

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



STRETCH GOALS

KSIĘGA MISJI

Zdepcz swych wrogów u boku żądnej krwi Mutare! Wolisz spacer po cmentarzu w świetle księżyca? Wypowiedz magiczne słowa i spraw, by w twojej nieumarłej armii zapanowało radosne ożywienie, a potem wyrusz z nią oraz Sandro spełnić jego mroczne sny! A jeśli od cienia śmierci wolisz blask chwały, dołącz do Dracona i rzuć wyzwanie najpotężniejszym smokom! To ledwie przedsmak emocjonujących przygód, które czekają na ciebie na kartach tej książki.

To rozszerzenie do gry **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** zawiera trzy nowe kampanie:

- „Smocza krew” – opowiadająca o wydarzeniach w Lochach
- „Powstanie nekromanty” – opowiadająca o wydarzeniach w Nekropolii
- „Pogromca smoków” – opowiadająca o wydarzeniach w Fortecy

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	2	4. Kampania Nekropolii	16
2. Nowe elementy gry.....	3	a) 1: Cel.....	16
a) Lokacje na Mapie.....	3, 41	b) 2: Mistrz.....	20
b) Efekt Długotrwały.....	3	c) 3: Księżę Alarice	24
c) Szkoły Magii.....	3	5. Kampania Fortecy.....	28
d) Figurki w grze	3	a) 1: Kryształowe Smoki.....	28
3. Kampania Lochów.....	4	b) 2: Rdzawe Smoki	30
a) 1: Walka z padlinożercami	4	c) 3: Czarodziejskie Smoki	33
b) 2: Krew ojca smoków	8	d) 4: Błękitne Smoki.....	38
c) 3: Pragnienie krwi.....	12	6. Twórcy	43

KOMPONENTY

15 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 10 kafelków Dalekich
- 3 kafelki Bliskie
- 1 kafelek Centralny

1 plansza Miasta

1 Księga Misji

1 arkusz pomocy

2 figurki Bohaterów

7 figurek Jednostek

7 planszetek Bohaterów (dwustronnych)

7 kart Jednostek

7 kafelków Budynków Miasta

28 kart Jednostek Neutralnych

4 karty Astrologowie Ogłaszają

11 kart Artefaktów

7 kart Zaklęć

11 kart Zdolności

42 karty Specjalności



7 kart Statystyk

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



12 żetonów Złota

- 4 × 1 
- 4 × 3 
- 4 × 10 



9 żetonów Budulców

- 5 × 1 
- 4 × 3 

8 żetonów Kosztowności

- 4 × 1 
- 4 × 3 

10 żetonów Obrażeń

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

1 żeton Budowy

1 żeton Populacji

1 żeton Księgi Zaklęć

6 żetonów Paraliżu/Obrony

5 żetonów Ruchu

1 żeton Morale

30 akrylowych kostek

- 10 czarnych
- 20 jasnoniebieskich

NOWE ELEMENTY GRY

LOKACJE NA MAPIE

W rozszerzeniu Stretch Goals znajdziecie jeszcze więcej kafelków Mapy z nowymi lokacjami do odkrycia. Szczegółowe informacje na ich temat podano na stronie 41.

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.

SZKOŁY MAGII

Niektóre karty odwołują się do konkretnych Szkół Magii – Powietrza, Ognia, Ziemi albo Wody. Każde zaklęcie należy do jednej z nich, co możecie poznać po stylizowanych zdobieniach w rogu grafiki.



UWAGA: Magiczna Strzała jest wyjątkiem i przynależy do wszystkich Szkół Magii, jednak w danym momencie może otrzymywać premię za przynależność tylko do jednej z nich.



Szkoła Magii Ognia



Szkoła Magii Wody



Szkoła Magii Powietrza



Szkoła Magii Ziemi

FIGURKI W GRZE

Na początku gry przygotujcie wszystkie figurki jednostek, z których chcecie korzystać. Podczas Walki możecie umieścić je na odpowiadających im kartach Jednostek, aby czytelniej zaznaczyć położenie każdej z nich na planszy Walki.

UWAGA: Figurki Jednostek frakcyjnych mają taki sam kolor, jak obwódka ich kart.

DODATKOWE ZASADY

Jeśli zdecydujecie się grać z figurkami, musicie przestrzegać kilku przedstawionych poniżej dodatkowych zasad.

1. Jeżeli podczas Walki z Jednostkami Neutralnymi zdarzy się którakolwiek z poniższych sytuacji, odrzućcie daną kartę i dobierzcie w jej miejsce inną:
 - a) Jeśli dobierzecie więcej niż jedną kartę tej samej Jednostki Neutralnej.
 - b) Jeśli dobierzecie kartę jakiegokolwiek Jednostki, którą już macie w armii.
 - c) Jeśli dobierzecie jednostkę ze swojej frakcji.
2. Podczas **Rekrutowania** Neutralnych Jednostek nie możecie **Rekrutować** jednostek należących do którejś z grających frakcji ani jednostek, które znajdują się w armii któregośkolwiek gracza. Odrzućcie taką kartę i w jej miejsce dobierzcie nową.



1. WALKA Z PADLINOŻERCAMI

Władczyni Mutare, ambitna księżna Nighonu, pragnie zająć miejsce wśród najpotężniejszych władców podziemi. W Nighonie nie ma tradycji dziedziczenia ziem – po prostu silniejsi odbierają je słabszym. Rządzić mogą jedynie silni. Podziemne korytarze usłane są kośćmi tych, którzy okazali słabość.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Lochy

Bohater frakcji: Mutare

Armia frakcji: Garstka Troglodytów, Garstka Harpii, Garstka Złych Oczu

Zasoby początkowe: brak

Budynki początkowe: brak

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Dodaj do swojej armii Garstkę Meduz.
- Wzmocnij Troglodytów i Harpie.
- Przeszukaj (4) talie Artefaktów.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Bohaterowie Wroga: Caomham, Preuet

Armie Wroga:

- **Armia Caomhama:** Armia Jednostek Neutralnych poziomu o 1 wyższego od PD twojego Bohatera, 1 × Wieża Łucznicza, 3 × Mury, 1 × Brama
- **Armia Preueta:** Garstka Czarnych Smoków, 2 × losowa ★ Jednostka Neutralna*

Talia Caomhama: 2 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Preueta: 2 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zakłęt Wroga:** 2 × Tarcza Ognia, 2 × Oślepienie

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

***Wszyscy Bohaterowie Wroga używają tej samej talii Zakłęt. Przetasuj ją po każdej Walce.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Lochy (S2)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 3 × Lochy (F2, F5, F8)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

- 2 × Lochy (N2, N5)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Obaj Bohaterowie Wroga – Caomham i Preuet – reprezentowani są przez figurki frakcji Zamku. Będą pojawiać się na Mapie wskutek wydarzeń czasowych.

Umieść swojego Bohatera Lochów na pustym polu kafelka na samym dole Mapy. Puste pole powinno znajdować się na samym jej spodzie. Jeśli jednak znajduje się ono na środku kafelka, możesz obrócić go w dowolny sposób.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Lochów obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na IV poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Nie możesz zbudować Siedliska ★.
- Nie możesz ani **Rekrutować** jednostek, używając swoich Budynków Miasta, ani produkować Zasobów, dopóki nie zajmiesz Miasta.
- Nie możesz **Zrekrutować** Bohatera Pomocniczego.
- Caomham nie porusza się po Mapie.

- Preuet porusza się po Mapie, gdy skończy się twoja tura.
- Odwiedzając Obelisk, niczego nie zyskujesz.
- Granice na kafelku Początkowym Lochów nie obowiązują.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obu Bohaterów Wroga – Caomhama i Preueta.

Przegrana: Przegrywasz, jeśli twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Na pohybel słabeuszom!”.

5. runda:

- Umieść figurkę Caomhama na Obelisku znajdującym się najbliżej twojego Bohatera Głównego. Jeśli na Mapie nie ma jeszcze żadnego odkrytego kafelka z Obeliskiem, Caomham pojawi się, gdy odkryjesz taki kafelek.

8. runda:

- Na odsłoniętych kafelkach Mapy znajdź lewe górne zablokowane pole i umieść na nim figurkę Preueta.

11. runda:

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

Gdy zajmiesz Miasto na kafelku Początkowym:

- Przeczytaj fragment „Ponura pieczara”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Dopiero rozwijam skrzydła”.



NA POHYBEL SŁABEUSZOM!

To był posepny i ponury wieczór. Albo poranek. Względnie – środek dnia. I choć nawet rodowici Nighończycy, mówiąc oględnie, mieli pewien problem z określeniem czasu w głębszych częściach jaskiń, nikomu nie przeszkadzało to wcale w codziennym prowadzeniu pamiętnika. Gdyby ktoś chciał go prowadzić, naturalnie.

Mutare, która właśnie pracowała nad wpisem do swojego dziennika wojennego, była jedną z osób, które chciały.

Ordwald. Imię to napawa mnie odrazą. Ten starzec włada bogatymi prowincjami Nighonu, które przejął po znamienitym ojcu. Zmarnotrawił swój czas, nie uczynił nic, by zapisać się w pamięci potomnych. Zbyt długo już stałam w cieniu, u granic jego włości.

Nieobecne spojrzenie Mutare zgubiło się gdzieś między literami, gdy ostrze jej pióra otrzymało nowy rozkaz – wydłubania resztek baraniny spomiędzy jej zębów. Zadowolona z rezultatów władczyni podziemi pokiwała głową, po czym zamknęła pamiętnik z głuchym trzaskiem.

– Auć! – pojedynczy pisk wyrwał się z paszczy troglodyty, który jeszcze przed chwilą pełnił honory bycia jej stolikiem. Oczy Mutare zwężyły się. Jakby przeczuwając, co się dzieje, stworzenie natychmiast czmychnęło precz z jej oczu.

Machnąwszy na przybocznych, by podążali za nią, władczyni pośpiesznym krokiem ruszyła do swego wierzchowca i dosiadła go jednym sprawnym ruchem. Chwilę później zwierzę pędziło galopem. Nie zwalnając ani na moment, rzuciła kilka kolejnych rozkazów. Jej słowa dudniły w jaskiniach niemal tak głośno, jak kopyta jej rumaka.

– ...moi szpiedzy przynieśli wieści. Dwaj młodzi i głodni sławy władcy przypuścili jednoczesny atak na Ordwalda. Powodzi się im nadspodziewanie dobrze.

– Może mają duże siły – podsunął jeden z najbliższych żołnierzy, z trudem nadażając za nią.

– Jeszcze rok temu bez problemu by ich pokonał... Ordwald musiał stracić wprawę, jeśli uległ im tak łatwo – ciągnęła dalej swoją myśl, nie zaszczycając kompana żadną odpowiedzią.

– Wydaje się, że to dobry moment, by zebrać dużą armię i zgnieść tego robaka...? – głosem drżącym z niepewności zaproponował kolejny.

– Mały oddział wystarczy. Czas nagli. Cierpliwie czekaliśmy na jakieś potknięcie Ordwalda. Tydzień temu się potknął. Czas zająć jego ziemie.



Gdy zajmiesz Miasto na kafelku Początkowym, przeczytaj fragment „Ponura pieczara”. Miasta broni armia Jednostek Neutralnych III poziomu.

Po zajęciu Miasta zyskujesz:

- Siedlisko ★
- Ratusz
- 25 🍷
- 6 🌿
- 3 🏹
- +15 do produkcji 🍷

PONURA PIECZARA

– Ordwald zaginał. Nic dziwnego zatem, że przejście jego ziem było tak łatwe – komentuje jeden z twoich ludzi.

Podnosisz nogę z krzesła, pozwalając grawitacji zrobić swoje. Trzask! Krzesło upada na wilgotny kamień, a wraz z nim – przywiązany doń jeniec. Najwyraźniej ów jest jednak zbyt zmęczony, by wydać z siebie cokolwiek poza wątlym jękiem.

W wyniku przesłuchań wyszło na jaw, że Ordwald nie uczestniczył osobiście w obronie swych ziem, gdyż poszukuje legendarnej Fiolki Smoczej Krwi.

– Wygląda na to, iż strawił swój żywot i majątek ojca na poszukiwaniu tego artefaktu. Mówi się, że przechowywana w fiolce krew Ojca Smoków przeistoczy każdego, kto się jej napije, w prawdziwego smoka – dodaje kolejny z przesłuchujących.

– A więc Ordwald nie jest tak głupi, za jakiego go uważałam.

– Ale i tak jest stary.

– Odnajdę zarówno jego, jak i fiolkę. Najpierw jednak muszę się pozbyć młodych pretendentów, którzy zwietrzyli łatwą zdobycz i będą próbowali mnie do niej ubiec. – Gdy uświadamiasz sobie, jaką okazję stwarza dla ciebie ta drobna niedogodność, uśmiechasz się przebiegle. Caomham i Preuet też już słyszeli o artefakcie. I na pewno spróbują podążyć za tobą do Głębokich Grot w poszukiwaniu Ordwalda. Tacy młodzi, ambitni lordowie... Szkoda byłoby, gdyby ktoś ich w tych grotach ukatrupił...

Gdy pokonasz obu Bohaterów Wroga, przeczytaj fragment „Dopiero rozwijam skrzydła”.

DOPIERO ROZWIJAM SKRZYDŁA

Ostrze miecza zatoczyło w powietrzu gładki łuk, którego ślad chwilę później spłynął czerwienią po ścianie jaskini. Niedowierzanie. Grymas ten malował się na twarzy

mężczyzny, nawet kiedy jego wiotczące ciało osuwało się na ziemię, po której głowa już się turlała.

„Czy to Caomham? Czy Preuet?” – przebiega ci przez myśl. – „Czy to ma jakieś znaczenie?”

Twój wzrok podąża za toczącą się głową. Zupełnie jak niegdyś.

„Zawsze myślałam, że pewnego dnia będę szanowana i poważana” – myślisz, nie odrywając oczu od głowy. – „Zdobycie ziem Raurica stanowiło tylko pierwszy krok. Ale zawsze myślałam, że stanie się to dopiero na starość, jakoś przed trzydziestką. Istnienie fiolki zmienia wszystko”.

Podnosisz wzrok. Twoi żołnierze czekają rozkazów.

– Dopiero rozwijamy skrzydła! – unosisz jednocześnie głos i miecz. Odpowiada ci ogłuszający ryk.

Każdy, kto zmieni się w smoka, bez problemu zdoła przebić się do najwyższych sfer Nighonu.



2. KREW OJCA SMOKÓW

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Lochy

Bohater frakcji: Wybierz – Mutare albo Alamar

Armia frakcji: Garstka Troglodytów, Garstka Harpii,
Garstka Złych Oczu

Zasoby początkowe: 14 , 3 , 1 ,
dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko ,
Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:








-  **Przeszukaj (3)** talię Artefaktów.
-  **4** 
-  **Wzmocnij** Złe Oczy, Troglodytów oraz Harpie.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Bohaterowie Wroga: Straż Przednia Ordwalda,
Smoczy Strażnicy

Armie Wroga:

-  **Straż Przednia Ordwalda:**  Strzelcy*,
2 ×  Golemy***,  Czarodzieje*
-  **Armia Smoczych Strażników:** 2 × losowa 
Jednostka Neutralna**, losowa  Jednostka
Neutralna**

Talia Straży Przedniej Ordwalda: 3 × karta Mocy,
2 × karta Magii

Talia Smoczych Strażników: 5 × karta Mocy, 1 × karta
Umiejętności

Talia Zaklęć Straży Przedniej Ordwalda: 2 × Kłątwa

Umiejętność Smoczych Strażników: karta Zdolności
„Płatnerz”

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


***Dobierz wymaganą liczbę Jednostek Neutralnych z odpowiedniej talii Jednostek Neutralnych.*

****Dobieraj karty z odpowiedniej talii Jednostek Neutralnych, aż znajdziesz dwie karty Golemów. Wtasuj wszystkie pozostałe z dobranych kart z powrotem do tej talii.*


PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Lochy (S2)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  3 × Lochy (F2, F5, F8)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

-  2 × Lochy (N2, N5)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):



-  1 × kafelek ze Smoczą Utopią (C1)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Straż Przednia Ordwalda reprezentowana jest przez jedną z dwóch figurek frakcji Zamku – możesz wybrać przez którą. Pojawi się ona na Mapie w wyniku wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza. Umieść swojego Bohatera Lochów na polu z Miastem na kafelku Początkowym Lochów.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Lochów obowiązują następujące zasady:

-  Odwiedzenie Obelisku sprawia, że Straż Przednia Ordwalda nie porusza się przez 1 turę.
-  Granice na kafelku Początkowym Lochów nie obowiązują.

- Bohater Wroga ignoruje normalne zasady ruchu AI (str. 33 *Księgi Zasad*) i udaje się prosto do Smoczej Utopii, korzystając z najkrótszej możliwej drogi. Bohater Wroga nie ściga gracza, ale jeśli znajdują się na tym samym polu, zaatakuj Bohatera gracza.
- Bohater Wroga porusza się po tym, jak poruszy się gracz.
- Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią, stoczysz Walkę z armią Smoczych Strażników.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj Smoczych Strażników w Smoczej Utopii. Pokonanie Straży Przedniej Ordwalda jest opcjonalne.

Przegrana: Jeśli Straż Przednia Ordwalda dotrze do Smoczej Utopii, przegrywasz.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

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

4. runda:

- Przeczytaj fragment „Czas nagli”.

11. runda:

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

Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią:

- Przeczytaj fragment „Smoczy strażnicy”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Koniec wyścigu”.



OPOWIEŚĆ

DODATKOWE SIŁY

Myśli najlepiej zbiera ci się podczas codziennego pisania pamiętnika. Takie przyzwyczajenie. Taki dziennik wojenny.

Odnalazłam Ordwalda. Choć jest już blisko celu, jego ociężałość umysłowa i nieudolność dają mi szansę na zwycięstwo w tym wyścigu. Jednak poza Ordwaldem, jest jeszcze do rozwiązania problem artefaktu. Fiolka Smoczej Krwi da mi siły, których potrzebuję do walki z władcami Nighonu. Jeśli dotrę do niej pierwsza, na pewno spotkam strażników... smoczych strażników. By zdobyć fiolkę, będę musiała pokonać ich albo Ordwalda... albo ich wszystkich.

Gdy tylko stawiasz kropkę po ostatnim zdaniu, podbiega do ciebie goniec.

– Na zachodzie płynie podziemna rzeka – zaczyna bezceremonialnie. – Dowódca Zwiadowców jest przekonany, iż jakieś sześć do ośmiu miesięcy temu przechodziły tamtędy armie Ordwalda. Dzisiaj nad rzeką zwiadowcy znaleźli więzienie. Jest w nim zamknięty czarnoksiężnik Alamar. Jest gotów dołączyć do tego, kto zdoła go uwolnić. Wskazać ci drogę, pani?

Goniec spogląda na ciebie wyczekująco. Powoli odkładasz pióro i zaczynasz wydawać rozkazy:


– Generał Miah zostanie z częścią wojska na moich nowo zdobytych ziemiach nieopodal Głębokich Grot. Powinien sobie poradzić z każdym, który chciałby iść mym śladem. Będzie nękał ich najezdami, zabijał ich zwiadowców, zostawiał fałszywe tropy i likwidował co śmielszych lordów.

Wychodzisz dziarskim krokiem. Twoi przybocznicy śpieszą za tobą. Mały oddział powinien się prześlizgnąć niezauważenie.

Pomieszczenie opróżnia się. Tylko goniec nadal czeka na twoją odpowiedź.

Twój Bohater natychmiast zyskuje 1 poziom Doświadczenia – Przeszukaj (2) talię Zdolności.

W tej rundzie, na koniec ruchu twojego Bohatera Głównego, możesz wybrać:

- **Natychmiast rozpocznij Walkę z armią Jednostek Neutralnych III poziomu. Armia ta jest stroną atakującą. Przedłużenie Walki nie wymaga wydawania PR. Jeśli zwyciężysz w tej Walce, zyskasz Bohatera Pomocniczego.**
- **Zyskaj 1 dodatkowy . Pamiętaj jednak, że stracisz wtedy możliwość Zrekrutowania Bohatera Pomocniczego – opcja ta będzie niedostępna do końca scenariusza.**



CZAS NAGLI

Stulecia życia pod ziemią to nie tylko brzemię, ale i dziedzictwo. Dziedzictwo siły. W tych niegościnnych warunkach to jedyne, co gwarantuje przetrwanie. I właśnie dlatego nawet nie mrugnął okiem na wieść o tym, że oddziały Ordwalda zdołały się przesliznąć obok sił Miaha i maszerują prosto na ciebie.

Ani na wieść o rozmiarze wrogiej armii.

Dobrzy dowódcy w swych planach przewidują nawet to, co nieprzewidywalne. W ten sposób nic ich nie zaskoczy i mogą nadal dążyć do zwycięstwa, a przynajmniej przeżyć porażkę. Rauric tego nie rozumiał. Oto czemu tak łatwo zdołałaś go zabić i odebrać jego ziemie. Jeśli Ordwald pierwszy położy łapska na fiołce, możesz być zmuszona do opuszczenia Nighonu...

Umieść figurkę reprezentującą Straż Przednią Ordwalda na zablokowanym polu na prawym górnym kafelku Dalekim Mapy. Jeśli nie jest on jeszcze odkryty, odkryj go przed umieszczeniem figurki.

Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią, przeczytaj fragment „Smoczy Strażnicy”.

SMOCZY STRAŻNICY

Przed twymi oczyma wznosi się majestatyczna Smocza Utopia. Okolicę przepęlnia magia. Masz nawet wrażenie, że to za jej przyczyną ścieżka przed tobą rozwija się niczym nieziemsko miękki dywan, którego krawędzie zamiast frędzli zdobi szpaler dziwnych drzew. Nienaturalne barwy niemal boją. A na pewno przyprawiają cię o mdłości. Myśląc o magicznej aurze, roślinności i innych rzeczach związanych z Krainami Światła, zastanawiasz się, czy mogłyby tu mieszkać jakieś zielone albo złote smoki. Normalnie żyją na powierzchni, ale może uda ci się je znaleźć i tutaj. To wynagrodziłoby ci patrzywanie na tę paskudną zielen.

– Rośliny powinny być brązowe, a nie zielone – mamrocześ do siebie, rozwierając antyczne wrota.

Wewnątrz wieży widzisz bezmiar wszelkiej wielkości kości. Wszystkie walają się wzdłuż pnących się do góry stopni, a niektóre wyglądają nawet na ludzkie. Ze szczytu schodów wchodzisz do ogromnej komnaty, której strzegą smoki. Starożytne, majestatyczne stworzenia. Czekają. Niewzruszone. Może nie uważają cię za zagrożenie?

Dobiegający zza twoich pleców metaliczny brzęk dobywanych mieczy to najpiękniejsza muzyka dla twych uszu. Szczególnie gdy dołączają do niej syczące soprany wściekłych meduz i ciężki baryton byczych minotaurów.

Nie udzielasz się głosem – dyrygujesz. Z błyskiem w oku unosisz miecz, dając znak do uderzenia.

Gdy zwyciężysz w Walce, przeczytaj fragment „Koniec wyścigu”.

KONIEC WYŚCIGU

Bitwa obróciła Smoczą Utopię w ruinę. Widoczne na ścianach ślady smoczycich szponów wyglądają jak wykute w kamieniu imiona istot, które oddały swe życie, strzegąc fiołki. Szkarłatny atrament na posadzce i tonące w nim skamieniałe łuski opowiadają resztę historii. W twoich szeregach jest wielu rannych... I jeszcze więcej zabitych. Ale to już jest koniec. Od fiołki dzielą cię tylko te monstrialne smocze truchła.

Potężne smoki.

Najmocarniejsze stworzenia na świecie.

Wszystkie martwe.

Wszystkie leżą u twych stóp.





KAMPANIA LOCHÓW – SMOCZA KREW

3. PRAGNIENIE KRWI

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA






Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Lochy





Bohater frakcji: Wybierz – Mutare albo Alamar

Armia Frakcji: Garstka Harpii, Garstka Minotaurów, Garstka Meduz

Zasoby początkowe: 20 , 5 , 2 , dodatkowo +1 do produkcji  oraz +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:




-  Dodaj do swojej armii Garstkę Czarnych Smoków.
-  Dodaj do swojej armii losowo wybraną kartę Smoków z talii  Jednostek Neutralnych.
-  Wzmocnij Harpie, Minotaury oraz Meduzy.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: Lochy

Bohaterowie Wroga: Pierwszy Lord, Drugi Lord, Trzeci Lord, Ordwald

Armie Wroga:

-  **Armia Pierwszego Lorda:** Grupa Troglodytów, Grupa Złych Oczu, 1 × losowa  Jednostka Neutralna*
-  **Armia Drugiego Lorda:** Garstka Mantykor, 1 × Armia Neutralna poziomu IV**
-  **Armia Trzeciego Lorda:** Grupa Mantykor, 1 × losowa  Jednostka Neutralna*, 1 × Armia Neutralna poziomu IV**
-  **Armia Ordwalda:** Grupa Mantykor, 1 × losowa  Jednostka Neutralna*, 1 × Armia Jednostek Neutralnych poziomu IV**

Talia Lordów*:** 3 × karta Mocy, 1 × karta Magii

Talia Ordwalda: 5 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zakłęcz Lordów*:** 1 × Oślepienie, 2 × Magiczna Strzała

Talia Zakłęcz Ordwalda: 2 × Spowolnienie, 2 × Kamienna Skóra, 1 × Oślepienie

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

***Więcej informacji na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz wylosować dla tej Armii Neutralnej, znajdziesz na stronie 35 Księgi Zasad – Tabela Trudności Pola.*

****Wszyscy Lordowie korzystają z tej samej talii AI i tej samej talii Zakłęcz. Po każdej Walce przetasuj obie talie.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:


1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Lochy (S2)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  3 × Lochy (F2, F5, F8)

2 × kafelek Bliski (IV–V):

-  2 × Lochy (N2, N5)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

-  kafelek ze Smoczą Utopią (C1)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Czterej Bohaterowie Wroga reprezentowani są przez figurki z frakcji Zamku i Nekropolii. Będą się oni pojawiać na Mapie w wyniku wydarzeń specjalnych opisanych w części fabularnej scenariusza.

Umieść swojego Bohatera Lochów na polu z Miastem na kafelku Początkowym Lochów.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Lochów obowiązują następujące zasady:

- Granice na kafelku Początkowym Lochów nie obowiązują.
- W Smoczej Utopii możesz Rekrutować Smoki*. Aby to zrobić, musisz opłacić podany na danej karcie koszt oraz mieć w Mieście Siedlisko ★. W swojej armii możesz mieć co najwyżej dwie jednostki Smoków.
- Za pokonanie Bohatera Wroga zyskujesz pół PD.
- Nie możesz używać Mantykor.
- Odwiedzenie Obelisku sprawia, że Bohaterowie Wroga nie mogą się poruszać przez 1 turę. Każdy Obelisk pozwala ci skorzystać z tego efektu tylko raz.
- Za każdym razem gdy dojdzie do Walki z Bohaterem Wroga, walczysz z inną armią. Walki prowadzone są w następującej kolejności: Armia Pierwszego Lorda, Armia Drugiego Lorda, Armia Trzeciego Lorda, Armia Ordwalda.

*Możesz zrekrutować dowolną jednostkę Smoków z ★ talii Jednostek Neutralnych.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Przetrwaj wszystkie Walki z Bohaterami Wroga.

Przegrana: Przegrywasz, jeśli twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Odpoczynek jest dla słabych”.

3. runda:

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

5. runda:

- Przeczytaj fragment „Kłamstwo zwalczaj kłamstwem”.

7. runda:

- Przeczytaj fragment „Spóźniony na deser”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Królowa Nighonu”.



OPOWIEŚĆ

ODPOCZYNEK JEST DLA SŁABYCH

– Teraz Ordwald i jego pachołkowie próbują mnie zabić i wypić mą krew. Wierzą, że zmieni ich to tak, jak mnie zmieniła zawartość fiołki. – Choć mówisz to spokojnym, niskim tonem, wszyscy kulą się, jakby bali się poparzyć kipiącym w nim gniewem.

Twoje ciało się zmieniło. Ty się zmieniłaś. Twoje włosy znikły. Podobnie jak ta nieznośnie delikatna i wrażliwa skóra, którą teraz zastąpiły wspaniałe karmazynowe łuski zdobiące obecnie twoje ciało. Twoje ręce zaopatrzone są w potężne szpony, a twoje usta wypełniają zęby ostre niczym sztylety. Twój podwładni patrzą na ciebie z mieszaniną fascynacji i strachu. Niektórzy nawet kornie spuszczaają wzrok pod mocą twojego spojrzenia. Dobrze.

– Ale nigdy im się to nie uda. To JA wypiję ich krew...

Jeszcze echo twoich słów nie zdążyło ucichnąć, gdy wyważone taranem drzwi pękają z trzaskiem. Do komnaty wpada niewielka grupa wrogów i rusza wprost na ciebie. Pali im się do śmierci.

Dobierz karty M&M do limitu i natychmiast stocz Walkę z pierwszą Armią Wroga. Przed Walką nie możesz zrobić niczego, nawet Zrekrutować jednostek.

Po Walce twój Bohater natychmiast zdobywa 2 poziomy Doświadczenia – dwukrotnie Przeszukaj (2) talię Zdolności. Po tej Walce nie dodawaj doświadczenia opisanego w „Zasadach dodatkowych”.

ZIARNA STRACHU

Dotarła dziś wiadomość od generała Miaha. Twierdzi, że z wiarygodnego źródła. Zgodnie z jego informacjami co najmniej dwóch spośród blokujących przejście do Nighonu wrogów zawarło sojusz.

„Nie zdziwiłabym się, gdyby była to prawda. Tym razem naprzeciw mnie nie stoją głupcy. Ale i tak ich pokonam” – zacierasz łapy w myślach. – *„Po prostu będzie nieco trudniej, lecz w zamian tym słodsze będzie zwycięstwo”.*

Myśląc o nadchodzących bitwach, odślaniasz kły w czymś, co uważasz za radosny uśmiech. Na widok twoich nowych szponów radość ta przeradza się w zachwyty. Przyglądasz im się kolejną chwilę, po czym ryczysz, by przyzwać swoje najlepsze oddziały.

Oto czas, by pokazać niedowiarkom, iż jesteś warta bycia jedną z władczyń Nighonu.

„A więc chcą pić mą krew? Nie, to ja wypiję ich!”

Rzuć kością Ataku; przerzuć każdy wynik „0”.

- Jeśli wypadnie „+1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na prawo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Wroga.
- Jeśli wypadnie „-1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na lewo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Wroga.

Jeśli kafelek ten nie jest jeszcze odkryty, odkryj go przed umieszczeniem figurki.

KŁAMSTWO ZWALCZAJ KŁAMSTWEM

Pióro w szponach jest... Nieporęczne.

Chyba będę musiała sprostować kłamstwa Ordwalda... – mozolnie zmagasz się ze wpisem w swoim dzienniku wojennym. – Jeśli ludzie wierzą, że wypicie mojej krwi przemieni ich w smoka, każdy władca tego świata będzie chciał mnie pokonać, by ją zdobyć. Najlepsze kłamstwa to te, w które ludzie chcą wierzyć...

Pstryk! Kolejne pióro złamane... Próbując chwycić następne, zastanawiasz się, co powinnaś teraz zrobić. Bycie najpotężniejszą istotą w okolicy ma wiele zalet. Niestety ma też wady.

Rozkazałam generałowi Miahowi rozpuścić plotkę, że wypicie mojej krwi powoduje tylko chorobę. Ma rozgłaszać na przyległych terytoriach, że kazałam wypić moją krew kilkorgu z moich przybocznych, a oni jedynie pochorowali się na jakiś tydzień. Stamtąd pogłoska powinna już sama roznieść się po reszcie Nighonu. Być może to wystarczy, by choć częściowo zaprzestali polowań na mnie.

Rzuć kością Ataku; przerzuć każdy wynik „0”.

- Jeśli wypadnie „+1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na prawo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Wroga.
- Jeśli wypadnie „-1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na lewo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Wroga.

Jeśli kafelek ten nie jest jeszcze odkryty, odkryj go przed umieszczeniem figurki.

SPÓŹNIONY NA DESER

Skończywszy sprawozdanie, młody zwiadowca czym prędzej czmycha z pomieszczenia. Jego pośpiech sprawia, że wybuchasz śmiechem. A może to wieści wprowadziły cię w tak przedni humor? Ordwald wreszcie wychylił łeb. Nie mogąc już wypić fiołki, zainteresował się tobą. Jest aż tak zdesperowany?

„Chyba miałam o nim zbyt wysokie mniemanie”.

– Wysłałam posłańca do mędrca z okolic zamku Ba’Gien – mruyczysz do siebie. – Kazałam mu zrobić jakieś badania i udowodnić, że do przemiany w smoka wymagana jest krew Ojca Smoków, NIE moja. Dałam mu dużo złota. Lepiej, żeby mu się udało.

W komnacie zaległa dziwna cisza. Kiedyś panowała tu żywsza atmosfera...

Rzuc kością Ataku; przerzuc każdy wynik „0”.

- Jeśli wypadnie „+1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na prawo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Ordwalda.
- Jeśli wypadnie „-1”, na zablokowanym polu wysuniętego najbardziej na lewo kafelka Dalekiego umieść figurkę Bohatera Ordwalda.

Jeśli kafelek ten nie jest jeszcze odkryty, odkryj go przed umieszczeniem figurki.

Jeśli na Mapie znajdują się już dwie figurki Bohaterów Wroga, poczekaj, aż pokonasz jednego z nich, a na koniec tej rundy umieść kolejnego Bohatera Wroga na Mapie.

KRÓLOWA NIGHONU

Ordwald nie żyje.

Jego pachołkowie są martwi.

Ty siedzisz na szczycie wielkiej pryzmy złotych monet i połyskliwych artefaktów, rozważając, co robić dalej. Z niejasnego powodu czujesz ostatnimi czasy coraz przemożniejszą potrzebę snu, na złocie.

„Co dziwniejsze, ten mędrzec z bagien nadal nie dowiódł, że picie mojej krwi nie przemienia w smoka. Ciągłe za to prosi o więcej złota i zasobów. Ale to bez znaczenia”.

„Włości oraz bogactwa Ordwalda i jego pachołków należą do mnie”.

„Niebawem cały Nighon będzie mój”.





KAMPANIA NEKROPOLII – POWSTANIE NEKROMANTY

1. CEL

Sandro musi pokonać swego dawnego mistrza i kilku innych lordów, którzy pragną przejąć zdobyte przez niego artefakty. Gdy przedostanie się do Deyji, znajdzie sojuszników i szybko wdrapie się na szczyt tamtejszej hierarchii.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA




Ten scenariusz rozgrywany jest w 8 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Nekropolia


Bohater frakcji: Wybierz – Sandro albo Tamika

Armia frakcji: Garstka Szkieletów, Garstka Zombie

Zasoby początkowe: 25 , 3 , 1 

Budynki początkowe: Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:


- **Wzmocnij Zombie.**
- **Przeszukaj (3) talię Artefaktów.**
- **Dobieraj karty z talii Zaklęć, aż znajdziesz kartę Zaklęcia zadającego . Weź tę kartę na rękę, a pozostałe karty odrzuć.**

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: nieokreślona

Bohaterowie Wroga: Shiva, Jeddite

Armie Wroga:

- **Armia Shivy:** 1 × Armia Jednostek Neutralnych na tym samym poziomie co twój Bohater**, 1 ×  Nomadzi*
- **Armia Jeddite'a:** Grupa Złych Oczu, Grupa Minotaurów, Grupa Meduz

Talia Shivy: 5 × karta Mocy


Talia Jeddite'a: 1 × karta Mocy, 2 × karta Magii, 2 × karta Umiejętności

Talia Zaklęć Jeddite'a: 1 × Kamienna Skóra, 2 × Magiczna Strzała

Umiejętność Jeddite'a: karta Specjalności „Wskrzeszenie” poziomu VI***

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

***Więcej informacji na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz wylosować dla tej Armii Neutralnej, znajdziesz na stronie 35 Księgi Zasad – Tabela Trudności Pola.*

****Kartę tę znajdziesz wśród kart Specjalności Alamara, Bohatera Lochów. Za każdym razem, gdy karta AI każe użyć umiejętności, umieść jedną czarną kostkę na tej karcie Specjalności. Gdy w wyniku ataku innej jednostki  jednostki z Armii Jeddite'a miałyby spaść do 0, usuń 1 kostkę z tej karty i użyj karty Specjalności „Wskrzeszenie” poziomu VI.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

3 × kafelek Początkowy (I):

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

4 × kafelek Daleki (II–III):

- 4 × kafelek z zestawu podstawowego (wybierz losowo z: F1–F9)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

- 3 × kafelek z zestawu podstawowego (wybierz losowo z: N1–N6)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Nekropolii. Obaj Bohaterowie Wroga są reprezentowani przez dwie figurki Bohaterów Lochów. Umieść je losowo na pozostałych dwóch kafelkach Początkowych.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Nekropolii obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na IV poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.
- Obeliski pozwalają ci wybrać, która figurka reprezentuje którego Bohatera (więcej informacji znajdziesz przy fragmencie „Drogi Jeddicie...”).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obu Bohaterów Wroga.

Przegrana: Przegrywasz, jeśli twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Drogi Jeddicie...”.

6. runda:

- Dodaj Garstkę Mantykor do Armii Jeddite’a.
- Dodaj dodatkową ★ jednostkę do Armii Shivy.

8. runda:

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

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem:

- Przeczytaj fragment „Zrób to sam”.
- Możesz wybrać, która figurka reprezentuje którego Bohatera Wroga.

Jeśli twój Bohater i Bohater Wroga znajdują się na tym samym kafelku:

- Przeczytaj fragment „Nigdy się nie nauczą”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Pora wstawać”.



OPOWIEŚĆ

DROGI JEDDICIE...

W mrocznej komnacie swojej rezydencji siedział Sandro. Głęboko pogrążony w myślach błędził wzrokiem za oknem, trzymając w ręku list od swojego starego przyjaciela.

Sandro,

Nazywam się Jeddite. Być może mnie pamiętasz, jeśli ciemność nie wypełniła jeszcze do końca twojego umysłu. Obaj byliśmy uczniami Ethrica. Zostając nekromantą, okryłeś mnie hańbą, gdyż to ja przedstawiłem cię naszemu mistrzowi. Powinienem był go słuchać. Od początku wątpił w twoje zdolności do rozsądnego i mądrego posługiwania się magią. Ethric powiedział mi o dwóch artefaktach, które masz ze sobą. Nie łudź się, że uda ci się mnie ominąć i dotrzeć bezpiecznie do Deyji. Mam sojuszników w bastionie położonym na północy – jego mieszkańcy wraz ze mną staną na twojej drodze. Wyrwę artefakty z twoich gnijących rąk i oddam je Ethricowi.

Po ponownym przeczytaniu listu Sandro zmiął pergamin i odwrócił się.

– A, tu jesteś – zaczął. – Nareszcie! Mam Płaszcz Nieumarłego Króla i Zbroję Przeklętego! Mój plan przejścia władzy w Deyji ma realne szanse powodzenia! A jednak... Wygląda na to, że Ethric... mój dawny pan... wreszcie mnie wysledził.

Słowa „mój dawny pan” wypowiedział przesadnie pompatycznym tonem. Gdyby miał jakieś mięśnie w twarzy, na pewno uśmiechnąłby się drwiąco.

– Nie był ze mnie zadowolony... – ciągnął Sandro. – Nie, nie uszczęśliwiło go zbyt odkrycie, że stałem się nekromantą, i chce zmazać tę... plamę... na swoim honorze. Ethric nie jest głupcem. Poinformował o moim położeniu tych, którzy potrafią mnie powstrzymać. Niektórzy z lordów będą chcieli zachować artefakty na własny użytek, inni zechcą je zniszczyć.

Komnata odpowiedziała mu ciszą. Słyszeć było tylko świszczący wiatr zza okna i trzaskanie drewna w kominku.

– Ale to nie ma znaczenia. Pokonam wszystkich głupców, upokorzę mego pana i podążę ku Deyji, gdzie potrafią docenić moje talenty. – Zamilkł na dłuższą chwilę. – Strasznie dziś jesteś cichy... – dodał po chwili, podchodząc do stołu i chwytając leżącą na nim czaszkę. – A jeszcze tydzień temu gadałeś jak najęty! Ha ha! – zakończył ze złowieszczym śmiechem.

Szybko jednak stracił zainteresowanie, odrzucił czaszkę w kąt i wzdychając, usiadł przy stole zaśmieconym

pomiętymi pergaminami i chwiejnie ułożonymi zwojami. Pstryknął palcami i wnet z cieni wyłonił się szkielet z tacą, na której spoczywało pojedyncze pióro.

Drogi Jeddicie – zapisał. – Otrzymałem Twoje ostrzeżenie. Czy myślałeś, że ucieknę i ukryję się w strachu przed twymi groźbami? Nie, one jedynie mnie wzmocniły. Wykorzystam je, by zmiażdżyć ciebie i twoje oddziały. Zabiorę artefakty do Deyji, gdzie pomogą mi wspiąć się na tron. Ty i twoja żałosna banda nie powstrzymacie mnie. Jeśli wejdiesz mi w drogę, zabiję wszystkich twoich żołnierzy, a potem dam im nowe życie, w mojej armii.

Sandro

PS Przy okazji dziękuję za wprowadzenie mnie w arkana magii. Bez Twojej pomocy nigdy nie osiągnąłbym takiej władzy.

Sandro skończył pisać i uważnie sprawdził każdy centymetr pergaminu. Po czym zgniótł go, rzucił ze złością za siebie i zaczął pisać od nowa.

Ja, SANDRO WSPANIAŁY, otrzymałem Twój list z ostrzeżeniem...

Jeśli wejdiesz na pole z Obeliskiem, możesz wybrać, która figurka reprezentuje którego Bohatera Wroga. Następnie przeczytaj fragment „Zrób to sam”.

Jeśli twój Bohater i Bohater Wroga znajdują się na tym samym kafelku, przeczytaj fragment „Nigdy się nie nauczą”.

ZRÓB TO SAM

Wysyłanie listów wyrażających otwarcie intencje nie jest twoim zwykłym sposobem działania. Wolisz podstępne manipulacje i ataki z zaskoczenia, niż grę w otwarte karty. Płacisz też doradcom wielkie sumy złota, by szukali słabych stron przeciwnika. Oto, do jakiej konkluzji doszli tym razem: „Wyślij wiadomość do wszystkich miast tej prowincji, informując, że masz artefakty. Następnie obrazowo wyjaśnij im, jak potężny staniesz się, jeśli ich użyjesz. Powiedz im, że jeśli nie pozwolą ci przejść, użyjesz artefaktów podczas bitwy i rzucisz cię śmierci na ich ziemię”.

Mimo to zwiadowcy ciągle przynoszą nieprzyjemne wieści.

„A ja nawet powysyłałem im te listy...” – wkurzasz się w myślach. – „Muszę później powiesić kilku doradców... A nie, czekaj... Już to zrobiłem”.

Ponoć na horyzoncie widać już armię wroga. Zwiadowcy co prawda nie wiedzą, jaka to dokładnie armia, ale maszerujące oddziały wyraźnie kogoś szukają w pobliskich wioskach.

– Banda idiotów – warczysz pod jamą nosową, po czym wypowiadasz zaklęcie, by zobaczyć okoliczne tereny.

Wybierz, która figurka reprezentuje którego Bohatera Wroga.

Pomiń fragment „Nigdy się nie nauczą”.

Jeśli zwyciężysz w obu Walkach z Bohaterami Wroga, przeczytaj fragment „Pora wstawać”.

NIGDY SIĘ NIE NAUCZA

Jeddite stał się potężnym generałem i jeszcze potężniejszym czarnoksiężnikiem. Wiesz już, że nie rzuca słów na wiatr i nigdy nie cofa się przed walką. Zastanawiasz się, czy zmieni strategię. W końcu znalazł się dawno temu, pamiętacie swoje ulubione bitewne sztuczki sprzed lat i wiecie, czego się spodziewać...

Nadciągają zwiadowcy z wiadomością. Udając, że obchodzi cię to, co uważają za tak istotne, znużony słuchasz ich paplaniny o marszu wrogiej armii.

„Wygląda na to, że ludzie nigdy się nie nauczą...” – myślisz. – „A przynajmniej póki żyją...”

Gdy po raz pierwszy wejdiesz na kafelek, na którym znajduje się Bohater Wroga, rzuć kością Ataku:

- Przy wyniku „+1” ten Bohater to Shiva, a drugi to Jeddite.
- Przy wyniku „-1” ten Bohater to Jeddite, a drugi to Shiva.
- Przy wyniku „0” rzuć kością ponownie.

Jeśli zwyciężysz w obu Walkach z Bohaterami Wroga, przeczytaj fragment „Pora wstawać”.

PORA WSTAWAĆ

Po walce spoglądasz na pole bitwy, gdzie szkielety i zombie rozprawiają się z ostatnimi ocalałymi. Jedna grupa szkieletów właśnie schwytła rannego halabardnika. Teraz szepczą między sobą, robią zakłady. Zastanawiasz się, o co...

Przybywa szpieg z informacją o wewnętrznym konflikcie w obozie wroga. Poplecznicy twojego starego „przyjaciela”, Jeddite’a, chcą odebrać ci artefakty i jak najszybciej oddać je Ethricowi. Natomiast lord Jabarkas, przywódca dwóch zbuntowanych twierdz (na północy i północnym wschodzie), chce, by artefakty pozostały w jego posiadaniu. Według twoich doradców jest on przyrodnim bratem Ethrica, pochodzi z nieprawego łóża i cierpi na kompleks niższości.

Wydaje się, że Jabarkas zawsze zazdrościł starszemu bratu pozycji. Podejrzewasz, że wierzy, iż posiadanie

artefaktów przyniesie mu szacunek w oczach innych lordów.

Zęby wyszczerzają ci się w uśmiechu złośliwszym niż zwykle. Mentalne manipulacje i gierki to twoja specjalność. Przy pewnej dozie szczęścia, twoi wrogowie sami się powybijają i będziesz mógł przemknąć do Deyji niezauważenie niczym cień w ciemnościach.

Ale Ethrica nie pokonasz tak łatwo.

Spoglądasz na ziemię za sobą i wszystkich nieumarłych pokiereszowanych w ostatnich bitwach. Jeddite faktycznie stał się tak potężnym czarnoksiężnikiem, jak mówili ci szpiedzy. Czy powinieneś go ożywić i pozwolić swojemu dawnemu przyjacielowi zobaczyć, dokąd zmierzasz? Może nawet walczyłby u twego boku, jak za dawnych czasów.

Póki co Jeddite leży bezużytecznie u twych stóp. Martwy.





KAMPANIA NEKROPOLII – POWSTANIE NEKROMANTY

2. MISTRZ

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 10 rundach.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Nekropolia

Bohater frakcji: Wybierz – Sandro albo Tamika



Armia frakcji: Garstka Szkieletów, Garstka Zombie, Garstka Upiorów


Zasoby początkowe: 3 , 2 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

 5 

 9 



 Zbuduj za darmo Całun Ciemności.

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: nieokreślona

Bohaterowie Wroga: Ivor, Ethric

Armie Wroga:

 **Armia Ivora:**  Nomadzi*, Armia Jednostek Neutralnych na tym samym poziomie co twój Bohater***

 **Armia Ethrica:** Grupa Minotaurów, Grupa Meduz

Talia Ivora: 4 × karta Mocy, 1 × karta Umiejętności

Talia Ethrica: 2 × karta Mocy, 3 × karta Magii

Talia Zaklęć Ethrica: 2 × Kamienna Skóra, 1 × Magiczna Strzała

Umiejętność Ivora: karta Zdolności „Lucznictwo”***

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

***W każdej Walce za pierwszym razem, gdy karta AI aktywuje Umiejętność, rozpatrz jej efekt Podstawowy.*

Gdy później karta AI ponownie aktywuje Umiejętność, rozpatrz jej efekt Mistrzowski.

****Więcej informacji na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz wylosować dla tej Armii Neutralnej, znajdziesz na stronie 35 Księgi Zasad – Tabela Trudności Pola.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

2 × kafelek Początkowy (I):


 1 × Nekropolia (S1)

 1 × Lochy (S2)

3 × kafelek Daleki (II–III):

 3 × Nekropolia (F1, F4, F7)

4 × kafelek Bliski (IV–V):

 4 × kafelek z zestawu podstawowego (wybierz losowo z: N1–N6)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Ethric reprezentowany jest przez jedną z dwóch figurek Bohaterów Lochów – możesz wybrać przez którą. Umieść figurkę Ethrica na polu z Miastem na kafelku Początkowym Lochów (w lewym górnym rogu Mapy).

Ivor reprezentowany jest przez jedną z dwóch figurek Bohaterów Zamku – możesz wybrać przez którą. Pojawi się na Mapie w wyniku wydarzenia specjalnego opisanego w części fabularnej scenariusza.

Umieść figurkę swojego Bohatera Nekropolii na polu z Miastem na kafelku Początkowym Nekropolii (w prawym dolnym rogu Mapy).

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Nekropolii obowiązują następujące zasady:

- Gdy twój Bohater awansuje na V poziom, nie zdobywa już więcej Doświadczenia.
- Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj obu Bohaterów Wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 10. rundy.
- Stracisz kontrolę nad swoim Miastem frakcyjnym.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Parszywe czasy”.

4. runda:

- Przeczytaj fragment „Wiadomość od V”.
- Dodaj Grupę Złych Oczu do Armii Ethrica.

6. runda:

- Dodaj Garstkę Mantykor do Armii Ethrica.

10. runda:

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

Jeśli pokonasz jednego z Bohaterów Wroga:

- Przeczytaj fragment „Zakochany Sandro”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Droga do Deyji”.



OPOWIEŚĆ

PARSZYWE CZASY

„*Ethric nie wie, kiedy dać za wygraną...*” – myślisz, widząc żołnierza biegnącego do ciebie w panice.

– Straszne wieści, panie!

Mówi ci, że ktoś włamał się do kwater i wbił wielki miecz w środek twego łóża. Do miecza był dołączony pergamin, a na nim wiadomość: *Sandro! Umrzesz i umrą ci, co podążają za tobą. Odzyskam artefakty, które ukradłeś.*

Nie było podpisu.

– Panie, z przykrością donoszę, że intruz, kimkolwiek był, przyszedł i odszedł nierozpoznany – ciągnie żołnierz. – Ale to nie wszystko. Intruz zabrał twoje ukryte zapasy złota... wszystko, co miałeś, panie!

Z rykiem wściekłości unosisz miecz i opuszczasz ostrze na głowę nieszczęśnika. Gdybyś spał ostatniej nocy w swym łóżu, zapewne już byś nie żył. Twoi żołnierze powinni być lepiej wytrenowani w wykrywaniu skrytobójczych ataków.

Widząc to, szkielety wokół ciebie zaczynają dygotać, czemu towarzyszy klekot kości. Z prawej słyszysz nagle pełne podziwu westchnienie. Vidomina.

Słowa Ethrica podjudzają całą Erathię przeciw tobie, więc coraz więcej oczu patrzy na ciebie pożądliwie.

Choć nie zawsze jest to żądza krwi...

Vidomina to młoda czarodziejka, która ma aspiracje, by zostać nekromantką. Póki co, może być użyteczna, ale gdy pokonasz Ethrica i znajdziesz się bezpiecznie w Deyji, wasze drogi będą musiały się rozejść.

Vidomina wciąż prezentuje wielki talent i skłonności do nekromancji. Dzisiejsze narady sprawiły, że nie miałeś czasu dla swej uczennicy. Wieczorem postanowiłeś sprawdzić, czego się nauczyła. Obserwując, jak ćwiczy inkantacje w świetle księżyca, zdajesz sobie sprawę, że jest dość ładna. Nagle jej oczy spotykają się z twoimi, a na jej twarzy pojawia się ciepły uśmiech. Odwracasz się, nieco zawstydzony tym momentem słabości.

Nekromanci nie powinni mieć takich uczuć! Vidomina podchodzi do ciebie i kładzie rękę na twoim ramieniu.

– Dobry wieczór, Mistrzu. Cieszę się, że cię widzę. Brakowało mi dzisiaj twój towarzystwa.

– Oto pierwsza lekcja na dzisiaj. – Strząsasz jej rękę.
– Nie próbuj się ze mną zaprzyjaźnić. Nekromanci parają się śmiercią, a więc przeczornie jest zachowywać dystans do innych, nawet jeśli są twoimi nauczycielami.

– Tak, Mistrzu – pokornie odpowiada Vidomina.

– A teraz druga lekcja. Nie ufaj zbyt wielu ludziom, szczególnie żywym. Przez cały dzień doradcy opowiadali mi o tym kraju, przez który wędrujemy, ale obawiam się, że zbyt na nich polegamy. Chcę, byś ty rozpoznała sytuację i przekazała mi swoje wrażenia. Dowiedz się, jak potężni są nasi wrogowie, jak liczne mają oddziały i jakiej magii używają. Ostatnie cztery miasta, które podbiłem, nie były trudne do zdobycia, ale nie chcę wpaść w pułapkę samozadowolenia. Potrzebuję świeżej oceny sytuacji. Idź już!

Patrząc na Vidominę odjeżdżającą na swoją pierwszą samodzielną misję, nie wiesz, czy odetchnąć z ulgą, czy westchnąć z niepokojem.

– Cóż za parszywe czasy – mruczysz do siebie.

Twój Bohater natychmiast zyskuje 1 poziom Doświadczenia – Przeszukaj (2) talię Zdolności.

Gdy rozpoczniesz 4. rundę, przeczytaj fragment „Wiadomość od V”.

Jeśli pokonasz jednego z Bohaterów Wroga, przeczytaj fragment „Zakochany Sandro”.

WIADOMOŚĆ OD V

Przyszła wiadomość od Vidominy.

Panie, w tej prowincji znajdują się dwa bastiony. Ethric wyjaśnił im już, jak wielkim zagrożeniem ze względu na artefakty, które posiadasz. Na nieszczęście krasnoludy zamieszkujące jedno z miast dowiedziały się, że jednym z artefaktów jest kamień skradziony ich ziomkom i natychmiast postanowiły przyłączyć się do Ethrica, aby walczyć przeciw tobie. Bądź zatem ostrożny, poruszając się po tym terenie.

Podpisano: Vidomina.

„*Vidomina. Ostrzega mnie. O niebezpieczeństwie. MNIE?! Ha!*” – bawi cię ta niedorzeczność.

Ostrożnie składasz list i chowasz go w sakwie.

– Szykujcie się na elfów! Wkrótce napotkacie ich strażników! – wołasz do zwiadowców.

Twoje oddziały zbierają się do wymarszu, a ty zastanawiasz się, jak żołnierze zareagują na widok armii wroga.

Umieść figurkę Ivora na najbliższym odkrytym polu z Obeliskiem. Jeśli na Mapie nie ma jeszcze żadnego Obelisku, Ivor pojawi się, gdy odkryjesz kafelek z Obeliskiem.

ZAKOCHANY SANDRO

– Mówię wam, zakochał się – szepcze szkielet do swych towarzyszy walki.

– Nie widzieliście, jak na nią patrzy? Niby dlaczego miał takie zamglone oczy, gdy odjeżdżała?

– Zamknij się, głupku – ostrzega go zombie. – Opowiadając takie plotki, możesz ściągnąć na siebie śmierć.

– Ha! Nie boję się Sandro – prycha szkielet. – Jest tak zakochany, że nie wiem, czy ma jeszcze zapal, by poprowadzić nas na...


Nagle uderzenie pioruna sprawia, że kości biednego szkieleta wzbijają się w górę i rozsypują po okolicy.

– Koniec z tymi pogaduszkami! Wracać do roboty – warczy Sandro do ocalałych żołnierzy, którzy natychmiast rozbiegają się na stanowiska.

Przeklinając ludzkie słabostki, robisz sobie wyrzuty. Jeśli nie będziesz trzymać uczuć na wodzy, możesz stracić autorytet w oczach żołnierzy!

– Gdzie moi zwiadowcy? Chcę wiedzieć, co robi Ethric! I gdzie moi doradcy...

Jeśli Ethric nadal jest na Mapie, zmienia się jego zachowanie. Od teraz, zamiast przemieszczać się w kierunku twojego Bohatera, zmierza w stronę swojego Miasta. Jeśli będziesz z nim walczyć w jego Mieście, umieść Mury, Bramę i Wieżę Łuczniczą na jego części planszy Walki.

Możesz zapłacić 10 , by nałożyć na Ethrica karę do ruchu – w każdej rundzie będzie on mógł poruszyć się tylko o 2 pola.

DROGA DO DEYJI

Ethrica już nie ma. Ostatnia przeszkoda na twojej drodze do Deyji została pokonana. Zniknęła zarazem ostatnia osoba, która znała cię, zanim stałeś się nekromantą.

A przynajmniej ostatnia, jaką pamiętasz.

„Czy powinienem coś czuć w związku z tym?” – zastanawiasz się beznamiętnie. Ludzkie słabostki ciebie nie dotyczą.

Z rozmyślań nad twoim dawnym mistrzem wytrąca cię gromadząca się horda szkieletów. Wszyscy są już gotowi do marszu ku następnemu celowi podróży.





KAMPAANIA NEKROPOLII – POWSTANIE NEKROMANTY

3. KSIĄŻĘ ALARICE

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Nekropolia

Bohater frakcji: Wybierz – Sandro albo Tamika

Armia frakcji: Garstka Szkieletów, Garstka Liczy

Zasoby początkowe: 20 , 2 , 4 , dodatkowo +2 do produkcji oraz +5 do produkcji

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Dodaj do swojej armii Garstkę Wampirów.
- 4
- 2

PRZYGOTOWANIE AI

Fracja: nieokreślona

Bohaterowie Wroga: Thorgrim, Melodia, książę Alarice

Armie Wroga:

- Amie Thorgrima i Melodii**:** Garstka Gryfów, Garstka Krzyżowców, Strzelcy*, Czarodzieje*
- Armia księcia Alarice'a:** Grupa Krzyżowców, 2 × Mumie*, Strzelcy*, Czarodzieje*

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

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

Talia księcia Alarice'a: 6 × karta Mocy

Talia Zaklęć Thorgrima i Melodii:**

2 × Błogosławieństwo, 1 × Magiczna Strzała

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

***Thorgrim i Melodia mają takie same Armie i korzystają z tej samej talii Zaklęć. Przetasuj talię Zaklęć po każdej Walce.*

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Nekropolia (S1)

2 × kafelek Daleki (II–III):

- 2 × Nekropolia (wybierz z: F1, F4, F7)

3 × kafelek Bliski (IV–V):

- 1 × Nekropolia (wybierz z: N1, N4)
- 2 × Zamek (N3, N6)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek ze Smoczą Utopią (C1)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Melodia i Thorgrim są reprezentowani przez dwie figurki Bohaterów Zamku. Będą się pojawiać na Mapie w wyniku wydarzeń specjalnych opisanych w części fabularnej scenariusza.




Książę Alarice nie jest umieszczany na Mapie. Walka z nim wywoływana jest w konkretnym momencie fabuły.

Umieść swojego Bohatera Nekropolii na polu z Miastem na prawym dolnym kafelku Początkowym.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Nekropolii obowiązują następujące zasady:

- Bohaterowie Wroga ignorują normalne zasady ruchu AI (ale nadal mają po 3 PR; str. 33 *Księgi Zasad*) i pędzą w stronę najbliższego z twoich Bohaterów, korzystając z najkrótszej możliwej drogi.

- Bohaterowie Wroga poruszają się po tym, jak poruszy się gracz.
- Za pokonanie Bohatera Wroga zyskujesz albo 6 , albo 2 .
- Każdy odwiedzony Obelisk zapewnia ci 10  i pozwala twojemu Bohaterowi wejść do Smoczjej Utopii.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Pokonaj wszystkich Bohaterów Wroga i wygraj Walkę w Smoczjej Utopii.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 11. rundy.
- Stracisz kontrolę nad swoim Miastem frakcyjnym.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Szara eminencja”.

11. runda:

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

Gdy wejdiesz na pole z Osadą:

- Przeczytaj fragment „Stój, lordzie Alarice!”.

Gdy odkryjesz drugi kafelek Bliski Mapy:

- Przeczytaj fragment „Brudne sztuczki księcia”.

Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią:

- Przeczytaj fragment „Ostatnie słowa”.

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Kto się śmieje ostatni”.



OPOWIEŚĆ

SZARA EMINENCJA

Jeszcze jeden szkielec rozpada się w kościane drzazgi po uderzeniu pioruna.

– Kolejna lekcja dla ciebie. Musisz się skoncentrować na nekromancji ORAZ na zaklęciach – komentujesz spokojnie. – Na polu bitwy nikt nie będzie czekał, aż sobie rzucisz zaklęcie, a twoja przeklęta armia powstanie.

Vidomina ciska kolejnym piorunem, jednocześnie ożywiając nieumarłych. Ta technika nie należy do najłatwiejszych, ale widząc zapał, z jakim podchodzi do nauki, uznałeś, że będzie odpowiednia. Twoja adeptka uczy się w imponującym tempie.

– Tak jak mówiłem, w drodze do Deyji spotkałem Finneasa Vilmara, ambitnego, lecz nieco przygłupiego nekromantę. Ma tu kilka zamków i próbuje rozszerzyć zasięg swej władzy. Dzięki mojej sile perswazji wkrótce osiągnie pozycję, której pożąda – dzielisz się planami z Vidominą, która dołączyła do twoich oddziałów po drodze.

– Mistrzu, a czemu nie... – zaczyna Vidomina, ale natychmiast ją powstrzymujesz.

– Skup się! Jak rządysz, to wszyscy cię winią za ich własne błędy. I próbują cię zamordować. Trucizną, ostrzem, magią... I czym popadnie. Moje łoże jest dźgane, mimo że nawet nie mam tytułu władcy! – wyznajesz, patrząc głęboko w jej czarne oczy, piękne czarne oczy.

Po krótkiej pauzie zdajesz sobie sprawę, że nie o tym miałeś mówić.

– Oczywiście, to ja będę wydawał rozkazy jego ustami. Finneas Vilmar to młody lord śniący swój sen o wielkości. Mając tak wielkie apetyty przy tak słabym umyśle i wyjątkowym braku zmysłu taktycznego, jak i politycznego... jest doskonałym kandydatem na marionetkę! Tylko jeszcze o tym nie wie.

Widząc, jak Vidomina w milczeniu kontynuuje swój trening, zaczynasz się zastanawiać, co będzie dalej. Wkrótce książę Alarice na stałe zawita pośród umarłych. Twoje plany przebiegają pomyślnie i przygotowujesz się do rozpoczęcia ataku. Finneas nie zgadza się z twoją taktyką, ale wiesz, że jego pomysły doprowadziłyby was do pewnej śmierci. Głupiec ubzdurał sobie, że jest geniuszem taktyki.

Niedługo zda sobie sprawę, że bez twojej pomocy nie zajdzie daleko.

Twój Bohater natychmiast zyskuje 1 poziom Doświadczenia – Przeszukaj (2) talię Zdolności.

Jeśli wejdiesz na pole z Osadą, przeczytaj fragment „Stój, lordzie Alarice!”.

Gdy odkryjesz drugi kafelek Bliski, przeczytaj fragment „Brudne sztuczki księcia”.

STÓJ, LORDZIE ALARICE!

– Zatrzymaj się, gdzie jesteś! – dochodzi cię krzyk znikąd.

– Dlaczego nas zatrzymujecie? – odkrzykujesz.

– Już mówiliśmy, lordzie Alarice, że się do ciebie nie przyłączymy!

– Nie jestem Alarice’em – wyjaśniasz.

– Ufff – z ulgą mówi głos. Na szczycie budynku pojawia się krasnolud. – Witaj. Jestem Taruzdandu. Dzięki bogu, że nie jesteś lordem Alarice’em. Ten człowiek jest taki irytujący!

– Tak? Dlaczego?


– Nigdy się nie poddaje – odsapuje krasnolud. – Chce, byśmy dostarczali mu złoto na jakiś tam przewrót czy inną głupotę. Ale prawda jest taka, że polityka powierzchniaków obchodzi nas tyle, co zeszłoroczny śnieg. Chcemy tylko spokojnie kopać w naszej kopalni.

– Ach, tak? A co to za kopalnia?

– Niedaleko stąd jest kopalnia złota, dużo bogatsza niż inne. Nie możemy się do niej dostać, póki okoliczni władcy nie przestaną najeżdżać tego obszaru w poszukiwaniu zasobów. Najwyraźniej ten Sandro też chce naszego złota, a nie tylko Alarice. Krasnolud przygląda ci się uważnie. – Hej, ty chyba nie jesteś ten Sandro, co? Słyszałem o tobie same złe rzeczy. Ludzie mówią, że zabijasz wszystkich, by powiększyć swoją armię.

– Będę szczęśliwy, mając tak bystrego żołnierza. To prawda, jestem Sandro i jesteś dla mnie potencjalnym rekrutem.

Mówiąc to, atakujesz, by przejąć osadę.

Ta Osada produkuje złoto. Zajęcie jej zwiększa twój przychód o 10 .

Gdy odkryjesz drugi kafelek Bliski, przeczytaj fragment „Brudne sztuczki księcia”.

BRUDNE SZTUCZKI KSIĘCIA

Gdy wjeżdżasz na polanę, zauważasz w oddali dwie armie maszerujące w twoim kierunku. Jak to możliwe? Zwiadowcy nie wspominali o żadnych armiach w pobliżu. Mówili nawet, że droga jest wolna. Chyba że...

– Alarice coś nawyprawiał – kończysz swoje myśli na głos.

Odkryj pozostałe dwa kafelki Bliskie, a na ich środkowych polach umieść po jednym z Bohaterów Zamku.

Gdy skończysz swój ruch, złączą się oni poruszać w stronę najbliższego z twoich Bohaterów.

By móc wejść do Smoczej Utopii, musisz najpierw odwiedzić Obelisk.

Gdy wejdiesz na pole ze Smoczą Utopią, przeczytaj fragment „Ostatnie słowa”.

OSTATNIE SŁOWA

Wieczorem doganiasz księcia Alarice’a w pobliżu upiornych ruin starej wieży. Twoje oddziały szybko rozprawiają się z jego strażą. Zostaje sam, bezbronny. Taki mały. Tak nic nieznaczący.

Twoi żołnierze otaczają jego samotną postać, niemal przyciskając go do rozpadających się murów.

Podchodzisz nonszalancko, patrząc nie na Alarice’a, lecz na zachodzące słońce. Gdy powoli chowa się za horyzontem, odwracasz się do księcia.

– Jakieś ostatnie słowa?

Pomimo przytłaczającej liczebności twojej armii, księżę Alarice wygląda na niezrażonego. Czy to duma?

Nie, żeby dało się w ogóle coś wyczytać z twarzy licza... I wtem, bez żadnego ostrzeżenia, bez choćby krzty strachu, robi krok naprzód... i wypowiada tylko jedno słowo:

– POWSTAŃCIE.

Z ziemi między tobą a księciem nagle wybija las obandażowanych rąk, wyciągających z gruntu ciała – pokryte prześmierdłymi szmatami mumie. W tym samym momencie słyszysz wokół siebie złowieszcze, ale jakże znajome jęki, dostrzegasz płonące w ciemności oczy. Oczy umarłaków. Z boku ruin wyłaniają się wszystkie istoty zabite niedawno przez twoje oddziały, gotowe do ostatniej walki.

– Nie ma końca twoim brudnym sztuczkom... – mrućysz do siebie.

Przed rozpoczęciem Walki umieść jedną ze ★ jednostek Mumii Alarice’a na swojej części planszy Walki, na wolnym polu w pierwszej albo drugiej linii. Mumie te będą atakować przed wszystkimi pozostałymi jednostkami.

Po wygraniu Walki przeczytaj fragment „Kto się śmieje ostatni”.

KTO SIĘ ŚMIEJE OSTATNI

Księżę Alarice został sam. Znowu.

Rozglądasz się nerwowo, stojąc na swoich kościstych palcach. Ale nic się nie dzieje. Durne ludzkie odruchy.

Z pewną ulgą podchodzisz do niego. Najróżniejsze słowa kłębią ci się w głowie. Albo w duszy. Bo w sumie czaszka jest dosyć pustawa, jak to u porządnego licza.

– Jest wasz – mrućysz do rannych nieumarłych. Ich oczy rozbłyskują w ciemności i niemal natychmiast powietrze wypełniają dźwięki łamanych kości i rozrywanego mięsa.

„Hmm... Zapomniałem o koronie” – przypominasz sobie, odchodząc.

Odwracasz się i zerkasz na masę umarłaków kłębiącą się tam, gdzie jeszcze przed chwilą były szczątki Alarice’a. Już po nich.

– Cóż... Będę potrzebował nowej. Finneas i tak przecież nie zauważy różnicy – mówisz sam do siebie, na co kilka pobliskich szkieletów wybucha śmiechem. Gniewnie gromadzisz magiczne moce w swojej garści i krzyczysz:

– Wracać do roboty!





KAMPANIA FORTECY – POGROMCA SMOKÓW

1. KRYSZTAŁOWE SMOKI

Droga Pogromcy Smoków to droga przez mękę. By udowodnić, że jest jednym z nich, Dracon musi stawić czoła wielu niebezpiecznym wyzwaniom. Jednak pokonanie kryształowego smoka to dopiero pierwszy krok. Po dokonaniu tego czynu Dracon będzie musiał odszukać i zgładzić największą gadzinę, jaka splamiła świat swym jestestwem. Tylko zwycięstwo nad błękitnym smokiem pozwoli Draconowi nazywać się Pogromcą Smoków!

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 9 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Forteca





Bohater frakcji: Wybierz – Dracon albo Solmyr

Armia frakcji: Garstka Gremlinów, Garstka Gargulców

Zasoby początkowe: 15 , 3 , 1 ,
dodatkowo +5 do produkcji 


Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko 

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  2 
-  Dodaj Garstkę Żelaznych Golemów do swojej armii.
-  Wzmocnij Greminy i Gargulce.

PRZYGOTOWANIE AI

Wróg: Kryształowy Smok

Armia Kryształowego Smoka: 1 ×  Kryształowe Smoki*, 1 ×  Strzelcy*

Talia Kryształowego Smoka: 3 × karta Mocy,
2 × karta Magii

Talia Zaklęć Kryształowego Smoka: 3 × Magiczna Strzała

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


PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Forteca (#S1)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  3 × kafelek z zestawu podstawowego lub z zestawu Stretch Goals (wybierz losowo z: F1–F9 i #F1–#F3)

2 × kafelek Bliski (IV–V):



-  2 × Zamek (N3, N6)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Fortecy.

DODATKOWE ZASADY



W tym scenariuszu kampanii Fortecy obowiązują następujące zasady:

-  Odwiedzenie Obelisku aktywuje wydarzenie specjalne.
-  Nie możesz odkrywać kafelków Bliskich, póki nie odkryjesz wszystkich kafelków Dalekich.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Odwiedź Obelisk i pokonaj w Walce znajdującego się tam wroga.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

-  Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
-  Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 9. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Wielkie dziedzictwo rodzi wielkie oczekiwania”.

4. runda:

- Przeczytaj fragment „Coraz bliżej”.

9. runda:

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

Gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem:

- Przeczytaj fragment „Moje pierwsze wyzwanie”.



OPOWIEŚĆ

WIELKIE DZIEDZICTWO RODZI WIELKIE OCZEKIWANIA

Stoisz na szczycie najwyższego wzgórza, jakie udało ci się znaleźć. Ośnieżone doliny rozciągają się aż po horyzont, a granicę między niebem a ziemią rozmywa gęsta mgła. Za tobą twoi wierni żołnierze czekają na rozkaz. Czekają, by ruszyć na smoki ze swoim panem.

Odkąd sięgasz pamięcią, twoja matka szkoliła Pogromców Smoków. Teraz, gdy kończy szkolić swego jedyne go syna, nadszedł czas, by poddać go próbie. Twoja matka zna cię jak nikt inny i wie, jak jesteś przebiegły. Dlatego też nie może to być zwyczajny test. Twoją najmocniejszą stroną jest umiejętność wytrenowania kapłanów i magów na czarodziei. No i kontrolujesz też małą wioskę.

– Moja matka zakończyła już przygotowania do mego ostatniego testu – zaczynasz, wciąż zwrócony plecami

do swoich oddziałów. – Smoczy golem powstał z najczystszej kruszyny potajemnie wykradzonego z jaskiń Krewlodu. Konstrukcja tego stworzenia wymagała niezwyklej magicznych umiejętności. Ale zniszczenie go... – Wyciągasz dłoń i zaciskasz pięść, jakby łapiąc coś niewidocznego. – Zniszczenie go będzie jeszcze większym wyzwaniem. Jednak, jak powiadają, największym sprawdzianem dla pogromcy jest pokonanie rzadkiego i potężnego błękitnego smoka.

W końcu odwracasz się do swoich oddziałów, ale okazuje się, że większość z nich już sobie poszła – żołnierze zajęli się gotowaniem posiłków, stawianiem namiotów i innymi niezbędnymi czynnościami. Cóż, i tak chciałeś rozbić obóz tutaj, więc dobrze zrobili. W gruncie rzeczy rozpięra cię duma, że twoi ludzie tak dobrze odczytali twoje intencje. Kiwnięciem głowy odprowadzasz najmłodszych rekrutów, którzy wciąż czekają na twoje rozkazy.

Twoim zadaniem jest zabicie kryształowego smoka przy pomocy powierzonych ci oddziałów. W ten sposób udowodnisz swej matce i wszystkim innym, że jesteś gotów, by zostać prawdziwym pogromcą smoków. To niebezpieczne zadanie. Musisz być ostrożny.

CORAZ BLIŻEJ

Coś połyskuje na ziemi, zaledwie kilka kroków przed tobą. Rozkazujesz oddziałom, by się zatrzymały, po czym zsiadasz z konia. Przykucasz i ostrożnie podnosisz ze śniegu lśniąca czerwienią kawałki kryształu. Wiesz, co to i wiesz też, co to oznacza – kryształowe smoki nie były zadowolone, ponieważ ich sługi nie potrafiły cię powstrzymać. Uśmiechasz się z wyższością, a twoja pewność siebie rośnie. Jesteś gotów... tak sobie mówisz.

Zyskujesz 2 .

MOJE PIERWSZE WYZWANIE

Nareszcie! Oto widzisz swój cel – kryształowe smoki. Kilka z nich śpi pośrodku doliny, przez którą jedziesz. Tak jak się spodziewałeś!

Ciężko powstrzymać ci zachwyt nad ich potężnymi gadzimi sylwetkami. Stworzone w całości z czerwonego kryształu i ożywione za pomocą magii roztaczają wokół siebie tajemniczą aurę. Przez ich półprzezroczyste ciała widzisz zabarwioną krwistą czerwienią dalszą część doliny. Osadzone głęboko w piersi magiczne serce bestii rozświetla każdą z nich wewnętrznym blaskiem. Wielu magów powołuje do życia te stworzenia, by pozyskać zrzucany przez nie kryształ... a przynajmniej tak słyszałeś.

Pokonanie tych istot może i jest dopiero pierwszym krokiem ku zostaniu Pogromcą Smoków, ale cóż to za krok! „Matka będzie zadowolona” – myślisz, szarżując do ataku.

Stocz Walkę z Armią Kryształowego Smoka.



KAMPANIA FORTECY – POGROMCA SMOKÓW

2. RDZAWE SMOKI

Ten scenariusz można rozegrać tylko z dodatkiem Cytadela. Jeśli go nie masz, pomini ten scenariusz.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA




Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.


PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Forteca

Bohater frakcji: Wybierz – Dracon albo Solmyr

Armia frakcji: Grupa Gargulców, Grupa Żelaznych Golemów, Garstka Magów

Zasoby początkowe: 18 , 1 , 3 

Budynki początkowe: Siedlisko , Cytadela









Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  5 
-  Wzmocnij Magów.

PRZYGOTOWANIE AI

Wróg: Pierwsza Armia Rdzawych Smoków, Druga Armia Rdzawych Smoków, Trzecia Armia Rdzawych Smoków

Armie Wroga:

-  **Pierwsza Armia Rdzawych Smoków:**
1 ×  Rdzawe Smoki*
-  **Druga Armia Rdzawych Smoków:**
1 ×  Rdzawe Smoki*, 1 ×  Złote Golemy*
-  **Trzecia Armia Rdzawych Smoków:**
2 ×  Rdzawe Smoki*, 2 ×  Złote Golemy*

Talia Rdzawych Smoków:** 3 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zaklęć Rdzawych Smoków:** 2 × Kłątwa

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

**Wszystkie Armie Wroga korzystają z tej samej talii AI i tej samej talii Zaklęć. Przetasuj obie talie po każdej Walce.


PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Forteca (#S1)

3 × kafelek Daleki (II–III):

-  1 × Forteca (#F2)
-  2 × Cytadela (F14, F15)

2 × kafelek Bliski (IV–V):






-  2 × Nekropolia (N1, N4)

ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Fortecy.

DODATKOWE ZASADY



W tym scenariuszu kampanii Fortecy obowiązują następujące zasady:

-  Za każdym razem gdy wejdiesz na pole z Kopalnią, przeczytaj odpowiedni fragment Opowieści.
-  Nie możesz wejść na pole ze Stawem z Klejnotami, póki nie zdobędziesz 3 Kopalń.
-  Gdy pokonasz jedną z Armii Rdzawych Smoków, zyskujesz 1  i .

