


# GLOOMHAVEN

## — SZCZĘKI LWA —

### Instrukcja Wprowadzająca

**Witajcie w Gloomhaven!** Jest to kooperacyjna gra, w której gracze współpracując przechodzą kampanię, składającą się z wielu scenariuszy. Nie rozegracie całości za jednym posiedzeniem, ale możecie w prosty sposób zapisać stan rozgrywki na koniec każdego ze scenariuszy. Celem tej instrukcji jest poprowadzenie was krok po kroku przez pięć pierwszych scenariuszy kampanii i nauczenie was zasad, które pozwolą wam przejść pozostałe przygody. Zachęcamy do czytania tej instrukcji podczas rozgrywki. Za każdym razem gdy zobaczycie z boku ikonę , tekst odniesie się do czegoś, co robicie w grze.

Zacznijmy od wyciągnięcia Księgi Scenariuszy. Na wierzchniej okładce znajduje się wprowadzenie do kampanii, po którym odblokujecie Scenariusz 1. Każdy scenariusz powinien być rozgrywany aż do jego udanego zakończenia, po czym następuje przejście do kolejnego scenariusza. Tak więc po Scenariuszu 1 odblokujecie Scenariusz 2 i tak dalej. Teraz przeczytajcie historię na wierzchniej okładce Księgi Scenariuszy, a kiedy otrzymacie stosowne polecenie wróćcie tutaj, do „Zasad Scenariusza 1” na stronie 3.



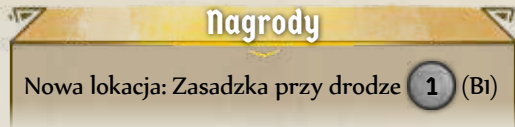
# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>1</b>
<b>Zasady Scenariusza</b> .....	<b>3</b>
Przygotowanie obszaru gry .....	4
Zawartość Księgi Scenariuszy .....	5
Rozgrywka .....	6
Wybór kart .....	6
Ustalenie inicjatywy .....	7
Tury postaci .....	7
Ruch .....	7
Atak .....	8
Walka na dystans i w zwarciu .....	8
Karty modyfikatorów ataku .....	8
Korzyść oraz Niekorzyść .....	8
Obrażenia i zabijanie potworów .....	9
Pole widzenia .....	9
Cel .....	9
Otrzymywanie obrażeń .....	9
Stany .....	9
Leczenie .....	10
Na siebie .....	10
Otrzymywanie akcji .....	10
Niszczenie przeszkód .....	10
Tury potworów .....	10
Karty statystyk potworów .....	10
Skupienie potworów .....	11
Ruch potworów .....	11
Atak potworów .....	11
Obrażenia i wyczerpanie postaci .....	12
Zakończenie rundy .....	12
Krótki odpoczynek .....	12
Kończenie się kart .....	12
<b>Koniec Scenariusza 1</b> .....	<b>13</b>
Arkusze postaci .....	13
Ulepszenia kart .....	13
Zapisywanie gry .....	13
<b>Zasady Scenariusza 2</b> .....	<b>14</b>
Nowe elementy scenariusza .....	14
Żetony pieniędzy .....	14
Żetony skarbów .....	14
Pułapki .....	14
Drzwi .....	14
Nowe mechaniki akcji .....	15
Akcje podstawowe .....	15
Akcje powiązane z utratą kart .....	15
Grabież .....	15
Efekty obszarowe .....	15
Przyciąganie i odpychanie .....	16
Nowy stan negatywny: Rozbrojenie .....	16
Negowanie obrażeń przez utratę kart .....	16
Przeigrana w scenariuszu .....	16
Nowe mechaniki potworów .....	17
Talie zdolności potworów .....	17
Interakcja potwory-pułapki .....	17
Ataki dystansowe potworów .....	18
<b>Koniec Scenariusza 2</b> .....	<b>18</b>
Zapisywanie zdobyczy pieniężnych .....	18
Interakcja w mieście: Przedmioty .....	19
Kupno, sprzedaż oraz wymiana przedmiotów .....	19
Używanie przedmiotów:	
Zużywanie, Wykorzystanie, albo Dowolne .....	19
<b>Zasady Scenariusza 3</b> .....	<b>20</b>
Nowe elementy scenariusza .....	20
Trudny teren .....	20
Separatory sekcji .....	20
Nowe mechaniki akcji .....	20
Doświadczenie .....	20
Aktywne premie .....	21
Tarcza .....	21
Skok .....	21
Nowe stany: Klątwa, Błogosławieństwo, Zatrucie oraz Zranienie .....	22
Długi odpoczynek .....	22
Wiele celów i skupienie potworów .....	22
Aktywne premie potworów .....	23
<b>Koniec Scenariusza 3</b> .....	<b>23</b>
Zapisywanie zdobytego doświadczenia .....	23
Profity .....	24
Nowa interakcja w mieście: Wydarzenia .....	24
<b>Zasady Scenariusza 4</b> .....	<b>25</b>
Uzupełniająca księga scenariuszy .....	25
Nowe przygotowanie .....	25
Pełne talie zdolności potworów .....	25
Rozstawianie potworów .....	25
Plansza żywiołów .....	25
Cele bitewne .....	25
Nowa mechanika akcji: Żywioły .....	26
Nowy element scenariusza: Obiekty docelowe .....	27
<b>Koniec Scenariusza 4</b> .....	<b>27</b>
Nagrody indywidualne .....	27
Pula kart i budowanie ręki .....	27
<b>Zasady Scenariusza 5</b> .....	<b>28</b>
Mechaniki bossa .....	28
Odporność na stan .....	28
Zdolności specjalne .....	28
Skalowanie statystyk .....	28
<b>Koniec Scenariusza 5</b> .....	<b>28</b>
Nowa interakcja w mieście: Awansowanie .....	29
Otrzymywanie karty zdolności wyższego poziomu .....	29
Otrzymywanie punktów życia i profitów .....	29
Poziom scenariusza .....	29
<b>Pełne zasady</b> .....	<b>30</b>



# Zasady Scenariusza 1

Możliwe, że zauważyliście poniższą informację w Księdze Scenariuszy:



Oznacza to, że należy wziąć z arkusza pierwszą naklejkę o nazwie „Zasadzka przy drodze” i nakleić ją w kwadracie „B1” planszy z mapą miasta, tak aby dopasować elementy graficzne.



Naklejki są permanentne. Jeśli nie chcesz dokonywać trwałych zmian w swoim egzemplarzu gry, możesz je zignorować i w inny sposób śledzić, jakie scenariusze są dla Ciebie dostępne.

Plansza z mapą miasta pozwala sprawdzić, w jakie scenariusze możesz zagrać. Na początku dostępny jest tylko Scenariusz 1, ale wraz z postępami w kampanii, otworzy się przed tobą więcej możliwości. Na razie jednak odłóż mapę na bok.

Zanim zaczniemy Scenariusz 1 każdy gracz musi zdecydować, jaką postacią będzie grać. Macie do dyspozycji cztery postacie, co pozwala na uczestniczenie w grze czterem osobom.

## Grasz solo?

Jeśli grasz solo, będziesz kontrolować dwie osobne postacie, co stanowi zdecydowanie bardziej wymagające doświadczenie. Jeśli w grze bierze udział od dwóch do czterech graczy, to najlepiej, aby każdy z nich kontrolował tylko jedną postać.

Aby wybrać swoją postać, odszukajcie duże i małe pudełka z ikonami czterech postaci i wyciągnijcie ich zawartość:

 <b>Wyburzyciel:</b> Obrażenia wręcz i niszczenie przeszkód	 <b>Czerwony Strażnik:</b> Ochrona i manipulacja potworami
 <b>Topór:</b> Obrażenia dystansowe i plądrowanie	 <b>Pustkowicielka:</b> Leczenie i wsparcie

W małych pudełkach znajdziecie figurki postaci, zaś duże pudełka zawierają planszетки z grafiką postaci po jednej stronie oraz jej opisem po drugiej. Po wyborze postaci gracze powinni wziąć ich figurki oraz planszетки, prostokątny znacznik inicjatywy z woreczka strunowego, tarczę punktów życia z pudełka z grą, talię mniejszych kart bez informacji ostrzegawczej oraz pierwsze siedem kart z większej talii bez informacji ostrzegawczej. Talie te znajdują się w większym pudełku z ikoną postaci. Z siedmiu wyciągniętych kart jedna stanowi referencyjną kartę pomocy, zaś sześć to karty zdolności z literą „A” w koronie pod jej nazwą. Dwie talie z ostrzeżeniami, a także pozostałe karty z dużej talii, arkusz postaci oraz pasek z okrągłymi żetonami powinny na razie pozostać w pudełku.



Figurka



6 kart oznaczonych „A”



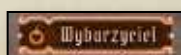
Talia małych kart



Planszетка postaci



Tarcza



Znacznik kolejności inicjatywy



Karta pomocy

**Uwaga:**  
Tych elementów nie będziemy jeszcze używać!



# Przygotowanie obszaru gry

Korzystając z tych materiałów oraz pozostałych komponentów przygotowujemy teraz Scenariusz 1.

Każdy gracz powinien umieścić przed sobą planszетkę swojej postaci **1**, kartę pomocy **2**, sześć kart zdolności poziomu „A” **3**, talię modyfikatorów ataku (składającą się z mniejszych kart) **4** oraz tarczę punktów życia **5**. Czerwoną stronę tarczy należy ustawić na wartość, którą widać pod białym „1” u dołu planszетki postaci, Niebieską na 0. Znacznik kolejności inicjatywy postaci **6** należy umieścić w okolicy środka stołu.

Zdrowie na poziomie 1 (Czerwony Strażnik)



Otwórzcie Księgę Scenariuszy na Scenariuszu 1 **7** i połóżcie ją na środku stołu. Księga zawiera mapę scenariusza, składającą się z heksagonalnych pól, na których będzie rozgrywany scenariusz.

Każdy gracz umieszcza teraz figurkę swojej postaci na dowolnym polu startowym **8** w Księdze Scenariuszy, pamiętając, że na jednym polu nie może stać więcej niż jedna postać.

Wyciągnijcie woreczek z potworem o nazwie „Szczurok Grabieżca” i wyjmijcie z niego kartonowe figurki, dużą kwadratową kartę statystyk oraz znacznik kolejności inicjatywy, który można umieścić obok pozostałych **6**. Wyciągnijcie woreczek z potworem o nazwie „Szczurok Grabieżca” i wyjmijcie z niego kartonowe figurki, dużą kwadratową kartę statystyk oraz znacznik kolejności inicjatywy, który można umieścić obok pozostałych **9**, a następnie umieście kopertę obok Księgi Scenariuszy.

Teraz włóżcie figurki potworów do białych i żółtych plastikowych podstawek, które znajdziecie w pudełku, a następnie postawcie je na mapie w Księdze Scenariuszy **10**, zgodnie z następującymi zasadami:

1) Ta ikona pokazuje jaki zestaw oraz rangę potworów należy umieścić na danym polu. Pierwszy rząd pokazuje ustawienie dla dwóch postaci graczy, środkowy dla trzech, a dolny dla czterech.



**Wskaźnik rangi:**

- Brak potwora
- Zwykły potwór
- Elitarny potwór



Numer figurki



## 1 Zasadzka przy drodze (B1)

**Cel:** Zabić wszystkich przeciwników

**Wprowadzenie**  
Droga powrotna do Gloomhaven była długa. Pragniecie jedynie ciepłego posiłku i miękkiego posłania, więc gdy zostajecie zaatakowani przez bandę szczuroków, ogarnia was wściekłość. I to tak wielka, że postanawiacie zabić te parszyste stwory, zanim padniecie z wyczerpania.

Oczywiście szczuroki mają inne plany. Skowyczą, że chcą waszych pieniędzy oraz mięsa z waszych ciał. Zaprawdę, ohydne stworzenia. Najlepiej nie zważać na ich krzyki i szybko to zakończyć.

**Zasady specjalne**  
Upewnicie się, że startowa ręka każdej postaci składa się z sześciu kart zdolności oznaczonych jako „A”.

W każdej rundzie Szczuroki Grabieżcy będą działać w inicjatywie 50. Najpierw ruszą się o bazową wartość 1, a następnie, jeśli będą w sąsiedztwie postaci, zaatakują bazową wartością ataku wynoszącą 2.

**Zakończenie**  
Ścieracie z twarzy krew ostatniego szczuroka i wracacie myślami do karczmy Pod Spłącym Lwem. Na pewno mają już gotowy gulasz. Taki ciepły, taki sycejący. I jest tuż za bramą — tak blisko, że praktycznie czujecie już jego smak...

Ale wtedy przychodzi kolejna myśl. To bardzo dziwne, wczep niezwykłe, żeby banda szczuroków znajdowała się tak blisko miasta. Czy to one są odpowiedzialne za serię zniknięć? Mało prawdopodobne, ale warto bliższego zbadania, szczególnie że miejsce zasadzki nie wygląda na ich bazę operacyjną. Gdzieś w pobliżu jest pewnie gniazdo, a tam — o ile szczęście dopisze — znajdziecie jakieś informacje o zaginionym kowalu.

No i skarby. Skarby to też dobra rzecz.

**Nagrody**  
Nowa lokacja: Dziura w murze (2) (B1)

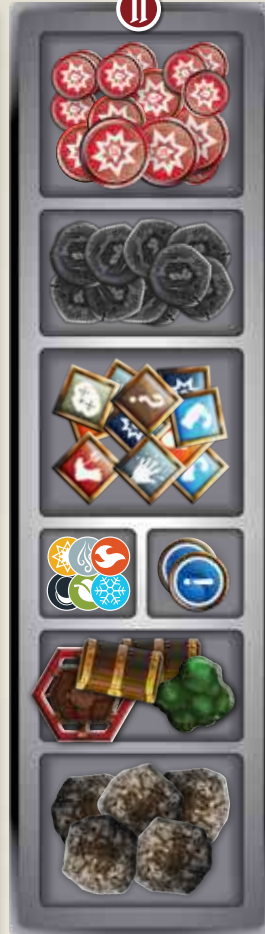
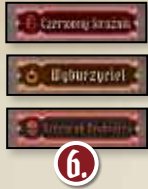
**WSKAZÓWKI:** Postawcie każdą figurkę swoich postaci na jednym z zaznaczonych pol startowych.

**WSKAZÓWKI:** Umieście nakłódkę Scenariusza 2 na planszy z mapą miasta, a następnie wróćcie na stronę 13 Instrukcji Wprowadzającej po kolejne informacje.

**WSKAZÓWKI:** Wszystkie pola z zieloną obwódką to przeszkody i nie można na nie wejść. Wyburzyciel może jednak zniszczyć przeszkody. Na polu takim umieszczają się znaczniki ostrzeżenia, aby że jest teraz normalnie.

2) Czarna ikona oznacza, że w przypadku takiej liczby postaci nie ustawiamy żadnego potwora, biała oznacza zwykłego potwora (figurka z białą podstawką), zaś żółta oznacza potwora elitarnego potwora (figurka z żółtą podstawką). Każda figurka ma na sobie numer. Powinny być one wybrane losowo podczas przygotowania ich do gry.

# Zawartość Księgi Scenariuszy



Weźcie plastikową wypraskę **11** postawcie ją obok Księgi Scenariuszy. Z pudła wyciągnijcie także drugą, 20-kartową talię modyfikatorów ataku, oznaczoną „M” **12** i umieśćcie ją obok karty statystyk potworów (nie umieszczajcie w niej żadnych kart Klątw ani Błogosławieństw **13**). Będzie to talia modyfikatorów ataku potworów. Potasujcie zarówno ją, jak i talie modyfikatorów ataku wszystkich postaci.

Księga Scenariuszy zawiera wiele ważnych informacji, na które należy zwrócić uwagę:

**A** Numer scenariusza, tytuł oraz miejsce na mapie miasta, dla łatwiejszego odniesienia.

**B** Cel scenariusza. Kiedy zostanie osiągnięty, scenariusz zakończy się sukcesem. W tym wypadku należy zabić wszystkie potwory na mapie.

**C** Kluczowe elementy, gdzie znajduje się lista potworów oraz wykaz znaczników i kafelków używanych do przygotowania mapy. W tym wypadku potrzebujemy jedynie Szczuroków Grabieżców.

**D** Układ mapy. W tym scenariuszu pokazuje on, że wystarczą dwie wskazane strony z książki. W przyszłych scenariuszach może pojawić się także dodatkowa strona z Uzupełniającej Księgi Scenariuszy.

**E** Tekst wprowadzenia. Przeczytajcie go teraz. **!**

**F** Tekst zasad specjalnych. Przeczytajcie go po wprowadzeniu. Dostarcza dodatkowe informacje, które nie zostały ujęte w podstawowych zasadach gry. **!**

**G** Tekst podsumowania. Nie czytajcie go do chwili udanego zakończenia scenariusza!

**H** Nagrody za udane zakończenie scenariusza. Przeczytajcie po podsumowaniu.

**I** Wskazówki oraz przypomnienie zasad. Czytajcie je w razie potrzeby podczas scenariusza.

**J** Ustawienie przeszkód na mapie scenariusza, oznaczone zieloną obwódką. Na pola z przeszkodami nie można wejść.

**K** Ustawienie ścian na mapie. Pola każdego scenariusza obwiedzione są grubą, czarną linią. Linie te oznaczają ściany i nie można przez nie przejść.

# Rozgrywka

Teraz, kiedy gra została odpowiednio przygotowana, możemy rozpocząć zabawę! Rozgrywka w każdym scenariuszu podzielona jest na szereg rund. W każdej rundzie gracze będą wybierać karty zdolności, które chcą zagrać. Wybrane karty pozwolą na ustalenie „kolejności inicjatywy”, czyli sekwencję w jakiej postaci i potwory będą wykonywać swoje **tury**. Kiedy wszystkie figurki na **mapie** (zarówno **postacie** jak i potwory) wykonają swoją turę, runda dobiega końca i rozpoczyna się nowa.

Każda runda rozgrywana jest w podanej niżej kolejności:

- 1 Wybór kart
- 2 Ustalenie inicjatywy
- 3 Tury postaci oraz potworów
- 4 Zakończenie rundy

Zacznijmy od rozpoczęcia pierwszej rundy.

## Wybór kart

**!** Wszyscy gracze wybierają teraz jednocześnie w tajemnicy dwie karty zdolności spośród sześciu, jakie mają w ręce i umieszczają je zakryte przed sobą. Robiąc to mogą ogólnie przedstawić swoje działanie w rundzie oraz omówić strategię, ale nie mogą pokazywać swoich kart innym graczom, ani przekazywać informacji na temat nazw kart, czy też ich wartości liczbowych.

Spośród dwóch wybranych kart, jedna zostaje kartą inicjatywy, która określi inicjatywę postaci (jej kolejność działania w rundzie), w oparciu o wartość inicjatywy widoczną na środku karty **1**. Im niższa ta liczba, tym wcześniej postać wykonuje swoje działania. Karta inicjatywy powinna być umieszczona na spodzie, tak aby po obróceniu obu kart i ich ujawnieniu, znalazła się na wierzchu, z widoczną wartością inicjatywy.

Kiedy nadejdzie kolej danej postaci, wykona ona swoją turę, przeprowadzając górną akcję **2** jednej z kart oraz dolną akcję **3** z drugiej karty, w dowolnie wybranej kolejności.

Nie omówiliśmy jeszcze dokładnie, jak wyglądają akcje, ale opisy na niebieskich polach **4** powinny całkiem niezłe wyjaśnić ich działanie. Jeśli nie wiesz, jakie karty wybrać, sugerujemy następujące propozycje dla każdej z postaci:

Topór	Wyburzyciel
Środek Ciężkości Podwójny Rzut	Cios na Dwa Odcięcie Wsparcia
Pustkowicielka	Czerwony Strażnik
Sugestia Potworna Rysa	Oślepiający Sierp Porażające Natarcie



Wybór karty inicjatywy pozostawiamy wam. Runda zostanie rozegrana idąc od najniższej do najwyższej inicjatywy, zaś zgodnie ze specjalnymi zasadami tego scenariusza, potwory będą działać w inicjatywie 50. Tak więc musicie zdecydować, czy chcecie wykonać akcje przed potworami (wybierając niższą wartość), czy też po nich (wyższa wartość).

Na razie zignorujcie ikony umieszczone w centrum kart **5**. Omówimy je w Scenariuszu 2.

## Ustalenie inicjatywy

**!** Kiedy wszyscy gracze wybiorą swoje karty, odwróćcie je, aby ujawnić ich inicjatywę. Ustalcie kolejność porównując wartość na karcie inicjatywy każdej postaci oraz inicjatywę potworów (w Scenariuszu 1 będzie ona zawsze wynosić 50). Następnie ustawcie znaczniki kolejności inicjatywy od najniższej do najwyższej, w oparciu o te wartości.

Jeśli postać i potwór mają taką samą inicjatywę, pierwsza rusza się postać gracza. Jeśli tę samą inicjatywę mają dwie postaci, o pierwszeństwie rozstrzyga wartość na drugiej karcie.

Teraz jesteście gotowi do rozegrania rundy, rozpoczynając od pierwszej figurki w kolejności inicjatywy, czyli tej, której inicjatywa ma najniższą wartość.



**Przykład:** po odłożeniu kart Czerwony Strażnik działa jako pierwszy, mając inicjatywę 14. Następnie rusza się Wyburzyciel, z inicjatywą 20. Później potwory, które posiadają inicjatywę 50, a po nich Topór z inicjatywą 64.

## Tury postaci

Kiedy zostanie ustalona kolejność inicjatywy, każda figurka rozegra swoją turę w tej właśnie kolejności. Podczas tury postaci wykona ona jedną akcję górną oraz jedną akcję dolną. Nie można wykonać dwóch akcji górnych albo dwóch akcji dolnych. W tym momencie nie ma już znaczenia, która karta została użyta do ustalenia inicjatywy. Postać może użyć dowolnej z kart do rozegrania swojej dolnej albo górnej akcji. Akcja (czyli cała połowa karty) musi zostać przeprowadzona po kolei, zgodnie z jej opisem, a następnie karta trafia na stos odrzuconych danej postaci, po lewej stronie jej planszeczki.

Akcje mogą składać się z wielu zdolności, rozdzielonych liniami zdolności (linia przerywana). Każdą zdolność albo akcję można pominąć.

Omówimy teraz możliwe rodzaje zdolności, tak aby pierwsza postać mogła rozegrać swoją turę. Jeśli zaczynają Szczuroki Grabieżcy, przejdźcie na stronę 10, do sekcji „Tury potworów”, a następnie wróćcie tutaj, aby przeczytać o turze postaci.


### ➤ Ruch




Zdolność „Ruch X” pozwala figurce przemieścić się do X pól. Figurka nie musi użyć wszystkich punktów ruchu korzystając ze zdolności ruchu. Figurki mogą przechodzić przez swoich sojuszników (postacie przez postacie i potwory przez potwory), choć ruch nigdy nie może zakończyć się na zajętej polu (czyli polu z inną figurką). Figurki nie mogą przechodzić przez przeciwników, przeszkody oraz ściany.



## ► Atak

 Zdolność „Atak  $\star$  X” pozwala figurce zadać jednemu wybranemu wrogowi w jej zasięgu bazowe obrażenia na o wartości X. Figurki nie mogą atakować swoich sojuszników, chyba że opisano inaczej. Istnieją dwa rodzaje ataków: dystansowy oraz wręcz.

 **Ataki dystansowe** oznaczone są tekstem „Zasięg  $\star$  X” widocznym pod oznaczeniem ataku, co oznacza, że celem może być jeden przeciwnik w zasięgu X pól od atakującego. Zasięgu nie można obliczać przez ściany. Jeśli pod słowem „Atak” nie ma tekstu „Zasięg”, atak ten traktuje się jako atak wręcz, co oznacza, że celem mogą być tylko sąsiadujący przeciwnicy, chyba że opisano inaczej.

### Przykład:

Wyburzyciel (a) jest w Zasięgu  $\star$  2 od potwora (1).



Główna różnica pomiędzy atakami dystansowymi oraz wręcz (poza dostępnością celów ataku) polega na tym, że jeśli cel ataku dystansowego sąsiaduje z atakującym, atak ten otrzymuje Niekorzyść (patrz **Korzyść oraz Niekorzyść** poniżej).

## ► Korzyść oraz Niekorzyść





Niektóre efekty, takie jak stany opisane na następnej stronie, mogą sprawić, że dany atak otrzyma Korzyść albo Niekorzyść. Jeśli atak ma Korzyść, atakujący dobiera dwie karty modyfikatorów ataku i stosuje lepszą. Jeśli atak ma Niekorzyść, atakujący dobiera dwie karty modyfikatorów ataku i stosuje gorszą z nich.

Na atak nie mogą wpływać wielokrotnione Korzyści albo Niekorzyści, zaś kiedy występują w nim zarówno Korzyść oraz Niekorzyść, to znoszą się wzajemnie.








Jeśli atak dystansowy skierowany jest w cel znajdujący się w sąsiedztwie, atak ten otrzymuje Niekorzyść.

## ► Karty modyfikatorów ataku

Za każdym razem gdy jakaś figurka wykonuje atak, musi odsłonić po jednej karcie ze swojej talii modyfikatorów ataku na każdy cel ataku.

- 1 Jeśli na karcie jest wartość liczbowa, powinna zostać dodana lub odjęta od wartości ataku.
- 2 Jeśli na karcie widnieje ikona , wartość ataku powinna zostać podwojona.
- 3 Jeśli na karcie widnieje ikona , atak nie zadaje żadnych obrażeń.
- 4 Na kartach  oraz  znajduje się także symbol przetasowania, co oznacza, że jeśli zostaną odsłonięte, to na zakończenie rundy należy przetasować całą talię modyfikatorów.



Każda postać posiada własną talię modyfikatorów ataku, zaś potwory wykorzystują talię wspólną. W Scenariuszu 1 każda talia jest taka sama i składa się z 20 kart: sześciu , pięciu , pięciu , jednej , jednej , jednej , oraz jednej .





## ► Obrażenia i zabijanie potworów




Po wykonaniu ataku i obliczeniu jego ostatecznej wartości (zmodyfikowanej przez różne premie, a następnie przez kartę modyfikatora ataku), cel otrzymuje daną liczbę obrażeń. Jeśli otrzymuje je potwór, umieść znaczniki obrażeń równe zadanej wartości na kopercie ze statystykami potwora, w sekcji odpowiadającej jego numerowi.

Jeśli wartość znaczników obrażeń jest równa lub większa niż maksymalna wartość punktów życia potwora (patrz strona 10), zostaje on zabity i usunięty z mapy. Wszystkie żetony z odpowiadającej mu sekcji na kopercie statystyk można odłożyć do wypraski.



*Poniższe zasady, aż do sekcji „Tury potworów” na następnej stronie, są dość sytuacyjne. Możecie teraz spokojnie wykonywać tury waszych postaci i wrócić tutaj, jeśli będzie to konieczne. Następnie przejdźcie do wspomnianej sekcji „Tury potworów”, gdy nadejdzie czas ich działania.*

## ► Cel

Niektóre ataki są uzupełnione o tekst „Cel  X”, co oznacza, że atakujący może wziąć na cel X różnych przeciwników w zasięgu ataku. Nie można wielokrotnie wziąć na cel tego samego przeciwnika za pomocą jednej zdolności. Każdy osobny wykonany atak wymaga odsłonięcia osobnej karty modyfikatorów ataku.

## ► Stany

Stany mogą być nakładane jako efekt ataku albo w wyniku działania zdolności. Stan zostaje nałożony na cel nawet, jeśli atak nie zada żadnych obrażeń. W Scenariuszu 1 występują cztery możliwe stany - trzy negatywne oraz jeden pozytywny. Jeśli stan nakładany jest na postać, umieść odpowiedni znacznik w lewym dolnym rogu planszетки postaci. Jeśli stan dotyczy potwora, umieść znacznik w odpowiedniej sekcji koperty statystyk. Wszystkie te stany pozostają nałożone na cel aż do końca jego następnej pełnej tury, co może mieć miejsce jeszcze w tej rundzie albo też w kolejnej, jeśli cel już wykonał swoją turę w tej rundzie.

## ► Pole widzenia

Kiedy figurka staje się celem jakiejś zdolności, to figurka biorąca ją za cel musi mieć ją w polu widzenia. Sprawdza się to prowadząc prostą linię z dowolnego punktu pola, na którym stoi jedna figurka, do dowolnego punktu pola z drugą figurką. Jeśli linia ta nie przechodzi przez ścianę, figurka jest w polu widzenia. Przeszkody i inne figurki nie blokują pola widzenia.

## ► Otrzymywanie obrażeń

Niektóre zdolności sprawiają, że figurki otrzymują obrażenia, nawet jeśli nie wykonano ataku. Obrażenia takie nie są modyfikowane i nie wpływają na pole widzenia.

### Stany negatywne:



**Unieruchomienie:** figurka nie może wykonywać żadnych zdolności Ruchu.



**Ogłuszenie:** figurka nie może korzystać z żadnych zdolności, wliczając w to ruch oraz atak.




**Zamroczenie:** wszystkie ataki figurki otrzymują Niekorzyść.

### Stan pozytywny:



**Wzmocnienie:** wszystkie ataki figurki otrzymują Korzyść.

## ➤ Leczenie

Zdolność „Leczenie  X” pozwala figurce wyleczyć X punktów obrażeń u jednego sojusznika w zasięgu albo u siebie. Postacie leczą obrażenia obracając swoją tarczę punktów życia (po czerwonej stronie) o daną wartość do góry. Figurka nie może wyleczyć się ponad swoje maksymalne punkty życia.

## ➤ Otrzymywanie akcji

Pustkowicielka dysponuje zdolnościami, które dają akcje innym figurkom - zarówno sojusznikom, jak i wrogom. Na początku tekstu zdolności wskazani są odbiorcy akcji, po czym następuje opis tej akcji, wraz z normalnymi zasadami ataku oraz ruchu. Jeśli figurka otrzyma akcję ataku, wykorzystuje własną talię modyfikatorów ataku, chyba że opisano inaczej. Figurka, która otrzymała akcję, nie wykonuje całej swojej tury, a jedynie akcję podczas tury Pustkowicielki.

## ➤ Na siebie

Cel niektórych zdolności opisany jest jako „Na siebie”. Oznacza to, że jedynym celem danej zdolności jest używająca jej figurka.

## ➤ Niszczenie przeszkód

Wyburzyciel posiada zdolności, które pozwalają mu niszczyć przeszkody w określonym zasięgu, dzięki czemu pola uprzednio zajęte przez przeszkody stają się teraz dostępne. Niektóre przeszkody zajmują więcej niż jedno pole, co pokazuje zielona obwódka otaczająca dane pola.

Kiedy przeszkoda zostanie zniszczona, położcie znacznik zniszczenia na każdym jej polu, nawet jeśli pola te znajdują się poza zasięgiem. Pokazuje to, że przez pole to można teraz normalnie przechodzić.



Znacznik zniszczenia

## ↔ Tury potworów ↔

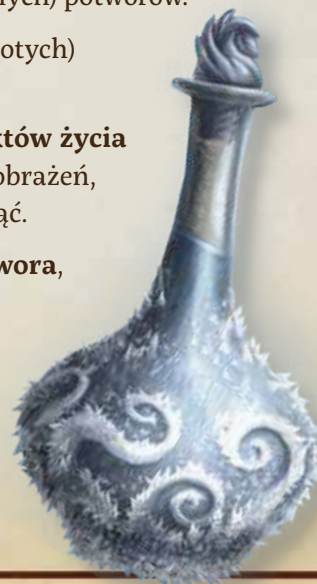
W inicjatywie 50 do gry wchodzi Szcuroki Grabieżcy. Każdy z rodzajów potworów będzie miał zawsze tę samą wartość inicjatywy. Najpierw swoje akcje wykonują potwory elitarne, w kolejności widocznej na figurkach, a następnie zwykłe potwory, także w kolejności numerycznej. Każdy potwór wykonuje całą swoją turę, po czym robi to kolejny potwór.

Szczegółowe informacje na temat wykonywania tury przez potwory są dokładnie opisane na następnej stronie, ale w skrócie wygląda to tak: potwór rusza się o swoją bazową wartość ruchu (6) w stronę najbliższej postaci, a następnie atakuje bazową wartością ataku (7), jeśli sąsiaduje z postacią. Wartości te pokazane są na karcie statystyk potwora poniżej.

## ➤ Karty statystyk potworów

Karty statystyk stanowią zbiór ważnych informacji na temat potworów, z którymi walczyacie. Są umieszczane w kopertach, tak aby widać było tylko jeden zestaw danych. W zestawie takim znajduje się:

- ➊ **Nazwa potwora.**
- ➋ **Poziom potwora.** Ustaw go na „1” w przypadku wszystkich scenariuszy opisanych w tej instrukcji. Poziom ten będzie się jednak zwiększał wraz z rozwojem postaci.
- ➌ **Statystyki dla zwykłych (białych) potworów.**
- ➍ **Statystyki dla elitarnych (złotych) potworów.**
- ➎ **Maksymalna wartość punktów życia potwora,** czyli inaczej liczba obrażeń, jaką musi otrzymać, aby zginąć.
- ➏ **Bazowa wartość ruchu potwora,** o jaką może się przemieścić podczas swojej tury.
- ➐ **Bazowa wartość ataku potwora,** używana kiedy wykonuje atak.



## ➤ Skupienie potworów

Zanim potwór zrobi cokolwiek w swojej turze, skupi się na jednej postaci, którą będzie chciał zaatakować. Celem skupienia jest postać, którą potwór może zaatakować wykonując jak najmniejszy ruch. W Scenariuszu 1 potwory będą atakować tylko z sąsiadujących pól, więc dany potwór ustali najkrótszą możliwą ścieżkę, aby sąsiadować z jakąś postacią i wtedy postać ta stanie się celem jego skupienia. Jeśli postać już sąsiaduje z potworem, zostanie automatycznie celem jego skupienia i ustalanie ścieżki nie jest konieczne. Jeśli potwór ma ścieżkę o tej samej długości do kilku postaci, wybierze tę, która znajduje się wcześniej w kolejności inicjatywy.

Nie ma znaczenia, czy potwór jest w stanie dotrzeć do końca swojej ścieżki podczas tej tury. Tak długo jak istnieje ścieżka, która pozwoli mu dojść na pole umożliwiające wykonanie ataku, potwór utrzyma skupienie na tej postaci. Skupienie nie wymaga także pola widzenia.

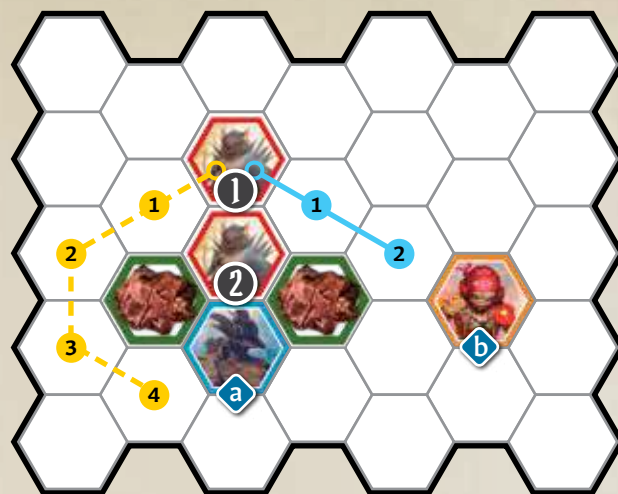
Możliwe, że potwór nie zdoła znaleźć celu skupienia, ponieważ nie istnieje ścieżka, którą mógłby przejść na pole sąsiadujące z jakąś postacią. W takim wypadku potwór nie rusza się ani nie atakuje.

## ➤ Ruch potworów

W tym scenariuszu, kiedy tylko potwór ustali swój cel skupienia, ruszy w jego kierunku. Potwór nie wykona ruchu, jeśli nie może zbliżyć się do swojego celu, ponieważ już z nim sąsiaduje albo inny potwór stoi mu na drodze. Jeśli kiedykolwiek pojawią się wątpliwości, które z opcji poruszy się potwór, ponieważ ma wiele równie dobrych opcji, to gracze decydują, którą opcję wybrać.

## ➤ Atak potworów

W tym scenariuszu, kiedy potwór się poruszy i sąsiaduje z celem skupienia, wykona atak w cel. Zrobi to tak samo jak atakujące postaci, czyli zmodyfikuje bazową wartość ataku o kartę modyfikatora ataku dobraną z talii modyfikatorów ataku potworów. Następnie postać będąca celem ataku otrzymuje odpowiednie obrażenia.



**Przykład:** Chociaż Topór (a) znajduje się obiektywnie bliżej potwora (1), to ten może dojść do Wyburzyciela (b) wykorzystując mniej punktów ruchu (2 zamiast 4), tak więc potwór skupi się na Wyburzycielu.



**Przykład:** Ponieważ Wyburzyciel (b) jest jedyną postacią na mapie, potwór (1) nie może znaleźć żadnego pola, z którego mógłby wykonać atak, gdyż wszystkie pola sąsiadujące z Wyburzycielem są albo zajęte albo niedostępne. Dlatego potwór nic nie robi.



**Przykład:** Potwór (1) chce ruszyć się, aby sąsiadować z Wyburzycielem i może wytyczyć do niego ścieżkę. Jednak ma jedynie „Ruch 1”. Jako że nie może ruszyć się tak, aby dotrzeć do celu, nie wykonuje żadnego ruchu.

## → Obrażenia i wyczerpanie postaci ←


Za każdym razem gdy postać otrzymuje obrażenia, zmniejsza swoją aktualną wartość punktów życia na tarczy o liczbę otrzymanych obrażeń. Jeśli postać kiedykolwiek dojdzie do „0” na tarczy punktów życia, natychmiast pada z wyczerpania. Figurka zostaje zdjęta z mapy i nie może uczestniczyć w grze, aż do zakończenia scenariusza.

Wyczerpanie nie oznacza śmierci. Na koniec scenariusza postacie zawsze wracają do pełni sił, nawet jeśli padły z wyczerpania. Jednak wyczerpana postać nie może w żaden sposób wpływać na akcję trwającego scenariusza. Co więcej, jeśli wszystkie postacie padną z wyczerpania, scenariusz skończy się niepowodzeniem.



*Teraz rozegrajcie pozostałe tury potworów oraz postaci w kolejności inicjatywy, a kiedy każda figurka wykona turę, przeczytajcie następną sekcję.*

## → Zakończenie rundy ←

Kiedy kolejność inicjatywy zostanie rozpatrzona do końca, a wszystkie postacie wykonają swoją turę w rundzie, runda dobiega końca. W tym momencie, jeśli któraś talia modyfikatorów ataku ma odwróconą kartę z ikoną przetasowania , należy przetasować wszystkie karty tej talii. Teraz rozegrajcie dwie kolejne

rundy (wybór kart, ustalenie inicjatywy, tury postaci i potworów, zakończenie rundy), wykorzystując pozostałe karty zdolności. Kiedy pod koniec trzeciej rundy nie będziecie mieć więcej kart zdolności na ręce, zajrzyjcie poniżej, do ostatniej sekcji zasad Scenariusza 1, aby dowiedzieć się, jak odzyskać karty.

## → Krótki odpoczynek ←

Na koniec trzeciej rundy twoje wszystkie sześć kart zdolności powinny znajdować się na stosie odrzuconych, a potrzebujesz ich, aby móc kontynuować grę. Możesz je odzyskać na rękę wykonując krótki odpoczynek. Postać może wykonać taki odpoczynek na koniec swojej rundy, tylko jeśli ma co najmniej dwie karty na stosie odrzuconych (nie tylko wtedy, kiedy ma pustą rękę).

Karty na stosie utraconych aż do końca scenariusza nie będą mogły wrócić do ręki postaci. Wszystkie postacie powinny teraz wykonać krótki odpoczynek.

Na początku każdej rundy musisz zagrać dwie karty, więc za dwie kolejne rundy pozostanie ci w ręku tylko jedna z pięciu, więc znowu konieczny będzie krótki odpoczynek.

Kiedy jakaś postać wykonuje krótki odpoczynek, zabiera wszystkie swoje karty ze stosu odrzuconych, przetasowuje je i umieszcza jedną (losową) po prawej stronie swojej planszki, na stosie kart utraconych. Pozostałe karty wracają do ręki postaci i rozgrywana jest kolejna runda. Jeśli któraś postać wolałaby zachować traconą kartę, może otrzymać 1 punkt obrażeń, aby stracić inną losową kartę ze stosu odrzuconych. Można tak postąpić jedynie raz na krótki odpoczynek.

### ➤ Kończenie się kart

Może dojść do sytuacji, w której postaciom skończą się karty do zagrania, ponieważ utracą ich zbyt wiele podczas odpoczynku. Jeśli postać nie może zagrać dwóch kart na początku rundy (nie ma dwóch kart w ręce), pada z wyczerpania, jak opisano wyżej na tej stronie.



*W tym momencie wiecie już wszystko, aby rozegrać cały scenariusz, którego finał zawsze nastąpi na zakończenie rundy, w której zostanie osiągnięty cel (sukces) albo wszystkie postacie będą wyczerpane (porażka). Zakładając, że odnieśliście sukces, na następnej stronie możecie przeczytać, co należy zrobić po ukończeniu scenariusza. Jeśli przegracie, zajrzyjcie do sekcji „Przegrana w scenariuszu” na stronie 16.*



# Koniec Scenariusza 1

Gratulujemy ukończenia Scenariusza 1! Przeczytajcie podsumowanie i opis nagród. Kiedy na liście nagród zobaczycie „Nowa lokacja”, oznacza to umieszczenie nowej naklejki na mapie miasta. W tym wypadku będzie to naklejka Scenariusza 2 - powinna pasować do grafiki w sekcji B1.

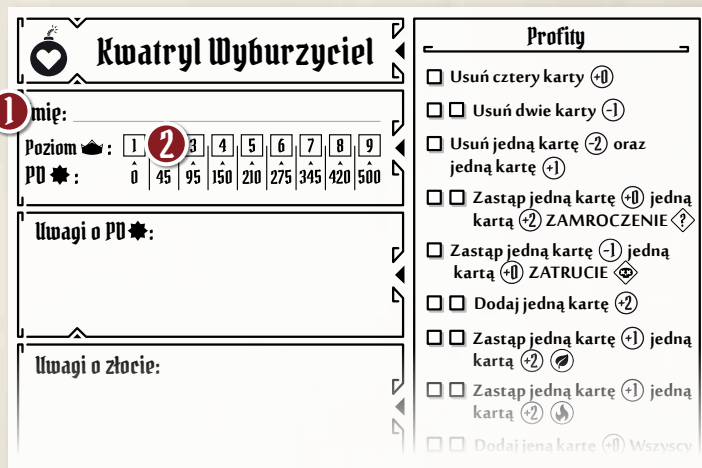


Dodatkowo, jako że udało się wam ukończyć Scenariusz 1, zaznaczcie to zakreślając białe pole na naklejce. Nie można ponownie przechodzić już ukończonych scenariuszy.

Oprócz tego, po zakończeniu każdego scenariusza postacie wracają do pełni sił, odzyskując wszystkie swoje karty zdolności, usuwając wszelkie znaczniki stanów i ustawiając tarczę punktów życia na maksymalnej wartości widocznej pod białą „1” na planszeczce postaci - ponieważ jesteście na poziomie 1.

## Arkusze postaci

W tym momencie każdy gracz powinien wyciągnąć jedną kartę postaci z pudełek swoich postaci. Karta ta reprezentuje postać, którą będziecie grać podczas kampanii. Zaraz wprowadzimy trwałe zmiany, więc jeśli nie podobała się wam postać, którą graliście w Scenariuszu 1, to wasza ostatnia szansa, aby zmienić ją na inną (na stronie 3 znajduje się spis elementów potrzebnych do stworzenia nowej postaci). Jeśli jednak jesteście zadowoleni z waszych wyborów, powinniście nadać imiona swoim postaciom, wpisując je w odpowiednim polu na karcie **1**. Zaznaczcie też „1” obok słowa „Poziom”, ponieważ jesteście na poziomie 1. Pozostałe obszary na karcie postaci omówimy w przyszłych scenariuszach.



## Ulepszenia kart

Gracze powinni teraz wyciągnąć dwie karty „B” (oznaczenie to widoczne jest pod nazwą karty) ze swojej talii kart zdolności, którą znajduje się w pudełku postaci. Zamieńcie dwie karty poziomu „B” z dwiema kartami „A” o tej samej nazwie, tak aby każda postać

nadal miała sześć kart w swojej puli. Dwie karty „A” nie będą już nigdy używane. Niektóre karty „B” mogą zawierać nieznanne ikony albo określenia, ale omówimy je wszystkie w zasadach Scenariusza 2.

## Zapisywanie gry

Teraz, kiedy omówiliśmy najważniejsze rzeczy związane z zakończeniem Scenariusza 1, możecie kontynuować lekturę na następnej stronie i zacząć Scenariusz 2, albo odłożyć wszystko do pudełka i wrócić do gry kiedy indziej. Przede wszystkim włożcie wszelkie materiały związane z waszymi postaciami (kartę postaci, talię modyfikatorów ataku oraz sześć kart zdolności, znacznik

inicjatywy) do woreczka strunowego, zaś ten, wraz z planszeczka, do pudełka postaci. Jako że plansza z mapą miasta została już odpowiednio zmodyfikowana, a postacie zachowane, powrót do gry od tego miejsca w późniejszym terminie powinien być bardzo łatwy. Jeśli jednak chcecie grać dalej, przejdźmy do Scenariusza 2!



# Zasady Scenariusza 2

I tak oto przechodzimy do Scenariusza 2! Na początek otwórzcie ten scenariusz w Księdze Scenariuszy. Następnie przygotujcie rozgrywkę, podobnie jak w Scenariuszu 1 (patrz strona 4), z następującymi zmianami:

❶ Mapa scenariusza będzie wymagała dodatkowych przygotowań, w oparciu o opisane poniżej ikony.

❷ Oprócz karty statystyk, kartonowych figurek oraz znacznika inicjatywy dla Szczuroków Grabieżców, potrzebne będą cztery karty zdolności oznaczone jako „Bazowy Szczurok Grabieżca”. Zostaną one omówione na stronie 17.

❸ Pula dostępnych kart dla waszych postaci zawiera teraz cztery kart „A” oraz dwie karty „B”.

## Nowe elementy scenariusza

### ➤ Żetony pieniędzy



Połóżcie jeden żeton pieniędzy na każdym polu z taką ikoną. Żetony pieniędzy zbiera się za pomocą grabieży (patrz następna strona), a kiedy jakaś postać podniesie taki żeton, umieśćcie go na planszeczce tej postaci, gdzie zostanie podliczony na koniec scenariusza.

Oprócz żetonów pieniędzy ustawianych na początku scenariusza, jeden żeton zawsze kładzie się na polu zajmowanym przez potwora, kiedy ten zginie. Żetony pieniędzy można podnieść jedynie podczas scenariusza. Wszystkie żetony pozostające na mapie po zakończeniu scenariusza nie zostają zebrane.

### ➤ Żetony skarbów



Połóżcie jeden żeton skarbu na polu z taką ikoną. Podobnie jak żetony pieniędzy, żetony skarbu zbiera się za pomocą akcji grabieży.

Kiedy postać podniesie żeton skarbu, zdejmijcie go z mapy, zapiszcie numer ikony (w wypadku tego scenariusza jest to 14), a następnie zajrzyjcie do wpisu powiązanego z tym numerem w Indeksie Skarbów, który znajduje się na ostatniej stronie Glosariusza Zasad. Postać, która podniosła skarb natychmiast otrzymuje daną nagrodę. Podobnie jak żetony pieniędzy, żetony skarbu muszą zostać podniesione podczas scenariusza. Nie są automatycznie zbierane na jego koniec.



Żeton skarbu

### ➤ Żetony pułapek




Połóżcie jeden żeton pułapki na każdym polu z taką ikoną, a następnie na każdej pułapce ustawcie jeszcze jeden znacznik 3 obrażeń. Kiedy jakaś figurka wejdzie na pole z pułapką, ta zostaje uruchomiona i usunięta z mapy, zaś figurka otrzymuje 3 punkty obrażeń od pułapki. Pułapki nie są przeszkodami.

### ➤ Drzwi



Oto pola drzwi, oznaczone niebieską obwódką. Drzwi oddzielają różne pomieszczenia w scenariuszu. Na początku scenariusza rozstawiane są jedynie potwory znajdujące się w tym samym pomieszczeniu co postacie. Przygotujcie teraz potwory z tego scenariusza, ale nie ustawiajcie żadnych na ikonach widocznych w dolnej sekcji, która przedstawia osobne, nied odkryte jeszcze pomieszczenie.

Postać może wejść na pole z drzwiami jako część swojego normalnego ruchu. Kiedy  Żeton aktywacji zrobi to po raz pierwszy, drzwi zostaną otwarte. Aby to zaznaczyć, na polu drzwi umieszczamy żeton aktywacji. Następnie rozstawiane zostają wszystkie potwory w nowo odkrytym miejscu. Nazywamy to odkrywaniem pomieszczenia. Potwory w odkrytym pomieszczeniu zawsze wykonują akcje w rundzie, w której zostały rozstawione, co jest omówione szczegółowo na stronie 17. Kiedy postać odkryje pomieszczenie, natychmiast wznowia swoją turę, co może wiązać się z wykorzystaniem pozostałych jej punktów ruchu. Do momentu otwarcia drzwi są one traktowane jak ściana, na potrzeby ustalania pola widzenia oraz ruchu potworów.

## Nowe mechaniki akcji


Mamy już przygotowany scenariusz. Pozostało jeszcze omówienie kilku kolejnych zasad wprowadzonych przez nowe karty zdolności oraz nową talię zdolności potworów. Kiedy to zrobimy, będziemy mogli rozpocząć grę.

### ► Akcje podstawowe




Możliwe, że zauważyliście ikonki ruchu i ataku w lewej, środkowej części każdej karty zdolności. Pokazują, że zamiast wykonywać którąś ze zdolności w górnej albo dolnej części karty, każdą kartę można wykorzystać do wykonania „Ataku ⚡ 2” jako akcji górnej albo „Ruchu 🐦 2” jako akcji dolnej. Następnie karta zawsze trafia na stos odrzuconych, bez względu na to, jakie zdolności są wydrukowane na głównym obszarze.

### ► Akcje powiązane z utratą kart

 Niektóre akcje na waszych ulepszonych kartach „B” mają ikonę utracenia w prawym dolnym rogu. Ikona ta oznacza, że jeśli wykonacie tę akcję, karta natychmiast trafi na stos kart utraconych, zamiast na stos kart odrzuconych.

Są to potężne zdolności, ale należy zachować ostrożność przy ich używaniu, ponieważ zmniejszy to liczbę rund gry, zanim postać padnie z wyczerpania. Jeśli nie chcecie tracić takiej karty, zawsze można wykonać akcję podstawową z danej połowy karty albo całkowicie pominąć akcję i odrzucić kartę nie rozpatrując jej efektu.

### ► Grabież

 Postacie mają dwa sposoby zbierania żetonów pieniędzy i skarbów. Po pierwsze, na koniec tury każdej postaci automatycznie podnosi ona to, co znajduje się na jej polu. Po drugie, niektóre karty posiadają zdolność „Grabież 🏠 X”, która pozwala figurce zebrać rzeczy znajdujące się na jej polu, a także na wszystkich polach w Zasięgu ⚡ X od niej. Tak więc zdolność „Grabież 🏠 1” pozwoliłaby figurce podnieść wszystkie żetony skarbów i pieniędzy na jej polu oraz na polach sąsiadujących.

### ► Efekty obszarowe

Niektóre ataki pozwalają figurkom wziąć na cel wrogów na kilku polach, podobnie jak w przypadku słowa kluczowego „Cel”. W tym wypadku jednak cele określane są na podstawie schematu obszaru. Każdy schemat składa się z kombinacji dwóch następujących ikon:



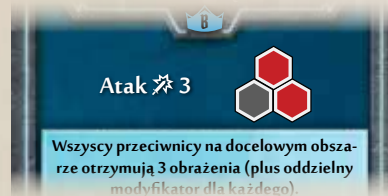
Szare pole oznacza miejsce zajmowane obecnie przez aktywną figurkę. Atak obszarowy z zaznaczonym szarym polem zawsze traktowany jest jako atak wręcz.



Czerwone pole oznacza gdzie mogą znajdować się przeciwnicy, aby stać się celem działania zdolności. Ataki obszarowe, podobnie jak wszystkie inne, nie mogą być skierowane w sojuszników.

Jeśli efekt zdolności obszarowej określa zasięg i nie występuje w nim szare pole, wystarczy, że choć jedno czerwone pole znajdzie się w określonym zasięgu, nawet jeśli na tym polu nie ma przeciwnika. Każdy atak dystansowy z efektem obszarowym wymierzony w sąsiadującego wroga nadal otrzyma Niekorzyść, zaś jeśli celem jest wielu przeciwników, dla każdego powinna zostać dobrana osobna karta modyfikatora ataku. Podobnie jak w przypadku innych zdolności wymagających celu, figurki mogą wybrać na cel przeciwników w polu widzenia. Dopuszczalne jest także obracanie schematu obszaru albo korzystanie z jego lustrzanego odbicia.

Oznacza to, że ta postać może wykonać „Atak ⚡ 3” wręcz w dwa sąsiadujące pola będące obok siebie.



Oznacza to, że ta postać może wykonać dystansowy „Atak ⚡ 3” we wszystkich wrogów w grupie tych siedmiu pól, pod warunkiem że choć jedno z tych pól znajduje się w Zasięgu ⚡ 2.

## ➤ Przyciąganie i odpychanie

Przyciąganie i odpychanie to dwa efekty, które podobnie jak stany mogą być powiązane z atakami albo też istnieć jako samodzielne zdolności. Każdy z nich ma dodatkowo wartość liczbową, która pokazuje o ile pól może być odepchnięty lub przyciągnięty cel tej akcji.

➤ **Odepchnięcie X:** Cel zostaje zmuszony do przesunięcia się o maksymalnie X pól od figurki używającej tej zdolności. Każdy pojedynczy ruch musi oddalać cel od figurki używającej tej zdolności.

➤ **Przyciągnięcie X:** Cel zostaje zmuszony do przesunięcia się o maksymalnie X pól w stronę figurki używającej tej zdolności. Każdy pojedynczy ruch musi zbliżać cel od figurki używającej tej zdolności.

Cele podczas odpychania albo przyciągania mogą przechodzić przez swoich sojuszników, ale nie przez wrogów, przeszkody albo ściany. Jeśli cel zostanie odepchnięty lub przyciągnięty na pole z pułapką, zostaje ona uruchomiona, a cel zostaje poddany jej działaniu. Kiedy postać wykonuje odepchnięcie albo przyciągnięcie, sama określa jak daleko i w jakim kierunku ma odbyć się ruch. Kiedy zdolności tych używa potwór, to gracze decydują o kierunku, ale cel musi zostać odepchnięty lub przyciągnięty tak daleko, jak to możliwe. Jeśli nie ma dostępnych pól, na które można odepchnąć lub przyciągnąć cel, efekt ten dobiega końca.

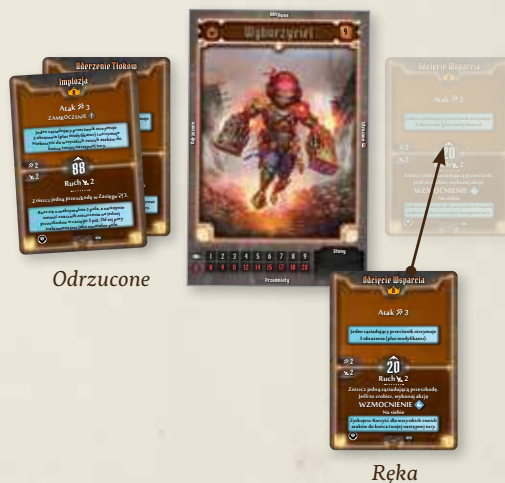
## ➤ Nowy stan negatywny: Rozbrojenie

➤ **Rozbrojenie:** figurka nie może korzystać z żadnych zdolności Ataku. Znacznik ten zostaje usunięty na koniec kolejnej pełnej tury danej figurki.

## ➤ Negowanie obrażeń przez utratę kart

Za każdym razem gdy postać otrzyma obrażenia, czy to w wyniku ataku potwora, uruchomienia pułapki, czy też z innego powodu, postać ta może zanegować całość tych obrażeń tracąc karty zamiast utraty punktów życia. Aby zanegować pojedyncze źródło obrażeń, postać może stracić jedną kartę z ręki albo dwie karty ze stosu odrzuconych.

Stracone karty zostają natychmiast umieszczone na stosie kart utraconych, po prawej stronie planszетки postaci. Przypominamy, że dwie karty wybrane przez postać do zagrania w aktualnej rundzie nie znajdują się w jej ręce i zostają odłożone na stos odrzuconych podczas jej tury. Gracze powinni zachować ostrożność, jeśli chodzi o tracenie kart, gdyż proces ten zmniejsza liczbę możliwych do rozegrania rund, zanim ich postaci padną z wyczerpania. Tracenie kart może być jednak lepszym rozwiązaniem niż otrzymywanie obrażeń, szczególnie, gdyby obrażenia te miały zmniejszyć punkty życia postaci do 0.



## ➤ Przegrana w scenariuszu

Możliwe jest, że wszystkie postaci padną z wyczerpania przed zakończeniem scenariusza, co oznaczać będzie przegraną. Jeśli tak się stanie, konieczne będzie ponowne przygotowanie scenariusza i jego rozegranie od początku.

Wszystkie żetony pieniędzy oraz doświadczenie (omówione przy okazji Scenariusza 3, na stronie 20) zdobyte do momentu przegranej, przechodzą dalej do następnego podejścia. Postacie zatrzymują także wszystkie nagrody z zebranych żetonów skarbów. Każdy taki żeton może być jednak podniesiony tylko raz. Wszelkie pozostałe elementy scenariusza ustawiane są od nowa.

Oprócz tego, jeśli macie poważne problemy z przejściem scenariusza, sprawdźcie czy nie pominęliście żadnych reguł. Jeśli gracze zgodnie z zasadami, możecie na początku scenariusza obrócić wszystkie karty statystyk w kopertach na poziom „0”, aby ułatwić rozgrywkę.



## Nowe mechaniki potworów

### ► Talie zdolności potworów

Choć w Scenariuszu 1 wszystkie zdolności potworów były całkowicie przewidywalne, od tej pory, w każdej rundzie będą one działać w oparciu o losową kartę z odpowiadającej im talii zdolności. Potasujcie talię czterech kart „Bazowego Szczuroka Grabieżcy” i połóżcie ją zakrytą obok karty statystyk Szczuroka Grabieżcy.

Podczas etapu wyboru kart, kiedy wszystkie postaci odślwią swoje dwie karty na daną rundę, odwróćcie górną kartę z talii zdolności każdego rodzaju potworów, jakie aktualnie znajdują się na mapie (wszystkie Szczuroki Grabieżcy należą do jednego rodzaju, więc jedna karta będzie odnosić się do ich wszystkich). Karta ta określi inicjatywę potworów ❶ oraz zdolności, z jakich będą korzystać w swojej turze ❷. Część z tych kart posiada ikonę przetasowania w prawym dolnym rogu ❸, co oznacza, że wszystkie zagrane karty powinny zostać wtasowane do talii na koniec rundy (podobnie jak w przypadku kart modyfikatorów ataku).

W przeciwieństwie do zdolności postaci, które podają określone wartości ruchu oraz ataku, zdolności potworów zawierają modyfikatory wartości ich podstawowych statystyk. Na przykład, jeśli zdolność potwora to „Atak  $\star$  +1”, a jego bazowa wartość ataku to 2, potwór wykona atak „Atak  $\star$  3”.

**Potwory wykonują jedynie zdolności znajdujące się na karcie.** Jeśli, na przykład, nie ma na niej tekstu „Ruch”, potwór się nie rusza!

Ponieważ w scenariuszu występują dwa osobne pomieszczenia z potworami, może dojść do sytuacji, że zaczniecie rundę bez potworów na mapie. W takim wypadku nie odsłaniajcie nowej karty dla Szczuroków Grabieżców i wykonujcie tury postaci, aż do momentu otwarcia drzwi.

Po ujawnieniu drugiego pomieszczenia, natychmiast odślwią kartę zdolności dla Szczuroków Grabieżców, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście w tej rundzie. Tak czy inaczej, jeśli wartości inicjatywy ujawnionych potworów są niższe niż postaci, wchodzi one do akcji zaraz po zakończeniu tury tej postaci. Oznaczcie to umieszczając ich znacznik jako następny w kolejności. W innym przypadku, działają normalnie, kiedy nadejdzie ich inicjatywa, a ich znacznik kolejności ustawia się w miejscu zależnym od inicjatywy.



### ► Interakcja potwory-pułapki

Wszystkie potwory traktują pułapki jako przeszkody, jeśli chodzi o ustalanie celu skupienia oraz ruch, chyba że ruch przez pułapkę stanowi jedyną możliwość skupienia się na celu. W takim wypadku znajdują ścieżkę do swojego celu, która przechodzi przez jak najmniejszą liczbę pułapek.

**Przykład:** Potwór (1) skupi się na Toporze (a) wykonując atak wręcz, ponieważ traktuje pułapki jako przeszkody. Gdyby dysponował atakiem z „Zasięgiem  $\star$  2” zamiast tego skupiłby się na Wyburzycielu (b), ponieważ mógłby go zaatakować bez wchodzenia na pułapki.



## ➤ Ataki dystansowe potworów

Ataki niektórych potworów będą teraz miały także wartość zasięgu, podobnie jak ataki postaci. Wszystkie ataki dystansowe potworów działają dokładnie tak samo, jak ataki dystansowe postaci. Podczas ruchu potwór przemieści się jedynie o odległość wymaganą do tego, aby znaleźć się w zasięgu potrzebnym do zaatakowania celu jego skupienia.

Ponieważ wykonanie ataku dystansowego w sąsiadujący cel skutkuje otrzymaniem Niekorzyści, potwory będą starały się tego unikać. Jeśli potwór jest w stanie wykonać ruch, przemieści się, maksymalnie o wartość swojego ruchu, aż nie będzie sąsiadować ze swoim celem. Jeśli potwór jest zamroczony albo posiada Niekorzyść z innego powodu, nic nie zyska oddalając się od celu, ponieważ nie straciłby w ten sposób Niekorzyści. Pozostanie więc w miejscu.

Potwór będzie poruszać się według tych zasad tylko wtedy, jeśli wykonuje atak dystansowy. Jeśli potwór ma wykonać atak wręcz albo jeśli nie wykonuje żadnego ataku (z powodu rozbrojeni albo braku zdolności ataku), będzie poruszać się normalnie, starając się znaleźć w sąsiedztwie celu.



**Przykład:** Potwór (1) ma zdolność Ruch 3" a następnie Atak z Zasięgiem 3. Skupi się na Wyburzycielu (a), a następnie ruszy o 2 pola, aby uniknąć Niekorzyści przy wykonywaniu ataku dystansowego w sąsiadujący cel.



Wiecie już wszystko, czego potrzebujecie, aby rozegrać Scenariusz 2. Pamiętajcie o strukturze każdej rundy: **1) Wybór kart, 2) Ustalenie inicjatywy, 3) Tury postaci i potworów, oraz 4) Zakończenie rundy.** Zaczynajcie od przeczytania zasad specjalnych, a następnie wybierzcie swoje karty na pierwszą rundę. Wróćcie tutaj, kiedy skończycie scenariusz.



## Koniec Scenariusza 2

Gratulujemy ukończenia Scenariusza 2! Pamiętajcie, że scenariusz dobiega końca dopiero z końcem rundy, w której osiągnięto cel, więc może zostać wam trochę czasu na podniesienie pozostałych łupów. Następnie przeczytajcie podsumowanie, odbierzcie nagrody, na planszy z mapą zaznaczcie ukończenie scenariusza, po czym umieśćcie naklejkę ze Scenariuszem 3.

Pamiętajcie, aby przywrócić postaci do pełni sił - zbierzcie wszystkie karty zdolności, usuńcie znaczniki stanów i ustawcie tarczę punktów życia na maksymalną wartość. Oprócz tego, w nagrodę każda postać otrzymuje 25 sztuk złota. Teraz omówimy żetony pieniędzy, które zebraliście podczas scenariusza.

## ➔ Zapisywanie zdobytych pieniędzy ⇐

! Każda postać powinna podliczyć swoje żetony zebrane w scenariuszu i wymienić je na złoto. We wszystkich scenariuszach omówionych w tej instrukcji każdy żeton pieniędzy jest warty 2 sztuki złota. Każda postać dodaje zebrane przez siebie złoto do 25 otrzymanych w nagrodę za ukończenie scenariusza, a następnie zapisuje ostateczną

wartość w notatkach o złocie na swojej karcie postaci. Żetony pieniędzy wracają do wypraski. Kiedy postać będzie wydawać pieniądze lub zdobywać je w kolejnych scenariuszach, odpowiednio modyfikujcie te wartości, aby odpowiadały posiadanemu złotu. Postacie nigdy nie mogą wymieniać się złotem ani żetonami pieniędzy.

## Interakcja w mieście: Przedmioty

Od tej chwili, pomiędzy scenariuszami, postacie mogą kupować i sprzedawać przedmioty w sklepie, a także wymieniać się nimi z innymi postaciami. Odszukajcie talię przedmiotów w pudełku, a następnie wybierzcie te z numerami od 01 do 13 na rewersie . Resztę odłóżcie do pudełka, obok zakładki kart z napisem „Niedostępne przedmioty”. Przedmioty 01-13 są teraz dostępne do kupienia.

**Kupno przedmiotów:** Postacie mogą zapłacić cenę w złocie, aby przenieść przedmiot ze sklepu do swoich zasobów. Posiadane przedmioty można zapisać w sekcji „Przedmioty” na karcie postaci. Postacie nigdy nie mogą posiadać więcej niż jeden egzemplarz danego przedmiotu.

**Sprzedaz przedmiotów:** Postać może sprzedać posiadany przedmiot do sklepu za połowę jego wartości w złocie (zaokrąglając w górę). Otrzymane złoto dodawane jest do całości złota postaci.

**Handel przedmiotami:** Pomiedzy scenariuszami gracze mogą bez ograniczeń wymieniać się przedmiotami. Złoto nie może być przedmiotem wymiany.

Oprócz numeru indeksowego , na kartach postaci znajdują się inne ważne informacje:

- 1 **Nazwa przedmiotu.**
- 2 **Wartość w złocie.** Koszt i wartość przedmiotu.
- 3 **Rodzaj przedmiotu.** Istnieje pięć rodzajów przedmiotów: na głowę , korpus , nogi , ręce , oraz małe przedmioty . Liczba przedmiotów posiadanych przez postacie nie jest ograniczona, ale na scenariusz mogą zabrać tylko jeden przedmiot na głowę, jeden na korpus, jeden na nogi, dwa do rąk oraz jeden mały przedmiot.
- 4 **Funkcja przedmiotu.** Ten tekst opisuje zastosowanie oraz działanie przedmiotu dla postaci. Przedmioty zwykle zapewniają dodatkowe zdolności lub premie, z których postać może skorzystać podczas swojej tury. Używanie przedmiotu nic nie kosztuje i można to zrobić jako dodatek do dwóch akcji z kart zdolności postaci. Niektóre efekty mogą wam się wydawać niejasne, ale wyjaśnimy je w zasadach do Scenariusza 3.

5 **Ilość.** Ile egzemplarzy tego przedmiotu występuje w grze.

6 **Użycie przedmiotu.** W prawym dolnym rogu karty pokazano, jak często można skorzystać z danego przedmiotu podczas scenariusza.

**Zużyty.** Ikona zużycia oznacza, że z przedmiotu tego można skorzystać tylko raz w scenariuszu. Kiedy to nastąpi, obróć go na drugą stronę, aby pokazać jego zużycie.

**Wykorzystany.** Ikona wykorzystania oznacza, że z przedmiotu tego można skorzystać tylko raz do momentu długiego odpoczynku. Długi odpoczynek zostanie opisany w Scenariuszu 3. Kiedy użyjesz przedmiotu, obróć jego kartę o 90 stopni, aby pokazać jego wykorzystanie.



**Stały.** Jeśli nie ma żadnej ikony, przedmiot może zostać użyty, gdy tylko pozwoli na to sytuacja.

Żaden przedmiot nie zostaje na stałe usunięty z ekwipunku postaci, nawet mikstury. Wszystkie przedmioty zostaną odnowione na koniec scenariusza.

Możecie teraz kupić wybrane przedmioty. Kiedy to zrobicie, pozostałe przedmioty odłóżcie do pudełka, obok zakładki kart z napisem „Dostępne przedmioty”. Jeśli chcecie, możecie też wstrzymać się z zakupami, aż zapoznacie się z zasadami Scenariusza 3.

! Wszystkie postacie powinny teraz wyciągnąć dwie pierwsze karty zdolności poziomu „1” ze swoich pudełek i dodać je do puli dostępnych kart (w sumie jest ich 8). Karty te to „Nakręcenie” oraz „Miażdżące Obciążenie” (Wyburzyciel), „Ulubieniec” oraz „Odzyskanie” (Topór), „Szybka Siła” oraz „Leczące Piaski” (Czerwony Strażnik), oraz „Znaki Pustki” oraz „Bliskość Otchłani” (Pustkowicielka). Możecie teraz zachować postacie na kolejną sesję albo przejść do Scenariusza 3, w którym zmierzycie się z nowymi przeciwnikami i komplikacjami!



## Zasady Scenariusza 3

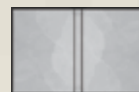
Zacznijmy jak zwykle od otwarcia Scenariusza 3 w Księdze Scenariuszy i jego przygotowania. Będzie to wyglądać dokładnie tak, jak w Scenariuszu 2, położcie więc żetony skarbów, żetony pieniędzy oraz żetony pułapek w wyznaczonych miejscach. Ponownie mamy do czynienia z „pułapkami obrażeniowymi”, ustawcie więc po jednym znaczniku 3 obrażeń na każdej z pułapek.

Zamiast Szczuroków Grabieżców pojawią się dwa nowe rodzaje przeciwników: Zeloci oraz Olbrzymie Żmije. Wyciągnijcie z pudełka ich karty statystyk, kartonowe figurki oraz znaczniki inicjatywy. Jest 10 figurek Olbrzymich Żmij, więc ich karta statystyk powinna zostać umieszczona w kopercie z 10 sekcjami. Ustawcie oba rodzaje potworów na poziom „1”, a następnie rozstawcie dwóch Zelotów w pomieszczeniu startowym. Następnie wyciągnijcie z pudełka dwie czterokartowe talie zdolności

oznaczone „Bazowy Zelota” oraz „Bazowa Olbrzymia Żmija”, potasujcie je i położcie obok ich kart statystyk. Nie odsłaniajcie karty zdolności Olbrzymiej Żmii, ponieważ w pomieszczeniu startowym nie ma tych potworów.

Zauważyliście zapewne ikonę Uzupełniającej Księgi Scenariuszy na grafice układu mapy. Linia oddzielająca strony głównej Księgi Scenariuszy od ikony pozostałej strony oznacza, że Uzupełniająca Księga Scenariuszy będzie wykorzystana jedynie do pokazania dodatkowego tekstu, który nie zmieścił się na podstawowych dwóch stronach. Kiedy skończycie scenariusz, podsumowanie i nagrody znajdziecie na wskazanej stronie Uzupełniającej Księgi Scenariuszy.

Kiedy skończycie przygotowania, trzeba będzie zapoznać się jeszcze z kilkoma nowymi zasadami.



*Dodatkowy ważny tekst*

### Nowe elementy scenariusza

#### Trudny teren



Pola te, oznaczone fioletową obwódką, stanowią trudny teren. Oznacza to, że figurka musi za jednym razem wydać 2 punkty ruchu, aby wejść na takie pole. Ten dodatkowy ruch brany jest także pod uwagę podczas ustalania skupienia potwora. Trudny teren nie wpływa jednak na wymuszony ruch, będący wynikiem Odpychania albo Przyciągania.

#### Separatory sekcji

Na drugiej stronie scenariusza zobaczycie separatory sekcji, które wyglądają tak:



Tekst pod nimi powinien zostać przeczytany dopiero, gdy zostaną otworzone drzwi z odpowiednim numerem (w tym wypadku 1).

### Nowe mechaniki akcji

#### Doświadczenie

Z niektórymi akcjami powiązane są punkty doświadczenia, oznaczone jako . Kiedy dana akcja zostanie wykonana, postać otrzymuje wskazaną liczbę punktów doświadczenia. Doświadczenie zdobywane podczas scenariusza zaznacza się obracając kołko po prawej stronie tarczy postaci.



Jeśli w jakiejś akcji występuje samodzielna ikona , postać musi wykonać jakąś część powiązanej zdolności, aby otrzymać to doświadczenie (przykładowo, postać nie może wykonać ataku nie mając w zasięgu przeciwnika). Podstawowe akcje (str. 15) nigdy nie zapewniają doświadczenia. Jeśli akcja tekstowo opisuje określone warunki otrzymania doświadczenia, to warunki te muszą zostać spełnione. Postacie nie otrzymują automatycznie doświadczenia za zabijanie potworów.




## ► Aktywne premie

Niektóre akcje zapewniają postaciom premie, które trwają do końca rundy, do końca scenariusza albo aż do ich wykorzystania określoną liczbę razy. Po zagranie takich akcji, karta zdolności umieszczana jest w obszarze aktywnym, nad planszatką postaci, w celu śledzenia danych premii.

Do zaznaczania niektórych premii wykorzystuje się znaczniki ②, których pasek znajdziecie w pudełku postaci. Możecie je teraz wycisnąć i włożyć do woreczków waszych postaci.






Premie stałe  są aktywne od momentu zagrania akcji aż do końca scenariusza lub osiągnięcia limitu ich wykorzystania. W tym drugim wypadku na karcie będzie kilka pól ①, pozwalających śledzić wykorzystanie efektu premii. Umieszczając taką kartę w obszarze aktywnym połóżcie na pierwszym polu jeden znacznik postaci ②, który znajdziecie w woreczku. Przesuwajcie znacznik o jedno pole za każdym razem, gdy zostanie wykorzystany dany efekt, idąc od prawej do lewej, z góry na dół. Kiedy znacznik schodzi z pola zawierającego ikonę  ③, postać otrzymuje tyle doświadczenia. Kiedy znacznik zejdzie z ostatniego pola, usuńcie kartę z obszaru aktywnego, umieszczając ją na stosie kart straconych lub odrzuconych (zależnie od tego, czy na karcie widniała ikona utraty). Postać musi uaktywnić stałą premię i przesunąć znacznik za każdym razem, gdy wywołany zostanie jej efekt, nawet jeśli nie ma z tego powodu żadnych korzyści.



Premie w rundzie  są aktywne od momentu zagrania akcji, aż do końca rundy, kiedy to dana karta zdolności zostanie stracona albo odrzucona, w zależności od tego czy akcja zawiera ikonę utraty.

Karty z aktywnymi premiami można też odłożyć na stos kart straconych lub odrzuconych (w zależności od ikony) w dowolnym momencie ich działania. Jednak spowoduje to natychmiastowe usunięcie wszelkich premii i efektów zapewnianych przez daną akcję.

## ► Tarcza

„Tarcza  X” to aktywna premia, która pozwala postaci na otrzymanie X mniej obrażeń, kiedy zadawane są jej jakieś obrażenia w wyniku ataku. Otrzymywane obrażenia mogą zostać zmniejszone maksymalnie do 0. Redukcja obrażeń ma miejsce po zastosowaniu premii do ataku oraz karty modyfikatora. Przykładowo, jeśli w figurkę z „Tarczą  1” zostanie wyprowadzony „Atak  2”, po czym odsłonięta zostanie karta modyfikatora  ④, to najpierw zastosowany będzie efekt  ④, zwiększając wartość ataku do 4, a dopiero później tarcza. Figurka otrzyma więc 3 obrażenia. Premie za tarczę kumulują się ze sobą i mogą zostać zastosowane w dowolnej kolejności. Premia za tarczę zmniejsza jedynie obrażenia pochodzące od ataku. Nie redukuje obrażeń spowodowanych przez inne efekty, jak na przykład pułapki.


## ► Skok


Niektóre zdolności Ruchu są modyfikowane przez efekt Skoku. Jeśli jakimś ruchowi towarzyszy skok, nie wpływają na niego rodzaje terenu ani figurki wrogów. Skok umożliwia poruszenie się nad przeszkodami i przeciwnikami, nie uruchamia pułapek i pozwala zignorować kary za wejście na trudny teren. Figurki nie mogą przeskakiwać przez ściany, a każdy ruch ze Skokiem musi zakończyć się na wolnym polu (bez innych figurek i przeszkód). Jeśli ruch ze Skokiem zakończy się na pułapce, ta zostaje uruchomiona.






## ► Nowe stany


### Stany negatywne:

 **Zatrucie:** Wszystkie ataki skierowane w figurkę otrzymują premię +1 do Ataku, która jest stosowana przed kartą modyfikatora ataku. Stan ten można usunąć tylko za pomocą leczenia, ale ZATRUCIE nie pozwala na zwiększenie aktualnej liczby punktów życia figurki.


 **Zranienie:** Figurka otrzymuje 1 punkt obrażeń na początku każdej swojej tury. Stan ten można usunąć tylko za pomocą leczenia, które dodatkowo podnosi aktualną liczbę punktów życia figurki (chyba że jest ona także pod wpływem ZATRUCIA. W takim wypadku leczenie usunie oba negatywne stany i nie będzie mieć innych efektów).

 **Kłątwa:** Wtasuj jedną kartę Kłątwy do talii modyfikatorów ataku postaci. Karta ta pozostanie w talii aż do chwili jej dobrania. Po wykorzystaniu zostaje usunięta. Jednocześnie w talii modyfikatorów ataku może znajdować się maksymalnie 10 kart Kłąt. Karty Kłąt z  lewym dolnym rogu przeznaczone są dla potworów, a te z  przeznaczone są dla postaci.


### Stan pozytywny:

 **Błogosławieństwo:** Wtasuj jedną kartę Błogosławieństwa do talii modyfikatorów ataku postaci. Karta ta pozostanie w talii aż do chwili jej dobrania. Po wykorzystaniu zostaje usunięta. W grze występuje 10 kart Błogosławieństw i mogą one zostać umieszczone w każdej z talii modyfikatorów ataku.



**Kłątwa:** Działa dokładnie jak karta .





**Błogosławieństwo:** Działa dokładnie jak karta .

**Uwaga:** Na figurki nie mogą zostać nałożone zwiokrotnione ZATRUCIA ani ZRANIENIA. Zarówno karty Błogosławieństwa jak i Kłąt zostają usunięte ze wszystkich talii na koniec scenariusza.

## ⇒ Długi odpoczynek ⇐

Postacie mają od teraz dostęp do nowego rodzaju tury. Zamiast wybierać dwie karty do zagrania na początku rundy, mogą zadeklarować długi odpoczynek. Zajmie on całą turę postaci w tej rundzie i będzie mieć inicjatywę 99.

Podczas swojej tury postać wybiera jedną ze swoich odrzuconych kart, która trafi na stos kart utraconych, a pozostałe bierze z powrotem do ręki. Postać wykonuje także akcję „Leczenie  2, na siebie” oraz odświeża wszystkie wykorzystane przedmioty , które zostały

wcześniej obrócone o 90 stopni, tak że będzie można użyć ich ponownie.

Długi odpoczynek do doskonały sposób na zwiększenie szans na przeżycie w scenariuszu. Pozbawiony jest też losowości krótkiego odpoczynku. Trzeba jednak korzystać z niego roztropnie, ponieważ jeśli na mapie są potwory, to cały czas będą wykonywać swoje akcje i potencjalnie mogą zaatakować odpoczywającą postać.

## ⇒ Skupienie potworów na wielu celach ⇐

Jeśli potwór może zaatakować wiele celów podczas swojej tury, najpierw ustali swój podstawowy cel skupienia, a następnie kolejne cele dla dodatkowych ataków. Robi to wyszukując ścieżkę do najbliższego pola, z którego będzie mógł zaatakować swój podstawowy cel oraz jak najwięcej innych celów wynikających z akcji Ataku.

Czasami może wystąpić sytuacja, w której trudno będzie ustalić zachowanie potwora. Postarajcie się po prostu, aby zachowywał się w miarę inteligentnie i nie przejmujcie się zbyt szczegółami.



## → Aktywne premie potworów ←

Zauważycie, że nowo napotkane potwory mają dodatkowe premie po lewej (w przypadku potworów zwykłych) oraz po prawej (w przypadku potworów elitarnych) stronie bazowych statystyk na ich karcie. Są to trwałe, aktywne premie posiadane przez te potwory, które stosuje się zawsze, niezależnie od dobranej karty zdolności potwora. Jeśli, tak jak w tym wypadku premia jest negatywny stan, stosuje się go do wszystkich ataków potwora.



! *Wiecie już wszystko, czego potrzebujecie, aby rozegrać Scenariusz 3. Przeczytajcie wprowadzenie i zasady specjalne, ale zatrzymajcie się na separatorze sekcji. Następnie wybierzcie swoje karty na pierwszą rundę i wróćcie tutaj, po oczyszczeniu wszystkich trzech pomieszczeń i ukończeniu scenariusza.*

## ! Koniec Scenariusza 3

Gratulujemy przejścia Scenariusza 3! Upewnijcie się, że rozegraliście rundę do końca, a następnie przeczytajcie podsumowanie oraz odbierzcie nagrody. Jak zwykle, zaznaczcie przejście scenariusza na planszy z mapą miasta oraz umieśćcie na niej znacznik Scenariusza 4. Przywróćcie postaci do pełni sił, odzyskajcie

wszystkie karty i przedmioty, usuńcie żetony stanów, wszystkie karty Błogosławieństw i Klątw z każdej talii modyfikatorów, oraz ustawcie punkty życia na wartość maksymalną. Zapiszcie ilość zdobytego złota, pamiętając, że każdy żeton pieniędzy to 2 sztuki złota. Następnie zajmijmy się doświadczeniem.

## → Zapisywanie zdobytego doświadczenia ←

! *Każda postać powinna teraz zapisać sumę swojego doświadczenia zdobytego podczas scenariusza i zaznaczyć na tarczy doświadczenia, za każdym razem gdy użyto akcji dającej doświadczenie. Od tej chwili będziecie także zdobywać dodatkowe doświadczenie za przejście scenariusza. Przejście tego oraz pozostałych scenariuszy opisanych w tej instrukcji zapewni 6 punktów doświadczenia dla każdej postaci.*

Suma całości zdobytego doświadczenia powinna być zapisywana na karcie postaci. Aby awansować na poziom 2, potrzeba 45 punktów doświadczenia, więc zostało jeszcze sporo do zrobienia, choć są już pewne postępy.

## ➔ Profity ➔

Jako nagrodę za przejście scenariusza, każda postać otrzymuje także profit, stanowiący bardzo potężne ulepszenie talii modyfikatorów ataku. Każdy otrzymany przez postać profit pozwala jej wybrać jeden z efektów na liście po prawej stronie karty postaci, zaznaczyć pole obok niego, a następnie zastosować ten efekt w swojej talii. Może to oznaczać usunięcie złych kart z talii albo dodanie do niej lepszych, pochodzących z osobnej talii klasowych modyfikatorów, którą znajdziecie w pudełku postaci (jest oznaczona jako „Stop!”). Zmiana ta jest trwała, więc wybierzcie rozważnie. W następnym scenariuszu



dowiecie się, jak można zdobyć więcej profitów. Pojawił się jednak potencjalny problem, któremu musimy się przyjrzeć. Korzyść oraz Niekorzyść zmuszają was do wybrania najlepszej lub najgorszej z dwóch kart, ale teraz kiedy dochodzą takie karty jak „+1, ZRANIENIE”, trudno jest ustalić, czy są one lepsze albo gorsze od chociażby „+2”. W przypadku Korzyści, gdzie uważacie wybór za niejednoznaczny, wybierzcie dowolną z kart. Jednak w przypadku niejasnej Niekorzyści zastosujcie pierwszą dobraną kartę z modyfikatorem ataku. Kierujcie się własnym osądem, aby określić czy dany wybór jest niejednoznaczny.

## ➔ Nowa interakcja w mieście: Wydarzenia ➔

Od tej chwili, za każdym razem gdy uda się wam przejść scenariusz, musicie zmierzyć się z miejskim wydarzeniem. Jednak zanim zrobicie to po raz pierwszy, wyciągnijcie talię „wydarzeń” z pudełka gry, po czym ją potasujcie.

Kiedy to nastąpi, odłóżcie kartę do przegródki „Rozpatrzone wydarzenia” w pudełku. Karta ta już nigdy nie wróci do gry. Resztę talii odstawcie do przegródki „Nowe wydarzenia”.

Następnie dobierzcie górną kartę z talii i przeczytajcie tekst wprowadzający ❶ z przodu. Po nim następują dwie opcje ❷ i gracze muszą wspólnie wybrać jedną z nich. Czasami opcje są dostępne tylko po spełnieniu określonych wymagań (przykładowo, podczas rozpatrywania wydarzenia musi być obecna jakaś postać).

Kiedy - i tylko wtedy - zostanie wybrana jedna z opcji, obróćcie kartę na drugą stronę i przeczytajcie odpowiedni rezultat (A lub B), w oparciu o wasz wybór ❸. Składać się on będzie z opisowego tekstu oraz określonych efektów. Jeśli to możliwe, należy rozpatrzyć wszystkie efekty.

**1** Czarne kłęby dymu snują się w powietrzu nad centrum miasta. Idziecie za nimi i docieracie do Mleczanego Mostu, przy którym zgromadził się wiewiatrycy i klasyczny tłum. Przepędzacie się do pierwszego rzędu i widzicie dwa ogromne, mechaniczne motyle skrzydła przy czepione do małego Kwatryła.

„W dniu dzisiejszym Kwatryle podbijają przestworza!” — mówi i naciska przycisk na piśmi. Skrzydła zaczynają wachlować, a z maszyn wydobywa się jeszcze więcej dymu. Skrzydła biorą prędkość, uderzając w opłotki strumieni powietrza. Szeroko uśmiechnięty Kwatryl wzniósł się coraz wyżej i wyżej... aż nagle wprost do rzeki z dramatycznym pluskiem.

**2** Opcja A: Wskakujecie do wody, żeby pomóc bohaterów.  
Opcja B: Powstrzymujecie tłum na wypadku eksplozji maszyn.

**3** Norkujecie przez kłęby się dym, prosto do lodowatej wody. Kończący Kwatryła zaplątane są w pozostłości po skrzydłach, ale udaje się wam go wydostać i powoli docignąć do brzoju rzeki.

Szeroko otwiera oczy, gdy uświadamia sobie, kto go uratował. „Szczęśliwie? O rety! Jestem jeszcze w stanie powiedzieć, czy to wynik wstrząsu po wypadku, czy spotkanie z wami. Tak czy inaczej, uratowaliście dziś czyjąś karkę!”

Każdy zyskuje 10 punktów doświadczenia.

**4** Wzrok płatnie na powierzchni rzeki, zaś bezwładne ciało wynalazcy zostaje wyrzucane na brzeg. Tłum spogląda na to w milczeniu, obawiając się najgorszego.

Nagle oczy Kwatryla otwierają się szeroko. „TO DZIAŁA!” — krzyczy. Podnosi się z zacięta i zaczyna machać przy resztkach maszyny. „Wiem dokładnie, co trzeba poprawić. Kilka małych zmian i wkrótce będę szwować nad szczytami Młeczanych Turni!”

Bez efektu.

Wydarzenie miejskie

Postacie powinny teraz wyciągnąć pozostałe karty poziomu „1” ze swoich pudełek, dodać je do dwóch pozostałych kart „1” w talii oraz usunąć z niej na stałe karty „A” i „B”. Karty „A” i „B” nie będą już używane. Pozostaje pełen zestaw kart „1”, który będzie do waszej dyspozycji przez resztę kampanii.

Każda postać ma do dyspozycji inną liczbę kart, w zależności od jej limitu ręki, który jest zaznaczony w prawym górnym rogu planszeczki postaci. Możecie teraz zachować wasze postacie na kolejną sesję albo przejść do Scenariusza 4. Jest on dłuższy niż poprzednie, występują w nim nowi przeciwnicy oraz zawiera nowy cel!







# Zasady Scenariusza 4

Zacznijcie od otwarcia Scenariusza 4 w Księdze Scenariuszy. Zauważycie zapewne, że grafika mapy wzdłuż dolnego brzegu nie jest kompletna. Od tego momentu niektóre mapy scenariuszy mogą mieć więcej niż dwie strony i wymagać będą umieszczenia dodatkowych obszarów, które znajdziecie w Uzupełniającej Księdze Scenariuszy. Jeśli tak będzie, to na schemacie mapy strona z Uzupełniającej Księgi Scenariuszy zostanie pokazana jako dołączona do dwóch głównych stron, bez oddzielającej je linii.

Otwórzcie Uzupełniającą Księgę Scenariuszy na zaznaczonej stronie, złożcie tak, aby widoczna była tylko pojedyncza strona i przyłóżcie do Księgi Scenariuszy, jak pokazano obok. Oprócz dodatkowego obszaru mapy, strona ta może zawierać także ważny tekst.



Dodatkowa mapa obszaru

## Nowe przygotowanie

### ► Pełne talie zdolności potworów

Teraz rozłóżcie jak zwykle wszystkie żetony pieniędzy, skarbów oraz pułapek (ze znacznikami 3 obrażeń), a następnie wyciągnijcie potwory występujące w scenariuszu: Zelotów oraz Kamienne Golemy. Od tej pory, podczas przygotowania scenariusza wykorzystajcie pełne, ośmiokartowe talie zdolności potworów. Wszystkie czterokartowe „bazowe” talie (dla Szczuroków Grabieżców, Zelotów oraz Olbrzymich Żmij) nie będą już nigdy używane.

### ► Cele bitewne

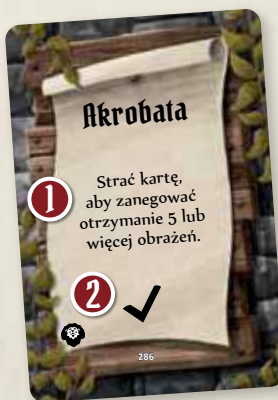
Ostatnim nowym elementem przygotowania jest talia celów bitewnych. Od tej pory, na początku każdego scenariusza wyciągnijcie z pudełka talię celów bitewnych, potasujcie ją i rozdajcie po dwie losowe, zakryte karty wszystkim postaciom. Każda postać wybierze teraz jeden z tych celów na potrzeby scenariusza i odrzuci drugi. Sugerujemy, aby gracze nie rozmawiali o swoich celach podczas scenariusza.

### ► Rozstawianie potworów

Ustawcie statystyki potworów na poziom „1”, a następnie – jako że cały scenariusz będzie się toczyć w jednym dużym pomieszczeniu – rozłóżcie na swoich miejscach wszystkie wskazane potwory. Zamiast wprowadzać nowych przeciwników do scenariusza za pomocą otwierania drzwi, nastąpi to później poprzez wyleganie. Specjalne zasady scenariusza opiszają, jak i kiedy dojdzie do rozstawienia. Kiedy potwór się pojawia, zostaje postawiony na mapie w punkcie rozstawienia lub na pustym polu najbliższym tego punktu. Rozstawione potwory traktuje się tak, jakby pojawiły się na skutek ujawnienia pomieszczenia i zawsze będą wykonywać akcje w rundzie, w której weszły do gry.

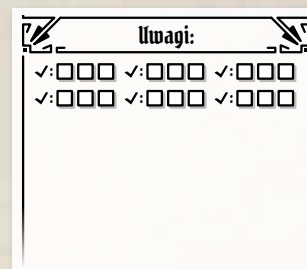
### ► Plansza żywiołów

A teraz wyciągnijcie planszę żywiołów z pudełka i połóżcie sześć znaczników żywiołów z wypraski w kolumnie „Wygaszone”. Planszę tę omówimy szczegółowo na następnej stronie.



Jeśli udało się wam przejść scenariusz, a postać spełniła kryteria wybranej karty ①, otrzyma jeden znacznik postępu ②. Jeśli scenariusz skończył się niepowodzeniem, postaci nie otrzymują nic za swoje cele bitewne. Niezależnie od wyniku, karta celu zostaje odrzucona i w następnym scenariuszu zostanie wybrana nowa.

Znaczniki postępu zakresła się w prawej dolnej części karty postaci, pod profitami. Postać może mieć ich maksymalnie 18 i za każde trzy zdobyte znaczniki odblokowuje nowy profit.



Przygotujcie resztę scenariusza jak zwykle, z tym że postaci będą teraz używać pełnego limitu kart zdolności na poziomie „1”. Ale przed rozpoczęciem scenariusza poznamy jeszcze kilka nowych zasad.


## Nowa mechanika akcji: Żywioty

Porozmawiajmy teraz o planszy żywiołów. Jak widać, niektóre nowe karty powiązane są z żywiołami. Jeśli któraś z tych ikon występuje sama pod opisem tekstowym akcji, oznacza to, że wykonanie dowolnej części tej akcji stworzy dany żywioł i nasyci pole bitwy jego esencją. Jest to zobrazowane przez przesunięcie znacznika odpowiedniego żywiołu do kolumny „Silne” na planszy esencji żywiołów. Robi się to na koniec tury, w której wykonana została akcja. Na koniec każdej rundy wszystkie żywioły słabną, przesuwanąc się o jedną kolumnę w lewo - z „Silne” na „Słabnące” albo ze „Słabnące” na „Wygaszone”.



Esencje żywiołów mogą być wykorzystane do wzmocnienia niektórych zdolności. Jest to zobrazowane przez ikonę żywiołu z nałożonym symbolem  $\otimes$ . Po dwukropku znajduje się informacja o tym, jak zostanie wzmocniona zdolność, gdy wykorzystasz dany żywioł. Jeśli znacznik żywiołu znajduje się w kolumnie „Silne” albo „Słabnące”, to można go wykorzystać do wzmocnienia zdolności poprzez przesunięcie go do kolumny „Wygaszone”. Jeśli zdolność zawiera więcej osobnych wzmocnień, postać może wybrać, które zostaną użyte. **Nie można stworzyć żywiołu i użyć go w tej samej turze**, ponieważ stworzenie następuje dopiero na sam koniec tury.

Podobnie jak postaci, potwory także dysponują zdolnościami, które pozwalają im tworzyć i wykorzystywać żywioły. Potwory zawsze będą wykorzystywać żywioły, jeśli pojawi się taka możliwość. Z mocy żywiołu będzie mógł skorzystać każdy aktywowany potwór z danej grupy, a nie tylko pierwszy.

 Ta wielobarwna ikona reprezentuje dowolny spośród sześciu żywiołów. Jeśli występuje na karcie zdolności potwora, gracze decydują, jaki żywioł zostanie stworzony albo też wykorzystany - w przypadku towarzyszącego ikonie symbolu  $\otimes$ .

1. Na koniec tury stwórz żywioł Ognia za pomocą Płonącego Sierpa (górną akcją)



2. Żywioł Ognia słabnie na koniec rundy



3. Zużyj żywioł Ognia kartą Wirujące Dźgnięcia (dolną akcją)

**Przykład:** Podczas tury Czerwonego Strażnika, wykonuje on górną akcję karty Płonący Sierp, tworząc żywioł Ognia na koniec swojej tury (1). Pod koniec rundy Ogień słabnie i przechodzi z kolumny „Silne” do „Słabnące” (2). W następnej rundzie, podczas tury Czerwonego Strażnika, wciąż można wykorzystać żywioł Ognia, więc wykonuje dolną akcję karty Wirujące Dźgnięcia i zużywa Ogień, przesuwanąc znacznik do kolumny „Wygaszone” - co pozwala mu dodać ZRANIENIE do kolejnego ataku oraz zyskać punkt doświadczenia.

## Nowy element scenariusza: Obiekty docelowe



Pola te, otoczone żółtą obwódką, oznaczają obiekty docelowe. Są powiązane z celami niektórych scenariuszy (jak na przykład tego) i będą musiały zostać zniszczone. Ich maksymalne punkty życia są określone przez specjalne zasady scenariusza.

Czasami pojawia się tam litera „P”, która oznacza liczbą postaci rozpoczynających scenariusz. Gdyby więc grały trzy postacie, to „P+1” wynosiłoby 4. Obiekty docelowe można zniszczyć zmniejszając ich punkty życia do 0. Aby to śledzić, połóżcie znacznik obrażeń na tym polu, za każdym razem gdy otrzyma obrażenia.

Obiekty docelowe uważane są wrogów postaci i mogą zostać celem ataków, choć nie wpływają na nie żadne negatywne stany ani wymuszony ruch, jak Przyciąganie i Odpychanie. Podobnie jak w przypadku przeszkód, postacie nie mogą przechodzić przez obiekt docelowy (chyba że skaczą), ale obiekty te nie są przeszkodami. Kiedy obiekt docelowy zostanie zniszczony, połóżcie na nim znacznik zniszczenia, aby pokazać że od teraz jest to normalne pole.



*Jesteście już gotowi do zagrania w Scenariusz 4. Przeczytajcie wprowadzenie i zasady specjalne, ale zatrzymajcie się na separatorze, ponieważ nim przejdziecie dalej, trzeba będzie spełnić kilka kryteriów. Kiedy to nastąpi, natychmiast przeczytajcie kolejną sekcję i jej zasady specjalne. To samo odnosi się do kolejnego separatora. Teraz wybierzcie swoje karty na pierwszą rundę i wróćcie tutaj, po przejściu scenariusza.*



## Koniec Scenariusza 4

Gratulujemy przejścia Scenariusza 4! Jak zawsze, rozegrajcie rundę do samego końca, a następnie przeczytajcie podsumowanie, odbierzcie nagrody i zaktualizujcie mapę miasta. Upewnijcie się, że zapisaliście ilość zdobytego złota (2 sztuki za każdy żeton pieniędzy) oraz doświadczenia (wliczając 6 dodatkowych punktów za scenariusz). Zakreślcie też jeden znacznik postępu, jeśli udało się wam zrealizować cel bitewny. Waszą nagrodą w tym scenariuszu jest nowy przedmiot, który można znaleźć w talii przedmiotów na podstawie jego numeru. W przeciwieństwie do poprzednich nagród, przedmiot może dostać tylko jedna postać, więc musicie zdecydować w czyje ręce trafi. Następnie rozpatrzyć wydarzenie miejskie.

Postacie powinny teraz wyciągnąć trzy karty poziomu „X” ze swoich pudełek i dodać je do puli dostępnych kart zdolności.

Karty „X” będą dostępne przez całą kampanię i mają zapewnić wam więcej opcji i elastyczności w podejściu do gry. Każda postać nadal może zabrać do scenariusza liczbę kart równą limitowi ręki, który widoczny jest w prawym górnym rogu planszki postaci. Teraz, kiedy macie do dyspozycji trzy karty więcej, będziecie musieli zdecydować, jakie karty pozostawić podczas rozpoczynania przygody. Przed podjęciem decyzji możecie zajrzeć do opisu następnego scenariusza. Jeśli nie jesteście gotowi na podjęcie decyzji, po prostu odłóżcie karty „X”. Są zwykle bardziej skomplikowane i sytuacyjne, niż karty „1”, ale w odpowiednich okolicznościach mogą okazać się bardzo przydatne. Możecie teraz zapisać rozgrywkę albo przejść do Scenariusza 5 i zmierzyć się z pierwszym bossem.



## Zasady Scenariusza 5

Zacznijcie od otworzenia Księgi Scenariuszy na Scenariuszu 5. Następnie przygotujcie rozgrywkę, pamiętając o użyciu Uzupełniającej Księgi Scenariuszy. Głównym nowym elementem tego scenariusza jest końcowa walka z **bossem**. Najpierw jednak zajmijmy się dwoma rodzajami pułapek wymienionymi w scenariuszu. Pierwszy to normalne pułapki obrażeniowe, na których umieścicie znaczki 3 obrażeń. Jednak drugi rodzaj pułapek wywołuje określony stan, więc należy na tych pułapkach położyć żetony tego stanu.

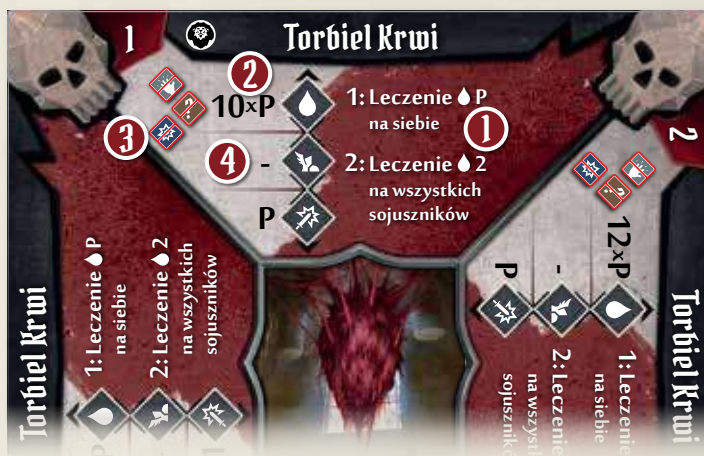
Oprócz pozostałych wymienionych potworów, wyciągnijcie talię zdolności „Bossa”, oraz kartę statystyk i kartonową figurkę Torbiela Krwi. Włóżcie kartę statystyk do normalnej koperty z sześcioma sekcjami. Nie ustawiajcie jeszcze bossa, ponieważ pojawi się dopiero w ostatniej komnacie. Zauważcie też, że po otwarciu ostatnich drzwi przeczytacie tekst za pierwszym separatorem sekcji, z którego dowiecie się więcej o zasadach specjalnych związanych z bossem.



Figurka Torbiela Krwi

### ➔ Mechaniki bossa ➔

Wszyscy bossowie używają jednej, uniwersalnej talii zdolności oznaczonej jako „Boss”. Talia ta w większości składa się z kart opisanych jako „Zdolność 1” albo „Zdolność 2”, które wskazują, że boss użyje w swojej turze jednej ze swych dwóch zdolności specjalnych. Zdolności te są opisane szczegółowo na karcie statystyk bossa ①. Statystyki bossa często zależą od liczby postaci, co pokazuje litera „P” ②. Bossowie są także odporni na niektóre negatywne stany. Odporności te są widoczne po lewej stronie karty statystyk, pod poziomem ③. Zauważcie także, że ten boss ma „-” zamiast wartości ruchu ④. Oznacza to, że nie może się poruszać, nawet jeśli na jednej z jego kart zdolności pojawi się akcja Ruchu. Jest jednak podatny na Przyciąganie i Odpychanie, oraz może zostać przemieszczony przez skierowane na niego akcje.



Torbiel Krwi - karta statystyk bossa



Jesteście już gotowi zmierzyć się z waszym pierwszym bossem! Pamiętajcie o rozdaniu kart celów bitewnych oraz przygotowaniu planszy żywiołów. Ten scenariusz, ostatni omawiany w tej instrukcji, stanowi większe wyzwanie, niż poprzednie. Cel jest jednak prosty - wystarczy zabić bossa, a nie wszystkie potwory. Jeśli na koniec rundy, w której zginie boss, co najmniej jedna postać będzie wciąż na nogach, scenariusz zakończy się sukcesem. Jeśli się wam nie powiedzie, zajrzyjcie na stronę 16, aby zobaczyć, co się z tym wiąże. Powodzenia!



## Koniec Scenariusza 5

Gratulujemy zabicia bossa i ukończenia Scenariusza 5! Przeczytajcie teraz podsumowanie, odbierzcie nagrody, zaktualizujcie mapę miast, zakreślcie znaczki postępu, zapiszcie zdobyte złoto (2 sztuki za każdy żeton) oraz doświadczenie (wliczając 6 dodatkowych punktów za

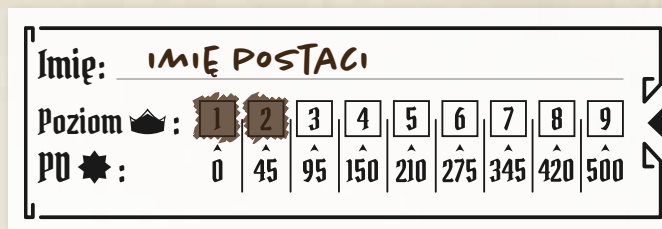
scenariusz). Powinniście mieć teraz ponad 45 punktów doświadczenia, co wystarczy na awans! To ostanía rzecz, jaka pozostała do omówienia, ale zanim to zrobimy, rozpatrzyć jeszcze wydarzenie miejskie.

## Nowa interakcja w mieście: Awansowanie

Po zakończeniu każdego scenariusza, jeśli macie równo lub więcej punktów doświadczenia niż wynosi próg awansu na kolejny poziom (widoczny w tabeli pod poziomami na karcie postaci), oznaczcie, że osiągnęliście ten poziom i wykonajcie następujące kroki:

- 1 Awansując na poziom 2, weźcie dwie karty „2” z pudełka waszej postaci i wybierzcie jedną z nich, którą dodacie do puli dostępnych kart zdolności. Po dokonaniu awansu zawsze będziecie mieć możliwość dodania jednej nowej karty na poziomie równym lub niższym od nowego poziomu doświadczenia. Przykładowo, kiedy awansujecie na poziom 3, wybierzcie jedną kartę spośród dwóch kart „3” albo „2”, która pozostała z wcześniej.
- 2 Otrzymujecie jeden profit, jak opisano na stronie 24.
- 3 Zwiększcie swoje maksymalne punkty życia. Zawsze jest to biała liczba pod aktualnym poziomem doświadczenia, widoczna na planszecie postaci.

Kiedy postaci awansują, nie zerują swojego zdobytego doświadczenia. Postać nigdy nie może stracić doświadczenia.



Awans na drugi poziom



Zdrowie na poziomie 2  
(Czerwony Strażnik)

## Poziom scenariusza

Teraz, kiedy postaci awansowały, możecie uznać, że czas podnieść także poziom potworów. Nie jest to konieczne, ale to dobry moment na omówienie poziomu trudności scenariusza. Pierwsze pięć scenariuszy rozegraliście na poziomie trudności 1 i dlatego potwory też miały taki poziom. Zalecany („normalny”) poziom trudności scenariusza to średnia poziomów postaci podzielona na dwa i zaokrąglona do góry. Tak więc, skoro wszystkie postaci są już na poziomie 2, wasz średni poziom podzielony na dwa nadal wynosi 1. Powinniście podnieść poziom scenariusza na 2 dopiero wtedy, gdy ktoś z was awansuje na poziom 3. Ale tak naprawdę to od was zależy, jaki poziom trudności wybierze. Jeśli chcecie grać na „łatwym” poziomie, zmniejszcie zalecany poziom scenariusza o 1. Jeśli chcecie grać na „trudnym” poziomie, zwiększcie go 1 albo o 2, jeśli wolicie wariant „bardzo trudny”. Na waszym obecnym poziomie doświadczenia oznacza to, że scenariusz na poziomie 0 byłby łatwy, 1 byłby normalny, 2 byłby trudny, zaś 3 - bardzo trudny.

Poziom scenariusza ma wpływ na rozgrywkę. Poziom potworów (to znaczy ich dane w postaci karty statystyk w kopercie) zawsze jest równy poziomowi scenariusza. Oprócz tego poziom scenariusza wpływa na obrażenia


od pułapek, przelicznik złota (ilość złota otrzymywaną za każdy zebrany żeton) oraz dodatkowe doświadczenie otrzymywane za jego przejście. Przedstawiono to w tabeli poniżej.

Poziom scenariusza	Poziom potworów	Przelicznik złota	Obrażenia od pułapek	Dodatkowe doświadczenie
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Na razie, jeśli nie jesteście pewni, jaki poziom trudności wybrać, grajcie dalej na poziomie 1 i przejdźcie na 2, kiedy co najmniej jedna postać awansuje na 3 poziom doświadczenia.

## ➤ Zasady końcowe ◀

*Pozostało kilka zasad, o których jeszcze nie wspomnieliśmy, a które będą potrzebne w dalszej części kampanii. Przedstawiamy je poniżej, ale pamiętajcie także, że Glosariusz Zasad zawiera rozbudowany opis wszystkich reguł obowiązujących w grze. Jeśli kiedykolwiek będziecie mieć jakieś pytania, tam właśnie znajdziecie odpowiedzi.*

- ◆ Jeśli ktoś nie może stawić się na sesję albo macie kogoś, kto chciałby sprawdzić grę w akcji, możecie w razie potrzeby swobodnie dodawać lub odejmować graczy. Gra jest przystosowana dla od dwóch do czterech postaci, zaś poziom scenariusza skaluje się na podstawie średniego poziomu postaci, tak więc nie ma sprawy, jeśli ktoś odpadnie albo zechce wypróbować nową postać na poziomie 1 (ze wszystkimi jej kartami „1” oraz „X”), nawet jeśli ktoś z was ma wyższy poziom. Będziecie musieli po prostu nauczyć nowego gracza, jak grać.
- ◆ Zdolności niektórych bossów są zbyt skomplikowane, by podsumować je na karcie statystyk. W takich sytuacjach pełen opis tych zdolności znajdziecie w specjalnych zasadach scenariusza.
- ◆ Jeśli kiedykolwiek skończą się wam figurki określonych potworów, ustawcie po prostu tyle ile możecie, zaczynając od potworów elitarnych.
- ◆ Kiedy awansujecie na poziom 3, nie tylko podniesie się poziom trudności scenariusza, ale będziecie mogli nieść jeden dodatkowy mały przedmiot . Każda postać może zabrać do scenariusza małe przedmioty w liczbie równej połowie jej poziomu, zaokrąglając w górę.
- ◆ Kiedy jakaś postać awansuje na 5 poziom, otworzy drugą paczkę kart zdolności, zawierającą karty wyższego poziomu, a także kilka specjalnych zasad.
- ◆ Jeśli chcecie naprawdę wgryźć się w system zachowania potworów, na stronie 26 Glosariusza Zasad znajdziecie rozbudowany aneks, pełen ilustrowanych przykładów.
- ◆ Niektóre potwory posiadają zdolność Grabieży. Kiedy potwór podnosi żeton skarbu albo pieniędzy, odłóż taki żeton do wypraski bez żadnego efektu. Jeśli chcecie zdobyć skarb zagrabiony przez potwora, konieczne będzie rozpoczęcie scenariusza od nowa.
- ◆ Niektóre zdolności odnoszą się do „pustych” pól. Pole jest puste, jeśli znajduje się w obrębie scenariusza, nie jest trudnym terenem, ani nie ma na nim żadnej figurki, przeszkody, obiektu docelowego albo pułapki. Otwarte drzwi oraz zniszczone przeszkody traktuje się jak puste pile, chyba że jest nich figurka albo pułapka.
- ◆ Niektóre nagrody za przejście scenariusza powodują zamknięcie innych scenariuszy. Oznacza to konieczność ich wykreślenia na mapie miasta. Podczas kampanii nie będzie można rozegrać wszystkich scenariuszy. Czasami trzeba będzie dokonać wyboru.
- ◆ Jeśli z jakiegoś powodu będziecie chcieli rozpocząć kampanię od początku, jedyny kłopot może sprawić wyzerowanie planszy z mapą miasta. Wszystkie pozostałe elementy to po prostu karty, które można ułożyć w pierwotnej kolejności. U dołu każdej karty widać niewielką liczbę. Wystarczy ułożyć wszystkie talie zgodnie z numeracją i wziąć nowe karty postaci.



# Autorzy

**PROJEKT I ROZWÓJ GRY:** *Isaac Childres*

**DODATKOWI PROJEKTANCI:** *Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, & Andrew Penn*

**DODATKOWE OPRACOWANIE:** *Marcel Cwertetschka*

**GRAFIKI W KSIĘDZE SCENARIUSZY:** *Alexandr Elichev*

**GRAFIKI W KSIĘDZE SCENARIUSZY:** *David Demaret*

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** *Josh McDowell, Jason D. Kingsley, Cat & David Bock, Melissa Smith*

**KARTOGRAFIA:** *Francesca Baerald*

**ZDJĘCIA:** *Cat Bock*

**PLASTIKOWE MODELE:** *Chris Lewis, Andrew Cothill*

**REDAKCJA:** *Mathew G. Somers*

**FABUŁA I OPRACOWANIE ŚWIATA:** *Isaac Childres*

**PRODUKCJA:** *Price Johnson*

**WYDAWCA:** *Cephalofair Games*

**DODATKOWE CELE BITEWNE:** *Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, Rob Whitehead*

**TESTERZY:** *Nino Aloï, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, Tiffany & Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfouz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsley, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig & Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalaes, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, 'Beep' Trefts, Adam Turczi, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis "Themris" Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe oraz Lauryl Zenobi*

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** *Kristyn Childres, Marcie, Clarke, & Liam Johnson, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals, & Chris Kessler*

## **WERSJA POLSKA:**

Tłumaczenie: *Ryszard Chojnowski*

Korekta: *Magdalena Włodarczyk*

Skład: *Przemysław Kasztelaniec*



