

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



KSIĘGA TRENINGOWA

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	3	b) Wygrywanie scenariusza	
2. Informacje podstawowe	4	wprowadzającego	20
3. Przygotowanie gry	6	c) Akcje Miasta	20
a) Kafelki mapy	6	d) Akcje Morale	21
b) Plansza Walki	6	e) Efekty związane z poziomem	
c) Jednostki Neutralne	6	i limit kart	22
d) Karty Murów i Bramy	6	f) Efekty kart	22
e) Żetony	7	g) Jednostki Neutralne	23
f) Frakcje	7	6. Walka	24
g) Talie	9	a) Rodzaje jednostek	24
h) Kości	9	b) Akcje jednostek	25
4. Tury graczy	11	c) Oblężenie	25
a) Tura Nekropolii	11	7. Mapa i lokacje	27
b) Tura Lochów	16	a) Lista lokacji tego scenariusza	27
5. Rozgrywanie reszty scenariusza	19	8. Twórcy	31
a) Rozpoczynanie nowej rundy	19		

Version: 1.0 PL



Witaj w grze **Heroes of Might and Magic III: The Board Game!** W tej księdze znajdziesz krótki, dwuosobowy scenariusz wprowadzający, który pozwoli ci rozpocząć pierwszą grę bez konieczności czytania całej *Księgi Zasad* czy którejkolwiek z *Ksiąg Misji*. Tym niemniej, trzymaj *Księgę Zasad* oraz *Księgę Misji* z zestawu podstawowego pod ręką, bo będziemy często korzystać z dostępnych na ich końcu tabel i arkuszy pomocy. Przyda ci się też osobny, dwustronny arkusz pomocy, który podsumowuje najważniejsze informacje na temat struktury rundy.


Choć poniższy scenariusz zakłada udział dwóch osób, możesz spokojnie rozegrać go w pojedynkę, kontrolując obie frakcje. Ponieważ scenariusz ma charakter tutorialu, który nie obejmuje żadnych elementów z rozszerzeń, najlepiej zrobisz, korzystając w nim wyłącznie z komponentów z zestawu podstawowego.

To, co znajdziesz w dalszej części tej książki, to streszczenie najważniejszych informacji na temat gry, instrukcja przygotowania scenariusza wprowadzającego, a także szczegółowe omówienie pojedynczej rundy gry, którą zaplanowano w taki sposób, by pokazać, jak w praktyce wyglądają najczęstsze akcje wykonywane podczas rozgrywki Heroes III: TBG. W jej trakcie będziesz przemieszczać swojego Bohatera po mapie, rozpatrywać Walkę (gdy spotka przeciwników) oraz awansować na nowy poziom i zyskiwać nowe karty.

Po rozegraniu pierwszej rundy będziesz w stanie samodzielnie dokończyć scenariusz. Druga runda przeprowadzi cię przez kilka kolejnych zasad, dotyczących między innymi zarządzania Miastem. Nie bój się poeksperymentować z nim trochę. Dla ułatwienia i większej przejrzystości niektóre z zasad gry zostały nieco zmodyfikowane w tym scenariuszu. Ale każdą taką zmianę zaznaczono tam, gdzie się pojawiła. W większości przypadków modyfikacje dotyczą tylko zarządzania kartami w pierwszej (pokazowej) rundzie.

W tym scenariuszu będziesz kontrolować dwie frakcje z zestawu podstawowego – Lochy oraz Nekropolię, a także należących do nich Bohaterów – Mutare i Tamikę. Celem obu frakcji jest początkowo zwiedzenie mapy oraz rozwinięcie ich Bohaterów i podróżujących z nimi armii, a następnie znalezienie oraz pokonanie w Walce Bohatera frakcji przeciwnej. Kto zwycięży – powstałi z Nekropolii umarli czy plugawe potwory czyhające w przepadzistych Lochach?





INFORMACJE PODSTAWOWE

Heroes of Might and Magic III: The Board Game stara się odwzorować wygląd i oddać ducha oryginalnej gry komputerowej z 1999 roku. Jeśli znasz cyfrowy pierwowzór, wiele z pojawiających się tu treści, efektów działania kart czy mechanika Walki są ci już w dużej mierze znajome. Ale jeśli tak nie jest, nie przejmuj się – ten scenariusz nie wymaga od ciebie żadnej znajomości tej gry.

Każda sesja w Heroes III rozgrywana jest w ramach jednego ze **scenariuszy** dostępnych w *Księgach Misji*. Scenariusze dzielą się na kilka rodzajów. Znajdziesz wśród nich zarówno kampanie przeznaczone do rozgrywek solo, jak i misje zakładające współpracę kilkorga graczy przeciwko AI. Scenariusz, który właśnie trzymasz w rękach, określany jest jako **Starcie**, co oznacza, że gracze ścierają się ze sobą, walcząc o zwycięstwo.

Każdy scenariusz – przynajmniej w pewnym zakresie – rządzi się własnymi zasadami, na przykład każdy ma inny warunek zwycięstwa, który gracze muszą spełnić, by wygrać. W scenariuszu, który będziemy zaraz przygotowywać, celem każdego gracza jest wejście swoim Bohaterem na pole, na którym znajduje się Bohater drugiego gracza, i pokonanie jego wojsk w Walce, którą taka akcja spowoduje. Scenariusze mogą też wprowadzać inne zasady lub modyfikacje dodające rozgrywce pikanterii. Kiedy poznasz wszystkie zasady, będziesz w stanie skorzystać z zamieszczonego w *Księdze Turniejów* szablonu do stworzenia własnego scenariusza.



Na początku każdego scenariusza musisz wybrać, którą z dostępnych **frakcji** chcesz zagrać. W podstawowym zestawie gry masz do wyboru Zamek, Lochy oraz Nekropolię. Więcej frakcji znajdziesz w rozszerzeniach. Z każdą frakcją związane są oznaczone jej kolorem komponenty – zestaw siedmiu różnych dwustronnych kart Jednostek, 20 akrylowych kostek, plansza Miasta, dwie figurki Bohaterów oraz co najmniej jedna dwustronna planszетка Bohatera. W tej rozgrywce udział biorą dwie frakcje – purpurowa (Lochy) i szara (Nekropolia). Związane z nimi karty, plansze oraz planszетки bez trudu rozpoznasz po kolorach obwódek.

Podczas gry zawsze kontrolujesz swojego **Bohatera Głównego**, który jest reprezentowany przez: jego własną figurkę Bohatera, własną planszетkę Bohatera oraz zestaw kart zwanych **talią Mocy i Magii (M&M)**. Skład talii Mocy i Magii jest inny dla każdego Bohatera. W miarę jak twój Bohater będzie odkrywał okoliczne ziemie, zdobywał nowe zdolności oraz znajdował magiczne przedmioty będziesz dodawać do tej talii nowe karty albo usuwać je z niej. Po użyciu karty z ręki odłóż ją na swój osobisty stos kart odrzuconych. Kiedy twoja talia Mocy i Magii się wyczerpie, a ty będziesz potrzebować dobrać z niej kartę, przetasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię M&M. W ten sposób zdobyte przez Bohatera przedmioty i zdolności będziesz w stanie wykorzystać wielokrotnie, gdy znów dobierzesz ich karty. Ta mechanika powszechnie nazywana jest budowaniem talii albo deckbuildingiem.

Jak wspomniano wcześniej, każdy Bohater związany jest z jakąś frakcją. Oznacza to, że gdy wybierzesz jedną



z nich, musisz również wybrać jednego z należących do niej Bohaterów. Wszystkie planszeczki Bohaterów są dwustronne, a każda ze stron przedstawia innego Bohatera danej frakcji. W tym scenariuszu Bohaterowie – podobnie jak frakcje – są z góry określani.




Niezbędną częścią każdego scenariusza jest mapa, która zbudowana jest z kafelków Mapy. Rozpoczynając rozgrywkę, gracze zwykle umieszczają figurki swoich Bohaterów na przypisanym do każdej frakcji kafelku Początkowym. Można go łatwo rozpoznać po rzymskiej liczbie „I” na odwrocie. Inne rodzaje kafelków są oznaczone innymi liczbami rzymskimi. Ich wartości odzwierciedlają zarówno ogólną trudność przebycia danego kafelka przez Bohatera, jak i wartość łupów, które można na nich zdobyć – im większa liczba, tym trudniejszy kafelek i większa nagroda. Każdy kafelek składa się z siedmiu sześciokątnych obszarów (heksów) zwanych **polami**. Kiedy Bohater wejdzie na jakieś pole, rozpatruje jego efekty. Taka czynność nazywa się **odwiedzaniem pola**.



Aby poruszać swojego Bohatera po mapie, musisz wydawać jego **punkty Ruchu**. Wiele z pól, na które twoi Bohaterowie mogą wejść, jest strzeżonych przez Jednostki Neutralne – przeciwników, których musisz pokonać w Walce, zanim odwiedzisz dane pole. Walka rozpoczyna się także, kiedy Bohaterowie przeciwnych sobie graczy znajdują się na tym samym polu.



Podczas Walki będziesz korzystać ze swoich **kart Jednostek**. Wszystkie karty Jednostek należących do twojej frakcji są dwustronne. Jedna ze stron – określana jako „Garstka” – przedstawia słabszą wersję jednostki, która może zostać ulepszona do silniejszej wersji – określanej jako „Grupa” (strona z holograficzną obwódką). Walka rozgrywana jest na osobnej planszy Walki i podobnie jak cyfrowy pierwowzór ma formę taktycznych zmagania.

Poza Walką możesz wykonywać rozmaite akcje Miasta w celu rozwinięcia swojej frakcji przez nabycie nowych jednostek, budynków czy zaklęć. Za każdą z tych akcji musisz zapłacić kombinacją trzech rodzajów zasobów – Złotem , Budulcami  oraz Kosztownościami . Niemal wszystko, co będziesz kupować w grze, będzie wymagało przynajmniej odrobiny Złota. Budulce, jak ich nazwa wskazuje, są zwykle wykorzystywane do wznoszenia budynków. Natomiast Kosztowności niemal zawsze są potrzebne do nabycia wysokopoziomowych jednostek i budynków.

Kiedy każdy gracz wykorzysta już przysługujące swojemu Bohaterowi punkty Ruchu, rozpoczyna się nowa runda gry. Kolejne rundy rozgrywane są do momentu spełnienia warunków końcowych danego scenariusza.

PRZYGOTOWANIE GRY

I. KAFELKI MAPY

Znajdź podane poniżej kafelki Mapy i ułóż je, jak pokazano na obrazku. Zakryte kafelki Dalekie (II-III) oraz Bliskie (IV-V) potasuj. Nie podglądaj ich! Na jednym z pól każdego kafelka (odkrytego) znajduje się kod alfanumeryczny, który pozwala go łatwo zidentyfikować:

- a) kafelki Początkowe Mapy dla Nekropolii (S1) oraz Lochów (S2)
- b) kafelki Dalekie (II-III) Mapy: F4, F5, F7, F8
- c) kafelki Bliskie (IV-V) Mapy: N1, N2



II. PLANSZA WALKI

Umieść planszę Walki nieopodal właśnie ułożonej mapy.



III. JEDNOSTKI NEUTRALNE

Rozdziel karty Jednostek Neutralnych na osobne talie według ich poziomu, który jest widoczny na awersach kart: ★, ★, ★, ★.



IV. KARTY MURÓW I BRAMY

Umieść karty Wieży Łuczniczej oraz Murów i Bramy nieopodal planszy Walki.



V. ŻETONY

Rozdziel na osobne stosy żetony Zasobów (🪙, 🪙, 🪙), Czarne kostki, żetony Obrażeń, żetony Ruchu (zielone/brązowe strzałki), żetony Morale, a także żetony Paraliżu/Obrony i umieść je w zasięgu wszystkich graczy.



VI. FRAKCJE

Postępując według poniższych kroków, przygotuj obie frakcje, które będą walczyć o zwycięstwo (Lochy i Nekropolia):

1. Znajdź planszeczki Bohaterów Mutare (Lochy) i Tamiki (Nekropolia). Pamiętaj, że są one dwustronne i na odwrocie przedstawiają Alamara (Lochy) oraz Sandro (Nekropolia) – tych Bohaterów nie będziemy używać w tym scenariuszu.



2. Znajdź po trzy karty Specjalności dla Mutare i Tamiki. Na każdej karcie Specjalności, w lewym dolnym rogu, znajduje się portret Bohatera, który jest z nią związany. W prawym dolnym rogu na karcie zobaczysz liczby rzymskie (I, IV, VI). Nazwę specjalności, która podana jest także na planszeczce Bohatera, znajdziesz u góry karty.



3. Znajdź plansze Miasta Lochów i Nekropolii oraz ich kafelki Budynków. Prócz koloru obwódki na przynależność Miasta do frakcji wskazuje również nazwa frakcji wydrukowana na odwrocie planszy Miasta.



4. Z planszy Miasta usuń wszystkie kafelki prócz jednego, tego z ikoną ★. Usunięte kafelki trzymaj pod ręką.
5. Znajdź następujące żetony oznaczone kolorem frakcji i umieść je w przeznaczonych dla nich miejscach na planszy Miasta:

- a) Populacji
- b) Budowy
- c) Księgi Zaklęć



6. Rozdziel kostki w kolorach frakcji na osobne stosy. W ten sposób powinny powstać dwa stosy – Lochów, liczący 20 kostek Purpurowych oraz Nekropolii, liczący 20 kostek Szarych.



7. Dla każdej frakcji wybierz jedną figurkę Bohatera, której będzie ona używać. Każdą figurkę umieść na środkowym polu kafelka Początkowego danej frakcji. Kolor figurek wskazuje na ich przynależność frakcyjną.



8. Dla każdej frakcji znajdź siedem dwustronnych kart Jednostek, które są z nią związane. Karty te bez trudu rozpoznasz po folii holograficznej widocznej na stronie „Grupy” oraz obwódcie w kolorze danej frakcji. Każda frakcja ma 3 jednostki ★, 2 jednostki ☆ oraz 2 jednostki ☆.



9. Połóż tor Rund w zasięgu ręki i umieść jedną Czarną kostkę w gnieździe z numerem „1”.



10. Potasuj karty Astrologowie Ogłaszają i umieść je zakryte w zasięgu wszystkich graczy.



11. Rozdziel karty Zaklęć, Artefaktów oraz Zdolności i utwórz z nich trzy talie (według typu). Poniższy obrazek pomoże ci rozróżnić te trzy typy kart.



karta Zaklęcia karta Artefaktu karta Zdolności

Teraz znajdź karty Statystyk i rozdziel je – również według ich typów – na następujące cztery talie: **Ataku, Obrony, Mocy oraz Wiedzy.**



12. Stwórz każdemu graczowi jego początkową talię Mocy i Magii. Skład początkowej talii M&M zależy od danego Bohatera i jest podany w formie obrazków w górnej części jego planszетки.

Gdy już zbierzesz wskazane karty, do talii M&M dodaj tyle kart Zaklęcia „Magiczna Strzała”, ilu potrzeba, by talia liczyła 9 kart.

W talii M&M Mutare (Lochy) umieść:

- 2 × Atak
- 2 × Obrona
- 1 × Moc
- 1 × Wiedza
- 1 × Taktyka (znajdziesz ją w talii Zdolności)
- 1 × karta Specjalności „Smoki”, oznaczona „I”
- 1 × Magiczna Strzała (zajdziesz ją w talii Zaklęć)



W talii M&M Tamiki (Nekropolia) umieść:

- 1 × Atak
- 2 × Obrona
- 2 × Moc
- 1 × Wiedza
- 1 × Atak (znajdziesz tę kartę w talii Zdolności)
- 1 × karta Specjalności „Rycerze Grozy”, oznaczona „I”
- 1 × Magiczna Strzała (zajdziesz ją w talii Zaklęć)



WSKAZÓWKA: Odłóż resztę kart Statystyk z powrotem do pudełka.

13. W pierwszym od lewej gnieździe na planszecie każdego Bohatera umieść kostkę w kolorze frakcji tego Bohatera. To jest tor Poziomu Doświadczenia (PD), a kostka wskazuje w tej chwili, że Bohater ma „I” Poziom Doświadczenia.



14. Oznacz początkowy przychód trzech Zasobów dla każdej frakcji, umieszczając jej kostki w następujących gniazdach na planszy Miasta:

- a) „10” na
- b) „2” na
- c) „1” na



15. Daj obu graczom wskazane poniżej Zasoby (zauważ, że każdy typ Zasobu ma osobne żetony o różnych nominałach):

- a) 15
- b) 4
- c) 1



16. Daj obu graczom wszystkie trzy karty Jednostek z poziomu ★ z ich frakcji. To są początkowe talie Jednostek. Upewnij się, że karty są ułożone nieholograficzną stroną (bez tekstu „#Grupa”) ku górze. To są jednostki początkowe dla naszego scenariusza. Trzymaj je osobno i nie łącz ich z pozostałymi jednostkami frakcyjnymi. Ikonę ★ znajdziesz w prawym górnym rogu kart Jednostek.



VII. TALIE

Potasuj każdą z utworzonych wcześniej talii Zaklęć, Artefaktów oraz Zdolności. Z każdej z nich weź wierzchnią kartę i umieść ją odkrytą obok danej talii, tworząc w ten sposób 3 stopy kart odrzuconych. Ponieważ stopy te będą wskazywać, która talia jest która, na każdym z nich zawsze musi znajdować się co najmniej jedna karta.



talia Zaklęć

talia Artefaktów

talia Zdolności

VIII. KOŚCI

Znajdź 8 pokazanych poniżej kości sześciociennych i umieść je w zasięgu wszystkich graczy. Każdy gracz rzuca teraz 2 kośćmi Zasobów . Osoba, która uzyska większy wynik, wybiera swoją frakcję. W tym scenariuszu grę rozpoczyna ten, kto wybierze Nekropolię.



kości Ataku

kości Zasobów

kości Skarbów

Po wykonaniu powyższych kroków twój obszar gry powinien wyglądać podobnie do przedstawionego poniżej. Wszystko gotowe, można zaczynać!





TURY GRACZY

TURA NEKROPOLII

Zaczynamy! W tym scenariuszu osoba kontrolująca Nekropolię rozpoczyna grę, dlatego jej turę rozpatrzmy najpierw. Kolejność wykonywania tur jest niezmienna w trakcie całej rozgrywki, co oznacza, że w tym scenariuszu Nekropolia zawsze będzie wykonywać swoją turę przez Lochami.

Na początku swojej tury zawsze możesz dobrać karty do twojego aktualnego limitu kart na ręce . Jednak na potrzeby tego tutorialu Nekropolia dobierze teraz wszystkie 9 kart ze swojej talii M&M. W kolejnych rundach będziemy już przestrzegać normalnych reguł dobierania kart i limitu kart na ręce, co zostanie wyjaśnione dalej.

Teraz poruszmy Tamikę, Bohatera Nekropolii, aby odkrywała okoliczne ziemie i zdobyła jakieś łupy.

Każdy Bohater Główny ma trzy punkty Ruchu (PR), które są reprezentowane przez wyglądające jak zielone strzałki żetony Ruchu. Weź teraz trzy takie znaczniki – pomogą ci śledzić liczbę dostępnych punktów ruchu w każdej rundzie. Czasem, na niektórych komponentach gry, punkty Ruchu oznaczane są również taką ikoną: .

Poruszenie Bohatera na sąsiadujące pole zawsze kosztuje 1 PR. Kiedy Bohater się porusza, nie może ani przekraczać żółtych linii widocznych na kafelkach Początkowych, ani wchodzić na pola otoczone grubą żółtą obwódką (które znajdują się na każdym kafelku Mapy).



Teraz porusz figurkę Bohatera Nekropolii na przylegające do Miasta Nekropolii pole z ikoną skarbu. Od razu po wykonaniu tego ruchu obróć jeden z żetonów Ruchu brązową stroną ku górze. Żeton ten został zużyty i nie będzie go można wykorzystać ponownie, dopóki nie zostanie odświeżony na początku następnej rundy.



Przyjrzyjmy się teraz ikonom widocznym na polu, na które weszła Tamika. Skrzynia skarbów oznacza, że możesz rzucić kością Skarbów , gdy tylko twój Bohater odwiedzi to pole. Ale to nie wszystko, na polu widnieje też rzymska liczba „I”.



Oznacza ona, że pola tego strzeże Armia Jednostek Neutralnych I poziomu, którą musisz pokonać w Walce, by zdobyć skarb. Czas przygotować pierwszą Walkę!

Walka jest rozgrywana na osobnej planszy Walki o wymiarach 4×5 pól. Ponieważ w tej Walce to ty jesteś stroną atakującą, musisz rozmieścić na planszy Walki swoje jednostki przed ujawnieniem i rozmieszczeniem broniących się Jednostek Neutralnych. Wybierz jedną ze stron planszy Walki i umieść swoje wszystkie trzy jednostki na drugiej linii po wybranej stronie, jak pokazano na obrazku. W przyszłości możesz rozmieszczać swoje

jednostki zarówno na pierwszej jak i na drugiej linii, wedle preferencji, ale nigdy na środkowej linii. Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę kart Jednostek, ale do Walki może wystawić maksymalnie pięć.



Teraz musisz określić, jakie Jednostki Neutralne strzegą tego pola. Zwykle będziesz je losować, po prostu dobierając karty z odpowiednich talii Jednostek Neutralnych. Jednak tym razem – dla lepszego wyjaśnienia pewnych reguł Walki – skorzystamy z konkretnej Jednostki Neutralnej. W talii ★ Jednostek Neutralnych wyszukaj jednostkę o nazwie „Harpie”, a następnie umieść ją na planszy Walki, tak jak pokazano na obrazku.



Jednostki obu stron zostały już rozmieszczone, więc możemy zacząć pierwszą rundę Walki. W każdej rundzie wszystkie jednostki na planszy Walki będą wykonywać swoje tury – kolej działania danej jednostki nazywamy jej aktywacją. Kolejność, w jakiej jednostki się aktywują, zależy od ich Inicjatywy – jej wartość dla danej jednostki znajdziesz na jej karcie. Im większa wartość Inicjatywy, tym wcześniej jednostka aktywuje się podczas Walki.

UWAGA: Gdy kilka twoich jednostek ma taką samą Inicjatywę, wybierasz kolejność, w jakiej te jednostki się aktywują. W przypadku remisu między jednostkami stron przeciwnych strona atakująca (gracz, który zainicjował Walkę) aktywuje swoją jednostkę przed stroną broniącą się. Jeśli po obu stronach jest więcej jednostek o tej samej Inicjatywie, strony przeciwne poruszają swoje jednostki naprzemiennie, poczynając od jednostki strony atakującej.

Harpie mają Inicjatywę 8 – to więcej niż wartość Inicjatywy którejkolwiek z jednostek Nekropolii. Harpie aktywują się zatem pierwsze. Umieść na karcie Harpii jedną Purpurową kostkę Lochów, aby zaznaczyć, że jednostka ta została aktywowana. Korzystamy z kostki Lochów, gdyż w trybie Starcia Jednostki Neutralne są z zasady kontrolowane przez gracza przeciwnego.

WSKAZÓWKA: Podczas Walki z Jednostkami Neutralnymi kontrolę nad nimi sprawuje gracz przeciwny. Dlatego więc do oznaczania aktywacji będziemy korzystać z kostek Lochów. Kiedy gracz kontroluje Jednostki Neutralne, nie może korzystać z kart ze swojej ręki.



Podczas aktywacji jednostki Naziemne oraz Latające mogą najpierw poruszyć się o maksymalnie trzy pola, a następnie zaatakować jednostkę z nimi sąsiadującą. Jednostki Strzelające zachowują się inaczej, ale tym zajmiemy się później. Ponieważ Harpie są jednostką Latającą, mogą poruszyć się i zaatakować dowolną jednostkę Nekropolii.



Wysoka Inicjatywa Harpii to nie najlepsze wieści dla Nekropolii, ale na szczęście masz w swojej ręce asa, który pomoże ci odeprzeć ich atak. Upiory są dobrym celem dla Harpii. Porusz Harpie tak, by z nimi sąsiadowały. Zauważ, że jednostki na planszy Walki mogą poruszać

się tylko po liniach równoległych lub prostopadłych do krawędzi planszy Walki (przód, tył, lewo, prawo).



Harpie będą atakować, ale gracz prowadzący Nekropolię ma szansę użyć którejs z kart ze swojej ręki, aby wpłynąć na wynik ataku. Spójrz na dziewięć dobranych wcześniej kart i znajdź dwie karty Statystyk o nazwie „Obrona”. W górnej części każdej z tych kart widnieje ikona oraz +1 . Pierwszy symbol mówi, że po zagranie ta karta zapewnia natychmiastowy i jednorazowy efekt. Drugi symbol mówi, że efektem tym będzie zwiększenie Obrony jednej przyjaznej jednostki. Na pewno się przyda! Chwilowo zignorujemy efekt z dolnej części karty.



Zagraj obie karty Obrony na Upiory, umieszczając je obok planszy Walki (w ten sposób zaznaczasz, że karty te są w grze). Teraz rozpatrzmy atak Harpii. Gdy jednostka atakuje, wartość jej ataku jest modyfikowana przez rzut kością Ataku. Rzuć teraz jedną czerwoną

kością Ataku i dodaj wynik rzutu do wartości ataku Harpii. Wartość Ataku jednostki podana jest w lewym górnym rogu jej karty, przy ikonie Ataku . Po rzucie kością nie można już zagrywać kart, dlatego – na wszelki wypadek – konieczne było zagranie dwóch kart Obrony.



Zależnie od wyniku rzutu (-1, 0 albo +1) wartość Ataku Harpii wynosi teraz 1, 2 albo 3. Teraz pomniejsz tę wartość o wartość Obrony Upiorów. Normalnie, jak wskazuje ich karta, Upiory mają 0 Obrony. Ponieważ jednak zagraliśmy wcześniej dwie karty zapewniające im +1 , ich Obrona na czas tego ataku została zwiększona w sumie o 2. Więc, innymi słowami, jeśli na kości wypadło +1, Atak Harpii ma wartość 3, co – biorąc pod uwagę aktualną Obronę Upiorów o wartości 2 – oznacza, że należy umieścić na ich karcie żeton Obrażeń o wartości 1. Jeśli wynik rzutu kością był mniejszy niż +1, Upiory nie otrzymują żadnych obrażeń. Udało nam się zatem uchronić Upiory w tym ataku przed zniszczeniem, które było całkiem prawdopodobne. Gdyby karty Obrony nie zostały zagrane, „+1” na kości oznaczałoby, że Harpie zadałyby Upiorom 3 obrażenia – natychmiast je niszcząc – gdyż Upiory mogą mieć maksymalnie tylko 3 punkty Zdrowia .

Zobaczmy teraz, co jest napisane na karcie Harpii. Jednostka ta ma zdolność specjalną, którą poprzedza ikona Akcji Ataku . Oznacza to, że tę zdolność należy rozpatrywać za każdym razem, gdy jednostka ta wykonuje atak podczas swojej aktywacji. Z zasady, kiedy jednostka atakuje sąsiadującą jednostkę, jednostka atakowana wykonuje Kontratak. Jednak zdolność Harpii mówi, że ignorują one Kontratak, co oznacza, że Upiory nie mogą teraz wyprowadzić Kontratak. Co więcej, zdolność Harpii pozwala im także wrócić na pole, z którego się ruszyły przed wykonaniem ataku. Przenieś je teraz z powrotem na ich początkową pozycję.

To kończy atak Harpii i ich aktywację. W tym momencie każda zagrana w tej aktywacji karta z ikoną powinna zostać umieszczona na stosie kart odrzuconych gracza, który ją zagrał. Utwórz stos kart odrzuconych Nekropolii, kładąc na nim dwie niedawno użyte karty Obrony.

Pora aktywować jednostkę następną w kolejności malejącej Inicjatywy, czyli Upiory. Czas odplacić Harpiom! Umieść jedną z kostek Nekropolii na karcie Upiorów, aby zaznaczyć, że jednostka ta została aktywowana. Spójrzmy jeszcze na zdolność specjalną Upiorów. Jest ona poprzedzona ikoną Aktywacji ➡, która oznacza, że zdolność należy rozpatrzyć na początku aktywacji jednostki, czyli w tej właśnie chwili. Zdolność pozwala Upiorom usunąć sobie 1 obrażenie 🩸. Jeśli zatem Harpie zdołały zadać Upiorom 1 obrażenie, usuń jego żeton z ich karty.

Zaatakujmy Harpie i zniszczmy je. Upiory także są jednostką Latającą 🦋, mogą więc poruszyć się o maksymalnie 3 pola, zanim zaatakują. Jako jednostki Latające mogą one również poruszać się przez pola zajmowane przez inne jednostki. Porusz Upiory na pole sąsiadujące z Harpiami. Ponieważ atak jeszcze się nie zaczął – kość Ataku nie została rzucona – możesz ponownie zagrywać karty, by zmodyfikować statystyki Upiorów. Tym razem jednak zwiększysz ich Atak, by mieć pewność, że Harpie zostaną zniszczone w jednym ataku.

Zagraj pojedynczą kartę Ataku z ręki, analogicznie jak miało to miejsce z kartami Obrony wcześniej. Dodatkowo wzmacnij swoje jednostki, zagrywając kartę Specjalności „Rycerze Grozy” i wybierając efekt z górnej części – zapewni on Upiorom kolejną premię +1 do Ataku ✂. Obie karty łącznie podniosą Atak Upiorów do wartości 5, co pozwoli im zniszczyć Harpie, nawet jeśli na kości Ataku wyrzucisz „-1” (Obrona Harpii wynosi 0, a ich PZ 🩸 to 4).



Teraz rzuć kością Ataku i umieść na karcie Harpii żeton Obrażeń 🩸 o wartości równej zadanym obrażeniom. Ponieważ Harpie otrzymały co najmniej tyle obrażeń, ile wynoszą ich PZ 🩸, zostają zniszczone, a ich karta schodzi z pola Walki. Umieść ją obok talii ★ Jednostek Neutralnych, tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych tej talii. Teraz odrzuć zagrane karty Statystyk „Ataku” oraz Specjalności „Rycerze Grozy” na stos kart odrzuconych Nekropolii, który utworzyliśmy wcześniej.

Walkę wygrasz z chwilą zniszczenia ostatniej jednostki przeciwnika. Zabierz wszystkie ocalałe jednostki z planszy Walki, tworząc z powrotem talię Jednostek Nekropolii. Wszystkie umieszczone na kartach kostki i żetony również wracają na swoje stopy po zakończeniu Walki. Zwycięstwo w Walce zwykle zapewnia twojemu Bohaterowi Doświadczenie, które oznaczane jest ikoną 🏆. W tym przypadku zdobywasz 1 🏆, ponieważ Armia Wroga miała ten sam poziom co twój Bohater. Przesuń kostkę na torze Poziomu Doświadczenia (PD) Tamiki na jej planszecie Bohatera o jedną pozycję w prawo na skos. Każdy kolejny poziom zawsze wymaga zdobycia 2 🏆, więc Tamika jest w pół drogi do poziomu II.

WSKAZÓWKA: Staraj się zakończyć Walkę w ciągu jednej rundy Walki. Każda kolejna runda będzie cię bowiem kosztować 1 punkt Ruchu. Omówimy tę kwestię szczegółowo nieco dalej.

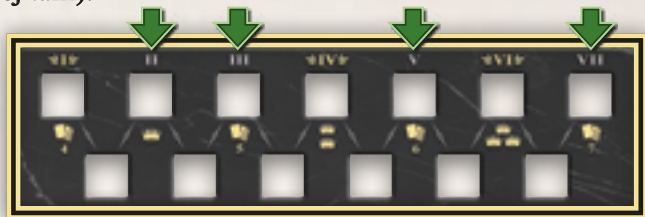


Teraz pora zebrać skrzynię skarbów z tego pola. Zwykle w tej sytuacji będziesz rzucać kością Skarbów 🎲 i zdobywać wskazaną przez nią nagrodę. Dla potrzeb przykładu uznajmy, że na kości wypadło 🏆. Umieść na polu Czarną kostkę, by oznaczyć, że zostało ono odwiedzone – skarb został zabrany, a pole jest teraz puste. Ponieważ dzięki kości Tamika zdobyła jeszcze 1 🏆, przesuń teraz kostkę na torze PD Tamiki na kolejną pozycję w prawo na skos.



Tamika właśnie awansowała na II Poziom Doświadczenia. Kiedy twój Bohater awansuje na poziom oznaczony kolorem srebrnym (II, III, V oraz VII), zdobywa nową kartę Zdolności z talii Zdolności. Aby zyskać tę nową kartę, musisz wykonać akcję zwaną Przeszukaj. Za każdym razem, gdy gra mówi ci „Przeszukaj (X)” talię Zdolności, Zaklęć albo Artefaktów, możesz albo podejrzeć X kart z góry danej talii i wziąć jedną z nich (odrzucając pozostałe), albo wziąć kartę widoczną na

wierzchu stosu kart odrzuconych danej talii (pamiętaj jednak, że robisz to zamiast podglądania X kart z wierzchu tej talii).



Awans na „srebrny” poziom zawsze pozwala ci Przeszukać (2) talię Zdolności. Wykonaj tę akcję teraz i umieść zdobytą w ten sposób kartę bezpośrednio w ręce gracza kontrolującego Nekropolię. Jeśli weźmiesz kartę ze stosu kart odrzuconych talii Zdolności (w którym w tej sytuacji nie zostałaby żadna karta), umieść w nim pierwszą kartę z talii Zdolności, tworząc nowy stos kart odrzuconych.



Opcja 1



Opcja 2

Nie przejmuj się, jeśli jeszcze nie rozumiesz, jak działają wszystkie karty Zdolności. Niektóre ikony i terminy, które się na nich pojawiają, będą omówione później. W dostępnym na końcu Księgi Zasad arkuszu pomocy znajdziesz listę większości ikon pojawiających się w grze.

Zauważ, że nowo dobrana karta trafiła bezpośrednio do ręki gracza. W ten sposób możesz natychmiast korzystać z nowo zdobytych kart – miej to na uwadze, wybierając, którą kartę weźmiesz. Gdy zagrasz tę kartę, trafi ona na stos kart odrzuconych, tak samo jak wszystkie inne zagrane przez ciebie wcześniej karty. Kiedy twoja talia M&M się wyczerpie, przetasujesz stos, tworząc z niego nową talię M&M.

Wydamy teraz twój drugi PR i poruszmy Tamikę raz jeszcze, tym razem na sąsiadujące pole z ikonami oraz . Tego pola również strzeże Armia Jednostek Neutralnych I poziomu. Ale ponieważ twój Bohater ma poziom wyższy od poziomu tej Armii, wrogie jednostki uciekają przed tobą w popłochu!



Zawsze, gdy wejdiesz na pole o Trudności Pola (rzymska liczba) mniejszej od Poziomu Doświadczenia twojego Bohatera, będziesz wykonywać coś, co nazywa się Szybką Walką. Wrogowie z tego pola uważani są za natychmiastowo pokonanych i żadna faktyczna Walka na planszy Walki nie ma miejsca. Szybka Walka nie zapewnia ci żadnego .

Ponieważ druga Walka automatycznie została wygrana, możesz teraz odwiedzić to pole. Ikony i Zasobów oznaczają, że znajduje się tu Kopalnia. Kopalnie to ważne lokacje, które po odwiedzeniu zwiększają twój przychód. Umieść na tym polu jedną z kostek Nekropolii, by zaznaczyć, że została przez ciebie zajęta. Ta konkretna Kopalnia zwiększa twój przychód , przemieść więc kostkę na torze przychodu na planszy Miasta Nekropolii o jedno pole w prawo. To jednak jeszcze nie wszystko! Ponieważ nikt przed tobą nie kontrolował tej Kopalni, natychmiast otrzymujesz generowany przez nią przychód! Gracz kontrolujący Nekropolię bierze wyprodukowane przez tę kopalnię 2 .



Zajmowanie Kopalni i podobnych im lokacji na mapie nazywa się **Flagowaniem**. Gdy odwiedzisz Oflagowane przez przeciwnika pole – na przykład Kopalnię – Flagujesz ją jako swoją i podmieniasz kostkę poprzedniej frakcji na swoją. W ten sposób zwiększasz swój przychód danego Zasobu, jednocześnie zmniejszając przychód przeciwnika. Pamiętaj jednak, że tylko gracz, który jako pierwszy w danej rozgrywce Oflaguje daną Kopalnię, otrzymuje z niej natychmiastowy przychód.

WSKAZÓWKA: Jeśli tracisz Kopalnię, tracisz również zapewnianą przez nią premię do przychodu (cofnij kostkę na torze przychodu danego Zasobu o jedną lokatę).

Teraz wydajmy ostatni PR na zrobienie czegoś nowego. Kolejna rzecz, na którą możesz spożytkować 1 PR to odkrycie przylegającego kafelka Mapy. Wydaj ostatni PR Tamiki i odwróć przylegający kafelek Mapy oznaczony jako II–III. Zanim umieścisz go z powrotem na stole, możesz go dowolnie obrócić. Przylegające kafelki nie muszą być zorientowane w tym samym kierunku, a ich symbole ani grafiki nie muszą się ze sobą łączyć w żaden sposób. Przylegające kafelki muszą jednak pozwalać na wyznaczenie ścieżki, która ostatecznie pozwoli z nich dotrzeć do każdego innego kafelka Mapy. Innymi słowy, nie możesz obrócić kafelka w taki sposób, by pola, przez które nie można przejść, zupełnie blokowały dostęp do nowo odkrytego kafelka.



*przykład 1:
otwarta ścieżka*



*przykład 2:
zablokowana ścieżka*

Jeśli nie możesz się zdecydować, jak najlepiej zorientować ten nowy kafelek, zerknij do opisów pól na końcu tej książki. Zwykle najlepszym rozwiązaniem jest ułożenie kafelka w taki sposób, by wejść nań od strony pól o najmniejszej Trudności Pola lub by jak najszybciej zająć znajdujące się na takim kafelku Kopalnie. Kiedy ułożysz już nowo odkryty kafelek, twoja pierwsza tura w tej grze dobiegnie końca. Teraz możesz zająć się rozpatrywaniem tury gracza kontrolującego Lochy.


TURA LOCHÓW


Nadeszła kolej gracza kontrolującego Lochy. Jak poprzednio, dobierz wszystkie 9 kart z talii M&M Lochów i weź trzy żetony Ruchu. Następnie wydaj 1 PR, by poruszyć się Bohaterem Lochów na pole z ikoną . Tego pola nie strzegą żadni wrogowie, więc możesz po prostu zebrać znajdujące się tu bogactwa. Rzuć szarą kością Zasobów i zyskaj tyle Zasobów, ile wypadnie. Umieść Czarną kostkę na tym polu, by zaznaczyć, że już jest puste.



Teraz wydaj kolejny 1 PR, by poruszyć Bohatera na sąsiednie pole oznaczone rzymską liczbą „I”, na którym czeka na ciebie Walka. Tak jak poprzednio, rozmieść swoje jednostki na planszy Walki najpierw, a dopiero potem wyszukaj Halabardników w talii Jednostek Neutralnych i również umieść ich na planszy Walki. Ustawiając jednostki, posłuż się wskazówkami z obrazka poniżej.



Należące do Lochów Harpie mają Inicjatywę o wartości 6, więc aktywują się jako pierwsze. Umieść na ich karcie kostkę Lochów, by zaznaczyć, że ta jednostka się aktywowała. Teraz porusz Harpie tak, by znalazły się obok Halabardników i mogły ich zaatakować. Choć możesz zagrać jakieś karty ze swojej ręki, by wesprzeć Harpie – podobnie jak w przypadku walk Nekropolii – zobaczymy, co się stanie, gdy Halabardnicy przetrwają ich atak. Rzuć kością Ataku, zmodyfikuj wartość Ataku Harpii o wynik rzutu i zadaj Halabardnikom wyliczone w ten sposób obrażenia. Halabardnicy nie mają żadnej Obrony , więc kość Ataku jest jedynym modyfikatorem w tym ataku.


Ponieważ nie jest możliwe, by ten atak zmiotł Halabardników z planszy, i sąsiadują oni z jednostką, która ich zaatakowała, wykonają teraz Kontratak. Kontratak działa właściwie tak samo, jak zwykły atak. Możesz w jego toku normalnie zagrywać karty, by wpłynąć na wynik ataku. Jedyne, co różni Kontratak od zwykłego ataku, to fakt, że Kontratak nie prowokuje kolejnego Kontraktaku ani nie aktywuje żadnych zdolności specjalnych  jednostki atakującej.







Zagraj na Harpie jedną ze swoich kart Obrony, by upewnić się, że szczęśliwy rzut nie pozwoli Halabardnikom ich zniszczyć. Teraz wykonaj za Halabardników rzut kością Ataku i zadaj Harpiom obrażenia, tak jak poprzednio. Po tym ataku umieść Czarną kostkę na Halabardnikach, by zaznaczyć, że wykonali już swój Kontratak w tej rundzie. Jednostki mogą wykonać tylko jeden Kontratak na rundę Walki.






WSKAZÓWKA: Kiedy rozpoczyna się nowa runda Walki, wszystkie kostki (zarówno te oznaczające aktywację, jak i Kontratak) są zdejmowane z kart wszystkich jednostek.


Nadeszła kolej aktywowania następnej jednostki – Złych Oczu. Umieść kostkę Lochów na ich karcie. Ponieważ jest to jednostka Strzelająca , Złe Oczy mogą zaatakować dowolną jednostkę wroga, która z nimi nie sąsiaduje. Moglibyśmy zatem zdjąć Halabardników strzałem, ale pozbedźmy się ich bardziej widowiskowo i poćwiczmy korzystanie z magii!

Na ręce gracza kontrolującego Lochy znajdź kartę „Magiczna Strzała”. Ponieważ jest to zaklęcie , musimy poznać dodatkową zasadę dotyczącą tego typu kart. Po pierwsze, w jednej rundzie Walki możesz zagrać tylko jedno zaklęcie. Oznacza to, że podczas tej Walki nie możemy zagrać dwóch osobnych kopii „Magicznej Strzały” zaraz po sobie.

Po drugie, zaklęcie ma trzy różniące się siłą efekty, które znajdziesz w środkowej części każdej karty Zaklęcia. Efekt pierwszy z góry jest zwykle dostępny za darmo – na co wskazuje widniejące w okręgu „0”. Drugi i trzeci efekt wymagają wzmocnienia zaklęcia wskazanym w okręgach poziomym Mocy . Rzucając zaklęcie, możesz wykorzystać dowolną liczbę kart zapewniających premię  do wzmocnienia tego zaklęcia. Wszystkie karty Zaklęć mają alternatywny efekt związany z , który możesz wykorzystać (zamiast rzucania tego zaklęcia) do wzmocnienia innego zaklęcia.

Efekt Magicznej Strzały opatrzony jest ikoną , co oznacza, że zaklęcie to musi zostać zagrane na początku aktywacji twojej jednostki. Magiczna Strzała zadaje 1, 2 albo 3 obrażenia , zależnie od wartości  użytej do wzmocnienia zaklęcia. Zagraj kartę tego Zaklęcia i zadaj obrażenia wrogim Halabardnikom. Jeśli twoje Harpie zadały im wcześniej 3 obrażenia, nie ma potrzeby wzmocniać tego zaklęcia. W innym razie zagraj kartę Mocy, którą masz na ręce, aby zwiększyć obrażenia Magicznej Strzały do 2.



Jeżeli Halabardnicy przetrwali efekt zaklęcia z 1 PZ , możesz dobić ich atakiem Złych Oczu. Przy takim ustawieniu jednostek atak dystansowy będzie przebiegał bardzo podobnie do ataków, które wykonywaliśmy wcześniej. Dodatkowym regułem dotyczącym ataków

jednostek Strzelających przyjrzymy się później. Nie zapomnij ze wszystkich zagranych właśnie kart stworzyć stosu kart odrzuconych dla gracza kontrolującego frakcję Lochów.

Halabardnicy zostali zniszczeni – wygrywasz Walkę! Odrzuć ich kartę na stos kart odrzuconych talii ★ i zbij jednostki Lochów z planszy Walki. Mutare zdobywa 1 ★. Przesuń kostkę na jej planszeczce Bohatera o jedną lokatę w prawo. Teraz możesz zebrać skrzynię skarbów z tego pola. Tym razem możesz rzucić kością Skarbów i zyskać wskazaną przez nią nagrodę. Znaczenie wszystkich widocznych na kości ikon zostało wyjaśnione na końcu *Księgi Zasad*. Aby pamiętać, że to pole jest już puste, oznacz je Czarną kostką.



Wydadź swój ostatni PR, by poruszyć Mutare z powrotem do Miasta. To kończy zarówno turę Lochów, jak i całą pierwszą rundę gry. Świetna robota!



ROZGRYWANIE RESZTY SCENARIUSZA

Na tym etapie najpewniej znasz już przebieg gry wystarczająco dobrze, by dokończyć ten scenariusz bez pomocy. Jest jednak kilka dodatkowych zasad, które przyda ci się poznać lepiej, zanim samodzielnie wyruszysz na dalszą przygodę. Poniżej znajdziesz listę zagadnień istotnych dla tego scenariusza.

Każde z nich obejmuje również pomocną wskazówkę dotyczącą tego, jak grać.

ROZPOCZYNIANIE NOWEJ RUNDY

Skoro obie frakcje skończyły już swoje tury, czas zacząć nową rundę. Po pierwsze, przesunij kostkę na torze Rund o jedną lokatę i połóż ją na miejscu oznaczonym jako „2”. Fakt, że kostka przeniosła się w dolną połowę toru (ozdobioną wizerunkiem sekstansu w tle), oznacza, że zaczniemy teraz rundę określaną jako runda Astrologów. W tym momencie musisz dobrać i rozpatrzyć wierzchnią kartę z talii Astrologowie Ogłaszają. Karty tego rodzaju mają najrozmaitsze efekty wpływające na wszystkich graczy w równym stopniu. Przeczytaj tekst karty na głos i wykonaj zawarte na niej instrukcje. Po rozpatrzeniu karty odrzuć ją. Jeśli nie rozumiesz działania dobranej właśnie karty, nie przejmuj się, po prostu dobrać inną w jej miejsce.



Na początku trzeciej rundy kostka znów wróci do górnej części toru Rund (ozdobionej kryształami w tle), na miejsce oznaczone „3”, co będzie oznaczało rozpoczęcie rundy Zasobów. Na początku rundy Zasobów każdy gracz otrzymuje taką ilość Zasobów, jaką wskazują wartości na torze przychodu na jego planszy Miasta. Oba typy rund występują naprzemiennie.



Początek rundy wiąże się także z jeszcze kilkoma innymi czynnościami do wykonania – musisz odświeżyć swoje punkty Ruchu, żetony akcji Miasta, a także efektów Mistrzowskich, których objaśnienie znajdziesz poniżej.



WSKAZÓWKA: Ponieważ Zasoby zdobywasz co drugą rundę, musisz gospodarować nimi rozsądnie. Na początku scenariusza zwykle dobrze jest zainwestować w rozbudowę armii.

WYGRYWANIE SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO

Podstawowym celem obojga graczy jest pokonanie w Walce Bohatera przeciwnika. Kiedy wejdiesz na pole, na którym znajduje się Bohater innej frakcji, rozpoczynasz Walkę.

Rozpoczęcie Walki przeciwko innemu graczowi wygląda niemal tak samo, jak w przypadku Armii Jednostek Neutralnych. Najpierw swoje jednostki rozmieszcza strona atakująca, a potem – broniąca się. Ponieważ w Walce biorą udział obaj Bohaterowie, każdy gracz może zagrywać karty ze swojej ręki. Rozgrywajcie nowe rundy Walki tak długo, aż jedna ze stron nie straci wszystkich swoich jednostek. Scenariusz wygrywa frakcja, której jednostki jako jedyne pozostaną na planszy Walki! Jeśli ta ostateczna Walka nie zacznie się przed końcem 8. rundy, to rozpocznie się ona automatycznie po tym, jak Lochy zakończą swoją turę w tej rundzie. W takiej sytuacji stroną atakującą jest gracz kontrolujący Lochy.

Zauważ, że w grze jest jeszcze kilka innych zasad m.in. dotyczących poddawania się innym graczom, jednak na ten moment pominiemy je, gdyż nie są one istotne dla tego scenariusza.

WSKAZÓWKA: Opłaca się być stroną atakującą, bo to jej jednostki wygrywają remisy Inicjatywy w Walce. Spróbuj rozplanować swój ruch w taki sposób, by zapewnić sobie korzyść z rozpoczęcia finałowej Walki.

AKCJE MIASTA

Jak rozbudować Miasto i wykupić jednostki? Akcje Miasta można podzielić na trzy rodzaje, a każdy z nich na planszy Miasta reprezentuje inny żeton – Budowy, Populacji oraz Księgi Zaklęć. Służą one kolejno do rozbudowy Miasta, Rekrutowania nowych jednostek oraz kupna nowych kart Zaklęć.


Akcje Miasta można wykonywać w dowolnym momencie, ale nie podczas Walki. Oznacza to, że akcje te można wykonywać także podczas tury innych graczy. Z akcji Miasta możesz skorzystać także tuż przed Walką, w reakcji na atak ze strony innego gracza.

Aby wykonać akcję Miasta, odwróć odpowiadający jej żeton stroną nieaktywną ku górze. Żeton Budowy pozwala ci umieścić nowy Budynek na twojej planszy Miasta. Wznosząc nowy Budynek, umieszczasz jego tekturowy kafelek w odpowiednim gnieździe na planszy Miasta i opłacasz jego koszt w Zasobach. Koszt danego




Budynku podany jest na odwrocie jego kafelek oraz w jego pustym gnieździe na planszy Miasta. W niektórych gniazdach widnieją dwie nazwy Budynku i dwa koszty. Oznacza to, że posiadanie Budynku z górnej części jest wymagane do wzniesienia Budynku z dolnej części. Kiedy więc zbudujesz pierwszy z nich, umieść jego kafelek w gnieździe tak, aby na wierzchu było nadal widać nazwę jeszcze niezbudowanego Budynku. Siedliska, które pozwalają ci Rekrutować jednostki z różnych poziomów, muszą być budowane w kolejności rosnącej siły jednostek: ★ → ☆ → ☆★. Korzyści zapewniane przez każdy Budynek znajdziesz na planszy Miasta.



Żeton Populacji pozwala ci dodać więcej swoich jednostek frakcyjnych do twojej talii Jednostek. Kiedy używasz tego żetonu, możesz kupić tyle nowych jednostek, na ile cię stać. Aby kupić nowe jednostki, musisz opłacić koszt Rekrutowania  każdej z nich i mieć zbudowane w swoim Mieście odpowiednie Siedlisko. Nowo zakupione jednostki dodajesz do swojej talii Jednostek. Zawsze Rekrutujesz Garstkę jednostek. Zrekrutowane jednostki mogą od razu brać udział w Walce.



Żeton Populacji pozwala ci też Wzmacniać jednostki. Gdy Wzmocnisz jednostkę, odwróć jej kartę ze strony „Garstki” na silniejszą stronę „Grupy”. Aby móc Wzmocnić jednostkę, prócz posiadania odpowiedniego Siedliska, musisz mieć także zbudowaną Cytadelę. Możesz na raz Wzmocnić tyle jednostek, ile chcesz. Możesz też Wzmocniać nowe jednostki natychmiast po ich Zrekrutowaniu. Koszt Wzmocnienia  danej jednostki podany jest na jej karcie obok kosztu Rekrutowania. Jeśli efekt gry (taki jak tekst na karcie) instruuje cię, by Wzmocnić jednostkę, możesz to zrobić, nawet jeśli nie masz w swoim mieście Budynków, które normalnie byłyby do tego wymagane.



Jeśli Wzmocniona jednostka otrzyma obrażenia w liczbie równej jej PZ, należy ją odwrócić z powrotem na słabszą stronę „Garstki”. Taka jednostka może ponownie zostać Wzmocniona podczas kolejnego użycia żetonu Populacji. Wszelkie obrażenia zadane jednostce na stronie „Grupy”, które przekraczają jej PZ, przechodzą na stronę „Garstki” – licz wartość żetonów uważnie!

Trzecie zastosowanie żetonu Populacji pozwala ci nająć Bohatera Pomocniczego. Miej jednak na uwadze, że jedno użycie żetonu Populacji pozwala ci albo nająć Bohatera Pomocniczego, albo Rekrutować lub Wzmacniać jednostki. Tym niemniej, w tym scenariuszu nie ma możliwości najmowania Bohatera Pomocniczego. Więcej na ten temat dowiesz się z *Księgi Zasad* po zakończeniu tego wprowadzenia.

Żeton Księgi Zaklęć może zostać użyty dopiero po wybudowaniu Gildii Magów, ale nie w tej samej rundzie. Gdy korzystasz z tego żetonu, opłacasz podany koszt i Przeszukujesz talię Zaklęć zgodnie z instrukcjami podanymi na planszy Miasta.



Każdy żeton akcji Miasta jest odwracany z powrotem aktywną stroną ku górze na początku każdej nowej rundy. Kiedy to się stanie, znów możesz go użyć.

WSKAZÓWKA: Cytadela albo Siedlisko jako pierwszy Budynek Miasta zwykle sprawdza się całkiem dobrze. Szybkie zapewnienie sobie możliwości wzmocnienia armii zapewni ci przewagę w Walce na wczesnym etapie gry. Budynki zapewniające nowe karty lepiej się sprawdzają, kiedy twój Bohater będzie ci zapewniać wyższy limit kart na ręce . Ponieważ w tej chwili rozgrywasz krótki scenariusz, jest raczej mało prawdopodobne, że inwestycja w Ratusz zdąży ci się zwrócić. Gildia Magów jest dobrym pomysłem, jeśli na stosie odrzuconych kart Zaklęć leży potężne Zaklęcie lub jeśli masz na ręce dużo kart wzmacniających Zaklęcia.

AKCJE MORALE

Z całego wachlarza akcji, które możesz wykonać, nie wspomnieliśmy jeszcze o akcji Morale. Kiedy twoje Morale się podniesie albo obniży , bierzesz odpowiednio żeton Niskiego albo Wysokiego Morale. Możesz mieć tylko jeden żeton Morale na raz. Gdy zdobędziesz żeton typu przeciwnego do tego, który posiadasz, odrzuć oba żetony Morale.

Jeśli masz już jeden żeton i masz zyskać kolejny, możesz natychmiast – zanim to nastąpi – wykorzystać pierwszy z nich. Żeton Wysokiego Morale możesz odrzucić w dowolnym momencie, by wykonać jedną z poniższych akcji:



- Dobierz kartę ze swojej talii M&M.
- Odrzuć dowolną liczbę kart, a następnie dobierz tyle samo kart ze swojej talii M&M.
- Przerzuć właśnie rzuconą kość.

Niskie Morale samo z siebie nie ma żadnych negatywnych konsekwencji (poza tym, że uniemożliwia ci zdobycie żetonu Wysokiego Morale).



Tym niemniej, jeśli posiadasz już żeton , a jakiś efekt każe ci wziąć kolejny, zamiast tego na koniec swojej tury musisz odrzucić wszystkie karty z ręki.

WAŻNE: Nekropolia nigdy nie zyskuje ani nie traci Morale. Oznacza to, że w tym scenariuszu efekty związane z Morale mogą wpływać tylko na Lochy.


WSKAZÓWKA: Odrzucanie kart w celu dobrania nowej ręki to wyjątkowo potężny efekt. Rozważ zachowanie żetonu , by móc skorzystać z tej akcji, gdy dobierzesz karty mało przydatne w danej sytuacji.

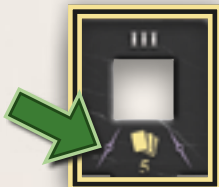



EFEKTY ZWIĄZANE Z POZIOMEM I LIMIT KART

Przyjrzyjmy się teraz temu, jakie skutki ma awansowanie Bohatera na wyższe Poziomy Doświadczenia oraz jak rozsądnie zarządzać ręką. Wiesz już, że „srebrne” poziomy zapewniają ci nową kartę Zdolności. Podobnie jest z poziomami „złotymi” (♣IV♣ oraz ♣VI♣), które zapewniają twojemu Bohaterowi przypisaną mu kartę Specjalności. Kiedy osiągniesz jeden z tych poziomów, weź na rękę odpowiednią dla tego poziomu kartę Specjalności swojego Bohatera.












Liczba pod ikoną  informuje cię o wielkości twojej ręki. Na początku gry twoja ręka może liczyć zaledwie 4 karty, ale limit ten podnosi się o jeden na poziomach III, V oraz VII. Od tej pory, gdy zaczynasz turę, jeszcze przed dobraniem do aktualnego limitu, możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki. Jeśli liczba kart, jakie masz na ręce na początku tury, przekracza twój aktualny limit, musisz odrzucić nadmiarowe karty i to zanim zaczniesz myśleć o odrzucaniu dodatkowych kart, by móc dobrać więcej. Ponieważ w pierwszej rundzie dobraliśmy więcej kart, niż należało, na początku tury konieczne będzie odrzucenie kilku z nich. Jeśli twoja talia się wyczerpała, a musisz z niej dobrać, przetasuj swój stos kart odrzuconych, by utworzyć swoją nową talię M&M.



Liczba ikon  informuje cię o tym, ile efektów Mistrzowskich kart możesz wykorzystać w każdej rundzie gry. Liczbę dostępnych efektów Mistrzowskich w danej rundzie możesz śledzić, kładąc na planszeczce Bohatera Czarne kostki i zdejmując jedną z nich z każdym użyciem efektu Mistrzowskiego.



Nekropolia może już korzystać z  raz na rundę, gdyż Tamika awansowała na II poziom. Niektóre karty, takie jak zagrywane wcześniej karty Obrony, oferują alternatywny – potężniejszy – efekt, który przedstawiony jest w dolnej części karty, poniżej ikony . Wykorzystanie tego potężniejszego efektu zamiast zwykłego kosztuje 1 użycie . Wykorzystane  odzyskujesz na początku każdej rundy gry.

Wiesz już, że gdy pokonasz Neutralną Armię z lokacji o Trudności Pola równej Poziomowi Bohatera, otrzymujesz 1 . Jeżeli pokonasz przeciwnika o wyższym poziomie, otrzymujesz 2 . Jeśli natomiast zwyciężysz w Walce, w której brały udział wrogie  Jednostki Neutralne, twój Bohater natychmiast awansuje na maksymalny możliwy poziom, czyli VII. Pokonanie w Walce Bohatera Głównego innego gracza zapewnia ci 1 , jeśli przeciwnik był na tym samym poziomie bądź 2 , jeśli był na wyższym.

WSKAZÓWKA: Pamiętaj o efektach Mistrzowskich. W przypadku większości kart efekt Mistrzowski podwaja ich efektywność, a w przypadku wielu innych – zapewnia wyjątkowe, potężne efekty.



EFEKTY KART

Znasz już kilka sposobów wykorzystania kart ze swojej talii M&M. Jak dotąd zagrywaliśmy karty Statystyk, Specjalności oraz Zakłęć. Nie próbowaliśmy jeszcze używać kart Zdolności i Artefaktów, ale by poznać ich działanie, wystarczy że przeczytasz tę sekcję. Przyjrzyjmy się zatem kilku zasadom dotyczącym posługiwania się kartami oraz pozostałym ikonom, które możesz na nich zobaczyć.

Po pierwsze karty możesz zagrywać w swojej turze albo podczas Walki, którą zainicjowała napaść na twojego Bohatera. Ponieważ karty reprezentują różne moce i przedmioty należące do tego Bohatera, nie jest możliwe, aby były używane w Walce, w której ten Bohater nie bierze udziału. Po drugie – o ile nie zaznaczono inaczej – nowe karty zawsze trafiają na twoją rękę. Czasem zdarzy się, że jakiś efekt każe ci **Usunąć** kartę. Kiedy to robisz, Usuń wskazaną kartę z gry (i odłóż ją do pudełka). Będzie ona niedostępna aż do końca scenariusza.

Karty w twojej talii M&M mogą mieć następujące rodzaje efektów:

- ☛ – Efekty Natychmiastowe. Są to jednorazowe efekty, które rozpatrujesz od razu po zagranium. Mogą one zmodyfikować jakąś statystykę jednostki podczas jednego ataku albo zapewnić ci Zasoby.
- ➡ – Efekty Aktywacji. Te efekty możesz zagrywać tylko na początku aktywacji twojej jednostki w Walce.
- 🕒 – Efekty Mapy. Tych efektów nie możesz używać podczas Walki.
- 🔄 – Efekty Krótkotrwałe. Te efekty trwają, dopóki albo nie zostaną użyte tak, jak wskazano na karcie, albo do momentu rozpoczęcia następnej tury przez osobę, która je zagrała (cokolwiek zdarzy się pierwsze). Jeżeli dana karta wpływa na Walkę (na przykład modyfikując jakąś statystykę jednostki), musisz ją zagrać na początku aktywacji twojej jednostki.



UWAGA: Z karty Zdolności „Nekromancja” korzystać może wyłącznie gracz kontrolujący Nekropolię. Dla przypomnienia kartę tę oznaczono ikoną tej frakcji ☠️. Jeśli Przeszukując talię Zdolności, kartę tę dobierze gracz kontrolujący Lochy, może ją odrzucić i dobrać w jej miejsce nową. Jeśli tego nie zrobi, zachowuje tę kartę, ale nie może jej zagrywać.

UWAGA: Kiedy użyjesz górnego efektu z karty Zdolności „Dyplomacja” to, jeśli masz w swoim Mieście zbudowane Siedlisko ★, odkrywając Jednostki Neutralne, które możesz Zrekrutować, odkrywasz także kartę z talii ★.

WSKAZÓWKA: Podczas Walki przeciwko innemu graczowi kart z efektem ☛ możesz używać w dowolnej kolejności. Zawsze też możesz używać swoich kart w odpowiedzi na karty zagrane przez przeciwnika. Oznacza to, że podczas jednego ataku, możecie odpowiadać sobie na zagrywane karty nawet kilka razy.

JEDNOSTKI NEUTRALNE

Od tej pory, gdy będziesz zaczynać Walkę z Armią Jednostek Neutralnych, broniące się Jednostki Neutralne będą losowane, a nie wybierane jak wcześniej. Aby wylosować takie jednostki, po prostu dobierz karty z odpowiednich talii Jednostek Neutralnych. Przetasuj teraz każdą z tych talii, ale zostaw Harpie i Halabardników na stosie kart odrzuconych jednostek ★.

Jednostki, które będziesz dobierać przed każdą Walką, zależą od wyrażonej liczbą rzymską Trudności Pola. Jeśli zajrzysz na ostatnią kartę *Księgi Misji*, znajdziesz tam tabelę Trudności Pola. Możesz z niej odczytać, jakie liczby i rodzaje potworów strzegą pola o danej trudności. Poziom trudności gry dla tego scenariusza jest Normalny, co oznacza, że jeśli zainicjujesz Walkę na polu o trudności III, na przeciwników dobierzesz dwie jednostki ★ oraz jedną jednostkę ☆.

O ustawieniu i zachowaniu dobranych Jednostek Neutralnych zawsze decyduje przeciwny ci gracz. Oczywiście są pewne reguły, których w takiej sytuacji należy przestrzegać. Jednostki Strzelające 🏹 zawsze ustawiane są w drugiej linii. Gdy Jednostka Neutralna się aktywuje, zawsze musi zaatakować wrogą jednostkę, a jeśli nie może tego zrobić, musi się do niej zbliżyć najbardziej, jak to możliwe. Gracz kontrolujący Jednostki Neutralne nie może ich wspierać kartami ze swojej ręki, bo jego Bohater nie bierze udziału w tej walce.

Niektóre efekty, na przykład te z karty Dyplomacji, pozwalają ci dodawać Jednostki Neutralne do swojej talii Jednostek. Jednostek Neutralnych nie można Wzmocnić – ich karty mają tylko jedną stronę. Kiedy Jednostka Neutralna zostaje pokonana, umieść ją w stosie kart odrzuconych odpowiedniej talii Jednostek Neutralnych.

WSKAZÓWKA: Ponieważ to ty kontrolujesz Jednostki Neutralne, z którymi walczy twój przeciwnik, staraj się robić z nich dobry użytek, by jak najbardziej uprzykrzyć mu życie. Jeżeli zniszczysz przeciwnikowi jakąś jednostkę, będzie musiał wydać Zasoby, by Zrekrutować ją ponownie. Jeśli natomiast Walka nie skończy się po pierwszej rundzie, gracz ten będzie musiał wydać punkty Ruchu, by móc ją kontynuować. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w następnym rozdziale.



Jak dotąd stoczyliśmy dwie bitwy, a każda z nich trwała zaledwie rundę. Jeśli zdarzy ci się sytuacja, że wszystkie jednostki skończą swoją aktywację i żadna ze stron nie będzie pokonana, rozpocznij nową rundę Walki. Najpierw usuń z kart Jednostek wszystkie kostki. Teraz jednostki znów mogą zarówno aktywować się, jak i Kontratakować.

W przypadku Walki z ★, ☆ lub ★ Jednostkami Neutralnymi na rozprawienie się z wrogiem masz jedną rundę. Jeżeli nie uda ci się go pokonać w tym czasie, musisz albo wydać 1 PR, by zacząć kolejną rundę Walki, albo zaniechać Walki i Uciec.




Kiedy Uciekasz, przenieś swojego Bohatera z powrotem na pole, z którego wszedł na lokację, w której Walka miała miejsce. Odrzuć wszystkie karty wrogich jednostek z planszy Walki i zbierz z niej swoje ocalałe jednostki. Jeśli wkroczysz na to pole ponownie, zainicjujesz nową Walkę z nowymi Jednostkami Neutralnymi. W przypadku Walk z ★ Jednostkami Neutralnymi oraz z innymi Bohaterami limit czasu nie obowiązuje.

Uciekać musisz także w sytuacji, gdy w Walce z Jednostkami Neutralnymi stracisz wszystkie jednostki. Jeżeli twoja talia Jednostek zupełnie się wyczerpie, musisz przywrócić jej stan do stanu początkowego – umieścić w niej jednostki początkowe dla tego scenariusza.

WSKAZÓWKA: Kiedy wiesz, że czeka cię trudna Walka, spróbuj rozpocząć ją z jak największą liczbą PR. Ucieczka po stracie jednostek lub zużyciu wszystkich kart z ręki to bardzo bolesna perspektywa.

RODZAJE JEDNOSTEK

Mieliśmy już wprawdzie do czynienia z jednostkami Latającymi i Strzelającymi, ale dobrze byłoby przyjrzeć się nieco bliżej wszystkim trzem typom jednostek. O tym, do jakiego rodzaju należy dana jednostka, mówi ikona znajdująca się w lewym górnym rogu grafiki na karcie. Omówienie tych ikon znajdziesz także na planszy Walki.

- Jednostki Naziemne  mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, a następnie zaatakować jednostkę sąsiadującą. Nie mogą one jednak poruszać się przez inne karty (nawet jeśli są to jednostki sojusznicze).
- Jednostki Latające  mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, a następnie zaatakować jednostkę sąsiadującą. Mogą one poruszać się przez inne karty, ale nie mogą zakończyć na nich ruchu.
- Jednostki Strzelające  mogą zaatakować dowolną inną jednostkę niezależnie od tego, gdzie się znajdują, a następnie poruszyć się o 1 pole. Nie mogą one jednak poruszyć się przed atakiem. Co więcej, jeśli takie jednostki rozpoczynają turę obok wrogiej jednostki, a gracz chce wykonać nimi atak, to musi on być wymierzony w sąsiadującą wrogą jednostkę. Co oznacza, że najpewniej jednostka strzelająca będzie musiała liczyć się z Kontratakami. Ponadto atakując jednostkę sąsiadującą, musisz w takim przypadku wykonać rzut 2 kośćmi Ataku i rozpatrzyć gorszy z wyników. Zasada ta stosuje się także w sytuacjach, gdy jednostka Strzelająca z drugiej linii atakuje jednostkę znajdującą się w drugiej linii po przeciwnej stronie planszy Walki. Karty odwołujące się do tej reguły nazywają ją karą do Walki. Kara ta ma zastosowanie także w sytuacjach, gdy jednostka Strzelająca Kontratakuję.

WSKAZÓWKA: Gdy inicjujesz Walkę, rozmieszczenie jednostek ma ogromne znaczenie. Ustawiając jednostki Naziemne w pierwszej linii, uchronisz się przed przyblokowaniem ich ruchu innymi jednostkami. Jednostki Latające mogą swobodnie atakować z każdej linii, gdyż ich ruchu nic nie blokuje. Z kolei jednostki Strzelające najlepiej jest wystawić w drugiej linii, gdzie będą najbezpieczniejsze.

AKCJE JEDNOSTEK

Przyjrzyjmy się teraz wszystkim ikonom, które musisz znać, by zrozumieć działanie zdolności specjalnych jednostek:

- ➡ – Rozpatrz ten efekt na początku aktywacji jednostki.
- ⚔ – Rozpatrz ten efekt, gdy jednostka atakuje w czasie swojej aktywacji (ale nie podczas Kontratak). Jeśli jednostka otrzymała możliwość wykonania dodatkowych ataków, efekt ten stosuje się tylko do pierwszego.
- 🌀 – Możesz rozpatrzyć ten efekt zamiast ruchu i ataku. Użycie tej zdolności zastępuje normalną aktywację jednostki.
- 👉 – Rozpatrz ten efekt za każdym razem, gdy spełniony jest podany warunek.
- 🏰 – Rozpatrz ten atak, gdy jednostka Kontratakuję.

Zamiast atakować, jednostki należące do graczy mogą też wykonywać akcję Obrony. Gdy jednostka się Broni, umieść na niej żeton Obrony. Zawsze gdy jednostka z żetonem Obrony jest atakowana, rzuć kością Ataku (rzut ten wykonujesz dopiero po tym jak atakująca jednostka wykona swój rzut kością Ataku). Jeśli wyrzucisz „+1”, Obrona jednostki z żetonem Obrony wzrasta o 1 na czas tego ataku. Żeton Obrony zdejmujesz z jednostki na początku jej aktywacji. Jednostka nie może wykonywać akcji Obrony przez dwie tury z rzędu. Jednostki Neutralne nigdy nie mogą wykonywać tej akcji, nawet jeśli są kontrolowane przez przeciwnego gracza.

Niektóre efekty powodują umieszczenie na innych jednostkach żetonu Paraliżu 🏹. Kiedy nadejdzie kolej aktywacji jednostki, która jest sparaliżowana, zamiast aktywować tę jednostkę, usuń z niej żeton Paraliżu. Następnie umieść na niej kostkę jej frakcji, zgodnie ze zwykłymi regułami. Żeton Paraliżu zdejmowany jest także, gdy jednostce zostanie zadane co najmniej 1 🩸 z dowolnego źródła. Jeśli obrażenia te będą spowodowane przez atak, jednostka ta będzie również mogła wykonać Kontratak według zwykłych zasad, jeśli sąsiaduje z jednostką atakującą. Zauważ, że po odwróceniu żetonu Paraliżu 🏹 stają się żetonami Obrony!

WSKAZÓWKA: Zwracaj baczną uwagę na zdolności jednostek. Niektóre efekty, takie jak ignorowanie Kontrataków, mogą zmienić bieg potyczki, jeśli użyjesz ich poprawnie. Zdolności „Garstki” i „Grupy” zwykle się różnią. Pamiętaj też, że zdolności specjalne Jednostek Neutralnych są inne niż zdolności ich frakcyjnych odpowiedniczek.

OBŁĘŻENIE

Tę sekcję należy przeczytać wyłącznie w przypadku, gdy Bohater jednego gracza zamierza zaatakować Miasto drugiego. Jeżeli ostateczne starcie między Bohaterami obu frakcji miałyby mieć miejsce w Mieście, możesz uprościć sytuację, najzwyczajniej ignorując zasady dotyczące oblężenia.

Wejście na pole z Miastem przeciwnika może zainicjować Walkę zwaną oblężeniem. Według zwykłych zasad oblężenie rozpoczyna się wyłącznie wtedy, gdy Bohater strony broniącej się jest w Mieście. Jeśli go tam nie ma, atakowany gracz może wydać 8 🏰, by móc bronić Miasta jednostkami tego Bohatera. Opłata ta pozwala jednak na przeniesienie do Miasta tylko jednostek – bez Bohatera – co oznacza, że podczas takiej Walki broniący się gracz nie będzie mógł zagrywać kart. Pokonanie takich broniących Miasta jednostek nie kończy tego scenariusza, o ile wraz z nimi nie został pokonany Bohater.

Jeżeli w atakowanym Mieście zbudowano Cytadelę, broniące go jednostki są dodatkowo chronione Murami i Bramą oraz otrzymują wsparcie Wieży Łuczniczej. Strona broniąca umieszcza Mury i Bramę – w dowolnej kolejności – na środkowej linii planszy Walki. Wieża Łucznicza usytuowana jest poza planszą.



Jak każda inna karta Muru i Brama są przeszkodami terenowymi. Jednostki Naziemne 🐾 oraz Strzelające 🏹 nie mogą przez nie przechodzić. Pewnym wyjątkiem jest Brama, która nie utrudnia ruchu stronie broniącej się – jej jednostki mogą nawet zatrzymać się na polu z Bramą. Odcinek Muru bądź Brama są niszczone, gdy zostaną zaatakowane przez (sąsiadującą) jednostkę Naziemną albo Latającą. Takie ataki nie aktywują 🏹 zdolności specjalnych jednostki i są zawsze skuteczne – rozpatrując je, nie możesz zagrywać kart ani rzucać kością Ataku.

Wieża Łucznicza jest osobną dodatkową jednostką Strzelającą, która wspiera stronę broniącą się i poza kilkoma wyjątkami działa ona tak, jak pozostałe jednostki tego rodzaju. To, co ją od nich odróżnia to między innymi fakt, że nie wpływają na nią żadne efekty dotyczące położenia (gdyż nie znajduje się ona na planszy Walki). Z tego też względu nie może ona Kontratakować. Choć Wieża Łucznicza otrzymuje obrażenia wyłącznie z zaklęć i ataków Strzeleckich, zostaje ona automatycznie zniszczona, gdy zniszczone zostaną wszystkie Mury i Brama (gdy ostatnia z tych kart zostanie odwrócona na drugą stronę). Co więcej, zniszczenie Wieży Łucznicznej nie jest wymagane do wygrania Walki przez stronę atakującą.

Broniące się jednostki, które stoją za niezniszczoną Bramą albo Murem (są w jednej kolumnie), zyskują premię do obrony przeciwko jednostkom Strzelającym znajdującym się po drugiej stronie fortyfikacji. Obrażenia zadawane takim jednostkom przez ataki Strzeleckie są zmniejszone o 1. Pamiętaj jednak, że jeśli jednostka taki atak wyprowadzająca albo jednostka broniąca się przed nim wejdzie na środkową linię bądź przekroczy ją, premia ta przestaje się stosować.



Kiedy odwiedzisz Miasto przeciwnika, Oflaguj je kostką swojej frakcji. Zwykle w takich sytuacjach scenariusze przewidują nagrody za Oflagowanie Miasta, w tym jednak przypadku nie ma żadnych. W odróżnieniu od cyfrowego pierwowzoru, zajęcie Miasta przeciwnika w żaden sposób nie wpływa na jego możliwość wykonywania akcji Miasta czy na dostępność jednostek. Co więcej, nowe Miasto nie zapewnia ci możliwości korzystania z jego budynków

czy innych dóbr lub zdolności danej frakcji. Mimo to utrata Miasta ma poważne konsekwencje – jeśli w ciągu trzech pełnych rund gry nie zdobędziesz swojego Miasta, przegrywasz grę.

WSKAZÓWKA: Możesz atakować swoje Mury, by odblokować drogę swoim jednostkom.





MAPA I LOKACJE


Do tej pory nasi Bohaterowie odwiedzili kilka lokacji, z których każda była rozpatrywana w inny sposób – zależnie od jej typu. Przyjrzyjmy się zatem trzem rodzajom pól, jakie pojawiają się na mapie.

Jednorazowe – kiedy Bohater odwiedzi takie pole, umieść na nim Czarną kostkę, by oznaczyć, że jest ono już puste. Czarną kostkę należy umieścić nawet wtedy, gdy zdecydujesz się nie wykorzystać efektu zapewnianego przez dane pole (albo na danym etapie gry nie ma ono żadnego efektu). Jak ich nazwa wskazuje, pola te reprezentują jednorazowe korzyści, które można znaleźć na kafelku, takie jak zbierane już wcześniej skrzynie ze skarbami. Większość pól na mapie należy do tej właśnie kategorii.

Wielorazowe – jak się już pewnie domyślasz, te pola Bohaterowie mogą odwiedzać wielokrotnie, albo wracając na nie, albo wydając 1 PR, jeśli już na nich są. Te lokacje reprezentują różne typy usług, z których można korzystać więcej niż raz, jak na przykład wymiana Zasobów z lokalną ludnością.

Flagowalne – te pola mogą być zajmowane przez graczy i zwykle zwiększają ich przychód Zasobów. Kiedy dane pole zapewniające Zasoby zostaje Oflagowane po raz pierwszy w danej rozgrywce, natychmiast zapewnia ono przychód.

Poniżej znajdziesz pełną listę pól (i ich efektów), które możesz odwiedzić w tym scenariuszu.


WSKAZÓWKA: Niektóre karty Astrologowie Ogłaszają usuwają Czarne kostki z odwiedzonych lokacji Jednorazowych. Uważaj, by nie przepuścić okazji do ponownego zebrania z nich bogactw! Jeśli masz nadwyżkę jakiegoś Zasobu, możesz wymienić go na coś bardziej użytecznego, odwiedzając Punkt Handlowy. Szczególnie warto to zrobić w późniejszych etapach gry, gdyż jest dość prawdopodobne, że w jej toku zbierzesz nadmiarowe ilości .

LISTA LOKACJI TEGO SCENARIUSZA

KAMIEŃ WIEDZY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Twój Bohater Główny zyskuje 1 .

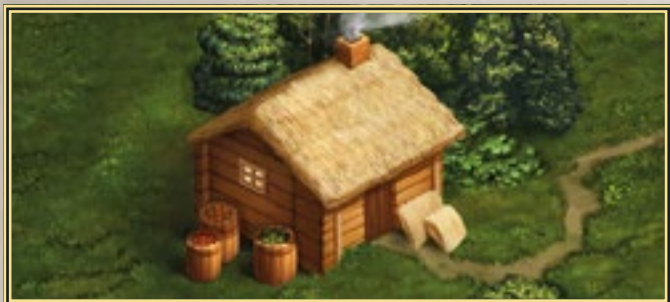
MAGICZNE ŹRÓDŁO



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz podejrzeć 3 wierzchnie karty ze swojego stosu kart odrzuconych i wziąć jedną z nich na rękę. Pozostałe odłóż na wierzch stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności.

PUNKT HANDLOWY



Typ lokacji: **Wielorazowa**

W tej lokacji możesz albo wymienić Zasoby według przelicznika podanego w „Tabeli cen” na tylnej okładce *Księgi Misji*, albo Usunąć jedną kartę z ręki, by zyskać 1 . Nie możesz wykonać obu rodzajów wymiany podczas jednej wizyty. Co więcej, nie możesz też Usunąć kart Specjalności, Statystyk, Zdolności początkowej ani Zaklęcia „Magiczna Strzała”.

IKONA ZASOBÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zależnie od liczby obok ikony rzuć 1 albo 2 kośćmi Zasobów , a następnie wybierz i rozpatrz jedną z nich.

MISTYCZNY OGRÓD



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Wybierz jedno: zyskujesz 2 albo 1 .

KAPLICZKA MAGICZNEGO SYMBOLU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz Przeszukać (2) talię Zaklęć.

OBSERWATORIUM



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Odkryj kafelek Mapy przylegający do tego kafelka. Jeśli nie ma kafelka do odkrycia, to pole nie ma efektu.

ŚWIĄTYNIA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton Wysokiego Morale .

MIASTO




Typ lokacji: **Flagowalna**

Jeżeli stracisz kontrolę nad swoim Miastem, masz trzy pełne rundy gry na zdobycie jakiegoś Miasta. Jeśli ci się to nie uda, przegrywasz grę. Zaatakowanie Miasta może rozpocząć Walkę opisaną wcześniej jako oblężenie.

IKONA SKARBÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zależnie od liczby obok ikony rzuć 1 albo 2 kośćmi Skarbów , a następnie wybierz i rozpatrz jedną z nich.

KOPALNIA



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy odwiedzisz to pole, umieść na nim kostkę swojej frakcji, by zaznaczyć, że je kontrolujesz. Następnie zwiększ przychód odpowiedniego Zasobu o jedną lokatę (na torze przychodu). Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w danej grze Oflagował tę Kopalnię, natychmiast zyskujesz również jej normalny przychód. Możesz zajmować Kopalnię należące do innych graczy. Gracz, który stracił Kopalnię, traci również zapewnianą przez nią premię do przychodu (cofa kostkę na torze przychodu danego Zasobu o jedną lokatę).

DRZEWO WIEDZY




Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz zapłacić  3  albo 10 , aby zyskać 2 .

GRÓB WOJOWNIKA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać (2)** talię Artefaktów dwukrotnie. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz żeton Niskiego Morale  dwukrotnie.



MŁYN WODNY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 3 .

SANKTUARIUM




Typ lokacji: **Wielorazowa**

Inni Bohaterowie nie mogą atakować Bohaterów na tym polu. Jeżeli na tym polu znajduje się wrogi Bohater, twój Bohater może przejść przez to pole, ale nie może się na nim zatrzymać.

WIATRAK



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 1 .

STAJNIE



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Bohater, który wszedł na to pole, zyskuje 1 dodatkowy PR w tej turze.





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Zasady scenariusza wprowadzającego: Kamil Białkowski

Technical writing: Hermanni Karpela

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

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

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

Projekt pudełka i okładek książ: Iana Vengerova

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

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

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

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

Dyrektor generalny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

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,

Robert Kałek, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek “KIRA” Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Paweł Kwiecień, Karol “Hadesto” Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mańkowski, Marcin Marena, 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, Marcin Półbrat, Konstantinos Poupouridis, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz “Student” Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Bartosz Tafelski, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Sara Urbańczyk, Maciej Urbaniak, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielce

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 fluffy niektórych kart

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

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

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2024 Archon.

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

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Komponenty drukowane wykonano w Chinach. Figurki wykonano w Chinach. Wyprodukowano w Chinach, dystrybucja: Archon sp. z o.o.

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

