

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



TWIERDZA
KSIĘGA MISJI

Szczodrze obdarzony napiwkami właściciel karczmy może wyszeptać ci do ucha: „Crag Hack jest tak twardy, że pod brodą nie ma podbródka, tylko trzecią pięść”. Prawda jednak jest taka, że to prawda o każdym Barbarzyńcy. Krewlod to trudna kraina, gdzie „żyć” znaczy „walczyć”. Zamieszkujące ją ludy mają wiele powodów, by żyć – zdobyć dom, zdobyć nadzieję, zdobyć chwałę. Wiedzą bowiem, że w chwale zwycięstw i w pieśniach o nich będą żyć wiecznie!

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

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie.....	2	5. Tryb starcia.....	9
2. Komponenty	3	a) Strażnik lochu	9
3. Nowe elementy gry.....	3	6. Tryb kooperacyjny.....	11
a) Kafelki Mapy Podziemi	4	a) Tunele krasnoludów	12
b) Brama Podziemi.....	4	7. Kampania.....	14
c) Żetony Czasu	4	8. Kampania Twierdzy.....	17
d) Karty Pergaminu z Zaklęciami.....	5	a) 1: Żniwa	17
e) Zaklęcie „Ruchome Piaski”	5	b) 2: Zbieranie Legionu.....	22
f) Żetony Ataku.....	5	c) 3: Odkrywanie tajemnic	27
g) Żetony Korozji.....	5	9. Lokacje na mapie.....	32
4. Tryb sojuszu	6	10. Twórcy.....	34
a) Dodatkowe zasady	6		
b) Zakończenie scenariusza.....	6		
c) Wojna mocarzy.....	7		



KOMPONENTY

5 kafelków Mapy

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

7 kafelków Podziemi

- 6 kafelków Bliskich
- 1 kafelek Centralny

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

1 arkusz Jednostek (Twierdza)

2 figurki Bohaterów

1 figurka Miasta

7 figurek Jednostek

2 planszетки Bohaterów (dwustronne)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

8 kart Jednostek Neutralnych

3 karty Astrologowie Ogłaszają

4 karty Artefaktów

6 kart Zaklęć

3 karty Zdolności

12 kart Specjalności

7 kart Statystyk

- 4 karty Ataku
- 1 karta Obrony
- 1 karta Mocy
- 1 karta Wiedzy

20 kart Pergaminu z Zaklęciami

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

1 żeton Morale

5 żetonów Ruchu

12 żetonów Ruchomych Piasków

6 żetonów Korozji

8 żetonów Ataku

11 żetonów Czasu

6 żetonów Bramy Podziemi

18 żetonów Złota

- 6 × 1 
- 6 × 3 
- 6 × 10 

14 żetonów Budulców

- 6 × 1 
- 8 × 3 

9 żetonów Kosztowności

- 6 × 1 
- 3 × 3 

8 żetonów Obrażeń

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

30 akrylowych kostek

- 20 jasnobrązowych
- 10 czarnych

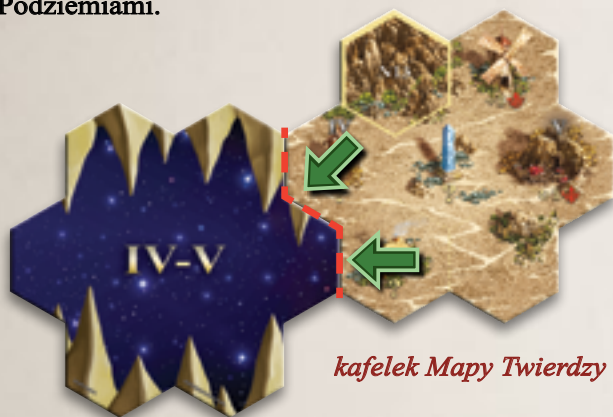




NOWE ELEMENTY GRY

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.



kafelki Mapy Podziemi

kafelki 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 żeton Bramy Podziemi w taki sposób, aby zakryć nim wybrane pole oraz przylegające do niego pole na kafelku Podziemi (każda połowa żetonu Bramy powinna leżeć na innym kafelku). Wybierając pole, na którym umieścisz żeton Bramy Podziemi, pamiętaj, że żeton ten zastępuje lokację przedstawioną na danym polu oraz że nie możesz go położyć na polu zablokowanym, na innym żetonie ani na polu z lokacją wymaganą do spełnienia któregośkolwiek

z warunków zwycięstwa. Powyższe warunki to jedyne, co cię ogranicza podczas umieszczania żetonu Bramy Podziemi. Przedstawiony w scenariuszu układ mapy wskazuje tylko, które kafelki – a nie które pola – muszą być ze sobą połączone żetonem Bramy Podziemi.

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



kafelki Mapy Twierdzy

kafelki Mapy Podziemi

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.

KARTY PERGAMINU Z ZAKŁĘCIAMI

To zestaw 20 nowych kart. Podczas przygotowywania rozgrywki wtasuj 10 kart Pergaminu z Zakłęciami do talii Artefaktów. Pozostałe stanowią talię Pergaminów z Zakłęciami. Umieść ją nieopodal – może się jeszcze przydać, gdyż niektóre lokacje lub scenariusze mogą z niej korzystać. Gdy zdobędziesz kartę Pergaminu z Zakłęciami, umieść ją obok planszетки swojego Bohatera. Następnie weź 2 wierzchnie karty z talii Zakłęk i umieść je zakryte na karcie Pergaminu z Zakłęciami – od tego momentu traktuj te trzy karty, jakby były jedną. Swoje zakłęcia możesz podejrzec w każdej chwili. Natomiast korzystanie z nich – poza 4 opisanymi poniżej wyjątkami – wygląda tak samo jak w przypadku każdego innego zakłęcia.

1. Zakłęcie zagrane z Pergaminu nie wlicza się do limitu zakłęk, co oznacza, że w tej samej rundzie Walki możesz również zagrać zakłęcie z ręki.
2. Zakłęcie rzucone z Pergaminu zawsze korzysta z efektu o najmniejszej Mocy – nie możesz go wzmocnić dodatkową z innego źródła.
3. Zakłęcie z Pergaminu nie może posłużyć do zwiększenia innego zakłęcia.
4. Pergamin z Zakłęciami (wszystkimi!) możesz sprzedać w Punkcie Handlowym. Otrzymasz wtedy 2 za każde znajdujące się na nim zakłęcie.

Nie możesz mieć w grze więcej niż 2 Pergaminów z Zakłęciami naraz. Gdy zdobędziesz trzeci, dołierz nowe zakłęcia według normalnych zasad, a następnie zdecyduj, czy odrzucisz nowo zdobyty Pergamin z Zakłęciami, czy zastąpisz nim jeden z już posiadanych.

Kiedy Zakłęcie z Pergaminu zostanie wykorzystane albo sprzedane, Usuń tę kartę Zakłęcia. Jeśli na karcie Pergaminu z Zakłęciami nie pozostanie żadne zakłęcie, odłóż go do talii Pergaminów z Zakłęciami stworzonej podczas przygotowywania rozgrywki.

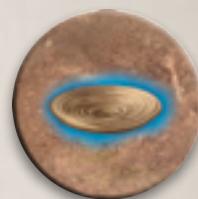


ZAKŁĘCIE „RUCHOME PIASKI”

W zależności od użytej weź 2, 4 albo 6 żetonów Ruchomych Piasków. Upewnij się, że wszystkie pochodzą z tego samego zestawu oraz że połowa z nich zawiera ikonę Ruchomych Piasków, 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 Ruchomych Piasków, okryj go. Jeśli jest pusty, jednostka może kontynuować swój ruch, a jeśli jest na nim ikona Ruchomych Piasków, ruch i aktywacja jednostki dobiegają końca.



żeton Ruchomych
Piasków (pusty)



żeton Ruchomych
Piasków (z ikoną)

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

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 KOROZJI



Żeton Korozji obniża wartość jednostki o 1, maksymalnie do „0”. Jedna jednostka może mieć maksymalnie jeden żeton tego rodzaju naraz. Gdy jednostka posiadająca już taki żeton otrzyma kolejny, po prostu odrzuć jeden z nich. Jednostka zachowuje żeton Korozji do końca Walki albo do momentu usunięcia go za pomocą zakłęcia bądź innego efektu.



TRYB SOJUSZU

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

DODATKOWE ZASADY

W tym trybie obowiązują następujące dodatkowe zasady:

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

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

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





Krążą liczne plotki o tym, że w podziemiach czają się straszliwe potwory. Szpiedzy donoszą, że dwóch twoich sąsiadów usiłuje przeciągnąć je na swoją stronę, aby zająć twe ziemie. Sprzymierzyłeś się więc z innym sąsiadem. We dwojkę zamierzacie przypościć atak zapobiegawczy i zniszczyć wrogów.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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

UWAGA: Rozmieście 4 żetony Bramy Podziemi zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

14 

4 

1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10” 

„0” 

„0” 

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 2 Grupy  jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

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

W trakcie gry:

- Frakcja Lochów nie jest dostępna w tym scenariuszu, gdyż jej kafelek Początkowy służy za opisany w warunkach zwycięstwa kafelek Podziemi.
- Wspomnianego Miasta Lochów broni następująca Armia: Grupa Złych Oczu, Grupa Meduz, Grupa Minotaurów, Garstka Mantykor oraz Garstka Czarnych Smoków. Na potrzeby zdobywania Doświadczenia przyjmij, że ta lokacja ma poziom Trudności Pola VI.
- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może podczas oblężenia korzystać z talii M&M.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Aby wygrać ten scenariusz, Sojusz musi albo zająć Miasto na kafelku Podziemi i utrzymać nad nim kontrolę przez kolejną rundę, albo zdobyć jedno z Miast przeciwników i utrzymać nad nim kontrolę przez kolejne 2 rundy.

TOR RUND

Jeżeli powyższy warunek nie zostanie spełniony, gra kończy się wraz z 13. rundą. Jeśli jeden z graczy **Oflaguje** Miasto przeciwnika w 12. albo 13. rundzie, rozgrywanie

jeszcze 2 rundy (gra kończy się odpowiednio z 14. albo 15. rundą). Jeżeli obydwie drużyny spełniają warunek zwycięstwa, gra kończy się remisem, a jeżeli żadna ze stron nie spełnia warunku zwycięstwa – oba Sojusze przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.





TRYB STARCIA

STRAŻNIK LOCHU

Jesteś złym władcą lochu sprawującym władzę nad wszystkim, co mroczne i posępne. Twój Pan uznał, że nadszedł czas, abyś zaszczerpił zło ziemiom leżącym nad tobą i zniszczył tych głupców mieszkających w szczęśliwym Przyjemnogrodzie.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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

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

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10

3

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko
- Gildia Magów

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 1 Grupę jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Każdy z graczy rzuca 2 . Osoba z większą sumą wyników wybiera, kto będzie pierwszym, a kto drugim graczem.
- Jeden z graczy musi wybrać dla siebie frakcję Lochów.

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedzi Obelisk, może **Przeszukać** (2) talię Zdolności, Artefaktów albo Zaklęć.
- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- Gdy gracz zapłaci za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może podczas oblężenia korzystać z talii M&M.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Aby zwyciężyć w tym scenariuszu, gracz musi zająć Miasto przeciwnika albo pokonać jego Bohatera.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 12. rundy, gra kończy się remisem.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3., 6., i 9. rundy Bohater Główny drugiego gracza otrzymuje +1 .





TRYB KOOPERACYJNY

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

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

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

W przypadku scenariuszy kooperacyjnych warunki zwycięstwa mogą obejmować:

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

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



TRYB KOOPERACYJNY

TUNELE

KRASNOLUDÓW



W starożytnych tunelach wydrążonych przez krasnoludy od dawna mieszkają najróżniejsze stwory. Stronne góry i gęste lasy oddzielają cię od wrogów i sojuszników, ale te prastare tunele mogą ci bardzo ułatwić podbijanie świata.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Zależnie od wybranego poziomu trudności scenariusz rozgrywany jest w:

- **Normalny:** 10 rundach
- **Trudny:** 11 rundach
- **Niemożliwy:** 12 rundach

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

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

Scenariusz 3-osobowy:

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

UWAGA: Rozmieście 2 albo 3 żetony Bramy Podziemi zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

14

4

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gracze nie mogą mieć Bohaterów Pomocniczych.
- W swojej turze gracz może przekazywać oraz innemu graczowi bez konieczności odwiedzania Punktu Handlowego.
- Gracze nie mogą przekazywać sobie .
- Choć liczba prób pokonania Armii Jednostek Neutralnych VII poziomu nie jest ograniczona, każdy gracz może wygrać tę Walkę tylko raz – zwycięski Bohater jest usuwany z mapy natychmiast po Walce.
- Aby odkryć kafelek Centralny, gracze muszą łącznie zapłacić 2 , 2 oraz 2 za każdego gracza. Przykładowo w 3-osobowej rozgrywce odkrycie kafełka Centralnego wymaga zapłacenia w sumie 6 , 6 oraz 6 . Oplatę można podzielić między graczy dowolnie – może ona nawet zostać wniesiona w całości przez jedną frakcję.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Każdy gracz musi zwyciężyć w Walce z Armią Jednostek Neutralnych VII poziomu na kafelku Centralnym.

TOR RUND

Limit czasu na pokonanie Jednostek Neutralnych VII poziomu na kafelku Centralnym uzależniony jest od wybranego poziomu trudności gry.

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

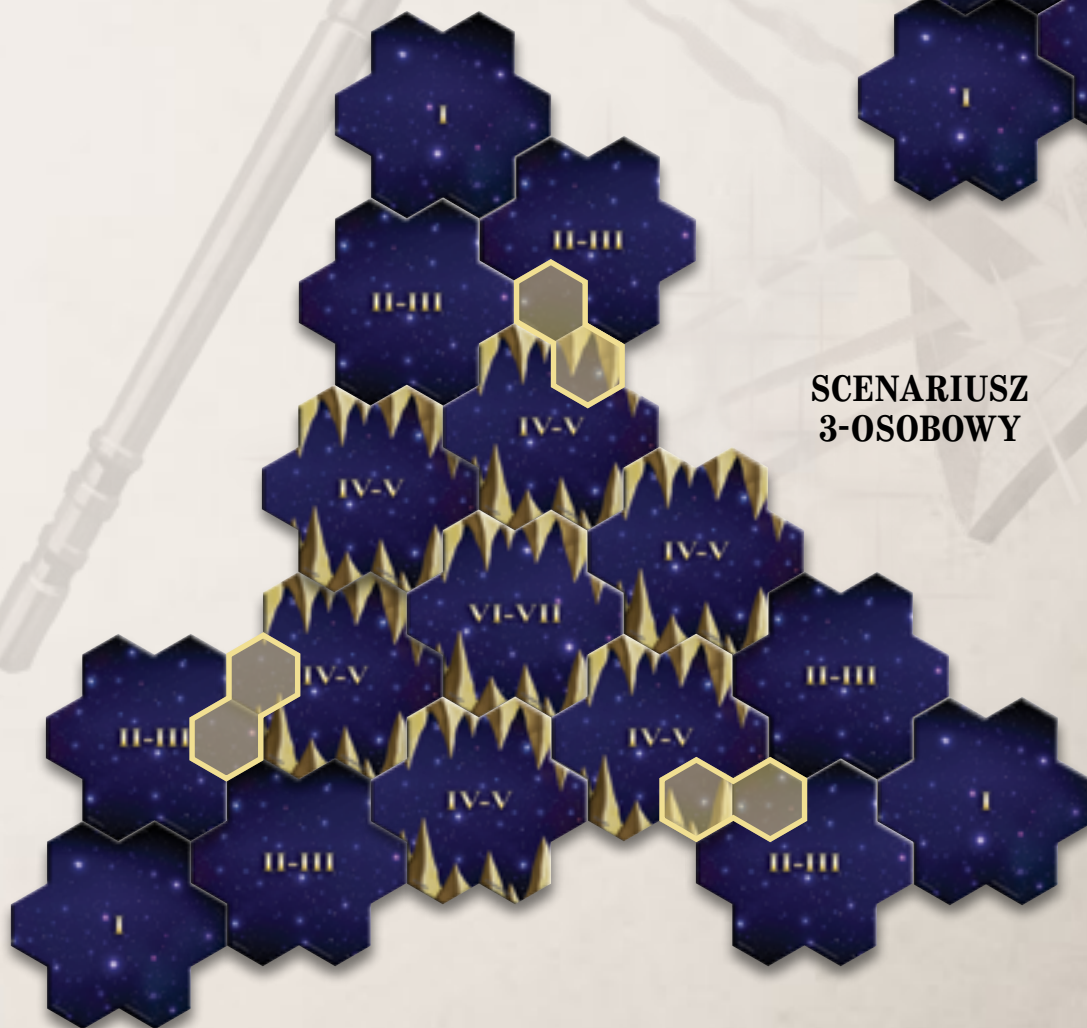
WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.

SCENARIUSZ 2-OSOBY



SCENARIUSZ 3-OSOBY





KAMPANIA

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

Opis każdego scenariusza podzielony jest na dwie części:

- dotyczącą mechaniki gry;
- fabularną, zawierającą opowieść.

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

DOPRECYZOWANIE WYBRANYCH ZASAD Z ZESTAWU PODSTAWOWEGO

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

GRA INNYMI BOHATERAMI

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

TWOJA TALIA MOCY I MAGII MIĘDZY SCENARIUSZAMI

Po ukończeniu scenariusza kampanijnego postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

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

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

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

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

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

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

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

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZA

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

„10” 

„0” 

„0” 

Zasady specjalne każdego ze scenariuszy mogą modyfikować te wartości.

