

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



REGULAR STRETCH GOALS
KSIĘGA MISJI

Erathiańscy rycerze walczą za sprawę. Barbarzyńcy i piraci żyją dla chwały. A legiony piekieł walczą, by żyć!
I wszystkich ich łączy wiara, że zwycięstwo jest życiem! A śmierć – łaską!

Choć wyboistą drogę Bohaterów wyznacza fatum, ich decyzje również bywają fatalne. Szczególnie gdy za marzenia, za cele i za koszmary są gotowi na wszystko. Zaprawdę. Za moc i za magię. Za Potwory i ich Panów. I piekielne ognie. Każdy walczy z iskrą nadziei. Na zbawienie. Albo na rozniecenie z niej Armagedonu. Wszyscy walczą o życie i łaskę. Jakkolwiek je rozumieć.

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

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie.....	2	r) Szkoły Magii.....	8
2. Komponenty	3	4. Ustawienia zaawansowane	9
3. Nowe elementy gry.....	4	a) Karciany chaos.....	9
a) Kafelki Mapy Podziemi	4	b) Pula złota.....	9
b) Brama Podziemi.....	4	c) Draft.....	9
c) Figurki Monolitów	5	d) Armia z neutrali	10
d) Kafelki Mapy Morza.....	5	5. Tryb starcia.....	11
e) Okręt	6	a) Sąsiedzi	11
f) Żetony Czasu	6	b) Szmaragdowe Wyspy	13
g) Żetony Ataku.....	6	c) Królestwo Chaosu	15
h) Żetony Osłabienia	6	d) Utrata niewinności	18
i) Obrażenia od żywiołów.....	6	e) Purpura i zieleń	20
j) Karty Miast	6	6. Kampania	22
k) Losowe Miasto.....	7	7. Kampania Inferna	25
l) Żeton Pola Mocy.....	7	a) Diabelski plan	25
m) Karty Puszki Pandory.....	7	b) Kuj żelazo, póki zimne.....	30
n) Machiny Wojenne	7	c) Strażnicy smutku.....	36
o) Karta Mantykor	8	8. Lokacje na mapie.....	43
p) Efekt Długotrwały.....	8	9. Twórcy	47
q) Zaklęcie „Pole Minowe”	8		

KOMPONENTY

3 kafelki Mapy:

- 3 kafelki Dalekie

6 kafelków Mapy Morza:

- 4 kafelki Bliskie
- 2 kafelki Centralne

6 kafelków Mapy Podziemi:

- 4 kafelki Bliskie
- 2 kafelki Centralne

1 Księga Misji

1 figurka Bohatera

12 planszetek Bohaterów (dwustronnych)

1 karta Mantykor

13 kart Jednostek Neutralnych

8 kart Astrologowie Ogłaszają

9 kart Artefaktów

21 kart Zaklęć

25 kart Zdolności

72 karty Specjalności

18 kart Machin Wojennych

10 kart Miast

20 kart Puszki Pandory

5 żetonów Osłabienia

5 żetonów Czasu

4 żetony Pola Mocy

5 żetonów Ataku

12 żetonów Pola Minowego

4 figurki Bramy Podziemi

12 figurek Monolitów

5 figurek Niskiego Morale

3 figurki Chatki Czarownicy

4 figurki Kamienia Wiedzy

4 figurki Wiatraka

4 figurki Obelisku

1 plansza Walki

10 plastikowych żetonów Obrażeń:

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

8 plastikowych żetonów Paraliżu/ Obrony (dwustronnych)

14 plastikowych żetonów Kontrataku (dwustronnych)

7 arkuszy Jednostek

1 arkusz Lokacji





NOWE ELEMENTY GRY

KAFELKI MAPY PODZIEMI

Kafelki te działają w sposób bardzo zbliżony do zwykłych kafelków mapy. Jedyna różnica jest taka, że do przemieszczania się między kafelkami Powierzchni (zwykłymi kafelkami) a kafelkami Podziemi musisz skorzystać z Bramy Podziemi albo z zaklęcia „Magicznego Portalu”. Żadna inna karta ani efekt związany z ruchem nie pozwalają przemieszczać się między Powierzchnią a Podziemiami.



kafelek Mapy Podziemi

kafelek Mapy Twierdzy

BRAMA PODZIEMI

Brama Podziemi pozwala wejść na kafelek Podziemi oraz opuścić go. Informacje o tym, na których kafelkach znajduje się Brama Podziemi, znajdziesz w układzie mapy każdego scenariusza. Gdy odkryjesz kafelek, na którym ma się znajdować Brama, umieść go według zwykłych zasad. Następnie wybierz pole przylegające do kafelka Podziemi – to będzie „wejście” – i umieść figurkę Bramy Podziemi w taki sposób, aby zakryć nią wybrane pole oraz przylegające do niego pole na kafelku Podziemi (każda połowa figurki Bramy powinna leżeć na innym kafelku). Wybierając pole, na którym umieścisz figurkę Bramy

Podziemi, pamiętaj, że figurka ta zastępuje lokację przedstawioną na danym polu oraz że nie możesz jej położyć na polu zablokowanym, na żetonie ani na polu z lokacją wymaganą do spełnienia któregoś z warunków zwycięstwa. Powyższe warunki to jedyne, co cię ogranicza podczas umieszczania figurki Bramy Podziemi. Przedstawiony w scenariuszu układ mapy wskazuje tylko, które kafelki – a nie które pola – muszą być ze sobą połączone figurką Bramy Podziemi.

Kiedy Bohater wejdzie na pole z Bramą Podziemi, odkryj kafelek Mapy Podziemi zgodnie ze zwykłymi regułami i wybierz pole, które zostanie zastąpione figurką Bramy Podziemi – to będzie „wyjście”. Następnie przesun figurkę Bohatera z „wejścia” do „wyjścia” Bramy Podziemi. Ponieważ oba pola zakryte figurką Bramy Podziemi („wejście” oraz „wyjście”) są uważane za jedną lokację, przemieszczenie to nie wymaga wydawania żadnych PR. Z chwilą umieszczenia figurki Bramy Podziemi na obu polach Brama Podziemi pozwala podróżować w obie strony.



kafelek Mapy Twierdzy

Brama Podziemi

kafelek Mapy Podziemi

FIGURKI MONOLITÓW

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



*żetony Monolitu
Wejścia*

*żetony Monolitu
Wyjścia*



żetony Monolitu Przejścia

Wybierając pole, na którym umieścisz figurkę Monolitu, pamiętaj, że figurka ta zastępuje lokację przedstawioną na danym polu oraz że nie możesz jej położyć na polu zablokowanym, na żetonie ani na polu z lokacją wymaganą do spełnienia któregoś z warunków zwycięstwa. Powyższe warunki to jedyne, co cię ogranicza podczas umieszczania figurki Monolitu.

W grze istnieją 2 rodzaje Monolitów – Monolity Wejścia/ Wyjścia oraz Monolity Przejścia. Monolity Wejścia/ Wyjścia pozwalają Bohaterom przemieszczać się tylko w jedną stronę – z Monolitu Wejścia do Monolitu Wyjścia. Nie można podróżować za ich pomocą w przeciwnym kierunku. Natomiast Monolity Przejścia umożliwiają Bohaterom przemieszczanie się w obie strony pomiędzy dwoma takimi samymi Monolitami.

Figurki reprezentujące Monolity są sparowane, a pary są oznaczone kolorami. Różne rodzaje Monolitów odróżnisz po ich wyglądzie. Portale ozdobione skrzydełkami to Monolity Przejścia, a portale pozbawione tego ornamentu to Monolity Wejścia/ Wyjścia. Pusty portal zawsze oznacza, że masz do czynienia z Monolitem Wyjścia.



figurki Monolitu Wejścia

figurki Monolitu Wyjścia



figurki Monolitu Przejścia

KAFELKI MAPY MORZA



kafelek Bliski Morza

Odkrywanie kafelek Morza odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami dokładania kafelek 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.

OKRĘT



Gdy tylko twój Bohater wejdzie na pole morza, możesz zastąpić jego figurkę figurką Okrętu. Umieść na Okręcie kostkę swojej frakcji, by zaznaczyć, który Okręt należy do ciebie. Gdy twój Bohater zakończy morskie przygody, wracając na pole lądu, odłóż figurkę Okrętu na bok.

ŻETONY CZASU

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



ŻETONY ATAKU



Jednostka z tym żetonem otrzymuje premię +1 albo +2 ; wartość premii wskazana jest przez jedną ze stron żetonu. Jedna jednostka może mieć maksymalnie jeden żeton Ataku naraz. Gdy jednostka posiadająca już taki żeton otrzyma kolejny, kontrolujący ją gracz wybiera, który z nich zatrzyma.

ŻETONY OSŁABIENIA

Jednostka z tym żetonem otrzymuje karę -1 albo -2 ; 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.



OBRAŻENIA OD ŻYWIOŁÓW

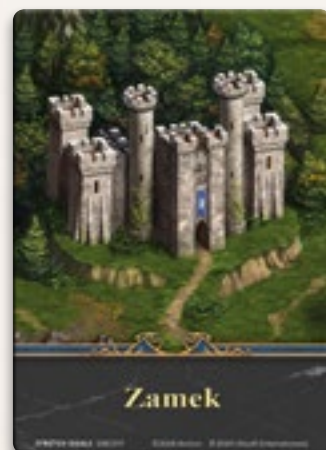


Niektóre jednostki mają zdolność specjalną o treści: „Zadaje obrażenia od żywiołów”. W ich przypadku atak rozpatrywany jest normalnie, ale wynikające z niego obrażenia działają podobnie do zadawanych przez zaklęcia – ignorują atakowanej jednostki.

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

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

KARTY MIAST



Jest to zestaw 10 kart reprezentujących każdą frakcję w tej grze. Jeżeli nie posiadasz którejś z frakcji, nie korzystaj z jej karty.

Kart Miast możesz użyć do losowania frakcji początkowych dla graczy przed rozpoczęciem rozgrywki. Możesz to zrobić na jeden z dwóch zalecanych sposobów opisanych poniżej.

- Potasuj talię kart Miast i rozdaj każdej osobie po dwie. Gracze wybierają swoje frakcje z otrzymanych kart. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby rozszerzeń, rozdaj każdej osobie po 1 karcie.
- Potasuj talię kart Miast. Pierwszy gracz dobiera 2 karty Miasta. Następnie wybiera jedną z nich, a drugą przekazuje kolejnej osobie. Następny gracz do otrzymanej karty dobiera jeszcze 1 kartę Miasta, wybiera swoją frakcję i przekazuje pozostałą kartę kolejnej osobie. Powtarzajcie tę czynność, póki wszyscy gracze nie wybiorą swojej frakcji.

Zestaw kart Miast może również posłużyć do określenia jednostek broniących Losowego Miasta (patrz poprzednia strona).

LOSOWE MIASTO

Gdy kafelek z tą lokacją zostanie odkryty na Mapie, weź zestaw kart Miasta. Wyjmij z niego karty reprezentujące frakcje graczy, potasuj pozostałe i wyciągnij z nich jedną kartę – to frakcja, której jednostki będą bronić tego Miasta.

UWAGA: Z komponentów frakcji przygotujcie tylko karty Jednostek.

Gdy na pole z Losowym Miastem wejdzie Bohater, rozpoczyna się oblężenie. O ile nie napisano inaczej, w tej Walce Losowego Miasta bronią:

- 1 × Grupa ★ jednostek
- 2 × Grupa ★ jednostek
- 2 × Garstka ★ jednostek

UWAGA: Wyboru spośród ★ jednostek dokonuje osoba, która kontroluje jednostki broniące Losowego Miasta.

UWAGA: Podczas oblężenia Losowego Miasta karta Wieży Łucniczkiej nie jest używana.

ŻETON POLA MOCY



Ten żeton służy do oznaczania efektu zakłęcia „Pole Mocy”. Ponieważ jest to Przeszkoda, jedynie jednostki ★ mogą poruszać się przez pole z tym żetonem.

Plansza Walki: Na pustym polu umieść 1 żeton Pola Mocy.

Plansza Pola Bitwy: Na dwóch przylegających do siebie polach – nie na jednym! – umieść po 1 żetonie Pola Mocy.

KARTY PUSZKI PANDORY

Ten zestaw 20 kart wprowadza nowy sposób rozpatrywania efektów pól z Puską Pandory. Gdy odwiedzisz tę lokację, zamiast rozpatrywania jej normalnych efektów możesz – opcjonalnie – dobrać i rozpatrzeć jedną kartę Puszek Pandory. Dobranie karty również wymaga oznaczenia pola czarną kostką.



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
2. Efekt
3. Koszt w Fabryce Machin Wojennych
4. Koszt w Punkcie Handlowym

KARTA MANTYKOR



Te alternatywne Mantykory mają pazur. Jeśli zdecydujecie się zastąpić tą kartą kartę z zestawu podstawowego, wasze Walki staną bardziej zajadłe!

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 zagraną tylko jedną taką kartę naraz.

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.

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.

ZAKŁĘCIE „POLE MINOWE”

W zależności od użytej [M] weź 2, 4 albo 6 żetonów Pola Minowego. Upewnij się, że wszystkie pochodzą z tego samego zestawu oraz że połowa z nich zawiera ikonę 2 ☹, a połowa jest pusta. Następnie zakryj żetony, przemieszaj je i umieść po jednym na wybranych pustych polach planszy Walki. Jeżeli z powodu zbyt małej liczby pustych pól nie możesz rozmieścić wszystkich żetonów, odrzuć niewykorzystane. Gdy już rozmieścisz swoje

żetony, zawsze możesz je podejrzec. Kiedy jakkolwiek jednostka wejdzie na pole z żetonem Pola Minowego, odkryj go. Jeśli jest pusty, jednostka może kontynuować swój ruch, a jeśli jest na nim ikona ☹, jednostka otrzymuje 2 ☹. Jeżeli nie spowodowało to usunięcia jednostki z planszy Walki, kontynuuje ona swoją aktywność.

UWAGA: Dwa żetony Pola Minowego mogą zajmować jedno pole tylko wtedy, gdy zostaną tam umieszczone przez różnych graczy.



SZKOŁY MAGII

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



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



Szkoła Magii Ognia



Szkoła Magii Wody



Szkoła Magii Powietrza



Szkoła Magii Ziemi



USTAWIENIA ZAAWANSOWANE

Zasady te zostały stworzone z myślą o zmianie balansu gry bez zakłócania jej równowagi. Dzięki nim będziecie w stanie na różne sposoby modyfikować waszą rozgrywkę, by czerpać z niej jeszcze więcej frajdy. Opisane poniżej zasady możecie dowolnie ze sobą łączyć, a każda z nich nadaje się do zastosowania we wszystkich scenariuszach z zestawu podstawowego oraz rozszerzeń.

KARCIANY CHAOS

Za każdym razem, gdy masz odrzucić kartę, zamiast tego Usuń ją. Następnie z odpowiadającej jej talii weź wierzchnią kartę i umieść ją w swoim stosie kart odrzuconych.

UWAGA: Zasada ta nie stosuje się do kart Statystyk ani Specjalności, które nadal odrzucane są normalnie.

Nawet jeśli użyjesz karty Wiedzy, by wrócić zakłęcie na swoją rękę, zostaje ono Usunięte, a w jego miejsce na rękę dobierasz nową kartę z wierzchu talii Zakłęt.

PULA ŻŁOTA

Ta alternatywna metoda budowania armii i zarządzania nią zmienia dynamikę rozgrywek wieloosobowych w trybie Starcia, szczególnie dobrze sprawdzając się w przypadku nieparzystej liczby graczy. Niwelując ciężar poniesionych strat, pozwala ona graczom, którzy jako pierwsi zmierzyl się w Walce, stanąć do wyrównanej Walki z tymi, którzy chowali swoje siły na koniec.

Pulę twoich niewydanych Zasobów nazwiemy Pulą Skarbca. Gdy użyjesz żetonu Populacji, by Zrekrutować lub Wzmocnić jednostki, zamiast odkładać  i  z Puli Skarbca do pudełka, umieść te Zasoby w osobnej puli nieopodal swojej talii Jednostek. To będzie twoja Pula Rezerw. Z Zasobów w Puli Rezerw nie możesz korzystać.

Gdy następnym razem użyjesz żetonu Populacji, by rozbudować swoją armię, będziesz mieć możliwość

dowolnie zmieniać jej skład. Tak, teraz możesz nie tylko kupować nowe jednostki, ale również sprzedawać te, które masz! Gdy jednostka zostanie sprzedana albo gdy zginie, po prostu zwróć jej koszty – zarówno w , jak i w  – ze swojej Puli Rezerw do Puli Skarbca. Możesz Rekrutować lub Wzmocniać tyle jednostek, na ile cię stać.

Za każdym razem, gdy obrócisz kartę Jednostki ze strony Grupy na stronę Garstki, odzyskasz .

Gdy skorzystasz z karty obniżającej koszt Rekrutowania lub Wzmocniania, zachowaj tę kartę razem z kartą Jednostki. W ten sposób zawsze będziesz wiedzieć, ile  oraz  odzyskasz, gdy jednostka zostanie zabita bądź sprzedana (albo osłabiona z „Grupy” do „Garstki”, jeśli karta ta posłużyła do opłacenia ). Odzyskując wydane na jednostkę Zasoby, „kartę rabatową” weź z powrotem na rękę.

DRAFT

Zasada ta pozwala wam zmodyfikować wasze talie początkowe za pomocą draftu w fazie przygotowywania gry. Zalecamy korzystanie z tego wariantu w rozgrywkach co najmniej 3-osobowych.

Po wybraniu swoich Bohaterów, zamiast tworzyć ich talie początkowe według zwykłych zasad, postępujcie według poniższych kroków.

Dla każdego Bohatera weźcie przypisane mu kartę Zdolności Początkowej z talii Zdolności oraz kartę Specjalności poziomemu I i odłóżcie je na bok.

Potasujcie talie Artefaktów, Zdolności oraz Zakłęt – każdą osobno. Z wierzchu każdej z tych talii każdy gracz dobiera po 2 karty. Następnie wybiera z nich jedną, którą chce zachować, a pozostałe pięć kart przekazuje osobie po swojej lewej. Powtarzajcie ten krok, dopóki wszystkie z tych kart nie zostaną rozdzielone.

Kiedy to się stanie, znów każdy z graczy dobiera po 2 karty z wierzchu każdej talii i wybiera jedną. Tym razem jednak

pozostałe pięć kart przekazujecie w drugą stronę – osobie po swojej prawej. Powtarzajcie ten krok, dopóki każde z was nie zdobędzie z draftu łącznie 12 kart.

Teraz dodajcie do swoich talii karty Statystyk wskazane ikonami na planszetskach waszych Bohaterów. W tym momencie w talii Bohatera Mocy powinno znajdować się 18 kart, a w talii Bohatera Magii powinno być ich 17.

Każdy gracz wybiera ze swojej talii 7 kart (odrzucając pozostałe) i dodaje je do dwóch kart odłożonych na początku. Wasze składające się z 9 kart talie draftowe są teraz gotowe.

ARMIA Z NEUTRALI

Zalecamy korzystanie z tej opcji tylko wtedy, gdy w grze nie bierze udziału żaden Bohater o zdolności specjalnej odnoszącej się do jednostek!

Gdy użyjesz żetonu Populacji do **Rekrutowania**, zamiast robić to według normalnych zasad, za każde Siedlisko, które masz w swoim Mieście, dobierz po 2 karty z odpowiadającej mu talii Jedynek Neutralnych. Możesz **Zrekrutować** dowolne z nich, jeśli  ich . Następnie odrzuć wszystkie karty Jedynek, które nie zostały **Zrekrutowane**.





Czworo Władców i dwa regiony. Każdy z nich łatwo obronić a trudno najechać. Czy uda wam się poszerzyć swoje granice i pozbyć uciążliwych sąsiadów?

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V)
- 2 × kafelek Centralny (VI–VII)
- 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 ★
- Cytadela

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki ★ jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Gracze dzielą się na dwie 2-osobowe drużyny. Wszyscy członkowie jednej drużyny zaczynają na tej samej połowie Mapy, wspólnie wybierając swoje kafelki Początkowe.

W trakcie gry:

- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- Członkowie jednej drużyny są sojusznikami i nie mogą się atakować.
- Sojusznicy mogą przekazywać sobie Zasoby, odwiedzając Punkt Handlowy.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Gra kończy się, gdy wszystkie pojedynki zostaną stoczone. Wygrywa drużyna, która odniesie zwycięstwo w każdym z nich. Jeśli obie drużyny mają po tyle samo wygranych pojedynków, gra kończy się remisem.

TOR RUND

Gdy w 10. rundzie ostatni gracz skończy swoją turę, obie drużyny rozpoczynają serię dwóch bitew między sobą. Obie drużyny rzucają kością Ataku. Ta, która uzyska większy wynik (w przypadku remisu powtarzajcie rzut do skutku), musi jednogłośnie wybrać uczestników pierwszego pojedynku – po jednej osobie z obu drużyn. Pozostali dwaj gracze będą uczestnikami drugiego pojedynku.

WYDARZENIA CZASOWE

Podczas 3., 6. i 9. rundy gracze mogą przekazywać Zasoby innym graczom bez konieczności odwiedzania Punktu Handlowego.

OBSZAR B



OBSZAR A



TRYB STARCIA

SZMARAGDOWE WYSPY

Szmaragdowe Wyspy leżą w pobliżu ruchliwego szlaku handlowego, który chciałoby kontrolować kilku Baronów. Powierzono ci zadanie „wyperswadowania” innym prób przejęcia nad nim kontroli...

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 16 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

13 ×  4 ×  0 × 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”  „0”  „0” 

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko ★
- Gildia Magów

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki ★ jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Jeżeli twój Bohater zaczyna turę na kafelku Morza, przed wykonaniem ruchu rzuć kością Ataku. Zmodyfikuj aktualną liczbę PR tego Bohatera o wynik tego rzutu.
- Gracz, który utraci kontrolę nad swoim Miastem, natychmiast przegrywa i usuwa swoich Bohaterów z gry.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

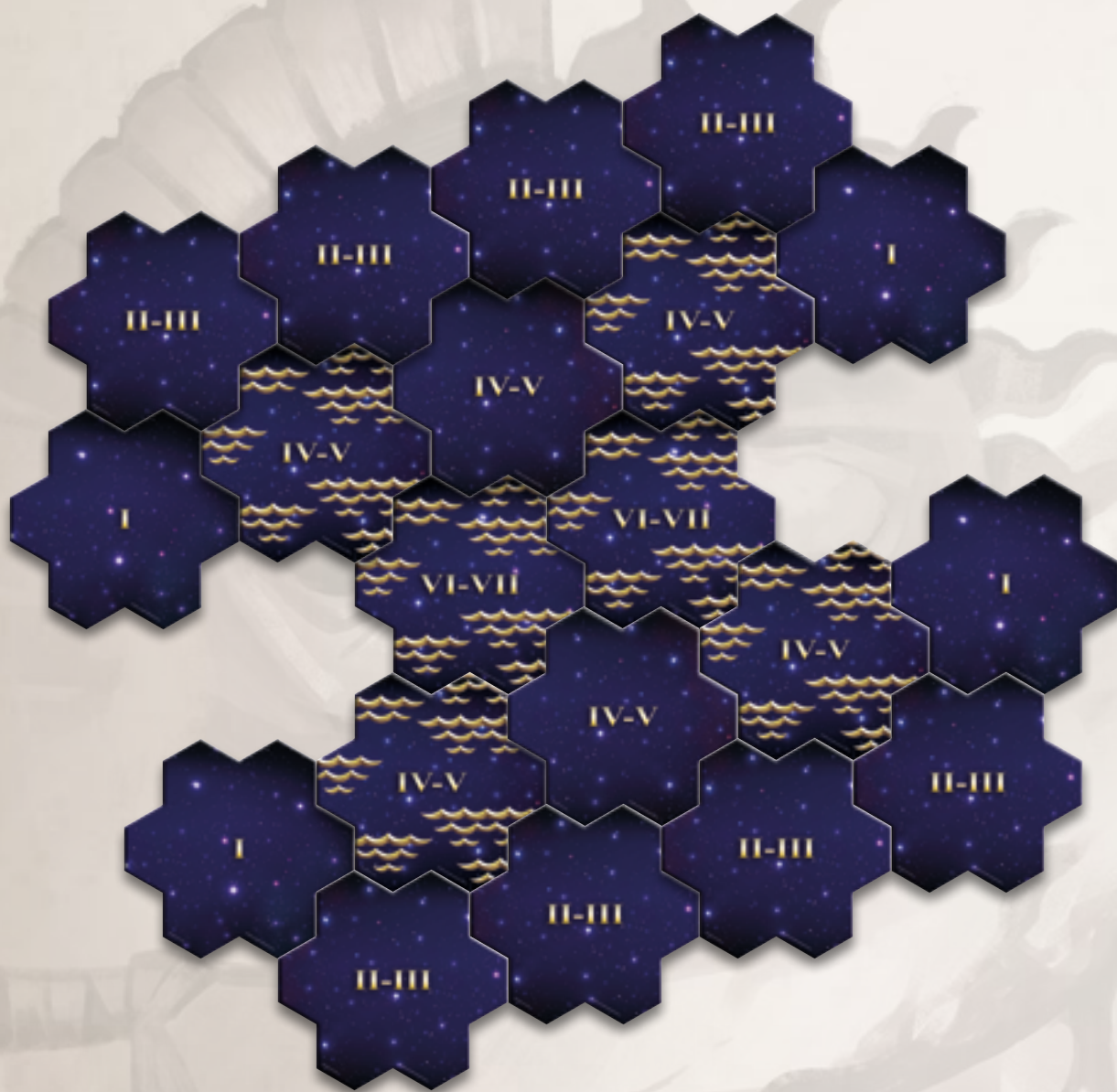
Scenariusz wygrywa osoba, która pokona wszystkich innych graczy.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 16. rundy, gra kończy się, a gracze, którzy nie zostali wyeliminowani, remisują.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.





TRYB STARCIA

KRÓLESTWO CHAOSU

*Dobro chce zniszczyć Zło, neutralne królestwa chcą
wszystkiego dla siebie, a Zło chce zniszczyć świat!
Każdy oczywiście ma swój własny plan...*

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 albo 4 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie
z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Daleki (II–III)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V)
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) ze Smoczą Utopią (C1)

Scenariusz 4-osobowy:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Daleki (II–III)
- 4 × kafelek Bliski (IV–V)
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) ze Smoczą Utopią (C1)

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10 ×  4 ×  1 × 

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:

- Użyjcie kart Miast, by losowo wybrać jedną z dostępnych frakcji. Z jej kart Jednostek stwórzcie następującą Armię AI, która będzie strzegła Smoczej Utopii:
 - a) 1 × Grupa  jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania
 - b) 2 × Grupa  jednostek
 - c) 2 × Garstka  jednostek
- Przygotujcie talię Zaklęć AI:
 - a) 2 × Magiczna Strzała
 - b) 1 × Piorun
 - c) 1 × Przyspieszenie
 - d) 1 × Morowe Powietrze
- Przygotujcie talię AI:
 - a) 3 × karta Mocy
 - b) 2 × karta Magii



W trakcie gry:

- Gdy Bohater wejdzie na pole Smoczej Utopii, inicjuje Walkę. Gdy Bohater zwycięży, oznacza kostką swojej frakcji tę lokację jako odwiedzoną. Każda frakcja może odwiedzić Smoczą Utopię raz, co oznacza, że na jej polu może znajdować się kilka kostek (każda innej frakcji).
- Jeżeli gracz rozpoczynający grę pokona Armię AI w Smoczej Utopii, każdy pozostały gracz może wykonać jeszcze jedną turę, by każdy miał możliwość rozegrania takiej samej ich liczby. Gdy wszyscy rozegrają równą liczbę rund, gra dobiega końca.
- Na początku swojej tury (po otrzymaniu przychodu lub rozpatrzeniu karty Astrologowie Ogłaszają) każdy gracz rzuca kością Ataku. Osoba, która wyrzuci „-1”, może przetasować talię Zaklęć AI, dobrać z niej wierzchnią kartę oraz rozpatrzeć jeden z poniższych efektów, w zależności od wyciągniętej karty. Po rozpatrzeniu efektu wtasujecie tę kartę z powrotem do talii Zaklęć AI.
 - a) **Magiczna Strzała:** Wybierz jedną Grupę albo Garstkę swoich jednostek. Odrzuć tę kartę ze swojej talii Jednostek.
 - b) **Piorun:** Spośród swoich jednostek wybierz Garstkę ★ albo Grupę ★. Odrzuć tę kartę ze swojej talii Jednostek.
 - c) **Przyspieszenie:** Twój Bohater Główny zyskuje +1 🐎.
 - d) **Morowe Powietrze:** Podczas twojej pierwszej Walki z Armią Neutralną poziom I–V w tej turze Jednostki Neutralne nie mogą korzystać ze swoich zdolności specjalnych.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Wygrywają gracze, którzy pokonają Armię AI strzegącą Smoczej Utopii.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 14. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

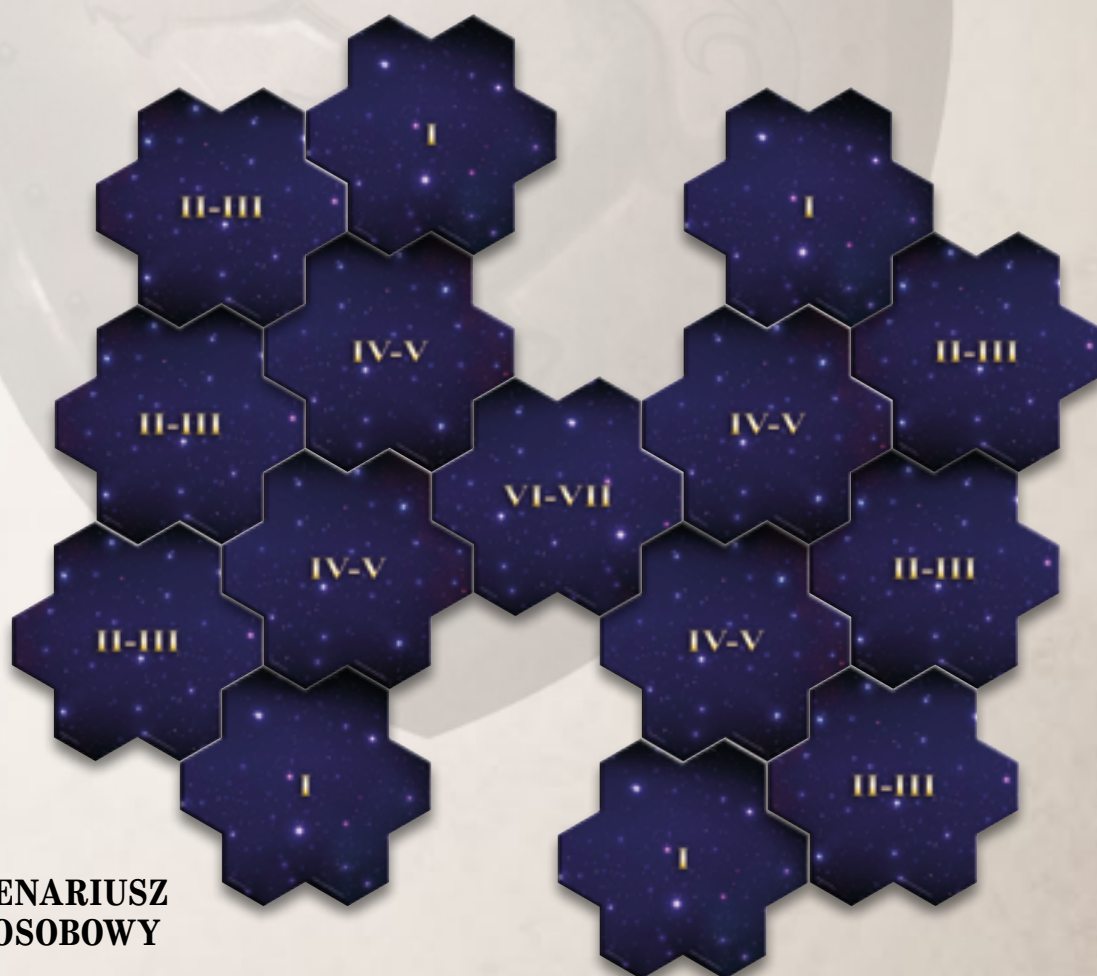
WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.

**SCENARIUSZ
2-OSOBOWY**



**SCENARIUSZ
4-OSOBOWY**





TRYB STARCIA

UTRATA NIEWINNOŚCI

Od lat dwa kraje żyły w pokoju. Lecz teraz dwóch silnych władców zjednoczyło się i zamierzają zabić wszystkich, którzy staną im na drodze. Pozostali władcy też połączyli swe siły. Musisz wybić im z głów pomysł podbicia twojego kraju.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 3 × kafelek Daleki (II–III)
- 3 × kafelek Bliski (IV–V)
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z Graalem (C2)

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10 ×  2 ×  1 × 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„15”  „2”  „1” 

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:

- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może podczas oblężenia korzystać z talii M&M.
- Liczba punktów Ruchu Bohatera niosącego Graala jest obniżona o 1.
- Gracz, którego Bohater Główny zostanie pokonany przez Bohatera innej frakcji, przegrywa i zostaje wyeliminowany z gry.
- Gdy gracz pokona innego Bohatera Głównego, zyskuje 15 .
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez innego Bohatera, zwycięzca Walki przejmuje żeton Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala podda się podczas Walki, żeton Graala należy położyć na polu, na którym poddał się ten Bohater.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez Jednostki Neutralne, żeton Graala należy położyć na polu, na którym Bohater ten został pokonany.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

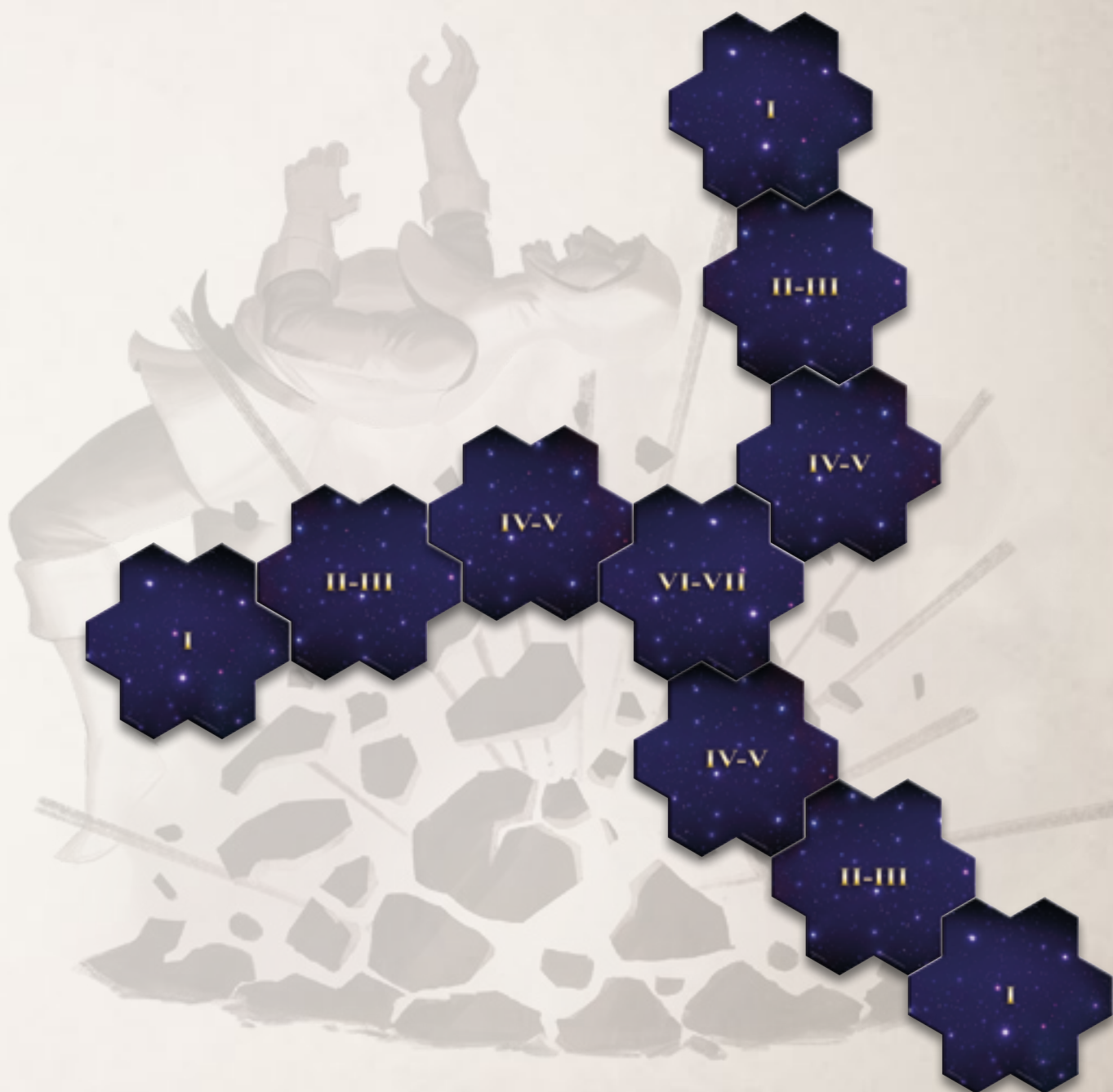
Scenariusz kończy się, gdy w grze pozostanie tylko jedna frakcja albo gdy któryś z Bohaterów dotrze z Graalem do swojego Miasta. Kto tego dokona – wygrywa.

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.





TRYB STARCIA

PURPURA I ZIELEŃ

Wczoraj, kiedy żeglowałeś wzdłuż brzegów twojej ojczyzny, niespodziewanie mgła spowiła całe morze, jakby ktoś rzucił zaklęcie. Po kilku minutach twój statek wszedł na mieliznę. Mgła roziała się tak samo nagle, jak się pojawiła, odsłaniając w pobliżu pusty zamek. Czy to jakaś gra?

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–4 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 1 × kafelek Początkowy (I) na każdego gracza
- 2 × kafelek Daleki (II–III) na każdego gracza
- 3 × kafelek Bliski (IV–V)
- 1 × Monolit Przejścia na każdego gracza, plus 1 dodatkowy

UWAGA: Rozmieście Monolity Przejścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy. Jeśli do gry dodacie więcej graczy, niż macie dostępnych żetonów Monolitu, brakujące żetony Monolitu zastąpcie dowolnymi innymi żetonami i traktujcie je, jakby reprezentowały Monolity Przejścia. Jeżeli korzystacie z figurek Monolitów, ewentualne brakujące figurki również możecie zastąpić dowolnym rodzajem żetonów.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

17 ×

3 ×

3 ×

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„2”

„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:

- Wszystkie Monolity Przejścia są ze sobą połączone.
- Gracz, który straci swoje Miasto frakcyjne albo którego Bohater zostanie pokonany w Walce, przegrywa.
- Bohaterowie nie mogą uciekać z Walki.
- Gdy gracz pokona innego Bohatera Głównego, zyskuje 20 .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Wygrywa gracz, który do końca 14. rundy pokona największą liczbę innych graczy.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 14. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.





KAMPANIA

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

Opis każdego scenariusza podzielony jest na dwie części:

- dotyczącą mechaniki gry;
- fabularną, zawierającą opowieść.

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

DOPRECYZOWANIE WYBRANYCH ZASAD Z ZESTAWU PODSTAWOWEGO

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

GRA INNYMI BOHATERAMI

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

TWOJA TALIA MOCY I MAGII MIĘDZY SCENARIUSZAMI

Po ukończeniu scenariusza kampanijnego postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

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

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

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

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

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

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

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

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZA

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

„10” 

„0” 

„0” 

Zasady specjalne każdego ze scenariuszy mogą modyfikować te wartości.

JEDNOSTKI NEUTRALNE W ARMII AI

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

WSPÓŁDZIELONA TALIA AI

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

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

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

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

ZA MAŁO EGZEMPLARZY DANEJ KARTY PODCZAS PRZYGOTOWANIA

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

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

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

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

AI W OBLEŻENIU – WIEŻA ŁUCZNICZA, BRAMA I MURY

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

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

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

ZASADY DOTYCZĄCE BARDZIEJ SKOMPLIKOWANYCH ZAKŁĘĆ

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

Zakłęcia rażące wiele celów (np. Kula Ognia czy Łańcuch Piorunów). Za cel takiego zakłęcia 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 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. Jeśli żadna jednostka gracza nie sąsiaduje z inną jego jednostką, celem zakłęcia będą te jednostki gracza, które nie sąsiadują z jednostkami AI. Jeśli i to nie jest możliwe, nie używaj tego zakłęcia – pomini rozpatrywanie karty AI, która aktywowała dany efekt, i umieść ją na spodzie talii AI. Następnie wtasuj niewykorzystane zakłęcia z powrotem do talii Zakłęb AI.

Zakłęcia Obronne o efekcie Natychmiastowym (np. Kamienna Skóra). Gdy to zakłęcie 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 .

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

Jednorundowe zakłęcia wspierające (np. Tarcza Ognia). Gdy takie zakłęcie 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 zakłęcia 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.

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





KAMPANIA INFERNA – SIEWCY ROZPACZY

1. DIABELSKI PLAN

Ten scenariusz można rozegrać tylko z rozszerzeniami Bastion i Inferno.

