

A detailed fantasy illustration of a Pegasus, a mythical winged horse, rearing up in a lush, green landscape. The Pegasus is covered in intricate, scale-like armor. A female rider with long blonde hair and a blue feathered headpiece sits atop the creature, holding a long, dark staff. The background features rolling green hills, a large tree on the left, and distant mountains under a bright sky. The overall style is highly detailed and colorful.

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

BASTION

KSIĘGA MISJI

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia... a dla niektórych nigdy się nie kończy.

Dotyczy to nawet miłujących pokój elfów i krasnoludów z AvLee. Nadszedł czas, by przejąć kontrolę nad starożytnymi mocami natury i pokazać całemu Antagarichowi, kto naprawdę rządzi tą krainą. Wyrusz w podróż wraz z Gem oraz Gelu i odkryj złowieszcze tajemnice kryjące się za serią morderstw.

W tym rozszerzeniu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** znajdziecie garść nowości, w tym karty Machin Wojennych, dodatkową frakcję, nowe scenariusze, kampanię Bastionu, a także kilka opcjonalnych zasad pozwalających wam zmodyfikować rozgrywkę z zestawu podstawowego.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2	c) Wyzwanie	5
2. Nowe elementy gry	3	4. Tryb starcia	7
a) Efekt Długotrwały	3	a) Krasnoludzkie złoto	7
b) Lokacje na Mapie	3, 25	5. Kampania Bastionu	10
c) Machiny Wojenne	3	a) 1: Poszukiwanie zabójcy	10
3. Tryb sojuszu	4	b) 2: Wieczysty spokój	15
a) Dodatkowe zasady	4	c) 3: Mściciele	19
b) Zakończenie scenariusza	4	6. Twórcy	27

KOMPONENTY

7 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 3 kafelki Dalekie
- 2 kafelki Bliskie
- 1 kafelek Centralny

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

2 figurki Bohaterów

7 figurek Jednostek

1 planszетка Bohatera (dwustronna)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

2 karty Jednostek Neutralnych

3 karty Astrologowie Ogłaszają

8 kart Artefaktów

20 kart Zaklęć

4 karty Zdolności

6 kart Specjalności

12 kart Machin Wojennych



7 kart Statystyk

- 1 karta Ataku
- 3 karty Obrony
- 1 karta Mocy
- 2 karty Wiedzy



9 żetonów Złota

- 3 × 1 
- 3 × 3 
- 3 × 10 

6 żetonów Budulców

- 3 × 1 
- 3 × 3 

4 żetony Kosztowności

- 3 × 1 
- 1 × 3 

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

1 żeton Morale

30 akrylowych kostek

- 10 czarnych
- 20 zielonych



NOWE ELEMENTY GRY

EFEKT DŁUGOTRWAŁY

Karty z efektem Długotrwałym ∞ zapewniają premię albo mają warunek, który musi zostać spełniony. Gdy zagrywasz kartę z tym efektem, umieszczasz ją przed sobą. Pozostanie ona tam do czasu, aż ją odrzucisz albo zamienisz na inną kartę ∞. Dany Bohater może mieć zagraną tylko jedną taką kartę naraz.


UWAGA: Po zagranie karty ∞ nadal możesz korzystać z jej efektu Podstawowego i Mistrzowskiego. Pamiętaj jednak, że efekty te nie kumulują się – gdy używasz efektu Mistrzowskiego, nie rozpatrujesz efektu Podstawowego.



LOKACJE NA MAPIE

W rozszerzeniu Bastion znajdziecie zestaw dodatkowych kafelków Mapy z nowymi lokalacjami do odkrycia. Szczegółowe informacje na ich temat podano na stronie 25.

MACHINY WOJENNE

Są to nowego rodzaju karty, które możecie zdobywać w Fabryce Machin Wojennych lub w Punkcie Handlowym. Jeśli zdecydujesz się na zakup Machiny Wojennej w Punkcie Handlowym, nie możesz korzystać z żadnych innych akcji Punktu Handlowego podczas tej wizyty, a za wybraną Maszynę musisz zapłacić o 3  więcej niż w Fabryce Machin Wojennych. Umieść talię Machin Wojennych w zasięgu wszystkich graczy.



karta Machiny Wojennej

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



TRYB SOJUSZU

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

DODATKOWE ZASADY

W tym trybie obowiązują następujące dodatkowe zasady:

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

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

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





Król ogłosił wszem i wobec, że umiera. Wiedząc, że pożyje już tylko kilka miesięcy, wyznaczył zadanie. Jego następcą zostanie ten, kto jako pierwszy w ciągu najbliższych sześciu miesięcy wybuduje Sanktuarium Graala w stolicy Osha. Rękawica została rzucona – podejmij ją!

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11–14 rundach.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 8 × kafelek Bliski (IV–V), 4 z nich muszą zawierać Obelisk
- 2 × kafelek Centralny (VI–VII), 1 z nich musi zawierać Graala
- 8 × kafelek Daleki (II–III) — każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

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

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

16

4

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 2 Grupy jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

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.
- Sojusz nie może odwiedzać pola z żetonem Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 4 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej 1 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.
- Żeton Graala zwiększa przychód danego gracza o 5 .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, jeden z Bohaterów sojuszu musi zdobyć żeton Graala i dotrzeć z nim do Miasta swojej frakcji.

TOR RUND

Jeśli do końca 11. rundy żeton Graala nie zostanie przez nikogo zdobyty co najmniej raz, gra kończy się i wszyscy gracze przegrywają.

Jeśli Graal został zdobyty, gracze mają więcej czasu – do końca 14. rundy – by dotrzeć z nim do Miasta swojej frakcji. Jeśli nikomu nie uda się tego dokonać, wszyscy gracze przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 4. i 9. rundy usuńcie wszystkie czarne kostki ze wszystkich lokacji na Mapie.





TRYB STARCIA

KRASNOLUDZKIE ZŁOTO

W okolicy rozpętała się gorączka krasnoludzkiego złota wywołana wielkim szczęściem Invisa Smythersa (znanego krasnoludzkiego górnika), który odnalazł żyłę wartą 75 000 sztuk tego cennego kruszcu. Miejscowi władcy organizują wyprawy poszukiwawcze.

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2–3 osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 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), wszystkie muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Graala
- 4 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

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 Graala
- 6 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

UWAGA: W rozgrywce 3-osobowej przed rozłożeniem kafelków Bliskich rozdzielcie je na dwa stosy (z Obeliskiem i bez niego). Układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.




ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

15  3  1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”  „2”  „0” 


BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:




- 1 Grupę  jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA


Przed rozpoczęciem scenariusza:




- W tym scenariuszu nie wolno zagrywać kart zapewniających Zasoby. Jeśli wykonując akcję **Przeszukaj (X)**, dobierzesz taką kartę, pokaż ją pozostałym graczom, odrzuć i dobierz w jej miejsce inną kartę.

W trakcie gry:



- Tylko Bohater Główny gracza może zdobyć żeton Graala.
- Żeton Graala natychmiast zapewnia Bohaterowi Głównemu gracza 15  , a dopiero gdy uda mu się dotrzeć z nim do Miasta, natychmiast zwiększa jego przychód o 5 .
- 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.
- Żaden gracz nie może odwiedzić pola z żetonem Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 2 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej 1 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.

UWAGA: Jeśli w puli Zasobów zabraknie żetonów , gracz może umieścić czarną kostkę na żetonie „1” , zaznaczając w ten sposób, że jest to „10” .

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, na koniec rundy gracz musi posiadać co najmniej 75 . Jeśli kilka osób spełnia ten warunek, wygrywa gracz z największą ilością .

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 10. rundy, gra kończy się i wszyscy przegrywają.

WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 2., 4., 6., 8. i 10. rundy usuńcie czarne kostki ze wszystkich Młynów Wodnych i Wiatraków na Mapie.



SCENARIUSZ
2-OSOBY



SCENARIUSZ
3-OSOBY



KAMPANIA BASTIONU – ZEMSTA W CIENIU ŚMIERCI

1. POSZUKIWANIE ZABÓJCY

Kiedy dwaj lordowie AvLee zostają znaleźni martwi, Gem i Gelu wyruszają szukać zemsty i sprawiedliwości. Jednak los sprawia, iż znajdują znacznie więcej, niż się spodziewali. Czy uda im się udaremnić złowrogi spisek na granicach AvLee? Czy zrozumienie makabrycznego odkrycia nie przyszło zbyt późno, by powstrzymać plany nekromantów?

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.


PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Bastion




Bohater frakcji: Gelu

Armia Frakcji: Garstka Centaurów, Garstka Krasnoludów, Garstka Elfów

Zasoby początkowe: 14 , 4 , dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  2
-  4
-  Karta Machiny Wojennej „Wóz z Amunicją”

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Galthran, Aislinn, Armia Miasta

Armie Wroga:

-  **Armia Aislinn:** Grupa Szkieletów, Grupa Zombie, Garstka Liczy,  Rozbójnicy*
-  **Armia Galthrana:** Grupa Wampirów, Grupa Zombie, Grupa Liczy,  Mumie*
-  **Armia Miasta:** Grupa Zombie, Grupa Wampirów, Grupa Rycerzy Grozy, Grupa Liczy, karty Muru i Bramy, Garstka Czarnych Smoków

Talia Galthrana: 4 × karta Mocy

Talia Aislinn: 1 × karta Mocy, 3 × karta Magii

Talia Armii Miasta: 3 × karta Mocy, 2 × karta Umiejętności

Talia Zakłęcz Aislinn: 2 × Przyspieszenie, 1 × Magiczna Strzała

Umiejętność Armii Miasta: karta Machiny Wojennej „Balista”**

*Przed rozpoczęciem scenariusza znajdź tę kartę w odpowiedniej talii Jednostek Neutralnych.

**Trzymaj tę kartę w pobliżu talii Armii Miasta. Jej efekt jest aktywowany, gdy wskaże na to karta Umiejętności, a nie na początku Walki.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:



2 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Nekropolia (S1)
-  1 × Bastion (S4)



2 × kafelek Daleki (II–III):

-  2 × Bastion (wybierz z: F10–F12)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

-  1 × Nekropolia (choose from: N1, N4)
-  2 × Bastion (N7, N8)

Dodatkowo przygotuj do wydarzenia czasowego:

-  1 × kafelek Daleki frakcji Lochów (wybierz losowo z: F2, F5, F8)
-  1 × kafelek Bliski frakcji Lochów (wybierz losowo z: N2, N5)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW


Bohaterowie Wroga reprezentowani są przez figurki frakcji Nekropolii. Pojawiają się na Mapie wskutek wydarzeń czasowych lub wydarzeń specjalnych

opisanych w części fabularnej scenariusza. Możesz dowolnie przypisać figurki do Bohaterów Wroga.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Bastionu.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Bastionu obowiązują następujące zasady:

- 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 Bohatera Wroga, zyskujesz 2 .
- Gdy twój Bohater po raz pierwszy odwiedzi Obelisk, wywołuje wydarzenie specjalne opisane w części fabularnej scenariusza. Później, gdy Bohater po raz pierwszy odwiedzi kolejny Obelisk, rzuć 2 kośćmi Skarbów, wybierz jeden z wyników i rozpatrz go.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj wszystkie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Stracisz kontrolę nad Miastem swojej frakcji.
- Twój Bohater ucieknie z Walki albo zostanie pokonany przez Armię Wroga.
- Nie zdołasz pokonać wszystkich Armii Wroga do końca 11. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Tajemnicza śmierć”.

5. runda:

- Jeśli fragment „Na ratunek Soledare” był już przez ciebie czytany, pomini ten punkt. W innym razie przeczytaj teraz fragment „Ruiny Soledare”.

7. runda:

- Poczynając od tej rundy, poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).
- Przeczytaj fragment „Raz obrana droga”.
- Umieść figurkę Galthrana na zablokowanym polu kafelka Bliskiego Nekropolii. Jeśli ten kafelek nie jest jeszcze odkryty, odkryj go przed umieszczeniem figurki.

11. runda:

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

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Za garść odpowiedzi – masa nowych pytań”.

Kafelki Mapy Bastionu



▲
S4

Kafelki Mapy Nekropolii



**Kafelki Mapy
Lochów**

OPOWIEŚĆ

TAJEMNICZA ŚMIERĆ

To miał być kolejny nudny dzień. Składanie lordowi raportu z tego, co udało się odkryć Leśnej Straży, było równie fascynujące, jak oglądanie wyścigów ślimaków. Los jednak wie, jak zaskoczyć. Dziś to ty miałeś się o tym przekonać.

– Kapitanie Gelu, chwała Starszym! – wykrzyknął na powitanie młody strażnik miejski, gdy tylko dotarłeś do Willowglen. – Stało się coś strasznego... – urwał zdanie, jakby nie był pewien, jak przekazać ci wieści.

– Mów! – warknąłeś zniecierpliwiony. – Nie mam całego dnia!

– Zamordowano lorda Falorela! – pospiesznie przekazał strażnik, po czym wziął głęboki wdech. Instynktownie wiedziałeś, co zaraz powie. – Ale... to nie wszystko...

Opisał wydarzenia ostatnich dni.

Wygląda na to, że lord Falorel został otruty. Nie jest to najdziwniejszy sposób na zabicie szlachcica, ale z pewnością najmniej honorowy. Jednak nie to było najgorsze. Oględziny ciała wykazały, że Falorel wcale nie był elfem! Okazuje się, że w rzeczywistości był to udający elfa wampir!

Wokół gromadzi się coraz więcej strażników, zupełnie jakby wabiły ich straszne wieści. Wbijasz surowe spojrzenie w stół przed sobą. Z zamyślenia wyrывa cię nagłe zamieszanie zwiastujące przybycie posłańca. Gdy słuchasz wieści ze wschodu, sytuacja staje się jeszcze bardziej ponura. Według raportu siły nekromantów opanowały miasto Soledare. Szkielety przechadzają się po ulicach, a mieszkańcy są śmiertelnie przerażeni. Posłaniec błaga cię, byś pospieszył na wschód i odbił miasto z rąk wroga.

Śmierć lorda Falorela i to, że okazał się być wampirem, stawia pod znakiem zapytania twoje dotychczasowe uczynki. Myślisz o wszystkich walkach, które stoczyłeś pod jego dowództwem. Które z nich były faktycznie w imię sprawiedliwości? Czy były to rozkazy lorda Falorela, czy jego nieumarłego sobowtóra? Przed oczami migają ci twarze wszystkich, których niedawno zgładziłeś, a w uszach dźwięczą ich krzyki...

Pewnie nigdy się nie dowiesz, co chciał osiągnąć ten przebiegły oszust. Wiesz tylko, że miał wrogów, którzy w końcu go dopadli. Dzieje się tu coś bardzo dziwnego, więc koniecznie musisz odkryć prawdę. Mimo całej tej mistyfikacji musisz wytropić mordercę – dla dobra AvLee!

Odwróć jeden kafelek Bliski Bastionu – jest już on dla ciebie odkryty.

Masz czas do końca 4. rundy, by odwiedzić pole z Obeliskiem. Jeśli uda ci się tam dotrzeć na czas, przeczytaj fragment „Na ratunek Soledare”. W przeciwnym razie pomiń ten fragment.

NA RATUNEK SOLEDARE

Zbliżasz się do Soledare, odizolowanego miasta na wschód od twoich zwykłych tras patrolowych. Przyglądasz mu się ze swojego punktu obserwacyjnego – wygląda na opuszczone. A przynajmniej wyglądałoby, gdyby nie rojące się wszędzie umarlaki. Sięgasz po lunetę, by lepiej ocenić sytuację. Serce ci przyspiesza. Mieszkańcy nadal walczą! Wciąż jest nadzieja na ocalenie tego miejsca!


Przenosisz wzrok i uwagę na wrogów. Między hordami żywych trupów dostrzegasz bladą postać, która gestami kościstej ręki wskazuje coś nieumarłym istotom. To ona nimi dowodzi...

Nagły upiorny pisk sprawia, że się wzdrzgasz. Z pamięci wtórują mu krzyki twoich ofiar. Krzyki tych, których niesłusznie zabiłeś... będą nawiedzać cię do samej śmierci. Wiesz, że nie zdołasz zwyczajnie o nich zapomnieć. Musisz odpokutować, aby oczyścić swoją duszę, a uwolnienie tego miejsca od nieumarłych potworów będzie dobrym punktem wyjścia. Przywódcy Erathii muszą koniecznie dowiedzieć się o tych wydarzeniach. Boisz się jednak, że nie spodoba im się rola, jaką w nich odegrałeś.

Opuszczasz lunetę i odwracasz się, szukając swoich żołnierzy. Twój bystry wzrok szybko wyłapuje ich daleko w dole, pod wierzchołkiem drzewa, na którym siedzisz. Czekają cierpliwie skryci w krzakach, wyczekująco wypatrując twoich rozkazów. Delikatnym skinieniem głowy dajesz im znać, by atakowali.

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem, staniesz do walki z Armią Aislinn.

Jeśli ją pokonasz, wybierz jedną z opcji:

- Zyskaj 4  i zwiększ przychód o 2 .
- Zyskaj 15  i zwiększ przychód o 5 .

Następnie przeczytaj fragment „Droga naprzód”.

RUINY SOLEDARE

Dziś odwiedził cię niespodziewany gość – jeden z ocalałych z Soledare. Opowiedział ci nie tylko o najeździe nieumarłych, ale też o okropieństwach, których był świadkiem, gdy wraz z rodziną krył się w ruinach. Zrelacjonował ci też heroiczną i wyczerpującą wędrówkę,

którą odbył, nim znalazł twój obóz. Jedyne, co możesz zrobić, to podzielić się z nim odrobiną wody i jedzenia. Pochłania je łapczywie.

– Chociaż Soledare zostało w dużej części zniszczone, z pewnością znajdziesz jakiś sposób, by przywrócić mu dawną świetność... – rozpaczliwie szukając nadziei, wlepia w ciebie swoje jasne oczy.

Ze smutkiem rozważasz jego słowa. Niektórych rzeczy nie da się już zmienić, bez względu na to, jak bardzo tego pragniemy.

Gdy słuchałeś jego opowieści, w pamięci rozbrzmiały ci krzyki niewinnych ofiar zabitych w służbie podstępnego wampira. Wiesz, że będą nawiedzać cię do samej śmierci. Twoja dusza potrzebuje oczyszczającej pokuty, a władcy Erathii – rzetelnych informacji o tej śliskiej sprawie. Nietrudno zgadnąć, że nie spodoba im się rola, jaką w niej odegrałeś.

Zyskujesz 8  i dodatkowe 2  w tej rundzie.

Umieść figurkę Aislinn na polu z Obeliskiem na kafelku Bliskim Bastionu. Jeśli ten kafelek nie jest jeszcze odkryty, odwróć wszystkie zakryte kafelki Bliskie Bastionu, a następnie umieść figurkę. Dodaj do Armii Aislinn Garstkę Wampirów.

Przeczytaj fragment „Droga naprzód”.

DROGA NAPRZÓD

Ocalali z Soledare przekazują ci cenne informacje. Według ich słów w tym regionie rozciąga się gęsta sieć podziemnych tuneli, które łączą brzegi rzeki i dają dostęp do wielu odizolowanych obszarów. Właściwie wykorzystane mogą posłużyć za bazę wypadową dla niespodziewanych, szybkich ataków. To godna rozważenia strategia, tym bardziej że przeciwnik z pewnością będzie czujnie strzegł brzegu rzeki.

Weź dwa kafelki Lochów (przygotowane przed rozpoczęciem scenariusza) i umieść je pomiędzy dwiema częściami Mapy, łącząc kafelek Bliski Nekropolii z kafelkiem Bliskim Bastionu. Możesz je dowolnie obrócić przed umieszczeniem. Kafelki te są już odkryte.

RAZ OBRANA DROGA

Nagle znajdujesz się w lesie. Biegniesz. Coś cię ściga. Tysiące głosów woła twe imię. Rozpoznajesz swoje otoczenie – pamiętasz to miejsce, byłeś tu jeszcze za dzieciaka. Jednak wbrew twoim wspomnieniom z każdym kolejnym krokiem wszystko staje się mroczniejsze, coraz bardziej złowieszcze. Wtem ścieżka rozwidla się. Jedna odnoga, skąpana w świetle, prowadzi poza las. Druga zaś wije się w głąb mroku. Wybór jest

oczywisty. Już masz ruszyć, by uciec z tego miejsca, gdy coś oplata ci nogi. Patrzą, co to. Blade, upiorne ręce ciągną cię w dół, wciągają w trzewia ziemi. Ręce połączone są z ciałami, a każde ciało ma twarz. Wszystkie są ci znajome, wszystkie pogrzebałeś w piachu – to twarze wszystkich tych, których zabiłeś. To oni wcześniej wołali. Ich krzyk cię ogłusza, głosy nakładają się na siebie, rozsadzając ci czaszkę.

– Nie uciekniesz tak łatwo... Słyszysz...? Ty to zrobiłeś... Nie uciekniesz! Kapitanie... Nie ma dla ciebie pokuty... Kapitanie, słyszysz mnie?

Budzisz się gwałtownie. Instynktownie chwytasz za sztylet, by stawić czoła głosowi. Prerażona postać u wejścia do namiotu powtarza:

– Kapitanie, słyszysz mnie?

Rozpoznajesz młodego rekruta i opuszczasz ostrze.

– Melduj! – rozkazujesz, a żołnierz salutuje w pośpiechu.

– Według jasnowidzów prawdziwe imię lorda Falorela to Vayarad, a on sam był lordem wampirów z północno-wschodniej Deyji. Mnożył w AvLee swe plemię, przygotowując się do swego rodzaju przewrotu w Deyji. Jego armia rosła w siłę bardzo wolno, ale jednak rosła. Wierzą też, że prawdziwy lord Falorel został zabity jakiś czas temu i zastąpiony Vayardem. Najprawdopodobniej prawdziwy Falorel został przemieniony w nieumarłego i służy obecnie w armiach Deyji.

– Służy? To raczej mało prawdopodobne. Niby czemu tak myśłą?

– To jasnowidze... – rzuca rekrut, wzruszając ramionami. Widząc jednak twoje zmarszczone brwi, przechodzi do innych wieści. – Zauważyliśmy ruchy armii nekromantów na południe od naszej obecnej pozycji. Wygląda na to, że idą prosto na nas.

Kiwasz głową. Było pewne, że wyślą kogoś po ciebie, jeśli wstąpisz na tę ścieżkę.

– Poza tym przyszedł raport od erathiańskich dowódców! – kończy niemal promiennie, wręczając ci list.

Informacje o oszustwie Lorda Falorela szybko się rozeszły i elfia szlachta stała się bardzo bojaźliwa i nieufna. Musisz wykryć mordercę. Elfy prowadzą śledztwo na własną rękę, obawiając się dalszej kompromitacji AvLee. Otrzymaliśmy raporty o wzmożonej aktywności nekromantów. Odszukaj druidkę imieniem Gem, która zajmuje się rozwikłaniem podobnego przypadku.

Nie kłopotz się też czynami, które popełniłeś, będąc pod rozkazami tego przebierańca. Król Gryphonheart

rozumie doskonale twoją sytuację i wspiera cię swym autorytetem.

Te dodające otuchy słowa przychodzą niemal jak odpowiedź na twoje koszmary. Czemu zatem serce wciąż tak ci ciąży? Czy twoje winy można ot tak rozgrzeszyć, zrzucić na karby tych, co stoją wyżej w hierarchii?

Gdy wejdiesz na kafelek Początkowy Nekropolii, przeczytaj fragment „Pastwiska śmierci”. Stocz walkę z Armią Miasta.



PASTWISKA ŚMIERCI

Zbliżasz się do jednego z szerokich, głębokich dołów nieopodal jakiejś wioski. Słyszałeś, że nekromanci zapędzają wieśniaków do tego typu „zagród”. Wyrzynają ich łatwo i szybko, po czym masowo wskrzeszają, by stadami wcielić ich do swej armii. Wiesz, co zobaczysz na dnie wykopu, ale i tak tam zaglądasz. Raporty zwiadowców i plotki głoszą o niemożliwie makabrycznych rytuałach transformacji w szkielety. Ale słyszeć o czymś a to zobaczyć, to dwie różne rzeczy... Widok jest odrażający i przyprawia o mdłości. Na szczęście trening, który przeszedłeś, aż nadto dobrze przygotował cię na takie widoki. Nie skupiasz się na cierpieniu – teraz czas na gniew. Ogarnięty wściekłością, myślisz już tylko o zemście.

Grzebiesz w tych odrażających wykopaliskach, licząc na to, że dowiesz się czegoś więcej. Sądząc po ich rozmiarach, wydaje się, że zapotrzebowanie nekromantów na wojska musi być coraz większe. Może to i dobrze, bo i tak zostaje już tylko jedno do zrobienia. Rzucasz swoim żołnierzom płomienne spojrzenie i dajesz sygnał do szarży na pozycje wroga.

Gdy pokonasz Armię Miasta, przeczytaj fragment „Za garść odpowiedzi – masa nowych pytań”.

ZA GARŚĆ ODPOWIEDZI – MASA NOWYCH PYTAŃ

Dziś nadszedł list od druidki Gem. Pragnie spotkać się z tobą, gdy już uporasz się ze sprawami, które zatrzymują cię na ziemiach lorda Falorela. Chce wspólnie rozważyć ostatnie zajścia związane z pojawieniem się nekromantów. Jej zdaniem przygotowują się oni do głębokiego uderzenia na tereny AvLee – i w tym się zgadzacie.

– Co uczynisz, kapitanie? – pyta jeden z twoich oficerów.
– Gdy tylko załatwię wszystko tutaj... – urywasz, by zebrać myśli – spotkam się z nią.

Odprawiony skinieniem głowy oficer salutuje i odchodzi, by zebrać więcej informacji. Rozglądasz się dookoła. Zniszczone meble, pęknięte okno, zadrapania i plamy krwi na ścianach spalonej chaty mogą opowiedzieć ciekawą historię... Ale z pewnością nie tak fascynującą, jak ta, którą właśnie zacząłeś odkrywać. Znajdujesz nadające się do użytku krzesło, przeciągasz je przez pokój i siadasz przed leżącą na podłodze postacią. Postacią przyszpiloną do ziemi przez twoich żołnierzy.

– Czyli mówisz, że Sandro był rywalem Vayarada i być może to on zlecił jego otrucie. Mów dalej...

2. WIECZYSTY SPOKÓJ



DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Bastion






Bohater frakcji: Gem

Armia Frakcji: Garstka Centaurów, Garstka Krasnoludów, Garstka Elfów

Zasoby początkowe: 12 , 4 , 2 , dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:


-  8 
-  4 
-  Przeszukaj (2) talię Zaklęć dwukrotnie.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Strażnicy lorda Fayette'a, lord Fayette

Armie Wroga:

-  **Armia Strażników lorda Fayette'a:** Grupa Szkieletów, Grupa Wampirów, Grupa Zombie, Garstka Liczy
-  **Armia lorda Fayette'a:** Grupa Zombie, Grupa Wampirów, Grupa Liczy, Grupa Rycerzy Grozy

Talia Strażników lorda Fayette'a: 5 × karta Mocy




Talia lorda Fayette'a: 3 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zaklęć lorda Fayette'a: 2 × Kamienna Skóra


PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:



3 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Nekropolia (S1)
-  1 × Lochy (S2)
-  1 × Bastion (S4)

2 × kafelek Daleki (II–III):

-  2 × Bastion (wybierz z: F10–F12)

6 × kafelek Bliski (IV–V):

-  2 × Lochy (N2, N5)
-  2 × Nekropolia (N1, N4)
-  2 × Bastion (N7, N8)

Kafelek Początkowy Bastionu jest już odkryty.






ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Strażnicy lorda Fayette'a reprezentowani są przez jedną figurkę Bohatera Nekropolii. Figurkę tę umieścisz na Mapie wskutek wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Bastionu.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Bastionu obowiązują następujące zasady:

-  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 Bohatera Wroga, zyskujesz 2 .
-  Gdy twój Bohater po raz pierwszy odwiedzi Obelisk, wywołuje wydarzenie specjalne opisanie w części fabularnej scenariusza.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj wszystkie Armie Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Stracisz kontrolę nad Miastem swojej frakcji.
- Twój Bohater ucieknie z Walki albo zostanie pokonany przez Armię Wroga.
- Nie zdołasz pokonać wszystkich Armii Wroga do końca 13. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Ostatnia przysługa”.

4. runda:

- Przeczytaj fragment „Miłe wspomnienia”.

7. runda:

- Jeśli fragment „Starzy przyjaciele” był już przez Ciebie czytany, pomiń ten punkt. W innym razie umieść figurkę Strażników lorda Fayette’a na środkowym polu kafelka Początkowego Nekropolii i dodaj Garstkę Rycerzy Grozy do ich armii.

13. runda:

- Jeśli do końca tej rundy nie pokonasz lorda Fayette’a – wszystko stracone! Przegrywasz!

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Ostatnia posługa”.

**Kafelki Mapy
Bastionu**



**Kafelki Mapy
Nekropolii**

**Kafelki Mapy
Lochów**

OPOWIEŚĆ

OSTATNIA PRZYSŁUGA

Siedzisz w swoim namiocie oświetlanym jedynie wątlm magicznym ognikiem – jako druidka nigdy nie marnujesz mocy na takie frywolności jak mocne światło. Moc należy oszczędzać na ważniejsze sprawy. Drapiesz piórem po pergaminie, pisząc kolejny list do zaprzyjaźnionego strażnika, Clancy’ego. Częściowo po to, by przekazać mu najważniejsze informacje, a po części – by zebrać własne myśli.

Gdy dotarłam do siedziby lorda Fayette’a, by opowiedzieć mu o oszustwie Sandro, dowiedziałam się, że gdy mnie nie było, lord wyruszył z misją do Deyji i do tej pory nie wrócił. Zaczęłam więc go szukać i odkryłam, że jego misja przybrała fatalny obrót. Został zabity przez nekromantów i... – drzenie ręki zmusza cię do przerwania. Próbując się opanować, chwytasz mocniej pióro i dokańczasz zdanie. – ...i wskrzeszony jako Rycerz Śmierci!

Targa tobą taka wściekłość, że stawiając kropkę w wykrzykniku, przebijaszesz pergamin na wylot. Bierzesz głęboki wdech... To nic, spokojnie. Jednak chwilę potem emocje znów biorą górę:

– Przeklęci nekromanci!

Pozostała tylko ostatnia przysługa, jaką mogę oddać memu panu. Udało nam się wślizgnąć na niezamieszkały obszar między AvLee a Deyją. Tu założymy bazę i ruszymy w jej głąb. Dopilnuję, by dusza lorda Fayette’a udała się na wieczny spoczynek – zniszczę jego ożywione ciało przywiązujące ją do tego świata. Tyle przynajmniej jestem mu winna.

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Bastionu, przeczytaj fragment „Intryga za intrygą”.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Nekropolii, stocz Walkę z Armią Strażników lorda Fayette’a. Na planszy Walki, po stronie Wroga, dodaj 3 karty Muru i kartę Bramy. Po pokonaniu przeciwnika przeczytaj fragment „Starzy przyjaciele”.

MILE WSPOMNIENIA

Spoza namiotu dobiega kojący dźwięk trzaskających ognisk. Wiatr szepcze swoje nocne sekrety, a brzęczące owady zajmują się resztkami jedzenia. Jednak ty nadal tkwisz w swoim namiocie. Jedną dłoń ściska pióro, wisząc nad pustą stroną, w drugiej zaś dzierżysz list. List poznaczony śladami łez. List od żony lorda Fayette’a.

Dziś otrzymałam wiadomość od żony lorda Fayette’a – zaczynasz swój raport do Clancy’ego. – Odkryła cel

tajnej misji swego męża. Wszystko wskazuje na to, że miał zdobyć informacje na temat śmierci swego sąsiada, lorda Falorela. Martwego Falorela odnalazł zwiadowca o imieniu Gelu, a sekcja dowiodła, że nie był elfem, lecz wampirem. Szczegóły tego zajścia nie są jasne. Czy prawdziwego Falorela zastąpiono wampirem? A może prawdziwy Falorel został zamieniony w wampira? A może było jeszcze inaczej? I kto zabił wampira?

Docierające do ciebie głosy przechodzących obok namiotu elfów odrywają cię na chwilę od pisania:

– ...te niebieskie ozdobniki wokół jej oczu muszą przecież coś znaczyć.

– Ale że barwy wojenne? Mi raczej nie wygląda na wojowniczkę.

– Z takimi to nigdy nic nie wiadomo... No wiesz... Z druidami... – Głosy oddalają się.

– Może gdyby czasy były inne... pośmialibyśmy się razem – szepczesz do siebie. – Może opowiedziałabym wam o tym, jak rzuciłam ten czar na swą twarz, by upamiętnić coś, co zrobiły dla mnie pewne małe stworzonka. Chodziło o szopy, które umyły mi kiedyś jedzenie w strumieniu. Ot, życie druidki. Śmialibyście się? Czy byli rozzarowani? Potem bym się na was zezłościła i daśała, bo gest szopów może wydawać się prozaiczny, ale ja bardzo ciepło go wspominam.

Wspomnienie przywołuje wątl uśmiech na twoje usta. Zerkasz na swój raport i znów szepczesz do siebie:

– Aha, i jeszcze jedno pytanie... Dlaczego lord pogranicza Deyji chciał o tym rozmawiać z lordem Fayette’em?



INTRYGNA ZA INTRYGNA

Wraca Clancy, który wcześniej poszedł przodem, na zwiady. Opowiada ci o najbezpieczniejszej drodze, jaką znalazł, ale wspomina też, że jeden z jego żołnierzy widział, jak duży oddział nieumarłych schodził do podziemi. Wyraźnie kogoś pilnowali, lecz nie dało się dojrzeć, kto to był. Okazuje się też, że nawet w Deyji żyje wciąż kilku prawdziwych, żywych ludzi. Zwiadowcy Clancy'ego odnaleźli wczoraj kilku z nich i uzyskali bardzo interesujące informacje. Jeden z lordów pogranicza Deyji został ostatnio zamordowany. I to w dodatku w ten sam dzień, co Lord Fayette.

– Interesujący jest fakt, że mieszkańcy Deyji podejrzewają o zabójstwo innego lorda z Deyji. – Clancy spogląda na ciebie wymownie.

Wszystkie te nowe informacje wskazują, że to, co odkryłaś, to jedynie kilka drobniejszych intryg stanowiących fragmenty dużo większej układanki. Pokonanie lorda Fayette'a może nie wystarczyć do powstrzymania tego, co się szykuje...

Odkryj jeden z kafelków Bliskich Nekropolii. Następnie odkryj oba kafelki Bliskie Lochów.

STARZY PRZYJACIELE

Wypowiadasz ostatnie modlitwy, gdy twoi żołnierze kończą grzebać pokonanych.

– Może teraz zaznają spokoju – mruyczysz do siebie, próbując otrząsnąć się z przerażającego uczucia towarzyszącego ci od początku bitwy.

Żołnierze wroga... Wszyscy byli kiedyś częścią armii lorda Fayette'a, jego osobistej straży! Kilku z nich zaliczałaś nawet do swoich przyjaciół... Uwolnienie ich dusz spod tych ohydnych zaklęć nekromantów przynosi ci pewną pociechę. Niewielką. Ktokolwiek zrobił z nich nieumarłych, wciąż jest na wolności i może popełniać coraz to nowe okrucieństwa.

– Położę temu kres – przysięgasz z determinacją, spoglądając w horyzont na wschodzie.

Od teraz, gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Nekropolii, twój Bohater zostanie przeteleportowany na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Lochów. Gdy zaś wejdiesz na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Lochów, twój Bohater zostanie przeteleportowany na pole z Obeliskiem na kafelku Bliskim Nekropolii.

Poczynając od tej rundy, poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).

Gdy wejdiesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Lochów, stocz Walkę z Armią lorda Fayette'a. Na planszy Walki, po stronie Wroga, dodaj 3 karty Muru, kartę Bramy oraz kartę Wieży Łuczniczej. Po pokonaniu wroga przeczytaj fragment „Ostatnia posługa”.

OSTATNIA POSŁUGA

Patrzysz na nieruchome ciało swojego dawnego lorda. Jego spokojne oblicze uderzająco kontrastuje z szalejącą w tobie burzą emocji. Wielki lord Fayette. Twój przyjaciel. Przemienienie go w nieumarłego było podłością. Niesprawiedliwością. Miał jeszcze tyle życia przed sobą, tyle doświadczeń do zdobycia, tyle opowieści do poznania! I jeszcze więcej do opowiedzenia. Tyle do...

Wściekle potrząsaszą głową. Nie czas na to! Żałoba musi poczekać. Jeszcze będzie na nią czas, gdy skończysz to, co zaczęłaś. Teraz trzeba się skoncentrować. Wzywasz do siebie Clancy'ego.

– Nabieram pewności, że śmierć lorda Fayette'a była częścią jakiejś większej intrygi. – Zamykasz oczy i odwracasz się od ciała. – Nie wiem tylko, czy zabito go dlatego, że był pogranicznym władką, czy dlatego, że zbyt dużo wiedział.

– Sądzę, że chodziło o pretekst do inwazji na AvLee – Clancy milknie na chwilę, by dać słowom wybrzmieć. – To dość oczywista i prosta strategia. W zamieszaniu po śmierci dwóch sąsiadujących ze sobą lordów z pogranicza AvLee...

– To miałoby sens... – przerywasz mu – gdyby nie... śmierć sąsiadującego z nimi lorda pogranicza z Deyji. Zdaje się, że chodzi o coś ważniejszego niż najazd na AvLee. No chyba, że mamy do czynienia z dwiema intrygami naraz.

Clancy kiwa głową, nie przerywając twojego potoku głośnego myślenia.

– Zdecydowałam się przesłać raport do Najwyższej Rady Druidzkiej i poprosiłam w nim o przekazanie zebranych przeze mnie informacji Radzie Starszych z AvLee. Wysyłam też list do Gelu, aby przekonać go, że śmierci Falorela i Fayette'a są ze sobą powiązane... – nagła suchość w ustach skleja twoje słowa – ...i prosię go o spotkanie, gdy tylko... – Głos ponownie cię zawodzi. – Gdy tylko zapewnię duszy lorda Fayette'a wieczny s-s-poczynek. – Bierzesz głęboki wdech. – Chcę się dowiedzieć, co Gelu wie o bieżących wypadkach. Muszę to wiedzieć.



KAMPANIA BASTIONU – ZEMSTA W CIENIU ŚMIERCI

3. MŚCICIELE

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 12 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Bastion


Bohater frakcji: Wybierz – Gem albo Gelu

Armia Frakcji: Garstka Centaurów, Garstka Krasnoludów, Garstka Elfów

Zasoby początkowe: 14 , 8 , 3 , dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- 2 
- Przeszukaj (4) talię Artefaktów.
- Wzmocnij dwie swoje jednostki.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Nekropolia

Bohaterowie Wroga: Charna, Galthran, Vidomina

Armie Wroga:

- **Armia Charna:** Grupa Zombie, Grupa Upiorów, Grupa Liczy, Garstka Wampirów
- **Armia Galthrana:** Grupa Wampirów, Grupa Liczy, Grupa Zombie, Garstka Rycerzy Grozy
- **Armia Vidominy:** Grupa Szkieletów, Grupa Rycerzy Grozy, Grupa Upiornych Smoków, Grupa Liczy

Talia Charny: 4 × karta Mocy




Talia Galthrana: 4 × karta Mocy

Talia Vidominy: 4 × karta Mocy, 3 × karta Umiejętności

Umiejętność Vidominy: 2 × Przyspieszenie, 2 × Wzmocnienie

Umiejętność Vidominy: karta Zdolności „Talent Magiczny”*

Dodatkowo przygotuj do wydarzenia czasowego: karty Specjalności Sandro poziomu I oraz VI

*Jeśli dobierzesz kartę Umiejętności dwa razy z rzędu albo jeśli w talii Zakłęcz Wroga nie ma już żadnych kart, należącej do gracza jednostce z najmniejszą liczbą  zadaj  równe .

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Nekropolia (S1)
- 1 × Bastion (S4)

4 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × Bastion (wybierz z: F10–F12)
- 2 × Nekropolia (wybierz z: F1, F4, F7)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Nekropolia (N1, N4)
- 2 × Bastion (N7, N8)

Dodatkowo przygotuj do wydarzenia czasowego:

- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) ze Smoczą Utopią (wybierz z: C1, C3)

Kafelek Początkowy Bastionu jest już odkryty.

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW


Charna i Galthran są reprezentowani przez dwie figurki Bohaterów Nekropolii. Pojawiają się na Mapie wskutek wydarzeń specjalnych opisanych w części fabularnej scenariusza. Możesz dowolnie przypisać figurki do Bohaterów Wroga.

Vidomina nie porusza się po Mapie.

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Bastionu.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Bastionu obowiązują następujące zasady:

- Za każdym razem gdy Bohater wejdzie na pole z Obeliskiem, wywołuje wydarzenie specjalne fabuły.
- Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.
- Gdy pokonasz Armię Bohatera Wroga, zyskujesz 2 .
- Poziom trudności wszystkich Walk na kafelkach Nekropolii jest większy o 1 (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj Armię Wroga w Smoczej Utopii.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Stracisz kontrolę nad Miastem swojej frakcji.
- Nie zdołasz pokonać Armii Wroga w Smoczej Utopii do końca 12. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Zatrzymać lordów Deyji”.

3. runda:

- Przeczytaj fragment „Upiory na horyzoncie”.
- Umieść figurkę Charny na środkowym polu kafelka Początkowego Nekropolii.

7. runda:

- Przeczytaj fragment „Nieumarłe posiłki”.
- Umieść figurkę Galthrana na środkowym polu tego kafelka Dalekiego Nekropolii, który jest bardziej oddalony od figurki twojego Bohatera. Jeśli oba kafelki dzieli taka sama odległość, wybierz jeden z nich.

12. runda:

- Jeśli nie uda ci się zwyciężyć do końca tej rundy – wszystko stracone! Przegrywasz!

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „To jeszcze nie koniec”.



Kafelki Mapy Bastionu



Kafelki Mapy Nekropolii

ZATRZYMAĆ LORDÓW DEYJI

Kilka dni temu Rada Starszych z AvLee wysłała Gem i Gelu z zadaniem pomszczenia śmierci lorda Falorela, lorda Fayette'a, Smoczych Panów i pozostałych ofiar nekromantów. Choć obydwójce mieli już do czynienia z tym wrogiem, nic nie mogło ich przygotować na okropności, które napotkali na granicy Deyji. Doły. W nieładzie wykopane doły po brzegi wypełnione ciałami. Nie, nie ciałami. Resztkami ciał – stosami gnijącego mięsa, które stało się bezużyteczne po wyrwaniu z nich szkieletów.

– To... to makabryczne... – zająknął się Gelu, desperacko próbując powstrzymać podchodzące mu do gardła śniadanie.

Gem patrzyła beznamiętnie. Jej oczy zdawały się zimne, niewidzące. Po chwili przykucnęła i ukryła twarz w dłoniach.

– To przez tę lalkę – szepnęła. – Wygląda dokładnie jak ta, którą moja siostra ścisnęła tuż przed śmiercią. Myślałam, że mając taką lalkę, była najszczęśliwszą dziewczynką na świecie... A potem horda szkieletów wyrznęła wszystkich w mojej wiosce... – głos uwiązał jej w gardle.

– Nie powinnaś na to patrzeć. To nie widoki dla...

– Tylko ja przeżyłam. – Uniosła głowę i spojrzała Gelu prosto w oczy. – CIESZĘ SIĘ, że Rada Starszych wybrała mnie na jedno z dwojga dowódców misji mającej ukarać Deyję.

W jej spojrzeniu nie było wahania. Tylko płomienna determinacja. Gelu odwrócił się i spojrzał na horyzont. Ze wzgórza wyraźnie było widać rozciągające się przed nimi doliny tej dziwnej, konającej krainy. Wyglądało to tak, jakby jesień przyszła dużo wcześniej niż zwykle i zabarwiła drzewa oraz krzewy brązem i czerwienią. Wyblakła zieleń traw ustąpiła miejsca ciemnej ziemi, a wszystkie drzewa w zasięgu wzroku wyraźnie walczyły o przetrwanie. O ile nie były już suche i martwe...

– Gdy dowiedziałem się, że za śmiercią lorda Falorela stoi Sandro, przeprowadziłem dodatkowe śledztwo, które wykazało, że Smoczy Panowie nie byli buntownikami. Byli prawdziwymi lordami pogranicza z AvLee. Doszedłem do wniosku, że muszę stawić się przed Radą Starszych z AvLee i z pokorą przyjąć ich wyrok. Rada początkowo nie była skłonna uwierzyć w mą skruchę, lecz po konsultacji z Wyrocznią zgodziła się, bym zmazał swe winy, uczestnicząc w ekspedycji do Deyji – przerwał na moment, widząc, że Gem wstaje i rusza w jego stronę. – Honor kazał mi zaakceptować



tę decyzję i tak oto na pewien czas opuściłem szeregi Leśnej Straży.

Zapadła martwa cisza, gdy każde z nich kontemlowało wybory, które przywiodły ich w to miejsce.

– Władcy Deyji muszą zostać zgładzeni, nim cała ludność AvLee zasili ich odrażającą armię.

– Każdy. Jeden. Z nich – niczym echo dodała Gem.

Gdy wejdiesz na pole z Miastem na kafelku Początkowym Nekropolii, przeczytaj fragment „Czy to już koniec?”.

UPIORY NA HORYZONCIE

Nadeszła wiadomość od waszych zwiadowców.


Wygląda na to, że spotkali dziś nieregularne wojska Erathii. To były oddziały zbrojne z miasta Clovergreen. Mówili, że znają Gem. Przekazali wam też interesujące informacje. Dwaj barbarzyńcy, Crag Hack i Yog, nękają Deyję z Erathii.

Zastanawiając się nad tym, co to oznacza, dostrzegasz posłanniczkę przebijającą się przez twoje oddziały. Dociera do ciebie i pada z wyczerpania. Wyraźnie pali ją gorączka, majaczy, mamrocze bez większego ładu i składu, ale udaje ci się wyłuskać ziarno sensu z jej słów. Mówi coś o dziesiątkach bladych upiorych pustoszących osady na swojej drodze. Na południe stąd faktycznie zauważono całe mrowie tych nekromantycznych wynaturzeń. Tylko co teraz zrobisz z posłanniczką? W tym stanie potrzebowałaby co najmniej kilku dni, by wydobrzeć. Poczekasz, aż poczuje się lepiej, czy zostawisz ją tutaj? W końcu to tylko jedna osoba... Prawda?

Jeśli zwyciężysz, wybierz jedną z opcji:

- Strać 1  i otrzymaj .
- Otrzymaj .

Odwróć kafelek Początkowy Nekropolii. Ten kafelek jest już odkryty.

Umieść figurkę Czarny na środkowym polu kafelka Początkowego Nekropolii. Gdy dojdzie do Walki z tym Bohaterem Wroga, jego Upiory otrzymują +1 .

NIEUMARŁE POSIŁKI

Dzisiaj masz się spotkać z drugim mózgiem całej operacji. Pędzisz na miejsce spotkania, ale podróż przez terytorium wroga to nie piknik w zagajniku. Gdy w końcu docierasz na miejsce, jest po zmroku. Ze zmęczeniem wślizgujesz się do namiotu grubo po umówionej porze. Trudno, odpoczniesz podczas rozmowy.

Po godzinach wymieniania się informacjami Gem wybucha gniewem:

– Dziś otrzymałam list od Ethrica. Pisze w nim, że wiele lat temu Sandro był jego uczniem, potem jednak uciekł i został nekromantą! – krzyczy, chodząc w tę i we w tę.

– Tak, to imię padło podczas przesłuchań – potwierdza spokojnie Gelu.

– To nie wszystko. Ethric pisze, że Sandro próbuje zapewne stworzyć potężny artefakt, korzystając z przedmiotów, które dla niego zdobyłam. Wpadłam w taką furję, że nie mogłam powstrzymać krzyku.

„Wyobrażam sobie” – przemyka przez myśl Gelu.



– Przez godzinę żaden żołnierz nie ośmielił się do mnie podejść. Ech... A teraz jeszcze muszę przekazać te informacje Radzie Starszych.

Nagle słyszysz szelest i dostrzegasz cienistą sylwetkę na ścianie namiotu. Niemal instynktownie wymieniasz spojrzenia, by uzgodnić działania i wspólnie zaatakować intruza. Okazuje się, że to wampir. Za pomocą kilku magicznych słów Gem wyczarowuje światło, zmuszając kilka ponurych postaci do zakrycia oczu. Więcej wampirów. Najwyraźniej wasz obóz został napadnięty przez niewielki oddział tych stworzeń. Zapewne część waszych młodych rekrutów padła już ofiarą ich kłów.

Wasze doświadczenie, zabójczy instynkt i współpraca sprawiają, że walka bardzo szybko się kończy. Może gdyby było ich więcej albo spodziewali się większego oporu, nie poszłoby wam tak łatwo. Jedno jest jednak pewne – straciliście element zaskoczenia. Ktokolwiek wysłał krwio pijców, musiał być świadomy waszej obecności w Deyji.

– Może Sandro faktycznie próbuje stworzyć jakiś potężny artefakt ze wszystkiego, co zgromadził – zaczynasz myśleć na głos. – Może zatem lordowie AvLee poznali jego plan i dlatego zginęli?

Wybierz jedną z opcji:

- Jeśli masz wzmocnioną  jednostkę, odwróć ją na stronę Garstki.
- Jeśli masz  jednostkę, odrzuć ją.

Jeśli nie spełniasz żadnego z tych warunków, zignoruj ten efekt.

Następnie odkryj oba kafelki Dalekie Nekropolii.

CZY TO JUŻ KONIEC?

Razem docieracie do jednego z zamków nekromanty. Wygląda na opuszczony w pośpiechu. I to niedawno.

– Myślisz, że tak bardzo się nas boją? – zastanawia się Gem.

– Wątpię. – Gelu uważnie obserwuje okolicę. – Nawet jeśli są świadomi naszych ruchów, nie powinni być w

stanie dokładnie określić momentu naszego przybycia. Uciekli przed kimś innym.

Plądrujecie zamek. Po długich i żmudnych poszukiwaniach w jednym z kominków znajdujecie na wpół spalony arkusz pergaminu. To mapa z wytyczoną drogą do „Zamku Crypthome”. Przeszukujecie twierdzę dalej, ale nie znajdujecie niczego, co zapewniłoby wam jakieś nowe informacje. Godzinę później ku waszemu zdumieniu pojawiają się elfi zwiadowcy eskortujący orkowych szpiegów z wiadomością. Przysłał ich barbarzyńca o imieniu Yog.

– Hmm... Kiedyś spotkałam go w Enroth – przypomina sobie Gem.

– Działa wspólnie z innym barbarzyńcą, Cragiem Hackiem – dodaje ork.

– O nim też już kiedyś słyszałam.

– Yog i Crag Hack walczą z nekromantami, a w szczególności z Sandro. I... – Głos orka staje się tak cichy, że obydwójce instynktownie przybliżacie się do niego.

– Co!? Crag dostarczał Sandro artefaktów, które ten POŁĄCZYŁ w jeden potężny przedmiot magiczny!?

Waż przygotowany wcześniej kafelek Centralny i dołóż go do Mapy tak, by był połączony z co najmniej jednym kafelkiem Bliskim Nekropolii. Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią, przeczytaj fragment „Zamek Crypthome”.

Wybierz jedną z opcji:

● Zyskaj 3 .

● Zyskaj 10 .

● Przeszukaj (4) talię Artefaktów.

ZAMEK CRYPTHOME

Dobrze ukryci w pobliskich opuszczonych budynkach obserwujecie zamek. Tym razem macie pewność, że wróg z niego nie umknął – mrowie szkieletów włazi i wyłazi, rozładowując zapasy.

– ...by dać upust swej niechęci do Sandro, barbarzyńcy postanowili najechać Deyję. Yog chce się jeszcze dowiedzieć, o co w całej tej sprawie chodzi – mamrocze sam do siebie Gelu.

– Niechęci. Jak milusio! – chichocze Gem.

– To dobry moment na poprowadzenie naszej kampanii. Uderzymy na Deyję z północy, a oni zaatakują z zachodu.

– Erathianie bardzo się zdziwią, na wieść o działaniach Yoga i Craga. Chciałabym porozmawiać z Yogiem. Gdzie ta mapa? – pyta Gem, przeszukując swoją sakwę. – Hmm... Musimy najpierw zająć zamek Crypthome i przejąć kontrolę nad tą częścią Deyji. Potem poprosimy

Yoga i Craga, by spotkali się z nami w... – urywa, rozwijając mapę i wyznaczając palcem drogę – Blagden. Potem...

Dźwięk pękających ścian przerywa jej w pół zdania, a zaraz potem fala szkieletów zalewa budynek. Za kościstymi postaciami stoi blada nekromantka otoczona złowrogimi rycerzami, którym towarzyszą eteryczne szczątki dawno martwych smoków. Martwych, ale tak samo zabójczych jak za pierwszego życia. Włosy na skórze Gem podnoszą się, gdy nekromantka przyzywa swoje magiczne moce. Jej potęga jest ogromna. Wasze oddziały już walczą z wrogiem, więc obydwójce też rzucacie się w wir walki. Jedno rozkazuje strzelcom strzelać, a drugie przyzywa magiczne energie natury.

Stocz Walkę z Armią Vidominy. Umieść obie karty Specjalności Sandro na Grupie Szkieletów. Następnie wykonaj darmowy atak tą jednostką – Szkielety będą jeszcze mogły wykonać atak podczas swojej normalnej aktywacji.

Jeśli twoim Bohaterem Głównym jest Gelu, umieść po 1  na każdej jednostce Wroga na planszy Walki.

Jeśli twoim Bohaterem Głównym jest Gem, umieść 3  na wybranej jednostce Wroga na planszy Walki.

Po wykonaniu tych akcji Walka przebiega według standardowych zasad.

TO JESZCZE NIE KONIEC

Po rozprawieniu się z resztkami wrogich oddziałów Gem pędzi do ich dowódczyni. Vidomina zasłania twarz ręką, jakby próbowała uchronić się przed mściwym gniewem druidki.

– Błag... – zaczyna, lecz strzała z łuku Gelu rozbija jej słowa o kopułę czaszki. W sekundę potem reszta jej ciała zmienia się w pył i rozsypuje po ziemi.

– Co do...!

– Golem! – wykrzykuje Gem z mieszaniną zaskoczenia i frustracji. Druidka przykuca i zaczyna przesiewać palcami resztki istoty. – Musiała uciec jeszcze podczas walki. Wokół już nikogo nie ma.

Wściekłym kopnięciem Gelu posyła jakąś czaszkę wysoko w powietrze.

– Spokojnie, jeszcze ich dopadniemy – uspokaja go Gem.

– Każdego. Jednego. Z nich – dopowiada Gelu przez zaciśnięte zęby.

Gdy w końcu ogień jego gniewu przygasa, rusza w stronę otwartego już zamku Crypthome.



LOKACJE NA MAPIE

MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

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

OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

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

KOPALNIA: TARTAK



Typ lokacji: **Flagowalna**

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

Tartak: 2 



PUNKT HANDLOWY



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Możesz Usunąć kartę, kupić Machiny Wojenne albo wymienić Zasoby (str. 36 *Księgi Zasad* – Tabela cen).

FABRYKA MACHIN WOJENNYCH



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Możesz tu kupić Machiny Wojenne.





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 Poumpouridis, 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.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC[®]
THE BOARD GAME