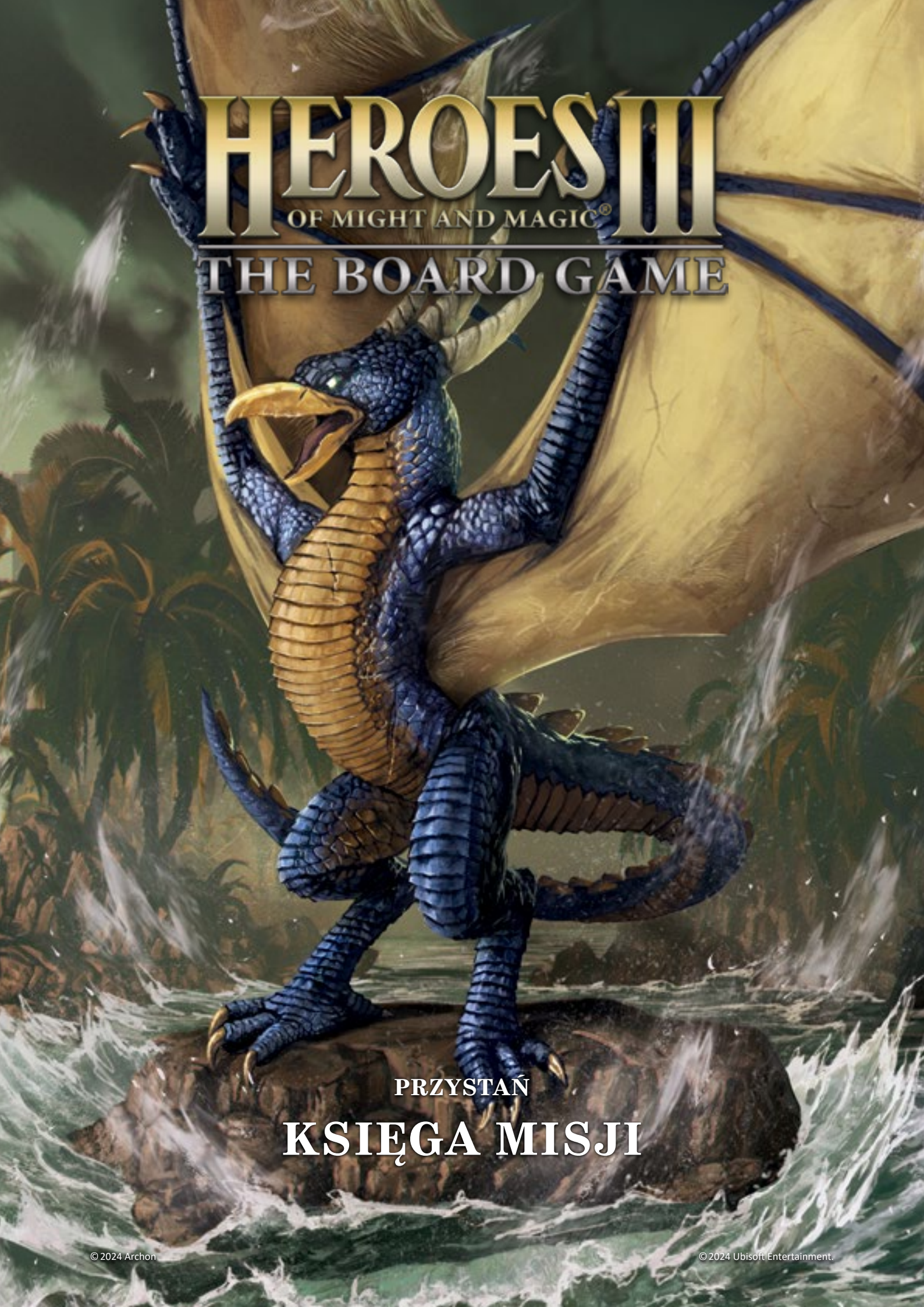




HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

PRZYSTAŃ
KSIĘGA MISJI

Regna, królestwo piratów i kraina wolnych ludzi (i nie-ludzi). Regna, cicha przystań, gdzie śmiali i piękni czekają, aż na firmamencie fortuny i famy wzejdzie ich gwiazda. Regna, dom dwóch narwanych braci wyruszających właśnie w rejs ku nowej przygodzie, w której czeka na nich dokładnie to, czego sobie życzyli. Czy masz dość odwagi, by przyłączyć się do nich i sprawdzić, czy któraś z jaśniejących na niebie gwiazd nie należy do ciebie? Hej, ho! Piratów sto! A ty, kto?

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

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2	b) Zakończenie scenariusza	6
2. Nowe elementy gry	3	c) Przesmyk sztormów	7
a) Kafelki Mapy Morza	3	4. Tryb starcia	9
b) Żetony Wiru	3	a) Ogniem i mieczem	9
c) Żetony Osłabienia	3	b) Płonący archipelag	11
d) Żetony Czasu	4	5. Kampania	13
e) Żetony Klonowania	4	6. Kampania Przystani	16
f) Lokacje na mapie	4, 35	a) 1: Evenmorn	16
g) Efekt Długotrwały	5	b) 2: W poszukiwaniu Rogu	23
h) Machiny Wojenne	5	c) 3: Zdrada	30
3. Tryb sojuszu	6	7. Twórcy	39
a) Dodatkowe zasady	6		

KOMPONENTY

5 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 3 kafelki Dalekie
- 1 kafelek Bliski

7 kafelków Mapy Morza

- 6 kafelków Bliskich
- 1 kafelek Centralny

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

1 arkusz Jednostek (Przystań)

2 figurki Bohaterów

1 figurka Miasta

7 figurek Jednostek

2 planszетки Bohaterów (dwustronne)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

7 kart Jednostek Neutralnych

3 karty Astrologowie Ogłaszają

6 kart Artefaktów

6 kart Zaklęć

6 kart Zdolności

12 kart Specjalności

7 kart Statystyk

- 3 karty Ataku
- 2 karty Mocy
- 2 karty Wiedzy

4 karty Machin Wojennych

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

1 żeton Morale

6 żetonów Ruchu

3 żetony Wiru

6 żetonów Osłabienia

4 żetony Klonowania

14 żetonów Czasu

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

- 10 czarnych
- 20 niebieskozielonych



NOWE ELEMENTY GRY

KAFELKI MAPY MORZA

Odkrywanie kafelków Morza odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami dokładania kafelków Mapy. Inaczej jednak wygląda poruszanie się po nich, a to ze względu na fakt, że niektóre z nich mogą zawierać zarówno pola morza, jak i pola lądu. Między dwoma polami takiego samego typu – z pola morza na pole morza i z pola lądu na pole lądu – Bohater porusza się normalnie. Przemieszczanie się z pola morza na pole lądu również niczym nie różni się od zwykłego ruchu. Jednakże gdy twój Bohater przemieści się z **pola lądu na pole morza**, jego ruch w danej turze kończy się. Choć nie traci on przy tym niewydanych punktów Ruchu i wciąż może ich użyć (na przykład do przedłużenia Walki wywołanej wejściem na dane pole), w tej turze nie będzie już mógł się poruszyć, nawet za pomocą efektów kart.



kafelek Morza

ŻETONY WIRU

Żeton Wiru służy do oznaczenia pola, które łączy się z innym polem z Wirem na innym kafelku. Wiry umożliwiają Bohaterom podróżowanie między nimi. Gdy odkryjesz kafelek Morza, na którym ma się znajdować żeton Wiru, umieść go według zwykłych zasad. Następnie umieść żeton na polu wskazanym przez układ mapy scenariusza.

Wybierając pole, na którym umieścisz żeton Wiru, 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 Wiru.

Każdy żeton Wiru pokazuje liczbę odpowiadającą jednemu z możliwych wyników rzutu kością Ataku. Jeśli na mapie znajdują się trzy żetony Wiru, za każdym razem, gdy Twój Bohater przemieści się na pole z jednym z nich, rzuć kością Ataku, by określić, do którego Wiru zostanie on przeniesiony. Jeśli wynik rzutu wyśle twojego Bohatera do Wiru, w którym się aktualnie znajduje, powtórz rzut. Po każdej podróży Wirem tracisz 1 jednostkę ze swojej armii – możesz później Zrekrutować ją ponownie.



żetony Wiru

ŻETONY OSŁABIENIA

Jednostka z tym żetonem otrzymuje karę $-1 \times$ albo $-2 \times$; wartość kary wskazana jest przez jedną ze stron żetonu. Jedna jednostka może mieć maksymalnie jeden żeton Osłabienia naraz. Gdy jednostka posiadająca już taki żeton otrzyma kolejny, kontrolujący ją gracz wybiera, który z nich zatrzyma.



żeton Osłabienia

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.



żeton Czasu

ŻETONY KLONOWANIA

W grze występują dwa różnokolorowe zestawy obejmujące po dwa żetony Klonowania – po jednym zestawie dla każdego przeciwnika w Walce – które służą do oznaczania efektu zaklęcia „Klonowanie”. Po rzuceniu tego zaklęcia wybierz sojuszniczą jednostkę (zależnie od użytej ) i sąsiadujące z tą jednostką puste pole na planszy Walki. Następnie umieść jeden żeton Klonowania na wybranej jednostce, a drugi na tym polu. Żeton na pustym polu reprezentuje kłona. Ma on takie same statystyki i zdolności specjalne jak oryginalna jednostka, ale jego  wynosi tylko 1, a jego  wynosi 0. Ponadto jego obrony nie można zwiększyć żadnym efektem karty ani zdolnościami innych jednostek. Pamiętaj, że jeśli klon zostanie zaatakowany lub otrzyma choćby 1  z  – ginie. Ponadto nie dziedziczy on żadnych efektów, które zostały zagrane na oryginalną jednostkę.



żetony Klonowania

UWAGA: Wartość ataku, inicjatywa i zdolność specjalna kłonu są takie same jak u oryginalnej jednostki. Jeśli oryginalna jednostka zostanie zdjęta z planszy Walki, kłona również należy usunąć.

Przykład:

Grasz Casmetrą, a w swojej armii podczas Walki masz Grupę Zaklinaczek, których inicjatywa wynosi 7. „Klonujesz” tę jednostkę – umieszczasz jeden żeton Klonowania na Grupie Zaklinaczek, a drugi na pustym polu obok nich.



Następnie decydujesz się zagrać kartę Specjalności poziomu IV Casmetry na oryginalne Zaklinaczki. Zwiększasz w ten sposób inicjatywę tej jednostki o 2. Teraz inicjatywa oryginalnych Zaklinaczek wynosi 9, ale inicjatywa kłona wciąż wynosi 7.

LOKACJE NA MAPIE

W rozszerzeniu Przystań znajdziecie jeszcze więcej kafelków Mapy z nowymi lokacjami do odkrycia. Szczegółowe informacje na ich temat podano na stronie 35.



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 zagranych 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.

MACHINY WOJENNE

Są to karty, które możecie zdobywać w Fabryce Machin Wojennych lub w Punkcie Handlowym. Jeśli zdecydujesz się na zakup Machiny Wojennej w Punkcie Handlowym, nie możesz korzystać z żadnych innych akcji Punktu Handlowego podczas tej wizyty, a za wybraną Maszynę musisz zapłacić o 3 albo 4 więcej niż w Fabryce Machin Wojennych. Umieść talię Machin Wojennych w zasięgu wszystkich graczy.



karta Machiny Wojennej

- | | |
|----------|-------------------------------------|
| 1. Nazwa | 3. Koszt w Fabryce Machin Wojennych |
| 2. Efekt | 4. Koszt w Punkcie Handlowym |





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.





Przesmyk sztormów to strategicznie ważny punkt na tych ziemiach. Pozbądźcie się rywali ulokowanych po drugiej stronie i zdobądźcie pełną kontrolę nad przesmykiem!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I), 1 z nich musi zawierać Miasto Lochów
- 6 × kafelek Bliski Morza (IV-V)
- 8 × kafelek Daleki (II-III)

UWAGA: Umieśćcie kafelki Początkowe tak, by zablokowane pola (z żółtą obwódką) odpowiadały pozycjami zablokowanym polom widocznym na kafelkach przedstawionych w układzie mapy.

UWAGA: Rozmieście 2 żetony Wiru zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

14

4

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:

- 2 Grupy jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

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.
- Zamiast pobierania standardowej premii początkowej każdy gracz może **Zrekrutować** Bohatera Pomocniczego, wydając 5 . Zignorujcie tę zasadę, jeśli rozgrywacie scenariusz na poziomie Niemożliwym.

W trakcie gry:

- Gracz może przekazywać Zasoby sojusznikowi tylko podczas swojej tury.
- Każdy gracz może **Zrekrutować** Bohatera Pomocniczego tylko 1 raz.
- Żaden Bohater Główny nie może poddać się w Walce z innym Bohaterem. Mogą to robić wyłącznie Bohaterowie Pomocniczy.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, Sojusz musi albo zająć jedno z Miast przeciwników i utrzymać nad nim kontrolę przez 2 kolejne rundy, albo pokonać obu Bohaterów Głównych przeciwnego Sojuszu.

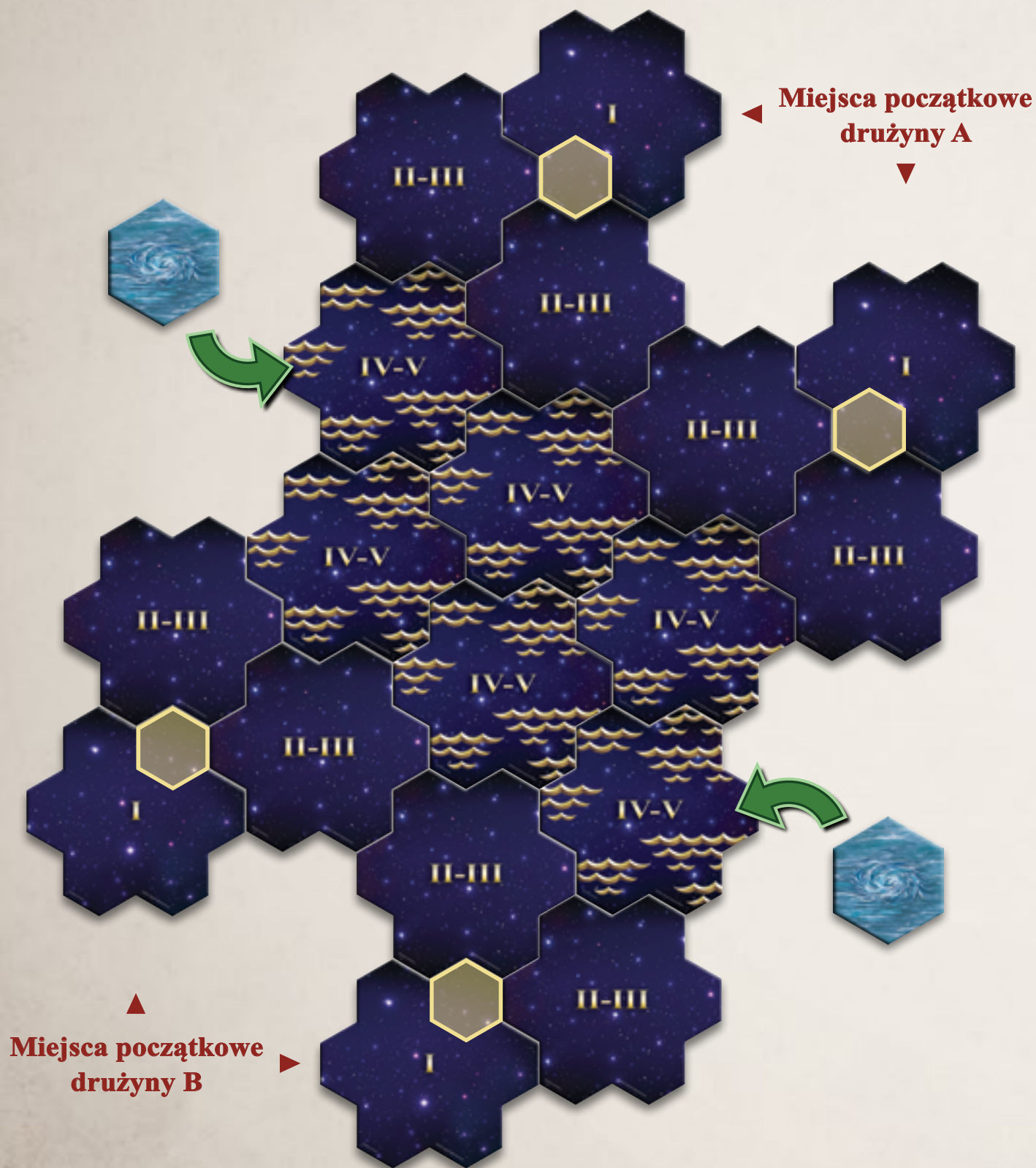
TOR RUND

Jeżeli powyższy warunek nie zostanie spełniony, gra kończy się wraz z 14. rundą. Jeśli jeden z graczy **Oflaguje** Miasto przeciwnika w 13. albo 14. rundzie, rozgrywanie jeszcze 2 rundy (gra kończy się odpowiednio z 15. albo 16. rundą). Jeżeli obydwie drużyny spełniają warunek

zwycięstwa, gra kończy się remisem, a jeżeli żadna ze stron nie spełnia warunku zwycięstwa – oba Sojusze przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.





TRYB STARCIA

OGNIEM I MIECZEM

W życiu pirata, nieważne jak sławnego, nadchodzi taki dzień, gdy szkatuła złota jest równie pusta, jak butelka rumu sucha. To objaw śmiertelnie niebezpiecznej choroby, którą zwalczyć można tylko równie niebezpieczną wyprawą łupieżczą. Na szczęście jedyne, czego potrzeba, to łajba, szabla i beczka prochu, żeby wysadzić tę przypadłość na bezludnej wyspie.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

13 

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:

- 1 Grupa  jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może podczas oblężenia korzystać z talii M&M.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, gracz musi zająć Miasto przeciwnika albo pokonać jego Bohatera.

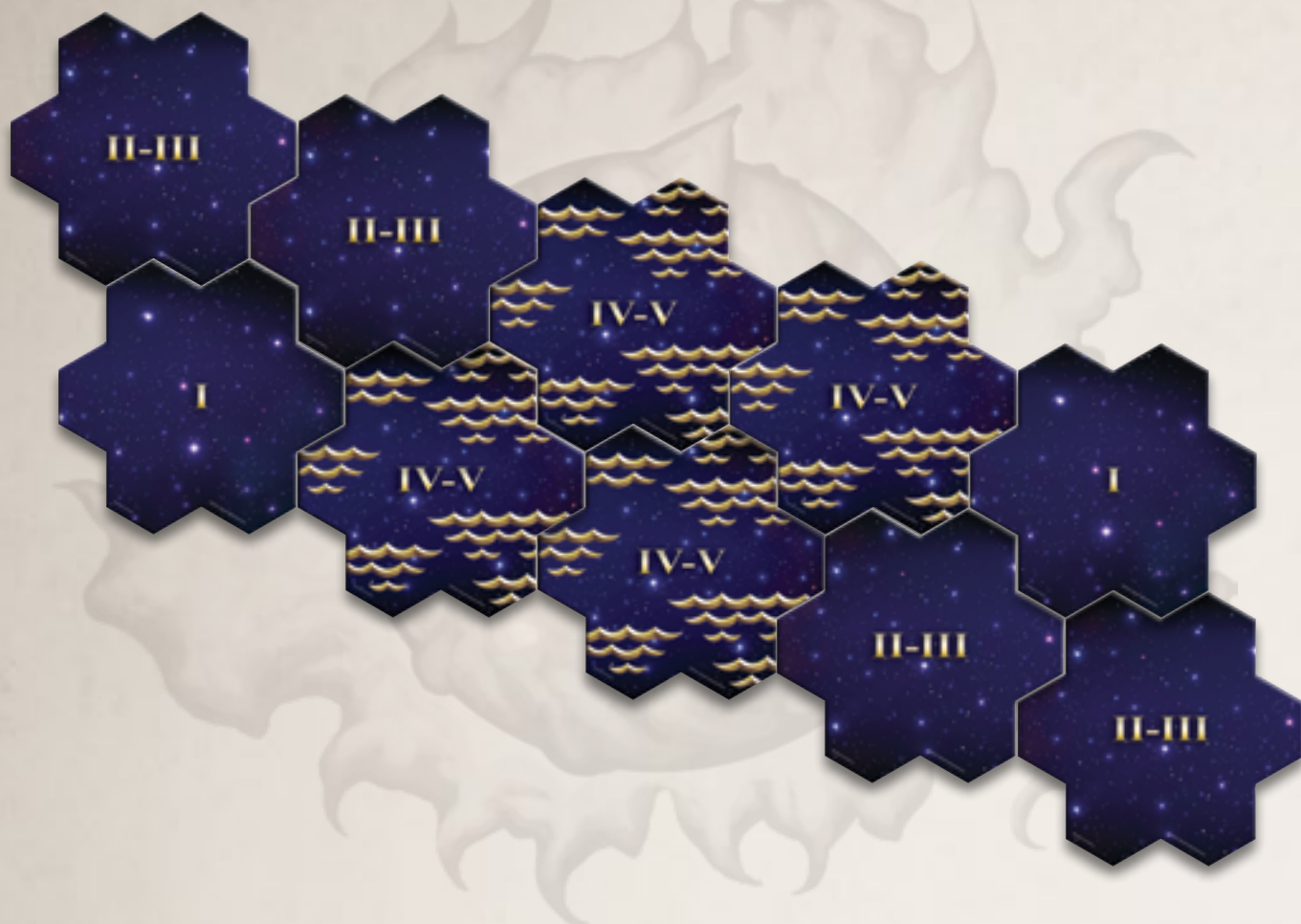
TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 11. rundy, gra kończy się remisem.

WYDARZENIA CZASOWE

Podczas 3., 6. i 9. rundy gracze mogą wymieniać Zasoby tak, jakby odwiedzili Punkt Handlowy.







Żar lejący się z nieba, brak zasobów i niezmężone uczucie, że w każdej chwili można zostać pożartym przez morskie stworzenia, sprawiają, iż te wyspy zdają się być miejscem prawdziwie opuszczonym przez bogów. Czegóż więcej potrzeba poszukiwaczom przygód?

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski Morza (IV–V)
- 1 × kafelek Centralny Morza (VI–VII)
- 6 × kafelek Daleki (II–III), żaden z nich nie może zawierać Osady

UWAGA: Rozmieście 3 żetony Wiru zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

14 4 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.
- Gdy gracz zapłaci za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może podczas oblężenia korzystać z talii M&M.
- Po pokonaniu Armii Jednostek Neutralnych poziomu VII nie umieszczajcie żadnych kostek na jej polu. Za każdym razem, gdy Bohater wejdzie na to pole, inicjuje Walkę.
- Po tym jak jeden z graczy pokona Armię Jednostek Neutralnych poziomu VII, by wygrać, pozostali gracze również muszą tego dokonać w swojej najbliższej turze. Zignorujcie tę zasadę, jeśli dotarliście już do 13. rundy.
- Gdy zwyciężysz w Walce z Armią Jednostek Neutralnych poziomu VII, usuń swojego Bohatera z mapy.
- W tym scenariuszu każdy gracz może wygrać.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

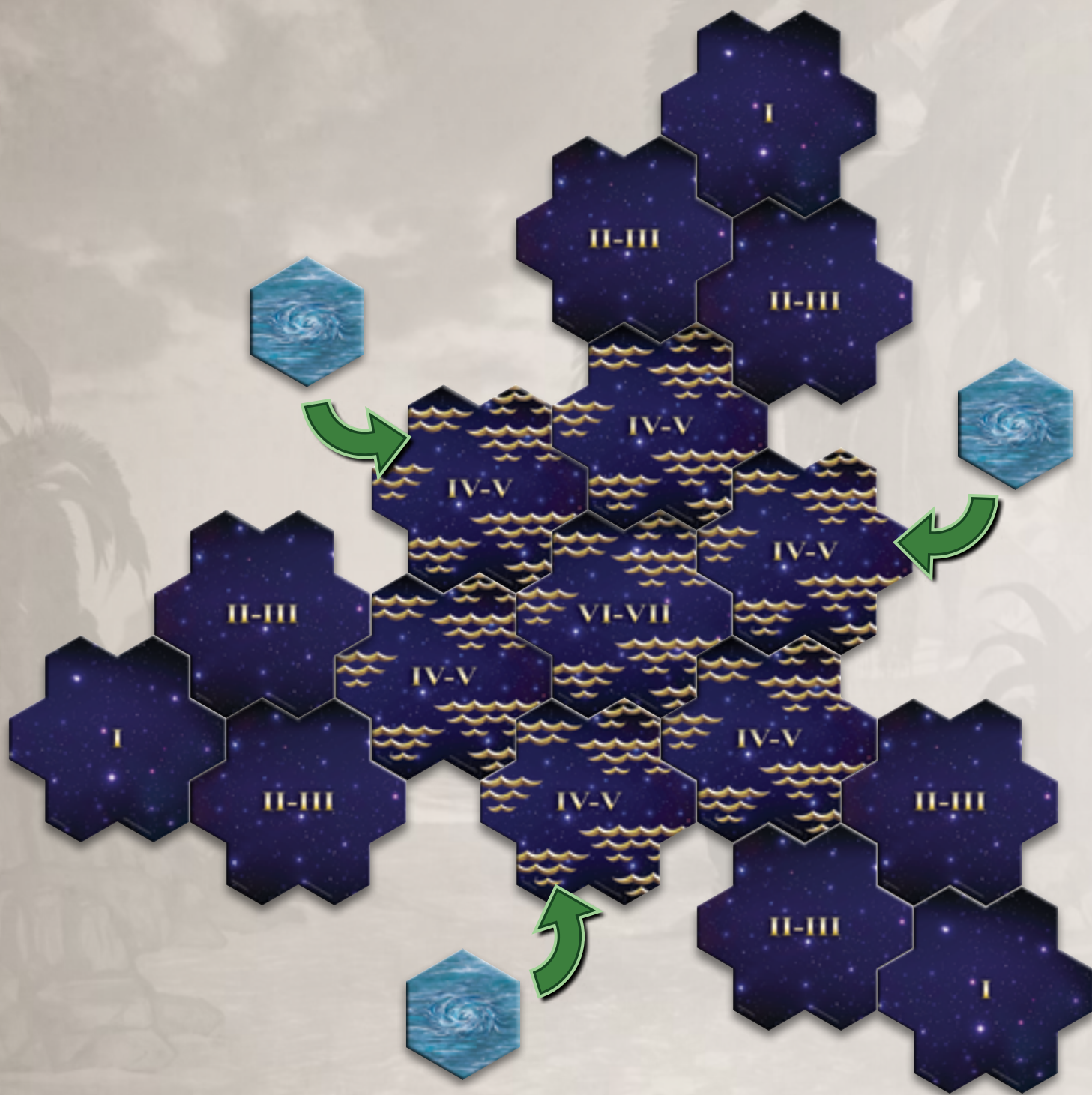
By wygrać, gracz musi pokonać Armię Jednostek Neutralnych poziomu VII.

TOR RUND

Scenariusz kończy się wraz z 13. rundą albo z chwilą spełnienia warunku zwycięstwa przez ostatniego gracza. Wygrywają wszyscy gracze, którzy spełniają warunek zwycięstwa. Ci, którzy go nie spełniają – przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

W 3., 6. i 9. rundzie każdy gracz może albo jeden raz przerzucić 1 kość, albo rzucić i rozpatrzeć 1 .





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 zaklęć, 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 zaklęć przez Bohaterów AI.

Zaklęcia rażące wiele celów (np. Kula Ognia czy Łańcuch Piorunów). Za cel takiego zaklęcia 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 zaklęcia będą te jednostki gracza, które nie sąsiadują z jednostkami AI. Jeśli i to nie jest możliwe, nie używaj tego zaklęcia – pomini rozpatrywanie karty AI, która aktywowała dany efekt, i umieść ją na spodzie talii AI. Następnie wtasuj niewykorzystane zaklęcie z powrotem do talii Zaklęć AI.

Zaklęcia Obronne o efekcie Natychmiastowym (np. Kamienna Skóra). Gdy to zaklęcie 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.

Zaklęcia leczące (np. Wzmocnienie). Celem tego zaklęcia 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 zaklęcie, na spodzie talii AI. Następnie wtasuj kartę Zaklęcia leczącego z powrotem do talii Zaklęć AI.

Jednorundowe zaklęcia wspierające (np. Tarcza Ognia). Gdy takie zaklęcie 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. Jeżeli więcej niż połowa z nich wykonała już swoją aktywację w tej rundzie Walki, nie rzucaj tego zaklęcia 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.

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





KAMPANIA PRZYSTANI – POSTRACH MÓRZ

1. EVENMORN

*Ukradkowe spojrzenie, słowo rzucone na wiatr,
lekkomyślna decyzja...*

Niczym kapryśny orkan, każda z tych rzeczy może rzucić nas na nowe wody. Postanawiając pomóc tajemniczej kobiecie, Jeremy w jednej chwili odmienił los swój i swojego brata. Trudno powiedzieć, kto w życiu okaże się przyjacielem, a kto wrogiem. Tak samo trudno przewidzieć wydarzenia, które wywrócą bryg twojego życia do góry dnem. Od czasu wojny z demonami na niewielkiej wyspie Jeremy stąpał po cienkim lodzie. Do tej pory zakładał, że wszystkie rozgrywające się wokół niego wydarzenia zakończą się dla niego pomyślnie. Ale czy los będzie sprzyjał mu na tyle, by życie znów płynęło gładko, czy tym razem porwał się z armatą na słońce?

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Frakcja: Przystań

Bohater frakcji: Jeremy albo dowolny Bohater Przystani

Armia frakcji: Garstka Okeanid, Garstka Wilków Morskich

Zasoby początkowe: 10 , 2 , 0 

Budynki początkowe: Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Przeszukaj (4) talię Artefaktów.**
- **Przeszukaj (4) talię Zaklęć.**
- **Wzmocnij Wilki Morskie.**

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Drakon, Nimbus, Straż Przednia Drakona, Straż Przednia Nimbusa

Armie Wroga:

- **Armia Drakona:** Grupa Meduz, Grupa Minotaurów, Garstka Mantykor,  Niksy,  Trolle
- **Armia Nimbusa:** Grupa Zombie, Grupa Upiorów, Grupa Wampirów, Grupa Rycerzy Grozy, Garstka Upiornych Smoków
- **Straż Przednia Drakona:** Armia Neutralna poziomu równego numerowi aktualnej rundy podzielonemu przez dwa (zaokrąglaj w górę). Gdyby armia ta miała się składać z mniej niż 5 jednostek, dodaj do niej Grupę Harpii.
- **Straż Przednia Nimbusa:** Armia Neutralna poziomu równego numerowi aktualnej rundy podzielonemu przez dwa (zaokrąglaj w górę). Gdyby armia ta miała się składać z mniej niż 5 jednostek, dodaj do niej Grupę Szkieletów.

Talie Wroga:

- **Talia Nimbusa:** 2 × karta Mocy, 4 × karta Magii
- **Talia Drakona:** 2 × karta Mocy, 3 × karta Umiejętności
- **Talia pozostałych Bohaterów AI:** 3 × karta Mocy, 1 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga: 3 × Magiczna Strzała, 2 × Spowolnienie

Umiejętność: karta Zdolności „Płatnerz”*

**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 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.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

3 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Nekropolia (S1)
- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Przystań (S9)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9) i Przystani (F25–F27)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Nekropolia (N1, N4)
- 1 × Przystań (N22)

3 × kafelek Bliski Morza (IV–V):

- 3 × losowy kafelek Morza (W1–W6)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Przystani. Ten kafelek jest już odkryty. **Straż Przednia Nimbuse** reprezentowana jest przez figurkę Bohatera Nekropolii, a **Straż Przednia Drakona** – przez figurkę Bohatera Lochów. Mieję w pobliżu – pojawią się na Mapie wskutek wydarzenia czasowego. Nimbus i Drakon nie mają swoich figurek ani nie pojawiają się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Przystani obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater przejmie kontrolę nad Miastem, zyskujesz 10  i usuwasz czarne kostki ze wszystkich lokacji na mapie – możesz odwiedzić je ponownie.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Armię Wroga, zyskujesz 8 .
- Wejście na pole z Obeliskiem wywołuje wydarzenie fabularne opisane w wydarzeniach czasowych.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Musisz kontrolować Miasto Nekropolii oraz Zamku.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy stracisz kontrolę nad swoim Miastem frakcyjnym albo gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce. Nadal jednak możesz 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 „Cienki lód zaufania”.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Nie moja sprawa, ale...”.
- Umieść figurkę **Straży Przedniej Nimbuse** na polu z Miastem Nekropolii.
- Umieść figurkę **Straży Przedniej Drakona** na polu z Miastem Zamku.

7. runda:

- Przeczytaj fragment „Piracki honor”.
- Jeśli nie kontrolujesz Miasta Nekropolii, umieść na jego polu figurkę **Straży Przedniej Nimbuse**.
- Jeśli nie kontrolujesz Miasta Zamku, umieść na jego polu figurkę **Straży Przedniej Drakona**.

10. runda:

- Przeczytaj fragment „Zawsze słuchaj się rumu”.
- Jeśli nie kontrolujesz Miasta Nekropolii, umieść na jego polu figurkę **Straży Przedniej Nimbuse**.
- Jeśli nie kontrolujesz Miasta Zamku, umieść na jego polu figurkę **Straży Przedniej Drakona**.

13. runda:

- Jeśli nie uda ci się zwyciężyć do końca tej rundy – wszystko stracone, ty szczerze ładowy!

Gdy twój Bohater wejdzie na pole z Obeliskiem bez kostki twojej frakcji:

- Przeczytaj fragment „Chata proroka”.

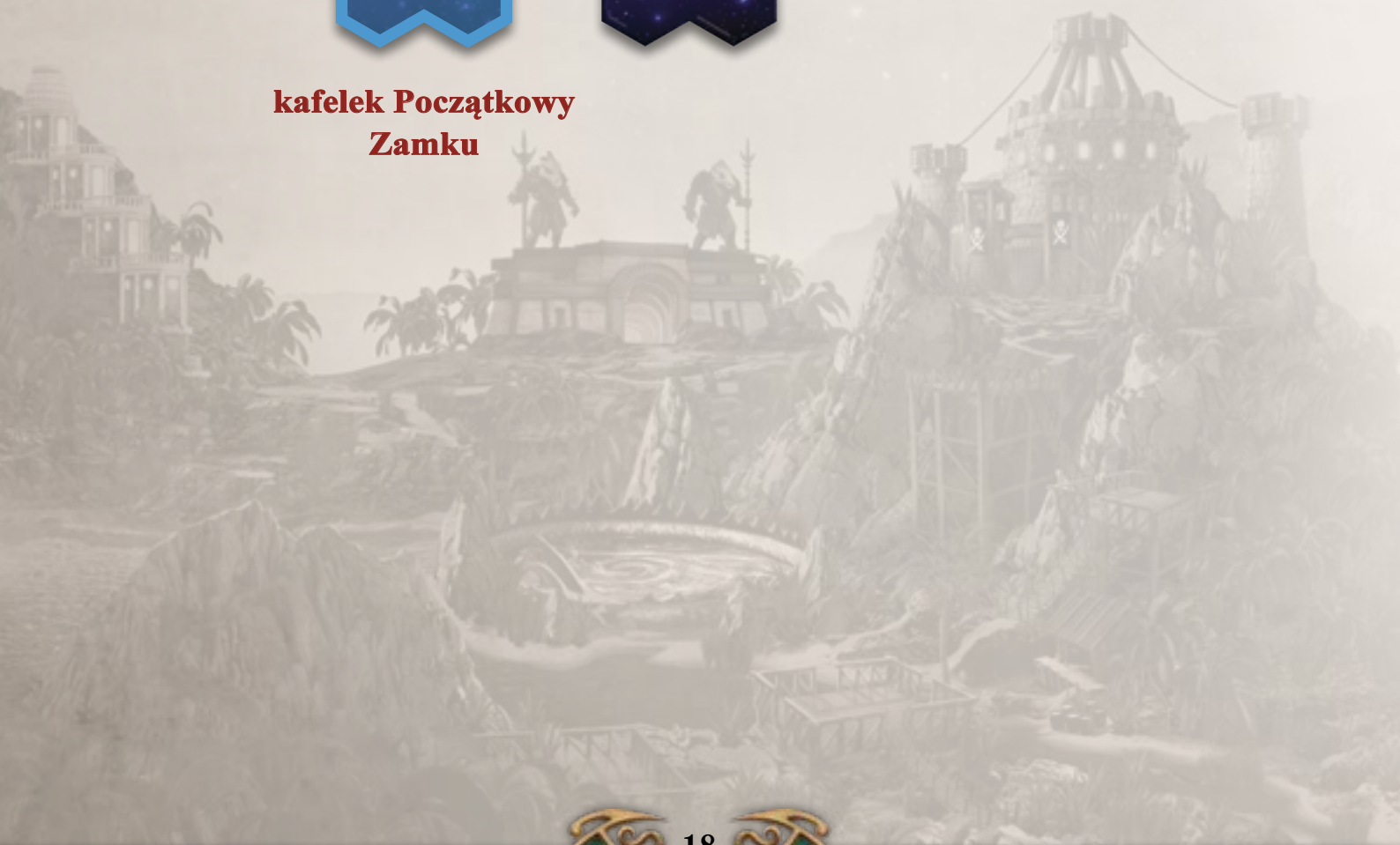
Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Spotkanie i nowy cel”.

**kafelki
Nekropolii**



**kafelek Początkowy
Zamku**



OPOWIEŚĆ

CHATA PROROKA

Wybierz jedną z poniższych opcji. Po rozpatrzeniu wydarzenia umieść kostkę swojej frakcji na tym polu.

Oblawa na smoki

Grupka wędrownych wróżbitów zatrzymała się w opuszczonej chatce. Przybyły w te strony, by zbadać zakazaną bibliotekę, jednak kilka smoków, które zrobiły sobie w niej legowisko, uniemożliwia im wejście. Poszukiwaczki wiedzy proszą cię o pomoc.

- Dobieraj z talii ★ Jednostek Neutralnych, póki nie wyciągniesz pierwszej karty Smoków. Wtasuj pozostałe dobrane karty z powrotem do talii. Rozpocznij Walkę z wyciągniętymi Smokami. Po pokonaniu ich zyskujesz 15 🏆 oraz 2 🗡️ i otrzymujesz możliwość **Przeszukania (2)** talii Artefaktów.

Kapłanka wody

Kapłanka wody zapagnęła wyruszyć ku przygodzie. Potrzebuje jednak eskorty – zadowoli ją kilka Okeanid. Jeśli je jej dostarczysz, nauczy cię tajnego zaklęcia.

- Odrzuć Garstkę Okeanid albo odwróć ich kartę ze strony „Grupy” na stronę „Garstki”, by **Przeszukać (3)** talię Zaklęć. Jeśli zdecydujesz się odrzucić Grupę Okeanid, możesz **Przeszukać (3)** tę talię dwukrotnie.

CIENKI LÓD ZAUFANIA

– Wiesz co? Kreeganie budują fantastyczne statki – kłapałem dziobem do Patrisa, mojego przyjaciela i pierwszego oficera. – Niekoniecznie prędkie, jednak idealne na długie podróże.

Kiwał głową, nie bardzo zwracając uwagę na moją paplaninę, ale mało mnie to obchodziło – i tak gadałem, tylko żeby zabić czas. Znaliśmy się wystarczająco długo i wiedziałem, że gdyby miał coś ważnego do powiedzenia, nie zawahałby się odezwać.

