

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



BITWY MORSKIE
KSIĘGA MISJI

W tym rozszerzeniu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** czeka na was sporo nowości takich jak nowe żetony, nowe scenariusze w tym scenariusz do rozgrywki solo, a także garść opcjonalnych zasad, które pozwolą wam zmodyfikować każdy scenariusz.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2	4. Tryb kooperacyjny	10
2. Nowe elementy gry	3	a) Barbarzyńcy	11
a) Neoprenowe plansze Walki	3	5. Tryb starcia	14
b) Walka Morska	3	a) Trzęsawisko „Macka Gorlama”	14
c) Żetony Ulepszonej Zdolności	4	6. Tryb solo	16
d) Karty Ulepszonych Zdolności	4	a) Wyspa ognia	16
e) Żetony Banków Stworzeń	5	7. Lokacje fabularne	18
f) Żetony Ulepszonej Jednostki	5	a) Lokacje fabularne	18
g) Karty Jednostek Banków Stworzeń	5	b) Kafelki specjalne	18
h) Walka w Banku Stworzeń	6	8. Paragrafy	19
3. Lista Banków Stworzeń	7	9. Twórcy	23

KOMPONENTY

1 Księga Misji

2 neoprenowe plansze Walki

50 kart Jednostek Banków Stworzeń

32 karty Ulepszonych Zdolności

24 żetony Banków Stworzeń

10 żetonów Ulepszonej Zdolności

9 żetonów Ulepszonych Jednostek

4 kości Ataku



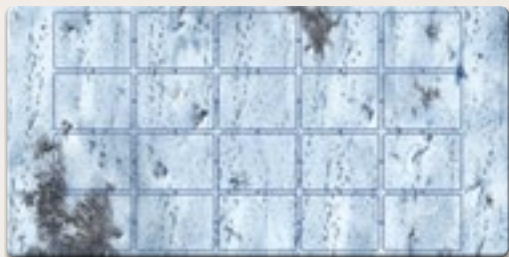
Version: 1.0 PL

NOWE ELEMENTY GRY

NEOPRENOWE PLANSZE WALKI

Rozszerzenie to obejmuje dwie dodatkowe plansze Walki. Na jednej stronie każdej z nich znajduje się zwykła plansza Walki, a na drugiej – plansza Walki Morskiej.

Zwykłymi planszami możecie zastąpić kartonową planszę z zestawu podstawowego. Dodatkowe plansze z pewnością przydadzą wam się podczas rozgrywek z udziałem większej liczby osób. Jeżeli macie już trochę doświadczenia w grze, możecie wykorzystać je do wykonywania Walki symultanicznych (na przykład w scenariuszach kooperacyjnych), co pozwoli wam zminimalizować typowe dla rozgrywek wieloosobowych przestoje.



Z pomocą kilku banalnych zasad plansza Walki Morskiej urozmaici wasze potyczki w morskich lokacjach. Więcej szczegółów znajdziecie w sekcji Walka Morska poniżej.



WALKA MORSKA

Jeżeli w scenariuszu, który przygotowujesz, pojawiają się kafelki Morza, możesz zdecydować, że Walki na morskich lokacjach będziesz rozgrywać na planszy Walki Morskiej zamiast na zwykłej planszy Walki. Układ tej alternatywnej planszy nieznacznie różni się od zwykłej planszy Walki –

nie ma na niej bowiem dwóch środkowych pól. W związku z powyższym jednostki  muszą obejść te brakujące pola bokiem, by dostać się na drugą stronę planszy. W przypadku jednostek  sprawa ma się nieco inaczej, mogą one bowiem przelecieć nad tymi „brakującymi polami”, ale nie mogą się na nich zatrzymać, tak jak nie mogą poruszyć się poza planszę.

Jeśli postanowisz wypróbować ten wariant Walki, miej się na baczności – niektóre bitwy mogą okazać się zaskakującym wyzwaniem!



kafelki Morza

ŻETONY ULEPSZONEJ ZDOLNOŚCI

Żeton ten pozwoli ci ulepszyć swoją następną kartę Zdolności (patrz następna sekcja). Możesz go użyć w chwili zdobycia nowej karty Zdolności, niezależnie od tego, czy pozyskasz ją, awansując na kolejny PD, odwiedzając lokację, czy w jeszcze inny sposób. Gdy otrzymasz żeton Ulepszonej Zdolności, umieść go na swojej planszecie Bohatera. Odrzucisz go po użyciu. Żetony tego rodzaju będziesz zdobywać jako nagrody w niektórych lokacjach.



żetony Ulepszonej Zdolności

Przykład:

Crag Hack awansuje na II PD. Kontrolujący go gracz **Przeszukuje (2)** talię Zdolności i dobiera z niej dwie karty. Trafiają mu się **Atak** oraz **Mądrość**. Gracz postanawia zachować **Atak**, a **Mądrość** odkłada na stos kart odrzuconych.



Może teraz użyć żetonu Ulepszonej Zdolności do ulepszenia nowo zdobytej karty, ale może też zachować go na później. Gracz postanawia skorzystać z niego – **Usuwa** więc kartę Zdolności „**Atak**” i w jej miejsce bierze kartę Ulepszonej Zdolności „**Atak**”.



KARTY ULEPSZONYCH ZDOLNOŚCI

Karty te działają tak samo jak zwykłe karty Zdolności, a różnią się od nich jedynie tym, że mają tylko jeden efekt – który nie wymaga wykorzystywania . Gdy zdobędziesz kartę Zdolności, możesz wykorzystać żeton Ulepszonej Zdolności, by zamienić ją na jej ulepszoną wersję. Gdy to zrobisz, **Usuń** zastąpioną kartę Zdolności (nieulepszoną). Talię Ulepszonych Zdolności trzymaj **odkrytą** obok talii Zdolności.