JEDNOSTKI NEUTRALNE W ARMII AI

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

WSPÓŁDZIELONA TALIA AI

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

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

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

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

ZA MAŁO EGZEMPLARZY DANEJ KARTY PODCZAS PRZYGOTOWANIA

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

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

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

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

AI W OBLEŻENIU – WIEŻA ŁUCZNICZA, BRAMA I MURY

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

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

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

ZASADY DOTYCZĄCE BARDZIEJ SKOMPLIKOWANYCH ZAKŁĘĆ

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

Zakłęb rażące wiele celów (np. Kula Ognia czy Łańcuch Piorunów). Za cel takiego zakłęb wybierz taką jednostkę gracza, która sąsiaduje z co najmniej jedną inną jego jednostką. W pierwszej kolejności wybieraj grupy z większą liczbą jednostek wyższego poziomu. Jeśli takich grup jest więcej niż jedna, wybierz tę, której 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 zakłęb będą te jednostki gracza, które nie sąsiadują z jednostkami AI. Jeśli i to nie jest możliwe, nie używaj tego zakłęb – pomini rozpatrywanie karty AI, która aktywowała dany efekt, i umieść ją na spodzie talii AI. Następnie wtasuj niewykorzystane zakłęb z powrotem do talii Zakłęb AI.

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

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

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

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





KAMPANIA TWIERDZY – BARBARZYŃSKIE BRATERSTWO

1. ŻNIWA

Dwaj dzicy barbarzyńcy, Crag Hack i Yog, jednoczą siły, by osiągnąć wspólny cel – zniszczyć złowrogich nekromantów, którzy próbują spowić Erathię cieniem śmierci. Być może wspólnie uda im się postać nieumarłych z powrotem do piachu i przywrócić spokój tej umęczonej ziemi.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Twierdza

Bohater frakcji: Yog

Armia frakcji: Grupa Goblinów, Grupa Wilczych Rycerzy

Zasoby początkowe: 12 , 0 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  Grupa Orków
-  Przeszukaj (4) talię Artefaktów.
-  6 

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Isra, Aislinn

Armie Wroga:

-  **Armia Isry:** Grupa Szkieletów,  Szkielety, Grupa Wampirów, Garstka Liczy, Garstka Rycerzy Grozy
-  **Armia Aislinn:** Grupa Szkieletów, Grupa Zombie, Grupa Wampirów, Grupa Rycerzy Grozy

Talie Wroga:

-  **Talia Isry:** 3 × karta Mocy, 2 × karta Magii
-  **Talia Aislinn:** 5 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

Talia Zakłęb Wroga: 3 × Magiczna Strzała, 1 × Klątwa, 1 × Oślepienie, 1 × Kamienna Skóra

Umiejętność: karta Zakłęcia „Kula Ognia”*

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

**Za każdym razem, gdy ta umiejętność zostanie aktywowana, umieść 1 kostkę Nekropolii na tej karcie Zakłęcia. Jeśli po wykonaniu tej czynności na karcie będą znajdować się co najmniej 2 kostki, rzuć Kulę Ognia z  4.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

3 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Nekropolia (S1)
-  1 × Lochy (S2)
-  1 × Twierdza (S7)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  3 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9) i Twierdzy (F19–F21)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

-  3 × kafelek Nekropolii (N1, N4) i Twierdzy (N13)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Twierdzy. Ten kafelek jest już odkryty. Bohaterowie Wroga są reprezentowani przez dwie figurki Bohaterów Nekropolii. Umieść pierwszą z nich na polu Miasta na kafelku Początkowym Lochów – to jest **Isra**. Umieść drugą z nich na polu Miasta na kafelku Początkowym Nekropolii – to jest **Aislinn**.



DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Twierdzy obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater odwiedzi pierwszy Obelisk, wywołuje wydarzenie specjalne opisane w części fabularnej scenariusza. Po jego rozpatrzeniu traktuj pozostałe Obeliski jak puste pola.
- Isra nie porusza się, dopóki nie odkryjesz kafełka przylegającego do kafełka Początkowego Lochów. Kiedy to się stanie, Isra rusza w pościg za twoim Bohaterem, kierując się najkrótszą drogą do Bohatera gracza i ignorując normalne zasady ruchu AI. Aislinn stoi w Mieście Nekropolii i się nie porusza.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Armię Wroga, zyskujesz 1 ★.
- Z talii Jednostek Neutralnych Usuń wszystkie karty oprócz następujących*:
 - a) Talia ★: Rozbójnicy, Zombie, Upiory, Harpie, Złe Oczy
 - b) Talia ★: Nomadzi, Mumie, Wampiry, Licze, Meduzy
 - c) Talia ★: Czarodzieje, Rycerze Grozy, Upiorne Smoki, Mantykozy, Czarne Smoki

**Po zakończeniu tego scenariusza możesz nie łączyć rozdzielonych stosów kart, co zaoszczędzi ci konieczności ponownego rozdzielania ich w dalszych częściach kampanii.*

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obie Armie Wroga.

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

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Upiorne pogłoski”.

4. runda:

- Odrzuć wszystkie karty z ręki i weź żeton 🦇.
- Usuń czarne kostki ze wszystkich lokacji na Mapie. Lokacje te możesz odwiedzić ponownie.
- Przeczytaj fragment „Uwiędłe ziemie”.

10. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie zwyciężysz, mrok pochłania wszystko! Przegrywasz!

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem:

- Przeczytaj fragment „Chata proroka”.

Gdy rozpoczniesz Walkę z Armią Isry:

- Przeczytaj fragment „Isra”.

Gdy rozpoczniesz Walkę z Armią Aislinn:

- Przeczytaj fragment „Aislinn”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Nic osobistego”.

OPOWIEŚĆ

UPIORNE POGŁOSKI

Kroczysz spokojnie przez bitewną wrzawę. Brzęk kling. Maczug huk. Trzask toporów. Wszędzie wokół rozszalały żywioł. Twój żywioł. Każde uderzenie, każdy szczęk to kolejny krok do celu. Mijas grupę rekrutów. Wbijają w ciebie niedowierzające spojrzenia. Rozumiesz to. Twój wygląd pospolity nie jest. Choć – niestety – to nie twoja potężna sylwetka wyrzeźbiona niezliczonymi bitwami zwraca ich uwagę. Nie. To coś znacznie osobliwszego. To granatowy kolor skóry, twoje dziedzictwo ze strony matki, dzinniej czarodziejki. Wyśniła ci ścieżkę pośród magii i dokładała wielu starań, byś na nią wszedł... ale w twoich żyłach płynie także krew barbarzyńców, po mieczu. Często sobie powtarzałeś, że „*Te ręce zostały stworzone do władania ostrzem, nie różdżką*”. Sądząc po ścieżce, którą właśnie kroczysz, przeznaczenie zgadza się z tobą.

Odwracasz się gwałtownie, słysząc nagły szelest z pobliskiego pola kukurydzy. Kilka goblinów spod twojej komendy wypada z niego i rusza pędem w twoją stronę, czmychając przed nacierającą falą zombie. Kopiesz jednego z ożywieńców z siłą wystarczającą, by posłać go lotem, skąd wylazł. Dosłownie. W kolejnego rzucasz toporem, rozszczepiając go na dwoje. Następnie łapiesz goblina i bez najmniejszego wysiłku ciskasz nim w kukurydziany gąszcz. Nie masz pewności, kto wydał wrzask, który słyszysz chwilę później.

– Na pierwszy rzut oka widać tu działalność nekromanty – dzielisz się spostrzeżeniem ze swoim oddziałem. – Chłopi zamieszkujący te ziemie zostali zamienieni w chodzące zwłoki. Lecz żaden z panów i możnowładców nie pofatygował się, by położyć kres tej ohydzie! Ja podejmę się tego zadania! – krzyczysz, rzucając się w kukurydzę...

Gdy ogień bitwy wreszcie gaśnie, wieszysz spojrzeniem po odległych, żyznych ziemiach Erathii. Krainie pełnej rozpuszczonych możnowładców, naiwnych wieśniaków i bezbronnych chłopów. Ledwie kilka dni temu, dotarły do ciebie pogłoski o nekromantach nawiedzających tę krainę. A ponieważ nie zajmujesz się akurat niczym specjalnie interesującym, postanawiasz sprawdzić, ile jest w nich prawdy. Zdaje się, że nekromanci z Deyji przesunęli do Erathii znaczną część swych sił.

„*To nic osobistego*”, powtarzasz sobie w głowie. Po prostu czujesz ogromną odrazę do nieumarłych oraz czarnej magii nekromantów. Decydujesz użyć tej sprawy swych zdolności przywódczych i wygonić nekromantów z królestwa.

UWIEDŁE ZIEMIE

Docierasz do rozwidlenia w drodze. Nie wiedząc, w którą stronę zmierzać, zarządzasz krótki postój. Wzywasz kilku zwiadowców, by towarzyszyli ci w drodze na pobliskie wzniesienie, skąd masz nadzieję dowiedzieć się więcej o tym, co leży przed wami. Dotarłszy na szczyt, orientujesz się, że problem z wyborem drogi może być najmniejszym z twoich zmartwień. Za rozwidleniem widać rozkładające się drzewa, dowód obecności nekromantów. Ziemię skalala ich plugawa magia, która wysysa wszelkie życie ze wszystkiego, czego dotknie. Ponury pejzaż ciągnący się w oddali niczym drogowskaz mówi ci, że oto stoisz na granicy ich nowego dominium. Sfrustrowany swoją bezsilnością zamykasz oczy i zaciskasz pięści. Mimo najlepszych chęci nie udało ci się zebrać armii, która byłaby w stanie pokonać te odrażające kreatury. Wygląda na to, że nie jesteś w stanie dotrzymać tempa coraz śmielej panoszącemu się złu. Powróciwszy do oddziałów, zauważasz, że ich miny nie są już tak tęgie, jak były jeszcze niedawno. Te pejzaże zdecydowanie nie podnoszą na duchu.

