciliby mi walki, gdyby to nie było możliwe. – Musimy mieć coś, czego oni nie mają. Gdy tylko będę w stanie kontrolować te wszystkie żywioły, mogę się z nimi zmierzyć, ale muszę mieć broń, przed którą nie będą się mogli obronić.

– Będziemy nad tym pracować, panie – odparł Reamus.

CIEŹKO UWIERZYĆ

Ostatniej nocy przyszli do mnie Barsolar i Reamus. Mieli bardzo poważne miny.

– Doszliśmy do pewnych teorii, które mogą wskazywać na istnienie nowego typu żywiołaków, takiego, który pomoże nam walczyć z Władcami Żywiołów – zaczął Reamus.

– To znaczy, jeśli rzeczywiście istnieją – wtrącił Barsolar – Wyjaśnij mu. – Kiwnął na towarzysza, by zaczął.

– Lata spędzone w wymiarach żywiołów dały mi wiele okazji, by eksperymentować z ich wyjątkową naturą. Długo zastanawiałem się nad tym, że skoro ziemię, powietrze, ogień i wodę można oddzielić, to co trzyma je razem? Co wiąże je na przykład w naszym świecie?

– Co? – zapytał.

– Magia – powiedział Barsolar.

Okazałem swoje powątpiewanie. Według czarodziejów magia jest odpowiedzią na każde pytanie.

– Tak – kontynuował Reamus. – Nie byłem w stanie tego udowodnić, dopiero rozmowa z Barsolarem o jego eksperymentach z ogniem rozjaśniła mi w głowie. Wiemy, że ogień nie jest żywy, a jednak rozumie nasze myśli i reaguje na nie. Być może dlatego Władcy Żywiołów z taką łatwością panują nad swymi królestwami. Mają bezpośredni kontakt z żywiołem. Sądzimy, że magia, a być może również myśl, są żywiołami takimi jak woda czy ogień. Jeśli to prawda, być może istnieje też wymiar magii.

– I żywiołaki magii! – dodał Barsolar.

To wszystko zdawało się zbyt wydumane, ale dałem obu magom wolną rękę w zakresie działań mogących doprowadzić nas do prawdy.

Cokolwiek robią Barsolar i Reamus, zaangażowali wszystkich moich doradców, jak też moje zasoby. Budują coś podobnego do magicznych portali, których używamy do podróżowania między wymiarami żywiołów. Mam tylko nadzieję, że nie wybuchną im w twarze. Albo jeszcze gorzej.

CIEŹKIE POCZĄTKI

Eksperyment związany z odszukaniem wymiaru żywiołu magii został zakończony dziś w nocy, gdy Barsolar i Reamus przygotowali się do uruchomienia urządzenia, które zbudowali. Zamiast zakończyć się wielkim wybuchem, jak się obawiałem, zaczęło się jakby od pisku. Żadnych błyskawic, żadnego ognia, nic.

– Może coś pominęliśmy? – powiedział Reamus, ciągnąc się za brodę.

– A może wymiar magii nie istnieje? – rzuciłem.

Ale myliłem się.

Chwilę później tam, gdzie wcześniej nie było niczego, stała wysoka postać w czarnej szacie i czerwonym turbanie. Gdy zbliżyłem się, natychmiast zauważyłem, że nie ma twarzy – w jej miejscu była tylko masa pulsujących iskiei. Postać pozostawała nieruchoma. Jeśli miała nogi, nie zadała sobie trudu, by zejść z portalu stworzonego przez Barsolara i Reamusa.

– Witaj – powiedziałem. – My...

– „WIEM. I WIEM, DLACZEGO MNIE TU WEZWALIŚCIE”.

Usłyszałem te słowa nie za pomocą uszu, ale gdzieś w środku głowy. W jakiś sposób wiedziałem, że pochodzą od tej dziwnej istoty. Nim sformułowałem następne zdanie, usłyszałem ją znowu.

– „JESTEM ŻYWIOŁAKIEM UMYSŁU. TAK, PRZYBYWAM Z WYMIARU MAGII”.

Kolana się pode mną ugięły, jakbym biegł przez cały dzień. Oparłem się na kosturze, by nie upaść.