UWAGA: Każda karta Ulepszonej Zdolności występuje w tylko jednym egzemplarzu. Jeśli więc jedna osoba zdobędzie daną Ulepszoną Zdolność, nie zdobędzie jej już nikt inny. We wcześniejszym przykładzie wybór Craga Hacka sprawił, że żaden inny Bohater nie ulepszy już swojego **Ataku**. Miej to na względzie, decydując, czy czekać na swoją upragnioną Zdolność, czy ulepszyć inną, by móc z niej od razu korzystać.



karta Zdolności

karta Ulepszonej Zdolności

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. Nazwa | 3. Efekt Mistrzowski |
| 2. Efekt Podstawowy | 4. Karta związana z frakcją* |

*Choć karta tego rodzaju może zostać dodana do talii M&M dowolnej frakcji, korzystać z niej może wyłącznie frakcja, z którą dana karta jest związana. Jeśli podczas **Przeszukiwania** talii Zdolności wyciągniesz kartę związaną z nie swoją frakcją, możesz taką kartę **odrzuć** (na stos kart odrzuconych talii Zdolności), a w jej miejsce dobrać nową kartę. Karty oznaczone ikoną mogą być używane wyłącznie przez Nekropolię.

ŻETONY BANKÓW STWORZEŃ

Ten nowy rodzaj żetonu pozwoli wam zmienić zablokowane pola w lokacje, które można odwiedzić. Żetony Banków Stworzeń dzielą się na dwa rodzaje – Bliskie oraz Dalekie – i odpowiadają one analogicznie nazwanym kafelkom Mapy. Na odwrocie żetonów widnieją te same cyfry rzymskie, co na kafelkach, dzięki czemu bez problemu je rozróżnicie. Żetonów Bliskich możecie używać na kafelkach Bliskich, a żetonów Dalekich – na kafelkach Dalekich.

Gdy odkryjesz kafelek Bliski albo Daleki, możesz zastąpić jedno z jego zablokowanych pól żetonem Banku Stworzeń (odpowiadającym typowi kafełka). Po wejściu na takie pole musisz pokonać strzegącą go Armię Neutralną (zobacz sekcja **Walka w Banku Stworzeń** na str. 6), rozpatrzeć efekt pola, a następnie oznaczyć je czarną kostką tak jak w przypadku każdej innej lokacji Jednorazowej.

Przed rozpoczęciem gry rozdzielcie żetony Banków Stworzeń na dwie puli – żetonów Bliskich (IV–V) i Dalekich (II–III). Przemieszczajcie zakryte żetony w każdej puli i umieśćcie je w nieopodal mapy.



*żeton Banku
Stworzeń (Daleki)*



*żeton Banku
Stworzeń (Bliski)*

ŻETONY ULEPSZONEJ JEDNOSTKI

Te żetony reprezentują ulepszone Jednostki Neutralne. Gdy taki żeton zostanie umieszczony na jednostce, zapewnia jej jedną z następujących premii: +2 , +1 , +1  albo +1 . Premia ta obowiązuje tak długo, jak długo żeton znajduje się na jednostce.

Jednostka z żetonem Ulepszenia przypomina nieco wzmocnioną jednostkę frakcyjną. Gdyby Ulepszona Jednostka Neutralna miała otrzymać łącznie co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jej maksymalna liczba , zadaj jej  do jej maksymalnej . Następnie odrzuć żeton Ulepszenia wraz z leżącymi na jednostce żetonami , po czym zadaj jej pozostałe obrażenia (jeśli w sumie było ich więcej niż , odejmując je od jej (nowej) maksymalnej liczby . Jeśli Jednostka Neutralna bez żetonu Ulepszenia otrzyma co najmniej tyle obrażeń, ile wynoszą jej maksymalne , ginie normalnie.

Kiedy pokonasz jednostkę w Banku Stworzeń, zamiast odrzucać jej kartę, odłóż ją z powrotem do talii Jednostek Banków Stworzeń.

Zakryj wszystkie żetony Ulepszonej Jednostki (tak, by nie było widać ich premii), a stworzoną w ten sposób pulę umieść obok talii Jednostek Banków Stworzeń. Za każdym razem gdy będziesz potrzebować takiego żetonu, **wylosuj** jeden z puli. Kiedy zwrócisz jakiś żeton do puli, przemieszaj ją.



żetony Ulepszonej Jednostki

KARTY JEDNOSTEK BANKÓW STWORZEŃ

Karty te reprezentują Jednostki Neutralne broniące Banków Stworzeń. Każda taka lokacja ma swój zestaw 4 jednostek, z którymi będziesz walczyć, gdy ją odwiedzisz. Ponieważ te karty nie są losowane, talia Jednostek Banków Stworzeń, na którą się składają, nie wymaga tasowania i jest zawsze odkryta. Umieść talię Jednostek Banków Stworzeń obok talii Jednostek Neutralnych. Aby zapoznać się z listą jednostek strzegących Banków Stworzeń, zajrzyj na stronę 7.

UWAGA: W niektórych Bankach Stworzeń w ramach nagrody możesz zdobyć Ulepszoną Jednostkę. Taką jednostkę również będziesz oznaczać żetonem Ulepszonej Jednostki, który będziesz losować za każdym razem, gdy wystawisz ją do Walki.



karta Jednostki Banku Stworzeń

WALKA W BANKU STWORZEŃ



G – strefa rozstawienia jednostek gracza

N – strefa rozstawienia Jednostek Neutralnych

Kiedy rozpoczniesz Walkę w Banku Stworzeń, rozmieść do 5 swoich jednostek w strefie rozstawienia jednostek gracza. Następnie sprawdź na Liście Banków Stworzeń, jakie jednostki strzegą tej lokacji (str. 7). Weź te jednostki z talii Jednostek Banków Stworzeń i rozmieść je losowo na polach należących do strefy rozstawienia Jednostek Neutralnych.

W zależności od poziomu trudności gry weź następującą liczbę żetonów Ulepszanej Jednostki:

- **Łatwy:** 1 żeton
- **Normalny:** 2 żetony
- **Trudny:** 3 żetony
- **Niemożliwy:** 4 żetony

Każdy z nich zapewnia jedną z następujących premii do jednej ze statystyk jednostki, na której się znajduje: +1 , +1 , +1  albo +2 . Losowo rozdziel wskazaną liczbę żetonów Ulepszanej Jednostki pomiędzy Jednostki Neutralne strzegące Banku Stworzeń – na jednej jednostce możesz położyć co najwyżej jeden żeton. Każda jednostka z takim żetonem nazywa się jednostką Ulepszoną, gdyż jedna z jej statystyk została zwiększona (zgodnie ze wskazaniem żetonu).

Większa liczba Ulepszonych Jednostek oznacza trudniejszą Walkę, ale i większą nagrodę, którą otrzymasz, gdy je pokonasz. Ponadto za każdą Ulepszoną Jednostkę, którą uda ci się pokonać, zdobędziesz nagrodę dodatkową. Jeżeli nagrodą będzie jednostka, weź kartę wskazanej Jednostki z talii Jednostek Banków Stworzeń. Gdy nagrodą będzie Ulepszona Jednostka, jej żeton będziesz losować za każdym razem, gdy wystawisz ją do Walki.

Ponieważ Walki w Banku Stworzeń często będą okazywać się bardziej wymagające, w ich przypadku – podobnie jak w przypadku Walki przeciwko ★ Jednostkom Neutralnym – **nie obowiązuje limit rund**. Nie musisz

się więc śpieszyć, ani wydawać dodatkowych PR na ich przedłużenie.

UWAGA: Banki Stworzeń nie mają przypisanej Trudności Pola, co oznacza, że na tych lokacjach Szybka Walka nigdy nie będzie mieć miejsca. Co więcej, Walka na nich nie zapewnia żadnego , ale za to w nagrodę będziesz mieć szansę zdobycia mnóstwa Zasobów.





LISTA BANKÓW STWORZEŃ

OPUSZCZONY STATEK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Żywiołaki Wody

Nagroda: oraz 7

Dodatkowo: 2 za każdą Ulepszoną Jednostkę, a także **Przeszukaj (X)** talię Zaklęć, gdzie X jest liczbą Ulepszonych Jednostek.

UWAGA: To pole nie jest uważane za pole morza.

PIRAMIDA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 2 × Złote Golemy, 2 × Diamentowe Golemy

Nagroda: **Przeszukaj (5)** talię Zaklęć.

Dodatkowo: Za każdą Ulepszoną Jednostkę możesz Usunąć 1 kartę Zaklęcia, Zdolności bądź Artefaktu ze swojej ręki albo stosu kart odrzuconych, by **Przeszukać (5)** odpowiadającą tej karcie talię.

WRAK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Upiory

Nagroda: oraz 5

Dodatkowo: 2 za każdą Ulepszoną Jednostkę, a także **Przeszukaj (X)** talię Artefaktów, gdzie X jest liczbą Ulepszonych Jednostek.

UWAGA: To pole nie jest uważane za pole morza.

ROJOWISKO OŚLIZGÓW SMOCZYCH



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Oślizgi Smocze

Nagroda: 1 × Oślizgi Smocze

Dodatkowo: Jeżeli Banku Stworzeń strzegły co najmniej 2 Ulepszone Jednostki Oślizgów Smoczyc, zamiast zwykłej jednostki otrzymujesz Ulepszone Oślizgi Smocze.

SIEDLISKO MEDUZ



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Meduzy

Nagroda: 6 oraz 1

Dodatkowo: 3 albo 1 za każdą Ulepszoną Jednostkę

KRASNOLUDZKI SKARBIEC



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Krasnoludy

Nagroda: 7

Dodatkowo: 3 za każdą Ulepszoną Jednostkę

TARAS GRYFÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Gryfy

Nagroda: 1 × Gryfy

Dodatkowo: Jeżeli Banku Stworzeń strzegły co najmniej 2 Ulepszone Jednostki Gryfów, zamiast zwykłej jednostki otrzymujesz Ulepszone Gryfy.

GNIAZDO NAG



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Nagi

Nagroda: 6 oraz 2

Dodatkowo: 6 oraz 1 za każdą Ulepszoną Jednostkę

KRYPTA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 1 × Szkielety, 1 × Zombie, 1 × Upiory,
1 × Wampiry

Nagroda: 6

Dodatkowo: 2 za każdą Ulepszoną Jednostkę

SKRYTKA DIABLIKÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Chowańce

Nagroda: 3

Dodatkowo: 1 za każdą Ulepszoną Jednostkę

KRYJÓWKA CYKLOPÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 4 × Cyklopy

Nagroda: 8  oraz 2 

Dodatkowo: 2  oraz 1  za każdą Ulepszoną Jednostkę

SMOCZA UTOPIA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Jednostki: 1 × Czarne Smoki, 1 × Złote Smoki,
1 × Kryształowe Smoki, 1 × Czarodziejskie Smoki

Nagroda: 40  oraz **Przeszukaj (3)** talii Artefaktów.

Dodatkowo: Za każdą Ulepszoną Jednostkę
Przeszukaj (5) talii Artefaktów albo Zaklęć.

