

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



FANOUŠKOVSKÁ
KNIHA MISÍ

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

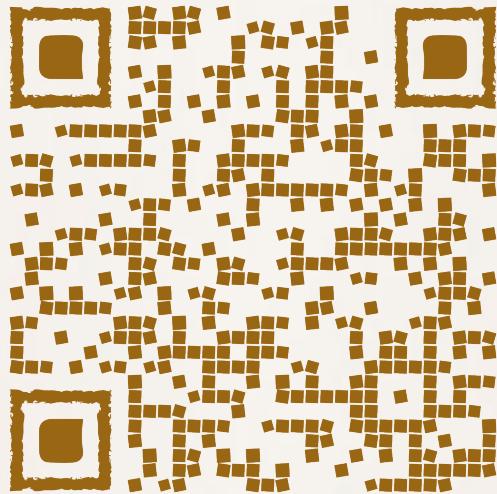
Fanouškovská Kniha Misí

V komunitním vydání

23. října 2024

Toto je nepublikovaná verze vyrobená z GitHub commitu [8632495](#).

Toto je komunitní projekt, který má [GitHub repozitář](#). Všichni jsou vítáni, aby přispívali novými scénáři, prováděli změny a opravovali chyby.



Naskenuj pro otevření **GitHub** repozitáře.



Obsah

Co si zahrát	4
Kooperativní Scénáře	5
Strážci	6
Pevnost Titánů	9
Smaragdový Ostrov	13
Střety	15
Krvavý Grál	16
Lov	20
Dragoncurse Castle	26
Síla Vůle	28
Kampaně	30
Kobky a Ďáblové	31
1. Ďábelský Plán	31
2. Pád Steadwicku	34
3. Dohoda s Ďáblem	38
Doporučení	42
Tvůrci	46
Poznámky	47





CO SI ZAHRÁT

Můžete se řídit těmito návrhy, pokud si nejste jisti, který Scénář je pro vás nejlepší.

Kooperativní Mód

Pokud jste ve hře noví a chcete se naučit pravidla, začněte se Smaragdovým Ostrovem. Pro velké dobrodružství pro **až 6 hráčů** s epickou bitvou na konci zkuste Pevnost Titánů. Pro takticky zaměřenou hru pro dva hráče zkuste Strážce.

Střet

Pokud byste chtěli hrát Scénář „ukořistění Grálu“ pro 2 nebo 4 hráče se zajímavými zvraty,

zkuste Krvavý Grál. Pro vzrušující boj s bossem pro 2–3 hráče si vyberte Lov. Pro nevyhnutelnou epickou bitvu mezi dvěma hráči s možným obléháním hrajte Hrad Dračí Kletby.

Kampaň

Pokud preferujete sólo hru, tak na konci najdete 3-Scenářovou Kampaň Frakce Peklo – Kobky a Ďáblové.

Doporučení

Pro informace týkající se herní doby, strategie a vlastních pravidel, se podívejte na Doporučení na konci této knihy.





KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘE



KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ

STRÁŽCI

Autor: silence70011

Zdroj: Archon Studio Discord

Existuje svět mimo ten nás, plný bestií a monstér, sotva držený formací čtyř posvátných Obelisků. Ale síla těchto kamenů slabne a průlom je nevyhnutelný. Když to nastane, jen vy a váš spojenec budete stát mezi hordami a úplným zničením těchto zemí.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 12 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 2

Úvodní Suroviny: 10 ⚡, 2 🌱, 1 🌺

Úvodní Příjem: 10 ⚡, 2 🌱, 1 🌺

Úvodní Jednotky:

- Tlupu ★ Jednotek s *nejnižšími* náklady na Verbování
- Hrstka ★ Jednotek s *nejvyššími* náklady na Verbování

Budovy ve Městě: ★ Obydlí, Citadela

Dílky Mapy na ruce: Každý hráč si vezme 1 náhodný Blízký (IV–V) Dílek Mapy a 1 náhodný Vzdálený (II–III) Dílek Mapy. Tyto Dílky by neměly obsahovat žádné Obelisky.

Dodatečný Bonus: Hledej (2) v Balíčku Artefaktů

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Dílky Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

2 × Startovní (I) Dílek Mapy

● Startovní Dílky vašich vybraných Frakcí

● Ignorujte jejich žluté okraje

4 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

4 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy

● Všechny Blízké Dílky Mapy musí obsahovat Obelisky

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Porážka všech invazivních armád.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Na konci 12. Kola stále existuje neporažená nepřátelská armáda.

Jedno z vašich Měst je dobyto, nebo hlavní Hrdina je poražen v bitvě (ústup se nepočítá).

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

6. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky ze všech Větrných Mlýnů, Vodních Kol a Mystických Zahrad na mapě.
- Vyvolezte nepřátelskou armádu podle níže uvedených pravidel.

7. a 8. Kolo:

- Vyvolezte nepřátelskou armádu podle níže uvedených pravidel.

9. Kolo:

- Opakujte Časované Události ze 6. Kola.

10. Kolo:

- Opakujte Časované Události ze 7. a 8. Kola.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

- Hráči mohou obchodovat se surovinami, když jeden z Hrdinů aktivního hráče navštíví Tržiště nebo stojí na Poli sousedícím se spojeneckým Hrdinou.
- Hrdina, který porazí nepřátelskou armádu, získá 2 ★. Vítězný hráč hodí dvěma Kostkami Pokladu a vyřeší jednu z nich.
- Navíc žádný hráč nemůže:
 - ▷ Útočit na jiné Hrdiny.
 - ▷ Zmocnit se Dolu nebo Osady, která je již Obsazena.

VYVOLÁVANÍ NEPŘÁTEL A POHYB

- Nepřátelské armády se objevují na náhodném Poli s Obeliskem (použijte miniatury Hrdinů z Frakcí, které nejsou ve hře).
- Určete Pole s Obeliskem tím, že hodíte 2 Kostkami Útoku. Aplikujte výsledky následujícím způsobem (K1/K2), při 0 hážete znova:
 - ▷ +1/+1 = Sever
 - ▷ +1/-1 = Východ
 - ▷ -1/+1 = Západ
 - ▷ -1/-1 = Jih
- V 7. a 9. Kole házejte pro vyváženější rozložení pouze druhou Kostkou Útoku (K2). Pro K1 vezměte opačný výsledek hodu z předchozího Kola. Kola 8 a 10 jsou zcela náhodná.
- Pokud Dílek, kde se má nepřítel objevit, ještě nebyl objeven, otočte jej a libovolně orientujte.
- Pokud je na Poli, kde se nepřítel objeví, Hrdina, začne okamžitě Souboj.
- Nepřátelské armády se pohybují na konci každého tahu, počínaje tahem, kdy se objevily.
- Nepřátelské armády mají 3 MP za Kolo.

- Nepřátelské armády se pohybují, jak je popsáno v pravidlech (str. 33), ale místo obsazování ničí vše, co jim stojí v cestě. Umístěte Černé Kostičky na jakékoli Pole, kterým projdou, a od toho okamžiku považujte tato Pole za prázdná.
- Pokud by se nepřátelský pohyb mohl ubírat různými směry, hráči rozhodnou, kterým směrem půjdou.

SOUBOJ S NEPŘÁTELSKÝMI ARMÁDAMI

- Souboj s nepřátelskými armádami přes více než jedno Kolo Souboje nestojí žádné Body Pohybu.
- Během bitvy s nepřátelskou armádou může Hrdina ustoupit kdykoliv, když se má Aktivovat přátelská Jednotka. Ustupující hlavní Hrdina ztrácí všechny zbývající BP a je vrácen do spojeneckého Města nebo Osady dle svého výběru, přičemž si ponechává všechny zbývající Jednotky.
- Ustupující sekundární Hrdinové jsou Odstraněni ze hry, ale jejich zbývající Jednotky jsou ponechány.
- Zabité nepřátelské Jednotky se znova neobjevují.

ARMÁDA BOSSE

- V 10. Kole se objeví Armáda Bosse. Je odlišná od předchozích armád, protože je posílena z předem daného fondu Neutrálních Jednotek (Posilovací fond = číslo v závorkách v tabulce níže).
- Na začátku 2. Kola Souboje a každého následujícího Kola posilují zbývající armádu 2 Jednotky z promíchaného Posilovacího fondu (až do maxima 5 Jednotek), aby pokračovaly v Souboji, dokud hráč neuštoupí nebo dokud nejsou všechny Neutrální Jednotky z Posilovacího fondu zabity. *Pokud je počet nepřátelských Jednotek na začátku Kola 1 nebo nižší, doplňte*

až do celkového počtu 4 Jednotek (tj. na desce jsou vždy 4 nebo 5 nepřátelských Jednotek po posílení, pokud jsou k dispozici).

- Umístěte posilující Jednotky na nepřátelskou základní linii, začněte zleva s nejnižší iniciativou (nejprve Jednotky). Pokud je to nutné, pokračujte na další řadu ve stejném pořadí.
- Když hráč ustoupí, nepřátelská armáda doplní až do „minimálního“ počtu 4 Jednotek a tyto Jednotky si vezme jako výchozí do dalšího Souboje.



Síla Nepřátelských Armád			
	Kola 6 + 7	Kola 8 + 9	Kolo 10
Lehká			* (2, 4, 3, 1)
Normální			* (2, 7, 1)
Težká			* (2, 6, 2)
Nemožná			* (7, 3)

* Vždy 1 Jednotka Azurových Draků (výchozí Jednotky Armády Bosse). Zbytek je náhodný.



Autor: Invoceusse

Zdroj: Archon Studio Discord

Před dávnými časy byla postavena mocná pevnost, aby v ní žili fantastičtí a vražední Titáni. Nikdo, kdo do ní vstoupil, se už nevrátil, aby mohl přiběh vyprávět. Nyní kolují zvěsti o smrti strážců a neuvěřitelném množství pokladů, možná včetně nejlepšího luku na světě.

Pokud je tato legenda o prázdné pevnosti pravdivá, je čas na vykopávky.

Nejprve ale vy a vaši spojenci musíte najít klíče roztroušené po Antagarichu, abyste otevřeli bránu Pevnosti Titánů.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 16 Kol (15 na Nemožnou obtížnost).

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 1 – 6

Úvodní Suroviny: 30 ☀, 8 🌸, 2 🌹

Úvodní Příjem: 10 ☀, 2 🌸, 1 🌹

Úvodní Jednotky:

- Tlupa ★ Jednotek dle tvého výběru
- Hrstka ★ Jednotek dle tvého výběru

Městské Budovy: Žádné

Dílky Mapy na ruce: Žádné

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Dílky Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři (H znamená počet hráčů):

$H \times$ Startovní (I) Dílek Mapy

- Startovní Dílky vašich vybraných Frakcí.
- Ignorujte jejich žluté okraje.

$2H \times$ Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

$2H \times$ Blízký (IV–V) Dílek Mapy

$(H + 1) \times$ Středový (VI–VII) Dílek Mapy

Pokud nemáte dostatek Dílků VI–VII, můžete použít jiný Dílek blízko Dílku I. Střed tohoto Dílku je Pevnost Titánů.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Zabijte všechny Jednotky v Pevnosti Titánů (střed Dílku VI–VII vedle Dílků I).

PODMÍNKY PORÁŽKY

Na konci 16. Kola (15. na Nemožné obtížnosti) zůstanou v Pevnosti Titánů neporažené Jednotky.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

4., 8. a 12. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky ze všech Větrných Mlýnů, Vodních Kol a Mystických Zahrad na mapě.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

- Pamatujte: střed Dílku VI–VII vedle všech Dílků I je Pevnost Titánů.
- Nikdo nesmí vstoupit do Pevnosti Titánů, dokud všechny ostatní Dílky VII nejsou obsazeny kterýmkoliv hráčem.
- Po poražení Neutrální Armády úrovně VII, místo vyřešení Pole, si hráč třikrát vybere jednu možnost z následujícího seznamu (možnost může být vybrána vícekrát):
 - ▷ Jiný hráč (váš výběr) získá 5 ☽
 - ▷ Jiný hráč (váš výběr) získá 2 ♣
 - ▷ Jiný hráč (váš výběr) získá 1 ♦
- Poté označte Pole VII Kostičkou Frakce. (Ve hře pro jednoho hráče není žádný bonus!)
- Ignorujte všechny žluté okraje na dílcích I.
- Svůj Žeton Stavby můžete použít k předání svých surovin jinému hráči.
- Dva hráči mohou použít své Žetony Stavby k výměně Artefaktů a/nebo Kouzел.
- Kdykoliv hráč navštíví Obelisk, hodí si jednou Kostkou Pokladu, jednou Kostkou Surovin a vyřeší jednu z nich.
- Když jsou všechny Dílky VII (s výjimkou Pevnosti Titánů) obsazeny, náhodně vytáhněte a zamíchejte určený počet (viz další strana) Karet Neutrálních Jednotek z odpovídajících Balíčků, abyste vytvořili samostatný Balíček Neutrálních Jednotek pro Pevnost Titánů (Balíček Pevnosti Titánů je někdy rozdělen na dvě části, protože určité Scénáře by jinak nebylo možné s Kartami z určitých rozšíření implementovat).
- Kdykoliv Hrdina vstoupí do Pevnosti Titánů, vytáhne 5 Karet z Balíčku Pevnosti Titánů místo z Balíčků Karet Neutrálních Jednotek. Jednotky jsou umístěny

na Desku Bojiště (viz „Rozmístění Neutrálních Jednotek“ na str. 29 v základních pravidlech). Hráci se pokoušejí porazit Jednotky, které najdou v Pevnosti Titánů. Jakékoli Neutrální Jednotky poražené během Souboje v Pevnosti Titánů jsou vráceny do svých příslušných Balíčků Neutrálních Jednotek místo do Balíčku Pevnosti Titánů. Jakékoli Neutrální Jednotky, které přežijí Souboj v Pevnosti Titánů jsou zamíchány zpět do Balíčku Pevnosti Titánů. Pokud v tomto Balíčku není dostatek Karet Jednotek, vytáhněte tolik Karet Jednotek, kolik je k dispozici, a umístěte je na Desku Bojiště.

- Souboj v Pevnosti Titánů nyní stojí 1 BP za prodloužení o další Kolo Souboje, stejně jako Souboj proti Jednotkám nižší než Azurové úrovně.
- Navíc žádný hráč nemůže:
 - ▷ Útočit na jiné Hrdiny.
 - ▷ Obsadit Důl nebo Osadu, která je již obsazena jiným hráčem.



Síla Armád Pevnosti Titánů

	Lehká	Normální	Těžká	Nemozná
1 hráč	3★2★1★1★1★	2★2★2★2★1★1★	2★2★2★2★2★2★	1★2★2★2★2★3★
2 hráci	5★5★3★1★1★	4★5★3★3★2★	2★5★5★5★3★	1★5★7★4★
3 hráči	8★7★4★2★2★	6★7★5★5★3★	2★3★4★3★ Poté 2★4★3★2★	1★3★5★3★ Poté 1★4★5★3★
4 hráči	10★10★6★2★	8★10★6★4★	2★5★5★3★ Poté 2★5★5★3★	1★5★7★4★ Poté 1★5★7★4★
5 hráčů	6★6★4★1★ Poté 7★6★3★2★	5★6★4★2★ Poté 5★6★4★3★	3★6★6★4★ Poté 3★6★6★4★	1★6★8★6★ Poté 2★6★8★5★
6 hráčů	8★8★4★1★ Poté 7★7★5★2★	6★8★4★3★ Poté 6★7★5★3★	3★8★7★5★ Poté 3★7★8★4★	3★7★11★6★ Poté 3★8★10★6★





SCÉNÁŘ PRO 1 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 3 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 4 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 5 HRÁČŮ



SCÉNÁŘ PRO 6 HRÁČŮ



Autor: Invoceusse

Zdroj: Archon Studio Discord

Lord Markham se rozhodl uspořádat honbu za pokladem a vy a vaši přátelé se jí zúčastníte. Ale pospěšte si! Další týmy jsou také na stopě a jeden z nich je téměř u konce! Dávajte si ale pozor: zdá se, že na tomto ostrově číhá tvor vypadající jako drak!

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 8 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 1 – 4

Úvodní Suroviny: 5 ⚡, 2 🌸, 1 🌺

Úvodní Příjem: 10 ⚡, 0 🌸, 1 🌺

Úvodní Jednotky:

- Tlupa ★ Jednotek dle tvého výběru
- Hrstka ★ Jednotek dle tvého výběru

Městské Budovy: ★ Obydlí

Dílky Mapy na ruce: Pokud si přejete, můžete Dílky II–III rozdělit rovnoměrně mezi každého hráče, místo aby byly rozmištěny podle návrhu ve Scénáři.

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Dílky Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři (H znamená počet hráčů):

$H \times$ Startovní (I) Dílek Mapy

- Startovní Dílky vašich vybraných Frakcí.

- Ignorujte jakékoliv žluté čáry mezi Dílky I (ale ne mezi Dílky I a Dílky II–III)

4H × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Obsadte všechny Doly a Osady. (Nezapomeňte na Důl na Stavební Materiály na Dílku I. Každý Dílek II–III obsahuje jeden Důl nebo Osadu s Soubojem na Úrovni III.)

PODMÍNKY PORÁŽKY

Na konci 8. Kola zůstanou na mapě neobsazené Doly nebo Osady.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

5. Kolo:

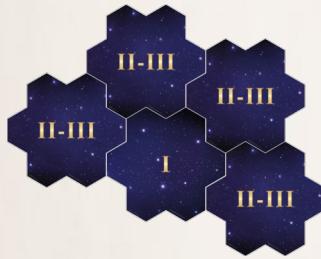
- Získejte znovu výsledek jednoho Pole s Černou Kostičkou.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

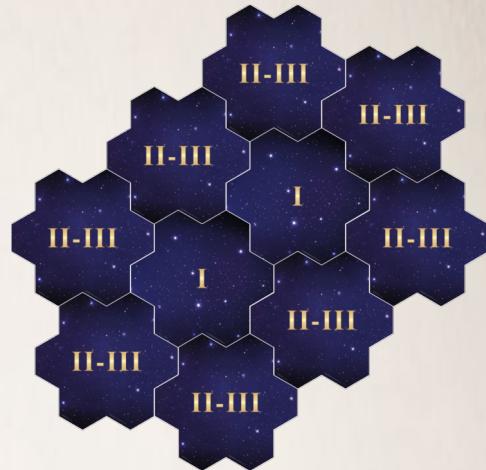
- Nemůžete postavit ★ Obydlí.
- Můžete předat Jednotky jinému hráči, dokonce i mimo svůj Tah, pokud je jeden z vašich Hrdinů:
 - ▷ Na stejném Dílku Mapy jako Hrdina jiného hráče.
 - ▷ Ve Městě jiného hráče.
 - ▷ Vedle Hrdiny jiného hráče.
- Pokud nemáte žádné Jednotky ve svém Balíčku Jednotek (po bitvě nebo pokud si neuchováte alespoň jednu Jednotku), vratte všechny své Jednotky do Balíčku Jednotek své Frakce (i když jiný hráč má

jednu nebo více vašich Jednotek). To zahrnuje i Jednotky, které jste dříve předali jinému hráci.

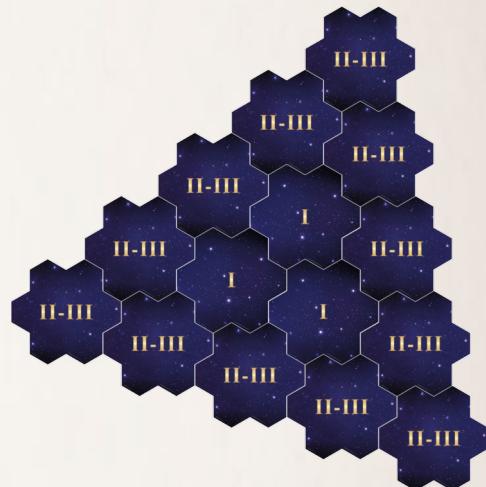
- Když jste ve Městě jiného hráče, můžete Naverbovat nebo Posílit jejich Jednotky, buď pro daného hráče nebo pro sebe. Potřebujete k tomu povolení druhého hráče, a musí k tomu být postavena odpovídající Obydlí nebo Citadela.
- Pro poslední Souboj o Důl/Osadu přidejte ★ Neutrální Jednotku. Pro tento Souboj máte neomezený počet Tahů. K přeskovení tohoto Souboje nemůžete použít Pokročilou Diplomacii!
- Poprvé, když dosáhnete Úrovně IV, získejte svou druhou Kartu Zaměření.
- Když dosáhnete Úrovně IV, přesuňte svůj Žeton na počítadle Úrovní na Úroveň III.
- Navíc žádný hráč nemůže:
 - ▷ Útočit na jiné Hrdiny.
 - ▷ Zmocnit se Dolu nebo Osady, které jsou již Obsazeny.



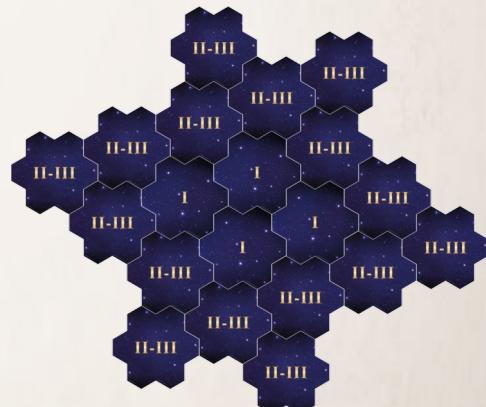
SCÉNÁŘ PRO 1 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 3 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 4 HRÁČE



STŘETY



Author: Re4XN

Zdroj: Archon Studio Discord

Dáma oblečená v tmavých róbách vás navštíví ve snech a nabízí vám zlatý kalich naplněný krvavě červeným vínom. Probouzejíce se ve studeném potu, rozhodnete se vydat na výpravu za tímto pekelným artefaktem.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 13 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 2 nebo 4

Starting Resources: 13 ☰, 2 ♣, 1 ♦

Úvodní Příjem: 10 ☰, 0 ♣, 0 ♦

Úvodní Jednotky:

- Hrstka ★ Jednotek s *nejvyššími* náklady na Verbování
- Tlupu ★ Jednotek s *nejnižšími* náklady na Verbování

Městské Budovy: ★ Obydlí

Díly Mapy na ruce: Každý hráč si vezme 2 náhodné Vzdálené (II–III) Díly Mapy, z nichž jeden musí obsahovat Osadu

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Díly Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

Scénář pro 2 hráče:

- 2 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 4 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy, všechny

musí obsahovat Obelisk

- 4 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy, z nichž 2 musí obsahovat Osadu
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy, který musí obsahovat Pole s Grálem

Scénář pro 4 hráče:

- 4 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 6 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy, z nichž 4 musí obsahovat Obelisk
- 8 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy, z nichž 4 musí obsahovat Osadu
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy, který musí obsahovat Pole s Grálem

POZNÁMKA: Před umístěním Blízkých Dílků je rozdělte do 2 hromádek (s Obeliskem a bez něj). Umístit je střídavě tak, aby Díly s Obeliskem nebyly umístěny vedle sebe.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Aby Hrdina vyhrál Scénář, musí získat Žeton Grálu a přinést jej do Města své Frakce.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Pokud Grál není získán alespoň jednou do konce 13. Kola, hra končí a všichni hráči prohrávají tento Scénář.

Pokud byl Žeton Grálu získán, hráči získají dodatečný čas (do konce 16. Kola) na to, aby přinesli Grál do Města své Frakce. V opačném případě všichni hráči prohrávají tento Scénář.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

6., 9. a 12. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky ze všech Vodních Kol a Větrných Mlýnů na mapě.
- Všichni hráči, kteří vlastní titul „**Rytíř Grálu**“, získají .
- Všichni hráči, kteří nevlastní žádný titul, získají 2 .

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Před tímto Scénářem:

- Rozdělte Balíček Artefaktů podle vzácnosti na 3 samostatné Balíčky (Menší, Větší a Relikvie). Hráč může získat pouze Menší Artefakty na Startovních nebo Vzdálených Dílcích, Menší nebo Větší Artefakty na Blízkých Dílcích a Větší nebo Relikvie na Středových Dílcích.

Během tohoto Scénáře:

- Když hráč Navštíví Obelisk, musí vyřešit jeden z následujících efektů:
 1. **[Očištění]** Hráč obdrží jednu z následujících výhod, v závislosti na počtu Navštívených Obelisků:
 - [1. Obelisk]** Hodte 2  a vyberte 1 k vyřešení; poté získejte .
 - [2. Obelisk]** Zvyšte svůj příjem , , nebo  o 1 krok.
 - [3. Obelisk]** Získáte Sekundárního Hrdinu. Umístěte jeho model na toto Pole. Pokud již Sekundárního Hrdinu máte, získejte místo toho 3 . Poté vyberte jednoho nepřátelského hráče, aby odhodil 2 náhodné Karty ze své ruky.
 - [4. Obelisk]** Odstraňte až 4 Karty ze své ruky, s výjimkou Karet Statistik; poté vyhledejte v každém odpovídajícím Balíčku Kartu dle vašeho výběru a vložte ji do své ruky.
 2. **[Oběť]** Odstraňte Kartu Jednotky

své Frakce z vašeho Balíčku Jednotek výměnou za:

- (a) *: Získejte 6 , 3 , a 1 . Navíc, pokud byla Karta Jednotky na straně Tlupy, **Hledejte (4)** v Balíčku Menších Artefaktů.
- (b) *: Získejte 12 , 6 , a 2 : Získejte 18 , 9 , a 3 . Navíc, **Hledejte (2)** v Balíčku karet Relikvií. A nakonec, pokud byla Karta Jednotky na straně Tlupy, **Hledejte (2)** v Balíčku  Jednotek; můžete Naverbovat jednu z těchto Jednotek za poloviční cenu (zaokrouhleno dolů).
- Hráč, který si zvolí **Oběť** u Obelisku, získá titul „**Krvavý Rytíř**“. Umístěte červenou Kostičku Frakce na portrét jejich Hrdiny, aby byl tento efekt označen. **Krvavý Rytíř** nikdy nesmí zvolit možnost **Očištění** při Navštěvování Obelisku.
- Hráč, který si zvolí **Očištění** u Obelisku, získá titul „**Rytíř Grálu**“. Umístěte modrou Kostičku Frakce na portrét jejich Hrdiny, aby byl tento efekt označen. „**Rytíř Grálu**“ nikdy nesmí zvolit možnost **Oběť** při Navštěvování Obelisku.
- Když hráč zvolí **Oběť** u Obelisku, umístěte počet Kostiček Frakce na obětovanou Kartu Jednotky a na Pole Obelisku ekvivalentní počtu, kolikrát hráč zvolil možnost **Oběť**. Například, pokud hráč obětuje podruhé, umístěte 2 Kostičky Frakce na Kartu Jednotky a 2 Kostičky Frakce na Pole Obelisku.
- Hráč, který má titul „**Rytíř Grálu**“, může po Navštívění Obelisku naverbovat nepřátelskou Jednotku obětovanou u tohoto Obelisku za poloviční cenu (zaokrouhleno dolů); pokud byla obětována Tlupa, hráč může místo toho zvolit naverbovat

Hrstku.

- Pokud je Jednotka naverbovaná u Obelisku poražena, Odstraňte ji.
- Hráč, který nemá žádný titul nebo má titul „**Krvavý Rytíř**“, nemůže použít Kartu Dovednosti Diplomacie. Pokud hráč, který nemá žádný titul nebo má titul „**Krvavý Rytíř**“, vytáhne Kartu Dovednosti Diplomacie, může ji ukázat ostatním hráčům, poté ji odhodit a místo ní si vzít novou Kartu Dovednosti.
- Hráč, který má titul „**Rytíř Grálu**“, nemůže použít Kartu Dovednosti Diplomacie k Naverbování Neutrálních ★ Jednotek.
- Kdykoli je vytažena Karta Prohlášení Astrologů nebo Karta Události, která umožňuje Naverbování Neutrálních Jednotek, ignorujte ji a vytáhněte Kartu novou.
- Hráči mohou použít svůj Balíček Síly a Magie při placení zlata na obranu městské oblasti své Frakce.
- Ignorujte střety v Souboji na Poli s Grálem.
- Hráči nemohou Navštívit Pole se Žetonem Grálu, dokud již nenavštívili alespoň dva Obelisky nebo Žeton Grálu nebyl získán jakýmkoli Hrdinou alespoň jednou.
- Aby hráč získal Žeton Grálu, musí jeho Hrdina zaplatit 2 MP na Poli s Grálem.
- Pokud hráč nemá titul „**Krvavý Rytíř**“, musí okamžitě po získání Žetonu Grálu odstranit Kartu Jednotky své Frakce z Balíčku Jednotek. Tento efekt může nastat pouze jednou na hráče.
- Pokud jiný Hrdina porazí Hrdinu s Žetonom Grálu, také získá Žeton Grálu.
- Pokud se Hrdina s Žetonom Grálu vzdá, Žeton Grálu je umístěn na Pole, kde se Hrdina vzdal.
- Pokud Neutrální armáda porazí Hrdinu s Žetonom Grálu, Žeton Grálu je umístěn

na Pole, kde byl Hrdina poražen.

- Pokud Hrdina s Žetonom Grálu vyvolá Městský Portál nebo použije budovu Hradní Brány Frakce Peklo, Žeton Grálu je umístěn na Pole, kde bylo Kouzlo vyvoláno nebo použita budova.
- Žeton Grálu se chová jako Trvalá Karta, která se nezapočítává do limitu karet na ruce a nemůže být odhozena; při hraní poskytuje následující efekt: „∞ Jednou během každého Souboje, pokud je Hrdina „**Krvavý Rytíř**“, odhodte Kartu, abyste odstranili až 2 ✘ z vašich Jednotek a přidělili je nepřátelským Jednotkám.“
- Hrdina s Žetonom Grálu, který má titul „**Rytíř Grálu**“ může zaplatit 10 ☰ nebo 3 ✪ na jakémkoliv místě chrámové mapy, aby očistil Grál. Umísteťte modrou Kostičku Frakce na Žeton Grálu, aby byl tento efekt označen.
- Jakmile je Grál očištěn, Žeton Grálu se chová jako Trvalá Karta, která se nezapočítává do limitu karet na ruce a nemůže být odhozena; při hraní poskytuje následující efekt: „∞ Jednou během každého Kola Souboje, pokud je Hrdina „**Rytíř Grálu**“, odhodte Kartu, abyste odstranili až 2 ✘ z vašich Jednotek.“





SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 4 HRÁČE



STŘET

LOV

Autor: Mateusz „MATMOT“ Motyka

Zdroj: [BoardGameGeek](#)

Země se chvěje pod vládou hrůzostrašného Draka. Ten, kdo se odváží zabít toto monstrum, se dostane na trůn, korunován jako právoplatný vládce roztríštěného království.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 14 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 2 nebo 3

Úvodní Suroviny: 15 ☰, 4 ☱, 2 ☲

Úvodní Příjem: 10 ☰, 2 ☱, 1 ☲

Úvodní Jednotky:

- Tlupu ★ Jednotek s *nejnižšími* náklady na Verbování
- Hrstka ★ Jednotek s *nejvyššími* náklady na Verbování

Budovy ve Městě: ★ Obydlí, Radnice

Díly Mapy na ruce: Každý hráč si vezme 1 náhodný Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Díly Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

Scénář pro 2 hráče:

- 2 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 2 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy
- 2 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy; umísťte Černou Kostičku nebo Figurku představující Draka do středu Dílu

Scénář pro 3 hráče:

- 3 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 3 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy
- 3 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy; umísťte Černou Kostičku nebo Figurku představující Draka do středu Dílu

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Zabijte Dračího Bosse se svým Hlavním Hrdinou.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Pokud Dračí Boss stále žije na konci 14. Kola, všichni hráči prohrávají Scénář.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

4., 8. a 12. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky ze všech Vodních Kol, Větrných Mlýnů a Mystických Zahrad na mapě.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Před začátkem tohoto Scénáře:

- Vyberte jednoho z Draků ze seznamu

bossů: Azurový Drak, Krystalový Drak, Rezavý Drak nebo Pohádkový Drak. Můžete si vybrat náhodně tím, že si vyberete jednu ze čtyř promíchaných Karet Stastistik: *Útok* – Azurový, *Obrana* – Krystalový, *Znalosti* – Rezavý, *Síla* – Pohádkový.

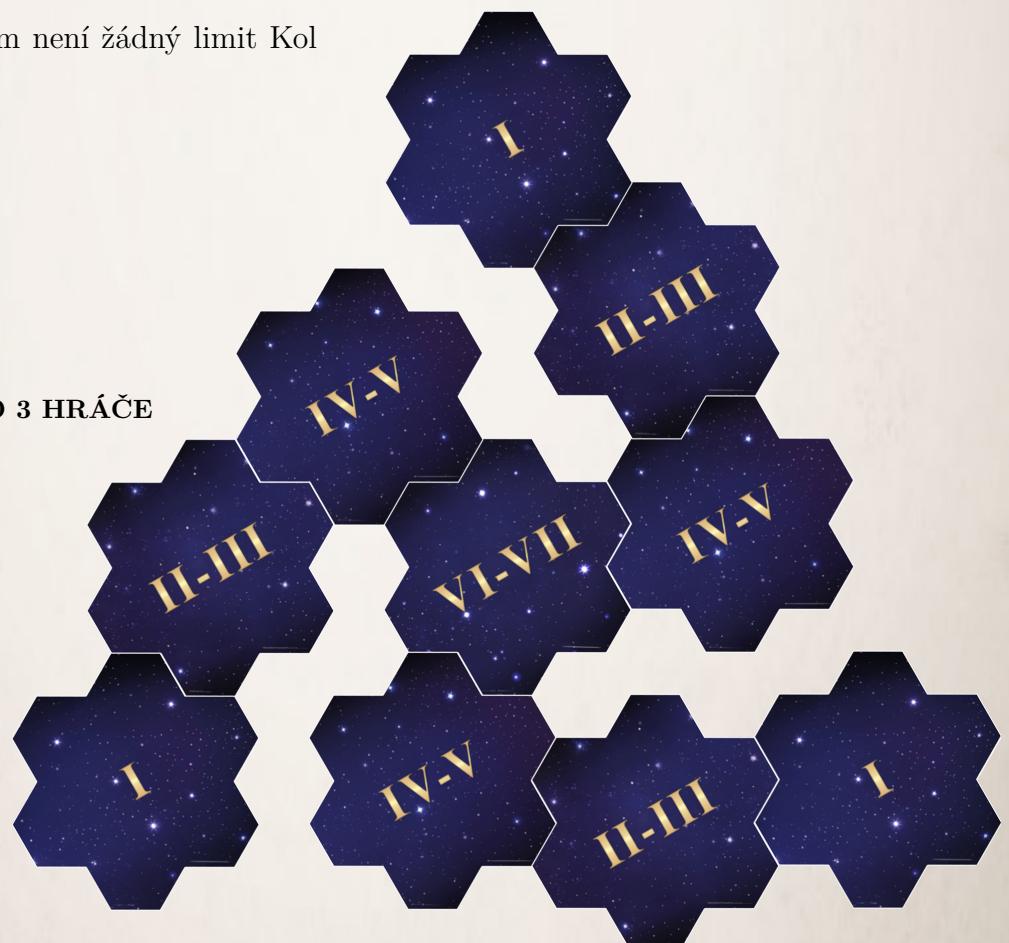
Během tohoto Scénáře:

- Pouze Hlavní Hrdina může zabít Draka.
- Závěrečná bitva s Drakem se odehrává na středovém Poli Středového Dílu mapy. Prosím, odkažte se na pravidla setkání uvedená u vybraného Dračího Bosse.
- Při Souboji s Dračím Bossem ignorujte speciální schopnost Gorgony.
- Hrdinové nemohou ustoupit z bitev s Dračím Bossem.
- Když každý hráč navštíví Obelisk, může si vybrat, zda hodí Kostkou Pokladu nebo získá 1 ★.
- Hráči mohou každý Obelisk navštívit pouze jednou. Poté musí na Pole umístit svou Kostičku Frakce.
- V setkání s bossem není žádný limit Kol Souboje.



SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE

SCÉNÁŘ PRO 3 HRÁČE





BOSS: AZUROVÝ DRAK

O Azurovém Drakovi se ví jen velmi málo. Je vzácný a mocný, takže ho vidělo jen pár lidí a ještě méně jich přežilo jeho útoky. Toto mocné stvoření není o moc větší než většina draků, ale říká se, že je schopné vydržet dlouhodobý fyzický útok. Říká se, že ti, kdo stojí tváří v tvář Azurovému Drakovi, mají tendenci zamrzout čistým strachem.

Souboj s Azurovým Drakem:

- Umístěte Figurku/Kartu Azurového Draka na Bojiště. Ignorujte jeho schopnost.
- Připravte hromádku odhozených Artefaktů a zamíchejte ji.

Pravidla:

- *Shromažďovací Tendence*: Na začátku každého tahu náhodně vyberte Kartu z promíchané hromádky odhozených artefaktů. Pokud je artefakt:
 - ▷ Zbraň: Drak získá jeden Dechový útok, který zasáhne tři Jednotky v řadě. Jednotka přímo zasažená uprostřed utrpí plné poškození, zatímco Jednotky po obou stranách utrpí o 3 méně.
 - ▷ Kus brnění, štítu nebo oblečení: Drak získá 3 , což je znázorněno náhradními Kostičkami Frakce. Odstraňte je poté, co absorbuje poškození.
 - ▷ Cetka: Azurový Drak zařve a přivolá ledovou bouři, která způsobí, že všechny bytosti zamrzou strachem. To má za následek, že každá Jednotka se pohybuje pouze o 1 Pole za Kolo, zatímco Azurový Drak může letět na jakékoliv Pole na Desce Bojiště.
- Azurový Drak je imunní vůči všem Kouzlům seslaným proti němu.
- Posílení a vylepšení seslaná na Jednotky hráče zůstávají účinná.

Lehká	Normalní	Těžká	Nemožná
No additional changes	22	30	40 +2 +2



BOSS: KRYSTALOVÝ DRAK

Krystalový Drak je celý vyroben z červeného krystalu a oživen magickými prostředky. Je doslova polopruhledný, osvětlený ze středu svým magickým srdcem. Často se používá jako výcvikový nástroj pro mladé zabijáky draků a mnoho kouzelníků také vytváří tato stvoření kvůli krystalu, který vylučuje.

Souboj s Krystalovým Drakem:

- Umístěte Figurku/Kartu Krystalového Draka na bojiště. Ignorujte jeho schopnost.
- Umístěte dva Zlaté Golemy a dva Diamantové Golemy na bojiště.

Pravidla:

- Na začátku každého Kola Souboje zkонтrolujte, zda byli v předchozím Kole odstraněni nějací Golemové. Pokud ano, vyvolejte jednoho nového Diamantového nebo Zlatého Golema (vybraného náhodně) do poslední řady bojiště.
- Požíráni Golemů:** Krystalový Drak může žrát Golemy, aby si obnovil zdraví. Během svého tahu, pokud je Krystalový Drak vedle Golema, může se rozhodnout ho sežrat, čímž odstraní určité množství ✕ red podle typu sežraného Golema:
 - Zlatý Golem: Odstraňte 2 ✕ red.
 - Diamantový Golem: Odstraňte 4 ✕ red.
- Poznámka:** Krystalový Drak může během svého tahu sežrat pouze jednoho Golema.
- Schopnosti Golemů:** Zlatí a Diamantoví Golemové nemají žádné další schopnosti nad rámec těch, které jsou uvedeny na jejich kartách. Slouží především jako potrava pro regeneraci zdraví Krystalového Draka.
- Krystalový Drak má *Odvetný útok dvakrát* za Kolo Souboje.

★ Lehká	★ Normální	★ Těžká	★ Nemožná
Žádné další změny	22	+1 Odvetný útok Odstraňte dalších 2 ✕ red sežráním Golemů	32 +1 Odvetný útok Odstraňte dalších 2 ✕ red sežráním Golemů



BOSS: REZAVÝ DRAK VYŽADUJE ROZŠÍŘENÍ PEVNOST

Rezaví Draci jsou známí tím, že loví Gorgony a žijí a krmí se v sirných dolech. S tímto apetitem Rezaví Draci jako svůj hlavní útok vypouštějí koncentrovanou kyselinu. Tato kyselina je schopna prokousat se nejsilnějším brněním, snížit obranu svého cíle a zároveň způsobit další poškození.

Souboj s Rezavým Drakem:

- Umístěte Figurku/Kartu Rezavého Draka na bojiště. Ignorujte jeho schopnost.
- Připravte čtyři náhradní Karty Balíčku M&M k označení kaluží kyseliny.

Pravidla:

- Rezavý Drak je imunní vůči bežným Kouzlům.
- Korozivní Zvratky:* Rezavý Drak má mocnou schopnost kontroly davu, která mu umožňuje vypustit čtyři kaluže sirné kyseliny na bojiště *na začátku* každého Kola Souboje. Použijte Karty Balíčku M&M umístěné lícem dolů k označení jejich poloh.
- Rezavý Drak nemůže umístit kaluže na stejná Pole jako v předchozím Kole. Označte Pole náhradními Kostičkami Frakce, abyste označili, kde byly kaluže umístěny.
- Kaluže sirné kyseliny blokují Pole bojiště a brání pohybu pouze na jedno Kolo. Slouží jako překážky jak pro hráče, tak pro Draka.
- Pasivní schopnost Rezavého Draka, *Koroze*, snižuje brnění nepřátelské Jednotky o 2 při každém útoku. Na Kartu Jednotky umístěte náhradní Kostičku Frakce, abyste označili tento efekt. Koroze se kumuluje až do -4 .

Lehká

Žádné další změny

Normální

20

Těžká

32

Nemožná

40
+1 ke snížení obrany z Koroze



BOSS: POHÁDKOVÝ DRAK VYŽADUJE ROZŠÍŘENÍ BAŠTA

Pohádkoví Draci jsou klamně roztomilí, ale ve skutečnosti jsou to zlomyslní šprýmaři. O těchto proslulých výtržnících je známo jen málo. To, co je známo, se nachází spíše v pohádkových knížkách než v magických spisech. Někteří říkají, že jsou neviditelní. Někteří říkají, že umí sesílat kouzla. Někteří říkají, že Zrcadlo kouzel je jednou z jejich přirozených obranných vlastností.

Souboj s Pohádkovým Drakem:

- Umístěte 2 Karty Pohádkového Draka na bojiště. Ignorujte jejich schopnosti.
- Umístěte 1 Kartu Dendroida z ☆ Balíčku neutrálních Jednotek na bojiště a umístěte 3 další Karty lícem dolů, aby představovaly další 3 Dendroidy.

Pravidla:

- Pohádkový Drak je imunní vůči běžným Kouzlům.
- Pohádkový Drak může seslat až dvě různá Kouzla za Kolo Souboje.
- Všechna Kouzla jsou viditelně zobrazena vedle Desky Bojiště:
 1. První Kouzlo je *Blesk*.
 2. Druhé Kouzlo je *Léčení*.
 3. Pro třetí Kouzlo Pohádkový Drak náhodně vybere Po-kročilé Kouzlo z Balíčku Kouzel, s výjimkou Kouzla Mapa ♀. Pokud je vybráno Kouzlo Mapa ♀, vytáhněte další Kouzlo.
- *Šprýmař*: V prvním Kole bitvy je první zacílený Pohádkový Drak pouhým Přeludem. Způsobuje poškození, ale zmizí z bojiště, když je zasažen nepřítelem.
- Schopnost Dendroidů: Každý Dendroid drží klíč k síle Pohádkového Draka. Po smrti 2. Dendroida začněte odebírat jedno Kouzlo z Knihy Kouzel Pohádkového Draka, počínaje třetím Kouzlem. Snižte posílení Kouzel draka ⚡ o 1 (počínaje maximálním) po poražení 2., 3. a 4. Dendroida. Po zabití všech Dendroidů ztratí drak schopnost sesílat Kouzla.

★ Snadné	★ Normální	★ Těžké	★ Nemožné
Žádné další změny	✗ 18	✗ 26	✗ 32 +1 Přelud



Autor: profmamacadu

Zdroj: Archon Studios Discord

Velkolepý hrad na kopci shlíží na tuto bohatou provincii a místní vládce je dočasně nepřítomen, zanechávaje pouze svou armádu na obranu hradních zdí. Oba sousední vládci náhle rozhodli, že na tato území mají právo a musí být zajištěna, než se místní vládce vrátí. Legenda však hovoří o divokém drakovi, který je spojen s touto zemí. Budeš odmítat kletbu jako pouhé rozptýlení, nebo může být drak zkrocen, aby ti poskytl potřebnou výhodu nad tvým soupeřem?

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na nejvýše 11 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 2

Úvodní Suroviny: 20 ☰, 4 ☱, 2 ☲

Úvodní Příjem: 15 ☰, 2 ☱, 1 ☲

Starting Units:

- 2 × A Few ★ Units with the lowest Recruitment cost

Městské Budovy: ★ Obydlí

Dílky Mapy na ruce: Žádné

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Dílky Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

- 2 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 2 × Vzdálený (II-III) Dílek Mapy

- 5 × Blízký (IV-V) Dílek Mapy
- 2 × Středový (VI-VII) Dílky Mapy, náhodně vyberte jeden s Polem Náhodného Města a druhý s Polem Dračí Utopie.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Když je Náhodné Město poprvé dobyto, hráči pokračují ve hře aktuálního Kola a potom odehrají jedno další závěrečné Kolo. Hráč, který na konci tohoto závěrečného Kola ovládá Náhodné Město, je vítězem.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Na konci 10. Kola, pokud žádný hráč neovládá Náhodné Město, oba hráči prohrávají hru (*místní vládce se vrací do hradu a znova získává kontrolu nad provincií*). Pokud je ale Náhodné Město poprvé dobyto v 10. Kole, hra pokračuje jako obvykle do svého dalšího závěrečného Kola (v tomto případě 11. Kolo).

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

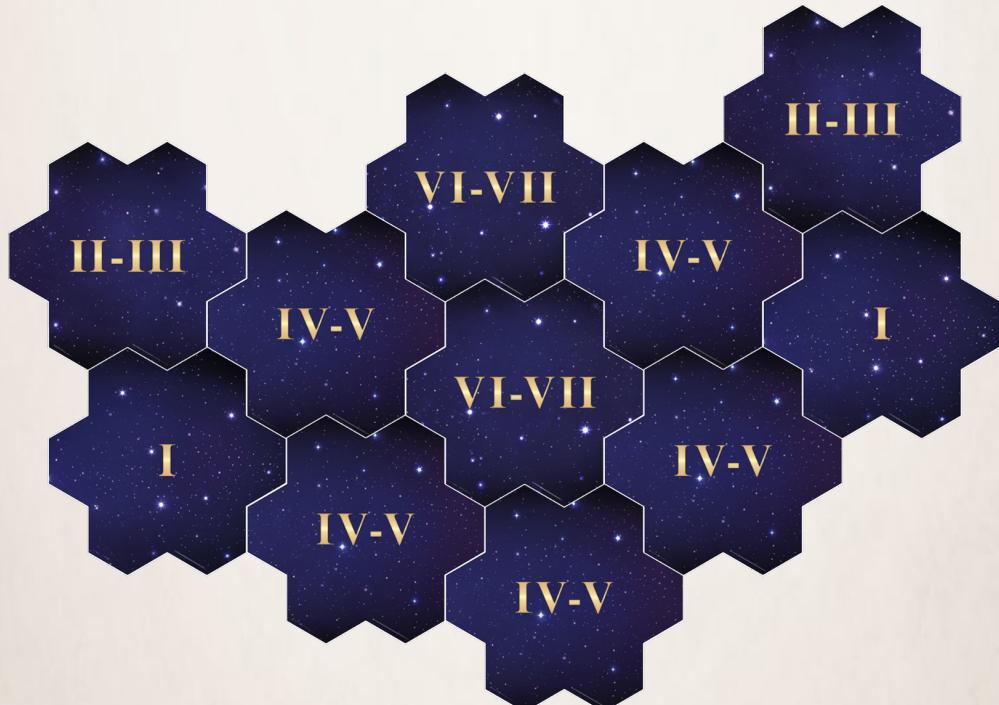
4. a 8. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky z Vodních Kol a Větrných Mlýnů na mapě.
- Všichni Hrdinové získávají +1 🐾

ADDITIONAL RULES

During this Scenario:

- Whenever an Obelisk is Visited for the first time, the Visiting player rolls 2  and resolves both results.
- The Random Town is defended by Walls and a Gate when owned by a player, but it only has an Arrow Tower if that player already has a Citadel.
- Like any other Town, when the Random Town is owned by a player, it is a valid location for that player to:
 - ▷ Place a newly Recruited Secondary Hero.
 - ▷ Place the Main Hero when defeated.
 - ▷ Temporarily transport the army to, for 8 , when the Random Town is attacked.
- The first player to Visit the Dragon Utopia (after defeating the defending Azure Unit(s)) draws Cards from the Neutral Units  Deck until a Dragon not associated with any Faction is drawn. The player may immediately Recruit that Dragon for free.





STŘET

SÍLA VŮLE

Autor: Shakajiub

Zdroj: Archon Studios Discord

Divocí draci terorizují venkov. Farmáři nemo-hou v klidu pěstovat své plodiny, karavany se bojí převážet své zboží. Musíte na ty bestie zaútočit a porazit je. Pokud ne ničím jiným, tak pouhou silou vůle.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 12 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Počet Hráčů: 2 nebo 3

Úvodní Suroviny: 15 ☀, 2 🌸, 1 🌹

Úvodní Příjem: 10 ☀, 2 🌸, 1 🌹

Úvodní Jednotky:

- 2 × Hrstka ★ Jednotek s *nejvyššími* náklady na Verbování

Městské Budovy: ★ Obydlí

Díly Mapy na ruce: Každý hráč si vezme 1 náhodný Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

Dodatečný Bonus: Žádný

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Díly Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

Scénář pro 2 hráče:

- 2 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 2 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy
- 4 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy, který

musí obsahovat Pole Dračí Utopie

Scénář pro 3 hráče:

- 3 × Startovní (I) Dílek Mapy
- 3 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy
- 6 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy
- 1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy, který musí obsahovat Pole Dračí Utopie

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Pro výhru ve Scénáři musí Hrdina obsadit Pole Dračí Utopie.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Na konci 12. Kola, pokud není žádný vítěz, všichni hráči prohrávají tento Scénář.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

4. a 8. Kolo:

- Odstraňte všechny Černé Kostičky ze všech Vodních Kol a Větrných Mlýnů na mapě.

5. a 9. Kolo (pouze pro Scénář 2 hráčů):

- Druhý hráč získává 1 ⚡.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Během tohoto Scénáře:

- Když hráč navštíví Obelisk, hodí 2 🏛 a vybere vyhodnotí jednu z nich.
- Hráč nesmí použít Kartu Diplomacie, aby přeskočil Souboj na poli Dračí Utopie.
- Když se Hrdina přesune na Pole Dračí Utopie, musí bojovat podle zvolené obtíž-

nosti s následujícím počtem Neutrálních Jednotek:

- ▷ **Lehká:** $1 \times \star$, $2 \times \star$, $1 \times \star$
 - ▷ **Normální:** $1 \times \star$, $1 \times \star$, $2 \times \star$
 - ▷ **Těžká:** $1 \times \star$, $3 \times \star$
 - ▷ **Nemožná:** $2 \times \star$, $2 \times \star$
- Dopravujte tyto kroky, když začne Souboj proti Neutrálním Jednotkám na Poli Dračí Utopie:
- ▷ Umístěte až 4 své Karty Jednotek volně do středního řádku Desky Bojiště.
 - ▷ Nepřátelský hráč ovládající Neutrální Jednotky umístí každou Neutrální Jednotku do jednoho ze 4 rohů Desky Bojiště.



SCÉNÁŘ PRO 3 HRÁČE



SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE



A soft-focus background image of a winter scene. In the foreground, there's a stone wall made of large, irregular stones. Behind it, a path leads up a hillside covered in snow. In the distance, a large, dark castle with several towers and spires is visible through a thick layer of fog or snow. Bare trees stand on the right side of the frame, their branches reaching out into the cold air.

KAMPANĚ



KAMPAŇ PEKLO – KOBKY A ĎÁBLOVÉ

1. ĎÁBELSKÝ PLÁN

Autor: Tm335

Zdroj: Archon Studios Discord

Velká populace elfů obývá jihovýchodní pobřeží Erathie. Zelení a zlatí draci, kteří jsou ve zdejším regionu původní, posilují svou vojenskou sílu. Než si podrobíme tento region a přesuneme naše síly do Steadwicku, musíme tyto draky zničit. Naši spojenci Kreegané z Eeofolu požádali o čest vést tuto misi. Kreegané jsou nelítostní válečníci; budou si ta jatka užívat.

DĚLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 13 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Peklo

Hrdina Frakce: Libovolný

Úvodní Suroviny: 15 ☰, 3 🌸, 1 🌹

Úvodní Příjem: 10 ☰, 0 🌸, 0 🌹

Úvodní Jednotky:

- Tlupa Rarášků
- Hrstka Magogů

Budovy ve Městě: ★ Obydlí, Radnice

Bonus: Zvolte jednu z následujících možností:

- Přidejte si Kouzlo „Zabiják“ do ruky
- Přidejte si Artefakt „Brnění Zázraků“ do ruky
- Posilte Magogy a získejte 1 🌹

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Bašta

Nepřátelské Armády:

- **Armáda Zlatých Draků:** Tlupa Zlatých Draků, Tlupa Jednorožců, Tlupa Dendroidů, Tlupa Kentaurů
- **Ivorova Armáda:** Hrstka Elfů*, Neutrální armáda na úrovni vašeho Hrdiny†

Ivorův Balíček: 1 × Karta Síly, 2 × Karta Magie, 1 × Karta Schopnosti

Ivorův Balíček Kouzel: 1 × Karta Kouzla Přesnost (je použita na první ♀ Jednotku schopnou útoku na dálku), 1 × Karta Kouzla Magický Šíp

Ivorova Schopnost: Karta Dovednosti Lu-kostřelba (vždy se použije její Bežný Efekt)

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Díly Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

2 × Startovní (I) Dílek Mapy

- 1 × Peklo (S6)
- 1 × Bašta (S4)

3 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

- 2 × Peklo (vyberte z: F16–F18, #F10)
- 1 × Bašta (vyberte z: F10–F12)

2 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy

- 2 × Bašta (N7, N8)

1 × Středový (VI–VII) Dílek Mapy

* V 9. Kole je Hrstka Elfů v Ivorově armádě posíleno na Tlupu Elfů.

† Viz strana 35, „Tabulka Obtížnosti Pole“ v Základních Pravidlech, pro další podrobnosti o počtu Neutrálních Jednotek, které musíte dobrat pro tuto Neutrální Armádu.

- 1 × Dračí Utopie (C1)

UMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Nepřátelský Hrdina je reprezentován libovolným modelem Hrdiny Frakce Bašta a objeví se na středovém Poli Startovního Dílku Mapy S4.

Umístěte svého Hrdinu na středové Pole Startovního Dílku Peklo.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Porazte Nepřátelského Hrdinu a Armády Zlatých Draků.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Prohrajete jeden Souboj.

Nepodaří se vám porazit Nepřátelského Hrdinu a Armády Zlatých Draků do konce 13. Kola.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

1. Kolo:

- Čtěte: „Naši podřízení si vedli dobře. Po- dařilo se jim vztyčit sopku a postavit pevnost v rídce osídleném lese těsně za hranicemi Erathie. Zatímco Pánové Kobek se podzemím blíží k erathijskému hlavnímu městu, musíte udeřit na jejich spojence, elfy z AvLee.“

2. Kolo:

- Čtěte: „Královna Zlatých Draků je mocnou spojenkyní AvLee. Musíte najít její doupě a zajistit její zánik, protože to výrazně oslabí elfy a učiní je menší hrozbou pro naše plány na zničení Erathie. Jděte hned a udělejte nám radost!“

9. Kolo:

- Hrstka Elfů z Ivorovy Armády je Posíleno na Tlupu Elfů. Ivorova Armáda také získačká Vozík s Municí.

10. Kolo:

- Město Frakce Bašta, ve kterém sídlí Ivo-

rova Armáda, získává Střílnu.

13. Kolo:

- Na konci Kola, pokud nejsou Nepřátelský Hrdina a Armády Zlatých Draků poraženi, je vše ztraceno – prohráváte!

Když dokončíte Scénár:

- Čtěte: „Gratulujeme! Dokončili jste svůj úkol zabít obávanou bestii zvítězil jste!“

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Během tohoto Scénáře Kampaně „Peklo“ platí následující pravidla:

- Váš Hrdina nezískává Zkušenosti po úrovni 5.
- Nepřátelský Hrdina se nepohybuje a čeká pouze ve svém Městě. Začíná se Hradbami a Bránou na jejich straně Desky Bojiště.
- Na Dílek Mapy N7 nelze vstoupit, dokud není Ivor poražen.
- Na lokaci Dračí Utopie bojuje váš Hrdina s Armádou Zlatých Draků.
- „Hradní Bránu“ nelze postavit.
- Pokud váš Hrdina navštíví Obelisk, můžete Hledat (2) v Balíčku Dovedností, Artefaktů nebo Kouzel.







KAMPAŇ PEKLO – KOBKY A ĎÁBLOVÉ

2. PÁD STEADWICKU

Autor: Tm335

Zdroj: Archon Studios Discord

Catherine Ironfist si zajistila pomoc od Bracady a AvLee. Ví, že jsme blízko Steadwicku. Musíme obsadit Steadwick, než dorazí. Jakmile budeme mít erathijské hlavní město, ani Catherine Ironfist nám ho nevytrhne z rukou.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 16 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Peklo

Hrdina Frakce: Libovolný

Úvodní Suroviny: 15 ☰, 1 🌸, 1 🌹

Úvodní Příjem: 10 ☰, 2 🌸, 0 🌹

Úvodní Jednotky:

- Hrstka Troglodytů
- Hrstka Zlých Očí
- Tlupa Rarášků

Městské Budovy: ★ Obydlí, ☆ Obydlí

Bonus: Vyberte jednu z následujících možností:

- Přidejte si do ruky Tlupu Harpyjí.
- Přidejte si do ruky Tlupu Magogů.
- Přidejte si do ruky Vozík s Municí.
- Hledejte (4) v Balíčku Kouzel.

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Hrad

Nepřátelé: Generál Kendal, Útočící Hrdinové

Armáda Generála Kendala: Tlupa Archandělů, Tlupa Šampionů, Tlupa Fanatiků, Tlupa Křížáků, Tlupa Gryfů, Válečný Stroj Balista

Balíček Generála Kendala: 5 × Karta Síly, 1 × Karta Magie, 3 × Karta Schopnosti

Balíček Kouzel Generála Kendala: 2 × Karta Kouzla Spěch

Schopnost Generála Kendala: Karta Dovednosti Dělostřelectvo*

Frakce Útočících Hrdinů: Bašta, Věž, Hrad

Armády Útočících Hrdinů: Neutrální Armáda je o jednu Úroveň vyšší než Úroveň vašeho Hrdiny (maximálně Úroveň VI)†.

Balíček Útočících Hrdinů: 2 × Karta Síly, 2 × Karta Magie

Balíček Kouzel Útočících Hrdinů: 2 × Karta Kouzla Zpomalení‡.

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Díly Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

2 × Startovní (I) Dílek Mapy

- 1 × Peklo (S6)
- 1 × Hrad (S3)

3 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

* Pro Generála Kendala Karta Dovednosti Dělostřelectvo vždy používá Pokročilý efekt a Válečný Stroj Balista se aktivuje pokaždě, když je Karta Dovednosti Dělostřelectvo vylosována, stejně jako na začátku Kola Souboje.

† Viz strana 35, „Tabulka Obtížnosti Pole“ v Základních Pravidlech, pro další podrobnosti o počtu Neutrálních Jednotek, které musíte dobrat pro tuto Neutrální Armádu.

‡ Všichni Nepřátelští Útočící Hrdinové používají stejné Balíčky AI a Kouzel. Po každém Souboji je resetujte.

- 1 × Hrad (F3)
- 1 × Bašta (F10)
- 1 × Kobka (F2)
- 1 × Věž (#F1)
- 1 × Bašta (vyberte z: F11, F12)
- 1 × Nekropole (vyberte z: F4, #F6, F7)

2 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy

- 2 × Hrad (N3, vyberte z: #N3, N6)
- 1 × Bašta (N8)
- 1 × Nekropole (N4)

UMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Nepřátelský Hrdina Generál Kendal je reprezentován jedním modelem Hrdiny Frakce Hrad a objeví se na středovém Poli Startovního Dílků S3.

Útočící Hrdina Hradu je reprezentován jedním modelem Hrdiny Frakce Hrad a objeví se na Poli Osady Dílku F3 (a obsadí ho).

Útočící Hrdina Bašty je reprezentován jedním modelem Hrdiny Frakce Bašta a objeví se na Poli Osady Dílku F10 (a obsadí ho).

Útočící Hrdina Věže je reprezentován jedním modelem Hrdiny Frakce Věž a objeví se na Poli Osady Dílku #F1 (a obsadí ho).

Umístěte svého Hlavního Hrdinu na středové Pole Startovního Dílků Peklo S6.

Umístěte svého Sekundárního Hrdinu, reprezentovaného jedním modelem Hrdiny Frakce Kobka (podle vašeho výběru), na Pole Osady Dílku F2. Tato Osada neprodukuje žádné suroviny.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Poražte všechny 3 nepřáteli ovládané Osady (F3, F10, #F1) a dobyjte Steadwick (S3) dříve, než dorazí královna Catherine Ironfist na konci 16. Kola.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Prohrajete jeden Souboj s vaším Hlavním Hrdinou (Kapitulace stojí 10 ☰ a nepočítá se jako porážka).

Ztratíte své Město Frakce na Dílku Mapy S6.

Vyprší vám čas – máte čas do konce 16. Kola.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

1. Kolo:

- Čtěte: „Blahopřejeme vám k dosavadnímu pokroku. Zpustošili jste východní Erathii a nyní jste na dosah erathijského hlavního města Steadwick. Musíte jej rychle dobýt!“

2. Kolo:

- Čtěte: „Nejenže Bracada a AvLee poslali posily, ale dostali jsme zprávy, že královna Catherine Ironfist pochoduje s početnou armádou z jihu. Musíme ovládnout hlavní město a jeho posádky dříve, než dorazí.“

Právě jste obdrželi zprávu o postupu královny Catherine. Síly z Nighonu a Eeofolu se pokouší zdržet její pochod do Steadwicku, ale pochybují, že ji dokážou zdržet déle než dva nebo tři měsíce.“

5. Kolo:

- Čtěte: „Obdrželi jste zprávu z jihu. Síly královny Catherine byly dostatečně zdrženy, což vám poskytuje nejméně dva měsíce navíc k dosažení hlavního města, ale naše vlastní síly utrpěly značné ztráty. Nenechte jejich oběť přijít vniveč.“

10. Kolo:

- Za každou Nepřátelskou Osadu (F3, F10, #F1), která nebyla poražena, se na začátku tohoto Kola objeví v každé takové Osadě další Útočící Hrdina této Frakce.

11. Kolo:

- Čtěte: „Obdrželi jste zprávu z jihu. Naše síly se nadále vrhají do cesty armádám královny Catherine, ale ona stále pocho-

duje na sever. Máte nanejvýš tři nebo čtyři týdny, než se dostane do hlavního města.“

13. Kolo:

- Varování: „Pochod královny Catherine pokračuje – její síly jsou jen dva týdny daleko. Pokud si nepospíšíte, nebudeme mít čas zabezpečit hlavní město před jejím příjezdem.“

15. Kolo:

- Varování: „Vaši zvědové hlásí, že spatřili armádu královny Catherine sedm dní na jihozápad. Pokud dorazí do hlavního města před vámi, je vše ztraceno.“

16. Kolo:

- Pokud Steadwick nebyl dobyt, čtěte: „Dnes ráno dorazila do erathijského hlavního města Steadwick obrovská armáda vedená královnou Catherine Ironfist. Nemáme jinou možnost než stáhnout naše síly. Zklamali jste nás... žalostně.“

Když dokončíte Scénář:

- Čtěte: „Gratulujeme! Dobyli jste Steadwick a zvítězili jste!“

DODATEČNÁ PRAVIDLA

Během tohoto Scénáře Kampaně „Peklo“ platí následující pravidla:

- Hrdina Generál Kendal se nepohybuje a čeká pouze ve svém Městě. Začíná se Hradbami, Bránou a Střílnou na jejich straně Desky Bojiště.
- Úroveň obtížnosti každého Souboje se do konce Scénáře zvýší o jednu Úroveň (viz strana 35, „Tabulka Obtížnosti Pole“ v Základních Pravidlech).
- Nepřátelští Útočící Hrdinové mají pouze 2 BP, místo 3. Ignorují vše ostatní (včetně Dolů a Osad, pokud je to možné) a jdou přímo do hráčova Města Frakce (na Dílku Mapy S6). Nepokračují přímo za hráčem, ale pokud se náhodou nacházejí na stej-

ném Dílku Mapy, zaútočí na Hlavního Hrdinu hráče (ne Sekundárního).

- Nepřátelští Útočící Hrdinové se pohybují po skončení Tahu hráče.
- Hranice na Startovním Dílku Mapy Hrad S3 nelze překročit žádným způsobem, dokud všechny Nepřátelské Osady (F3, F10, #F1) nebudou poraženy.
- Porážka Nepřátelských Útočících Hrdinů poskytuje 2 🏴.
- Obelisky vám dávají 1 🏴 a fungují jako lokace „Hradní Brána“ (pouze pokud máte „Hradní Bránu“ postavenou ve svém Městě).







KAMPAŇ PEKLO – KOBKY A ĎÁBLOVÉ

3. DOHODA S ĎÁBLEM

Autor: Tm335

Zdroj: Archon Studios Discord

Královna Catherine osvobodila Steadwick. Vyšlanec Kreeganů byl poslán na královský dvůr s požadavkem na výkupné ve výši jednoho milionu zlatých za zajatce, kterého držíme, krále Rolanda Ironfista z Erathie. Odmítl zaplatit. Zdá se, že se pokusí Rolanda zachránit. Jsme hlučno v Eeofolu. Jsme klan Kreelah. Nikdy nezískají našeho zajatce a nikdy nezískají Kleesive. Připravte se na bitvu!

DÉLKA SCÉNÁŘE

Tento Scénář se hraje na 14 Kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Peklo

Hrdina Frakce: Libovolný

Úvodní Suroviny: 15 ☰, 3 🌸, 1 🌹

Úvodní Příjem: 10 ☰, 0 🌸, 0 🌹

Úvodní Jednotky:

- Hrstka Magogů
- Tlupa Rarášků
- Tlupa Kerberů

Městské Budovy: ★ Obydlí, ☆ Obydlí, Radnice, Citadela

Bonus: Vezmi si do ruky libovolný „Válečný Stroj“.

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Hrad, Bašta

Útočící Armáda Bašty #1: Hrstka Ken-

taurů, Tlupa Trpaslíků, Tlupa Elfů, Tlupa Pegazů, Hrstka Jednorožců

Útočící Armáda Hradu #1: Tlupa Střelců, Tlupa Elfů, Hrstka Gryfů, Tlupa Fanatiků, Hrstka Šampionů

Útočící Armáda Bašty #2: Tlupa Trpaslíků, Tlupa Elfů, Hrstka Pegazů, Tlupa Dendroidů, Tlupa Jednorožců

Útočící Armáda Hradu #2: Tlupa Halapartníků, Hrstka Gryfů, Hrstka Křížáků, Tlupa Fanatiků, Tlupa Šampionů

AI Balíček Útočících Armád #1 a #2: 3 × Karta Síly, 3 × Karta Schopnosti

Balíček Schopností Útočících Armád #1 a #2: 1 × Karta Artefaktu „Štíť Prokletých“, 1 × Karta Artefaktu „Meč Pekelného Ohně“

Finální Útočící Armáda: Tlupa Gryfů, Tlupa Fanatiků, Tlupa Šampionů, Tlupa Jednorožců, Hrstka Archandělů, Válečný Stroj „Balista“

Balíček Schopností Finální Útočící Armády: 3 × Karta Síly, 3 × Karta Schopnosti

Balíček Schopností/Dovedností Finální Útočící Armády: 1 × Karta Artefaktu „Štíť Prokletých“, 1 × Karta Artefaktu „Meč Pekelného Ohně“, 1 × Karta Dovednosti „Balistika“ (Běžný efekt), 1 × Karta Dovednosti „První pomoc“ (Pokročilý efekt)

Útočící Armády #1 a #2 používají stejný AI Balíček a Balíček Schopností. Po Souboji oba Balíčky zamíchejte.

Obě Karty Artefaktů všech Útočících Armád jsou považovány za Schopnosti a používají „slabší“ efekt uvedený na Kartě. „Meč Pekelného Ohně“ bude použit při Útocích a Odvetných Útocích. Není použit při Útocích na

Hradby nebo Brány, a zůstává v platnosti na Jednotce. „Štít Prokletých“ nabývá účinku, když jakákoli Jednotka Útočící Armády utrpí poškození z Útoku nebo Odvetného Útoku. Pokud Karta Schopnosti AI říká „udělej to znovu“, Karty Artefaktů se nevyužívají ihned znovu, ale použijí se, jakmile je další Jednotka schopna je využít.

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte následující Dílky Mapy a uspořádejte je, jak je uvedeno ve Scénáři:

3 × Startovní (I) Dílek Mapy

- 1 × Peklo (S6)
- 1 × Hrad (S3)
- 1 × Bašta (S4)

7 × Vzdálený (II–III) Dílek Mapy

- 3 × Peklo (F16, F17, F18)
- 3 × Hrad (F3, #F4, F6)
- 1 × Bašta (F12)

1 × Blízký (IV–V) Dílek Mapy

- 1 × Peklo (N12)

UMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Nepřátelský Útočící Hrdina Bašty #1 začíná na středovém Poli Startovního Dílku S4.

Nepřátelský Útočící Hrdina Hradu #1 začíná na středovém Poli Startovního Dílku S3.

Umístěte vašeho Hrdinu na středové Pole Startovního Dílku S6 vaší Frakce.

Nemůžete Naverbovat Sekundárního Hrdinu.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Braňte svou hlavní pevnost, Kleesiv, před všemi Útočícími Nepřátelskými Hrdiny a před Finální Útočící Armádou.

PODMÍNKY PORÁŽKY

Prohrajete jeden Souboj s vaším Hlavním Hrdinou. Kapitulace není možná.

Klan Kreelah neuspěje v obraně Kleesivu proti Útočícím Nepřátelským Hrdinům, kteří se pokouší zachránit vašeho zajatého krále Rolandu.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

1. Kolo:

- Přečtěte: „Královna Catherine odmítá naši žádost o výkupné a shromažďuje armády pro záchrannou operaci. Klane Kreelah, připravte naši obranu! Chraňte Kleesiv za každou cenu. Máme výhodu.“

2. Kolo:

- Přečtěte: „Armády Hradu a AvLee budou brzy u našich bran. Musí projít přes vulkanický koridor na našem východě. Nemůžeme se s nimi setkat v bitvě na otevřeném Poli, musíme se bránit uvnitř Kleesivu, na této prokleté zemi, kde je jejich magie oslabena.“

3. Kolo:

- Přečtěte: „Naši zvědové hlásí, že nepřítel získal 2 velmi mocné artefakty s pomocí místních věštců. Jsou to blázni, pokud si myslí, že jim to pomůže překonat naši Kreeganskou pevnost.“

4. Kolo:

- První armády zaútočí v tomto a následujícím Kole. Připravte si obranu!

7. Kolo:

- Nepřátelský Útočící Hrdina Hradu #2 se objeví na Poli Osady Dílku F3 nebo na středovém Poli Startovního Dílku S3.
- Nepřátelský Útočící Hrdina Bašty #2 se objeví na středovém Poli Startovního Dílku S4.

10. Kolo:

- Druhé armády zaútočí v tomto a následujícím Kole. Připravte si obranu!

12. Kolo:

- Finální Útočící Nepřátelská Armáda se objeví na Poli Osady Dílku F3. Tato armáda má 4 BP na Kolo.

16. Kolo:

- Finální Útočící Armáda zaútočí v tomto Kole. Musíme za každou cenu udržet Kleesiv!

Když dokončíte Scénář:

- Přečtěte: „Gratulujeme! Ubránili jste Kleesiv a zvítězili jste!“

DODATEČNÁ PRAVIDLA

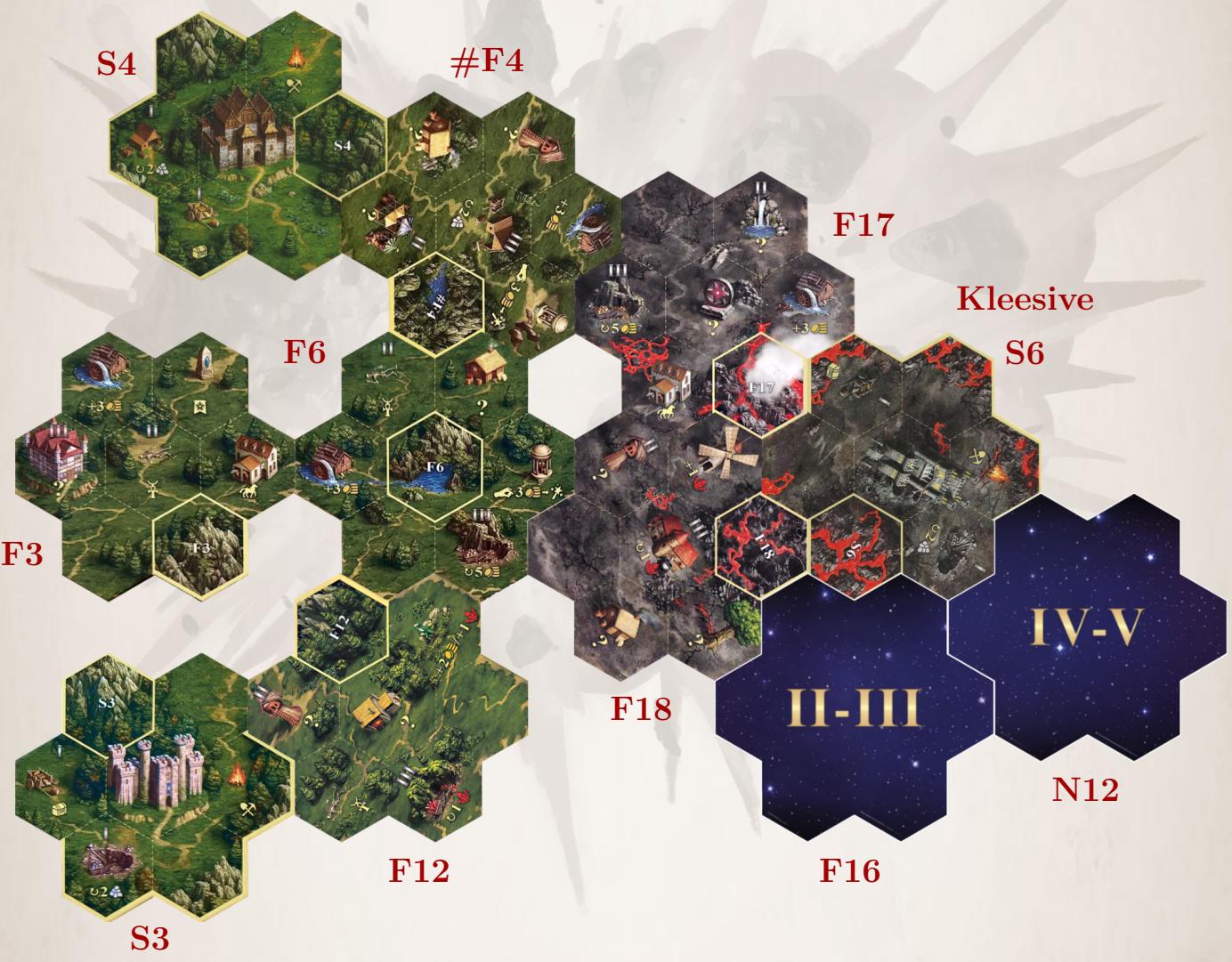
Během tohoto Scénáře Kampaně „Peklo“ platí následující pravidla:

- Váš Hlavní Hrdina může cestovat pouze na Dílky Mapy Peklo. Nemůžete vstoupit na žádný jiný typ Dílku Mapy.
- Nemůžete útočit na Nepřátelské Útočící Hrdiny. Můžete se pouze bránit proti nim, pokud jste uvnitř Kleesivu.
- Získáte 3 ☰, když porazíte Armádu Útočícího Hrdiny.
- Pokud Nepřátelský Útočící Hrdina vstoupí na Dílek Mapy nebo Pole, na kterém je váš Hlavní Hrdina (výjimkou je, pokud jste ve svém městě Kleesiv), nebo pokud útočí na Kleesiv a vy nejste přítomni ve svém městě Kleesiv, budete okamžitě přeneseni zpět do Kleesivu, ztratíte zbývající Pohybové Body, ztratíte 3 ☰, získáte 🦇 a náhodně odhodíte 1 Kartu z ruky.
- Nepřátelští Útočící Hrdinové se pohybují pouze o 2 BP. Konečná Útočící Armáda se pohybuje o 4 BP. Vydávají se po nejkratší cestě do Kleesivu. Pokud vlastníte Důl na Dílku Mapy, do kterého vstoupí,

obsadí Důl (ale nebudou se vracet), a pak pokračují po nejkratší cestě do Kleesivu. Všechno ostatní ignorují. Také využívají bonus 1 BP od Stájí.

- Nepřátelští Útočící Hrdinové se vždy pohybují tak, aby si navzájem neblokovali cesty (a tím se nezpomalovali). Nepřátelský Útočící Hrdina, který se může dostat nejblíže ke Kleesivu, se pohybuje jako první.
- Hrad a Bašta již mají všechny Doly pod kontrolou ve svém území (na rozdíl od Pekla). Umístěte nepřátelské Kostičky na všechny jejich Doly.
- Vaše Hradby, Brány a Střílna v Kleesivu jsou po každém Souboji zcela obnoveny.
- Nepřátelské ♂ Jednotky přeletí přes Hradby a Brány, aby zaútočily na vaše Jednotky, kdykoli to bude možné.
- Nepřátelské ♀ Jednotky vždy zaútočí na Střílnu, jakmile nebudou k dispozici žádné jiné ♀ Jednotky.
- Nepřátelské Jednotky vždy zaútočí na vaše Jednotky, pokud je to možné. Pokud to není možné, zaútočí na Bránu, a poté na Hradby.







DOPORUČENÍ

Dali jsme dohromady některá vlastní pravidla a osvědčené postupy, které zlepší váš herní zážitek. Mějte na paměti, že se jedná pouze o **názory autorů** této knihy. Ať se líbí!

Herní Doba

Minimální herní dobu můžete odhadnout pomocí následujícího vzorce:

$$\text{Herní Doba} = \mathbf{H} \times \mathbf{K} \times 5 \text{ [min]}$$

Kde:

H – počet hráčů

K – počet Kol

Například pokud hrajete Scénář pro 3 hráče skládající se z 12 Kol, můžete snadno vypočítat, že $3 \times 12 \times 5 = 180$. Vaše očekávaná minimální herní doba bude kolem 3 hodin.

Pro výpočet **horní hranice** herní doby (reálnější, pokud jsou mezi hráči nezkušení hráči) jednoduše výsledek zdvojnásobte. V tomto případě by to bylo kolem 6 hodin.

Magické Šípy

Kromě Magického Šípu se každé Kouzlo v Balíčku Kouzel objevuje přesně dvakrát. Po přípravě Úvodních M&M Balíčků všech hráčů se doporučuje odstranit Magické Šípy z Balíčku Kouzel, dokud nezůstanou více než dva.

Garantovaná Osada

Při rozdělování Vzdálených Dílků (II–III) mezi hráče musí každý hráč mít jeden dílek s Osadou.





Druhá Šance v Prvním Kole

Na začátku 1. Kola může každý hráč nejvýše jednou zamíchat Karty na ruce zpět do Balíčku a dobrat si novou úvodní ruku.

Souboj Úrovně V–VII na Těžkou+ Obtížnost

Souboje úrovně V–VII budou mít o 1 nižší obtížnost při hře na Těžkou nebo Nemožnou obtížnost. Například Souboj Úrovně VII na Těžkou obtížnost bude proti $2 \times \star$ Neutrálním Jednotkám.



Tržiště

I když pravidla říkají, že při Navštívení Tržiště můžete odstranit pouze jednu Kartu z ruky, doporučuje se povolit odstranění libovolného počtu karet.

Vítězné Body

Při hře s volitelnými Vítěznými Body (VB) z Knihy Turnajů platí následující pravidla (pokud nejsou nahrazena těmi ve scénáři):

- Frakční Města poskytují 1 VB.
- Držení Grálu na konci hry poskytuje 3 VB. Pokud byl Grál přemístěn do Frakčního Města hráče, poskytuje 5 VB.
- Obsazená Dračí Utopie poskytuje 3 VB.

Souboj s Neutrálními Jednotkami

Pokud se během Souboje s Neutrálními Jednotkami ve Scénářích Střet hráč rozhodne umístit své Jednotky pouze na jednu polovinu (levou nebo pravou) Desky Bojiště, hráč umisťující Neutrální Jednotky musí udělat totéž.

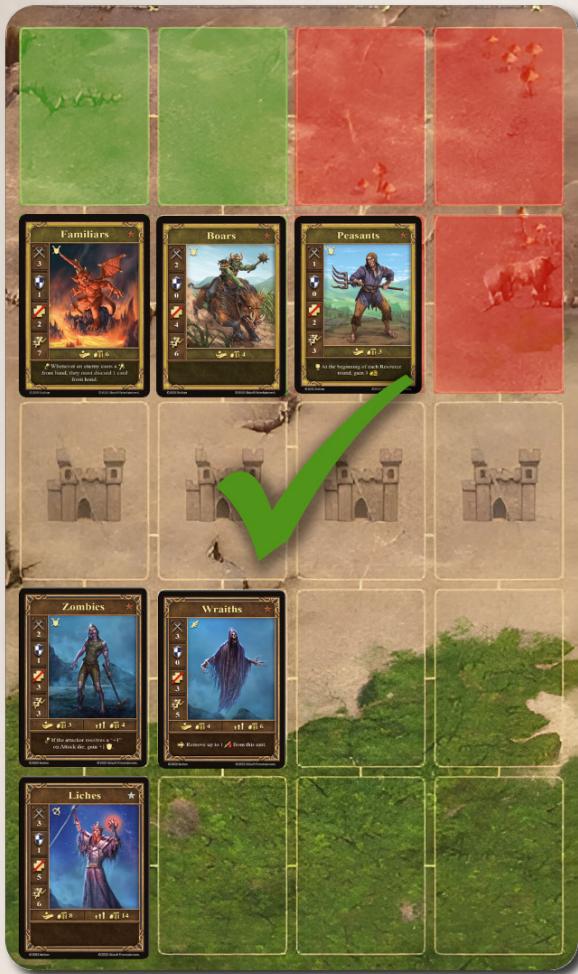
Umístění Neutrálních Jednotek daleko od sebe jen přinutí druhého hráče plýtvat BP, což zpomaluje hru. Výjimkou z tohoto pravidla je, když je třeba umístit tři Neutrální  nebo  Jed-

notky, protože všechny musí jít do přední linie. Viz následující příklady.



Neutrální Jednotky jsou správně umístěny.

Toto rozestavení není povoleno, protože hráč Nekropole umístil své Jednotky na levou polovinu Desky Bojiště. Sedláči musí také začít Souboj na levé straně.



Výjimka: Tři ne-∅ Jednotky musí být umístěny v přední linii.

Obecná Doporučení

Následující body nejsou vlastní pravidla, ale spíše doporučení, která vám pomohou získat z vaší hry co nejvíce:

- Při rozhodování, kterou budovu postavit ve vašem Městě, zejména na začátku hry, je *obvykle* nejlepší upřednostnit Jednotky před Radnicí, Citadelou, Cechem Mágů nebo jinými budovami Frakce.
- Pokud si nejste jisti, které Kouzlo, Artefakt nebo Dovednost zvolit, upřednostněte ty, které vám pomohou procházet vaším Balíčkem. To zahrnuje jakékoli Karty, které vám umožňují dobrat Karty nebo získat Karty z vaší Odhadovací Hromádky.



Kanci musí obsadit jedno ze zelených Polí.

- Snažte se vyhnout používání Bodů Po-hybu vašeho Hlavního Hrdiny na akce, které může zvládnout váš Sekundární Hrdina, jako je otáčení Dílků Mapy, návštěva Vodních Kol a podobně.





TVŮRCI

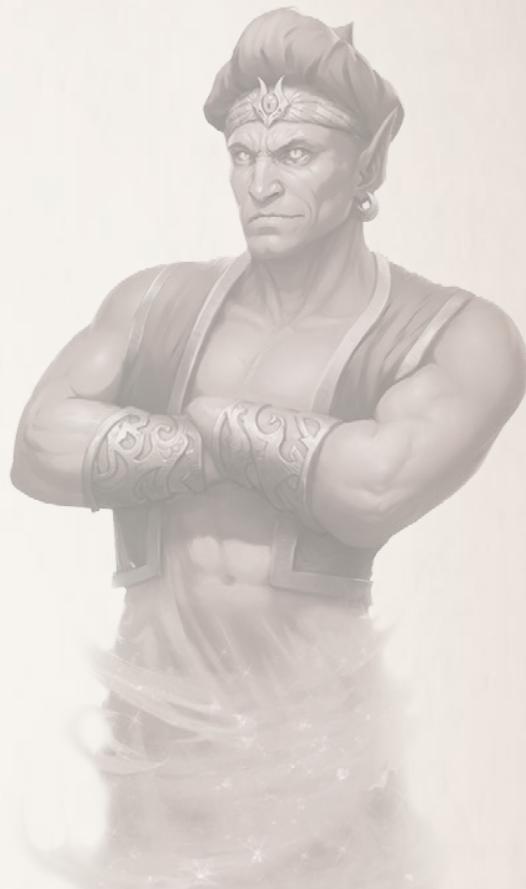
Tento projekt nestoudně přebírá osvědčené postupy z [Projektu Revidovaných Pravidel](#), včetně [LATEX](#) kódu, GitHub inženýrství a nástroje pro překlady. Pokud jste ho ještě neviděli, měli byste se na něj podívat.

Šablony Scénářů a LATEX kód: Tomáš Zeman, Andrzej Wiącek, Saveliy Ivanov

Překlad do češtiny: Tomáš Zeman

Zvláštní poděkování: Patricku Kerstenovi za [Editor Map](#). Všem z Archon Studio za vytvoření hry a odpovídání na naše neustálé dotazy ohledně pravidel a dalších témat. Jon Van Caneghemovi a všem, kteří se podíleli na vývoji původní videohry. Všem, kteří projekt podpořili návrhy, opravami, obrazovými zdroji a slovy povzbuzení, ať už na Discordu nebo na BoardGameGeek fóru.

Grafiku vypůjčenou z oficiálního vydání vytvořili: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





POZNÁMKY