Wojna to okrutna pani. Nawet jeśli spełnisz każdą jej zachciankę, nigdy nie masz pewności, że cię wynagrodzi za twe trudy. Nikt prawdziwości tych słów nie jest boleśniej świadom niż Xex – oddany sługa mistrza Xerona i jeden z wielu dowódców, tyleż zasłużonych co nieznanych. Podczas gdy odwiecznym zajęciem kreegańskich władców jest planowanie i pomnażanie swej chwały, to właśnie te „mniejsze zła” przekuwają ambicje swoich panów w twardą rzeczywistość. Stań na czele ognistych zastępów diabelskiego królestwa, w którym chaos jest zarazem bronią i klątwą.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Inferno

Bohater frakcji: dowolny Bohater Inferna

Armia frakcji: Garstka Magogów, Garstka Cerberów

Zasoby początkowe: 10 , 2 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Przeszukaj (4) talię Artefaktów.**
- **Dobieraj karty z talii Zaklęć, póki nie dociągniesz 2 kart Zaklęć ze Szkoły Magii Ognia. Weź jedną z tych 2 kart na rękę, a wszystkie pozostałe dobre karty wtasuj z powrotem do talii Zaklęć.**
- 7 

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Królowa Żółtych Smoków, Zwiadowcy Bastionu

Armie Wroga:

- **Armia Królowej Żółtych Smoków:** Grupa Żółtych Smoków*, Grupa Jednorożców,  Czarne Smoki*,  Czarodziejskie Smoki**
- **Zwiadowcy Bastionu:** 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 Elfów.

Talie Wroga:

- **Talia Królowej Żółtych Smoków:** 3 × karta Mocy, 3 × karta Magii
- **Talia Zwiadowców Bastionu:** 2 × karta Mocy, 1 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga: 1 × Osłabienie

**Zdolności specjalne obu tych jednostek zmieniają sposób, w jaki one atakują. Gdy te jednostki się aktywują, w pierwszej kolejności będą atakowały grupy sąsiadujących jednostek z armii gracza, ustawiając się w taki sposób, by móc zaatakować więcej niż jeden cel. Jeżeli będą mieć więcej niż jedną możliwość, Smoki zaatakują tę grupę, w której jest więcej jednostek wyższego poziomu. Jeśli takich grup jest więcej niż jedna, wybierz tę, w której znajduje się jednostka najbliższa 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 ataku będą te jednostki gracza, które nie sąsiadują z jednostkami AI.*

***Za każdym razem, gdy aktywujesz zdolność specjalną Czarodziejskich Smoków, jej celem powinna być jednostka jak najwyższego poziomu. Jeśli więcej niż jedna jednostka spełnia warunki wyboru celu, wybierz tę, której najbliższe do śmierci (która ma najmniejszą różnicę między wartością  a wartością otrzymanych .*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

3 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Bastion (S4)
- 1 × Inferno (S6)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 3 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9) i Bastionu (F10–F12)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

- 1 × kafelek Zamku z Obeliskiem (N3)
- 1 × kafelek Bastionu z Obeliskiem (N7)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny ze Smoczą Utopią (C1)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Inferna. Ten kafelek jest już odkryty. **Zwiadowcy Bastionu** są reprezentowani przez trzy figurki – użyj Bohaterów Bastionu oraz Zamku. Miej je w pobliżu – pojawią się na Mapie wskutek wydarzenia czasowego. **Armia Królowej Żółtych Smoków** reprezentowana jest przez należącą do frakcji Bastionu figurkę Żółtych Smoków – umieść ją na polu ze Smoczą Utopią na kafelku Centralnym.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Inferna obowiązują następujące zasady:

- Zignoruj wszystkie granice na kafelkach Początkowych.
- **Zwiadowcy Bastionu** mają tylko 2 PR, ale ignorują normalne zasady ruchu AI, kierując się najkrótszą możliwą drogą do Armii Królowej Żółtych Smoków.
- **Armia Królowej Żółtych Smoków** nie porusza się po Mapie.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Bohatera Wroga, zyskujesz 8 .
- Wejście na pole z Obeliskiem wywołuje wydarzenie fabularne opisane w wydarzeniach czasowych.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj Armie Królowej Żółtych Smoków.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, gdy którykolwiek ze **Zwiadowców Bastionu** dotrze na pole z figurką reprezentującą **Armie Królowej Żółtych Smoków**, gdy twój Bohater zostanie pokonany w Walce albo gdy utracisz kontrolę nad swoim Miastem frakcyjnym. 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:

- Bohater Główny traci 1 PR.
- Przeczytaj fragment „Wierny jak Xex”.

4. runda:

- Przeczytaj fragment „Doniesienia o siłach AvLee”.
- Umieść figurkę **Zwiadowców Bastionu** na polu z Miastem na kafelku Początkowym Zamku.

6. runda:

- Przeczytaj fragment „Okręty na południowym wybrzeżu”.
- Umieść figurkę **Zwiadowców Bastionu** na polu z Miastem na kafelku Początkowym Bastionu.

8. runda:

- Umieść figurkę **Zwiadowców Bastionu** na polu z Miastem na kafelku Początkowym Zamku.

12. runda:

- Jeśli nie uda ci się zwyciężyć do końca tej rundy, przegrywasz. Xenofex jest tobą rozczarowany.

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

- Przeczytaj fragment „Chata proroka”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Żelazna pięść się zaciska”.

kafelek Początkowy Zamku



kafelek Początkowy Bastionu



OPOWIEŚĆ

CHATA PROROKA

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

Szamańska porada

Zwiadowcy donoszą, że najbliższa okolica jest niezwykle zasobna oraz że na południu mieszka szaman, który dobrze zna te tereny i może być chętny wesprzeć twoją sprawę.

- Odkryj kafelek Daleki, a następnie umieść kostkę swojej frakcji na każdej lokacji zapewniającej Zasoby. Gdy będziesz rozpatrywać pole takiej lokacji, zdejmij z niej swoją kostkę i podwój wartość otrzymanych Zasobów. W przypadku Kopalń oraz Osad podwojeniu ulega wyłącznie jednorazowa premia, nie przychód.

Przetrząsanie ruin

Wędrując przez tę krainę, natykasz się na ruiny opuszczonego laboratorium alchemika. Niewykluczone, że w rumowisku kryje się coś wartościowego, ale sprawdzenie tego zajmie nieco czasu.

- Wydadź 1 PR, by rzucić 2 . Wyniki zapewniające rozpatrz normalnie. Pozostałych wyników nie rozpatruj – za każdy z nich zyskujesz 1 .

WIERNY JAK XEX

— ...z pomocą ifrytów, których mi przydzieliłeś, udało nam się dotrzeć do podziemnej żyły i wydźwignąć wulkan. — Na ciele Xyrona zatańczyła fala płomyków. — Nawet jakość powietrza udało nam się poprawić, wypełniając je czystymi waporami siarki! Teraz robotnicy mogą pracować także na zewnątrz, co bardzo przyspieszyło budowę fortyfikacji. Ale żałuj, żeś nie widział tych płomieni... — Liżące jego skórę języki ognia jęły wydłużać się i skręcać, jak przed chwilą na wspomnienie wulkanu. Xyron był jednym z najpotężniejszych dowódców, został więc mi przydzielony, wraz z wieloma innymi, do pomocy w podboju Erathii. Niestety, ku mojemu niezadowoleniu, Xyron nie otrzymał w przydziale ani krztyny dyscypliny czy poważania dla łańcucha dowodzenia.

— Do rzeczy. Interesują mnie fakty. Muszę wiedzieć, czy będziemy gotowi do ataku. Ci Władcy Podziemi kopią tunel do stolicy Erathii. Robaki. My w tym czasie musimy przygotować się do uderzenia na jej sprzymierzeńców...

— ...długouchych mieszkańców AvLee. Wiem, Xex – wciąż się Xyron. — Nie piekł się tyle, bo ci tak zostanie, a to twoje arcydiaboliczne oblicze i tak już jest wystarczająco chorobliwie czerwone. Delektuj się rzezią, weź głęboki wdech, poczuj kojącą gorzyc żrących wyziewów. Widoki z fortu są wspaniałe, o tej porze szczególnie imponująco wyglądają świeżo stopione skały pod...

– Odejdź. Precz. Muszę zdać sprawę królowi Xenofexowi, a on nie życzy sobie żadnych opóźnień!

Płomienna aura Xyrona przygasła nieco, a on sam oddalił się, nawet nie pochyliwszy czoła. „*Bezczelność!*” – pomyślałem. Jest przypuszczalnie jednym z najstarszych heretyków tutaj. Możliwe, że był jednym z pierwszych ifrytów, które przygotowywały nasze przybycie przed Nocą Spadających Gwiazd. Może i jest potężny. Ale jest też odpowiedzialny za to, że jednemu z Przodków udało się uciec z naszego więzienia! Żałosna namiastka oprawcy... Żeby dać się pokonać nędznemu barbarzyńcy! Powinien być wdzięczny, że miał wówczas łaskawszego pana, bo dziś taki błąd byłby niewybaczalny.

Oparłem się na krześle, niechętnie omiatając wzrokiem piętrzące się wokoło dokumenty.

„Zupełnie inaczej sobie wyobrażałem wspólną inwazję z Nighonem. Nasze tempo jest nie do przyjęcia. Populacja elfów zamieszkująca południowo-zachodnie wybrzeże Erathii jest duża. Zielone i złote smoki, które również upodobały sobie ten region, znacznie powiększają ich potęgę militarną. Zanim podbijemy ten obszar i zwrócimy siły ku Steadwick, musimy wszystkie te gady wybić do nogi. A nam udało się zaledwie rozpocząć prace nad fortem... Gdyby tylko był tu mistrz Xeron...” – Sama ta myśl dała mi więcej ciepła niż płomień raportów w mojej dłoni, gdybym je spalił. – *„Nawet kiedy byliśmy dziećmi, zawsze budził respekt. Już on by ich wszystkich wybatożył do pionu...”*

Nachyliłem się nad leżącym przede mną pergaminem i zacząłem pisać:

Nasze służby spisały się dobrze. Udało im się wypiętrzyć wulkan i zbudować fort w...

DONIESIENIA O SIŁACH AVLEE

– Udało nam się ustalić pozycje głównych sił AvLee. Grupka moich zwiadowców zdołała prześlizgnąć się pod ich wieżami obserwacyjnymi i oszukać ich zaklęcia wykrywające. Niemniej, ich czujność cały czas rośnie. Nie będziemy w stanie umykać im wiecznie. Musimy podjąć bardziej stanowcze środki uniemożliwiające im zdobywanie informacji. Przygotowałam listę potencjalnych celów... EEEE! SIAD! – Ostatnie słowa wypowiedziała z taką siłą, że sam nieomal wykonałem polecenie. Na szczęście komenda była skierowana do jej ogara, cerbera, który postanowił zeżreć jeden z moich pergaminów!

Choć była ledwie ludzkim naczyniem goszczącym kilka pomniejszych demonów, Fiona okazała się jedną z niewielu moich podwładnych, na których mogłem polegać – błyskotliwa, zdyscyplinowana i diabelnie skuteczna. Niestety, komplement ten nie rozciągał się na jej szatańskie czworonogi.

– Tak – zacząłem spokojnie, wyciągając z jednej z cerberzych paszcz raport Xyrona na temat aktywności wulkanicznej. Teraz dokument „zdobiły” dwie dodatkowe dziury. Niezadowolenie ogara było równie głębokie, co warkot dobywający się z jego pozostałych pysków. Mimo to, posłuszny rozkazowi swojej pani cerber nie drgnął z miejsca. – Siły Xerona zajmą się nimi. Wypraw posłańca, niech mu przekaże te rewelacje. My tymczasem skupimy się na najsilniejszym sojuszniku AvLee, Królowej Złotych Smoków. Musimy odszukać jej legowisko i ją zgładzić. To znacznie osłabi elfy, a co za tym idzie ryzyko, jakie stanowią dla naszych planów zniszczenia Erathii. Nie możemy trwonić tu czasu, najlepiej byłoby więc uderzyć, zanim cokolwiek się o nas dowie. W innym razie mogłaby zdążyć zebrać swoje zastępy.

– Co rozkażesz, eminencjo. Będę również uważać na wszystkich, którzy mogliby zdradzić jej naszą obecność. A jak kogoś znajdę, rozprawię się z nim szybko – zobowiązała się, dyscyplinując brązowy kosmyk, który miał czelność wydostać się spod jej rogatego hełmu.

– Znakomicie. Odejdź teraz i powróć w chwale!

Fiona skłoniła się sztywno i gwizdnęła na cerbera. Bestia jednym susem znalazła się przy jej nodze i karnie wyszła za swoją panią.

OKRETY NA POŁUDNIOWYM WYBRZEŻU

Dziś pofatygowałem się do namiotu jednego z moich podkomendnych, żeby dopytać go o przedłożony raport. Chwilę wcześniej jego posłaniec wręczył mi zwitek papieru z jednym zdaniem: *Wszyscy nie żyją*. Podobnie był zbyt zmęczony, by podać więcej szczegółów. Jak gdyby to miała być jakakolwiek wymówka. Poza tym co niby ja mam napisać w MOIM raporcie?! Liczby się muszą zgadzać!

Z głośnym „pumpf” teleportowałem się bezpośrednio za plecy mojego nazbyt skromnego w słowach dowódcy. Zydar aż podskoczył, wypuszczając z płonących dłoni opasył tom.

– Eksternalne interferencje magicznych prądów w magii żywiołów – przeczytałem na głos, podnosząc księgę. – Widzę, że nie próżnowałeś. Taaaki zmęczony.

– Magia w tym świecie płynie inaczej niż w naszym wymiarze. Efektywność moich zaklęć jest krytycznym element... – mamrotał ifryt przez zaciśnięte zęby. Zawsze miał na twarzy taki dziwny grymas, ni to uśmiešek, ni gniewny wyszczerz, jakby nie mógł się zdecydować na jedno albo drugie.

– Jeszcze słowo, a obróć tę ciężką lekturę w coś znacznie lżejszego, garść popiołu może? – Smuga dymu uniosła się z miejsca, w którym moje palce dotykały książki. – A może powinienem teleportować cię w środek oceanu? Ciekawe, ile twoje płomienie by tam wytrzymały – grzmiałem, czując, jak wzbiera we mnie kolejna fala furii. – A może wyślę cię Fionie na karmę do uspokajania jej wściekłych psów? Myślisz, że nauczyłoby cię to czegoś o hierarchii? – Choć niekompetencja sług działała na mnie jak iskra na beczkę prochu, tym razem tyrady nie było mi dane dokończyć.

Wnętrze namiotu zapłonęło wraz z pojawieniem się kolejnego ifryta. Choć Rashka nie odezwał się nawet słowem, od razu wiedziałem, że to on. Jego obecność zdawała się wypełniać całą dostępną przestrzeń, dusząc wszystko wokół. Przypominał deszcz kul ognistych jakimś cudem zamkniętych w jednej fizycznej formie. Zapadła cisza.

– Mów – rozkazałem, starając się zachować majestat.

– Nighońscy gońcy przynoszą wieści – zaczął spokojnym barytonem. – Twierdzą, że okręty z Enroth zakotwiczyły u południowych wybrzeży Erathii. W chwili obecnej nie wiemy, kto dowodzi flotą ani jakie dokładnie są jej siły. Proszą, żebyśmy wystali zwiad. Chcą wiedzieć więcej o tych wojskach.

– Siły Kendala stacjonują nieopodal Steadwick. Są w takiej pozycji, że nie powinny być w stanie wezwać posiłków znikąd. Jasne jest też, że nie może to być Roland Ironfist. Czy to ktoś nowy? – zastanawiałem się na głos.

– Ich plany nie ulegają zmianom – ciągnął Rashka. – Rozbudowują podziemne przejścia, by umocnić swoje pozycje na południowo-wschodnim wybrzeżu. To im pozwoli przerzucić więcej posiłków z Nighonu.

Pożoga myśli zalała mój umysł. Do wojny dołączyła nowa siła. I to potężna. To nie mógł być przypadkowy lord z zaściankowej prowincji królestwa obok. Na południu nie ośmieliłby się wylądować nikt, kto nie miałby silnego wsparcia. Hm... Mimo wszystko nikt nie powinien być w stanie zagrozić naszej inwazji na tym etapie. Dlaczego więc ta wiadomość była tak niepokojąca?

– Dokończymy tę rozmowę później! Na raz następny, czekam na twoje sprawozdanie natychmiast po powrocie z oddziałami! Kolejny błąd będzie twoim ostatnim! – rzuciłem do Zydara, po czym zniknąłem z jego namiotu. Chwilę później ciche „pumpf” sprawiło, że znów podskoczył. Tym razem jego tomiszcze łupnęło na stół przed nim.

ŻELAZNA PIĘŚĆ SIĘ ZACISKA

Gdy ostatni cios doszedł celu, złote cielsko królowej smoków runęło na ziemię, wzbijając potężną falę kurzu i pyłu. Spojrzałem na nie, a potem rozejrzałem się po okolicy. Pejzaż zapierał dech w piersi. Zwęglona ziemia i strzaskane drzewa malowały popiołem najprawdziwszy obraz nędzy i rozpacz. Po lewej Xyron, cichy jak nigdy, wpatrywał się błyszczącymi oczyma w spalony krajobraz. Nawet mimo że obyło się bez wulkanów, dzieło zniszczenia ewidentnie spełniało jego standardy estetyczne.

Ziemia czerniała z każdą sekundą, łapczywie chłonąc smoczą krew. Zwycięskie okrzyki przetaczały się po nieboskłonie niczym odległy grom. Spoglądając w stronę żołnierzy, dostrzegłem Fionę wyłaniającą się z jednego z pobliskich domostw. Jej nieodłączny cerber podążał w ślad za nią, w dwóch paszczach wlokąc coś, co wyglądało jak poważnie pokiereszowany niziołek. Trzecia z paszcz śliniła się tylko, wpatrując się w zwisającą kończynę jeńca. Ku swojemu zaskoczeniu usłyszałem cichy jęk. Upór, z jakim trzymał się życia, był zaskakująco wielki, jak na tak mało znaczące stworzenie. Imponujący niemal.

Demonica przyklękała, opuszczając głowę.

– Eminencjo, przesłuchaliśmy schwytanych tu przepatrywaczy. Skupialiśmy się na przechwytywaniu zwiadowców, którzy mogli ostrzec królową smoków przed naszym atakiem, co pozwoliło przepatrywaczom z południa docierać tu bez przeszkód. Wyciągnęliśmy od nich informacje na temat stojącej tam floty. Wieści nie są pomyślne – zawahała się, próbując wy badać moją reakcję. – Wojska enrothiańskie dowodzone są przez Katarzynę Ironfist, córkę niedawno zmarłego króla Erathii. Katarzyna dysponuje znacznymi siłami i zdążyła się już umocnić wzdłuż wybrzeża. Jeśli wierzyć doniesieniom z AvLee, sytuacja jest paląca. Królowa może dotrzeć do Steadwick przed nami.





2. KUJ ŻELAZO, PÓKI ZIMNE

Ten scenariusz można rozegrać tylko z rozszerzeniami
Bastion i Inferno

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Inferno

Bohater frakcji: dowolny Bohater Inferna

Armia frakcji: Garstka Cerberów

Zasoby początkowe: 25 , 2 , 2 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko ,
Cytadela, Wrota Wymiarów

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Zyskaj Bohatera Pomocniczego i dodaj Garstkę Demonów do swojej armii.
- 20 
- Dodaj do swojej armii Garstkę Złych Oczu, Garstkę Meduz i Garstkę Minotaurów.

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Generał Kendal, Pierwsza
Forpoczta Ironfistów, Druga Forpoczta Ironfistów

Armie Wroga:

- **Armia Generała Kendala:** Grupa Elfów, Grupa Kapłanów, Grupa Jednorożców, Garstka Pegazów, Garstka Archaniołów, karty Muru, Bramy i Wieży Łuczniczej
- **Pierwsza Forpoczta Ironfistów:** Grupa Kuszniców, Armia Neutralna poziomu IV*
- **Druga Forpoczta Ironfistów:** Grupa Krzyżowców, Armia Neutralna poziomu V*

Talie Wroga:

- **Talia Generała Kendala:** 2 × karta Mocy, 4 × karta Magii

● **Talia Pierwszej Forpoczty Ironfistów:**

1 × karta Mocy, 1 × karta Magii

● **Talia Drugiej Forpoczty Ironfistów:** 3 × karta

Mocy, 1 × karta Magii

Talia Zakłść Wroga:

- 1 × Wzmocnienie
- 1 × Osłabienie

**Więcej informacji na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz wylosować dla tej Armii Neutralnej, znajdziesz na stronie 35 Księgi Zasad – Tabela Trudności Pola.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Inferno (S6)

2 × kafelek Daleki (II–III) do górnej części Mapy:

- 2 × losowy kafelek spośród kafelków Inferna (F16–F18), Nekropolii (F1, F4, F7) oraz Lochów (F2, F5, F8)

6 × kafelek Daleki (II–III) do dolnej części Mapy:

- wszystkie kafelki Zamku (F3, F6, F9) i Bastionu (F10–F12)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Nekropolia (N1, N4)
- 2 × Inferno (N11, N12)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny z Losowym Miastem (C5)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

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

Forpoczty Ironfistów są reprezentowane przez figurki frakcji Bastionu oraz Zamku. Miej je w pobliżu – pojawiają

się na Mapie wskutek wydarzenia czasowego. **General Kendal** nie ma swojej figurki ani nie pojawia się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Inferna obowiązują następujące zasady:

- Nie możesz **Rekrutować** Bohatera Pomocniczego.
- Za każdym razem gdy dobierzesz kartę Astrologowie Ogłaszają, której efekt zmienia liczbę dostępnych PR albo usuwa czarne kostki z Mapy, zignoruj tę kartę, a w jej miejsce dobierz inną.
- Zignoruj wszystkie granice na kafelkach Początkowych.
- Bohaterowie Wroga ignorują normalne zasady ruchu AI (choć nadal mają 3 PR), kierując się najkrótszą możliwą drogą do najbliższego Bohatera albo Miasta gracza.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Bohatera Wroga, zyskujesz 10 🍀.
- Z każdym razem, gdy jedno z twoich Miast zostanie pokonane, umieść na nim czarną kostkę i usuń z Mapy figurkę Armii Wroga, która tego dokonała. Od tego momentu wszyscy Bohaterowie Wroga będą traktować to Miasto jak puste pole.
- Z talii Jednostek Neutralnych wyjmij następujące karty i utwórz z nich nową talię zwaną **Posiłkowymi Oddziałami Opóźniającymi**:
 - a) ★: Harpie, Złe Oczy, Troglodyci, Chowańce, Magogi, Cerbery
 - b) ★: Meduzy, Minotaurowie, Demony, Czarcie Lordy
 - c) ★: Mantykory, Czarne Smoki, Ifryty, Arcydiabły
- Pod nieobecność twojego Bohatera, możesz bronić swoich Miast za pomocą jednostek ze specjalnej talii **Oddziałów Opóźniających**. Nie jest ona tożsama z armią twojego Bohatera. Przed rozpoczęciem scenariusza talia Oddziałów Opóźniających jest pusta, ale na początku gry, będziesz mieć możliwość **Zrekrutowania** do niej pierwszych jednostek. W toku gry żeton Populacji będzie umożliwiał ci Rekrutowanie jednostek albo do twojej armii, albo do **Oddziałów Opóźniających** – zależnie od twojej decyzji. Zauważ, że jednostki do **Oddziałów Opóźniających** będziesz Rekrutować z opisanej wcześniej talii **Posiłkowych Oddziałów Opóźniających**, a nie spośród jednostek swojej frakcji.
- Zarówno twoi Bohaterowie, jak i **Oddziały Opóźniające** mogą korzystać z talii M&M oraz efektów 🏰.

- Jeśli po Walce liczba kart na twojej ręce jest o co najmniej 2 karty mniejsza niż twój 🏰, dobierz 2 karty.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Musisz **Oflagować** każdy Obelisk na Mapie, a następnie zająć Miasto Zamku.

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

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Droga do piekła wiedzie przez piekło”.
- Twój Bohater natychmiast zdobywa 1 Poziom Doświadczenia – zamiast **Przeszukiwać** (2) talię Zdolności, wyszukaj w niej kartę Zdolności „Logistyka” i dołóż ją do swojej ręki początkowej.
- **Zrekrutuj** jednostki do swoich **Oddziałów Opóźniających**. Akcja ta nie liczy się jako akcja Miasta, więc nie wymaga odwracania żetonu Populacji.
- Umieść kostkę swojej frakcji na polu z Losowym Miastem na kafelku Centralnym. Kontrolujesz to Miasto.
- Odkryj 2 kafelki Dalekie znajdujące się na samym dole Mapy. Obróć je tak, aby ich puste pola znajdowały się na samym dole Mapy (jeśli to możliwe), a następnie umieść 2 kostki frakcji Zamku (niebieskie) na jednym z tych pól oraz 3 kostki frakcji Zamku na drugim.

2. runda:

- Umieść figurkę **Forpoczty Ironfistów** na polu z 2 kostkami frakcji Zamku.
- Do 8. rundy wszystkie figurki **Forpoczty Ironfistów** na Mapie są **Pierwszą Forpocztą Ironfistów**.

3. runda:

- Umieść figurkę **Forpoczty Ironfistów** na polu z 3 kostkami frakcji Zamku.

5. runda:

- Umieść figurkę **Forpoczty Ironfistów** na polu z 2 kostkami frakcji Zamku.

6. runda:

- Umieść figurkę **Forpoczty Ironfistów** na polu z 3 kostkami frakcji Zamku.
- Od tego momentu zaczyna obowiązywać dodatkowy warunek: jeżeli 2 twoje Miasta są oznaczone czarną kostką, do końca następnej rundy musisz spełnić warunek zwycięstwa. Jeśli nie uda ci się tego zrobić – przegrywasz. W Eeofolu czeka cię piekło!

8. runda:

- Przeczytaj fragment „Jesteśmy otoczeni”.
- Od tego momentu wszystkie figurki **Forpoczty Ironfistów** na Mapie są **Drugą Forpoczta Ironfistów**.

10. runda:

- Od tego momentu jeżeli co najmniej jedno z twoich Miast jest oznaczone 1 czarną kostką, do końca następnej rundy musisz spełnić warunek zwycięstwa. Jeśli nie uda ci się tego zrobić – przegrywasz. Wasza ofensywa upada, a ty razem z nią!

13. runda:

- Jeżeli na koniec tej rundy nie spełnisz warunku zwycięstwa, armia królowej Katarzyny Ironfist dotrze do Steadwick, stolicy Erathii. Twoje wojska poniosą haniebną klęskę, a ty... zawiedziesz nas... sromotnie.

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

- Zapłać 5  oraz 1 , a następnie umieść na tym polu kostkę swojej frakcji. Jeżeli nie jesteś w stanie wydać tych Zasobów, pomini ten punkt.
- Ten Bohater otrzymuje 1 .

Gdy twój Bohater wejdzie na pole z Miastem na kafelku Początkowym Zamku:

- Przeczytaj fragment „Ostatnie połączenie”.
- Rozpocznij Walkę z **Armią Generała Kendala**.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Niepotrzebne zwycięstwo”.

kafelek Początkowy Zamku



DROGA DO PIEKŁA WIEDZIE PRZEZ PIEKŁO

Ciemność i szkarłat. Ściany mojego namiotu były skąpane w mroku i ociekały krwistą czerwienią sączącą się z odłamka kryształu. Para oczu z jego wnętrza wpatrywała się we mnie. Xenofex słuchał.

– Katarzyna Ironfist otrzymała pomoc z Bracady i AvLee. Wie, że zbliżamy się do Steadwick – skończyłem sprawozdanie.

– Musimy więc za...ć miasto przed jej przybyciem. Kiedy już stolica Erathii będzie w... naszych..., nawet sama Katarzyna nie wy... jej z naszych rąk – odparł migoczący obraz Xenofexa. Magiczne wieże do tego zaklęcia dopiero zostały wzniesione, a stabilność jego splotu była daleka od właściwej. – Jak na razie radzisz sobie doskonale. Zasiałeś chaos we wschodniej Erathii i znajdujesz się w... odległości od jej stolicy...

– Czy mamy ruszać do ataku i szturmować ją jako pierwsi? – spytałem z nadzieją w głosie.

– Twoje zadanie jest inne. Oddziały Nighonu są... pozycjach. Wraz z nimi zajmiesz się zabezpieczeniem ziem na południe od Steadwick... opóźnić marsz wojsk Katarzyny. Musisz zdobyć czas potrzebny innym armiom na dotarcie... powinno wystarczyć.

– Ile czasu?

– Tylko cztery miesiące.

Słowa te smagnęły mocniej niż tuzin czarcich batów.

– Czekam na regularne sprawozdania z twojej sytuacji – zakończył Xenofex.

– Ale... jeśli tu zostaniemy, to jak się z wami połączymy?

– Właśnie dlatego wyślesz mniejszy oddział na północ i wzniesiesz wieże do zaklęcia bramy. Teleportujemy... wojska i weźmiemy ich w dwa ognie!

– Jak sobie życzysz, panie – odparłem, zgrzytając zębami i wpatrując się w migoczący obraz, póki zupełnie nie znikł. – No tak, kogo diabeł pędzi, musi maszerować – mruknąłem, chodząc w tę i we w tę po namiocie. Wraz z końcem zaklęcia wewnątrz stało się znacznie bardziej ponure. I mniej szkarłatne. – Nawiązanie połączenia wymagałoby podejścia niemal do samych bram miasta i wzniesienia wież w ściśle określonych lokacjach! Jakby tego było mało, będę musiał rozciągnąć swoje linie na dwa fronty, a wojska Katarzyny już mi praktycznie na zadzie siedzą. Cztery miesiące! Oczekuje, że będziemy

ich odpierać przez całe cztery miesiące! A z czego ja mam niby utrzymać dwie armie?

Zatrzymałem się gwałtownie, zmuszając swoje myśli do dyscypliny. Nie tracąc ani chwili, wyteleportowałem się z namiotu, w którym stłumione echo odpowiedziało „pumpf”.

Widząc, że dowódcy aż się palą do nowych rozkazów, przeszedłem od razu do rzeczy:

– Sytuacja jest poważna. Po pierwsze...

JESTEŚMY OTOCZENI

Wrzaski ginących żołnierzy wypełniały powietrze dziką kakofonią – najpiękniejszy hymn, jaki diable ucho może usłyszeć. A przynajmniej byłby taki, gdyby nie fakt, że te głosy zupełnie nie były stworzone do muzyki, wrzasków i krzyków, ani nawet za bardzo do umierania. To były głosy naszych żołnierzy – *to my* umieraliśmy. Plan przewidywał wprawdzie dzikie okrzyki zwycięstwa i deptanie pomniejszych bytów, ale to my mieliśmy gnieść i deptać, nie na odwrót.

Stałem przed schodami prowadzącymi na zewnętrzny mur. Drogę zagradzała mi dolna połowa martwego magoga. Brzuch nieszczęśnika palił się jeszcze, rozerwany na dwoje wybuchem kuli ognia. Kopnąłem truchło na bok z zamiarem postawienia pierwszego kroku, gdy rozległ się ogłuszający łoskot. Podniosłem głowę w samą porę, by ujrzeć sypiącą się na mnie lawinę kamieni. Odruchowo teleportowałem się do swojego namiotu. Odsunąwszy połą, zobaczyłem, że choć wieża łucznicza, do której zmierzałem, była jeszcze trochę wieżą, to wcale już nie łuczniczą. To chyba odpowiada na moje pytanie o postępowanie wrogiego natarcia.

Aktywowałem odłamek kryształu i rozpocząłem sprawozdanie, próbując przekrzyczeć otaczający mnie zgiełk:

– Siły królowej Katarzyny zostały zatrzymane, dając ci jakieś dodatkowe dwa miesiące na zdobycie stolicy. Ponieśliśmy jednak znaczące straty. – Płonące sylwetki Zydara i Xyrona stanęły w wejściu. Uniosłem dłoń, by ich uciszyć, nim zdążą się odezwać. – Nie pozwól, aby nasze poświęcenie poszło na marne – zakończyłem raport i zaklęcie. – Nie marnujcie mojego czasu – warknąłem do nowoprzybyłych, nawet na nich nie patrząc.

– Demony zatrzymały grupę, która przedarła się przez mury, i rozpoczęły kontratak – wycodził przez swoje zawsze zaciśnięte zęby Zydar. – Z pomocą meduz staramy się wzmocnić ten odcinek, a magogi wypierają ich za mury...

– Xex, on chce ci powiedzieć, że następnym razem może

nam się nie udać ich odeprzeć – dokończył Xyron.

– No i? – warknąłem, odwracając się do nich. – Na południu nasze siły ofiarnie rzucają się na armię wroga, próbując ją powstrzymać, jednak królowa cały czas posuwa się na północ. Wojska mistrza Xerona wiążą AvLee, uniemożliwiając im wysłanie posiłków z północy i ratując nas przed okrażeniem. Jesteśmy ostatnią linią obrony z tej strony! Nie ma znaczenia, czy jesteśmy w stanie utrzymać nasze pozycje, czy nie. *Musimy je utrzymać!*

Nim Zydar zdążył otworzyć usta, niebo pociemniało od gradu nadlatujących strzał. Instynktownie on i Xyron unieśli dłonie – strzały zapłonęły, a chwilę później na nasze głowy zamiast śmierci opadł łagodny deszcz popiołu.

– My już jesteśmy otoczeni – odparł spokojnie Xyron.

– Odejdźcie. Nie zwracajcie mi głowy, jeśli nie macie żadnych ważnych wieści! – rozkazałem.

Zydar natychmiast zniknął. Było jasne, że tylko czekał sposobności, żeby zejść mi z oczu.

– Jeśli będziesz się tak forsował, to się w końcu wypalisz – naciskał Xyron, ociągając się z odejściem.

– Nie pytałem cię o radę.

– Naprawdę powinieneś nauczyć się czerpania przyjemności z małych rzeczy – pokręcił głową i oddalił się.

OSTATNIE POŁĄCZENIE

Przed nami wznosiły się zewnętrzne mury Steadwick – prymitywne i absurdalnie zaprojektowane, ale potężne niczym góra. Jednak w odróżnieniu od gór, ich przeznaczeniem było obrócić się w gruz.

Pod osłoną nocy zwiadowcy Fiony bezgłośnie pozbyli się strażników. Z pomocą latających oddziałów rozmieszczaliśmy nasze siły wewnątrz. Teraz, kiedy wieże pokrywały odpowiednio duży obszar, brakowało tylko ostatniego elementu układanki – ustanowienia punktu teleportacyjnego po wewnętrznej stronie murów. Z jego pomocą będziemy w stanie zalać miasto naszymi wojskami, zanim ktokolwiek zdąży zareagować.

Jednak gdy większość naszych sił była już w środku, z cieni odezwał się potężny głos.

– Naprawdę myśleliście, że uda wam się niezauważenie wkraść do miasta? Że nie zauważyliśmy ścieżki zniszczenia, która pozostawialiście za sobą, podkradając się do naszej stolicy? My was wpuściliśmy! – głos wyszedł z cienia. W blasku księżyca zobaczyłem postawnego rycerza.

Generał Morgan Kendal. Z grupą magów. Jeden z nich pstryknął palcami i trzy ciała zarżniętych przez nas

strażników zamieniły się w błoto. Kolejne pstryknięcie rozwiał cienisty całun, pod którym na murach czaiły się elfy z morderczymi strzałami na cięciwach.

– Bracadzkie chochoły – przekląłem pod nosem. – Powstrzymać ich! Musimy tylko na chwilę ich zatrzymać! – zagrzemiałem do moich oddziałów, pośpiesznie szykując się do splecenia ostatniego zaklęcia teleportacyjnego.

Rozmieszczając Armię Generała Kendala na planszy Walki, ustaw Grupę Jednorożców za Bramą (na części planszy należącej do Kendala).

NIEPOTRZEBNE ZWYCIĘSTWO

Gdy pierwsze promienie słońca wypelzały zza horyzontu, ja kończyłem montaż ostatniego elementu punktu teleportacyjnego. Wreszcie! Uruchomiłem zaklęcie bramy i natychmiast przeniosłem się na szczyt wieży obserwacyjnej, starając się nie wchodzić w drogę armiom Eeofolu, które wylewały się z portalu do Steadwick jak lawa z wulkanu. Z góry obserwowałem moje wojska siejące chaos i spustoszenie wewnątrz wrogich fortyfikacji. Przed murami miasta zbierały się jeszcze większe siły. Pośród żołnierzy dostrzegłem znajomą postać – mistrza Xeron. Gdzieś w pobliżu rozbrzmiały ryki minotaurów i mantykor – nasi sojusznicy ruszyli do ataku.

Spychaliśmy ludzi Kendala. Czasem całkiem dosłownie, gdyż nawet ich wielkie tarcze nie były w stanie zatrzymać naporu fali diabłów. Jakie to bezcelowe. Korzystając z panującego wokół chaosu, teleportowałem się w środek ich formacji, stając tuż za plecami generała Kendala.

– Twój plan się posypał jak zamek z piasku, nie sądzisz? – przywitałem się.

Mężczyzna próbował odwrócić się i dobyć miecza, ale byłem szybszy. Potężnym ciosem w skroń pozbawiłem go przytomności.

– Powinieneś ci podziękować, *generale*, za tę odrobinę rozrywki. Będziesz znakomitym darem. – Uśmiechnąłem się szyderczo, chwytając jego bezwładne ciało i pozostawiając po sobie dobitne „pumpf” oraz żołnierzy, próbujących zrozumieć, co się właśnie wydarzyło.

Bez dowódcy nie potrzebowali wiele czasu, by wpaść w panikę i stracić wszelkie pozory zorganizowanego oporu. Rozbiegli się, by daremnie próbować odpierać nieubłagany pochód diabłów. Z bezpiecznej odległości syciłem oczy widokiem...

Tryumf ten okazał się jednak ulotny. Przed południem spotkałem się z pozostałymi generałami, by ocenić stan naszej inwazji. Chociaż zajęcie stolicy było ważnym zwycięstwem, nasza sytuacja na pozostałych frontach

była znacznie mniej korzystna. Wspierane przez niziołki siły AvLee sukcesywnie wypierały nas ze swoich ziem. Bracada wprawdzie nie posiadała żadnej liczącej się siły militarnej, ale dysponowała magią, która czyniła z nich znacznie potężniejszych i groźniejszych sojuszników Erathii, niż się spodziewaliśmy. Ziemie, które obecnie zajmowali, praktycznie wykluczały ewentualną kontrofensywę. Na domiar złego Nighon zaprzepaścił szanse, jakie dały mu początkowe sukcesy. Bezużyteczne robaki! Nie potrafią nawet utrzymać swoich zdobyczy i pozwalają armiom Katarzyny Ironfist odzyskiwać utracone ziemie. Żeby zatrzymać jej pochód, będziemy musieli rozciągnąć front przez całą Erathię, rozrzedzając nasze szeregi do punktu załamania.

Otrzymawszy informacje od Lucyfera Kreegana, mistrz Xeron nakazał nam wracać do Eeofolu i zbierać zasoby na realizację przyszłych planów. On sam miał zaś pozostać tu, powierzono mu bowiem nową misję — bronić Steadwick pospołu z siłami Nighonu. Także moim podkomendnym przydzielono nowe zadania. Fiona miała dowodzić zwiadem, Zydara odesłano do klanu Kreelah, by pilnował naszych jeńców wojennych, a reszty... Można by było szukać po całej Erathii. Patrząc z perspektywy czasu, może i ja powinienem był zostać. Gdybym tylko wiedział, jaki obrót sprawy miały przybrać...



3. STRAŻNICY SMUTKU



Ten scenariusz można rozegrać tylko z rozszerzeniami Wrota Żywiołów i Inferno.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Inferno

Bohater frakcji: dowolny Bohater Inferna

Armia frakcji: Garstka Chowańców, Garstka Magogów, Garstka Cerberów

Zasoby początkowe: 8 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela, Wrota Wymiarów, Chmury Siarki

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Przeszukaj (5)** talię Artefaktów.
- Dobieraj karty z talii Zaklęć, póki nie dociągniesz 3 kart Zaklęć ze Szkoły Magii Ognia. Weź jedną z tych 3 kart na rękę, a wszystkie pozostałe dobrane karty wtasuj z powrotem do talii Zaklęć.
- **Wzmocnij** Garstkę Cerberów.

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: Wszechwieczny Ocean, Kryształowa Gwardia, Strażnicy Ognia

Armie Wroga:

- **Wszechwieczny Ocean:** Grupa Żywiołaków Burzy, Grupa Żywiołaków Lodu, Grupa Żywiołaków Magii,  Czarodzieje
- **Kryształowa Gwardia:** Grupa Żywiołaków Magmy,  Diamentowe Golemy,  Kryształowe Smoki
- **Strażnicy Ognia:** Grupa Żywiołaków Energii, Grupa Feniksów,  Feniksy

Talie Wroga:

- **Talia Wszechwiecznego Oceanu:** 1 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 3 × karta Umiejętności
- **Talia Kryształowej Gwardii:** 4 × karta Mocy, 2 × karta Umiejętności
- **Talia Strażników Ognia:** 1 × karta Mocy, 3 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Wroga:

- 1 × Łańcuch Piorunów
- 1 × Wzmocnienie

Umiejętność Wszechwiecznego Oceanu:

karta Zaklęcia „Przyzywanie Żywiołaków Wody”*

Umiejętność Kryształowej Gwardii:

karta Zaklęcia „Przyzywanie Żywiołaków Ziemi”*

Umiejętność Strażników Ognia:

karta Zaklęcia „Przyzywanie Żywiołaków Ognia”*

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

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Inferno (S6)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × losowy kafelek Inferna (F16–F18)

6 × kafelek Bliski (IV–V):

- wszystkie kafelki Bliskie z zestawu podstawowego (N1–N6)

3 × kafelek Bliski Żywiołów (IV–V):

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

UWAGA: Rozmieść 3 Monolity Wyjścia zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Inferna. Ten kafelek jest już odkryty. Bohaterowie Wroga nie mają swoich figurek ani nie pojawiają się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Inferna obowiązują następujące zasady:

- Za każdym razem, gdy pokonasz Bohatera Wroga, zyskujesz 5 .
- Twój Bohater Pomocniczy nie może wchodzić na pola z Obeliskiem.
- Wejście na pole z Obeliskiem wywołuje wydarzenie fabularne opisane w wydarzeniach czasowych.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj wszystkich Bohaterów Wroga.