UWAGA: Gdy opis scenariusza odwołuje się do Smoczej Utopii, chodzi o lokację z kafelka Centralnego, a nie o Smoczą Utopię jako rodzaj Banku Stworzeń. To dwie różne lokacje. Innymi słowy, o ile nie napisano wprost, że jest inaczej, Bank Stworzeń typu Smocza Utopia **nie kwalifikuje się** jako Smocza Utopia na potrzeby spełniania warunku zwycięstwa dotyczącego Smoczej Utopii. Bank Stworzeń typu Smocza Utopia może jednak pozwolić ci spełnić inne warunki zwycięstwa, jak na przykład odwiedzenie każdej lokacji na kafelku.





TRYB KOOPERACYJNY

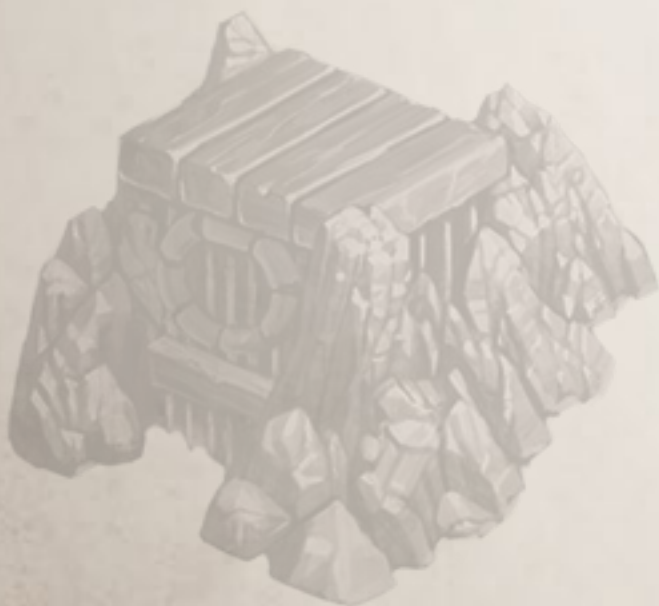
W tym trybie rozgrywki gracze są sojusznikami – próbują osiągnąć wspólny cel i „pokonać” scenariusz.

W przypadku Walk z Jednostkami Neutralnymi posłużcie się zasadami z trybu solo (str. 33 *Księgi Zasad* – Tryb Solo, Walka AI). Dodatkowo, gdy Bohater odwiedza Punkt Handlowy, poza zwykłymi efektami tej lokacji (str. 36 *Księgi Zasad* – Tabela cen) może również przekazywać Zasoby innym graczom.

W przypadku scenariuszy kooperacyjnych warunki zwycięstwa mogą obejmować:

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

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





Zbierzcie siły, zanim Barbarzyńcy opuszczą swoje ziemie i zaleją wasze królestwa. Uważajcie, są silniejsi, niż się spodziewacie! Współpraca może być waszą najlepszą bronią.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–4 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 3 × kafelek Bliski (IV–V) z Obeliskiem
- 4 × kafelek Daleki (II–III)

Scenariusz 3-osobowy:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV–V) z Obeliskiem
- 6 × kafelek Daleki (II–III)

Scenariusz 4-osobowy:

- 5 × kafelek Początkowy (I)
- 5 × kafelek Bliski (IV–V) z Obeliskiem
- 8 × kafelek Daleki (II–III)

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10

4

0

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko
- Ratusz

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Położony w środku Mapy kafelek Początkowy należy do Wroga. Umieście go tak, jak pokazano na przedstawionym dalej układzie mapy.
- Zalecamy użycie frakcji Twierdzy jako **Miasta Wroga**. Jeśli jednak nie macie tego rozszerzenia, wykorzystajcie dowolną inną frakcję, która nie bierze udziału w rozgrywce.

W trakcie gry:

- Gracze mogą wymieniać się artefaktami. By to zrobić, ich Bohaterowie muszą znajdować się na sąsiadujących polach.
- Gracze nie mogą **Oflagowywać** lokacji, które zostały już **Oflagowane** przez innego gracza.
- Żaden Bohater nie może wejść na pole **Miasta Wroga**, póki wszystkie kafelki Bliskie nie zostaną odkryte, a każdy Obelisk nie zostanie odwiedzony przynajmniej raz przez któregośkolwiek z graczy.
- Gdy gracz odwiedzi Obelisk, otrzymuje żeton Ulepszonej Zdolności.
- Gdy gracz wejdzie na pole **Miasta Wroga**, inicjuje Walkę przeciwko następującej armii: 3 × Grupa jednostek oraz 2 × Garstka jednostek.
- Jeżeli gracz zwycięży w tej Walce, umieszcza na polu **Miasta Wroga** kostkę swojej frakcji – to pole uważa się za odwiedzone, ale tylko przez

tego gracza. Każda frakcja może odwiedzić **Miasto Wroga** raz, co oznacza, że na jego polu może znajdować się kilka kostek (każda innej frakcji).

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Jeśli na polu z Miastem Wroga znajdują się kostki wszystkich frakcji, gra kończy się zwycięstwem graczy.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 11. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.



SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



SCENARIUSZ 2-OSOBOWY

**SCENARIUSZ
4-OSOBOWY**





TRYB STARCIA

TRZĘSAWISKO „MACKA GORLAMA”

Trzęsawisko „Macka Gorlama” zawsze było ubogie w surowce – pewnie dlatego Gorlam opuścił je wkrótce po zasiedleniu. Twoim zadaniem jako szefa jednej z dwóch rywalizujących frakcji jest zajęcie wszystkich źródeł surowców w okolicy – w przeciwnym razie zostaniesz wyparty przez wroga.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

16 

4 

1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„15” 

„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:

- Gdy gracz wygra Walkę w Banku Stworzeń, prócz normalnych nagród otrzymuje żeton Ulepszonej Zdolności.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Jeśli na koniec rundy którakolwiek z frakcji kontroluje co najmniej 6 Kopalń, rozegrajcie jeszcze jedną rundę. Na koniec tej rundy zwycięża osoba z największą liczbą Kopalń.

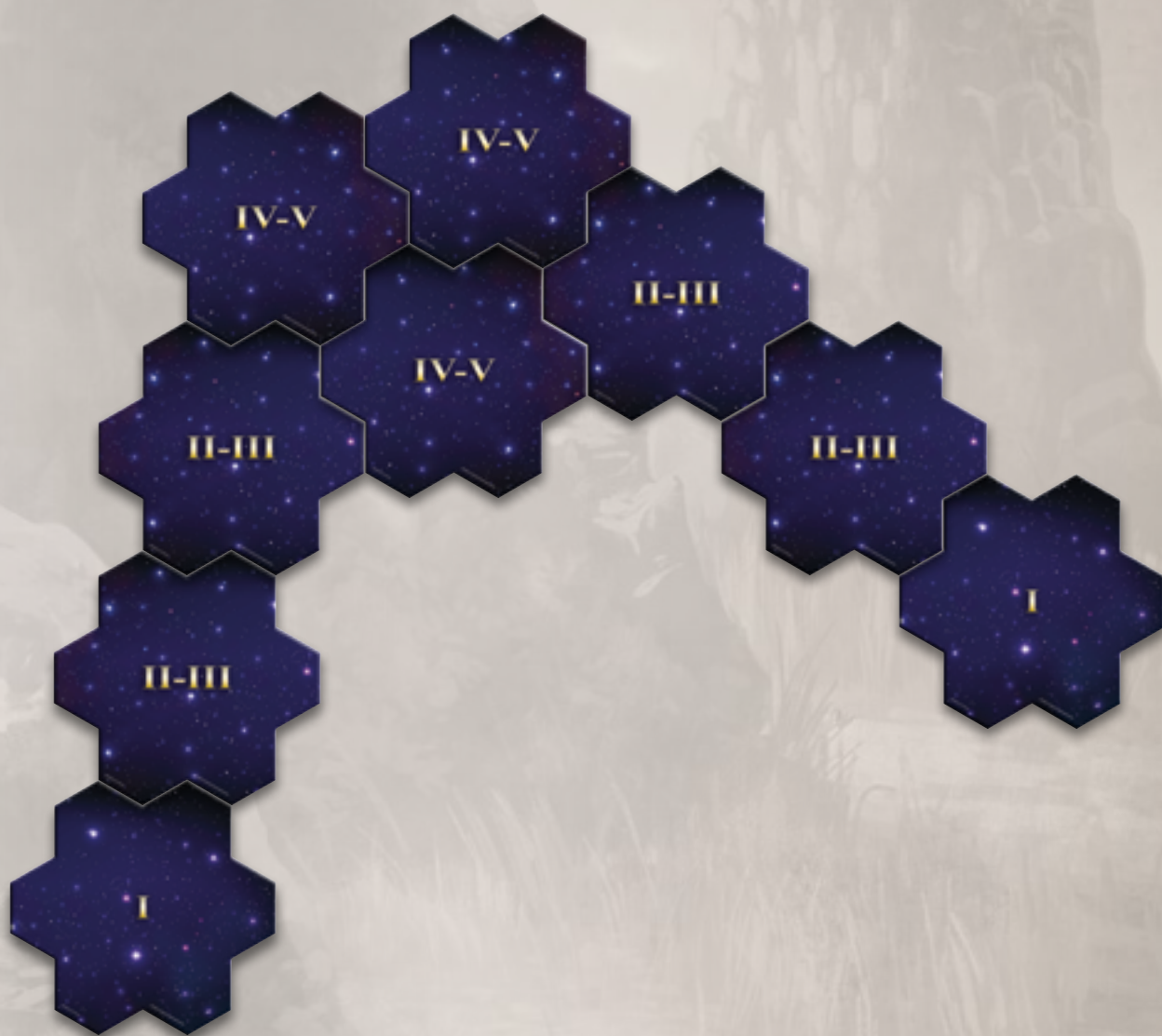
TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 14. rundy, gra kończy się remisem.

WYDARZENIA CZASOWE

W 4., 5., 6., 10., 11. oraz 12. rundzie Kopalnie, które położone są na polach skrajnych Mapy, nie generują przychodu. Ponadto jeżeli w którejś z tych rund gracz zainicjuje Walkę na skrajnym polu Mapy, traktujcie ją jak Walkę Morską.

UWAGA: Pole skrajne Mapy to pole, którego co najmniej jedna krawędź nie sąsiaduje z innym polem.





Memphos ze swymi hordami umocnił się na jednej z wysp. Zniszcz go, zanim zbierze siły i zacznie podbijać okolicę.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 1 osoby.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 16 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 1 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV-V)
- 2 × kafelek Daleki (II-III)

ZASOBY POCZĄTKOWE

Gracz posiada następujące Zasoby:

10

4

0

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZA

Na swoich torach przychodu ustaw:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Mieście gracza wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Za każdym razem, gdy odkryjesz kafelek, musisz umieścić na nim żeton Banku Stworzeń zgodnie z poniższymi instrukcjami.
 - a) Gdy odkryjesz kafelek Daleki, umieść na nim żeton Banku Stworzeń reprezentujący Skrytkę Diablików.
 - b) Gdy odkryjesz 1. kafelek Bliski, umieść na nim żeton Banku Stworzeń reprezentujący Taras Gryfów.
 - c) Gdy odkryjesz 2. kafelek Bliski, umieść na nim żeton Banku Stworzeń reprezentujący Gniazdo Nag.
 - d) Gdy odkryjesz 3. kafelek Bliski, umieść na nim żeton Banku Stworzeń reprezentujący Piramidę.
 - e) Gdy odkryjesz 4. kafelek Bliski, umieść na nim żeton Banku Stworzeń reprezentujący Smoczą Utopię.
- Gdy wygrasz Walkę w Banku Stworzeń, prócz normalnych nagród otrzymujesz żeton Ulepszonej Zdolności.
- Każdy Punkt Handlowy jest lokacją **Jednorazową**.
- Gdy twój Bohater wejdzie do jakiejś lokacji, w pierwszej kolejności rozpatrz efekt podany w sekcji „Lokacje fabularne” na str. 18.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Musisz wygrać Walkę w każdym Banku Stworzeń na Mapie.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 16. rundy – przegrywasz!





TRYB SOLO

LOKACJE FABULARNE

LOKACJE FABULARNE

Młyn Wodny

Gdy odwiedzisz Młyn Wodny po raz pierwszy, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §1.

Chatka Czarownicy

Gdy odwiedzisz Chatkę Czarownicy po raz pierwszy, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §2.

Gdy odwiedzisz kolejną Chatkę Czarownicy, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §13.

Gdy odwiedzisz Chatkę Czarownicy z żetonem Obrony, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §23.

Punkt Handlowy

Gdy odwiedzisz Punkt Handlowy po raz pierwszy, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §3.

Gdy odwiedzisz Punkt Handlowy i masz zapisane hasło „Robota”, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §8.

UWAGA: Za każdym razem, gdy odwiedzasz jedną z wyżej wymienionych lokacji, po przeczytaniu odpowiedniego paragrafu umieść na niej czarną kostkę!

KAFELKI SPECJALNE

F5 Mistyczny Ogród

Gdy odwiedzisz tę lokację po raz pierwszy, nie rozpatruj efektu tego pola. Zamiast tego przeczytaj §4. Umieść czarną kostkę na polu z tą lokacją.





§1

Kiedy docierasz do młyna wodnego, zastajesz tam tłumek ludzi rozprawiających o tym, jak naprawić jego zepsuty mechanizm. Młynarz wyjaśnia ci, że będą im do tego potrzebne deski.

Jeśli pomagasz chłopom,  2  i przeczytaj §14.
W innym razie przeczytaj §27.

§2

Przekraczasz próg słabo oświetlonej chaty. W powietrzu unosi się silna woń suszonych ziół i topionego wosku. Przygarbiona nad kotłem stara czarownica nieśpiesznie spogląda w twoją stronę. Wita cię, uśmiechając się półgębkiem i mamrocząc coś z zadowoleniem o tym, że czekała na ciebie. Bez wahania zgadza się ci pomóc. Ale nie za darmo. Pewna młoda czarownica, wiedzioną urokami zakazanych rytuałów, weszła na bardzo niebezpieczną ścieżkę magii. Znajdź ją, połącz kres jej mrocznym ambicjom i przynieś w dowód jej głowę.

Jeśli przyjmujesz zlecenie, przeczytaj §7. W innym razie przeczytaj §11.

§3

Wchodząc do budynku, rozglądasz się za tablicą z cenami zasobów. Niemal od razu twoje poszukiwania przerywa pojawienie się uśmiechniętego handlarza.

– Hej, ty! Nie masz może ochoty na partyjkę kości?
A może chciałbyś wykonać jakąś robótkę?

Jeśli masz co najmniej 3  i chcesz zagrać w kości, przeczytaj §12.

Jeśli mówisz, że robótką brzmi dobrze, przeczytaj §17.

Jeśli zaś odrzucasz obie propozycje, przeczytaj §6.

§4

W końcu sobie uświadamiasz, że towarzyszące ci od dłuższego czasu uczucie, jakby coś wwierało ci się w mózg, to dźwięki blaszanego fletu, które układają się w prostą, uporczywie nawracającą melodię. W nadziei na

uwolnienie się z tego piekła kierujesz się ku jej źródłu. Wtem zauważasz niewielką postać w zawadiacko przekrzywionym kapeluszu tańczącą na pniu drzewa. Leprekaun!

– Skrzacie złoty, nie masz tam przypadkiem za dużo monet? – wołasz doń z uśmiechem.

Człeczek zamiera w pół kroku i mruży podejrzliwie oczy.

– Nie twój interes – prychna wreszcie, krzyżując ramiona na piersi i stanowczo tupiąc nogą.

Jeśli sądzisz, że cisza jest złotem, które wystarczy ci za nagrodę, i chcesz go zostawić, przeczytaj §20.

Jeśli podpuszczasz go, by pokazać ci swój garniec, mówiąc, że pewnie nic tam nie ma, bo nie jest prawdziwym leprekaunem, przeczytaj §24.

§5

Robisz, co musisz, by zadowolić starą wiedźmę. Młoda czarownica szybko pada pod naporem twoich szybkich ciosów. Opuszczasz jej domostwo, a w ślad za tobą podąża poczucie winy. Może jednak nie była niczemu winna? Myśl ta nie daje ci spokoju przez długi czas, ale w końcu udaje ci się ją uciszyć. Co się stało, to się nie odstanie.

Zapisz hasło „Zbrodnia”. Umieść żeton Obrony na Chatce Czarownicy, na której znajduje się czarna kostka. Możesz odwiedzić tę lokację ponownie. Gdy to zrobisz, przeczytaj §23.

§6

– Jak sobie życzysz. Pozwól jednak, że dam ci radę – odpowiada handlarz – nie ufaj czarownicom! Wpierw mieliśmy jedną taką, co to parała się czarną magią, a teraz kolejna zaczęła się pałętać po okolicy. Gdyby to ode mnie zależało, przepędziłbym obie, gdzie pieprz rośnie!

