

# MIGHT & MAGIC HEROES



FAQ wersja 1.1

## Errata

### INSTRUKCJA

Strona 9.

Opis karty herosa, punkt C INICJATYWA, powinno być im wyższa, zamiast im niższa.

Strona 15.

Zakończenie bitwy, podpunkt o PD, błędnie podany numer strony powinno być: na stronie 20, zamiast na stronie 22.

Na stronie 14 brakuje opisu zasady Wskrzeszenia:

### **WSKRZESZANIE JEDNOSTEK**

Niekiedy gracz ma możliwość Wskrzeszenia straconych jednostek. Zasada zapisana jest następująco:

Wskrzeszenie(X),

gdzie X jest cyfrą, oznaczającą liczbę punktów wskrzeszenia. Każdy taki punkt to jedna rana.

Czyli np.: Wskrzeszenie 2 – oznacza, że gracz może wskrzesić dwie podstawowe jednostki (żetony) lub jedną elitarną. W przypadku żetonów Spotkań, Wskrzeszenie zawsze oznacza usuwanie otrzymanych wcześniej żetonów ran. Gracz może Wskrzeszać tylko te jednostki, które poniosły jakiegokolwiek straty w bitwie. Może się jednak zdarzyć, że w wyniku Wskrzeszenia jednostka podstawowa stanie się po bitwie elitarną.

### **ŻETONY**

Na rewersie żetonu kuszników z armii Przystani brakuje znaczka Elitarni, natomiast na awersie jednostki cyklopów z armii Twierdzy symbol ten jest niepotrzebnie. Poniżej prawidłowy wygląd tych dwóch żetonów. Gracze mogą skorzystać z pliki Naklejki w celu poprawienia tego błędu na żetonach.

### **KARTY**

Karta SZAŁ BITEWNY: w tekście brakuje czasu zagrania karty, powinno być: Przed bitwą...

Ponadto z niewyjaśnionych przyczyn na kartach Szał bitewny, Zastraszenie (frakcja Twierdza) oraz Magia Pierwotna (frakcja Świątynia) zaginęła ikona kostki w części tekstowej karty. Karty te działają i brzmią tak samo jak ich prawidłowo wydrukowane odpowiedniki w innych frakcjach.

Karta NAPIERŚNIK STRAŻNIKA: w tekście nie powinno być sformułowania Przed bitwą. *Prawidłowy tekst karty: Heros i jego armia są odporni na efekty kart Zwojów przeciwnika.*

## **Odpowiedzi na pytania dotyczące zasad gry.**

Rekrutacja herosa: W przypadku rekrutacji nowego herosa działa następująca zasada (akapit "Rekrutacja herosa" str.18) "heros otrzymuje 1 żeton jednostki elitarniej dostępnej dla miasta 1 poziomu" czy w tym wypadku działa również zasada (akapit "Przygotowanie gracza do gry herosa" str.9)?

**Nie, heros rekrutowany w trakcie gry rozpoczyna z 1 jednostka o Sile 2 na poziomie elitarnym.**

Opcja ulepszania jednostek: Gdy do miasta 1szego poziomu posiadającego budynek umożliwiający ulepszenie jednostek, wprowadzamy herosa który już posiada jednostki podstawowe ale wyższego poziomu, to czy możemy te jednostki ulepszać dzięki wymienionemu budynkowi?

Tak, możemy ulepszyć dowolne jednostki które posiada heros.

Czy mapa gry jest odkryta czy zakryta w momencie startu?

Mapa jest odkryta.

Czy herosi jednego gracza mogą się wymieniać jednostkami, artefaktami lub zwojami?

Nie.

Czy herosi tego samego gracza mogą zakończyć ruch na tym samym polu planszy?

Nie mogą, dozwolone jest natomiast przejście poprzez pole ze swoim herosem innym pionem swojego herosa.

Czy miejsce portu na mapie jest ważne jeśli chodzi o brzeg jeziora/rzeki, czy tylko z brzegu przy którym jest port można się przeprawić na drugą stronę, czy też nie ma to znaczenia?

Nie ma to znaczenia, Port jest na całym polu.

Co się dzieje z pokonanym herosem, który nie uciekł?

Wraca do swojego miasta, podobnie jak heros który uciekł z bitwy.

Czy w przypadku gdy zarówno elitarna jak i podstawowa wersja jednostki posiada zdolność Wytrzymałość to czy trzeba zadać jej 4 rany, aby ją zniszczyć?

Tak, a w przypadku Cyklopów nawet 5 gdyż posiadają dwa symbole Wytrzymałości po stronie elitarniej.

Czy umiejętność jednostki Precyzyjny atak pozwala przydzielić rany tylko do pierwszego stosu a w przypadku gdy stos ten zostanie zniszczony czy dalsze rany rozdziela gracz który otrzymał obrażenia?

Dalsze rany przydziela gracz który otrzymał obrażenia, zadający rany wybiera stos przed rzutem.

Czy umiejętności "Mistrza" pozwala zmniejszyć także koszt ulepszenia jednostki?

Tak, również koszt ulepszenia jednostki jest mniejszy.

Jak wygląda walka z elitarnymi wrogami (żetony spotkań). Jest ich dwa razy więcej niż pokazuje liczba jednostek, czy jedynie różni się tym od nie elitarnych jednostek tym, że można używać kostki specjalnej?

Ich Liczebność jest taka jak zapisana na żetonie, nie używają one zasady obracania (jak w przypadku jednostek graczy).

Co robimy, gdy wylosujemy ze stosu, artefakt o typie który już posiadamy?

Nic, po prostu nie możemy go wziąć. W skrajnej sytuacji może okazać się iż nie możemy wziąć żadnego z wylosowanych artefaktów, niestety wtedy nagroda nam przepada.

Czy można zbudować miasto na górach lub wodzie?

Tak, zdecydowanie można.

Czy przez pole pilnowane przez spotkania można tylko przejść (bez eksploracji) i czy dochodzi wtedy do walki z pilnującymi oddziałami?

Można przejść, a nawet zatrzymać się i jeżeli nie zadeklarujemy eksploracji lub przejścia pola do bitwy nie dochodzi.

Czy zgromadzenie odpowiedniej liczby PD oznacza automatyczny awans, czy można z decyzją o awansie poczekać?

Można poczekać.

Jak dokładnie działa umiejętność herosa PODRÓŻNIK MIĘDZY WYMIARAMI oraz jak wyglądają zasady poruszania się między portalami?

Pomiędzy portalami na mapie (przeskok z jednego kafelka na inny) może się poruszać tylko bohater z ww. umiejętnością. Aby wejść do miasta lub wyjść gracz musi mieć w nim portal, nie wystarczy umiejętność.

Sugerowane numery kafelków tworzących mapę przy określonej ilości graczy mają logiczne wytłumaczenie tzn.

konkretnie jakiś balans gry czy np grając w dwie osoby mogą wybrać dowolne 9 kafelków a nie tylko te sugerowane od 1 do 9?

**Kafelki są uwarunkowane balansem PP oraz powtarzalności miejsc.**

Gdy dobieram kartę z początkowej zdolności herosów Światły, biorę pierwszą ze stosu czy też dwie i z nich wybieram jedną?

**Bierzesz pierwszą kartę z talii umiejętności Siła lub Magia, nie masz wyboru jak w przypadku awansu za PD.**

Jak wygląda dokładnie kolejność przydzielania ran w stos z umiejętnością Wytrzymałość?

**Najlepiej będzie to widoczne na przykładzie: Stos 3 Liczów elitarnych otrzymuje w wyniku ataku 2 rany. Pierwsza rana oznacza obrót 1 jednostki na poziom podstawowy, druga rana to albo obrót kolejnej jednostki na poziom podstawowy albo przydzielenie rany jednostce podstawowych Liczów. Gracz rani podstawowych Liczów zaznaczając to żetonem ran.**

**W kolejnej rundzie gracz otrzymał 3 rany ponownie w stos Liczów. Pierwsza rana musi (zgodnie z zasadą Wytrzymałości) zostać przydzielona do już rannej jednostki – oznacza to jej wyeliminowanie. Druga i trzecią ranę gracz przydziela w elitarnych Liczów - zostają obrócenie (druga rana) oraz oznaczenie żetonem ran (trzecia rana).**

Jak wygląda tworzenie puli kostek ataku, kiedy działają umiejętności i zasady kart?

**Gracz liczy kostki dla stosu/wroga w następujący sposób:**

**Stos – gracz dysponuje tyloma kostkami ile ma ataków np.: 6 szkieletów elitarnych = 6 ataków, gracz bierze zatem 5 kostek K8 (maksymalna ilość) oraz kostkę Elity (6 atak).**

**Jeżeli w stosie byłoby 5 szkieletów liczba kostek 4K8+KE lub 5K8 bez elitarniej (wybór gracza).**

**Wróg z żetonu spotkania – dysponuje tyloma atakami ile ma Liczebności, kostki bierze jak wyżej. Czyli maksymalnie 5K8 oraz 1 elitarna jeżeli stwór ma znaczek Elitarności.**

**Po utworzeniu puli kostek gracz dodaje (jeżeli może) kostki z umiejętności czy artefaktów (np.: z Szału Bitewnego). Należy pamiętać iż nadal max. to 5K8. Następnie gracz może zostać zmuszony do odjęcia jakiś kostek z umiejętności czy zdolności przeciwnika (np. Zastraszenie, Maska przerażenia)**

**W ten sposób powstaje pula kostek ataku która gracz wykonuje rzut ataku.**

## **Wyjaśnienia zasad i tekstów kart**

Artefakt **Kościany miecz** i umiejętność **Rozbłysk** nie łączą swojego działania, gdyż Rozbłysk zadaje automatyczne rany, a miecz podwaja rany z trafień. Używając Rozbłysku nie ma rzutu na trafienia a co za tym idzie samych trafień.

Artefakt **Łza Ashy** daje 2 PP(1 PP za fakt posiadania artefaktu i 1 PP wynikający z tekstu gry karty.)

Na kartach **Szał Bitewny** w tekście brakuje czasu zagrania karty, powinno być: **Przed bitwą...**

Karty **Skamienienie**, zgodnie z zasadami działa ono tylko w 1 turze bitwy. Na początku drugiej gracze sprawdzają ponownie kolejność Inicjatywy na torze. Natomiast wróg traci zdolność Furia do końca bitwy.

**Zastraszenie** uściślając tekst powinien on brzmieć: *Przed bitwą wybierz stos lub wroga. W 1 turze bitwy ma on.....*

**Zasadzka** uściślając tekst powinien on brzmieć: *Przed bitwą wybierz stos. W 1 turze bitwy ma on.....*

**Lodowa zbroja** umiejętności które mogą być negowane tą kartą to: Zastraszenie, Osłabienie, Lodowy Pocisk, Lodowy Krąg, Agonia, Rozbłysk.

**Przyspieszenie** i **Spowolnienie** działają do końca bitwy.