

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



FANOWSKA
KSIĘGA MISJI

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

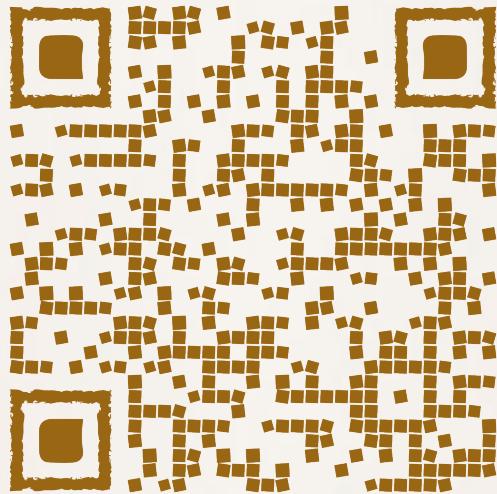
Fanowska Księga Misji

W Wydaniu Społeczności

23 października 2024

To jest nieopublikowana wersja zbudowana na GitHubie z commita [8632495](#).

Niniejszy projekt jest tworzony przez społeczność oraz ma swoje [repozytorium na GitHubie](#).
Dodawanie nowych scenariuszy, wprowadzanie zmian oraz poprawki są mile widziane.

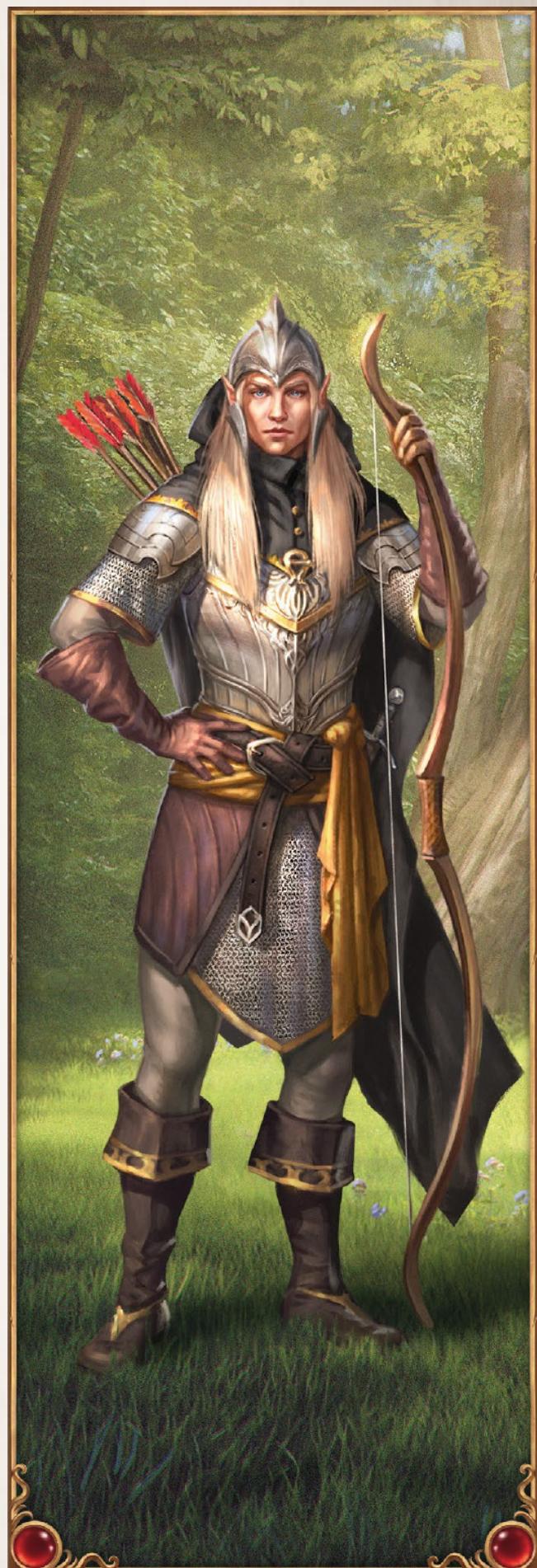


Skanuj, aby otworzyć repozytorium na [GitHubie](#).



Spis treści

W co zagrać.....	4
Tryb Kooperacyjny	5
Strażnicy.....	6
Twierdza Tytanów	9
Wyspa Szmaragdów	13
Tryb Starcia	15
Krwawy Graal	16
Polowanie	20
Zamek Smoczej Klątwy	26
Siła Woli	28
Kampanie.....	30
Podziemia i Diabły.....	31
1. Diabelski Plan.....	31
2. Upadek Steadwick.....	34
3. Rozprawa z Diabłem	38
Zalecenia	42
Twórcy	46
Notatki	47





W CO ZAGRAĆ

Skorzystaj z tych sugestii, jeśli nie jesteś pewien, który Scenariusz jest dla ciebie najlepszy.

Tryb Kooperacyjny

Jeśli jesteś nowicjuszem i chcesz **opanować zasady**, zacznij od **Wyspy Szmaragdów**. Jeśli szukasz wielkiej przygody dla **do 6 graczy** z epicką bitwą na końcu, wypróbuj **Twierdzę Tytanów**. Dla bardziej strategicznych zmagań dla dwóch graczy, wybierz **Strażników**.

Tryb Starcia

Jeśli szukasz Scenariusza dla 2 lub 4 graczy z ciekawymi zwrotami akcji, wypróbuj **Krwawy**

Graal. Dla ekscytuującej walki z bossem dla 2-3 graczy, wybierz **Polowanie**. Dla epickiej bitwy między dwoma graczami z możliwym oblężeniem zagraj w **Zamek Smoczej Klatwy**.

Kampania

Na końcu znajduje się 3-Scenariuszowa kampania Inferna **Podziemia i Diabły**, jeśli preferujesz grę solo.

Zalecenia

Aby uzyskać informacje dotyczące czasu gry, strategii i niestandardowych zasad, zapoznaj się z **Zaleceniami** na końcu księgi.





TRYB KOOPERACYJNY



Autor: silence70011

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Jest świat poza naszym, pełen bestii i potworów, ledwo powstrzymywany przez formację czterech świętych Obelisków. Ale moc tych kamieni słabnie i wkrótce nastąpi wylom. Gdy to się stanie, tylko ty i twój sojusznik stanecie między horadam i całkowitym zniszczeniem tych ziem.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz jest rozgrywany w 12 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 2

Zasoby Początkowe: 10 ☰, 2 ♣, 1 ♦

Początkowy Przychód: 10 ☰, 2 ♣, 1 ♦

Jednostki Początkowe:

- Grupa ★ Jednostek o *najniższym* koszcie rekrutacji
- Garstka ★ Jednostek o *najwyższym* koszcie rekrutacji

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko, Cytadela

Pula Kafelków Mapy: Każdy gracz losuje 1 Bliski (IV–V) Kafelek Mapy i 1 Daleki (II–III) Kafelek Mapy. Te Kafelki nie powinny zawierać żadnych Obelisków.

Dodatkowy Bonus: Przeszukaj (2) Talię Artefaktów

PRZYGOTOWANIE MAPY

Ułóż poniższe Kafelki Mapy zgodnie z układem pokazanym na mapie Scenariusza:

2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

● Początkowe Kafelki Mapy wybranych Frakcji

● Zignoruj ich żółte granice

4 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy

4 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy

● Wszystkie Bliskie Kafelki muszą mieć Obelisk

WARUNKI ZWYCIESTWA

Pokonaj wszystkie najeżdżające armie.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Niepokonana wroga armia pozostaje na końcu 12. Rundy.

Jedno z Miast zostaje zdobyte lub Bohater Główny zostaje pokonany w Walce (wycofanie się nie liczy).

WYDARZENIA CZASOWE

Runda 6.:

- Usuń Czarne Kostki z każdego Wiatraka, Młyна Wodnego i Mistycznego Ogródu.
- Umieść wrogą armię zgodnie z zasadami poniżej.

Rundy 7. i 8.:

- Umieść wrogą armię zgodnie z zasadami poniżej.

Runda 9.:

- Powtórz wydarzenia czasowe Rundy 6.

Runda 10.:

- Powtórz wydarzenia czasowe Rund 7. i 8.

DODATKOWE ZASADY

- Gracze mogą handlować zasobami, gdy jeden z Bohaterów aktywnego gracza odwiedza punkt handlowy lub stoi na Polu sąsiadującym z sojuszniczym Bohaterem.
- Bohater, który pokona wrogą armię, zdobywa 2 ★. Zwycięski gracz rzuca dwoma Kościmi Skarbów i rozpatruje wynik jednej z nich.
- Dodatkowo żaden gracz nie może:
 - ▷ Atakować innych Bohaterów.
 - ▷ Przejąć Kopalni lub Osady, która jest już Oflagowana.

POJAWIANIE SIĘ I RUCH WROGÓW

- Wrogie armie pojawiają się na Polu z Obeliskiem (użyj figurek Bohaterów frakcji, które nie biorą udziału w grze).
- Określ, na którym Obelisku poprzez rzut 2 Kościami Ataku. Zastosuj wyniki w następujący sposób (K1/K2), przerzuć każde 0:
 - ▷ +1/+1 = Północ
 - ▷ +1/-1 = Wschód
 - ▷ -1/+1 = Zachód
 - ▷ -1/-1 = Południe
- Dla bardziej zbilansowanej dystrybucji, w Rundach 7. i 9., rzuć tylko drugą Kością Ataku (K2). Dla K1, przyjmij przeciwny wynik do tego, który wypadł w poprzedniej Rundzie. Rundy 8. i 10. są całkowicie losowe.
- Jeśli Kafelek, na którym ma pojawić się wróg, nie został jeszcze odkryty, odwróć go i obróć według własnego uznania.
- Jeśli na Polu, na którym pojawia się wróg, znajduje się Bohater, natychmiast rozpoznaje się Walka.
- Wrogie armie ruszają się na końcu każdej tury, zaczynając od tury, w której się po-

jawiły.

- Wrogie armie mają 3 Punkty Ruchu na Rundę.
- Wrogie armie poruszają się zgodnie z opisem w Księdze Zasad (s. 33), ale zamiast zdobywania, niszczą wszystko na swojej drodze. Umieść Czarną Kostkę na każdym Polu, przez które przechodzą, odtąd traktując te Pola jako puste.
- Jeśli ruch armii wroga mógłby odbyć się w różnych kierunkach, gracze decydują, w którą stronę ona pójdzie.

WALKA Z WROGĄ ARMIA

- Walka z wrogimi armiami przez więcej niż jedną Rundę Walki nie kosztuje Punktów Ruchu.
- Podczas Walki z wrogą armią Bohater może wycofać się, gdy ma zostać aktywowana dowolna Jednostka jego armii. Wycofujący się główny Bohater traci wszystkie pozostałe Punkty Ruchu i wraca do wybranego przez siebie sojuszniczego Miasta albo Osady, zachowując wszystkie pozostałe Jednostki.
- Wycofujący się Pomocniczy Bohaterowie są usuwani z gry, ale ich pozostałe Jednostki są zachowane.
- Zabite wrogie Jednostki nie odradzają się.

FINAŁOWA ARMIA

- W Rundzie 10. pojawia się Finałowa Armia. Różni się od poprzednich tym, że jest wzmacniona ustaloną pulą Neutralnych Jednostek (pula wzmacnień = liczba w nawiasach w tabeli poniżej).
- Na początku 2. Rundy Walki i w każdej kolejnej Rundzie do armii dołączają 2 Jednostki z potasowanej puli wzmacnień (maksymalnie do 5 Jednostek), aby kontynuować Walkę aż do wycofania się gracza lub zabicia każdej Jednostki Neutralnej z puli wzmacnień. *Jeśli liczba Jedno-*

stek wroga na początku Rundy wynosi 1 lub mniej, dobierz do 4 Jednostek (tj. na planszy zawsze jest 4 lub 5 Jednostek wroga po wzmacnieniu, jeśli są dostępne).

- Umieść Jednostki wzmacniające drugiej linii wroga, zaczynając od lewej strony od Jednostek z najniższą Inicjatywą (najpierw Jednostki ♀). W razie potrzeby kontynuuj na pierwszej linii w tej samej kolejności.
- Gdy gracz się wycofa, armia wroga dobiera do „minimum” 4 Jednostek i bierze je jako początkowe Jednostki do kolejnej Walki.



Siła Wrogich Armii		
	Rundy 6 + 7	Rundy 8 + 9
Latwy	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
Normalny	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ (2★, 4★, 3★, 1★)
Trudny	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ (2★, 7★, 1★)
Niemozliwy	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ (7★, 3★)
Runda 10		

* Zawsze 1 Jednostka Błękitnych Smoków (początkowe Jednostki Finałowej Armii). Reszta jest losowa.



Autor: Invoceusse

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Dawno temu zbudowano potężną fortecję, aby pomieścić fantastycznych i zabójczych Tytanów. Nikt nigdy nie wszedł do środka i nie wrócił, by opowiedzieć o tym. Teraz krążą plotki o śmierci strażników i niesamowitej ilości skarbów, w tym potencjalnie najlepszego łuku na świecie.

Jeśli ta legenda o pustej fortecy jest prawdziwa, nadszedł czas na wykopaliska.

Ale na razie ty i twoi sojusznicy musicie znaleźć klucze rozsiane po Antagarich, aby otworzyć bramę do Twierdzy Tytanów.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 16 Rundach (15 na Niemożliwym poziomie trudności).

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 1 – 6

Zasoby Początkowe: 30 ☰, 8 🌸, 2 🌹

Początkowy Przychód: 10 ☰, 2 🌸, 1 🌹

Jednostki Początkowe:

- Grupa ★ Jednostek do wyboru
- Garstka ★ Jednostek do wyboru

Budynki Początkowe: Brak

Pula Kafelków Mapy: Brak

Dodatkowy Bonus: Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza (G oznacza liczbę graczy):

$G \times$ Początkowy (I) Kafelek Mapy

- Początkowe Kafelki wybranych Frakcji.
- Zignoruj ich żółte granice.

$2G \times$ Daleki (II-III) Kafelek Mapy

$2G \times$ Bliski (IV-V) Kafelek Mapy

$(G + 1) \times$ Centralny (VI-VII) Kafelek Mapy

Jeśli nie masz wystarczającej liczby Kafelków VI–VII, możesz użyć innego Kafelka blisko Kafelka I. Centrum tego Kafelka to Twierdza Tytanów.

WARUNKI ZWYCIESTWA

Zabij wszystkie Jednostki w Twierdzy Tytanów (centrum Kafelka VI–VII obok Kafelków I).

WARUNKI PRZEGRANEJ

W Twierdzy Tytanów pozostają niepokonane Jednostki na koniec Rundy 16 (15 na Niemożliwym poziomie trudności).

WYDARZENIA CZASOWE

Rundy 4., 8. i 12.:

- Usuń wszystkie Czarne Kostki z każdego Wiatraka, Młyna Wodnego i Mistycznego Ogródka na mapie.

DODATKOWE ZASADY

- Pamiętaj: centrum Kafelka VI–VII obok wszystkich startowych to Twierdza Tytanów.
- Nie można wejść do Twierdzy Tytanów, dopóki wszystkie inne Pole VII nie zostaną oflagowane przez dowolnego gracza.
- Po pokonaniu neutralnej armii poziomu VII, zamiast rozpatrywać Pole, gracz wybiera trzykrotnie jedną opcję z poniższej listy (opcję można wybrać wielokrotnie):
 - ▷ Inny gracz (twój wybór) zyskuje 5 
 - ▷ Inny gracz (twój wybór) zyskuje 2 
 - ▷ Inny gracz (twój wybór) zyskuje 1 Następnie, oflaguj Pole VII Kostką Frakcji. (W grze solo nie ma bonusu!)
- Zignoruj żółte granice na Kafelkach I.
- Możesz użyć swojego żetonu budowy, aby przekazać swoje zasoby innemu graczowi.
- Dwóch graczy może użyć swoich żetonów budowy do wymiany artefaktów i/lub Zakkęć.
- Za każdym razem, gdy gracz odwiedza Obelisk, ten gracz rzuca jedną Kością skarbu i jedną Kością zasobu, i rozpatruje jedną z nich.
- Kiedy wszystkie Pole VII (z wyjątkiem Twierdzy Tytanów) zostaną oznaczone, losowo dobierz i wymieszaj określoną liczbę (patrz na następną stronę) Kart Jednostek neutralnych z odpowiednich Talii, aby utworzyć osobną Talię Jednostek Neutralnych dla Twierdzy Tytanów (talia Twierdzy Tytanów może być dzielona na dwie części, ponieważ niektóre Scenariusze są w przeciwnym razie niemożliwe do wykonania z Kartami z pewnych dodatków).
- Za każdym razem, gdy Bohater wchodzi do Twierdzy Tytanów, dobiera 5 Kart z Talią Twierdzy Tytanów zamiast z Talią Kart Jednostek Neutralnych. Jednostki

są umieszczane na planszy Walki (zob. str. 29 w Księdze Zasad). Gracze próbują pokonać Jednostki znajdujące się w Twierdzy Tytanów. Wszystkie Jednostki Neutralne pokonane podczas Walki w Twierdzy Tytanów są zwracane do odpowiednich Talii Jednostek Neutralnych, a nie do Talii Twierdzy Tytanów. Wszystkie Jednostki Neutralne, które przetrwały Walkę w Twierdzy Tytanów, są ponownie tasowane do Talii Twierdzy Tytanów. Jeśli w tej Tali w brakuje Kart Jednostek, należy dobrać tyle Kart Jednostek, ile jest dostępnych, i umieścić je na planszy Walki.

- Walka w Twierdzy Tytanów teraz kosztuje 1 PR za przedłużenie na każdą Rundę Walki, tak jak Walka przeciwko Jednostkom poziomu innego niż błękitny.
- Dodatkowo żaden gracz nie może:
 - ▷ Atakować innych Bohaterów.
 - ▷ Zajmować Kopalni lub Osady, które są już kontrolowane.



Siła Armii Twierdzy Tytanów

	Łatwy	Normalny	Trudny	Niemozliwy
1 gracz	3★2★1★1★1★	2★2★2★2★1★	2★2★2★2★2★	1★2★2★2★3★
2 graczy	5★5★3★1★1★	4★5★3★2★	2★5★5★3★	1★5★7★4★
3 graczy	8★7★4★2★	6★7★5★3★	2★3★4★3★ Potem 2★4★3★2★	1★3★5★3★ Potem 1★4★5★3★
4 graczy	10★10★6★2★	8★10★6★4★	2★5★5★3★ Potem 2★5★5★3★	1★5★7★4★ Potem 1★5★7★4★
5 graczy	6★6★4★1★ Potem 7★6★3★2★	5★6★4★2★ Potem 5★6★4★3★	3★6★6★4★ Potem 3★6★6★4★	1★6★8★6★ Potem 2★6★8★5★
6 graczy	8★8★4★1★ Potem 7★7★5★2★	6★8★4★3★ Potem 6★7★5★3★	3★8★7★5★ Potem 3★7★8★4★	3★7★11★6★ Potem 3★8★10★6★





SCENARIUSZ 1-OSOBOWY



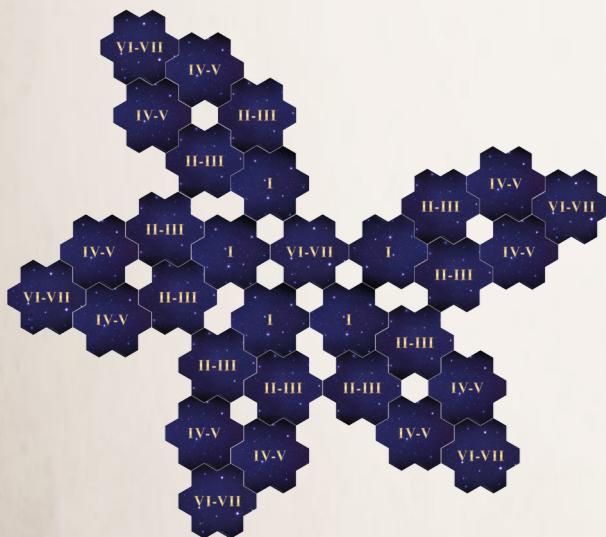
SCENARIUSZ 2-OSOBOWY



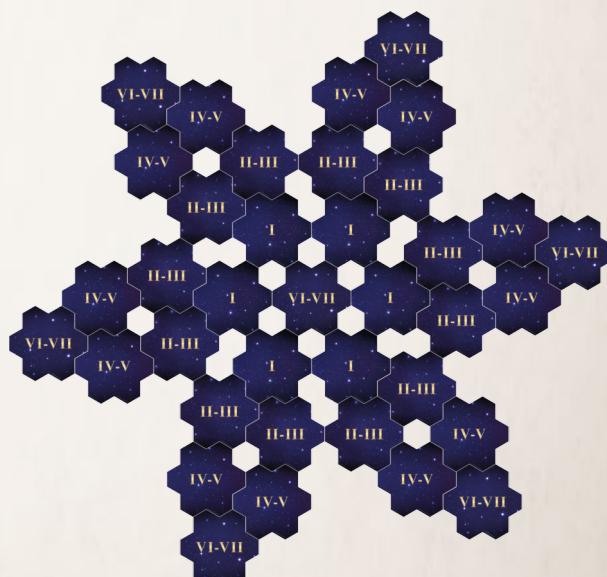
SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



SCENARIUSZ 4-OSOBOWY



SCENARIUSZ 5-OSOBOWY



SCENARIUSZ 6-OSOBOWY



Autor: Invoceusse

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Lord Markham postanowił zorganizować polowanie na skarby, a ty i twoi przyjaciele weźmiecie w nim udział. Ale pośpieszcie się! Inne drużyny też są na tropie, a jedna z nich jest już prawie na mecie! A przede wszystkim uważaście: wygląda na to, że na tej wyspie czai się stworzenie zidentyfikowane jako smok!

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz jest rozgrywany w 8 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 1 – 4

Zasoby Początkowe: 5 ☰, 2 ♡, 1 ♢

Początkowy Przychód: 10 ☰, 0 ♡, 1 ♢

Jednostki Początkowe:

- Grupa ★ Jednostek do wyboru
- Garstka ★ Jednostek do wyboru

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko

Pula Kafelków Mapy: Jeśli chcesz, możesz równomiernie rozdać Kafelki II–III każdemu z graczy, zamiast układać je zgodnie z proponowanym układem. **Dodatkowy Bonus:** Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza (*G* oznacza liczbę graczy):

G × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- Początkowe Kafelki wybranych Frakcji.

TRYB KOOPERACYJNY

WYSPA SZMARAGDÓW

- Zignoruj żółte granice pomiędzy Kafelkami I (ale nie pomiędzy Kafelkami II–III).

4G × Daleki (II-III) Kafelek Mapy

WARUNKI ZWYCIEŚTWA

Oflaguj wszystkie Kopalnie i Osady. (Nie zapomnij o Kopalni Budulców na Kafelku I. Każdy Kafelek II–III zawiera jedną Kopalnię lub Osadę z Walką na Poziomie III.)

WARUNKI PRZEGRANEJ

Na mapie pozostały nieoflagowane Kopalnie lub Osady na koniec Rundy 8.

WYDARZENIA CZASOWE

Runda 5.:

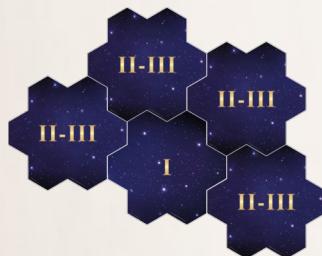
- Zyskaj nagrodę jednego Pola z Czarną Kostką.

DODATKOWE ZASADY

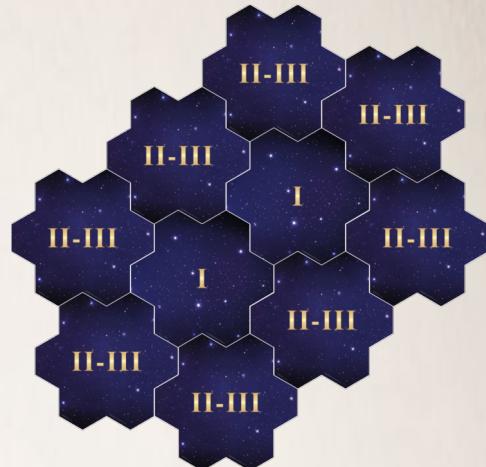
- Nie możesz zbudować ★ Siedliska.
- Możesz przekazywać Jednostki innemu graczowi, nawet poza swoją Turą, jeśli jeden z twoich Bohaterów jest:
 - ▷ Na tym samym Kafelku mapy co Bohater innego gracza.
 - ▷ W Mieście innego gracza.
 - ▷ Obok Bohatera innego gracza.
- Jeśli nie masz Jednostek w swojej talii Jednostek (po Walce lub jeśli nie zachowawsz co najmniej jednej Jednostki), zwróć wszystkie swoje Jednostki do puli Jednostek twojej Frakcji (nawet jeśli inny gracz

ma jedną lub więcej twoich Jednostek). Obejmuję to Jednostki, które wcześniej przekazałeś innemu graczowi.

- Będąc w Mieście innego gracza, możesz rekrutować lub wzmacniać ich Jednostki, albo dla nich, albo dla siebie. Potrzebujesz na to zgody innego gracza. Odpowiednie Siedliska lub Cytadela muszą być zbudowane.
- Do ostatniej Walki o Kopalnię/Osadę dodaj Neutralną ★ Jednostkę. Masz nieograniczoną liczbę Rund na tę Walkę. Nie możesz użyć Mistrzowskiej Dyplomacji, aby pominąć tę Walkę!
- Przy pierwszym osiągnięciu Poziomu IV, zdobądź swoją drugą specjalizację.
- Po osiągnięciu Poziomu IV, przenieś swoją Lostkę na liczniku Poziomów na Poziom III.
- Dodatkowo, żaden gracz nie może:
 - ▷ Atakować innych bohaterów.
 - ▷ Przejąć Kopalni lub Osady, która jest już Oflagowana.



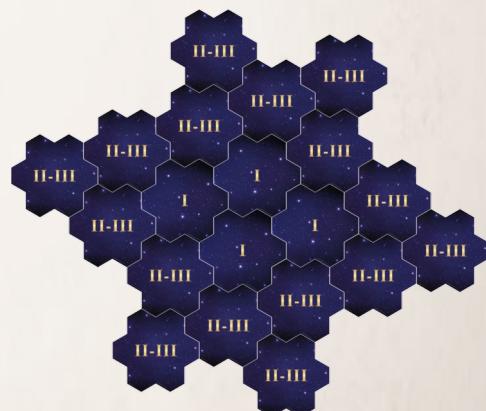
SCENARIUSZ 1-OSOBOWY



SCENARIUSZ 2-OSOBOWY



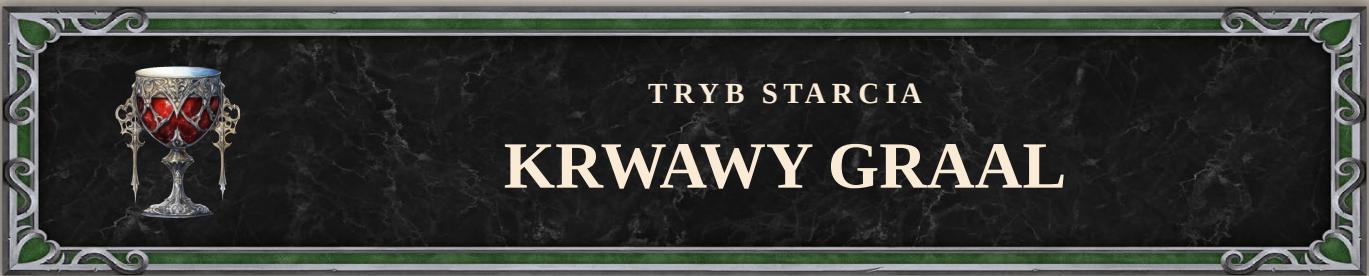
SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



SCENARIUSZ 4-OSOBOWY



TRYB STARCIA



TRYB STARCIA

KRWAWY GRAAL

Autor: Re4XN

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Dama odziana w ciemne szaty odwiedza cię w snach, oferując złoty kielich wypełniony krwi-stoczerwonym winem. Budząc się złany zimnym potem, postanawiasz wyruszyć na wyprawę, by znaleźć ten przeklęty artefakt.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 13 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 2 lub 4

Starting Resources: 13 ☰, 2 ♣, 1 ⚡

Początkowy Przychód: 10 ☰, 0 ♣, 0 ⚡

Jednostki Początkowe:

- Garstka ★ Jednostek o *najwyższym* koszcie Rekrutacji
- Grupa ★ Jednostek o *najniższym* koszcie Rekrutacji

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko

Pula Kafelków Mapy: Każdy gracz bierze 2 losowe Dalekie (II–III) Kafelki Mapy, z których jeden musi zawierać Osadę

Dodatkowy Bonus: Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza:

Dla Scenariusza dwuosobowego:

- 2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- 4 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy, z których każdy musi zawierać Obelisk
- 4 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy, z których 2 muszą zawierać Osadę
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy, który musi zawierać pole Graala

Dla Scenariusza czteroosobowego:

- 4 × Początkowy (I) Kafelek Mapy
- 6 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy, z których 4 muszą zawierać Obelisk
- 8 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy, z których 4 muszą zawierać Osadę
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy, który musi zawierać pole Graala

UWAGA: Przed umieszczeniem Bliskich Kafelków, podziel je na 2 stosy (z Obeliskiem i bez). Umieszczaj je naprzemiennie, aby Kafelki z Obeliskiem nie były umieszczane obok siebie.

WARUNKI ZWYCIESTWA

Zdobądź Żeton Graala i przynieś go do Miasta swojej Frakcji.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Jeśli Graal nie zostanie zdobyty przynajmniej raz do końca 13. Rundy, gra się kończy, a wszyscy gracze przegrywają Scenariusz.

Jeśli token Graala został zdobyty, gracze zyskują dodatkowy czas (do końca 16. Rundy), aby przynieść Graal do Miasta swojej Frakcji. W przeciwnym razie wszyscy gracze przegrywają Scenariusz.

WYDARZENIA CZASOWE

Rundy 6., 9. i 12.:

- Usuń wszystkie Czarne Kostki z każdego Wiatraka i Młyna Wodnego na mapie.
- Wszyscy gracze posiadający tytuł “**Rycerza Graala**” zyskują .
- Wszyscy gracze, którzy nie posiadają tytułu, otrzymują 2 .

DODATKOWE ZASADY

Przed rozpoczęciem Scenariusza:

- Podziel Talię Artefaktów według rzadkości na 3 osobne Talie (Słabe, Mocne i Relikty). Gracz może zdobywać tylko Słabe Artefakty na Początkowych lub Dalekich Kafelkach, Słabe lub Mocne Artefakty na Bliskich Kafelkach, oraz Mocne lub Relikty na Centralnych Kafelkach.

Podczas tego Scenariusza:

- Kiedy gracz odwiedza Obelisk, *musi* wybrać jeden z następujących efektów:
 - [Oczyszczanie] Gracz otrzymuje jedną z korzyści, w zależności od liczby odwiedzonych Obelisków:
 - [1. Obelisk] Rzuć 2  i rozpatrz 1; następnie otrzymaj .
 - [2. Obelisk] Zwiększ swoje dochody , , lub  o 1 krok.
 - [3. Obelisk] Zyskujesz Pomocniczego Bohatera. Umieść jego figurkę na tym Polu. Jeśli już masz Pomocniczego Bohatera, zyskaj 3 .
 - [4. Obelisk] Usuń do 4 Kart ze swojej ręki, z wyjątkiem Kart Statystyk; następnie przeszukaj każdą odpowiednią Talię i wybierz Kartę, którą dodasz do swojej ręki.
 - [Ofiara] Usuń * Kartę Jednostki Frak-

cji ze swojej Talii. Jednostek w zamian za:

- *★: Zyskaj 6 , 3  i 1 . Dodatkowo, jeśli Karta Jednostki była na stronie Grupy, **Przeszukaj (4)** Talię Słabych Artefaktów.
- *☆: Zyskaj 12 , 6  i 2 . Dodatkowo, jeśli Karta Jednostki była na stronie Grupy, **Przeszukaj (3)** Talię Mocnych Artefaktów.
- *★: Zyskaj 18 , 9  i 3 . Dodatkowo, **Przeszukaj (2)** Talię Reliktów. Jeśli Karta Jednostki była na stronie Grupy, **Przeszukaj (2)** Talię Jednostek ★; możesz Zrekutować jedną z tych Jednostek za połowę kosztu (zaokrąglonego w dół).
- Gracz, który wybierze **Ofiarę** przy Obelisku, zyskuje tytuł „**Rycerza Krwi**”. Umieść czerwoną Kostkę Frakcji na portrecie swojego Bohatera, aby oznaczyć ten efekt. **Rycerz Krwi** nigdy nie może wybrać opcji **Oczyszczenia** podczas Odwiedzania Obelisku.
- Gracz, który wybiera **Oczyszczenie** przy Obelisku, zyskuje tytuł „**Rycerza Graala**”. Umieść niebieską Kostkę Frakcji na portrecie swojego Bohatera, aby oznaczyć ten efekt. **Rycerz Graala** nigdy nie może wybrać opcji **Ofiary** podczas Odwiedzania Obelisku.
- Kiedy gracz wybiera **Ofiarę** przy Obelisku, umieść liczbę Kostek Frakcji równą liczbie razy, kiedy gracz składał **Ofiare**, na karcie Jednostki i na polu Obelisku. Na przykład jeśli gracz składa ofiarę po raz drugi, umieść 2 Kostki Frakcji na karcie Jednostki i 2 Kostki Frakcji na polu Obelisku.
- Gracz posiadający tytuł „**Rycerza Graala**” może po Odwiedzeniu Obelisku Zrekutować wrogą Jednostkę ofiarowaną przy tym Obelisku za połowę kosztu (zaokrąglonego w dół); jeśli została ofia-

rowany Grupa, gracz może Zrekrutować Garstkę.

- Jeśli Zrekrutowana przy Obelisku Jednostka zostanie pokonana, usuń ją z gry.
- Gracz, który nie posiada tytułu lub posiada tytuł „**Rycerza Krwi**”, nie może używać Karty Dyplomacji. Jeśli gracz, który nie posiada tytułu lub posiada tytuł „**Rycerza Krwi**”, dobierze Kartę Dyplomacji, może ją pokazać innym graczom, następnie odrzucić i wylosować nową Kartę Zdolności.
- Gracz posiadający tytuł „**Rycerza Graala**” nie może używać Karty Dyplomacji do rekrutacji ★ Jednostek Neutralnych.
- Kiedy wylosowana zostanie Karta Astrologowie Ogłaszają lub Karta Wydarzenia, która pozwala na rekrutację Jednostek Neutralnych, zignoruj ją i wylosuj nową Kartę Astrologowie Ogłaszają lub Kartę Wydarzenia.
- Gracze mogą używać swojej Talii Mocy i Magii, gdy płacą złoto za obronę Miasta swojej Frakcji.
- Zignoruj walkę z Jednostkami Neutralnymi na polu z Graalem.
- Gracze nie mogą odwiedzać pola z Żetonem Graala, chyba że wcześniej odwiedzili co najmniej dwa Obeliski lub Żeton Graala został zdobyty przez jakiegokolwiek Bohatera przynajmniej raz.
- Aby zdobyć Żeton Graala, Bohater musi wydać 2 punkty ruchu na polu z Graalem.
- Jeśli gracz nie posiada tytułu „**Rycerza Krwi**”, musi usunąć Kartę Jednostki Frakcji ze swojej Talii Jednostek natychmiast po zdobyciu Żetona Graala. Ten efekt występuje tylko raz na gracza.
- Jeśli inny Bohater pokona Bohatera z Żetonem Graala, wygrany przechwytuje Żeton.
- Jeśli Bohater z Żetonem Graala podda się, Żeton Graala zostaje umieszczony na

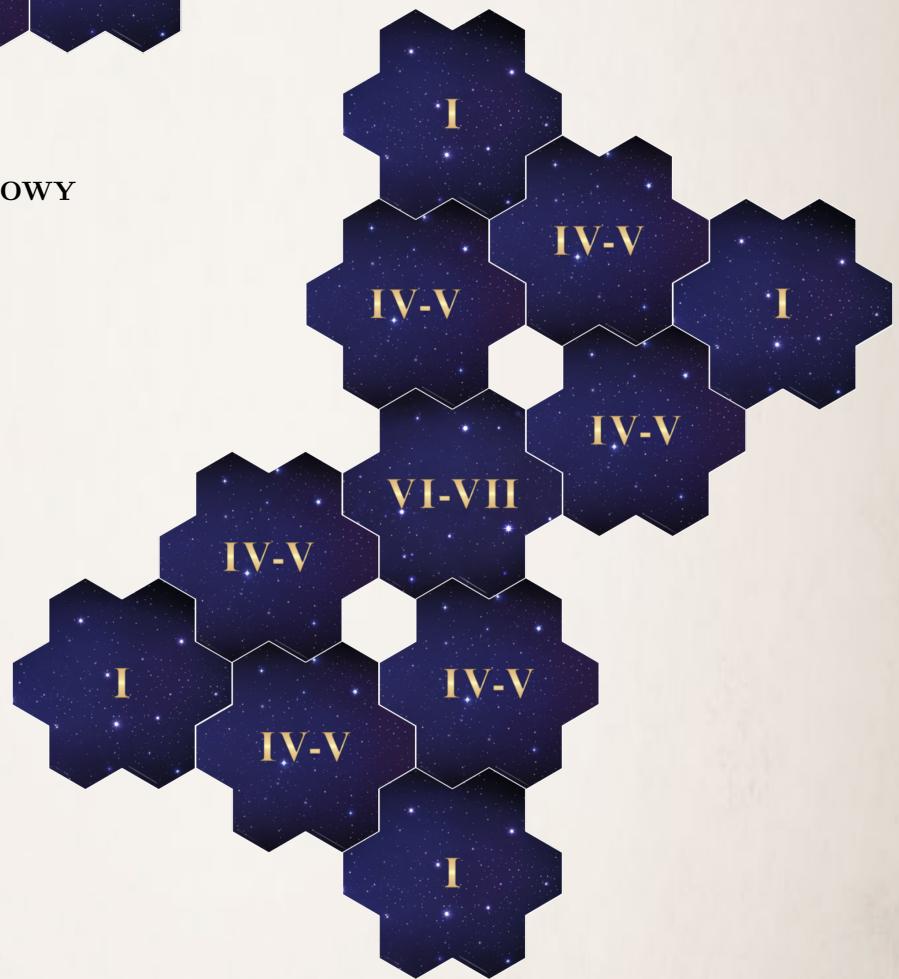
polu, na którym Bohater się poddał.

- Jeśli neutralna armia pokona Bohatera z Żetonem Graala, Żeton Graala zostaje umieszczony na polu, na którym Bohater został pokonany.
- Jeśli Bohater z Żetonem Graala rzuci Zaklęcie Magiczny Portal lub użycie budynku Wrót Wymiarów Frakcji Inferno, Żeton Graala zostaje umieszczony na polu, na którym rzucił Zaklęcie lub użył budynku.
- Żeton Graala zachowuje się jak Karta Długotrwała, która nie liczy się do limitu Kart na ręce i nie może być odrzucona; zapewnia następujący efekt po zagraniu: “∞ Raz na każdą Rundę walki, jeśli Bohater jest **Rycerzem Krwi**, odrzuć Kartę, aby usunąć do 2 ✘ z twoich Jednostek i przypisać je wrogim Jednostkom.”
- Bohater z Żetonem Graala, który posiada tytuł „**Rycerza Graala**”, może zapłacić 10 ☰ lub 3 ♀ na dowolnym polu Świątyni, aby oczyścić Graal. Umieść niebieską Kostkę Frakcji na Żetonie Graala, aby oznaczyć ten efekt.
- Po oczyszczeniu Żeton Graala zachowuje się jak Karta Długotrwała, która nie liczy się do limitu Kart na ręce i nie może być odrzucona; zapewnia następujący efekt po zagraniu: “∞ Raz na każdą Rundę walki, jeśli Bohater jest **Rycerzem Graala**, odrzuć Kartę, aby usunąć do 2 ✘ z twoich Jednostek.”





SCENARIUSZ 2-OSOBOWY



SCENARIUSZ 4-OSOBOWY



TRYB STARCIA

POLOWANIE

Autor: Mateusz "MATMOT" Motyka

Źródło: [BoardGameGeek](#)

Ziemia drży pod rządami przerażającego Smoka. Ten, kto odważy się zabić to potworne stworzenie, wstąpi na tron, koronowany jako prawowity władca zniszczonego królestwa.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 14 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 2 lub 3

Zasoby Początkowe: 15 ☰, 4 ♣, 2 ♦

Początkowy Przychód: 10 ☰, 2 ♣, 1 ♦

Jednostki Początkowe:

- Grupa ★ Jednostek o *najniższym* koszcie rekrutacji
- Garstka ★ Jednostek o *najwyższym* koszcie rekrutacji

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko, Ratusz

Pula Kafelków Mapy: Każdy gracz losuje 1 Daleki (II–III) Kafelek Mapy

Dodatkowy Bonus: Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza.

Dla Scenariusza dwuosobowego:

- 2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy
- 2 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy
- 2 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy; umieść Czarną Kostkę lub figurkę reprezentującą Smoka w centrum Kafelka

Dla Scenariusza trzyosobowego:

- 3 × Startowy (I) Kafelek Mapy
- 3 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy
- 3 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy; umieść Czarną Kostkę lub figurkę reprezentującą Smoka w centrum Kafelka

WARUNKI ZWYCIEŻSTWA

Zabij Smoczego Władcę Bohaterem Głównym.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Jeśli Smoczy Władca nadal żyje na koniec 14. Rundy, wszyscy gracze przegrywają Scenariusz.

WYDARZENIA CZASOWE

Rundy 4., 8. i 12.:

- Usuń wszystkie Czarne Kostki z każdego Wiatraka, Młyna Wodnego i Mistycznego Ogrodu na mapie.

DODATKOWE ZASADY

Przed rozpoczęciem Scenariusza:

- Wybierz jednego ze Smoków z listy bossów: Błękitny Smok, Kryształowy Smok,

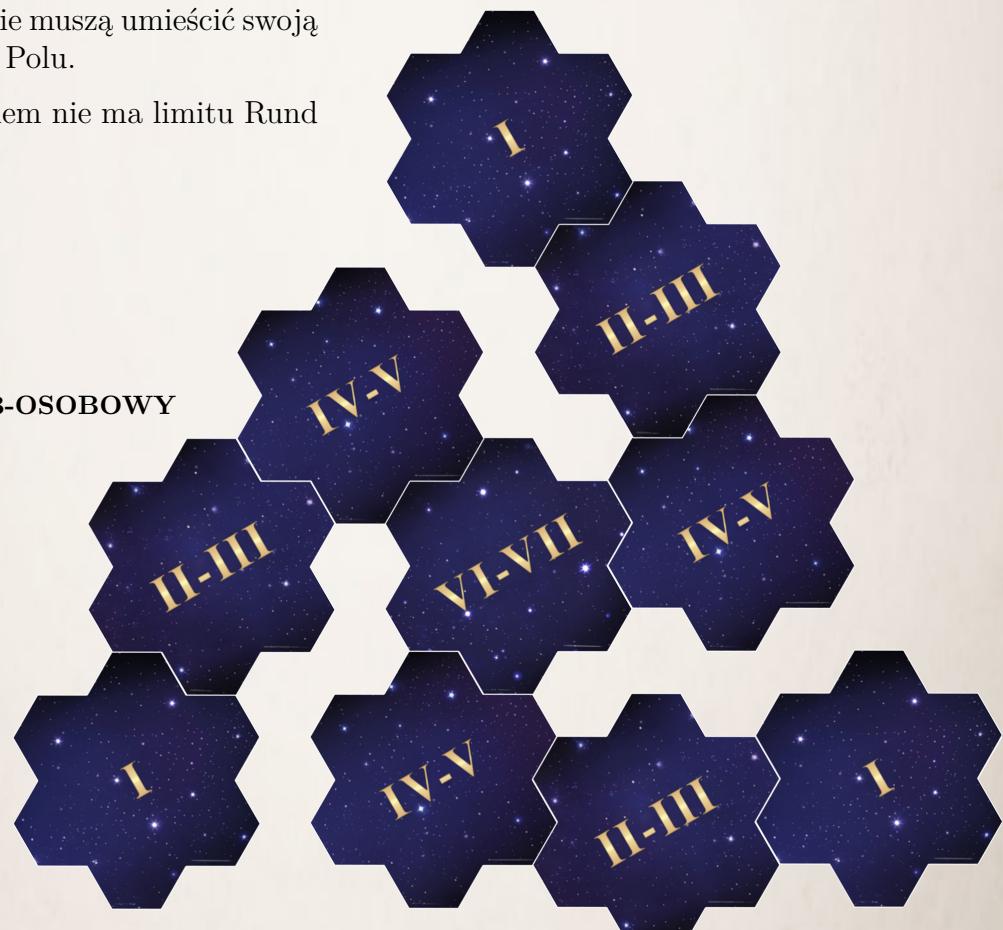
Rdzawy Smok, lub Czarodziejski Smok. Możesz wybrać losowo, wybierając jedną z czterech przetasowanych Kart Statystyk: *Atak* – Błękityny, *Obrona* – Kryształowy, *Wiedza* – Rdzawy, *Moc* – Czarodziejski.

Podczas tego Scenariusza:

- Tylko Bohater Główny może zabić Smoka.
- Ostateczna Walka ze Smokiem odbywa się na centralnym Polu Centralnego Kafelka Mapy. Zapoznaj się z zasadami Walki określonymi w zasadach wybranego Smoka.
- Podczas Walki ze Smokiem zignoruj zdolność specjalną Gorgon.
- Bohaterowie nie mogą wycofać się z Walk ze Smokiem.
- Gdy gracze odwiedzają Obelisk, mogą wybrać rzut Kością Skarbów albo otrzymać 1 ★.
- Gracze mogą odwiedzić każdy Obelisk tylko raz. Następnie muszą umieścić swoją Kostkę Frakcji na Polu.
- W walce ze Smokiem nie ma limitu Rund Walki.



SCENARIUSZ 2-OSOBOWY



SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



BOSS: BŁĘKITNY SMOK

Niewiele wiadomo o Błękitnym Smoku. Jest on równie rzadki, co potężny, dlatego niewielu ludzi go widziało, a jeszcze mniej przeżyło jego atak. Ten potężny stwór jest nie tyle dużo większy od innych smoków, co podobno może wytrzymać nasilający się atak fizyczny. Powiadają, że ludzie, którzy stają do walki z takim smokiem zostają niekiedy sparalizowani strachem.

Walcząc z Błękitnym Smokiem:

1. Umieść Figurkę/Kartę Błękitnego Smoka na Planszy Walki. Zignoruj jego zdolność.
2. Przygotuj stos odrzuconych Artefaktów i potasuj go.

Zasady:

- **Skłonność do Gromadzenia:** Na początku każdej tury losowo wybierz Kartę z potasowanego stosu odrzuconych Artefaktów. Jeśli Artefakt to:
 - ▷ Broń: Smok zyskuje atak zionięciem, który omiata trzy stworzeniach w rzędzie. Jednostka bezpośrednio trafiona w środku otrzymuje pełne obrażenia, podczas gdy Jednostki po obu stronach cierpią o 3 mniej.
 - ▷ Część zbroi, tarcza lub odzież: Smok zyskuje 3 , oznaczane przez wolne Kostki Frakcji. Usuń je po wchłonięciu obrażeń.
 - ▷ Bibelot: Błękitny Smok ryczy i przywołuje burzę lodową, powodującą zamarzanie wszystkich istot z przerażenia. Skutkuje to tym, że każda Jednostka porusza się tylko o 1 Pole na Rundę, podczas gdy Błękitny Smok może latać na dowolne Pole na planszy.
- Błękitny Smok jest odporny na wszystkie rzucone przeciwko niemu Zaklęcia.
- Wzmocnienia i ulepszenia rzucone na Jednostki gracza pozostają skuteczne.

★ Łatwy

Bez dodatkowych zmian

★ Normalny

22

★ Trudny

30

★ Niemożliwy

40
+2
+2



BOSS: KRYSZTAŁOWY SMOK

Ten rodzaj smoka powstaje w całości z czerwonych kryształów i jest ozywiany magicznym sposobem. Jest on dosłownie półprzezroczysty, rozświetlany od środka przez swoje magiczne serce. Smok Kryształowy służy często jako narzędzie szkolenia młodych pogromców smoków; wielu czarodziejów tworzy je także dla kryształów, które się z nich luszcza.

Walcząc z Kryształowym Smokiem:

1. Umieść Figurkę/Kartę Kryształowego Smoka na Planszy Walki. Zignoruj jego zdolność.
2. Umieść dwa Złote i dwa Diamentowe Golemy na Planszy Walki.

Zasady:

- Na początku każdej Rundy Walki sprawdź, czy którykolwiek z Golemów został usunięty w poprzedniej Rundzie. Jeśli tak, umieść nowego Diamentowego lub Złotego Golema (losowo wybranego) w ostatnim rzędzie Planszy Walki.
- *Pożeranie Golemów:* Kryształowy Smok może pochłaniać Golemy, aby odzyskać zdrowie. W swojej turze, jeśli Kryształowy Smok sąsiaduje z Golemem, może go pochłonąć, usuwając określoną ilość w zależności od typu pochłoniętego Golema:
 - ▷ Pochłonięcie Złotego Golema: Usuń 2 .
 - ▷ Pochłonięcie Diamentowego Golema: Usuń 4 .
- **Uwaga:** Kryształowy Smok może pochłonąć tylko jednego Golema na turę.
- Zdolności Golemów: Złote i Diamentowe Golemy nie posiadają żadnych specjalnych zdolności poza tymi określonymi na ich kartach. Służą głównie jako pożywka dla Kryształowego Smoka do odzyskiwania zdrowia.
- Kryształowy Smok *kontratakuje dwukrotnie*.

Łatwy	Normalny	Trudny	Niemożliwy
Bez dodatkowych zmian	22	26 +1 Kontratak	32 +1 Kontratak Usuń dodatkowe 2 przy pochłanianiu Golemów



BOSS: RDZAWY SMOK WYMAGA ROZ. CYTADELA

Rdzawe Smoki znane są ze swej niechęci do Gorgon; żyją i żerują w kopalniach siarki. Dzięki takiemu wiktowi atakują plując stężonym kwasem, który jest w stanie przeżreć najmocniejszą zbroję, osłabiając obronę celu i powodując dalsze obrażenia.

Walka ze Rdzawym Smokiem:

1. Umieść Figurkę/Kartę Rdzawego Smoka na Polu Walki. Zignoruj jego zdolność.
2. Przygotuj cztery Karty z Talii M&M do oznaczania pól kwasu.

Zasady:

- Rdzawy Smok jest odporny na podstawowe Zaklęcia.
- *Źrące Wymiociny*: Rdzawy Smok posiada potężną zdolność kontroli tłumu, która pozwala mu wypluwać cztery pola kwasu siarkowego na Pole Bitwy *na początku* każdej Rundy walki. Użyj Kart z Talii M&M umieszczonych rewersem do góry, aby oznaczyć ich lokalizacje.
- Rdzawy Smok nie może umieszczać kwasu na tych samych polach, co w poprzedniej Rundzie. Oznacz Pola za pomocą wolnych Kostek Frakcji, aby wskazać Pola, gdzie znajdował się kwas.
- Pola z kwasem siarkowym stanowią Przeszkody na Polu bitwy i utrudniają ruch tylko przez jedną Rundę. Są Przeszkodami zarówno dla graczy, jak i dla Smoka.
- Pasywna zdolność Rdzawego Smoka, *Korozja*, obniża pancerz Jednostki przeciwnika o 2 przy każdym ataku. Umieść dodatkową Kostkę Frakcji na karcie Jednostki, aby wskazać ten efekt. Korozja może się kumulować do -4 .

Łatwy	Normalny	Trudny	Niemożliwy
Bez dodatkowych zmian	20	32	40 +1 do Korozji pancera



BOSS: CZARODZIEJSKI SMOK WYMAGA ROZ. BASTION

Są Śliczne, co może mylić, gdyż są zdradzieckimi i podstępymi spryciarzami. Niewiele wiadomo o tych sprawiających ustawiczne kłopoty potworach. Wiedza ta zawiera się zresztą raczej w opowiadach niż księgach magicznych. Niektórzy twierdzą, że Czarodziejskie Smoki są niewidzialne. Inni — że ich naturalnym obronnym jest Magiczne Zwierciadło.

Walka ze Czarodziejskim Smokiem:

- Umieść na Polu bitwy 2 karty Czarodziejskich Smoków. Zignoruj ich zdolności.
- Umieść na planszy Drzewca z Talii ★ Jednostek Neutralnych i dodatkowo 3 zakryte Karty reprezentujące pozostałe 3 Drzewce.

Zasady:

- Czarodziejski Smok jest odporny na podstawowe Zaklęcia.
- Czarodziejski Smok może rzucić maksymalnie dwa różne Zaklęcia na Rundę Walki.
- Wszystkie Zaklęcia są widocznie obok planszy Walki:
 - Pierwsze Zaklęcie to *Piorun*.
 - Drugie Zaklęcie to *Wzmocnienie*.
 - Na trzecie Zaklęcie Czarodziejski Smok losowo wybiera Mistrzowskie Zaklęcie z talii Zaklęć. Jeśli wylosuje Zaklęcie Podróży ♀, odrzuć je i wylosuj inne.
- Oszust:* W pierwszej Rundzie walki pierwszy trafiony Czarodziejski Smok to jedynie miraż. Zadaje obrażenia, ale znika z Pola bitwy po trafieniu przez przeciwnika.
- Zdolność Drzewców:* Każdy Drzewiec trzyma klucz do mocy Czarodziejskiego Smoka. Po śmierci drugiego Drzewca usuń jedno Zaklęcie z księgi Zaklęć Czarodziejskiego Smoka, zaczynając od trzeciego Zaklęcia. Zmniejszaj moc ⚡ Zaklęć smoka o jeden (zaczynając od maksymalnej) po pokonaniu 2., 3. i 4. Drzewca. Gdy zabraknie Drzewców, smok traci zdolność rzucania Zaklęć.

★ Łatwy

Bez dodatkowych zmian

★★ Normalny

⚡ 18

★★★ Trudny

⚡ 26

★★★★ Niemożliwy

⚡ 32
+1 Miraż



Autor: profmamadu

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Majestatyczny zamek na wzgórzu góruje nad tą bogatą prowincją, a lokalny władca wyjechał, zostawiwszy tylko swoją armię do obrony zamkowych murów. Obaj sąsiedni władcy nagle decydują, że te ziemie prawnie należą się im i muszą zostać zabezpieczone, zanim lokalny władca powróci. Jednak legenda mówi o dzikim smoku związany z tą ziemią. Czy zlekceważysz klątwę jako zwykły przesąd, czy też zdolasz oswoić smoka, aby uzyskać przewagę nad przeciwnikiem?

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz jest rozgrywany maksymalnie w 11 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 2

Zasoby Startowe: 20 ☰, 4 🏴, 2 🏳

Początkowy Przychód: 15 ☰, 2 🏴, 1 🏳

Jednostki Początkowe:

- 2 × Garstka ★ Jednosek o najniższym koszcie rekrutacji

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko

Pula Kafelków Mapy: Brak

Dodatkowy Bonus: Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza:

- 2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- 2 × Daleki (II-III) Kafelek Mapy
- 5 × Bliski (IV-V) Kafelek Mapy
- 2 × Centralny (VI-VII) Kafelek Mapy, wybierając losowo jeden z Losowym Miastem, a drugi ze Smoczą Utopią.

WARUNKI ZWYCIESTWA

Gdy Losowe Miasto zostanie zdobyte po raz pierwszy, gracze kontynuują grę w bieżącej Rundzie, a następnie rozgrywają **jedną dodatkową Rundę końcową**. Gracz kontrolujący Losowe Miasto na koniec tej Rundy końcowej zostaje zwycięzcą.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Na koniec 10. Rundy, jeśli żaden gracz nie kontroluje Losowego Miasta, obaj gracze przegrywają grę (*lokalny władca wraca do zamku i odzyskuje kontrolę nad prowincją*). Jednakże, jeśli Losowe Miasto zostanie zdobyte po raz pierwszy w 10. Rundzie, gra toczy się normalnie do końca dodatkowej Rundy (w tym przypadku 11.).

WYDARZENIA CZASOWE

4. i 8. Runda:

- Usuń wszystkie Czarne Kostki z Młynów Wodnych i Wiatraków na mapie.
- Wszyscy Bohaterowie zyskują +1 🐾

DODATKOWE ZASADY

Podczas tego Scenariusza:

- Za każdym razem, gdy Obelisk jest odwiedzany po raz pierwszy, odwiedzający gracz rzuca 2  i rozpatruje oba wyniki.
- Losowe Miasto jest bronione przez Mury i Bramę, gdy jest w posiadaniu gracza, ale ma tylko Wieżę Łuczników, jeśli ten gracz ma już Cytadelę.
- Jak każde inne Miasto, gdy Losowe Miasto jest w posiadaniu gracza, umożliwia ono:
 - ▷ Umieścić nowo zrekrutowanego Bohatera Pomocniczego.
 - ▷ Umieścić Bohatera Głównego, gdy został pokonany.
 - ▷ Tymczasowo przetransportować armię za 8 , gdy Losowe Miasto jest atakowane.
- Pierwszy gracz, który odwiedzi Smoczą Utopię (po pokonaniu broniących jednostek Błękitnych), ciągnie Karty z Taflą Neutralnych  Jednostek do momentu, aż wylosuje Smoka niepowiązanego z żadną frakcją. Gracz może natychmiastowo zrekrutować tego Smoka za darmo.





TRYB STARCIA SIŁA WOLI

Autor: Shakajiub

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Dzikie smoki terroryzują okolice. Rolnicy nie mogą spokojnie uprawiać swoich pól, karawany boją się przewozić swoje towary. Musisz uderzyć w samo serce ich siedliska i pokonać bestie. Jeśli nie inaczej, to czystą siłą woli.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 12 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Liczba Graczy: 2 lub 3

Zasoby Początkowe: 15 ☰, 2 🌸, 1 🌺

Początkowy Przychód: 10 ☰, 2 🌸, 1 🌺

Jednostki Początkowe:

- 2 × Garstka ★ Jednosek o najwyższym koszcie rekrutacji

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko

Pula Kafelków Mapy: Każdy gracz losuje 1 Daleki (II–III) Kafelek Mapy

Dodatkowy Bonus: Brak

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza:

Dla Scenariusza dwuosobowego:

- 2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy
- 2 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy
- 4 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy, który musi zawierać Smoczą Utopię

Dla Scenariusza trzyosobowego:

- 3 × Początkowy (I) Kafelek Mapy
- 3 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy
- 6 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy
- 1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy, który musi zawierać Smoczą Utopię

WARUNKI ZWYCIESTWA

Aby wygrać Scenariusz, Bohater musi oflagować pole Smoczej Utopii.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Na koniec 12. Rundy, jeśli nie ma zwycięzcy, wszyscy gracze przegrywają Scenariusz.

WYDARZENIA CZASOWE

Rundy 4. i 8.:

- Usuń Czarne Kostki z każdego Młyna Wodnego i Wiatraka na mapie.

Rundy 5. i 9. (tylko Scenariusz dla 2 graczy):

- Drugi gracz zyskuje 1 🐾.

DODATKOWE ZASADY

Podczas tego Scenariusza:

- Gdy gracz Odwiedza Obelisk, rzuca 2 🏛 i wybiera jeden wynik.
- Gracz nie może użyć Karty Dyplomacji, aby ominąć Walkę na polu Smoczej Utopii.
- Gdy Bohater przemieszcza się na pole Smoczej Utopii, musi walczyć z następu-

jącą liczbą Neutralnych Jednostek w zależności od wybranego poziomu trudności:

- ▷ **Łatwy:** $1 \times \star$, $2 \times \star$, $1 \times \star$
 - ▷ **Normalny:** $1 \times \star$, $1 \times \star$, $2 \times \star$
 - ▷ **Trudny:** $1 \times \star$, $3 \times \star$
 - ▷ **Niemozliwy:** $2 \times \star$, $2 \times \star$
- Postępuj według poniższych kroków, gdy zaczyna się Walka z Neutralnymi Jednostkami w Smoczej Utopii:
- ▷ Umieść do 4 swoich Kart Jednostek dowolnie na środkowym rzędzie Planszy Walki.
 - ▷ Gracz kontrolujący Neutralne Jednostki umieszcza każdą z nich w jednym z 4 rogów Planszy Walki.



SCENARIUSZ 3-OSOBOWY



SCENARIUSZ 2-OSOBOWY



KAMPAÑIE



KAMPANIA INFERNA – PODZIEMIA I DIABŁY

1. DIABELSKI PLAN

Autor: Tm335

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Duża populacja elfów zamieskuje południowo-wschodnie wybrzeże Erathii. Zielone i złote smoki, rodzime dla tego regionu, wzmacniają ich siły zbrojne. Zanim zdobędziemy ten region i skierujemy nasze siły do Steadwick, musimy unicestwić te smoki. Nasi sojusznicy Kreeganie z Eeofol poprosili o zaszczyt wykonania tej misi. Kreeganie to dzielni wojownicy; będą cieszyć się z rzezi.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 13 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Frakcja: Inferno

Bohater Frakcji: Wybierz dowolnego

Zasoby Początkowe: 15 ☰, 3 🌱, 1 🏴

Początkowy Przychód: 10 ☰, 0 🌱, 0 🏴

Jednostki początkowe:

- Grupa Chowańców
- Garstka Magogów

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko, Ratusz

Bonus: Wybierz jedną z następujących opcji:

- Dodaj Zaklęcie „Pogromca” do swojej ręki
- Dodaj Artefakt „Zbroja Cudów” do swojej ręki
- Wzmocnij Magogi i zyskaj 1 🏴

* W Rundzie 9 Garstka Elfów w Armii Ivara zostaje Wzmocniona do Grupy.

† Zob. str. 35 „Tabela Trudności Pola” w Księdze Zasad, aby poznać szczegóły na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz dobrać dla tej Neutralnej Armii.

PRZYGOTOWANIE AI

Frakcja: Bastion

Armie wroga:

- **Armia Złotych Smoków:** Grupa Złotych Smoków, Grupa Jednoróżców, Grupa Drzewców, Grupa Centaurów
- **Armia Ivora:** Garstka Elfów*, Neutralna Armia na poziomie twojego Bohatera†

Talia Ivora: 1 × Karta Mocy, 2 × Karta Magii, 1 × Karta Umiejętności

Talia Zaklęć Ivora: 1 × Precyzja (działa na pierwszą Jednostkę ♀ zdolną do wykonania ataku ♀), 1 × Magiczna Strzała

Zdolność Ivora: Łucznictwo (zawsze wykonuj Podstawowy efekt)

PRZYGOTOWANIE MAPY

Ułóż poniższe Kafelki Mapy zgodnie z układem pokazanym na mapie Scenariusza:

2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- 1 × Inferno (S6)
- 1 × Bastion (S4)

3 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy

- 2 × Inferno (wybierz z: F16–F18, #F10)
- 1 × Bastion (wybierz z: F10–F12)

2 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy

- 2 × Bastion (N7, N8)

1 × Centralny (VI–VII) Kafelek Mapy

- 1 × Kafelek ze Smoczą Utopią (C1)

USTAWIENIE BOHATERÓW

Wrogi Bohater jest reprezentowany przez do- wolną figurkę Bohatera Bastionu i pojawia się w środkowym polu Początkowego Kafelka S4.

Umieść swojego Bohatera na środkowym polu Początkowego Kafelka Mapy Inferno.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Pokonaj Wrogiego Bohatera i Armie Złotych Smoków.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Przegranie jakiejkolwiek Walki.

Nie udało ci się pokonać Wrogiego Bohatera i Armii Złotych Smoków do końca Rundy 13.

WYDARZENIA CZASOWE

1. Runda:

- Przeczytaj: „Nasi podwładni spisali się dobrze. Udało im się wznieść wulkan i zbudować fort w rzadko zaludnionym lesie tuż za granicą Erathii. Podczas gdy Władcy Lochów zmierzają pod ziemią w kierunku stolicy Erathii, ty musisz uderzyć na ich sojuszników, elfy z AvLee.”

2. Runda:

- Przeczytaj: „Królowa Złotych Smoków to potężny sojusznik AvLee. Musisz znaleźć jej legowisko i doprowadzić do jej zguby, bo to znacznie osłabi elfy i sprawi, że staną się mniejszym zagrożeniem dla naszych planów zniszczenia Erathii. Idź teraz i spraw, abyśmy byli dumni!”

9. Runda:

- Garstka Elfów z Armii Ivora zostaje Wzmocniona do Grupy Elfów. Armia Ivora zyskuje również Wóz z Amunicją.

10. Runda:

- Miasto Bastionu, w którym znajduje się Armia Ivora, otrzymuje Wieżę Łuczniczą.

13. Runda:

- Na koniec Rundy, jeśli nie zostaną pokonani Wrogi Bohater i Armie Złotych Smoków, wszystko stracone – przegrywasz!

Po ukończeniu Scenariusza:

- Przeczytaj: „Gratulacje! Udało ci się ukończyć swoją misję zabicia straszliwej bestii i możesz ogłosić zwycięstwo!”

DODATKOWE ZASADY

W trakcie Scenariusza kampanii „Inferno” obowiązują następujące zasady:

- Twój Bohater nie zdobywa doświadczenia powyżej poziomu 5.
- Wrogi Bohater nie porusza się i jedynie czeka w swoim Mieście. Zaczyna z Murami i Bramą.
- Na Kafelek N7 nie można wejść, dopóki Ivor nie zostanie pokonany.
- W Smoczej Utopii twój Bohater walczy z Armią Złotych Smoków.
- Nie możesz zbudować „Wrót Wymiarów”.
- Jeśli twój Bohater Odwiedzi Obelisk, możesz Przeszukać (2) Talię Umiejętności, Talię Artefaktów lub Talię Zakleć.







KAMPANIA INFERNA – PODZIEMIA I DIABŁY

2. UPADEK STEADWICK

Autor: Tm335

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Katarzyna Ironfist zyskała pomoc od Bracady i AvLee. Wie, że jesteśmy blisko Steadwick. Musimy zająć Steadwick, zanim ona przybędzie. Gdy będziemy posiadać stolicę Erathii, nawet Katarzyna Ironfist nie wyrwie jej z naszych rąk.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 16 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Frakcja: Inferno

Bohater Frakcji: Wybierz dowolnego

Zasoby Początkowe: 15 ☰, 1 🌸, 1 🌹

Początkowy Przychód: 10 ☰, 2 🌸, 0 🌹

Jednostki początkowe:

- Garstka Troglodytów
- Garstka Złych Oczu
- Grupa Chowańców

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko, ☆ Siedlisko

Bonus: Wybierz jedną z następujących opcji:

- Dodaj Grupę Harpii do swojej ręki.
- Dodaj Grupę Magogów do swojej ręki.
- Dodaj Wóz z Amunicją do swojej ręki.
- Przeszukaj (4) Talię Zaklęć.

* General Kendal zawsze rozpatruje Efekt Mistrzowski Karty Zdolności Artylerii, a Balista Aktywuje się za każdym razem, gdy Karta Zdolności Artylerii jest dobierana, a także na początku Rundy Walki.

† Zob. str. 35, „Tabela Trudności Pola” w Księdze Zasad, aby uzyskać więcej informacji na temat liczby Jednostek Neutralnych, które musisz dobrać dla tej Armii Neutralnej.

‡ Wszyscy Wrogowie Szarżących Bohaterów korzystają z tych samych Talii AI i Zaklęć. Odnów je po każdej Walce.

PRZYGOTOWANIE AI

Frakcja: Zamek

Wrogowie: Generał Kendal, Szarżący Bohaterowie

Armia Generała Kendala: Grupa Archaniołów, Grupa Czempionów, Grupa Kapłanów, Grupa Krzyżowców, Grupa Gryfów, Machina Wojenna Balista

Talia Generała Kendala: 5 × Karta Mocy, 1 × Karta Magii, 3 × Karta Umiejętności

Talia Zaklęć Generała Kendala: 2 × Przypieszenie

Umiejętność Generała Kendala: Karta Zdolności Artylerii*

Frakcje Szarżących Bohaterów: Bastion, Forteca, Zamek

Armie Szarżących Bohaterów: Armia Neutralna jest o jeden poziom wyższa niż poziom Twojego Bohatera (maks. poziom VI)†.

Talia Szarżących Bohaterów: 2 × Karta Mocy, 2 × Karta Magii

Talia Zaklęć Szarżących Bohaterów: 2 × Spowolnienie‡.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza:

2 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- 1 × Inferno (S6)

- 1 × Zamek (S3)

3 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy

- 1 × Zamek (F3)
- 1 × Bastion (F10)
- 1 × Lochy (F2)
- 1 × Forteca (#F1)
- 1 × Bastion (wybierz z: F11, F12)
- 1 × Nekropolia (wybierz z: F4, #F6, F7)

2 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy

- 2 × Zamek (N3, wybierz z: #N3, N6)
- 1 × Bastion (N8)
- 1 × Nekropolia (N4)

USTAWIENIE BOHATERÓW

Wrogi Bohater Generał Kendal jest reprezentowany przez figurkę Bohatera Zamku i pojawia się na środkowym Polu Początkowego Kafelka S3.

Szarżujący Bohater z Zamku jest reprezentowany przez figurkę Bohatera Zamku i pojawia się na (i posiada) Polu Osady Kafelka F3.

Szarżujący Bohater z Bastionu jest reprezentowany przez figurkę Bohatera Bastionu i pojawia się na (i posiada) Polu Osady Kafelka F10.

Szarżujący Bohater z Fortecy jest reprezentowany przez figurkę Bohatera Fortecy i pojawia się na (i posiada) Polu Osady Kafelka #F1.

Umieść swojego Bohatera Głównego na centralnym Polu Początkowego Kafelka Inferno S6.

Umieść swojego Bohatera Pomocniczego, reprezentowanego przez figurkę Bohatera Lochów na Polu Osady Kafelka F2. Ta Osada nie produkuje żadnych zasobów.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Pokonaj wszystkie 3 Osady Kontrolowane przez Wroga (F3, F10, #F1) i zajmij Steadwick (S3) przed przybyciem Królowej Katarzyny Ironfist na koniec Rundy 16.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Przegrywasz jedną walkę z Twoim Bohaterem Głównym (Poddanie się kosztuje 10 ☰ i nie liczy się jako porażka).

Stracisz swoje Miasto Frakcji na Kafelku S6.

Braknie ci czasu – masz czas do końca Rundy 16.

WYDARZENIA CZASOWE

1. Runda:

- Przeczytaj: „Gratulacje za dotychczasowy postęp. Zniszczyłeś Wschodnią Erathię i jesteś teraz w zasięgu uderzenia od stolicy Erathii Steadwick. Musisz szybko ją zdobyć!”

2. Runda:

- Przeczytaj: „Nie tylko Bracada i AvLee wysłały posiłki, ale otrzymaliśmy wiadomości, że Królowa Katarzyna Ironfist prowadzi znaczną armię z południa. Musimy kontrolować stolicę i jej garnizony przed jej przybyciem.”

Właśnie otrzymałeś raport na temat postępów Królowej Katarzyny. Siły z Nighonu i Eeofolu próbują opóźnić jej marsz do Steadwick, ale wątpią, czy uda im się opóźnić jej przybycie na więcej niż dwa lub trzy miesiące.”

5. Runda:

- Przeczytaj: „Otrzymujesz raport z południa. Siły Królowej Katarzyny zostały wystarczająco opóźnione, co daje ci przynajmniej dwa miesiące więcej na dotarcie do stolicy, ale nasze własne siły poniosły znaczne straty. Nie pozwól, aby ich ofiara poszła na marne.”

10. Runda:

- W przypadku każdej niepokonanej Osady Wroga (F3, F10, #F1) na początku tej Rundy pojawia się dodatkowy Szarżujący Bohater Wroga danej frakcji na każdej Osadzie.

11. Runda:

- Przeczytaj: „Otrzymujesz raport z południa. Nasze siły nadal rzucają się na drogę armii Katarzyny, ale ona nadal marszuje na północ. Masz najwyżej trzy lub cztery tygodnie, zanim dotrze do stolicy.”

13. Runda:

- Ostrzeżenie: „Marsz Katarzyny trwa – jej siły są tylko dwa tygodnie stąd. Jeśli się nie pospieszysz, nie zdążymy zabezpieczyć stolicy przed jej przybyciem.”

15. Runda:

- Ostrzeżenie: „Twoi zwiadowcy zgłaszają widok armii Katarzyny siedem dni na południowy zachód. Jeśli dotrze do stolicy przed tobą, wszystko jest stracone.”

16. Runda:

- Jeśli Steadwick nie zostało zdobyte, przeczytaj: „Dziś rano ogromna armia pod dowództwem Katarzyny Ironfist dotarła do erackiej stolicy Steadwick. Nie mamy innego wyboru, jak tylko wycofać nasze siły. Zawiodłeś nas... okropnie.”

Po zakończeniu Scenariusza:

- Przeczytaj: „Gratulacje! Zdobyłeś Steadwick i odnosisz zwycięstwo!”

DODATKOWE ZASADY

W trakcie Scenariusza kampanii „Inferno” obowiązują następujące zasady:

- General Kendal nie porusza się i czeka tylko w swojej Osadzie. Zaczyna z Marami, Bramą i Wieżą Łuczyczą po swojej stronie Planszy Walki.
- Poziom trudności każdej Walki na mapie wzrasta o jeden aż do końca Scenariusza (zobacz strona 35, „Tabela Trudności Pola” w Księdze Zasad).
- Szarżący Bohaterowie mają tylko 2 Punkty Ruchu, zamiast 3. Ignorują wszystko inne (w tym kopalnie i osady, je-

śli to możliwe) i zmierają prosto do Miasta gracza (na Kafelku Mapy S6). Nie ścigają bezpośrednio gracza, ale jeśli znajdą się na tym samym Kafelku Mapy, zaatakują Bohatera Głównego gracza (nie Pomochniczego).

- Szarżący Bohaterowie poruszają się po zakończeniu tury gracza.
- Granice na Początkowym Kafelku Mapy S3 nie mogą być przekraczane w żaden sposób, dopóki wszystkie Wrogie Osady (F3, F10, #F1) nie zostaną pokonane.
- Pokonanie Szarżujących Bohaterów przynosi 2 ♦.
- Obeliski dają 1 ♦ i pełnią funkcję „Wrót Wymiarów” (tylko jeśli masz zbudowane „Wrota Wymiarów” w swoim Mieście).







KAMPANIA INFERNA – PODZIEMIA I DIABŁY

3. ROZPRAWA Z DIABŁEM

Autor: Tm335

Źródło: [Discord Archon Studio](#)

Królowa Katarzyna wyzwoliła Steadwick. Kregeński wysłannik został wysłany na dwór królewski z żądaniem okupu w wysokości miliona złota w zamian za więźnia, którego mamy w niewoli, króla Rolanda Ironfist z Erathii. Nie chcieli zapłacić. Wygląda na to, że zamierzają uratować Rolanda. Jesteśmy głęboko wewnątrz Eeofolu. Jesteśmy klanem Kreelah. Nigdy nie odbiorą nam więźnia, i nigdy nie odbiorą nam Kleesive. Przygotujcie się do bitwy!

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten Scenariusz rozgrywany jest w 14 Rundach.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Frakcja: Inferno

Bohater Frakcji: Wybierz dowolnego

Zasoby Początkowe: 15 ☰, 3 🌸, 1 🌸

Początkowy Przychód: 10 ☰, 0 🌸, 0 🌸

Jednostki początkowe:

- Garstka Magogów
- Grupa Chowańców
- Grupa Cerebrów

Budynki Początkowe: ★ Siedlisko, ☆ Siedlisko, Ratusz, Cytadela

Bonus: dobierz wybraną Maschine Wojenną na rękę.

PRZYGOTOWANIE AI

Frakcje: Zamek, Bastion

Szarżąca Armia Bastionu #1: Garstka Centaurów, Grupa Krasnoludów, Grupa Elfów, Grupa Pegazów, Garstka Jednorożców

Zamek Szarżąca Armia #1: Grupa Kuszników, Grupa Elfów, Garstka Gryfów, Grupa Kapelanów, Garstka Czempionów

Szarżąca Armia Bastionu #2: Grupa Krasnoludów, Grupa Elfów, Garstka Pegazów, Grupa Entów, Grupa Jednorożców

Szarżąca Armia Zamku #2: Grupa Halabardników, Garstka Gryfonów, Garstka Krzyżowców, Grupa Kapelanów, Grupa Czempionów

Talia Szarżących Armii #1 i #2: 3 × Karta Mocy, 2 × Karta Zdolności

Talia Zdolności Szarżących Armii #1 i #2: 1 × Karta Artefaktu „Tarcza Potępionych”, 1 × Karta Artefaktu „Miecz Ognia Piekielnego”

Ostatnia Szarżąca Armia: Grupa Gryfów, Grupa Kapelanów, Grupa Czempionów, Grupa Jednorożców, Garstka Archaniołów, Machina Wojenna „Balista”

Talia Ostatniej Szarżącej Armii: 3 × Karta Mocy, 3 × Karta Umiejętności

Talia Umiejętności Ostatniej Szarżącej Armii: 1 × Karta Artefaktu „Tarcza Potępionych”, 1 × Karta Artefaktu „Miecz Ognia Piekielnego”, 1 × Karta Zdolności „Balistyka” (Podstawowa), 1 × Karta Zdolności „Pierwsza Pomoc” (Mistrzowska)

Szarżące Armie #1 i #2 używają tej samej Talii AI i Talii Umiejętności. Przetaszuj obie Talię po Walce. Obie Karty Artefaktów wszystkich Szarżących Armii traktowane są jako Umiejętności i używają górnego „słabszego” efektu. „Miecz Ognia Piekielnego” będzie używany w atakach i kontratakach. Nie jest używany pod-

czas atakowania Murów lub Bram i pozostaje aktywny na Jednostce. Jeśli zostanie dobrana Karta „Tarcza Potępionych”, jej efekt wchodzi w życie, gdy jakakolwiek Jednostka Szarżującą Armii otrzyma obrażenia od ataku lub kontratak. Jeśli Karta Umiejętności AI zaleca „powtórzenie”, Karty Artefaktów nie są natychmiastowo używane ponownie, lecz są używane, gdy następna Jednostka będzie mogła je zastosować.

PRZYGOTOWANIE MAPY

Weź następujące Kafelki Mapy i ułóż je zgodnie z układem mapy Scenariusza:

3 × Początkowy (I) Kafelek Mapy

- 1 × Inferno (S6)
- 1 × Zamek (S3)
- 1 × Bastion (S4)

7 × Daleki (II–III) Kafelek Mapy

- 3 × Inferno (F16, F17, F18)
- 3 × Zamek (F3, #F4, F6)
- 1 × Bastion (F12)

1 × Bliski (IV–V) Kafelek Mapy

- 1 × Inferno (N12)

USTAWIENIE BOHATERÓW

Szarżująca Armia Bastionu #1 zaczyna na środkowym Polu Kafelka S4. Szarżująca Armia Zamku #1 zaczyna na środkowym Polu Kafelka S4. Umieść swojego Bohatera na środkowym Polu Początkowego Kafelka Mapy Inferno S6.

Nie możesz zrekrutować Bohatera Pomocniczego.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Obroń swoją główną twierdzę, Kleesive, przed wszystkimi Szarżującymi Armiami.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Przegrywasz jakiekolwiek starcie twoim Bohaterem Głównym. Poddanie się nie jest opcją. Klan Kreelah nie zdoła obronić Klessive przed Szarżującymi Bohaterami, którzy próbują uwolnić twojego jeńca, Króla Rolanda.

WYDARZENIA CZASOWE

1. Runda:

- Przeczytaj: „Królowa Katarzyna Ironfist odrzuca nasze żądanie okupu i gromadzi armie do operacji ratunkowej. Klanie Kreelah, przygotuj nasze obrony! Chroń Klessive za wszelką cenę. Mamy przewagę.”

2. Runda:

- Przeczytaj: „Armie Zamku i AvLee będą wkrótce u naszych bram. Muszą przejść przez wulkaniczny korytarz na wschodzie. Nie możemy stawać z nimi do walki w polu, musimy bronić się wewnątrz Klessive, gdzie ich magia jest osłabiona na tej przeklętej ziemi.”

3. Runda:

- Przeczytaj: „Nasi zwiadowcy zgłosili, że wróg zdobył 2 bardzo potężne artefakty z pomocą lokalnych pustelników. Są głupcami, jeśli myślą, że pomogą im one pokonać naszą kregaańską fortę.”

4. Runda:

- Pierwsze armie zaatakują w tej Rundzie i w następnej. Przygotować nasze obrony!

7. Runda:

- Szarżująca Armia Zamku #2 pojawia się na Polu Osady Kafelka F3 albo na środkowym Polu Początkowego Kafelka Mapy S3 (twój wybór).
- Szarżująca Armia Bastionu #2 pojawia się na środkowym Polu Początkowego Kafelka Mapy S4.

10. Runda:

- Kolejne armie zaatakują w tej i następnej

Rundzie. Przygotować nasze obrony!

12. Runda:

- Ostatnia Szarżąca Armia pojawia się Osadzie Kafelka F3. Ta armia ma 4 PR na turę.

16. Runda:

- Ostatnia Szarżąca Armia zaatakuje w tej Rundzie. Musimy bronić Kleesive za wszelką cenę!

Po zakończeniu Scenariusza:

- Przeczytaj: „Gratulacje! Obroniłeś Kleesive i jesteś zwycięzcą!”

DODATKOWE ZASADY

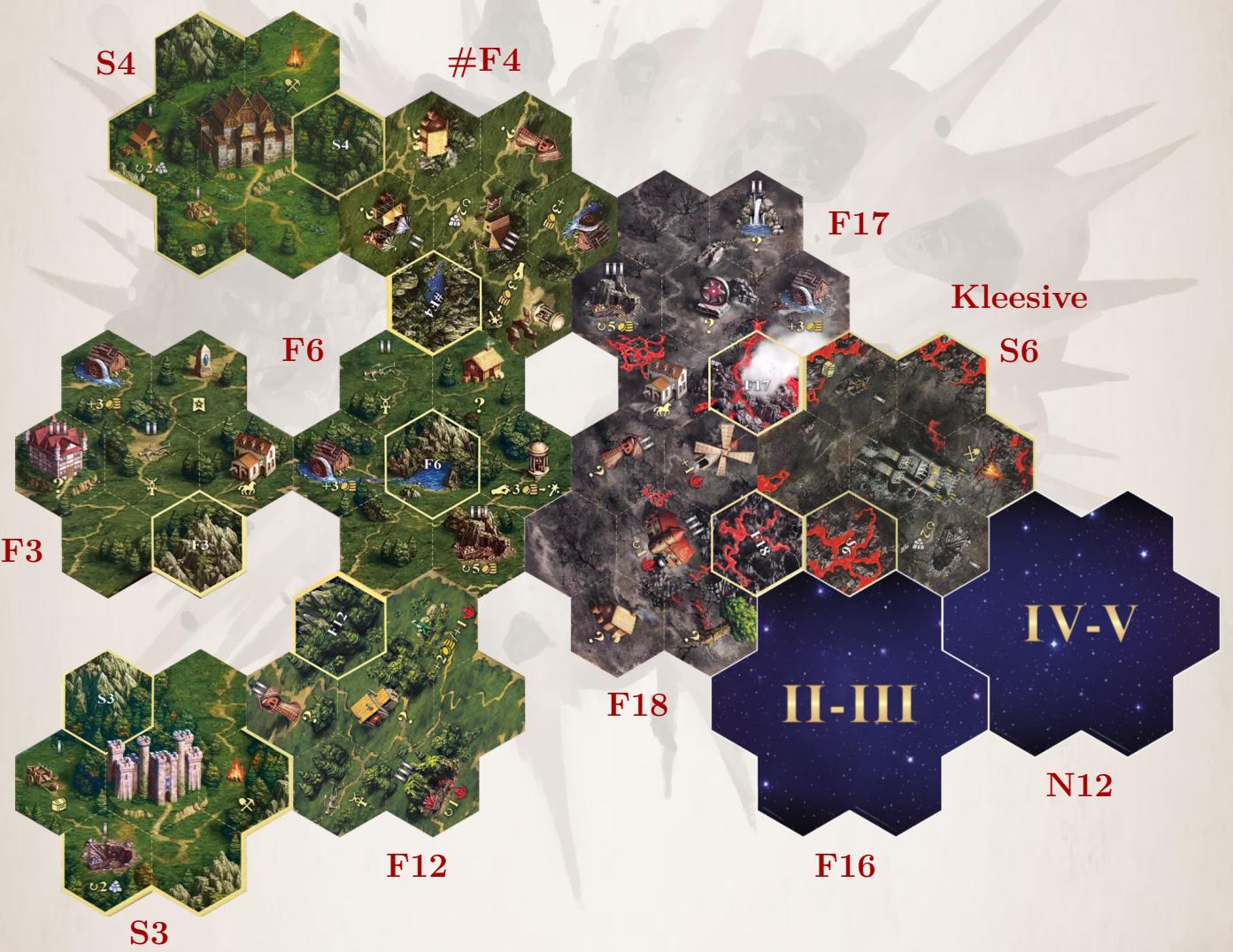
W trakcie Scenariusza kampanii „Inferno” obowiązują następujące zasady:

- Twój Bohater Główny przemieszcza się tylko po Kafelkach mapy Inferno. Nie możesz wejść na żaden inny typ Kafelka.
- Nie możesz atakować Szarżujących Bohaterów Wroga. Możesz tylko bronić się przed nimi będąc wewnątrz Kleesive.
- Zyskaj 3 ☰, gdy pokonasz Szarżującą Armię.
- Jeśli Szarżąca Armia wejdzie na Kafelek lub Pole, na którym znajduje się Twój Bohater Główny (wyjątek stanowi, gdy jesteś w swoim mieście Inferno Kleesive), lub jeśli Szarżąca Armia zaatakuje Kleesive, a Ty nie jesteś obecny w swoim mieście Kleesive, natychmiast zostajesz przeniesiony z powrotem do Kleesive, tracisz wszystkie pozostałe Punkty Ruchu, tracisz 3 ☰, otrzymujesz 🦶 i losowo odrzucasz 1 Kartę z ręki.
- Szarżące Armie poruszają się tylko 2 Punkty Ruchu. Ostatnia Szarżąca Armia porusza się 4 Punkty Ruchu. Podążają najkrótszą drogą do Kleesive. Jeśli posiadasz Kopalnię na Kafelku mapy, na który wchodzisz, przejmę Kopalnię (ale nie „wróć się” po nią), a następnie kontynu-

ują najkrótszą drogę do Kleesive. Ignorują wszystko inne. Korzystają także z bonusu 1 Punktu Ruchu ze Stajni.

- Szarżące Armie zawsze poruszają się tak, aby nie „blokować” sobie nawzajem dróg (spowalniając się nawzajem). Szarżący Armia, która jest najbliżej Kleesive, będzie poruszała się przed innymi.
- Zamek i Bastion mają już zdobyte wszystkie Kopalnie na swoim terytorium (kafelki mapy nie-Inferno). Umieść Kostki wroga na wszystkich ich Kopalniach.
- Twoje mury, bramy i wieża Łucznicza w Kleesive są odbudowane po każdej bitwie.
- Jednostki 🦶 wroga będą przelatyszały nad murami i bramami, aby atakować Twoje Jednostki, gdy tylko jest to możliwe.
- Jednostki 🦷 wroga zawsze zaatakują Wieżę Łuczniczą, gdy nie ma innych Jednostek 🦷 do zaatakowania.
- Jednostki wroga zawsze zaatakują Twoje Jednostki, jeśli to możliwe. Tylko wtedy, gdy jest to niemożliwe, będą atakowane bramy, a następnie mury.







ZALECENIA

Zebralismy kilka niestandardowych zasad i najlepszych praktyk, aby usprawnić grę. Pamiętaj, że są to tylko **opinie autorów** tej księgi. Miłej zabawy!

Czas Gry

Możesz oszacować swój **minimalny** czas gry, korzystając z następującego wzoru:

$$\text{Czas Gry} = \mathbf{G} \times \mathbf{R} \times 5 \text{ [min]}$$

Gdzie:

G – liczba graczy

R – liczba Rund

Dla przykładu, jeśli grasz w Scenariusz dla trzech graczy składający się z 12 Rund, możesz łatwo obliczyć, że $3 \times 12 \times 5 = 180$. Twój przewidywany minimalny czas gry wyniesie około trzech godzin.

Aby obliczyć **górną granicę** czasu gry (bardziej realistyczną, jeśli są niedoświadczeni gracze), po prostu pomnóż wynik przez dwa. W tym przypadku będzie to 6 godzin.

Magiczne Strzały

Z wyjątkiem Magicznej Strzały każde zaklęcie pojawia się dokładnie dwa razy w Talii Zaklęć. Po przygotowaniu początkowych Talii M&M przez graczy, zaleca się usunięcie Magicznych Strzał z Talii Zaklęć, aż pozostałą nie więcej niż dwie.

Gwarantowana Osada

Podczas rozdzielania Dalekich Kafelków (II–III) między graczy, pula Kafelków Mapy każdego gracza musi zawierać jedną Osadę.





Mulligan w pierwszej Rundzie

Na początku pierwszej Rundy każdy gracz może jeden raz wtasować swoją rękę z powrotem do Talii Mocy i Magii i dobrać nową rękę startową.

Walka V–VII na poziomie Trudnym wzwyż

Grając na poziomie Trudnym lub Niemożliwym, traktuj Walki na poziomie V–VII jako łatwiejsze o jeden stopień trudności. Na przykład, Walka poziomu VII na poziomie Trudnym stoczy się przeciwko $2 \times \star$ Neutralnym Jednostkom.



Punkt Handlowy

Mimo że zasady mówią, że możesz usunąć tylko jedną Kartę z ręki podczas odwiedzania Punktu Handlowego, zaleca się pozwolić na usunięcie dowolnej liczby Kart.

Punkty Zwycięstwa

Podczas gier na Zasadach Turniejowych, przyznaj opisaną niżej ilość punktów za osiągnięcie poszczególnych celów (o ile Zasady Scenariusza nie mówią inaczej):

- Miasta Frakcji przyznają 1 PZ.
- Posiadanie Graala na koniec gry przyznaje 3 PZ. Jeśli Graal został przetransportowany do Miasta Frakcji tego gracza, zamiast tego przyznaje 5 PZ.
- Zdobycie Smoczej Utopii przyznaje 3 PZ.

Walka z Jednostkami Neutralnymi

Podczas walki z Jednostkami Neutralnymi w trybie starcia, jeśli gracz zdecyduje się rozmieścić swoje Jednostki tylko na jednej połowie (lewej lub prawej) Planszy Walki, gracz rozmieszczający Jednostki Neutralne musi postąpić tak samo.

Rozmieszczanie Jednostek Neutralnych daleko od siebie tylko sprawia, że drugi gracz marnuje Punkty Ruchu, co spowalnia grę. Wyjątek od tej zasady stanowi sytuacja, gdy należy rozmieszczać jednostki neutralne wokół wieży obronnej.

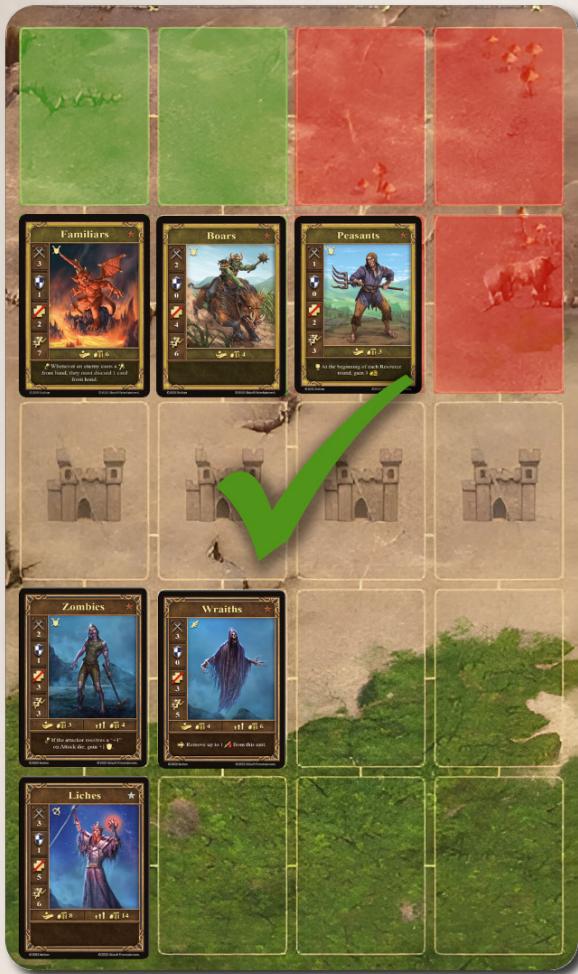
czać trzy Jednostki Neutralne lub , ponieważ wszystkie muszą trafić do pierwszej linii. Zobacz następujące przykłady.



Jednostki Neutralne są rozmieszczone prawidłowo.



Takie rozmieszczenie jest niedozwolone, ponieważ gracz Nekropolii umieścił swoje Jednostki w lewej połowie Planszy Walki. Chłopi również muszą rozpoczęć Walkę po lewej stronie.



Wyjątek: Trzy Jednostki niestrzelające muszą być rozmieszczone w pierwszej linii.

Ogólne Zalecenia

Poniższe zalecenia nie są zasadami niestandardowymi, lecz mają na celu maksymalne wykorzystanie potencjału gry:

- Decydując, który budynek wybudować w swoim Mieście, szczególnie na początku gry, *zazwyczaj* najlepiej jest priorytetowo traktować Jednostki ponad Ratusz, Cyadelę, Gildię Magów lub inne budynki specyficzne dla frakcji.
- Jeśli nie jesteś pewien, które Zaklęcie, Artefakt lub Zdolność wybrać, priorytetowo traktuj te, które pomagają w przeszukiwaniu Talii. Obejmuje to Karty, które pozwalają ci dobierać Karty lub odzyskiwać Karty ze stosu Kart odrzuconych.

Dziki muszą zająć jedno z zielonych Pól.

- Staraj się unikać zużywania Punktów Ruchu Bohatera Głównego na akcje, które może wykonać Bohater Pomocniczy, takie jak obracanie Kafelków Mapy, odwiedzanie Młynów Wodnych i tym podobne.





TWÓRCY

Ten projekt bezwstydnie zapożycza najlepsze praktyki z [Fanowskiej Księgi Zasad](#), w tym kod [L^AT_EX](#), inżynierię na GitHubie i framework tłumaczeń. Sprawdź ją, jeśli jeszcze jej nie widziałeś.

Szablony scenariuszy i pisanie L^AT_EX-a: Tomáš Zeman, Andrzej Wiącek, Saveliy Ivanov

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Wiącek

Specjalne podziękowania: Patrickowi Kerstenowi za [Edytor Map Scenariuszy](#). Wszystkim z Archon Studio za stworzenie gry i odpowiadanie na nasze nieustanne pytania dotyczące zasad i innych tematów. Jonowi Van Caneghemowi i wszystkim zaangażowanym w rozwój oryginalnej gry wideo. Wszystkim, którzy wspierali projekt sugestiami, poprawkami, zasobami graficznymi i słowami otuchy na Discordzie lub BoardGameGeeku.

Grafiki zapożyczone z oficjalnego wydania wykonali: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





NOTATKI