§7

Czarownica każe ci wyciągnąć dłoń. Gdy to robisz, łapie ją lodowatymi palcami i ledwie słyszalnym głosem recytuje kilka słów. Utkany z czerwonego światła symbol

migocze chwilę nad twoją ręką, po czym rozwiewa się bez śladu. Pod skórą czujesz ciepłe mrowienie. Usta więdźmy wykrzywia uśmiech zadowolenia.

– Umowa została przypieczętowana, stało się. Nie masz odwrotu.

Zapisz hasło „Pakt”.

§8

Wchodzisz do Punktu Handlowego jak do siebie do domu. Jeszcze przed zamknięciem drzwi rzucasz artefakt na jeden ze stołów i mówisz zaskoczonym handlarzom, skąd go masz. Słyszysz wyraźną nutę wyczekiwania w twoim głosie, jeden z nich omiata spojrzeniem najpierw ciebie, potem artefakt.

– Trochę poużywane, co? – odpowiada, znów patrząc na ciebie. – Ale w porządku. Oto twoja zapłata.

Poszukaj zanotowanego artefaktu w swojej ręce, stosie kart odrzuconych i talii M&M. Jeśli nadal go masz, Usuń go i zyskaj 10 . Przetasuj wszystkie swoje karty, by stworzyć nową talię M&M.

§9

Rzucasz jej dowód pod stopy. Stara czarownica szczerzy się w paskudnym uśmiechu.

– Dobrze... oto twoja nagroda.

Czujesz, jak mroczna magia przepełnia twoje ciało, a twoja siła staje się większa niż kiedykolwiek. Kiedy jednak spoglądasz na swoje oddziały, zauważasz, że i one uległy potężnej przemianie. Twarze, na których chwilę wcześniej lśniła ofiarna odwaga, teraz zdają się zdjęte zgrozą i zwątpieniem.

Otrzymujesz  dwukrotnie. Możesz **Przeszukać (3)** talię Zaklęć do trzech razy.

§10

Kierujesz pod adresem skrzata kilka poważnych grózb, a dla podkreślenia swej determinacji kopiesz trzymany przezeń garniec. Złoto rozsypuje się po całej polanie, a czarne sukno – które jeszcze przed momentem okrywało naczynie – opada na ziemię. Zapada cisza. Wbijasz w leprekauna gniewne spojrzenie, a on bardzo powoli zasłania się przed nim... twoim trzosem! Twoja armia natychmiast rzuca się na tę przebiegłą kreaturę. Czmychając pośpiesznie, skrzat porzuca twoją własność razem ze swoim garncem złota.

Zyskujesz 10 .

§11

Ponure spojrzenie czarownicy podpowiada ci, którąś do wyjścia. Coś ci mówi, że twoja obecność przestała być mile widziana. Chwilę później drzwi zatraskują się za twoimi plecami. Przebiega cię dreszcz, który pozostawia po sobie niejasne wrażenie, że ta odmowa może być brzemienna w skutki. Nawet las wokoło nagle zrobił się jakiś mroczniejszy, jak gdyby czyjeś upiorne oczy obserwowały każdy twój ruch.

§12

– Ha! O to chodzi, o to chodzi! Zasady są proste, ty obstawiasz wynik, a ja rzucam dwiema kośćmi. Jeśli zgadniesz, dostaniesz nagrodę. Jeśli jednak się pomylisz, 3 sztuki twojego złota będą moje! Co zatem będzie twoim szczęśliwym wynikiem?

Jeśli obstawiasz, że żadna kość nie wyrzuci „-1”, przeczytaj §15.

Jeśli obstawiasz, że co najmniej jedna kość wyrzuci „-1”, przeczytaj §22.

Jeśli obstawiasz, że obie kości wyrzucą „+1”, przeczytaj §25.

§13

Wchodzisz do chaty młodej czarownicy, a jej właścicielka wita cię radośnie. Pyta, po co przybywasz... i nagle głos zamiera jej w gardle, gdy dostrzega, twoją dłoń. Jej palce zaczynają drżeć, niemal niezauważalnie, jak gdyby próbowała się oprzeć pokusie chwycenia się czegoś. Magia iskrzy delikatnie między wami.

Jeśli masz zapisane hasło „Pakt”, musisz popełnić tę zbrodnię. Przeczytaj §5.

Jeśli opowiadasz jej, czego chciała od ciebie stara czarownica, przeczytaj §21.

§14

Prędko posyłasz po materiały, a gdy docierają, zaprzęgasz swoje oddziały do pomocy przy naprawie koła. Jeszcze tego samego dnia chłopci mogą wrócić do pracy. Wdzięczni za pomoc wręczają ci podarunek.

Przeszukaj (3) talię Artefaktów i – jeśli to możliwe – strać 1 .

§15

Rzuć dwiema kośćmi Ataku i porównaj wynik ze swoim zakładem.

Jeśli udało ci się przewidzieć wynik, zyskujesz 1 .

Jeśli ci się nie udało, tracisz 3 .

§16

Gdy prowadzisz swoją armię do ataku, czarownica uwalnia potworną potęgę swych zaklęć. Rozpętuje się prawdziwe piekło, a ty zastanawiasz się, jak w takiej małej wiedźmie pomieściła się tak wielka moc. Koniec końców udaje ci się do niej dotrzeć i położyć kres jej terrorowi. Niestety, część twoich oddziałów musiała za to słono zapłacić.

Odwróć jedną ze swoich  jednostek na stronę „Garstki” (jeśli to możliwe).

§17

– Prosta sprawa – powiada handlarz, wyciągając jakiś przedmiot spod lady. – Chcę, żebyś dostarczył to do dowolnego innego Punktu Handlowego. Tam już będą wiedzieć, co z tym zrobić. Warunek jest jeden! Nie możesz się tu nigdy więcej pokazać!

Przeszukaj (1) talię Artefaktów i zapisz nazwę otrzymanego przedmiotu oraz hasło „Robota”. Umieść czarną kostkę na tym Punkcie Handlowym. Nie możesz odwiedzić tej lokacji do końca gry.

§18

Młoda czarownica patrzy na ciebie ze smutnym zrozumieniem w oczach. Kiwa powoli głową, po czym odwraca się i wyciąga z półki jakiś przedmiot.

– Przyjmij ten pożegnalny prezent – mówi, wręczając ci go. – Może ci się to przydać w twojej drodze.

Przeszukaj (2) talię Artefaktów.

§19

Cała twoja armia rusza naprzód w ślad za tobą. Potworny ból nagle przeszywa twą pierś, a drwiący rechot starej wiedźmy – powietrze. Kiedy wreszcie godzisz się ze swym marnym końcem, wszystko tonie w oślepiającym błysku. Ból ustaje. Spoglądasz w stronę wiedźmy, ale nie dostrzegasz jej.

– To już koniec – słyszysz głos stojącej obok młodej czarownicy.

Twoja armia raduje się zwycięstwem nad staruchą, a wdzięczna czarownica uczy cię jednego ze swoich zaklęć.

Zyskujesz . **Przeszukaj (5)** talię Zaklęć.

§20

Zaskoczony niezwykle postawą leprekauna postanawiasz nie mitrzyć więcej czasu i czym prędzej wznawiasz swoją podróż.

Zyskujesz +1 .

§21

Młoda czarownica słucha cię ze smutkiem w oczach. Kiedy kończysz, opowiada ci historię o tym, jak stara wiedźma wielokrotnie próbowała ją zabić tylko dlatego, że chciała być jedyną czarownicą w tej krainie. Kiedy kończy, pyta, czy nie zgodzisz się w jej imieniu odplacić starusze pięknym za nadobne.

Jeśli odmawiasz, przeczytaj §18.

Jeśli się zgadzasz, przeczytaj §26.

Jeśli się zgadzasz podjąć tego zadania, ale tylko jeżeli młoda czarownica będzie ci towarzyszyć, przeczytaj §29.

§22

Rzuć dwiema kośćmi Ataku i porównaj wynik ze swoim zakładem.

Jeśli udało ci się przewidzieć wynik, zyskujesz 5 .

Jeśli ci się nie udało, tracisz 3 .

§23

Wracasz do chaty starej wiedźmy. Dostrzegasz ją niecierpliwie stojącą w drzwiach, na długo nim słyszysz jej skrzeczenie.

– Czy masz, na co czekam?

Jeżeli masz zanotowane hasło „Zbrodnia”, możesz dać jej głowę młodej czarownicy. Jeśli to robisz, przeczytaj §9.

Jeżeli masz zanotowane hasło „Kurzajka”, możesz wykrzyczeć je jako hasło do ataku. Jeśli to robisz, przeczytaj §19.

Jeśli zaś próbujesz ukrócić występki starej czarownicy, przeczytaj §16.

§24

– Śmiesz wątpić!? – leprekaun daje upust swojemu oburzeniu. Zbliża się ze swoim garncem, pokazuje ci go, a następnie od serca klepie twoją sakwę. – Masz dużo za dużo złota, powinieneś się podzielić!

Jeśli zostawiasz skrzata w spokoju, przeczytaj §28.

Jeśli go zastraszasz, przeczytaj §10.

§25

Rzuć dwiema kośćmi Ataku i porównaj wynik ze swoim zakładem.

Jeśli udało ci się przewidzieć wynik, zyskujesz 2  i **Przeszukujesz (3)** talię Artefaktów.

Jeśli ci się nie udało, tracisz 3 .

§26

Zauważasz, że jej spojrzenie uspokaja się. A może to cień radości? Ty na pewno się cieszysz i opuszczasz jej chatkę.

Umieść żeton Obrony na Chatce Czarownicy, na której znajduje się czarna kostka. Możesz odwiedzić tę lokację ponownie. Gdy to zrobisz, przeczytaj §23.

§27

Twoja odmowa nie napawa chłopów radością. Twojej armii też zresztą nie.

Otrzymujesz .

§28

Wycofujesz się, a leprekaun czmycha ze swoim garncem. Chwilę później znika w oddali. Jest ci trochę głupio, ale uczucie to szybko mija, kiedy orientujesz się, że mały przechera skubnął twój trzos.

Tracisz 5 , czy ile go tam masz.

§29

Spogląda na ciebie z zaskoczeniem i wahaniem w oczach. Po chwili jednak powoli kiwa głową, zdając sobie sprawę, że nie ma wyjścia.

– Dobrze, pójde z tobą – zaczyna. – Kiedy będziesz ruszać do ataku, krzyknij „Kurzajka”, a przybędę zaatakować z tobą.

Zapisz hasło „Kurzajka”. Umieść żeton Obrony na Chatce Czarownicy, na której znajduje się czarna kostka. Możesz odwiedzić tę lokację ponownie. Gdy to zrobisz, przeczytaj §23.



W hołdzie 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_LMra, 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: Hermann Karpela

Korekta: Derek Barry, Paul Becker, Eliška Boudová, Santiago Adrián Domínguez, Matthieu Emont, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Pauline Fuchs, Malte Kühle, Jaume de Marcos, Anna Skup, Michal 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: Viviane Tybusch Souza

Projekt okładki książki: Tomasz Tworek

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” Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert 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