Poza tym Patris zdążył się już namleć ozorem – wcześniej gadał z nowymi rekrutami, którzy dołączyli do nas na wyspie. Zdaje się, że wchodzili w skład starego garnizonu Utopii, czy jak tam się zwał ten fort, zanim go przejęliśmy. Alkin dał słowo zająć się Utopią oraz oddać ją w moje ręce, jeśli kiedykolwiek zdarzy mi się wrócić. Teraz jednak musiałem wytrzasnąć skądś nowy statek, statek godny kapitana imieniem Jeremy Albatross.

Póki co zmierzaliśmy ku Erathii. Bez sensu byłoby wracać teraz na Regnę, a walki z erathiańskimi patrolami mogłyby

nam poważnie zaszkodzić, zwłaszcza że wciąż byliśmy daleko za liniami wroga. Wybraliśmy więc bezpieczną trasę pomiędzy. Miała to być nudna podróż bez żadnych przygód...

Obserwator z bocianiego gniazda zauważył coś przypominającego ląd. Dla pewności zerknąłem na kreegańską mapę, ale niczego we wskazanym miejscu nie znalazłem.

„Interesujące” – pomyślałem. Wtedy właśnie opętały mnie morskie diabły, a ich podszepty skłoniły do podpłynięcia bliżej i rzucenia kotwicy. Kiedyś moja ciekawość z pewnością mnie zgubi.

Jeszcze zanim dotarliśmy na ląd, naszym oczom ukazał się imponujący widok – pośrodku wyspy wznosił się potężny budynek, ogrodzony ostrymi palami. Udałem się na brzeg wraz z Patrisem oraz paroma zaufanymi kamratami. Na plaży już czekał na nas komitet powitalny. Co zaskakujące, były to same kobiety – i to całkiem ładne!

– Niech mnie kule biją! – zawołałem, podchodząc bliżej. – Trafiłem do nieba?

– Zależy, co rozumiesz przez „niebo” – powiedziała jedna z kobiet, robiąc krok w przód. – Zwę się Casmetra. Jestem Wysoką Hydromantką oraz Opiekunką Biblioteki.

– Jeremy Albatross. Admirał Regnańskiej Armady – przedstawiłem się z ukłonem. Za plecami usłyszałem stłumione parsknięcia i chichoty.

– Co sprowadza cię na wyspę, admirale? – spytała Casmetra.

Nim odpowiedziałem na pytanie, powoli powiodłem wzrokiem po nieznajomej. Ciężko było określić jej wiek, jednak z pewnością była atrakcyjna. Słyszałem już o pewnym kapitanie zakochanym w czarodziejce – wiedli szczęśliwy żywot, do czasu aż dowiedział się, że była od niego dwa razy starsza. Tak to jest z tym czarodziejstwem!

Moje myśli przerwała młoda dziewczyna, z krzykiem wybiegająca zza wieży:

– Moja pani, znów nas atakują!

Bez większego wahania pobiegłem za kapłanką. Na miejscu zauważyłem watahę ludzi, orków, jaszczuroludzi i nieumarłych. Nie miałem pojęcia, co mogło zjednoczyć tak barwną hałastę, jednak wyglądali na nieźle zorganizowaną gromadę – ciągnęli za sobą taran z wyraźnym zamiarem roztrzaskania bramy fortu.

Casmetra oraz jej kapłanki zaatakowały ich zaklęciami, kiedy ja – jak na prawdziwego dżentelmena przystało, szczerze częstowałem orków niosących taran ołowiem z mojego pistoletu.

– Na plasterkiiii! – ryknąłem, zeskakując z muru.

Ruszyłem na wrogów, siekąc ich szablą na lewo i prawo. Agresorzy byli wyraźnie nieprzygotowani do nagłego kontrataku i gdy tylko padły co odważniejsze głowy, postanowili się wycofać.

– Podobasz mi się, Jeremy Albatrossie – Casmetra uśmiechnęła się do mnie z muru.

– Mów mi Jeremy – odparłem, chowając oręż.

– Pomogłeś, mimo iż nikt cię o to nie prosił. Dziękuję.

– To nic takiego. Jeremy Albatross zawsze staje w obronie kobiet i dzieci. Może i jestem piratem, ale też światłym oraz wrażliwym mężczyzną – rzekłem skromnie.

– Skoro tak, to może zechciałbyś pomóc kobiecie obronić jej dom przed bandytami?

Później, przy kufelku piwa, Casmetra opowiedziała mi o tej wyspie – Evenmorn. Słyszałem o niej już wcześniej, jeszcze na Regnie. Okazało się, że obecnie nekromanci, z pomocą Świątyni Księżyca, podejmowali usilne starania, by splądrować jej sekretną bibliotekę, w której przechowywano wiedzę o magii wody oraz związanych z nią artefaktach. Była już jedna nieudana próba, jednak teraz nekromanci zebrali najemników najróżniejszego autoramentu. Choć kapłanki te były szkolone na zaklinaczki, nie mogły mierzyć się z tak potężną siłą.

Jeśli kiedyś będę mieć dzieci i spytają mnie, dlaczego wziąłem udział w wojnie tych nieznanym, odpowiem:

– Nie mam pojęcia! Po prostu miałem na to ochotę!

NIE MOJA SPRAWA, ALE...

Patris był niezadowolony z mojej decyzji.

– Kapitanie, wiem, że to nie moja sprawa, ale nie mogę pojąć, dlaczego pomagamy tym... kobietom – narzekał.

– Słuchaj, Patris, może z tego wyniknąć wiele korzyści. Będą wdzięcznymi sojusznikami, a to całe Sacredcove może zostać naszą bazą wypadową. Wiesz, właśnie dlatego to ja jestem kapitanem... Bo potrafię planować z wyprzedzeniem! I dlatego ty jesteś tylko pierwszym oficerem! – wyjaśniłem.

– Jak uważasz, Jeremy – niechętnie zgodził się Patris. – Ale wcale mi się to nie podoba.

– Dlaczego ów załogant okazuje brak subordynacji? – zapytała Casmetra, zjawiając się znikąd.

Drgnąłem zaskoczony.

– To nie jest zwykły majtek. To mój pierwszy oficer, Patris.

– Miło mi – odparła oziębłe kapłanka, po czym przedstawiła się – Casmetra, Wysoka Hydromantka.

– Miłego dnia, pani – pozdrowił ją Patris, szczerząc zęby, po czym oddalił się kulawym krokiem.

– Powinieneś przywiązywać większą wagę do hierarchii pod swoją komendą – zwróciła mi uwagę.

– Nie bądź nudziarą. My, piraci, jesteśmy dla siebie braćmi! Wszystko opiera się na wzajemnym szacunku – wypaliłem, dobrze wiedząc, że Regna pełna jest załóg i kapitanów zorganizowanych zupełnie jak bandy ogrów ze Splądrowanych Pustkowi w Jadame.

– Marny z ciebie kłamca – westchnęła Casmetra i zniknęła w blasku magicznego światła.

– Marny kłamca, marny przywódca... Wygląda na to, że mam najlepsze kwalifikacje na żałosnego nieudacznika – mruknąłem do siebie.

PIRACKI HONOR

Walka z nekromantami zaczęła bardziej przypominać totalną wojnę niż zwykłe potyczki, przez co amunicja kończyła nam się szybciej niż rum w portowej tawernie. I w przeciwieństwie do nieumarłych, wciąż mieliśmy żywe gęby do wykarmienia. Dlatego poprosiłem kapłanki, by z pomocą magii skontaktowały się z moim kamratem Diegiem – chciałem odebrać stary dług, który u mnie zaciągnął.

Dziś przybył pierwszy transport z dostawą od niego – skrzynie ołowianych kul, a także beczki z prochem oraz żywnością i innym zaopatrzeniem. Pamiętał nawet, żeby przysłać nieco tego wspaniałego piwa dla mnie i moich chłopców! Towaru było tyle, że skończyliśmy liczyć i przenosić skrzynie do magazynów, dopiero gdy słońce rozlało się szkarłatem po horyzoncie. Kwatermistrzostwo esencją awanturniczego życia... Mogłem tylko mieć nadzieję, że nekromanci nie mają wystarczająco potężnej floty, by zagrozić moim statkom, a tym samym przerwać łańcuch dostaw.

Zamierzałem właśnie udać się na spoczynek, gdy zjawił się Patris z raportem.

– Kapitanie, przeczesałem okolicę i dowiedziałem się, że wróg ma dwie fortece. Pod ziemią jest też kolonia Nighonu, wygląda na zbudowaną w trakcie wojny, a porzuconą tuż po niej. Te podziemne stwory nie mają skrupułów, będą służyć dowolnej sprawie. Obawiam się, że wróg wykorzysta je przeciw nam!

Wiadomości nie były najlepsze, tym bardziej trzeba z nich zrobić jak najlepszy użytek. W końcu wiedza to potęga, jak mawiają!

– Nie przestajesz mnie zadziwiać, Patris. Byłeś avleeańskim łowczym czy coś? – zażartowałem, ledwo hamując swój podziw.

– Nie, kapitanie – skrzywił się mój pierwszy oficer. – Nie lubię o tym gadać.

– Oj no weź, jesteśmy przyjaciółmi. Kamraci nie powinni mieć przed sobą sekretów.

– Skoro nalegasz... – Patris ustąpił. – Daleko na wschodzie jest archipelag. Na nim erathiańska kolonia. A w niej ludzie walczący o niepodległość. Byłem jednym z nich. Skradanie się jak szczury po bagnach i lasach było naszą codziennością.

– Czy udało wam się odzyskać wolność?

– Gubernator wyłapał wszystkich... z wyjątkiem mnie. Gdy zobaczyłem obławę, natychmiast zaciągnąłem się na statek płynący do Erathii. Tak uciekłem. Resztę czekał wyłącznie strybek. Od tamtego czasu nie zdobyłem się na odwagę, by wrócić do domu – skończył Patris, a w jego głosie dało się wyczuć cierpienie.

– Czemu nie poprzysiągłeś sobie zemsty!? – zapytałem zdziwiony.

– A co może zdziałać jeden człowiek w średnim wieku? Nie mam ni trzosa złota, ni srebrnego języka, ni magicznych mocy. Poza tym są tam moja żona i córka. Mam nadzieję, że nie spotkała ich żadna krzywda. Córka musi być już dorosła. Pewnie zaślubiona i nawet nie wie, kto jej ojcem.

– A co, jeśli obiecuję, że wrócimy tam i pociągniemy do odpowiedzialności ciemiężców twojego ludu? Poślemy tego gubernatora do morza, by popływał z rekinami, a ty zostaniesz ogłoszony nowym królem, czy czym tam chciałbyś być? – zaoferowałem z uśmiechem.

Twarz Patrisa zbladła i przez dłuższą chwilę nie mógł nic z siebie wydusić. Widocznie wahając się, cicho odpowiedział:

– To byłby najhojniejszy prezent, jaki mógłbym otrzymać, kapitanie.

Twój Bohater Główny traci 1 . Wybierz dwie z poniższych opcji.

● Zyskujesz 5 .

● Zyskujesz 4 .

● Zyskujesz 3 .

● Zyskujesz 2 .

ZAWSZE SŁUCHAJ SIĘ RUMU

Świeże zapasy dotarły do nas ze statków. Diego przysłał też wiadomość o burzy zbliżającej się do wyspy. Statki muszą znaleźć lepsze kotwicowisko. Do kroćset!

To oznacza, że dostawy wkrótce przestaną do nas docierać, nawet bez pomocy nekromantów!

Z lepszych wieści, tym razem Diego przysłał nam kilka beczek rumu! Idealny prezent, by podnieść na duchu naszą załogę... i zacieśnić więzi z nowymi przyjaciółkami.

Po kilku kieliszkach przypomniałem sobie, że miałem posłać wiadomość do mojego drogiego brata, Bidleya. Po kilku kolejnych kieliszkach natchnienia siadłem do pisania listu. Przez jakiś czas moje myśli buntowniczo odmawiały formowania się w coś prostego i przejrzystego. Męczyłem pióro przez około godzinę, by ostatecznie spłodzić takie oto dzieło sztuki epistolograficznej:

Mam kłopoty.

Twój oddany brat

J.

Twój Bohater Główny traci 1 . Wybierz dwie z poniższych opcji.

● Zyskujesz 5 .

● Zyskujesz 4 .

● Zyskujesz 3 .

● Zyskujesz 2 .

SPOTKANIE I NOWY CEL

Wielkie, smoliste, burzowe chmury zasnuwały niebo.

„Wygląda na to, że Diego miał rację. Mam nadzieję, że flota znajdzie miejsce bezpieczne zarówno od sztormu, jak i najemników” – myślałem, zapinając moją krzykliwe kolorową kapotę.

Rozwiązawszy sytuację w Evenmorn i zapewniwszy Sacredcove bezpieczeństwo, wypłynąłem, by połączyć siły z bratem. Ku mojemu zaskoczeniu Casmetra postanowiła do mnie dołączyć. Jej nieustające sprzeczki z Patrisem wniosły trochę życia i lekkości na pokład. Nie żeby narzekał, ale mogliby się nauczyć współpracy... A fakt, że Casmetra nie słucha się rozkazów, nie poprawia sytuacji...

„Czy to nie ona labiedziła wszystkim na niesubordynację?” – pomyślałem lekko rozbawiony.

Nawet dziś ta dwójka krzyczała na siebie jak para wściekłych gnolli. Gdy powiedziałem, że schodzę na brzeg, kapłanka dołączyła do mnie bez chwili wahania. Może spacer pomoże jej wyciszyć ten rozszalały szkwiał...

