

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



ASTROLOGOWIE  
ODPOWIADAJĄ



Drodzy Erathianie i Erathianki,

mamy nadzieję, że zarówno Wy, jak i Wasze armie, macie się świetnie. Raz jeszcze chcemy wyrazić naszą wdzięczność za Waszą cierpliwość i zaangażowanie w proces tworzenia planszowej wersji „hirołsów”, czyli **Heroes of Might & Magic III: The Board Game**. Pytania, które przesłały nam zarówno osoby grające, jak i testujące grę, pomogły nam wyłowić pewne nieporozumienia dotyczące zasad i lapsusy w nich zawarte. Z tego właśnie powodu stworzyliśmy niniejszy dokument pod tytułem *Astrologowie Odpowiadają*.

Poniżej znajdziecie listę najczęściej pojawiających się pytań. Dzięki Waszym informacjom zwrotnym, którymi podzieliliście się z nami podczas licznych spotkań i testów, udało nam się zidentyfikować reguły, które w pewnych sytuacjach mogą stwarzać problemy, i powody za tym stojące. Bez obaw – wszystkie zawarte w podręcznikach zasady są poprawne, a lektura tego dokumentu nie jest konieczna! Może się jednak okazać przydatna w rozwiewaniu wątpliwości, które mogą pojawiać się w pewnych sytuacjach.

Raz jeszcze dziękujemy za zrozumienie i Wasze nieustające wsparcie.

Z serdecznymi pozdrowieniami

*Armia twórców Heroes of Might and Magic III: The Board Game*

## SPIS TREŚCI

1. Mechanika gry .....	3	6. Karty .....	9
2. Bohaterowie.....	4	7. Tryb solo.....	11
3. Miasto .....	5	8. Różnice między grą komputerową	
4. Walka .....	5	a planszową .....	11
5. Jednostki.....	8		

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. ©2023 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Warsztatowa 8, 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 handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2023 Ubisoft Entertainment.

Version: 1.0 PL

# ASTROLOGOWIE ODPOWIADAJĄ

## MECHANIKA GRY

**P: Które reguły gry są nadrzędne względem innych?**

O: Oto lista zasad ułożonych w kolejności od najważniejszych do najmniej ważnych: zasady z na zagranych kartach, zasady na kartach Jednostek, zasady w *Księgach Misji*, zasady w *Księdze Zasad*. Kiedy zagrywasz kartę, najpierw sprawdź efekty innych kart już będących w grze (włączając w to specjalne zdolności jednostek), aby sprawdzić, czy nie wpłyną one na działanie zagrywanej karty.

**P: Czy w pierwszej rundzie otrzymuję Zasoby produkowane przez Miasto?**

O: Nie. W pierwszej rundzie otrzymujesz tylko wymienione w opisie scenariusza „Zasoby początkowe”.

*Arkusze pomocy*

**P: W jakiej kolejności gracze wykonują tury w trybie sojuszu?**

O: W trybie sojuszu gracze w drużynach. Drużyny rozgrywają swoje tury naprzemiennie, póki wszystkie frakcje nie wykonają swojej tury. Gdy nadejdzie tura twojej drużyny, a żadna z jej frakcji jeszcze się nie ruszała w danej rundzie, możecie wybrać, kto z waszego sojuszu ruszy się pierwszy (to znaczy, że w każdej kolejności graczy w jednej drużynie może się zmienić!).

**P: Co zrobić, gdy scenariusz nie mówi, gdzie umieścić figurki (moje lub wroga)?**

O: Z zasady figurki umieszczane są na polu z Miastem na kafelku Początkowym.

*„Księga Zasad”, str. 9, 33*

**P: Czy muszę rozpatrzyć lokację, gdy na nią wejdem?**

O: Tak. Po wejściu na pole musisz je rozpatrzyć, zaczynając od Walki (jeśli ma ona miejsce).


*„Księga Zasad”, str. 19*

**P: Mój Bohater znajduje się na polu, którego Zasoby odnowiły się wskutek wydarzenia, albo mój Bohater zakończył ruch na polu z Punktem Handlowym – czy muszę wydać kolejny PR, by ponownie móc rozpatrzyć efekty tego pola?**

O: Gdy Bohater wchodzi na pole, rozpatrz wszystkie efekty tego pola, zaczynając od Walki (jeśli ma ona miejsce). Aby móc skorzystać ponownie z pola, na którym znajduje się twój Bohater, musisz wydać 1 PR, ale nie musisz się poruszać.

*„Księga Zasad”, str. 10*

**P: Jak mogę zdobyć zaklęcie określonego typu, na przykład ze Szkoły Magii Powietrza?**

O: Głównym źródłem twoich zaklęć jest twoja Gildia Magów. Wykonując akcję **Przeszukaj (X)**, możesz albo wziąć kartę ze stosu odrzuconych kart Zaklęć, albo dobrać X kart z wierzchu talii Zaklęć. Jeśli nie interesuje cię żadne z tych zaklęć, pamiętaj, że możesz użyć jego karty do wzmocnienia  innego zaklęcia. Pamiętaj też, że niektóre zdolności, np. Mądrość, pozwalają ci dobierać większą liczbę kart lub kupować karty Zaklęć taniej.

**P: Czy mogę zagrywać karty w turze innego gracza?**

O: Tak, ale tylko podczas Walki z udziałem twojego Bohatera Głównego. Niektóre scenariusze pozwolą ci używać kart także podczas Walki z udziałem twojego Bohatera Pomocniczego – w takiej sytuacji również możesz zagrywać karty w turze przeciwnika (ale nadal tylko podczas Walki).

*„Księga Zasad”, str. 11*

**P: Czy nowo zyskaną kartę mam odłożyć na mój stos kart odrzuconych?**

O: Nie. Każdą nowo zyskaną kartę bierzesz na rękę.

*„Księga Zasad”, str. 13*



**P: Co się stanie, gdy oflaguję Osadę, która już jest oflagowana?**

O: Gdy oflagujesz Osadę, wybierasz jedną ze wskazanych premii, ale ponieważ Osada była już wcześniej oflagowana, nie otrzymujesz premii za pierwsze oflagowanie. Pamiętaj – nie możesz oflagować Osady kontrolowanej przez sojuszniczą frakcję!

„Księga Zasad”, str. 19

**P: Czym różnią się grube i cienkie linie na kafelku?**

O: Cienkie linie znajdujące się na jednym kafelku pola oznaczają granice pól, po których możesz się poruszać (możesz przejść z jednego pola z cienką linią na inne pole z cienką linią). Grube linie blokują twój ruch i przejście (ścieżkę). Możesz jednak poruszyć się przez lub na takie pole, jeśli zagrasz kartę, która ci na to pozwala (lub gdy zasada scenariusza dopuszcza taką możliwość).





„Księga Zasad”, str. 18

**P: Czy pole z Graalem się odnawia?**

O: W scenariuszach z Graalem dostępny jest tylko 1 taki żeton. Jeśli na Mapie znajdują się 2 pola z Graalem, żeton Graala możesz zdobyć na każdym z nich (w każdym przypadku musisz przestrzegać reguł scenariusza). Kiedy żeton Graala zostanie zdobyty po raz pierwszy, druga lokacja z Graalem natychmiast staje się pustym polem; wejście na to pole nadal jednak wywołuje Walkę.


„Księga Zasad”, str. 23

**P: Jak mogę pozbyć się Niskiego Morale?**

O: Najprostszy sposób to podnieść Morale, korzystając z efektu karty Artefaktu, karty Zdolności albo lokacji na Mapie – gdy mając Niskie Morale, zdobędziesz Wysokie Morale, zamiast brać żeton , odrzuć żeton . Pamiętaj – w danym momencie możesz mieć tylko jeden żeton . Pamiętaj również, że na frakcję  nie wpływają żadne efekty związane z morale.

„Księga Zasad”, str. 10

**P: Bohaterowie Magii wydają się potężniejsi na starcie.**

O: Na początku gry różnica między Bohaterami Magii i Mocy jest bardzo niewielka. Ci pierwsi mogą wydawać się potężniejsi, gdyż mają więcej kart Zaklęć, ale mają za to mniej kart, których zagrywanie – w odróżnieniu od zaklęć – nie podlega żadnym limitom (jak karty Ataku czy Obrony). Co więcej, zaklęcia zwykle wymagają zwiększania ich , co bardzo szybko opróżnia rękę Bohaterów Magii i w efekcie wyczerpuje ich możliwość wpływania na dalsze wydarzenia na planszy Walki.

**P: Jak należy korzystać z karty Morale, która zapewnia +1 do Ataku, Obrony albo Siły Bojowej podczas najbliższej Walki?**

O: Kartę tę musisz zagrać przed rozpoczęciem Walki, a jej efekt rozpatrzeć podczas rozpatrywania najbliższego Ataku albo Obrony (cokolwiek zdarzy się pierwsze). Premię do Siły Bojowej rozpatrujesz, gdy grasz w trybie Przygody. Innymi słowy, po zagranie tej karty, podczas najbliższego Ataku, Obrony albo Walki w trybie Przygody (cokolwiek zdarzy się wcześniej) dodajesz +1 do odpowiedniej wartości, a następnie odrzucasz tę kartę. Jeśli na przykład twoja jednostka rusza się pierwsza, otrzymujesz +1 do Ataku i odrzucasz tę kartę Morale, a jeśli to wroga jednostka atakuje pierwsza, otrzymujesz +1 do Obrony i odrzucasz tę kartę.

## BOHATEROWIE

**P: Kiedy i do czego będą mi potrzebne statystyki Bohatera widoczne na planszeczce Bohatera?**

O: Zarówno te statystyki, jak i zdolność początkowa Bohatera są wykorzystywane wyłącznie podczas tworzenia twojej talii początkowej. Ze specjalnością sprawa ma się nieco inaczej – musisz znaleźć 3 karty Specjalności związanej z twoim Bohaterem i dodać jedną z nich (oznaczoną rzymską cyfrą „I”) do swojej talii. Pozostałe dwie karty dodasz do swojej talii M&M, gdy twój Bohater osiągnie poziomy „IV” i „VI”.

„Księga Zasad”, str. 9

**P: Czy na jednym kafelku mogę umieścić dwie figurki Bohaterów?**

O: Tak, dwie figurki Bohaterów mogą znajdować się na jednym kafelku, ale nie na jednym polu. Każdy kafelek składa się z 7 pól, ale na jednym polu może znajdować się tylko jeden Bohater. Oznacza to, że przez pole zajmowane przez innego Bohatera – twojego albo będącego z tobą w sojuszu – możesz przejść, nie możesz jednak skończyć na takim polu ruchu. Co więcej, wejście na pole zajmowane przez wrogięgo Bohatera natychmiast wywołuje Walkę.



**P: Co mam zrobić, gdy mój Bohater Pomocniczy na kości Skarbów wyrzuci Doświadczenie (★)?**

O: Bohaterowie Pomocniczy nie mogą zdobywać Doświadczenia, więc ten wynik rzutu należy zignorować. Jeśli twój Bohater Pomocniczy zdobędzie karty lub Zasoby, zyskujesz je tak samo, jak gdyby zdobył je Bohater Główny. W tej sytuacji ignorujesz wyłącznie wynik ★.

„Księga Zasad”, str. 11



**P: Jak dokładnie działa Doświadczenie?**

O: Za każdym razem, gdy twój Bohater Główny zdobywa , przesuń kostkę na jego torze PD o jedną pozycję naprzód (zgodnie ze wskazaniem na planszecie Bohatera). Za każde zdobyte 2 , twój bohater awansuje o 1 poziom.  
„Księga Zasad”, str. 32


**P: Czy karty Specjalności, które nie odwołują się do żadnej konkretnej jednostki – jak na przykład u Josephine czy Mutare – działają również na Jednostki Neutralne?**

O: Niektóre karty Specjalności nie wyszczególniają żadnej konkretnej jednostki; przykładowo karty Mutare odwołują się do jednostek określanych jako „Smoki”, co oznacza, że każda jednostka, która ma w nazwie „Smoki”, kwalifikuje się do otrzymania podwójnej premii.

**P: Czy mogę poruszyć swojego Bohatera Pomocniczego kiedy Bohater Główny nie wykorzystał wszystkich swoich punktów Ruchu?**

O: Tak, możesz wydawać ich PR w dowolnej kolejności. Pamiętaj jednak, żeby zliczać ich PR osobno, gdyż Bohater Główny dysponuje 3 PR, a Bohater Pomocniczy – tylko 2 PR.  
„Księga Zasad”, str. 11

**P: Czy mogę mieć więcej niż 3 ?**

O: Tak, to możliwe. Pewne efekty – na przykład niektórych kart Artefaktów – mogą zapewnić ci dodatkowe .

## MIASTO

**P: Czy mogę zbudować Gildię Magów i użyć żetonu Księgi Zaklęć w turze przeciwnika, aby zyskać więcej zaklęć tuż przed tym, jak mnie zaatakuję?**

O: W takiej sytuacji możesz wznieść ten Budynek, ale nie możesz użyć żetonu Księgi Zaklęć, by kupić zaklęcia natychmiast po zbudowaniu Gildii Magów; obie akcje są związane z tym Budynkiem, a możesz go użyć tylko raz w rundzie. Na szczęście zbudowanie Gildii Magów natychmiast zapewnia ci wskazaną liczbę kart Zaklęć.  
„Księga Zasad”, str. 15


**P: Czy mogę używać Budynków w kontrolowanym przeze mnie Mieście frakcyjnym przeciwnika?**

O: O ile w scenariuszu nie napisano inaczej, nie możesz korzystać z Budynków w zajętych Miastach frakcyjnych innych graczy.  
„Księga Zasad”, str. 17

**P: Ile jednostek mogę Wzmocnić lub Zrekrutować naraz?**

O: Raz w rundzie możesz użyć żetonu Populacji, by albo Zrekrutować Bohatera Pomocniczego, albo Zrekrutować lub Wzmocnić swoje jednostki. Jeśli postanowisz Rekrutować i Wzmocniać jednostki, możesz każdą z tych akcji wykonać dowolną liczbę razy. Jedyne, co cię ogranicza, to ilość posiadanych Zasobów – każda z tych akcji wymaga opłacenia stosownego kosztu podanego na karcie danej Jednostki.  
„Księga Zasad”, str. 26

**P: Czy dodatkowe punkty Ruchu zapewniane przez Ratusz mogą zostać zużyte przez dowolnego Bohatera?**

O: Tak, jeśli wybierzesz dodatkowy , możesz wybrać, który z twoich Bohaterów otrzyma premiiwy 1 PR.

## WALKA

**P: Kto decyduje, które jednostki zostaną objęte danym efektem, jeśli karta każe wybrać więcej niż jedną jednostkę?**

O: Kto używa karty, ten decyduje. Strona używająca karty zawsze może dokonać wyboru najkorzystniejszego dla siebie, musi tylko dokonać go zgodnie z tym, co napisano na karcie.


**P: Czy wyrażenie „do X” (np. „do 2”) jednostek/obrażeń itp. zmienia działanie karty?**

O: Wyrażenie „do X” jednostek/obrażeń itp. delikatnie zmienia znaczenie opisu; fraza ta pozwala osobie zagrywającej kartę wybrać większą liczbę celów, ale nie zmusza jej do tego. Spójrzmy na zdolność specjalną Grupy Hydr. Bez frazy „do” Hydry nie miałyby wyjścia – musiałyby zaatakować 2 cele.

**P: Czy w tej grze istnieje coś takiego jak „przyjacielski ogień” – na przykład gdy zaklęcie (Strefa Zimna, Inferno, Kula Ognia itp.) albo zdolność jednostki (Liczy, Złoty Smoków, itd.) wpływa na więcej niż jeden cel, ale z pierwszym celem sąsiadują wyłącznie jednostki sojusznicze?**

O: Tak, istnieje. Zaklęcie i zdolności tego rodzaju trzeba używać ostrożnie albo jako strategicznych gambitów (np. gdy uznasz, że zranienie własnych jednostek jest poświęceniem, na które cię stać).

**P: Czy mogę zagrywać karty w oknie czasowym po Ataku danej jednostki, a przed Kontratakami?**

O: Tak, ale tylko karty z ikoną .  
„Księga Zasad”, str. 30



**P: Czy mogę Rekrutować jednostki tuż przed Walką z innym graczem?**

O: Tak. Jeśli twój żeton Populacji nie został jeszcze wykorzystany w tej rundzie, możesz **Zrekrutować** i **Wzmocnić** tyle jednostek, na ile tylko cię stać.

„Księga Zasad”, str. 10

**P: Skąd mam wiedzieć, gdzie podczas oblężenia mam umieścić karty Murów i Bramy?**


O: Miejsce umieszczania tych kart wskazuje zacieniona linia biegnąca przez środek planszy Walki. Strona oblężona (broniąca się) może umieścić kartę Bramy na dowolnym z tych 4 pól.

**P: Czy w przypadku Bohatera Pomocniczego szybka walka wygląda tak samo jak w przypadku Bohatera Głównego?**



O: Tak, ale ponieważ szybka walka zależy od poziomu Doświadczenia Bohatera, a Bohater Pomocniczy nie posiada żadnego poziomu, skorzystaj z poziomu Bohatera Głównego.

„Księga Zasad”, str. 32

**P: Czy jednostka może wykonać Kontratak po zaklęciu Wskrzeszenia?**

O: Nie. Zaklęcie „Wskrzeszenie” jest rzucań w momencie, gdy  jednostki spada do zera. Gdyby było konieczne odwrócenie karty jednostki ze strony „Grupy” na stronę „Garstki”, zaklęcie działa przed Kontratakami, ale ponieważ jego działanie polega na zanegowaniu ataku, który spowodowałby Kontratak, Kontratak nie następuje.

**P: Czy zaklęcia ignorują Obronę? Czy muszę rzucać kością Ataku, kiedy rzucam zaklęcia ofensywne?**

O: Zaklęcia ignorują Obronę. W opisie ich efektów podano dokładną liczbę żetonów , które należy umieścić na celu (bądź celach), a nie wartość . Działanie zaklęć nie jest modyfikowane przez kości Ataku – kości Ataku wykorzystywane są tylko podczas ataków wykonywanych przez jednostki.

„Księga Zasad”, str. 26

**P: Kiedy zdolność specjalna jednostki mówi „Zignoruj Kontratak”, to dotyczy to wszystkich ataków, czy tylko pierwszego ataku w rundzie?**




O: Dotyczy to wszystkich ataków, które ta jednostka wykona.

**P: Czy mogę skorzystać z Namiotu Medyka, zanim wroga jednostka wykona Kontratak?**

O: Tak. Z Namiotu Medyka możesz skorzystać raz na

rundę Walki, ale musisz pamiętać, by zrobić to przed atakiem (niezależnie od jego rodzaju), w innym razie jednostka będzie musiała ten atak przetrwać, żeby mogła zostać uzdrowiona.

**P: Czy zadanie jednostce obrażeń za pomocą zaklęcia powoduje usunięcie z niej żetonu Paraliżu?**


O: Tak. Jeśli jednostka z  otrzyma jakiegokolwiek  (co najmniej 1 obrażenie zostanie zadane), żeton Paraliżu zostaje usunięty. Innymi słowy, możesz wykorzystać zaklęcie w ten sposób, by usunąć  ze swojej jednostki.

„Księga Zasad”, str. 30

**P: Czy zdolność specjalna Liczy działa na sąsiadujące jednostki?**

O: Tak, ta zdolność działa w każdym ataku Liczy.

**P: Czy mogę używać kart z ikoną efektu Natychmiastowego () podczas aktywacji wrogiej jednostki?**

O: Tak, kartę o efekcie Natychmiastowym możesz zagrać w dowolnym momencie, zanim kość Ataku zostanie rzucona, a jej efekt  będzie miał zastosowanie tylko w tym ataku.

„Księga Zasad”, str. 31

**P: Czy mogę dowolnie wykonywać akcje Obrony albo Ruchu, gdy kontroluję Neutralne Jednostki?**

O: Nie. Gdy kontrolujesz Neutralne Jednostki, musisz wykonać akcję Ataku, jeśli w zasięgu danej jednostki znajduje się jakiś cel (jeśli właściwych celów jest więcej, możesz wybrać, który z nich zaatakujesz oraz drogę, którą doń dotrzesz). Jeśli w zasięgu danej jednostki nie ma żadnego celu, musisz jak najbardziej zbliżyć się do najbliższej jednostki.

„Księga Zasad”, str. 30

**P: Czy za pomocą zaklęcia Usunięcia Przeszkody mogę usunąć dowolny rodzaj przeszkody terenowej?**

O: To zaklęcie nie pozwala na usunięcie jednostki, ale możesz za jego pomocą usunąć inne przeszkody terenowe, takie jak Bramy, Mury czy Ściany Ognia.

**P: Czy każda jednostka może wejść na pole z Przeszkodą oznaczoną żetonem Efektu (umieszczonym za pomocą zaklęcia Ściana Ognia)?**

O: Tak, w odróżnieniu od innych typów Przeszkód żetony Efektu umieszczane są na planszy jako efekt karty Zaklęcia „Ściana Ognia” i nie blokują ruchu na danym polu. Wynika to z faktu, że zasady na kartach są nadrzędne względem *Księgi Zasad*.



**P: Czy karta zakłęcia Trzęsienie wpływa na wszystkie Przeszkody?**

O: Nie. Jedyne Przeszkody, na jakie wpływa efekt Trzęsienia, to Bramy i Mury.

**P: Czy jednostka zajmująca pole po skosie to również „jednostka sąsiadująca”?**

O: Nie na planszy Walki – tu za sąsiadujące z daną jednostką uważane są wyłącznie jednostki zajmujące pola na planie krzyża względem tej jednostki. Inaczej rzecz się ma w przypadku planszy Pola Bitwy, na którym pola (i znajdujące się na nich jednostki) uważane są za sąsiadujące, jeśli mają wspólną krawędź.

„Księga Zasad”, str. 30

**P: Przeciwnik rzucił na moją jednostkę zakłęcie Szaleństwo – kto wybiera, cel ataku tej jednostki?**

O: Jeśli twoja jednostka jest pod wpływem Szaleństwa, to ty wybierasz cel ataku tej jednostki, ale robiąc to, musisz stosować się do efektu opisanego na karcie tego zakłęcia. Jeśli więc efekt mówi, że musisz „zaatakować najbliższą jednostkę”, a takich jednostek jest kilka (wszystkie są w tej samej odległości), możesz wybrać, którą jednostkę zaatakuje twoja jednostka. Pamiętaj jednak, że zawsze musisz zaatakować najbliższą jednostkę, nawet jeśli to twoja jednostka.

**P: Co mam zrobić po przegranej Walce z Jednostkami Neutralnymi?**

O: Jeśli Twój Bohater zostanie pokonany i straci wszystkie swoje jednostki, przenieś jego figurkę na pole z kontrolowanym przez siebie Miastem albo Osadą, a następnie dobierz jednostki początkowe wymienione w danym scenariuszu.

„Księga Zasad”, str. 26

**P: Walka z Jednostkami Neutralnymi zakończyła się remisem (żadna ze stron nie straciła wszystkich jednostek), czy mój Bohater zostaje na polu, na którym toczyła się ta Walka?**






O: Jeżeli po zakończeniu aktywacji przez wszystkie jednostki, żadna strona nie będzie pokonana, a ty nie wydasz PR, aby przedłużyć Walkę, twój Bohater ucieka. Umieść jego figurkę na ostatnim odwiedzionym przez niego polu i zbierz wszystkie swoje jednostki z planszy Walki. Pamiętaj jednak, że aby znów zmierzyć się z tą Armią Neutralną, twój Bohater musi wydać PR, by ponownie wejść na zajmowane przez nią pole; kiedy to się stanie, dobierzesz nowe Jednostki Neutralne, z którymi się zmierzysz.

„Księga Zasad”, str. 32

**P: Czy karta jednostki kwalifikuje się jako „przyjazna” albo „sojusznicza” jednostka na potrzeby rozpatrywania jej własnego efektu?**

O: Nie. Określenia „przyjazna jednostka” albo „sojusznicza jednostka” odnoszą się do innej jednostki kontrolowanej przez ciebie w Walce.

**P: Czy zaatakowana jednostka z żetonem Paraliżu wykonuje Kontratak?**

O: Tak, ale tylko jeśli spełnia następujące 3 warunki: otrzyma co najmniej 1 , nie Kontratakowała jeszcze w tej rundzie, atakująca ją jednostka sąsiaduje z nią. Jeżeli  zostaną zadane przez jednostkę  albo efekt zakłęcia, zdolności itp., należy tylko usunąć żeton Paraliżu. Pamiętaj – aby usunąć , jednostka musi otrzymać co najmniej 1 .


„Księga Zasad”, str. 30

**P: Mój Bohater Pomocniczy został zaatakowany. Czy mam użyć w Walce wszystkich moich jednostek?**

O: Maksymalna liczba jednostek po którejkolwiek ze stron planszy Walki wynosi 5. Nie masz obowiązku używania wszystkich dostępnych jednostek, możesz wystawić ich tyle, ile chcesz (ale nie więcej niż 5). Możesz też w ogóle nie podejmować Walki i usunąć swojego Bohatera Pomocniczego z Mapy (możesz Zrekrutować nowego Bohatera Pomocniczego według zwykłych zasad), ale pamiętaj – dla twojego przeciwnika będzie się to liczyć jako zwycięstwo w Walce.

„Księga Zasad”, str. 11 i 26

**P: Kiedy mam odrzucić żeton Obrony?**

O: Kiedy jednostka otrzyma żeton Obrony, zachowuje go aż do początku swojej następnej aktywacji. W aktywacji, na początku której odrzucasz żeton Obrony, nie możesz ponownie otrzymać żetonu Obrony. Kiedy jednostka z żetonem Obrony zostanie zaatakowana, rzuć kością Ataku – jeśli wypadnie „+1”, ta jednostka otrzymuje +1 . Pamiętaj – ten rzut wykonujesz dopiero po tym, gdy atakująca jednostka wykona swój rzut kością Ataku.

„Księga Zasad”, str. 30

**P: Czy w przypadku remisu Inicjatywy, najpierw aktywują się wszystkie jednostki strony atakującej z daną inicjatywą (a dopiero potem jednostki z tą samą Inicjatywą po stronie broniącej się)?**


O: Nie. Jednostki aktywują się w malejącym porządku Inicjatywy (najwyższa Inicjatywa rusza się pierwsza). Jeśli więcej niż jedna jednostka ma tę samą Inicjatywę, jako pierwsza rusza się jednostka kontrolowana przez atakującą stronę, a pozostałe jednostki z tą samą



Inicjatywą aktywują się na przemian. W przypadku remisu każdej wartości Inicjatywy – nie tylko w przypadku pierwszej – jako pierwsza rusza się zawsze jednostka strony atakującej. Co więcej, strona atakująca jako pierwsza rozmieszcza wszystkie swoje jednostki na planszy Walki. Pamiętaj jednak, że te informacje nie stosują się do rozgrywek z rozszerzeniem Pole Bitwy, które rozszerza zasady dotyczące tego zagadnienia.


„Księga Zasad”, str. 31 i 32

**P: Czy jednostka Strzelająca, która sąsiaduje z wrogią jednostką, może nadal zaatakować dowolny cel?**

O: Nie. W takim przypadku jednostka  może tylko poruszyć się albo zaatakować jednostkę, z którą sąsiaduje. W takich sytuacjach bardzo użyteczne mogą okazać się takie karty, jak Teleport czy Taktyka.

„Księga Zasad”, str. 27


**P: Czy jednostka, z której tuż przed jej aktywacją usunięto żeton Paraliżu, aktywuje się normalnie?**

O: Tak, jeśli  został usunięty z jednostki przed jej aktywacją, aktywuje się ona normalnie.

„Księga Zasad”, str. 30

## JEDNOSTKI

**P: Jeśli moja jednostka może atakować dwukrotnie, to mam rzucać kością Ataku dwukrotnie?**

O: Tak, każdy atak rozpatrywany jest osobno. Jeśli twoja jednostka może wykonać kilka ataków w jednej aktywacji, możesz używać kart, by wzmacniać każdy z nich. Niemniej karty z efektem  działają tylko na 1 atak – ten, który nastąpi zaraz po ich zagranium. Co więcej, podczas każdego ataku rzucasz kością Ataku. W przypadku Kontrataku sytuacja wygląda podobnie – w przypadku tych ataków również możesz zagrywać karty.

**P: Czy mam odrzucić karty, których efekty wpływają na jednostkę, gdy odwracam kartę tej jednostki ze strony „Grupy” na stronę „Garstki”?**

O: Nie, zostają one na karcie jednostki, dopóki znajduje się ona na planszy albo dopóki ich działanie się nie zakończy.



**P: Kiedy zdolność specjalna jednostki mówi „Zignoruj Kontratak”, to dotyczy to wszystkich ataków, czy tylko pierwszego ataku w rundzie?**

O: Dotyczy to wszystkich ataków, które ta jednostka wykona.

**P: Jeżeli zdolność jednostki każe mi przerzucić dany wynik na kości (jak np. w przypadku Krzyżowców), to mam go przerzucać tak długo, aż uzyskam inny wynik, czy mam wykonać tylko 1 przerzut?**

O: Zdolność Krzyżowców mówi, że „możesz” (nie musisz) przerzucić, więc możesz równie dobrze rozpatrzeć „0”. Jeśli jednak chcesz przerzucać, możesz to zrobić za każdym razem, gdy wrzucisz „0”.



**P: Czy Bierna zdolność jednostki działa również na Mapie? Czy mogę na przykład skorzystać ze zdolności Pegazów, by obniżyć moc zaklęcia, które przeciwnik rzuca poza Walką?**

O: Nie. Bierne zdolności na kartach Jednostek działają wyłącznie podczas Walki, nie możesz więc korzystać z nich na Mapie. Co więcej, zdolność  jednostki może wpływać na inne jednostki tylko wtedy, jeśli opis zdolności wyraźnie tak mówi – z zasady zdolności  działają wyłącznie na jednostki, które nimi dysponują.

**P: Czy jeśli Smok zaatakuje 2 jednostki, to obie odpowiedzą mu Kontratakami?**


O: Niektóre jednostki Smoków mogą zaatakować 2 jednostki w 1 linii. Podczas takiego ataku oba cele muszą ze sobą sąsiadować i być usytuowane w prostej linii z atakującymi je Smokami – innymi słowy, wszystkie 3 jednostki muszą być ustawione w 1 linii prostej. Po wykonaniu swojego ataku Smoki mogą być celem Kontrataku tylko tej jednostki, która z nimi sąsiaduje.

„Księga Zasad”, str. 30

**P: Jeśli zagram kartę zaklęcia „Błogosławieństwo” i wzmocnię ją o 1 punkt Mocy (), a moja jednostka zaatakuje Zombie, to czy zdolność specjalna Zombie zapewnia im dodatkowy 1 punkt Obrony ()?**

O: Nie, Zombie nie otrzymają premii do Obrony. Błogosławieństwo sprawia, że wybrana jednostka ignoruje wynik rzutu kością, co oznacza, że wynik – jaki by nie był – nie jest rozpatrywany, natomiast działanie zdolności Zombie uzależnione jest tego, jaki wynik zostanie rozpatrzony.


**P: Czy zdolność specjalna Grupy Oślizgów Smoczych działa tylko na nadchodzące Kontrataki, czy na całą Walkę?**

O: Kara do  stosuje się tylko do pojedynczego Kontrataku zaatakowanej przez Oślizgi jednostki.



