

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

A detailed illustration of a dragon breathing a powerful stream of fire. The dragon has a textured, scaly body in shades of blue and purple, with red highlights along its spine and wings. Its head is turned towards the viewer, showing a fierce expression with glowing red eyes. A bright orange and yellow stream of fire erupts from its mouth, illuminating the surrounding area. The background is a dark, smoky environment.

FANOWSKA KSIĘGA ZASAD

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

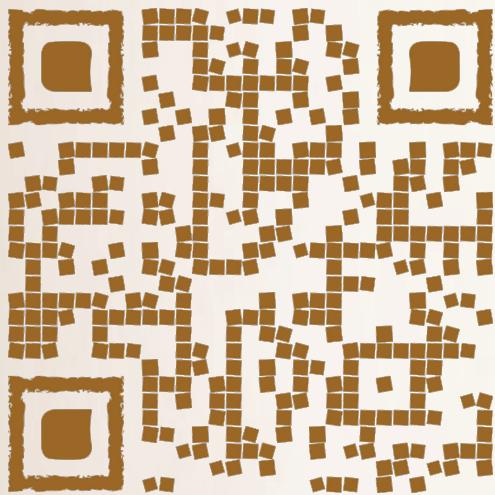
Przepisanie

Hermann “Heegu” Karppela

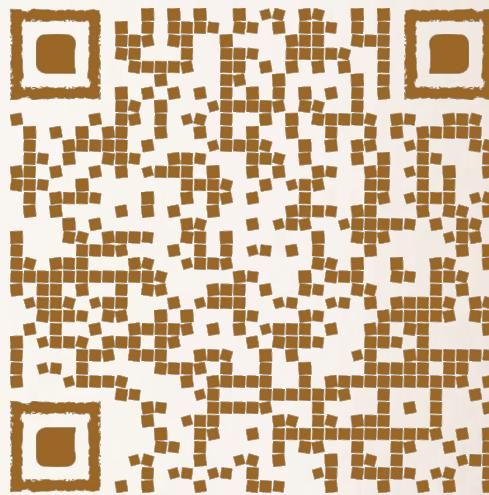
24 października 2024

To jest nieopublikowana wersja zbudowana na GitHubie z commita [d2df577](#).

Niniejszy projekt jest tworzony przez społeczność oraz ma swoje [repozytorium na GitHubie](#). Każda zmiana oraz poprawki są mile widziane. Jeśli chcesz tylko zostawić feedback, zrób to w pierwotnym [wątku na BoardGameGeek](#).



Skanuj, aby otworzyć repozytorium na
GitHubie.



Skanuj, aby otworzyć wątek na
BoardGameGeeku.



Spis treści

Wprowadzenie	4
Tryby Gry	5
Komponenty	6
Przygotowanie Gry	8
Przebieg Rundy	11
Tury graczy	12
Bohaterowie	15
Budowanie Talii	18
Zasoby	22
Miasto	23
Elementy Mapy	24
Jednostki	27
Walka	31
Zasady AI	38
Poziom Trudności	40
Handel	42
Koniec Scenariusza	43
Rozszerzenia	44
Lokacje na Mapie	46
Indeks	53
Twórcy	54
Notatki	55





WPROWADZENIE

Kontynent Antagarich jest w stanie wojny, jako że kilka różnych Frakcji, dowodzonych przez ich Bohaterów, walczy o dominację. Wybierz swoją Frakcję oraz Bohatera i wygnaj swoich zuchwałych Przeciwników z tych ziem!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game jest taktyczno-strategiczną grą planszową dla 1–3 graczy przy użyciu zestawu podstawowego lub większej liczby graczy przy użyciu rozszerzeń.

Uwaga: W niniejszej księdze zasad terminy związane z grą i jej komponentami pisane są Wielką Litерą. Ważne zasady są **pogrubione**, aby zwrócić na nie szczególną uwagę. Przykłady rozgrywek pisane są *kursywą*. **Hiperłącza w kolorze brązowym** (s. 4) są odnośnikami do innych części księgi zasad.

Wyjątki oraz przypisy z **hiperłączami w kolorze bursztynowym** (s. 4) są wyjaśniane w ramkach takich jak ta.

Sprzeczne zasady występujące w komponentach są rozpatrywane zgodnie z priorytetem w kolejności: Karty Gracza, Karty Jednostek, Plansze Miasta, Księga Misji, niniejsza księga zasad.





TRYBY GRY

Każda gra Heroes III jest rozgrywana w ramach Scenariusza z Księgi Misji. Wyróżnia się cztery typy Scenariuszy:

Starcie

Tryb rywalizacji dla 2–3 graczy.

Kampania

Gra jednoosobowa składająca się z serii Scenariuszy przeciwko wrogiemu AI. Aby zapoznać się z zasadami wyłącznymi dla gry solo, zobacz [zasady AI](#) (s. 38) oraz [Koniec Scenariusza](#) (s. 43). Więcej informacji na temat zmienionych zasad znajdziesz w Księdze Misji Kampanii.

Sojusz

Tryb drużynowy 2 vs. 2. Aby zagrać w tym trybie, będziesz potrzebować rozszerzenia wprowadzającego dodatkową Frakcję.

Kooperacja

Tryb współpracy przeznaczony dla 2–3 graczy, w którym wszyscy starają się osiągnąć wspólny cel.





KOMPONENTY

Niniejszy przewodnik zawiera wizualny przegląd wszystkich komponentów zawartych w każdym rozszerzeniu. Szczegółowe informacje, w tym dokładne ilości i zdjęcia poszczególnych elementów, można znaleźć w oficjalnym „Content Guide” Archon Studio.



Plansza Walki (s. 31)



Plansza Pola Bitwy
(*Pole Bitwy*)



Żeton Inicjatywy
(*Pole Bitwy*)



Kafelek Mapy (s. 24)



Planszeta Bohatera
(s. 16)



Plansza Miasta (s. 23)



Żeton Graala
(s. 50)



Żetony Złota
(s. 22)



Żeton Budulców
(s. 22)



Żeton Kosztowności
(s. 22)



Żeton Budowy
(s. 13)



Żeton Populacji
(s. 13)



Żeton Księgi Zaklęć
(s. 13)



Żeton Morale
(s. 13)



Żeton Paraliżu / Obrony
(s. 32)



Żeton Obrażeń
(s. 32)



Żeton Ruchu
(s. 12)



Kostki Frakcji



Czarne Kostki



Karta Wysokiego Morale
(*Pole Bitwy*)



Karta Niskiego Morale
(*Pole Bitwy*)



Figurki Bohaterów



Karta Wydarzeń
(s. 45) (*Cytadela*)



**Karta Astrologowie
Ogłoszają** (s. 11)



Karta AI (s. 38)



Karta Przygody (*Pole Bitwy*)



Karta Zdolności
(s. 19)



Karta Artefaktu
(s. 19)



Karta Zaklęcia
(s. 20)



**Karta Machiny
Wojennej** (s. 44)
(*Bastion*)



Karta Specjalności
(s. 20)



Karta Statystyk
(s. 19)



**Karta Ulepszonych
Statystyk** (s. 45)
(*Inferno*)



**Karta Jednostek
Neutralnych** (s. 29)



Karta Jednostek
(s. 27)



**Karta Wieży
Luczniczej** (s. 36)



Karta Bramy, Muru
(s. 36)



**Kości
Ataku**



**Kości
Skarbów**



**Kości
Zasobów**



Tor Rund (s. 11)



Żetony Przeszkód (*Pole Bitwy*)



PRZYGOTOWANIE GRY

Ta sekcja przeprowadzi cię przez proces przygotowywania Scenariusza z Księgi Misji.

1. Wybierz Scenariusz z Księgi Misji. Jako pierwszy polecamy Scenariusz „Nowy Wspaniały Świat” (zob. str. 7 w Księdze Misji).
2. Wybierz jedną z dostępnych Frakcji.
3. Wybierz jednego z Bohaterów Frakcji jako swojego Bohatera Głównego. Każda Frakcja posiada co najmniej jedną dwustronną Planszkę Bohatera, na której każda ze stron przedstawia innego Bohatera.
4. Przygotuj następujące komponenty należące do waszych Frakcji:
 - a) 1 × Dwustronna Planszka Bohatera (odwrócona stroną wybranego Bohatera)
 - b) 2 × Figurki Bohaterów
 - c) 7 × Kafelów Budynków Miasta
 - d) 1 × Plansza Miasta
 - e) 7 × Dwustronnych Kart Jednostek
 - f) 3 × Karty Specjalności (wybranego) Bohatera
 - g) 1 × Karta Zdolności (wybranego) Bohatera
 - h) 20 × Kostek Frakcji
 - i) 1 × Żeton Budowy
 - j) 1 × Żeton Populacji
 - k) 1 × Żeton Księgi Zaklęć
 - l) 3 × Żetony Ruchu
5. Umieść jedną ze swoich Kostek Frakcji na pierwszym polu Toru PD znajdującego się na Planszecie Bohatera (ozna-

czonym jako „1”). Twój Bohater ma teraz Poziom 1.

6. Ustaw Kafelki Mapy i inne komponenty wybranego Scenariusza jak przedstawiono w Księdze Misji.
7. Położ Planszę Miasta wybranej Frakcji przed sobą, a obok niej Kafelki Budynków Miasta. Sprawdź, które Budynki z wybranego Scenariusza są już wzniesione i położ odpowiednie Karty Budynków Miasta na Planszy Miasta. Rozpatrz natychmiastowe efekty z aktualnie wzniesionych Budynków pod koniec przygotowania gry.
8. Ustaw wartość przychodu jak wskazano w Scenariuszu poprzez umieszczenie Kostek Frakcji na Torach Przychodu na Planszy Miasta. Umieść Żetony Populacji, Budowy i Księgi Zaklęć w odpowiednich miejscach na Planszy Miasta.
9. Pogrupuj Żetony Zasobów na stosy, które będą w zasięgu wszystkich graczy. Weź Zasoby początkowe wskazane przez rozgrywany Scenariusz i umieść je obok swojej Planszy Miasta. To jest twoja pula Zasobów.
10. Pogrupuj pozostałe Żetony na osobne stosy.
11. Posortuj Karty Statystyk na cztery stosy: Ataku, Obrony, Mocy oraz Wiedzy. Dla każdej Statystki na **Planszecie Bohatera** (s. 16) weź odpowiadającą jej liczbę Kart z każdej puli.
12. Jeśli twój Bohater Główny jest Bohaterem Mocy ♀, dodaj do swojej Talii 1 kartę Zaklęcia „Magiczna Strzała”, a jeśli Bohaterem Magii ⚡, dodaj 2 takie Zaklęcia.



13. Do swojej Początkowej Talii dodaj Kartę **Zdolności** (s. 19) oraz **Specjalności** (s. 20) Poziomu 1.
14. Potasuj swoją Początkową Talię i umieść ją zakrytą obok swojej Planszki Bohatera. Wyżej wymieniona Talia jest już gotową **Talią Mocy i Magii** twojego Bohatera Głównego. W tej Księdze Zasad będzie nazywana **Twoją Talią**.
15. Pogrupuj Karty Zdolności, Artefaktów i Zaklęć na 3 zakryte Talie (włączając wszystkie niewykorzystane Zaklęcia „Magiczna Strzała”) i je potasuj. Z każdej z tych Talii weź po jednej wierzchniej Karcie i umieść je odkryte obok danej Talii, tworząc 3 osobne Stosy Kart Odrzuconych.
16. Wybierz **Poziom Trudności** (s. 40) Scenariusza i weź Premie Początkowe.
17. Pogrupuj Jednostki Neutralne na 4 Talie według ich poziomu (★☆☆★☆). Przetasuj te Talie i zostaw wystarczającą ilość miejsca na ich Stosy Kart Odrzuconych.
18. Umieść Planszę Walki w zasięgu wszystkich graczy. Sprawdź, jakie początkowe Jednostki przydziela ci scenariusz, i umieść je na stosie obok swojej Planszy Miasta, osobno od reszty Jednostek Frakcyjnych.
19. Umieść Tor Rund obok Mapy Gry, a następnie Czarną Kostkę na polu „1”.
20. Przetasuj Karty Astrologowie Ogłaszają i umieść je zakryte obok Toru Rund.
21. Obróć swój Kafelek Początkowy według swojego upodobania. Wybierz Figurkę Bohatera, która będzie reprezentować twojego Bohatera Głównego, i umieść ją na centralnym Polu twojego Kafelka Początkowego.
22. Wybierzcie gracza początkowego. Pozostanie on nim przez całą grę.





PRZEBIEG RUNDY

Gra jest podzielona na Rundy, podczas których każdy gracz wykonuje swoją Turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza rozpoczynającego. Podczas swoich Tur gracze przemieszczają swoich **Bohaterów** (s. 15) po Mapie Gry, budują nowe Budynki w swoim **Mieście** (s. 23), i Rekrutują **Jednostki** (s. 27), próbując spełnić warunki zwycięstwa Scenariusza.

Wykonaj następujące kroki **na początku każdej Rundy** oprócz pierwszej:

- Obróć na aktywną stronę użyte Żetony Budowy, Populacji i/lub Księgi Zaklęć.
- Obróć na aktywną, zieloną stronę użyte Żetony (Punkty) Ruchu (PR).
- Odzyskaj Efekty Mistrzowskie .

Następnie, w zależności od numeru bieżącej Rundy, gracze albo zdobywają Zasoby, albo rozpatrują Kartę Astrologowie Ogłaszają:

- Rundy o nieparzystych numerach to **Rundy Zasobów**. Wszyscy gracze otrzymują przychód z **Budynków, Osad i Kopalni** (s. 48), które kontrolują. W pierwszej Rundzie pomiń ten krok.
- Rundy o parzystych numerach to **Rundy Astrologów**. Dobierz Kartę Astrologowie Ogłaszają i rozpatrz ją.
- Jeśli Scenariusz ma zaplanowane Wydarzenia oznaczone na Torze Rund, które teraz następują, rozpatrz je.

Po rozpoczęciu Rundy gracze wykonują Tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak opisano w następnym rozdziale. Po zakończeniu Tur wszystkich graczy przesuń Czarną Kostkę na Torze Rund o jedno pole i rozpocznij kolejną Rundę. Kontynuuj rozgrywkę w nowych Rundach, aż zostaną spełnione ja-

kiekolwiek warunki zakończenia Scenariusza.



W trybie Sojuszu drużyny zmieniają się na przemian. Na początku pierwszej tury swojej drużyny w Rundzie należy wybrać, kto będzie pierwszy i ostatni w danej Rundzie.



Na początku swojej Tury wykonaj następujące kroki:

- Odrzuć dowolną liczbę Kart z ręki. Jeśli liczba Kart w twojej ręce przekracza twój Limit , musisz odrzucić nadmiarowe Karty do Limitu.
- Następnie możesz dobrać Karty aż do osiągnięcia swojego Limitu.
- Po dobraniu Kart rozpatrz wszelkie efekty mające miejsce wraz z początkiem twojej Tury.

Twój Limit Kart na ręce zależy od **Poziomu** (s. 17) twojego Bohatera Głównego. Początek twojej Tury to jedyny moment, w którym sprawdzany jest twój Limit.

Gracze mogą wykonywać trzy rodzaje Akcji: **Ruch**, **Miasto** i **Morale**. Bieżąca Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie Punkty Ruchu i nie chcą wykorzystać pozostałych Akcji Miasta lub Morale.

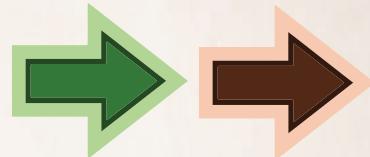
Akcje Ruchu

Akcje Ruchu wykonuje się wykorzystując Punkty Ruchu (PR). Gracz może wykonać Akcje Ruchu **tylko podczas swojej Tury**.

Każdy wykorzystany PR umożliwia wykonanie jednej z poniższych Akcji:

- Przesunięcie Bohatera o jedno Pole w dowolnym kierunku.
- Ponowne odwiedzenie (s. 25) Pola na którym Bohater aktualnie się znajduje.
- Kontynuowanie walki (s. 33) przeciwko Jednostkom Neutralnym przez dodatkową Rundę Walki.
- Odwrócenie zakrytego Kafelka Mapy (s. 25) jeśli Bohater znajduje się na Polu sąsiadującym z tym Kafelkiem.

- Położenie nowego Kafelka Mapy z twojej puli Kafelków Dalekich (II–III).



Aktywny oraz użyty Żeton Ruchu.

Zaznacz liczbę wykorzystanych PR, odwracając swoje Żetony Ruchu na nieaktywną, brązową stronę. Jeśli gracz posiada Bohatera Głównego i **Pomocniczego** (s. 15), śledź ich PR oddzielnie. Bohaterowie mogą wykorzystywać PR w dowolnej kolejności.

Sojuszniczy Bohaterowie mogą przechodzić przez siebie nawzajem ale nie mogą zatrzymać się na tym samym Polu. Nie możesz **Odwiedzić** (s. 25) Pola, na którym znajduje się sojuszniczy Bohater.

Gdy jesteś poinstruowany, aby zyskać (dodatkowy) PR, czasem przedstawiony ikoną , ten PR utrzymuje się **tylko przez Turę, w której został uzyskany**. W sytuacji, gdy dwóch sojuszniczych Bohaterów jest zmuszonych do zatrzymania się na tym samym Polu, musisz wykorzystać swój następny PR celem opuszczenia tego Pola.



Akcje Miasta

Raz na rundę możesz wykonać każdą z poniższych Akcji Miasta. Akcje te można wykonywać w dowolnym momencie podczas Tury dowolnego Gracza, z wyjątkiem Walki lub gdy twoja Akcja przerwie inną Akcję. Na przykład nie możesz jednocześnie dobierać Kart Zaklęć i korzystać z Żetonu Księgi Zaklęć.

Gdy Gracz ogłasza, że zamierza rozpocząć Walkę, możesz na to zareagować wykonując dowolną liczbę Akcji Miasta przed przejściem do **kroków przygotowania Walki**. (s. 31)

Po wykonaniu Akcji Miasta odwróć odpowiadający jej Żeton na jego nieaktywną stronę na swojej Planszy Miasta. Nie możesz ponownie użyć tej Akcji do początku następnej Rundy, gdy Żetony zostaną odwrócone.

 **Żeton Budowy**, używany do rozbudowy twojego **Miasta** (s. 23).

 **Żeton Populacji**, używany do Rekrutacji i Wzmocnienia **Jednostek** (s. 27) albo do Zrekutowania **Bohatera Pomochniczego** (s. 15).

 **Żeton Księgi Zaklęć**, używany do kupowania **Zaklęć** (s. 20). Do skorzystania z niego wymagana jest Gildia Magów.

Akcje Morale

Gracze mogą zyskać lub stracić Morale z powodu różnych efektów gry. Gdy zdobędziesz Morale, pobierz Żeton Wysokiego Morale . Możesz posiadać tylko jeden taki Żeton. W momencie uzyskania drugiego Żetonu, możesz natychmiast wykorzystać pierwszy przed zdobyciem drugiego. Żeton Wysokiego Morale można wydać, aby wykonać dowolną z poniższych akcji w dowolnym momencie:

- Pobierz Kartę ze swojej Talii.
- Odrzuć dowolną liczbę Kart, a następnie dobierz tyle samo kart z Talii.
- Przerzuć jedną Kość.

Gdy twoje Morale obniży się, odrzuć Żeton Wysokiego Morale  jeśli go posiadasz, w innym przypadku pobierz Żeton Niskiego Morale . Jeżeli natomiast twoje Morale podniesie się gdy masz Żeton Niskiego Morale, odrzuć ten Żeton. Gdy efekt gry każe ci dobrać drugi Żeton Niskiego Morale, za miast tego pod koniec Tury **odrzuć wszystkie Karty z ręki**.

Nekropolia  ignoruje wszystkie efekty związane z Moralem. Frakcja ta nie może pozyskać bądź stracić Morale z żadnego powodu.



Przykładowa Tura

Alicja, która gra Katarzyną, rozpoczyna swoją Turę. Na ręce ma 3 Karty z poprzedniej Rundy i postanawia odrzucić 2 z nich przed dobraniem Kart z jej Talii, do Limitu Kart na ręce . Obecny Limit wynosi 5, gdyż jej bohater ma 3. poziom, więc po odrzuceniu Kart dobiera 4 (spr. **Efekty Poziomów** (s. 17)).

Następnie wykorzystuje swój Żeton Budowy do wzniesienia ★ Siedlisk oraz Żetonu Populacji do Zrekrutowania (s. 27) ★ jednostek Czempionów. Może to zrobić, ponieważ wcześniej wybudowała wymagane (★ oraz ☆) Siedliska i ma wystarczająco Zasobów (s. 22) do ich zbudowania jak i do Zrekrutowania Czempionów.

Tak przygotowana do bitwy, Alicja wykorzystuje Punkt Ruchu aby przemieścić swojego Bohatera Głównego do Pola przylegającego z Polem zajmowanym przez Nekromantę Sandro - wrogiego Bohatera Głównego kontrolowanego przez Boba. Przed rozpoczęciem Walki obaj gracze mają możliwość wykonania Akcji Miasta.





BOHATEROWIE

Gracze zawsze dowodzą Bohaterem Głównym, mogą również zrekrutować Bohatera Pomocniczego. Określenie "Bohater" odnosi się zarówno do Bohatera Głównego, jak i do Bohatera Pomocniczego. Bohaterów używa się do wykonywania Akcji Ruchu na mapie i rozpoczętania Walk z przeciwnikiem, aby osiągnąć Warunki Zwycięstwa Scenariusza.

Bohater Główny

Bohater Główny reprezentowany jest przez figurkę, Planszkę Bohatera i swoją Talię. W każdej Frakcji Bohater Główny ma do wydania 3 🏴. Tylko Bohater Główny może używać Talii.

Każdy Bohater Główny rozpoczyna grę na poziomie 1 i może awansować do poziomu 7, zdobywając Punkty Doświadczenia (PD). Punkty Doświadczenia zdobyje się przez zwycięstwo w Walce (s. 34), Odwiedzanie konkretnych Lokacji (s. 46) oraz Kości Skarbu 🎁 (s. 46). Uzyskanie 1 PD jest reprezentowane przez symbol ★.

Bohater Pomocniczy

Jeśli kontrolujesz Miasto albo Osadę, możesz zrekrutować Bohatera Pomocniczego używając Żetonu Populacji i wydając 10 ⚡.

Nie możesz Rekrutować/Wzmacniać (s. 27) Jednostek i jednocześnie rekrutować Bohatera Pomocniczego.

Bohater Pomocniczy reprezentowany jest przez drugą figurkę twojej Frakcji. Możesz oznaczyć tę figurkę np. Kostką Frakcji, by odróżnić ją od figurki Bohatera Głównego. Kiedy zrekrutujesz Bohatera Pomocniczego,

ustaw jego figurkę na polu swojego Miasta lub Osady. **Możesz mieć tylko jednego Bohatera Pomocniczego.**

Bohater ten ma 2 🏴; kiedy wchodzi do gry, dobierz 2 dodatkowe Żetony Ruchu przedstawiające jego PR. Bohater Pomocniczy nie ma własnej Planszki Bohatera, **nie może zdobywać Doświadczenia, nie może używać Kart z Talii** poza walką, ale używa tych samych Jednostek co Bohater Główny. W przypadku gdy Bohater Pomocniczy zdobędzie jakiekolwiek Karty, dodaj je do ręki tak samo, jak gdyby zdobył je Bohater Główny (zob. *Budowanie Talii* (s. 18)). Bohater Pomocniczy posiada ten sam Poziom co Bohater Główny w przypadku rozpatrywania *Szybkiej Walki* (s. 31).

Jeśli twój Bohater Pomocniczy napotka wrogiego Bohatera, możesz natychmiast poddać Walkę (s. 33). Pokonany Bohater Pomocniczy jest usuwany z gry. Możesz go ponownie zrekrutować używając Żetonu Populacji.



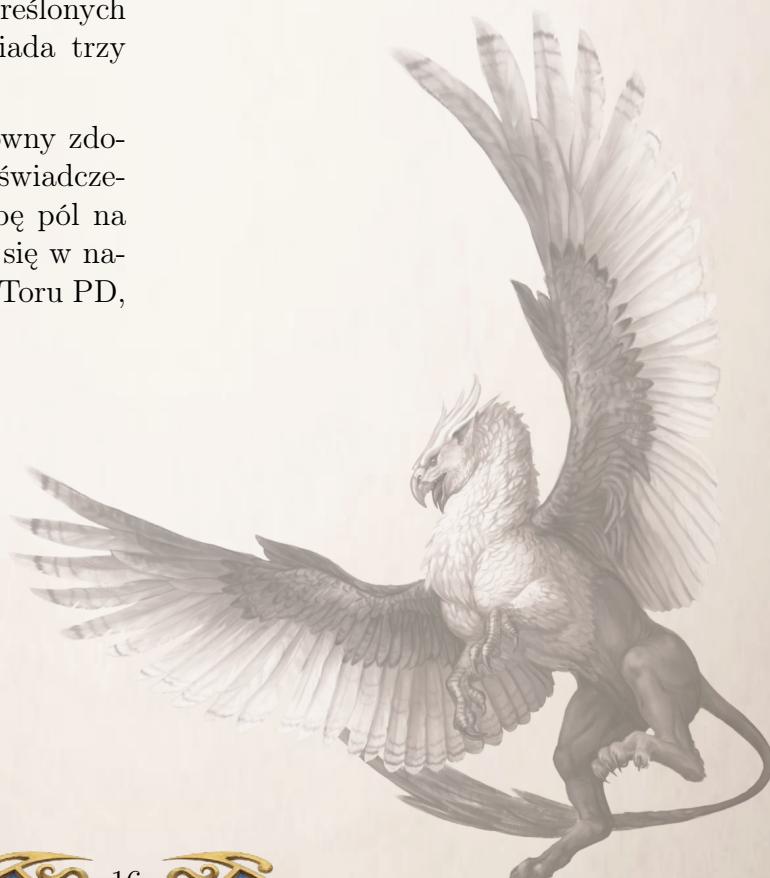
Planszki Bohaterów

1. **Imię** – Imię Bohatera. Używane do identyfikacji. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
2. **Klasa** – Klasa Bohatera. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
3. **Typ** – Typ Bohatera (Mocy ♀ lub Magii ⚡). Określa liczbę Zaklęć „Magiczna Strzała” w Talii Początkowej (odpowiednio 1 lub 2).
4. **Barwy Frakcji** – Określa kolor kostek i Figurek Frakcji.
5. **Atak** – Określa liczbę Kart Ataku w Talii Początkowej.
6. **Obrona** – Określa liczbę Kart Obrony w Talii Początkowej.
7. **Moc** – Określa liczbę Kart Mocy w Talii Początkowej.
8. **Wiedza** – Określa liczbę Kart Wiedzy w Talii Początkowej.
9. **Zdolność Początkowa** – Określa Kartę Zdolności dołączaną do Talii Początkowej Bohatera.
10. **Specjalność Bohatera** – Określa Karty Specjalności dołączane do Talii Początkowej Bohatera i po osiągnięciu określonych Poziomów. Każdy Bohater posiada trzy Karty Specjalności.
11. **Tor PD** – Ilekroć Bohater Główny zdobywa 1 lub więcej Punktów Doświadczenia ★, przesuń kostkę o tę liczbę pól na Torze PD. Jeśli kostka znajdzie się w następnym polu w górnym rzędzie Toru PD, Bohater osiąga kolejny Poziom.



Planszka Bohatera

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. Imię | 7. Moc |
| 2. Klasa | 8. Wiedza |
| 3. Typ | 9. Zdolność Początkowa |
| 4. Barwy Frakcji | 10. Specjalność |
| 5. Atak | 11. Tor PD |
| 6. Obrona | |



Efekty Poziomów

Bohater Główny rozpoczyna każdy Scenariusz z Poziomem 1. i może osiągnąć kolejny Poziom poprzez zdobywanie PD . Najczęściej będzie zdobywać Doświadczenie przez Kości Skarbu (s. 46) oraz Walkę (s. 34). Każdy kolejny Poziom wymaga **2 PD**. Kiedy Bohater Główny osiąga nowy Poziom, natychmiast rozpatrz efekty osiągnięcia Poziomu. Zdobywanie Doświadczenia na Poziomie 7 nie przynosi żadnego rezultatu.

Tor PD na Planszecie Bohatera przedstawia następujące informacje:

- Aktualny Poziom Bohatera Głównego i liczba zdobytych PD, wskazana przez kostkę.
- Twój limit Kart na ręce .
- Ilość Efektów Mistrzowskich (s. 19) które możesz wykorzystać w ciągu Rundy.
- Poziomy, na których musisz Przeszukać (s. 18) Talię Zdolności (s. 19) lub otrzymywać Kartę Specjalności (s. 20). Złote Poziomy (, and) dają Kartę Specjalności, a srebrne Poziomy (2, 3, 5, 7) dają Kartę Zdolności.

Lista wszystkich efektów:

- **Poziom 1** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 4. Dodaj pierwszą Kartę Specjalności do Twojej Talii.
- **Poziom 2** – Przeszukaj (2) Talię Zdolności. Na tym PD możesz wykorzystać efekt Mistrzowski zagranej Karty raz w rundzie.
- **Poziom 3** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 5. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.
- **Poziom 4** – Dodaj drugą Kartę Specjalności. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 2 razy w rundzie.
- **Poziom 5** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 6. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.
- **Poziom 6** – Dodaj trzecią Kartę Specjalności. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 3 razy w rundzie.
- **Poziom 7** – Twój Limit Kart na ręce wynosi 7. Przeszukaj (2) Talię Zdolności.





BUDOWANIE TALII

Talie Graczy

Każdy gracz ma unikatową Talię reprezentującą Zdolności i Ekwipunek jego Bohatera Głównego. Talie mogą zawierać Karty Statystyk, Specjalności, Zaklęć, Artefaktów oraz Zdolności Bohatera Głównego. Talia Początkowa zawiera 9 Kart.

Ogólne Zasady Kart

1. Karty możesz zagrywać **wyłącznie w własnej Turze** lub w **Walce** (s. 31), w której walczy twój **Bohater Główny**.
2. Po zagraniu Karty odrzuć ją na swój własny Stos Kart Odrzuconych.
3. Jeśli musisz dobrać Kartę, a twoja Talia jest pusta, **potasuj swój Stos Kart Odrzuconych**, tworząc nową Talię, z której będziesz dobierać Karty.
4. Gdy twój Bohater zdobywa Kartę, weź ją **bezpośrednio do ręki**, o ile nie napisano inaczej.
5. **Przeszukując** (X) Talię Zdolności, Artefaktów lub Zaklęć, możesz spojrzeć na wierzchnie (X) Kart danej Talii, wziąć jedną z nich na rękę i odrzucić pozostałe **ALBO** zamiast podglądać (X) Kart, dobrać wierzchnią Kartę ze Stosu Kart Odrzuconych tej Talii.
6. Talie Zdolności, Artefaktów i Zaklęć mają własne Stosy Kart Odrzuconych zbudowane podczas przygotowania - pomagają one w rozpoznaniu tych Talii. Jeśli w Talii skończą się Karty, potasuj ją i odrzuć wierzchnią Kartę, tworząc nowy Stos Kart Odrzuconych. Gdy Stos Kart Odrzuconych jest pusty, **odnów go**, odrzucając wierzchnią Kartę z tej Talii.

7. Karty mają następujące typy efektów:

- **Natychmiastowy** ↘ rozpatrywany od razu.
- **Aktywacji** ➔, który musi być zagrany podczas Aktywacji twojej Jednostki w Walce.
- **Mapy** ♀, który nie może być zagrany w trakcie Walki.
- **Krótkotrwały** ⚡ trwający dopóki nie zostanie wykorzystany lub dopóki gracz, który go zagrał, rozpocznie swoją kolejną Turę (którekolwiek nastąpi pierwsze).
- **Długotrwały** ∞ pozostający w grze, dopóki nie zostanie odrzucony albo zamieniony. **Masz mieć tylko jedną Kartę z efektem Długotrwałym**; grając inną, odrzuć pierwszą.

8. Otrzymując polecenie **usunięcia Karty**, całkowicie usuń ją z gry.



Karty Zdolności i Statystyk

Każda Karta Zdolności i Statystyk ma **Efekt Podstawowy** oraz silniejszy **Efekt Mistrzowski**, który znajduje się pod Efektem Podstawowym. Gdy zagrywasz Kartę Zdolności lub Statystyki, musisz wybrać, którego efektu używasz. Liczba Efektów , którą możesz zagrać w każdej z Rund zależy od **Poziomu** (s. 17) twojego Bohatera Głównego. Zlicz pozostałe Efekty Mistrzowskie w dogodny dla ciebie sposób, na przykład przez umieszczenie i zdejmowanie Czarnych Kościek z Planszki Bohatera.



Karta Zdolności



Karta Statystyk

1. Nazwa
2. Efekt Podstawowy
3. Efekt Mistrzowski
4. Karta Frakcyjna*

Niektóre Karty są przeznaczone wyłącznie dla Frakcji Nekropolii . Gdy gracz niegrający Nekropolii dobiera Kartę Nekropolii z Talii Zdolności, może ją odrzucić i dobrać nową Kartę jako zamieńnik, lub ją dobrać. Gracze niegrający Nekropolii **nie mogą używać** Kart Frakcyjnych ze swojej ręki w żaden sposób poza efektami, które je odrzucają.

Karty Artefaktów

Karty Artefaktów mają górny oraz dolny efekt. Gdy je zagrywasz, musisz **wybrać efekt**, którego używasz. Dzielą się one na 3 Poziomy: Słabe, Mocne oraz Relikty. Te poziomy odnoszą się do ogólnej Siły Karty, a dodatkowo mogą być wskazane podczas rozgrywania niektórych efektów lub podczas przygotowania Scenariusza. Jeżeli w Scenariuszu nie podano inaczej, wszystkie Karty Artefaktów są tasowane razem, aby stworzyć Talię Artefaktów bez względu na ich Poziom. Można je zdobywać podczas odkrywania mapy.

Artefakty mogą być **wymieniane** (s. 42) w Trybie Sojuszu oraz Kooperacji.



Mocny Artefakt



Słaby Artefakt



Relikt

1. Nazwa
2. Efekt
3. Tekst fabularny



Karty Zaklęć

Karty Zaklęć mają trzy możliwe efekty podstawowe. Użycie górnej, podstawowej wersji Zaklęcia nie ma dodatkowych kosztów. Aby użyć pozostałych efektów, możesz **Wzmocnić** Zaklęcie, płacąc określony koszt (3), aby uzyskać potężniejszy wynik (4). Możesz opłacić ten koszt zagrywając inne Karty z efektem Wzmocnienia , zanim rzucisz to Zaklęcie. Każda Karta Zaklęcia ma również alternatywny, dolny (5)  efekt. Nie możesz zachować zagranej : rzucenie Zaklęcia zwiększa całą , a jeśli przestaniesz zagrywać Karty, moc rozprasza się.



Karta Zaklęć

1. Nazwa Zaklęcia
2. Szkoła Magii
3. Koszt Wzmocnienia
4. Efekt Zaklęcia
5. Efekt Alternatywny

Zaklęcia możesz zdobyć Budując Gildię Magów. Zbudowanie jej pozwala ci używać Żetonu Księgi Zaklęć, aby kupować dodatkowe Zaklęcia. Żeton nie może być użyty podczas **tej samej Rundy**, w której została zbudowana Gildia Magów. Zaklęcia również mogą być **wymieniane** (s. 42) w Trybie Sojuszu oraz Kooperacji.

Podczas Walki każdy gracz może zagrać **tylko jedną Kartę Zaklęcia na jedną Rundę Walki**.

Gdy używasz efektu, który pozwala ci na zagranie Zaklęcia z miejsca innego niż twoja ręka (jak na przykład bezpośrednio z Talii Zaklęć), połóż to Zaklęcie na swój Stos Kart Odrzuconych po jego rzuceniu.

Karty Specjalności Bohatera

Karty Specjalności Bohatera są pozyskiwane podczas **zdobywania Poziomów** (s. 17). Każdy Bohater Główny posiada unikalny zestaw Kart Specjalności. Mimo że wiele z tych Kart posiada efekty, które odwzorowują Karty Zaklęć, Karty Specjalności są ich **właścianą unikatową kategorią Kart**.



Karta Specjalności 4 Poziomu, należąca do Katarzyny, będącej Rycerzem.



Przykład Przeszukiwania

Bob, grający jako Czarnoksiężnik Deemer, w poprzedniej rundzie wybudował Gildię Magów, co pozwala mu teraz na użycie Żetonu Księgi Zaklęć, aby kupić dodatkowe Zaklęcia.



Wykorzystuje Żeton i płaci koszt 5 wskażany na swojej Planszy Miasta, co pozwala mu **Przeszukać (2)** Talię Zaklęć.



Ma teraz wybór – dobrać wierzchnią Kartę ze Stosu Kart Odrzuconych Zaklęć, albo dobrać dwie wierzchnie Karty z Talii Zaklęć i wybrać jedną z nich. Nie jest zainteresowany dobieraniem Zaklęcia „Klątwa”, które znajduje się na górze Stosu Kart Odrzuconych. Zamiast tego postanawia dobrać dwie Karty – Magiczną Strzałę i Kulę Ognia.