– Jest z wymiaru magii – odezwał się Reamus.

– Do mnie też mówił! – powiedział Barsolar.

– To żywiołak umysłu, a są też żywiołaki magii!

– „MÓWIĘ DO WAS WSZYSTKICH, TAK JAK WY WSZYSCY MÓWICIE DO MNIE”.

Złapałem się za głowę i krzyknąłem:

– Przestańcie! Wszyscy przestańcie mówić!

A do żywiołaka umysłu powiedziałem:

– Musimy porozmawiać.

– „NA OSOBNOŚCI. TAK, WIEM”.

– ...

– „ZGODA, PRZESTANĘ ODPOWIADAĆ NA TWOJE PYTANIA, ZANIM JE ZADASZ I POZWOLĘ CI MÓWIĆ”.





KAMPANIA WRÓT ŻYWIOŁÓW – WŁADCY ŻYWIOŁÓW

4. WŁADCY ŻYWIOŁÓW

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Wrota Żywiołów

Bohater frakcji: Tarnum albo dowolny Bohater
Wrót Żywiołów

Armia frakcji: brak

Zasoby początkowe: 30

Budynki początkowe: Ratusz, Cytadela, Siedlisko ,
Siedlisko , Gildia Magów, Magiczna Uczelnia

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Do swojej talii M&M dodaj 2 karty Zaklęcia „Przyzwanie Żywiołaków” i 2 karty Zdolności „Adept Magii” w dowolnej konfiguracji.
- Przeszukaj (4) talię Zaklęć trzykrotnie.

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Władca Powietrza, Władca Ziemi, Władca Ognia, Władca Wody

Armie Wroga:

- Armia Władcy Powietrza:** Żywiołaki Burzy, Archanioły, 2 × Błękitne Smoki
- Armia Władcy Ziemi:** Grupa Troglodytów, Grupa Czarnych Smoków, Grupa Mantykor, Kryształowe Smoki
- Armia Władcy Ognia:** Żywiołaki Magmy, Feniksy, Diamentowe Golemy
- Armia Władcy Wody:** Żywiołaki Lodu, Czarodzieje, Błękitne Smoki

Talie Wroga:

- Talie Władców:** 4 × karta Magii, 3 × karta Mocy

Talie Zaklęć Wroga:

- Talia Zaklęć Władcy Powietrza:** 1 × Piorun, 1 × Łańcuch Piorunów
- Talia Zaklęć Władcy Ziemi:** 1 × Kamienna Skóra, 1 × Oślepienie
- Talia Zaklęć Władcy Ognia:** 1 × Tarcza Ognia, 1 × Kula Ognia
- Talia Zaklęć Władcy Wody:** 1 × Osłabienie, 1 × Psalm Mocy*

*Używając tego zaklęcia, wybierz opcję .

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Wrota Żywiołów (S8)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9), Fortecy (#F1–#F3, #F7), Cytadeli (F13–F15) i Bastionu (F10–F12)

4 × kafelek Bliski Żywiołu (IV–V):

- 1 × losowy kafelek Żywiołu Ognia (N14, N15)
- 1 × losowy kafelek Żywiołu Wody (N16, N17)
- 1 × losowy kafelek Żywiołu Powietrza (N18, N19)
- 1 × losowy kafelek Żywiołu Ziemi (N20, N21)

UWAGA: Rozmieść 4 Monolity Wejścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Wrót Żywiołów. Ten kafelek jest już odkryty.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Wrót Żywiołów obowiązują następujące zasady:

- Nie używaj kart Astrologowie Ogłaszają.
- Nie rozpatruj normalnego efektu rozpoczęcia gry z wybudowaną Gildią Magów.
- Gdy twój Bohater odwiedzi Monolit, zostanie przeniesiony do Miasta.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Armię Wroga, zyskujesz 2 .

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Musisz pokonać wszystkie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce – możesz jednak nadal uciekać z Walki z Jednostkami Neutralnymi poziomu niższego niż .

WYDARZENIA CZASOWE

Gdy dojdiesz do wymienionych rund, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. runda:

- Przeczytaj fragment „W końcu w domu”.
- Twój Bohater natychmiast zdobywa 1 Poziom Doświadczenia – zamiast normalnego **Przeszukiwania (2)** talii Zdolności, **Przeszukaj (4)** talię Zdolności.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Cztery żywiołaki”

6. runda:

- Przeczytaj fragment „Królewskie posiłki”.

9. runda:

- Przeczytaj fragment „Przybycie króla Magnusa”.
- Po otrzymaniu przychodu w tej rundzie tracisz 10 , po czym zyskujesz 3 .

14. runda:

- Wraz z końcem tej rundy przegrywasz scenariusz – nie ma już nadziei! Świat zostaje zniszczony!

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole kafelka Żywiołu Powietrza:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z Armią Władcy Powietrza.
- Ten Bohater zyskuje 2 punkty Ruchu.

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole kafelka Żywiołu Ziemi:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z Armią Władcy Ziemi.
- Ten Bohater zyskuje 2 punkty Ruchu.

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole kafelka Żywiołu Ognia:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z Armią Władcy Ognia.
- Ten Bohater zyskuje 2 punkty Ruchu.

Gdy twój Bohater wejdzie na ostatnie nieoflagowane i niepuste pole kafelka Żywiołu Wody:

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z Armią Władcy Wody.
- Ten Bohater zyskuje 2 punkty Ruchu.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Tajemnica Wrót Żywiołów”.





OPOWIEŚĆ

W KOŃCU W DOMU

Podróż z powrotem do naszego świata trwała dłużej, niż można się było spodziewać... ale to inna historia. W końcu dotarliśmy do wymiaru, z którego wyruszyliśmy, co niewyobrażalnie mnie radowało.

Rozkazałem moim ludziom przygotować stół na zewnątrz, żebym mógł zjeść śniadanie z doradcami. Cieszyłem się widokiem słońca i traw, uczuciem wiatru na moim policzku... Czystość wymiarów żywiołów ostro kontrastuje z naszym światem. Po raz pierwszy zdałem sobie sprawę, że nie było w nich zapachów. Tu powietrze niesie ze sobą różne wonie – kwiatów, deszczu, gnijących liści, błota. Wszystko tu jest takie... prawdziwe. Nawet czarodzieje zdawali się być w lepszych nastrojach niż zwykle, gdy przynosili mi raporty o swoich odkryciach. Dość szybko jednemu z magów udało się obliczyć, jak długo nie było nas w domu.

– Trzydzieści lat?! – wykrzyknąłem na jego szacunki. – Tak wiele może się zmienić przez trzydzieści lat...

– Ale nasza misja się nie zmieniła. Musimy powstrzymać Władców Żywiołów. Jeśli ich nie pokonamy, nasze poświęcenie pójdzie na marne – skomentował Barsolar, unosząc w górę pokryty dżemem nóż do masła.

– Król Magnus mógł nie dożyć naszego powrotu – zdałem sobie nagle sprawę. Od razu zwróciłem się do Ponifica – Natychmiast udaj się do Bracady.

– Teraz? – spytał.

– Tak, natychmiast. Jedź! – popędzałem go, widząc jego niechęć. Musimy wiedzieć, jaka jest sytuacja, zanim ruszymy dalej. Z silnym oddziałem do ochrony Ponifica nie powinien mieć problemów z przedarciem się przez linie wroga.

Kilka nimf szybowało w powietrzu nad obozem, ścigając się i piszcząc w dzieciennych harcach. Jedna opadła szczególnie nisko, aby uniknąć zberkowania przez innego uczestnika gry i trąciła stopą miskę mojej owsianki.

– Przeklęte nimfy! – krzyknąłem w ich stronę. Wstałem, strząsając z szaty resztki posiłku. – Znajdźcie sobie inne miejsce do zabawy albo, na Przodków, przeszyję wasze skrzydełka piorunem!

Nimfy odleciały, piszcząc jeszcze głośniejsze.

Widząc, że nie będę w stanie tak łatwo pozbyć się owsianki z szaty, przeprosiłem pozostałych i ruszyłem do namiotu, by się przebrać. Co oznaczało, że teraz siedłem razem z Ponificiem, którego przed chwilą odprawiłem. Gdy tylko zobaczyłem jego uśmiešek, miałem ochotę dać mu w twarz.

– O co chodzi? – warknąłem.

– Wielkie nieba, zmieniłeś się, odkąd objąłeś dowództwo. Twoja broda jest ładnie ułożona i słyszałem, że brałeś dziś rano kąpiel. A teraz złościsz się o poplamioną szatę!

Spojrzałem po sobie, zdając sobie sprawę, ku własnemu zawstydzeniu, że Ponific miał rację. Stałem się jednym z nich. Byłem czarodziejem! Gdyby nie mój wzrost, nikt obcy nigdy nie podejrzewałby, że byłem kiedyś barbarzyńcą. Ściągnąłem brudną togę i cisnąłem nią w Przewodnika Golemów.

– Zrób coś pożytecznego i wyczyść to! – rzuciłem.

Ponific roześmiał się, idąc dalej, zbyt zadowolony z własnego zwycięstwa, by przejmować się zniewagą.

CZTERY ŻYWIOŁAKI

W dniu, w którym przybyłem, wysłałem żywiołaki magii, aby przeszukały okolicę i zlokalizowały wrogów.

Dziś wróciły z interesującymi wieściami.

– Władca Ognia wzniósł wielkie wulkany – zaczął pierwszy, ten, który wrócił z północnego wschodu. – Zalał ziemie lawą. Jego pola ognia codziennie się powiększają, pochłaniając wszystko, na swojej drodze.

– Tymczasem Władca Powietrza okupuje północny zachód – podjął kolejny. – Codziennie rozciąga magiczne chmury na całym podległym mu obszarze. Mogą się zdawać niegroźne i można po nich nawet chodzić... ale ten świat odrzuca jego żywioł. Ziemia powoli traci swoją formę i wkrótce zniknie na dobre.

– W bagnistym terenie na południowym wschodzie – wyjaśniał trzeci żywiołak magii – rozłokował się Władca Żywiołu Wody. Grunt jest tam bardziej podmokły. Rzeki i jeziora wylały i zmieniły się w błyszczące stawy. Niedługo będzie miał pełnię władzy nad tą krainą.

Pokiwałem głową na te wieści i zwróciłem się do ostatniego zwiadowcy, który przybył z południowego zachodu, gdzie znalazł Władcę Żywiołu Ziemi.

– Lordzie Tarnumie, tereny zajęte przez Władcę Ziemi trawi susza i erozja. W korytach rzek zalega pył. Jedynie kilka jezior świadczy o tym, że nie zdobył on jeszcze pełnej kontroli nad tym obszarem. Oczywiście to nie jest niespodzianką, ale codziennie cały jego region nawiedzają trzęsienia ziemi.

– Zgadza się – odparłem.

– Ale mam więcej złych wieści – ciągnął żywiołak magii.

– Tak?

– Władcy Żywiołów naprawdę działają razem. Dzielią się zasobami i informacjami, a nawet oddziałami. Każdy z

Władców może wezwać żywiołaki każdego z czterech typów, więc należy się spodziewać, że będą dysponować wielkimi armiami!

– I wszyscy będą kierować ataki na mnie jednego. Wspaniale!

KRÓLEWSKIE POSILKI

Wysłany na zwiady żywiołak powietrza popędził w moją stronę i ostrzegł, że przed nami obozuje armia. Kazałem się zatrzymać i wysłałem gońca, aby zaproponował negocjacje, na które jej dowódca przystał. Gdy dotarłem na skraj ich obozu, na spotkanie przybył wyniosły młody czarownik na białym koniu.

– Naprawdę jesteś lordem Tarnumem? – zapytał.

– Tak, a ty kim jesteś?

– Reprezentuję Gavina Magnusa, króla Bracady! – wykrzyknął ku mojemu zdziwieniu, po czym podał mi list. – Proszę, to wszystko wyjaśni. Oddziały, które ze sobą prowadzę, to uzupełnienia, przydadzą ci się w walce z Władcami Żywiołów. Król Magnus życzy ci szczęścia na polu bitwy.

List od króla Magnusa brzmiał:

Tarnumie,

to zadziwiające! Wróciłeś żywy po tych wszystkich latach – to po prostu zadziwiające! Od Twojego posłańca słyszałem co nieco o Twoich doświadczeniach w wymiarach żywiołów, ale potrzebuję więcej informacji. Choć oczywiście wiem, że jesteś teraz zajęty walką z Władcami Żywiołów.

Niestety w czasie Twojej nieobecności mieliśmy tu pewne kłopoty i obecnie nie mogę zaoferować Ci wiele. Oddziały, które wysyłam, to wszystko, co mogę zebrać w tak krótkim czasie. Ach, gdybym tylko mógł usiąść i porozmawiać z Tobą przez kilka godzin każdej nocy, sądzę, że wiele bym się nauczył. Przy odrobinie szczęścia wkrótce się spotkamy.

Powodzenia i do zobaczenia

Gavin Magnus

Król Bracady

Zwróciłem się ponownie do dowódcy:

– Przekaż mu moje podziękowania. Zdążył w samą porę.

Wybierz jedną z poniższych opcji (druga z nich wymaga posiadania rozszerzenia Forteca):

- Dodaj do swojej armii Garstkę Krzyżowców, Garstkę Kapłanów i Garstkę Czempionów.
- Dodaj do swojej armii Garstkę Dżinnów, Garstkę Magów i Garstkę Nag.

PRZYBYCIE KRÓLA MAGNUSA

Zanim pierwsze promienie słońca rozświetliły nasz obóz, przybyli niespodziewani goście. Król Gavin Magnus pojawił się na czarnym rumaku, za nim powiewała jego czarna szata. Przyprowadził niemal stu ludzi – swoją świtę. Ani jednego wojownika w całej tej hałastrze. Teraz poza toczeniem wojny będę jeszcze musiał ich żywić... Natychmiast zauważyłem, że Gavin Magnus nie zmienił się w ogóle, od kiedy widziałem go po raz pierwszy. Spodziewałem się zobaczyć starego człowieka. Minęło trzydzieści lat, a on nie wydawał się starszy ani o jeden dzień!

Czy może było ziarno prawdy w plotkach, że Gavin Magnus też jest nieśmiertelny? Słyszałem, że rzucił na siebie potężny czar, by takim się stać... Muszę dowiedzieć się więcej.

Zaprosiłem go później na prywatny obiad, ale żaden z nas nie bawił się zbyt dobrze w towarzystwie drugiego.

Gdy tylko usiedliśmy, Magnus powiedział:

– Pierwszy raz zobaczyłem cię bardzo dawno temu, wkrótce po tym, jak podbiłeś zamek Steelhorn.

W jakiś sposób Magnus domyślił się, o co chcę go zapytać. Ten człowiek był nieśmiertelny i chciałem wiedzieć dlaczego.

– Jesteś nieśmiertelny – zarzuciłem temat.

– Oczywiście, ale nie w ten sposób, co ty – odpowiedział. – Po raz pierwszy zorientowałem się, że jestem nieśmiertelny, gdy zabił mnie jeden z twoich behemotów. Wyobraź sobie moje zaskoczenie, gdy wróciłem do życia. Od tamtej chwili poświęciłem wiele czasu studiowaniu magii i świata wokół mnie – wyjaśnił, powoli żując stek. Odmówił zjedzenia tego, co mu zaoferowałem i kazał swojemu osobistemu kucharzowi przygotować osobny posiłek. – Dlatego też przybyłem tu, aby dowiedzieć się czegoś więcej o wymiarach żywiołów.

– Powiedziałeś, że wtedy zobaczyłeś mnie po raz pierwszy – przypomniałem.

– Cóż, tak, widziałem twój wzlot i twoją śmierć. Od tamtego czasu słyszałem wiele historii na twój temat, ale nic konkretnego. Wiedziałem jednak, że pewnego dnia nasze ścieżki znów się skrzyżują, szczególnie gdy zostałem królem Bracady. Niegdyś nienawidziłem cię, Tarnumie, królu barbarzyńców, ale czas leczy rany. Teraz, jeśli uda ci się pokonać Władców Żywiołów, będę skłonny uznać nas... – urwał, wznosząc kielich wina i szeroko się do mnie uśmiechając – może nawet za braci.

Na nieszczęście dla niego nie miałem ochoty być jego przyjacielem. Miał w sobie zimną arogancję, która była gorsza niż wszystko, co kiedykolwiek reprezentował sobą Barsolar. Wydawał się wręcz nieludzki.

Zapadłem się w krzesło, czując, jak opuszcza mnie cały mój dotychczasowy entuzjazm.

„Czy plotki mówiły prawdę? Czy to właśnie zaklęcie coś w nim zmieniło? A może to jego tajemnicza nieśmiertelność sprawiła, że taki się stał?” – dumałem. – „Czy inni odbierają mnie w ten sam sposób? Czy ja też stałem się czymś mniej niż człowiekiem?”



TAJEMNICA WRÓT ŻYWIOŁÓW

Po zwycięskiej walce z ostatnim Władcą Żywiołów i uwięzieniu ich wszystkich dzięki mej mocy zorganizowałem wielki bankiet, by uczcić nasze zwycięstwo. Barsolar pił do późna w nocy i śmiał się z głupiego sposobu, w jaki traktowaliśmy się nawzajem. Rozstaliśmy się jako przyjaciele i obiecaliśmy sobie, że będziemy się odwiedzać... chociaż wiedziałem, że nie będę mógł dotrzymać tej obietnicy. Czułem, że moja misja zbliża się ku końcowi, a wraz z nią mój czas. Przodkowie z pewnością rzucą mnie w kolejne wyzwanie, aby ukarać mnie jeszcze bardziej.

Następnego dnia król Magnus postanowił wrócić do domu. Niestety Barsolar otrzymał rozkaz powrotu wraz z nim. Jednak nim król odjechał, zaciągnąłem go do swojego namiotu.

– Po pierwsze, chciałbym zarekomendować Barsolara na najwyższe możliwe stanowisko. Jest odważnym człowiekiem, jednym z najodważniejszych, jakich masz, i zasługuje na uznanie. On i wszyscy inni zapracowali na najwyższe nagrody za to, że przeszli do wymiarów żywiołów, pozostawiając na zawsze za sobą tych, których kochali.

Król Magnus spojrzał na mnie zaskoczony, ale po chwili skinął głową na zgodę.

– Dopilnuję tego – obiecał.

– Poza tym, przekazuję należące do ciebie oddziały Reamusowi. Co do żywiołaków, dam im wolność i odeślę je z powrotem do domów.

– Rozumiem – odparł po długiej pauzie. Wyraźnie nie był z tego zadowolony.

– A jeśli sądzisz, że Reamus lub Barsolar zdradzą ci, jak dostać się do wymiarów żywiołów, to rozmawiałem już o tym z żywiołakami umysłu. Gdy wszystko się skończy, usuną tę wiedzę z umysłów ludzi, którzy ją posiadli – powiedziałem stanowczo.

Potem, nie mówiąc już nic więcej, odszedłem, zostawiając króla tak, jak stał, z pewnością główkującego nad tym, co mógłby zrobić. Ale wiedział lepiej niż ktokolwiek, jaką mocą władam w tej chwili. Ponieważ było to dokładnie to, czego sam pożałował. Miał nadzieję przejąć kontrolę nad żywiołakami i sam stać się Władcą Żywiołów. Potęgą żywiołów jest zbyt wielką pokusą dla ludzi zamieszkujących ten świat. Zawarłem więc umowę z żywiołakami magii, aby tajemnica wrót żywiołów również znikła na zawsze. Nigdy już nie będzie żadnego innego Władcy Żywiołów.



LOKACJE NA MAPIE

MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

To jest pole początkowe gracza. Korzyści płynące z zajęcia Miasta znajdziesz w opisie scenariusza.

OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy **Oflagujesz** Osadę, możesz wybrać jedną z kilku nagród. Jeśli zajmiesz Osadę, która nie była wcześniej własnością innego gracza, otrzymujesz dodatkową nagrodę (str. 25 *Księgi Zasad* – Osady).

OŁTARZ ŻYWIOŁÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Za każde Siedlisko, które masz, dobieraj z odpowiadającej mu talii Jednostek Neutralnych, dopóki z każdej z tych talii nie dobierzesz jednej karty „Żywiołaków”. Możesz Zrekrutować jedną z tych jednostek, jeśli zapłacisz jej . Karty niezrekrutowanych jednostek wtasuj z powrotem do ich talii.

ZAKŁĘTY KRĄG



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Usuń 1 kartę z ręki, by **Przeszukać** (2) talię, do której ta karta należy. Nie możesz w ten sposób **Usunąć** kart Statystyk, Zdolności Początkowej ani Specjalności.

MONOLIT WEJŚCIA/WYJŚCIA



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Gdy twój Bohater wejdzie do lokacji z Monolitem Wejścia, przenieś go na pole z odpowiadającym mu Monolitem Wyjścia. **Nie możesz** użyć Monolitu Wyjścia, by przenieść Bohatera z powrotem do Monolitu Wejścia.



Monolit Wejścia



Monolit Wyjścia



Monolit Wejścia



Monolit Wyjścia



Monolit Wejścia



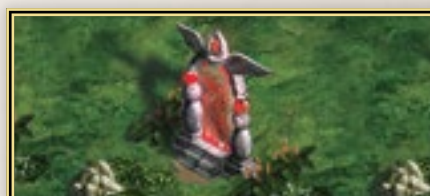
Monolit Wyjścia

MONOLIT PRZEJŚCIA

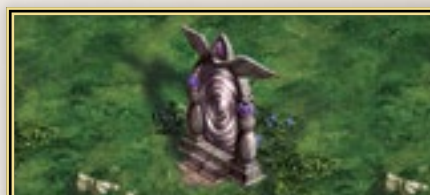


Typ lokacji: **Wielorazowa**

Gdy twój Bohater wejdzie do lokacji z Monolitem Przejścia, przenieś go na pole z drugim takim samym Monolitem Przejścia. **Możesz** przenosić Bohatera w obie strony między dwoma identycznymi Monolitami Przejścia.



Monolit Przejścia



Monolit Przejścia



Monolit Przejścia





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Technical writing: Hermann Karpela

Korekta: Derek Barry, Paul Becker, Eliška Boudová, Santiago Adrián Domínguez, Matthieu Emont, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Pauline Fuchs, Malte Kühle, Jaime de Marcos, Anna Skup, Michał Stárek, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

Projekt graficzny i redakcja techniczna: Anna Gut, Hubert Charczynski, Dawid Kopczyński, Patryk Kubiak, Przemysław Nawrocki, Natalia Rachowska

Projekt pudełka i okładki książki: Viviane Tybusch Souza

Ilustracje: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, János Brumár, Shen Fei, Marcin Jarkiewicz, Dave Ketch, Krzysztof Porchowski Jr., Tomasz Tworek, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Rzeźby figurek: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Aleksandra Lupa-Trendota, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Kierownictwo projektu: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic – zespół IP (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

Jon Van Caneghem oraz New World Computing – oryginalni twórcy „Heroes of Might & Magic”

Testy gry i konsultacje:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, 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” Kłoskowski, 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 Kałek, Paweł Kwiecień, Karol „Hadesto” Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mańkowski, Marcin Marendza, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Kajetan Najda, Robert Nieroda, Aleksander Nowacki, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Jan Pietras, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, 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, Ludiversum, ParaDice, Plaszownia Grodzisk, Plaszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Konsultacja fabularna: Mateusz Bąk, Rafał “Dark Dragon” Mońka (Acid Cave), Mateusz “Hellburn” Jarosz (Jaskinia Behemota)

Podziękowania za inspiracje i fluff niektórych kart

Astrologowie Ogłaszają: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia DREWNA)

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio.

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2024 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Magazynowa 17, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft i logo Ubisoft są zarejestrowanymi lub niezarejestrowanymi znakami handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2024 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME