

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



KSIĘGA MISJI

Każda gra **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** rozgrywana jest w ramach kampanii albo scenariusza, każdy scenariusz zaś ma własną mapę, warunki zwycięstwa, a także zasady. Co więcej, szeroki wachlarz bohaterów i bohaterek o różnych zdolnościach oraz taliach sprawia, że żadne dwie rozgrywki nie będą takie same.

SPIS TREŚCI

1. Przygotowanie scenariusza.....	3	c) Talia AI – typy kart	19
2. Tryb starcia.....	4	d) Rozpatrywanie wydarzeń czasowych.....	19
a) Warunki zwycięstwa	4	e) Po zakończeniu scenariusza, a przed następnym.....	19
b) Odwrót mnichów.....	5	5. Kampania Zamku	20
c) Nowy wspaniały świat	7	a) 1: Powrót do domu.....	20
d) Wszyscy za jednego	9	b) 2: Anielscy obrońcy	24
3. Tryb kooperacyjny	11	c) 3: Bitwa o Steadwick	27
a) Czempioni Gelei	12	6. Twórcy.....	31
b) Przeklęte zadanie.....	15		
4. Tryb kampanii.....	18		
a) Zasady kampanii	18		
b) Początkowy przychód gracza.....	18		



Version: 1.0 PL



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

By zacząć grę w **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**, wykonajcie następujące kroki:

1. Wybierzcie scenariusz z *Księgi Misji* albo stwórzcie własny.
2. Wybierzcie swoje frakcje i weźcie powiązane z nimi komponenty (str. 7 *Księgi Zasad* – Przygotowanie gry).
3. Spójrzcie na „Przygotowanie mapy” wybranego scenariusza, dobierzcie wskazane kafelki Mapy i ułóżcie je zgodnie z układem mapy scenariusza. W przypadku niektórych scenariuszy otrzymacie też indywidualne pule kafelków Dalekich (II–III), które będziecie dokładać do Mapy w trakcie rozgrywki (str. 19 *Księgi Zasad* – Kafelki Mapy w scenariuszach).
4. Dobierzcie wskazane w scenariuszu Zasoby początkowe i ustawcie początkowy przychód.
5. Umieśćcie na swoich planszach Miast kafelki Budynków początkowych (jeśli wymieniono je w scenariuszu). Ze wskazanych kart Jednostek początkowych utwórzcie wasze armie.
6. Oznaczcie wszystkie wydarzenia czasowe, umieszczając czarne kostki na wskazanych w scenariuszu polach toru Rund. Gdy podczas rozgrywki dojdziecie do rundy z kostką, rozpatrzcie efekty wydarzenia, po czym usuńcie kostkę z toru Rund.
7. Wybierzcie pierwszego gracza.
8. Rozpocznijcie rozgrywkę!





Poniżej znajdziecie trzy przeznaczone dla 2–3 osób scenariusze, w których będziecie walczyć między sobą o wygraną.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Choć każdy scenariusz w trybie starcia ma własne warunki zwycięstwa i przegranej, istnieją pewne uniwersalne zasady, które – o ile nie napisano inaczej – mają zastosowanie w każdym przypadku.

- Gracz, który przez 3 rundy z rzędu nie kontroluje żadnego Miasta ani Osady, przegrywa i zostaje wyeliminowany z gry.
- Gracz, który podczas obrony oblężonego Miasta straci Bohatera Głównego i nie kontroluje żadnego innego Miasta ani Osady, przegrywa i zostaje wyeliminowany z gry.
- Gracz, który jako jedyny nie został wyeliminowany z gry, odnosi zwycięstwo.
- Gracz, który w rozgrywce co najmniej 3-osobowej zdobędzie kostkę każdej pozostałej w grze frakcji, zostaje zwycięzcą.

Kostkę innej frakcji można zdobyć przez zajęcie jej Miasta albo pokonanie w Walce jej dowolnego Bohatera. Gdy którykolwiek z graczy spełnia warunki zwycięstwa scenariusza, o ile nie napisano inaczej, gra kończy się wraz z końcem bieżącej rundy.



TRYB STARCIA

ODWRÓT MNICHÓW

Mnisi, którzy przez wiele lat władali tą częścią świata, zostali w końcu wyparci z powrotem na swoje ojczyście wyspy. Jako jeden z władców oswojonych dzięki ich odwrótowi wierzysz, że musisz teraz zjednoczyć wszystkie prowincje pod swoją władzą.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 7 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

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



ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

15  4  2 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„15”  „2”  „1” 


BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 
- Cytadela
- Gildia Magów

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:




- 2 Garstki jednostek  o najwyższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Zamiast dwukrotnie **Przeszukiwać** (2) talię Zakłęb (według standardowych zasad rozpoczynania z wybudowaną Gildią Magów), gracze **Przeszukują** (3) jeden raz.

W trakcie gry:

- Gracze nie mogą **Rekrutować** Bohaterów Pomocniczych.
- Na początku rundy Zasobów każdy gracz wybiera, czy chce zdobyć dodatkowe 2  czy 1 .
- Pierwszy gracz, który odwiedzi dany Obelisk, rzuca 2  i rozpatruje jedną z nich.
- Gdy gracz wejdzie na pole z Miastem drugiego gracza, strona broniąca się nie musi płacić za przetransportowanie armii do Miasta na czas obrony. Podczas oblężenia obrońca może używać swojej talii Mocy i Magii.


WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Pokonaj Bohatera przeciwnika w Walce.

WYDARZENIA CZASOWE

Ten scenariusz nie obejmuje wydarzeń czasowych.

TOR RUND

Jeśli żaden z graczy nie spełni warunku zwycięstwa do końca 7. rundy, obaj gracze dobierają karty do limitu kart na ręce i rozpoczynają ostateczną Walkę, by wyłonić zwycięzcę. Bohater z wyższym Poziomem Doświadczenia jest stroną atakującą. W przypadku remisu w PD obaj gracze rzucają 2  – atakuje strona o większej sumie rzutów.



TRYB STARCIA

NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

Olbrzymia siła wstrząsnęła posadami świata, rozrywając kontynenty i zmieniając podział terytoriów. Gdy ziemia się uspokoiła, ludzie wypelzli ze swoich kryjówek i przystąpili do budowy nowego, wspaniałego świata.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 9 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 2 × kafelek Bliski (IV–V)
- 4 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

Scenariusz 3-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 3 × kafelek Bliski (IV–V)
- 6 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

15 

3 


1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10” 

„2” 

„1” 



BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 



JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- Garstka jednostek  o najwyższym koszcie Rekrutowania
- Grupa jednostek  o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza dany Obelisk po raz pierwszy, rzuca 2  i rozpatruje jedną z nich.
- Pokonanie innego Bohatera zapewnia zwycięzcy Walki 20 .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Jeśli na koniec rundy którakolwiek z frakcji kontroluje co najmniej 5 Kopalń, rozegrajcie jeszcze jedną rundę. Na koniec tej rundy zwycięża osoba z największą liczbą Kopalń. Jeśli wszyscy gracze mają ich tyle samo, gra kończy się remisem.

TOR RUND

Jeśli nikt nie zwycięży przed końcem 8. rundy, zwycięża osoba z największą liczbą Kopalń na koniec 9. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3., 6. i 9. rundy usuńcie czarne kostki ze wszystkich Młynów Wodnych i Wiatraków na Mapie.

**SCENARIUSZ
2-OSOBY**



**SCENARIUSZ
3-OSOBY**



Trzej odwieczni przyjaciele stają się zaciekłymi wrogami, gdy po śmierci Króla każdy z nich otrzymuje kawałek królestwa. Pokaż swoim byłym przyjaciółom, jak się rządzi... podbijając ich ziemie.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV-V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI-VII) z polem Graala
- 6 × kafelek Daleki (II-III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki (sugestie, gdzie je umieścić, przedstawiono jako półprzezroczyste kafelki)

UWAGA: Przed rozłożeniem kafelków Bliskich rozdzielcie je na dwa stosy (z Obeliskiem i bez niego). Układajcie je naprzemiennie, tak by dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.



ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10  0  0 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„15”  „2”  „1” 



BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 
- Ratusz
- Cytadela

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:







- Garstka jednostek  o najwyższym koszcie Rekrutowania
- Garstka jednostek  o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Bohaterowie Główni rozpoczynają scenariusz z III PD. **Przeszukajcie (2)** talię Zdolności dwukrotnie i dodajcie te karty do waszych początkowych talii M&M.

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, rzuca 2  i rozpatruje jedną z nich.
- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może korzystać z talii M&M.
- Gdy gracz zajmie Miasto przeciwnika:
 - a) Zwiększa swój przychód o wartość przychodu, którą miał ten przeciwnik.
 - b) Natychmiast zyskuje dodatkowo: 15 , 2  oraz .
- Jeśli gracz pokona innego Bohatera Głównego, zyskuje 10 .
- Gracz, którego Bohater Główny zostanie pokonany przez Bohatera innej frakcji, przegrywa i zostaje wyeliminowany z gry.
- Na polu z Graalem zignorujcie Walkę z Jednostkami Neutralnymi.

- Żaden gracz nie może odwiedzić pola Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 2 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej jeden raz.
- By zdobyć żeton Graala, Bohater gracza musi zużyć 2 PR na polu Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez innego Bohatera, zwycięzca Walki przejmuje żeton Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala podda się podczas Walki, żeton Graala należy położyć na polu, na którym poddał się ten Bohater.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez Jednostki Neutralne, żeton Graala należy położyć na polu, na którym Bohater ten został pokonany.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

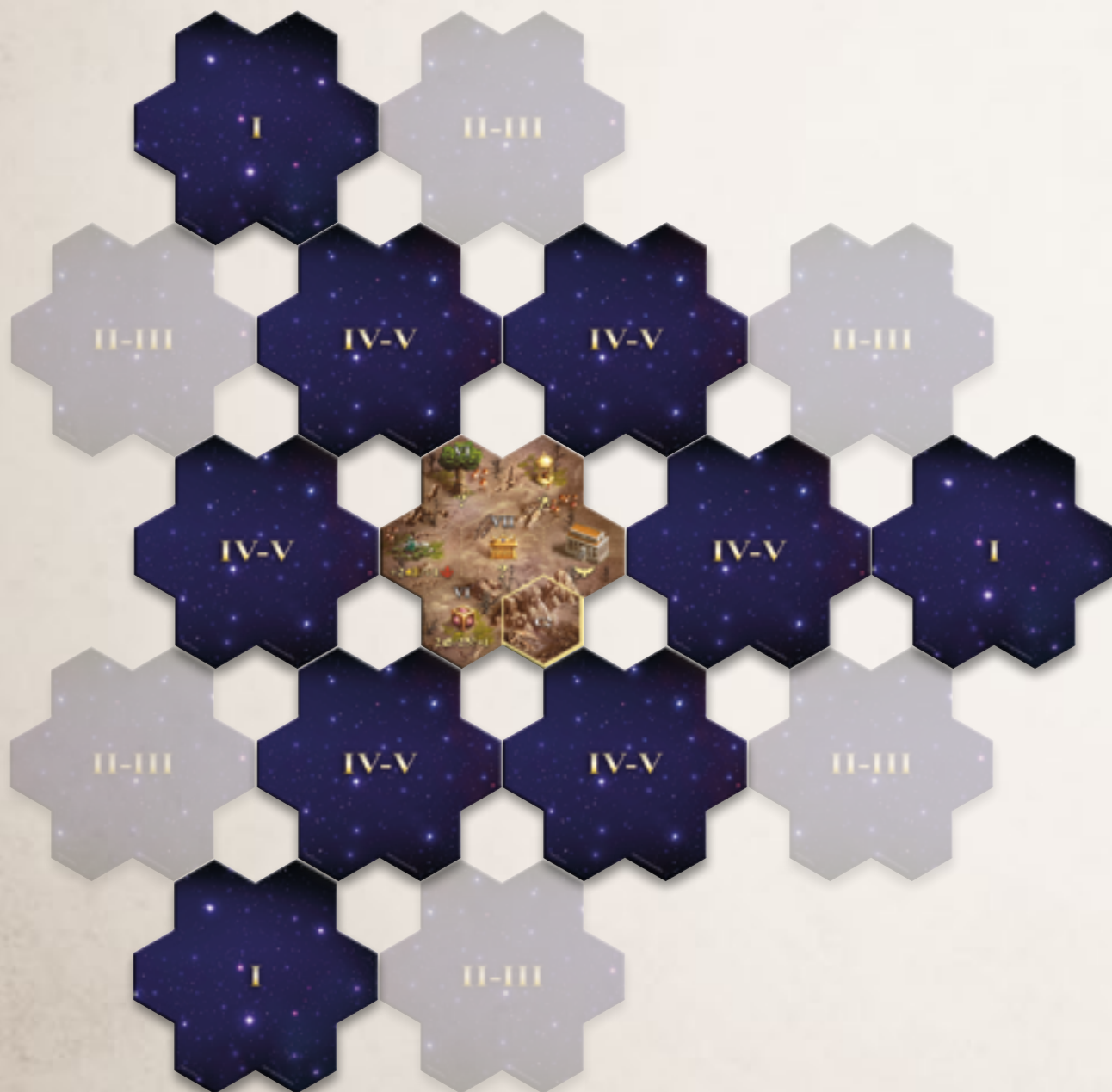
Gra kończy się, gdy tylko jeden gracz pozostanie w grze albo gdy ktoś dotrze z żetonem Graala do swojego Miasta. Ta osoba zwycięża.

TOR RUND

Jeśli do końca 11. rundy nikt nie wygrał ani nikt nie został wyeliminowany, wszyscy przegrywają. Jeśli jedna osoba została wyeliminowana, pozostali gracze dobierają karty do limitu i rozpoczynają ostateczną Walkę o zwycięstwo.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3. i 6. rundy usuńcie wszystkie czarne kostki ze wszystkich lokacji na Mapie.





TRYB KOOPERACYJNY

Poniżej znajdziecie dwa przeznaczone dla 2-3 osób scenariusze kooperacyjne.

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

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

W przypadku scenariuszy kooperacyjnych warunki zwycięstwa mogą obejmować:

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

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





TRYB KOOPERACYJNY

CZEMPIONI GELEI

Na ciebie i twoich sojuszników napadła armia z innego świata. Nadszedł czas, aby im się zrewanżować. Zbierz swoje wojska i zawrzyj tymczasowe sojusze, by zgromadzić zasoby i ocalić królestwo!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV–V), 2 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Smoczej Utopii
- 4 × kafelek Daleki (II–III) – każdy gracz otrzymuje po 2 kafelki Dalekie i umieszcza je zakryte obok swojej planszетки Bohatera do wykorzystania podczas rozgrywki

Scenariusz 3-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Smoczej Utopii
- 6 × kafelek Daleki (II–III) – każdy gracz otrzymuje po 2 kafelki Dalekie i umieszcza je zakryte obok swojej planszетки Bohatera do wykorzystania podczas rozgrywki

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

15

3

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, rzuca 2 i rozpatruje jedną z nich.
- Żaden Bohater nie może wejść na pole ze Smoczą Utopią, póki jego frakcja nie odwiedzi co najmniej 2 Obelisków w rozgrywce 2-osobowej albo co najmniej 3 w rozgrywce 3-osobowej.
- Każdy gracz umieszcza kostkę swojej frakcji na polu Smoczej Utopii za pierwszym razem, gdy odwiedza tę lokację.
- Dodatkowo gracze nie mogą:
 - a) Atakować Bohaterów.
 - b) Zajmować Kopalń ani Osad, które już są pod czyjąś kontrolą.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Jeśli na polu ze Smoczą Utopią znajdują się kostki każdej frakcji, gra kończy się zwycięstwem graczy.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 4. i 8. rundy usuńcie czarne kostki ze wszystkich Młynów Wodnych i Wiatraków na Mapie.

TOR RUND

Jeśli do końca 11. rundy na polu ze Smoczą Utopią nie znajdują się kostki wszystkich frakcji, gracze ponoszą porażkę.



**SCENARIUSZ
3-OSOBOWY**

SCENARIUSZ
2-OSOBYWY





TRYB KOOPERACYJNY

PRZEKŁĘTE ZADANIE

Głęboko pod powierzchnią czają się potwory, jakich jeszcze nikt nie widział. Krąży plotka, iż potwory te przygotowują się do wyjścia z głębin, aby upomnieć się o świat na powierzchni. Ruszajcie pokonać diabelskie armie, nim staną się zbyt liczne. Być może tylko wy jesteście w stanie uratować świat!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2-3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Zależnie od wybranego poziomu trudności scenariusz rozgrywany jest w:

- **Łatwy:** 8 rundach
- **Normalny:** 10 rundach
- **Trudny:** 12 rundach
- **Nieemożliwy:** 14 rundach

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

Scenariusz 2-osobowy:

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV-V), 2 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI-VII) z polem Smoczej Utopii
- 2 × kafelek Daleki (II-III) – każdy gracz otrzymuje po 1 kafelek Dalekim i umieszcza go zakrytego obok swojej planszетки Bohatera do wykorzystania w trakcie rozgrywki

Scenariusz 3-osobowy:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV-V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk

- 1 × kafelek Centralny (VI-VII) z polem Smoczej Utopii
- 3 × kafelek Daleki (II-III) – każdy gracz otrzymuje po 1 kafelek Dalekim i umieszcza go zakrytego obok swojej planszетки Bohatera do wykorzystania w trakcie rozgrywki

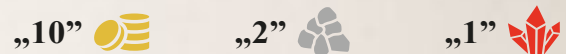
ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:



POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:



BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wznesione są następujące Budynki:

- Siedlisko
- Siedlisko
- Cytadela

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- Garstka jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:



- Zależnie od wybranego poziomu trudności losowo dobierzcie wskazaną liczbę kart Jednostek Neutralnych z odpowiednich talii, by stworzyć osobną talię Jednostek Neutralnych Smoczej Utopii:

- a) Łatwy: 5 × , 5 × , 3 × , 1 ×
- b) Normalny: 4 × , 5 × , 3 × , 2 ×



- c) Trudny: 2 × , 5 × , 5 × , 3 × 
d) Niemożliwy: 1 × , 5 × , 7 × , 4 × 

Potasujecie nowo powstałą talię. Za każdym razem, gdy Bohater odwiedza Smoczą Utopię, dobiera 5 kart z talii Smoczej Utopii, zamiast dobierać je z poszczególnych talii Jednostek Neutralnych. Następnie umieszcza dobrane jednostki na planszy Walki (str. 29 *Księgi Zasad* – Przygotowanie Walki z Jednostkami Neutralnymi) i próbuje je pokonać. Wszystkie Jednostki Neutralne pokonane podczas Walki w Smoczej Utopii wracają na stosy kart odrzuconych konkretnych talii Jednostek Neutralnych. Karty Jednostek Neutralnych, które przetrwały Walkę w Smoczej Utopii, należy wtasować z powrotem do talii Smoczej Utopii. Jeśli w talii Smoczej Utopii znajduje się mniej niż 5 kart, Bohater walczy z tyłoma Jednostkami Neutralnymi, ile zostało w talii.

- Wydłużenie Walki z Błękitnymi jednostkami o jedną rundę kosztuje 1 PR, tak jak w przypadku jednostek pozostałych poziomów.
- Za każdym razem, gdy Bohater odwiedza Obelisk, rzuca 1  oraz 1  i rozpatruje wybrany wynik.
- Bohaterowie danej frakcji nie mogą wejść na pole ze Smoczą Utopią, dopóki nie odwiedzą łącznie co najmniej 2 Obelisków w rozgrywce 2-osobowej albo co najmniej 3 w rozgrywce 3-osobowej.
- Dodatkowo gracze nie mogą:
 - a) Atakować Bohaterów.
 - b) Zajmować Kopalń ani Osad, które już są pod czyjąś kontrolą.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Gracze zwyciężają, gdy wszystkie jednostki z talii Smoczej Utopii trafią na stos kart odrzuconych.

TOR RUND

Limit czasu na pokonanie wszystkich Jednostek Neutralnych w Smoczej Utopii zależy od wybranego poziomu trudności scenariusza.

Jeśli graczom nie uda się pokonać Jednostek Neutralnych w Smoczej Utopii w wyznaczonym czasie, przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 4. i 8. rundy usuńcie czarne kostki ze wszystkich Młynów Wodnych i Wiatraków na Mapie.



**SCENARIUSZ
2-OSOBY**



**SCENARIUSZ
3-OSOBY**



Ta seria połączonych tematycznie scenariuszy przeznaczona jest do rozgrywek solowych z przeciwnikiem AI.

Zestaw podstawowy **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** obejmuje kampanię dla frakcji Zamek.

Choć wchodzące w jej skład scenariusze są ze sobą powiązane, każdy ma własne warunki zwycięstwa.

We wszystkich twoim przeciwnikiem będzie Bohater AI.

Opis każdego scenariusza podzielony jest na dwie części:

- mechaniczną, która informuje, jak rozgrywać dany scenariusz;
- fabularną, która obejmuje wybór tekstów do przeczytania w określonych momentach scenariusza.

ZASADY KAMPANII

- W dalszej części *Księgi Misji* Bohaterowie AI będą nazywani Bohaterami Wroga.
- Każdy scenariusz kampanii opowiada historię. Na końcu każdej części fabuły znajdziesz dodatkowe informacje dotyczące zmian w scenariuszu.
- W walce Bohaterowie Wroga posługują się dwiema taliami:
 - a) Talią AI, która powie ci, jakie akcje wykona Bohater Wroga w swojej turze Walki.
 - b) Talią Zaklęć, która zapewni Bohaterowi Wroga zaklęcia do wykorzystania podczas Walki.
- Każdy Bohater Wroga ma własny zestaw kart Jednostek. Miej pod ręką wszystkie opisane w przygotowaniu AI karty Jednostek, by w momencie wywołania Walki z Bohaterem Wroga móc:
 - a) stworzyć Armię Wroga zgodnie z informacjami zawartymi w scenariuszu;

b) umieścić je na planszy Walki (str. 29 *Księgi Zasad* – Przygotowanie Walki z Jednostkami Neutralnymi).

- Stwórz talię AI i talię Zaklęć zgodnie z wytycznymi danego scenariusza. Pamiętaj, by zostawić miejsce na stopy kart odrzuconych.
- Wszystkie wymienione w scenariuszu Umiejętności umieść odkryte obok obu wyżej wymienionych talii.
- Za każdym razem, gdy jednostka Wroga aktywuje się w Walce, dobierz kartę z talii AI i rozpatrz ją.
 - a) Gdy Bohater Wroga rzuca zaklęcie, dobierz i rozpatrz kartę z jego talii Zaklęć.
 - b) Gdy Bohater Wroga używa przypisanej mu Umiejętności, nie odrzucaj karty tej Umiejętności. Wbrew standardowym zasadom Bohater Wroga może użyć Umiejętności ponownie, gdy talia AI każe mu to zrobić.
- Upewnij się, że masz pod ręką wszystkie niezbędne komponenty – będą potrzebne w dalszej, wskazanej w *Księdze Misji*, części fabuły.

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZA

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

„10” 

„0” 

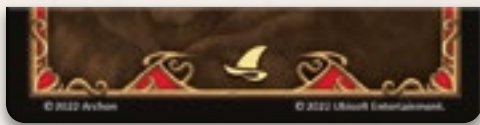
„0” 

Zasady specjalne każdego ze scenariuszy mogą modyfikować te wartości.

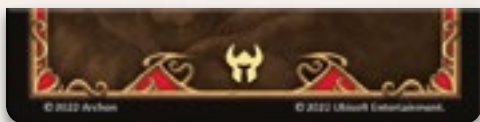
TALIA AI – TYPY KART

W talii AI znajdują się karty trzech typów:

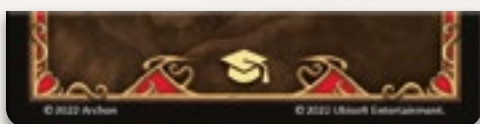
☉ – karty Magii



☪ – karty Mocy



☎ – karty Umiejętności



ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ CZASOWYCH

Każdy scenariusz zawiera szereg wydarzeń czasowych, które łącząc fabułę i mechanikę gry, czynią rozgrywkę bardziej wciągającą.

Zaznacz wszystkie wydarzenia czasowe, umieszczając czarne kostki na wskazanych polach toru Rund.

PO ZAKOŃCZENIU SCENARIUSZA, A PRZED NASTĘPNYM

Ze swojej bieżącej talii M&M wyjmij wszystkie karty Statystyk i kartę Specjalności poziomu I. Odłóż je na bok. Wyjmij z niej też resztę kart Specjalności. Z pozostałych kart wybierz 5 i dołóż do kart odłożonych na bok w pierwszym kroku – to będzie twoja początkowa talia M&M w kolejnym scenariuszu.

Przywróć Poziom Doświadczenia Bohatera do I.



KAMPANIA ZAMKU – NIECH ŻYJE KRÓLOWA

1. POWRÓT DO DOMU

*Nasze lądowanie potwierdziło moje najgorsze obawy.
Po śmierci mojego ojca okoliczne królestwa rzuciły się
sobie do gardeł.*

Pomóż Katarzynie stworzyć przyczółek, z którego
wyruszy wyzwalać Erathię.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 8 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Zamek





Bohater frakcji: Katarzyna

Armia frakcji: Garstka Halabardników, Garstka
Kuszników, Garstka Gryfów

Zasoby początkowe: 15 , 1 

Budynki początkowe: brak

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  **Wzmocnij** Kuszników i Halabardników
-  **3** 
-  **Przeszukaj (3)** talię Artefaktów

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Armia Wroga: Garstka Minotaurów, armia Jednostek
Neutralnych (poziom trudności IV)

Talia Wroga: 6 × karta Mocy

Talia Zaklęć Wroga: brak

Uwagi: Przygotuj kartę Troglodytów do późniejszego
użycia w scenariuszu.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie
z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Lochy (S2)

5 × kafelek Daleki (II–III):

-  5 × dowolna frakcja podstawowa (wybierz z:
F1–F9)

1 × kafelek Bliski (IV–V):






-  1 × Zamek – użyj kafełka Bliskiego z zieloną
trawą i Obeliskiem (N3)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę jednego z Bohaterów Lochów na
kafelku Początkowym Lochów. Umieść figurkę swojego
Bohatera na kafełku Mapy wysuniętym najbardziej na
lewo (zgodnie z przedstawionym układem). Ten kafelek
jest już odkryty. Upewnij się, że puste pole na kafełku z
twoim Bohaterem znajduje się po lewej stronie kafełka,
czyli jest polem wysuniętym najbardziej na lewo.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Zamku obowiązują
następujące zasady:

-  Usytuowany po prawej stronie kafełek
Początkowy (I) Lochów jest już odkryty.
-  Gdy twój Bohater awansuje na IV poziom,
nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
-  Nie możesz wznosić żadnych Budynków
Miasta, ale:
 - Możesz **Rekrutować** jednostki  i 
bez posiadania wymaganych Budynków
Miasta. Nie możesz Rekrutować jednostek
Złotych.
 - Możesz **Wzmacniać** swoje jednostki bez
posiadania wymaganych Budynków.

- Każda runda jest rundą Zasobów, ale twój przychód pochodzi tylko z Kopalń i Osad.
- Odwiedzenie Obelisku aktywuje wydarzenie specjalne opisane w części fabularnej scenariusza.
- Bohater Wroga nie porusza się po mapie, tylko czeka.
- Nie przegrywasz scenariusza, jeśli nie kontrolujesz Miasta.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Dotrzyj do Miasta na kafelku Lochów, pokonaj okupującą je frakcję Lochów i uwolnij Riona.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
- Nie zdołasz zająć wskazanego Miasta do końca 8. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Gorzkie powitanie”.

8. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie pokonasz frakcji Lochów – wszystko stracone! Przegrywasz!

Gdy zostanie odkryty drugi kafelek Daleki (II-III):

- Przeczytaj fragment „Dwie drogi”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Złe wieści przychodzą parami”.



OPOWIEŚĆ

GORZKIE POWITANIE

Sztorm zawładnął brzegiem. Targał nim z furją, jakby wyładowywał wściekłość za to, czego zmuszony był doświadczyć. Jakby mścił się za wszystkie martwe ciała szarpane falami.

Katarzyna odwróciła wzrok, by stawić czoła innej burzy. Omiotła spojrzeniem raporty leżące na stole w jej namiocie.

Są po drugiej stronie oceanu...

...Wieża Łuczników na północnym wschodzie od Plinth wpadła w ręce troglodytów...

...żadnych okrętów na horyzoncie...

...widzieliśmy mieszkańców podziemi i diabły...

Bez żadnego ostrzeżenia, nocą okazało się, że jesteśmy otoczeni...

Powiedzieć, że sytuacja jest kiepska, to jak określić troglodyci oddech jako nieco nieświeży. Najpierw śmierć króla Nicolasa Gryphonhearta, a teraz cały ten chaos... Nie. Erathia nie może się poddać. Królestwo jej ojca nie może upaść!

Chwyciła za pióro i skreśliła pierwsze słowa listu do dowódców.

Rozbiliśmy obóz u podnóża zniszczonego zamku. Informacje, które posiadamy, są niepewne i bardzo skromne. Okoliczni chłopcy puciekali ze swoich wiosek, a większość wieści uzyskanych od odnalezionych niedobitków zamkowego garnizonu przeczy sama sobie.

Katarzyna ponownie zerknęła na ostatni raport. Jej dłoń zamarła. Dowódcy rozproszyli się po całym regionie. Niegdyś bronili go najwięksi bohaterowie Erathii, lecz dziś wszelki słuch po nich zaginął. Jakby zapadli się pod ziemię. Ludzie są przerażeni i nic w tym dziwnego. Szczególnie biorąc pod uwagę plotki oraz niepokojące relacje ocalałych... martwy minotaur i skamieniała głowa wśród zwęglonych ruin...

...dowody wskazywałyby na inwazję sił nighońskich – zapisała po krótkiej przerwie. – Zbierzcie, ilu ludzi się da i postarajcie się szybko ich wyszkolić. Zniszczcie wszystkie napotkane siły wroga.

Z oddali słyszała urywki prowadzonych półgłosem rozmów żołnierzy:

– ...słyszałeś najświeższe wieści ze Steadwick?
...czy to prawda, że ponad połowa Erathii została podbita?
...a co z Tatalią? ...mam kuzyna, który szkolił się na pikiniera w Strażnicy na północ od Caryatid. ...módl się, żeby przeżył inwazję.

Każda kolejna kampania przypominała jej o dwóch rzeczach. Jak okropnie cienkie są ściany namiotów polowych. I jak wątłe jest morale wojsk.

Spodziewajcie się najgorszego. Musimy założyć, iż królestwo znajduje się w stanie wojny – dopisała zdecydowanym ruchem, niemal łamiąc pióro na ostatniej kropce.

Gdy odkryjesz drugi kafelek Daleki (II–III), przeczytaj fragment „Dwie drogi”.

DWIE DROGI

Docierasz do rozstai dwóch dróg. Między nimi w oddali wznosi się majestatyczne pasmo górskie. Pierwsza ścieżka prowadzi utwardzonym gościńcem między drzewami i łąkami, druga zaś to stromy szlak po zboczu góry – ledwo co ją widać spod hałd białego puchu. Jednak śnieg to nie jedyne co połyskuje w świetle dnia wzdłuż tej ścieżki...

Wybierz swój los:

- **Ścieżka między łąkami – przeczytaj fragment „Droga przez trawy”.**
- **Szlak zasypany puchem – przeczytaj fragment „Droga przez śniegi”.**

DROGA PRZEZ TRAWY

Ruszasz między łąki. Gościńiec jest szeroki, więc twoje oddziały mogą poruszać się swobodnie, ciesząc się ciepłem promieni słonecznych i ptasimi trelami. A przynajmniej powinny móc. Okolica jest jednak niepokojąco cicha. Pasma gryzącego dymu snującego się z widocznych w oddali wiosek przenikają okolicę mdlącą wonią śmierci. Spinając konia, ruszasz naprzód.

Odkryty kafelek Daleki (II–III) oraz następny, połączony z nim nieodkryty kafelek są teraz uważane za „Drogę przez trawy”, a pozostałe 2 nieodkryte kafelki Dalekie (II–III) są teraz „Drogą przez śniegi”.

Jeśli wejdiesz na „Drogę przez śniegi”, przeczytaj fragment „Droga przez śniegi”.

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Wyprawa w głąb”.

DROGA PRZEZ ŚNIEGI

Ta ścieżka do łatwych nie należy. Twoje wojsko nie śmie jechać konno, w obawie, że któryś z wierzchowców mógłby się poślizgnąć. Ale oczy cię nie myliły! Siły wroga ominęły to miejsce i wszystkie skarby skryte w tej bogatej okolicy są do wzięcia!

Odkryty kafelek Daleki (II–III) oraz następny, połączony z nim nieodkryty kafelek są teraz uważane za „Drogę przez śniegi”, a pozostałe 2 nieodkryte kafelki Dalekie (II–III) są teraz „Drogą przez trawy”.

Wszystkie premie z odwiedzanych tu pól zostają podwojone.

Produkcje Kopalń i Osad pozostają bez zmian.

Twój przemierzający Drogę przez śniegi Bohater, ma o 1 punkt Ruchu mniej.

Jeśli wejdiesz na „Drogę przez trawy”, przeczytaj fragment „Droga przez trawy”.

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem, przeczytaj fragment „Wyprawa w głąb”.

WYPRAWA W GŁĄB

Członkowie forpoczty wracają. Klękają przed tobą, po czym jeden zdaje sprawę z tego, co udało im się ustalić.

– Wasza wysokość, niedaleko stąd znaleźliśmy ślady przemarszu dużej armii. Setki odcisniętych w gruncie stóp i łap, to musi być...

– Prowadź! – przerywasz mu w pół zdania.

Podążając ich tropem, docieracie do polany. Na jej środku sterczy samotny Obelisk. Ziemia poznaczona jest mrowiem śladów, jednak wszystkie urywają się w tym miejscu. Czyżby...?

Ostrożnie wyciągasz dłoń w stronę kamienia. Z wyglądu jego powierzchnia wydaje się doskonale twarda i solidna, nie dostrzegasz w niej ani jednego pęknięcia. Ale dotyk mówi ci więcej niż wzrok. Zamiast spocząć na zimnym kamieniu, twoja dłoń przechodzi PRZEZ Obelisk!

– Zwołaj wszystkie oddziały! – krzyczysz do najbliższego żołnierza. – Wchodzimy.

Robisz krok... i znajdujesz się w labiryncie ciemnych, zagmatwanych tuneli, które zdają się ciągnąć w nieskończoność. Po kilku długich godzinach tułania się wąskimi korytarzami wchodzisz w końcu do ogromnej jaskini. Nieliczne pochodnie wypełniają jej wnętrze półmrokiem. Pod upiornymi skupiskami stalaktytów wznosi się zamek Nighonu. Wokół kłębią się hordy potworów – minotaury, troglodycy, jakieś niewielkie

monstra i inne abominacje, których nazw nawet nie pamiętasz.

Wszystkie zebrane w jednym miejscu. Wszystkie czekają.

Dreszcz przebiega ci wzdłuż kręgosłupa, gdy wydajesz swojej armii rozkaz:

– Naprzód!

Umieść swojego Bohatera na pustym polu kafelka Początkowego Lochów.

Umieść po 1 purpurowej kostce na wszystkich pozostałych polach kafelka Początkowego Lochów oprócz pola z Miastem.

Każda purpurowa kostka reprezentuje armię Jednostek Neutralnych. Pozom trudności danego pola jest równy poziomowi twojego Bohatera Głównego. Dodaj Garstkę Troglodytów do każdej Walki, którą stoczysz.

Po pokonaniu danej armii Jednostek Neutralnych zdejmij purpurową kostkę z pola i umieść ją na swojej planszecie Bohatera.

Na pole z Miastem możesz wejść, dopiero gdy na twojej planszecie Bohatera znajdą się co najmniej 2 purpurowe kostki.

Po zajęciu Miasta przeczytaj fragment „Złe wieści przychodzą parami”.

ZŁE WIEŚCI PRZYCHODZĄ PARAMI

Pokonawszy strażników, rozdzielasz swoje oddziały, by obsadziły mury i przeszukały zamek. Intuicja podpowiada ci, że pojmani herosi przetrzymywani są w najgłębszych częściach warowni. Zwołujesz więc kilku ludzi i wiedzioną złowieszczym przeczuciem kierujesz się do lochów. Nie pomyliłaś się. Z ulgą odkrywasz, że bohaterowie wciąż żyją. Wygłodzeni, pokryci bliznami, ranni... ale żyją! Wśród nich odnajdujesz legendarnego medyka polowego erathiańskiej armii – Riona. Okrył się chwałą podczas bitwy z hordami potworów, kiedy to zginął jego dowódca, a on sam, przejąwszy dowodzenie, wodził wroga na manowce, póki nie przybyły posiłki. Umiejętności Riona znów mogą okazać się potrzebne.

Twoje rozmyślenia nad dzisiejszymi wydarzeniami przerywa pojawienie się posłańca.

– Pani! Steadwick... Stolica jest pod okupacją Nighonu!



KAMPANIA ZAMKU – NIECH ŻYJE KRÓLOWA

2. ANIELSCY OBROŃCY

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA




Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Zamek


Bohater frakcji: Wybierz – Katarzyna albo Rion

Armia frakcji: Garstka Halabardników, Garstka Kuszowników, Garstka Gryfów

Zasoby początkowe: 15 , 3 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Weź na rękę kartę Zaklęcia „Błogosławieństwo”
- 10 
- Dodaj do swojej armii Garstkę Kapłanów

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Bohaterowie Wroga: Pierwszy Władca Podziemi,
Drugi Władca Podziemi

Armie Wroga:

- **Armia Pierwszego Władcy Podziemi:**
Grupa Troglodytów, Grupa Złych Oczu,
Garstka Minotaurów, Garstka Mantykor
- **Armia Drugiego Władcy Podziemi:**
Grupa Złych Oczu, Grupa Minotaurów,
Garstka Mantykor, Garstka Czarnych Smoków

Talia Pierwszego Władcy Podziemi: 3 × karta Mocy,
2 × karta Magii

Talia Drugiego Władcy Podziemi: 3 × karta Mocy,
2 × karta Magii

Talia Zakłéc Wroga: 2 × Kamienna Skóra,
2 × Magiczna Strzała

Obaj Władcy Podziemi używają tej samej talii Zakłéc.

Uwagi: Przygotuj kartę Meduz do późniejszego użycia w scenariuszu.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Zamek (S3)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 3 × Zamek (F3, F6, F9)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Lochy (N2, N5)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Bohaterowie Wroga – Pierwszy i Drugi Władca Podziemi – reprezentowani są przez figurki frakcji Lochów. Gdy odkryjesz kafelek Bliski (IV–V), umieść figurkę Bohatera Wroga na polu z Obeliskiem albo z Chatką Czarownicy.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Zamku.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Zamku obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na V poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Bohater Wroga nie porusza się po mapie, tylko czeka.
- Nie możesz zbudować Chwały Erathii, póki nie spełnisz opisanego w scenariuszu warunku specjalnego.
- Pierwszy Bohater Wroga, z którym będziesz walczyć, jest „Pierwszym Władcą Podziemi”, a drugi – „Drugim Władcą Podziemi”.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
- Nie zdołasz pokonać obu Armii Wroga do końca 10. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Prac naprzód”.

10. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie pokonasz obu Armii Wroga – wszystko stracone! Przegrywasz!

Jeśli zostanie odkryty kafelek Mapy z Osadą:

- Przeczytaj fragment „Obrońcy Fair Feather”.

Jeśli zostanie odkryty kafelek z Chatką Czarownicy albo z Obeliskiem:

- Przeczytaj fragment „Podziemna plaga”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Nie ma czasu do stracenia”.



OPOWIEŚĆ

PRAC NAPRZÓD

Gdy uwolnieni więźniowie już się pokrzepili jedzeniem i wodą, podzielili się z tobą informacjami. Sytuacja znacznie przerasta najgorsze oczekiwania. Nighońscy Władcy Podziemi nie tylko są już wszędzie, ale też wygrywają. A na domiar złego, nie działają sami. Wygląda na to, że król Gryphonheart nie zmarł z przyczyn naturalnych, lecz od trucizny dodawanej do jego strawy. Co gorsza, doszło do tego jeszcze na długo przed atakiem Nighonu. Morderstwa musiał dokonać nasłany przez wrogów skrytobójca. Żaden chudopacholek nie byłby w stanie nająć kogoś o takich umiejętnościach. A więc kto? Które królestwo za tym stoi? Deyja? Tatalia? AvLee? Jacy inni wrogowie czają się w cieniach?

W międzyczasie zwiadowcy donieśli, że w okolicy znajduje się kilka wejść do jaskiń. Ani chybi znajdzie się tam kilka ukrytych nighońskich umocnień.

Na północ stąd nasze wojska zabezpieczyły zamek – to będzie dobra baza operacyjna na nadchodzące bitwy.

Musimy zachować czujność. Czas ucieka, nie możemy sobie pozwolić na błędy.

Jeśli odkryjesz kafelek Mapy z Osadą, przeczytaj fragment „Obrońcy Fair Feather”.

Jeśli odkryjesz kafelek z Chatką Czarownicy albo Obeliskiem, przeczytaj fragment „Podziemna plaga”.

OBRONCY FAIR FEATHER

W oddali widzisz lecące z nieba iskry... i gęsty dym wydobywający się z dołu. Fair Feather walczy. Czy wygrywa? Ustępuje pod naporem wroga? To chyba bez znaczenia. Cała okolica roi się od oddziałów nighońskich Władców. W tym momencie to wojna na wyczerpanie. Osada jest otoczona, ale walczy! Choć trochę to dziwne... Zwykli mieszkańcy nie powinni być w stanie odeprzeć tych potwornych najazdów.

Iskry na niebie przykuwają twoją uwagę. Każesz porucznikowi przynieść lunetę. Jedno spojrzenie sprawia, że i w twoim sercu rozpala się iskra nadziei.

– Ha! To nie są nighońskie wynaturzenia! – wołasz z błyskiem w oku.

Anioły. Były już wcześniej widywane w Erathii. Podczas najazdu demonów niektóre raporty mówiły o skrzydlatych stworzeniach masakrujących samodzielnie duże oddziały sił wroga. No cóż... albo anioły powróciły... albo nigdy nas nie opuściły. Nie wiemy, jak długo Fair Feather będzie w stanie opierać się

wrogom, ale jeżeli miasto upadnie, stracimy potencjalnego sprzymierzeńca.

Gdy na polu z tą Osadą dojdzie do Walki z armią Jednostek Neutralnych, dodaj do niej Grupę Meduz. Jeśli zajmiesz Osadę, zignoruj standardową premię i zamiast tego wybuduj za darmo Chwałę Erathii.

Jeśli odkryjesz kafelek z Chatką Czarownicy albo Obeliskiem, przeczytaj fragment „Podziemna plaga”.

PODZIEMNA PLAGA

Twoi zwiadowcy potwierdzają, że – tak jak poprzednio – siły Nighonu kryją się w pobliskich pieczarach.

– Potworna plaga! Pełza pod ziemią jak jakieś plugastwo! – komentujesz z obrzydzeniem doniesienia posłańca. – Przepędzimy ich z tych parszywych tuneli.

Dziękujesz zwiadowcom i odprawiasz ich, by przekazali te wieści pozostałym dowódcom. Po chwili również opuszczasz namiot i wybierasz się na obchód wokół obozu. Dogłądanie szykujących się do kolejnej bitwy wojsk poprawia ci humor.

Wkrótce te ziemie znów będą wolne. Wkrótce.

Gdy ukończysz scenariusz, przeczytaj fragment „Nie ma czasu do stracenia”.

NIE MA CZASU DO STRACENIA

Zwęglone szczątki nighońskich potworów leżą u twych stóp, wzbogacając stęchłe powietrze podziemi o jeszcze obrzydliwsze aromaty. Twoje oddziały zajęte są oczyszczaniem terenu i przygotowaniem tymczasowego obozu. Masz wreszcie chwilę posłuchać własnych myśli. Na ten moment wszystko idzie zgodnie z twoimi planami. Niemniej król Gryphonheart zawsze powtarzał, żeby nie tracić czujności. I nie zamierzasz.

Pierwszym krokiem w walce o oswobodzenie Erathii jest wyzwolenie Steadwick spod nighońskiej okupacji. Nie będzie to łatwe zadanie, zwłaszcza że Władcy Podziemi zablokowali górskie przełęcze prowadzące do doliny Steadwick.

KAMPANIA ZAMKU – NIECH ŻYJE KRÓLOWA



3. BITWA O STEADWICK

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Zamek

Bohater frakcji: Wybierz – Katarzyna albo Rion

Armia Frakcji: Garstka Halabardników, Garstka Kuszowników, Garstka Gryfów, Garstka Kapłanów

Zasoby początkowe: 15 , 3 , 1 ,
dodatkowo +2 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko ,
Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:



-  Weź na rękę kartę Zaklęcia „Błogosławieństwo”
-  10 
-  Przeszukaj (3) talię Artefaktów

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Bohaterowie Wroga: Szarżujący Bohaterowie, Armia Steadwick

Armie Wroga:

-  **Szarżujący Bohaterowie:** Grupa Złych Oczu, Garstka Minotaurów, Garstka Mantykor
-  **Armia Steadwick:** Grupa Meduz, Grupa Minotaurów, Grupa Mantykor, Grupa Czarnych Smoków

Talia Szarżujących Bohaterów: 3 × kara Mocy,
1 × karta Magii

Talia Armii Steadwick: 3 × karta Mocy, 2 × karta Umiejętności, 2 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga: 2 × Kamienna Skóra,
2 × Spowolnienie

Obaj Bohaterowie Wroga (Szarżujący Bohaterowie) korzystają z tej samej talii AI, a wszystkie Armie Wroga korzystają z tej samej talii Zaklęć. Po Walce przetasuj obie talie.

Umiejętność: karta Zdolności „Płatnerz”



PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:


1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Zamek (S3)


4 × kafelek Daleki (II–III):

-  1 × Zamek (wybierz z: F3, F6, F9)
-  3 × Nekropolia (F1, F4, F7)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

-  2 × Lochy (N2, N5)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

-  1 × kafelek Centralny ze Smoczą Utopią (C2)





ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW


Obaj Bohaterowie Wroga (Szarżujący Bohaterowie) reprezentowani są przez figurki frakcji Lochów i będą się pojawiać na zablokowanych polach kafelków Dalekich wskutek wydarzeń czasowych.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Zamku.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Zamku obowiązują następujące zasady:

-  Twój Bohater Główny zaczyna z II PD.
-  Odwiedzenie Obelisku zapewnia ci 2 .
-  Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.

- Jeśli Bohater Wroga znajduje się na zablokowanym polu, możesz na nie wejść.
- Gdy pokonasz Armię Szarżującego Bohatera, zyskujesz 2 .
- Na polu ze Smoczą Utopią twój Bohater walczy z Armią Steadwick.

UWAGA: W odróżnieniu od wcześniejszych scenariuszy w tym Bohaterowie Wroga poruszają się po Mapie zgodnie ze standardowymi zasadami (str. 33 *Księgi Zasad* – Ruch AI).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj Armię Wroga na polu Smoczej Utopii (nie musisz pokonywać Armii Szarżujących Bohaterów).

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Stracisz kontrolę nad Miastem swojej frakcji.
- Nie zdołasz pokonać Armii Wroga na polu ze Smoczą Utopią do końca 13. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Kto mieczem wojuje...”.

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Ciemne chmury z północy”.
- Umieść figurkę pierwszego Szarżującego Bohatera na zablokowanym polu wysuniętym najbardziej na prawo.

8. runda:

- Jeśli Armia pierwszego Szarżującego Bohatera została pokonana, umieść figurkę drugiego Szarżującego Bohatera na zablokowanym polu wysuniętym najbardziej na prawo.

13. runda:

- Jeśli nie spełnisz warunku zwycięstwa do końca tej rundy – wszystko stracone! Przegrywasz!

Jeśli zostanie odkryty kafelek Mapy z Osadą:

- Przeczytaj fragment „Więźniowie”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Wyzwolenie”.



OPOWIEŚĆ

KTO MIECZEM WOJUJE...

Brzeg był cichy. Ani jedna fala, ani jedna zmarszczka nie zakłócały gładkiej powierzchni wody. W sumie nic dziwnego, w końcu to tylko małe jezioro w głębi łądu. Niczym lustro, niezmacona tafla odzwierciedlała spokój i zimną determinację Katarzyny, a przynajmniej tak pomyślała. Odwróciła się, a jej wzrok przemknął z malowniczego krajobrazu na zebranych w namiocie generałów.

Wstępne raporty wywiadu wskazują na to, że siły Nighonu okopały się w dolinie Steadwick. Skoro odcięli dostęp łądem, zaopatrzenie muszą otrzymywać podziemnymi tunelami. W innym wypadku już dawno zdechliby z głodu.

– Dobre wiadomości są takie – zaczął jeden z generałów – że mamy wsparcie Brakady oraz, jeśli tylko uda nam się tam dotrzeć, otrzymamy także pomoc od AvLee. Nie ustąpimy, póki nie wyzwolimy Steadwick! – wykrzyknął, unosząc pięść w górę. Zawtórowały mu entuzjastyczne wiwaty pozostałych zgromadzonych.

„Chyba że to któreś z tych królestw otruło mego ojca” – przemknęło przez myśl Katarzynie.

– Tak czy inaczej musimy znaleźć jakąś drogę przez góry.

– Założmy, że Władcy Podziemi zaopatrują Steadwick poprzez podziemne tunele – zaczęła spokojnie Królowa. – Te tunele musiałyby się rozciągać pod całą krainą, prawda?

– To by się zgadzało, wasza wysokość.

Na ustach Królowej Enroth pojawił się zimny uśmiech. Jak mawiał jej świętej pamięci ojciec: szukaj słabych punktów i tam atakuj. Wkrótce Nighon posmakuje własnego lekarstwa...

Jeśli odkryjesz kafelek Mapy z Osadą, przeczytaj fragment „Więźniowie”.

Na początku 5. rundy przeczytaj fragment „Ciemne chmury z północy”.

CIEMNE CHMURY Z PÓŁNOCY

Posłaniec na wycieńczonym koniu dogonił twoje oddziały. Gdy już udało mu się złapać oddech, przekazał ci okropne wieści. Skrytymi pośród rzek i gór jaskiniami nadciągają siły wroga. Kto wie, dokąd jeszcze mogą dotrzeć tymi podziemnymi przejściami?

Czy przyspieszysz marsz na twierdzę wroga, wykorzystując wszelkie zasoby, aby wesprzeć swe wojska?

A może wzmocnisz swoje miasto i odłożysz dość złota, by móc bronić go swoją armią?

WIĘŹNIOWIE

Wojna obróciła ten region w zgliszcza i popiół. Horyzont, jak okiem sięgnąć, pełen jest spalonych wiosek, gryzącej woni drzewnego dymu i mdlącego odoru palonych ciał. Od czasu do czasu twoi żołnierze donoszą o dochodzących z borów odgłosach – płaczu, zawodzeniu, a nawet krzykach. Może wydają je złężnieni ludzie chowający się po lasach, a może dzikie potwory, które oderwały się od nighońskiej armii...



Nieliczni świadkowie twierdzą, że generał Kendal został schwytany podczas walki i krąży pogłoski, iż jest przetrzymywany w więzieniu na północnym zachodzie. Niedaleko stąd.

– Rozsądnie byłoby spróbować go odbić. To błyskotliwy dowódca – podsuwa jeden z doradców.

Jakby to nie było oczywiste. Pytanie, czy wciąż żyje... I czy nie ma z nim jeszcze kogoś. Widząc ich poczynania, byłoby naiwne oczekiwać, że Nighon wie, co to litość. Ale przy odrobinie szczęścia... Cóż... szczęście to istotny czynnik na wojnie.

Poziom trudności pola z Osadą jest każdorazowo równy poziomowi twojego Bohatera. Do armii z tego pola dodaj Garstkę Meduz.

Jeśli zajmiesz osadę, zapewni ci ona następujące korzyści:

- **Rekrutujesz za darmo Bohatera Pomocniczego** albo zyskujesz 10 .
- **Zyskujesz żeton**  **albo Przeszukujesz (2)** talię Artefaktów.

Gdy ukończysz scenariusz, przeczytaj fragment „Wyzwolenie”.

WYZWOLENIE

Po pokonaniu oddziałów wewnątrz zamku wydajesz rozkaz wszystkim oddziałom mogącym razić wroga na odległość, by zajęły pozycje na zewnętrznych murach warowni. Atak z wnętrza zamkowych lochów zapewnia ci wyjątkowe możliwości strategiczne.

– Przygotować się! – rozkazujesz. – Trzy. Dwa. Jeden. Strzelać!

Grad bełtów i zaklęć spada z nieba na niczego niespodziewające się monstra. Spustoszenie uczynione pierwszą salwą przechodzi twoje najśmielsze oczekiwania. Potem nastaje chaos. Bez dowódców, którzy byli wewnątrz zamku, nighońska armia rozpierzcha się w nieładzie. Żołnierze wroga panicznie próbują wyrwać się z matni. Na ich nieszczęście twoi sojusznicy już na nich czekają.

Kierujesz swoją uwagę na główny plac zamkowy, gdzie twoje wojska spędzają pozostałych przy życiu Władców Podziemi. Udajesz się na środkową część muru i czekasz, aż twoje oddziały się uspokoją. Gdy zapada cisza, zwracasz się do nich:

– Umocniliśmy nasze pozycje w Erathii, ale kraj jest niemal doszczętnie zrujnowany. Zaczęliśmy od oswobodzenia stolicy, Steadwick, i nie zatrzymamy się, dopóki ostatni najeźdźca nie opuści naszych granic! – krzyczysz ile sił w płucach.

– Erathia nie upadnie nigdy!





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Korekta wersji angielskiej: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

Projekt graficzny i redakcja techniczna: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Projekt pudełka i okładek książek: Iana Vengerova

Ilustracje: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

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

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

Dyrektor naczelny: Michał Pawlaczyk

Kierownik studia: Jarosław Ewertowski

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

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

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

Testy gry i konsultacje:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona „Ivicia” Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek „KIRA” Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki,

Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol „Hadesto” Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz „Student” Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi 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. ©2022 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. ©2022 Ubisoft Entertainment.



Tabela cen



Transakcja	...żeby kupić 	...żeby kupić 	...żeby kupić 
Sprzedaję  ...	–	6 za 1	2 za 1
Sprzedaję  ...	1 za 3	–	1 za 2
Sprzedaję  ...	1 za 1	3 za 1	–



Tabela Trudności Pola

Poziom trudności	Łatwy	Normalny	Trudny	Nieemożliwy
Level I	1× 	1× 	2× 	3× 
Level II	2× 	2× 	3× 	2×  , 1× 
Level III	1×  , 1× 	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 
Level IV	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 	2×  , 1× 
Level V	2×  , 1×  , 1× 	1×  , 2×  , 1× 	2×  , 2× 	1×  , 3× 
Level VI	2×  , 2×  , 1× 	1×  , 2×  , 2× 	2×  , 3× 	1×  , 4× 
Level VII	1× 	2× 	2×  , 1× 	2×  , 2× 

Premia Początkowa:


Łatwy: 2  albo 2 


Trudny: 1  albo dobierz 1 Słaby 


Normalny: 2  → 1 albo Przeszukaj (2) 


Nieemożliwy: brak

Legenda

 – jednostka z talii Brązowej

 – jednostka z talii Srebrnej

 – jednostka z talii Złotej

 – jednostka z talii Błękitnej