Postanawia zatrzymać Kulę Ognia i bierze ją na swoją rękę, odrzucając tym samym Magiczną Strzałę na Stos Kart Odrzuconych.





W grze istnieją trzy rodzaje zasobów: Złoto , Budulce  oraz Kosztowności . Zasoby będziesz wydawał w trakcie gry na rozbudowę Miasta (s. 23), Rekrutację Jednostek (s. 27) i zakup Zaklęć (s. 20). Zazwyczaj będziesz je pozyskiwał z Kopalni oraz Osad (s. 48), które Oflagowałeś (s. 25), a także z grywając Karty i rzucając Kościami Zasobów . Za każdym razem, gdy produkcja Zasobów gracza zostanie zwiększena lub zmniejszona, należy przesunąć Kostkę tego Zasobu na jego Torze Przychodu o odpowiednią liczbę pól.



Złoto



Budulce



Kosztowności

Gracze rozpoczynają każdy Scenariusz z ilością Zasobów określoną w Przygotowaniu Scenariusza. Zasobami można również handlować (s. 42). Nie ma ograniczeń w ilości posiadanych Zasobów.

ZASOBY



Tor Przychodu

Rzucając Kością Zasobów , możesz zyskać:

 — 2 × Budulce

 — 4 × Budulce

 — 1 × Kosztowności

 — 2 × Kosztowności

 — 3 × Złoto



 — 6 × Złoto





Każda Frakcja ma własne Miasto, które znajduje się na środku swojego Kafelka Początkowego. Miasto jest twoją najważniejszą Lokacją – wiele Scenariuszy może się zakończyć (s. 43), jeśli Oflaguje (s. 25) je Bohater wroga.

Stan twojego Miasta i Frakcji są ukazane na Planszy Miasta. Pokazane są na niej wybudowane Budynki, Koszt budowy dostępnych Budynków, przychód Zasobów i stan Żetonów Akcji Miasta.

Każda Frakcja może wybudować następujące Budynki w swoim Mieście:

- **Ratusz** – W rundzie Zasobów, zyskujesz przychód lub korzystasz z unikatowej zdolności swojej Frakcji.
- **Cytadela** – Pozwala Wzmacniać jednostki za pomocą Żetonu Populacji. Ponadto chroni twoje Miasto (s. 36) podczas oblężenia.
- **Siedliska Jednostek** – Pozwalają Rekrutować Jednostki. Siedliska umożliwiają Rekrutowanie Jednostek, wznowić je można tylko w kolejności: ★☆☆★
- **Gildia Magów** – zapewnia dostęp do Zaklęć (s. 20).
- **Budynek Frakcyjny** – zapewnia efekt zależny od wybranej Frakcji.

Możesz wybudować tylko jeden Budynek w ciągu Rundy za pomocą Żetonu Budowy. Aby wybudować Budynek, opłać podany koszt, odwróć Żeton Budowy na nieaktywną stronę i umieść Kafelek Budynku w odpowiednim miejscu na Planszy Miasta. Jeśli Budynek oferuje natychmiastowe efekty po wybudowaniu, rozpatrz je teraz.

Wybudowane Budynki mają odpowiadającą im okrągłą ikonę. Budynki, które można wybudować później, mają ikonę prostokąta,

która zawiera Koszty budowy w Zasobach. Niektóre Kafelki Budynków są dwustronne: mogą zostać ulepszone, a następnie odwrócone, by przedstawiać dwa budynki jednocześnie. Ulepszenia należy budować w odpowiedniej kolejności.





Mapy budowane są z czterech rodzajów Kafelków. Gracz zaczyna na dedykowanym dla Frakcji Kafelku Początkowym I. Inne Kafelki można umieszczać i odkrywać zgodnie z opisem na następnej stronie. Podczas Przygotowania gry Kafelki ułożone rewersem do góry wybierane są losowo z dostępnej puli, zgodnie z opisem w Scenariuszu. Następnie są tasowane i trzymane rewersem do góry. **Cyfra rzymska** na każdym Kafelku opisuje **trudność** Jednostek Neutralnych jakie możesz spotkać na danym Kafelku oraz liczbę nagród. Kafelki Początkowe I są najłatwiejsze, zaś Kafelki VI-VII są najtrudniejsze.



Budowa Kafelka Mapy

Każdy Kafelek podzielony jest na 7 **Pól**, które Bohaterowie mogą **Odwiedzić**. Kiedy Bohater przemieszcza się na Pole, musi je natychmiast Odwiedzić albo rozpocząć **Walkę** (s. 31) z Wrogami broniącymi tego Pola, zanim zostanie Odwiedzone. Puste Pola nie mają żadnego efektu po Odwiedzeniu. Ciągła żółta linia wokół niektórych Pól nie może być przekroczona. **Cyfry rzymskie** (s. 40) oznaczają, że Pole strzeżone jest przez wrogie Jednostki Neutralne, z którymi trzeba Walczyć, by je Odwiedzić.



1. Kafelki Początkowe: I
2. Kafelki Dalekie: II-III
3. Kafelki Bliskie: IV-V
4. Kafelki Centralne: VI-VII



1. Puste Pole
2. Lokacja
3. Ikona Artefaktu
4. Trudność Pola
5. Granica między Polami
6. Pole zablokowane
7. Nazwa Kafelka, np. F2 albo #N3

Na zablokowane Pole nie można wejść, ale można z nich wyjść.

Typy Lokacji

Odwiedzanie Pól przynosi korzyści (zob. [Lokacje na Mapie](#) (s. 46)). Są 3 kategorie Pól:

- **Jednorazowe** – Po Odwiedzeniu takiego Pola, oznacz je Czarną Kostką. Jeśli na Polu jest Czarna Kostka, traktuj je jako Puste.
- **Flagowalne** – Pole może być Zajmowane i Kontrolowane. Zapewnia dochód pasywny. Gdy Odwiedzisz takie Pole, Oflaguj je Kostką swojej Frakcji. Wrogowie odwiedzający Oflagowane wcześniej Pole mogą zamienić Kostkę Frakcji gracza na własną i **pozbawić** go korzyści z Pola. Dla Sojuszników Oflagowane Pole **jest Puste**.
- **Wielorazowe** – można Odwiedzać wiele razy i korzystać z jego efektów. Nie oznaczaj ich żadną Kostką. Musisz wykorzystać 1 PR w celu ponownego Odwiedzenia Pola.

Dodawanie i Odkrywanie Kafelków

Bohater może wykorzystać 1 PR, by odkryć zakryty Kafelek lub umieścić na planszy Kafelek Daleki (II–III) z własnej puli. Wszystkie zakryte Kafelki powinny być **zakryte przed wszystkimi graczami** do momentu aż zostaną odkryte lub umieszczone. Nowe Kafelki muszą być umieszczone obok Bohatera, który wykorzystał 1 PR, i muszą być połączone z co najmniej dwoma innymi Kafelkami. Nowe Kafelki należy układać tak, aby istniała ścieżka do innych Kafelków. Dokładając lub Odkrywając nowy Kafelek, możesz go dowolnie obrócić.

Kiedy Odwiedzasz Pole Jednorazowe, **musisz** umieścić na nim Czarną Kostkę, nawet gdy nie chcesz skorzystać z efektów Pola.



Przykładowa Tura

Alicja chce przejśćąć sąsiednią **Kopalnię** (s. 48), Flagując ją swoim głównym Bohaterem Nekromantą Sandro. Wydaje 1 PR by przemieścić się na Kopalnię, co rozpoczyna **Walkę** (s. 31) z Jednostkami Neutralnymi, ponieważ Pole ma **Poziom Trudności** (s. 40) i nie zostało wcześniej Oflagowane przez innego gracza.



Kopalnia jest strzeżona przez Troglodytów, którzy mają 3 Punkty Zdrowia (3 PZ) **↗**. Talia Kart na ręce Alicji składa się z Karty Mocy oraz Zaklęcia Piorun, Przyspieszenie i Magiczny Portal. Podczas Walki Alicja rzuca Piorun i wzmacnia go **↗** alternatywnym (dolnym) efektem Przyspieszenia, który powoduje, że Piorun zadaje 3 obrażenia **↗** i zabija Troglodytów, wygrywając Walkę.



Walka trwała jedną rundę. Alicja nie byłaby w stanie rzucić jednocześnie Pioruna i Przyspieszenia, ponieważ gracze są ograniczeni do zagrywania tylko jednej Karty Zaklęć na rundę Walki.

Alicja Flaguje Kopalnię, umieszczając na niej swoją Kostkę Frakcji. Oflagowanie Kopalni zwiększa produkcję Budulca **✿** o 2, natychmiast dając też wartość produkcji Kopalni wynoszącą 2 **✿**, ponieważ była pierwszym graczem, który Oflagował Kopalnię.

Następnie Alicja chce wrócić do wcześniejszej Oflagowanej Osady. Rzuca Magiczny Portal, który wciąż ma na ręce. Jej Bohater jest na 2 poziomie, więc może wzmacnić go za pomocą Efektu Mistrzowskiego **👑** Karty Mocy, który po rzuceniu daje jej dodatkowy PR.





JEDNOSTKI

Wraz z Bohaterem i powiązaną z nim Talią, gracze posiadają także **Talię Kart Jednostek**, która reprezentuje armię poruszającą się z ich Bohaterami. Każda Frakcja ma dostęp do **7 różnych Jednostek** o unikalnych zdolnościach i atrybutach. Jednostki są niezbędne do wygrywania Walk i realizacji celów Scenariusza. Każdy Scenariusz posiada instrukcję wskazującą, które Karty Jednostek powinny być zawarte w twojej początkowej Talii Jednostek. Talia ta powinna być oddzielona od reszty Jednostek twojej Frakcji.

Każda Jednostka Frakcji jest dwustronna, posiada słabszą stronę „Garstki” oraz silniejszą stronę „Grupy”. „Garstka” jednostek może być ulepszona do „Grupy” poprzez **Wzmocnienie**. „Grupa” jednostek może zostać zredukowana do „Garstki” na skutek otrzymania obrażeń. Karty Jednostek powinny być zawsze odwrócone na właściwą stronę podczas ich przemieszczania lub sprawdzania.

Talia Jednostek gracza może zawierać dowolną liczbę Jednostek, ale **tylko do 5 Jednostek** może zostać wybrane do Walki podczas **Przygotowania Walki** (s. 31). Jeśli Jednostka zostanie pokonana w Walce, **odrzuć ją z Talią Jednostek**.

Jednostki mogą być Zrekrutowane oraz Wzmocnione poprzez odwrócenie Żetonu Populacji i opłacenie Kosztu Rekrutowania ⚡ lub Wzmocnienia ↑↑. Kiedy to zrobisz, możesz natychmiastowo Rekrutować i Wzmacniać **dowolną liczbę** razy, pod warunkiem posiadania wystarczającej liczby Zasobów i Budynków wymaganych do tego celu.

Rekrutacja Jednostki wymaga, aby twoje Miasto miało Siedlisko tego samego Poziomu co Jednostka (★☆☆). **Wzmacnianie** wymaga, aby twoje Miasto miało Cytadelę razem z odpowiednim Siedliskiem.

Efekty, które pozwalają na Wzmacnianie, **nie** wymagają wydawania Żetonu Populacji, ani posiadania Cytadeli lub jakichkolwiek Siedlisk.

Jeśli wszystkie Jednostki w twojej Talii Jednostek zostaną pokonane, **natychmiast** zastąp swoją Talię Jednostek początkowymi Jednostkami ze Scenariusza. Pokonane Jednostki Frakcji mogą być ponownie Zrekrutowane za pomocą kolejnego użycia Żetonu Populacji.



Opis Karty Jednostki



Atak – Ilość obrażeń zadawanych przez tę Jednostkę podczas Ataku.



Obrona - Ilość, o jaką ta Jednostka zmniejsza obrażenia od Ataku. Nie dotyczy obrażeń otrzymanych od Zaklęć lub innych efektów niewynikających z ataku.



Punkty Zdrowia - Ilość obrażeń wymagana do pokonania Jednostki. „Garstka” po pokonaniu jest odrzucana z Walki i Talii Jednostek ich właściciela. „Grupa” jest odwracana na stronę „Garstki”, a wszelkie nadmiarowe obrażenia umieszczane są na „Garstce”. Jednostki pozostają „Garstką” lub „Grupą” pomiędzy Walkami. Na końcu Walki przetrwały Jednostki są leczone z ran.



Inicjatywa - Określa, kiedy Jednostka aktywuje się podczas Walki. Jednostki z wyższą Inicjatywą aktywują się jako pierwsze.



Karta Jednostki
(Garstka)



Karta Jednostki
(Grupa)

1. Nazwa
2. Poziom
3. Typ
4. Atak
5. Obrona
6. Punkty Zdrowia
7. Inicjatywa
8. Koszt Rekrutowania
9. Koszt Wzmocnienia
10. Oznaczenie strony Karty
11. Zdolność Specjalna

Większość Jednostek ma **zdolność specjalną**:

- **Aktywacja** ➡ rozpatruje się, gdy Jednostka zostaje Aktywowana.
- **Atak** ⚔ rozpatruje się, gdy Jednostka atakuje podczas swojej Aktywacji. W przypadku wielu ataków, rozpatrz efekt **tylko dla pierwszego ataku**.
- **Inna akcja** @ może być rozpatrzona zamiast normalnej Aktywacji Jednostki. Zastępuje wszelkie ruchy i/lub ataki.
- **Bierna** ⚔ rozpatruje się za każdym razem, gdy spełniony jest dany warunek.
- **Kontratak** ⚔ rozpatruje się, gdy Jednostka kontratakuje.
- W pozostałych przypadkach zdolność Jednostki jest używana zgodnie z jej tekstem. Jednostki mogą także używać symboli ozaczających **Efekty Kart** (s. 18).



Rodzaje Jednostek

Istnieją trzy rodzaje Jednostek:

- **Naziemne** 🦖 mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, a następnie zaatakować sąsiadującą Jednostkę.
- **Latające** ✈ mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola, **ignorując Przeszkody Terenowe**, a następnie zaatakować sąsiadującą Jednostkę.
- **Strzelające** ☢ mogą zaatakować **dowolną wrogą Jednostkę**, a następnie poruszyć się o 1 pole LUB poruszyć się o jedno pole bez ataku.

Jeżeli Jednostka ☢ sąsiaduje z wrogą Jednostką, jej celem ataku **musi być** sąsiadująca Jednostka. Atakując w ten sposób, Jednostka ☢ otrzymuje karę do Walki: rzuć dwiema Kościmi Ataku (zamiast jednej) i **rozpatrz mniejszy wynik**.

Karę również stosuje się, jeśli Jednostka ☢ atakuje z własnej Drugiej Linii na Drugą Linię wroga. Mury oraz Bramy mogą również zmniejszyć (s. 36) obrażenia od ataków ☢.

Jednostki Neutralne

Jednostki Neutralne strzegą różnych miejsc na Mapie Gry. Rozpoczęcie i wygranie Walki przeciw nim jest konieczne, aby Odwiedzić większość Lokacji. Jednostki Neutralne są

podzielone na cztery różne poziomy, a każdy z nich posiada własną Talię. Oprócz ★, ☆ i ★, istnieją także Błękitne ★ Jednostki Neutralne, które są najsilniejsze w grze.

Każda z tych Taliii powinna być oddzielona od siebie i potasowana podczas przygotowania. Jeśli w Taliii Jednostek Neutralnych skończą się Karty, przetasuj odrzucone karty w nową Talię. Kiedy rozpocznie się Walka z Jednostkami Neutralnymi, wylosuj **odpowiednią liczbę** (s. 40) Jednostek każdego poziomu, aby wzięły udział w tej Walce.

Gracze mogą dodawać Jednostki Neutralne do swojej Taliii Jednostek poprzez różne efekty opisane w Zasadach Specyficznych dla Scenariusza lub dzięki Karcie Zdolności Dyplomacji. **Jednostki Neutralne nie mogą zostać Wzmocnione**, ponieważ są jednostronne. Gdy Jednostka Neutralna zostanie pokonana, umieść ją na odpowiednim Stosie Neutralnych Kart Odrzuconych.

Posiadanie zbudowanego ★ Siedliska w swoim Mieście pozwala na dobranie ★ Karty Jednostki, korzystając z podstawowego (górnego) efektu Karty Zdolności Dyplomacji. Ten efekt nie dotyczy Portalu Przyzywania frakcji Lochów.

Jednostki	Budynek	Zamek	Lochy	Nekropolia
★ Brażowe	Siedlisko Poziomu 1	Halabardnicy, Kusznicy, Gryfy	Troglodyci, Harpie, Złe Oczy	Szkielety, Zombie, Upiorzy
★ Srebrne	Siedlisko Poziomu 2	Krzyżowcy, Kapłani	Meduzy, Minotaury	Wampiry, Licze
★ Złote	Siedlisko Poziomu 3	Czempioni, Archanioły	Mantykory, Czarne Smoki	Rycerze Grozy, Upiorne Smoki



Przykład Rozgrywki

Bob, grając jako Alamara Czarnoksiężnika, rzuca Zaklęcie „Magiczna Strzała” na grupę Szkieletów Alicji, Wzmacniając Zaklęcie o 2 za pomocą Efektu Mistrzowskiego Karty Mocy.



Szkielety otrzymują 3 obrażenia od Zaklęcia. Ich Obrona wynosząca 1 nie zmniejsza obrażeń, ponieważ dotyczy tylko ataków. Szkielety mają tylko 2 Punkty Zdrowia , więc zostają teraz odwrócone na stronę „Garstki” z 1 pozostałym punktem obrażeń umieszczonym na nich.





Walka z **Jednostkami Neutralnymi** rozpoczyna się, gdy Bohater wejdzie na **nieodwiedzone** Pole oznaczone cyfrą rzymską, określającą **typ i liczbę** napotkanych Jednostek broniących tego Pola.

Walkę z **innym graczem** można rozpoczęć na dwa sposoby:

- Wchodząc na Pole okupowane przez wrogiego Bohatera
- Zajmując wcześniej zdobyte przez przeciwnika Miasto lub Osadę.

Gracz może rozpocząć wiele Walk podczas tej samej Tury.

Jeśli twoje Miasto lub Osada są atakowane przez wrogiego Bohatera, a twój Bohater nie znajduje się na tym Polu, możesz **zapłacić 8 ⚔, aby bronić się tylko Jednostkami**. Twój Bohater nie bierze udziału w tej Walce, przez co nie możesz korzystać ze swojej Talii. Opłata jest kosztem transportu armii na miejsce Walki.

Gdy atakowany jest **Bohater Pomocniczy** (s. 15), może on **wybrać natychmiastową porażkę** (s. 33) zamiast Walki, co pozwala zachować Jednostki.

Szybka Walka

Jeśli Poziom twojego Bohatera jest wyższy niż Poziom Trudności Pola, gdy ma się rozpoczęć Walka z Jednostkami Neutralnymi, **Walka nie odbywa się**. Gracz automatycznie pokonuje Jednostki Neutralne i nie otrzymuje żadnych nagród z Walki przed Odwiedzeniem Pola.

Przygotowanie Walki

Walka odbywa się na Planszy Walki 4×5, składającej się z dwóch Rzędów Tylnych, dwóch Przednich i środkowego. Przed Walką z **Jednostkami Neutralnymi**:

- Wybierz jedną ze stron Planszy Bitwy. Dowolnie rozmieść do 5 Jednostek na Przednim oraz Tylnym rzędzie wybranej strony Planszy Walki.
- Sprawdź **Tabelę Trudności Pola** i dobierz odpowiednią liczbę Kart Jednostek Neutralnych z ich Talii.
- Jednostki Neutralne ustawia się według wybranego Trybu Gry:
- W **Starciu i Sojuszu**, gracz z twojej prawej strony rozmieszcza i kontroluje Jednostki Neutralne. Jednostki ♀ powinny być ustawione w Tylnym rzędzie, jeśli to możliwe.
- W **Kampanii i Trybie Kooperacyjnym** Jednostki Neutralne ustawiane są od lewej do prawej z perspektywy gracza, zaczynając od ♀ Jednostek w Tylnym rzędzie. Następnie rozstaw ♀ lub ♂ Jednostki w Przednim rzędzie. Jeśli nie ma miejsca na rozstawienie Jednostki w odpowiednim dla niej rzędzie, ustaw ją w innym. Jednostki muszą być rozstawione w kolejności **malejącej** Inicjatywy. Jeśli jest remis, zacznię od Jednostek wyższego poziomu. Jeśli wciąż jest remis, decyzja o rozstawieniu należy do gracza.

Rozstawianie Jednostek w przypadku Walki z **innym Graczem** przebiega następująco:

- Gracz atakujący ustawia do 5 Jednostek na wybranej przez siebie stronie Planszy Bitwy, a po nim robi to gracz

broniący się.

- Jeśli Walka odbywa się w mieście z Cytadelą, Gracz broniący się dodaje Karty Murów, Bramy oraz Wieży Strzelniczej (s. 36) po rozstawieniu swoich Jednostek.

Terminologia Walki

Poniższe zwroty używane są do opisywania efektów i elementów Walki:

Gracz Atakujący – Gracz, który rozpoczął Walkę.

Gracz Broniący się – Gracz zaatakowany.

Aktywacja – Następuje gdy Jednostka jest następna w Kolejce Inicjatywy.

Jednostka Sąsiadująca – Jednostki sąsiadujące ze sobą, gdy są oddalone od siebie o jedno pole (nie na skos).

Runda Walki – Cykl Aktywacji wszystkich Jednostek wszystkich graczy.

Przeszkody Terenowe – Każda Karta na Planszy Walki jest Przeszkodą Terenową. Blokują one Ruch Jednostek innych niż .

Kość Ataku – Czerwona Kość o wynikach od -1 do +1. Rzuć Kostką podczas ataku Jednostki i dodaj wynik do Ataku Jednostki.



Kontratak – Jednostka, która przetrwa atak sąsiadującej Jednostki, wykonuje Kontratak. Każda Jednostka może wykonać tylko jeden Kontratak na Rundę Walki. Kontrataki rozpatrywane są jak normalne ataki, ale same nie prowokują Kontrataku. Jednostki, które w tej Rundzie wykonały już Kontratak, oznacz czarną kostką.

Paraliż  – Niektóre efekty umieszczają Żeton Paraliżu na Jednostkach. Sparaliżowana Jednostka pomija swoją następną Aktywację i zamiast ją aktywować, usuń z niej ten Żeton. Jeśli Jednostka zostanie zaatakowana bądź otrzyma obrażenia przed najbliższą aktywacją, usuń Żeton. Żeton

nie odbiera możliwości kontrataku.

Obrona  – Zamiast atakować, Jednostka może otrzymać Żeton Obrony. Gdy Jednostka z Żetonom Obrony zostaje zaatakowana, rzuć Kością Ataku po rzucie atakujączej Jednostki. Jeśli wypadnie „+1”, broniąca się Jednostka otrzymuje +1 do Obrony przeciwko temu atakowi. Jeśli Jednostka ma Żeton Obrony w momencie jej Aktywacji, odrzuć go. Jednostka nie może wykonać kolejnej Akcji Obrony w tej Aktywacji.

Przebieg Rundy Walki

Walka składa się z Rund, w których Jednostki Aktywowane są raz zgodnie z Inicjatywą. Po Aktywacji wszystkich Jednostek zaczyna się nowa Runda. Walka trwa, dopóki wszystkie Jednostki jednej ze stron zostaną pokonane, gracz musi Wycofać się z Walki z Jednostkami Neutralnymi, lub Poddaje się przeciwnikowi.

Przebieg Rundy Walki:

- Gracze Aktywują swoje Jednostki w kolejności malejącej Inicjatywy (s. 28). W przypadku remisu aktywacja Jednostek odbywa się na przemian, zaczynając od Gracza Atakującego.
- Po Aktywacji Jednostki położ na niej Kostkę Frakcji, aby zaznaczyć, że była Aktywowana w tej Rundzie Walki.
- Aktywna Jednostka może poruszać się i atakować zgodnie ze swoim rodzajem (s. 29). Jednostki Neutralne muszą atakować, o ile to możliwe.
- Zamiast Atakować, Jednostka może się bronić (s. 32). Wrogie Jednostki Neutralne nie mogą się bronić, nawet jeśli są kontrolowane przez drugiego Gracza.
- Przed atakiem Jednostki obaj Gracze mogą zagrywać Karty (s. 33). Karty są rozpatrywane w kolejności, w której Gracze zdecydowali się je zagrać.
- Po deklaracji ataku Jednostki i zagraniu Kart rzuć Kością Ataku. Zmody-

fikuj atak Jednostki atakującej o wynik i odejmij wartość Obrony Jednostki broniącej się. Wynik to **obrażenia** (s. 28), które otrzymuje Jednostka broniąca się.

- Jeśli Jednostka broniąca się sędziowała z Jednostką atakującą, wykonuje **Kontratak** (s. 32), jeśli jeszcze tego nie zrobiła w tej rundzie.
- Aktywuj Jednostki aż wszystkie zostaną Aktywowane. Runda Walki kończy się po ostatniej Aktywacji.



Limit Czasu Walki

Walki z Jednostkami Neutralnymi mają Limit Czasu wynoszący jedną Rundę Walki. Po zakończeniu każdej Rundy Walki masz możliwość **Wycofania się** lub wydania 1 PR Bohatera, który rozpoczął Walkę, aby rozegrać kolejną Rundę. Wycofując się, **zakończ Walkę** i przesuń Bohatera, który rozpoczął Walkę, z powrotem na Pole, które **ostatnio Odwiedził**. Nie ma innych negatywnych konsekwencji Wycofania się.

Walka przeciwko Błękitnym ★ Jednostkom, innym graczom lub **Bohaterom AI** (s. 38) nie ma limitu czasu i nie możesz się z niej wycofać.

Wykorzystywanie Kart w Walce

W ciągu jednej Rundy Walki **możesz użyć tylko jednej Karty Zaklęcia**. Efektów Krótkotrwałych ⚡ oraz Aktywacji ➡ można użyć tylko **podczas Aktywacji swojej Jednostki oraz przed jej atakiem**. Efekty Krótkotrwałe trwają do końca Walki lub do

momentu ich wykorzystania.

Karty z Efektem Natychmiastowym ✓ można zagrać w **dowolnym momencie** poza czasem pomiędzy rzutami Kością Ataku i rozpatrywaniem obrażeń, o ile opis Karty nie stanowi inaczej. Efekty zwiększające ✖ Jednostki (np. za pomocą Kart Statystyk) wygasają po rozpatrzeniu pierwszego ataku tej Jednostki lub po zakończeniu Aktywacji, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Zwiększoną ♦ wygasza tak samo.

Koniec Walki

Jeśli wszystkie Jednostki po jednej stronie zostaną pokonane, Walka kończy się natychmiast, a wygrywa strona z ocalałymi Jednostkami. Po Walce wszystkie obrażenia są leczone, a ocalane Jednostki wracają do Talii Jednostek gracza. Odrzuć pozostałe wrogie Jednostki Neutralne.

Pokonani Bohaterowie Główni **muszą się przenieść** do przyjaznego Miasta lub Osady, natomiast Bohaterowie Pomocniczy są usuwani z gry, dopóki nie zostaną ponownie Zrekutowani. Pokonanie Głównego Bohatera może spowodować **Eliminację Gracza** (s. 43). Jeśli pokonasz wszystkie Jednostki w Walce z **Bohaterem Głównym wrogiego Gracza, traci on Morale i** ➡ **tobie 5 ☰**. Nie traci Morale ani ☰, jeśli pokonany został **Bohater Pomocniczy**. W obu przypadkach pokonany Gracz **oddaje zwycięzcy** jedną ze swoich **Kostek Frakcji** (s. 43). Możesz **Poddać się** drugiemu Graczowi, płacąc mu 10 ☰ podczas aktywacji Jednostki. Przeňieś swojego Bohatera Głównego lub usuń Pomocniczego z gry, jakby został pokonany przez utratę Jednostek. Nie ma innych konsekwencji Poddania się; zwycięzca nie otrzymuje Kostki Frakcji.

Broniąc Miasta, nie możesz się poddać.

Po wygraniu Walki i zdobyciu **Doświadczenia** (s. 34), Bohaterowie **muszą** Odwiedzić Pole,

na którym odbyła się Walka.

Doświadczenie zdobyte w Walce

Po wygranej Walce Bohater Główny zdobywa Doświadczenie. Jeśli Poziom Trudności Pola albo Poziom Wrogiego Bohatera jest **równy** Twojemu Poziomowi, otrzymujesz 1 . Jeśli jest **wyższy** niż twój Poziom, zdobywasz 2 . Pokonanie Jednostek Neutralnych **natychmiast** awansuje Twojego Bohatera na 7 Poziom. Jeśli zdobędziesz kilka Poziomów na raz, rozpatrz ich efekty po kolej. Poziomy muszą być rozpatrzone przed Odwiedzeniem Pola, na którym odbyła się Walka.

Bohater Pomocniczy nie otrzymuje Doświadczenia ani ty nie otrzymasz PD za **pokonanie** Bohatera Pomocniczego lub gdy wrogi Bohater **się Poddą**.

Kampania i Walka Kooperacyjna

W tych Trybach Gry wszystkie Wrogie Jednostki aktywują się, jak opisano w sekcji **Zasady AI** (s. 39).



Przykładowa Walka

Zombie Boba atakują Gryfy Alicji. Po deklaracji ataku obaj gracze mogą zmodyfikować Atak i Obronę swoich Jednostek zagrystwając dowolną liczbę ♠ Kart zwiększających ich ✕ lub ♦.

Bob decyduje się zagrać Kartę Ataku +1, zwiększając Atak Zombie z 2 na 3. Alicja odpowiada zagrystwując Kartę Obrony +1, zwiększając obronę Gryfów z 0 do 1. Oboje mogą zagrać dowolną liczbę dodatkowych Kart w dowolnej kolejności, lecz decydują się na tym poprzestać.



Po zagraniu wszystkich Kart dla danej sekwencji ataku wykonywany jest rzut Kością Ataku celem policzenia jego całkowitej siły. Bob wyrzuca +1. Zwiększa to Atak Zombie z 3 na 4, który zostaje pomniejszony o wartość Obrony Gryfów (1). Gryfy otrzymują 3 ✕. Ponieważ ich PZ ♠ wynosi 4, ich Karta nie zostaje obrócona na stronę "Kilka".

Na Gryfach nie ma położonej Czarnej Kostki, więc wykonują one Kontratak. Z reguły powinno się na nich kłaść Kostkę, jed-

nakże ich Specjalna ♪ Zdolność umożliwia wykonanie Kontrataku nieograniczoną ilość razy, więc Kostki się nie umieszcza.

Obaj Gracze ponownie mogą zmodyfikować Statystyki swoich Jednostek podczas Kontrataku. Poprzednio zagrane Karty Ataku i Obrony nie wliczają się już do tego ataku.



Obrona Miasta z Cytadelą

Jeśli atakowane Miasto ma wybudowaną Cytadelę, gracz broniący się układą 3 Karty Muru i Kartę Bramy jako Przeszkody Terenowe w dowolnej kolejności w środkowym rzędzie Planszy Walki po ustawieniu swoich Jednostek. Karta Bramy **nie jest Przeszkodą Terenową dla gracza broniącego się**. Karty Muru i Bramy można zniszczyć atakiem dowolnej sąsiadującej Jednostki lub .

Jednostki broniące, stojące po swojej stronie Planszy w tej samej kolumnie co Mur lub Brama, są chronione przed atakami . Jeśli są celem ataku z przeciwej strony Planszy Walki, zmniejsz obrażenia ataku o 1.



Gracz broniący się otrzymuje również Kartę Jednostki Wieży Łuczniczej, którą należy położyć obok Planszy Walki. Gracz atakujący nie musi jej zniszczyć, aby wygrać Walkę.



Halabardnicy znajdują się za niezniszczonym Murem. Są chronieni przed atakami z przeciwej strony Muru. Obrażenia ataku X Złych Oczu są zredukowane o 1.



Ponieważ Mur chroniący Halabardników został zniszczony, nie są oni chronieni. Złe Oczy atakują bez kary.



Robię to z zamiłowania do poznawania gier i chęci zrozumienia ich złożoności.

— Heegu



Tura Bohatera AI

Bohaterowie AI występują w Kampaniach. W Trybie Solo zaczynają grę w swoim Mieście, posiadając 3 PR, przeznaczone do następujących działań według schematu:

- Jeśli Bohater gracza znajduje się na tym samym Kafelku, co AI, wykorzystaj PR, aby przemieścić się w jego kierunku, w celu rozpoczęcia Walki.
- Jeśli na tym samym Kafelku Mapy znajdują się Kopalnie lub Osady, które można oflagować, przemieść się w kierunku najbliższej z nich i oflaguj ją.
- W pozostałych przypadkach idź w kierunku Miasta gracza. Powtarzaj tę sekwencję, aż wykorzystasz posiadane PR. Bohaterowie AI wykonują swoją turę po graczu.

Bohaterowie AI **automatycznie wygrywają Walki** przeciwko wszystkim Jednostkom Neutralnym oraz **zdobywają lub odwiedzają wszystkie Pola**, przez które przechodzą, nie uzyskując z nich korzyści.

Bohaterowie AI muszą odkrywać Kafelki Mapy w sposób standardowy, wykorzystując 1 PR, nim się na niego przemieszczą. Gracz wybiera ułożenie Kafelka.

Bohaterowie AI nie mogą się poddać graczowi, ani gracz nie może się im poddać. Bohater AI walczy aż do utraty swoich Jednostek. Wygranie walki z Bohaterem AI nie daje korzyści, chyba że Scenariusz określa inaczej. Bohaterowie AI nie mają Planszy Miasta, Zasobów ani Planszettek Bohatera. Ich Jednostki są stałe i określone w Scenariuszu lub w innych zasadach.

Odstępstwa od powyższych reguł opisano w danym Scenariuszu.

Talie AI



Karta AI

- Nazwa
- Instrukcja
- Poziom Trudności: Łatwy
- Poziom Trudności: Normalny
- Poziom Trudności: Trudny
- Poziom Trudności: Niemożliwy
- Typ Karty

Bohaterowie AI używają dwóch Talii Kart w Walce: **AI** oraz **Zaklęć**. Talia AI jest dworzona z trzech rodzajów Kart AI: Mocy , Magii  i Umiejętności . Każdy Scenariusz Kampanii podaje liczbę każdego rodzaju Kart wchodzących w skład Talii. Wybierz te karty **losowo** podczas budowania Talii. Jeśli do Talii dołączone są Karty Umiejętności, wyszukaj odpowiadające im Karty Zdolności i odłącz je na bok. Stwórz **Talię Zaklęć AI**, oddzielając wskazane Zaklęcia od zwykłej Talii Zaklęć. Potasuj te Talie podczas przygotowania gry.

Kiedy Bohater AI **Aktywuje** Jednostkę, dobierz Kartę AI i rozpatrz ją przed atakiem i/lub ruchem Jednostki. Jeżeli Talia AI wyčerpie się podczas Walki, nie dobieraj z niej Kart. Efekt Kart AI wynika z **Poziomu Trudności** (s. 40) gry. Karta Mocy  zostaje przy Jednostce do momentu pierwszego ataku/obrony. Talii Zaklęć AI używa się zawsze, gdy dobierana jest Karta Magii  z Talii AI. Jeżeli Bohater AI powinien dobrać Kartę, dobierz i rozpatrz **kolejną Kartę** z Talii AI.

Walka z AI

Niniejsze zasady obowiązują podczas Walki w trybach **Solo** oraz **Kooperacyjnym**. Gdy Neutralni wrogowie lub Bohaterowie AI aktywują Jednostkę, wykonują polecenia:

- Wrogie Jednostki Naziemne  oraz Latające  atakują w pierwszej kolejności Jednostki **tego samego** poziomu. Jeśli jest to niemożliwe, atakują Jednostkę niższego poziomu (w **malejącej** kolejności aż do brązowego), a jeśli i to jest niemożliwe, Jednostkę wyższego poziomu (w **rosnącej** kolejności poziomów).

Przykład:   atakuje kolejno:  -  -  - .

- Jednostki Strzelające  atakują najpierw inne Jednostki Strzelające  tego samego poziomu, potem niższego poziomu, a na końcu wyższego w takiej samej kolejności jak napisano powyżej. Jeśli nie ma Jednostek Strzelających, które mogłyby być celem Ataku, najpierw atakują Jednostki Naziemne  oraz Latające  w tej samej kolejności poziomów.

Przykład:   atakuje kolejno:  -  -  -  -   -  -   - .

Jeśli jest więcej niż jeden możliwy cel, atakują najbliższy.

Jeśli wystąpi remis pomiędzy celami ataku dla jakichkolwiek Jednostek, Gracz wybiera, która Jednostka jest atakowana.

Wrogie Jednostki nie mogą się bronić (s. 32), chyba że otrzymają takie polecenie.





POZIOM TRUDNOŚCI

Podczas przygotowania gry gracze wybierają jeden z czterech Poziomów Trudności. Każdy z nich ma inną Premię Początkową, którą gracze otrzymują podczas kroku 16. przygotowania do gry:

- **Łatwy** – Rzuć 2 Kościami ♣ i otrzymaj Zasoby z obydwu – LUB – **Przeszukaj** (2) Talię Artefaktów dwukrotnie.
- **Normalny** – Rzuć 2 Kościami ♣ i otrzymaj Zasoby z jednej z nich – LUB – **Przeszukaj** (2) Talię Artefaktów.
- **Trudny** – Rzuć 1 Kością ♣ i otrzymaj z niej Zasoby – LUB – odkrywaj wierzchnie Karty z Talii Artefaktów, aż trafisz na Słaby Artefakt – dodaj go do swojej ręki.
- **Niemozliwy** – Brak Premii.

Misje Kampanii mają odrębne Premie, które zastępują Premię Początkową.

Wszystkie **Artefakty** otrzymane z Premii Początkowej powinny zostać umieszczone w twojej **ręce**, a nie Talii Początkowej. Jeśli przeszukiwałeś Talię Artefaktów, potasuj ją razem z jej Stosem Kart Odrzuconych, a następnie odrzuć jeden Artefakt z wierzchu Talii, aby ponownie stworzyć Stos Kart Odrzuconych Talii Artefaktów.

Wybrany Poziom Trudności wyznacza liczbę i typ Neutralnych wrogów, z którymi będziesz walczyć podczas Neutralnej Walki według tabeli na tylnej okładce.



Tabela zasad opcjonalnych

Dzięki dodatkowym zasadom możesz urozmaicić swoje rozgrywki i modyfikować ich trudność.

Wpływ na rozgrywkę	Zmiana względem normalnych zasad
Utrudnienie	Miasta nie zapewniają przychodu w momencie Oflagowania , ale gracze mogą używać Budynków w zajętych Miastach.
Utrudnienie	Nie możesz przerzucać swoich Kości.
Utrudnienie	Kości Zasobów oraz Skarbów zapewniają tylko 1 Zasób.
Utrudnienie	Nie otrzymujesz Premii Początkowej.
Ułatwienie	Zaczynasz grę z Bohaterem Pomocniczym.
Ułatwienie	Atak każdej jednostki powoduje co najmniej 1  .
Ułatwienie	Wszystkie Kopalnie i Osady zapewniają podwójny przychód.
Ułatwienie	Mözesz wymieniać Zasoby w każdej chwili, a Punkt Handlowy staje się lokacją Jednorazową , która pozwala ci dobrać 1 Kartę z Talii Artefaktów.
Ułatwienie	Przedłużanie Walki nie wymaga wydawania żadnych PR.
Wariant	Kość Ataku nie wpływa na liczbę  (ale nadal może wpływać na aktywację zdolności).
Wariant	Karta Astrologowie Ogłaszażą dobierana jest także na początku rundy Zasobów.
Wariant	Karty Astrologowie Ogłaszażą w ogóle nie są dobierane.
Wariant	Czarne kostki na wszystkich lokalizacjach Jednorazowych są zdejmowane z Mapy w 4., 8. i 12. Rundzie.
Wariant	Karty, które normalnie trafiłyby na twoją rękę, zamiast tego trafiają na twój Stos Kart Odrzuconych.





HANDEL

Punkt Handlowy (s. 49) oraz inne efekty umożliwiają:

- handel Zasobami z grą według tabeli na tylnej okładce, albo
- **usunięcie jednej Karty** ze swojej ręki, aby zdobyć 1 ☰, albo

W Punkcie Handlowym **nie możesz Usunąć** Kart Specjalności, Statystyk, Zdolności Początkowej ani Zaklęcia „Magiczna Strzała”.

- kupno **Machiny Wojennej** (s. 44), o ile grasz z rozszerzeniem Bastion.

W **Trybie Sojuszu i Kooperacji** gracze mogą wymieniać Zasoby i Karty według poniższych zasad:

- W Sojuszu sojuszniczy mogą wymieniać Zasoby w każdym momencie podczas ich Tury z wyłączeniem Walki.

• W Kooperacji Zasoby mogą zostać przekazane innym graczom podczas wizyty w Punkcie Handlowym.

• W obydwu typach Scenariuszy sojuszniczy mogą wymieniać Karty **Zaklęć** i **Artefaktów** w jakiejkolwiek kombinacji, jeśli ich Bohaterowie stoją na sąsiadujących Polach. Wymieniając Karty, dajesz oraz otrzymujesz tę samą liczbę **Kart z ręki**.





KONIEC SCENARIUSZA

Warunki zwycięstwa każdego Scenariusza są opisane w Księdze Misji. Ponadto, z każdego Scenariusza można zawsze zostać **Wyeliminowanym** w następujące sposoby:

- Wykonaj 3 pełne Rundy bez kontrolowania Miasta lub Osady. Zlicz liczbę pozostałych Rund, używając jakiegokolwiek komponentu.
- Przegraj Walkę **Bohaterem Głównym**, gdy nie kontrolujesz żadnego Miasta lub Osady, lub jesteś w trakcie bronienia swojego ostatniego Miasta bądź Osady.

Wyeliminowani gracze są natychmiast Usuwani z gry. Odrzuć ich Kostki Frakcyjne i Figurki Bohaterów z Mapy Gry. Potraktuj Karty z ich Talii jako Usunięte z gry do końca Scenariusza. Jeśli zostaniesz Wyeliminowany, możesz nadal brać udział w grze przez kontrolowanie Jednostek Neutralnych.

Wyeliminowanie wszystkich wrogich Frakcji skutkuje natychmiastową wygraną Scenariusza.

W **Trybie Starcia** z co najmniej trzema graczami, zdobycie **Kostki Frakcyjnej** od każdego z nich skutkuje natychmiastową wygraną. Pozostałe zasady właściwe dla danego Scenariusza mogą mieć wpływ na zdobywanie Kostek Frakcyjnych.

Po ukończeniu Scenariusza w **Trybie Solo** twój Bohater wraca na „1” Poziom. Przygotuj Talię Początkową na następny Scenariusz Kampanii, wykorzystując:

- wszystkie Karty **Statystyk** (s. 19),
- Kartę **Specjalności** (s. 20) Poziomu 1,
- 5 dowolnych Kart (poza Specjalnościami) z obecnej Talii.

Pomiń kroki 11–13 Przygotowania dla następnego Scenariusza z Kampanii.





Szkoły Magii

Wiele rozszerzeń ma efekty, które odnoszą się do Szkół Magii. Każda Karta Zaklęć należy do jednej ze Szkół: Powietrza, Ognia, Ziemi lub Wody. Podczas rzucania **Zaklęcia „Magiczna Strzała”** wybierz Szkołę, do której należy. **Karty Specjalności Bohatera** nie są Zaklęciami, mimo że niektóre należą do Szkoły Magii. Zaklęcia z jednym symbolem szkoły to **Zaklęcia Podstawowe**, Zaklęcia z czterema identycznymi symbolami to **Zaklęcia Mistrzowskie**. Niektóre efekty gry mogą wpływać tylko na jeden z tych typów.



Szkoła Ognia



Szkoła Wody



Szkoła Powietrza



Szkoła Ziemi

Karty długotrwałe

Dodane przez Stretch Goals i rozszerzenie Bastion, zob. **Talie Graczy** (s. 18).

Machiny Wojenne

Dodane w rozszerzeniu Bastion. Machiny Wojenne są Kartami z efektem Długotrwałym, można je zakupić w **Punkcie Handlowym** lub **Fabryce Machin Wojennych** (s. 49). Jeśli kupisz jedną z nich w Punkcie Handlowym, **nie będziesz mógł skorzystać** z żadnych innych normalnych funkcji tego Pola podczas tej Wizyty. **Uwaga:** w Punkcie Handlowym Machiny Wojenne są droższe.



Karta Machiny Wojennej

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

Wydarzenia

Dodane w rozszerzeniu Cytadela. Karty Wydarzeń mogą być używane w grach wieloosobowych. Potasuj Talię Wydarzeń podczas przygotowania gry. Na początku każdej Rundy Zasobów (z wyjątkiem pierwszej), po otrzymaniu Zasobów, dobierz i przeczytaj kolejną Kartę Wydarzenia. Pierwsze Wydarzenie jest dobierane przez gracza rozpoczynającego. **Należy zmieniać gracza, który dobiera kolejne Wydarzenie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.** Rozpatrój wszelkie efekty w takiej samej kolejności, zaczynając od gracza, który dobrał Kartę. Karty odkryte w ramach rozpatrywania Wydarzenia należy wtaśować z powrotem do ich Talii.



Karta Wydarzeń

1. Nazwa
2. Tekst fabularny
3. Efekt

Przyzwanie

Niektóre Karty z rozszerzenia Inferno mogą Przyzwać Jednostki podczas Walki. Tym efektem nie można Przyzyskać Jednostek z Talii Jednostek Neutralnych. Przyzwana Jednostkę należy umieścić obok Jednostki, która Przyzwała. Przyzwane Jednostki Aktywują się w Rundzie, w której je przyzwano, jeśli ich Inicjatywa jest niższa lub równa Inicjatywie aktualnie Aktywowanej Jednostki. W przeciwnym razie traktuj je tak, jakby już aktywowały się w tej Rundzie Walki. Po Walce, o ile nie określono inaczej, Przyzwane Jednostki trafiają do twojej Talii Jednostek.

Karty Ulepszonych Statystyk

Dodane przez rozszerzenie Inferno. Karty te są silniejszymi wersjami zwykłych Kart Statystyk. Posiadają tylko jeden efekt, który jest identyczny z Efektem Mistrzowskim zwykłej Statystyki, ale nie wymaga użycia .



Karta Ulepszonych Statystyk

1. Nazwa
2. Efekt Podstawowy
3. Efekt Mistrzowski

Losowe Miasto

Dodane w rozszerzeniu Inferno. Zobacz Wszystkie Lokacje na Mapie (s. 52).





Ikony na Mapie

Poziom Trudności Pola wskazujący
I-VII Poziom Jednostek Neutralnych.

Rzuć Kością Skarbów i zyskaj wskazaną nagrodę (, 2, , or).

Rzuć Kością Zasobów (s. 22) i zyskaj wskazane Zasoby.

2 Rzuć 2 Kościami Zasobów i wybierz nagrodę jednej z nich.

Zyskaj jeden PD.

Przeszukaj (2) Talię Artefaktów.

Przeszukaj (2) Talię Zaklęć.

Zyskaj Pozytywne Morale.

Zyskaj Negatywne Morale.

Zyskaj 1 Punkt Ruchu dla tej tury.

Efekt specjalny, zob. **Wielorazowe** (s. 49) lub **Inne** (s. 50) Pola.

+ // — Natychmiast zyskaj wskazany Zasób.

// — Zwiększa produkcję wskazanego Zasobu. Jeśli Zasób ten zostaje **Oflagowany** po raz pierwszy, natychmiastowo również go zyskujesz.

// ➔ — Gracz musi zapłacić wskazany Zasób, aby coś zdobyć.

2 X — Wykonaj akcję **X** dwukrotnie.

2 /**2** ➔**1** — Rzuć 2 Kościami Skarbów lub Kością Zasobów i rozpatrz wynik jednej z nich.

Efekty Pól, które pozwalają ci **Przeszukać** Talię Zaklęć lub Artefaktów, lub takie, które wymagają wydania Zasobów aby skorzystać z efektu Pola, są **opcjonalne**. Na takim Polu Jednorazowym musisz zawsze położyć Czarną Kostkę, nawet jeśli nie skorzystasz z jego efektu.

Efekty następujących **Jednorazowych** Pól są wyjaśnione ikonami po lewej:

Artefakt



Zasób



Skarb



Efekty następujących **Jednorazowych** Pól są wyjaśnione ikonami na poprzedniej stronie:

Fontanna Młodości



Młyń Wodny



Grób Wojownika



Świątynia



Mistyczny Ogród



Puszka Pandory



Kamień Wiedzy



Wiatrak



Kapliczka Magicznego Symbolu/Inkantacji



Ze względu na błąd druku Wiatrak na Kafelku #N3 ma ?, a powinien mieć „+1 🍁”.

Miasta, Kopalnie i Osady

Miasta usytuowane są w centralnym Polu Kafelka Początkowego (I). Flagowanie Miasta wroga uniemożliwia odradzanie się tam jego Bohaterów Pomocniczych i przemieszczanie się tam Bohaterów Głównych, jeśli zostaną pokonani. Flagowanie Miasta może Wyeliminować Gracza (s. 43), a Scenariusze przeważnie przewidują za ich Flagowanie specjalne nagrody. Za Flagowanie Miasta otrzymujesz **Kostkę Frakcji** jej właściciela. Poza tym, Flagowanie Miasta nie ma konsekwencji. Nie traci on dostępu do swojej Planszy Miasta ani jej akcji, a w odróżnieniu do gry PC, ty nie uzyskujesz dostępu do niej, ani jego Jednostek Frakcyjnych.