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Zajmij wszystkie Kopalnie i Staw z Klejnotami oraz pokonaj wszystkie armie, które ich bronią.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

-  Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
-  Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 11. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

Gdy wejdiesz na pole z Kopalnią na kafelku Początkowym Fortecy:

- Przeczytaj fragment „Zadanie godne bohatera!”.



OPOWIEŚĆ

ZADANIE GODNE BOHATERA!

Spoglądasz na mapę regionu. Według zwiadowców, którzy właśnie opuścili twój namiot, rdzawe smoki rozpanoszyły się w okolicach kopalń niedaleko miasta Ochre. Nic zaskakującego. Zazwyczaj żyją i żerują w kopalniach siarki. Te rzadkie bestie przegoniły chłopów i buszują teraz w ich obejściach.

– Jako bohater powinienem zrobić to dla miasta! – wykrzykujesz, by dodać sobie animuszu. – Jednak będę walczyć z nimi przede wszystkim po to, by podnieść swe umiejętności. Tam, gdzie są rdzawe smoki, może pojawić się też błękitny...

Główną formą ataku rdzawych smoków jest plunięcie skoncentrowanym kwasem, który jest w stanie przeżreć najlepsze pancerze. Bitwa zapowiada się obiecująco.

Gdy wejdiesz na pole z Kopalnią, przeczytaj fragment „Pierwsza kopalnia”.

PIERWSZA KOPALNIA

Spodziewając się natychmiastowego ataku potężnych stworzeń, wkraczasz do jednej z pierwszych kopalń w regionie. Lecz ku twemu rozczarowaniu zamiast ognistego spojrzenia rdzawych smoków, spotykasz się z ciszą i pyłem opadającym delikatnie na twoją głowę. Kopalnia jest opuszczona. Ale dlaczego? Badasz tę tajemnicę i wkrótce odkrywasz coś oczywistego – nie ma tu już nic wartego zjedzenia. Nie dla smoków.

– Teraz nikt już nie może kopać w tych tunelach... – mruyczysz do siebie.


Mieszkańcy Bracady trzymali barbarzyńców z Krewlodu w ryzach dzięki kontroli nad kopalniami. Teraz rdzawe smoki opanowały te ziemie i wszystkie zasoby krainy przepadną. Chyba że ktoś je powstrzyma. Mieszkańcy potrzebują pomocy. Jest to też wspaniała okazja, by podszlifować umiejętności.

Gdy wejdiesz na pole z kolejną Kopalnią, przeczytaj fragment „Druga kopalnia”.

DRUGA KOPALNIA

Po wejściu do kopalni kryształów słyszysz jęki agonii, które przyprawiłyby o szaleństwo człowieka o słabszych nerwach. Ale ty dzielnie podążasz w kierunku nikłego światła migoczącego w głębi korytarza. Zbliżywszy się do jego źródła, widzisz smoka trzymającego w szponach człowieka, który odwraca głowę w twoją stronę i błagalnym szeptem prosi:

– Pomóż nam.

Stocz Walkę z Pierwszą Armią Rdzawych Smoków (przed jej rozpoczęciem umieść na nich żeton ). Gdy wejdiesz na pole z kolejną Kopalnią, przeczytaj fragment „Trzecia kopalnia”.



Po zakończeniu tego starcia poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).

TRZECIA KOPALNIA

Przeprawa przez zalesione, górskie szczyty trwała długo. W czasie swej wędrówki spotykasz leżącego na ziemi starca. Ma zabandażowaną głowę, a z szyi zwisa mu temblak. Wygląda na nieprzytomnego, jeśli nie martwego. Zamykasz oczy i potrząsając głową, przysięgasz sobie, że oczyścisz tę ziemię ze smoków, które uczyniły tu tyle zła.

Znając cię dobrze, kilku twoich żołnierzy zgłasza się na ochotników, by pogrzebać ciało. Wszak nie zostawisz starca, by tu gnił... Jednak każda zwłoka może się przyczynić do utraty tropu wroga...

Wybierz jedną z opcji:

- Odwróć kartę jednej za swoich jednostek ze strony Grupy na stronę Garstki. Następnie otrzymaj .
- Otrzymaj .

Wspinając się na górskie zbocza, kątem oka dostrzegasz na niebie czerwono-pomarańczowe iskry. Gdy docierasz do kopalni, czujesz lekki podmuch. Uśmiechasz się na widok lądujących smoków, zadowolony, że udało ci się tak precyzyjnie określić czas spotkania.

– Tym razem klęskę poniosą smoki, nie ludzie – mruczysz pod nosem.

Stocz Walkę z Drugą Armią Rdzawych Smoków. Gdy wejdiesz na pole ze Stawem z Klejnotami, przeczytaj fragment „Ostatnie starcie”.

Po zwycięstwie w Walce z Drugą Armią Rdzawych Smoków możesz wejść na pole ze Stawem z Klejnotami.

OSTATNIE STARCIE

Zbliżasz się do stawu z klejnotami, w którym aż roi się od smoków. Fala mdlącego, gryzącego smrodu uderza cię w nozdrza. Śniadanie podchodzi ci do gardła. Natychmiast zakrywasz usta, desperacko walcząc z torsjami. Nie bez wysiłku, ale udaje ci się opanować odruch wymiotny. Niestety nie wszystkim twoim żołnierzom poszło tak dobrze, jak tobie... Co za ohydny odór. Na żółci pobliskiego złoża siarki brązowieje wysuszona słońcem krew. Smoki bardzo się tu

rozpanoszyły. Ruszasz dalej. Już masz wejść do stawu, gdy opada cię gromada kopaczy minerałów. Na pierwszy rzut oka widać, jak sponiewierani i załamani są ci ludzie. Pragnąc jak najszybciej przerwać cierpienia tych biedaków, błyskawicznie rzucasz się na smoki, które wyrządziły im tyle zła.

Stocz Walkę z Trzecią Armią Rdzawych Smoków.





KAMPANIA FORTECY – POGROMCA SMOKÓW

3. CZARODZIEJSKIE SMOKI

Ten scenariusz można rozegrać tylko z dodatkiem Bastion. Jeśli go nie masz, pomini ten scenariusz.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA





Ten scenariusz rozgrywany jest w 13 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Forteca

Bohater frakcji: Wybierz – Dracon albo Solmyr

Armia frakcji: Grupa Gargulców, Grupa Żelaznych Golemów, Garstka Magów

Zasoby początkowe: 15 , 5 , 1 , dodatkowo +5 do produkcji 

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko , Cytadela









Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

-  4 
-  Wzmocnij Magów.

PRZYGOTOWANIE AI

Wróg: Pierwsza Armia Czarodziejskich Smoków, Druga Armia Czarodziejskich Smoków, Trzecia Armia Czarodziejskich Smoków

Armie Wroga:

-  **Pierwsza Armia Czarodziejskich Smoków:**
 Czarodziejskie Smoki*
-  **Druga Armia Czarodziejskich Smoków:**
 Czarodziejskie Smoki*,  Trolle*
-  **Trzecia Armia Czarodziejskich Smoków:**
2 ×  Czarodziejskie Smoki*,  Trolle*

Talia Czarodziejskich Smoków: 5 × karta Mocy

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

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

-  1 × Forteca (#S1)

4 × kafelek Daleki (II–III) z Osadą:

-  1 × Nekropolia (F1)
-  1 × Lochy (F2)
-  1 × Zamek (F3)
-  1 × Bastion (F10)

2 × kafelek Daleki (II–III) bez Osady:

-  2 × Forteca (#F2, #F3)

1 × kafelek Bliski (IV–V) z Puską Pandory:

-  1 × Zamek (N3)

Pomieszaj kafelki Dalekie i umieść je na Mapie zakryte w dowolnej kolejności.



ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Fortecy.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Fortecy obowiązują następujące zasady:

- Po zajęciu pierwszej Osady, za każdym razem gdy wejdiesz na pole kolejnej Osady, przeczytaj odpowiedni fragment opowieści.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Zajmij wszystkie Osady na Mapie, a następnie wygraj Walkę na polu z Puską Pandory.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
- Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 13. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Przebiegły czarodziejski smok”.



OPOWIEŚĆ

PRZEBIEGŁY CZARODZIEJSKI SMOK

Zwiedziwszy krainę wzdłuż i wszerz, zaczynasz mieć wrażenie, że w swoich poszukiwaniach zawędrowałeś w ślepy zaułek. Tropiąc słynnego, lecz nieuchwytnego błękitnego smoka, dowiedziałeś się o pewnych dziwnych wydarzeniach na zachodzie. Pochylasz się nad mapą w swoim namiocie i odtwarzasz długi łańcuch poszlak, które cię tu przywiodły. Dochodzisz jednak do wniosku, że to tylko czarodziejski smok bawi się kosztem tutejszej ludności. Początkowo jesteś rozczarowany, ale wkrótce odkrywasz, że smoków jest więcej – porywają dziewczęce, wyludniają miasta i, ogólnie rzecz biorąc, robią wiele zamieszania. Widzisz w tym szansę dla siebie.

– Nigdy nie widziałem czarodziejskich smoków – wyznajesz oficerowi, który ci towarzyszy. – Niewiele wiadomo o tych stworzeniach.

– Ach, czyli coś o nich wiadomo?

– Tak. Ale to, co wiadomo, ma swe źródło raczej w baśniach, a nie w wiedzy czy magii.

– Aaaaa, w tym sensie...

– Niektórzy mówią, że są niewidzialne. Inni, że mogą rzucać zaklęcia.

– Straszne.

– Ale ponoć mają tylko metr wysokości. Nie wiem, czego oczekiwać ani na jakie próby zostaną wystawione moje umiejętności. Ale im więcej zyskam doświadczenia, tym lepiej będę przygotowany na spotkanie z błękitnymi smokami...


Czujesz, że przyda ci się trening przed spotkaniem z nimi, dlatego postanawiasz pomóc mieszkańcom Bracady w pozbyciu się zagrożenia. Już jeden rzut oka na mapę wystarczy, byś wiedział, jak poważna jest sytuacja. Wygląda na to, że jeśli czarodziejskie smoki nie zostaną pokonane w ciągu sześciu miesięcy, żadna z wiosek wzdłuż wybrzeża nie przetrwa.

– Panie, mam wieści do przekazania. – Znajomy głos z zewnątrz namiotu sprawia, że się odwracasz. Oficer, z którym rozmawiałeś przez ostatnie 15 minut... właśnie zbliża się do namiotu.

– Czy ty przed chwilą... – rzucasz zdezorientowany, rozglądając się dookoła.

Nikogo tam nie ma.

– Słucham?

Gdy wejdiesz na pole z , przeczytaj fragment „Pierwsze spotkanie...?”. Nie możesz odkrywać żadnych kafelków Mapy, póki nie wejdiesz na to pole.

PIERWSZE SPOTKANIE...?

Idąc przez las, natrafiasz na skrzynię. Widziałeś już podobne i wiesz, że lepiej ich nie otwierać. Jednak oddalając się od niej, czujesz, że ciekawość bierze górę nad rozsądkiem. Wracasz więc z zamiarem otwarcia skrzyni. Nagle z lasu wyskakuje skrzat i siada na niej, nie pozwalając jej otworzyć. Nie bardzo wiedząc, co zrobić ze stworzeniem, którego nigdy wcześniej nie widziałeś, przyglądasz mu się. Po chwili skrzat przerywa kłopotliwe milczenie:

– Mam na imię Eryk, a ty kim jesteś?

Przedstawiając się, próbujesz odgadnąć, o co chodzi temu człowieczkowi.

– Dobrze wiem, co się tu dzieje. I dlatego chcę dać ci pewną radę... Pod żadnym pozorem tego nie otwieraj – mówi, stukając w bok skrzyni.

Chcesz zapytać „Dlaczego?”, lecz skrzat znika w obłoku dymu. Zostawia cię sam na sam ze skrzynią... i dziwnym wrażeniem, jakbyś już wcześniej go spotkał.

Wybierz jedną z opcji:

- Rzuć 2  i rozpatrz jedną z nich.
- Zyskaj  i +1 .




Po zajęciu pierwszej Osady przeczytaj fragment „Dobra rada”.

DOBRA RADA

Niedaleko od osady znajdujesz leżącego na ziemi mężczyznę, który resztką sił czołga się w stronę domu. Będąc honorową osobą, po raz kolejny stajesz przed dylematem moralnym. Ten człowiek potrzebuje twojej pomocy. Tak samo jak ci, którzy są terroryzowani przez smoki w innych miejscach. Każda chwila spędzona tutaj wydłuża czas cierpienia ich wszystkich. Matka uczyła, że trzeba pomagać potrzebującym, ale o takich dylematach nigdy nie wspominała!

Gdy wejdiesz na pole z Osadą, przeczytaj fragment „Błysk”.

Wybierz jedną z opcji:

- Otrzymaj 1  oraz . Pomiń ciąg dalszy tego fragmentu.
- Strać 1  w swojej kolejnej turze i odkryj 2 dowolnie wybrane kafelki Mapy. Przeżyj ciąg dalszy fragmentu.