CHATA PROROKA

W odróżnieniu od innych barbarzyńców większość swojego życia spędziłeś studiując magię pod okiem czarodziejów z Bracady. Żeby matka była szczęśliwa.

Choć nigdy nie uważałeś tego za użyteczne, to właśnie podstawowe szkolenie czarodziejskie, które odebrałeś, pozwoliło ci rozpoznać słabą magiczną aurę emanującą ze skromnej sadyby za wzgórzem – chatki proroka. A to z pewnością miejsce warte odwiedzenia!

Stare drzwi skrzypią, gdy popychasz je, bezceremonialnie wchodząc do środka. Przez chwilę zastanawiasz się, co powiedzieliby twoi mentorzy, gdyby wiedzieli, jak posłużyłeś się ich naukami. Najpewniej nie byliby zachwyceni – nigdy nie przeczytałeś książek, z którymi kazali się zaznajomić.

Światło niechętnie sący się przez zakurzone szyby, rozlewając się po wykończonym w drewnie wnętrzu. Dajesz oczom chwilę na przyzwyczajenie się. Kiedy wreszcie im się to udaje, nie jesteś pewien, czy możesz im wierzyć. Przed tobą rozgrywa się bowiem dość osobliwa scena z udziałem dwóch sędziwych już kobiet, jednego licza oraz grubej liny, którą jest krępowany. Trzecia kobieta, niespieszona, zmiata z podłogi potłuczone naczynia i kawałki strzaskanych mebli. Gdybyś nie wyczuł wcześniej ich magii, może właśnie proponowałbyś im pomoc. Może.

– Mamy gości, a tu taki bałagan... – przepraszającym tonem zaczyna kobieta z miotłą, zbierając porozbijane

słoje i kawałki połamanej półki do wiaderka. — Miałymy kilku nieproszonych „gości” ostatnio... No, gdzie moje maniery! Proszę, siadaj wygodnie — dodaje, wskazując na jedno z nadal całych krzeseł.

— Bardziej nawykły jestem do końskiego siodła, niż twardego drewna — odpowiadasz, kręcąc głowę w odmowie.

W odpowiedzi słyszysz pełne irytacji prychnięcie kobiety z liną.

— Ale jeśli mogę zaoferować jakąś pomoc mądrym prorokiniom, uczynię to bardziej niż chętnie, jeśli tylko użyczycie mi swej siły w zamian.

Trzy kobiety spoglądają na ciebie badawczo. Z ich twarzy możesz wyczytać, że zastanawiają się, czy z nich kpisz. W końcu jedna z nich przerywa milczenie:

— No cóż, jeśli możesz zaoferować nam ochronę...

— Albo pomóc zabrać „to” do pobliskiego więzienia... — niemal od razu przerywają jej pozostałe — ...mogłybyśmy... obecność wojska w okolicy z pewnością ułatwiłaby... powiemy ci, gdzie cyklopy mieszkają w samotności.

Kiedy zbierasz się, by odpowiedzieć, spojrzenia twoje i liczba przecinają się, a w głowie słyszysz ponure echo:

„Pomóż mi opuścić to miejsce natychmiast, a wyjawię ci całą swoją wiedzę!”

Rozważasz swoje opcje, dalej przyglądając się tej kuriozalnej scenie.

Wybierz jedną z opcji:

Opcja 1 — Jeśli masz Siedlisko , odrzuć karty Jednostek o łącznej wartości 20  (w przypadku Grup Jednostek zsumuj ich koszty Rekrutowania i Wzmocnienia) oraz:

- Wybuduj Siedlisko  za darmo.
- To wydarzenie kończy się w tym miejscu — nie czytaj dalszej części tego fragmentu opowieści.
- Umieść kostkę swojej frakcji na tym polu. Nie możesz powtórnie odwiedzić tej lokacji.

Opcja 2 — Otrzymujesz  oraz:

- Zyskujesz 20 .
- Dobieraj z talii Artefaktów, póki nie będziesz mieć dwóch kart zapewniających jednostkom premię do . Weź jedną z nich na rękę, a drugą wtasuj z powrotem do talii Artefaktów.
- Przeczytaj dalszą część tej opowieści (poniżej).
- Umieść kostkę swojej frakcji na tym polu. Nie możesz powtórnie odwiedzić tej lokacji.

Kiwasz głową na zgodę, po czym informujesz stare prorokinie, że podejmiesz się zadania odeskortowania nieumarłego, ale w tej sytuacji musisz wyruszyć natychmiast. Kiedy już oddalasz się poza zasięg ich magii, zaczynasz przepytywać licza. Okazuje się, że ma na imię Xsi i została porzucona przez pozostałych, gdyż nie zgadzała się w całości z ich planem. Nie z dobrego serca, rzecz jasna. Uśmiercanie i ożywianie tak wielu ludzi na ziemiach Erathii bez wątpienia sprowokuje wojnę z Deyją. Niestety Xsi nie wie, kto tchnął życie w całą tę operację. Zanim bowiem miała szansę poznać tego, kto za nią stoi, została wydalona z szeregów nieumarłej armii. Jednak w geście wdzięczności za uwolnienie jej, Xsi podaje ci położenie kopalni złota, w której ukryła potężną tarczę.

ISRA

Przemierzając ziemię skalaną nekromancką obecnością, docierasz do znajdującej się na uboczu wioski, która — jak się wydaje — oparła się potopowi nieumarłych. Zbliżając się do osady, zauważasz, że jej mieszkańcy są raczej w dobrych nastrojach. Dziwiąc się skąd ten optymizm, zapytujesz przechodzącego wieśniaka, co go tak raduje.

— Ależ panie, to dlatego, że przybyłeś, by nas bronić. Co więcej, w mieście, w którym mieszka moja siostra, pojawił się inny barbarzyńca i pomaga jego mieszkańcom. A to znaczy, że Erathia i Krewlod są bliskie zawarcia pokoju, mam rację?

Kiwasz potakująco głową i oddalasz się, nie chcąc rozwiewać jego nadziei.

Kiedy notujesz w pamięci, żeby sprawdzić, kim jest barbarzyńca, walczący jak ty z nieumarłymi, dostrzegasz w oddali chmarę szkieletów. Jeden z nich przykuwa twoją uwagę. Ma na sobie pordzewiały, znoszony hełm, spod którego wymykają się czarne pasemka czegoś, co kiedyś musiało być dobrze utrzymanymi włosami. Masz niejasne uczucie, że jest kobietą, i pewność, że otacza ją aura mocy. Pomniejsi ożywieńcy wykonują jej polecenia. Czy jest liczem? W miarę jak nieumarli zbliżają się, jej aura zdaje się coraz mroczniejsza i bardziej złowieszcza, co zupełnie normalne, biorąc pod uwagę, kim jest... ale jednocześnie jest tak słaba, że zaczynasz zastanawiać się, czy to faktycznie jej aura, czy może aura przeklętego hełmu na zupełnie zwyczajnym szkielecie.

— Nie żeby to miało jakieś znaczenie... — mruczysz pod nosem. Rzucasz się biegiem na wroga, a twoje oddziały ruszają za tobą.

Rozpocznij Walkę z Armią Isry.

AISLINN

Posuwając się drogą, docierasz do zamku nekromanty. Twoja mapa twierdzi jednak, że powinno tu być miasteczko, a nie warownia. Jednak, w miarę jak się doń zbliżasz, zagadka rozwiązuje się sama – zamek stoi na ruinach starego, erathiańskiego miasta. Niektóre z budynków rozsypujących się w cieniu nekropolii wciąż jeszcze można rozpoznać. Odór śmierci napawa cię wstrętem i umacnia w postanowieniu udzielenia pomocy mieszkańcom tej krainy. W innych okolicznościach, prędkość, z jaką wzniesiono tę budowlę, mogłaby zrobić na tobie wrażenie... ale świadomość tego, kto ją wznosił, czyje kościste palce kładły cegły... czy cokolwiek czego użyto... sprawia, że przechodzi cię dreszcz.

Z ponurych myśli wyrывa cię okrucieństwo płonącej skały, który właśnie zmiotł stojącego obok orka. Natychmiast przeskakujesz spojrzeniem z jego płonącego ciała do zamkowych okien, gorączkowo próbując zidentyfikować źródło zagrożenia. Błysk magicznej energii w jednym z otworów pozwala ci dostrzec skrytą w mroku pomarszczoną twarz wampirzycy, która zdaje się koncentrować moc, by pogrzebać was pod kolejnymi meteorytami. To chyba nie jedyny pogrzeb, bo ledwie odkryłeś, z czym musisz się mierzyć, z nekropolii zaczęła wysypywać się armia nieumarłych, kierująca się wprost na twoje oddziały.