Pchnąłem drzwi Czarnego Znak – zaśmierdłej speluny, którą wybraliśmy na spotkanie. Wewnątrz panował hałas i pomrok, więc dopiero po chwili udało mi się wypatrzeć siedzącego w rogu Bidleya. Popijał coś. Pewnie tanie piwo, jak zawsze. Nie znosił tego miejsca całym sercem, jednak nie mógł złamać swej starej tradycji.

Zbliżyłem się do niego i krzyknąłem z radością:

– Aa-ha, ty stary kundlu! Kopę lat! Gdzieś się szlajał?

Bidley wstał i uściskał mnie. Byliśmy do siebie łudząco podobni, choć byłem nieco niższy i szczuplejszy... odrobinę.

– Nic się nie zmieniłeś! Ten sam młody pijaczyna, którego znałem! – zaczął Bidley. – Powiedz, co się dzieje?

– Ach, nic takiego – zbyłem pytanie machnięciem ręki, siadając obok Casmetry. Była przepięknie ubrana, a jej wejściu towarzyszyło kilka pomruków i jeszcze więcej wlepionych w nią uchłanych spojrzeń. – Swoją drogą, to Casmetra, Wysoka Hydromantka.

– Bidley, kapitan Bidley.

– Miło poznać, kapitanie. Sporo o tobie słyszałam – oznajmiła Casmetra.

– Och, doprawdy? I co ci do tej pory powiedziano? – Bidley uśmiechnął się szelmowsko, biorąc łyk tego paskudnego piwa.



– Słyszałam, że uratowałeś Xanthora, arcymaga Katarzyny.

Aż żem zagwizdał.

– Do kroćset! Pracujesz dla erathiańczyków, bracie?

– A skąd miałem wiedzieć, że to akurat Xanthor siedział w tamtej celi? – narzekał Bidley. – Zmitrężył mnóstwo mojego czasu, a do tego okazał się niewdzięcznym łajdakiem. Teraz krąży plotka, że pracuję dla królowej! „Korsarz jej wysokości...”

– Był niewdzięczny? – spytała zaskoczona Casmetra.

– No, nie do końca. Zdradził mi legendę o czymś zwanym Rogiem Otchłani...

– Niemożliwe! – krzyknęła kapłanka.

Spojrzelismy na nią ze zdziwieniem.

– Co w tym takiego szczególnego? – zapytałem.

– Słyszeliście kiedykolwiek o Ostrzu Armagedonu lub Płaszczu Nieumarłego Króla? – Casmetra spytała podekscytowana. – To legendarne artefakty o niesamowitej mocy, do tego całkowicie unikatowe! Róg Otchłani jest jednym z nich. Powiadają, iż leży nietknięty gdzieś na dnie. Ten, kto go posiada, będzie władać morzami, stanie się żywym uosobieniem Władcy Wody!

– Ciekawe – mruknął Bidley. – Xanthor zdradził mi, gdzie dokładnie można znaleźć ten Róg. Jeśli nie skłamał, rzecz jasna.

– Nie wyobrażacie sobie, ile znaczy ta wiedza – wyszeptwała Casmetra, przyciskając elegancką dłoń do policzka.

– No dobra, ruszajmy więc szukać tego Rogu! – krzyknąłem.

– Nie, to zbyt ryzykowne. Brakuje nam ludzi, statków i zaopatrzenia. Jesteśmy tylko dwoma kapitanami z garstką wilków morskich na pokładzie – odrzekł mój brat, krzywiąc się, jakby znów wypił łyk tych pomyj, co je tutaj nazywają piwem.

– Macie też mnie, Wysoką Hydromantkę, oraz moje podopieczne – dodała Casmetra. – I wiem, gdzie znaleźć wszystko, czego potrzebujemy. Choć będziemy musieli włożyć w to trochę wysiłku.

– Swoją drogą, Jeremy... – Bidley nagle coś sobie przypomniał. – Słyszałem, że miałeś jakieś trudności. Jak się trzyma Czarny Jednorożec?

– Zatonął – odparłem krótko, odchylając się do tyłu na krześle.



KAMPANIA PRZYSTANI – POSTRACH MÓRZ

2. W POSZUKIWANIU ROGU

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Przystań

Bohater frakcji: Jeremy albo dowolny Bohater Przystani

Armia frakcji: Garstka Okeanid, Garstka Wilków Morskich

Zasoby początkowe: 16 , 3 , 2 

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Przeszukaj (4) talię Artefaktów.
- Przeszukaj (4) talię Zaklęć.
- 4 

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Gerwulf, Strażnicy Rogu, Strażnicy Więzienia

Armie Wroga:

- **Armia Gerwulfa:** Grupa Kapłanów,  Strzelcy,  Zaklinaczk,  Mantykory,  Kryształowe Smoki, 1 × karta Bramy, 1 × karta Wieży Łuczniczej, 3 × karta Muru
- **Strażnicy Więzienia:** Grupa Halabardników, Grupa Kapłanów, Grupa Krzyżowców, Grupa Czempionów, 1 × karta Bramy, 1 × karta Wieży Łuczniczej, 3 × karta Muru
- **Strażnicy Rogu:**  Haspidy, Armia Neutralna poziomu VII

Talie Wroga:

- **Talia Gerwulfa:** 3 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności
- **Talia Strażników Więzienia:** 1 × karta Mocy, 4 × karta Magii
- **Talia Strażników Rogu:** 4 × karta Mocy, 1 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga: 3 × Magiczna Strzała, 1 × Piorun, 1 × Spowolnienie

Umiejętność: karta Machiny Wojennej „Armata”*

**Nie aktywuj tej karty według podanych na niej zasad. Zamiast tego aktywuj ją dopiero wtedy, gdy karta Umiejętności każe ci to zrobić.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Przystań (S9)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 1 × losowy kafelek spośród kafelków Przystani (F25–F27) i Zamku (F3, F6, F9)
- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Lochów (F2, F5, F8)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Lochy (N2, N5)
- 2 × Zamek (N3, N6)

6 × kafelek Bliski Morza (IV–V):

- 6 × kafelek Morza (W1–W6)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny Morza (W7)

UWAGA: Przygotuj 2 żetony Wiru do wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera na pustym polu kafelka Morza, który sąsiaduje z kafelkiem Początkowym Przystani. Obróć ten kafelek Morza w taki sposób, by puste pole nie sąsiadowało z kafelkiem Początkowym Przystani. Ten kafelek oraz wszystkie kafelki z nim sąsiadujące są już odkryte. Bohaterowie Wroga nie mają swoich figurek ani nie pojawiają się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Przystani obowiązują następujące zasady:

- Nie możesz **Zrekrutować** Bohatera Pomocniczego – zyskasz go za darmo po zajęciu Kopalni na kafelku Początkowym Przystani.
- Wejście na pole z Obeliskiem wywołuje wydarzenie fabularne opisane w wydarzeniach czasowych.
- Obaj twoi Bohaterowie mogą korzystać z talii M&M.
- Gdy któryś z twoich Bohaterów jako pierwszy wyda ostatni PR, a ty masz na ręce mniej niż swój  – albo dobierz do , albo dobierz liczbę kart równą połowie  (zaokrąglonej w dół); wybierz tę opcję, która da ci mniej kart. Twoi Bohaterowie dzielą pulę dostępnych w danej turze  – jeśli jeden z nich wykorzysta wszystkie , drugi nie będzie już mógł z nich skorzystać w tej turze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj Armię Gerwulfa i Strażników Rogu.

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:

- Otrzymujesz  i tracisz 1 .
- Przeczytaj fragment „Ryzyko bycia piratem”.

6. runda:

- Przeczytaj fragment „Podejrzenie”.

13. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa, przegrywasz! Tajemnica Rogu przepada na zawsze!

Gdy zajmiesz Kopalnię na kafelku Początkowym Przystani:

- Odkryj oba kafelki Dalekie Lochów. Obróć kafelek zawierający Kopalnię w taki sposób, by Kopalnia nie sąsiadowała z kafelkiem Morza.

- Zyskujesz Bohatera Pomocniczego. Umieść go na polu z Kopalnią na kafelku Dalekim Lochów i **Oflaguj** je, ignorując Walkę, która normalnie miałaby tam miejsce. Swoją przychód podnosisz normalnie, ale nie otrzymujesz premii za zajęcie Kopalni, która nie należała wcześniej do żadnego gracza.
- Przeczytaj fragment „Labirynt Węża”.

Za każdym razem, gdy twój Bohater Pomocniczy odkryje kafelek Morza albo kafelek Bliski:

- Za pierwszym razem, gdy tak się stanie, przeczytaj fragment „Notatka 1”. Za drugim razem – przeczytaj fragment „Notatka 2”, a za trzecim – „Notatka 3”. Zignoruj ten efekt po przeczytaniu wszystkich notatek.
- Następnie rozpatrz efekt pola zgodnie z normalnymi zasadami.

Gdy twój Bohater wejdzie na pole z Obeliskiem na kafelku Lochów:

- Rozpocznij Walkę ze **Strażnikami Więzienia**.
- Umieść Bramę i Mury na środkowej linii planszy Walki. Wieżę Łuczniczą umieść obok planszy. Grupa Czempionów powinna znajdować się przed Bramą, w pierwszej linii po stronie wrogiej armii. Jeśli pozostałe jednostki nie mogą dojść do wrogich jednostek przez Bramę albo przez zniszczony Mur, nie poruszają się.
- Po wygranej Walce przeczytaj fragment „Więzienie”.
- Umieść kostkę swojej frakcji na tym polu, a następnie umieść 2 żetony Wiru zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

Gdy twój Bohater wejdzie na znajdujące się na kafelku Zamku pole z Obeliskiem bez kostki twojej frakcji:

- Przeczytaj fragment „Chata proroka”.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem Zamku:

- Natychmiast rozpocznij Walkę z Armią Gerwulfa.

Gdy wejdiesz na środkowe pole kafelka Centralnego:

- Rozpocznij Walkę ze **Strażnikami Rogu**, zamiast walczyć z Armią Jednostek Neutralnych broniącą tego pola.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Wdzięczność szubrawców”.

**kafelki
Lochów**



**kafelki
Zamku**

**kafelki
Lochów**



**kafelek
Zamku**

OPOWIEŚĆ

CHATA PROROKA

Wybierz jedną z poniższych opcji. Po rozpatrzeniu wydarzenia umieść kostkę swojej frakcji na tym polu.

Syrenia wiedza

Syrena obdarzy cię wiedzą w zamian za artefakt. Obiecuje nauczyć cię bardzo przydatnego zaklęcia.

- Usuń kartę Artefaktu z ręki, by **Przeszukać (3)** talię Zaklęć dwukrotnie.

Nimfie zwierzaki

Żyje tu nimfa morska. Zgubiła talizman i prosi o znalezienie go. Obiecuje, że w zamian odda ci swoje zwierzaki.

- Usuń kartę Artefaktu z ręki, by **Wzmocnić** albo **Zrekrutować** Assidy oraz zyskać 5 .

Podejrzana czaszka w ścianie

Bidley widzi czaszkę w ścianie. Kiedy się zbliża, czaszka przemawia:

– Nakarm mnie klejnotami, a nauczę cię wszystkiego, co wiem.

- Zapłać 1 . Odszukaj kartę „Atak” w talii Zdolności i weź ją na rękę. Następnie przetasuj talię Zdolności.

NOTATKA 1

Po kilku tygodniach podróży pod ziemią skromne zapasy wyczerpały się, a głód stał się stałym towarzyszem załogi Bidleya. Kiedy znaleźli opuszczoną tratwę z resztkami jedzenia, kapitan nie powiedział nic, widząc, jak jego ludzie chciwie rzucają się na odpadki. I tyle by było z dumnych piratów...

Na dnie beczki, wraz z paroma pajdami spleśniałego chleba, Bidley znalazł kawałki pergaminu, które wyglądały jak strona z czyjegoś dziennika.

...obuwie. Musiałem więc owinąć nogi lnianymi szmatami. Pani powiedziała, że w tym labiryncie oprócz samego Rogu pełno jest skarbów. Więc przy odrobinie szczęścia znajdę dla siebie magiczne buty. Skłaniam się jednak ku myśli, że...

„Interesujące!” – pomyślał Bidley, próbując nie myśleć o obrzydliwym smaku chleba. – *„Ktoś tu był wcześniej i też szukał Rogu Otchłani. Czy mu się udało?”* – Schował stronę dziennika do kieszeni płaszcza i kontynuował swoją podróż.

NOTATKA 2

„Moi ludzie znaleźli całą beczkę korniszonów. Jak dodać do tego garstkę złapanych rano jaszczurek, to czeka nas dziś prawdziwa uczta!” – Bidley aż cmoknął na tę myśl. Galion z dziobu „zapomnianego przez Bogów statku Jej Królewskiej Mości”, na którym siedział, zatrzeszczał, jakby podzielał jego ekscytację. – *„Dlaczego dookoła unosi się tyle śmieci i szczątków...? Czy te wody są jakoś połączone z powierzchnią?”*

Wyciągnął kolejne strony dziennika, które znalazł w ostatnim „stosie skarbów”. Nawet w najczytelniejszych miejscach pismo było rozmazane, więc trudno było je rozszyfrować.