**P: Jak dokładnie działa zdolność specjalna Mumii?**

O: Ta zdolność ma 2 efekty. Pierwszy rozpatrywany jest, gdy mumie atakują – po wykonaniu rzutu kością Ataku nie dodawaj jej wyniku do ataku (musisz wykonać rzut,



gdyż może on aktywować inne efekty, które zależą od rzutu). Natomiast efekt  rozpatrywany jest, gdy Mumie są atakowane – kość Ataku atakującej jednostki należy obrócić tak, aby widniał na niej wynik „-1”.



**P: Jak dokładnie działa zdolność, która pozwala ignorować efekty Krótkotrwałe?**

O: Niektóre jednostki, jak Gargulce czy Tytany, mogą ignorować efekty . Oznacza to tyle, że efekty tego rodzaju, nie mogą w żaden sposób wpłynąć na te jednostki – jeśli więc karta z efektem  zostanie zagrana na planszę Walki albo na taką jednostkę, to ten efekt nie działa na tę jednostkę.


**P: Czy zdolność specjalna Ifrytów neguje efekty kart Specjalności?**

O: Nie. Zdolność specjalna Ifrytów działa na karty Zakłéc, więc karty Specjalności działają na tę jednostkę normalnie.

**P: Jak karta zakłęcia „Tarcza Ognia” albo karty Specjalności Rashki działają na jednostki wykonujące Atak?**

O: Najpierw atakująca jednostka rozpatruje swój atak i ewentualną zdolność specjalną; natychmiast po tym jednostka ta otrzymuje  wynikające z efektu Tarczy Ognia lub specjalności Rashki. Obie te rzeczy dzieją się w jednym kroku, co oznacza, że atakująca jednostka otrzymuje , nawet jeśli uda jej się unicestwić atakowaną jednostkę. Następnie jeśli atakowana jednostka może Kontratakować, robi to. Jeżeli oba efekty (Tarczy Ognia i Specjalności Rashki) są aktywne na atakowanej jednostce, oba efekty rozpatrywane są w tym samym kroku.

**P: Czy każdy atak Wiwern wymaga umieszczenia kostki na celu ataku?**

O: Tak, za każdym razem gdy Wiwerny wykonują atak, na atakowanej jednostce umieść kostkę. Gdy jednostka z co najmniej 1 taką kostką się aktywuje, zdejmij z niej 1 kostkę i zadaj jej 1 . Jeśli natomiast w wyniku działania zakłęcia albo paraliżu jednostka ta pominie swoją aktywację, nie zdejmuj z niej kostki. Kostki te traktowane są jak efekty, można je więc usunąć na przykład za pomocą zakłęcia Wzmocnienie. Usunięcie tego efektu powoduje usunięcie z jednostki wszystkich kostek.


**P: Kiedy w wyniku ataku Neutralnej Jednostki Upiornych Smoków cel musi się od nich oddalić, kto go porusza?**

O: Osoba kontrolująca zaatakowaną jednostkę musi oddalić ją o 1 pole od Upiornych Smoków (jeśli to możliwe). Pole, na które cel się oddala, musi być puste i nie może sąsiadować z Upiornymi Smokami, od których

cel się oddala. Jeśli nie ma pustych pól, na które cel mógłby się oddalić, pozostaje na polu, na którym przebywał w chwili ataku Upiornych Smoków.

## KARTY

**P: Czy kartę z efektem Krótkotrwałym należy umieszczać obok planszетки Bohatera, żeby zaznaczyć, że jej efekt jest aktywny?**

O: Tak. Odrzucasz tylko te karty, których efekt się skończył albo został użyty. Przykładowo karta, która wpływa na jednostkę, powinna być umieszczona nieopodal tej jednostki, żeby przypominać ci o aktywnym efekcie. Pamiętaj, że dany efekt  jest aktywny tylko wtedy, jeśli jego karta została zagrana i nadal jest w grze. Gdy karta zostanie odrzucona, efekt się kończy. Oczywiście zawsze możesz użyć karty Wiedzy, żeby odrzuconą kartę wziąć z powrotem na rękę.

*„Księga Zasad”, str. 13*

**P: Czy karty Specjalności, które działaniem naśladują zakłęcia, są kopiami tego zakłęcia, mogą być wzmocniane (np. dodatkową Mocą) albo wliczają się do limitu zakłéc? Czy na ich działanie wpływają efekty modyfikujące zakłęcia, jak na przykład związane ze Szkołami Magii?**

O: Nie. I nie. Chociaż niektóre karty Specjalności naśladują efekty kart Zakłéc i mogą dopuszczać użycie kart Mocy dla wzmocnienia efektu, specjalności nie są zakłęciami. Limit zakłéc dotyczy wyłącznie jednego typu kart – kart Zakłéc. Co więcej, działanie kart Specjalności nie podlega też efektom (ani pozytywnym, ani negatywnym) wpływającym tylko na zakłęcia.

*„Księga Zasad”, str. 11*

**P: Kiedy mogę zagrać kartę Specjalności Sandro albo kartę specjalności Vidominy z poziomu IV?**

O: Obu tych kart możesz użyć na Mapie i podczas Walki. Pamiętaj jednak, że karta ta nie usuwa żadnych efektów ani ran, które znajdują się na jednostce. Ponadto Sandro może umieścić na Szkieletach nawet 2 takie karty!

**P: Czy mogę zagrać kartę Specjalności „Rycerze Grozy” na dowolną jednostkę, czy muszę ją zagrać na Rycerzy Grozy?**

O: Możesz użyć tej karty na dowolnej jednostce. Każda karta Specjalności ma nazwę („Rycerze Grozy” są tylko przykładem), która ma ułatwić ci znalezienie kart związanych z twoim wybranym Bohaterem. Nazwa tej karty nie zmusza cię do zagrywania jej na jakąś konkretną jednostkę. Niemniej w większości



przypadków efekt takiej karty będzie silniejszy, jeśli użyjesz jej na jednostce, która użyczyła tej karcie swej nazwy.


**P: Czy mogę użyć Nekromancji na jednostkach, które nie są nieumarłe?**

O: Nie, nie możesz. Z zasady Nekropolia kontroluje własne jednostki. Używanie jednostek z innych frakcji jest możliwe tylko w niektórych scenariuszach albo gdy grasz według własnych zasad. Niektóre wydarzenia oraz Dyplomacja mogą pozwolić ci Zrekrutować Jednostki Neutralne, jednak ich karty nie mają strony „Grupy”, więc nie mogą zostać Wzmocnione.

**P: Czy zniżka zapewniana przez kartę Nekromancji dotyczy tylko złota, czy innych Zasobów również?**

O: Tylko ilość złota jest obniżana o połowę (i zaokrąglana w dół).

**P: Jak długo będzie działać zaklęcie Przygnębienie, jeśli użyję go tuż przed Kontratakiem wrogiej jednostki?**

O: Przygnębienie ma efekt , więc zadziała, gdy tylko zagrasz jego kartę. Jeśli rzucisz to zaklęcie na wrogą jednostkę tuż przed jej Kontratakiem, zaklęcie nie zadziała w ogóle, ponieważ ta jednostka już zaczęła swoją aktywację w tej rundzie. Innymi słowy, to zaklęcie powinno być rzucone na jednostkę przed jej aktywacją w danej rundzie.

**P: Czy mogę użyć Morowego Powietrza, żeby zanegować zdolność specjalną Czarnych Smoków?**

O: Tak, jeśli chodzi o Jednostkę Neutralną. W przypadku frakcyjnych Czarnych Smoków to zależy od tego, czy jest ich Grupa, czy Garstka. Morowe Powietrze nie podziela na Grupę, ponieważ zdolność Grupy Czarnych Smoków neguje wszystkie efekty zaklęć, ale podziela na Garstkę, ponieważ zdolność Garstki Czarnych Smoków działa tylko na obrażenia spowodowane przez zaklęcia. Pamiętaj jednak, że jeśli zdolność każe ci zignorować efekty zaklęć, dotyczy to wszystkich zaklęć, niezależnie od tego, kto je rzucił! Jeśli masz w swojej armii Grupę Czarnych Smoków, twoje zaklęcia również na nią nie podziałają.

**P: Kto wybiera dodatkowe cele w przypadku zaklęć, które wpływają na więcej niż jedną jednostkę, jak na przykład Łańcuch Piorunów?**

O: W tej i wszystkich podobnych sytuacjach cele wybierane są przez stronę, która zagrała kartę. Reguła ta dotyczy również jednostek, które atakują więcej niż jedną jednostkę.

**P: Z ilu Szkół Magii może korzystać Magiczna Strzała?**

O: Magiczna Strzała należy do wszystkich Szkół Magii, ale w danym momencie może otrzymywać premię tylko z jednej szkoły. Co więcej, Magiczna Strzała to zaklęcie Podstawowe.

*„Księga Misji” z rozszerzenia Cytadela, str. 4*

**P: Ile kart z efektem Długotrwałym (∞) mogę mieć – czy jest to 1 na każdego Bohatera?**

O: Nie, możesz mieć tylko 1 kartę ∞ na raz. Jeśli chcesz zagrać kolejną taką kartę, musisz odrzucić tę, którą masz zagrana.

*„Księga Misji” z rozszerzenia Bastion, str. 3*

**P: Czy jeśli odrzucę zagrana kartę, która każe mi odrzucić kartę albo kilka kart, liczy się to jako rozpatrzenie tej karty (i spełnienie jej warunku)?**


O: Nie. Po zagraniu karty musisz najpierw rozpatrzyć jej efekt – na przykład odrzucić jakąś kartę (albo kilka). Zagrana kartę odrzucasz dopiero po rozpatrzeniu jej efektu. Nie zapomnij sprawdzić kolejności podanych na karcie akcji – czasem przed odrzucaniem kart musisz jakieś dobrać.

**P: W jakiej kolejności mamy rozpatrywać karty Wydarzeń i karty Astrologowie Ogłaszają?**



O: Każda z tych kart powinna być rozpatrywana równocześnie przez wszystkie osoby. Jeśli to nie jest możliwe, karty Astrologów rozpatrujcie w kolejności wykonywania tur, poczynając od pierwszego gracza, natomiast karty Wydarzeń rozpatrujcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynając od osoby, która dobrała rozpatrywaną kartę Wydarzeń.

*„Księga Misji” z rozszerzenia Cytadela, str. 3*

**P: Czy mogę na Mapie korzystać z kart z efektem Natychmiastowym?**

O: Tak, każda karta z ikoną  może zostać zagrana na Mapie, ale nie każda taka karta zapewni ci premię. Niektóre karty zapewniają efekty, które można wykorzystać wyłącznie podczas Walki, więc zagrywając je na Mapie, zmarnujesz je. Na Mapie najlepiej używać kart zapewniających Zasoby albo dodatkowe PR lub obniżających koszt Rekrutowania.

**P: Czy po zagraniu karty z efektem Natychmiastowym mogę użyć Wiedzy, by wrócić tę kartę na rękę i zagrać ją ponownie?**

O: Tak, karta  może wrócić na rękę i zostać ponownie zagrana. Nieco inaczej bywa w przypadku kart , które



są odrzucane, dopiero gdy efekt wygaśnie albo zostanie wykorzystany; w takich sytuacjach nie możesz zagrać tej samej karty dwukrotnie. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać dwa razy taką samą kartę ☹.

**P: Kiedy mogę użyć karty Zdolności Nauka?**

O: Tej karty możesz użyć w chwili, gdy twój Bohater awansuje na kolejny PD.

**P: Które jednostki mogą Zrekrutować za pomocą Dyplomacji?**

O: Aby Zrekrutować jednostkę, musisz mieć odpowiedni typ Siedliska oraz opłacić koszt jednostki podany na jej karcie. Poziom jednostki, którą możesz Zrekrutować, zależy od posiadanych przez siebie Siedlisk. Na przykład, jeśli masz tylko Siedlisko ★, nie możesz Rekrutować jednostek poziomu innego niż ★.

„Księga Zasad”, str. 28

**P: Czy inne frakcje mogą zdobyć kartę Zdolności Nekromancja?**

O: Kiedy osoba grająca frakcją inną niż Nekropolia dobierze kartę Nekromancji, będzie mieć dwie możliwości. Pierwsza to pokazanie tej karty pozostałym, odłożenie jej na stos odrzuconych kart Zdolności i dobranie w jej miejsce innej karty Zdolności. Druga możliwość to dodanie Nekromancji do swojej talii M&M. Jednakże frakcja ta nie będzie mogła korzystać z Nekromancji, gdyż z kart oznaczonych ikoną ☠ korzystać może wyłącznie Bohater Nekropolii.

„Księga Zasad”, str. 13

**P: Czy mogę użyć Wiedzy, by wziąć kartę Specjalności z powrotem na rękę?**

O: Nie, kart Specjalności nie można wrócić na rękę za pomocą karty Wiedzy, gdyż jej działanie ograniczone jest wyłącznie do kart Zakłęb.

**P: Ile ataków, tak właściwie, wykonują Hydry?**

O: Podczas ataku rozpatrujesz zdolność specjalną, która w przypadku Hydr pozwala zaatakować do 2 sąsiadujących (z Hydrami) jednostek. Każdy atak wykonuj osobno – każdy atak wymaga osobnego rzutu kością Ataku.

**P: Skąd mam wiedzieć, jak rzadka jest dana karta?**

O: Rzadkość różnych kart możesz określić po ich obwódce, a w przypadku kart Zakłęb – po liczbie symboli Szkoły Magii w rogach grafiki (1 oznacza zakłęb Podstawowe, a 4 oznaczają zakłęb Mistrzowskie; wyjątkiem jest Magiczna Strzała, która jest zakłębem Podstawowym i ma 4 symbole, bo należy do 4 różnych Szkół Magii).

„Księga Zasad”, str. 14

**P: Ile kości mogę przerzucić dzięki zakłębui Uniesienie?**

O: To zależy od Mocy zakłębui. W przypadku 0 ☹ możesz jednokrotnie przerzucić każdą kość Ataku, ale tylko w tej aktywacji. W przypadku 2 ☹☹ możesz jednokrotnie przerzucić każdą kość Ataku, ale tylko w tej rundzie Walki. Natomiast w przypadku 4 ☹☹☹☹ możesz jednokrotnie przerzucić każdą kość Ataku w tej Walce.

## TRYB SOLO

**P: Ile Doświadczenia zdobędę po pokonaniu Bohatera Wroga?**

O: Wszystkie nagrody, jakie zdobywasz po pokonaniu Bohatera Wroga – w tym ★ – są opisane w scenariuszu. Jeśli scenariusz nie mówi nic o Doświadczeniu, nie zdobywasz go.

**P: Czym są „niekorzystne efekty” wspomniane na niektórych kartach AI?**

O: Są to wszystkie szkodliwe efekty, które mogą wpłynąć na działanie twojej jednostki, np. paraliż.

**P: Gdzie mam umieścić karty Ataku i Obrony AI i jak długo trwają ich efekty?**

O: Karty te zawsze umieszczasz na jednej z kart Jednostek Bohatera Wroga – nigdy nie kładziesz ich na kartach swojej armii. Karta umieszczona na jednostce Bohatera Wroga pozostaje na niej do czasu wykorzystania efektu tej karty. Potraktuj karty AI jak karty z efektem ☹ i odrzuć je po rozpatrzeniu ich.

## RÓŻNICE MIĘDZY GRĄ KOMPUTEROWĄ A PLANSZOWĄ

**P: Czy mój Bohater musi wrócić do swojego Miasta, jeśli chcę Zrekrutować dodatkowe jednostki?**

O: Nie, możesz Rekrutować jednostki z dowolnego miejsca na Mapie – również w trakcie tury przeciwnika – ale możesz to robić tylko raz na rundę. Nowe jednostki są zawsze dostępne i nie musisz czekać całego tygodnia, by ich populacja się zwiększyła (jak w grze komputerowej).

**P: Czy Chatkę Czarownicy można odwiedzać wielokrotnie tak jak w grze komputerowej?**

O: Nie, w grze planszowej każda Chatka Czarownicy może zostać odwiedzona tylko 1 raz na rozgrywkę.

„Księga Zasad”, str. 19 i 21




**P: Czy mogę Zrekrutować więcej niż jednego Bohatera Pomocniczego?**

O: Nie, możesz mieć tylko jednego Bohatera Pomocniczego, ale nie musisz wracać do swojego Miasta, by zebrać jednostki. Twoi Bohaterowie mają do nich dostęp od razu po ich Zrekrutowaniu.

„Księga Zasad”, str. 11

**P: Czy mogę użyć żetonu Wysokiego Morale, by zyskać dodatkową aktywację jednostki w Walce?**

O: Nie, w grze planszowej Morale działa nieco inaczej. Żeton  możesz wykorzystać, by wykonać jedną z akcji wymienionych w *Księdze Zasad*.

„Księga Zasad”, str. 10

**P: Czy mogę użyć zdolności Odporność, by anulować zaklęcie, które przeciwnik rzucił na swoje własne jednostki?**

O: Tak, w grze planszowej zdolności Odporność można użyć przeciwko dowolnemu zaklęciu.

**P: Czy jeśli rzucę zaklęcie na własne Krasnoludy, to muszę rzucać kością i rozpatrywać ich zdolność specjalną nawet mimo tego, że są w mojej armii?**


O: Tak, zdolność specjalna Krasnoludów rozpatrywana jest w przypadku wszystkich rzuconych na nie zaklęć i używanych wobec nich kart Specjalności.

**P: Czy w grze planszowej są zaklęcia, których nie mogą używać niektóre frakcje (np. Błogosławieństwo), czy wszystkich zaklęć można używać na wszystkich jednostkach?**

O: Wszystkie zaklęcia są dostępne dla wszystkich frakcji. Nieco inaczej jest ze zdolnością Nekromancja, z której


mogą korzystać jedynie Bohaterowie Nekropolii. Efekty kart można zastosować na jednostkach dowolnego typu, o ile zezwalają na to zasady opisane na danej karcie.

**P: Czy jednostka strzelająca staje się jednostką naziemną, jeśli sąsiaduje z jednostką przeciwnika?**

O: Nie, wciąż jest to jednostka . W opisanym przypadku jednostka ta może po prostu albo poruszyć się, albo zaatakować wrogą jednostkę (pamiętaj o karach do Walki!).

„Księga Zasad”, str. 27

**P: Ile kart Zaklęć mogę zagrać?**

O: Z reguły możesz rzucić jedno zaklęcie na rundę Walki, aczkolwiek efekty niektórych kart (np. karta Wiedzy zagrana z efektem ) mogą zwiększyć twój limit zaklęć, czego nie da się zrobić w grze komputerowej.

„Księga Zasad”, str. 14

**P: Jak często mogę używać tego samego artefaktu albo tej samej karty?**

O: Każdej karty możesz użyć raz, zanim odłożysz ją na wierzch swojego stosu kart odrzuconych. Kiedy zużyjesz albo odrzucisz wszystkie karty ze swojej talii M&M, potasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię M&M. Gdy z niej dobierzesz, znów będziesz mieć możliwość zagrania wcześniej użytych kart. Na szczęście, będziesz też mieć do dyspozycji sporo efektów, które pomogą ci szybciej położyć ręce na tych kartach (np. pozwalając ci wziąć kartę bezpośrednio ze stosu kart odrzuconych).

„Księga Zasad”, str. 13