Umieść kartę Wieży Łucniczkiej w jednym z rogów planszy Walki po stronie AI, a następnie otocz ją trzema kartami Muru. Teraz rozmieść Armie AI w jednej linii w trzecim rzędzie planszy Walki.

Rozpocznij Walkę z Armią Aislinn.

NIC OSOBISTEGO

Czując, że konie potrzebują odpoczynku, zjeżdżasz na pobocze i zarządzasz postój na dziś – twoi żołnierze natychmiast zabierają się za rozbijanie obozu. Usadawiasz się na pobliskim głazie, wyciągasz wykonaną z behemocięgo pazura flaszkę i pociągasz kilka łyków wody. Trochę z nudów zaczynasz przeglądać dobytek ostatnio pokonanej nekromantki. Jakiś stary zestaw narzędzi rytualnych, kilka pordzewiałych pierścieni, więcej bezwartościowych przyborów, listy do jej sojuszników w okolicy oraz księga traktująca o czarnej magii. Otwierasz ją. Pierwsza strona przywołuje uśmiech na twojej twarzy.

W czasie studiów na akademii magii zakochałeś się w swojej koleżance. Opinia, że przeciwności przyciągają się, musi być prawdziwa, gdyż ona, w przeciwnieństwie do ciebie, z zapalem studiowała i czytała księgi. Jakże uwielbiała ślęczyć nad magią! Na samą myśl o tym

twój uśmiech się poszerza... jedynie po to, by niemal natychmiast wykrzywić się gorzko. Magia była jej życiem! A raczej byłaby... gdyby jej nie zepsuła. Cały wolny czas poświęcała wertowaniu grubych tomów traktujących o arkanach magii, aż wreszcie natknęła się na rękopis podobny do tego.

– Dzieliliśmy skłonność do lekceważenia zaleceń nauczycieli... – choć słowa były bezgłośnie, wyraźnie usłyszałeś w nich swój żal. Zorientowawszy się, co właśnie powiedziałaś, rzucasz grymuar na bok. Zagłębiła się w tamtą księgę, a złowróżbne hieroglify przemieniły ją! Podnosisz się z głazu i ruszasz gniewnym krokiem w stronę swojego wierzchowca. Myśl o nagrodzie, którą otrzymałeś za podobną księgę w przeszłości, migocze w twoich myślach złotymi refleksami. Niemał natychmiast się wahasz. Koniec końców, złoto to złoto, tym bardziej że to była całkiem przyzwoita suma. Wzdychając, sięgasz po księgę ponownie. Jednak gdy tylko kładziesz dłoń na otwartym tomie, zdajesz sobie sprawę, że twoja podróż sentymentalna w przeszłość nie była żadnym przypadkiem.

Dla współposzukiwaczki wiedzy, Vidomina – głosi dedykacja na pierwszej stronie.

Zaciskasz pięść na stronicy, wyrывая kartkę. Z płomienną determinacją podchodzisz do najbliższego ogniska i rzucasz w ogień tę przeklętą księgę. Mijając swoich osłupiałych podkomendnych, zachowujesz fason, jakby nic nadzwyczajnego nie było na rzeczy.

– Nic osobistego – powtarzasz sobie przez zaciśnięte zęby, rozglądając się wokoło. Zwiędła trawa, drzewa gnijące od wnętrza, poczerniała ziemia spaczona dotykiem śmierci. Wszechobecny smród rozkładu. Starasz się dobrze zapamiętać spustoszenie... jakie obecność nekromancji poczyniła w tej pięknej niegdyś okolicy.

Ktokolwiek to zrobił, zapłaci za to, słono za to zapłaci.





KAMPANIA TWIERDZY – BARBARZYŃSKIE BRATERSTWO

2. ZBIERANIE LEGIONU

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Frakcja: Twierdza

Bohater frakcji: Crag Hack

Armia frakcji: Grupa Goblinów, Grupa Wilczych Rycerzy

Zasoby początkowe: 8 , 0 , 0 

Budynki początkowe: Siedlisko , Ratusz

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

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

PRZYGOTOWANIE AI

Bohaterowie Wroga: lord Chasim, lord Velmor, Tyranell

Armie Wroga:

-  **Armia lorda Chasima:** Grupa Halabardników, Grupa Gryfów, Garstka Krzyżowców, Garstka Kapłanów
-  **Armia lorda Velmora:** Garstka Kuszniców, Garstka Krzyżowców, Grupa Kapłanów
-  **Armia Tyranella:** Grupa Halabardników, Grupa Kuszniców, Grupa Kapłanów, Grupa Krzyżowców, Garstka Czempionów

Talie Wroga:

-  **Talia lorda Chasima i lorda Velmora:** 3 × karta Mocy, 1 × karta Magii
-  **Talia Tyranella:** 4 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Wroga: 2 × Magiczna Strzała, 1 × Piorun, 2 × Wzmocnienie

Umiejętność: karta Zdolności „Atak”

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

4 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Nekropolia (S1)
-  1 × Lochy (S2)
-  1 × Zamek (S3)
-  1 × Twierdza (S7)

5 × kafelek Daleki (II–III):

-  5 × losowy kafelek spośród kafelków Zamku (F3, F6, F9), Nekropolii (F1, F4, F7) i Twierdzy (F19–F21)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

-  1 × kafelek Zamku z Obeliskiem (N3)
-  1 × kafelek Lochów z Obeliskiem (N5)
-  2 × losowy kafelek Podziemi (U1–U6)

UWAGA: Umieść żeton Bramy Podziemi zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Twierdzy. Ten kafelek jest już odkryty. Bohaterowie Wroga – **lord Chasim** i **lord Velmor** – są reprezentowani przez dwie figurki Bohaterów Zamku. Umieść pierwszą z nich na polu Miasta na kafelku Początkowym Zamku – to jest **lord Chasim**. Umieść drugą z nich na polu Miasta na kafelku Początkowym Nekropolii – to jest **lord Velmor**. Tyranell nie ma swojej figurki ani nie pojawia się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Twierdzy obowiązują następujące zasady:

- Nie możesz Rekrutować jednostek z Siedlisk swojej frakcji.
- Po każdej Walce z Armią Neutralną wtasuj jej karty Jednostek z powrotem do odpowiadających im talii.
- Bohaterowie Wroga nie poruszają się, dopóki wydarzenie czasowe nie zainicjuje ich ruchu.
- Jeżeli posiadasz następujące karty, wyjmij je z talii Artefaktów: Ramiona Legionu, Głowa Legionu, Nogi Legionu, Lędwie Legionu oraz Tors Legionu. Stwórz z nich osobny stos – talię Legionu. Jeżeli w twojej talii M&M znajdują się którekolwiek z powyższych kart, zastąp je Magicznymi Strzałami.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Armię Wroga, **Przeszukaj (2)** talię Legionu oraz zyskaj 1  i 5 .
- Raz w rundzie Zasobów (łącznie z 1. rundą) oraz za każdym razem, gdy twój Bohater odwiedzi dany Obelisk pierwszy raz, możesz dobrać 2 karty z talii Jednostek Neutralnych odpowiadającej jednemu z twoich Siedlisk. Możesz **Zrekrutować** jedną z tych jednostek, jeśli zapłacisz jej . Karty niezrekrutowanych jednostek wtasuj z powrotem do odpowiedniej talii.
- Gdy wejdiesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Lochów, rozpocznij Walkę z **Armią Tyranella**.
- Z talii Jednostek Neutralnych Usuń następujące karty:
 - a) Talia : Rozbójnicy, Zombie, Upiory, Harpie, Złe Oczy
 - b) Talia : Nomadzi, Mumie, Wampiry, Licze, Meduzy
 - c) Talia : Czarodzieje, Rycerze Grozy, Upiorne Smoki, Mantykozy, Czarne Smoki

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Zwycięszasz z chwilą dołożenia 3. karty „Legionu” do swojej talii M&M.

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 „Miasto Hartferd”.

3. runda:

- Zbuduj Siedlisko  – Fort pod Gniazdem – za darmo.
- Lord Chasim i lord Velmor zaczynają się ruszać.
- Przeczytaj fragment „Chłopi i lordowie”.

7. runda:

- Zbuduj Siedlisko  – Górskie Groty – za darmo.
- Dodaj po Garstce Czempionów do Armii lorda Chasima i lorda Velmora, jeśli nie zostały jeszcze pokonane.
- Po otrzymaniu przychodu w tej rundzie, zapłać 5 .
- Odkryj na Mapie obydwie kafelki Podziemi.
- Przeczytaj fragment „Stary sługa”.

10. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie wypełnisz warunku zwycięstwa, to koniec. Hańba ci!

Gdy wejdiesz na pole z Bramą Podziemi:

- Przeczytaj fragment „Strażnicy”.



**kafelek Początkowy
Nekropolii**



**kafelek Początkowy
Zamku**

**kafelek Początkowy
Lochów**

OPOWIEŚĆ

MIASTO HARTFERD

Od kilku dni podróżowaliście praktycznie bez większych przerw, a zmęczenie zaczęło dawać się żołnierzom we znaki. Nie mogłeś też mieć do nich pretensji, dzielnie znosili trudy, szli nadal, choć niektórzy chwiali się na nogach. Kiedy więc dotarliście do gospody, zarządziłeś postój. Rozkazałeś im zająć kilka pokoi, a sam udałeś się na odpoczynek na ławce na zewnątrz. Erathiańskie słońce nie jest tak niemiłosierne jak to w Krewlodzie. Był jednak środek lata, a sierść wilczych wierzchowców jest gruba.

– Doskonale spisują się w bitwie, ale na podróży takie jak ta, zwykły koń spisałyby się lepiej – marudzisz na głos, wycierając spływający spod hełmu pot.

Dni spędzone na poszukiwaniu Sandro, po jego zdradzieckiej ucieczce, okazały się bezowocne. Nikt nie widział opisywanego przez ciebie maga. Jedynie niektórzy przypominali sobie mgliście jego imię, ale na pytanie gdzie można znaleźć tego, kto je nosi, wzruszali tylko ramionami. Szczęście z całą pewnością ci nie sprzyja, postanawiasz więc zmienić podejście – może spokojna wizyta u krewnych, którzy przenieśli się z Krewlodu do Erathii pomoże ci spojrzeć na sprawy inaczej?

Nagła seria trzasków i wrzasków z wewnątrz wrywa cię z zamyślenia. Przypuściwszy, że to twoi wojacy wszczynają burdę, podnosisz się, by sprawdzić, jak im idzie. Wtedy zauważasz małą, korpulentną postać pędzącą w twoją stronę. Obawiając się, że jakiś wyrachowany hobgoblin próbuje wykorzystać twój moment nieuwagi, poprawiasz hełm i wznosisz topór, gotów by uderzyć. Gdy jednak stworzenie się zbliża, odkrywasz, że to tylko łysiejący człowiek w fikuśnej todze.

– Ppp... Prrr... Porsz... – próbuje wydusić z siebie, łapiąc oddech.

– Hej, spokojnie, chłopie! Nie pędź tak, nigdzie się nie wybieram, cha cha... – próbujesz go uspokoić, siłąc się na jak najprzyjaźniejszy uśmiech... i dyskretnie chowając topór za plecami.

Jednak sam twój uśmiech sprawia, że mężczyzna wzdryga się w przestachu.

– Tyś... Tyś nie książkę z posiłkami? – pyta niepewnie.

Spoglądasz po sobie. Potem na niego. A potem wybuchasz śmiechem.

– Nie – zaczynasz, kiedy wreszcie udaje ci się opanować rozbawienie. – Jestem Crag Hack. Moi krewni żyją tu... Gdzieś w okolicy. Zatrzymałem się tu z moimi ludźmi, bo... – urywasz, dostrzegając, jak dwóch z nich wyrzuca

kogoś z okna za łysym człowiekiem – ...ODPOCZAĆ musimy – krzyczysz co sił w płucach, żeby zagłuszyć odgłos ciała spadającego na ziemię. – Wyglądasz jak ktoś w poważnej opresji, mój drogi...?

– Timis. Burmistrz miasta Hartferd.

Przemyskasz wzrokiem po kilku domach rozrzuconych wzdłuż drogi, którą przybiegł. Miasto, he?

– Błagam, pomóż nam, panie... Cragu Hack, jeśli mogę cię tak nazywać. Ponieśliśmy niezwykle poważną stratę. Rycerz o imieniu Tyranell ukradł z naszego miasta cenny przedmiot, Głowę Legionu. Ten artefakt jest jedynym powodem, dla którego zaznaczano Hartferd na mapach! – niemal jednym tchem wyrzuca z siebie błagalnie. – Jest on dla nas niezmiernie ważny. Mówi się, że w okolicy są też inne części Legionu. Może mógłbyś je dla nas zdobyć? – ciągnie dalej, a w jego głosie zaczyna pobrzmiwać nadzieja. – Gdy uda nam się złożyć cały artefakt, statuę całą!, Hartferd stałoby się kwitnącym miastem! Nie możemy zaoferować ci wysokiej nagrody, ale będziesz naszym bohaterem i zawsze będziesz tu mile widziany.

Słuchając Timisa, przypominasz sobie swoje poprzednie wyprawy w poszukiwaniu artefaktów. Być może Sandro w jakiś sposób maczał w tym palce? Nieeee, to byłby zbyt duży zbieg okoliczności. No i bycie okrzykniętym bohaterem nie brzmi wcale źle... „*Może tego właśnie potrzebowałem, by podnieść się na duchu, trochę rozrywki!*” Pewnie i tak pomógłbyś tym biednym ludziom, ale teraz, nie powstrzymałoby cię nawet stado wilków.

– Więc mówisz, że to był niejaki Tyranell... – dopytujesz o szczegóły, prowadząc burmistrza do gospody.

CHŁOPI I LORDOWIE

Dziś przejeżdżaliście przez wioskę, w której przywitała was grupa chłopów z widłami. Kiedy jednak zobaczyli ciebie, ich buńczuczne słowa zaczęły brzmieć mniej więcej, jak: „Błagamy, nie rób nam krzywdy! Zrobimy wszystko, co zechcesz!”.

– Erathiańczycy to straszne cykory – rzucasz, obserwując jednego z orków dumnie potrząsającego swoimi nowymi widłami. Chichot zza pleców zdradza ci, że ktoś ze zwiadowców właśnie wrócił z rekonesansu.

– Jakie wieści? – pytasz, odwracając się.

– Wodzu, w okolicy kręcą się jeszcze dwaj rycerze, lord Chasim oraz lord Velmor. Wygląda na to, że chcą skompletować Statuę Legionu i są wrogo nastawieni – nie przerywając sprawozdania, zwiadowczyni wyciąga mapę. – Obecnie zajmują pozycje tu... i tu. Pozostałe części Legionu mogą być w ich posiadaniu. Krążą też

pogłoski, że Tyranell ukrywa się na wyspie położonej gdzieś na południowym zachodzie. Co do pozostałych części, nie wiadomo nic ponad to, że najpewniej znajdują się pod ziemią gdzieś w okolicy.

– Tak, tak. Czy coś jeszcze?

– Mieszkańcy Hartferd rozbudowują swoje miasto, by ci pomóc.

– Doprawdy?

STARY SŁUGA

Podczas ostatniego ataku twoja straż przednia pojmała interesującą osobę – starego służącego Tyranella. Jakiś czas temu mężczyzna został zwolniony ze służby i nie miał się gdzie podziać, a teraz siedzi osowiały na piasku przed tobą. Początkowo nie wydawał się zbyt rozmowny, ale kiedy przysiadłeś się i pokazałeś mu z bliska, jak się powinno dbać o topór, nagle zrobił się bardzo towarzyski. Dziwni ci Erathianie...

Już po kilku pytaniach zdołałeś się dowiedzieć, że Sandro obiecał sownie zapłacić Tyranellowi za odszukanie głowy oraz innych części Legionu. Więc ten licznik naprawdę był w to wszystko zamieszany!

– ...Tyranell postanowił przeczekać z ukradzionym artefaktem, a gdy przestaną go szukać, kontynuować misję dla Sandro – kończy swoją relację.

– Więc ukrywa się na tej wyspie? Ten „wielki, szlachetny” bohater? A pludrów sobie nie zmoczył, więcej jak szczur z tonącego statku?

– Raczej dotarł tam podziemnym przejściem, niedaleko na południe od fortu na wzgórzu.

– Jest taki tunel?

– Jest ich mnóstwo w całej Erathii. Chociaż żeby przejść tamtędy będziesz musiał zapłacić strażnikom.

– Co ty nie powiesz...

Nie okazałeś się wprawdzie najlepszym gospodarzem dla swojego gościa, ale to, co ci powiedział, okazało się bardzo przydatne, a wydobyć z niego tych informacji nie wymagało wcale tak wiele, więc rzucasz mężczyźnie garść złota i puszczasz go wolno. Nie lubisz mieć długów, a wrogów masz już wystarczająco wielu. Gdy odprowadzasz wzrokiem odchodzącego służącego, przybywa goniec z Hartferd.

– Co znowu?

– Mieszkańcy Hartferd rozbudowują swoje miasto, by ci pomóc.

– To... cała wiadomość? Zresztą mniejsza o to...

STRAŻNICY

Stoisz przed bramą do podziemnego przejścia. Jak ci powiedziano, wejścia faktycznie strzegą strażnicy. Ich liczebność wprawdzie nie jest tak wielka, jak twojej armii, ale ich umiejętności wydają się czynić z nich godnych przeciwników. Jedno jest pewne, jeśli wydasz im bitwę, nie wygrasz jej bez strat.

Strażnicy zezwolą ci na przejście, jeśli opłacisz myto. Czy chcesz na erathiańską modłę, oddać co im należy? Czy wolisz przejść po ich kościach, jak dyktuje barbarzyńska tradycja?

Wybierz jedną z opcji:

- Zapłacić 15 , a następnie umieścić kostkę swojej frakcji na tym polu. Nie możesz powtórnie odwiedzić tej lokacji.
- Odrzuć karty Jednostek o łącznej wartości 12  (w przypadku Grup Jednostek zsumuj ich koszty Rekrutowania i Wzmocnienia), a następnie umieścić kostkę swojej frakcji na tym polu. Nie możesz powtórnie odwiedzić tej lokacji.
- Cofnij się na ostatnio odwiedzone pole.





KAMPANIA TWIERDZY – BARBARZYŃSKIE BRATERSTWO

3. ODKRYWANIE TAJEMNIC

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Twierdza

Bohater frakcji: Wybierz dowolnego Bohatera Twierdzy

Armia frakcji: Grupa Goblinów, Grupa Wilczych Rycerzy, Grupa Orków

Zasoby początkowe: 10 , 3 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela, Ratusz

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

● 10 

● 3 

● Dobieraj z talii , póki nie dociągniesz 2 kart zapewniających premię do zaklęć. Dodaj jedną z nich do swojej talii M&M. Pozostałe dobrane karty wtasuj z powrotem do talii Artefaktów.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Armia Orków, Nekromancy Najeźdźcy, Nimbus, Moandor

Armie Wroga:

● **Armia Orków:**  Gobliny,  Wilczy Rycerze,  Orkowie,  Ogry

● **Armia Nekromanckich Najeźdźców:** Armia Neutralna poziomu równego numerowi aktualnej rundy podzielonemu przez dwa (zaokrąglaj w górę). Gdyby armia ta miała się składać z mniej niż 5 jednostek, dodaj do niej Grupę Szkieletów.

● **Armia Nimbusa:** Grupa Zombie, Grupa Upiorów, Grupa Wampirów, Grupa Rycerzy Grozy

● **Armia Moandora:** Grupa Wampirów, Grupa Rycerzy Grozy, Grupa Upiornych Smoków, Grupa Liczy,  Licze

Talie Wroga:

● **Talia Nimbusa:** 2 × karta Mocy, 4 × karta Magii

● **Talia Moandora:** 5 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

● **Talia pozostałych Bohaterów AI:** 1 × karta Mocy, 2 × karta Magii

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

Umiejętność: karta Artefaktu „Cięciwa z Grzywy Jednorożca”*

Uwagi: Przygotuj kartę Zdolności „Łucznictwo”.

Będzie ona potrzebna podczas wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza.

**Za każdym razem, gdy ta umiejętność zostanie aktywowana, umieść 1 kostkę Nekropolii na tej karcie Artefaktu. Za każdym razem, gdy jednostka w Armii Moandora wyrzuci „-1”, a na tej karcie znajduje się co najmniej 1 kostka, usuń kostkę z tej karty i ponów rzut kością Ataku.*



PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Lochy (S2)
- 1 × Twierdza (S7)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 3 × Twierdza (F19–F21)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

- 1 × kafelek Zamku bez Obelisku (N6)
- 1 × kafelek Twierdzy bez Obelisku (N13)
- 2 × losowy kafelek Podziemi (U1–U6)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek Centralny ze Smoczą Utopią (C1)

UWAGA: Rozmieść 2 żetony Bramy Podziemi zgodnie z przedstawionym dalej układem mapy.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na polu z Miastem na kafelku Początkowym Twierdzy. Ten kafelek jest już odkryty. **Nekromanczy Najeźdźcy** reprezentowani są przez dowolną figurkę Bohatera Nekropolii i będą pojawiać się na polu z Miastem na kafelku Lochów wskutek wydarzenia czasowego. **Nimbus, Moandor i Armia Orków** nie mają swoich figurek ani nie pojawiają się na Mapie.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Twierdzy obowiązują następujące zasady:

- Po każdej Walce z Armią Neutralną, wtasuj jej karty Jednostek z powrotem do odpowiadających im talii.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Armię Wroga, zyskujesz 1 .
- Nie możesz wejść na pole z Bramą Podziemi, póki nie Oflagujesz środkowego pola kafelka Centralnego.
- Z talii Jednostek Neutralnych Usuń wszystkie karty oprócz następujących:
 - a) Talia : Rozbójnicy, Zombie, Upiory, Harpie, Złe Oczy
 - b) Talia : Nomadzi, Mumie, Wampiry, Licze, Meduzy
 - c) Talia : Rycerze Grozy, Upiorne Smoki, Mantykozy, Czarne Smoki

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Musisz wygrać każdą Walkę z Armią Wroga.

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

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Umieść **Nekromanckich Najeźdźców** na polu z Miastem na kafelku Lochów.
- Przeczytaj fragment „Dwaj barbarzyńcy”.

4. runda:

- Umieść **Nekromanckich Najeźdźców** na polu z Miastem na kafelku Lochów.

8. runda:

- Umieść **Nekromanckich Najeźdźców** na polu z Miastem na kafelku Lochów.

13. runda:

- Jeśli nie spełnisz warunku zwycięstwa do końca tej rundy, przegrywasz! Na pocieszenie wiedz, że dołączysz do orszaku Vidominy szybciej, niż sądziłeś...

Gdy po raz pierwszy wejdiesz na pole z Osadą:

- Rozpocznij Walkę z **Armią Orków**, która broni tego pola zamiast zwykłej armii Jednostek Neutralnych.
- Po pokonaniu jej przeczytaj fragment „Złoto to złoto”.

Gdy wejdiesz na środkowe pole kafelka Centralnego:

- Rozpocznij Walkę z **Armią Nimbusa**, która broni tego pola zamiast zwykłej armii Jednostek Neutralnych.
- Po pokonaniu **Armii Nimbusa** umieść na tym polu kostkę swojej frakcji i przeczytaj fragment „Nimbus”.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem Lochów:

- Przeczytaj fragment „Ostatni nekromanta w okolicy”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Dobre rokowania”.



**kafelek Początkowy
Lochów**

OPOWIEŚĆ

DWAJ BARBARZYŃCY

Na granatowej skórze twojego ramienia osiadły drobinki popiołu z płonącego budynku, który właśnie opuściłeś. Beznamiętnie strzepujesz je i kierujesz się w stronę centralnego placu, gdzie Crag Hack szeroko otwartymi oczyma wpatruje się w szalejące wokół piekło. Płonące ciało leży u jego stóp.

Kolejne miasto obrócone w dymiącą ruinę przez nekromantów. Jeszcze przez dłuższą chwilę obaj patrzcie na ogień pożerający okoliczne budowle.

– My, dwaj barbarzyńcy, powinniśmy być zadowoleni ze spotkania w tym obcym dla nas kraju – zaczynasz.

– ...

– Obaj tropimy nekromantów, przy czym sam nie mogę pojąć, dlaczego władcy Erathii nic z tym nie zrobili.

– ...

„To nie ma sensu” – myślisz po kolejnej minucie milczenia. – „Z drugiej strony nie umawialiśmy się tu na pogaduchy. Odszukanie Craga Hacka i przekonanie go do połączenia sił zajęło mi trochę czasu. Zrazu Crag nie był ani trochę zainteresowany dalszym wyjaśnianiem tej sprawy. Póki nie wspomniałem o czekającej nas niechybnie chwalebnej bitwie. To zawsze działa na barbarzyńców, a Crag jest barbarzyńcą z krwi i kości”.

– Tyle dobrego, że jego czaszka nie jest chyba tak zupełnie pusta – mamroczesz, zostawiając go samego, żeby sobie popatrzył jak płomienie... płoną. Wkrótce po tym, jak połączyliście z Cragiem Hackiem siły, dotarliście do rejonu Erathii całkowicie opanowanego przez nieumarłych. Żadny krwi Crag niemal rzucił się na nich, jakby chciał samotnie zmierzyć się ze wszystkimi nekromantami tego świata. Przekonanie go, by najpierw wzmocnił swą armię, nie było jednak takie trudne. Wystarczyło tylko uświadomić mu, że mając silną armię, pokona wszystkich nieumarłych w kilka tygodni.

Ale czy to miasto naprawdę zostało zniszczone przez nekromantów? Postanawiasz rozejrzeć się po okolicy i po dłuższym spacerze znajdujesz kilka ciał. To coś, czego nekromanci zwykle nie pozostawiają po sobie. A przynajmniej nie *bezczylnie leżących*...

Przepatrując pagórkowatą okolicę, dostrzegasz leżącego na ziemi człowieka z wielką raną ziejącą w boku. Wydaje się ledwie oddychać. Kiedy zauważa, że nad nim stoisz, gestem dłoni wzywa cię, byś się nachylił. Nie czekając, aż to zrobisz, wskazuje na wschód i zaczyna gorączkowo rzeźbić:

– Moje złoto... zabrane... banda orków... szybko... – Nim udaje mu się dokończyć ostatnie słowo, jego głowa opada na ziemię, a oczy stają się puste.

Wygląda na to, że ktoś inny próbował wykorzystać wojenną zawieruchę do zatarcia śladów po sobie.

ZŁOTO TO ZŁOTO

Podążając we wskazanym przez umierającego człowieka kierunku, natrafiasz na osadę. Sądząc po prymitywnej architekturze, zbudowane z patyków chatki bez wątpienia należą do orków.

– Zbieraliśmy to złoto przez wiele lat! Nie oddamy ci go bez walki! – krzyczy jeden z mieszkańców wioski, rzucając się na ciebie.

„Jakby naprawdę należało do was” – myślisz, wycierając krew z ostrza. To była dobra walka. Cóż, złoto nie będzie już orkom potrzebne, więc nie ma powodu, by je tu zostawiać.

„Odkąd zacząłem podróżować z Cragiem Hackiem minęło kilka tygodni. Z początku nie był chętny zgłębiać ze mną tej sprawy, ale zaczął pałać wielkim entuzjazmem do pomysłu rzetelnego rachowania nekromantom żeber” – uśmiechasz się na samą myśl o zobaczeniu tej sceny. Pewnego wieczora przy obozowym ognisku opowiedział ci, jak to czarownik Sandro oszukał go, nie płacąc za zdobycie czterech artefaktów. Nigdy nie słyszałeś o żadnym Sandro, ale uznałeś, że będziesz miał oko na każdego, kto odpowiada opisowi Craga.

Z rozbawieniem zastanawiasz się, jakie szaleństwo przywiodło cię do zjednoczenia sił z tym... tym... tym barbarzyńcą. Raz postanowiłeś skorzystać z okazji, by dowiedzieć się więcej o strategii wojennej od wojownika znacznie bardziej znanego i doświadczonego niż ty. Spytałeś go więc, jak planuje rozprawić się z nekromantami. Oto co powiedział: „Budujemy i niszczymy. Nie boimy się śmierdzieli”.

– Cóż, przynajmniej jego szczerłość jest równie brutalna jak jego taktyka – mruczysz z szerokim uśmiechem. Szybko jednak dotarło do ciebie, że ten dzikus ruszy do walki nieprzygotowany. Postanowiłeś więc przyspieszyć przygotowania.

Miasta dobrze się rozwijały, a tobie udało się zebrać przyzwoitą armię. Postępy okazały się jednak nieco wolniejsze, niż początkowo zakładałeś. Z niewiadomych powodów zaczęły cię też nachodzić upiorne przeczucia nadciągających kłopotów. Zaniepokojony wysłałeś w teren kilku zwiadowców, żeby trochę się rozejrzeli. Przez długi czas nie było od nich żadnych wieści, ale twoja intuicja była chyba słuszna – jeden ze zwiadowców

właśnie wpadł do obozu i oznajmił ci, że ma informacje o wrogu. I że nie są one dobre.

— Nie dość, że otaczają nas ze wszystkich stron, to jest ich trzy razy więcej! — wykrzykujesz po wysłuchaniu doniesień. Siły nekromantów są znacznie silniejsze, niż podejrzewałeś. — Trzeba natychmiast zawiadomić Craga Hacka!

Po wygranej Walce z Armią Orków zdobywasz Osadę, ale zamiast normalnej premii, zyskujesz 15  i zwiększasz swój przychód  o 5.

NIMBUS

To była ciężka bitwa. Twój wróg nie tylko dysponował znacznie większymi siłami niż jego poprzednicy, ale również władał potężną magią. Kiedy więc potyczka dobiegła końca, osunął się na ziemię — padnięty, lecz zwycięski.

Odpoczynek jednak nie był ci pisany. Ledwie złapałeś oddech, pojawił się Crag Hack. Energia zdaje się nigdy go nie opuszczać. Bardzo chętnie chciałby omówić szczegóły dotyczące tego, jak planujesz rozbić nekromantów. Najwyraźniej walka z nimi to dla niego nie pierwszyna — zabił wielu z nich, szukając jakichś artefaktów. Jak właśnie wyznał, artefakty te miały być jego przepustką do bogactwa, potęgi i miłości. Ale te marzenia nigdy się nie ziściły, gdyż Sandro wystrychnął go na dudka. Teraz chce tylko zabijać, bo jest wkurzony.

Wysłuchawszy jego opowieści, zaczynasz objaśniać swoje plany, kładąc nacisk na to, że niekiedy powstrzymanie się od natychmiastowego ataku pozwoli w efekcie zniszczyć więcej nekromantów. Niby sprawia wrażenie, jakby rozumiał te argumenty, ale coś ci mówi, że nie masz co liczyć na to, że będzie się trzymał planu...

OSTATNI NEKROMANTA W OKOLICY

Posłałeś dwóch zwiadowców, żeby przyjrzeni się umocnieniom wokół miasteczka. Wrócił tylko jeden, ale spisał się za dwóch — nie tylko zdobył potrzebne ci informacje, ale także zapamiętał niezwykle interesującą rozmowę.

— Więc oto co udało mi się zapamiętać z ich rozmowy — zaczyna swoją relację zwiadowca. — Najpierw nekromanta zaczął swoją tyradę: To już żałosne. Finneas Vilmar wścieknie się, gdy usłyszy o naszych stratach. Mieliśmy proste rozkazy: przybyć tu i rozbudować armię. A my nie potrafimy nawet tego zrobić! Przysięgam, że z głowy tego barbarzyńcy zrobię sobie przycisk do pergaminu... gdy tylko go znajdę. Na co odezwał się żołnierz: Jeszcze z nami nie wygrali, nie bój się. Na co nekromanta się wściekł i zaczął się drzeć: NIE BOJĘ SIĘ! Słyszysz?

Na tym świecie nie ma niczego, czego mógłbym się bać! I żołnierz powiedział wtedy: Tak jest, panie. Ale nekromanta dalej się dał jak stare sukno: A teraz idź i nie wracaj bez moich przycisków do pergaminów! PRECZ! To było naprawdę zabawne — zachichotał zwiadowca. — No i wtedy rozmowa się skończyła, wodzu.

Notujesz imię w pamięci i obiecujesz sobie, że po skończeniu z nekromantami złożysz wizytę temu Finneasowi Vilmarowi. Póki co musisz jednak skupić się na innych zadaniach. Gestem dłoni dajesz sygnał swoim oddziałom, by zajęły pozycje do ataku na ostatnią nekromancką redutę w tym regionie.

Rozpocznij Walkę z Armią Moandora. Przed aktywacją którejkolwiek jednostki Moandora aktywuje swoją kartę Zdolności „Łucznictwo”. Jeżeli grasz na poziomie Łatwym albo Normalnym — rozpatrz efekt Podstawowy, a jeśli grasz na poziomie Trudnym albo Niemożliwym — rozpatrz efekt Mistrzowski.

DOBRE ROKOWANIA

Dzisiejsza bitwa była wyczerpująca, zarówno dla ciebie, jak i dla twoich oddziałów. Kiedy jednak Crag Hack odkrył skrytkę z winem w lochach ostatniej warowni Nekropolii, większość z nich zaczęła świętować, jak gdyby przez ostatnie dni odpoczywali przed ucztą, a nie toczyli zacięty bój. Zostawiasz ich z ich szczęściem i udajesz się do swojego namiotu na zasłużony odpoczynek. Wpół drogi dopędza cię jednak goniec z krzepiącymi wieściami. Okazuje się, że ty i Crag nie jesteście jedynymi, którzy walczą z nekromantami. Zwiadowca i druidka, Gelu i Gem, również gromią armie nieumarłych, chociaż działają w granicach AvLee. Nie zdawałeś sobie sprawy, że tak daleko sięgają wpływy nekromantów. Szybko chwytasz za pióro i kreślisz krótki opis swoich działań w nadziei, że dojdzie do spotkania wszystkich armii.

Odprawiwszy posłańca z listem, zaczynasz się zastanawiać — „*A może mają jakieś informacje o tym całym liczu Sandro, który oszukał Craga Hacka? Wygląda na to, że to właśnie on za tym wszystkim stoi. A jeśli tak, to zapewne będzie wiedział, gdzie jest Vidomina. Koniecznie trzeba ją znaleźć, zanim nekromancja spacy ją do reszty. Trzeba ją powstrzymać... w ten czy inny sposób...*”.



LOKACJE NA MAPIE

MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

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

OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

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

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.



PERGAMIN Z ZAKŁĘCIAMI



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Gdy odwiedzisz tę lokację, weź 1 kartę Pergaminu z Zaklęciami, umieść ją nieopodal planszетки swojego Bohatera i postępuj zgodnie z instrukcjami na tej karcie.

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.





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Technical writing: Hermann Karpela

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

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

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

Projekt pudełka i okładki książki: Viviane Tybusch Souza

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

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

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

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

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

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

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

Testy gry i konsultacje:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona „Ivcia” Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek „KIRA” Kłoskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin

Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol „Hadesto” Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mańkowski, Marcin Marendza, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Kajetan Najda, Robert Nieroda, Aleksander Nowacki, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Jan Pietras, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz „Student” Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Plaszownia Grodzisk, Plaszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

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

Podziękowania za inspiracje i fluff niektórych kart

Astrologowie 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