...szczie! W tym lochu ogarnia mnie panika. Nie mam najmniejszego pojęcia, co robić ani dokąd iść. Mam nadzieję, że cały ten pomysł się opłaca. Mam zam...

– Iiiiiii, poddaję się. Więcej nie rozczytam – narzekał głośno Bidley, wyciągając kolejną stronę.

...o tutaj. Najstraszniejsze jest to, że labirynt jest pełen szalonych ludzi, którzy włóczą się tu nie wiadomo jak długo. I to oprócz wodnych bestii oraz innych przeklętych stworzeń. To niepojęte, ilu odważnych ludzi tu zginęło. Czy skończę wśród nich? Zadanie nie jest łatwe. Pani ostrzegła mnie przed pułapkami i iluzjami, które spotkam...

NOTATKA 3

Jeszcze jedna strona z dziennika.

...ożliwe! To przekłete miejsce! Sandra zamieniła się w potwora na moich oczach. Nie wiem, co to było – czy to złudzenie, czy prawdziwa klątwa – ale musiałem zabić ją, czy też to, czym się stała. Straciłem prawie wszystkich moich ludzi. Och bogowie, nigdy nie byłem tak żałośnie bezradny!

Bidley przyjrzał się uważnie kawałkowi chleba. Od pół godziny zbierał się na odwagę, by go zjeść. Najwyraźniej wciąż nie był aż tak głodny. Ani zdesperowany.

„A może to wcale nie jest chleb...?” – Spojrzał podejrzliwie na dziwny skrawek w swojej dłoni. Czy był niebieski? Biały? Szarawy...?

– CZEMU W TYM CHOLERNYM ŚWIECIE WSZYSTKO WYGLĄDA TAK SAMO!?! – krzyknął i rzucił to coś za siebie. Jego ludzie rzucili się do niego jak stado gołębi.

To jest koniec. Prawie wszyscy nie żyją. Ledwo uszedłem cały! Straszliwe, gigantyczne węże... Nigdy nie widziałem takich stworzeń. Tym razem nie była to iluzja. Właśnie przed tym ostrzegała mnie moja Pani. Ktoś podąża moim śladem. Wątpię, że chce zapytać o drogę do

lokalnej biblioteki. Muszę się przygotować do bitwy – prawdopodobnie mojej ostatniej. Wkrótce nikt nie będzie pamiętał pokornego maga Da...

RYZIKO BYCIA PIRATEM

Do miejsca oznaczonego przez Xantora zmierzaliśmy już od kilku miesięcy, ale tego dnia nasze szczęście najwyraźniej porwał wiatr. Szlak prowadził nas na południe od Tatalii, w kierunku grupy nieznanymi wysp. Albo był to zbieg okoliczności, albo ktoś nas szpiegował, bo gdy tylko znaleźliśmy się w tej okolicy, napotkaliśmy na swojej drodze królewską flotę Tatalii. Dwie fregaty i prawie tuzin mniejszych statków. Niewielkie łajby łatwo było zatopić, ale gdy do ataku przystąpiły fregaty, stało się jasne, że jeśli wkrótce się nie wycofamy, te szczury bagienne wkrótce zaczną dekorować swoje statki naszymi skórami.

Przedemną karawelą Bidleya oddała ostatnią salwę i złapawszy pełny wiatr, zaczęła odchodzić w kierunku niebezpiecznego narożnika – na flankę i z dala od reszty floty. Mój statek podążał tuż za nim, na końcu płynęły galery. Jednakże tataliańskie fregaty nie dawały za wygraną.

Nagle kilkanaście ostrych kawałków metalu uderzyło w deskę po mojej lewej, a kolejna salwa przeleciała mi nad głową. Kartacze. Pierwsza salwa była wymierzona zbyt nisko, ale niestety druga była już celniejsza, doszła bowiem żagli galery z tyłu, robiąc z nich sito.

Korzystając z okazji, jeden z wrogich okrętów dogonił naszą flotę i zaczął topić płynące na końcu galery. Jaszczuroludzie ze sztyletami w zębach wskoczyli do wody, wspięli się na pokład jednej z nich i urządzili na nim krwawą jatkę. W końcu została już tylko jedna galera, której załoga rozpaczliwie próbowała odeprzeć abordaż.

– Musimy natychmiast zatrzymać Tatalian – powiedziała Casmetra z determinacją w głosie. – Za pomocą magii.

„Zaraz, czy to nie galera Patrisa?” – przemknęło mi przez myśl. To był pierwszy raz, kiedy objął dowodzenie nad statkiem.

– Czy nie trafisz w Patrisa? – spytałem zaniepokojony.

– Nie wiem. Co będzie, to będzie – odpowiedziała kapłanka. Eleganckim gestem dłoni zaczęła rysować mistyczne wzory w powietrzu.

– Czekaj! Nie możemy ryzykować jego życia! – zawołałem, ale mój głos został zagłuszony wybuchem jej niszczycielskiego zaklęcia.

Nagle na nasze głowy spadły kawałki lodu i drewna... W mgnieniu oka Casmetra przywołała góry lodowe niszczące wszystko na swojej drodze. Na własne oczy zobaczyłem tonącą tatalijską fregatę uszkodzoną ponad

wszelką możliwość naprawy, a obok niej rozdartą galereę Patrisa nabitą na wystający lodowy kolec.

Kiedy wszystko dobiegło końca, Casmetra bez słowa wróciła do swojej kabiny. Jeszcze długą chwilę stałem zmrożony sceną, która właśnie się rozegrała.

„Wiem, że uratowała mi życie... ale... ale Patris przypłacił to swoim. Nie dała mu nawet szansy...” – Mój umysł pędził w niewiadomym kierunku, a moje oczy uparcie wpatrywały się w znikającą za nami potworną górę lodową. – „Zawsze wiedziałem, że wcześniej czy później stracę swojego pierwszego oficera i innych bliskich przyjaciół. Ryzyko bycia piratem. Nie spodziewałem się jednak, że wydarzy się to dzisiaj...”

Następnego dnia dotarliśmy do celu – wyspy oznaczonej przez Xanthora. Był to niepozorny kawałek ziemi otoczony skalistymi górami. Słowa „Wyspa Mściwego Węża” zapisane ręką nieznanego podróżnika widniały na jednym z kamieni wystających z wody.

– Robi się coraz ciekawiej... co nie, Patris? – mruknąłem do siebie, biorąc porządną łyk rumu z flaszki.

LABIRYNT WĘŻA

– Nie widzę tutaj żadnego Rogu – podzieliłem się mą błyskotliwą obserwacją.

– Oczywiście, że nie, przyjacielu! Róg znajduje się w Labiryncie Węża, pod powierzchnią ziemi. I tylko ja wiem, jak się tam dostać! – oznajmiła Casmetra.

Zrobiła krok naprzód, rozłożyła szeroko ręce i zaczęła rzucać zaklęcie. Słowa kapłanki formowały się w płonące symbole i litery, które leciały w stronę gór i w nich znikwały. Kiedy w końcu umilkła, wewnątrz ziemi zaczęło wydawać z siebie metaliczny dźwięk przypominający walenie młota w kowadło. Rozległ się głos:

– HASŁO POTWIERDZONE. OTWIERANIE PRZEJŚCIA.

– Co to było? – zapytał Bidley z nutą niepokoju w głosie.

– Nie wiem – wzruszyła ramionami Casmetra. – Powiadają, że w ten sposób brzmi Wyrocznia Enroth.

– Do tysiąca diabłów! To jest... nie do opisanego! – zawołałem, gdy pomiędzy skałami otworzyło się złowieszcze, czarne przejście. Wewnątrz widoczna była kamienna drabina, której koniec niknął w ciemności. Bidley w jedną dłoń chwycił pistolet, a w drugą szablę.

– Musimy być nadzwyczaj ostrożni – ostrzegła kapłanka. – Poniżej znajduje się mnóstwo pułapek i iluzji.

Bidley skinął głową i wraz z bandą zaufanych wilków morskich zaczął schodzić w ciemność. Zanim zdążyliśmy z Casmetrą za nimi podążyć, znowu rozległ się metaliczny głos:

– DRUGI POZIOM OCHRONY NIEZATWIERDZONY.
WYCOFANIE DOSTĘPU.

Ostatni pirat właśnie się odwracał, by wyskoczyć, ale skały zamknęły się tuż przed jego nosem. Podbiegłem do litej skały i zacząłem gorączkowo uderzać pięścią i kopać w górską ścianę. Casmetra raz jeszcze próbowała rzucić zaklęcie, ale tym razem nie zadziałało. Nie ważne, ile rozżarzonych liter wysyłała w stronę gór, nie ważne, jak mocno waliłem w skały. Nic nie mogło ponownie otworzyć przejścia.

– Do stu beczek zjełczałego tranu! Najpierw tracę pierwszego oficera, a teraz mojego rodzonego brata! – krzychałem. Pięści broczyły mi krwią, ale nawet tego nie widziałem. Kto by się przejmował bólem w takiej sytuacji?! – Nieeeeee! – Dobyłem szabli i zacząłem siec skały. Na daremne.

– Uspokój się! – powiedziała Casmetra, kładąc dłoń na moim ramieniu. Chciała być delikatna... ale jej dotyk tylko bardziej podsycał moją wściekłość. – Twój brat żyje. Jest wewnątrz labiryntu. To, czy się wydostanie, zależy od niego!

– A nieee noooo... jak tak, to po prostu świetnie! – Uderzyłem w skałę ostatni raz. Próbowałem wyrównać oddech, ale i to przychodziło mi z trudem. Nie chciałem teraz widzieć jej twarzy, więc tylko rzuciłem wściekle, nie odwracając się:

– I co planujesz teraz zrobić?

Milczała długą chwilę. Potem spokojnie odpowiedziała:

– Wrócić do obozu i czekać na Bidleya. Jestem pewna, że sobie poradzi.

Bez słowa, rzuciłem szablę na bok, na co kapłanka lekko drgnęła. Potem ruszyłem do obozu.

„Tak, jak powiedziała...” – myślałem gorzko. Miała rację. Wiedziałem to... ale wcale nie było mi przez to lżej...

Tymczasem grupa Bidleya znalazła się w całkowitej ciemności. Jakiś czas wszyscy krzyczeli, ale w końcu zdali sobie sprawę, że żadne dźwięki nie docierają na zewnątrz... i że nie słyszą niczego z tamtej strony. Bidley chciał nakazać swoim ludziom zapalenie pochodni i zbadanie terenu, ale w chwili, gdy któryś z nich zrobił krok do przodu, miejsce rozjarzyło się dziwnym niebieskawym blaskiem. Dało się dzięki niemu zobaczyć kawałek przed sobą, ale nie aż tyle, żeby wiedzieć, jak daleko ciągną się te tunele. Załoga zaczęła eksplorować otoczenie, ale wkrótce stało się oczywiste, że są uwięzieni. Wylądowali w kompleksie wilgotnych jaskiń. Niemal bez zapasów. Sami.

– Nie ma drogi powrotnej! – Jeden z mężczyzn wpadł w panikę i pobiegł na oślep przed siebie. Na jego

szczęście przytomniejsi kamraci zdołali go uspokoić dobrze wymierzonym obuchem.

– Dokąd teraz, kapitanie? – zapytał z niepokojem jeden z wilków morskich.

– Naprzód – odpowiedział Bidley. – Albo wyjdziemy stąd z Rogiem, albo nie wyjdziemy wcale. Ufam, że szczęście nas jeszcze nie opuściło.

PODEJRZENIE

Zebrałem się na odwagę i poszedłem do Casmetry. Wpatrywała się w magiczną kulę i sprawdzała coś na rozłożonej na stole mapie. Kiedy usłyszała, że wchodzi do kajuty, podniosła się z niepokojem. Jej suknia szeleściła delikatnie przy każdym ruchu, przykuwając mój wzrok...

Potrząsnąłem głową i próbowałem spojrzeć w inną stronę. Obchodząc kapłankę, pochyliłem się nad stołem z kryształową kulą, by zerknąć, na co patrzyła.

– Uważaj! Zamienisz się w żabę! – powiedziała.

– Poważnie?! – krzyknąłem, odskakując od kuli. Tak na wszelki wypadek.

Na ten widok Casmetra szeroko się uśmiechnęła.

– Żartowałam. Ale żaby również tutaj widzę.

– Co? – zapytałem skonfundowany.

– Tatalianie – wyjaśniła. – Ich flota się wycofała, ale naprawiają swoje statki. Żołnierze są na brzegu, odzyskują siły. Niedługo znowu zechcą nas ścigać i zniszczyć. Prawdopodobnie myślą, że Regna zdecydowała się złupić Tatalię.

– Musimy ich jakoś powstrzymać – podniosłem mapę ze stołu i zacząłem wodzić po niej palcem, rysując ścieżkę od naszego statku do wybrzeża. – Powinniśmy zdobyć ten zamek na półwyspie, żeby wzmocnić naszą pozycję. W przeciwnym razie Bidley trafi w ręce tych żab. I psów.

– Ale nie po to tu przyszedłem... – zacząłem po krótkiej pauzie, wwiercając wzrok w jej oczy. Odpowiedziała mi pytającym spojrzeniem.

– Casmetro, mam podejrzenie, że gdy rzucałaś tamto zaklęcie, mogłaś uniknąć zniszczenia galery Patrisa.

– Co skłania cię do takich wniosków? – zapytała Casmetra, wydając się zaskoczona. – Takie zaklęcia nie są łatwe do kontrolowania. Są jak twoja armata. Nie możesz być pewien, gdzie dokładnie polecą kula, prawda? A gdy trafi, nie masz wpływu na spustoszenia, jakie poczyni.

– Mogę ustrzelić ptaka w locie! – wykrzyknąłem w szale. – I nie traktuj mnie protekcyjnie... Tam był Patris. Wiedziałem, że się nie dogadywaliście – nie odpuszczałem.

– Co? Czy naprawdę wierzysz, że skazałabym na śmierć własne uczennice i doskonałych żołnierzy tylko

z powodu jednego gderliwego dziada? – Casmetra tupnęła wymownie, a jej oczy zabłyśły.

– Ja... przepraszam, nie pomyślałem o tym – odpowiedziałem i usiadłem na łóżku całkowicie zmieszany. – Po prostu... ciągle o tym myślę. Patris nie żyje. Mój brat utknął w jaskiniach i tylko bogowie wiedzą, czy wyjdzie stamtąd żywy. Każdego wieczoru upijam się tylko po to, żeby się przespać.

Casmetra uśmiechnęła się delikatnie i podeszła do mnie.

– Jesteś zmęczony, Jeremy. Musisz trochę odpocząć – powiedziała, gładząc mnie swoimi delikatnymi dłońmi. Muszę przyznać, że jej zapach był naprawdę przyjemny.

– Rzeczywiście, trochę odpoczynku... to dobry pomysł – Uśmiechnąłem się.

WIEZIENIE

Bidley zbliżył się do zawalonego tunelu. Przez gruzy do jego uszu przebił się słaby, drżący głos:

– Hej, kolego! Słyszysz, jak tam chodzisz i nie brzmisz jak jakiś szurający nogami umarlak. Pomóż mi! Wypuść mnie stąd!

– Nie jestem twoim kolegą – odpowiedział spokojnie Bidley. – Najpierw powiedz mi, kim jesteś i co tu robisz.

– Mam na imię Dargem. Jestem tylko magiem, który był w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. Sam nie dam rady z tymi kamulcami.

„Dargem... Dargem... gdzie ja słyszałem to imię...” – zastanawiał się Bidley.

– Czy te manuskrypty, które znalazłem rozrzucone po drodze do tego miejsca, nie są przypadkiem twoje? – zapytał pirat.

– Mój... dziennik? A zastanawiałem się, gdzie się podział! Widzisz, bo wpadłem tu w pułapkę – odpowiedział głos.

– Czy szukałeś Rogu Otchłani?

– Tak. I ty też, jak przypuszczam... Nikt nie przychodzi tutaj, by odetchnąć świeżym powietrzem.

– Więc dlaczego miałbym wypuszczać rywala?

– Czekaj! – błagał Dargem. – Nie odchódź! Nie jestem dla ciebie żadnym rywalem! Nie potrzebuję już Rogu! Weź go dla siebie i zrób z nim, co chcesz! Dmij w niego, pij z niego rum, wsadź go sobie w... nie obchodzi mnie to. Ale beze mnie nie będziesz w stanie ominąć iluzji.

– Jakich iluzji? – zapytał zaniepokojony Bidley, podchodząc bliżej gruzowiska.

– Niektóre z węży morskich, które zobaczysz, nie są prawdziwe. Ale nie będziesz w stanie odróżnić prawdziwych od fałszywych bez magicznego zaklęcia, które znam – wyjaśnił więzień.

„Brzmi jak szaleniec i może być niebezpieczny! Nie powinienem wypuszczać kogoś takiego...” – wpadło Bidleyowi do głowy. Spojrzał na swoich kamratów. Wcześniej stadko szczurów przecisnęło się przez szpary w ścianie jaskini, a kilku piratów zaczęło je gonić. Inny członek załogi śmiał się, rozmawiając z pobliską skałą. A dwóch w kącie walczyło o pysznie wyglądający skórzany but...

Bidley wzruszył ramionami.

– W porządku. Przekonałeś mnie.

Umieść jeden żeton Wiru na pustym polu najbliższego kafelka Morza, a drugi na kafelku Centralnym Morza. Są one połączone – gdy twój Bohater wejdzie na pole z żetonem Wiru, zostanie natychmiast przeniesiony do drugiego Wiru.

WDZIĘCZNOŚĆ SZUBRAWCÓW

Objąłem nocną wachtę, by zebrać myśli. Opierając się o wanty z butelką rumu w rękę, spojrzałem w stronę góry, w której miał się znajdować Labirynt Węża.

„Patris... tak daleko od domu na tej odległej wyspie...” – myślałem o tym każdej nocy od czasu pamiętnej bitwy. Dziś nie było inaczej. – „Od tego domu, do którego nigdy nie wróci. Możliwe, że przeżył katastrofę, ale szanse są raczej niewielkie. Pewnego dnia odwiedzę tamten archipelag. Znajdę żonę i córkę Patrisa...” – Dopilem resztkę rumu z butelki i cisnąłem nią w stronę nabrzmiałego pełnią księżyca. – „...albo pomszczę je, jeśli lokalny gubernator skrzywdził je w jakikolwiek sposób. My, piraci, zawsze spełniamy ostatnie życzenie zmarłych”.

W chwili, gdy butelka wpadła do morza, w odległej części wyspy, pod ziemią, Bidley minął ostatniego z węży morskich i stanął przed skrzynią.

– Tam jest twój Róg! Leży w skrzyni – powiedział oschle Dargem. Patrzył niecierpliwie to na Bidleya, to na skrzynię. – Bierz go, szybko!

Ale gdy tylko pirat położył ręce na Rogu, usłyszał za swoimi plecami krzyk:

– Niewiarygodne! To nie iluzja! Nareszcie jest mój!

Następnie Dargem zadał mu cios w głowę i pochwycił skrzynię z artefaktem. Mury starożytnej krypty zaczęły się trząść. Kamienny ołtarz, na którym umieszczono skrzynię, zaczął się rozsypywać od coraz mocniejszych wstrząsów. Potem całe pomieszczenie zaczęło się unosić, niszcząc sufit labiryntu. Zanim Dargem zdążył zareagować, wyłoniło się na środku morza, tworząc wyspę kamiennych gruzów, które ciągnęło za sobą. Zdrajca uniósł Róg, ale nie wiedział, jak go użyć. Dargem magicznie przyzwał statek i szybko nań wskoczył, zabierając ze sobą nieprzytomnego Bidleya...



KAMPANIA PRYZYSTANI – POSTRACH MÓRZ

3. ZDRADA

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Przystań

Bohater frakcji: Jeremy albo dowolny Bohater Przystani

Armia frakcji: Garstka Okeanid, Garstka Wilków Morskich

Zasoby początkowe: 0 , 0 , 0 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Przeszukaj (4) talię Artefaktów.
- Przeszukaj (4) talię Zaklęć.
- 6 

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Obrońcy Zamkowego Posterunku, Obrońcy Regnańskiej Twierdzy

Armie Wroga:

- **Obrońcy Zamkowego Posterunku:**
Grupa Halabardników, Grupa Kuszniaków,
Grupa Kapłanów, Grupa Krzyżowców,
Grupa Czempionów
- **Obrońcy Regnańskiej Twierdzy:**
Grupa Krzyżowców, Grupa Czempionów,
★ Czarodzieje, ★ Niksy, ★ Haspidy

Talie Wroga:

- **Talia Obrońców Zamkowego Posterunku:**
4 × karta Mocy, 1 × karta Magii
- **Talia Obrońców Regnańskiej Twierdzy:** 2 × karta Mocy, 4 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Wroga: 1 × Magiczna Strzała, 1 × Piorun,
1 × Kula Ognia, 1 × Oślepienie

Umiejętność: karta Machiny Wojennej „Armata”*

Uwagi: Przygotuj 3 karty Muru oraz 1 kartę Wieży Łuczniczej. Będą one potrzebne podczas wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza.

**Nie aktywuj tej karty według podanych na niej zasad. Zamiast tego aktywuj ją dopiero wtedy, gdy karta Umiejętności każe ci to zrobić. Zignoruj koszt . Celem efektu tej karty jest jednostka najwyższego poziomu. Jeśli więcej niż jedna jednostka spełnia warunki wyboru celu, wybierz tę, której najbliżej 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.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Przystań (S9)

2 × kafelek Daleki (II–III)*:

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9) i Przystani (F25–F27)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Przystani (N22) i Zamku (N3, N6)

3 × kafelek Bliski Morza (IV–V):

- 3 × losowy kafelek Morza (W1–W6)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny ze Smoczą Utopią (C1)

**Po losowym wybraniu kafelków upewnij się, że co najmniej jeden z nich zawiera Punkt Handlowy.*

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Przystani. Ten kafelek jest już odkryty. Bohaterowie Wroga nie pojawiają się na mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Przystani obowiązują następujące zasady:

- Z kafelka Początkowego twój Bohater może przemieścić się tylko na kafelki Morza.
- Gdy twój Bohater przejmie kontrolę nad Miastem, zyskujesz 15 , 2  i 3 .
- Nie umieszczaj kostek swojej frakcji na polach z Osadami oraz Kopalniami ani nie zwiększaj swojego przychodu. Zamiast tego rozpatrz premię za **Oflagowanie** takiej lokacji dwukrotnie, jeśli znajduje się ona na kafelku Początkowym albo Dalekim, bądź trzykrotnie, jeśli znajduje się ona na kafelku Bliskim. Następnie na takim polu umieść czarną kostkę.
- Wejście na pole z Obeliskiem wywołuje wydarzenie fabularne opisane w wydarzeniach czasowych.



WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Oflaguj Smoczą Utopię.

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 „Jak wchodzić, to z przytupem”.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Skosztujesz smażonego węgorza?”.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Nocne rumowanki”.

7. runda:

- Przeczytaj fragment „Odpowiedzi i jeszcze więcej pytań”.

12. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa, to koniec – przegrywasz! Róg pozostaje w łapskach Dargema!

Gdy twój Bohater wejdzie na pole z Obeliskiem bez kostki twojej frakcji:

- Przeczytaj fragment „Chata proroka”.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem Zamku:

- Rozpocznij Walkę z **Obrońcami Zamkowego Posterunku**.

Gdy wejdiesz na środkowe pole kafelka Centralnego:

- Przeczytaj fragment „Regnańska twierdza”.
- Rozpocznij Walkę z **Obrońcami Regnańskiej Twierdzy**, zamiast walczyć z Armią Jednostek Neutralnych broniącą tego pola.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Epilog”.



OPOWIEŚĆ

CHATA PROROKA

Wybierz jedną z poniższych opcji. Po rozpatrzeniu wydarzenia umieść kostkę swojej frakcji na tym polu.

Piraci renegaci

Grupa piratów niezadowolonych z przywództwa Dargema chciałaby do ciebie dołączyć. Przyjmiesz ich do załogi?

- Wzmocnij 2 ★ lub ★ jednostki (w dowolnej kombinacji) w swojej armii za darmo.

Oblawa na smoki

Stara jasnowidzka wychodzi ze swojej pokrytej grzybami chaty i skrzeczy:

– Smoki... Smoki zagrażają zachodnim podziemiom tej krainy. Jeśli jesteś na tyle odważny, by je pokonać, wynagrodzę cię sówicę.

- Dobieraj z talii ★ Jednostek Neutralnych, póki nie wyciągniesz pierwszej karty Smoków. Wtasuj pozostałe dobrane karty z powrotem do talii. Rozpocznij Walkę z wyciągniętymi Smokami.

Jeśli przed Walką twój Bohater miał Poziom Doświadczenia niższy niż VI, po pokonaniu Smoków otrzymujesz 15 ☼ oraz 2 🌸, a twój Bohater zyskuje 1 ★.

Syrenie uroki

Urokliwa syrena oferuje ci swą pieśń, która pomoże ci pozbyć się smutków i żalu:

– Wspomnienia mogą być wielkim brzemieniem... pozwól mi zmniejszyć ich ciężar na dzisiejszy wieczór...

- Usuń ze swojej talii do 2 kart Zdolności lub Zaklęć. Jeśli Usuniesz w ten sposób przynajmniej jedną kartę, otrzymujesz 1 🌸. Wtasuj swój stos kart odrzuconych do talii M&M.

JAK WCHODZIĆ, TO Z PRZYTUPEM

Mała łódź uciekała przed paroma węzami, nie, kilkoma... nie, goniło ją całe mnóstwo węży! Wiatr nie bardzo sprzyjał i wyglądało na to, że ścigające potwory dogonią łajbę... Dobrze, że i bestie, i łódź były tylko kształtami z ciemnych chmur unoszących się na przepastnym, błękitnym niebie. Scena wydawała się statyczna, ale czerwony poblask świtu rozpałał ją i moją wyobraźnię dramatycznie płomiennym blaskiem...

Wtem, jakby dla podkreślenia tego dramatyzmu, nasz statek zaczął się trząść, a ja prawie przeleciałem przez wanty. Fale się uniosły, jakby pchane niewidzialnym wiatrem. Casmetra wybiegła ze swojej kabiny, by sprawdzić, co się dzieje. Wtedy, na naszych oczach, wydarzyło się coś niezwykłego – z powierzchni wody zaczął wyłaniać się ląd, wysyłając w naszą stronę jeszcze większe fale.

– Wszyscy na pokład! Wszyscy na pokład! – krzyczałem do załogi chrapiącej w kajutach. Potrzebowałem ich, by obrócić dziób statku i stanąć twarzą do fal. – Żagle na bakburtę!

Woda bulgotała na brzegu nowo narodzonej wyspy, a z morza wyłonił się potężny gejzer tryskający na lewo i prawo węzami morskimi. Na szczycie tej olbrzymiej fontanny unosił się magiczny statek.

– Bidley jest na pokładzie! – krzyknęła Casmetra, chwytając w moją stronę. Jej oczy były przysłonięte mleczną powłoką, gdy patrzyła w stronę statku. – Ale... jest z nim też ktoś inny. Nie! Zabrał Róg... i twojego brata!

Fale już prawie do nas docierały.

– Gotować się na UDERZENIE! – wykrzyczałem ostatnią komendę, opasując się liną. Casmetra, nieświadoma całej sytuacji, stała obok. Chwyciłem ją za talie. Fale uderzyły. Kilka pechowych dusz zostało porwanych przez ryczące morze.

– To Dargem – powiedziała ze złością kapłanka, patrząc za odpływającym statkiem.

– Ludzie za burtą! – krzyknął ktoś za nami. – Ludzie za burtą! – podjęły kolejne głosy.

– Co to jest Dargem? – spytałem, robiąc wszystko, by przekrzyczeć zamieszanie na pokładzie.

– Najemny mag. Pracował dla Regny – wtrącił się Diego, który zeskoczył właśnie na pokład. – ...a ściślej dla jednego z jej lordów. To jest istne gniazdo żmij! Wszyscy próbują wymyślić, jak wbić sztylety innym w plecy. Jeden z tych lordów chciał zdobyć Róg Otchłani, a że pragnął go bardziej niż wy... Wysłał Dargema.

– Do cholery... musimy ich natychmiast ścigać! Diego, przygotuj statki! – rozkazałem.

Ścigaliśmy Dargema, ale ostatecznie zniknął za wyspą. Zamiast go dopaść, zostaliśmy powitani przez flotę Regny. Mieliśmy tylko garść statków, więc musieliśmy salwować się ucieczką.

Założyliśmy obóz na małej wyspie i postanowiliśmy zebrać siły do uderzenia na twierdzę Dargema, gdzie trzyma Róg i więzi mojego brata. Mam nadzieję, że Bidley jest bezpieczny.

SKOSZTUJESZ SMAŻONEGO WĘGORZA?

– Jeremy. – Casmetra uśmiechnęła się. – Mam więcej dobrych wiadomości. Kradzież Rogu obudziła węże morskie. Teraz pływają po całym oceanie.

– To świetna wiadomość, przynajmniej będziemy mieć mnóstwo smażonego węgorza.

– Głuptasie – odparła z delikatnym uśmiechem. – Te stworzenia wciąż czują, że muszą chronić Róg Otchłani. Ale nie są w stanie zdecydować, czy trzeba go zwrócić na miejsce, czy strzec tam, gdzie się aktualnie znajduje. Mogę więc rzucić na nie czary, by sprawić, żeby węże, które chcą zwrócić Róg na miejsce, pomogły nam pokonać tego zdrajcę, Dargema.

– To jest bardzo dobry pomysł – zgodziłem się. – Ale co im powiemy, gdy zdobędziemy już Róg od Dargema? „Rozejść się, tylko żartowaliśmy”?

– Wy, mężczyźni, zawsze staracie się myśleć 20 kroków do przodu – powiedziała Casmetra, przewracając oczami.

Nie mogłem powstrzymać się od śmiechu, widząc jej reakcję. Ale mimo wszystko, z pewnością nie odrzuciłbym pomocy węży morskich. Zdecydowanie ich potrzebujemy przed ostateczną bitwą. Nawet jedna z tych pięknych bestii jest w stanie zatopić fregatę!

NOCNE RUMOWANKI

Dzisiaj usłyszałem od moich ludzi, że korsarze Dargema złupili nasze statki zaopatrzeniowe i odpłynęli w stronę zachodzącego słońca... To nie była wiadomość, której oczekiwałem. Na szczęście dostałem również zaproszenie na wieczór od mojej starej przyjaciółki – butelki rumu.

– O co my w ogóle walczymy? Co ja w ogóle zrobię z tym całym Rogiem...? Cała ta walka jest bezsensowna... – mruknąłem do mej szklanej towarzyszki. Nasunęło mi to doskonały pomysł... Postanowiłem napisać list do Dargema. W tym czasie mój umysł nie był całkowicie jasny... Oto co napisałem:

Dargemie! Pisze Jeremy Albatross, Admirał Regnańskiej Armady. Wszedłeś mi w drogę i uprowadziłeś mojego brata. Uwolnij go natychmiast i oddaj nam artefakt! Jeśli to zrobisz, obiecuję, że ty i twoi ludzie będziecie mogli opuścić wyspę bez szwanku.

W tej rundzie nie otrzymujesz żadnego przychodu 🍷.

ODPOWIEDZI I JESZCZE WIĘCEJ PYTAŃ

Dargem nie spieszył się z odpowiedzią. Myślę, że to tylko kolejny dowód jego głupoty i niezdolności do krytycznego myślenia – całkowite przeciwieństwo mnie, bo przecież ja mam go w nadmiarze. Jego list brzmiał następująco:

Samozwańczy Admirale Gieniu Kuropatwo! Spędziłem w tych jaskiniach zdecydowanie zbyt wiele czasu, czekając, aż szczęście się do mnie uśmiechnie i podeśle mi podróżnika, którego pech prześladowe jeszcze bardziej niż mnie. I tak się stało. Zasluguje na Róg – choć jeszcze nie wiem, jak on działa. Masz statki, więc sugeruję, byś spływał. Twój brat jest jedynie gwarancją mojego bezpieczeństwa. Jak tylko odejdiesz, zostanie uwolniony.

Dargem

Urocz.

Choć jego słowa brzmiały jak bełkot szaleńca, nie dały mi spać przez całą noc. Dlatego rano pierwsze co zrobiłem, to wezwałem Casmetrę do mojej kabiny i powiedziałem jej, że myślę o wycofaniu się, aby zapewnić bezpieczne uwolnienie Bidleya. Oczy kapłanki rozszerzyły się.

– Jeremy! Jak możesz rozważać coś takiego! – wykrzyknęła.

– Moglibyśmy uratować Bidleya i uniknąć niepotrzebnego rozlewu krwi – zacząłem, ale Casmetra przerwała mi.

– Nawet nie wyobrażasz sobie jaką szumowiną jest Dargem i co naprawdę jest tu stawką. Róg Otchłani jest jednym z najpotężniejszych artefaktów, jakie kiedykolwiek stworzono. Nie ma wzmianki o tym, kto go zrobił, prawdopodobnie powstał przed Ciszą. To jest dar z Czasów Cudów! Jeśli tylko dowiemy się, jak on działa, będziemy niczym bogowie! – wyjaśniła podekscytowana kapłanka. Podeszła do stołu i ku mej uciesze pociągnęła łyk rumu. – Dargem jest łajdakiem i złoczyńcą. Jedynym powodem, dla którego jeszcze nie zabił Bidleya, jest to, że jesteśmy w pobliżu. Jeśli odejdiesz, zamorduje go i nakarmi nim rekiny. Zrozum to. Chyba że... jesteś tchórzem? – zapytała z wyrzutem w oczach.

– Nie, o pani. Jeremy Albatross to najodważniejszy i najśmielszy pirat między Enroth, Antagarichem i Jadame! – oświadczyłem, zrywając się na równe nogi.

– I właśnie za to cię kocham – zaśmiała się, obejmując mnie.

REGNAŃSKA TWIERDZA

Zarys regnańskiej twierdzy złowrogo majaczył na tle stromych klifów. Osadzona w skalistej paszczy wyglądała, jakby gotowa była połknąć każdego, komu powinie się noga. A przynajmniej takie wyobrażenia kłębiły mi się w głowie, gdy wraz z moimi ludźmi wspinałem się na zdradliwe klify. Hak w mojej dłoni i bezdenna, żarłoczna otchłań poniżej... Postanowiłem zaatakować o zmierzchu. Wspinaczka na skałę zajęła sporo czasu, ale potrzebowaliśmy każdej możliwej przewagi, jeśli mieliśmy odzyskać Bidleya... w jednym kawałku.

Mimo to, nasz atak z zaskoczenia okazał się tylko częściowym sukcesem. Kiedy ruszyliśmy na pierwszych strażników na głównym placu, piorun uderzył zaledwie kilka cali od mojej głowy, obsypując wszystko wokół skalnymi okruchami. Gdy spojrzałem w górę, zobaczyłem skrytą w cieniu postać w oknie pobliskiej wieży. Musiał to być mag.

„Czy to był Dargem?” – zastanawiałem się. Cóż, w tym momencie nie miało to większego znaczenia. Moi ludzie otwierali już bramy, by ułatwić reszcie szturmowanie twierdzy.

Umieść kartę Wieży Łucznicznej w jednym z rogów planszy Walki po stronie Bohatera AI. W drugim rogu po tej samej stronie planszy umieść ★ Czarodziejów. Następnie otocz Wieżę Łuczniczą trzema kartami Muru. Pozostałe jednostki Armii tego Bohatera AI rozmieść na środkowej linii planszy. Rozpocznij Walkę z Obrońcami Regnańskiej Twierdzy.

Na początku Walki, zanim poruszy się którakolwiek z jednostek, możesz zagrać 2 karty, a następnie dobrać 2 karty.

EPILOG

Obrona regnańskiej twierdzy została rozbita, a Casmetra z Jeremym wbiegli do środka. Dargem porzucił jeńca, złapał Róg i czym prędzej udał się na najwyższą wieżę.

Podczas gdy Jeremy pomagał bratu zrzucić krępujące go liny, Casmetra zagrzmiała:

– Oddaj Róg! Natychmiast!

– Nigdy! – wrzasnął Dargem. Po chwili malujące się na jego twarzy przerażenie ustąpiło zaciętości. – Zdradziłaś mnie i pozostawiłaś samemu sobie! Teraz wiem, co muszę zrobić! – Ujawszy artefakt w obie ręce, Dargem nabrał powietrza, by zadać w Róg.

– Stój! – Casmetra wydała z siebie przeszywający krzyk, uwalniając jednocześnie mistyczne energie w jego kierunku.

Magiczna eksplozja, która nastąpiła, była tak potężna, że ziemia zadrżała. Potem zadrżała ponownie. Prawie połowa twierdzy zawaliła się, gdy u jej stóp zaczął formować dziwny wir.

Jedyną rzeczą, którą zapamiętał Jeremy, była jego desperacka próba wspięcia się wyżej oraz krzyk Casmetry:

– Głupcze! Przez ciebie zostaniemy wciągnięci do innego wymiaru!

Kilka godzin – a może tygodni? – później Jeremy ocknął się na brzegu morza. Gdzie był Bidley? I co się stało z artefaktem? Czy to był już koniec legendy o Rogu Otchłani?



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).

OPUSZCZONY STATEK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać** (2) talię Artefaktów. Jeśli to zrobisz, zyskujesz dodatkowo 2 🍷.

WRAK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć i rozpatrz 2 🎲.

SZCZĄTKI STATKU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 2 .

MORSKA BECZKA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć i rozpatrz 1 .

ROZBITEK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Przeszukaj (2) talię Artefaktów.

SYRENY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Bohater odwiedzający tę lokację otrzymuje 1 dodatkowy PR w tej turze. Ponadto otrzymujesz żeton .

SKRZYNIA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć kością Ataku. Zależnie od wyniku, wykonaj jedną z poniższych akcji:

-  **+1** – **Przeszukaj (1)** talię Artefaktów.
-  **0** – Zyskaj 5 .
-  **-1** – Nie rób nic.

PORZUCONY TOWAR



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć kością Ataku. Zależnie od wyniku, wykonaj jedną z poniższych akcji:

-  **+1** – Rzuć i rozpatrz 2 .
-  **0** – Rzuć i rozpatrz 1 .
-  **-1** – Nie rób nic.

ŚWIĄTYNIA MORZA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 10 . Ponadto **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów.

BOJA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton .

PUSZKA PANDORY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć wskazaną liczbą albo i rozpatrz jedną z nich.

GRÓB



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton i 3 . Ponadto **Przeszukaj (1)** talię Artefaktów.

KAPLICZKA MAGICZNEGO SYMBOLU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać (2)** talię Zaklęć.

KAPLICZKA MAGICZNEJ INKANTACJI



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz zapłacić 3 , aby **Przeszukać (2)** talię Zaklęć.



W holdzie Docentowi Picolanowi

Założycielowi projektu Horn of the Abyss

Specjalne podziękowania dla twórców Horn of the Abyss:

Agar, Alex-ander, Alina Besanidou, Balkron, baratorch, crackedmind, deferatto, diavolschina, Dmitriy Gravchenko, Don_ko, DrSlash, Entuser, Erolast, Fatalist, FCst1, gotthit, Gruk, Hapuga, Heetch, Igor Kudra, IQUARE, Klejnot Nilu, Lampik_LMr, Maestro, Maigret, Mantiss, Morn, Mugais, nosferatu, nik312, parovozovoz, Raistlin, Roman Kupriyanov, Rusha, Sav, Sergey Kapustin, Sirius, SoVa, Spartak, Starseeker, tarren, Tevye, Vade Parvis, void_17, weakref, Wic, XEL, yoggi



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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Technical writing: Hermanni 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 „Ivicia” 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 Oglaszają: 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