

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



STRETCH GOALS  
KNIHA MISÍ

Chtěli byste rozdrtit své nepřátele na prach po boku krvežíznivé Mutare? Oživit armády nemrtvých, a pomoci tak vyplnit Sandrovi jeho nejtemnější touhy? Nebo se přidat k Draconovi na cestě za slávou a vyzvat nejmocnější draky, jací kdy kráčeli po zemi? To vše a mnohem víc vás čeká v příbězích, jež leží před vámi.

V této brožuře najdete tři nové kampaně k **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**:

- *Dračí krev* – kampaň Kobek,
- *Vzestup nekromanta* – kampaň Nekropole,
- *Drakobijce* – kampaň Věže.

## OBSAH BROŽURY

1. Seznam komponent .....	2	4. Kampaň Nekropole .....	16
2. Nové prvky .....	3	a) 1: Učeň .....	16
a) Lokace mapy .....	3, 41	b) 2: Mistr.....	20
b) Trvalé karty .....	3	c) 3: Vévoda Alarice.....	24
c) Školy magie .....	3	5. Kampaň Věže .....	28
d) Figurky ve hře .....	3	a) 1: Křišťáloví draci.....	28
3. Kampaň Kobek.....	4	b) 2: Rezaví draci .....	30
a) 1: Drancování mrchožroutů.....	4	c) 3: Vílodraci .....	33
b) 2: Krev otce draků .....	8	d) 4: Azuroví draci .....	38
c) 3: Krvežíznivá .....	12	6. Tiráž .....	43

## SEZNAM KOMPONENT

### 15 × dílek mapy:

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

### 1 × deska města

### 1 × kniha misí

### 1 × přehledová karta

### 2 × figurka hrdiny

### 7 × figurka jednotky

### 7 × karta hrdiny (oboustranná)

### 7 × karta jednotky

### 7 × dílek městské budovy

### 28 × karta neutrální jednotky

### 4 × karta hvězdářské vyhlášky

### 11 × karta artefaktu

### 7 × karta kouzla

### 11 × karta dovednosti

### 42 × karta zaměření

### 7 × karta zaměření

- 1 × útok
- 1 × obrana
- 2 × moc
- 3 × vědomosti

### 12 × žeton zlatáku

- 4 × "1"
- 4 × "3"
- 4 × "10"

### 9 × žeton stavebních materiálů

- 5 × "1"
- 4 × "3"

### 8 × žeton cenností

- 4 × "1"
- 4 × "3"

### 10 × žeton poškození

- 5 × "1 zranění / 2 zranění" (oboustranné)
- 5 × "3 zranění / 5 zranění" (oboustranné)

### 1 × žeton výstavby

### 1 × žeton populace

### 1 × žeton kouzelné knihy

### 6 × žeton obrany/ochromení

### 5 × žeton pohybu

### 1 × žeton morálky

### 30 × akrylová kostička

- 10 × černá
- 20 × světle modrá

# NOVÉ PRVKY

## LOKACE MAPY

V tomto rozšíření najdete nové dílky mapy s novými lokacemi. Kompletní seznam těchto lokací najdete na str. 41.

## 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.

## 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*

## FIGURKY VE HŘE

Na začátku hry připravte všechny figurky, které budete chtít používat. Během souboje můžete figurku postavit na desku bojiště na její kartu, aby bylo jasněji vidět, kde která jednotka stojí.

**POZNÁMKA:** Figurky frakčních jednotek mají stejnou barvu jako okraj karty jednotky.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Hrajete-li s figurkami, dbejte na pár pravidel navíc:

1. Pokud nastane během souboje s neutrálními jednotkami některá z těchto situací, danou kartu odhodte a doberte místo ní jinou:
  - a) Pokud si doberete tutéž neutrální jednotku více než jednou.
  - b) Pokud si doberete kartu jednotky, kterou už ve své armádě máte.
  - c) Pokud si doberete kartu jednotky patřící vaší frakci.
2. Když **verbujete** neutrální jednotky, nesmíte **naverbovat** jednotky patřící frakci, za niž hraje někdo jiný, ani žádné jednotky, které už jsou v armádě některého hráče. Odhodte tuto kartu jednotky a doberte jinou.



*Ambiciózní vládkyně Mutare touží zaujmout právoplatné místo po boku mocných pánů Nighonu. V Nighonu se púda ale nedědí – musíte ji vyrvat z rukou těch, kdo jsou příliš slabí, než aby dokázali vzdorovat. Zatímco silní vládou, kosti slabých lemují podzemní tunely této temné říše.*

## DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 11 kol.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Kobky

**Hrdina frakce:** Mutare

**Armáda frakce:** hrstka troglodytů, hrstka harpyjí, hrstka zlohledů

**Počáteční suroviny:** žádné

**Počáteční budovy:** žádné

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

- Přidejte si do armády hrstku medúz
- Posilněte troglodyty a harpyje
- Nahlédněte (4) do balíčku artefaktů

## PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** Kobky

**Znepřátelení hrdinové:** Caomham, Preuet

**Znepřátelené armády:**

- **Caomhamova armáda:** neutrální armáda o 1 úroveň výš než váš hrdina, 1 × střílna, 3 × hradba, 1 × brána
- **Preuetova armáda:** hrstka černých draků, 2 × ★ náhodně vylosovaná neutrální jednotka\*

**Caomhamův balíček:** 2 × karta síly, 2 × karta magie

**Preuetův balíček:** 2 × karta síly, 2 × karta magie

**Balíček AI kouzel\*\*:** 2 × ohnivý štít, 2 × oslepení

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

*\*\*Všichni AI nepřátelé používají stejný balíček kouzel. Po každém souboji ho utvořte znovu a zamíchejte.*

## PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × Startovní dílek (I):**

- 1 × Kobky (S2)

**3 × Vzdálený dílek (II–III):**

- 3 × Kobky (F2, F5, F8)

**2 × Blízký dílek (IV–V):**

- 2 × Kobky (N2, N5)

## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Oba nepřátelské hrdiny – Caomhama a Preueta – představují obě figurky hrdinů frakce Hrad. Připravte si je vedle mapy, později během scénáře je budete potřebovat.

Svého hrdinu Kobek postavte na prázdné políčko na nejspodnějším dílku mapy. Prázdné políčko musí být nejspodnějším políčkem celé mapy. Pokud je prázdné políčko uprostřed dílku, můžete dílek natočit libovolně.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během této kampaně pro Kobky platí následující pravidla:

- Nesmíte zvýšit úroveň zkušenosti svého hrdiny nad 4.
- Nesmíte stavět ★ příbytky.
- Nesmíte **verbovat** pomocí budov ve svém městě ani produkovat suroviny, dokud město nedobudete.

- Nesmíte si **naverbovat** sekundárního hrdinu.
- Caomham se nehýbe.
- Preuet se hýbe na konci vašeho tahu.
- Za návštěvu obelisků nezískáte nic.
- Ignorujte všechny hranice políček na vašem startovním dílku Kobek.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit oba zneprátelené hrdiny: Caomhama a Preueta.

**Prohra:** Prohrajete scénář, pokud prohrajete v jakémkoli souboji.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

### Začátek partie:

- Přečtěte odstavec „*Slabí musí padnout*“.

### Začátek 5. kola:

- Postavte figurku Caomhama na nejbližší obelisk vašemu hrdinovi. Pokud na mapě žádný prozkoumaný obelisk není, Caomham se objeví, jakmile první prozkoumáte.

### Začátek 8. kola:

- Najděte blokové políčko nejvíce vlevo a nahore ze všech prozkoumaných dílků a umístěte na něj Preueta.

### Konec 11. kola:

- Prohráváte, vše je ztraceno!

### Když ovládnete město na startovním dílku:

- Přečtěte odstavec „*Opuštěná jeskyně*“.

### Když ve scénáři zvítězíte:

- Přečtěte odstavec „*Teprve se rozehříváme*“.



## PŘÍBĚH

### SLABÍ MUSÍ PADNOUT

Večer byl pochmurný a temný. Nebo to možná bylo ráno. Či snad poledne? Určit, jaká denní doba vlastně je, bylo v hlubokých jeskyních vždycky obtížné, dokonce i pro obyvatele Nighonu.

Mutare si psala deník. Nebo spíše zápisky z války, aby-  
chom byli přesní.

*„Ordwald. Jen z toho jména se mi dělá špatně. Tenhle olezlej dědek spravoval bohatý území, co dostal darem od svého o dost schopnějšího otce. Svůj čas promrhal a pro svou slávu neudělal zhola nic. Už příliš dlouho stojím v jeho stínu a krčím se u jeho hranic...“*

Mutare se na tyto věty zamyšleně zahleděla, zatímco její brk sváděl zuřivou bitvu se zbytky skopového mezi jejími zuby. Spokojená s výsledkem obojího, přikývla a s hlasitou ranou deník zavřela.

„Au,“ vypískl troglodyt, který jí sloužil jako stůl. Mutare významně zvedla obočí a nešťastník už prchal z jejího dosahu.

V doprovodu malé jednotky svých nejvěrnějších válečníků zamířila ke svému koni. Obratně na něj vyskočila a už se řtili temnými chodbami. Zatímco dávala rozkazy, ani se neobtěžovala zpomalit. Její slova se rozléhala jeskyní jako ozvěna.

„Moji špehové mi prozradili, že na Ordwalda naráz zaútočili dva mladí, mocichtiví lordi. A zdá se, že se jim docela daří.“

„Možná jsou silnější, než vypadají,“ chrlil ze sebe jeden z jejích generálů, zatímco se snažil stíhat její šílené tempo.

Ignorovala ho. „Ještě před rokem by je rozmáz jako ro-puchy,“ prohlásila. „Ordwald už není, co bejval, že se nechal takhle zaskočit.“

„Takže shromáždíme naše armády a rozdrtíme ho?“ navrhoval další, ale jeho hlas se chvěl nejistotou.

„Malá jednotka postačí,“ rozhodla Mutare. „Rychlost bude klíčová. Dlouho jsme čekali, než Ordwald spadne. Teď mu klouže pod nohama. To jediný, co je potřeba, je trochu do něj strčit.“

Když dobudete město na startovním dílku, přečtete odstavec „*Opuštěná jeskyně*“. Město brání neutrální armáda úrovně III.

Po jeho dobytí získáte:

- ★ příbytek
- radnici
- +25 🏠
- +6 🌿
- +3 🍷
- Produkci 15 🏠



## OPUŠTĚNÁ JESKYNĚ

„Ordwald tu není. To se pak nemůžeme divit, že tak snadno zabrali jeho državy,“ říká jeden z tvých bojovníků druhému.

Otráveně kopneš do židle, která se s mlasknutím převrátí na vlhkou podlahu. Spolu s vězněm, který k ní byl přivázaný. Je ale moc vyčerpaný na to, než aby ti dopřál víc než jen zmučený povzdech.

Vyšetřování odhalilo, že Ordwald nebrání svoje země, protože se vydal hledat bájnou Ampulku dračí krve.

„Vypadá to, že investoval všechnen čas i otcovy peníze, aby ji našel. Má se za to, že když ji vypijete, proměníte se v draka,“ doplňuje jeden z holomků, zatímco pilně bičuje vězně.

„Možná, že dědek není takovej pitomec, jakej jsem myslela.“

„Ale starej je.“

„Najdu jeho i ampulku, ale nejdřív se zbavím těch dvou chlapečků. Určitě o tom artefaktu taky věděj.“ Usměješ se. Z téhle malé nepříjemnosti bude nakonec pěkné povražení. Caomham a Preuet by tě určitě pronásledovali, až po Ordwaldovi půjdeš. Takže bude nejlepší začít s nimi. No tak fajn!

**Až porazíte obě nepřátelské armády, přečtete odstavec „Teprve se rozehříváme“.**

## TEPRVE SE ROZEHŘÍVÁME

Meč zasviští a stěna jeskyně zrudne sprškou horké krve. Muž se tváří překvapeně, zatímco jeho hlava pomalu klouže z krku.

„Tak kdopak byl tohle, Caomham, nebo Preuet?“ Zajímavá otázka, ale na odpovědi moc nezáleží.

„Vždycky jsem si říkala, že jednou budu mocnou šlechtičnou,“ přemýšlíš dál, zatímco se díváš do vyhasínajících očí. „Zabrat Rauricovy země byl jen první krok. Ale myslela jsem si, že to nezvládnou, dokud nebudu starší. Až mi bude třeba 26 nebo 27. Ale ampulka všechno mění.“

Zvedneš zrak. Vojáci čekají na tvé rozkazy.

„Teprve se rozehříváme!“ zařveš a zamáváš zkrvaveným mečem. Ohlušující řev mnoha stovek hrdel je ti odpovědí.

Kdokoliv se promění draka, snadno si prorazí cestu mezi nejmocnější z Nighonu.





## DĚLKA SCÉNÁŘE





Hraje se na 11 kol.


## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Kobky





**Hrdina frakce:** Vyberte si – Mutare, nebo Alamar

**Armáda frakce:** hrstka troglodytů, hrstka harpyjí, hrstka zlohledů

**Počáteční suroviny:** 14 × , 3 × , 1 × , k produkci +5  navíc

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

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








-  Nahlédněte (3) do balíčku artefaktů
-  +4 
-  Posilněte všechny 3 své jednotky

## PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** Kobky

**Znepřátelení hrdinové:** Ordwaldův předvoj, dračí strážci

**Znepřátelené armády:**

-  Armáda Ordwaldova předvoje:  ostrostřelci\*, 2 ×  golemové\*\*\*,  zaříkávači\*
-  Armáda dračích strážců: 2 ×  náhodná neutrální jednotka\*\*,  náhodná neutr. jednotka\*\*

**Balíček Ordwaldova předvoje:** 3 × karta síly, 2 × karta magie

**Balíček dračích strážců:** 5 × karta síly, 1 × karta speciality

**Balíček kouzel Ordwaldova předvoje:** 2 × *Prokletí*

**Specialita dračích strážců:** karta dovednosti *Zbrojř*

\*Před začátkem scénáře najdete tuto kartu v patřičném balíčku neutrálních jednotek.

\*\*Doberte si patřičný počet neutrálních jednotek z daného balíčku neutrálních jednotek.

\*\*\*Otáčejte karty z patřičného balíčku neutrálních jednotek, dokud nenajdete dva golemy. Ostatní otočené karty zamíchejte zpět do balíčku.

## PŘÍPRAVA MAPY

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


1 × Startovní dílek (I):

-  1 × Kobky (S2)


3 × Vzdálený dílek (II–III):

-  3 × Kobky (F2, F5, F8)

2 × Blízký dílek (IV–V):

-  2 × Kobky (N2, N5)

1 × Středový dílek (VI–VII):

-  Středový dílek s Dračí utopií (C1)



## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Nepřítele v tomto scénáři představuje jedna z figurek frakce Hrad. Můžete se rozhodnout, kterou použijete. Připravte si figurku vedle mapy, později během scénáře ji budete potřebovat.

Váš hrdina začíná na políčku města startovního dílku Kobek.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře pro Kobky platí následující pravidla:

-  Pokud navštívíte obelisk, Ordwaldův předvoj se jeden tah nepohne.
-  Všechny hranice mezi políčky startovního dílku ignorujte.



- Nepřátelský hrdina ignoruje vše ostatní a přesouvá se přímo k Dračí utopii, a to nejkratší možnou cestou. Nijak se přímo nežene za vaším hrdinou, ale pokud se ocitnete na stejném políčku, nepřátelský hrdina bude bojovat.
- Nepřátelští hrdinové se hýbají po vašem tahu.
- Když vstoupíte na políčko Dračí utopie, budete bojovat s armádou dračích strážců.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit armádu v Dračí utopii. Porazit Ordwaldův předvoj je nepovinné.

**Prohra:** Ve scénáři prohrávejte, pokud Ordwaldův předvoj dorazí do Dračí utopie.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „Rozhodující výhoda“.

- Od této chvíle bude obtížnost všech bojových setkání na mapě vyšší o 1 až do konce scénáře (viz str. 35 základních pravidel, *Tabulka obtížnosti setkání dle políček*).

**Začátek 4. kola:**

- Přečtěte odstavec „Čas běží“.

**Konec 11. kola:**

- Pokud jste dosud nevyhráli, pak ve scénáři prohrávejte.

**Když vstoupíte na políčko Dračí utopie:**

- Přečtěte odstavec „Dračí strážci“.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „Na konci cesty“.



## PŘÍBĚH

### ROZHODUJÍCÍ VÝHODA

Jako obvykle si urovnáváš myšlenky tak, že je píšeš do deníku. Do svých zápisků z války.

*„Našla jsem Ordwalda. Je už blízko ampulce, ale díky jeho zbytečné opatrnosti a senilnímu přístupu ho snad dokážu předběhnout. Musím si na něj dávat majzla, ale hlavně mi jde o artefakt. Ampulka dračí krve mi dá výhodu, co potřebuju, abych se zařadila mezi nejmocnější pány z Nighonu. Když ho předběhnu a dostanu se k ampulce, určitě tam budou hlídači. Dračí strážci. Pak se budu muset postavit buď Ordwaldovi, nebo jim, ale dost možná oběma.“*

Sotva jsi dopsala poslední slovo, objevil se před tebou udýchaný posel.

„Na západ od nás teče podzemní řeka,“ vychrlí. „Velitel průzkumníků si myslí, že Ordwaldovy voje tam prošly už před nějakou dobou. U řeky stojí věznice. Je v ní zavřený černokněžník jménem Alamar. Jsem si jistý, že by se k nám přidal, kdybychom ho osvobodili.“

Posel se ukloní a čeká na další rozkazy. Zamyslíš se, odložíš brk a začneš udílet rozkazy: „Generál Miah nechť se chopí velení armád čekajících u Hlubokých jeskyní. Kdyby se nás někdo pokusil pronásledovat, musí ho zastavit za každou cenu – zabíjet jejich průzkumníky, útočit na slabá místa, klást falešný stopy a ty nejvytrvalejší zadupe do země.“

Zavelíš své osobní strážci a vyrazíte z místnosti. Malá jednotka může nepozorovaně proklouznout všude, kam to bude nutné.

Místnost se vyprázdní. Zůstane v ní jen posel, který se nedočkal odpovědi.

**Váš hrdina ihned získává jednu úroveň – nahlédněte (2) do balíčku dovedností.**

**Na konci pohybu svého hrdiny se v tomto kole můžete rozhodnout:**

- **Ihned zahajte souboj s neutrální armádou úrovně III – oni jsou útočníci a vy nemusíte vynakládat BP na prodloužení souboje. Pokud zvítězíte, získáte sekundárního hrdinu.**
- **Získáte jednorázově 1 bod pohybu navíc, ale až do konce scénáře ztratíte možnost naverbovat sekundárního hrdinu.**



## ČAS BĚŽÍ

Léta strávená v podzemí bývají na jeho obyvatelích znát. V tomhle drsném prostředí přežijí jen nejodolnější. Takže když se dozvíš, že Ordwaldovy voje proklouzly přes Miaha a pochodují k tobě, jen pokrčíš rameny.

Vždyť je to jedno, ať je jich, kolik chce.

Dobry velitel musí počítat s každou situací a vždycky vyhrát – nebo aspoň přežít. Rauric to nechápal, což byl přesně ten důvod, proč jsi ho zabila a zabrala jeho panství. Jestli se Ordwald dostane k ampulce první, možná bude čas z Nighonu prchnout...

**Postavte figurku představující Ordwaldův předvoj na blokované políčko na vzdáleném dílku nahoře vpravo. Pokud zatím není prozkoumán, otočte jej lícem vzhůru a poté postavte figurku.**

**Jakmile vstoupíte na políčko Dračí utopie, přečtete odstavec „Dračí strážci“.**

## DRAČÍ STRÁŽCI

Dračí utopie se tyčí před tebou. Celá oblast se tetelí magií tak silnou, že kamenný chodník pod tebou měkne jako samet a okolí cesty lemují podivné stromy nepřirozených tvarů. Barvy, pro jaké neexistují slova, útočí na tvé smysly. Zvedá se ti žaludek. Zajímalo by tě, jestli zde žijí také nějací zelení nebo zlatí draci. Normálně se totiž vyskytují jen na povrchu. Dost by to vysvětlovalo.

„Rostliny maj bejt hnědý nebo zelený,“ vrčíš si pro sebe, když tlačíš do prastarých dveří.

Ve věži najdeš hromady kostí všech různých tvorů válčících se na schodech vedoucích nahoru. Mnohé z nich jsou lidské. Jakmile schody vyšlapeš, objeví se před tebou obrovská komnata chráněná draky. Prastará, majestátní stvoření. Čekají, nehybní a nepřekvapení. Možná tě vůbec nevnímají jako hrozbu?

Za sebou slyšíš cinkání tasených zbraní, syčení medúz a temné vrčení minotaurů.

Beze slova tasíš a tvoje armáda vyrazí do útoku.

**Když v souboji zvítězíte, přečtete odstavec „Na konci cesty“.**

## NA KONCI CESTY

Když s nimi skončíš, z Dračí utopie zbydou jen trosky. Rozbořené zdi jsou poseté stopami po dračích drápech. Brodíš se krví, v níž se lesknou dračí šupiny. Také mnoho tvých válečníků zde položilo své životy. Ale teď všechno končí. Ampulka je tam vepředu, za tou horou dračích těl.

Mocní draci.

Nejsilnější tvorové na světě.

Všichni leží na zemi, chladnoucí a mrtví.

U tvých nohou.





KAMPAŇ KOBEK – DRAČÍ KREV

# 3. KRVEŽÍZNIVÁ

## DĚLKA SCÉNÁŘE






Hraje se na 10 kol.


## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Kobky


**Hrdina frakce:** Vyberte si – Mutare, nebo Alamar

**Armáda frakce:** hrstka harpyjí, hrstka minotaurů, hrstka medúz

**Počáteční suroviny:** 20 × , 5 × , 2 × ,  
k produkci +1  navíc a +5  navíc

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

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




- přidejte si do armády hrstku černých draků
- přidejte si do armády náhodně vylosovaného draka z balíčku  neutrálních jednotek
- Posilte všechny 3 své jednotky

## PŘÍPRAVA AI HRDINŮ

**Frakce:** Kobky

**Znepřátelení hrdinové:** První lord, druhý lord, třetí lord, Ordwald

**Znepřátelené armády:**

- **Armáda prvního lorda:** tlupa troglodytů, tlupa zlohleďů, 1 ×  náhodná neutrální jednotka\*
- **Armáda druhého lorda:** hrstka mantikor, 1 × neutrální armáda úrovně 4\*\*
- **Armáda třetího lorda:** tlupa mantikor, 1 ×  náhodná neutrální jednotka\*, 1 × neutrální armáda na úrovni 4\*\*
- **Ordwaldova armáda:** tlupa mantikor, 1 ×  náhodná neutrální jednotka\*, 1 × neutrální armáda na úrovni 4\*\*

**Balíček lordů\*\*\*:** 3 × karta síly, 1 × karta magie

**Ordwaldův balíček:** 5 × karta síly, 2 × karta magie

**Lordský balíček kouzel\*\*\*:** 1 × oslepení, 2 × magický šíp

**Ordwaldův balíček kouzel:** 2 × zpomalení, 2 × kamená kůže, 1 × oslepení

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

\*\*Viz str. 35 základních pravidel – tam najdete, z kterých jednotek se skládá armáda které úrovně.

\*\*\*Všichni lordi používají tentýž balíček AI i balíček kouzel. Oba po každém souboji znova utvořte a zamíchejte.

## PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × Startovní dílek (I):**

- 1 × Kobky (S2)

**3 × Vzdálený dílek (II–III):**

- 3 × Kobky (F2, F5, F8)

**2 × Blízký dílek (IV–V):**

- 2 × Kobky (N2, N5)

**1 × Středový dílek (VI–VII):**

- Středový dílek s Dračí utopií (C1)

## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Čtyři nepřátelské hrdiny představují čtyři figurky hrdinů frakcí Hrad a Nekropole. Připravte si je vedle mapy, později je budete potřebovat.

Váš hrdina začíná na políčku města na startovním dílku Kobek.

## DALŠÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři pro Kobky platí následující pravidla:

- Ignorujte hranice políček na startovním dílku.
- V Dračí utopii můžete **verbovat draky\*** za ceny uvedené na jejich kartách. Potřebujete k tomu ★ příbytek. Nesmíte mít v armádě více než dva draky.
- Když porazíte nepřátelského hrdinu, získáte půl úrovně zkušenosti.
- Nesmíte používat jednotky *mantikory*.
- Když navštívíte obelisk, žádný nepřítel se nesmí jeden tah pohnout. To funguje pouze jednou za každý obelisk.
- Kdykoli zahájíte souboj s nepřátelskou AI, bojujete s jiným nepřítelem. Objeví se v tomto pořadí: armáda prvního, druhého, třetího lorda a poté Ordwaldova armáda.

*\*Smíte naverbovat jednu jednotku draků i z azurového neutrálního balíčku.*

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte přežít útoky všech nepřátelských hrdinů.

**Prohra:** Prohrajete ve scénáři, když prohrajete 1 souboj.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „*Není kdy odpočívat*“.

**Začátek 3. kola:**

- Přečtěte odstavec „*Čas strachu*“.
- Od této chvíle bude obtížnost všech bojových setkání na mapě vyšší o 1 až do konce scénáře (viz str. 35 základních pravidel, *Tabulka obtížnosti setkání dle políček*).

**Začátek 5. kola:**

- Přečtěte odstavec „*Lži proti lži*“.

**Začátek 7. kola:**

- Přečtěte odstavec „*Jdete pozdě*“.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „*Královna Nighonu*“.



# PŘÍBĚH

## NENÍ KDY ODPOČÍVAT

„Ordwald a jeho pohůnci touží po mé smrti. Chtějí vypít mou krev, protože věří, že je proměněn v draky tak, jako ampulka proměnila mě!“ Po tvém výkřiku, hlubokém a mrazivém, se všichni kolem zachvějí strachem.

Tvoje tělo se změnilo. Celá ses změnila. Tvoje rudé vlasy jsou nenávratně pryč. Stejně jako otravně měkká, slaboučká kůže, kterou nahradily majestátní, šarlatové šupiny. Na tvých rukách vyrostly obrovské drápy, zatímco ústa se ti lesknou ostrými zuby. Tvoji muži na tebe hledí se směsicí nábožné úcty a děsu. Mnozí mají strach se ti jen podívat do očí. Vynikající.

„Nebudou pít moji krev. To já si pochutnám na té jejich...“

Sotva domluvíš, dveře se zatřesou nárazem beranidla a malý oddíl nepřátel tě napadne. S takovou chutí se vrhají smrti vstříc...

**Doberte si karty a hned se pusťte do souboje s první nepřátelskou armádou. Před soubojem si nemůžete verbovat jednotky ani dělat cokoli jiného.**

**Po souboji váš hrdina ihned získá dvě úrovně zkušenosti – dvakrát nahlédněte (2) do balíčku karet dovedností. (Nepřidávejte svému hrdinovi další zkušenost dle obvyklých pravidel ukončení souboje.)**

## ČAS STRACHU

Zpráva od generála Miaha přišla před chvílí: Má informaci, které věří. Prý se nejméně dva lordi domluvili a budou ti chtít zabránit vrátit se do Nighonu.

Rozesměješ se. „Taky tomu věřím. Žádný lord z Nighonu není blběj. Ale stejně je zničím.“ Miah tě asi chtěl varovat, ale jen tě to pobavilo. „Budeme to mít trochu těžší, ale vítězství bude tím sladší.“

Pomyšlení na bitvy, které tě čekají, plní tvé srdce nadšením. Ještě si jednou prohlídneš své krásné nové drápy a pak zavoláš posly, aby shromáždili tvé nejlepší válečníky.

Přišel čas ukázat všem pochybovačům, kdo se stane jedním z nejmocnějších v celém Nighonu. Přišel čas ukázat jim, jak chutná strach.

**Hoďte kostkou útoku. Všechny „0“ přehazujte.**

- Padne-li „+1“, umístěte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vpravo.
- Padne-li „-1“, umístěte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vlevo.

**Pokud tento dílek není prozkoumaný, před umístěním figurky ho otočte.**

## LŽÍ PROTI LŽI

Držet pero v drápech není žádná legrace.

„Budu muset zastavit Ordwaldovy lži,“ píšeš pomalu. „Pokud lidi uvěří, že se pitím mojí krve taky promění v draky, půjde po mně celej Nighon. Nejpresvědčivější lež je taková, co jí lidi sami chtějí věřit...“

Pero se s krupnutím zlomí. Zase! Zatímco saháš po dalším, přemýšlíš, co dál. Být nejsilnější široko daleko je paráda, ale má to i své nevýhody.

„Pošlu zprávu generálu Miahovi. Musí všude roztrubovat, že každému, kdo se napil mé krve, se udělalo tak akorát blbě od žaludku. Že i moji nejlepší muži zvraceli a nemohli dva tejdny vstát z postele. Jestli se to rozkřikne, snad to zmenší ten terč, co mám na zádech.“

**Hoďte kostkou útoku. Všechny „0“ přehazujte.**

- Padne-li „+1“, umístěte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vpravo.
- Padne-li „-1“, umístěte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vlevo.

**Pokud tento dílek není prozkoumaný, před umístěním figurky ho otočte.**

## JDETE POZDĚ

Posel dovypráví své zprávy a uteče z místnosti, div nezakopne o práh. Směješ se, ale nevíš, jestli jemu, nebo z radosti nad novinkami, které ti přinesl. Ordwald se konečně ukázal. Když všechny jeho triky selhaly, chce se ti postavit osobně. Takhle zoufalý on je?

„Možná jsem ho doopravdy přecenila?“

„Pošlu zprávu věštci v Sinkhole,“ zamumláš si pro sebe. „Musí dokázat, že krev Dračího otce, ne MOJE krev, je to, co mění lidi v draky. A zaplatím mu, aby začal hezky rychle.“

Místnost je podivně tichá. Dřív bývala hlasitější...

Hoďte kostkou útoku. Všechny „0“ přehazujte.

- Padne-li „+1“, umístíte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vpravo.
- Padne-li „-1“, umístíte figurku nepřátelského hrdiny na blokované políčko vzdáleného dílku nejvíce vlevo.

Pokud tento dílek není prozkoumaný, před umístěním figurky ho otočte.

Pokud na mapě již jsou dva nepřátelští hrdinové, počkejte, dokud nebude jeden poražen, a na konci toho kola umístíte na mapu nového.

## KRÁLOVNA NIGHONU

Ordwald je mrtvý.

Jeho pohůnci jsou mrtví.

Ležíš na hromadě zlata a cenností a přemýšlíš, co dál. Z nějakého důvodu máš hroznou chuť se na tom pokladu trochu prospat.

*„Je podivné, že mudrc ze Sinkhole pořád nedokázal, že moje krev nemění lidi v draky. Jen chce pořád víc peněz. Ale na tom nezáleží...“*

Všechnen majetek i panství Ordwalda a jeho spojenců patří mně.

A brzy mi bude patřit celý Nighon.





## KAMPAŇ NEKROPOLE – VZESTUP NEKROMANTA

# 1. UČEŇ

*Sandro se musí probojovat přes svého starého mistra a další nepřátele, kteří touží po jeho artefaktech. Až bude v Deyji, udělá si nové spojence a jeho moc vzroste.*

### DĚLKA SCÉNÁŘE




Hraje se na 8 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Nekropole


**Hrdina frakce:** Vyberte si – Sandro, nebo Tamika

**Armáda frakce:** hrstka kostlivců, hrstka zombií

**Počáteční suroviny:** 25 × , 3 × , 1 × 

**Počáteční budovy:** ★ příbytek

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

- Posilte zombie
- Nahlédněte (3) do balíčku artefaktů
- Otáčejte karty z balíčku kouzel, dokud nenajdete kouzlo udílející . To si vezměte do ruky a zbylé odhod'te.

### PŘÍPRAVA AI HRDINŮ

**Frakce:** Nedefinovaná

**Znepřátelení hrdinové:** Shiva, Jeddite

**Znepřátelené armády:**

- **Shivina armáda:** 1 × neutrální armáda stejné úrovně jako váš hrdina\*\*, 1 × ★ nomádi\*
- **Jeditova armáda:** tlupa zlohled'ů, tlupa minotaurů, tlupa medúz

**Shivin balíček:** 5 × karta síly


**Jeditův balíček:** 1 × karta síly, 2 × karta magie, 2 × karta speciality

**Jeditův balíček kouzel:** 1 × kamenná kůže, 2 × magický šíp

**Jeditova karta speciality:** *Vzkříšení VI*\*\*\*

\*Před začátkem scénáře vyhledejte tuto kartu v patřičném balíčku neutrálních karet.

\*\*Viz str. 35 základních pravidel – tam najdete, z kterých jednotek se skládá armáda které úrovně.

\*\*\*Najděte tuto kartu mezi kartami zaměření hrdiny Alamaru frakce Kobky. Kdykoli máte podle AI karty použít kartu speciality, položte na kartu *Vzkříšení* jednu černou kostičku. Když potom během souboje má nějaká jednotka Jeditovy armády klesnout na 0  po útoku jiné jednotky, odhod'te jednu černou kostičku z karty *Vzkříšení* a využijte její efekt.

### PŘÍPRAVA MAPY

Veźměte 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 × Hrad (S3)

**4 × vzdálený dílek (II–III):**

- 4 × náhodné dílky ze základní krabice (vyberte si z: F1–F9)

**3 × blízký dílek (IV–V):**

- 3 × náhodné dílky ze základní krabice (vyberte z: N1–N6)

### ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Postavte svého hrdinu na centrální políčko startovního dílku Nekropole.

Oba nepřátelské hrdiny představují figurky hrdinů frakce Kobky. Postavte je libovolně po jednom na oba zbývající startovní dílky.



## DALŠÍ PRAVIDLA

Během této kampaně pro Nekropoli platí následující pravidla:

- Nesmíte zvýšit úroveň svého hrdiny na více než 4.
- Znepřátelení hrdinové se přesouvají vždy až po vašem tahu.
- Na obeliscích si můžete vybrat, která figurka Kobek představuje kterého nepřátelského hrdinu (viz sekci „*Drahý Jeddite*“, kde se dočtete další podrobnosti).

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit oba zneprátelené hrdiny.

**Prohra:** Ve scénáři prohrajete, když prohrajete byť jediný souboj.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

**Začátek partie:**

- Přečtete odstavec „*Drahý Jeddite...*“.

**Začátek 6. kola:**

- Přidejte do Jeditovy armády hrstku mantikor.
- Přidejte do Shiviny armády další neutrální ★.

**Konec 8. kola:**

- Na konci tohoto kola prohrajete, pokud jste dosud nesplnili podmínku vítězství.

**Když vstoupíte na políčko s obeliskem:**

- Přečtete odstavec „*Udělej si sám*“.
- Můžete si vybrat, která figurka představuje kterého nepřítele.

**Pokud jste vy a nepřátelský hrdina na stejném dílku mapy:**

- Přečtete odstavec „*Nikdy se nepoučí*“.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtete odstavec „*Vstávat a cvičit*“.



## PŘÍBĚH

### DRAHÝ JEDDITE...

V tiché, temné komnatě svého panství hleděl Sandro z okna. Byl ponořen do svých myšlenek a v dlani svíral dopis od starého známého.

*Sandro,*

*jmenuji se Jeddite. Možná si na mě pamatuješ, pokud přerod v nemrtvého nezkalil tvé vzpomínky. Společně jsme studovali pod mistrem Ethricem. Tím, že ses stal nekromantem, jsi mě zostudil: vždyť právě já tě uvedl k našemu mistrovi. Škoda, že jsem ho víc neposlouchal. Od začátku říkal, že nedokážeš moudře a zodpovědně využívat dary, které magie nabízí. Nedávno mi prozradil, že máš v držení dva artefakty. Musíš ale pochopit jednu věc: přese mě do Deyji neprojdeš. Spojil jsem se s baštou na severu, a ti mi pomůžou tě zastavit. Seberu oba artefakty z tvých kostlivých rukou a vrátím je našemu mistrovi.*

Znovu si dopis přečetl a pak papír zmuchlal.

„Tak tady tě mám,“ zašeptal. „Jo, máš pravdu. Skutečně mám plášť nemrtvého krále i zbroj zatracených. Moje plány na ovládnutí Deyji můžou pokračovat. Ale zdá se, že Ethric, můj starý mistr, mě vyčmúchal.“

Slova „můj starý mistr“ řekl se zjevnou ironií. Mít na své tváři ještě nějaké svaly, nejspíš by se zkroutily do výsměšné grimasy.

„Moc nadšený ze mě nebyl,“ pokračoval v monologu Sandro. „Ne, nebyl vůbec šťastný, že jsem se stal nekromantem. A teď by rád odstranil tuhle... skvrnu... ze své kariéry. Ethric není hlupák. Určitě prozradil všem, kdo to chtěli vědět a kdo mají šanci mě zastavit, kde se skrýváš. Někteří mi budou chtít artefakty ukrást, jiní touží je zničit.“

Komnata byla tichá. Sandrovi odpovídalo jen kvílení meluzíny a praskání dřeva v krbu.

„Je to jedno. Zničím všechny ty naivní tupce, rozdrťím svého mistra a budu pokračovat do Deyji, kde si jejich talentů budou vážit. Nic mi na to neřekneš? Ty seš dneska ale plachej!“ Sandro přišel ke stolu a zvedl lebku, která na něm ležela.

„Ještě před týdnem jsi byl mnohem upovídanější,“ dodal se zlým smíchem. Potom lebku znuděně zahodil a posadil se na stůl, zaskládaný dopisy, svítky a knihami. Luskal prsty: vmžiku se objevil kostlivec, v rukách stříbrný tác a na něm brk.

*Drahý Jeddite, dal se Sandro do psaní, obdržel jsem tvůj dopis, ale úplně ti nerozumím. Ty čekáš, že budu utíkat a schovávat se v hrůze, že se mě chystáš zastavit? Tvoje*

*prázdné hrozby mě jen utvrzují v tom, co dělám. A momentálně se chystám zničit jak tebe, tak ty ubohé armády, které na mě pošleš. Artefakty donesu do Deyji, kde je použiju ke svému prospěchu. Ty a tvá směšná parta ubožáků mě ani nezpomalíte. Pokud se o to pokusíš, zabiju a proměním v nemrtvého tebe i každého, kdo bude stát po tvém boku.*

*P. S. Moc díky, že jsi mě uvedl k mistrovi Ethricovi. Bez toho bych nikdy nedokázal dosáhnout moci, co mám teď.*

*Sandro*

Jakmile dopsal, opatrně zkoumal slovo po slovu. Pak vztekle zavrčel, zmačkal papír a hodil ho do krbu. Musí začít znovu.

*Drahý Jeddite, já, SANDRO VELIKÝ, jsem obdržel tvůj dopis...*

**Pokud vstoupíte na políčko s obeliskem, můžete si vybrat, která figurka představuje kterého nepřítele. Poté přečtete odstavec „Udělej si sám“.**

**Pokud se váš hrdina a nepřátelský hrdina ocitnou na stejném dílku mapy, přečtete odstavec „Nikdy se nepoučí“.**

### UDĚLEJ SI SÁM

Poslat nepříteli zprávu, kde sebevědomě oznamuješ své úmysly, u tebe není obvyklé. Většinou preferuješ lstivou manipulaci nebo zákeřný útok. Tentokrát jsi však zaplatil svým poradcům slušné peníze, aby ti pomohli odhalit slabiny tvých nepřátel. Řekli jasně: „Pošli zprávu všem okolním městům, že máš oba artefakty. Potom jim detailně vysvětlíš, jak neuvěřitelně mocný s nimi jsi a že pokud tě nenechají projít, jejich země se zahalí do stínu smrti.“

A teď přišli tvoji průzkumníci a to, co říkají, se ti vůbec nelíbí.

*„Přitom jsem se s těmi dopisy tak nadřel. Měl bych ty poradce pověsit,“ zamumláš, než si vzpomeneš, že už jsi to vlastně udělal.*

Vypadá to, že krajem pochoduje armáda. Tvoji průzkumníci si nejsou jistí, kdo to vlastně je, ale je jisté, že někoho hledají. Naštvaně vyčaruješ kouzlo, které ti umožní magicky sledovat vzdálené kraje, zatímco pod vousy nadáváš na ty neschopné pitomce (tedy pod tím, co ti z vousů zbylo).

**Vyberte si, která figurka představuje kterého nepřítele.**

**Přeskočte odstavec „Nikdy se nepoučí“.**

**Vyhrajete-li souboj s oběma nepřáteli, přečtete odstavec „Vstávat a cvičit“.**

## NIKDY SE NEPOUČÍ

Z Jedditeho se stal velký pán a mocný černokněžník. Víš, že vždycky dodrží své slovo a boji se nevyhýbá. Zajímalo by tě, jestli ho fakt, že bojuje s bývalým přítelem, nějak ovlivní. Nakonec, oba dobře víte, co od toho druhého čekat...

Průzkumníci přijdou s novými poznatky o nepřátelích. Předstíráš, že posloucháš jejich blábolení, a snažíš se vytáhnout z něj něco aspoň trochu důležitého.

*„Nezáleží na tom, jak dlouho lidé žijí, nikdy se nepoučí... tedy ne, dokud žijí.“*

Když se váš hrdina a nepřátelský hrdina poprvé ocitnou na stejném dílku mapy, hoďte kostkou útoku. Dokud padá „0“, přehazujte.

- Padlo-li „+1“, je nepřítel Shiva.
- Padlo-li „-1“, je nepřítel Jeddite.

Pokud vyhrajete souboj s oběma nepřátelskými hrdiny, přečtete odstavec „*Vstávat a cvičit*“.

## VSTÁVAT A CVIČIT

Prohlížíš si bojiště, kde kostlivci a zombie vraždí poslední nepřátele. Oddíl kostlivců právě zajal raněného halapartníka. O něčem debatují a sází se, zajímalo by tě, o co jde...

Po tvém boku se objeví špeh a informuje tě, že tvoji nepřátelé mají konflikt mezi sebou. Jeddite chce tvoje artefakty okamžitě přinést Ethricovi, ale jeho spřátelená města na severu a severozápadě je touží ukořistit pro sebe. Pokud to chápeš správně, Lord Jabarkas, který jim vládne, je Ethricův nemanželský bratr, trpící spoustou komplexů. Žárlí na úspěchy svého bratra a věří, že s ukořistěnými artefakty jej dokáže překonat.

Dopřeješ si škodolibý úsměšek. Psychologické útoky máš nejraději. Při troše štěstí se tvoji nepřátelé pozabijí sami a ty propluješ do Deyji jako stín.

S Ethricem to ale taková legrace nebude.

Přeletíš pohledem bojiště a všechny ty roztříštěné kosti, které zbyly z tvých nemrtvých. Jeddite byl přesně tak mocný, jak špehové tvrdili. Možná bys ho měl oživit? Třeba byste znovu bojovali bok po boku. Jako kdysi.

Stojíš nad jeho mrtvolou.





## KAMPAŇ NEKROPOLE – VZESTUP NEKROMANTA

# 2. MISTR

### DĚLKA SCÉNÁŘE


Hraje se na 10 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Nekropole



**Hrdina frakce:** Vyberte si – Sandro, nebo Tamika

**Armáda frakce:** hrstka kostlivců, hrstka zombií, hrstka přízraků

**Počáteční suroviny:** 3 × , 2 × 

**Počáteční budovy:** ★ příbytek, ☆ příbytek

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

- +5 
- +9 
- Postavte si ve městě zdarma budovu *závoj temnoty*

### PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** nedefinovaná

**Znepřátelení hrdinové:** Ivor, Ethric

**Znepřátelené armády:**

- **Ivorova armáda:** nomádi z neutrálního balíčku ★\*, neutrální armáda stejné úrovně jako úroveň vašeho hrdiny\*\*\*
- **Ethricova armáda:** tlupa minotaurů, tlupa medúz

**Ivorův balíček:** 4 × karta síly, 1 × karta speciality

**Ethricův balíček:** 2 × karta síly, 3 × karta magie

**Ethricův balíček kouzel:** 2 × *kamenná kůže*, 1 × *magický šíp*

**Ivorova specialita:** karta dovednosti *lukostřelba*\*\*

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

*\*\*Kdykoli máte vyhodnotit efekt speciality během konkrétního souboje poprvé, vyhodnoťte běžný efekt karty *lukostřelba*. Pokud ji vyhodnocujete podruhé, potřetí atd. během téhož souboje, vyhodnoťte již pokročilý efekt.*

*\*\*\*Viz str. 35 základních pravidel – tam najdete, z kterých jednotek se skládá armáda které úrovně.*

### PŘÍPRAVA MAPY

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

**2 × startovní dílek (I):**

- 1 × Nekropole (S1)
- 1 × Kobky (S2)

**3 × vzdálený dílek (II–III):**

- 3 × Nekropole (F1, F4, F7)

**4 × blízký dílek (IV–V):**

- 4 × náhodné dílky ze základní hry (vyberte si z: N1–N6)

### ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Ethrica představuje jedna figurka hrdiny frakce Kobky – můžete si vybrat, která. Figurku Ethrica položte na startovní dílek nejvíce vlevo nahoře.

Ivora představuje jedna figurka hrdiny frakce Hrad – opět máte na výběr. Jeho figurku postavte stranou, na mapu se dostane až v průběhu scénáře.

Váš hrdina frakce Nekropole začíná na startovním dílku Nekropole dole vpravo, na políčku města.

### DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře kampaně pro Nekropoli platí následující pravidla:

- Nesmíte zvýšit úroveň svého hrdiny nad 5.
- Nepřátelští hrdinové se přesouvají vždy po vašem tahu.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit oba nepřátelské hrdiny.

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

- Nezvítězíte do konce 10. kola.
- Ztratíte kontrolu nad svým frakčním městem.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „*Strašný čas*“.

**Začátek 4. kola:**

- Přečtěte odstavec „*Zpráva od V*“.
- Přidejte tlupu zlohleďů do Ethricovy armády.

**Začátek 6. kola:**

- Přidejte hrstku mantikor do Ethricovy armády.

**Konec 10. kola:**

- Nesplnili-li jste doteď podmínku vítězství, prohráváte.

**Pokud porazíte jednoho ze zneprátelených hrdinů:**

- Přečtěte odstavec „*Zamiloval ses*“.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „*Cesta do Deyji*“.



### STRAŠNÝ ČASY

„*Ethric se prostě nevzdá,*“ pomyslíš si, když vidíš vojáka, který k tobě běží.

„Strašné zprávy, pane!“

Řekne ti, že se někdo vloupal do tvého pokoje, rozsekal, co šlo, a meč nechal zabodnutý uprostřed postele. Byl tam také vzkaz: „*Sandro, tebe i všechny, kdo se s tebou spoličili, čeká smrt. Artefakty, které jsi ukradl, budou moje.*“

Podpis chybí.

„Pane, mrzí mě to, ale ten vetřelec přišel a odešel, aniž bychom jej zaznamenali,“ blekotá strážný. „A taky sebral vaše ukryté zlato... Úplně všechno!“

Zavrčíš a usekneš mu hlavu. Kdybys spal ve své posteli, je po tobě. Tvoji vojáci musí být na takové situace lépe připravení.

Kostlivci kolem tebe se začnou třást a klepat kostmi. Po své pravici uslyšíš povzdech plný úžasu. Vidomina.

Když se Ethricovy sprosté pomluvy rozšířily do všech koutů země, mnoho zraků se stočilo k tobě. Ale ne každý se dívá s chtíčem po tvých artefaktech.

No... ale někdo možná s jiným chtíčem...

Vidomina je mladá kouzelnice, která se touží stát nekromantkou. Mohla by být užitečná – samozřejmě než dorazíte do Deyji, tam se vaše kroky nejspíš rozdělí.

Vidomina denně prokazuje svůj výjimečný talent i odhodlání. Dnes jsi ji nemohl cvičit, měl jsi jiné povinnosti, ale večer jdeš její práci zkontrolovat. Zatímco ve svitu měsíce trénuje svá zaklínadla, všímáš si, že je docela hezká. Vaše oči se potkají a ona se usměje tak vřele a hřejivě, až tě to uvede do rozpaků. Uhneš pohledem a v duchu si vyčítáš ztrátu sebekontroly.

Nekromanti nemají mít takové lidské city!

Vidomina se k tobě přiblíží a položí ti ruku na rameno.

„Dobrý večer, mistře,“ zahlaholí. „Ráda vás vidím! Vaše společnost mi chyběla.“ Odložíš její ruku.

„První lekce dnešního večera zní: Žádný takový bratříčkování. Nekromanti jsou imrvére v kontaktu se smrtí. Je lepší se s jinými živými lidmi nezaplítat, ty vztahy můžou mít náhle konec. Raději si držet od těla i vlastního učitele.“

„Ano, mistře,“ odpoví ostýchavě Vidomina.

„Druhá lekce. Nevěř ostatním, zvláště ne živým. Moji rádčové mi pořád nosí nějaký informace a já vidím, že na ně spoléhám až příliš. Potřebuju i jinej pohled na věc. Chtěl bych, aby ses vydala na cestu po okolí a řekla mi svůj názor na celou věc. Zajímá mě, jak mocní jsou místní, kolik mají mužů, co za kouzla používají zdejší mágové. Poslední čtyři města jsme dobyli snadno, ale přehnaně si věřit je nejlepší cesta do pasti. Můžeš vyrazit hned!“

Zatímco Vidomina sedá na koně, nevíš, zda to, co tě šimrá v hlavě, je úleva, nebo strach.

„Jaký to strašný čas,“ zamručíš potichu.

**Váš hrdina ihned získává jednu úroveň zkušenosti – nahleďte (2) do balíčku dovedností.**

**Když začne 4. kolo, přečtěte odstavec „Zpráva od V“.**

**Pokud porazíte jednoho z nepřátelských hrdinů, přečtěte odstavec „Zamiloval ses“.**



## ZPRÁVA OD V

Přišla zpráva od Vidominy.

„Můj pane, v tomto kraji jsou dvě baštami opevněná města. Ethric už jim poslal zprávy, jak nebezpečný jste a jak mocné artefakty vlastníte. Bohužel, jedno z těchto měst obývají trpaslíci, a když zjistili, že jste jeden z artefaktů ukradl jejich bratrům, souhlasili, že se postaví proti vám. Až budete procházet jejich kraji, dávejte na sebe pozor.“

Vaše Vidomina.“

„Vidomina varuje před nebezpečím? MĚ? Ha!“ pomyslíš si. Opatrně dopis složíš a schováš si ho.

„Pozor na elfy!“ houkneš na svoje muže. „Brzy nás napadnou.“

Tvoji muži zaujmou šiky. Jsi zvědav, jak si poradí s takovými nepřáteli.

**Postavte figurku hrdiny Ivora na nejbližší objevený obelisk. Pokud nejsou na mapě žádné obelisky, Ivor se ukáže, až nějaký dílek s obeliskem prozkoumáte.**

## ZAMILOVAL SES

„Zabouchl se do ní, to ti povídám,“ řekne jeden kostlivý strážný druhému.

„Viděls, jak se na ni dívá? Když odjela, málem se rozbrečel.“

„Zmlkni, magore!“ zahuhlá zombie. „Takovýchle řeči tě přivedou do hrobu.“

Kostlivec se ušklibne. „Já se Sandra nebojím!“ prohlásí vzdorovitě. „Je v tom až po uši. Zajímalo by mě, jestli v něm zbyla vůbec nějaká bojovnost. Má ještě na to nás vést...?“


Odpojí mu blesk, který do něj uhodí. Jeho kosti se rozletí po celé místnosti.

„Dost takových řečí!“ řveš. „Okamžitě se vraťte ke svým povinnostem!“ Vojáci se rozutečou, jako když kámen do hejna vrabců hodíš.

Proklínáš své lidské slabosti a přísaháš, že se musíš lépe ovládat. Pokud selžeš, tvoje vojska ztratí důvěru v tvé velení.

„Kde jsou mí průzkumníci? Potřebuju vědět, co Ethric dělá... Kde jsou k čertu moji rádcové?“

**Pokud je Ethric ještě na mapě, začne se chovat jinak. Nebude se už přesouvat směrem k vašemu hrdinovi, nýbrž zpět do svého města. Pokud s ním budete bojovat až v jeho městě, přidejte na jeho stranu bojiště hradby, bránu a střílnu.**

Můžete zaplatit 10  a udělit Ethricovi pohybový postih – jeho figurka se bude moci přesunout každé kolo jen o 2 políčka.

## CESTA DO DEYJI

Ethric je pryč. Poslední překážka na cestě do Deyji zmizela. Poslední člověk, který znal Sandra předtím, než se stal nekromantem.

Nebo aspoň poslední, o kterém víš.

„Neměl bych něco cítit?“ říkáš si. Ale zdá se, že jsi poslední zbytky své lidskosti překonal.

Zatímco přemýšlíš o svém bývalém mistrovi, shromáždí se kolem tebe horda kostlivců. Všichni připraveni pochodovat až k tvému cíli.





## KAMPAŇ NEKROPOLE – VZESTUP NEKROMANTA

# 3. VÉVODA ALARICE

### DĚLKA SCÉNÁŘE






Hraje se na 11 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Nekropole



**Hrdina frakce:** Vyberte si – Sandro, nebo Tamika

**Armáda frakce:** hrstka kostlivců, hrstka lichů

**Počáteční suroviny:** 20 × , 2 × , 4 × ,  
k produkci +2  navíc a +5  navíc

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

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

- Přidejte si do armády hrstku upírů
- +4 
- +2 

### PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Frakce:** Nedefinovaná

**Znepřátelení hrdinové:** Thorgrim, Melodia, vévoda Alarice

**Znepřátelené armády:**

- **Armády Thorgrima a Melodie\*\*:** hrstka gryfů, hrstka křižáků, ★ ostrostřelci\*, ★ zaříkavači\*
- **Armáda vévody Alarice:** tlupa křižáků, 2 × ★ mumie\*, ★ ostrostřelci\*, ★ zaříkavači\*

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

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

**Balíček vévody Alarice:** 6 × karta síly

**Balíček kouzel Thorgrima a Melodie\*\*:** 2 × požehnáni, 1 × magický šíp

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

*\*\*Thorgrim a Melodia používají stejnou armádu a balíček kouzel. Po každém souboji balíček zamíchejte a utvořte znovu.*

### PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × startovní dílek (I):**

- 1 × Nekropole (S1)

**2 × vzdálený dílek (II–III):**

- 2 × Nekropole (vyberte si z: F1, F4, F7)

**3 × Blízký dílek (IV–V):**

- 1 × Nekropole (vyberte si z: N1, N4)
- 2 × Hrad (N3, N6)

**1 × středový dílek (VI–VII):**

- 1 × dílek s Dračí utopií (C1)



### ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Melodii a Thorgrima představují dvě figurky hrdinů frakce Hrad. Připravte si je poblíž mapy, během scénáře vstoupí do hry. Vévoda Alarice na mapě vůbec nebude, souboj s ním začne vlivem příběhu.

Váš hrdina Nekropole začíná na políčku města na startovním dílku nejvíce dole vpravo.

### DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře platí následující pravidla:

- Nepřátelský hrdina se nehýbe dle obvyklých pravidel pro pohyb AI hrdinů. Má sice 3 BP jako obvykle, ale jde vždy nejkratší cestou přímo k nejbližší figurce hráčova hrdiny.
- Nepřátelští hrdinové se přesouvají na konci vašeho tahu.
- Porážka nepřátelské armády vám přinese buď 6 , nebo 2 .



- Obelisky dávají 10  a umožní vašemu hrdinovi vstoupit do Dračí utopie.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte porazit všechny nepřátelské hrdiny a vyhrát souboj v Dračí utopii.

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

- Dosáhnete konce 11. kola.
- Ztratíte kontrolu nad svým frakčním městem.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „*Stínový vládce*“.

**Konec 11. kola:**

- Pokud jste dosud nesplnili podmínku vítězství, prohráváte scénář.

**Vstoupíte-li na políčko s osadou:**

- Přečtěte odstavec „*Stůjte, lorde!*“.

**Po prozkoumání druhého blízkého dílku:**

- Přečtěte odstavec „*Vévodovy špinavé triky*“.

**Když vstoupíte na políčko Dračí utopie:**

- Přečtěte odstavec „*Poslední slova*“.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „*Moje poslední slova*“.



## STÍNOVÝ VLÁDCE

Další kostlivec se rozsype na kusy, když ho zasáhne blesk.

„Další lekce. Musíš se soustředit jak na nekromancii, tak na kouzlení,“ řekneš laskavě. „Uprostřed bitvy nikdo nečeká, než ze sebe vykoktáš zaklínadlo.“

Vidomina zatnula zuby a znovu se pokusila vyvolávat kostlivce a zároveň čarovat. Tahle technika není žádná procházka růžovou zahradou, ale když vidíš její odhodlání, dělá na tebe dojem. Tempo jejího pokroku je úctyhodné.

Změníš téma. „Jak jsem říkal, potkal jsem nekromanta jménem Finneas Vilmar. Ambiciózní, ale kapánek natvrdejší. Má zde panství a chtěl by je rozšířit. S mýma ‚přesvědčovacíma‘ schopnostma by se brzo mohl ocitnout v pozici, po jaké baží,“ říkáš Vidomině.

„Mistře?“ zeptá se nechápavě. „Proč byste...“

„Proč asi? Když jsi vládce, každé na tebe svádí svoje problémy. Každé tě chce zabít. Jed, sekera, magie, vyber si. Zatraceně, málem mě zapíchli v posteli, a to mám do vládce ještě daleko.“ Podíváš se jí do očí. Do těch krásných, hlubokých očí...

„Samozřejmě, že mu ze stínů hodlám říkat, co má dělat,“ dodáš. „Finneas Vilmar je mladej lord bažící po moci. Takovej hlad a ambice v kombinaci s jeho politickou i vojenskou neschopností z něj dělaj ideálního kandidáta na loutku. Jenom to ještě neví.“

Když nenápadně pozoruješ Vidominu, jak se zlepšuje, říkáš si, co přijde dál. Vévoda Alarice brzy rozšíří řady mrtvých, to je jisté. Všechno šlape, jak má. Finneas s tvou taktikou nesouhlasí, ale ta jeho by vedla k tragickému debaklu. Ve své naivitě si myslí, že je taktický génius.

Brzy zjistíš, že se bez tvé pomoci zkrátka neobejde.

Váš hrdina okamžitě získává jednu úroveň zkušenosti – **nahlédněte (2)** do balíčku karet dovedností.

Když vstoupíte na políčko s osadou, přečtete odstavec „*Stůjte, lorde!*“.

Po prozkoumání druhého blízkého dílku přečtete odstavec „*Vévodovy špinavé triky*“.

## STŮJTE, LORDE!

„Stůjte!“ ozve se zčistajasna.

„A proč?“ odpovíš otázkou.

„Už jsme vám říkali, lorde Alarice, že se k vám nepřidáme!“

„Já nejsem lord Alarice,“ vysvětlíš.

„Aha,“ řekne hlas a zní o poznání klidněji. Z budovy před tebou vyleze trpaslík. „Zdravím. Já jsem Taruzdandu. Díky bohům, že nejste lord Alarice. Ten chlap je osina v řiti!“

„Vážně? Proč to říkáš?“

„Nikdy se nevzdá,“ zafuní trpaslík. „Chce, abychom mu dávali zlato, aby měl na svoje výpady nebo na co. Ale my se o politiku nahoře nezajímáme, ani co by se za nehet vešlo. Chceme prostě dál v míru kutat v dole.“

„Ale? O jakém dole to mluvíš?“

„Kousek odsud je zlatej důl, a řeknu vám, tolik zlata jsem v jednom dole jaktěživ neviděl. Ale dokud se tudy budou prohánět hordy drancířů a marodérů, nedostaneme se k němu. A zdá se, že po našem zlatě nejde jen Alarice, ale i nějaký Sandro.“

Trpaslík se na tebe zblízka podívá. „Hej, nejseš náhodou ty ten Sandro? Lidi o tobě moc hezky nemluví. Prý každýho zabíjíš, abys mohl oživit víc kostlivců.“

„Jak já bych si pískal, kdybych měl v armádě takový mudrce jako ty! Úplně jsi mě prokoukl. Jsem Sandro a vy jste moji noví rekruti, jen to ještě nevíte.“

Sotva jsi to dořekl, tvoje vojsko vyrazilo vpřed.

**Tato osada produkuje zlato. Zvyšuje tvou produkci o 10.**

Po prozkoumání druhého blízkého dílku přečtete odstavec „*Vévodovy špinavé triky*“.

## VÉVODOVY ŠPINAVÉ TRIKY

Jakmile vjedeš na mýtinu, všimneš si dvou armád pochodujících tvým směrem. Jak se to stalo? Tvoji průzkumníci žádná vojska nezmiňovali! Dokonce říkali, že cesta je volná. Jedině...

„Vévoda na nás ušil boudu,“ zakleješ.

Prozkoumejte zbývající dva blízké dílky a doprostřed nich postavte po jedné figurce hrdinů Hradu.

Až dokončíte svůj tah, budou se již pohybovat směrem k nejbližšímu vašemu hrdinovi.

Před vstupem do Dračí utopie musíte navštívit obelisk.

Po vstupu do Dračí utopie přečtete odstavec „*Poslední slova*“.

## POSLEDNÍ SLOVA

S vévodou Alaricem ses střetl večer, poblíž strašidelných rozvalin nějaké staré věže. Tvůj předvoj se rychle vypořádal s jeho osobní gardou. Je sám. Úplně bezmocný, absurdně bezvýznamný.

Tvoji vojáci ho obklíčili a teď ho doslova tlačí ke zdi.

Lenivě k němu míříš a prohlížíš si přitom pomalý západ slunce. Když zapadne, teprve se na něj otočíš.

„Nějaký poslední slova?“

I přes tu strašlivou situaci nevypadá Alarice nijak znepokojeně. Je to hrdost? Ne že bys z tváře liche něco dokázal vyčíst. Náhle, bez varování a známky strachu, vykročí k tobě. Na tvou otázku odpoví jediným slovem.

„POVSTAŇTE.“

Ze země mezi tebou a vévodou vyraší desítky rukou jako květiny, tahající za sebou těla zamotaná do špinavých hadrů. Mumie. V tu samou chvíli kolem tebe propukne tak známý, ale přesto zlověstný jekot. Oči mrtvých září v temnotě. Ze všech stran se vynořují všechna možná stvoření, která tvoje vojska povraždila, připravena na poslední boj.

„Ty tvoje špinavosti snad nikdy neskončí,“ zakleješ.

Před začátkem souboje umístěte jednu ze ★ mumii na SVOU stranu bojiště – na volné políčko v přední nebo zadní linii svých jednotek.

★ mumie budou útočit ze všech nejdřív, jako by měly nejvyšší iniciativu.

Po vítězství v boji přečtete odstavec „*Moje poslední slova*“.

## „MOJE POSLEDNÍ SLOVA“

Vévoda Alarice osaměl. Zase.

Nervózně se rozhlížíš, až si stoupáš na špičky, ale nic se nestane. Lidská slabost, napomeneš se.

S úlevou se k němu vydáš. V hlavě se ti objevují všechny možné myšlenky. Nebo možná v duši – tvoje lebka je koneckonců zcela prázdná, jak se na liche sluší.

„Je jenom váš,“ tvůj hlas zaduní směrem k nemrtvým. Jejich oči zazáří v temnotě jako svíčky a pak už slyšíš jen drásání masa a lámání kostí.

Když odcházíš, uvědomíš si ještě něco.

„*Já jsem mu ani nesebral z hlavy korunu.*“

Otočíš se. Tam, kde stál Alarice, vidíš jen hordu nemrtvých. Nezbyl z něj ani prst.

„No... pořídím novou. Finneas si stejně rozdíl ani nevšimne,“ zamudruješ, načež se kostlivci kolem tebe rozesmějí. Zablýskneš očima, v dlani se ti objeví ohnivá koule a ty zařveš:

„Ticho! Zpátky do práce!“





KAMPAŇ VĚŽE – DRAKOBIJCE

# 1. KŘIŠŤÁLOVÍ DRACI

*Drakobijce, ten tvrdý chleba má. A Dracon musí zvládnout několik těžkých výzev, aby dokázal, že si titul drakobijce zaslouží – porazit křišťálového draka je jen první krok. Až se mu to podaří, bude muset vystopovat a zabít největšího z tohoto rodu, jaký kdy žil. Neboť jen ten, kdo skolí azurového draka, může sám sebe nazývat drakobijcem...*

## DĚLKA SCÉNÁŘE





Hraje se na 9 kol.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Věž


**Hrdina frakce:** Vyberte si – Dracon, nebo Solmyr

**Armáda frakce:** hrstka gremlinů, hrstka chrličů

**Počáteční suroviny:** 15 × , 3 × , 1 × , k produkci +5  navíc

**Počáteční budovy:**  přibytěk,  přibytěk

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

- +2 
- Přidejte si do armády hrstku železných golemů
- Posilněte gremliny a chrliče

## PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Nepřítel:** Křišťálový drak

**Armáda křišťálového draka:** 1 ×  křišťáloví draci\*,  ostrostřelci\*

**Balíček křišťálového draka:** 3 × karta síly, 2 × karta magie

**Balíček kouzel křišťálového draka:** 3 × *magický šíp*

*\*Před začátkem scénáře vyhledejte tuto kartu v patřičném balíčku neutrálních karet.*

## PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × startovní dílek (I):**

- 1 × Věž (#S1)

**3 × vzdálený dílek (II–III):**

- 3 × náhodné dílky ze základní hry nebo této krabice (vyberte si z: F1–F9 a #F1–#F3)

**2 × blízký dílek (IV–V):**

- 2 × Hrad (N3, N6)

## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Postavte svého hrdinu na centrální políčko startovního dílku Věže.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře kampaně pro Věž platí následující pravidla:

- Návštěva obelisku spustí speciální událost.
- Nesmíte prozkoumat blízké dílky, dokud nebudou všechny vzdálené dílky mapy prozkoumané.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte navštívit obelisk a vyhrát zde souboj s nepřítelem.

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

- Váš hrdina prohraje v jednom souboji.
- Dosáhnete konce 9. kola bez splnění podmínky vítězství.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtete odstavec „Velký původ, velká očekávání“.

#### Začátek 4. kola:

- Přečtete odstavec „*Přihořívá*“.

#### Konec 9. kola:

- Nesplnili-li jste podmínku vítězství, prohráváte.

#### Když navštívíte políčko s obeliskem:

- Přečtete odstavec „*První úkol*“.



## PŘÍBĚH

### VELKÝ PŮVOD, VELKÁ OČEKÁVÁNÍ

Stojíš na vrcholu obrovského kopce. Horizont před tvými zraky tvoří zasněžená údolí a hranice mezi nebem a zemí se ztrácí v husté mlze. Za tebou a pod tebou se lesknou zbraně tvých mužů, připravených bojovat s draky na povel svého pána.

Kam až ti paměť sahá, tvoje matka vždy trénovala drakobijce. Poslední roky ale věnovala jen svému synovi. Ví, jak jsi chytrý a má za to, že dát ti obyčejný úkol by tě téměř urazil. Navíc jsi prokázal talent cvičit z kněžích a mágů zaříkávače. Do začátku ti také svěřila zodpovědnost nad malou vesnicí.

„Moje matka mi jako mou závěrečnou zkoušku připravila nelehký úkol,“ promluvíš k mužům, zatímco dál hledíš do krajiny před tebou. „Někdo z jeskyní Krewlodu ukradl krystal té nejvyšší kvality a vytovřil s jeho pomocí velikého dračího golema. Vyrobit takového tvora je důkazem obrovských magických schopností i nebojácnosti.

Zničit ho...“ zvedneš ruku a sevřeš dlaň, jako bys chytal něco neviditelného... „je ještě větší výzvou. Ale ne tou největší. To nejslavnější, co může drakobijce dokázat, je zabít vzácného, mocného azurového draka.“

Po chvíli se otočíš a zjistíš, že půlka tvých mužů už se dala do práce. Staví stany, chystají večeři a dělají další nezbytnosti. Necítíš se uražen – naopak, jsi hrdý, jak dobře jsou vycvičení a jak chápou tvé záměry. Kývneš na nejčerstvější rekruty, kteří neměli odvahu odejít, a mávnutím ruky je propustíš.

Tvým úkolem je zabít křišťálového draka, abys dokázal nejen své matce, ale i všem ostatním lidem, že jsi připravený stát se drakobijcem. Tato mise ale není snadná, proto buď opatrný.

### PŘIHOŘÍVÁ

Cosí se zablískne na zemi jen pár kroků před tebou. Přitáhneš koni oštěže, zvedneš ruku, aby i tví vojáci zastavili, a seskočíš z něj.

Sehneš se a spatříš střípky křišťálu vrhající rudé odlesky na sníh kolem sebe. Hned je ti jasné, o co jde. Drak nejspíš nebude nadšený, když zjistí, že tě jeho služebníci nedokázali zastavit. Usměješ se a tvá sebedůvěra zase o kousek povyroste. Jsi připravený... nebo si to alespoň myslíš.

Získáváte 2 .

### PRVNÍ ÚKOL

Přímou před sebou vidíš svůj cíl – křišťálové draky. Páreček jich spí přímo před tebou, v zasněženém údolí, přesně jak jsi očekával.

Nemůžeš si pomoci, jejich majestátnost je hodna obdivu. Stvoření z rudého křišťálu a přivedeni k životu mocnou magií vyzařují tajemnou, ale téměř hmatatelnou auru. Když se na ně díváš, všimneš si, že jsou napůl průhlední – přes jejich těla vidíš údolí obarvené do červených odstínů. Kouzelná srdce, která bijí v jejich hrudích, je ozařují zevnitř. Slyšel jsi, že mnoho čarodějů je vytváří kvůli krystalům, které z nich opadávají jako ptačí peří.

Porazit je bude jen prvním krokem v životě drakobijce, ale jakým! Když zvedáš meč a vrháš se do žáru bitvy, pomyslíš si, že tvoje matka bude spokojena.

Začněte souboj s armádou křišťálového draka.



## KAMPAŇ VĚŽE – DRAKOBÍJCE

# 2. REZAVÍ DRACI

Tento scénář lze hrát jen s rozšířením Pevnost. Pokud jej nevládníte, scénář přeskočte.

### DĚLKA SCÉNÁŘE




Hraje se na 11 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Věž

**Hrdina frakce:** Vyberte si – Dracon, nebo Solmyr

**Armáda frakce:** tlupa chrličů, tlupa železných golemů, hrstka mágů

**Počáteční suroviny:** 18 × , 1 × , 3 × 

**Počáteční budovy:** ★ přibýtek, citadela









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

-  +5 
-  Posilte mágy

### PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Nepřítel:** První, druhá a třetí armáda rezavého draka

**Znepřátelené armády:**

-  **První armáda:** 1 ×  Rezaví draci\*
-  **Druhá armáda:** 1 ×  Rezaví draci\*,  
1 ×  Zlatí golemové\*
-  **Třetí armáda:** 2 ×  Rezaví draci\*,  
2 ×  Zlatí golemové\*

**Balíček rezavých draků\*\*:** 3 × karta síly, 2 × karta magie

**Balíček kouzel rezavých draků\*\*:** 2 × *Prokletí*

\*Před začátkem scénáře najdete tuto kartu v patřičném balíčku neutrálních jednotek.

\*\*Všechny armády používají stejný balíček. Po každém souboji ho zamíchejte a utvořte znovu.



### PŘÍPRAVA MAPY

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


1 × **startovní dílek (I):**

-  1 × Věž (#S1)

3 × **vzdálený dílek (II–III):**

-  1 × Věž (#F2)
-  2 × Pevnost (F14, F15)

2 × **blízký dílek (IV–V):**

-  2 × Nekropole (N1, N4)





## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Postavte svého hrdinu na prostřední políčko startovního dílku Věže.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře kampaně pro Věž platí následující pravidla:

- Pokaždé když vstoupíte na políčko s dolem, přečtete odpovídající odstavec příběhového textu.
- Nesmíte vstoupit na diamantové jezírko, dokud **nevlastníte 3 doly**.
- Kdykoli porazíte jednu z armád rezavého draka, získáte 1  a .

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte ovládnout a vlastnit všechny doly a diamantové jezírko a také porazit armády, které je bránily.

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

- Váš hrdina prohraje v jednom souboji.
- Dosáhnete konce 11. kola, aniž byste splnili podmínku vítězství.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Když vstoupíte na políčko dolu na startovním dílku Věže:**

- Přečtete odstavec „Úkol hodný hrdiny“.



## PŘÍBĚH

### ÚKOL HODNÝ HRDINY

Prohlížíš si mapu těchto krajů. Podle průzkumníků, kteří před chvílkou odešli z tvého stanu, se rezaví draci přišli nakrmit do dolů poblíž města Ochre. Nepřekvapuje tě to, víš, že rádi žijí v dolech a živí se sírou. Jenže odsud odehnali místní obyvatele, jejichž živobytí je v ohrožení.

„Jako hrdina bych měl tyhle lidi zachránit!“ řekneš si, snad aby sis zvýšil odhodlání. „Taky získám nějaké zkušenosti. A kde jsou rezaví draci, můžou být i azuroví...“

Rezaví draci útočí pliváním kyseliny. Ta je schopná prožrat i to nejodolnější brnění. Bude to dobrý boj.

**Když vstoupíte na políčko s dolem, přečtěte odstavec „První důl“.**

### PRVNÍ DŮL

V očekávání napadení opatrně vstoupíš do prvního draky zamořeného dolu. Ke tvému zklamání tě nevtáhá ryk draků, ale ticho a prach, který se ti lepí na podrážky. Důl je opuštěný. Jak je to možné? Prohledáváš dál a brzy tuhle hádanku vyřešíš. Není tu zkrátka nic, co by jim chutnalo.


„Tady už nemá smysl ani krumpáčem seknout,“ zamumláš si.

Obyvatelé Bracady drželi Krewlodiánské na uzdě právě kontrolou těchto dolů. Teď, když o ně přišli, jsou jejich zdroje pryč. Draky musí někdo zastavit, takže jen pokrčíš rameny a pokračuješ dál ve své misi.

**Když vstoupíte na další políčko s dolem, přečtěte odstavec „Druhý důl“.**

### DRUHÝ DŮL

Sotva vstoupíš do dolu, uslyšíš srdceryvný křik, který by leckoho přivedl k šílenství. Zamíříš k bledému světlu, které se leskne někde před tebou, hlouběji v jeskyni. Brzy spatříš draky, kteří obklíčili jakéhosi muže. Všimne si tě a se špetkou naděje v hlase zvolá: „Prosím! Pomoz nám!“

**Zahajte souboj s první armádou rezavého draka. Položte žeton  na jednotku rezavých draků. Když vstoupíte na další políčko dolu, přečtěte odstavec „Třetí důl“.**

Po tomto souboji se obtížnost všech setkání na mapě zvýší o 1 (viz str. 35 základních pravidel hry, „Tabulka obtížnosti setkání dle políček“).

## TŘETÍ DŮL

Byla to pěkně dlouhá štreka přes hory a lesy. Cestou jsi narazil na mrtvolu starého muže, ležícího na zemi. Jeho hrdlo je rozseknuté dračím parátem. Zavřeš oči, zatřeš hlavou a v duchu přísaháš, že zbavíš tento kraj těch odporných bestíí.

Někteří muži tě znají tak dobře, že ani nečekají na rozkazy a už mu kopou hrob. Nenecháš ho tady shnit, i když i sebemenší zdržení může znamenat, že ztratíš jejich stopu...

**Vyberte si jednu možnost:**

- Oslabte jednu ze svých jednotek z „tlupy“ na „hrstku“. Poté získáte .
- Dostanete .

Když procházíš přes hory, vidíš na nebi červenooranžový záblesk. Brzy uvidíš i důl; vane z něj mírný větřík. Víš, že draci jsou tady, a máš radost, že jsi je zastihl.

„Tady už se nikomu ubližovat nebude,“ řekneš si. „Jen drakům.“

**Zahajte souboj s druhou armádou rezavého draka.**

**Po souboji můžete vstoupit na políčko s diamantovým jezírkiem. Když na ně vstoupíte, přečtěte odstavec „Závěrečné zúčtování“.**

### ZÁVĚREČNÉ ZÚČTOVÁNÍ

Došel jsi k diamantovému jezírku. Hemží se draky. Do nosu tě uhoří agresivní štiplavý zápach, který ti obrátí žaludek. Zacpeš si ústa a snažíš se udržet snídani pěkně vevnitř. Nakonec se ovládneš, ale ne každý z tvých mužů prokáže stejnou odolnost. Smrad je to věru strašlivý.

Slunce svítí na krvi pokrytou zemi. Draci už zde napáchali hodně zla. Vydáš se vpřed a těsně před jezírkiem tě málem srazí houf horníků, kteří tě spatřili a teď k tobě prchají. Vypadají strašně, špinaví a zlomení. Při pohledu na ztrápený lid tvé odhodlání jen zesílí – přišel čas ukončit dračí tyranii a zabít každého draka, který se sem bez zvaní nastěhoval.

**Zahajte souboj s třetí armádou rezavého draka.**





Tento scénář lze hrát jen s rozšířením Bašta. Pokud jej nevlastníte, scénář přeskočte.

## DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 13 kol.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Věž

**Hrdina frakce:** Vyberte si – Dracon, nebo Solmyr

**Armáda frakce:** tlupa chrličů, tlupa železných golemů, hrstka mágů

**Počáteční suroviny:** 15 × , 5 × , 1 × ,  
k produkci +5  navíc

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









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

-  +4 
-  **Posilněte jednotku mágů**

## PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Nepřátelé:** První, druhá a třetí armáda vílodraků

**Znepřátelené armády:**

-  **První armáda vílodraků:**  vílodraci\*
-  **Druhá armáda vílodraků:**  vílodraci\*,  
 trolové\*
-  **Třetí armáda vílodraků:** 2 ×  vílodraci\*,  
 trolové\*

**Balíček vílodraků:** 5 × karta síly

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

## PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × startovní dílek (I):**

-  1 × Věž (#S1)

**4 × vzdálený dílek (II–III), s osadami:**

-  1 × Nekropole (F1)
-  1 × Kobky (F2)
-  1 × Hrad (F3)
-  1 × Bašta (F10)

**2 × vzdálený dílek (II–III), bez osad:**

-  2 × Věž (#F2, #F3)

**1 × blízký dílek (IV–V), s Pandořinou skříňkou:**

-  1 × Hrad (N3)

Vzdálené dílky zamíchejte a do mapy je vyložte v jakémkoli pořadí.



## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Svého hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku Věže.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře kampaně pro Věž platí následující pravidla:

- Od chvíle, kdy dobudete první osadu, po zbytek scénáře platí, že kdykoli vstoupíte na políčko osady, máte přečíst jeden odstavec příběhu. Nezapomínejte na to.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte ovládnout všechny osady na mapě a poté vyhrát souboj na políčku s Pandořinou skříňkou.

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

- Váš hrdina prohraje v jednom souboji.
- Dosáhnete konce 13. kola před splněním vítězné podmínky.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

- Přečtěte odstavec „Zlomyslný vílodrak“.



### ZLOMYSLNÝ VÍLODRAK

Cestoval jsi dlouho a daleko a teď to vypadá, že se tvé putování chýlí ke konci. Během pátrání po slavných a nepolapitelných azurových dracích jsi zaslechl podivné zvěsti. Stojíš ve svém stanu nad mapou a přemítáš o tom, jak zvláštní shoda okolností tě dovedla až sem – podle všeho jsi další obětí zlomyslných her, které vílodraci hrají s místními obyvateli. Nejdřív jsi zklamaný, ale pak zjistíš, že těchto draků je hned několik, vysmívají se lidem, přesouvají se mezi městy, unášejí panny a náramně si to užívají. To už vypadá jako příležitost.

„Nikdy jsem vílodraka nespatriil,“ přiznáš se důstojníkově, který tě doprovází. „Neví se o nich skoro nic, jen že způsobují problémy, kudy chodí.“

„Takže se něco přece jen ví?“

„Ano, ale najdeš to spíš v pohádkách než magických svítcích.“

„Jo, ty myslíš tohle.“

„Někdo říká, že jsou neviditelní. Jiní, že čarují jako nejlepší mágové.“

„To zní strašidelně.“


„Naštěstí mají být jen asi tři stopy vysokí. Nevím, co čekat nebo jak nás prověří. Ale každá další zkušenost nám pomůže v boji proti azurovým drakům.“

Získáváš pocit, že boj s vílodraky ti může přinést cennou zkušenost do budoucna, takže se rozhodneš obyvatelům Bracady pomoci. Ale když se díváš na mapu, docházíš k závěru, že situace může být horší, než vypadá. Že pokud se jich nezbavíte rychle, podrobí si každou vesnici v okolí.

„Pane! Nesu zprávy,“ ozve se zvenčí známý hlas. Důstojník, se kterým se právě bavíš... vchází do stanu?

„Jak jsi...“ otočíš se na svého společníka, ale nikdo vedle tebe nestojí.

„Co se to děje?“

Když vstoupíte na políčko , přečtete odstavce „Podivné setkání“. Dokud tak neučiníte, nesmíte prozkoumávat nové dílky mapy.

### PODIVNÉ SETKÁNÍ

Když procházíš lesem, uvidíš u cesty ležet zvláštní bedýnku. Už jsi takových pár viděl a víš, že většinou je lepší je neotvírat. Projdeš kolem ní dál, ale pak tě zvědavost přemůže. Vrátiš se k ní zpátky a zkusíš ji otevřít. Najednou odněkud z lesa vyskočí lepríkón a přisedne víko, aby ti v tvém snažení zabránil. Nechápeš, co se děje, a podobného mužička jsi nikdy neviděl, takže na něj jen zíráš.

„Jsem Erik,“ řekne po chvílce mlčení, „a kdo jsi ty?“

Zatímco se mu představuješ, dumáš, o co mu jde. „Vím, proč jsi přišel,“ prohlásí Erik. „A mám pro tebe radu. Za žádných okolností neotvírej tuhle skříňku.“ Nadechneš se, abys odpověděl, ale on zmizí s tichým prásknutím v oblaku kouře. Zůstane jen skříňka... a neurčitý pocit, žeš tohoto lepríkóna přece jen už někdy viděl.

Vyberte si jednu možnost:

- **Hod'te dvěma  a libovolnou vyhodno'te.**
- **Získejte pozitivní morálku a + 1 .**



Můžete prozkoumávat dílky mapy. Až dobudete první osadu, přečtete odstavce „Dobrá rada nad zlato“.

### DOBRÁ RADA NAD ZLATO

Asi hodinu cesty od osady narazíš na plazícího se muže, který má pochroumanou nohu a marně se snaží dostat se domů. Jako ctihodný člověk čelíš nepříjemnému rozhodnutí: ten cizinec potřebuje tvoji pomoc, ale pokud se budeš zdržovat každou drobností, mohou trpět stovky jiných. Matka tě vychovala, abys pomáhal lidem v nesnážích, ale neříkala nic o tom, jak řešit takováto dilemata!

Když vstoupíte na příští políčko s osadou, přečtete odstavce „Starý kamarád“.

Nyní si vyberte:

- **Získáte 1 , ale také negativní morálku. Přeskočte černý text níže na této stránce.**
- **V příštím tahu budete mít o 1  méně, ale můžete ihned prozkoumat libovolné dva dílky mapy.**

Rozhodl ses mu pomoci. Cesta k mužovu domu není snadná a trvá asi hodinu, ale zjistíš, že dokáže být výborný společník. Celou cestu ti vypráví příběhy a zajímavosti o zdejších kraji a o tom, které cesty jsou pro potulné hrdiny nejvýhodnější.

## STARÝ KAMARÁD


Procházíš osadou. V ulicích se povalují vozíky, ale nikde ani živá duše. Nakoukneš do hospody: nikde nikdo, ale na stolech vidíš rozjedené jídlo a nedopité pivo. Nejspíš přiletěli ti zatracení vílodraci a místní v hrůze uprchli. Uprostřed městečka je kopec, na němž stojí pevnost plná žoldněrů. Tedy... měla by být plná žoldněrů.

„Jestli tu někdo zůstal, najdu je tam,“ pomyslíš si a vydáš se rázným krokem k ní. V půlce cesty se před tebou něco zablýskne a ty tušíš, kdo na tebe čeká. Leprikón na tebe mává už z dálky a jde ti naproti.

„Když vidím, že jsi mě stejně neposlechl, nemám chuť tě varovat, že pevnost hlídá pár vílodraků,“ začne.

„Děkuji, skutečně jsi nemusel,“ odsekneš, protože už s ním ztrácíš trpělivost.

„Jestli se budeš dál chovat jako buran, ani ti neřeknu, že jeden vílodrak odletěl a brzy se vrátí s posilami,“ odplivne si leprikón a zmizí v obláčku kouře.

**Zahajte souboj s první armádou vílodraků. Na jednotku vílodraků položte . Když zvítězíte, přečtete odstavec „Lži a klamy“.**

## LŽI A KLAMY

Jakmile vílodraky porazíš, rozhlédneš se po okolí. Najednou se ti zatmí před očima. Když přijdeš k sobě, zjistíš, že osada nebyla vůbec opuštěná. Naopak, podle davů lidí máš pocit, že výborně prosperuje – jen jsi to předtím přes dračí iluze neviděl.

**Když vstoupíte na příští políčko s osadou, přečtete odstavec „Třetí setkání“.**

Po boji s neutrálními jednotkami bránícími tuto osadu bude obtížnost všech setkání s neutrálními jednotkami o 1 vyšší, než uvádí políčko, a to až do konce scénáře (viz str. 35 hlavních pravidel hry, *Tabulka obtížnosti setkání dle políček*).

## TŘETÍ SETKÁNÍ

Leprikón se objeví před tebou, řehťá se a třese hlavou. Nejsi překvapený, ale z jeho veselí tě přepadne úzkost. Zeptáš se ho, čemu se tak hurónsky směje.

„Ty jsi tak nevšimavý ke všem a všemu schválně, že?“ odvětví a dál se chichotá.

Zamračíš se, rozhodnutý mu nevěnovat pozornost, a obejdeš ho s tichou nadějí, že tě nebude dál otravovat. Ale bohužel. Kráčí po tvém boku a vysvětluje ti, proč bys ho měl poslouchat. Jeho žvatlání je únavné a nekonečné a nakonec dojdeš k závěru, že máš těch jeho šaškáren už dost. Prudce se otočíš, abys mu vrazil macatou facku, ale sotva se ho dotkneš, zmizí. Máš co dělat, abys nevybuchl, a zuřivě si kleješ pod vousy, zatímco pokračuješ v cestě.

**Zahajte souboj s neutrálními jednotkami bránícími tuto osadu jako obvykle. Až příště vstoupíte na políčko s osadou, přečtete odstavec „Poslední utlačovaná osada“.**



## POSLEDNÍ UTLAČOVANÁ OSADA

Rozhodl ses, že si dnes uděláš procházku bez své osobní stráže. Koneckonců, seznámit se s tím, jak tvoji lidé žijí a jak vypadá jejich běžný den, z tebe udělá lepšího velitele.

Není to dobrý nápad.

Prcháš před několika vílodraky. Běžíš, co ti síly stačí, a otáčíš se, abys zjistil, jestli máš ještě náskok, a když dojdeš k závěru, že je mezi vámi dobrých padesát kroků, málem narazíš do lepríkóna, který před tebou vyskočil ze země.

„Já jsem ti to říkal!“ vřeští. „Co jsem říkal? Zopakuj to po mně! Za žádných okolností neotvírej tuhle skříňku, to jsem říkal, a tys mě neposlouchal. Příště už poslechneš, co?“

Než máš šanci jakkoliv zareagovat, zmizí.

**Zahajte souboj s druhou armádou vílodraků. Když vstoupíte na políčko s Pandořinou skříňkou, přečtete odstavec „Poslední potlach“.**

## POSLEDNÍ POTLACH

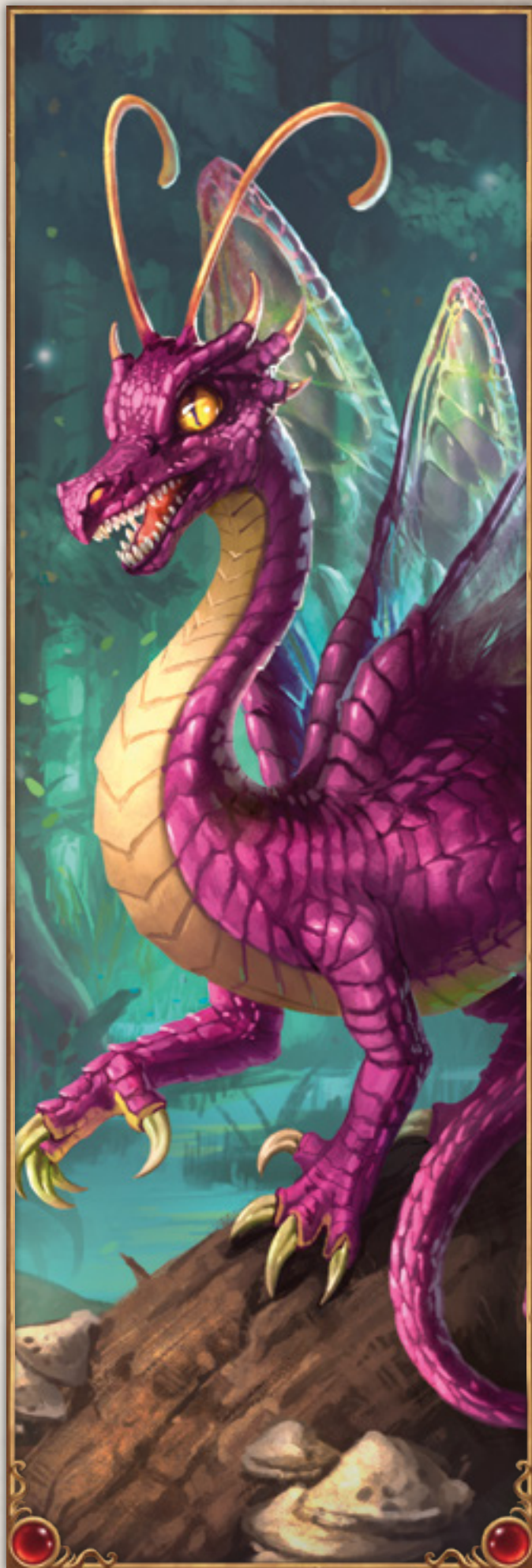
Tvoje oči spočinou na tajemné Pandořině skřínce ležící na zemi před tebou. Zrovna když se ji chystáš prozkoumat, všimneš si, že jsi pozorován lepríkónem, který sedí na starém prohnilém kmeni stromu.

„Tak se zase setkáváme,“ přivítá tě s úšklebkem.

„Eh... ahoj?“ řekneš. Docela se divíš, že nezuří. Přeci jen, minule od tebe málem dostal řádný flákanec.

Veškerý tvůj údiv se rozplyne, když tvoreček zabliká a začne se ztrácet. Tam, kde seděl, najednou zříš tři vílodraky. Teprve teď ti dojde, že si s tebou jen pohrával, a přemýšlíš, který z nich je ten pravý.

**Zahajte souboj se třetí armádou vílodraků.**





## KAMPAŇ VĚŽE – DRAKOBÍJCE

# 4. AZUROVÍ DRACI

### DĚLKA SCÉNÁŘE





Hraje se na 11 kol.

### PŘÍPRAVA HRÁČE

**Frakce:** Věž

**Hrdina frakce:** Vyberte si – Dracon, nebo Solmyr

**Armáda frakce:** tlupa chrličů, tlupa mágů

**Počáteční suroviny:** 30 × , 4 × , 2 × ,  
k produkci +5  navíc

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

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

- Nahlédněte (3) do balíčku dovedností
- Nahlédněte (3) do balíčku kouzel
- Nahlédněte (3) do balíčku artefaktů

### PŘÍPRAVA AI HRDINY

**Nepřátelé:** Křišťáloví draci, černí draci, azuroví draci, dračí doupě

**Znepřátelené armády:**

- Obelisk A: ★ křišťáloví draci\*
- Obelisk B: hrstka černých draků
- Obelisk C: ★ azuroví draci\*
- Dračí doupě: ★ křišťáloví draci\*, hrstka černých draků, ★ azuroví draci\*

**AI balíček\*\*:** 3 × karta síly, 2 × karta magie

**AI balíček kouzel\*\*:** 2 × kamenná kůže, 2 × magický šíp

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

*\*\*Všichni nepřátelé používají stejný balíček AI karet i karet kouzel. Po každém souboji ho zamíchejte a utvořte znovu.*

### PŘÍPRAVA MAPY

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

**1 × startovní dílek (I):**

- 1 × Věž (#S1)

**3 × vzdálený dílek (II–III):**

- 3 × Věž (#F1–#F3)

**3 × blízký dílek (IV–V), s obelisky:**

- 1 × Hrad (N3)
- 1 × Nekropole (N4)
- 1 × Kobky (N5)

**1 × středový dílek (VI–VII):**

- dílek s Dračí utopíí (C1)





## ROZMÍSTĚNÍ HRDINŮ

Svého hrdinu postavte na centrální políčko startovního dílku Věže.

## DALŠÍ PRAVIDLA

Během tohoto scénáře kampaně pro Věž platí následující pravidla:

- Pokaždé když vstoupíte na políčko s obeliskem, bojujete s jednou armádou „*Obelisk A / B / C*“. Můžete si je zvolit v libovolném pořadí, ale každou z nich pouze jednou.
- Po ovládnutí obelisku si vyberte: získat 2 , nebo 7 .
- Jakmile ovládnete první obelisk, obtížnost všech setkání s neutrálními jednotkami se zvýší o 1 až do konce scénáře (viz str. 35 hlavních pravidel hry, vždyť už to znáte).
- Nesmíte vstoupit na políčko Dračí utopie, dokud neovládnete všechny 3 obelisky.

## PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ/PROHRY

**Vítězství:** Musíte ovládnout všechny 3 obelisky a poté zvítězit v souboji na políčku Dračí utopie (kde se nachází dračí doupě).

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

- Váš hrdina prohraje v některém souboji.
- Dosáhnete konce 11. kola před splněním podmínky vítězství.

## ČASOVANÉ UDÁLOSTI

Následující herní efekty spouští tyto události:

**Začátek partie:**

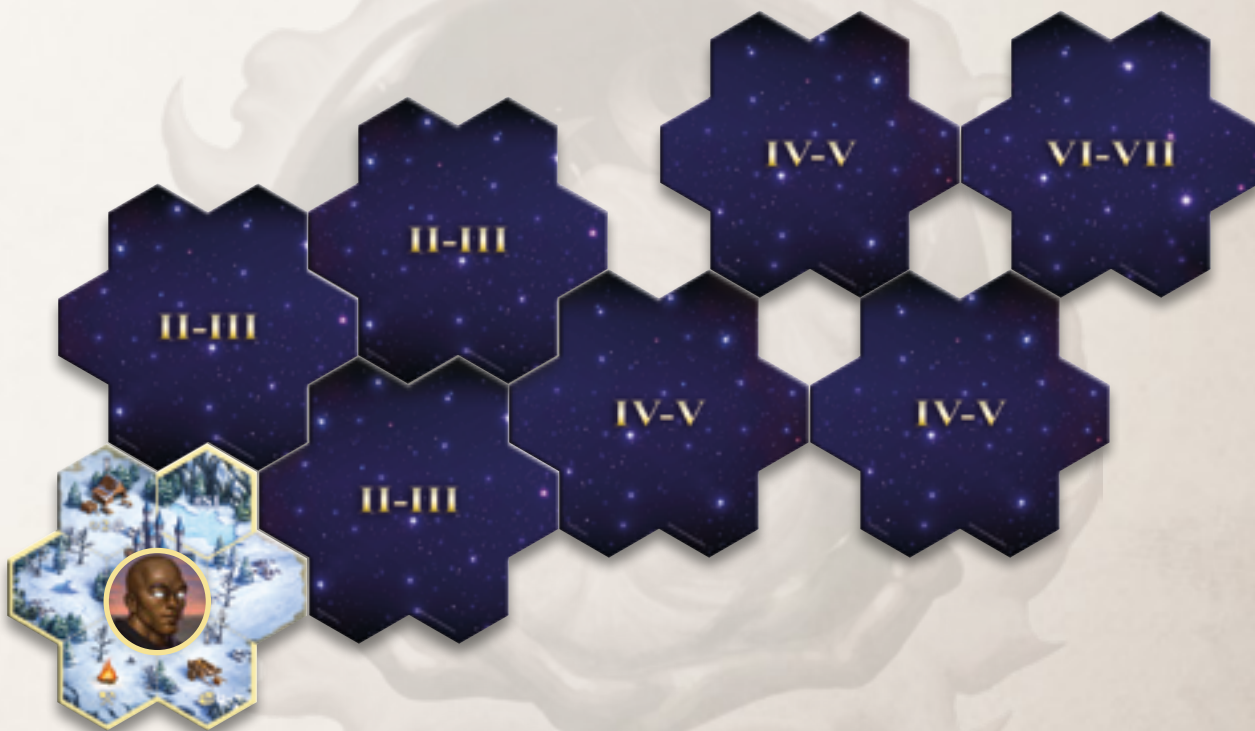
- Přečtěte odstavec „*Poslední výzva*“.

**Konec 11. kola:**

- Pokud jste dosud nezvítězili, prohráváte scénář.

**Když ve scénáři zvítězíte:**

- Přečtěte odstavec „*Prázdnota*“.



## PŘÍBĚH

### POSLEDNÍ VÝZVA

Stojíš uprostřed nádvoří na svém hradě. Obklopují tě tvoji válečníci a visí ti na rtech.

„Našel jsem doupě azurových draků. A tam, kde leží, mě očekává můj osud. Azuroví draci se nikdy nezdrží dlouho a většinou kolem sebe mají početnou družinu jiných draků.“ Tvoje slova přechází v řev. Pak si všimneš, že se mezi tvými muži šíří nervozita, a už klidněji dodáš: „Výzva je to velká, ale moje odhodlání také. Připravte se, brzy vyrazíme!“

„Je čas,“ zašeptáš sám sobě, zatímco přípravy na cestu vrcholí. Na tuhle chvíli jsi čekal dlouho. Sebereš všechnu odvalu a vyrazíš postavit se poslední výzvě, té, která dokáže, že jsi skutečným drakobijcem.

Vyrazíš na azurové draky!

### PRÁZDNOTA

Triumfálně stojíš nad mrtvým drakem. Tvoji muži mu mezitím odtrhávají šupiny a dělí se o ně. Věší si je na krk jako náhrdelníky či je připevňují na brnění, aby jim nosily štěstí. Strach je ještě úplně neopustil, ale vědomí toho, co dokázali, ho překonává.

Prošel jsi zkouškou své matky. Jsi pravý drakobijce.

Přesto je něco špatně.

„Tohle vítězství je nějaké prázdné,“ pomyslíš si. „Nechápu proč. Dokázal jsem to, o čem sní ti nejlepší. Budu legendou. Ale stejně jsem si myslel, že to bude mnohem... uspokojivější.“

Vyškubneš jednu dračí šupinu a necháš ji mezi prsty spadnout na zem.

„Mýlil jsem se,“ přiznáš si. „Pořád to ještě není ono...“

Ale co teď?







# LOKACE MAPY

## DŮL: PILA



Kategorie: **K vlastnění**

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


**Pila:** 2 × Stavební materiály


## ČERNÝ TRH




Kategorie: **K navštěvování**

Podívejte se na horní 4 karty obecné odhazovací hromádky karet artefaktů. Jednu z nich si můžete koupit za:

5 , pokud je to **malý** artefakt



7 , pokud je to **velký** artefakt

10 , pokud je to **relikvie**

## UNIVERZITA



Kategorie: **K objevení**

 6  a **nahlédněte (4)** do obecné odhazovací hromádky karet dovedností.

## SMĚNÁRNA




Kategorie: **K objevení**

**Vyřadíte** jednu kartu z ruky. Poté **nahlédněte (2)** do balíčku karet dovedností, kouzel nebo artefaktů.

## VĚZNICE





Kategorie: **K objevení**

Získáváte sekundárního hrdinu – jeho figurku postavte na toto políčko. Pokud sekundárního hrdinu již máte, získáte 3 .

## TAVERNA





Kategorie: **K navštěvování**

Můžete  7 , poté získat sekundárního hrdinu (nasadíte jeho figurku na toto políčko) a vybrat si jednoho soupeře, kterému vylosujete a odhodíte 1 kartu z ruky.

## KNIHOVNA OSVÍCENÍ






Kategorie: **K navštěvování**

Můžete  3 , vyřadit z ruky či odhazovací hromádky 1 základní kartu a nahradit ji libovolnou jinou základní kartou. Za jednu návštěvu tak můžete učinit dvakrát.

## TVRZ NA KOPCI



Kategorie: **K objevení**

Můžete ihned posílit jednu ze svých  nebo  jednotek. Náklady za posílení jsou sníženy o 3  (do minima 0).



**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, Paweł Kazub, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

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

**Hlavní vedoucí:** Michał Pawlaczyk

**Ředitel studia:** Jarosław Ewertowski

**Heroes of Might & Magic licenční tým (Ubisoft):**

Eric Damian-Vernet – vedoucí značky

Theo Gallego – starší designér hry

Vicky Malineau – vedoucí příběhu

**Zvláštní poděkování:**

Jean-Felix Monin – kreativní ředitel (Ubisoft)

Jon Van Caneghem a New World Computing – původní tvůrci

Heroes of Might & Magic

**Testování hry a konzultace:**

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

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

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

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

**Děkujeme za inspiraci a tematické texty na kartách hvězdářských 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**