

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



KNIHA MISÍ

Každou partii **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** hrajete vždy dle scénáře či jako součást kampaně.

Každý scénář má svou vlastní mapu, vítězné podmínky a speciální pravidla. Vždy si můžete vybrat z několika různých hrdinů, z nichž každý má své schopnosti a balíčky karet, díky čemuž je hra neuvěřitelně znovuhratelná.

OBSAH

1. Příprava scénáře.....	3	4. Kampaň	18
2. Mód střet	4	a) Kampaňová pravidla	18
a) Podmínky vítězství	4	b) Příjmy hráče	18
b) Ústup mnichů	5	c) Balíček AI – typy karet	19
c) Pěkrásný nový svět	7	d) Vyhodnocování čas. událostí	19
d) Všichni za jednoho	9	e) Přejchod do následujícího scénáře	19
3. Kooperativní mód	11	5. Kampaň Hradu	20
a) Šampióni Geley	12	a) 1. Návrat domů.....	20
b) Nesvatá výprava	15	b) 2: Strážní andělé	24
		c) 3: Osvobození Steadwicku	27
		6. Tiráž	31



Version: 1.0 CZE



PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

Před začátkem hry proveďte následující kroky:

1. Vyberte si scénář z *Knihy scénářů* nebo si vytvořte svůj vlastní.
2. Vyberte si frakci a vezměte si všechny příslušné herní komponenty (viz str. 7 *Příprava hry* v hlavních pravidlech hry).
3. Podívejte se na *Přípravu mapy scénáře*, který jste si vybrali. Rozmístěte požadované dílky dle ilustrace. V některých scénářích také obdržíte osobní zásoby dalekých dílků mapy (II–III), které můžete v průběhu partie přiložit k mapě v rámci průzkumu (viz hlavní pravidla, str. 19 *Dílky mapy dle scénáře*).
4. Nastavte si své startovní suroviny a příjem, jak je ve scénáři uvedeno.
5. Na svou desku města položte počáteční dílky budov. Připravte si počáteční karty jednotek a utvořte z nich balíček své armády.
6. Na počítadle kol označte všechny časované události položením černých kostiček na patřičná čísla kol. Jakmile ukazatel kol přijde na označené políčko, vyhodnoťte časovanou událost a kostičku odhoďte.
7. Vyberte si začínajícího hráče.
8. Začněte hrát.





Tři plně kompetitivní scénáře pro 2–3 hráče.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Ač má každý scénář módu střet své vlastní podmínky vítězství či prohry, existuje pár univerzálních pravidel platných pro každý scénář, není-li uvedeno jinak:

- Pokud po 3 po sobě následující kola nevládníte žádné město ani osadu, prohráváte a vypadáváte ze hry.
- Pokud váš hlavní hrdina brání obléhané město a je poražen a vy současně nemáte žádná další města ani osady, prohráváte a vypadáváte ze hry.
- Jste-li jediný hráč zbylý ve hře, vyhráváte.
- Pokud shromáždíte frakční kostičku od každého soupeře z těch, kdo ještě zbyli ve hře (a jedná se o hru 3 nebo více hráčů), vyhráváte.

Frakční kostičky jiných hráčů můžete získat tím, že porazíte kteréhokoli jejich hrdinu nebo ovládnete město jejich frakce. Jakmile některý hráč splní vítěznou podmínku, hra na konci daného kola končí, není-li uvedeno jinak.



MÓD STŘET

ÚSTUP MNICHŮ

Mniši, kteří tuto část světa ovládali po staletí, byli konečně zahánáni zpět na své ostrovy. Jste lordové čerstvě osvobození z mnišského područí a nyní cítíte, že je vaším úkolem tyto země sjednotit pod svou vládou.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 7 kol.




PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

- 2 × startovní dílek (I)
- 2 × daleký dílek (II–III)
- 2 × blízký dílek (IV–V)




POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

15 ×  4 ×  2 × 


POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“15”  “2”  “1” 


POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  Příbytek
- Citadela
- Cech mágů

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:




- 2 × hrstka  jednotek s nejvyšší cenou naverbování.

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Před začátkem scénáře:

- Namísto dvojího **nahlížení (2)** do balíčku kouzel (což jsou obvyklá pravidla při postavení Cechu mágů) **nahlédněte (3)** pouze jednou.

Během tohoto scénáře:

- Nesmíte **naverbovat** sekundárního hrdinu.
- Na začátku výrobního kola získáte navíc buď 2 , nebo 1  (pokaždé vybíráte).
- Kdykoli je obelisk navštíven poprvé, hráč, který jej objevil, hodí 2  a vezme si suroviny dle výsledku jedné zvolené kostky do osobní zásoby.
- Kdykoli hráč přesune hrdinu do frakčního města protihráče, nemusí hráč, který brání své město, platit zlatáky, aby do něj přesunul armádu. V souboji o obranu města smí i používat svůj balíček Might & Magic.




VÍTĚZNÁ PODMÍNKA

Porazte nepřátelského hrdinu v souboji.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

V tomto scénáři nejsou žádné.

POČÍTADLO KOL

Pokud do konce 7. kola žádný hráč nezvítězí, oba si doberou do ruky karty do svého limitu a zahájí poslední souboj, který rozhodne o vítězi. Hráč s vyšší úrovní zkušenosti je útočníkem. Mají-li oba stejnou úroveň, oba hráči hodí 2  a sečtou výsledky. Hráč, jemuž padlo více kusů surovin, je útočníkem.



MÓD STŘET

PŘEKRÁSNÝ NOVÝ SVĚT

Výbuch obrovité sopky otřásl samotnými základy světa, kontinenty se rozpadly a území se rozdělila nanovo. Jakmile randál utichl, lidé vylezli ze svých úkrytů a začali v tomto překrásném novém světě znovu budovat civilizaci.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2–3 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 9 kol.

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

Scénář pro 2 hráče:


- 2 × startovní dílek (I)
- 2 × blízký dílek (IV–V)
- 4 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane 2 do své zásoby


Scénář pro 3 hráče:


- 3 × startovní dílek (I)
- 3 × blízký dílek (IV–V)
- 6 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane 2 do své zásoby

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:


15 × 


3 × 


1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10” 

“2” 

“1” 



POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s touto budovou:

-  příbytek.



POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 1 × hrstka  jednotky s nejvyšší cenou naverbování
- 1 × tlupa  jednotky s nejnižší cenou naverbování

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- Kdykoli je obelisk navštíven poprvé, hráč, který jej objevil, hodí 2  a vezme si suroviny dle výsledku jedné zvolené kostky do osobní zásoby.
- Porazíte-li hrdinu jiného hráče, získáte 20 .

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Pokud na konci kola jeden hráč vlastní alespoň 5 dolů, odehrajte ještě jedno poslední kolo. Hráč, který má na konci tohoto finálního kola nejvíce dolů, vítězí. Má-li více hráčů stejný nejvyšší počet dolů, hra končí remízou.

POČÍTADLO KOL

Nezvítězí-li žádný hráč do konce osmého kola, vyhrává na konci devátého kola hráč, který má v tu chvíli nejvíce dolů.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Na začátku třetího, šestého a devátého kola odstraňte všechny černé kostičky z vodních i větrných mlýnů na mapě.

SCÉNÁŘ
PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ
PRO 3 HRÁČE

MÓD STŘET

VŠICHNI ZA JEDNOHO

Po smrti krále dostali tři princové a nerozluční přátelé každý jednu část království – a náhle se z nich stali nepřátelé. Musíš ukázat svým bývalým kamarádům, jak správně vládnout, a nejlepší ukázka bude za pomoci síly.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 3 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 11 kol.

PŘÍPRAVA MAPY


Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:


- 3 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), 3 z nich musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem grálu
- 6 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane 2 do své zásoby (v diagramu je průhlednými dílky naznačeno, kam je nejlepší je umístit).

POZOR: Než začnete rozmísťovat blízké dílky, rozřídíte je do dvou hromádek, bez obelisku a s ním. Rozmísťujte je střídavě, ať spolu žádné dva dílky s obeliskem nesousedí.

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:


10 × 


0 × 


0 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:


“15” 

“2” 

“1” 



POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek
- radnice
- citadela

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:






- 1 × hrstka  jednotky s nejvyšší cenou naverbování
- 1 × hrstka  jednotky s nejnižší cenou naverbování

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Před začátkem scénáře:

- Hlavní hrdina každého hráče začíná na úrovni 3. Dvakrát **nahlédněte (2)** do balíčku dovedností a karty přidejte do svého úvodního balíčku.

Během tohoto scénáře:

- Když navštívíte obelisk, hodíte 2  a vyberete si výsledek, který vyhodnotíte.
- Poté, co zaplatíte zlaťáky za obranu svého napačeného frakčního města, smíte využívat i svůj balíček Might & Magic.
- Jakmile ovládnete soupeřovo město:
 - a) Zvyšte svůj příjem o příjem, který měl daný soupeř.
 - b) Krom toho ihned získáte:
15 × , 2 ×  a 1 × .
- Porazíte-li hlavního hrdinu, získáte 10 .
- Je-li váš hlavní hrdina v souboji poražen jiným hrdinou, prohráváte scénář a vypadáváte ze hry.

- Ignorujte bojová setkání na políčku s grálem.
- Pokud dosud žádný hráč nevzal žeton grálu, nesmíte políčko s grálem navštívit, dokud nenavštívíte alespoň 2 různé obelisky. Jakmile grál někdo vzal, už je to možné normálně.
- Chcete-li získat žeton grálu, váš hrdina musí při vstupu na políčko s grálem utratit 2 BP.
- Pokud některý hrdina porazí hrdinu se žetonem grálu, získá žeton grálu pro sebe.
- Pokud se hrdina s grálem v souboji vzdá, je žeton grálu umístěn na políčko, kde souboj proběhl (a kde se vzdal).
- Porazí-li neutrální armáda hrdinu se žetonem grálu, je žeton grálu umístěn na políčko, kde se tak stalo.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

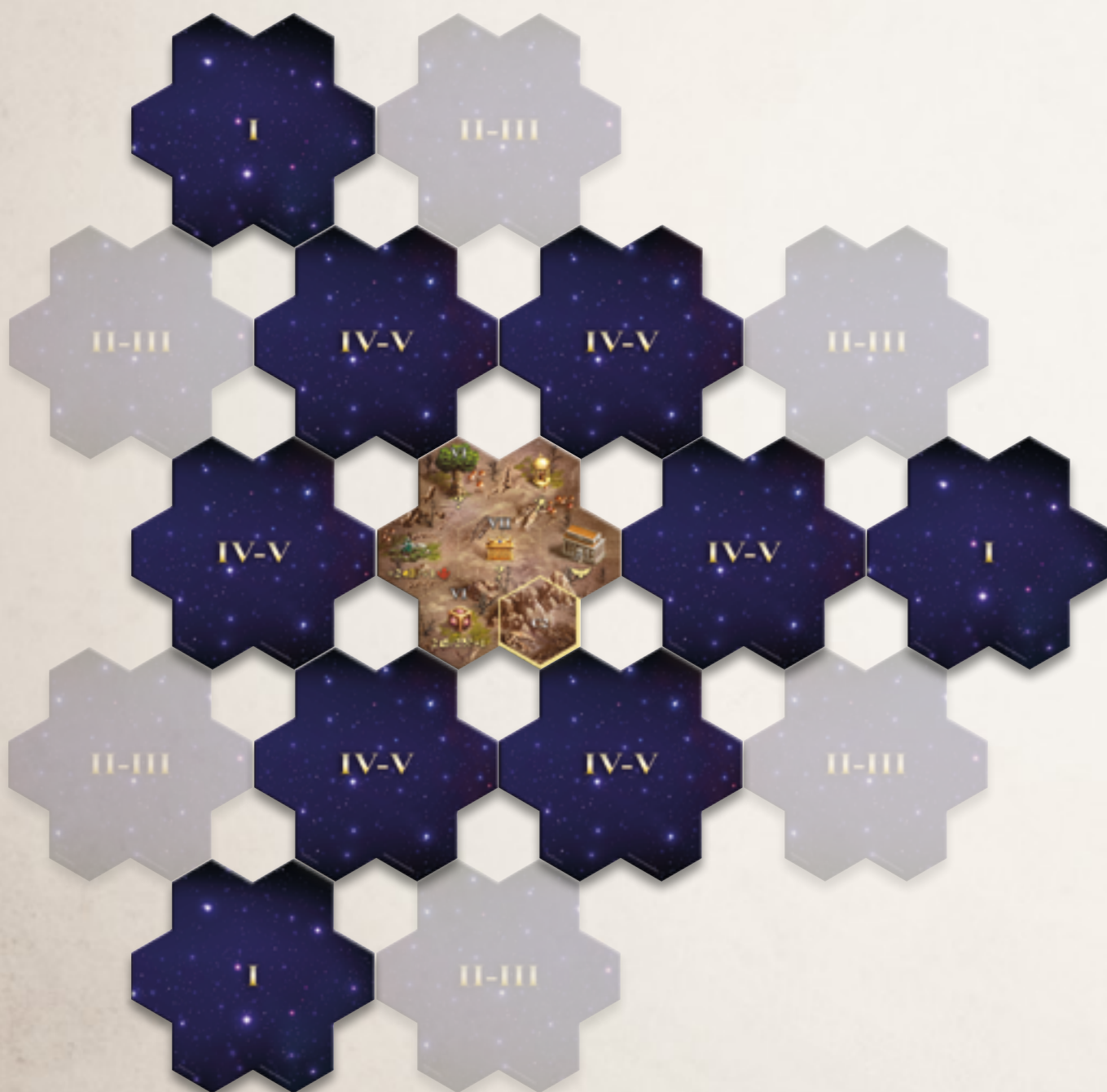
Hra končí, jakmile zůstává ve hře jediný hráč, nebo pokud kterýkoli hráč přenesl grál do svého města. Tím zvítězí.

POČÍTADLO KOL

Pokud na konci 11. kola není žádný vítěz a žádný hráč nevypadl ze hry, všichni tři hráči ve scénáři prohrávají. Byli-li jeden hráč poražen, zbývající dva si doberou do limitu v ruce a zahrají si finální souboj, který rozhodne o vítězi.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 3. a 6. kola odstraňte všechny černé kostičky ze všech políček mapy.





KOOPERATIVNÍ MÓD

Na následujících stranách jsou dva plně kooperativní scénáře pro 2–3 hráče.

Ve všech kooperativních hrách představují hráči **spřátelené** frakce a spolu se snaží splnit vítěznou podmínku scénáře – vyhrají či prohrají všichni společně.

Při hře za neutrální jednotky používejte pravidla pro souboj v sólové hře (viz str. 33 hlavních pravidel, *AI souboj*). Navíc když váš hrdina navštíví tržiště, můžete krom jeho obvyklých efektů (viz str. 36, *Tabulka tržiště*) také dát své suroviny libovolnému hráči.

Podmínky vítězství v kooperativních scénářích mohou být například:

- Porazit určitý počet neutrálních jednotek.
- Ovládnout specifické lokace.

Pokud kterýkoli hráč splní podmínku vítězství daného scénáře – není-li uvedeno jinak – hra ihned končí a všichni hráči svorně vítězí.





KOOPERATIVNÍ MÓD

ŠAMPIÓNI GELEY

Ty a tví spojenci jste byli napadeni válečníky z jiného světa. Nastal však čas odplaty. Nasbírejte zdroje, uzavřete dočasné aliance a shromážděte síly, s nimiž zachráníte svou říši!

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2–3 hráče.

DĚLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 11 kol.

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následujících stranách:

Scénář pro 2 hráče:

- 2 × startovní dílek (I)
- 4 × blízký dílek (IV–V), z nichž 2 musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem Dračí utopie
- 4 × vzdálený dílek (II–III). Každý hráč si 2 z nich vezme do své osobní zásoby.

Scénář pro 3 hráče:

- 3 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), z nichž 3 musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem Dračí utopie
- 6 × vzdálený dílek (II–III). Každý hráč si 2 z nich vezme do osobní zásoby.

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

15 ×

3 ×

1 ×

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”

“0”

“0”

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s touto budovou:

- přibyték

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- Všechny 3 jednotky, vždy jako hrstka

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- Kdykoli navštívíte obelisk, hodíte 2 a vyberete si, kterou z nich vyhodnotit.
- Hrdina nemůže vstoupit na políčko „Dračí utopie“, dokud jeho frakce nenavštívila alespoň 2 obelisky (při hře ve dvou) nebo alespoň 3 obelisky (při hře ve třech).
- Kdykoli hráč poprvé navštíví Dračí utopii, položí na ni jednu svou frakční kostičku.
- Krom toho nesmíte:
 - a) útočit na hrdiny jiných hráčů.
 - b) ovládnout důl či osadu, které již vlastní jiný hráč.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Jakmile na políčku Dračí utopie leží frakční kostička každého hráče, hra končí a hráči svorně vítězí.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Na začátku 4. a 8. kola odstraňte z mapy všechny černé kostičky na vodních a větrných mlýnech.

POČÍTADLO KOL

Pokud není do konce 11. kola splněna podmínka vítězství výše, hráči svorně prohrávají.



**SCÉNÁŘ
PRO 3 HRÁČE**

SCÉNÁŘ
PRO 2 HRÁČE





KOOPERATIVNÍ MÓD

NESVATÁ VÝPRAVA

Hluboko pod povrchem číhají monstra, jaká nikdy nikdo neviděl. Říká se, že se chystají opustit hlubiny a přivlastnit si svět na povrchu. Vyražte do boje a zdrťte armády zla, dokud to ještě jde. Možná jste poslední obrannou linií světa, jak jej znáte!

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2–3 hráče.

DĚLKA SCÉNÁŘE

Podle vybrané obtížnosti scénáře:

- **snadná:** 8 kol
- **normální:** 10 kol
- **obtížná:** 12 kol
- **nemožná:** 14 kol

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

Scénář pro 2 hráče:

- 2 × startovní dílek (I)
- 4 × blízký dílek (IV–V), 2 z nich musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem Dračí utopie
- 2 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč si 1 vezme do osobní zásoby

Scénář pro 3 hráče:

- 3 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), z čehož 3 musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem Dračí utopie
- 3 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč si 1 vezme do osobní zásoby

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

6 ×

2 ×

0 ×

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”

“2”

“1”

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

- příbytek
- příbytek
- citadela

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 1 × hrstka jednotky s nejnižší cenou naverbování

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- Dle zvolené obtížnosti náhodně vylosujte následující počet karet neutrálních jednotek z příslušných balíčků. Tím utvoříte samostatný balíček jednotek pro Dračí utopii:

a) Snadná: 5 × , 5 × , 3 × , 1 ×

b) Normální: 4 × , 5 × , 3 × , 2 ×

c) Obtížná: 2 × , 5 × , 5 × , 3 ×



d) Nemožná: 1 × , 5 × , 7 × , 4 ×

Tento nový balíček zamíchejte. Pokaždé když hrdina vstoupí do Dračí utopie, dobere 5 karet z balíčku Dračí utopie namísto toho, aby je dobíral z běžných balíčků neutrálních jednotek.



Jednotky dobrané z balíčku rozmístíte na desku bojiště (viz str. 29 hlavních pravidel, *Příprava neutrálních jednotek*).

V následném souboji se budete snažit porazit jednotky, které v Dračí utopii potkáte. Karty poražených jednotek navraťte do běžného balíčku neutrálních jednotek příslušného stupně, neporažené zamíchejte zpět do speciálního balíčku Dračí utopie. Pokud na začátku souboje zůstává v balíčku již méně než 5 karet, položte na bojiště všechny, které zůstávají.

- Souboj proti azurovým jednotkám lze nyní prodlužovat za 1 BP za klání, stejně jako obvykle souboj proti ne-azurovým jednotkám.
- Kdykoli navštívíte obelisk, hodíte 1  a 1  a získáte bonus dle jednoho vybraného výsledku hoďu.
- Hrdinové nesmějí vstoupit na políčko Dračí utopie, dokud daná frakce nenavštívila alespoň 2 obelisky (ve hře ve dvou) nebo 3 obelisky (ve hře ve třech).
- Krom toho nesmíte:
 - a) útočit na hrdiny jiných hráčů.
 - b) ovládnout důl či osadu, které již vlastní jiný hráč.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Jakmile jsou všechny jednotky z balíčku Dračí utopie poraženy, hra končí a hráči svorně vyhrávají scénář.

POČÍTADLO KOL

Maximální počet kol k poražení všech neutrálních jednotek v Dračí utopii závisí na obtížnosti scénáře.

Nezvládnou-li hráči v daném počtu kol porazit všechny neutrální jednotky v Dračí utopii, svorně prohrávají.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Na začátku 4. a 8. kola odstraňte všechny černé kostičky z vodních a větrných mlýnů na mapě.



SCÉNÁŘ
PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ
PRO 3 HRÁČE



Kampaní se rozumí série tematicky navazujících scénářů vytvořených pro sólovou hru proti AI soupeři (řízenému ovšem pravidly a kartami, bez použití chytrého zařízení).

Základní krabice **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** obsahuje kampaň pro frakci Hrad.

Kampaň se dělí na vzájemně propojené scénáře, každý z nich má ovšem svou vlastní podmínku vítězství.

V každém scénáři potkáte znepráteného AI hrdinu.

Popis každého scénáře se dělí na dvě části:

- Sekce herních mechanik popisující, jak se každý scénář má hrát.
- Příběhová sekce s několika texty, jež máte vždy přečíst v určitých místech scénáře.

KAMPAŇOVÁ PRAVIDLA


- V následujících pasážích Knihy misí budeme o AI hrdinech mluvit jako o zneprátených hrdinech.
- Každý scénář vypráví příběh. Na konci každé sekce najdete shrnutí změn, které scénář celkovému příběhu přinesl.
- V soubojích AI hrdinové používají dva balíčky:
 - a) AI balíček, který udává, jaké akce AI hrdina ve svém tahu v tomto klání provede.
 - b) Balíček karet kouzel, který bude AI hrdina v soubojích využívat.
- Každý zneprátený hrdina má vlastní sadu karet jednotek. Připravte karty jednotek, jak uvádí příprava scénáře, takže až dojde k souboji se znepráteným hrdinou, můžete:
 - a) vytvořit nepřátelské armády dle informací ve scénáři.
 - b) rozmístit jednotky AI hrdiny na desku bojiště (viz str. 29 hlavních pravidel, *Příprava neutrálních jednotek*).

- Vytvořte balíček AI karet i balíček AI kouzel dle pokynů přípravy scénáře. Ponechte si místo na odhazovací hromádky.
- Karty či jiné komponenty uvedené jako specialita scénáře položte lícem vzhůru poblíž obou AI balíčků.
- Kdykoli se nepřátelská jednotka aktivuje, otočte kartu z balíčku AI a vyhodnoťte ji.
 - a) Má-li AI hrdina seslat kouzlo, otočte kartu z balíčku AI kouzel.
 - b) Když AI hrdina využívá specialitu uvedenou v přípravě scénáře, patřičnou kartu nezahazujte. Oproti obvyklým pravidlům může AI hrdina používat danou specialitu opakovaně, pokud to určí text karty z AI balíčku.
- Udržujte si všechny patřičné komponenty po ruce, protože jak se bude příběh vyvíjet, Kniha misí vám může dát instrukci je použít.

PŘÍJMY HRÁČE

Na začátku každého kampaňového scénáře nastavte svůj příjem na:

“10” 

“0” 

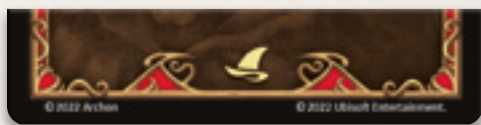
“0” 

Tyto hodnoty se mohou změnit dalšími pravidly scénáře.

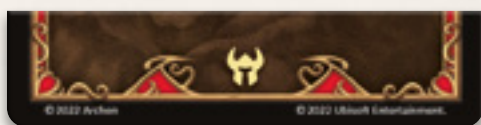
BALÍČEK AI – TYPY KARET

Balíček AI tvoří tři typy karet:

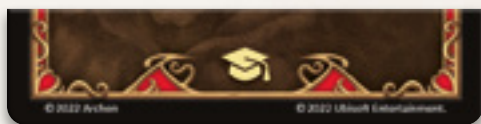
☛ – karty magie



☛ – karty síly



☛ – karty speciálit



VYHODNOCOVÁNÍ ČASOVANÝCH UDÁLOSTÍ

Každý scénář obsahuje několik časovaných událostí, které propojují mechaniky s příběhem, aby přinesly vzrušující hráčský zážitek.

Na začátku scénáře poznačte všechny časované události na počítačle kol černými kostičkami, abyste je nezapomněli včas vyhodnotit.

PŘECHOD DO NÁSLEDUJÍCÍHO SCÉNÁŘE

Ze svého balíčku Might & Magic vytřídíte všechny karty hodnot a kartu zaměření úrovně 1 a odložíte je stranou. Ze zbývajících karet si vyberte libovolných 5, **vyjma karet zaměření**, a přidejte je ke kartám odloženým stranou na začátku. To bude váš počáteční balíček pro příští scénář.

Zkušenost vašeho hrdiny klesá zpět na 1.



KAMPAŇ HRADU – AŽ ŽIJE KRÁLOVNA!

1. NÁVRAT DOMŮ

Po přistání u rodných břehů se potvrdily jak ošklivé zkažky, tak moje vlastní obavy. Od doby, co můj otec zemřel, se o naše království nevybíravě přetahují hrabiví sousedé. Erathia ale nesmí padnout!

Pomozte Catherine postavit základnu, odkud vysvobodí Erathii ze spárů útočníků.

DĚLKA SCÉNÁŘE



Tento scénář se hraje na 8 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Hrad


Hrdina frakce: Catherine

Armáda frakce: hrstka halapartníků, hrstka elitních střelců, hrstka gryfů

Počáteční zdroje: 15 × , 1 × .

Počáteční budovy: Žádné

Počáteční bonus: Vyberte si jednu z možností:

- **Posilte** své elitní střelce a halapartníky
- +3  suroviny
- **Nahlédněte (3)** do balíčku artefaktů

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Kobky

Znepřátelená armáda: neutrální armáda úrovně IV, hrstka minotaurů

AI balíček: 6 × karta síly

Balíček AI kouzel: není

Specialita: Připravte si kartu jednotky *troglydyt*, kterou později ve scénáři využijete

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

1 × startovní dílek (I):

- 1 × Kobky (S2)

5 × vzdálený dílek (II–III):

- 5 × libovolná frakce ze základní krabice (vyberte z F1–F9)

1 × blízký dílek (IV–V):



- 1 × Hrad – použijte blízký dílek se zelenou trávou a obeliskem (N3)

ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Postavte jednoho z hrdinů Kobek na počáteční dílek Kobek s jejich městem. Svého hrdinu postavte na dílek nejvíce vlevo, jak je vidět na diagramu. Tento dílek je již prozkoumán. Dílek nejvíce vlevo musí být otočen tak, ať je jeho **prázdné** políčko **nejvíce vlevo** (čili je to políčko nejvíce vlevo celé mapy) – zde váš hrdina začíná.

DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro „Hrad“ platí tato pravidla:

- Startovní dílek Kobek (I) napravo je již prozkoumaný.
- Váš hrdina může dosáhnout nejvýše úrovně 4.
- Nemůžete si postavit žádné městské budovy, ale můžete:
 - verbovat**  a  jednotky, aniž byste ve městě měli odpovídající příbytky. Zlaté jednotky naverbovat nemůžete.
 - posilovat** své jednotky, aniž byste měli potřebné budovy.
- Každé kolo je výrobní, ale suroviny budete získávat pouze ze svých dolů a osad.

- Když navštívíte obelisk, aktivujete speciální událost.
- Znepřátelený hrdina se nehýbe, jen vyčkává.
- V tomto scénáři neprohraje, pokud neovládáte město.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Dorazíte-li k městu na dílku Kobek, porazíte frakci Kobek obývající město a osvobodíte Riona.

Prohra: Ve scénáři prohraje, pokud se stane jedno z:

- Prohraje v jakémkoli souboji.
- Nedobudete město Kobek do konce 8. kola.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

Začátek hry:

- Přečtěte odstavec „*Uvítací párty*“.

Konec 8. kola:

- Pokud jste dosud neporazili frakci Kobek, je vše ztraceno – prohráváte!

Prozkoumání druhého vzdáleného dílku (II–III, první prozkoumaný dílek je váš startovní):

- Přečtěte odstavec „*Rozcestí*“.

Výhra ve scénáři:

- Přečtěte odstavec „*Neštěstí nechodí nikdy samo*“.



UVÍTACÍ PÁRTY

Břeh byl rozbouřený. Zuřivě. Jako by se samo počasí hněvalo nad tím, co vidí, a raději ukrývalo mrtvolu do vysokých vln.

Catherine se přinutila odvrátit zrak a prohlédla si hlášení, která ležela na stole v jejím stanu.

„Plaví se k nám přes oceán...“

„...střílna na severovýchod od Plinthu podlehla náporu hordy troglodytů...“

„... i přes naše prosby nikde žádné posily.“

“...viděli jsme ďábelská stvoření a obyvatele kobek...”

„Nepřišlo žádné varování. V noci jsme byli najednou obklíčeni...“

Říct, že to vypadalo bledě, bylo jako říct, že troglodytův dech má lehký odér. Nejdříve jí zemřel otec, Nicolas Gryphonheart, a teď všechen ten chaos. Ale nenechá přece zničit otcovo dědictví. Erathia nesmí padnout.

Chopila se brku a jala se psát dopis ostatním generálům.

„Náš první výsadek obsadil zdevastovanou základnu. Informací je málo a jsou přinejlepším nespolehlivé. Okolní obyvatelé uprchli ze svých vesnic. Zbylí přeživší vyprávějí rozporuplné příběhy.“

Její ruka se na chvíli zastavila a ona znovu zabloudila pohledem k poslednímu hlášení. Všichni generálové pročešávají region. Kdysi jej bránili ti nejvycvičenější hrdinové Erathie. Nikdo neví, kam se poděli.

Lidé jsou strachy bez sebe. Není divu. Ale všechny ty zkazky a pozorování... mrtvola minotaura a utržená hlava mezi spálenými troskami...

„... dle všech důkazů šlo o invazi z Nighonu,“ připsala po chvíli *„Shromážděte místní domobranu a rychle ji vycvičte. Zničte všechny zneřáčené síly, na které narazíte.“*

V dálce slyšela vojáky, jak mezi sebou šeptají:

„... máte nějaké zprávy ze Steadwicku?“ *„... je to pravda, že větší polovina Erathie padla...“* *„... a co Tatalia?“* *„Jeden můj příbuzný se cvičil na kopiníka ve strážnici na sever od Caryatidu... doufám, že invazi přežil.“*

Na každém tažení po večerech nejvíce myslela na dvě věci. Jak tenké stěny stanů vůbec nic neutají a jak křehká je morálka jejího mužstva.

Pod tíhou okolností téměř rozdrtila brk dlaní. Třesoucí rukou připsala poslední řádek:

„Předpokládejte to nejhorší. Že jsme ve válce.“

Jakmile prozkoumáte druhý vzdálený dílek (II–III), přečtěte odstavec „Dvě cesty“. Za první dílek se počítá ten prozkoumaný od začátku partie.

DVĚ CESTY

Došla jsi na rozcestí. Majestátní horský hřeben dělí pěšinu vedví: jedno je dlážděná cesta obklopená stromy a loukami, druhé je příkrá stezka podél úpatí hory, stěží viditelná pod nánosy sněhu. Sníh ovšem není jediná věc, která se na ní v denním světle blyští.

Vyberte si svůj osud:

- **Travnatá stezka** – přečtěte odstavec *„Travnatá stezka“*.
- **Zasněžená pěšina** – přečtěte *„Zasněžená pěšina“*.

TRAVNATÁ STEZKA

Vstoupila jsi na luku. Cesta je široká a tvým jednotkám se pochoduje snadno – na chvíli si užíváte slunce a třeba byste se i zaposlouchali do zpěvu ptáků... kdyby ovšem kolem nepanovalo mrtvolné ticho. Celou krajinou prostupuje pach smrti a z vesnic na obzoru stoupá děsivý černý kouř. Pobídněš koně vpřed.

Právě prozkoumaný vzdálený dílek (II–III) a další dílek v pořadí považujte za „travnatou stezku“. Zbývající dva vzdálené dílky (II–III) jsou zasněžená pěšina.

Vstoupíte-li na zasněženou pěšinu, přečtěte odstavec „Zasněžená pěšina“.

Vstoupíte-li na políčko s obeliskem, přečtěte odstavec „Z hlubin země...“.

ZASNĚŽENÁ PĚŠINA

Cesta je náročná. Vojáci se ani neodvažují jet na koních ze strachu, že uklouznou. Ale tvé oči tě neklamaly – dobyté nechali toto místo nedotčené. Všechny poklady ukryté v této zemi jsou vaše.

Vzdálený dílek (II–III), který jste právě objevili, stejně jako další neprozkoumaný dílek s ním sousedící, považujte za „zasněženou pěšinu“. Zbylé dva vzdálené dílky (II–III) krom startovního jsou „travnatá stezka“.

Všechny bonusy za navštěvování políček zde platí dvojnásob. Produkce dolů a osad se nemění.

Dokud jste na zasněžené pěšině, váš hrdina má o 1 BP méně.

Vstoupíte-li na travnatou stezku, přečtete odstavec „*Travnatá stezka*“.

Vstoupíte-li na políčko s obeliskem, přečtete odstavec „*Z hlubin země...*“

Z HLUBIN ZEMĚ...

Kapitán tvého předvoje před tebou poklekne a podává hlášení.

„Má královno, našli jsme v těchto zemích stopy velkých přesunů armády. Stovky otisků nohou i pařátů, asi...“

„Ukaž mi je,“ skočíš mu do řeči.

Stopy vedou k osamělému obelisku uprostřed louky, kde náhle končí. Obrovská spousta otisků, všechny vedou sem a zmizí. Nebo možná...

Natáhneš ruku a sáhneš na kámen. Jeho povrch vypadá tvrdý a pevný bez nejmenších prasklinek. Tvůj hmat ale říká něco jiného. Namísto chladné tvrdé skály tvá ruka bez odporu projde skrz.

„Shromáždí vojsko!“ zakřičíš na nejbližšího bojovníka. „Jdeme dovnitř.“

Uvnitř najdete bludiště potměných a spletitých tunelů, které se zdánlivě táhnou donekonečna. Po několika dlouhých hodinách blouďení úzkými chodbami dojdete do obrovské klenuté jeskyně, chabě ozářené svitem pochodní. Pod shluky stalaktitů se tyčí nighonský zámek obestoupený hordami monster. Minotauři, troglodyti, jacísi drobní uchechtaní ničemové a další stvoření, jejichž jména si ani nepamatuješ.

Všichni tu stojí bok po boku a vyčkávají.

Po zádech ti běhá mráz, ale vydáš mužstvu rozkaz k postupu vpřed.

Postavte svého hrdinu na prázdné políčko dílku Kobek.

Na každé z ostatních políček tohoto dílku, vyjma políčka města, položte po jedné fialové kostičce.

Každá fialová kostička představuje neutrální armádu. Obtížnost setkání se rovná úrovni vašeho hrdiny. Ke každému bojovému setkání navíc přidejte jednu kartu hrstky troglodytů.

Jakmile porazíte kteroukoli neutrální armádu, odstraňte fialovou frakční kostičku z daného políčka a položte si ji na svou kartu hrdiny.

Nemůžete vstoupit na políčko města Kobek, dokud nemáte na kartě hrdiny alespoň dvě fialové kostičky.

Když dobudete město, přečtete odstavec „*Neštěstí nechodí nikdy samo*“.

NEŠTĚSTÍ NECHODÍ NIKDY SAMO

Porazili jste strážce nighonského hradu a tvoje mužstvo se rozdělilo, aby hlídalo periferii a prohledalo hrad. Tvá intuice ti říká, že uvěznění hrdinové budou v nejhlubších patrech sklepení, a tak sis s sebou vzala pár strážných a se zlou předtuchou ses vydala do útrob hradu. Nemýlila ses.

Naštěstí jsou stále naživu. Podvyživení, zjizvení a zranění... ale živí. Mezi nimi najdeš i legendárního Riona, bojového medika z armády Erathie. Říká se, že když jeho kapitán padl v boji s hordami monster, Rion dokázal převzít velení a s hrstkou mužů se bránit nepříteli, než dorazily posily. Jeho talentu bude možná znovu potřeba.

Zatímco si tak v hlavě probíráš události dnešního dne, příběhne k tobě udýchaný posel.

„Má královno... Naše hlavní město... Steadwick je obléhán Nighonskými!“





KAMPAŇ HRADU – AŽ ŽIJE KRÁLOVNA!

2. STRÁŽNÍ ANDĚLÉ

DĚLKA SCÉNÁŘE




Scénář se hraje na 10 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Hrad


Hrdina frakce: Vyberte si: Catherine, nebo Rion

Armáda frakce: hrstka halapartníků, hrstka elitních střelců, hrstka gryfů

Počáteční suroviny: 15 × , 3 × , 1 × 

Počáteční budovy: ★ příbytek

Počáteční bonus: Vyberte si jednu z možností:

- Přidejte si do ruky kartu *Požehnání*
- +10 
- Přidejte si do armády hrstku fanatiků

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Kobky

Znepřátelení hrdinové: První vládce, druhý vládce

Znepřátelené armády:

- **Armáda prvního vládce:** tlupa troglodytů, tlupa zlohleďů, hrstka minotaurů, hrstka mantikor
- **Armáda druhého vládce:** tlupa zlohleďů, tlupa minotaurů, hrstka mantikor, hrstka černých dračků

Balíček prvního vládce: 3 × karta síly, 2 × karta magie

Balíček druhého vládce: 3 × karta síly, 2 × karta magie

AI balíček kouzel: 2 × *Kamenná kůže*, 2 × *Magický šíp*

Oba vládci používají tentýž balíček kouzel.

Specialita: Připravte kartu jednotky medúzy, během scénáře ji využijete.

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

1 × Startovní dílek (I):

- 1 × Hrad (S3)

3 × Vzdálený dílek (II–III):

- 3 × Hrad (F3, F6, F9)

2 × Blízký dílek (IV–V):

- 2 × Kobky (N2, N5)

ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Oba AI hrdiny – prvního i druhého vládce – představují obě figurky hrdinů frakce podzemí. Když prozkoumáte blízký dílek (IV–V), postavte jednoho znepřátelného hrdinu na políčko obelisku nebo chýše čarodějnice.

Svého hrdinu postavte na prostřední políčko startovního dílku frakce Hrad.

DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře platí následující pravidla:

- Váš hrdina nemůže získat zkušenost nad úroveň 5.
- Znepřátelení hrdinové se nehýbou, jen vyčkávají.
- *Zlatobránu Erathie* nemůžete postavit, dokud nesplníte speciální podmínky dané v tomto scénáři.
- První znepřátelený hrdina, s nímž bojujete, bude „první vládce“, druhý potom „druhý vládce“.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Porazte obě nepřátelené armády.

Prohra: Ve scénáři prohrávejte, stane-li se jedno z:

- Prohrávejte v jednom souboji.
- Neporazíte obě nepřátelené armády do konce 10. kola.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

Začátek hry:

- Přečtěte odstavec „*Stále kupředu*“.

Konec 10. kola:

- Pokud jste neporazili obě nepřátelené armády, je vše ztraceno – prohráváte!

Průzkum dílku mapy s osadou:

- Přečtěte odstavec „*Ochránci Fair Featheru*“.

Průzkum dílku mapy s chýší čarodějnice nebo s obeliskem:

- Přečtěte odstavec „*Pohyb v hloubce...*“.

Výhra ve scénáři:

- Přečtěte odstavec „*Není čas čekat*“.



STÁLE KUPŘEDU

Zajatci se ve tvé péči vděčně napili a najedli a pak ochotně poskytli pár informací. Situace je bohužel ještě horší, než jsme se obávali. Nejen že jsou nighonští rozlezlí všude možně, oni i vyhrávají. A nejsou na to sami. Král Gryphonheart zřejmě nezemřel z přirozených příčin – někdo mu otrávil jídlo. A co je ještě horší, stalo se tak o dost dřív, než přišla invaze. Musela to být práce nájemného vraha. Ale vraha tak zkušeného a mazaného, aby obelstil strážce i samotného vladaře, nemůže najmout jen tak někdo. Které království za tím stojí? Deyja? Tatalia? AvLee? Jací další nepřátelé číhají ve stínech?

Zvědové hlásí, že v oblasti je několik jeskyní. Je dost pravděpodobné, že pod zemí najdeme další nighonské pevnosti.

Naše jednotky zajistily dobře zabezpečený hrad na severu. To bude dobrá základna na následující bitvy.

Nesmíme polevit v ostražitosti. Čas běží a na chyby není místo.

Prozkoumáte-li dílek mapy s osadou, přečtete odstavec „Ochránci Fair Featheru“.

Vstoupíte-li na políčko s chýší čarodějnice či s obeliskem, přečtete odstavec „Pohyb v hloubce...“.

OCHRÁNCI FAIR FEATHERU

V dálce vidíš, jak se z nebes snášejí jiskry a zespod stoupá hustý kouř. Lidé městečka Fair Feather se nevzdávají. Vyhrávají? Nebo prohrávají? Asi na tom nezáleží. Teď už je to opotřebovávací válka. Celá oblast se hemží armádami nighonských vládců a Fair Feather je obklíčen. Ale je zvláštní, je běžní sedláci těmto strašidelným potvorám odolávají. Jiskry na nebi tě zaujaly a požádala jsi poručíka o dalekohled. Jediný pohled ti vykouznil úsměv na tváři.

„To nejsou nighonská monstra,“ říkáš s ústy od ucha k uchu.

Andělé. Už byli v Erathii spatřeni. Během zamoření z podzemí se tu a tam objevily zprávy o okřídlených bytostech bijících démony hlava nehlava. Buď se andělé vrátili, nebo tu byli celou dobu. Těžko ale říct, jak dlouho dokáže Fair Feather odolávat. Pokud padne, můžeme přijít o velmi cenného spojence...

Když na tomto políčku osady bojujete s neutrální armádou, přidejte k ní tlupu medúz. Pokud osadu ovládnete, namísto standardního bonusu postavte ve svém městě zdarma budovu „Zlatobrána Erathie“.

Vstoupíte-li na políčko s chýší čarodějnice či s obeliskem, přečtete odstavec „Pohyb v hloubce...“.

POHYB V HLOUBCE...

Vaši zvědové potvrzují, že nighonské síly se stále ukrývají v jeskyních.

„Ty zatracený zrůdy... plazí se to pod erathijskou zemí jako červi,“ odpovíš poslovi s viditelným znechucením. „Však my je z těch prokletejch tunelů vyženem.“

Poděkuješ zvědům a požádáš je, aby o svých zjištěních informovali i ostatní vojevůdce. Pak se vydáš na obhlídku svého tábora a sleduješ, jak se tvoji muži chystají k další bitvě.

Brzo bude tahle země zase svobodná. Už brzo.

Když ve scénáři vyhrajete, přečtete odstavec „Není čas čekat“.

NENÍ ČAS ČEKAT

Zuhelnatělé zbytky nighonských stvoření leží před tebou a plní zatuchlý podzemní vzduch ještě odpornějším zápachem. Všichni tví vojáci mají plné ruce práce s čištěním terénu a přípravou dočasného tábora, a tak máš chvíli pro sebe a své myšlenky. V tuhle chvíli sice jde všechno podle plánu, ale král Gryphonheart vždycky říkal, že je třeba mít neustále oči na šťopkách.

Prvním krokem boje za osvobození Erathie bude vymanit hlavní město Steadwick zpod jha nighonské okupace. A nebude to snadný úkol, protože vládci kobek zablokovali horské průsmyky vedoucí do steadwického údolí.

KAMPAŇ HRADU – AŽ ŽIJE KRÁLOVNA!

3. OSVOBOZENÍ STEADWICKU

DĚLKA SCÉNÁŘE



Scénář se hraje na 13 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Hrad


Hrdina frakce: Vyberte si: Catherine, nebo Rion

Armáda frakce: Hrstka halapartníků, hrstka elitních střelců, hrstka gryfů, hrstka fanatiků.

Počáteční suroviny: 15 × , 3 × , 1 × , navíc +2  produkce

Městské budovy: ★ příbytek, ★ příbytek, citadela

Počáteční bonus: Vyberte si jednu z možností:

- Přidejte si do ruky kartu *Požehnání*
- +10 
- Nahlédněte (3) do balíčku artefaktů.

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Kobky

Znepřátelení hrdinové: Nepřátelský předvoj, armáda Steadwicku

Znepřátelené armády:

- **Nepřátelský předvoj:** Tlupa zlohleďů, hrstka minotaurů, hrstka mantikor
- **Amáda Steadwicku:** tlupa medúz, tlupa minotaurů, tlupa mantikor, tlupa černých draků

Balíček předvoje: 3 × karta síly, 1 × karta magie

Balíček armády Steadwicku: 3 × karta síly, 2 × karta speciality, 2 × karta magie

AI balíček kouzel: 2 × „kamenná kůže“, 2 × „zpomalení“

Oba hrdinové nepřátelského předvoje používají stejný balíček. Všechny zneřátelené armády používají stejný balíček kouzel. Po každém souboji oba balíčky zamíchejte.

Specialita: Karta dovednosti „Zbrojř“

PŘÍPRAVA MAPY

Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

1 × Startovní dílek (I):

- 1 × Hrad (S3)

4 × Vzdálený dílek (II–III):

- 1 × Hrad (vyberte si z: F3, F6, F9)
- 3 × Nekropole (F1, F4, F7)

2 × Blízký dílek (IV–V):

- 2 × Kobky (N2, N5)

1 × Středový dílek (VI–VII):

- 1 × dílek s Dračí utopíí (C1)



ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Dva zneřátelené hrdiny (tvořící „nepřátelský předvoj“) představují obě figurky hrdinů frakce Kobky. Objeví se až v průběhu hry na blokovaných políčkách vzdálených dílků mapy (v důsledku časovaných událostí).

Svého hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku mapy.

DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro „Hrad“ platí tato pravidla:

- Váš hrdina začíná na úrovni 2.
- Obelisky vám při objevení dávají 2 .
- Zneřátelení hrdinové se přesouvají až po vás.
- Můžete vstoupit na blokované políčko, pokud na něm je zneřátelený hrdina.
- Když porazíte armádu nepřátelského předvoje, získáte 2 .
- Na políčku Dračí utopie bude váš hrdina bojovat s armádou Steadwicku.

POZOR: Na rozdíl od předchozích scénářů se zde budou AI hrdinové hýbat dle obvyklých pravidel.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Porazte nepřátelskou armádu v Dračí utopii (armády nepřátelského předvoje porazit nemusíte).

Prohra: Ve scénáři prohrávejte, stane-li se jedno z:

- Vaše frakční město bude dobyto.
- Do konce 13. kola neporazíte armádu v Dračí utopii.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

Začátek hry:

- Přečtěte odstavec „*Kdo s mečem zachází...*“.

Začátek 5. kola:

- Přečtěte odstavec „*Temná mračna ze severu*“.
- Umístěte prvního hrdinu nepřátelského předvoje na blokové políčko nejvíce vpravo.

Začátek 8. kola:

- Byla-li poražena armáda prvního hrdiny předvoje, umístěte druhého nepřátelského hrdinu na blokové políčko nejvíce vpravo.

Konec 13. kola:

- Na konci tohoto kola prohráváte.

Je-li prozkoumán dílek mapy s osadou:

- Přečtěte odstavec „*Vězni*“.

Když ve scénáři zvítězíte:

- Přečtěte odstavec „*Osvobození*“.



PŘÍBĚH

KDO S MEČEM ZACHÁZÍ...

Hladina byla klidná jako blyštivé zrcadlo, nikde ani vlnka. U malého lesního rybníčku to tedy není zrovna překvapivé. Catherine však připadalo, že voda odráží její klidné a tiché odhodlání. Lokla si ze své čutory a vrátila se do stanu, kde na ni čekali věrní vojevůdci.

Podle ranních hlášení se nighonské síly obehradily v Stadwickém údolí. Všechny pozemní přístupové cesty nighonští zablokovali, takže zásoby jim nejspíš zabezpečovala síť podzemních tunelů. Jinak by přece dávno museli vyhladovět.

„Když nic jiného,“ začal jeden z generálů, „je dobrou zprávou, že nám Bracada poskytne podporu. Pokud tam dorazíme, AvLee taky. Dál asi není o čem mluvit. Nesmíme polevit, dokud nebude Steadwick svobodný!“ Poslední větu vykřikl s pozvednutou zařatou pěstí. Nato se od ostatních ozval chór povzbudivých jásavých hlasů.

„Pokud jedni z nich neotrávili mého otce,“ pomyslela si Catherine pro sebe.

„I tak musíme najít cestu skrz hory. Podle všeho vládci z kobek zásobují armády ve Steadwicku podzemními tunely,“ pronesla Catherine klidně. „Ale ty se táhnou po celé zemi, že ano?“

„Přesně tak, má královno.“

Dědička trůnu Enrothu se chladně usmála. Jak zesnulý král Gryphonheart vždycky říkával: najdi nejslabší místo a tam udeř. Nepřítel brzo ochutná svou vlastní medicínu.

Pokud prozkoumáte dílek mapy s osadou, přečtěte odstavec „Vězni“.

Na začátku pátého kola přečtěte odstavec „Temná mračna ze severu“.

TEMNÁ MRAČNA ZE SEVERU

Vaši armádu dohnal posel na zpoceném a zpěněném koni. Když popadnul dech, sdělil vám strašnou novinu. Z ukrytých jeskyní rozestých mezi řekami a lukami po celé zemi přicházejí nepřátelské síly. Kdo ví, kde přesně tyto vchody do podzemí jsou?

Zrychlíš svůj pochod k nepřátelské pevnosti a zaměříš všechny zdroje na posílení osvoboditelů?

Nebo opevníš své město a našetříš si dost zlata, abys ho se svou armádou ubránila?

VĚZNI


Celá tato oblast byla zpusťována válkou. Obzory hyzdí doutnající vesnice a vzduch je prostoupen štiplavým dýmem z doutnajícího dřeva a odporným pachem spáleného masa. Tví vojáci ti občas hlásí zvuky přicházející z lesa, jako vzlykot, nárek a dokonce křik. Mohou to být jen vyděšení lidé, ale také divoké stvůry oddělené od nighonské armády...

Dle výpovědí několika zachráněných svědků byl generál Kendal během boje zajat. Mnozí mají za to, že ho drží ve vězení na severozápadě, což by znamenalo, že je někde poblíž.

„Bylo by moudré se ho pokusit osvobodit, je to skvělý vojevůdce,“ připomněl jeden z tvých rádců, jako by to nebylo nabíledni. Skutečnou otázkou zůstává, zda je stále naživu... a zda s ním není někdo další. Očekávat od nighonských projevy milosrdenství by bylo navýsost naivní, obzvláště s přihlédnutím k tomu, jak se chovají k místním civilistům. Ale kdybyste měli štěstí... no, štěstěna hraje ve válkách důležitou roli.

Vstoupíte-li na políčko s osadou, je obtížnost setkání s neutrálními jednotkami rovna úrovni vašeho hrdiny. Přidejte k armádě navíc jednotku hrstky medúz.

Ovládnete-li tuto osadu, získáte následující bonusy:

- **Naverbujte zdarma sekundárního hrdinu, nebo získáte 10** 
- **Získejte pozitivní morálku, nebo nahlédněte (2) do balíčku artefaktů.**

Když ve scénáři zvítězíte, přečtěte „Osvobození“.



OSVOBOZENÍ

Jakmile se vám úspěšně podařilo obsadit pevnost, dala jsi pokyn všem střelcům, aby zaujali pozice u hradeb. Když máte nyní možnost útočit zevnitř hradu ven, otevírají se vám úplně nové strategické možnosti.

„Na můj povel!“ vykřikneš. „Tři. Dva. Jedna. Pal!“

Přivalí šípů a kouzel se z oblohy snese na nic netušící monstra. Počáteční poškození je nepředstavitelné. Poté nastává chaos. Nighonská armáda se ve zmatku dává na útěk, protože postrádá velitele – všichni byli uvnitř hradu. Monstra se v panice snaží před náparem utéct. Bohužel pro ně na únikové cestě čekají síly tvých spojenců.

Zaměříš svou pozornost na hlavní nádvoří, kam tví vojáci shromažďují zbývající nighonské vojevůdce. Přecházíš ke střední části hradeb a čekáš, až se armáda utiší. Poté spustíš:

„Vybudovali jsme v Erathii solidní základnu, ale národ leží téměř v troskách. Osvobozením hlavního města Steadwicku to teprve začalo. Nepolevíme, dokud z našich zemí nevyženeme všechny útočníky!“ křičíš z plných plic.

„Erathie nikdy nepadne!!!“





Autoři pravidel: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Autor sólových pravidel: Aleksander Kubiak

Korektury: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Grafický design: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Víko a ilustrace: Iana Vengerova

Ilustrace: Tomasz Badalski, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

3D figurky: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Vedoucí projektu: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Hlavní vedoucí: Michał Pawlaczyk

Ředitel studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic licenční tým (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – vedoucí značky

Theo Gallego – starší designér hry

Vicky Malineau – vedoucí příběhu

Zvláštní poděkování:

Jean-Felix Monin – kreativní ředitel (Ubisoft)

Jon Van Caneghem a New World Computing – původní tvůrci

Heroes of Might & Magic

Testování hry a konzultace:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frackowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas

and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marendza, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cypryan Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Konzultace příběhu: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Děkujeme za inspiraci a tematické texty na kartách hvězdářských vyhlášek: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Česká verze: Spieltexter Ludiversal Translations

Překlad: Michal Stárek

Korektury: Marek Dvořák

Koordinátor: Michael Csorba

Archon Studio a jeho logo jsou registrované ochranné známky Archon Spółka z o.o.

Všechna práva vyhrazena ©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polsko.

Skutečné komponenty se mohou od ilustrací mírně lišit. Vyrobeno v Číně.

Distribuje Archon Sp. z o.o.

Heroes of Might and Magic® a příbuzné ochranné známky vlastní Ubisoft Entertainment a jsou použity v jejich licenci. ©2022 Ubisoft Entertainment. ©2022 Archon.



Tabulka tržičtř



Směna	...a chci koupit 	...a chci koupit 	...a chci koupit 
Prodávám  ...	–	6 za 1	2 za 1
Prodávám  ...	1 za 3	–	1 za 2
Prodávám  ...	1 za 1	3 za 1	–



Tabulka obtížnosti setkání dle políček

Obtížnost	Snadná	Normální	Obtížná	Nemožná
Úroveň I	1× 	1× 	2× 	3× 
Úroveň II	2× 	2× 	3× 	2×  , 1× 
Úroveň III	1×  , 1× 	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 
Úroveň IV	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 	2×  , 1× 
Úroveň V	2×  , 1×  , 1× 	1×  , 2×  , 1× 	2×  , 2× 	1×  , 3× 
Úroveň VI	2×  , 2×  , 1× 	1×  , 2×  , 2× 	2×  , 3× 	1×  , 4× 
Úroveň VII	1× 	2× 	2×  , 1× 	2×  , 2× 

Počáteční bonusy:


Snadná: 2 , nebo 2 


Obtížná: 1 , nebo 1 malý  do ruky


Normální: 2  → 1, nebo nahlédněte (2) 


Nemožná: není

Přehled tabulky

 – jednotka z balíčku bronzových

 – jednotka z balíčku zlatých

 – jednotka z balíčku stříbrných

 – jednotka z balíčku azurových