

A detailed fantasy illustration of a Pegasus, a mythical winged horse, rearing up in a lush, green landscape. The Pegasus is covered in intricate, golden-brown scale-like armor. A female rider with long blonde hair, wearing a matching armored tunic and a blue feathered headpiece, sits atop the creature. She holds a long, dark staff or spear. The background features rolling green hills, a large tree on the left, and distant mountains under a bright sky. The overall style is highly detailed and colorful.

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

## THE BOARD GAME

BAŠTA  
KNIHA MISÍ

Válka. Válka se nikdy nemění... a pro někoho ani nikdy nekončí.

To se týká dokonce i mírumilovných elfů a trpaslíků AvLee. Nadešel čas převzít velení nad těmito prastarými národy a ukázat celému Antagarichu, kdo je tady pánem. Máte-li rádi záhady, ponořte se s Gem a Geluem do pátrání pro zlověstných tajemství v pozadí záhadného řetězce vražd.

V tomto rozšíření k **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** najdete novou frakci a několik dalších vylepšení, včetně karet válečných strojů, nového scénáře, několika volitelných pravidel pro základní hru a kampaně vyhrazené pro novou frakci.

## OBSAH BROŽURY

1. Seznam komponent .....	2	4. Mód střet.....	7
2. Nové prvky .....	3	a) Trpasličí zlato .....	7
a) Trvalé karty .....	3	5. Kampaň Bašty .....	10
b) Lokace mapy .....	3, 25	a) 1. Hledání vraha .....	10
c) Válečné stroje.....	3	b) 2. Poslední spochinutí .....	15
3. Mód aliance .....	4	c) 3. Vyslanci pomsty .....	19
a) Nová pravidla .....	4	6. Tiráž.....	27
b) Určení vítěze .....	4		
c) Králova výzva .....	5		

## 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 dovedností

### 6 × karta zaměření

### 12 × karta válečného stroje

### 7 × základní karta

- 1 × útok
- 3 × obrana
- 1 × 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 × zelená



# NOVÉ PRVKY

## TRVALÉ KARTY

∞ Tyto karty buď poskytují bonus, nebo mají podmínku, která čeká na vyplnění. Když zahrajete trvalou kartu, položte ji před sebe. Zůstane tam, dokud ji buď neodhodíte, nebo nenahradíte jinou trvalou kartou. Hráč může mít před sebou nejvýše jednu trvalou kartu.

**POZNÁMKA:** Dokud je trvalá karta ve hře, stále můžete využívat její efekty, běžné či pokročilé. Ale pozor, efekty se nesčítají – používáte-li pokročilý, nepřičítejte jej k běžnému.



## LOKACE MAPY

V rozšíření Bašta najdete nové dílky mapy s novými typy lokací. Jejich kompletní seznam najdete na str. 25.

## VÁLEČNÉ STROJE

Tento nový typ karet lze získat z výroby válečných strojů nebo na tržišti. Pokud kupujete válečný stroj na tržišti, nesmíte současně provádět směnu dle obvyklých pravidel tržiště a navíc stroj stojí o 3 zlaťáky více, než je jeho cena ve výrobě válečných strojů. Balíček karet válečných strojů položte na dosah všem hráčům.



*Karta válečného stroje*

1. Název
2. Efekt
3. Cena ve výrobě
4. Cena na tržišti



# 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.





*Král vám vyjevil, že za několik měsíců pravděpodobně zemře. Z toho důvodu dal vyhlásit, že kdokoli se chopí výzvy do půl roku vybudovat pomník grálu v hlavním městě Osha, zdědí celé království.*

*Rukavice byla vržena, chopíte se jí?*

## POČET HRÁČŮ

Scénář pro 4 hráče (2 vs. 2).

## DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 11–14 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), 4 z nich musejí obsahovat obelisk
- 2 × středový dílek (VI–VII), jeden z nich musí obsahovat grál
- 8 × vzdálený dílek (II–III) – každý hráč dostane dva do své zásoby

**POZNÁMKA:** Před rozmisťováním blízkých dílků je rozřídíte na dvě hromádky (s obeliskem a bez něj). Umíst'ujte dílky z těchto hromádek střídavě, takže spolu žádné dva dílky s obeliskem nebudou sousedit.



## 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  s nejnižšími náklady naverbování.

## DALŠÍ SCÉNÁŘOVÁ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře:

- Když hráč navštíví obelisk, hodí 2  a vyhodnotí jednu libovolnou z nich.
- Když hráč zaplatí za přesun armády, aby bránila jeho obléhané město, smí při souboji používat svůj balíček Might & Magic.
- 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 zvítězit, váš hrdina musí získat žeton grálu a dopravit ho do vašeho města frakce.

## POČÍTADLO KOL

Pokud nikdo alespoň jednou nezískal grál do konce 11. kola, hra končí a všichni hráči prohrávají.

Pokud grál někdo získal, máte trochu času navíc – do konce 14. kola – abyste přinesli grál do svého frakčního města. Pokud se to nepodaří, všichni hráči prohrávají.

## ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 4. a 9. kola odstraňte všechny černé kostičky ze všech lokací mapy.



MÓD STŘET

# TRPASLIČÍ ZLATO



*Zlatá horečka zachvátila celou oblast, když renomovaný trpasličí horník Nevada Kovář šťastnou náhodou objevil zlatou žílu v hodnotě 75 000 zlatáků. Všichni místní vládci vyslali hornické expedice.*

## POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2–3 hráče.

## DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 10 kol.

## PŘÍPRAVA MAPY

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

### Ve scénáři pro 2 hráče:

- 2 × startovní dílek (I)
- 4 × blízký dílek (IV–V), všechny musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s políčkem grálu
- 4 × vzdálený dílek (II–III) – každý hráč si vezme dva do svojí zásoby

### Ve scénáři pro 3 hráče:

- 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 dva do svojí zásoby

**POZNÁMKA:** Před rozmístováním blízkých dílků je roztříďte na dvě hromádky (s obeliskem a bez něj). Umisťujte dílky z těchto hromádek střídavě, takže spolu žádné dva dílky s obeliskem nebudou sousedit.

## POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

15 ×

3 ×

1 ×

## POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů nastavte na počítadlech na:

“10”

“2”

“0”

## POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

- příbytek.

## POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 1 × Tlupa s nejvyššími náklady naverbování.

## DALŠÍ SCÉNÁŘOVÁ PRAVIDLA

Před začátkem scénáře:




- Používání karet, které poskytují suroviny, je v tomto scénáři zakázáno. Pokud během akce **nahlédnutí (X)** doberete nějakou takovou kartu, ukažte ji ostatním hráčům, odhodte a doberte si za ni jinou.

Během tohoto scénáře:



- Pouze hlavní hrdina může získat žeton grálu.
- Při získání grálu získá hráč ihned 15 a jakmile hlavní hrdina doručí grál do města své frakce, produkce se zvýší o 5.
- Když hráč navštíví obelisk, hodí 2 a vyhodnotí jednu libovolnou z nich.
- Když hráč zaplatí za přesun armády, aby bránila jeho obléhané město, smí při souboji používat svůj balíček Might & Magic.



- 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.

**POZNÁMKA:** Není-li v obecné zásobě dost žetonů , můžete položit černou kostičku na žeton „1“ , aby představoval žeton „10“ .

### PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Chcete-li ve scénáři zvítězit, musíte mít na konci kola u sebe 75 . Splňuje-li podmínku více než jeden hráč, vítězí hráč, který má  víc.

### POČÍTADLO KOL

Není-li podmínka vítězství splněna do konce 10. kola, hra končí a všichni hráči prohrávají.

### ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 2., 4., 6., 8. a 10. kola odhod'te černé kostičky ze všech větrných a vodních mlýnů na mapě.





SCÉNÁŘ  
PRO 2 HRÁČE



SCÉNÁŘ  
PRO 3 HRÁČE



KAMPAŇ BAŠTY – POMSTA CHLADNÁ JAK SMRT

# 1. HLEDÁNÍ VRAHA

*Když jsou dva vládcové AvLee nalezeni mrtvi, Gem a Gelu se vydávají na výpravu za spravedlivou pomstou. Na této cestě však najdou mnohem víc, než kdy doufali. Podaří se jim překazit zákeřné spiknutí chystané na hranicích AvLee, nebo se jim zlo už nepodaří zastavit?*

## DĚLKA SCÉNÁŘE




Hraje se na 11 kol.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Bašta



**Hrdina frakce:** Gelu

**Armáda frakce:** Hrstka kentaurů, hrstka trpaslíků, hrstka elfů

**Počáteční suroviny:** 14 × , 4 × , produkce +5  navíc

**Počáteční budovy:** ★ příbytek, ★ příbytek, citadela

**Počáteční bonus:** Vyberte si z následujících možností:

- +2 
- +4 
- Karta válečného stroje vozík s municí

## PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** Nekropole

**AI hrdinové:** Galthran, Aislinn, městská armáda

**AI armády:**

- **Aislinnina armáda:** tlupa kostlivců, tlupa zombií, hrstka lichů, ★ lotři\*
- **Galthranova armáda:** tlupa upírů, tlupa zombií, tlupa lichů, ★ mumie\*
- **Městská armáda:** tlupa zombií, tlupa upírů, tlupa děsivých rytířů, tlupa lichů, karty hradeb a brány, hrstka černých draků

**Galthranův balíček:** 4 × karta síly

**Aislinnin balíček:** 1 × karta síly, 3 × karta magie

**Balíček městské armády:** 3 × karta síly, 2 × karta speciality

**Aislinnin balíček kouzel:** 2 × *Spěch*, 1 × *Magický šíp*

**Specialita městské armády:** karta válečného stroje *Balista\*\**

\*Před začátkem scénáře najdete tyto karty v patřičném balíčku neutrálních karet.

\*\*Ponechte si tuto kartu u své armády. Její efekt se aktivuje, když to požaduje karta speciality (namísto na začátku souboje).

## PŘÍPRAVA MAPY

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

**2 × startovní dílek (I):**

- 1 × Nekropole (S1)
- 1 × Bašta (S4)

**2 × vzdálený dílek (II–III):**

- 2 × Bašta (vyberte si z: F10–F12)

**3 × blízký dílek (IV–V):**

- 1 × Nekropole (vyberte si z: N1, N4)
- 2 × Bašta (N7, N8)

**Navíc si na časovanou událost připravte:**

- 1 × vylosovaný vzdálený dílek Kobek (vyberte si z: F2, F5, F8)
- 1 × vylosovaný blízký dílek Kobek (vyberte si z: N2, N5)


## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Oba zneprátelené hrdiny představují obě figurky hrdinů frakce Nekropole. Na mapě se objeví v důsledku časované události. Která figurka je která, se rozhodněte libovolně.

Svého hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku Bašty.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto kampanového scénáře pro Baštu platí tato pravidla:

- Znepřátelení hrdinové hrají až po vás.
- Můžete vstoupit na blokované políčko, stojí-li na něm nepřátelský hrdina.
- Po poražení znepřátelené armády získáte 2 .
- Když váš hrdina poprvé vstoupí na políčko s obeliskem, spustí se příběhová událost. Poté kdykoli navštívíte konkrétní obelisk poprvé, hoďte 2 kostkami pokladu a libovolnou z nich vyhodnoťte.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit všechny znepřátelené armády.

**Prohra:** Prohrajete, stane-li se jedno z:

- Ztratíte kontrolu nad svým frakčním městem.
- Prohrajete v souboji proti znepřátelené armádě.
- Neporazíte všechny nepřátelské armády do konce 11. kola.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „Záhadná smrt“.

**Začátek 5. kola:**

- Pokud jste už četli odstavec „Záchrana Soledare“, nyní se neděje nic. V opačném případě teď přečtěte odstavec „Ruiny Soledare“.

**Začátek 7. kola:**

- Od tohoto tahu je obtížnost všech setkání na mapě vyšší o 1 až do konce scénáře (viz str. 35 hlavních pravidel, *Tabulka obtížnosti setkání dle políček*).
- Přečtěte odstavec „Cesty, které si vybíráme“.
- Postavte Galthrana na blokované políčko blízkého dílku Nekropole. Pokud není prozkoumaný, nejdříve jej otočte lícem vzhůru.

**Konec 11. kola:**

- Pokud jste do této chvíli nesplnili podmínky vítězství, proháváte. Vše je ztraceno!

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „Odpovědi, jež přinášejí další otázky“.

### Dílky Bašty



▲  
S4

### Dílky Nekropole



Dílky Kobek

## PŘÍBĚH

### ZÁHADNÁ SMRT

Měl to být nezajímavý den. Když Lesní hlídka podávala hlášení vládcům, byl to vždy den vyplněný úmornou stereotypní dřinou. Ale osud vždy má v rukávu pár trumfů, jak lidi překvapit, a teď byla řada na tobě to zjistit.

„Kapitán Gelu, předkové budiž pochváleni!“ Takto tě mladý městský strážný pozdravil, když jsi dorazil do Willowglenu. „Stalo se něco strašného,“ začal otřeseně, ale pak se nejspíše odmlčel, nevěda, jak pokračovat.

„Tak mluv! Nemám celý den!“ Tvůj hlas bryskně prořízl ranní povětrí.

„Lord Falorel byl zavražděn!“ vydrmolil strážný. Pak se zhluboka nadechl a tobě bylo jasné, co bude následovat. „Ale... to není všechno...“

Potom se pustil do popisu událostí předchozích dní.

Lord Falorel byl podle všeho otráven. To sice není nejdivnější způsob, jak zabít šlechtice, ale rozhodně nejostudnější. A jako by to nestačilo, ohledání mrtvého těla odhalilo, že lord Falorel vůbec nebyl elf! Podle všeho jen jako elf vystupoval, ale ve skutečnosti byl upír!

Jak pokračovalo líčení hrozných novin, scházeli se k vám další a další strážní. Nehnutě jsi upíral zamračené oči na stůl před sebou. Hloučkem se náhle prodrál nový posel, přinášející zprávy z východu, které ochladily náladu ve stanu o dalších pár stupňů. Popisoval, že nekromantské síly obsadily městečko Soledare. Kostlivci krácejí ulicemi a všude vládne chaos. Posel tě prosí, aby ses rychle vydal na východ a Soledare osvobodil.

Nedůstojná smrt lorda Falorela a zjištění, že byl upír, vrhá stín pochybnosti na všechny tvé předchozí činy. Všechna ta tažení, co jsi pod jeho velením podnikl – teď přemítáš, kolik z nich vůbec bylo ve jménu spravedlnosti. Byly to rozkazy lorda Falorela? Nebo toho podvodného imitátora? Tváře všech těch, které jsi pobil, se ti míhají před očima... všechny jejich nářky...

Asi nikdy nezjistíš, co měl ten podvodník za lubem, ale můžeš si být jistý, že ho jeho nepřátelé nakonec dostali. Děje se něco podivného a ty musíš přijít na to, co to je! Bez ohledu na celou tu falešnou hru musíš vraha najít a vypořádat se s ním pro dobro AvLee.

**Otočte jeden blízký dílek Bašty na mapě – ten už je prozkoumaný.**

**Máte čas do konce 4. kola dorazit k obelisku. Pokud to zvládnete, přečtěte odstavec „Záchrana Soledare“.**  
**V opačném případě tento odstavec přeskočte.**

### ZÁCHRANA SOLEDARE

Blížíš se k Soledare – osamocenému městečku ležícímu na východ od tvých obvyklých hlídkových tras. Z tvého vyvýšeného rozhledu se ti jeví opuštěné. Tedy... jevílo by se tak, nebýt nemrtvých hemžících se v ulicích. Natáhneš se pro dalekohled, který by ti pomohl situaci zhodnotit detailněji. Srdce ti poskočí, když vidíš známky odporu! Ještě je naděje, město se ještě dá zachránit!

Zaměříš se na nepřítel. Mezi krácejícími mrtvolami spatříš jednu vyšší bledou postavu, která kostlivou rukou kyne těm ohavnostem. To musí být velitel...



Náhle se ozve strašlivý výkřik, při němž ti ztuhne krev. Vzpomeneš si na všechny ty výkřiky svých obětí. Křik těch, které jsi nespravedlivě zabil... budou tě strašit. Teď už je ti jasné, že to se zapomenout nedá. Chceš-li si očistit duši, bude třeba pokání, a osvobození tohoto místa bude dobrým začátkem.

Je nutné, aby se o těchto událostech dozvěděli erathijští vůdci. Zároveň se však obáváš, že se jim tvá role v tom příběhu nebude líbit.

Spustíš dalekohled a ohlédneš se na své vojsko. Ostřížím zrakem zachytíš několik hlav ukrytých v podrostu kolem stromu, na nějž si vyšplhal. Trpělivě tam čekají na rozkazy. Jemným pokývnutím hlavy dáš povel k útoku.

**Když vstoupíte na políčko s obeliskem, pustíte se do boje s Aislinninou armádou.**

**Pokud zvítězíte, vyberte si:**

-  +4  a zvýšit produkci  o 2
-  +15  a zvýšit produkci  o 5

**Poté přečtěte odstavec „A stále vpřed“.**



### RUINY SOLEDARE

Dnes tě navštívil nečekaný host – jediný obyvatel Soledare, který zkázu přežil. Vyložil ti všechny hrůzy, kterým s rodinou přihlížel, když se ukrývali v troskách města, jakož i o strastiplném putování, které absolvovali, aby se dostali do vašeho tábora. To nejmenší, co můžeš udělat, je nabídnout mu jídlo a vodu, které v pauzách mezi vyprávěním hltavě polyká.

„... a i když byla většina zničená, vy najdete způsob, jak Soledare navrátit bývalou slávu.“ V zoufalé naději k tobě pozvedá své modré oči.

Přemítáš o jeho slovech. Některé věci se nezmění, i když bychom si to vážně přáli.

Přes mlhu všech nedávných tragických událostí ti v hlavě dále znějí výkřiky těch, které jsi skolil na lordovy rozkazy. Chceš-li svou duši očistit, je nutné, aby se erathijští vůdcové dozvěděli o všech těchto událostech. Jen se bojíš, že nebudou potěšeni tvou rolí v nich.

Získáváte 8 ×  a v tomto kole další 2 .

Umístěte figurku Aislinn na políčko obelisku na blízkém dílku Bašty. Pokud není prozkoumán, otočte lícem vzhůru všechny dílky Bašty na celé mapě a poté figurku umístěte. Přidejte do její armády hrstku upírů.

Přečtěte odstavec „*Kudy dál*“.

## KUDY DÁL

Přeživší Soledaru ti poskytli cennou a zajímavou informaci. Tvrdí, že pod celou oblastí je olbřímí síť podzemních tunelů, která zasahuje daleko za řeku a umožňuje přístup na spoustu různých míst. Kdybyste ji dokázali správně využít, umožnila by nečekané výpady a další bojové výhody. To rozhodně stojí za to prozkoumat, protože nepřítel si břeh určitě bedlivě střeží.

Vezměte dva dílky Kobek (odložené během přípravy mapy) a umístěte je mezi obě části mapy tak, aby propojily blízký dílek Nekropole a blízký dílek Bašty. Přesnější umístění a natočení je na vás. Všechny jsou již prozkoumané.



## CESTY, KTERÉ SI VYBÍRÁME

Zničehonic jsi v lese. Běžíš a něco se žene za tebou. Slyšíš myriádu hlasů, jak křičí tvoje jméno.

Okolí poznáváš, chodíval jsi sem jako dítě. Na rozdíl od tvých vzpomínek však je tohle místo s každým dalším krokem temnější a zlověstnější. Náhle se cesta dvojí. Jedna nasvícená stezka vede ven z lesa, zatímco druhá pokračuje hloub do temnot. Volba je jasná. Otočíš se směrem ke světlu, když v tom cítíš, jak ti něco uchopilo a pevně sevřelo nohy. Shlédneš dolů. Bledé mrtvolné ruce tě stahují níž a níž až do hlubin země. A u těch rukou tváře – známé tváře těch, které jsi zabil. Tohle jsou ty obličejy, co se k tobě ve vzpomínkách stále vracejí a křičí. Teď jsou ještě hlasitější a jejich hlahol jeden přes druhého ti rezonuje lebkou:

*„Není žádná snadná cesta ven... Slyšíš...? Tos udělal ty... Neutečeš! Kapitáne... Pro tebe žádné vykoupení... Slyšíš mě, kapitáne?“*

Vzbudíš se. Instinktivně se natáhneš po dýce a zamáváš jí před sebou ve vzduchu, tváří v tvář těm děsivým hlasům. Silueta u vchodu do tvého stanu nervózně opakuje:

„Slyšíte mě, kapitáne?“

Poznáváš mladého rekruta a spustíš nůž níž.

„Hlášení!“ poručíš a vojín zasalutuje.

„Věštcí tvrdí, že pravé jméno toho upíra, co se vydával za lorda Falorela, bylo Vayarad. Byl to upíří lord ze severozápadní Deyji. Pomalu osazoval AvLee svými potomky a připravoval zřejmě nějaký převrat. Jeho ‚armády‘ rostly pomalu, ale přece. Skutečný lord Falorel prý byl zabit už před nějakou dobou a Vayarad ho plně nahradil. Je dost pravděpodobné, že byl lord Falorel vzkříšen a nyní slouží v deyských armádách.“

„Slouží? To je dost divoký odhad. Proč si to myslíš?“

„Jsou to věštcí...“ odmlčí se a pokrčí rameny. Když ale vidí tvůj zamračený výraz, rychle přejde k dalším zprávám.

„Krom toho jsme si všimli pohybu v nekromantské armádě, na jih od naší současné pozice. Zdá se, že míří rovnou sem.“

Přikývneš. Dalo se čekat, že na tebe někoho pošlou, když ses vydal na tuto cestu.

„Jo a dorazila zpráva od erathijských velitelů!“ dodává s téměř zářivým úsměvem a podává ti dopis.

*„Zpráva o skonu lorda Falorela se již donesla k běžnému lidu. Šíří se jako lavina a elfští šlechticové mají obavy a důvodná podezření. Zjistěte, kdo byl vrahem.“*

*Elfové prověřují své zdroje, zda nebylo AvLee kompromitováno ještě hloub. Dostalo se k nám hlášení o dalších nekromantských aktivitách. Spojte se s druidkou jménem Gem, která již nyní tyto události vyšetřuje.*

*Ohledně vašich předchozích tažení, které jste podnikal pod velením falešného lorda Falorela, nemějte obavy! Král Gryphonheart situaci rozumí a stojí v této věci za vámi.“*

To byla rozhodně uklidňující slova a navíc po tvé dnešní noční můře přišla jako na zavolanou. V srdci ti však dál panuje neklid. Koneckonců, tak velké viny se nelze zbavit mávnutím kouzelného proutku – ani když jím mává ruka zvyklá třímat královské žezlo.

**Až vstoupíte na startovní dílek Nekropole, přečtěte odstavec „Hon dobytka“. Zahajte souboj s městskou armádou.**



## HON DOBYTKA

Přijíždíte k široké a hluboké propasti poblíž několika vesnic. Už jsi slyšel o tom, že nekromanti nahánějí vesničany do ohrad, aby je mohli snadno pozabítet a rovnou skupinově probudit k nemrtvému životu. S nepříjemnou předtuchou, co uvidíš před sebou, ses naklonil a nahlédl dolů. Obecně se říká, že tyto rituály přeměn v kostlivce jsou morbidní a ohyzdné. Ale jedna věc je to vědět a úplně jiná to vidět před sebou...

Z pohledu na stopy nelidského mučení, kterým ti chudáci museli projít, se ti obrací žaludek. Naštěstí dokážeš návaly zvracení zarazit díky svému výcviku. Vztekem ti vře krev a dáváš si za úkol ty nebožáky pomstít.

Šťouráš se mezi ohavnými vykopávkami, abys zjistil víc. Soudě dle čerstvosti stop jsou nekromanti někde poblíž, což ti může hrát do karet. Zbývá jen jediné.

Naléhavým gestem pokyneš svým jednotkám, aby vyrazili k pozicím nekromantů.

**Když porazíte městskou armádu, přečtěte odstavec „Odpovědi, jež přinášejí další otázky“.**

## ODPOVĚDI, JEŽ PŘINÁŠEJÍ DALŠÍ OTÁZKY

Dnes dorazil dopis od druidky jménem Gem. Chce se s tebou sejít, až si vyřídíš záležitosti v zemi lorda Falorela, a blíže vyšetřit nedávné události s nekromanty. Gem má za to, že se připravují udeřit u samotného centra AvLee, a tobě nezbývá než souhlasit.

„Co budete dělat, kapitáne?“ zeptá se jeden z tvých důstojníků.

„Až tady skončím... sejdu se s ní,“ odpovíš po krátké pauze k zamyšlení.

Pokývnutím ho propustíš z hlášení. Důstojník zasalutuje a odejde shánět další informace.

Rozhlédneš se. Škrábance a skvrny od krve na stěnách, rozbitý nábytek, prasklé okno, ohořelý strop... to všechno by jistě mohlo vyprávět, ale ne tak zajímavý příběh jako ten, co jste právě začali rozkrývat. Najdeš použitelnou židli, přetáhneš ji po podlaze, posadíš se na ni a upřeš svůj pohled na siluetu ležící na zemi. Přesněji... siluetu, kterou tví vojáci drží u země násilím.

„Takže tenhle Sandro byl s Vayaradem nepřítel a možná právě on poručil tu otravu? Dobrá, mluv dál.“



## DĚLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 13 kol.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Bašta






**Hrdina frakce:** Gem

**Armáda frakce:** hrstka kentaurů, hrstka trpaslíků, hrstka elfů

**Počáteční suroviny:** 12 × , 4 × , 2 × , produkce +5  navíc

**Počáteční budovy:**  přibýtek,  přibýtek, citadela

**Počáteční bonus:** Vyberte si jednu z možností:



-  +8 
-  +4 
-  Dvakrát nahlédněte (2) do balíčku kouzel.

## PŘÍPRAVA AI HRDINŮ

**Frakce:** Nekropole

**Znepřátelení hrdinové:** Ochranka lorda Fayettea, lord Fayette

**Znepřátelené armády:**

-  **Ochranka lorda Fayettea:** tlupa kostlivců, tlupa upírů, tlupa zombií, hrstka lichů
-  **Armáda lorda Fayettea:** tlupa zombií, tlupa upírů, tlupa lichů, tlupa děsivých rytířů

**Balíček ochranky:** 5 × karta síly




**Balíček lorda Fayettea:** 3 × karta síly, 2 × karta magie

**Balíček kouzel lorda Fayettea:** 2 × *Kamenná kůže*

## PŘÍPRAVA MAPY

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




**3 × startovní dílek (I):**

-  1 × Nekropole (S1)
-  1 × Kobky (S2)
-  1 × Bašta (S4)

**2 × vzdálený dílek mapy (II–III):**

-  2 × Bašta (vyberte si z: F10–F12)

**6 × blízký dílek (IV–V):**

-  2 × Kobky (N2, N5)
-  2 × Nekropole (N1, N4)
-  2 × Bašta (N7, N8)

Startovní dílek Bašty je už prozkoumán.






## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Ochranku lorda Fayettea představuje jeden z hrdinů frakce Nekropole. Na mapě se objeví v důsledku časované události.

Postavte svého hrdinu na prostřední políčko startovního dílku Bašty.

## DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro Baštu platí následující pravidla:

-  Znepřátelení hrdinové se přesouvají až po hráči.
-  Můžete vstoupit na blokováno políčko, stojí-li na něm znepřátelený hrdina.
-  Po poražení armády znepřáteleného hrdiny získáte 2 .
-  Když váš hrdina poprvé vstoupí na políčko s obeliskem, spustí příběhovou událost.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit všechny nepřátelské armády.

**Prohra:** Prohrajete, stane-li se jedno z:

- Ztratíte kontrolu nad svým frakčním městem.
- Prohrajete v boji proti nepřátelské armádě.
- Neporazíte všechny nepřátelské armády do konce 13. kola.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští následující události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „*Poslední služba*“.

**Začátek 4. kola:**

- Přečtěte odstavec „*Milé vzpomínky*“.

**Začátek 7. kola:**

- Pokud jste již četli odstavec „*Starí přátelé*“, nestane se nic. V opačném případě postavte figurku „ochranky lorda Fayette“ na centrální políčko startovního dílku Nekropole a přidejte k jeho armádě hrstku děsivých rytířů.

**Konec 13. kola:**

- Není-li lord Fayette dosud poražen, prohráváte. Vše je ztraceno!

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „*Poslední povinnost*“.

**Dílky Bašty**



**Dílky Kobek**



## POSLEDNÍ SLUŽBA

Sedíš ve stanu osvětleném pološerým magickým světlem – jako druidka bys nikdy neplytvala magickou moc na něco tak zbytečně okázalého jako zářivé světlo. Je třeba si ji šetřit na důležitější věci. Tvůj brk tiše škrábe po papíru, jak píšeš dopis Clancymu, svému příteli hraničáři. Zčásti proto, abys ho zpravila o všem důležitém. Zčásti k uspořádání vlastních myšlenek.

*„Když jsem se vydala za lordem Fayetteem nahlásit mu, jak mě Sandro podrazil, dozvěděla jsem se, že je na válečném tažení do Deyji a stále se nevrátil. Tak jsem ho sledovala magicky a zjistila jsem, že se mu ta mise nějak strašlivě zvrtila. Zabili ho nekromanti a...“* Třas ruky tě donutí dát si na chvíli pauzu. Ovládneš své rozrušení, sevřeš brk silněji a přinutíš se pokračovat ve větě.

*„vzkřísili jako rytíře smrti!“* Do vykřičníku vrazíš tolik důrazu, že doslova propíchněš papír. Nadechneš se... na té dírce nezáleží.

*„K d'asu s nekromanty!“* Uvolníš svou frustraci výkřikem.

*„Pro svého vladaře můžu udělat ještě jednu poslední službu. Proklouzli jsme do země nikoho mezi AvLee a Deyjou. Zde seskupíme armádu a budeme pochodovat do vnitrozemí Deyji. Rozhodla jsem se poskytnout jeho duši klid tím, že zničím nemrtvé tělo, které ji poutá s tímto světem. Aspoň to mu dlužím.“*

**Když vstoupíte na políčko s obeliskem na blízkém dílku Bašty, přečtete odstavec „Jedna pohroma za druhou“.**

**Když vstoupíte na políčko města na startovním dílku Nekropole, zahajte souboj s „ochrankou lorda Fayettea“. Na stranu nepřítele přidejte tři hradby a jednu bránu. Když je porazíte, přečtete odstavec „Staří přátelé“.**

## MILÉ VZPOMÍNKY

Zvenčí stanu zaslechneš tiché praskání táboráků. Vítr špitá svá noční tajemství a bzučící hmyz hoduje na zbylém jídle. Ale ty zůstáváš ve stanu. V jedné ruce držíš psací brk nad listem papíru a v druhé dopis. Dopis vlhký slzami. Dopis od vdovy po lordu Fayetteovi.

*„Dnes jsem obdržela dopis od manželky lorda Fayettea,“ začínáš psát své hlášení Clancymu. „V něm mi sdělila, že přišla na důvod tajné mise svého manžela. Zřejmě se pokoušel zjistit, co se stalo jeho sousedovi, lordu Falorelovi. Falorelovu mrtvolu našel jistý hraničář jménem Gelu, ale byla to mrtvola upíra. Není jasné, co se stalo. Nahradil snad upír lorda Falorela? Nebo ho někdo unesl a proměnil v upíra? Nebo za tím stojí něco jiného? A kdo zabil toho upíra?“*

Zatímco píšeš, slyšíš skrz stanovou plachtu elfí hlasy venku.

*„...ta modrá kolem jejích očí musí něco znamenat.“*

*„Ale že by válečné líčení? Mně nepřípadá jako bojovnice.“*

*„To nikdy nepoznáš... jsou různé typy... kých druidů...“* Slyšíš poslední útržky rozhovoru, než se hlasy ztratí v dáli.

*„Možná v jiné době bych se tomu zasmála,“* zašeptáš si pro sebe. *„Vymyslela bych si třeba, že se takhle maluju na památku něčeho, co pro mě nějaké zvířátko udělalo. Třeba mýval, co umyl v řece moje jídlo. Prostě část toho být druid. Zasmáli byste se? Nebo byli zklamaní? To by mě mohlo rozladit a začala bych nadávat – možná že to mývalovo gesto nebyl nějaký velký dárek, ale pro mě ta vzpomínka hodně znamená.“* Při té představě se mírně usměješ. Potom se podíváš na rozepsaný dopis a znovu slyšíš svůj hlas.

*„Hmm, ale jedno mi nejde do hlavy... proč byl deyjský vládce hranic ochotný mluvit o tom s lordem Fayetteem?“*



## JEDNA POHROMA ZA DRUHOU

Sejdeš se s Clancym, který vyrazil napřed oblast prozkoumat. Prozradil ti nejbezpečnější průchod, který našel, a taky říkal, že jeho zvědi viděli obrovskou armádu nekromantů na cestě do podzemí. Evidentně někoho střežili, ale nebylo možné poznat, koho. Taky se ukázalo, že i v Deyji ještě zbývá pár obyvatel, kteří nejsou nemrtví. Clancyho zvědové je včera kontaktovali a přinesli zajímavé zprávy. Místní deyský vládce hranic byl nedávno zavražděn. Zřejmě ve stejný den jako lord Fayette.“

„Ta zajímavá část je ale tahle – ti lidi si myslí, že pohraničního vládce zabil jiný deyský vladař.“ Významně se na tebe podívá.

Podle všech těch informací se zdá, že jsi sotva nahlédla pod slupku mnohem většího spiknutí. Porážka lorda Fayettea možná nebude stačit na to, aby se zastavilo, co už je rozjeté...

**Prozkoumejte jeden z blízkých dílků Nekropole. Poté oba blízké dílky Kobek.**

## STAŘÍ PŘÁTELÉ

Zrovna dokončuješ poslední modlitbu, když tví muži zahlazují hrob posledního poraženého.

„Teď možná dojdou chvíly klidu,“ mumláš si pro sebe, zatímco se snažíš setřást hrozný pocit, který tě pronásleduje už od první poloviny bitvy. Ty nepřátelské jednotky... všechny byly součástí armády lorda Fayettea. Jeho osobní strážci. Pár z nich jsi dokonce dřív považovala za přátele...

Drobnou útěchou ti zůstává, že jsi vysvobodila jejich duše zpod jha nekromantských zaklínadel. Ale jen drobnou. Ten, kdo tohle způsobil, je pořád někde na svobodě a má volné ruce k páčání dalších ohavností.

„Tohle musí přestat,“ zapřísáhneš se vztekle, zatímco pozoruješ východní obzor.

**Od této chvíle kdykoli vstoupíte na políčko s obeliskem na blízkém dílku Nekropole, teleportujete se na políčko s obeliskem na blízkém dílku Kobek – a naopak.**

**Tímto tahem počínaje je úroveň obtížnosti všech setkání na mapě vyšší o 1, a to až do konce scénáře (viz str. 35 hlavních pravidel hry, *Tabulka obtížnosti setkání dle políček*).**

Když vstoupíte na políčko s městem na startovním dílku Kobek, zahajte souboj s „armádou lorda Fayettea“. Přidejte na stranu nepřítele 3 karty hradeb, 1 kartu brány a 1 kartu střílny. Pokud nepřítele porazíte, přečtete odstavec „*Poslední povinnost*“.

## POSLEDNÍ POVINNOST

Díváš se na nehybné tělo svého bývalého pána. Jeho klidná póza ostře kontrastuje s bouří emocí, která zuří v tobě. Velký lord Fayette. Tvůj přítel. Že ho někdo probudil k neživotu, bylo ohavné a nefér. Mohl toho ještě tolik dokázat. Tolik prožít. Tolik příběhů si vyslechnout a ještě více povědět. Mohl toho tolik...

Ve vzteku zatřešes hlavou. Na to teď není čas. Truchlení za přítele musí počkat, než dokončíš, co jsi začala. Teď se musíš soustředit. Povoláš k sobě Clancyho.

„Je čím dál jasnější, že smrt lorda Fayettea byla součástí nějakého většího plánu.“ Zavřeš oči a odvrátíš se od těla zesnulého. „Ale nejsem si jistá, zda zemřel proto, že byl vládcem na hranicích, nebo proto, že se o něčem dozvěděl až příliš mnoho.“

„Řekl bych, že plánem bylo napadnout AvLee,“ odmlčí se, aby vážnost jeho obvinění mohla plně dopadnout. „Je to docela přímočará a očividná strategie. Smrt dvou vladařů na hranicích AvLee vyvolá zmatky a nejistotu...“

„To dává smysl,“ skočíš mu do řeči. „Jenže... jenže deyský vladař na opačné straně hranice byl také zabit. Skoro by se zdálo, že v plánu je něco ještě většího než invaze, nebo se tu děje víc než jedna věc.“

Clancy na tvé myšlenky jen přikývne.

„Rozhodla jsem se, že sdělím druidskému nejvyššímu koncilu, co vím, a požádám je, aby to předali Radě starších celého AvLee. Pošlu dopis Geluovi a řeknu mu, že spolu smrti lorda Falorela a lorda Fayettea podle mě nějak souvisí a...“ Náhlé sucho v ústech tě přinutí se odmlčet. „... poprosím ho, ať se se mnou sejde, až...“ Znovu ti selže hlas. „Až pochovám l-lorda Fayettea.“ Párkrát se nadechneš a dokončíš myšlenku.

„Musím se dozvědět, co se děje. Potřebuju to vědět.“

## 3. VYSLANCI POMSTY



### DĚLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 12 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Bašta


**Hrdinové frakce:** Gem, Gelu

**Armáda frakce:** hrstka kentaurů, hrstka trpaslíků, hrstka elfů

**Počáteční suroviny:** 14 × , 8 × , 3 × , produkce +5  navíc

**Počáteční budovy:** ★ příbytek, ★ příbytek, citadela

**Počáteční bonus:** Vyberte si jednu z možností:

- +2 
- **Nahlédněte (4)** do balíčku artefaktů.
- **Posilněte** dvě ze svých jednotek.

### PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** Nekropole

**Znepřátelení hrdinové:** Charna, Galthran, Vidomina

**Znepřátelené armády:**

- **Charnina armáda:** tlupa zombií, tlupa přízraků, tlupa lichů, hrstka upírů
- **Galthranova armáda:** tlupa upírů, tlupa lichů, tlupa zombií, hrstka děsivých rytířů
- **Vidominina armáda:** tlupa kostlivců, tlupa děsivých rytířů, tlupa přízračných draků, tlupa lichů

**Charnin balíček:** 4 × karta síly



**Galthranův balíček:** 4 × karta síly

**Vidominin balíček:** 4 × karta magie, 3 × karta speciality

**Vidominin balíček kouzel:** 2 × *Spěch*, 2 × *Lék*

**Vidominina specialita:** karta dovednosti *Čarodějnictví\**

**Navíc si na časované události připravte:** Sandrovy karty zaměření I a VI

*\*Pokud otočíte karty specialit dvakrát za sebou nebo pokud v balíčku AI hrdiny nezbyly žádné karty kouzel, udělte  ve výši  svojí jednotce s nejméně HP.*

### PŘÍPRAVA MAPY

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

**2 × startovní dílek (I):**

- 1 × Nekropole (S1)
- 1 × Bašta (S4)

**4 × vzdálený dílek (II–III):**

- 2 × Bašta (vyberte si z: F10–F12)
- 2 × Nekropole (vyberte si z: F1, F4, F7)

**4 × blízký dílek (IV–V):**

- 2 × Nekropole (N1, N4)
- 2 × Bašta (N7, N8)

**Navíc si na časovanou událost připravte:**

- 1 × středový dílek (VI–VII) s Dračí utopí (vyberte si z: C1, C3)

Startovní dílek Bašty je již prozkoumaný.

### ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ


Charnu a Galthrana představují dvě figurky hrdinů frakce Nekropole. Na mapě se objeví v důsledku speciálních událostí. Který je který, je na vás.

Vidomina se na mapě nevyskytuje.

Svého hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku Bašty.

## DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři kampaně pro Baštu platí následující pravidla:

- Pokaždé když hrdina vstoupí na políčko s obeliskem, spustí příběhovou událost.
- Nepřátelští hrdinové se přesouvají až po hráči.
- Po poražení armády nepřátelského hrdiny získáte 2 .
- Obtížnost každého setkání na mapových dílcích Nekropole je vyšší o 1 (viz str. 35 *Tabulka obtížnosti setkání dle políček základních pravidel hry*).

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit nepřátelskou armádu v Dračí utopii.

**Prohra:** Prohrajete, stane-li se jedno z:

- Ztratíte kontrolu nad městem své frakce.
- Nepřátelská armáda v Dračí utopii není poražena do konce 12. kola.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Tyto herní efekty spouští následující události:

**Začátek partie:**

- Přečtete odstavec „*Je nutné zastavit deyské lordy*“.

**Začátek 3. kola:**

- Přečtete odstavec „*Přízraky na obzoru*“.

**Začátek 7. kola:**

- Přečtete odstavec „*Nekromantské posily*“.
- Postavte Galthrana na centrální políčko jednoho ze vzdálených dílků Nekropole – to, které je vzdálenější od vašeho hrdiny. Pokud jsou obě stejně daleko, můžete si vybrat libovolně.

**Konec 12. kola:**

- Pokud nevítežíte do konce tohoto kola, prohráli jste. Vše je ztraceno!

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtete odstavec „*Ještě není konec*“.



## Dílky Bašty



## Dílky Nekropole

### JE NUTNÉ ZASTAVIT DEYJSKÉ LORDY

Před několika dny pověřila Rada starších AvLee Gem a Gelua, aby pomstili smrti lorda Falorela, lorda Fayettea, dračích lordů a všech ostatních obětí nekromantského řádění. A i když se oba už s nepřitelem setkali, nic je nemohlo připravit na hrůzy, které viděli na deyjských hranicích. Jámy. Nedbale vykopené jámy plné hromad a hromad lidských těl. Ne, ne těl. Jen kusů zbylého masa, tuny hniječícího lidského masa, které nekromanty přestalo zajímat, když svou černou magií vyrvali z vesničanů kostry.

„To... j-je... strašný,“ vykoktal Gelu ve snaze zapudit závrať, která mu obracela žaludek naruby.

Gem jen zírала chladnými nevidoucíma očima. Po nějaké chvíli si dřepala a skryla tvář v dlaních.

„Ta panenka mě dostala,“ vyhrkla třesoucím hlasem. „Vypadá úplně stejně jako ta, co měla moje sestra, než zemřela. Vzpomínám si, že jsem jí záviděla, že s takovou panenkou je nejšťastnější holka na světě... A pak horda kostlivců zabila každého ve vesnici...“ Její hlas se vytratil.

„Neměla by ses na to dívat. To není nic pro...“

„Já byla jediná přeživší.“ Zvedla hlavu a podívala se přímo do Geluových očí.

„Jsem RÁDA, že mě Rada starších vybrala jako jednoho z dvojice, co vytrestá Deyju.“

V jejich očích planulo odhodlání, které by mohlo skály lámat. Gelu raději odvrátil svůj pohled k obzoru. Ze svého vršku jasně viděli jednotlivá údolí této cizí, umírající krajiny. Vypadalo to, že podzim přišel brzy a vymaloval stromy a keře do odstínů hnědé a rudé. Zažloutlá tráva ustupovala šedé vyprahlé hlíně a stromy od pohledu bojovaly o přežití, pokud nebyly rovnou suché a mrtvé.

„Když jsem se dozvěděl, že za smrtí lorda Falorela je Sandro, pátral jsem dál a přišel na to, že ti dračí lordi, co jsem zabil, nebyli zločinci. Byli to praví vládci hranic AvLee. Měl jsem nutkání to osobně vysvětlit Radě starších AvLee a přijmout jejich trest za svou chybu. Rada mi napřed nevěřila, ale když se poradili s věštcem, stanovili, že nejlépe chybu napravím, když se vydám na trestné tažení proti Deyji,“ Gelu se odmlčel, když viděl, jak se Gem zvedá a jde k němu. Nakonec svou řeč uzavřel: „Jsem hrdý na to, že jsem přijal jejich rozsudek, i když jsem kvůli tomu musel na čas opustit Lesní gardu.“

Na chvíli zavládlo hrobové ticho, jak oba zvažovali své možnosti.



„Musíme zničit deyské vladaře dřív, než AvLee promění v pustinu nemrtvých,“ prohlásil Gelu.

„A to všechny,“ dodala Gem.


**Jakmile vstoupíte na políčko města na startovním dílku Nekropole, přečtěte odstavec „To je všechno?“.**

## PŘÍZRÁKY NA OBZORU


Právě dorazilo hlášení od zvědů. Zdá se, že dnes viděli nějaké ne úplně běžné erathijské jednotky. Byly součástí milice města Clovergreen. Znalý Gem. A nesly zajímavé zprávy. Dva barbaři jménem Crag Hack a Yog vyrazili z Erathie napadnout Deyju.

Zatímco tak přemítáte, co to může znamenat, uvidíte posla, jak si spěšně razí cestu hloučky vojáků. Dojde až k vám a zhroutí se únavou. Je to pohublá dívka, zjevně má vysokou horečku a mluví z cesty, ale aspoň část z toho vzkazu pochopíte. Jedna z jejích nejčastějších halucinací jsou tucty bledých přízraků, které táhnou krajinou a pustoší domy a statky. A je pravda, že na jih odtud bylo spatřeno celé hejno těchto nekromantských zrůdností. Ale vzhledem ke stavu poselkyně bude trvat minimálně pár dní, než se trochu dá dohromady. Měli byste ji nechat za sebou, nebo počkat na její zotavení? Koneckonců je to jen jedna osoba... ne?

**Otočte lícem vzhůru startovní dílek Nekropole. Od této chvíle je prozkoumaný.**

**Umístěte Charnu na centrální políčko startovního dílku Nekropole. Během boje s touto armádou AI hrdiny zvýšte  přízraků o 1.**

**Pokud zvítězíte, vyberte si:**

- Ztraťte 1  a získejte pozitivní morálku.
- Získejte negativní morálku.

## NEKROMANTSKÉ POSILY

Dnes se máš sejít se svým partnerem v této misi. Spěcháš na místo setkání, ale cesta nepřátelským územím není žádná procházka růžovým sadem. Když se tam konečně dostaneš, je už dlouho po setmění. I přes své zpoždění a únavu vejdeš do stanu. Odpočinout se dá i během hovoru.

Po dlouhých hodinách vzájemného vyprávění Gem vybuchne vzteky.

„Dnes jsem dostala zprávu od Ethrica. Říká, že už jsou to desítky let od doby, co byl Sandro jeho učedníkem. Tvrdí taky, že Sandro jednoho dne zběhl a stal se nekromantem!“ křičí a našťvaně pochoduje sem a tam.

„To jméno padlo i během výslechu,“ dodá Gelu klidně.

„A to ještě nejsou všechny špatné zprávy. Ethric tvrdí, že se Sandro snaží sestrojít mocnou magickou relikvii ze všech těch artefaktů, co jsem mu já sehnala. Byla jsem tak rozrušená, že jsem řvala. Moji vojáci se báli ke mně přiblížit.“



„To si umím představit,“ řekl si Gelu pro sebe.

Náhle zaslechnete šumění a vidíte stínovou siluetu na stěně stanu. Téměř instinktivně si vyměníte pohledy, abyste se beze slov domluvili, jak na nezvaného hosta zaútočit. Je to upír. Pár magickými slovy Gem osvítl celou oblast, takže si několik shrbených postav musí s mžouráním krýt oči. Další upíři. Váš tábor zřejmě přepadl malý oddíl těchto tvorů a pár mladých rekrutů padlo za obět jejich špičákům.

Díky vaší zkušenosti, instinktům a spolupráci to byl neuvěřitelně rychlý boj. Možná proto, že upírů bylo tak málo, nebo proto, že je váš odpor překvapil. Také to ale znamená, že jste přišli o prvek překvapení, protože ať už upíry poslal kdokoli, určitě dobře ví, že jste v Deyji.

„Sandro možná postavil mocnou relikvii ze všech těch artefaktů, které získal,“ přemýšlíš nahlas. „Myslíš, že vladaři AvLee byli zavražděni právě proto, že odkryli tenhle plán?“

**Vyberte si jednu z možností:**

- Máte-li tlupu , otočte ji na stranu „hrstka“.
- Máte-li , odhodte ji.

**Nemáte-li ani jedno z výše uvedeného, nestane se nic.**

**Poté otočte lícem vzhůru oba vzdálené dílky Nekropole.**

## TO JE VŠECHNO?

Oba dorazíte do jednoho z nekromantských hradů. Vypadá opuštěný. Ve spěchu a před nedávnem.

„Myslíš, že se nás tak bojí?“ přemítá Gem.

„To pochybuju,“ odpoví Gelu a pečlivě si prohlídí okolí. „I když tuší, kudy jedeme, neměli by být schopní určit náš příjezd takto přesně. Utekli před někým jiným.“

Pročesáváte hrad a po dlouhém a namáhavém hledání najdete v jednom z krbů napůl spálený kus papíru. Je to mapa ukazující cestu ke „hradu Cryptome“. Hledáte dál, ale žádnou jinou relevantní informaci už neobjevíte. K vašemu překvapení dorazí o hodinu později vaši elfí průzkumníci s několika zlobřimi špiony v poutech. Nesou vám zprávu od barbarského hrdiny jménem Yog.

„Hmm, toho jsem jednou potkala v Enrothu,“ pronese Gem, když si zprávy vyslechne.



„Je ještě s jedním barbaram jménem Crag Hack,“ dodává posel. „I o Cragovi jsem slyšela,“ řekne Gem.

„Yog a Crag Hack mají na nekromanty spadeno, na Sandra obzvlášť. A...“ Zlobrův hlas přejde do mumlání, takže se oba instinktivně nakloníte blíž.

„Cože?! Crag pro Sandra sbíral artefakty a ty se OPRAVDU zkombinovaly v mocnou relikvii!“

Vezměte si připravený středový dílek mapy a přidejte jej k mapě tak, že sousedí s alespoň jedním blízkým dílkem Nekropole. Když vstoupíte na políčko Dračí utopie, přečtete odstavec „hrad Crypthome“.

Vyberte si:

- +3 
- +10 
- **Nahlédněte (4) do balíčku artefaktů**

## HRAD CRYPTHOME

Z úkrytu mezi opuštěnými městskými budovami si prohlížíte hrad. Tentokrát jste si jistí, že není opuštěný. Celá hejna kostlivců proudí branou tam i zpět s bednami zásob v náručí.

„Barbaři se rozhodli napadnout Deyju právě kvůli tomu, že mají na Sandra pifku, ale Yog by rád věděl, o co tady doopravdy jde,“ přemýšlí Gelu nahlas.

„Pifku. Jak kulantně řečeno!“ zachichotá se Gem.



„To se skvěle hodí i pro naše tažení. My útočíme na Deyju ze severu, zatímco oni ze západu.“

„Erathijští se z toho zvencnou, až uslyší o Yogovi a Cragovi. Chci mluvit s Yogem. Kde je ta mapa?“ ptá se Gem a hrabe se v batohu.

„Hmm, nejdřív musíme obsadit hrad Crypthome a zajistit tuhle část Deyji. Potom požádáme Yoga s Cragem, aby se s náma sešli na místě jménem...“ odmlčí se, zatímco rozkládá mapu a ukazuje si cestu prstem, „... Blagden. A potom...“

Zastaví vyprávění uprostřed věty, protože jedna stěna hradu se zborší a dovnitř se ženou kostlivci. Za nimi stojí bledý nekromant obklopený zlověstnými rytíři a éterickými pozůstatky dávno mrtvých draků. Mrtvých, ale smrtících. Gem se zjeví chloupky na ruce, jak z ní nekromant začne vysávat magickou energii. Zdá se, že má nezměrnou moc. Vaše vojsko už vyrazilo do útoku, a tak se oba přidáte k boji. Jeden velí ostrostřelcům vypustit stěnu šípů a druhá povolává magickou moc přírody.

**Začíná boj s Vidomininou armádou. Položte obě karty Sandrova zaměření na jednotku tlupa kostlivců. Poté za tuto jednotku proveďte jeden útok zdarma – až na ně přijde řada dle iniciativy, budou moci útočit znovu.**

**Je-li vaším hlavním hrdinou Gelu, udělte 1  každé nepřátelské jednotce na bojišti. Je-li hlavním hrdinou Gem, udělte 3  jedné zvolené nepřátelské jednotce.**

**Poté souboj pokračuje dle obvyklých pravidel.**

## JEŠTĚ NENÍ KONEC

Jakmile vyřídíte poslední nepřátelskou jednotku, Gem vyrazí na nepřátelskou velitelku. Vidomina si zakryje tvář dlaní, aby se bránila Geminu pomstychtivému vzteku.

„Pros...“ začne, ale šíp z Geluova luku jí roztrhává jazyk, tak zbytek hlavy. Její tělo se okamžitě rozpadne v prach a padne k zemi.

„Co to...!“

„Golem!“ Gem zalapá po dechu ve směsi překvapení a vzteku. Poté si dřepne a začne se hrabat v hlíně zbylé z golema. „Ona už musela utéct, někdy během bitvy. Nikdo tady nezbyl.“

Gelu pošle zuřivým kopancem jednu lebku vzduchem.

„Neboj, my je dostanem,“ ujistí ho Gem.

„Všechny,“ dodá Gem skrz zařáté zuby. Když jeho vztek konečně ustoupí, vyrazí do nyní opuštěného hradu Crypthome.







# 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).

## DŮL: PILA



Kategorie: **K vlastnění**

Pila funguje stejně jako ostatní doly. Ovládnete-li důl, který do té chvíle žádný hráč nevlastnil, ihned vám poskytně svůj příjem. Krom toho pasivně poskytuje svůj příjem na začátku každého výrobního kola.

**Pila:** 2 × Stavební materiály



## TRŽIŠTĚ



Kategorie: **K návštěvování**

Umožní hrdinovi, který je navštíví, směňovat suroviny či **vyřadit** kartu (dle pravidel základní hry), NEBO nově koupit válečný stroj. Cena je o 3 zlaťáky vyšší než ve výrobě válečných strojů.

Kupujete-li válečný stroj, nesmíte v téže návštěvě tržiště využít žádnou z akcí dle pravidel základní hry.

## VÝROBNA VÁLEČNÝCH STROJŮ



Kategorie: **K návštěvování**

Tato lokace umožní hrdinovi zakoupit válečný stroj.





**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**