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

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Zmiany, zmiany”.
- Twój Bohater natychmiast zdobywa 1 Poziom Doświadczenia – zamiast normalnego **Przeszukiwania (2)** talii Zdolności, **Przeszukaj (4)** talię Zdolności.
- Umieść Bohatera Pomocniczego na pustym polu kafelka Początkowego Inferna.

- Poczynając od tej rundy, poziom trudności wszystkich Walk na kafelkach Bliskich innych niż kafelki Żywiołów zmniejsza się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola); zatem poziom trudności IV staje się poziomem III, a poziom V – poziomem IV.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Prawda cię wyzwoli”.

6. runda:

- Przeczytaj fragment „Cierpliwość nie jest jedną z cnót diabelskich”.

9. runda:

- Przeczytaj fragment „Wielowymiarowe plany”.
- Jeżeli do tej pory nie udało ci się pokonać **co najmniej jednego Bohatera** Wroga, na koniec tej rundy musisz spełniać ów warunek. W przeciwnym razie przegrasz scenariusz. Niezadowolony mistrz Xeron już czeka z batem...
- Poczynając od tej rundy, poziom trudności wszystkich Walk na kafelkach Bliskich Żywiołów zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola); zatem poziom IV staje się poziomem V, a poziom V – poziomem VI.

11. runda:

- Przeczytaj fragment „Twoja matka”.
- Jeżeli do tej pory nie udało ci się pokonać **co najmniej 2 Bohaterów** Wroga, na koniec tej rundy musisz spełniać ów warunek. W przeciwnym razie przegrasz scenariusz i spalisz się ze wstydu.

13. runda:

- Jeśli nie uda ci się zwyciężyć do końca tej rundy, przegrywasz. Plany Xerona i Lucyfera diabli wzięli.

Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk bez czarnej kostki:

- Umieść kostkę swojej frakcji na tym polu.
- Ten Bohater otrzymuje 1 .
- Umieść swojego Bohatera Głównego na żetonie Monolitu Wyjścia przylegającym do dowolnego nieodkrytego kafelka.

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

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z **Kryształową Gwardią**.
- Po pokonaniu jej, przenieś swojego Bohatera Głównego do Obelisku z kostką swojej frakcji.
- Usuń tę kostkę z jego pola, zastępując ją czarną kostką.

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

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

- Po pokonaniu ich, przenieś swojego Bohatera do Obelisku z kostką swojej frakcji.
- Usuń tę kostkę z jego pola, zastępując ją czarną kostką.

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

- Jeśli pola broni Armia Jednostek Neutralnych, zignoruj Walkę z nią.
- Rozpocznij Walkę z **Wszechwiecznym Oceanem**.
- Po pokonaniu go, przenieś swojego Bohatera do Obelisku z kostką swojej frakcji.
- Usuń tę kostkę z jego pola, zastępując ją czarną kostką.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Wszystko dobre, co źle się kończy”.



kafelek Żywiołu Ziemi



kafelek Żywiołu Ognia



kafelek Żywiołu Wody



kafelki Inferna

ZMIANY, ZMIANY

Szedłem przez obozowisko w stronę niewielkiego domu, który jakimś cudem przetrwał nasz ostatni atak. Mistrz Xeron zajął go na swoją tymczasową kwaterę.

– ...nieudacznik, przez którego inwazja okazała się klęską..., ...na pewno pucował odpowiednie kopyta..., ...słyszałem, że Xeron jest mieszkańcem sukkuba, który zbrzuchacił się z erathiańskim rycerzem! Powinien się cieszyć, że wolno mu przebywać w naszej obecności..., ...zwykły kundel, a nad pany stoi... – Las namiotów i ognisk aż huczał od szeptów, których strzępki wyłapywałem, krocząc pomiędzy nimi. Wysiłkiem woli zmusiłem swoje oblicze, by nie wyrażało niczego, ale notowałem w pamięci, do kogo należał każdy z głosów.

Od bitwy o Steadwick minęło kilka miesięcy. Inwazja się załamała. Stolica została odbita i stała się obronną ostoją Katarzyny Ironfist. Nic jednak z tych rzeczy nie miało już znaczenia – Xenofex był martwy, podobnie jak jego sen o podbiciu całego Antagarichu. Ten, kto zajął jego miejsce, miał inną wizję przyszłości Kreegan. I nie wszyscy mieli w niej miejsce.

Zapukałem do drzwi domku. Nie usłyszawszy odpowiedzi, popchnąłem je i wszedłem do wnętrza.

– ...mój wierny Xeronie, powierzyłem ci zaszczytne zadanie odszukania artefaktów potrzebnych do stworzenia Ostrza Armagedonu – czerwony odłamek kryształu przemówił głosem tyleż łagodnym co stanowczym. Na jego tafli widniało brodate oblicze rogatego diabła o świecących oczach i ostrych zębach, Lucyfera Kreegana, nowego władcy Eeofolu. – Mimo twych porażek, najlepiej nadajesz się do wykonania tej misji. Tak mówi moja wizja.

– Stanie się wedle twojej woli – odparł mistrz Xeron, przyklękając z czcią przed obrazem.

– Odnaleźliśmy troje bohaterów, którzy byli przyczyną twojej sromotnej porażki w przeszłości. Na ten moment nie powinni już sprawiać ci problemów. Choć okryli cię hańbą, zabierając to, czego szukałeś przed przybyciem, musisz skupić się na poszukiwaniach. Nie pozwól, by uczucia tak przyziemne jak duma przeszkodziły ci w twojej misji. To właśnie one pospołu z arogancją doprowadziły Xenofexa do śmierci z rąk tych *bohaterów z Erathii*. – Oblicze Lucyfera rozświetlił nikczemny uśmiech.

„...bohaterowie z Erathii” – zabrzmiało niczym echo w moich myślach.

Stukanie do drzwi sprawiło, że natychmiast wyteleportowałem się na zewnątrz. Dwa demony z solidnie pokieraszowanym więźniem czekały na pozwolenie, by wejść.

– Aaa... „mędrzec” jak przypuszczam?

Demony pokiwały głowami.

Chwyciwszy za kołnierz, uniosłem go lekko. Zawisł w mojej ręce jak szmaciana lalka. Mały człowieczek o ciemnej karnacji i sumiastych wąsach. Nagła chęć rozerwania go na strzępy niemal wzięła nade mną górę. Niemal.

– Dobrze się spisaliście. Zajmę się nim. Idźcie już.

Jedno „pumpf” siarkowej chmury później stałem z powrotem w pokoju.

– Zostałeś wybrany ze względu na swoją lojalność i wytrwałość. Nie zawieź mnie. Będę cię obserwował – nim słowa Lucyfera wybrzmiały do końca, obraz w kryształach zaczął zanikać, a ostatnim, co zgasło, były jego jarzące się oczy.

Mistrz Xeron podniósł się i zwrócił w moją stronę. Wypuściłem „mędrca” z uchwytu. Mężczyzna zaczął się otrząpywać, jakby wydawało mu się, że pozbędzie się w ten sposób siarczystego zapachu demonicznej teleportacji.

– Czy jesteś tym, kogo szukam, człowieku? – spytał mistrz Xeron, spoglądając na mnie wyczekująco.

Skinąłem głową, a oblicze Xerona wygładziła ulga. Mężczyzna wyglądał na nieco zdenerwowanego, ale uklonił się głęboko i rzekł:

– Jam ci jest. Sędzia Sleen, mistrz wiedzy i historyk magicznych arkanów. Na twoje rozkazy, panie.

– Powiedz wszystko, co wiesz na temat trojga bohaterów pochodzących z Wrót Żywiołów. Albo nasycę swój głód twoją wiedzą, albo wyrwanym ci z piersi sercem.

Sleen głośno przełknął ślinę i odparł:

– To Fiur z Krainy Ognia, Ciele z Wszechwiecznego Oceanu i Erdamon z Ziemskich Stepów. Fiur ma Tarczę Przeklętego, Ciele, Miecz Ognia Piekielnego, a Erdamon, Napierśnik Brimstone’a. Te trzy elementy, odpowiednio połączone, tworzą broń o nieograniczonej potędze, zwaną przez wielu Ostrzem Armagedonu.

– Wyśmienicie, człowieku. Kupiłeś sobie kolejną godzinę życia – droczył się mistrz Xeron. – Teraz powiedz mi, gdzie znajdę ich troje? – zapytał, w zamyśleniu na przemian łącząc palce obu dłoni opuszkami i rozchylając je.

– Fiur jest na południowym wschodzie. Gdzie jest dwoje pozostałych, nie wiem, wasza niegodziwość – płaszczył się Sleen, rozbieganym spojrzeniem lustrując pomieszczenie. Z jakiegoś powodu nie był w stanie zatrzymać na mistrzu spojrzenia na dłużej. – Lecz będę czuł się zaszczycony, jeśli pozwolisz mi sprawdzić, gdzie znajduje się ta nieuchwytna dwójka.

– Dobrze, „mędrce”, ale jeśli w ciągu tygodnia nie zdobędziesz informacji, których potrzebuję, Xex przyniesie mi na kolację twoje jeszcze bijące serce. A teraz, PRECZ!

Chwyciłem tę marną namiastkę mędrca i teleportowałem się na zewnątrz. Ciągnąc go przez obóz, obserwowałem go uważnie. Sleen był spokojny, a na jego twarzy malował się grymas przypominający... zadowolenie?

– Okłamałeś go... – zacząłem chłodno. Sleen skrzywił się. Jego służalcza maniera zmieniła się, ale zamiast strachu, jego twarz wyrażała zmieszanie. Milczał.

– Nie... – urwałem, zbierając myśli – to, co powiedziałeś, było prawdą, ale nie całkiem... coś zataiłeś...? – Moje spojrzenie wwiercało się w niego, krusząc maskę, za którą się chował. – Aaaach... Wygląda na to, że się myliłem. Demony nie spisały się tak dobrze. Ale nie martw się, drogi „mędrce”, mamy czas jeszcze to wszystko naprawić – zadrwiłem, popychając go w stronę jednego z namiotów. Potrzebowałem chwili, żeby przemyśleć, jak podejść mojego niedawnego sojusznika, więc wybrałem dłuższą drogę, pieszą.

– Xyronie, potrzebuję twojej pomocy w pewnej sprawie.

– Xex? – dziwił się ifryt. Ewidentnie rozpałiłem jego ciekawość, bo co rusz przeskakiwał spojrzeniem między mną a Sleenem. – Co to za sprawa?

– Cieszenie się małymi rzeczami – odparłem z płomiennym uśmiechem.

PRAWDA CIĘ WYZWOLI

Podszedłem do wiszącej postaci rozciągniętej na dwóch łańcuchach. W rogu pomieszczenia Xyron czyścił swoje „narzędzia”. Musiałem przyznać się do błędu, zaiste był znakomitym oprawcą.

– Zatem, drogi „mędrce”, pokonanie tych trojga to nie wszystko – podsumowałem, co udało nam się z niego wyciągnąć przez ostatni tydzień.

– Nie wszystko – wychrypiał przez opuchnięte usta. – Każde z nich przygotowało plan ucieczki... do swojego macierzystego wymiaru istnienia. Jeśli do niego dotrą, nigdy się tam nie dostaniesz.

– Ale? – naciskałem. Całkiem dosłownie, bo palcem na jedno z jego połamanych żeber.

– Uch... Ich ścieżki pozostają splecione z tym światem. Do czasu. Aż je aktywują. Są obeliski... poryte glifami. To bramy. Ale odczytanie tych starożytnych zapisków...

– To żaden problem – dokończyłem, spoglądając znacząco na Xyrona. – Mów dalej.

– W każdym z ich wymiarów działa grupa, której celem jest ochrona bram i utrzymywanie ich stabilności. Fiur stworzył Strażników Ognia. Przybocznicy Erdamona tworzą coś, co on nazywa Kryształową Gwardią, a Ciele powierzyła to zadanie Wiecznemu Oceanowi, do którego sama należy. W ich mowie stowarzyszenie to zwie się...

Sfrustrowany wsparłem czoło na pięści. „*Więcej mętnych nazw... Piekielnie ważne*”.

– Dość. Wiem już, co potrzebuję wiedzieć – przerwałem, unosząc dłoń. Krępujące go łańcuchy rozluźniły się, upadając razem z więźniem na chodną podłogę. – Ogarnij się. Mistrz Xeron nadal czeka na informacje, które „zebrałeś” w tym tygodniu – dodałem, patrząc, jak pełźnie niepewnie. – I jeszcze jedna sprawa, następnym razem okaż mojemu panu więcej szacunku – pogroziłem.

Dałem mu chwilę na wyglądenie wymiętego ubrania oraz rozmasowanie ścierpiętych kończyn. Skinieniem głowy pożegnałem Xyrona. Chwyciłem Sleana i z głośnym „pumpf” wróciłem z nim do rzeczywistości, materializując się na środku sali narad. Bez wahania rzuciłem „mędrca” na posadzkę. Sponiewierany i przestraszony nieszczęśnik wyglądał naprawdę żałośnie. Mistrz wyszczerzył się w chytrym uśmiechu.

– Witaj Sleen, co cię do mnie sprowadza w ten piękny, ponury dzień?

Człowiek przeturlał się na plecy, próbując przetrzeć oczy, by rozeznąć się, z kim rozmawia.

– Przynoszę wieści – przełknął narastającą w gardle gulę, posyłając mi przerażone spojrzenie – wasza eminencjo. O dwojgu bohaterów, których szukasz. Ciele Mknąca Po Falach przebywa w pobliżu miasta Phaedral, które jest dobrze przygotowane do obrony. Erdamon Żłobiący Ziemię przebywa... – szczerwany człowieczek relacjonował dalej, a moje myśli zaczęły błądzić wokół innych tematów.

„*Zanim mistrz Xeron dotrze do tych bohaterów żywiołów, muszę odciąć każdemu z nich drogę ucieczki. Jeśli jednak wierzyć jego słowom, bram bronić będą doborowe jednostki. Jakby tego było mało, będą walczyć na swojej ziemi. Jakby na to nie patrzeć...*”

– XEX! Zabierz stąd tego żałośnego robaka. Weź go w jakieś... nieprzyjemne miejsce.

– Ale o-obecełeś... – Sleen wyjąkał cicho.

Skłoniłem głowę mistrzowi i chwytając człowieka za nadgarstek, pozostawiłem po nas tylko ciche „pumf” siarkowych waporów.

Pojawiliśmy się w przestworzach, na dużej wysokości. Gdy zaczęliśmy spadać, Sleen rozdarł się, jakby za wszelką cenę chciał opróżnić swoje płuca ze świeżego powietrza. Próbowaliśmy znaleźć najlepsze miejsce, by go zostawić. Dostałem od mistrza rozkaz. Nie, żebym czerpał z tego przyjemność... Gdzieś w dole toczyła się bitwa między armią jakiegoś młodego maga a grupą fioletowych smoków o motylích skrzydłach. Rozwarłem usta równie szeroko co Sleen. Ale w uśmiechu.

CIERPLIWOŚĆ NIE JEST JEDNĄ Z CNÓT DIABELSKICH

Przeczytawszy list Zydara kolejny raz, spopieliłem go w dłoni i ruszyłem w kierunku kwatery mistrza Xerona.

„Jak podejrzewałem, glify, których żywiołaki używają do podróży między wymiarami, przypominają te, których i my używamy. Ich zagadka nie będzie szczególnie trudna. Co innego zagadka położenia portali...”

Gdy głowiłem się nad tym problemem, młody demon, goniec niechybnie, przebiegł obok, jakby siarkę darmo dawali, zupełnie ignorując moją obecność.

„Ech, ta dzisiejsza młodzież! Zero szacunku! Skup, się Xex!” – upomniałem się w myślach. – *„Sleen wskazał ich ogólne położenie. Jeśli posłużę się informacjami o dystrybucji zakłóceń czaroprzestrzeni w tych regionach... porachuję długości falo... Nie było czasu, trzeba działać, nim siły mistrza dotrą do bohaterów...”*

Moje myśli prysły. Goniec wparował do kwatery mistrza Xerona... Oblała mnie nieprzyjemnie gorąca fala.

Natychmiast teleportowałem się za nim, ale było za późno. Kiedy wszedłem, zuchwały demon już unosił się nad podłogą, a żelazny chwyt ręki mistrza zaciskał się na jego gardle. Xeron nienawidził, gdy ktoś przerywał mu jego sesje snucia planów. Zwłaszcza o tak barbarzyńskiej porze, jak przedświt.

– Mój panie, przynoszę wieści od szpiegów ze Spornych Ziem – demon przerwał, desperacko próbując wziąć kolejny oddech. – Informują o spotkaniu Władców Żywiołów z królową Katarzyną. Podobno zawarli sojusz! Teraz obie armie staną przeciw nam! – wyzipiał jeszcze, zanim trzymająca jego gardło dłoń mistrza zacisnęła się w pięść.

– Sprowadzić Sleena! – zagrzemiał Xeron, ciskając bezwładne ciało na podłogę. – Chcę wiedzieć, czemu ta informacja umknęła jego uwagi. Chcę wiedzieć, czemu królowa Katarzyna jeszcze żyje! Chcę wiedzieć, czemu otaczają mnie sami głupcy! – piekłał się w głos

i wtedy jego oczy zatrzymały się na mnie. – Xex! Zabierz stąd ten bezużyteczny wór gryfiego łajna! Muszę pomyśleć.

WIELOWYMIAROWE PLANY

Stałem w kącie sali narad, w milczeniu przysłuchując się rozmowie Lucyfera z mistrzem Xeronem. Moja „osobista misja” posuwała się naprzód bez większych przeszkód, pozwalając mojemu panu przedstawić nowemu królowi swój potencjał w całej jego okazałości. Zaskarbiecie sobie dobrej pozycji w tych szybko zmieniających się czasach było kluczowe dla realizacji jego ambicji. I dla przetrwania.

– Kiedy już zdobędziesz wszystkie niezbędne przedmioty, będziesz musiał wysączyć z nich moc i wsączyć ją w nową formę – dudniący głos wykladał kolejne kroki swojego planu. – Wielki Kował Kahazandar, alchemik i niezwykle uzdolniony płatnerz, jest jedynym człowiekiem w całym Antagarichu, który potrafi wykuć Ostrze Armagedonu. Znajdź go Xeronie. Znajdź go i zmuś, by je wykuł. Jeśli będzie się opierał, nie szczędź mu cierpień, dopóki nie zmieni zdania. Moja wizja się urzeczywistni, a ty tego dopilnujesz.

Mistrz pokłonił się głęboko i zakończył zakłęcie.

– Nic nie jest ważniejsze od mojej misji! Sam król mi ją powierzył – zwrócił się do mnie. Jego oczy płonęły w uniesieniu. – Przeszukałem cały kontynent, by zdobyć relikty, których pożąda. Lecz gdy wydawało się, że jestem już bliski sukcesu, pojawiali się jacyś tajemniczy bohaterowie i zabierali to, czego szukałem. Raz po raz ktoś stawał mi na drodze. Wszystko to jednak jest już za nami. Wkrótce odzyskam, co mi skradziono. Ścigam tych tak zwanych bohaterów od wielu miesięcy. Nie mają już dokąd uciec. Albo oddadzą mi te relikty, albo swoje życie... albo i jedno, i drugie. Teraz, mój drogi przyjacielu, przyprowadź mi Sleena. Jego użyteczność jeszcze się nie wyczerpała – zakończył z uśmiechem.

TWOJA MATKA

– Tak, przekażę mu to – zgodziłem się. Wieści od Fiony zwykle przekazywał jeden z jej zwiadowców albo posłaniec, tym razem jednak zdecydowała się przynieść je osobiście. Poznawszy ich treść, rozumiem jej decyzję. Tym niemniej, uznałem, że najlepiej będzie, jeśli sam je doręczę mistrzowi Xeronowi.

Zapukałem do jego drzwi. Nie śmiałem wejść bez zaproszenia. A nawet z nim, nie było łatwo. Gdy tylko zobaczył moją minę, wiedział, że przynoszę tragiczne wieści. Przykląknęłam, zgodnie z tradycją, ale zbył to i machnięciem ręki nakazał mi wstać i zdać raport.

– Mój panie, przykro mi to mówić, ale twoja matka poległa w czasie bitwy. To ten bladolicy wojownik, który ciągle przysparza nam kłopotów. Dzielnie walczyła, lecz zginęła z jego ręki w czasie jednego z jego podstępnych najazdów. Tak mi przykro, mój panie.

– Zostaw mnie – powiedział tylko. W jego głosie brzmiała siła, ale też i pustka.

Opuściłem pomieszczenie i przystanąłem po drugiej stronie drzwi. Najpierw usłyszałem ciche pociągnięcie nosem. Potem śmiech, choć pozbawiony wesołości. Następnie śmiech przerodził się w niekontrolowaną furję. Potem przekleństwa. Wreszcie trzask krzesła, które poszło w drzazgi.

Obróciłem się i odszedłem, zostawiając go, by sam zmierzył się ze smutkiem i wściekłością.

WSZYSTKO DOBRE, CO ŹŁE SIĘ KOŃCZY

Zapoznałem się z najnowszym raportem od moich sojuszników – ostatnia droga ucieczki tych przeklętych bohaterów została odcięta. I to w ostatniej chwili, niedługo potem otrzymałem bowiem wiadomość o sukcesie mistrza Xerona. Ostatni przedmiot do stworzenia Ostrza był w jego posiadaniu. Gdy wrócił, w obozie witały go dziko wiwatujące tłumy Kreegan. Pośród rozradowanej tłuszczy dostrzegłem kilka milczących diabłów o obliczach mniej niż szczęśliwych. Mimo to, zdobycie poparcia tłumów było tym, czego mój pan najbardziej potrzebował w tym momencie. Ci „heretycy” mogli poczekać, poślę ich w czorty w swoim czasie...

Po przybyciu mistrza Xerona zwołałem naradę ze wszystkimi dowódcami, by wtajemniczyć go w najnowsze wydarzenia. Po spotkaniu przyciągnąłem „mędrca” Sleena do komnaty. Choć „wepchnąłem go” byłoby pewnie lepszym określeniem. Mistrz odwrócił się, aby spojrzeć na człowieka, który dostarczył mu już tylu cennych informacji. Sleen cały drżał i pocił się obficie. Chyba wreszcie ten robak zaczął brać na poważnie jadalność swojego serca.

– Mam wieści, wasza eminencjo – wybełkotał przerażony Sleen. – Wielki Kowal Khazandar jest przetrzymywany w zwykłej chacie, gdzieś na terenie tuneli pozostawionych przez Władców Podziemi po niedawnym ataku Nighonu na Erathię. Łatwo go będzie znaleźć, bo strzeże go silny oddział.

– Gratulacje, Sleen, dobrze się starasz. Nigdy nie spodziewałem się, że możesz być tak użyteczny. Być może jednak nie należy cię zjadać – stwierdził ponuro mistrz. – Chociaż na twoim miejscu nie robiłbym zbyt dalekosiężnych planów – dodał, gestem nakazując mi usunięcie go.

„Pumfnąłem” z nim na obrzeża obozu, a gdy upewniłem się, że żyw zniknął w odległych cieniach, ruszyłem spacerem z powrotem do sali narad. Diabły wydawały się wręcz pijane naszymi ostatnimi sukcesami. Oto na ich oczach iścił się nowy sen. Brzmiało znajomo. Zacząłem rozmyślać o wieściach, które otrzymaliśmy, o naszych zwycięstwach i porażkach. Wszystko wydawało się takie znajome, upiornie znajome! Każdy nasz krok przypominał mi o naszych dawnych pomyłkach, zupełnie jakbyśmy szli po własnych śladach.

Pogrążony w myślach błąkałem się po obozie, póki wszystkie narady nie dobiegły końca. Czekałem, by porozmawiać z moim panem. Moim przyjacielem. Gdy nastał wieczór, teleportowałem się do sali narad. W skupieniu przyglądał się mapom taktycznym. Przykląknąłem przed nim. Zauważywszy w końcu zapadłą ciszę, mistrz Xeron zbliżył się do mnie i położył mi rękę na ramieniu.

– Co się stało, mój przyjacielu? Czy znów przynosisz mi złe nowiny? Ze mną możesz mówić śmiało.

– Przynoszę ci panie straszne nowiny. – Podniosłem się, by spojrzeć mu prosto w oczy. – Szpiedzy donoszą, że królowa Katarzyna maszeruje na czele swych sił na Kreeelah. Nasze północne linie nie zdołały przełamać jej obrony ani zająć przyczółka w Erathii. Mam powody wierzyć, że król Roland udzielił jej wsparcia i sam ruszył na Eeofol.

– Słyszałem już to wszystko – odparł wyczekująco.

Wziętem głęboki wdech, po czym odezwałem się ponownie:

– Mój panie, obawiam się, że czeka nas klęska.

– NIGDY!

Poczułem palący ból na policzku, a kiedy zorientowałem się, co się dzieje, nadal sunąłem po posadzce. Trzasnął mnie w twarz.

– Nie mogę uwierzyć, do czego mnie doprowadzili. Nie będę już tolerował więcej błędów. Wszyscy mają zginąć. Zabijać wszystko, co się rusza. Nie brać jeńców. JUŻ!!! – ryknął po chwili ciszy.

Posłałem mu jeszcze jedno spojrzenie, a potem ruszyłem wykonać rozkazy mistrza. Ja, sługa.

Kiedy oddalałem się od jego kwatery, wciąż słyszałem za sobą jego wściekłe wrzaski.

– Wiedz, Katarzyno Ironfist, że się zemścę. Przysięgam na Mrocznego Erebusa, że na twoich oczach obedrę ze skóry twojego dzieciaka. Nie daruję ci tej zniewagi!



LOKACJE NA MAPIE

SZCZĄTKI STATKU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 2 .

MORSKA BECZKA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć i rozpatrz 1 .

ROZBITEK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Przeszukaj (2) talię Artefaktów.

BOJA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton .

KAPLICZKA MAGICZNEGO SYMBOLU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

ŚWIĄTYNIA MORZA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

WRAK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć i rozpatrz 2 .

KAPLICZKA MAGICZNEJ INKANTACJI



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

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.

OPUSZCZONY STATEK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

SYRENY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

GRÓB



Typ lokacji: **Jednorazowa**

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

BRAMA PODZIEMI



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Gdy twój Bohater wejdzie do lokacji z Bramą Podziemi, przenieś go na połączoną z nią lokację na kafelku sąsiadującym. Brama Podziemi pozwala Bohaterom wchodzić na kafelki Podziemi oraz opuszczać je.

KRYJÓWKA CYKLOPÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Podczas przygotowywania Armii Jednostek Neutralnych strzegących tej lokacji zamiast 1  jednostki do Armii dodaj 2  Cyklopy (poszukaj ich najpierw w stosie kart odrzuconych , a następnie w talii  Jednostek Neutralnych). Jeśli wygrasz Walkę, rzuć i rozpatrz 4 . Ewentualne dodatkowe efekty tej lokacji zależą od scenariusza.

KOPALNIA: TARTAK



Typ lokacji: **Flagowalna**

Tartak działa tak, jak każda inna Kopalnia. Jeśli zajmiesz Kopalnię, która nie była wcześniej własnością innego gracza, natychmiast otrzymujesz z niej przychód. Ponadto na początku każdej rundy Zasobów będzie ona pasywnie generować zależny od jej typu przychód:

Tartak: 2 

LOSOWE MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy **Oflagujesz** Losowe Miasto, które nie było wcześniej własnością innego gracza, natychmiast otrzymujesz 10 . Ponadto na początku każdej rundy Zasobów będzie ono pasywnie generować przychód w wysokości 10 . Więcej szczegółów znajdziesz w części „Losowe Miasto” na stronie 7.

UWAGA: Kafelka z tą lokacją możecie używać tylko w rozgrywkach, w których macie co najmniej 1 nieużywaną frakcję.



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