Miasta z zestawu podstawowego gry.

Kopalnie to Flagowalne Pola zwiększające produkcję danego Zasobu, gdy są Oflagowane. Oflagowanie Kopalni po raz pierwszy dodatkowo natychmiast zapewnia jej przychód. Każda Kopalnia ma ikonę i obrazek produkowanego Zasobu obok.



Kopalnia produkująca , strzeżona przez Jednostki Neutralne 3. Poziomu. Poza zwiększeniem produkcji , pierwszy gracz, który Oflaguje to Pole natychmiast zyska .

Osady służą jako punkt startowy dla Bohaterów Pomocniczych, a także dla Bohaterów Głównych, gdy zostaną pokonani. Gdy Oflagujesz Osadę, wybierz, czy chcesz zwiększyć produkcję , czy o jedno pole. Podobnie jak w przypadku Kopalni, jeśli jako pierwszy Oflagowujesz Osadę, natychmiast otrzymujesz Zasób, którego produkcję zwiększyłeś. Oznacz Osadę Żetonem odpowiedniego Zasobu, by pokazać, który Zasób ona produkuje. Gdy Oflagujesz wrogą Osadę, możesz zmienić ten Zasób.

Dodatkowo, **zamiast zwiększać Produkcję Zasobu**, możesz natychmiast **Wzmocnić** jedną ze swoich lub Jednostek za połowę ceny, zaokrąglając w górę. Jeśli Oflagowałeś Osadę jako pierwszy, Wzmocnij tę Jednostkę **za darmo**. Jeśli zdeydujesz się Wzmocnić, nie umieszczaj żadnych Żetonów Zasobów na Osadzie.



Dostępne Osady. Każda jest wzorowana na innej Frakcji. Wszystkie mają identyczną zasadę działania.

Pola Wielorazowe

Biblioteka



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Możesz **→ 3 ⚡**, aby Usunąć 1 Kartę Statystyki ze swojej ręki albo ze Stosu Kart Odrzuconych i zamienić ją z jakąkolwiek inną Kartą Statystyki. Przy jednej wizycie możesz tak zrobić dwukrotnie.

Czarny Rynek



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Podejrzyj 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**

Sanktuarium



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Na tym Polu Bohaterowie nie mogą zostać zaatakowani przez innych Boharerów. Sojuszniczy Bohaterowie mogą przechodzić przez wrogich Bohaterów na tym Polu, ale nie mogą się na nim zatrzymać.

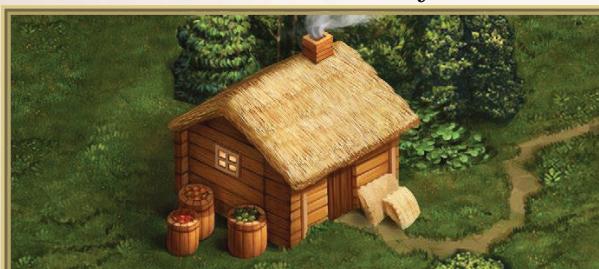
Karczma



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Możesz **→ 7 ⚡**, aby zdobyć Bohatera Pomończego. Umieść jego Figurkę na tym Polu. Następnie, wybierz jednego przeciwnika, aby odrzucił 1 losową Kartę z jego ręki.

Punkt Handlowy



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Wybierz jedną opcję: **Wymień** (s. 42) Zasoby ALBO **Usuń** Kartę (s. 42) ALBO kup **Machinę Wojenną** (s. 44).

Fabryka Machin Wojennych



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Możesz tu kupić **Machiny Wojenne** (s. 44).

Stajnie



Typ Lokacji: **Wielorazowa**

Zyskaj 1 PR 🐾. Dotyczy tylko trwającej Tury.
Zob. Akcje Ruchu (s. 12).



Inne Pola

Drzewo Wiedzy



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Możesz 🛡 3 🌺 lub 10 💎 aby zyskać 2 ⭐.

Obserwatorium



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Odkryj zakryty Kafelek Mapy przylegający do tego Kafelka.

Graal



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz Żeton Graala. W grze może istnieć tylko jeden Żeton Graala - nie otrzymujesz kolejnego, jeśli Czarna Kostka zostanie usunięta z tego Pola lub jeśli istnieje wiele Pól z Graalem. Efekty Żetonu są wyjaśnione w opisie danego Scenariusza.

Jarmark Czasu



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

Usuń 1 Kartę ze swojej ręki. Następnie **Przeszukaj (2)** Talię Zdolności, Zaklęć lub Artefaktów.

Fort na Wzgórzu



Typ Lokacji: Jednorazowa

Możesz natychmiast Wzmocnić jedną ze swoich lub Jednostek. Koszt Wzmocnienia jest obniżony o 3 do minimum 0.

Więzienie



Typ Lokacji: Jednorazowa

Zyskaj Bohatera Pomocniczego i umieść jego Fi-gurkę na tym Polu. Jeśli już masz Bohatera Po-mocniczego, otrzymujesz w zamian 3 .

Magiczne Źródło



Typ Lokacji: Jednorazowa

Możesz podejrzeć 3 wierzchnie Karty ze swojego Stosu Kart Odrzuconych i wziąć 1 z nich na Rękę. Pozostałe Karty odłóż na wierzch swojego Stosu Kart Odrzuconych w dowolnej kolejności.

Chatka Czarownicy



Typ Lokacji: Jednorazowa

Wybierz jedną opcję: Usuń Kartę Zdolności ze swojej ręki ALBO spójrz na wierzchnią Kartę z Talii Zdolności i weź tę Kartę do swojej ręki albo odłóż na Stos Kart Odrzuconych Talii Zdolności.

Obelisk



Typ Lokacji: Flagowalna

Obeliski mają różne działanie w zależności od Scenariusza. Gdy Oflagowywujesz to Pole, nie usuwaj żadnej z wrogich Kostek Frakcyjnych - na tym Polu mogą znajdować się Frakcyjne Kostki wielu graczy.

Uczony



Typ Lokacji: Jednorazowa

Rzuć 1 Kością Ataku. W zależności od wyniku zrob co poniższe::

- +1 – Dobierz wybraną Kartę Statystyki lub Usuń Kartę Statystyki ze swojej ręki.
- 0 – Dobierz 2 Karty z Talii Zdolności, weź jedną z nich do ręki, odrzuć drugą.
- 1 – Dobierz 2 Karty z Talii Zaklęć, weź jedną z nich do ręki, odrzuć drugą.

Smocza Utopia



Typ Lokacji: **Flagowalna**

Efekty zależą od Scenariusza.

Uniwersytet



Typ Lokacji: **Jednorazowa**

→ 6 ☰ aby Przeszukać (4) Stos Kart Odrzuconych Talii Zdolności.

Oś Gwiazdy



Typ Lokacji: **Flagowalna**

Możesz Usunąć z ręki jedną ze swoich Kart Statystyk i zamienić ją na Kartę **Ulepszoną** tego samego typu. Gdy Oflagujesz to Pole, nie usuwaj wrogich Kostek Frakcyjnych - na tym Polu mogą znajdować się Frakcyjne Kostki wielu graczy.

Losowe Miasto



Typ Lokacji: **Flagowalna**

Przy odkryciu każdy z graczy rzuca 2 ✕. Najwyższy rzut wybiera Frakcję, której jeszcze nie ma w grze. Losowe Miasto jest bronione przez Jednostki wybranej Frakcji. Mają „Grupę” ★, dwie „Grupy” ☆, oraz dwie „Garstki” ★ Jednostek. Jednostka ★ wybierana jest przez gracza kontrolującego Jednostki podczas tej Walki. Flagowanie tego Miasta zwiększa produkcję ☰ o 10, które również jest zdobywane natychmiast jeśli jesteś pierwszym, który je Oflagował.





A

- Akcje
Miasta 13
Morale 13
Ruchu 12

B

- Bohater Główny 15
Bohater Pomocniczy 15
Budynki 23

D

- Doświadczenie 15, 34

E

- Efekt
Krótkotrwały 18, 33
Mistrzowski 19
Podstawowy 19

G

- Gildia Magów 20, 23

H

- Handel 42

I

- Inicjatywa 31

J

- Jednostki
Latające 29
Naziemne 29
Neutralne 29
Początkowe 27
Strzelające 29

K

- Kafelek Mapy 24
Kara do Walki 29
Karta
AI 38

Artefaktu 19

Astrologowie Ogłaszażą

11

Nekropolii 19

Specjalności 20

Statystyk 19

Ulepszonych Statystyk

45

Wydarzeń 45

z efektem Długotrwałym

18

Zaklęcia 20

Zdolności 19

Kontratak 32

Kopalnia 48

Kość

Ataku 32

Skarbów 46

Zasobów 22

L

Limit
Czasu Walki 33

Kart na ręce 12, 17

Losowe Miasto 45, 52

M

Machiny Wojenne 44

Miasto 23

Morale

Akcje 13

Niskie 13

Wysokie 13

Mury i brama 36

O

Obrona Miasta 36

Odkrywanie Kafelków 25

Osada 48

P

Paraliż 32

Planszetta Bohatera 16

Poddawanie się 33

Poziom 17

Poziom Trudności 40

Premia Początkowa 40

Przeszkody Terenowe 32

Przeszkody, Walka 32

Przeszukaj (X) 18

Przyzwanie 45

Puste Pola 24

R

Rekrutacja 27

S

Stos Kart Odrzuconych 18, 40

Szkoły Magii 44

Szybka Walka 31

T

Talia Mocy i Magii 10

Tryb Solo 5, 39

U

Ustawienie Jednostek 31

W

Walka 31

Warunki Zwycięstwa 43

Wieża Łucznica 36

Wycofanie 33

Wycofywanie się 32

Wzmacnianie 27

Wzmacnianie Zakleć 20

Z

Zasoby 22

Zdolność Specjalna 28

Żeton

Budowy 13, 23

Księgi Zakleć 13, 20

Populacji 13, 27



Autor: Hermanni Karppela

Inżynieria na GitHubie: Andrzej Wiącek,
Alexey Sokolov, Vadász András

Pisanie LATEX-a: Andrzej Wiącek, Vadász
András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson,
Dániel Kovács

Edycja grafiki: Andrzej Wiącek, Vadász
András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Projekt układu graficznego: Joris de
Kleer, Kate Katrankova, Andrzej Wiącek

Korekta: Joris de Kleer, Rickard Nilsson,
Leena Häkkinen

Sprawdzenie pisowni: Dániel Kovács

Inżynieria tłumaczeń: Victor Marchuk,
Andrzej Wiącek

Tłumaczenie na język polski: Aleksander
Lorenc, Krzysztof Mazur, Bartosz Furczyk,
Andrzej Wiącek, Sebastian Grabowski, Ja-
nusz Krzyżak

Edycja grafiki w języku polskim: Seba-
stian Grabowski

Specjalne podziękowania: Wszystkim z
Archon Studio za stworzenie gry i odpowiedzi
na nasze nieustające pytania na temat zasad
i nie tylko. Jon Van Caneghem i wszystkim
zaangażowanym w powstanie oryginalnej gry
komputerowej. Wszystkim, którzy wspierali
ten projekt sugestiami, poprawkami, grafiką
oraz dobrym słowem na Discordzie albo Bo-
ardGameGeeku.

**Ilustracje zapożyczone z oficjalnego
wydania wykonali:** Tomasz Badalski,
Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Ty-
busch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Win-
kler





NOTATKI

Tabela Trudności Pola

	Łatwy	Normalny	Trudny	Niemożliwy
Poziom I	★	★	★★	★★★
Poziom II	★★	★★	★★★	★★★☆
Poziom III	★★☆	★★★☆	★★★★	★★★★
Poziom IV	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Poziom V	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Poziom VI	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★
Poziom VII	★	★	★	★

Tabela cen

Transakcja	...żeby kupić ⚡	...żeby kupić 🌺	...żeby kupić 🌸
Sprzedaję ⚡ ...	-	6 ⚡ → 1 🌺	2 ⚡ → 1 🌸
Sprzedaję 🌺 ...	1 🌺 → 3 ⚡	-	1 🌺 → 2 🌸
Sprzedaję 🌸 ...	1 🌸 → 1 ⚡	3 🌸 → 1 🌺	-