Postanawiasz mu pomóc. Odprowadzenie go do domu zajmuje ci mniej więcej godzinę. Po sprawdzeniu, czy niczego mu nie brakuje, zbierasz się do wyjścia. Mężczyzna zatrzymuje cię i opowiada, gdzie i co go spotkało...

BŁYSK

Idziesz przez osadę. Na ulicach leżą powywracane wozy, ale nigdzie nie widzisz ludzi. Zaglądasz nawet do tawerny, lecz znajdujesz jedynie puste krzesła i na wpół zjedzone posiłki. Wygląda na to, że mieszkańcy uciekli w popłochu. To pewnie sprawka czarodziejskich smoków. Na wzgórzu w samym środku osady znajduje się garnizon obsadzony lokalnymi najemnikami. A przynajmniej powinien być.


„Jeśli są tu jeszcze jacyś ludzie, to tam ich znajdę”.

Starając się zachować nadzieję, ruszasz pod górę. Gdy przechodzisz przez bramę garnizonu, zauważasz błysk nad szczytem wzniesienia przed sobą. Wiesz, kto to. Zastanawiasz się, czy jest inna droga na drugą stronę. Dochodzisz do wniosku, że nie ma i ruszasz prosto przed siebie. Dotarłszy na szczyt, widzisz skrzata, który macha do ciebie. Szybkim krokiem podchodzi i zatrzymuje się tuż przed tobą.

– Pomyślałem, że skoro nie chcesz mnie słuchać, nie będę się fatygował, by ostrzec cię o czarodziejskich smokach strzegących garnizonu.

– I bardzo dobrze. Twoje towarzystwo popsułoby tylko zabawę – wypalasz z irytacją.

– Jeśli będziesz się do mnie tak odzywać, nie powiem ci, że jeden smok odleciał, a teraz wraca, prowadząc tu całe stado – mówi skrzat, znikając w kłębach dymu.

Stocz Walkę z Pierwszą Armią Czarodziejskich Smoków (przed jej rozpoczęciem umieść na nich żeton ).
Po Walce przeczytaj fragment „Iluzja”.

ILUZJA

Po ubiciu czarodziejskich smoków rozglądasz się dokoła. W ciągu sekund wszystko zaczyna się rozmazywać i falować, po czym w mgnieniu oka iluzja znika. Ponownie lustrujesz okolicę i ze zdziwieniem zdajesz sobie sprawę, że miejsce to wcale nie jest opuszczone. Osada i jej mieszkańcy mają się lepiej niż dobrze!

Gdy wejdiesz na pole z Osadą, przeczytaj fragment „Trzecie spotkanie”.

Po zakończeniu tego starcia poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).

TRZECIE SPOTKANIE

Znów pojawia się skrzat, potrząsa głową i śmieje się do siebie. Jego pojawianie się i znikanie już cię nie dziwi. Jednak niepokoi cię jego wesołość. Pytasz, co go tak bawi.

– Celowo nie zwracasz uwagi na innych? – pyta, nie przestając się śmiać.

Chcąc przerwać tę bezsensowną wymianę zdań, obojętnie przechodzisz koło niego w nadziei, że znów zniknie. Ku twemu rozczarowaniu nie robi tego. Wręcz przeciwnie, wlecze się za Tobą, rozwodząc się nad tym, że powinieneś go wysłuchać. Po trwających wieki godzinach jego paplaniny dochodzisz do wniosku, że masz szczerze dość tych błazeństw. Ze złością odwracasz się, aby złapać go za głowę. Ale gdy tylko go dotykasz, skrzat znika. Zirytowany ruszasz dalej, złorzecząc pod nosem.

Stocz Walkę z Jednostkami Neutralnymi broniącymi tej Osady, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Gdy wejdiesz na pole z kolejną Osadą, przeczytaj fragment „Ostatnia osada w opałach”.



OSTATNIA OSADA W OPALACH

Twoi zwiadowcy byli dziś zajęci, więc postanowiłeś sam sprawdzić okolicę. Poznanie codziennych zadań swoich podwładnych z pewnością poszerzy twoją perspektywę i uczyni cię lepszym dowódcą.

Jednak był to głupi pomysł.

Teraz uciekasz przed kilkoma czarodziejskimi smokami. Szybko biegniesz przed siebie, aby zwiększyć dystans dzielący cię od nich. Odwracasz głowę, by ocenić odległość od... od... od tych stworzeń. Około 50 kroków. Spojrzawszy znów przed siebie, omal nie przewróciłeś się o skrzata, który niespodziewanie wyrósł na ścieżce przed tobą.

– Mówiłem ci przecież! – odzywa się. – No dalej, powtórz za mną, pod żadnym pozorem nie otwierać skrzyni. Dlaczego mnie nie posłuchałeś? He he, następnym razem posłuchasz! – śmieje się i znika, nim uda ci się o cokolwiek zapytać.

Stocz Walkę z Drugą Armią Czarodziejskich Smoków.
Gdy wejdiesz na pole z Puską Pandory, przeczytaj fragment „Ostatnia rozmowa”.

OSTATNIA ROZMOWA

Oto na ziemi przed tobą znajduje się tajemnicza Puska Pandory. Już masz położyć na niej ręce, gdy zauważasz, że obserwuje cię skrzat siedzący na czymś, co wygląda na bardzo stary pień.

– Miło znów cię widzieć – mówi, szczerząc zęby.

– Witaj – odpowiadasz, zastanawiając się jednocześnie, czemu nie jest na ciebie wściekły. Nie tak dawno temu próbowałeś urwać mu głowę gołymi rękami...

Zdziwienie mija, gdy zauważasz, że człowieczek zaczyna migotać i przygasać. Tam, gdzie przed chwilą siedział skrzat, teraz siedzą trzy czarodziejskie smoki. Zdając sobie sprawę, że zakpiono z ciebie, zastanawiasz się, który z nich jest prawdziwy.

Stocz Walkę z Trzecią Armią Czarodziejskich Smoków.





KAMPANIA FORTECY – POGROMCA SMOKÓW

4. BŁĘKITNE SMOKI

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11 rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Fracja: Forteca

Bohater frakcji: Wybierz – Dracon albo Solmyr

Armia frakcji: Grupa Gargulców, Grupa Magów

Zasoby początkowe: 30 , 4 , 2 ,
dodatkowo +5 do produkcji

Budynki początkowe: Siedlisko , Siedlisko ,
Cytadela

Premia: Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Przeszukaj (3) talię Zdolności.
- Przeszukaj (3) talię Zaklęć.
- Przeszukaj (3) talię Artefaktów.

PRZYGOTOWANIE AI

Wróg: Kryształowe Smoki, Czarne Smoki, Błękitne Smoki, Smoki

Armie Wroga:

- **Armia Kryształowych Smoków:**
★ Kryształowe Smoki*
- **Armia Czarnych Smoków:** Garstka Czarnych Smoków
- **Armia Błękitnych Smoków:** ★ Błękitne Smoki*
- **Armia Smoków:** ★ Kryształowe Smoki*,
Garstka Czarnych Smoków, ★ Błękitne Smoki*

Talia Wroga:** 3 × karta Mocy, 2 × karta Magii

Talia Zaklęć Wroga:** 2 × Kamienna Skóra,
2 × Magiczna Strzała

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

**Wszystkie Armie Wroga korzystają z tej samej talii AI i tej samej talii Zaklęć. Przetasuj obie talie po każdej Walce.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóż zgodnie z przedstawionym dalej układem:

1 × kafelek Początkowy (I):

- 1 × Forteca (#S1)

3 × kafelek Daleki (II–III):

- 3 × Forteca (#F1–#F3)

3 × kafelek Bliski (II–III) z Obeliskiem:

- 1 × Castle (N3)
- 1 × Necropolis (N4)
- 1 × Dungeon (N5)

1 × kafelek Centralny (VI–VII):

- 1 × kafelek ze Smoczą Utopią (C1)





ROZMIESZCZENIE BOHATERÓW

Umieść figurkę swojego Bohatera na środkowym polu kafelka Początkowego Fortecy.

DODATKOWE ZASADY

W tym scenariuszu kampanii Fortecy obowiązują następujące zasady:

- Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole z Obeliskiem, stoczysz Walkę z: Armią Kryształowych Smoków, Armią Czarnych Smoków albo Armią Błękitnych Smoków. Możesz wybrać, z którą armią walczysz w danym momencie, ale każdą możesz wybrać tylko 1 raz.
- Po **Oflagowaniu** Obelisku wybierz jedną z opcji: zyskujesz 2  albo zyskujesz 7 .
- Po **Oflagowaniu** pierwszego Obelisku poziom trudności wszystkich Walk na Mapie zwiększa się o 1 do końca scenariusza (str. 35 *Księgi Zasad* – Tabela Trudności Pola).
- Nie możesz wejść na pole ze Smoczą Utopią, póki nie **Oflagujesz** wszystkich Obelisków.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

Zwycięstwo: Odwiedź wszystkie trzy Obeliski, a następnie pokonaj armię w Smoczej Utopii.

Przegrana: Przegrywasz scenariusz, jeśli:

- Twój Bohater ucieknie albo zostanie pokonany w Walce choć 1 raz.
- Nie zdołasz wypełnić warunku zwycięstwa do końca 11. rundy.

WYDARZENIA CZASOWE

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

1. runda:

- Przeczytaj fragment „Ostatnie wyzwanie”.

11. runda:

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

Gdy ukończysz scenariusz:

- Przeczytaj fragment „Poczucie pustki”.



OPOWIEŚĆ

OSTATNIE WYZWANIE

Stoisz na środku dziedzińca swojego zamku. Zebrani wokół żołnierze czekają na twoją przemowę.

– Tutaj dokona się moje przeznaczenie. Odnalazłem siedlisko błękitnych smoków. Nie gniazdują one zbyt długo, a do tego przewodzą wielkim stadom innych różnobarwnych gadzin – krzyczysz z całą dostępną ci mocą. – Wyzwanie jest wielkie, ale jestem gotów stawić mu czoła – dodajesz, widząc falę nerwowości rozchodzącą się wśród oddziałów. – Szykujcie się, wkrótce ruszamy!

„Nadszedł czas” – powtarzasz sobie w myślach, przygotowując się do dalekiej podróży. Od dawna czekałeś na ten moment. Zebrawszy całą potrzebną odwagę, wyruszasz na spotkanie z ostatnim wyzwaniem, które udowodni, że jesteś największym Pogromcą Smoków – na spotkanie z błękitnymi smokami!

POCZUCIE PUSTKI

Triumfalnie stajesz na grzbiecie martwego smoka. Żołnierze rozbili łuski i podzielili je między siebie. Noszą je teraz jako talizmany na zbrojach. Wszyscy są wciąż przerażeni, ale świadomość, że można zabić coś, co do tej pory uważano za niepokonane, podnosi ich na duchu. Przeszedłeś próbę, którą wyznaczyła ci matka – potężna Pogromczyni Smoków.

A jednak... Coś jest nie tak...

– Zwycięstwo mnie nie cieszy – szepczesz do siebie. – Nie wiem czemu. Dokonałem czynów, o których marzą najlepsi. W głębi duszy liczyłem na to, że pokonanie tej bestii wyzwoli we mnie zadowolenie i dumę.

Zrywasz łuskę ze skrzydła martwego smoka.

– Myliłem się. – Upuszczasz łuskę na ziemię. – Popadam w coraz większe rozczarowania, lękam się... lękam się, co będzie dalej...





LOKACJE NA MAPIE

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 ×

CZARNY RYNEK



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Podrzyj 4 wierzchnie karty ze stosu kart odrzuconych Artefaktów. Możesz kupić jedną z nich za:

5 , jeśli jest to **Słaby Artefakt**

7 , jeśli jest to **Mocny Artefakt**

10 , jeśli jest to **Relikt**

UNIWERSYTET



Typ lokacji: **Jednorazowa**

6 , by **Przeszukać (4)** stos kart odrzuconych talii Zdolności.

JARMARK CZASU




Typ lokacji: **Jednorazowa**

Usuń jedną kartę ze swojej ręki. Następnie **Przeszukaj (2)** talię Zdolności, **Zakłęcz** albo **Artefaktów**.

WIĘZIENIE





Typ lokacji: **Jednorazowa**

Przyłącza się do ciebie Bohater Pomocniczy.
Umieść jego figurkę na tym polu. Jeśli już masz Bohatera Pomocniczego, zyskujesz 3 .

KARCZMA





Typ lokacji: **Wielorazowa**

Jeśli na tym polu  7 , przyłącza się do ciebie Bohater Pomocniczy, a ty odrzucasz 1 losową kartę z ręki wybranego przeciwnika.

BIBLIOTEKA OŚWIECENIA






Typ lokacji: **Wielorazowa**

Możesz  3 , by Usunąć 1 kartę Statystyk ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych i zastąpić ją inną kartą Statystyk. Przy każdej wizycie możesz to zrobić dwukrotnie.

FORT NA WZGÓRZU



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz natychmiast Wzmocnić jedną ze swoich  albo  jednostek. Koszt Wzmocnienia jest obniżony o 3  (maksymalnie do 0).



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.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME