

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



PEVNOST
KNIHA MISÍ

Bažiny Tatalie nejsou vhodným místem pro ty, kdo si nechtějí umazat ruce. Přežívat v nich znamená bojovat. A chcete-li bojovat, musíte obrnit své odhodlání a ovládnout svůj vnitřní plamen. Pouze ti, kdo jsou toho schopni, jsou hodni velení Pevnosti.

V tomto rozšíření pro **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** najdete několik nových prvků, včetně karet událostí, nové frakce, nového scénáře, několika volitelných pravidel pro základní hru a dedikovanou kampaň.

OBSAH BROŽURY

1. Seznam komponent.....	2	c) Arogance	6
2. Nové prvky	3	4. Mód střet.....	8
a) Události	3	a) Hledání svatého grálu	8
b) Školy magie	4	5. Kampaň Pevnosti.....	10
c) Lokace mapy	4, 26	a) 1: Sklizeň z vesnic	10
3. Mód aliance	5	b) 2: Pochod nemrtvých	16
a) Nová pravidla.....	5	c) 3: Tatalia v plamenech	21
b) Určení vítěze	5	6. Tiráž.....	27

SEZNAM KOMPONENT

7 × dílek mapy:

- 1 × startovní dílek
- 3 × vzdálený dílek
- 2 × blízký dílek
- 1 × středový dílek

1 × deska města

1 × kniha misí

1 × přehledová karta

2 × figurka hrdiny

7 × figurka jednotky

1 × karta hrdiny (oboustranná)

7 × karta jednotky

7 × dílek budovy

2 × karta neutrální jednotky

3 × karta hvězdářské vyhlášky

8 × karta artefaktu

20 × karta kouzla

4 × karta dovednosti

6 × karta zaměření

20 × karta události

8 × základní karta

- 4 × obrana
- 2 × moc
- 2 × vědomosti

9 × žeton zlatáku

- 3 × "1"
- 3 × "3"
- 3 × "10"

6 × žeton stavebního materiálu

- 3 × "1"

- 3 × "3"

4 × žeton cenností

- 3 × "1"

- 1 × "3"

1 × žeton výstavby

1 × žeton populace

1 × žeton kouzelné knihy

1 × žeton morálky

30 × akrylová kostička

- 10 × černá

- 20 × tmavě zelená

NOVÉ PRVKY

UDÁLOSTI

Rozšíření Pevnost přináší „karty událostí“, které ovlivňují průběh hry novým způsobem. S tímto rozšířením jsou tedy ve hře tři typy událostí:

- karty hvězdářských vyhlášek*,
- časované události*,
- karty událostí.

*Detailnější popis naleznete v hlavních pravidlech na str. 9.

KARTY UDÁLOSTÍ

Na začátku každého výrobního kola (vyjma prvního) poté, co si každý hráč vezme zdroje odpovídající jeho produkci, otočíte kartu události a vyhodnotíte ji dle popisu. První kartu otočí první hráč, poté – v dalším výrobním kole – je na řadě druhý hráč. Karty událostí různými způsoby ovlivňují hru a jejich efekt vždy platí ihned. Balíček karet událostí na začátku hry zamíchejte a položte poblíž počítadla kol.



Karta události

1. Název
2. Tematický text
3. Efekt

VYHODNOCOVÁNÍ KARET UDÁLOSTI

Kdykoli ve hře využíváte karty událostí, platí následující pravidla:

- Karty událostí se používají pouze ve hrách více hráčů. Pokud popsaná akce nezahrnuje vaše protivníky, každý hráč akci provede v pořadí dle hodinových ručiček.
- Není-li specifikováno, v jakém pořadí akce provádět, provádějte je v pořadí dle hodinových ručiček počínaje hráčem, který kartu otočil.
- Pokud akce popsaná na kartě neovlivňují jiné hráče, můžete je provádět současně a nečekat, až akci dokončí hráč před vámi.
- Pokud po vyhodnocení události zbývají na stole nějaké nevybrané karty, zamíchejte je zpět do balíčku, z nichž pocházejí.



ŠKOLY MAGIE

Některé karty se odvolávají na školy magie a každá karta kouzel patří do jedné z následujících čtyř škol: vzduch, oheň, země a voda. Každá škola kouzel má svůj specifický okraj kolem ilustrace kouzla:



POZNÁMKA: Ačkoli *Magický šíp* patří do všech škol, můžete využít vždy jen jeden bonus školy současně.



Škola ohně



Škola vody



Škola vzduchu



Škola země

LOKACE MAPY

V rozšíření Pevnost najdete dílky mapy s novými lokacemi. Jejich popis je uveden na str. 26 těchto pravidel.



MÓD ALIANCE

Ke hraní tohoto módu potřebujete alespoň jednu frakci z rozšíření, aby mohli hrát 4 hráči týmově dva na dva.

NOVÁ PRAVIDLA

V módu aliance platí tato pravidla:

- Aliance je tým 2 hráčů, který určíte na začátku partie a platí po celou dobu hry.
- Každý hráč si na začátku scénáře vybere frakci.
- Spřátelení hráči si mohou vyměňovat artefakty a kouzla. Vždy však kartu za kartu a pouze v případě, že jejich hrdinové stojí na sousedících políčkách.
- Suroviny si spřátelení hráči mohou volně předávat kdykoli (bez ohledu na pozice hrdinů). Mohou tak činit v tahu kteréhokoli z nich.
- Žádný hráč nesmí ovládnout lokaci, kterou vlastní jeho spřátelený partner.

URČENÍ VÍTĚZE

Spřátelení hráči mají vždy stejné podmínky vítězství či prohry. Ve hře nejsou žádná měřítka určující, který ze spřátelených hráčů byl lepší či přispěl k vítězství víc.





MÓD ALIANCE

AROGANCE

Kdysi, před mnoha staletími, vládl ve světě mír. Čtyři národy žily vedle sebe v souladu a čile se stýkaly. Pak jsi ale k moci přišel ty a napadlo tě, že by bylo lepší, kdybys ovládl celý svět.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 4 hráče (2 vs. 2).

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 12 kol.

PŘÍPRAVA MAPY




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

- 4 × startovní dílek (I)
- 8 × blízký dílek (IV-V), z nichž 4 musejí obsahovat obelisk
- 2 × středový dílek (VI-VII), z nichž alespoň 1 musí obsahovat grál
- 8 × vzdálený dílek (II-III), každý z hráčů dostane 2 do osobní zásoby.

POZNÁMKA: Blízké dílky před rozmístěním roztříděte do dvou hromádek (s obeliskem a bez něj). Pokládejte je střídavě, aby spolu žádné dva dílky s obeliskem nesousedily.

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

13 ×  4 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek


POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 2 × hrstka  s nejvyšší cenou naverbování.

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

V tomto scénáři:

- Pouze hlavní hrdina může získat grál.
- Lze získat pouze jeden grál, i kdyby jej obsahovaly dva dílky.
- Pokud dosud žádný hráč nezískal žeton grálu, nesmíte políčko s grálem navštívit, dokud vaše aliance dohromady nenavštívila alespoň 4 různé obelisky. Jakmile některý hráč již jednou grál získal, 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.
- Žeton grálu zvyšuje příjem  o 5.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Chcete-li ve scénáři vyhrát, musí vaše aliance dopravit žeton grálu do některého z vašich měst.

POČÍTADLO KOL

Není-li do konce 12. kola splněna podmínka výše, hra končí a všichni hráči prohrávají.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 3., 6. a 9. kola získá každý hrdina pozitivní morálku.



MÓD STŘET

HLEDÁNÍ SVATÉHO GRÁLU



Grál se prý ztratil někde v této oblasti a vy jste byli pověřeni jeho nalezením a doručením. Dejte si však pozor. Nohsledi vašich nepřátel se jej snaží uzmout pro sebe!

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2–3 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 10–13 kol.

PŘÍPRAVA MAPY

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

Pro hru dvou hráčů:

- 2 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), z toho 3 musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek s políčkem grálu (VI–VII)
- 4 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane 2 do osobní zásoby

POZNÁMKA: Blízké dílky před rozmístěním roztřídíte do dvou hromádek (s obeliskem a bez něj). Pokládejte je střídavě, aby spolu žádné dva dílky s obeliskem nesousedily.




Pro hru tří hráčů:

- 3 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), z čehož 3 musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem grálu
- 6 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane 2 do osobní zásoby

POZNÁMKA: Blízké dílky před rozmístěním roztřídíte do dvou hromádek (s obeliskem a bez něj). Pokládejte je střídavě, aby spolu žádné dva dílky s obeliskem nesousedily.

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

16 ×  4 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek.

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 2 × tlupa  jednotek s nejnižší cenou verbování.

DALŠÍ PRAVIDLA SCÉNÁŘE

V tomto scénáři:

- Pouze hlavní hrdina může získat grál.
- Pokud dosud žádný hráč nezískal žeton grálu, nesmíte políčko s grálem navštívit, dokud vaše aliance dohromady nenavštívila alespoň 4 různé obelisky. Jakmile některý hráč již jednou grál získal, 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.
- Žeton grálu zvyšuje příjem ☰ o 5.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Váš hlavní hrdina musí získat žeton grálu a vrátit se s ním do vašeho města frakce.

POČÍTADLO KOL

Není-li grál poprvé sebrán do konce 10. kola, hra končí a všichni hráči scénář prohrávají.

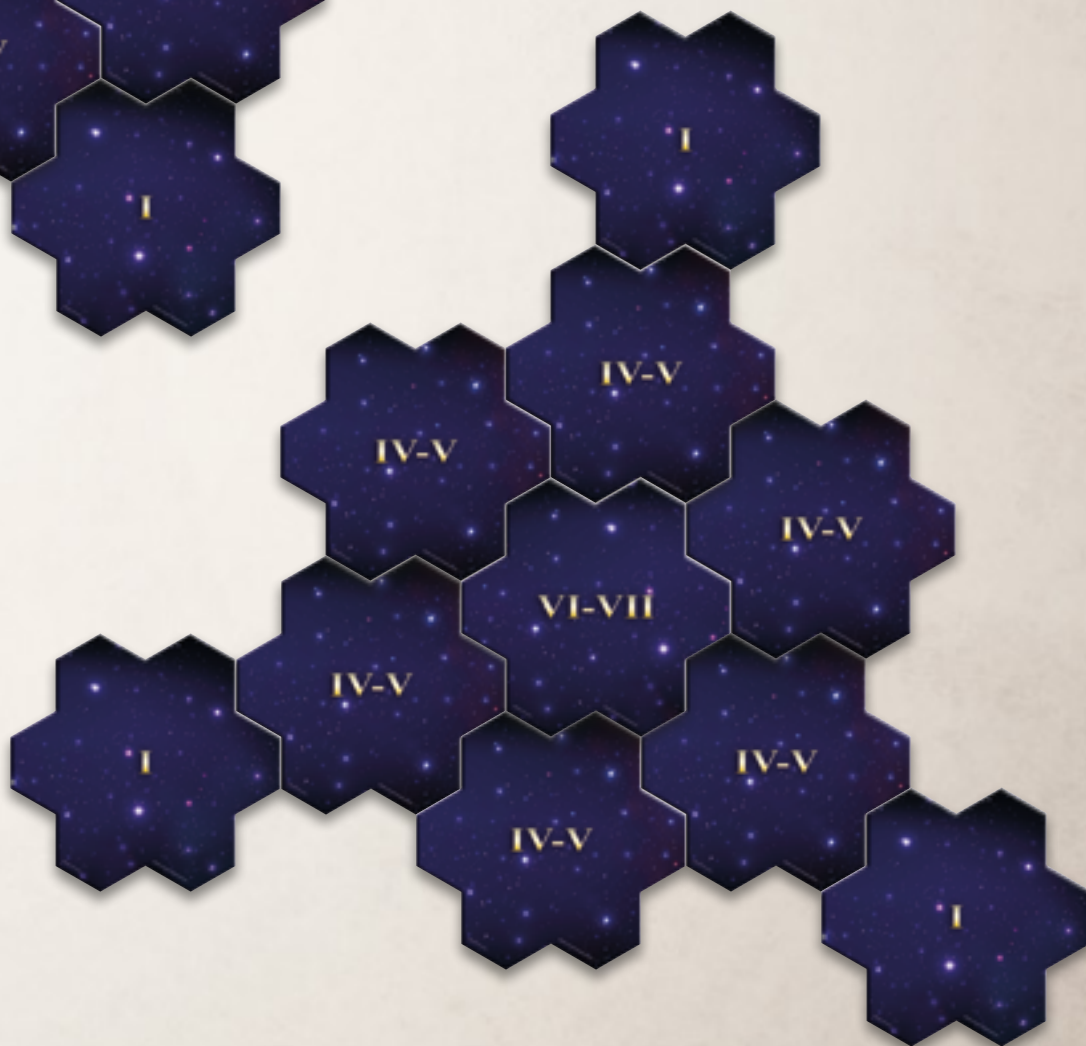
Pokud již některý hráč grál sebral, ale nedoručil ho do žádného města frakce, hra pokračuje až do konce 13. kola. Pokud se nepodaří doručit grál ani potom, hráči scénář prohrávají.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 3. a 9. kola získávají všichni hrdinové po +1 BP.



SCÉNÁŘ
PRO DVA



SCÉNÁŘ
PRO TŘI



KAMPAŇ PEVNOSTI – HRÁTKY S OHNĚM

1. SKLIZEŇ Z VESNIC

Po obnovení Erathie byl nekromantský kult lorda Haarta postaven mimo zákon a jeho členové se stáhli do tajných skrýší. Kultisté vzkřísili svého vůdci a rozhodli se přesunout do Tatalie.

Současně se do Tatalie vrátila i čarodějnice Adrienne, která dokončila studia u erathijských kleriků. Setkala se s poněkud nevlídným přijetím, protože se specializovala na školu ohně, která v Tatalii není zrovna populární. Po návratu do domoviny zjistila, že jistý rytíř smrti vraždí její krajany, aby poskytl mrtvnou půdu své armádě kostlivců a zombií. Vaším úkolem v roli Adrienne bude zlikvidovat toto zlo a vrátit své domovině původní slávu a stabilitu. Cílem je úplné vymýcení nemrtvého moru.

DĚLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 13 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Pevnost

Hrdina frakce: Vyberte si – Adrienne, nebo Wytan

Frakční armáda: hrstka grolů, ★ lotr*

Počáteční suroviny: 12 ×

Počáteční budovy: žádné

Počáteční bonus: Vyberte si jednu z možností:

- Nahlédnout (3) do balíčku artefaktů
- Nahlédnout (3) do balíčku kouzel
- +4

*Před začátkem scénáře tuto kartu vyhledejte v balíčku neutrálních jednotek.

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Nekropole

Znepřátelení hrdinové: „Noční běsi“

Znepřátelená armáda: tlupa upírů, tlupa lichů, tlupa zombií, ★ mumie*

Balíček AI karet: 2 × karta magie, 4 × karta síly

Balíček AI kouzel: 2 × *Prokletí*

Specialita: Připravte kartu zombií.

PŘÍPRAVA MAPY

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

1 × startovní dílek (I):

- 1 × Pevnost (S5)

3 × vzdálený dílek (II–III):

- 2 × Hrad (vyberte si z: F3, F6, F9)
- 1 × Pevnost (vyberte si z: F13–F15)

3 × blízký dílek (IV–V):

- 1 × Nekropole (vyberte si z: N1, N4)
- 2 × Pevnost (N9, N10)

ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Svého hrdinu Pevnosti postavte na prázdné políčko na dílku nejvíce dole vlevo – co nejdále od startovního dílku Pevnosti. Mapa by měla být pootočená tak, že toto prázdné políčko je políčko nejvíce vlevo z celé mapy.

DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro Pevnost platí následující pravidla:

- Spodní dílek mapy nejvíce vlevo je již prozkoumán.
- Váš hlavní hrdina nemůže dosáhnout vyšší úroveň zkušenosti než 5.
- Dokud město nedobudete, nemůžete **verbovat** jednotky ani vyrábět suroviny.
- Na speciální událost si připravte dvě kopie karty dovednosti *Diplomacie*.

- Efekt karty *diplomacie* lze využít na jednotky ★ a ☆, i když nemáte odpovídající příbytek.
- Kdykoli se pustíte do souboje s neutrálními jednotkami, jednu ★ nahraďte hrstkou zombií.
- Navštíví-li váš hrdina obelisk dříve než v 6. kole, nestane se nic. Poté obelisk spouští speciální událost v příběhu.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Musíte splnit podmínky popsané v odstavci „*Některé věci se nemění*“.

Prohra: Prohrajete, pokud:

- Během 4 kol neovládnete město.
- Nesplníte podmínky popsané v odstavci „*Některé věci se nemění*“.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Začátek 1. kola:

- Přečtěte odstavec „*Prosíme, pomoz nám!*“.

Konec 4. kola:

- Pokud v tuto chvíli stále neovládáte město, prohráváte scénář.

Začátek 6. kola:

- Přečtěte odstavec „*Některé věci se nemění*“.

Začátek 8. kola:

- Odstraňte černé kostičky ze všech lokací mapy. Všechny lokace k objevení je možné „objevit“ znovu.

Konec 13. kola:

- Nesplníte-li podmínky popsané v odstavci „*Některé věci se nemění*“ do konce 13. kola, prohráváte.

Když ve scénáři zvítězíte:

- Přečtěte odstavec „*Kde je světlo, je vždy i stín*“.



PŘÍBĚH

PROSÍME, POMOZTE NÁM!

Adrienne se vyškrábala na kopec, aby si oblast lépe prohlédla. Krajina na opačné straně kopce jí ještě více připomněla milovanou Tatalii – lesy byly hustší a pastviny pomalu přecházely v mechovité močály. Dokonce si všimla několik bylin, které divoce rostly v její domovině.

Přes to ji však tento výhled příliš netěšil. Ať otočila oči kamkoli, všude panovala podivná prázdnota. Žádný kouřící komín, žádné koňské povozy, žádní unavení sedláci plahočící se na polích. Doufala, že po únavné cestě jí srdce trochu pookřeje pohledem na známá panoramata, ale namísto toho u každé další opuštěné vísky o kousek posmutněla.

„Ještě jsem nepotkala ani živáčka,“ mumlala si. „Všude jen ten ohavnej puch...“

Byla by dokonce raději za hlomoz nevychovaných hrajících si děcek. Nebo jejich pošklebování. Cokoli, jen ne tohle ticho.

Ohnivá čarodějnice – jak jí začali říkat – nesnesla odloučení od své domoviny, ale také v ní nebyla vítána. Lid Tatalie se totiž obával ohnivé magie a všech, kdo ji ovládali. Ale to byla cena, kterou Adrienne ochotně zaplatí. Když ví, jaká moc se v ohni skrývá, a když ji ovládne... nechala se vést vlastními tužbami, kráčela již odmala za nimi, i když to tehdy znamenalo zanechat svůj domov a známý svět za sebou...

Nikdy toho nelitovala. Čas, který prožila ve Steadwicku s kleriky, byl plodný a užitečný. Bez toho by se nikdy nestala tím, kdo byla dnes. Ale bylo to tak daleko od bažin a mokřad, které jí voněly domovem!

Z chmurných úvah ji vytrhl náhlý pohyb v křoví pod nedalekou jedlí. Seskočila z koně a vydala se blíž. Křoví znovu zašustilo a ona se připravila k útoku. I ve Erathii jsou divoká zvířata, na něž je třeba dát si pozor. Toto však nebyla žádná šelma, jen vyděšený sedlák. Tvář měl potřísněnou zaschlou krví a tělo vyhublé na kost. Nebyl schopný ze sebe vydat hlásku, hrdlo sevřené nepředstavitelnou hrůzou. Pod tíhou tragických vzpomínek sotva koktal. Teprve po pár doušcích vody a trochy přemlouvání roztráveným přeskakujícím hlasem popsal hrůzy, jichž byl svědkem.

„Já... já oral na poli a moje žena sbírala s děčkama jahody.“ Zavřel oči, aby z nich vypudil děsivé obrazy vzpomínek, a zhluboka se nadechl. „A pak... pak jsme zaslechli vytí jako nikdy předtím. Zmrzl jsem hrůzou a jen bezmocně zíral, jak ty věci letěj k mé ženě

a dětem.“ Vzlykl, na chvíli neschopen slova. „A pak jsem zdrhal a zdrhal a zdrhal. Ani se neohlídl. Mortimer mě našel o dva dny pozdějc. Teď už je ale mrtvej, teda tak nějak mrtvej. Chodí, ale neslyší ani nevidí, že jsme jeho kamarádi. A zaškrtl si vlastního synka!“ Na ta slova se muž zcela sesypal a rozbřečel se jako mimino.

To bylo horší, mnohem horší.

Nevíš, kdo to udělal, ani proč.

Váš hrdina ihned získává jednu úroveň zkušenosti – namísto obvyklé karty dovednosti si doberte kartu *diplomacie*. Jakmile si doberete svou počáteční ruku, položte druhou kartu *diplomacie* na svůj dobírací balíček.

Pokud vstoupíte na poličko s nepřátelským městem, můžete jej dobýt. Brání jej neutrální armáda úrovně III. Po dobytí města přečtete odstavec „*Město Basdar*“ níže.

MĚSTO BASDAR

Jak se blížíte k napůl zničenému městu Basdar, vojskem se nese mumlání a vypjatý šepot. Mají obavy o své domovy i rodiny a začínají přemýšlet, zda se kdy vrátí domů – nebo zda bude k čemu se vrátit. Takové hovory celkem pochopitelně podkopávají morálku mužstva. Potřebujete i nějaké dobré zprávy, protože bez nich dozajista prohrájete válku.

Bohužel zprávy od ostatních potvrzují vaše nejhorší obavy. Někdo masakruje řadové obyvatele, aby si vytvořil armádu nemrtvých. Ale za jakým účelem...

Mezi sutinami spatříš drobnou siluetu holčičky a na chvíli zapudíš temné myšlenky. Má ošuntělé a potrhané šaty a je vyhladovělá, ale v očích jí planou houževnaté plamínky. Rozkážeš vojákům, aby se s ní podělili o zásoby, a holčička se na jídlo vrhne s vlčím apetitem. Je to odvážné mladé děvče – když se několik dní skrývala v hlídkové věži, dělala si na stěnu čárky, koho spatřila. Viděla pět mužů na velkých černých koních. Deset mužů se svítícími dlouhými holemi a dvacet dva krvosajů. Třicet pět otrhaných létajících ženských se svítícíma očima. Padesát šourajících se hnilobných mrtvol a stovku kostlivců vybavených kousky brnění. Když to všechno vyjmenovala, začala vzlykat úlevou, že se konečně ocitla v náznaku bezpečí.

Tohle musí skončit. Dítě by nemělo přihlížet takovému hrůzám. S tímto odhodláním v srdci dáš povel armádě, aby zde rozbila základnu, a brzy již sedíš v relativním úkrytu vlastního stanu. Rozhodneš se o celé situaci zpravit vedení Erathie...

Než zprávu dopíšeš, soumrak zbarví látku tvého stanu do plamenně rudé. Naposledy ji přelétneš očima.

„Jmenuji se Adrienne, ale říkají mi ohnivá čarodějka Tatalie. Jsem si vědoma, že naše národy proti sobě donedávna válčily, ale nyní musíme spolupracovat. Na cestě ze Steadwicku domů jsem potkala sedláka z Brastletonu. Mí muži potvrdili zkažky, že si nemrtví podrobují zemi. Útočí na mír a poklidný život celé Erathie a já jediná jsem se rozhodla prosby obyčejných lidí vyslyšet. Jsem si vědoma, že s nimi sami máte svůj díl potíží, ale hodila by se nám pomocná ruka.“

Soudíš, že dopis vyjadřuje vážnost celé situace, a zvedáš se ze židle, abys jej odeslala. Doufáš, že erathijští vezmou prosbu o pomoc z Tatalie vážně. Zatímco se připravuješ vyrazit pro posla, objeví se tvůj důvěrný přítel a rádce Baltron.

„Adrienne, Erathia nám rozhodně nepomůže a stejně u nich škemráš. Oni se z té války ještě nevzpamatovali a dost možná na ně nemrtví útočí taky. Proč se vůbec pokoušíš?“

„Protože musím,“ po tváři ti přeletí náznak úsměvu. „Takto si vlastně kryju záda. Pokud prohrajeme, nikdo nemůže říct, že jsem se nesnažila sehnat pomoc. A co když nás neodmítnou? To je možnost, které se nemůžu jen tak vzdát. Ty bojovat neumíš a já potřebuju zkušené muže, válečníky i mágy. Tvých rad si cením, ale prostě se neobejdeme bez další pomoci. Nebude to snadná bitva a ty to víš.“

Pod naléhavostí tvých slov se zmůže jen na mlčení. Vážnost situace ti opět zaplaší úsměv z tváře a na jeho místo se vrátí zamračené odhodlání, na které jsou tvé obličejové svaly zvyklé.



Po dobytí města si vyberte jednu z následujících možností:

Možnost 1 – získáte:

- radnici
- ★ příbytek
- +30
- +3
- nastavte si produkci na 2
- nastavte si produkci na 20

Možnost 2 – získáte:

- ★ příbytek
- ★ příbytek
- +8
- +8
- +1
- nastavte si produkci na 2
- nastavte si produkci na 20

NĚKTERÉ VĚCI SE NEMĚNÍ

Minulou noc jste dorazili k obrovské hromadě tlejícího masa. I když se nehýbala, byli jste si jistí, že je to past. A tak raději než riskovat další nerovný souboj jsi vypustila plameny hořící ve tvé duši a spálila jsi těla na popel. Tvé muže však ukázka ohnivé magie vyděsila. Přestože jsi je zbavila hordy (zřejmě) zombií, couvali od tebe ve strachu před tvou mocí.

Jak se tak vzpamatováváš, všimneš si oblaku prachu, který se vznáší nad cestou vzadu za tvými muži a pomalu se přibližuje. Prodereš se vojáky a zjistíš, že k vám přijeli dva jezdci na koních, zřejmě poslové.

Jeden z nich patřil do skupiny, kterou jsi vyslala do Tatalie na průzkum. Vrátil se jen on. Tvé obavy se plní – nemrtvá infekce se rozšířila přes hranice a do vnitrozemí Tatalie. Zdá se, že hned tak nedostaneš možnost informovat sousední země o čemkoli. S tím problémem si budeš muset poradit sama. Navíc před několika dny někdo zahlédl vůdce nepřátelské armády. Byl to rytíř smrti na velkém černém koni. Armáda věrných naslouchá každému jeho přání a rozkazu. Postupuje hloub do Tatalie a tobě je jasné, že to pro tvou zemi není dobré znamení. Čas nečeká.

Zato při pohledu na druhého posla ti srdce poskočí radostí. Má na sobě oficiální erb Erathie! Taková rychlá odpověď může znamenat jen jediné! Rychle mu vytrhneš z ruky list s odpovědí na svůj vzkaz, ale nadšení ti vydrží, jen než začneš číst.

„S politováním vám oznamujeme, že vám v této věci nemůžeme pomoci. Kvůli novému a hrozivému nebezpečí nemůžeme postrádat byt' jediného rytíře ni klerika. Protože k narušení došlo na hranici Erathie a Tatalie, byli bychom vděční, kdyby se vám s vašimi lidmi podařilo se s věcí vypořádat. Existuje nicméně jeden rytíř, kterého můžete najmout. Aktuálně jej drží v zajetí skupina zvaná ‚noční běsi‘. Pokud jej osvobodíte a ukážete mu tento dopis, nabídne vám své služby.“

Se stěží potlačovaným vztekem dopis zmačkáš a vložíš si ho do kapsy. Ti parchanti nikdy neposlouchají! Během čtení se ti navíc za zády objevil Baltron. Podle výrazu tvé tváře odhadl odpověď na svou nevyřčenou otázku a nyní promluvil:

„Má nejdražší mladá čarodějko,“ začal tónem napovídajícím, že půjde o kázání ‚já ti to říkal‘. „Varoval jsem tě, že nemáš škemrat pomoc od Erathie. Vždyť se nedokážeme dopsat ani tatalským. Vpravdě mě překvapuje, že si vůbec dali tu práci ti něco odepsat...“

Naštvaně ho přerušíš. „Ticho! Já jsem ta, co tady rozhoduje. Nech si od cesty to svoje ‚já ti to říkal‘. Byla jsem si dobře vědomá, co nám nejspíš odpoví. Ale aspoň jsem to zkusila a teď se můžem o to víc soustředit na vyčištění týhle země od nemrtvého moru.“ Podvědomě se ti sevřely pěsti a prastará moc tě obtáčí jako had připravený udeřit. Když však vidíš hrůzu v jeho očích, s mírným studem se stáhneš a v duchu se proklínáš, že se necháš tak snadno vyprovokovat. Chceš vyrazit na cestu, ale ještě před prvním krokem tě posel zarazí.

„To není všechno,“ říká omluvně a podává ti další méně oficiální dopis od erathijských vladařů na pokraji království. Všimli si tvého tažení. Potřebují peníze, aby mohli válčit. A přes závoj svých každodenních starostí si neuvědomili, že na hranicích číhají problémy. Posel říká, že pokud se nevrátí s dlužným desátkem z této oblasti, bude muset erathijské armádě oznámit, že si to tady podmanila tatalská čarodějnice, a to by pro tebe mohlo být dost špatné. Ta jejich drzost nezná hranic!

Baltron už neřekl ani slovo a nechal tě být. Poručíš rozbít tábor – potřebuješ chvíli pro sebe a uspořádat si myšlenky. Té noci se ti tví vlastní muži vyhýbali ve strachu z ohnivých kouzel.

Když ses ráno vzbudila, výhled na červánky halil hustý černý kouř. Vyběhla ses podívat, proč hoří les, a uviděla jsi něco, co tě potěšilo. Muži zachmuřeně obklopovali hranici. Na ní byla pálena těla padlých. Zdá se, že se tví vojáci smířili s ohněm a pochopili, jakou hodnotu může mít. Nebudou-li těla padlých dokonale zničena, nepřítel je ohavnou magií může probudit k (ne)životu a přidat na svou stranu...

Nyní se dozvíte podmínky vítězství pro tento scénář (musíte splnit obě dvě):

1. Musíte shromáždit:

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 

Uspějete-li, přečtete odstavec „Špinavá politika“ dále. **Pozor!** O tyto suroviny přijdete!

2. Vstupte na políčko s obeliskem, přečtete odstavec „Noční běsi“ a porazte armádu Nočních bēsů v boji.

Splníte-li obě tyto podmínky, přečtete odstavec „Kde je světlo, je vždy i stín“.



ŠPINAVÁ POLITIKA

Skrz zařaté zuby cedíš nadávky, že někdo i v těchto chvílích řeší politiku, ale shromáždíš povinný desátek. Tví muži naposledy přepočítávají bedny materiálu požadovaného erathijskými lordy, to vše pod bedlivým dohledem jejich posla.

Teď, když máš jednu věc z krku, vyrazíš dál na cestu. Okolní krajina váš postup rozhodně neulehčuje. Plíce ti plní hnilobný puch smrti, ve vzduchu přímo cítíš všudypřítomný rozklad. Nemrtvé hrůzy zamořily zemi a stvořily pustinu, v níž nemůže žít nikdo. Na nedalekém kameni vidíš vyškrábaný vzkaz *POZOR NA NOČNÍ BĚSY!*

Shromáždíš vojsko a vyrazíš dál s novým odhodláním.

Vraťte tyto suroviny do obecné zásoby:

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 

NOČNÍ BĚSI

Při cestě malým údolím jste s armádou dorazili na spáleniště, kde zřejmě došlo k veliké bitvě. Všude kolem ležely zbraně a těla vojáků i koňů jako chmurná připomínka války. Mezi stromy se odrážely výkřiky mučených a umírajících mužů. Tví zkušení zvědi po krátkém průzkumu hlásí, že vidí upíry, jak se přiživují na přeživších. Neboží vojáci namísto čestné smrti krmí tato stvoření bez duše. Ale slyšíte výkřiky jejich vůdce. Sir Michael žije.

Pospíšíš si za jeho hlasem, ale když projíždíš kolem jednoho keřku, chytí tě za paži neuvěřitelně silná ruka a zadrží na místě. Za sebou slyšíš starý a vyschlý, ale pobavený hlas:


„Ale, ale, ale. Podívejme, koho to sem čerti nesou. Takže ty si myslíš, že si s náma poradíš? My máme jinej názor.“

Pozvedneš hlavu a vidíš upíra, který před chvilkou zdařile napodoboval Michaelův hlas.

„Helemese! Žrádýlko!“

Instinktivně shromáždíš svou vnitřní moc a vypustíš ji v ohnivém záblesku, který vše za tebou spálí. S potěšením cítíš, jak upírovo sevření povolilo, zatímco řve v agónii. Na to se odněkud objeví jejich vůdce.

„Parta otrhanců, co se nám přišli naservírovat k večeři. Hmmm, výborně. Přímo delikátně. Pusťte se do nich, hoši!“

Začněte souboj s armádou nočních běsů. Po první kolo bitvy mají všechny jednotky jejich armády iniciativu +2. Položte žeton 2  na jednotku upírů.

Pokud v souboji vyhrajete, přečtěte odstavec „Upíří vězení“ níže.

UPÍŘÍ VĚZENÍ

Bitva skončila a se svými muži se vydáš na obhlídku vězení, které předtím střežili upíři, jež jste právě zneškodnili. Uvnitř čeká na záchranu skupina erathijců. Někteří mají ruce v řetězech přikovaných ke zdem, zatímco jiní jen tak leží na zemi. Všechny hyzdí jizvy po špičácích.

Zavoláš jméno sira Michaela a do popředí vystoupí statný muž. Nejen že je stále naživu, zdá se i zcela v pořádku! Ukážeš mu dopis, on si jej přečte a poklekne na jedno koleno. „Přisahám věrnost svou a svých mužů.“ Se spokojeným úsměvem se dáš do osvobozování zajatců z okovů.

KDE JE SVĚTLO, JE VŽDY I STÍN

Byl to dlouhý a únavný den. Projížďka milovanou krajinou dětství, čerstvě posetou mrtvými těly, by asi zmohla každého. A jako by to nestačilo, přinesli zvědové další špatné zprávy. Stopovali rytíře smrti a konečně zjistili, kdo to ve skutečnosti je. Ti rytíři smrti a nekromanti byli živými členy kultu, který sloužil lordu Haartovi. Vzkřísili ho z mrtvých. On na oplátku vzkřísil další padlé členy svého kultu a teď mu slouží s bezmeznou loajalitou.

S těžkým povzdechem se uchýlíš do svého prostého stanu, aby sis urvala pár hodin spánku. Všimneš si, že vchod volně vlaje, a tak vstupuješ s opatrností, přemítajíc, zda nemrtví někdy používají nájemné vrahy. Pokud ano, dnes to naštěstí nezjistíš. Celý vnitřek stanu pokrývají tucty květin, jejichž vůně se slévá do nebeského parfému. Zhluboka ji vdechneš a uvědomíš si, že tohle by baltronští vojáci neudělali.

Zvonivý smích zpoza stanové plachty ti napoví, kdo za tímto hezkým gestem vězí. Děti, které jste čerstvě osvobodili, tě s radostí sledují, jak si užíváš květiny uprostřed hrůz války. Usměješ se na ně a zaženeš je do postelí. Ale díky nim tu noc spíš klidně a ve snech se vracíš do bezstarostného období svého dětství.

2. POCHOD NEMRTVÝCH

DĚLKA SCÉNÁŘE





Hraje se na 12 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Pevnost



Hrdina frakce: Vyberte si – Adrienne, nebo Wystan

Frakční armáda: Tlupa gnolů

Počáteční suroviny: 10 × , 3 × , 1 × ,
dalších +5  k produkci

Počáteční budovy:  přibýtek,  přibýtek

Bonus: Vyberte si jednu z možností:

-  Přidat si do armády hrstku ještěráků, hrstku vážek a hrstku bazilišků
-  Přidat si do armády hrstku elitních střelců, hrstku gryfů a hrstku křížáků

PŘÍPRAVA AI HRDINY

Frakce: Nekropole

Znepřátelení hrdinové: Nagash


Znepřátelená armáda: Tlupa děsivých rytířů, tlupa upírů, tlupa přízraků, tlupa lichů

AI balíček: 6 × karta magie, 1 × karta síly, 3 × karta speciality

AI balíček kouzel: 2 × *Magický šíp*, 2 × *Prokletí*, 2 × *Zpomalení*

Speciálníta: Karta dovednosti *Čarodějnictví**

Navíc: Připravte si karty jednotek *zombie*, *kostlivci a přízraci*, které později ve scénáři využijete

**Pokud dvakrát po sobě doberete kartu speciality nebo pokud v balíčku AI kouzel už nezůstávají žádné karty, udělte ve výši  své jednotce s nejméně HP.*


PŘÍPRAVA MAPY

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



1 × startovní dílek (I):

-  1 × Pevnost (S5)

3 × vzdálený dílek (II–III):

-  3 × Pevnost (F13, F14, F15)

4 × blízký dílek (IV–V):

-  2 × Kobky (N2, N5)
-  2 × Pevnost (N9, N10)




Startovní dílek a oba blízké dílky Kobek jsou již prozkoumané na začátku hry.

ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Postavte figurku svého hrdiny na prostřední políčko startovního dílku Pevnosti.

DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro Pevnost platí tato pravidla:

-  Když poprvé prozkoumáte blízký dílek Pevnosti s obeliskem, přečtěte odstavec „*Špatná rozhodnutí*“
-  Na políčko s obeliskem nesmíte vstoupit, dokud nejsou všechny doly a osady **dobyty** (krom těch na blízkých dílcích Kobek).
-  Vstoupíte-li na obelisk na blízkém dílku Pevnosti, váš hrdina se teleportuje na políčko s obeliskem na blízkém dílku Kobek.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Musíte **ovládnout** (tedy položit svou frakční kostičku na) všechny doly a osady na mapě.

Prohra: Ve scénáři prohrávejte, pokud do konce 12. kola nesplníte podmínku vítězství výše.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

Začátek partie:

- Přečtěte odstavec „*Ve stínu rytíře smrti*“.
- Kdykoli začíná souboj s neutrálními jednotkami, namísto první vytažené ★ nasad'te hrstku kostlivců.

Začátek 3. kola:

- Přečtěte odstavec „*Zatracené narozeniny*“.
- Od tohoto kola budou mít všechna setkání s neutrálními jednotkami o 1 vyšší obtížnost, než udává políčko (viz tabulku obtížnosti setkání na str. 35 hlavních pravidel hry).
- Kdykoli začíná souboj s neutrálními jednotkami, namísto první ★ nasad'te hrstku zombií a namísto druhé ★ hrstku kostlivců.

Začátek 5. kola:

- Přečtěte odstavec „*Narozeninový dárek*“.
- Kdykoli začíná souboj s neutrálními jednotkami, namísto první ★ nasad'te hrstku zombií a namísto první ★ tlupu přízraků.

Konec 12. kola:

- Pokud do konce kola nebyla poražena nepřátelská armáda a splněna vítězná podmínka, prohráváte.

Pokud prokoumáte blízký dílek Pevnosti s obeliskem:

- Přečtěte odstavec „*Špatná rozhodnutí*“.

Když ve scénáři zvítězíte:

- Přečtěte odstavec „*Poslední z nich*“.



VE STÍNU RYTÍŘE SMRTI

Po úspěšném osvobození hranice mezi Erathíí a Tatalíí od nemrtvých jsi s hloučkem věrných zamířila do vnitrozemí Tatalie. Postupovali jste opatrně v obavách, co tam uvidíte. Po válce o obnovení Erathie se nekromantský kult lorda Haarta stáhl do ústraní – nyní se však podle všeho vrátili na světlo a vzkřísili svého vůdce. Znovu živý lord Haart byl na tažení Tatalíí a tvořil si superobří armádu nemrtvých. Rytíř smrti ohrožující tvou milovanou domovinu.

„Mám-li pokračovat ve svém honu na mrtvého válečníka, budu potřebovat pomoci. Doufám, že mí krajané budou rozumní a nezapudí hrdinku jen proto, že používá ohnivou magii...“ Navzdory těmto temným myšlenkám zkoušíš usnout, ale sotva zamhouříš oči, Baltron ti vrazí do stanu.

„Adrienne! Máme problém s mužstvem! Pojď rychle!“ Ve spěchu jsi na sebe hodila šaty a s polozalepenýma očima ses vypořádala ze stanu přímo doprostřed rvačky. Po celém táboře zuřil pěštní souboj mezi Tatalskými a Erathijskými! *„Hned přestaňte!“* Tvůj silný hlas se nese nad hlavami vojáků, ale nikdo neposlouchá. Marně křičíš znovu a říkáš si, že jediný výsledek bude tvůj ztřeštější chrapot. Ze svého nitra povoláváš vztek nutný k uvolnění síly ohně.

Z rukou ti vytryskne plamenný gejzír k nočnímu nebi a muži se rychle vrhnou do úkrytu.

Když se trochu zklidníš, začneš pomalu procházet táborem a s potěšením sleduješ, jak se muži drží zpátky. Hledáš, kdo to začal. V minulosti byli už dva horkokrevní jezdci potrestáni za provokování tvých mocných gorgon tím, že se na nich pokoušeli jet. Jeden z těchto potíživců tu teď leží mrtvý – zřejmě se naučil, proč se lidé mocným gorgonám obvykle nedívají do očí. Chladně zíráš na zbývajícího jezdce a beze slova ho uchopíš pod krkem.

Skrz zaťaté zuby mu do tváře procedíš tři slova: „Dost-bylo-RVAČEK!“

Celý tábor poskočí, když poslední slovo zvýrazníš malým šlehnutím plamene z volné ruky. Jezdec si bude muset vyměnit spodňáry. Pustíš ho a pomalu se vydáš zpět do stanu. Kontrolu přebere Baltron, který mužům ještě trochu vynadá a začne organizovat hojení raněných a pohřbívání mrtvých.

Tady bohužel špatný den nekončí. U vchodu do tvého stanu čekají zvědové se svým hlášením. A nejsou to dobré zprávy.



První z nich prý na výzvědách nedošel daleko, než narazil na první skupiny nemrtvých. Rytíř smrti měl zřejmě geniální nápad. Jeho jednotky střežily příbytky všech občanů Tatalie. Když se objevili noví rekruti připraveni bojovat za Tatalii, nemrtví záutočili. Oblast zaklel mocnými kouzly – dokud nemrtví v oblasti zabíjeli tatalijské, kouzla je křísila a noví nemrtví se přidávali na opačnou stranu boje. S touto taktikou se bude nemrtvá armáda každý týden zvětšovat a brzo bude nezastavitelná. Další zvědové hlásili, že podobnou strategii zřejmě rytíř nasadil po celé zemi. Je nutné nemrtvé z celé země vybit a vysvobodit Tatalii z kostlivého sevření.

ZATRACENÉ NAROZENINY

Dnes je smutný den. Máš narozeniny. Na rozdíl od mnoha ostatních jej však nemůžeš oslavit se svou rodinou, dokonce ani tvoji krajané s tebou slavit nebudou. Tiše odkráčíš do lesů, abys byla chvíli o samotě se svými myšlenkami. Celý klidný den by byl fajn, ale pár hodin úsvitu bude muset stačit. Tedy aspoň v těch pár hodin jsi doufala, než jsi uslyšela hlas svého rádce:

„Má paní, máme problémy.“ Otočíš se k němu a zkoušíš nedat najevo žádné emoce. „Přijela k nám z ciziny čarodějnice, aby nám pomohla. Prý byla potěšena, že někdo už pracuje na zapuzení nemrtvých z těchto zemí, než se dozvěděla o tobě, Adrienne. Kvůli tvé ohnivou magii odešla za vladaři, aby nahlásila tvůj přestupek. Kvůli tomu strachu z ohně přijde možná veškerá naše snaha vniveč.“

Baltron má vážnou tvář. Vždy byl dobrým rádcem, čestným a upřímným. A tak čekáš na špatné zprávy. Vždycky jsou špatné.

„Jestli se k vladařům vůbec dostane, bude to za několik týdnů. Pak bude muset počkat, než může přednést svoje hlášení. Festival života v Krewlodu se blíží a lidé budou chtít vědět, kdo bude nový král, pokud vůbec někdo. Dokud nebude korunován nový král Krewlodu, každý si bude chtít ohlídat hranice.“ Chvíli se odmlčí, možná vyčkáváje na tvou odpověď, ale po pár vteřinách ticha pokračuje: „Přes to všechno, až tohle budou mít z krku, obrátí svou pozornost k tobě. A jestli selžeme, budou vinit tebe, i když za nic z tohohle nemůžeš. Používáš ohnivou magii, a tak se tě budou stranit a bát, dokud jim nepůjde o kejhák.“

Odplivl si na zem znechucený nad tím, jak jeho vlastní lidé vnímají ohnivou magii. Jen díky ní jsi byla schopná zbavit hraniční oblast nemrtvých a teď i vysvobodit nevinné. Ale lidé mají tak krátkou paměť. Nicméně dobře víš, že až bude krewlodský král zvolen a ostatní vladaři budou mít volné ruce, zaměří se jejich pozornost na tebe. Čas běží.

„Snad tuhle oblast do té doby vyčistíme a budeme na stopě původu celé hrozby.“

„Souhlasím, příteli. Můj výběr magické školy je mé vlastní břímě. Nemusíš ho nést se mnou,“ říkáš mu. Jeho odpověď předem znáš.

„To jsou kecy a ty to víš.“ Jeho slova ti vykouzlí na tváři lehký úsměv. „Vraťme se k tomu, co se děje teď. Slyšeli jsme nepěkné zprávy o těch, koho jsme zachránili. Podle všeho se někteří vydali hledat bezpečí a přežití v nedalekých jeskyních... ale nemrtví je tam následovali. Musíme ty stvůry zničit, než bude pozdě.“ Přikývneš na souhlas. Den už je tak dost mizerný a ty potřebuješ jen chvilku klidu pro sebe. Baltron tedy odchází a ty posloucháš, jak jeho kroky mizí v dálce. Konečně sama. I když jen na chvíli.

NAROZENINOVÝ DÁREK

„Promiňte,“ jeden z tvých poručíků se k tobě opatrně přibližuje. Je si plně vědom, že jsi v posledních dnech neměla nejlepší náladu. „Slyšeli jsme, že jste před několika dny měla narozeniny. No... něco jsme vám přinesli.“ Zvědavě si od něj převezmeš srolovaný svitek. Je to kopie dopisu, který ta čarodějnice z ciziny, o níž Baltron mluvil, adresovala vladařům Tatalie.

Situace je zoufalá. Jsme pod hroznou přesilou nemrtvých. Všechny vesnice v oblasti padly. Je nás hrstka a nepřítelů minimálně dvakrát tolik. Bylo potvrzeno, že lorda Haarta vzkřísili z mrtvých a nyní vede své věrné, což jsou všechno lichové či rytíři smrti. Vypalují bažiny, až nezůstane nic. Pomozte nám, nebo shoří celá Tatalia.

Tiva

Po doručení takové zprávy by vladaři neměli na vybranou než taková tvrzení prošetřit. Pokud je lord Haart skutečně na svobodě, bylo by to důležitější než jedna čarodějka používající oheň. Tohle vladaře zpomalí – aspoň na nějaký čas.

Nakonec je to moc hezký dárek k narozeninám.

ŠPATNÁ ROZHODNUTÍ

Rytíř smrti má před tebou a tvými vojáky slušný náskok. A rozhodně ho nepromarnil. Ještě donedávna byly všude kolem kouřící trosky. Teď už se země vzpamatovává, ale ještě nějakou chvíli zabere, než ji bažiny zcela zhojí. Aktuálně začínají v některých oblastech rychle dorůstat stromy a rostliny, ale stále jsou trochu holé. První poručík se tě ptá, proč se usmíváš sama pro sebe.

„Tyhle bažiny není jednoduchý vypálit, je tu dost vody, co hasí ohně. Požáry spálily obří lány hor i lesů, ale země se hojí rychleji, než nepřátelé čekali. Cizinci, co tu nevyrostali, nerozuměj, jak rychle se bažiny hojí.“ Tvůj úsměv se však brzy změní v úšklebek, když si povšimneš starého vstupu do podzemního tunelu. A také hromady tlejících těl u vchodu. Tady se zřejmě zoufalí tatalijští uchýlili do podzemí. Bude třeba je vysvobodit, protože se nemrtví vydali za nimi.

Hned jakmile vstoupíte dovnitř, uslyšíš vytí nesoucí se podzemními tunely. Běhá z něj mráz po zádech. Jeskyně jsou ovšem tak neuvěřitelně rozlehlé a plné ozvěn, že nelze určit, odkud vytí přichází. Nemrtví mohou být hned za příštím záhybem chodby, nebo také na míle daleko. Tví muži se rozklepali strachy, a tak je necháváš za sebou a kráčíš dál sama. Každá buňka ve tvém těle ti radí se otočit a schovat, ale ty víš, že to nepřipadá v úvahu. Vojáci potřebují nebojácného vůdce, za nímž by mohli jít. Shromáždíš svou magickou sílu, osvětlíš chodbu a zrychlíš, abys setřásla svou vlastní nervozitu. Mužstvo se zanedlouho přidá.

Od této chvíle budete mít dvě lokace k ovládnutí svou frakční kostičkou. V druhé z nich se místo obvyklé armády utkáte s Nagashovou armádou. Na jejich stranu desky bojiště přidejte hradby a bránu. Hrajete-li na obtížnou či nemožnou obtížnost, přidejte jim i střílku.

Pokud nad nimi zvítězíte, přečtěte odstavec „Poslední z nich“ níže.

POSLEDNÍ Z NICH

Boj byl dlouhý a únavný. Tví muži se rozptýlili – někteří se vydali najít pár zbylých nemrtvých, aby je dorazili, zatímco ostatní pomalu staví provizorní tábor. Nevypadají o moc líp než nemrtví, s nimiž před krátkou dobou bojovali. Při prohlídce oblasti najdeš v jedné roklí stovky vyděšených gnolů – nedovolili si vyjít na světlo, dokud nebyli přesvědčeni, že nesvatá hrozba je zcela pryč. Zdá se, že aspoň pár svých krajanů jste zachránili.

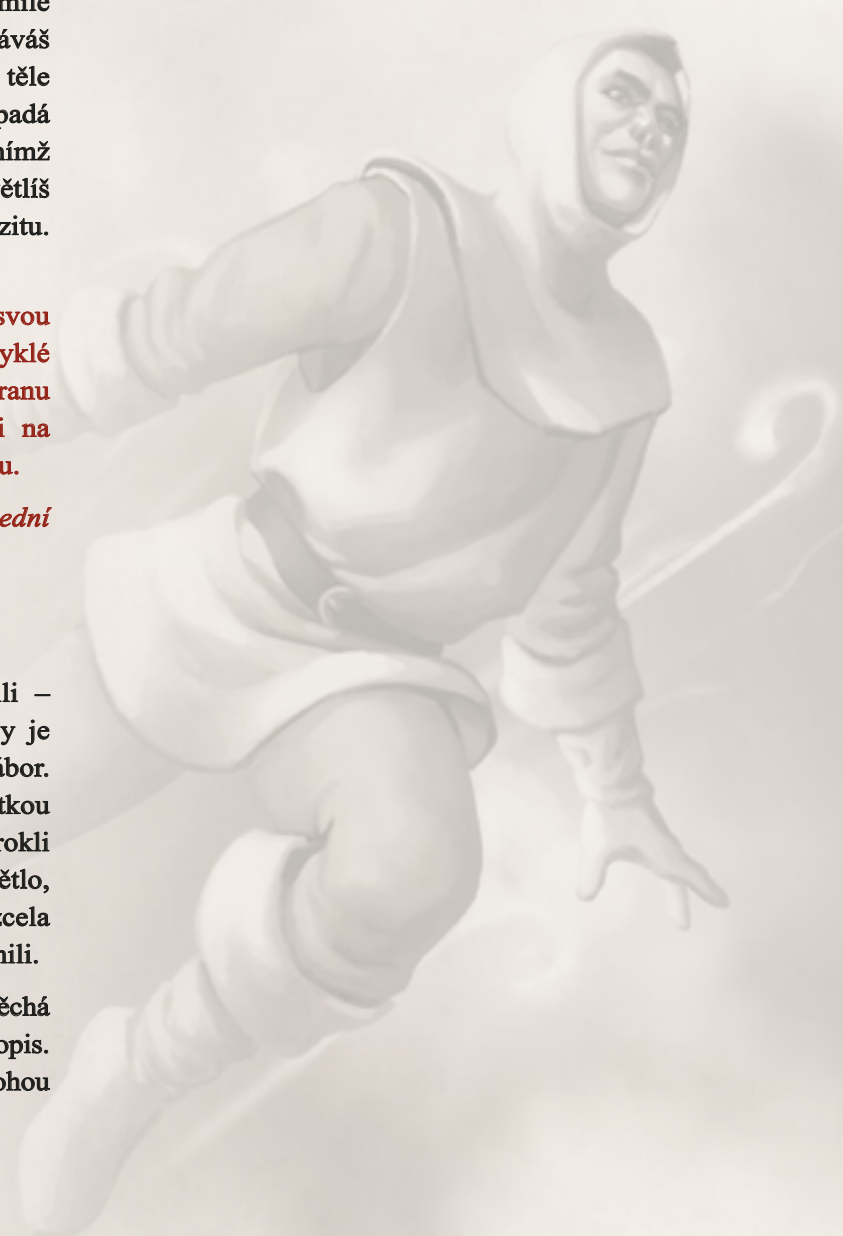
Vzadu za hloučkem svých věrných spatříš pohyb. Spěchá k tobě posel a podává ti oficiální odpověď na Tivin dopis. Pokud se rozhodli nepřiznivě... věci pro tebe mohou dopadnout opravdu černě.

Tivo,

situaci jsme prověřili. Je to rozhodně lord Haart a jeho věrní, kdo podpaluje Tatalii, nikoli ta ohnivá čarodějka. Tudiž její prohřešky budeme řešit později. Pošleme ti pomoc hned, jak to půjde. Pokračuj ve svém skvělém postupu.

Vladaři.

Dovolíš si zasmát se nahlas.





KAMPAŇ PEVNOSTI – HRÁTKY S OHNĚM

3. TATALIA V PLAMENECH

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 14 kol.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Frakce: Pevnost

Hrdina frakce: Vyberte si – Adrienne, nebo Wytan

Frakční armáda: Tlupa gnolů, hrstka ještěráků

Počáteční suroviny: 15 × , 6 × , 1 × ,
produkce +5  navíc a +1  navíc

Počáteční budovy: ★ příbytek, ★ příbytek, citadela

Počáteční bonus: Vyberte si z následujících možností:

- přidejte si do armády tlupu vázek a hrstku bazilišků
- přidejte si do armády tlupu elitních střelců a hrstku křižáků

PŘÍPRAVA AI HRDINŮ

Frakce: Nekropole

Znepřátelení hrdinové: Haartův stoupenec 1, Haartův stoupenec 2, lord Haart

Znepřátelené armády:

- **Armáda Haartových stoupenců:** tlupa zombií, tlupa upírů, tlupa lichů, hrstka děsivých rytířů
- **Armáda lorda Haarta:** tlupa černých draků, tlupa děsivých rytířů, tlupa přízračných draků, tlupa lichů

Balíček Haartových stoupenců: 2 × karta síly

Balíček lorda Haarta: 6 × karta síly, 3 × karta magie, 2 × karta speciality

Balíček AI kouzel: 2 × *Prokletí*, 1 × *Zpomalení*

Specialita lorda Haarta: karta dovednosti *Útok*

PŘÍPRAVA MAPY

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

1 × startovní dílek (I):

- 1 × Pevnost (S5)

4 × vzdálený dílek (II–III):

- 4 × náhodně vylosované dílky Nekropole (z: F1, F4, F7) nebo Pevnosti (z: F13–F15)

4 × blízký dílek (IV–V):

- 2 × Nekropole (N1, N4)
- 2 × Pevnost (N9, N10)

Pro časovanou událost si navíc připravte:

- 1 × středový dílek (VI–VII) s Dračí utopíí (C1)


ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Oba zneprátelené hrdiny představují obě figurky hrdinů frakce Nekropole. Postavte je na blokována políčka na blízkých dílcích (IV–V), jak popisuje sekce časovaných událostí.

Svého hlavního hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku Pevnosti.

DALŠÍ PRAVIDLA

Ve scénáři této kampaně pro Pevnost platí následující pravidla:

- Obtížnost všech setkání je vyšší o 1 (viz str. 35 hlavních pravidel hry).
- Znepřátelení hrdinové se pohybují dle obvyklých pravidel.
- Znepřátelení hrdinové hrají vždy až po vás.
- Můžete vstoupit na blokována políčko, je-li na něm zneprátelený hrdina.
- Po poražení armády znepráteleného hrdiny získáte 2 .
- Když váš hrdina navštíví obelisk, vždy to spustí speciální událost.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

Vítězství: Musíte navštívit oba obelisky a porazit všechny tři nepřátelské armády.

Prohra: Prohrajete, stane-li se jedno z:

- Vaše frakční město bude dobyt.
- Prohrajete v jednom souboji.
- Nesplníte podmínku vítězství do konce 14. kola.

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

Začátek partie:

- Přečtěte odstavec „*Období požehnání*“.

Začátek 5. kola:

- Přečtěte odstavec „*Armády ze všech směrů*“.
- Otočte lícem vzhůru neprozkoumané blízké dílky na pravé straně mapy.

- Postavte figurku prvního Haartova stoupence na blokované políčko nejvíce vpravo na blízkých dílcích mapy.

Začátek 9. kola:

- Přečtěte odstavec „*Čtyři jezdci*“.
- Otočte lícem vzhůru neprozkoumané blízké dílky na levé straně mapy.
- Postavte figurku prvního Haartova stoupence na blokované políčko nejvíce vlevo na blízkých dílcích mapy.

Konec 14. kola:

- Pokud jste do této chvíle nesplnili podmínku vítězství, vše je ztraceno a prohráváte!

Když ve scénáři zvítězíte:

- Přečtěte odstavec „*Zemřít jako hrdina, nebo...*“.



PŘÍBĚH

OBDOBÍ POŽEHNÁNÍ

„Tomu nevěřím,“ mumláš Baltronovi, zatímco studuješ mapy regionu rozprostřené na navhlé zemi tvého stanu. Poslední hlášení o aktivitě lorda Haarta nedávají smysl. Zvědové hlásí, že se obrátil na severozápad a vyrazil podél pobřeží. Jen tam tak dřepí a čeká, až ho někdo přijde vyřídit. „Nevím, co si mrtví pamatují z času, kdy byli naživu. Ale pokud má lord Haart nějaké vzpomínky na Tatalii, zřejmě si ji pamatuje špatně,“ říkáš. „Je tam jak kachna na odstřel.“

Baltron přikývne a jako by na tuhle chvíli čekal, okamžitě dodá: „Jenže...“

„Jenže morálka mužstva stojí za starou belu,“ dokončíš jeho myšlenku. „Nelíbí se jim poslouchat ohnivou čarodějku.“

Krátce vykročíš ven před svůj stan, aby sis mužstvo prohlédla. Gnolové podpálili vlhké dřevo a ukazují vojákům sira Michaela pár triků, které znají jen obyvatelé bažiny. Ti se váhavě snaží gnoly napodobit a zapálit si vlastní oheň. Po chvíli vykřešou... záchvat smíchu. Deštivá sezóna začala a na tento les sesílá své láskyplné mokré pozdravy. Usměješ se sama pro sebe.

„Ale... ještě míš se jim líbí vyhlídka na nesmrť.“

„Osvobodit Tatalii z kostlivého sevření zlých nemrtvol nebude snadné...“ Baltron se odmlčí, jako by čekal na tvou odpověď. Když vidí, že nepřijde, odkašle si a pokračuje: „ale... možná máme štěstí. V téhle oblasti žijí dvě staré moudré ženy, jejichž znalosti magických rituálů a kouzel nám mohou pomoci. Měli bychom najít vědmíny chýše, abychom našli svazky ohnivé a zemské magie.“

„Doufejme, že budou ochotní pomoci ohnivé čarodějce,“ pošeptáš si pro sebe.

Váš hrdina ihned získává další úroveň zkušenosti – nahlédněte (2) do balíčku dovedností.

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

ARMÁDY ZE VŠECH SMĚRŮ

Vládci dodrželi slovo a poslali posily, zkušené veterány, kteří už něco zažili. Potěšeně sleduješ, jak se ve tvém táboře scházejí po cestě od hranic; drsní a zkušení vojáci, vždy připravení bojovat. Zatímco se kocháš, dorazí posel se zprávou o několika městech, která útokům nemrtvých odolávají, ale dlouho už to nevydrží. Zmenšující se nemrtvé armády lorda Haarta tam zaměřují své síly. Měšťané tě prosí o pomoc, než se sami stanou nemrtvými.

A ačkoli posel zná pouze poslední známou polohu nemrtvé armády, ze zpráv o její zničující stopě máš slušnou představu, kam má namířeno. Přímě k tobě.

Vyber si jednu možnost:


Možnost 1 – získáš:

- hrstku gorgon do armády
- +5 

Možnost 2 – získáš:

- hrstku fanatiků do armády
- +5 

Možnost 3 – získáš:

- +15 

ČTYŘI JEZDCI

Čtyři jezdci rychle projíždějí bažinami do tábora. Každý z nich táhne dva koně, všichni jsou naloženi sedlovými brašnami. Jezdci rychle sesedají, stahují brašny ze zvířat a těžce je shazují na zem. Rychlý pohled ti napoví, co je jejich obsahem.

Jeden z jezdců řekne: „Zdravím tě, Adrienne, přinášíme zprávu od vůdců. Nemohou teď poslat vojáky, ale posílají zásoby na podporu výstavby zdejších měst...“


„Cože?“ ptáš se. Mezitím zvědové hlásí, že tvým směrem pochoduje další armáda.

Vyberte si jednu možnost:

Možnost 1 – získáte:

- +15 
- +4 
- +4 

Možnost 2 – získáte:

- +10 
- +6 

Jakmile porazíte obě nepřátelské armády mapy, váš hrdina může postoupit k finální bitvě. Přejděte na horní pravý dílek mapy a za 1 BP přidejte středový dílek mapy. Dokud je propojený, můžete jej přiložit kdekoli. Vstoupit na něj můžete teprve poté, co jste navštívili oba obelisky. Jakmile vstoupíte na centrální políčko přiloženého středového dílku, přečtete odstavec „*Jako nemrtvá myš v pasti*“ a zahajte souboj s armádou lorda Haarta.

SVITEK ZEMĚ

Přijíždíš ke staré chýši obklopené svěží zelení. Zdi i střechu pokrývají mechy a lišejníky. Opatrně otevřeš dveře. Uvnitř u krbu sedí vědma v houpacím křesle. Její tvář je asi stejně stará jako celá chýše a je tak zvrásněná, že přemýšlíš, zda není také pokrytá lišejníkem. Už už docházíš k závěru, že je vědma mrtvá, když vtom se její oči otevrou.

„Čekala jsem tě,“ prohlásí s pohledem upřeným do tvých očí.

„Takže i víté, proč jsem tady.“

„Vím, co potřebuješ, ale i já mám svoje potřeby. Mám-li tuhle chalupu opustit, potřebuji ochranu před nebezpečím, než ti dám to jediné, co mě chrání teď – svitek zemské magie.“

Vyberte si jednu možnost:

- Vyřadíte z ruky jeden artefakt se symbolem .
- Vyřadíte jednu  ze své armády.

Pokud ani jedno nemůžete, vraťte se na tuto lokaci později, až budete moci jednu z podmínek splnit.

Pokud můžete, položte na toto políčko jednu svou frakční kostičku – od této chvíle, když toto políčko znovu navštívíte, můžete vyřadit z ruky jednu kartu artefaktu a získat za to jednu novou kartu kouzla (kterou doberete shora balíčku).

Vstoupíte-li na jiné políčko s obeliskem, přečtete odstavec „*Svitek ohně*“.

SVITEK OHNĚ

Lord Haart a jeho nemrtví služebníci za sebou zanechali stopu zkázy, krajina se však začínala hojit. V horách už byl sem tam vidět kousek zeleně, jak koukal zpod sutin. Bažiny Tatalie se ze všech těch popálenin brzy zotaví. Ty ale víš, že pokud lorda Haarta brzy někdo nezastaví, všechna krásná přírodní zákoutí Tatalie se promění v pustiny nemrtvých. Dokonce i bažiny potřebují pár nedotčených oblastí, aby se uzdravily celé.

Před sebou vidíš chýši další vědmy, sedící uprostřed hojící se krajiny. Vypadá, jako by někdo vykotlal obří houbu. Baltron zrychlí směrem k ní, takže než tam dorazíš, už je ponořen v živém hovoru s vědmou.

„...a nemůžu ten svitek dopsat, dokud nezískám meč pekelného ohně,“ říká stařena vyschlým chraplavým hlasem. Nakolik to ale můžeš posoudit, vypadá mnohem živější než předchozí věštkyň, přestože je zhruba stejně stará.

„Spěchali jsme sem, protože jsme věděli, že máte svitek ohnivé magie. Celá země je zamořená nemrtvými a na smlouvání nemáme čas. Krom toho k čemu potřebujete plamenný meč, abyste napsala magický svitek?!“

„Je můj a já říkám, kdy je dopsanej a kdy není. Ten meč. Přineste mi ho a já...“

„Jestli prahnete po pekelném ohni, ten vám klidně obstarám,“ vložíš se do hovoru. Tvůj chladný tón hlasu ostře kontrastuje s horkými plameny ohnivé koule, která ti roste v dlani...

„Já–já neříkala, že nejsem ochotná vyjednávat,“ odpoví babice rozklepaným hlasem, neschopná odtrhnout oči od tvé rozpálené ruky.

Vyberte si jednu možnost:

- Vyřadíte z ruky jednu kartu artefaktu.
- Zaplatíte 4 × .

Pokud ani jedno nemůžete, vraťte se na tuto lokaci později, až budete moci jednu z podmínek splnit.

Pokud můžete, položte na toto políčko jednu svou frakční kostičku – od této chvíle, když toto políčko znovu navštívíte, můžete vyřadit z ruky jednu kartu artefaktu a získat za to jednu novou kartu kouzla (kterou doberete shora balíčku).




JAKO NEMRTVÁ MYŠ V PASTI

Celé dny cestujete směrem ke sloupu černého kouře na obzoru. Konečně se kouř tenčí a vy dorazíte ke spáleništi. Právě zde vypálil lord Haart svou cestu Tatalii a z nebohých vesničanů, kteří zemřeli v plamenech, vytvářel zástupy svých věrných. Ohavný puch spálených těl ti plní nozdry.

Tváří v tvář vašim jednotkám stojí lord Haart a za ním, stejně nehybně a výhrůžně, jeho nemrtvá armáda. Osobně vede své věrné do boje namísto toho, aby vše sledoval z povzdálí a bezpečí. Jeho zlověstná postava na černém koni je fascinující. Téměř majestátní... Kolik bázně asi musel ve svých nepřátelích budít, dokud byl naživu?

„Ale proč neutíká? Proč mi dovolil zahnat ho do kouta? Pýcha? Pokřivený zbytek rytířských ideálů? Nebo jiný důvod?“ přemítáš.

Říkáš Baltronovi, aby připravil vojsko k útoku. Mezitím vezmeš svitek země do jedné ruky a svitek ohně do druhé. Soustředíš do nich svou vnitřní magii a oba se rozvinou, což naplní okolní vzduch hutnou energií. Připravuješ si kouzla stejně jako tví vojáci výzbroj a výstroj.

V prvním klání tohoto souboje můžete seslat jedno kouzlo ze školy země a jedno ze školy ohně. Ani jedno z nich se nepočítá do vašeho limitu seslaných kouzel. Obě sešlete s nejvyšším možným  a jejich karty se vám namísto odhození vrací do ruky. Po poražení nepřátelské armády přečtete odstavec „Zemřít jako hrdina, nebo...“

ZEMŘÍT JAKO HRDINA, NEBO...

Když jste zemi úspěšně zbavili nemrtvých, řekneš svým vojákům, aby pohřbili ohořelé zbytky lorda Haarta a vrátili ho tam, kam patří. Když úkol dokončili, rychle odešli beze slova i bez ohlednutí. Žádné modlitby. A určitě žádné truchlení.

Zůstala jsi sama. Jako obvykle.

Díváš se na hrob lorda Haarta a čerstvou hlínu, která ho pokrývá. Dobře víš, že kdysi býval jedním z nejskvělejších rytířů celé Erathie, než se zapletl s nekromantským kultem. Jak si ho lidé budou pamatovat? Proč zastavil své tažení? Tušíš, že se pravdu nikdy nedozvíš, ale jsi ráda, že věci dopadly takhle.

„Zítra se probudím a tato noční můra skončí. Pro mě, Tatalii i její lid,“ šeptáš si pro sebe. „Nevím, zda jsem pohřbila hrdinu, nebo padoucha.“

„Za svůj život jsem slyšela spoustu příběhů o odvaze i pádu lorda Haarta. Teď k nim můžu připsat další.“ Otočíš se a pomalu odcházíš cestou skrz bitevní pole. Kolem se hemží tví vojáci, pomáhají raněným, truchlí pro ztrátu svých padlých kamarádů... někteří jen s prázdným pohledem leží na zemi.

Za chvíli zmizíš v přátelském objetí lesa. I tam tě však následuje jedna myšlenka. „Až si k věčnému odpočinku lehnu já, jaké příběhy se o mně budou vyprávět? Drzá čarodějka přinášející oheň do kraje země a vody, nebo zachránkyně toho kraje?“





LOKACE MAPY

MĚSTO



Kategorie: **K vlastnění**

Jedná se o startovní políčko hráče. Pokud hráč ovládne město, kde nezačínal, získá bonus dle pravidel scénáře.

OSADA



Kategorie: **K vlastnění**

Když **dobudete** osadu a označíte ji kostičkou své frakce, můžete si vybrat z několika bonusů. Dobudete-li osadu, kterou předtím žádný hráč nevlastnil, získáte bonus navíc (viz str. 25 pravidel základní hry).

UČENEC



Kategorie: **K objevení**

Hod'te 1 kostkou útoku. Dle výsledku hodů vyhodnoťte následující:

- **+1** – Vezměte si 1 libovolnou základní kartu, nebo vyřaďte 1 základní kartu z ruky.
- **0** – Doberte si 2 karty dovedností, jednu z nich si nechte a druhou odhod'te.
- **-1** – Doberte si 2 karty kouzel, jednu z nich si nechte a druhou odhod'te.



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 Frąckowiak, 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 vyhlásek: 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.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME