

DUNGEON QUEST

SMOCZE LOCHY



INSTRUKCJA

LEGENDA O LOCHU SMOCZEGO OGNI

Dawno temu, w czasie wielkich Smoczycy Wojen, potężny Smoczy Władca Kalladra wymyślił i zbudował najbardziej podstępny pułapkę, jaka kiedykolwiek istniała. Zamiast wdać się z ludami Terrinoth w otwartą walkę, tak jak jego bracia, Kalladra założył, że nie ma większego zagrożenia dla władców i bohaterów, jak ich własna chciwość. Zbudował więc Loch Smoczego Ognia.

Wewnątrz nieprzeniknionych murów lochu Kalladra umieścił bajeczne skarby, zrabowane najbogatszym rodzinom w królestwie. Dopóki świeci słońce, każdy, kto jest dostatecznie dzielny, może zejść do lochu przez jedno z czterech przejść, zebrać tyle skarbów, ile się odważy, i uciec z powrotem na powierzchnię. Gdybyż tylko było to tak proste. Poszukiwacz przygód, który zapuści się w głąb lochu, będzie musiał się zmierzyć z przerażającymi istotami i zdradzieckimi pułapkami. Śmiać nie może pozwolić, aby te przeciwności go spowolniły, bowiem jeśli zbyt długo będzie gromadzić swój łup, nie zdąży wrócić na powierzchnię przed zachodem słońca – a wtedy wrota lochu zamkną się na cztery spusty, a Kalladra przebudzi się i zniszczy wszystkich, którzy zbłądzili do jego legowiska.

Od czasu do czasu jakiemuś wytrwałemu awanturnikowi udaje się wejść do Lochu Smoczego Ognia i wrócić z powrotem na powierzchnię z garścią skarbów, ale to nie przeszkadza Kalladrze. Ten skąpy sukces zwabi do jego lochu więcej śmiaków. Smoczy Władca wie, że gdy zabraknie poszukiwaczy przygód gotowych wyprawiać się po skarb do Lochu Smoczego Ognia, będzie mógł podbić świat, pozbawiony bohaterów, którzy mogliby go obronić.

WPROWADZENIE

Pierwsze promienie słońca prześlizgują się po Terrinoth, rozpędzając cienie spowijające poczerniałe od ognia rumowisko, które ongiś było zamkiem. Ostały się jeno kikuty czterech potężnych wież. Ich kamienne bloki noszą głębokie ślady po olbrzymich smoczycy pazurach. Kiedy światło poranka opromienia budowlę, ciężkie kamienne drzwi rozwierają się. Powodowane niewidocznym mechanizmem i magią, otwierają przejście do rozciągających się pod ruinami lochów, dokładnie tak, jak mówią legendy. Na śmiaków dostatecznie silnych, aby zmierzyć się z zamieszkującymi tam istotami, i dostatecznie sprytnych, aby uniknąć licznych pułapek, czeka bajeczne bogactwo. Ale muszą być szybcy! Bowiem kiedy tylko słońce zniknie za horyzontem, kamienne drzwi na powrót się zamkną – a wtedy nie będzie gdzie się ukryć przed strasliwym gniewem smoka.

Witaj w Lochu Smoczego Ognia.

OPIS GRY

W grze *DungeonQuest: Smocze Lochy* od jednego do czterech graczy wcieli się w role bohaterów, zapuszczających się w straszliwe odmęty Lochu Smoczego Ognia. Gracze badają loch, poruszając bohaterów i umieszczając na planszy komnaty Lochu.

W trakcie rozgrywki gracze losują karty Lochu, aby sprawdzać, co czyha na nich w komnatach Lochu, do których właśnie zawitali. Bohater, któremu dopisze szczęście, dotrze do Skarbca znajdującego się w centrum lochu i będzie mógł spróbować splądrować ukryte tam bogactwa. Bohaterowie muszą jednak uważać, aby nie obudzić Smoczego Władcy Kalladry, który śpi na hałdzie skarbów. Chciwi bohaterowie, którzy zbyt długo zabawią w Skarbca, narażają się na strasliwy Smoczy Gniew Kalladry! Kiedy bohaterowie zrabują skarb, będą musieli uciec z lochu, zanim zajdzie słońce. Lepiej nie pytajcie, co dzieje się z bohaterami, którzy pozostają w lochu po zmroku...

CEL GRY

Celem gry *DungeonQuest: Smocze Lochy* jest zdobycie skarbu i ucieczka z Lochu Smoczego Ognia przed zachodem słońca. Wygrywa gracz, którego bohater wyszedł żywy z lochu i posiada **łupy** o największej wartości.

W Skarbca znajdującym się w centrum lochu ukryto najcenniejsze **łupy**, ale bohaterowie, którym sprzyja los, mogą też znaleźć trochę złota podczas podróży przez loch. Aby uciec z lochu, bohater musi odnaleźć drogę do jednej ze Strażnic, znajdujących się w rogach lochu.

Czasem wyprawy w głąb lochu nie przeżyje żaden bohater. W takim wypadku wszyscy gracze przegrywają, a zwycięski Kalladra zasypia na swojej hałdzie skarbów, czekając na następną grupę śmiaków.

ŚMIERĆ LUB CHWAŁA

Loch Smoczego Ognia to najniebezpieczniejsze leże w całym Terrinoth, pełne potwornych istot, diabelskich pułapek i ślepych zaułków. Nawet bohaterowie, którzy przeżyją dostatecznie długo, aby dotrzeć do Skarbca, muszą uciec z lochu, zanim zajdzie słońce.

Podczas pierwszej rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy* niedoświadczonym graczom proponujemy skorzystać z opcjonalnej zasady „Śmierć może poczekać”. Jeśli gracze czują się szczególnie odważni (lub nieroztropni), mogą zwiększyć poziom niebezpieczeństwa lochu, korzystając z innych wariantów gry. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Zasady opcjonalne” na stronie 24.

ELEMENTY

W pudełku z grą *DungeonQuest: Smocze Lochy* znajdują się następujące elementy:

- Niniejsza instrukcja
- 1 plansza
- 6 figurek bohaterów
- 336 kart, w tym:
 - » 6 kart Bohaterów
 - » 50 kart Lochu
 - » 8 kart Smoka
 - » 32 karty Skarbów
 - » 15 kart Pułapek
 - » 15 kart Drzwi
 - » 15 kart Krypt
 - » 15 kart Zwłok
 - » 30 kart Przeszukiwania
 - » 12 kart Runów
 - » 40 kart Katakumb
 - » 54 karty Walki
 - » 44 karty Mocy
- 117 komnat Lochu
- 1 znacznik słońca
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 6 znaczników wejść do katakumb
- 6 znaczników podróży
- 41 żetonów ran, w tym:
 - » 12 żetonów o wartości 5
 - » 29 żetonów o wartości 1
- 24 żetony determinacji
- 20 żetonów potworów, w tym:
 - » 4 szkielety
 - » 4 czarnoksiężników
 - » 4 trolle
 - » 4 demony
 - » 4 golemy
- 4 sześciocienne kości
- Dodatkowe karty Bohaterów i żetony, w tym:
 - » 6 kart Bohaterów do gry *Runebound*
 - » 6 kart Bohaterów do gry *Descent: Journeys in the Dark*
 - » 6 kart Bohaterów do gry *Runewars*
 - » 1 znacznik Chowańca Jasnopłomienia

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

W tej części instrukcji można znaleźć krótki opis każdego elementu gry.

PLANSZA

Plansza przedstawia Loch Smoczego Ognia. Na środku znajduje się Skarbiec Władcy Smoków, otoczony nieodkrytym obszarem lochu, a w czterech rogach mieszczą się Strażnice. Na planszy znajduje się także tor słońca, który wskazuje, ile czasu pozostało do zachodu słońca i uwięzienia bohaterów w lochu.



KARTY BOHATERÓW

W grze *DungeonQuest: Smocze Lochy* znajduje się sześć kart Bohaterów odpowiadających plastikowym figurkom Bohaterów. Na kartach umieszczono najważniejsze informacje dotyczące bohaterów.



FIGURKI BOHATERÓW

Sześć plastikowych figurek (każda odpowiadająca jednej karcie Bohatera) służy do zaznaczania na planszy miejsca pobytu bohaterów.



KARTY LOCHU

W trakcie rozgrywki gracze będą losować karty Lochu, aby przekonać się, jakie niebezpieczeństwa czekają na nich w komnacie Lochu, do której właśnie wkroczyli. Niektóre karty Lochu mają dobroczynny wpływ i nagradzają bohaterów skarbami. Jednakże większość kart Lochu przedstawia pułapki i istoty stanowiące dla bohaterów zagrożenie.



KARTY SMOKA

Jeśli bohater przetrwa dostatecznie długo, aby przedostać się do Skarbca, może spróbować ukraść coś z hałdy smoczycich skarbów.

W Skarbku znajduje się jednak coś więcej, niż tylko kosztowności: strzeże go sam Smoczy Władca Kalladra. Chociaż Kalladra sypia za dnia, może się przebudzić, jeśli bohater ma pecha (lub jest zbyt chciwy). Gracze muszą losować karty Smoka za każdym razem, kiedy kradną skarby ze Skarbca, aby przekonać się, czy Kalladra wciąż śpi, czy też przebudził się i *smoczym ogniem* zamienił bohatera w żywą pochodnię!



KARTY SKARBÓW

Karty Skarbów przedstawiają bogactwa i artefakty, które Smoczy Władca Kalladra zgromadził przez wieki napadów i plądrowania. Bohaterowie mogą wejść w posiadanie tych kart, jeśli dotrą do Skarbca w centrum lochu. Większość kart Skarbów posiada bardzo wysoką wartość w złocie i może zapewnić bohaterowi wygraną, o ile tylko uda mu się uciec z lochu (chyba że inny bohater również dotrze do Skarbca, oczywiście!).



KARTY PUŁAPEK

Niektóre komnaty Lochu lub karty nakazują bohaterom losować karty Pułapek. Większość kart Pułapek przedstawia podstępne, niosące śmierć urządzenia, w tym zapadanie, trujące gazy i wyrzutnie strzałek.



KARTY DRZWI

Niektóre komnaty Lochu posiadają przejścia zablokowane zamkniętymi drzwiami. Aby pokonać takie przejście, bohater musi losować karty Drzwi, dopóki nie wylosuje takiej, która wskaże, że udało mu się otworzyć drzwi.



KARTY KRYPT

Konstrukty i inne istoty to nie jedyni słudzy Smoczego Władcy Kalladry. Służą mu również upadli rycerze i źli czarnoksiężnicy. Kiedy jeden z takich stronników zostanie zabity, zostaje zakopany w jednej z krypt Lochu Smoczego Ognia, aby oddać mu cześć. Takie usługi często zakupuje się ze skarbem – ale dla niektórych wieczny sen wcale nie pozostaje spokojny.



KARTY ZWŁOK

Loch Smoczego Ognia stanowi miejsce ostatniego spoczynku wielu odważnych awanturników i poszukiwaczy skarbów. Przy szczątkach tych nieszczęśników bohaterowie mogą znaleźć skarby i przedmioty, które pomogą im podczas przygody, ale mogą też wpaść w gniazdo jadowitych skorpionów! Karty Zwłok pozwalają ustalić, co bohaterowie znajdą przy trupach poprzednich śmiałków.



KARTY PRZESZUKIWANIA

Bohaterowie mogą zbadać większość komnat w Lochu Smoczego Ognia, szukając skarbów lub sekretnych drzwi. Niestety dla bohaterów, mogą zamiast tego wpaść w piekielną pułapkę albo szpony jakiejś przerażającej maski.



KARTY RUNÓW

Karty Runów przedstawiają magiczne artefakty nasączone potężnymi zaklęciami. Każda karta Runu zapewnia bohaterowi unikatowy efekt, który być może uratuje mu skórę.



KARTY KATAKUMB

Pod lochem rozciąga się bezmierny labirynt katakumb. W trakcie rozgrywki gracze mogą odkryć wejścia do katakumb lub wpaść do nich w wyniku spotkania. Kiedy bohaterowie badają katakumby, muszą losować karty z talii Katakumb, a nie Lochu.



KARTY WALKI

Bohaterowie i *potwory* rozstrzygają walki za pomocą kart Walki. Karty te przedstawiają różnorodne ataki dystansowe, magiczne i wręcz, zarówno bohaterów, jak i *potworów*.



KARTY MOCY

Każdy bohater i *potwór* posiada zestaw czterech kart Mocy, które są wykorzystywane podczas walki. Te karty przedstawiają specjalne rodzaje ataków, które dany bohater lub *potwór* może wykonać. Karty Mocy pozwalają też ustalić, czy bohaterowi uda się całkowicie uniknąć walki.



KOMNATY LOCHU

Komnaty Lochu przedstawiają sieć korytarzy i pomieszczeń składających się na Loch Smoczego Ognia. Kiedy bohaterowie poruszają się po lochu i badają obszar, który nie zawiera jeszcze komnaty, muszą wylosować komnatę Lochu, aby przekonać się, co tam napotkają.



ZNACZNIK SŁOŃCA

Znacznik słońca umieszcza się na torze słońca, aby mierzyć upływ czasu, jaki bohaterowie spędzają w lochu. Jeśli bohaterowie nie opuszczą lochu przed zapadnięciem zmroku, stanie się on ostatnim miejscem spoczynku wszystkich, którzy pozostali w jego wnętrzu.



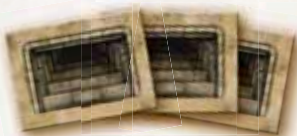
ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Znacznik pierwszego gracza wskazuje, który gracz rozpoczyna grę. Służy również jako przypomnienie o obowiązku przesunięcia znacznika słońca na torze słońca na początku każdej tury tego gracza.



ZNACZNIKI WEJŚĆ DO KATAKUMB

Bohaterowie mogą odnaleźć schody prowadzące do mrocznych katakumb rozciągających się pod lochem. Znaczniki wejść do katakumb służą do zaznaczania takich miejsc.



ZNACZNIKI PODRÓŻY

Kiedy bohater wkracza do katakumb, korzysta z tych znaczników, aby zaznaczyć swoją pozycję na planszy (zamiast używać swojej figurki). Każdy bohater posiada swój własny znacznik podróży.



ŻETONY RAN

Loch Smoczego Ognia jest pełen pułapek i aż roi się od niebezpiecznych stworów, czekających na nieostrożnych śmiałków. Bohaterowie, którzy zabrną w głąb lochu i wdadzą się po drodze w walkę, mogą odnieść obrażenia, które oznacza się żetonami ran.



ŻETONY DETERMINACJI

Kiedy bohaterowi nie powiedzie się test cechy, otrzymuje żeton determinacji, zwiększający jego szanse na odniesienie sukcesu w trakcie następnej próby podczas danego spotkania.



ŻETONY POTWORÓW

Jeśli bohater spotka **potwora** i nie uda mu się go zabić, ten **potwór** będzie czyhał w danej komnacie na następnego bohatera, który do niej wkroczy. Obecność **potwora** zaznacza się żetonem potwora. Żetony potworów służą również do ustalania wartości życia **potworów**.



SZEŚCIOŚCIENNE KOŚCI

Te cztery kości służą do rozstrzygania testów cech i ustalania wyników poleceń z kart.



DODATKOWI BOHATEROWIE

Oprócz sześciu kart Bohaterów wykorzystywanych w grze *DungeonQuest: Smocze Lochy*, w pudełku znajdują się też dodatkowe elementy, pozwalające graczom wykorzystać przedstawionych tutaj bohaterów w innych grach osadzonych w świecie *Runebound*. Znajdujących się tutaj kart Bohaterów do gier *Runebound*, *Descent: Journeys in the Dark* oraz *Runewars*, a także żetonu Chowańca Jasnopłomienia nie wykorzystuje się podczas rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy*.



6 kart Bohaterów do gry *Runebound*



6 kart Bohaterów do gry *Descent: Journeys in the Dark*



1 żeton Chowańca Jasnopłomienia



6 kart Bohaterów do gry *Runewars*

PRZYGOTOWANIE GRY

Zanim gracze zagrają w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy* po raz pierwszy, powinni delikatnie wypchnąć tekturowe elementy z ramek. Następnie, aby przygotować grę, powinni wykonać poniższe kroki:

1. **Rozłożyć planszę:** Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry.
2. **Przygotować komnaty Lochu:** Wszystkie komnaty Lochu należy umieścić zakryte obok planszy (lub, jeśli graczom jest tak wygodniej, w przykrywcę od pudełka), a następnie dobrze wymieszać.
3. **Przygotować talie:** Karty należy podzielić według talii (Lochu, Krypt, Zwłok, Drzwi, Przeszukiwania, Pułapek, Skarbów i Katakumb). Każdą talię należy osobno potasować, a następnie zakrytą umieścić na wskazanym polu planszy. Talie Walki i Smoka również należy potasować, a potem umieścić obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Karty Mocy dla wszystkich pięciu *potworów* należy podzielić na odrębne talie i również umieścić obok planszy.
4. **Przygotować tor słońca:** Znacznik słońca należy umieścić na pierwszym polu toru słońca (pierwszym polu z symbolem słońca).
5. **Przygotować pulę potworów:** Wszystkie żetony potworów należy umieścić zakryte obok planszy, a następnie dobrze wymieszać. To będzie PULA żetonów potworów.
6. **Rozłożyć żetony:** Wszystkie żetony ran, wejść do katakumb i determinacji należy rozłożyć na trzy oddzielne stosy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
7. **Wylosować bohaterów:** Każdy gracz losuje kartę Bohatera, którego przyjdzie mu prowadzić podczas tej rozgrywki. Alternatywnie gracze mogą między sobą uzgodnić, którymi bohaterami będą grać i po prostu wziąć karty tych bohaterów. Każdy gracz otrzymuje też figurkę, znacznik podróży i karty Mocy odpowiadające danemu bohaterowi. Karty, figurki i znaczniki należące do niewybranych bohaterów należy odłożyć do pudełka, gracze nie będą z nich korzystać podczas tej rozgrywki.
8. **Ustalić pierwszego gracza:** Każdy gracz rzuca jedną kością. Gracz, który uzyska najwyższy wynik (w przypadku remisu należy ponowić rzut), zostaje **PIERWSZYM GRACZEM** i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.
9. **Wylosować karty Runów:** Talię Runów należy potasować. Następnie każdy z graczy powinien wylosować po jednej karcie Runów i umieścić ją odkrytą obok swojej karty Bohatera. Nieużywane karty Runów należy odłożyć do pudełka, gracze nie będą z nich korzystać podczas tej rozgrywki.
10. **Umieścić bohaterów na planszy:** Pierwszy gracz umieszcza swoją figurkę bohatera na jednej z czterech Strażnic, znajdujących się w rogach lochu. Następnie robi to samo gracz po jego lewej i tak dalej, dopóki wszyscy gracze nie umieszczą swoich figurek na planszy. Gracze nie mogą rozpocząć gry w tej samej Strażnicy.
11. **Rozpocząć rozgrywkę:** Kiedy gracze wykonają wszystkie powyższe kroki, mogą rozpocząć rozgrywkę!

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY



KARTY BOHATERÓW

Podczas rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy* każdy z graczy wciela się w postać odważnego bohatera. To poprzez tego bohatera gracz wchodzi w interakcję ze spotkaniami, bada loch i zdobywa skarby. Karta Bohatera każdego z graczy opisuje cechy i specjalne zdolności danego bohatera.

OPIS KARTY BOHATERA



1 WARTOŚĆ ŻYCIA: Wartość życia bohatera odzwierciedla jego żywotność. Penetrując loch i walcząc z potworami, bohaterowie mogą odnieść rany. Jeśli całkowita liczba ran bohatera jest równa lub wyższa od jego wartości życia, bohater zostaje zabity.

2 SIŁA: Siła odzwierciedla krzepę i wytrzymałość bohatera.

3 ZRĘCZNOŚĆ: Zręczność odzwierciedla szybkość bohatera i jego czas reakcji w obliczu niebezpieczeństwa.

4 PANCERZ: Pancerz odzwierciedla zdolność bohatera do zapobiegania otrzymaniu ran lub ich ignorowania.

5 SZCZĘŚCIE: Szczęście odzwierciedla przychylność losu wobec bohatera. Szczęście może też odzwierciedlać błogosławieństwa bóstwa, które czci bohater.

6 SPECJALNE ZDOLNOŚCI: Każdy bohater posiada jedną lub więcej specjalnych zdolności, z których może korzystać w trakcie rozgrywki.

7 TEKST FABULARNY: Tekst fabularny opisuje charakter bohaterów, ale nie wywiera żadnego wpływu na rozgrywkę.

ROZGRYWKA

DungeonQuest: Smocze Lochy rozgrywa się w serii **TUR**, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz wykonuje całą swoją turę, po nim przychodzi tura następnego bohatera itd. Rozgrywka toczy się w ten sposób, dopóki gra się nie zakończy.

Podczas swojej tury bohater musi wybrać *jedną* z poniższych akcji i rozpatrzyć jej konsekwencje:

PORUSZYĆ SIĘ na sąsiedni obszar

LUB

PRZESZUKAĆ komnatę, w której się znajduje

OPIS KOMNATY LOCHU



1 ŚCIANA: Krawędzie komnaty Lochu, które są zablokowane ścianami, są nieprzekraczalne. Bohaterowie nie mogą wejść do ani opuścić komnaty przez stronę zablokowaną ścianą.

2 PRZEJŚCIE: Krawędzie komnaty Lochu, które nie są zablokowane ścianami, są uważane za przejścia. Bohaterowie mogą wejść do komnaty i opuścić ją przez dowolne z przejść.

3 STRZAŁKA WEJŚCIA: Kiedy bohater losuje nową komnatę Lochu, musi ją rozłożyć w taki sposób, aby strzałka wejścia sąsiadowała z komnatą, z której porusza się bohater. Kolor strzałki pozwala z łatwością ustalić rodzaj komnaty Lochu.

4 DRZWI: Niektóre przejścia są zablokowane drzwiami. Zanim bohaterowie będą mogli skorzystać z takich przejść, będą musieli otworzyć drzwi (patrz „Przechodzenie przez drzwi” na stronie 8).

5 SYMBOL PRZESZUKIWANIA: Na niektórych komnatach znajduje się symbol przeszukiwania. W takich komnatach gracze zamiast ruchu mogą szukać sekretnych drzwi lub ukrytych skarbów (patrz „Przeszukiwanie” na stronie 10).

PORUSZANIE SIĘ

Jeśli bohater zdecyduje się poruszyć, musi przesunąć swoją figurkę przez przejście na sąsiedni obszar; ruch po przekątnej jest *zawsze* zabroniony. Bohaterowie nie mogą poruszyć się do komnaty Lochu zajmowanej już przez inną figurkę bohatera, z wyjątkiem Skarbca znajdującego się na środku planszy (patrz „Łupienie Skarbca” na stronie 13).

Kiedy bohater się poruszy, *musi odbyć spotkanie z komnatą, do której wszedł* (patrz „Odbywanie spotkań z komnatami Lochu” na stronie 10).

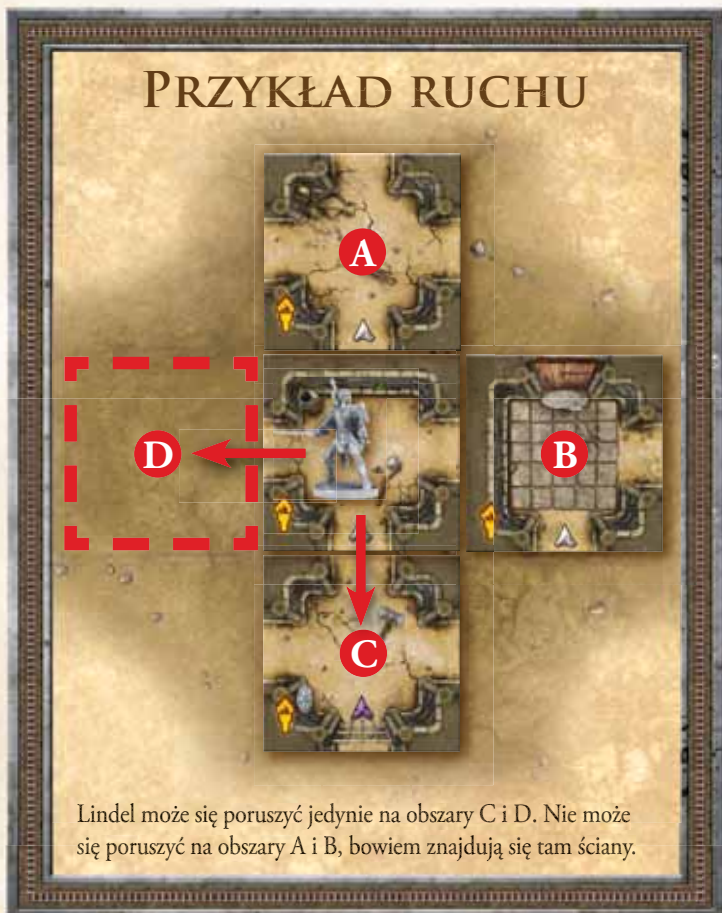
PORUSZENIE SIĘ DO KOMNATY LOCHU

Kiedy bohater porusza się na obszar zawierający już komnatę Lochu, po prostu odbywa spotkanie z tą komnatą (patrz „Odbywanie spotkań z komnatami Lochu” na stronie 10). Jeśli bohater wchodzi do komnaty Lochu, w której znajduje się jakiś żeton potwora, bohater spotyka najpierw **potwora**. Jeśli bohater zabije **potwora**, musi odbyć spotkanie z tą komnatą.

PORUSZANIE SIĘ NA NIEODKRYTY OBSZAR

Każdy obszar planszy, który nie zawiera komnaty Lochu (nie licząc Strażnic i Skarbca), uważa się za **NIEODKRYTY**.

Kiedy bohater porusza się na nieodkryty obszar, musi wylosować komnatę Lochu ze znajdującego się obok planszy stosu i umieścić ją odkrytą na tym obszarze. Komnata *musi zostać ułożona w taki sposób, aby strzałka wejścia sąsiadowała z komnatą, z której porusza się bohater*. Innymi słowy, bohaterowie „przechodzą” po strzałkach wejścia, aby dostać się do komnat.



PRZECHODZENIE PRZEZ DRZWI

W niektórych przejściach znajdują się drzwi, które muszą zostać otwarte, zanim bohaterowie będą mogli przez nie przejść. Wiele drzwi można otworzyć od razu, ale inne mogą być zablokowane albo zabezpieczone pułapką. Za każdym razem, kiedy bohater próbuje przejść przez drzwi, musi najpierw wylosować kartę Drzwi i zastosować się do zawartych na niej poleceń. Jeśli bohater wylosuje kartę Drzwi o nazwie „Drzwi się otwierają”, może normalnie kontynuować swój ruch. Jeśli wylosuje kartę o nazwie „Drzwi się zacięły” lub „Pułapka z włócznieami”, musi pozostać w komnacie, którą próbował opuścić. Bohater może jednak ponownie spróbować otworzyć te same drzwi podczas następnej tury (jeśli będzie tego chciał).

Jeśli bohater próbuje przejść przez drzwi sąsiadujące z innymi drzwiami, sprawdzając czy mu się powiodło, losuje tylko *jedną* kartę Drzwi.

PRZECHODZENIE PRZEZ OPUSZCZANĄ KRATĘ

Jeśli bohater próbuje poruszyć się przez opuszczaną kratę, musi najpierw zdać test Siły, aby unieść kratę (patrz „Testy cech” na stronie 23). Jeśli bohaterowi się powiedzie, może normalnie kontynuować swój ruch. Jeśli bohaterowi się nie powiedzie, jego tura natychmiast się kończy. Bohater może jednak ponownie spróbować przejść przez tę samą kratę podczas następnej tury albo też opuścić komnatę innym przejściem.

Jeśli bohater próbuje przejść przez kratę sąsiadującą z inną kratą, sprawdzając czy mu się powiodło, wykonuje tylko *jeden* test Siły.

Bohaterowie *nie wykonują* testu Siły, kiedy komnata z opuszczaną kratą zostaje wylosowana i umieszczona na nieodkrytym obszarze; zamiast tego, automatycznie wchodzi do takiej komnaty.



PRZYKŁAD RUCHU PRZEZ DRZWI I OPUSZCZANĄ KRATĘ

Aby przejść do sąsiedniej komnaty, Hugo musi otworzyć drzwi i podnieść kratę. Drzwi znajdują się w komnacie, w której Hugo przebywa obecnie, dlatego musi je najpierw otworzyć, aby potem móc zająć się kratą.



Hugo losuje kartę z talii Drzwi – spotyka kartę „Pułapka z włóczniami”. Kiedy karta zostanie rozpatrzona, tura Hugo dobiega końca – nie udało mu się przejść do kraty.

Podczas następnej tury Hugo ponownie próbuje przejść do sąsiedniej komnaty. Najpierw musi ponownie wylosować kartę z talii Drzwi. Tym razem losuje kartę „Drzwi się otwierają”, może więc spróbować podnieść kratę. Hugo udaje się zdać test Siły i wreszcie porusza się do sąsiedniej komnaty.

Gdyby Hugo nie powiodł się test Siły, a w następnej turze chciałby ponownie spróbować przejść do tej komnaty, musiałby ponownie rozpocząć cały proces, zaczynając od losowania nowej karty Drzwi.

PRZECHODZENIE PRZEZ DRZWI I OPUSZCZANĄ KRATĘ

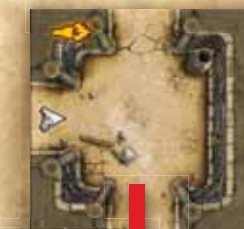
Jeśli bohater próbuje przejść zarówno przez drzwi, jak i kratę, musi rozpatrzyć je po kolei, rozpoczynając od komnaty, w której obecnie się znajduje.

ŚLEPE ZAULKI

Jeśli wszystkie przejścia z komnaty, oprócz tego, którym bohater się tu dostał, prowadzą w ściany (czy to ściany otaczające loch czy też ściany komnat Lochu), bohater dotarł do ŚLEPEGO ZAULKA. Jeśli bohater dotrze do ślepego zaułka, może opuścić komnatę jedynie wracając do komnaty, z której przybył (jeśli to możliwe), albo poprzez sekretne drzwi lub wejście do katakumb, o ile uda mu się znaleźć któreś z nich (patrz „Przeszukiwanie” na stronie 10).

Wyjątkowo pechowi bohaterowie mogą zostać uwięzieni w ślepym zaułku za sprawą Obrotowej Komnaty (patrz „Opis komnat” na stronach 34-35). Jeśli takiemu bohaterowi *dwukrotnie* nie uda się odnaleźć sekretnych drzwi lub wejścia do katakumb, które pozwoliłyby mu opuścić komnatę, zostanie zabity (patrz „Śmierć bohatera” na stronie 23).

PRZYKŁAD ŚLEPEGO ZAUŁKA



Lindel porusza się na nieodkryty obszar, musi więc wylosować nową komnatę Lochu i umieścić ją na tym polu.



Wylosowaną komnatą Lochu okazuje się być Obrotowa Komnata. Lindel wchodzi do Obrotowej Komnaty, a następnie musi obrócić jej kafelek o 180 stopni. Wszystkie przejścia prowadzące z komnaty zostają zablokowane ścianami – Lindel zostaje uwięziony w ślepym zaułku. Aby opuścić Obrotową Komnatę Lindel musi szukać sekretnych drzwi lub wejścia do katakumb.

PRZESZUKIWANIE

Zamiast poruszać się na sąsiedni obszar, bohater może **PRZESZUKAĆ** komnatę Lochu, w której przebywa, próbując znaleźć sekretne drzwi, wejście do katakumb, a nawet ukryte skarby. Aby przeszukać komnatę, bohater musi po prostu wylosować wierzchnią kartę z talii Przeszukiwania i zastosować się do zawartych na niej poleceń (patrz „Odbywanie spotkań z kartami” obok).

Jeśli bohater chce, może przeszukiwać daną komnatę dwukrotnie podczas tur następujących po sobie. Kiedy bohater przeszuka daną komnatę dwukrotnie podczas tur następujących po sobie, podczas kolejnej tury *musi* się poruszyć. Taki bohater nie może przeszukiwać tej komnaty po raz kolejny, dopóki się nie poruszy. Jeśli taki bohater wróci do tej samej komnaty w późniejszym czasie, może ją ponownie przeszukać (maksymalnie dwukrotnie podczas tur następujących po sobie).

Bohaterowie mogą przeszukiwać tylko te komnaty, które są zaznaczone **SYMBOLEM PRZESZUKIWANIA**, ale tylko wtedy, gdy w komnacie nie ma żadnych żetonów potworów.

Kiedy bohater poruszy się lub przeszuka komnatę, w której przebywa, a potem odbędzie ewentualne spotkania, jego tura dobiega końca. Bohaterowie nie mogą się poruszać i przeszukiwać komnat podczas tej samej tury. Bohaterowie, którzy przeszukują komnatę, *nie* odbywają spotkania z tą komnatą.

SPOTKANIA

Bez względu na to, czy podczas swojej tury bohater się poruszał, czy też przeszukiwał komnatę, prawdopodobnie spotka w lochu jakąś istotę lub przedmiot. Bohaterowie mogą spotkać komnaty Lochu, karty lub potwory.

Kiedy bohater wypełni polecenia zawarte na karcie lub związane z komnatą, spotkanie zostaje rozpatrzone. Kiedy wszystkie spotkania danego bohatera w tej turze zostaną rozpatrzone, jego tura dobiega końca.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z KOMNATAMI LOCHU

Komnaty Lochu przedstawiają odkryte rejony Lochu Smoczego Ognia. Większość komnat posiada specjalne polecenia, które zostają aktywowane za każdym razem, kiedy wejdzie do nich jakiś bohater (patrz „Opisy komnat” na stronach 34-35).

Niektóre komnaty Lochu (a także niektóre polecenia kart, patrz „Odbywanie spotkań z kartami” poniżej) wywierają długotrwałe efekty, zmuszające bohaterów do pozostania w danej komnacie zamiast wykonywania ruchu. Te efekty zawsze mają pierwszeństwo przed normalnymi zasadami ruchu.

Jeśli bohater wejdzie do komnaty Lochu, w której znajduje się żeton potwora, zanim odbędzie spotkanie z komnatą Lochu, musi najpierw odbyć spotkanie z tym **potworem** (patrz „Odbywanie spotkań z potworami na stronie 11).



Symbol przeszukiwania

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z KARTAMI

Niektóre komnaty Lochu nakazują bohaterom losować karty z określonych talii. Spotkania wynikające z tych kart mogą później nakazać bohaterom losować karty z innych talii.

Przykład: Bohater wchodzi do komnaty Lochu, która nakazuje mu wylosować kartę z talii Lochu. Tą kartą Lochu okazuje się być karta „Martwy poszukiwacz”, która z kolei daje bohaterowi możliwość wylosowania karty z talii Zwiłok.

Za każdym razem, kiedy bohaterowie mają losować karty, muszą je losować z wierzchu odpowiedniej talii. Po rozpatrzeniu poleceń z karty, taką kartę zazwyczaj odrzuca się na stos kart odrzuconych, mieszczący się obok odpowiedniej talii. Jednak niektóre polecenia kart nakazują bohaterom zachować te karty i być może odbyć z nimi ponowne spotkanie podczas następnej tury.

RODZAJE KART

Rodzaj karty został wyszczególniony pod jej nazwą. Rodzaj karty nie zależy od przynależności do konkretnej talii. Na przykład, bohater może spotkać **pułapkę** zarówno w talii Pułapek, jak i talii Przeszukiwania lub Lochu. Rodzaje kart zostały opisane poniżej.

WYDARZENIE

Karty będące **wydarzeniami** przedstawiają miejsca lub naturalne zagrożenia, które bohater może spotkać. Z **wydarzeniami** nie wiążą się żadne specjalne zasady, rodzaj tych kart ma znaczenie jedynie, gdy odnoszą się do niego pewne specjalne zdolności lub efekty.

ŁUP

Karty będące **łupami** przedstawiają kosztowności, które bohater może pozyskać, badając loch. Za każdym razem, kiedy bohater odbędzie spotkanie z kartą **łupu**, zatrzymuje tę kartę i umieszcza ją odkrytą obok karty swojego bohatera, tak aby pozostali gracze znali liczbę i wartość jego **łupów**.

POTWÓR

Loch Smoczego Ognia aż roi się od potężnych istot, czających się w ciemnościach, czekających na dogodną okazję, aby napaść na nieuwważnych awanturników. Karty będące **potworami** przedstawiają istoty, z którymi spotkanie prowadzi do walki (patrz „Odbywanie spotkań z potworami” na stronie 11). Efekty, które odnoszą się do kart będących **potworami**, wpływają również na żetony potworów.

ZAGROŻENIE

Karty będące **zagrożeniami** przedstawiają istoty, które mogą skrzywdzić bohaterów lub przysporzyć im niemałych kłopotów. Większość **zagrożeń** wymaga od bohatera wykonania jakiegoś testu lub po prostu zadaje mu obrażenia, a potem ucieka na stos kart odrzuconych. Jednakże niektóre **zagrożenia** mogą zamienić się w **potwory**, a to z kolei prowadzi do walki. Z **zagrożeniami** nie wiążą się żadne specjalne zasady, rodzaj tych kart ma znaczenie jedynie, gdy odnoszą się do niego pewne specjalne zdolności lub efekty.

PULAPKA

Karty będące **pułapkami** przedstawiają pułapki, które bohater może aktywować lub w które może wpaść. Z **pułapkami** nie wiążą się żadne specjalne zasady, rodzaj tych kart ma znaczenie jedynie, gdy odnoszą się do niego pewne specjalne zdolności lub efekty.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI

Jeśli bohaterowi nie uda się uciec, spotkania ze Szkieletem, Czarnoksiężnikiem, Trollem, Golem lub Demonem mogą prowadzić do walki. Niektóre karty **zagrożeń**, jak na przykład „Stare Kości” albo „Głębinowy Elf” mogą zamienić się w **potwory**, a to prowadzi do walki. Każdy **potwór** posiada cztery karty Mocy oraz cztery odzwierciedlające go żetony potworów. Spotkania z **potworami** przebiegają w następujący sposób:

1. Ustalenie gracza prowadzącego potwora
2. Wylosowanie żetonu potwora
3. Ucieczka lub atak

1. USTALENIE GRACZA PROWADZĄCEGO POTWORA

Za każdym razem, kiedy bohater gracza spotyka **potwora**, gracz *po jego lewej* wciela się na czas tego spotkania w rolę **potwora**. Ten **GRACZ PROWADZĄCY POTWORA** bierze cztery karty Mocy z rysunkiem tego **potwora**, tasuje je, a następnie umieszcza przed sobą w zakrytym stosie.

2. WYLOSOWANIE ŻETONU POTWORA

Gracz prowadzący potwora losuje z puli żeton potwora z rysunkiem tego **potwora** i umieszcza go zakrytego przed sobą. Cyfra znajdująca się na tym żetonie to wartość życia tego **potwora** (patrz „Koniec walki” na stronie 17). Jeśli w puli nie ma już odpowiedniego żetonu potwora, gracz prowadzący potwora zabiera jeden z takich żetonów z planszy.

LEGENDARNE POTWORY

Kalladra sprowadził do Lochu Smoczego Ognia wiele niebezpiecznych sług, które są mu absolutnie posłuszne. Te straszliwe istoty zaatakują wszystkich, którzy będą mieli pecha stanąć im na drodze.



SZKIELET

Te nieumarłe kosmary zostały uzbrojone w łuki strzelające odłamkami kości. Takie strzały są często zatrute lub nasączone mroczną magią.



TROLL

Trolle to bestialskie istoty o niesamowitych rozmiarach i sile. Są też wyjątkowo niezdarne, ponieważ trudno im kontrolować tę niszczycielską moc.



CZARNOKSIĘŻNIK

Ci mroczni czarodzieje porzucili swoich bliźnich i zaoferowali swoją potężną magię mrocznym panom. Niektórzy czarnoksiężnicy zawarli bluźniercze pakt z piekielnymi siłami w zamian za prawie całkowitą nieśmiertelność.

DEMON

Demony władają tytaniczną magią, otacza je całun gorejącego ognia. Sama obecność demona może porazić przejmującym strachem wszystkich, prócz najbardziej odważnych bohaterów.



GOLEM

Golemy zostały skonstruowane z kamienia i żelaza, a potem przywołane do życia potężną magią. Ich skóra jest niemal nieprzenikalna, z łatwością zatrzymuje uderzenia, które bez problemu rozplatałyby zwyczajną zbroję.

3. UCIECZKA LUB ATAK

Bohater musi następnie zdecydować, czy chce **UCIEC** czy **ATAKOWAĆ**. Bohater *nie* może uciec, jeśli komnata, do której *wszedł*, posiada kratę lub jeśli dostał się do tej komnaty za sprawą specjalnego ruchu, na przykład „Sekretnym Przejściem” z talii Przeszukiwania (fakt, że komnata, którą opuścił, posiada kratę, nie ma żadnego wpływu na możliwość ucieczki).

UCIECZKA

Jeśli bohater decyduje się podjąć próbę ucieczki, zarówno bohater, jak i gracz prowadzący potwora, losują po jednej karcie ze swoich stosów kart Mocy i porównują ich **WARTOŚCI UCIECZKI** (biała cyfra w lewym dolnym rogu karty).

Jeśli wartość ucieczki bohatera jest *niższa* od wartości ucieczki **potwora**, bohaterowi nie udaje się uciec i musi zmierzyć się z **potworem** w walce (patrz „Walka” na stronie 15). Dodatkowo, taki bohater otrzymuje tyle ran (patrz „Śmierć bohatera” na stronie 23), ile wynosi wartość obrażeń **potwora** (czarna cyfra w lewym dolnym rogu jego karty Mocy).

Jeśli wartość ucieczki bohatera jest *równa lub wyższa* od wartości ucieczki **potwora**, bohaterowi udaje się uciec. Następnie gracz prowadzący potwora umieszcza zakryty żeton potwora w komnacie Lochu, w której ten **potwór** został spotkany. **Potwór** pozostanie na tym obszarze, dopóki nie zostanie zabity. Karta **potwora** (jeśli jest w użyciu) zostaje odrzucona, a wszystkie karty Mocy wracają do odpowiednich talii. Kolejka przechodzi na następnego bohatera.

Kiedy bohaterowi uda się uciec, musi opuścić komnatę Lochu, w której spotkał **potwora** i wrócić do komnaty Lochu, z której przybył. Bohater nie odbywa już spotkania z tą komnatą – jego тура natychmiast się kończy. Jednakże, podczas następnej tury bohater będzie musiał odbyć spotkanie z komnatą, do której uciekł, tak jakby właśnie do niej wszedł. Jeśli bohater wszedł do komnaty Lochu przez drzwi, nie musi losować kolejnej karty Drzwi, aby przez nie uciec.

ATAK

Jeśli bohater zdecyduje się na atak lub jeśli próba ucieczki nie powiedzie się, rozpoczyna się walka (patrz „Walka” na stronie 15).



OPIS KART MOCY I WALKI

Karty Mocy i Walki przedstawiają ataki, które bohaterowie i potwory mogą przeprowadzać podczas walki. Karty Mocy są podobne do kart Walki, ale posiadają specjalne zdolności i wartości ucieczki.

KARTA WALKI



KARTA MOCY



- 1 Wartość ataku:** Każda karta posiada w lewym górnym rogu numeryczną wartość. Wartość ta przedstawia relatywną siłę ataku i służy do ustalenia zwycięzcy walki.
- 2 Rodzaj ataku:** Symbol u góry karty oraz jej kolor wskazują na rodzaj ataku tej karty (niebieski odpowiada atakom dystansowym, czerwony atakom wręcz, a żółty atakom magicznym).
- 3 Symbol kontrataku:** Symbol w prawym górnym rogu karty wskazuje, przeciwko jakiemu rodzajowi ataku bohater może wykorzystać tę kartę do przeprowadzenia kontrataku. Jeśli karta nie posiada symbolu kontrataku, bohater lub **potwór** nie może nią kontratakować.
- 4 Efekty kart:** Niektóre karty Mocy posiadają specjalne efekty oprócz zwykłych wartości ataku.
- 5 Wartość ucieczki:** Te wartości pojawiają się jedynie na kartach Mocy. Korzysta się z nich, kiedy bohater próbuje uciec przed **potworem**, zamiast z nim walczyć.
- 6 Wartość obrażeń (tylko na kartach Mocy potworów):** Kiedy próba ucieczki bohatera nie powiedzie się, bohater otrzymuje wskazaną tu liczbę ran.
- 7 Rysunek:** Rysunek przedstawia bohatera lub **potwora**, do którego należy dana karta. Każdy bohater i **potwór** posiada zestaw czterech unikatowych kart Mocy.

PRZYKŁAD UCIECZKI

Challara spotyka Szkielet i zamiast z nim walczyć, próbuje uciec. Challara losuje jedną ze swoich kart Mocy i pokazuje, że uzyskała wartość ucieczki 3.



Gracz prowadzący potwora losuje jedną z kart Mocy Szkieletu. Okazuje się, że uzyskał wartość ucieczki 2. Wartość ucieczki Szkieletu jest niższa, więc Challara udaje się uciec. W komnacie, z której uciekła Challara, umieszcza się żeton Szkieletu, a Challara powraca do komnaty, z której weszła do komnaty z Szkieletem.



Gdyby wartość ucieczki Szkieletu byłaby wyższa, Challara otrzymałaby 1 ranę ze względu na wartość obrażeń Szkieletu, a potem musiałaby się z nim zmierzyć w walce.



ŁUPIENIE SKARBICA

Na środku lochu znajduje się Skarbiec Smoczego Władcy, strzeżony przez samego Kalladrę. Szczęśliwie dla bohaterów, Kalladra śpi za dnia, chyba że obudzi go jakiś pechowy, niezdarny bohater. Bohaterowie mogą się poruszać do Skarbca tak, jakby była to normalna komnata Lochu. Skarbiec zajmuje powierzchnię dwóch pól lochu, ale uważa się go za jeden obszar.



Kiedy bohater wchodzi do Skarbca, musi wylosować kartę Smoka z talii Smoka.

Jeśli wylosowana karta to „Śpi”, wszystko w porządku. Bohater stosuje się do polecenia karty Smoka, która nakazuje mu wylosować dwie karty Skarbów – wśród których znajdują się najcenniejsze artefakty Lochu Smoczego Ognia. Następnie tura bohatera dobiega końca. Kradzież, jakiej dokonuje bohater, nie obudziła Kalladry. Bohater pozostawia odkrytą kartę Smoka na stole. *Nie odkłada* jej z powrotem do talii Smoka. Podczas następnej tury bohater musi albo opuścić Skarbiec dowolnym z przejść, *albo* pozostać i wylosować kolejną kartę Smoka.



Jeśli wylosowana karta to „Smoczy Gniew”, bohater ma kłopoty! Jego nieudolna próba kradzieży z hałdy skarbów obudziła Kalladrę, który natychmiast ziele na bohatera swoim ognistym oddechem. Bohater musi odrzucić wszystkie posiadane karty Skarbów oraz rzucić dwiema kośćmi, aby ustalić, ile otrzyma obrażeń. Jeśli ten atak go nie zabije, bohater musi dokonać **ODWROTU**: bohater porusza swoją figurkę przez dowolne przejście prowadzące ze Skarbca na sąsiedni obszar (jeśli obszar jest nieodkryty, losuje komnatę Lochu), a następnie natychmiast kończy swoją turę. Bohaterowie dokonujący odwrotu nie mogą przechodzić przez drzwi ani kratę. Bohater dokonujący odwrotu nie odbywa spotkania z komnatą Lochu, bez względu na to, czy komnata była wcześniej zbadana, czy też nie. Jednakże, podczas następnej tury bohater musi odbyć spotkanie z komnatą, tak jakby do niej właśnie wszedł.



Bohaterowie mogą pozostać w Skarbcu Kalladry, dopóki nie zdecydują się go opuścić lub nie zbudzą Smoczego Władcy. W związku z tym, że podczas łupienia karty Smoka nie wracają do talii Smoka, im dłużej bohaterowie pozostają w Skarbcu, tym większa szansa, że obudzi Kalladrę!

Kiedy bohaterowie dojdą do wniosku, że zgarnęli już dostatecznie dużo skarbów, podczas swojej tury mogą opuścić Skarbiec – traktuje się to jak normalny ruch. Podczas tury, w której opuszczają Skarbiec, bohaterowie nie losują kart Smoka.

DWÓCH LUB WIĘCEJ BOHATERÓW W SKARBCU

Skarbiec to jedyny obszar w lochu, do którego bohater może się *poruszyć*, gdy przebywa tam inny bohater. Im więcej bohaterów w Skarbcu losuje karty z talii Smoka, tym większe prawdopodobieństwo, że smok się obudzi!

Kiedy Kalladra się przebudzi, wszyscy bohaterowie w Skarbcu natychmiast stają się celem opisanego powyżej Smoczego Gniewu, zaczynając od bohatera, który wylosował kartę „Smoczego Gniewu”, a potem przechodząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do każdego bohatera również przebywającego w Skarbcu. Kiedy to zdarzenie dobiegnie końca, gra toczy się dalej zgodnie z normalnym porządkiem tur.

TASOWANIE KART SMOKA

Jeśli pod koniec tury dowolnego gracza w Skarbcu nie przebywa żaden bohater, wszystkie odkryte karty Smoka należy wtasować zakryte z powrotem do talii Smoka. Jednakże, jeśli w Skarbcu przebywa jeden lub więcej bohaterów, do talii Smoka nie wtasowuje się żadnej karty, dopóki nie opuści go ostatni z bohaterów, a Skarbiec nie pozostanie pusty pod koniec jego tury. Jeśli podczas późniejszej tury bohaterowie uważają, że starczy im czasu, mogą odwiedzić Skarbiec ponownie, aby znów spróbować swojego szczęścia z uzupełnioną talią Smoka.

UPŁYW CZASU

Strażnice stanowią wyjście z Lochu Smoczego Ognia, ale tylko za dnia – bowiem na noc zostają magicznie zapieczętowane. Bohaterowie, którzy będą zbyt długo zwlekać z wycofaniem się, zostaną zamknięci w lochu na noc, a w nocy budzi się Kalladra. Smoczy Władca rusza na łowy na nieproszonego gości i tym razem nie poczęstuje ich jeno iskierką, nie, tym razem Kalladra zamierza skończyć posiłek.

Upływ czasu w grze *DungeonQuest: Smocze Lochy* mierzy się za pomocą znacznika słońca i toru słońca znajdującego się na planszy. Pozycja znacznika na torze słońca wskazuje czas, jaki pozostał bohaterom do zakończenia gry. Na początku rozgrywki znacznik słońca należy umieścić na początku toru słońca. Znacznik będzie się przesuwał po torze wraz z postępem rozgrywki. Kiedy znacznik słońca dotrze na ostatnie pola toru słońca, zapada zmrok, a ciężkie kamienne drzwi zaczynają się zamykać, zwiastując zgubę bohaterom wciąż przebywającym w lochu.

Kiedy przychodzi tura *pierwszego gracza*, zanim wykona on jakąkolwiek akcję, musi przesunąć znacznik słońca o jedno pole na torze słońca.

Ważne: Nie należy przesuwać znacznika słońca podczas *pierwszej* tury gry.

Kiedy znacznik słońca dotrze na pole oznaczone cyfrą, pierwszy gracz musi rzucić kością, aby sprawdzić, czy gra się skończyła. Jeśli wyrzucona liczba jest wyższa od cyfry lub przedziału cyfr, drzwi Strażnic pozostają otwarte, a bohaterowie wciąż mogą uciec z lochu. Jeśli wyrzucona liczba jest równa cyfrze lub mieści się we wskazanym przedziale cyfr, gigantyczne kamienne drzwi każdej ze Strażnic zatrząskują się, a gra natychmiast się kończy. Bohaterowie, którzy w tym

momencie wciąż przebywają w lochu, zostają zabici (patrz „Wygrana” na stronie 15).

Gra może toczyć się dalej, nawet jeśli znacznik słońca dotrze na ostatnie pole toru słońca. Od tego momentu pierwszy gracz nie przesuwa już znacznika, a tylko rzuca kością przed rozpoczęciem każdej swojej tury, aby sprawdzić, czy gra się zakończyła. Dopóki wyrzucona liczba będzie większa od przedziału cyfr znajdującego się na tym polu, gra się nie kończy.

Pierwszy gracz przesuwa znacznik słońca i, jeśli zajdzie taka potrzeba, rzuca kością, aby sprawdzić, czy gra się kończy, nawet, jeśli wcześniej zostanie wyeliminowany lub zmuszony do utraty tury.

PRZYKŁAD UPŁYWU CZASU

Na początku swojej tury pierwszy gracz przesuwa znacznik słońca o jedno pole do przodu, na pole, na którym znajduje się przedział cyfr „1-2”. Następnie gracz rzuca kością, aby sprawdzić, czy gra się kończy. Wypada „3”. Ta liczba jest większa od wskazanych na polu, dlatego gra nie ulega zakończeniu, a pierwszy gracz normalnie wykonuje swoją turę.



Na początku swojej następnej tury pierwszy gracz przesuwa znacznik słońca o jedno pole do przodu, na pole, na którym znajduje się przedział cyfr „1-3”. Następnie gracz rzuca kością, aby sprawdzić, czy gra się kończy. Wypada „3”. Ta liczba nie jest większa od przedziału cyfr wskazanego na polu, dlatego gra się kończy, a wszyscy bohaterowie, którzy do tej pory nie opuścili lochu, zostają zabici.



OPUSZCZENIE LOCHU

W pewnym momencie gry, ze skarbem w garści, bohaterowie zapragną opuścić Loch Smoczego Ognia. Jedyne wyjścia znajdują się w Strażnicach. Bohater *wchodzący* do Strażnicy może natychmiast zdecydować się opuścić loch. Jeśli tego nie zrobi, natychmiast opuszcza Strażnicę przez jedno z jej przejść i odbywa spotkanie z komnatą Lochu, do której wchodzi. Bohater nie musi opuścić lochu przez tę samą Strażnicę, w której rozpoczął grę – do wyjścia z lochu może posłużyć dowolna Strażnica. Bohaterowie wchodzący do Strażnicy nigdy nie są zobowiązani do opuszczenia lochu. Mogą tu pozostać jak długo zechcą.

Kiedy bohaterowie opuszczają loch, muszą usunąć z planszy swoją figurkę i od tej pory nie mogą już badać lochu. Kiedy bohater opuści loch, nie może już do niego wrócić. Bohater musi teraz czekać na zakończenie gry, kiedy to zostanie ustalony zwycięzca (patrz „Wygrana” po prawej).

Należy pamiętać, że bohater nie może opuścić lochu, jeśli nie posiada przynajmniej jednej karty *łupu* (żaden bohater nie opuściłby lochu z pustymi rękoma! Jakież byłby tego cel?). Wystarczy mu dowolna karta *łupu*, nie musi ona nawet posiadać wartości w złocie, aby spełnić ten warunek.

Jeśli pierwszy gracz opuści loch, nadal musi przesuwac znacznik słońca na początku swoich tur.



Strażnica

WYGRANA

Gra kończy się, kiedy każdy z bohaterów albo opuścił loch, albo został zabity.

Kiedy gra się skończy, każdy bohater, który wyszedł z lochu, podlicza całkowitą wartość posiadanych kart *łupów*. Większość kart *łupów* posiada pewną określoną wartość w złocie. Karty *łupów* nie posiadające wartości w złocie są warte zero złota (chyba, że co innego zapisano na karcie *łupu*). Gracz, którego bohater opuścił loch ze skarbami o największej całkowitej wartości w złocie, zostaje zwycięzcą.

Wszystkie efekty, które rozpatruje się pod koniec gry, na przykład polecenie z karty „Skrzynia Skarbów”, muszą zostać rozpatrzone, zanim zostaną podliczone całkowite wartości w złocie *łupów*. Pierwszy gracz rozpatruje wszystkie efekty „rozpatrywane pod koniec gry”, następnie to samo robi gracz po jego lewej itd.

Jeśli dwóch lub więcej bohaterów, którzy przeżyli, zdobyło tyle samo złota, wygrywa ten z graczy, który posiada kartę *łupu* o największej wartości w złocie. Jeśli nadal występuje remis, wygrywa gracz posiadający najwięcej kart *łupów*. Jeśli nadal występuje remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeśli nikomu nie uda się uciec z lochu, wszyscy bohaterowie przegrywają i to Smoczy Władca Kalladra zostaje zwycięzcą! Och, jakże on lubi, kiedy wszystko idzie zgodnie z planem!

Czasem bohater wygra grę po prostu dlatego, że będzie jedynym bohaterem, który ucieknie z lochu żywy, chociażby zdobył zaledwie kilka lichych błyskotek. Podczas innych rozgrywek bohater ucieknie z lochu obłowiony w bajecznych skarbach. Gracze mogą notować wartości w złocie *łupów*, które każdy z nich zdobył i zdołał wynieść z lochu, podczas każdej z rozegranych gier, aby ustalić, kto w ich grupie jest mistrzem gry *DungeonQuest: Smocze Lochy*.

WALKA

Kiedy bohaterowie badają loch, mogą natrafić na czające się w ciemnościach *potwory*. Chociaż przed niektórymi *potworami* można uciec, każde spotkanie z *potworem* niesie ze sobą możliwość wdania się w walkę. Jeśli bohater wpadnie na *potwora* i przed nim nie ucieknie, spotkanie musi zostać rozpatrzone poprzez walkę. W każdej walce zawsze bierze udział jeden bohater i jeden *potwór*.

Walka przebiega w serii RUND, dopóki *potwór* lub bohater nie zostanie zabity (patrz „Koniec walki” na stronie 17). Runda składa się z następujących czynności: każdy gracz dobiera na rękę karty Walki, wybiera jedną z kart z ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Następnie karty należy jednocześnie odwrócić i ustalić obrażenia.

Karty Walki przedstawiają ataki, które bohaterowie i *potwory* mogą wykonać w trakcie starcia. Mogą to być ataki wręcz (czerwone), dystansowe (niebieskie) lub magiczne (żółte). Niektóre ataki są szczególnie skuteczne przeciwko innym rodzajom ataków i pozwalają na przeprowadzenie kontrataku (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Przeprowadzanie kontrataku”). Podczas walki określenie „karty Walki” odnosi się również do kart Mocy. Kiedy karty Mocy znajdują się na ręce gracza lub zostaną zagrane podczas rundy walki, uważa się je za karty Walki – odnoszą się do nich wszystkie zasady i specjalne zdolności dotyczące walki.



FAZY WALKI

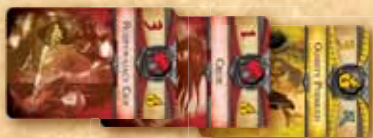
Każda runda walki dzieli się na cztery fazy, które muszą zostać przeprowadzone podczas każdej rundy zgodnie z podaną kolejnością. Fazy te należy powtarzać do momentu, w którym bohater lub **potwór** nie zostanie zabity. Kolejne fazy walki to:

1. Dobieranie kart Walki
2. Odkrywanie kart Walki
3. Przeprowadzenie kontrataku (jeśli jest możliwy)
4. Przydzielanie obrażeń

PRZYKŁAD STOSÓW WALKI I OBRAŻEŃ

Po kilku rundach walki zarówno Lindel, jak i Szkielet, zadali sobie nawzajem trochę obrażeń. Rysunek poniżej przedstawia przykład ułożenia kart, tworzących odrębne stosy obrażeń bohatera i **potwora**, a także wspólny stos walki.

STOS OBRAŻEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



STOS OBRAŻEŃ LINDELA



1. DOBIERANIE KART WALKI

Podczas każdej rundy zarówno bohater, jak i gracz prowadzący potwora, dobiera karty z talii Walki (nie pokazując ich przeciwnikowi), dopóki nie będzie miał na ręce **pięciu** kart. W grze występuje tylko jedna talia Walki, dlatego obaj gracze dobierają karty Walki z tego samego źródła.

Podczas *pierwszej* rundy walki, zanim gracze dobiorą karty z talii Walki, zarówno bohater, jak i gracz prowadzący potwora, dobierają na rękę jedną losową kartę ze swoich kart Mocy. Gracze *nie* mogą dobrać kart Mocy, które wykorzystali podczas próby ucieczki. Karty Mocy zapewniają graczom podczas walki dodatkowe specjalne efekty, a że każdy bohater i **potwór** posiada swój własny zestaw kart Mocy, dodają im też odrobinę charakteru.

2. ODKRYWANIE KART WALKI

Każdy z graczy wybiera z ręki jedną kartę (Mocy lub Walki) i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Kiedy obaj gracze wybiorą już swoje karty, jednocześnie je odwracają. Jeśli któraś z kart to karta Mocy, w tym momencie należy rozpatrzyć ewentualne specjalne efekty takich kart. Najpierw rozpatruje się efekty bohatera, a potem **potwora**.

3. PRZEPROWADZENIE KONTRATAKU

Jeśli wartość ataku karty Walki gracza jest równa lub niższa od wartości ataku przeciwnika, a *jednocześnie* jego karta posiada symbol kontrataku odpowiadający rodzajowi ataku tego przeciwnika, gracz ten może przeprowadzić **KONTRATAK**.

Aby wykonać kontratak, gracz po prostu zagrywa z ręki kartę posiadającą symbol kontrataku odpowiadający rodzajowi ataku przeciwnika i dodaje wartości ataku swoich kart, ustalając w ten sposób całkowitą wartość ataku. Kiedy gracz wykonuje kontratak, może jednocześnie zagrać wiele kart (wykładając je pojedynczo jedna po drugiej), aby jeszcze bardziej zwiększyć swoją całkowitą wartość ataku. Taki gracz musi jednak przestać zagrywać karty, kiedy jego całkowita wartość ataku przekroczy wartość ataku przeciwnika.

Podczas danej rundy można przeprowadzić tylko jeden kontratak. Gracz nie może przeprowadzić kontrataku w odpowiedzi na kontratak.

4. PRZYDZIELANIE OBRAŻEŃ

Gracz posiadający większą całkowitą wartość ataku zostaje **ZWYCIĘZCĄ** tej rundy. Zwycięzca zabiera wszystkie karty Walki, które zagrał podczas tej rundy i umieszcza je na **STOSIE OBRAŻEŃ** przegranego. Stos obrażeń gracza znajduje się tuż przed nim i wskazuje ilość otrzymanych w walce obrażeń. Każda karta na stosie obrażeń to jedna zadana mu rana. Każdy z graczy musi tak rozsunąć karty na swoim stosie obrażeń, aby obaj gracze wiedzieli, ile kto otrzymał ran.

Gracz, który przegrał tę rundę, umieszcza swoje karty Walki na **STOSIE WALKI**, który reprezentuje manewry walczących, gotujących się do zadania potężniejszego ciosu. Każdą nową kartę Walki umieszcza się na stosie walki tak, aby rodzaj ataku wszystkich kart na stosie był dobrze widoczny. Gracze muszą znać liczbę i rodzaje ataków wszystkich kart na stosie walki.

Kiedy gracze rozpatrzą tę fazę, a ani bohater, ani **potwór** nie został zabity, gracze powracają do fazy 1: „Dobieranie kart Walki”.

ŚMIERTELNY CIOS

Jeśli zwycięzca rundy zagra kartę odpowiadającą rodzajowi ataku dowolnych kart ze stosu walki, spowoduje to zadanie ŚMIERTELNEGO CIOSU. Kiedy dojdzie do zadania śmiertelnego ciosu, zwycięzca rundy zabiera *wszystkie* karty ze stosu walki mające ten sam rodzaj ataku, co zagrana przez niego karta i dokłada je do stosu obrażeń swojego przeciwnika. W przedłużającej się walce śmiertelny cios może zadać przeciwnikowi nawet kilka punktów obrażeń. Zwycięzca może również zadać śmiertelny cios, jeśli podczas tej rundy kontratakował.

Śmiertelne ciosy rozpatruje się *zanim* przegrany tej rundy walki umieści swoje karty na stosie walki.

REMIS

Do REMISU dochodzi, kiedy zarówno bohater, jak i **potwór** posiadają tę samą *wartość ataku*, na przykład jeśli obaj gracze zagrają karty Walki o wartości ataku „3”. Jeśli dojdzie do remisu, gracz nadal może kontratakować (jeśli symbol kontrataku odpowiada rodzajowi ataku przeciwnika) i zamienić remis w zwycięstwo (patrz faza „Przeprowadzanie kontrataku”). Jeśli karty obu graczy posiadają tę samą wartość ataku *oraz* ten sam rodzaj ataku, runda automatycznie kończy się remisem, bez możliwości kontrataku.

Jeśli runda kończy się remisem, karty obu graczy trafiają na stos walki, a gracze powracają do fazy 1: „Dobieranie kart Walki”.

KONIEC WALKI

Walka kończy się, kiedy **potwór** *albo* bohater zostanie zabity. Kiedy walka się kończy, kartę potwora, która zaczęła walkę (jeśli taka występuje), należy odrzucić na stos kart odrzuconych talii, z której została wylosowana. Wszystkie karty Mocy wracają do odpowiednich talii, a wszystkie karty Walki należy z powrotem wstawić do talii Walki.

ZWYCIĘSTWO BOHATERA

Wartość życia **potwora** znajduje się u dołu jego żetonu. Podczas walki gracz kontrolujący potwora może podglądać stronę żetonu potwora z numerem, ale żeton musi pozostać zakryty, tak aby nie widzieli go inni gracze.

Jeśli liczba kart na stosie obrażeń **potwora** jest równa lub większa od jego wartości życia, zostaje on zabity, a walka dobiega końca. Wszystkie karty ze stosu obrażeń bohatera zamienia się na właściwe żetony ran. Na przykład, bohater posiadający trzy karty na swoim stosie obrażeń musi otrzymać trzy żetony ran i umieścić je na swojej karcie Bohatera. Następnie żeton potwora zostaje ponownie wstawiony do puli **potworów**.

ZWYCIĘSTWO POTWORA

Podczas walki każda z kart na stosie obrażeń bohatera liczy się jako jedna rana. Rany te dodaje się do liczby żetonów ran, które bohater zgromadził już przed rozpoczęciem walki. Jeśli liczba ran bohatera (żetonów ran i kart na stosie obrażeń) jest równa lub większa od jego wartości życia, zostaje on zabity.

Następnie gracz prowadzący potwora umieszcza żeton potwora w komnacie, w której spotkano **potwora**. Obrażenia, które otrzymał **potwór**, nie przechodzą z walki do walki. Następnym razem, kiedy ktoś spotka **potwora**, który przeżył walkę, będzie miał on znów pełną wartość życia, wskazaną przez jego żeton.

ANULOWANE KARTY

Niektóre karty Mocy pozwalają graczom **ANULOWAĆ** kartę Walki przeciwnika. Kiedy karta zostanie anulowana, ignoruje się całą jej treść oraz symbol kontrataku. Dodatkowo, wartość ataku takiej karty spada do zera i nie może już wzrosnąć powyżej zera (ignoruje się wszelkie modyfikatory).

Jeśli karta, która zostanie anulowana, posiada zdolność „podczas następnej rundy”, jej właściciel nie może z niej skorzystać podczas następnej rundy (jej treść jest ignorowana).

RADY ODNOŚNIE WALKI

Opanowanie walki to kluczowa umiejętność potrzebna do pokonania potworów grasujących po odmetach Lochu Smoczego Ognia. Poniższe rady mogą zmienić losy walki na twoją korzyść.

Karty posiadające niską wartość ataku, 1 lub 2, działają najlepiej, jeśli użyje się ich w połączeniu z kontratakiem. Nie zagrywaj karty o niskiej wartości ataku, jeśli nie posiadasz innej karty tego samego rodzaju ataku, którą można wykorzystać do przeprowadzenia kontrataku.

Jeśli przeciwnik zagrał kartę o wysokiej wartości ataku, zagranie karty o niskiej wartości ataku da ci możliwość zagrania kilku kart podczas kontrataku, a jednocześnie odbierze możliwość przeciwnikowi zagrania kilku kart podczas ewentualnego kontrataku.

Uważaj na stos walki. Jeśli na stosie walki znajduje się kilka kart tego samego rodzaju ataku, następny śmiertelny cios będzie niszczycielski.

Znajomość rodzaju ataku, jaki zamierza przeprowadzić przeciwnik daje ci dużą przewagę. Jeśli na stosie walki znajduje się kilka kart tego samego rodzaju ataku, bardzo możliwe, że przeciwnik spróbuje zadać śmiertelny cios tym rodzajem ataku.

Jeśli twój przeciwnik kontratakował podczas poprzedniej rundy, prawdopodobnie nie będzie miał na ręce zbyt wielu kart z tym samym rodzajem ataku. Oznacza to, że najprawdopodobniej nie będzie mógł przeprowadzić kolejnego kontrataku tym samym rodzajem ataku.

Gracze mogą kontratakować (zgodnie z normalnymi zasadami), nawet jeśli nie wygrają w ten sposób rundy. To może być dobra strategia, aby dołożyć pewne karty na stos walki i zadać śmiertelny cios podczas następnej rundy. Innym powodem takiego działania może być chęć pozbycia się z ręki kart o niskiej wartości ataku.

PRZYKŁAD WALKI 1: ZWYKŁY ATAK

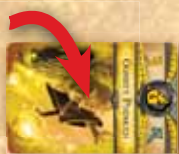
Szkielet odkrywa magiczny atak o wartości ataku 2.

Lindel odkrywa magiczny atak o wartości ataku 3.



Lindel wygrywa, ponieważ jego wartość ataku jest większa. Lindel umieszcza swoją kartę na stosie obrażeń Szkieletu, a Szkielet umieszcza swoją kartę na stosie walki.

STOS OBRAŹEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



STOS OBRAŹEŃ LINDELA



PRZYKŁAD WALKI 2: REMIS

Szkielet odkrywa magiczny atak o wartości ataku 1.

Lindel odkrywa atak wręcz o wartości ataku 1.



Obie karty posiadają tę samą wartość ataku, ale Lindel posiada możliwość kontrataku, bowiem symbol kontrataku jego karty (magiczny) odpowiada rodzajowi ataku Szkieletu (magiczny). Lindel nie decyduje się jednak na kontratak, więc runda kończy się remisem. Obie karty trafiają na stos walki.

STOS OBRAŹEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



STOS OBRAŹEŃ LINDELA



PRZYKŁAD WALKI 3: KONTRATAK

Szkielet odkrywa atak dystansowy o wartości ataku 1.



Lindel odkrywa atak wręcz o wartości ataku 3.



Szkielet przegrywa, ale posiada możliwość kontrataku, bowiem symbol kontrataku jego karty (wręcz) odpowiada rodzajowi ataku Lindela (wręcz).



Szkielet decyduje się na kontratak i wyklada jeszcze jedną dystansową kartę Walki o wartości ataku 2, co daje w sumie łączną wartość ataku 3. Szkielet mógłby przestać dokładać karty, w takim wypadku runda zakończyłaby się remisem, ponieważ obaj walczący posiadaliby taką samą wartość ataku. Jednakże Szkielet decyduje się kontynuować kontratak i dokłada dystansową kartę Mocy „Zatruta Strzała” o wartości ataku 2, co daje mu całkowitą wartość ataku 5. Szkielet rozpatruje specjalną zdolność swojej karty Mocy – otrzyma premię +4 do swojej wartości ataku podczas następnej rundy, jeśli tylko Lindel zagra atak magiczny.



Szkielet musi teraz zakończyć dokładanie kart, ponieważ jego całkowita wartość ataku (5) przekracza wartość ataku przeciwnika (3). Ta całkowita wartość pokonuje wartość ataku Lindela, dlatego to Szkielet wygrywa tę rundę walki.

Szkielet umieszcza wszystkie trzy dystansowe karty (dwie Walki i jedną Moc) na stosie obrażeń Lindela. Następnie Lindel umieszcza swoją kartę Walki na stosie walki. Tyle obrażeń nie wystarcza, aby zabić Lindela, dlatego walka trwa dalej.

STOS OBRAŻEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



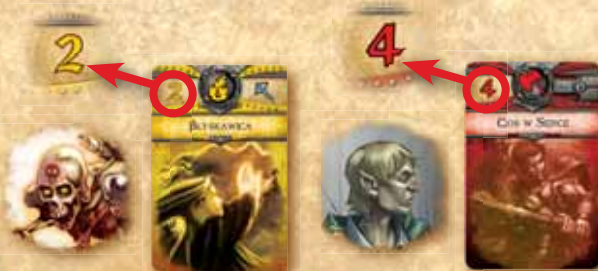
STOS OBRAŻEŃ LINDELA



PRZYKŁAD WALKI 4: ŚMIERTELNY CIOS

Szkielet odkrywa atak magiczny o wartości ataku 2.

Lindel odkrywa atak wręcz o wartości ataku 4.



Lindel posiada wyższą wartość ataku, więc umieszcza swoją kartę na stosie obrażeń Szkieletu. Szkielet nie może kontratakować, ponieważ symbol kontrataku jego karty (dystansowy) nie odpowiada symbolowi rodzaju ataku Lindela (wręcz).

Rodzaj ataku Lindela (wręcz) odpowiada też rodzajowi kart na stosie walki, dlatego Lindel bierze wszystkie karty ataków wręcz ze stosu walki i dodaje je do stosu obrażeń Szkieletu. Lindel zadał Szkieletowi śmiertelny cios. Wreszcie, Szkielet umieszcza swoją magiczną kartę Walki na stosie walki.

STOS OBRAŻEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



STOS OBRAŻEŃ LINDELA



PRZYKŁAD WALKI 5: KONIEC WALKI

Żeton potwora Szkieletu posiada wartość życia trzy. Pod koniec rundy Szkielet posiada cztery karty na swoim stosie obrażeń. Ta liczba kart jest równa lub większa od wartości życia Szkieletu, dlatego Szkielet zostaje zniszczony.



Wartość życia

Następnie Lindel otrzymuje rany równe liczbie kart na jego stosie obrażeń. Lindel otrzymuje trzy żetony ran i umieszcza je na swojej karcie Bohatera. Wreszcie, gracze wtasowują wszystkie karty Walki i Mocy do odpowiednich talii.



STOS OBRAŻEŃ SZKIELETU



STOS WALKI



STOS OBRAŻEŃ LINDELA



BADANIE KATAKUMB

Katakumby to niebezpieczny labirynt walących się grobowców i przejść, które wiją się pod lochem. Legendy mówią, że największy skarb został pogrzebany w katakumbach, skarb wart o wiele więcej, niż wszystko, co znajduje się w Skarbcu Kalladry! Niektóre spotkania *zmuszają* bohaterów do zejścia do katakumb, inne zaś dadzą bohaterom jedynie taką *możliwość*.

WEJŚCIA DO KATAKUMB

Kiedy bohater spotka kartę Lochu lub Przeszukiwania „Schody w Dół”, podczas swojej następnej tury, zamiast poruszać się lub przeszukiwać obecną komnatę, może wejść do katakumb. Bez względu na to, czy bohater zdecyduje się wejść do katakumb, czy też nie, w komnacie Lochu, w której znalazł to wejście, musi umieścić **ZNACZNIK WEJŚCIA DO KATAKUMB** (wyjątek: Jeśli bohater wylosuje „Schody w Dół” w komnacie z zawaliskiem, może wejść do katakumb, ale nie umieszcza na tej komnacie znacznika wejścia do katakumb, niezależnie od tego czy zdecyduje się wejść do katakumb, czy też nie. Po prostu zawalisko wypełniło wejście).



Znacznik wejścia do katakumb

Kiedy bohater spotka komnatę Wejście do Katakumb lub komnatę Lochu ze znacznikiem wejścia do katakumb, odnajduje drogę do katakumb. Taki bohater musi w normalny sposób odbyć spotkanie z komnatą – wylosować i rozpatrzyć kartę Lochu. Jednakże podczas swojej następnej tury bohater może zamiast poruszać się lub przeszukiwać komnatę, zejść do katakumb.

ZNACZNIKI PODRÓŻY

Kiedy bohater wchodzi do katakumb, jego znacznik podróży należy umieścić obok jego figurki bohatera. Gracz wybiera, w którym kierunku wskazuje strzałka znacznika. Następnie gracz usuwa figurkę bohatera z planszy i umieszcza ją na swojej karcie Bohatera. Kiedy gracz umieści już na planszy znacznik podróży, kierunek jego ruchu zostaje wyznaczony. Taki gracz nie może już *przesunąć znacznika ani go obrócić, aby wskazywał inny kierunek*.



Znacznik podróży

Bohaterowie mogą wchodzić do komnat zawierających znaczniki podróży innych bohaterów, mogą nawet wchodzić do katakumb z tej samej komnaty. Jeśli zdecydują się to zrobić, umieszczają swoje znaczniki podróży w komnacie w normalny sposób, mogą też wybrać dowolny kierunek, w którym będzie wskazywać strzałka znacznika (nie muszą się poruszać w tym samym kierunku, co inni bohaterowie).

ODBYWANIE SPOTKAŃ W KATAKUMBACH

Bohaterowie podróżujący przez katakumby *nie ruszają się i nie przeszukują komnat* w ten sam sposób, co bohaterowie w lochu znajdującym się nad nimi. Zamiast tego bohater w katakumbach losuje jedną kartę Katakumb na początku każdej ze swoich tur. Karty Katakumb są podobne do kart Lochu, rozpatruje się je zgodnie z tymi samymi zasadami. Wszystkie karty Katakumb, które bohater spotkał, umiesz-

cza się na stosie obok jego karty Bohatera (zamiast je odrzucać), tak aby gracze mogli je policzyć, kiedy (lub jeśli) bohater odnajdzie drogę wyjścia z katakumb. Jeśli bohater rozpatrzy spotkanie, które nakazuje mu odrzucić kartę, na przykład „Gaśnie Pochodnia”, taką kartę nadal należy umieścić na stosie obok jego karty Bohatera.

OPUSZCZANIE KATAKUMB

Kiedy bohater rozstrzygnie spotkanie, które pozwoli mu wyjść z katakumb, musi ustalić, gdzie dokładnie w Lochu Smoczego Ognia się pojawi. Aby ustalić, gdzie taki bohater się pojawi, gracz zlicza karty Katakumb, które zgromadził obok swojej karty Bohatera, a następnie rzuca kością.

Liczba kart Katakumb, które zgromadził bohater, określa o ile obszarów pod Lochem Smoczego Ognia bohater poruszył się zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez znacznik podróży. Gracz przesuwając swój znacznik podróży o jedno pole we wskazanym kierunku za każdą zgromadzoną kartę Katakumb (w tym kartę, którą wylosował podczas tej tury). Rzut kością wskazuje, o ile obszarów w lewo lub prawo zboczył bohater. Bohater musi zdecydować, czy zboczył w lewo, czy w prawo, *zanim* wykona rzut kością. Bohater nie bada ani nie napotyka żadnych z obszarów, pod którymi podróżuje.

Wyjątek: Będąc w katakumbach, bohater nigdy nie może wyjść poza zewnętrzne mury Lochu Smoczego Ognia. Bohater wciąż zbiera karty Katakumb, ale kiedy znów wyjdzie do lochu, może zawędrować tylko do obszaru przylegającego do zewnętrznego muru. Na przykład, jeśli bohater posiada siedem kart, ale jego znacznik podróży znajduje się tylko pięć obszarów od ściany lochu, ustala miejsce wyjścia w lochu tak, jakby posiadał tylko pięć kart. Podobnie należy postąpić w przypadku rzutu kością. Jeśli bohater uzyskał w wyniku rzutu taki wynik, który zniósłby go poza zewnętrzne mury lochu, zatrzymuje się na murach.

Kiedy bohater wychodzi w lochu, jego figurkę ponownie umieszcza się na planszy, zaś znacznik podróży usuwa się z planszy i umieszcza obok karty Bohatera. Następnie gracz musi ponownie wtasować wszystkie zgromadzone karty Katakumb z powrotem do talii Katakumb.

Wyjątek: Gracz nie odkłada do talii Katakumb **łupów** oraz spotkań, które nakazują zatrzymać karty, na których się znajdują. Jeśli bohater ponownie wejdzie do katakumb, żadna z tych kart nie będzie się liczyć podczas późniejszego sprawdzania dystansu podróży w katakumbach.

Jeśli bohater wyjdzie z katakumb na obszarze Przepaści lub Moście, może zdecydować, po której stronie takiej komnaty umieści swoją figurkę bohatera. Jeśli podczas tury następującej po wyjściu z katakumb bohater spotka **potwora**, musi z nim walczyć – nie może próbować uciec.



WYJŚCIE Z KATAKUMB NA ODKRYTYM OBSZARZE

Kiedy bohater wyjdzie z katakumb na już odkrytym obszarze lochu, na przykład w jakiejś komnacie Lochu albo Skarbcu, jego tura natychmiast się kończy. Bohater *nie* spotyka komnaty ani **potwora** znajdującego się w tej komnacie. Taki bohater musi jednak spotkać tę komnatę podczas swojej następnej tury (zamiast ruchu lub przeszukiwania komnaty), tak jakby właśnie do niej wszedł. Bohater *może* wyjść z katakumb w komnacie, w której przebywa inny bohater.

WYJŚCIE Z KATAKUMB NA NIEODKRYTYM OBSZARZE

Kiedy bohater wyjdzie z katakumb na nieodkrytym obszarze, natychmiast losuje komnatę Lochu i umieszcza ją na tym obszarze. Strzałka wejścia komnaty Lochu może wskazywać w dowolną stronę. Następnie tura takiego bohatera natychmiast się kończy. Bohater *nie* spotyka komnaty Lochu. Taki bohater musi jednak odbyć spotkanie z tą komnatą podczas swojej następnej tury (zamiast ruchu lub przeszukiwania komnaty), tak jakby właśnie do niej wszedł.

PRZYKŁAD WYJŚCIA Z KATAKUMB



Lindel zebrał już dwie karty Katakumb podczas swoich poprzednich tur. Podczas tej tury spotyka kartę „Wyjście” i decyduje się opuścić katakumby. Lindel zebrał w sumie trzy karty, dlatego przesunął swój znacznik podróży o trzy pola do przodu. Następnie odrzuca wszystkie zebrane karty Katakumb, z wyjątkiem karty „Skrzynia Skarbów”, ponieważ jest to karta **łupu**.



Lindel decyduje się zboczyć na prawo, a potem rzuca kością, aby ustalić, o ile obszarów się poruszy. Na kości wypada „2”, więc Lindel umieszcza swoją figurkę o dwa pola na prawo. Następnie z planszy należy usunąć znacznik podróży Lindela. Obszar, na którym Lindel wychodzi z katakumb, jest nieodkryty, dlatego Lindel losuje komnatę Lochu i umieszcza ją na tym obszarze (w dowolny sposób). Podczas następnej tury Lindel musi odbyć z tą komnatą spotkanie, tak jakby właśnie do niej wszedł.



POZOSTAŁE ZASADY

W tej części instrukcji znajdują się zasady, które nie zostały opisane wcześniej.

TESTY CECH

W trakcie rozgrywki bohaterowie będą musieli wykorzystywać swoje cechy, aby przezwyciężać różnego rodzaju wyzwania, reprezentowane przez **TESTY CECH**. Cechy danego bohatera znajdują się na jego karcie Bohatera. Wartości cech wskazują, co jest siłą danego bohatera, a co jego słabością. Bohaterowie gry *DungeonQuest: Smocze Lochy* posiadają cztery cechy, które mogą zostać poddane testom: Siłę, Zręczność, Pancerz i Szczęście (patrz „Opis karty Bohatera” na stronie 7).

Kiedy bohater ma wykonać test cechy, polecenie zawsze wskazuje, z której cechy ma skorzystać. Na przykład, spotkanie może od bohatera wymagać wykonania „testu Siły.” Aby wykonać test cechy, bohater rzuca *dwoma* kośćmi i porównuje wynik rzutu do odpowiedniej cechy. Jeśli suma wyników rzutu jest większa od cechy bohatera, test cechy **NIE POWIÓDŁ SIĘ**. Jeśli suma wyników rzutu jest równa lub niższa od cechy bohatera, test cechy **POWIÓDŁ SIĘ**. Spotkanie, które nakazało wykonanie testu cechy, określa, co stanie się w przypadku sukcesu lub porażki testu. Na ogół sukces oznacza, że bohaterowi nie przydarzyło się nic złego, zaś porażka może mieć katastrofalne skutki.

ŻETONY DETERMINACJI

Za każdym razem, kiedy bohaterowi nie powiedzie się test cechy, otrzymuje jeden żeton determinacji. Następnym razem, kiedy ten bohater spróbuje wykonać test cechy dla tego spotkania, każdy posiadany przez niego żeton determinacji zwiększy odpowiednią cechę o jeden, co ułatwi zdanie późniejszych testów. Kiedy spotkanie zostanie wreszcie rozpatrzone (czy to przez zdanie testu, czy też odpuszczenie jego wykonywania), bohater odrzuca wszystkie posiadane żetony determinacji.



Żeton determinacji

ŚMIERĆ BOHATERA

Loch Smoczego Ognia jest najniebezpieczniejszym zakątkiem na Terrinoth, śmierć wśród bohaterów jest tu powszechna. Istnieje niezliczona liczba sposobów, na które bohater może zginąć podczas rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy*. Na przykład, bohaterowie mogą zginąć, będąc uwięzionym w ślepym zaułku, wpaść do Bezdennej Otchłani czy zostać zamkniętym w lochu po zmroku. Jednakże najpowszechniejszą przyczyną śmierci bohaterów jest otrzymanie liczby ran równej lub większej niż ich wartość życia.

Zabity bohater musi zostać usunięty z planszy, a wszystkie jego karty i żetony wracają do odpowiednich talii i pul. Kartę bohatera należy zakryć, aby pamiętać o jego śmierci. Zabici bohaterowie nie wpływają już w żaden sposób na rozgrywkę.

PRZYKŁAD TESTU CECHY

Challara spotyka kartę „Zapadnia”, która wymaga od niej wykonania testu Zręczności. Challara rzuca dwiema kośćmi, uzyskując wyniki „2” i „5”, w sumie 7.

Następnie Challara porównuje tę sumę (7) ze swoją wartością Zręczności (6). Wynik rzutu kośćmi jest wyższy od cechy Challary, dlatego test się nie powiedzi. „Zapadnia” zmusza Challarę do otrzymania rany, wymaga również, aby wykonała ten test ponownie podczas swej następnej tury. Za swoją porażkę podczas wykonywania testu Challara otrzymuje żeton determinacji.



Podczas następnej tury Challara wykonuje test Zręczności, w rzucie ponownie uzyskuje 7. Żeton determinacji Challary zwiększa jej Zręczność do 7, czyli tyle samo, ile uzyskała w rzucie. Test się powiedzi, Challara może odrzucić „Zapadnię”. Spotkanie zostało rozpatrzone, dlatego Challara musi usunąć ze swojej karty Bohatera żeton determinacji.

WYELIMINOWANI GRACZE

Kiedy bohater gracza zostaje zabity, gracz przegrywa i staje się **WYELIMINOWANYM GRACZEM**. Wyeliminowani gracze wciąż biorą udział w grze, wcielając się czasem w role **potworów** dla graczy, którzy siedzą po ich prawej.

Nawet, jeśli pierwszy gracz zostanie wyeliminowany, na początku swojej tury wciąż przesuwają znacznik słońca.

LECZENIE

Podczas rozgrywki bohaterowie mogą mieć okazję wyleczyć rany. Kiedy bohater się leczy, usuwa po prostu wskazaną liczbę żetonów ran ze swojej karty Bohatera. Spotkanie lub zdolność zapewniająca leczenie wskaże, ile ran bohater może wyleczyć.

ŻETONY POTWORÓW

Potwory z Lochu Smoczego Ognia nie znikają po prostu, gdy tylko bohater przed nimi ucieknie lub zostanie przez nie zabity. **Potwór** będzie się czał w komnacie, dopóki nie pojawi się kolejny bohater. Obecność czającego się w ten sposób **potwora** zaznacza się poprzez umieszczenie w komnacie żetonu potwora. Gracz prowadzący potwora umieszcza jego żeton w komnacie, w której bohater go spotkał, gdy ten bohater ucieknie lub zostanie zabity przez **potwora**.



Żetony potworów

Jeśli bohater wejdzie do komnaty Lochu, w której znajduje się żeton potwora, musi najpierw odbyć spotkanie z tym **potworem**. Jeśli bohater zabije **potwora**, musi odbyć spotkanie z komnatą.

W przeciwieństwie do Lochu Smoczego Ognia, podczas spotkań w katakumbach nie umieszcza się na planszy żetonów potworów. Jeśli bohater ucieknie przed **potworem** lub zostanie przez niego zabity w katakumbach, ten **potwór** oddala się (jego żetonu nie umieszcza się na planszy).

Jeśli gracz prowadzący potwora musi umieścić żeton potwora w komnacie, ale wszystkie żetony potworów tego rodzaju już znajdują się na planszy, musi on wybrać jeden z żetonów potworów tego rodzaju znajdujący się już na planszy i przesunąć go do komnaty.

Podobnie, jeśli gracz prowadzący potwora musi umieścić przed sobą żeton potwora, aby ustalić wartość życia **potwora**, ale wszystkie żetony potworów tego rodzaju znajdują się już na planszy, musi on wybrać jeden z żetonów potworów tego rodzaju znajdujący się już na planszy i umieścić go przed sobą. Przed dokonaniem wyboru, nie może podglądać wartości życia tych żetonów.

Jeśli bohater spotka żeton potwora na planszy i zabije tego **potwora**, żeton potwora usuwa się z planszy. Od tej pory żeton ten może być znów umieszczony na planszy podczas późniejszych tur (zabitych **potworów** nigdy nie usuwa się z gry).

KORZYSTANIE Z RUNÓW

Na każdy run naniesiono potężne zaklęcie, które może zostać wykorzystane tylko raz w trakcie rozgrywki. Na przykład, bohater może wyleczyć się, teleportować lub automatycznie uniknąć **pułapki** lub **potwora**. Runy zostały przedstawione za pomocą kart Runów, losowanych przez bohaterów podczas przygotowania gry. Kiedy bohater chce skorzystać z runu, we wskazanym momencie odrzuca kartę Runu i rozpatruje zapewniany przez nią efekt. Bohater odkłada odrzuconą kartę Runu do pudełka; tego runu nie będzie już można wykorzystać do końca gry.

ZASADY OPCJONALNE

W tej części instrukcji znajduje się cały wachlarz opcjonalnych zasad, z których gracze mogą skorzystać, aby ożywić swoje rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy*. Jeśli gracze chcą skorzystać z jakichkolwiek zawartych tu zasad, muszą najpierw upewnić się, że wszyscy je znają i zgadzają się na ich użycie.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

DungeonQuest: Smocze Lochy jest świetną grą wieloosobową, ale sprawdza się równie dobrze jako gra jednoosobowa. W takim wariantcie samotny bohater próbuje pokonać niebezpieczeństwa Lochu Smoczego Ognia w wyścigu z czasem.

Grając w wariant jednoosobowy, gracz korzysta z normalnych zasad, z wyjątkiem kilku reguł odnoszących się do walki. W grze nie bierze udziału inny gracz, który mógłby wcielić się w rolę **potwora**, dlatego samotny bohater musi wykonywać akcje również za swoich przeciwników.

Kiedy z puli zostanie wylosowany żeton, służący do ustalenia wartości życia **potwora**, żeton ten umieszcza się przed graczem odkryty, nie zakryty. Tak więc bohater będzie zawsze wiedział, ile obrażeń potrzeba, aby zabić danego **potwora**.

Konieczne zmiany faz walki opisano poniżej.

1. Dobieranie kart Walki

Bohater nie bierze na rękę karty Mocy. Z kart Mocy korzysta się jedynie podczas prób ucieczki przed **potworem**. Sam **potwór** w ogóle nie posiada ręki kart.

2. Odkrywanie kart Walki

Potwór nie posiada ręki kart, dlatego po prostu losuje się dla niego kartę z wierzchu talii Walki.

3. Przeprowadzenie kontrataku (jeśli jest możliwy)

Jeśli **potwór** mógłby wykonać kontratak, należy odkryć pięć kart z wierzchu talii Walki. Jeśli któreś z tych kart mogłyby posłużyć do wykonania udanego kontrataku, należy zagrać właśnie te karty. Pozostałe odkryte karty należy odrzucić.

4. Przydzielenie obrażeń

Żadne zmiany nie są wymagane.

Gracz może wygrać jednoosobową rozgrywkę w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy*, jeśli jego bohaterowi uda się opuścić Loch Smoczego Ognia przed zmrokiem z przynajmniej jedną kartą Skarbu. Jeśli gracz pragnie większego wyzwania, może spróbować pokonać swój poprzedni rekord całkowitej wartości w złocie wyniesionych z lochu skarbów.

WALKA BOHATERÓW

W tym wariantcie bohaterowie mogą wchodzić do komnat, w których przebywają już inni bohaterowie i atakować ich. Kiedy bohater *porusza się* do komnaty z innym bohaterem, musi go zaatakować (podczas walki bohaterów nie można uciekać). Walka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami, z tym wyjątkiem, że walka kończy się po rundzie, w której którykolwiek z bohaterów będzie posiadał na swoim stosie obrażeń cztery lub więcej kart. Taki bohater zostaje **POKONANY**, drugi z bohaterów zostaje **ZWYCIĘZCĄ**. Zwycięzca może zabrać pokonanemu bohaterowi jedną, wybraną kartę **lupu**. Pokonany bohater musi poruszyć się do sąsiedniej komnaty, tak jakby uciekł przed **potworem**.

Jeśli pojawiają się jakiegokolwiek wątpliwości, co do kolejności działań, o kolejności decyduje bohater, który zainicjował atak.

Bohater nie może atakować innych bohaterów przebywających w Skarbcu.

SŁUDZY KALLADRY

W tym wariantcie wyeliminowani gracze wcielają się w nową rolę – będą kontrolować żetony potworów!

Podczas swojej tury wyeliminowany gracz może przesunąć do sąsiedniej komnaty jeden żeton potwora znajdujący się na planszy. **Potwory** mogą bez problemów poruszać się przez drzwi i kraty, ignorując również efekty komnat Lochu. Na przykład, nie mogą zostać uwięzione w Pajęcznej Sieci ani wpaść do Bezdennej Otchłani. **Potwory** nigdy nie mogą opuścić lochu, wejść do Skarbcu ani wejść do komnaty, w której przebywa już jakiś **potwór**.

Jeśli na planszy znajduje się więcej niż jeden żeton potwora, dany żeton nie może zostać przesunięty ponownie, dopóki nie zostanie przesunięty inny żeton. Na przykład, jeśli na planszy znajduje się żeton Szkieletu i żeton Demona, a wyeliminowany gracz przesuwa podczas swojej tury żeton Demona, to ten żeton nie może być poruszony ponownie, dopóki nie zostanie przesunięty inny żeton (w tym przypadku Szkielet).

W trakcie tur graczy prowadzących bohaterów gracz po lewej nadal podczas walki wciela się w rolę **potwora**.

ATAKOWANIE BOHATERÓW

Jeśli podczas tury wyeliminowanego gracza **potwór** wejdzie do komnaty Lochu, w której przebywa bohater, ten bohater musi natychmiast odbyć z nim spotkanie: bohater musi zaatakować **potwora** lub przed nim uciec, zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas walki w rolę **potwora** wciela się wyeliminowany gracz, który przesunął żeton (a nie gracz po lewej od gracza prowadzącego bohatera). Kiedy spotkanie dobiegnie końca, gra toczy się dalej zgodnie z normalną kolejnością – przychodzi tura gracza po lewej od gracza, który przesunął żeton potwora.

DODAWANIE POTWORÓW

Jeśli na planszy znajduje się mniej żetonów potworów, niż pozostało bohaterów, podczas swojej tury wyeliminowany gracz zamiast przesuwać jakiś żeton potwora, może umieścić na planszy nowy żeton potwora. Aby ustalić, jaki żeton należy umieścić na planszy, wyeliminowany gracz losuje wierzchnie karty z talii Lochu, dopóki nie wylosuje **potwora** (jeśli wylosuje kartę „Potasuj”, powinien wstawić stos kart odrzuconych do talii Lochu, a następnie powrócić do losowania kart, dopóki nie wylosuje **potwora**). Taki gracz odrzuca następnie wszystkie wylosowane karty Lochu. Nowy żeton potwora gracz powinien umieścić na wybranej komnacie Lochu, sąsiadującej ze Strażnicą.

SKUPIONA DETERMINACJA

W tym wariantcie bohaterowie mogą oszczędzać determinację na przyszłe testy cech. Kiedy bohaterowi powiedzie się test cechy, należy odrzucić tylko tyle żetonów determinacji, ile było wymaganych, aby zdać test. Pozostałe żetony determinacji pozostają na karcie Bohatera – bohater będzie mógł je wykorzystać podczas następnego testu cechy (nawet testu innej cechy).

Przykład: Hugo posiada trzy żetony determinacji. Wykonuje test Zręczności, aby przeżyć Zawalisko. Hugo uzyskuje w rzucie „6”, czyli więcej, niż wynosi jego Zręczność (4). Aby mu się powiodło, Hugo musi wydać dwa żetony determinacji – te żetony należy odłożyć do puli. Hugo zatrzymuje ostatni żeton determinacji. Będzie mógł go wykorzystać podczas kolejnego testu Siły, Zręczności, Pancerza lub Szczęścia.

ŚMIERĆ MOŻE POCZekać

Kiedy bohater ma zostać zabity, zamiast tego zostaje **OGLUSZONY**. Kiedy bohater zostanie ogłuszony, rzuca kością i odrzuca wskazaną liczbę wybranych przez siebie kart **łupów** (karty należy odłożyć na stosy kart odrzuconych odpowiednich talii). Następnie gracz odrzuca połowę z posiadanych ran (zaokrąglając w górę) i natychmiast kończy swoją turę.

Jeśli bohater ma zostać zabity w wyniku uwięzienia w ślepym zaułku (patrz „Ślepe zaułki” na stronie 9), umieszcza swoją figurkę na wybranym sąsiednim obszarze, korzystając z tych samych zasad, które odnoszą się do wychodzenia z katakumb (patrz strona 22).

MOC STRAŻNIC

W tym wariantcie bohaterowie otrzymują więcej opcji poruszania się po lochu. Kiedy bohater wejdzie do Strażnicy, może przenieść się do dowolnej, innej Strażnicy. Bohater musi następnie natychmiast poruszyć się na obszar sąsiadujący z nową Strażnicą.

PŁASZCZ I SZTYLET

W tym wariantcie koniec rozgrywki będzie bardziej emocjonujący, ponieważ gracze nie wiedzą, jaką wartość w złocie posiadają skarby zgromadzone przez ich przeciwników. Kiedy bohater zdobędzie **łup**, jego kartę umieszcza przed sobą zakrytą (a nie odkrytą), tak aby utrzymać jej treść w sekrecie przed innymi graczami. Gracze mogą podglądać własne **łupy**, ale nigdy nie mogą odkrywać kart innych graczy. Inni gracze mogą nadal policzyć, ile kart **łupów** posiada dany bohater.

MAGICZNA MOC

W tym wariantcie bohaterowie są potężniejsi, co może sprawić, że będą nieustraszeni lub nieostrożni. Zamiast rozpoczynać grę z jedną kartą Runu, każdy gracz rozpoczyna grę z kilkoma takimi kartami. Gracze ustalają przed rozpoczęciem rozgrywki, z jaką liczbą kart Runów rozpoczyna.

ŻYJ, ABY KIEDYŚ ZNÓW STANĄĆ DO WALKI

W tym wariantcie bohaterowie mogą próbować uciec *podczas* walki, a nie tylko przed walką. Jeśli bohater wygra rundę walki, może ogłosić, że próbuje uciec. Jeśli podejmie się takiej próby, wszystkie karty, które umieścił na stosie obrażeń przeciwnika w związku z wygraną tej rundy zostają odrzucone (w tej rundzie bohater nie zadaje obrażeń). Jeśli bohater wygra kolejną rundę walki, zamiast zadawać **potworowi** obrażenia, po prostu ucieka. Pod koniec tej rundy walka dobiega końca, bohater otrzymuje rany, jakie otrzymałby za normalne przeżycie walki. W tym momencie bohater musi uciec, nie może już zmienić zdania, zadać obrażeń i kontynuować walki. Jeśli bohater nie

wygra rundy walki następującej po rundzie, w której zadeklarował próbę ucieczki, nie może uciec, a walka trwa dalej. Jednakże, jeśli bohater wygra którąś z kolejnych rund walki, znów może podjąć próbę ucieczki (rozpoczynając proces od nowa).

CHWAŁA NIE JEST DLA TCHÓRZY

W tym wariantcie bohaterowie nie mogą opuścić lochu, jeśli nie posiadają przynajmniej jednej karty Skarbu. Tylko **łup** zabrany z samego serca leża Kalladry się nada. Wszystko inne jest niewarte wyprawy legendarnych bohaterów.

SKARBY POTWORÓW

W tym wariantcie bohaterowie mają okazję otrzymać nagrody za pokonanie sług Kalladry. Kiedy bohater zabije **potwora** podczas walki, może rzucić jedną kością. Jeśli wypadnie liczba *niższa* od wartości życia potwora, bohater może wylosować wierzchnią kartę z talii Skarbów i otrzymać ją jako nagrodę. Jeśli wynik jest *równy* lub *wyższy* od wartości życia potwora, bohater nie otrzymuje żadnej nagrody.

OPÓŹNIONY START

W tym wariantcie bohaterowie mają jeszcze mniej czasu na opuszczenie lochu, a wyjście z zachodzącym słońcem staje się jeszcze bardziej emocjonujące. Podczas przygotowania gry znacznik słońca należy normalnie umieścić na pierwszym polu toru słońca. Następnie jeden z graczy rzuca kością i przesuwając znacznik o tyle pól do przodu, ile wypadło na kości.

WARIANTY WALKI

W tej części instrukcji znajdują się trzy różne warianty, którymi gracze mogą zastąpić normalne zasady walki. Jeśli gracze chcą skorzystać z jednego z nich, muszą to uzgodnić przed rozpoczęciem rozgrywki. Gra z jednym z tych wariantów przyspiesza walkę, bowiem zasady te, w większym stopniu niż normalne, opierają się na szczęściu. Zasady te upraszczają rozgrywanie walki, ale zmniejszają też liczbę taktycznych opcji dostępnych zarówno graczom prowadzącym bohaterów, jak i tym prowadzącym potwory.

WARIANT KOŚCI WALKI

W tym wariantcie o rozstrzygnięciu walki będą decydować rzuty kośćmi, a nie zagrywane karty Walki. Wariant kości walki nadaje się zarówno do gry wieloosobowej, jak i jednoosobowej.

Każdy **potwór** posiada konkretną cechę, z której bohater musi skorzystać, aby wykonać TEST WALKI. Testy walki przypominają testy cech, ale bohaterowie *nie* otrzymują żetonów determinacji, a zdolności wpływające na testy cech *nie* wpływają na test walki. Cechy przypisane do poszczególnych potworów wypisano w kolumnie po prawej.



SZKIELET:
ZRĘCZNOŚĆ



CZARNOKSIĘŻNIK:
SZCZĘŚCIE



TROLL: PANCERZ



GOLEM: SIŁA



DEMON: SIŁA



ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI

Odbywanie spotkań z **potworami** przebiega według normalnych zasad: gracz po lewej od bohatera wciela się w rolę **potwora** i losuje żeton potwora z puli. Obaj gracze korzystają z kart Mocy podczas ewentualnej próby ucieczki zgodnie z normalnymi zasadami. Jednakże podczas samej walki gracze nie będą korzystać z kart Mocy ani kart Walki.

ROZSTRZYgniĘCIE WALKI

Każda walka rozgrywa się w serii rund i toczy się do momentu, w którym bohater lub **potwór** nie zostanie zabity. Na początku każdej rundy gracz prowadzący bohatera rzuca *dwoma* kośćmi i porównuje wynik z odpowiednią cechą swojego bohatera. Jeśli suma na kościach jest *wyższa* od cechy bohatera, temu bohaterowi *nie powodzi się* test walki i w związku z tym otrzymuje on jedną ranę. Jeśli suma na kościach jest *równa lub niższa* od cechy bohatera, bohaterowi *powodzi się* test walki i w związku z tym **potwór** otrzymuje jedną ranę.

Jeśli po zakończeniu rundy ani bohater, ani **potwór** nie otrzymali dostatecznie dużo ran, aby zginąć, bohater musi przeprowadzić kolejną rundę walki, wykonując kolejny test walki.

WYRZUCENIE DUBLETU

Podczas każdej rundy, w której bohater wyrzuci dublet, zostaną zadane *dwie* rany (a nie jedna). Innymi słowy, jeśli bohater wyrzuci dublet, ale nie powiedzie mu się test walki, otrzyma dwie rany. Jeśli natomiast wyrzuci dublet i test walki mu się powiedzie, to **potwór** otrzyma dwie rany.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Zdolności specjalne bohaterów wpływają na wariant kości walki w następujący sposób:

- **Hugo Chwalebny**
Po wykonaniu rzutu kośćmi za test walki możesz jednorazowo zdecydować się przerzucić dowolne „5-tki” i „6-tki”. Musisz zaakceptować drugi wynik.
- **Krutzbeck**
Za każdym razem, kiedy zadasz *potworowi* przynajmniej jedną ranę, możesz mu zadać jedną dodatkową ranę.
- **Tatianna**
Zdolność Tatianny nie ulega zmianie. Należy zwrócić uwagę, że z talii Walki korzysta się tylko w odniesieniu do zdolności Tatianny; *nie* korzysta się z niej podczas reszty walki.
- **Challara i Jasnopłomień**
Jeśli masz już osiem lub więcej ran, a wyrzucisz dublet i powiedzie ci się test walki, zadajesz *potworowi* tylko jedną ranę (a nie dwie).

PRZYKŁAD WARIANTU KOŚCI WALKI

Lindel spotyka Szkielet, a to wymaga od niego wykorzystania Zręczności podczas testów walki. Lindel rzuca kośćmi, wypada „5” i „4”, razem 9. Suma jest wyższa od Zręczności Lindela (6), dlatego test walki kończy się porażką – Lindel otrzymuje jedną ranę. Jedna rana to zbyt mało, aby zabić Lindela, dlatego walka trwa kolejną rundę.

Tym razem Lindel uzyskuje na kościach dwie „3”, w sumie 6. Ta suma jest równa lub niższa od Zręczności Lindela, dlatego ten test walki kończy się sukcesem. Lindel wyrzucił dublet, zadaje więc Szkieletowi dwie rany. To dostatecznie dużo ran, aby zniszczyć Szkielet, dlatego walka dobiega końca.

WARIANT KLASYCZNEJ WALKI W WARIANCIE JEDNOOSOBOWYM

Wariant ten przedstawia system walki dla jednego gracza opublikowany w poprzednich edycjach gry *DungeonQuest: Smocze Lochy*. Wariant klasycznej walki w wariantcie jednoosobowym może zostać wykorzystany zarówno w grze jednoosobowej, jak i wieloosobowej.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI

Odbywanie spotkań z potworami przebiega według normalnych zasad: gracz po lewej od bohatera wciela się w rolę potwora i losuje z puli żeton potwora. Obaj gracze korzystają z kart Mocy podczas ewentualnej próby ucieczki zgodnie z normalnymi zasadami. Jednakże podczas samej walki gracze *nie* będą korzystać z kart Mocy ani kart Walki.

ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI

Każda walka rozgrywa się w serii rund i toczy się do momentu, w którym bohater lub *potwór* nie zostanie zabity. Na początku każdej rundy gracz prowadzący bohatera rzuca jedną kością i porównuje wynik z poniższą listą, a potem stosuje się do odpowiedniego rezultatu.

- 1–2) Zadaj jedną ranę bohaterowi
- 3–4) Zadaj jedną ranę bohaterowi oraz jedną ranę *potworowi*
- 5) Zadaj jedną ranę *potworowi*
- 6) Zadaj dwie rany *potworowi*

Jeśli po zakończeniu rundy ani bohater, ani *potwór* nie otrzymali dostatecznie dużo ran, aby zginąć, bohater musi przeprowadzić kolejną rundę walki, wykonując kolejny rzut.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Zdolności specjalne bohaterów wpływają na wariant klasycznej walki w wariantcie jednoosobowym w następujący sposób:

- **Hugo Chwalebny**
Po wykonaniu rzutu kością możesz jednorazowo zdecydować się przerzucić „1-kę”. Musisz zaakceptować drugi wynik.
- **Krutzbeck**
Za każdym razem, kiedy zadasz *potworowi* przynajmniej jedną ranę, możesz mu zadać jedną dodatkową ranę.
- **Tatianna**
Zdolność Tatianny nie ulega zmianie. Należy zwrócić uwagę, że z talii Walki korzysta się tylko w odniesieniu do zdolności Tatianny; *nie* korzysta się z niej podczas reszty walki.
- **Challara i Jasnopłomień**
Jeśli masz już osiem lub więcej ran, na „6-tce” zadajesz *potworowi* tylko jedną ranę (a nie dwie).

PRZYKŁAD WARIANTU KLASYCZNEJ WALKI

W WARIANCIE JEDNOOSOBOWYM

Lindel spotyka Szkielet, rzuca więc kością. Wypada „3”, co oznacza, że zarówno Lindel, jak i Szkielet, otrzymują po jednej ranie. Jedna rana to zbyt mało, żeby zabić Lindela lub Szkielet, dlatego walka trwa kolejną rundę.

Podczas kolejnej rundy walki Lindel wyrzuca „6”, więc zadaje Szkieletowi dwie rany. To dostatecznie dużo ran, aby zniszczyć Szkielet, dlatego walka dobiega końca.

WARIANT WALKI KLASYCZNEJ

W tym wariantcie gracze mogą korzystać z systemu walki opartego na kartach, opublikowanego w poprzednich edycjach gry *DungeonQuest: Smocze Lochy*. Wariant klasycznej walki nadaje się jedynie do gry wieloosobowej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania gry każdy z graczy otrzymuje trzy następujące karty z talii Walki. Te karty będą tworzyć rękę Walki gracza:

- 1 Szybki Strzał
- 1 Cięcie
- 1 Błyskawica Agonii

Pozostałe karty Walki należy odłożyć do pudełka, gracze nie będą z nich korzystać podczas tej rozgrywki.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI

Odbywanie spotkań z **potworami** przebiega według normalnych zasad: gracz po lewej od bohatera wciela się w rolę potwora i losuje z puli żeton potwora. Obaj gracze korzystają z kart Mocy podczas ewentualnej próby ucieczki zgodnie z normalnymi zasadami. Jednakże podczas samej walki gracze *nie* będą korzystać z kart Mocy ani kart Walki.

ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI

Każda walka rozgrywa się w serii rund i toczy się do momentu, w którym bohater lub **potwór** nie zostanie zabity. Na początku każdej rundy gracz prowadzący bohatera oraz gracz prowadzący potwora wybierają w sekrecie po jednej karcie z ręki („Szybki Strzał”, „Cięcie” lub „Błyskawicę Agonii”) i umieszczają ją zakrytą przed sobą (patrz rysunek „Tabela walki” na stronie 29). Kiedy obaj gracze wybiorą swoje karty, jednocześnie je odwracają i odczytują wynik z tabeli walki, porównując wybrane karty.

Jeśli po zakończeniu rundy ani bohater, ani **potwór** nie otrzymali dostatecznie dużo ran, aby zginąć, gracze zabierają swoje karty na rękę i rozgrywają kolejną rundę walki.

WYNIKI WALKI	
	Cyfra na białym tle wskazuje, ile ran otrzymuje bohater.
	Cyfra na szarym tle wskazuje, ile ran otrzymuje potwór .
	Pola, które zostały podzielone na białą i szarą stronę wskazują, że zarówno bohater, <i>jak i potwór</i> , otrzymują po jednej ranie.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Zdolności specjalne bohaterów wpływają na wariant walki klasycznej w następujący sposób:

- **Hugo Chwalebny**
Jeśli ty i twój przeciwnik wybieriecie tę samą kartę Walki, **potwór** otrzyma jedną ranę, a ty nie.
- **Krutzbeck**
Za każdym razem, kiedy zadasz **potworowi** przynajmniej jedną ranę, możesz mu zadać jedną dodatkową ranę.
- **Tatianna**
Zdolność Tatianny nie ulega zmianie. Należy zwrócić uwagę, że z talii Walki korzysta się tylko w odniesieniu do zdolności Tatianny; *nie* korzysta się z niej podczas reszty walki.
- **Challara i Jasnopłomień**
Jeśli masz już osiem lub więcej ran, zadajesz **potworowi** tylko jedną ranę (a nie dwie), kiedy zagrasz „Szybki Strzał”, a **potwór** zagra „Cięcie”.

PRZYKŁAD WALKI KLASYCZNEJ

Lindel spotyka Szkielet, obaj zagrywają kartę „Cięcie”. Zgodnie z tabelą walki każdy z nich otrzymuje po jednej ranie.

Jedna rana to zbyt mało, żeby zabić Lindela lub Szkielet, dlatego walka trwa kolejną rundę. Obaj gracze biorą na swoje ręce karty „Cięcie”, a następnie wybierają jedną kartę z ręki, którą zagrają podczas następnej rundy.

Podczas następnej rundy walki Lindel odkrywa „Szybki Strzał”, a Szkielet „Cięcie”. Zgodnie z tabelą walki Szkielet otrzymuje dwie rany. To dostatecznie dużo ran, aby zniszczyć Szkielet, dlatego walka dobiega końca.

TABELA WALKI

POTWÓR					
	 Błyskawica Agonii	 Cięcie	 Szybki strzał		
BOHATER	 Błyskawica Agonii	1	1	1 1	 Błyskawica Agonii
	 Cięcie	1	1 1	1	 Cięcie
	 Szybki strzał	1 1	2	1	 Szybki strzał
	 Szybki strzał	 Cięcie	 Błyskawica Agonii	POTWÓR	

LEGENDARNI BOHATEROWIE

TATIANNNA

„Moje plemię żyje w mrocznych, nieujarzmionych zakątkach Terrinoth. To dumny, srogi lud wojowniczek. Od wieloletnich starczalności nie potrzebowałyśmy świata mężczyźni. Ale każdego dnia zewnętrzny świat wdzierna się odrobinę do nas. Wierzę, że nie mam ich broni i magiczne artefakty. Widziałam skarby, które zapewniłyby moim siostrą przetrwanie w dniu, kiedy mogły odrzucić zewnętrzny świat. Inne kobiety z mojego plemienia mówią, że jestem naiwna, ale kiedy zdobędę serce mojego ludu z magią i stalą. Może i jestem naiwna, ale moje siostry muszą przetrwać.”



LINDEL

„Długie lata życia elfa mogą mu ciążyć na duszy. Wędrowałem od wioski do wioski, słysząc smutne opowieści o zaginionych ciach, małżonkach, przyjaciółach i ukochanych, którzy roztrwonili swoje życie, szukając złota w odmętach Lochu Smoczego Ognia. To straszliwe miejsce spowodowało tak wiele rozpacz i straty tak wielu sercom... Nie będę tego dłużej znosił. Te niebezpieczne komnaty muszą zostać opróżnione ze złota i straszyli tak wielu sercom... Nie będę tego dłużej znosił. Te niebezpieczne komnaty muszą zostać opróżnione ze złota i straszyli tak wielu sercom... Nie będę tego dłużej znosił. Te niebezpieczne komnaty muszą zostać opróżnione ze złota i straszyli tak wielu sercom...”



HUGO CHWALEBNY

„Ja, Hugo Chwalebny, planuję zdobyć sławę tak trwałą, o jakiej jeszcze nikt nigdy nie słyszał. Inni Rycerze Kellosa chętnie się wygranymi w turniejach albo pokonanymi gigantami, ale ja sprawię, że te opowieści staną się jeno dziełami sztuki, gdy stanę w komnacie uczt i opowiem o swoich przygodach w Lochu Smoczego Ognia. Okażę im bezcenne relikty z nieznanych czeluści, zaprę dech w piersiach mężczyźni, sprawię, że kobiety omdleją, a dzieci będą kulili się z przerażenia, usłyszeli o mej legendarnej wyprawie, nigdy nie zapomni imienia Hugo Chwalebnego!”



BRAT GHERINN

„Kaplani Kellosa przyjęli mnie pośród siebie i dali schronienie. Nie pytali o me rozliczne, okropne zbrodnie. Ale to nie było dla nich wielkie wydarzenie, z czasem musiałem stawić czoła oczyszczającemu płomieniowi, a wtedy wszystkie moje przygody stały się widoczne pod postacią blizn i poparzeń na całym moim ciele. Dziś jestem innym człowiekiem. Podążam inną drogą, nie chcę zapomnieć o przeszłości. Tylko akt prawdziwej odwagi, zmierzenie się z Lochem Smoczego Ognia i przyniesienie go do światła, uwolni mnie od cienia mej przeszłości.”



CHALLARA I JASNOPŁOMIEŃ

„Korzenie mej szlacheckiej rodziny sięgają Smoczyczych Wojen, a nawet wcześniej. Niektóre ze skarbów skradzionych z Lochu Smoczego Ognia, aby wabić poszukiwaczy przygód do jego lochu, pochodzą od moich przodków. Świadomość, że znienawidzona rodzina wciąż żyje i to pośród takiego dziedzictwa, była przez całe moje życie jak zadra w boku. Wykorzystam swoje umiejętności, aby upewnić się, że drogie pamiątki mej rodziny nie będą już dłużej spoczywać w szponach smoka.”



KRUTZBECK

„Czemu miałbym się martwić? Nie brałem jeszcze udziału w walce, której bym nie wygrał. Więc prawisz, że Loch Smoczego Ognia jest najniebezpieczniejszy w całej krainie? Ha! Dla mnie ten loch jest tylko kolejną kolekcją celów do bicia i trofeów do zdobycia. Jeśli muszę zebrać trochę złota, aby zostać zauważonym, świetnie. Ale to bitka jest najważniejsza.”



WYJAŚNIENIA

W tej części instrukcji znajdują się zasady dotyczące specjalnych okoliczności, które mogą zaistnieć podczas rozgrywki.

ZAGROŻENIA, KTÓRE KOŃCZĄ SIĘ WALKĄ

Niektóre spotkania, takie jak „Stare Kości” albo „Głębinowy Elf” są **zagrożeniami**, które mogą zamienić się w **potwory**. Spotkania te wykorzystują żetony potworów i karty Mocy tego konkretnego **potwora**, którego wskazuje karta. Jeśli bohater ucieknie lub zostanie zabity, żeton potwora umieszcza się w komnacie, w której doszło do spotkania, zgodnie z normalnymi zasadami odbywania spotkań z **potworami**.

OGRANICZONE ZASOBY

Wszystkie elementy gry występują w skończonej ilości. Na przykład, jeśli wszystkie znaczniki wejść do katakumb są już w użyciu, na planszy nie można już umieścić kolejnych wejść do katakumb. Żetony potworów mają w tym względzie swoje własne zasady, opisane na stronie 24 w akapicie „Żetony potworów”. Jednakże, jeśli bohater może wymienić pięć żetonów ran o wartości 1 na jeden żeton rany o wartości 5, powinien zrobić to natychmiast.

EFEKTY Z POCZĄTKU TURY

Jeśli bohater posiada dwa lub więcej efektów, które należy rozpatrzyć na początku tury, musi rozpatrzyć je wszystkie w wybranej przez siebie kolejności. Bohater musi rozpatrzyć *wszystkie* takie efekty, nawet jeśli jeden z nich spowoduje natychmiastowe zakończenie jego tury.

Jeśli bohater przebywający w katakumbach rozpatrzy efekt, który natychmiast zakończy jego turę, *nie* losuje nowej karty Katakumb podczas tej tury.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI, A SPECJALNY RUCH

Kiedy bohater ucieknie przed **potworem** (patrz „Ucieczka” na stronie 12), ucieknie podczas Smoczego Gniewu (patrz „Łupienie Skarbcza” na stronie 13) albo wyjdzie z katakumb (patrz „Opuszczanie katakumb” na stronie 21), musi podczas swojej następnej tury odbyć spotkanie z komnatą, do której wszedł w wyniku tego specjalnego ruchu. Jeśli w takiej komnacie znajduje się żeton potwora, bohater musi najpierw odbyć spotkanie z tym **potworem**. Jeśli **potwór** zostanie zabity, bohater nadal musi odbyć spotkanie z komnatą.

KILKU BOHATERÓW W TEJ SAMEJ KOMNACIE

Bohaterowie nie mogą *poruszać* się do komnaty, w której przebywa już inny bohater, a jedynym wyjątkiem od tej zasady jest Skarbiec. Jednakże istnieje szereg okoliczności, w których dwóch lub więcej bohaterów może znaleźć się jednocześnie w tej samej komnacie.

WYJŚCIE Z KATAKUMB

Kiedy bohater wyjdzie z katakumb, może umieścić swoją figurkę na obszarze zajmowanym już przez innego bohatera.

UCIECZKA PRZED POTWOREM

Kiedy bohater ucieka przed **potworem**, może uciec na obszar zajmowany już przez innego bohatera.

ZABLOKOWANI BOHATEROWIE

Jeśli bohater przeszukał daną komnatę już dwa razy, a nadal jedyna komnata, do której może się poruszyć, jest zajmowana przez innego bohatera, to taki bohater zostaje **ZABLOKOWANY**. Zablokowani bohaterowie tracą swoje tury, dopóki nie będą mogli się poruszyć do pustej komnaty.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI KONTRA ZASADY

W każdym przypadku, kiedy treść specjalnej zdolności lub efektu różni się od podstawowych zasad, specjalna zdolność lub efekt ma pierwszeństwo nad zasadami.

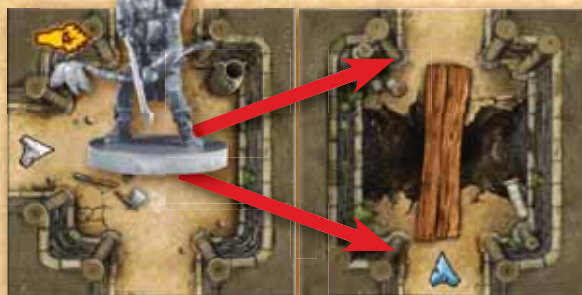
„MOŻE” KONTRA „NIE MOŻE”

Kiedy efekt karty wskazuje, że postać nie może wykonać akcji lub wykorzystać zdolności, ta postać nie może tego zrobić. Innymi słowy, efekty zabraniające mają pierwszeństwo nad innymi zdolnościami i efektami.

WEJŚCIE NA MOST ZA SPRAWĄ SPECJALNEGO RUCHU

Jeśli bohater wejdzie do komnaty Most za sprawą specjalnego ruchu, na przykład dzięki karcie „Sekretne Przejście” lub wychodząc z katakumb, może wybrać, po której stronie komnaty umieści swoją figurkę. Jednakże, kiedy bohater spotka tę komnatę *musi* spróbować przekroczyć most; nie może zdecydować, że pozostaje po tej stronie, z której przyszedł.

PRZYKŁAD WEJŚCIA NA MOST ZA SPRAWĄ SPECJALNEGO RUCHU



Tatianna przeszukuje komnatę i z talii Przeszukiwania losuje kartę „Sekretne Drzwi”. Decyduje się poruszyć na sąsiednią komnatę - Most. Może poruszyć się na dowolną stronę tej komnaty. Następnie Tatianna musi spróbować przekroczyć most, zgodnie z normalnymi zasadami. Tatianna nie może zdecydować, że pozostaje po tej stronie mostu, po której weszła do komnaty, ponieważ weszła do tej komnaty za sprawą specjalnego ruchu.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Jakob Bonds, Dan Glimne i Gustav Bonds

Opracowanie gry: John Goodenough

Tekst fabularny: Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor

Projekt graficzny: Andrew Navaro i WiL Springer

Okladka: Jesper Ejsing

Grafiki bohaterów: Jacob Glaser

Grafiki komnat Lochu: Henning Ludvigsen

Grafiki kart: Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafał Hryniewicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost i Frank Walls

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Testy: J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Jay Little, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Jason Walden, Barac Wiley, Kevin Wilson i Sara Yordanov

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier FFG: Corey Konieczka

Główny producent gier FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. *DungeonQuest* to znak towarowy Scanditoy AB, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. *Runebound*, *Descent: Journeys in the Dark*, *Runewars*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje.

Dodatkowe materiały, wsparcie i informacje można znaleźć pod adresami:

www.galakta.pl
www.FantasyFlightGames.com



PRZYDATNE RADY

Kluczowym elementem rozgrywki jest wybranie najlepszej drogi przez planszę. Gracze muszą ocenić, czy bardziej opłaca im się podróżować szlakiem już odkrytym, gdzie komnaty Lochu są już znane, czy też zaryzykować nieodkrytą, ale być może krótszą drogę.

Bohaterowie, którzy otrzymali tylko kilka ran mogą zaryzykować bardziej niebezpieczne spotkania, zamiast przedzierać się przez komnaty, które ich spowolnią, na przykład Zawalisko albo komnaty z drzwiami.

Kiedy bohaterowie spotykają **potwory**, stają przed poważną decyzją: uciekać czy atakować. Przed niektórymi **potworami** trudniej jest uciec, zadają one też więcej ran podczas nieudanej próby ucieczki. Niektórzy bohaterowie potrafią uciekać lepiej niż inni, dlatego gracze, zanim podejmą decyzję o ucieczce lub ataku, powinni ostrożnie przeanalizować wartości ucieczki swoich kart Mocy.

Bohaterowie powinni też rozważyć, do jakiej komnaty wrócą, kiedy uda im się uciec, bo może się to okazać bardziej niebezpieczne od walki z **potworem!**

Łupienie Skarbca wymaga zimnej kalkulacji i nerwów ze stali. Im dłużej bohater przebywa w Skarbcu, tym więcej zdobędzie skarbów, ale tym większe ryzyko przebudzenia Smoczego Władcy lub nadejścia zmierzchu. Generalnie nie jest dobrym pomysłem pozostawanie w Skarbcu dłużej, niż to konieczne.



MIESZKAŃCY LOCHU SMOCZEGO OGNI

Nie wszyscy mieszkańcy Lochu Smoczego Ognia są sługami Kalladry. Wiele istot zamieszkuje loch po prostu po to, aby wykorzystać tych, którzy zakradają się tu w poszukiwaniu bogactwa. Te istoty nigdy nie narażają się na walkę, niemniej mogą okazać się śmiertelnie niebezpiecznymi przeszkodami.



PAJĄKI ZGUBY

Pająki Zguby to gigantyczne pajęczaki plujące zatrutą krwią. Niektóre z nich, noszące na plecach znamię czerwonej klepsydry, ciskają w swe ofiary pajęczyną. Pająki Zguby przędą swe sieci w wąskich, mrocznych korytarzach, aby uwięzić nieuwważnych śmialków.



OSTROSZPONY

Te potężne, przypominające nietoperze istoty szybują nad polem bitwy, od czasu do czasu pikując, aby rozszarpać swe ofiary zabójczymi szponami. Niektóre Ostroszpony poruszają się równie szybko, co sam wiatr, uderzając, zanim zostaną zauważone.



NAGI

Nagi to odrzucone, węzowate istoty, które wyszukują sobie na legowiska opuszczone miejsca. Jeśli ktoś zmąci ich spokój, zaatakują potężnymi zaklęciami i długim, giętkim ogonem, który może przygwoździć ofiarę do ziemi.



GŁĘBINOWE ELFY

Głęboko pod ziemią żyje społeczność elfów, które odwróciły się od swoich braci. Te Głębiny Elfy założyły elitarny zakon zabójców i dziś wynajmują swoje noże i umiejętności tym, którzy najwięcej płacą. Chciwe i podstępne, zdradzą swych pracodawców, o ile oczywiście zapłata będzie sowita. Najlepsi zabójcy otrzymują lodowe sztylety, które pokrywają ofiary cienką warstwą mrozu, co czyni ich broń i pancerz wyjątkowo kruchymi.



CIENIE

Nie wiadomo, czy te nieumarłe istoty są produktem nekromantycznej magii, czy też to po prostu udręczone dusze, niemogące zaznać spoczynku. Bez względu na pochodzenie, te widmowe wynaturzenia wyglądają jak postrzępione, lewitujące, zakapturzone sylwetki – a ich kaptury są puste, jeśli nie liczyć bliźniaczych punktów zamrożonego światła w miejscach, gdzie kiedyś musiały być oczy. Cienie nienawidzą życia, wyją więc potępieńczo, a ich zazdrość zmusza je do poszukiwania żyjących istot, w których mogłyby zgasić isierki życia.



FERROKSY

Wiele lat temu pewien szalony czarodziej stworzył te szkaradne istoty z Ostroszpónów. Ich pragnienie krwi zwiastowało zgubę wielu śmialków. Rany zadane przez Ferroksy powodują obfite krwawienie i leczą się bardzo powoli. Najpotężniejsze Ferroksy posiadają białą pręgę; te osobniki potrafią wysysać z przeciwników energię życiową i wykorzystać ją, aby wyleczyć własne rany.

OPIS KOMNAT



PODZIEMNA KOMORA

Wylosuj kartę Lochu.



KOMNATA Z PUŁAPKAMI

Wylosuj kartę Pułapki.



SKARBIEC

Wylosuj kartę Smoka.



BEZDENNA OTCHŁAŃ

Wykonaj test Szczęścia. Jeśli test ci się powiedzie, pokonasz Otchłañ i będziesz mógł normalnie odbyć swoją następną turę. Jeśli test ci się nie powiedzie, wpadniesz do Otchłani i zostaniesz zabity!



WEJŚCIE DO KATAKUMB

Wylosuj kartę Lochu.

Podczas następnej tury, zamiast normalnego ruchu, możesz wejść do katakumb.



KORYTARZ

Musisz natychmiast poruszyć się ponownie.

Jeśli podczas tej samej tury wejdiesz dwukrotnie do tego samego Korytarza, zamiast ponownie się poruszać, natychmiast zakończ swoją turę.



PRZEPAŚĆ

Wylosuj kartę Lochu.

Komnatę przecina nieprzekraczalna wyrwa. Podczas następnej tury możesz opuścić tę komnatę jedynie przejściem znajdującym się po tej samej stronie Przepaści, z której tutaj wszedłeś.

Jeśli wyjdiesz z katakumb w takiej komnacie, musisz wybrać, po której stronie Przepaści umieścisz figurkę swojego bohatera.



KOMNATA CIEMNOŚCI

Musisz natychmiast poruszyć się ponownie. Rzuć kością i sprawdź wynik na komnacie, aby określić, którym przejściem wyjdiesz.

Jeśli przejście, które wylosowałeś, jest zablokowane ścianą, twoja tura kończy się, a podczas następnej tury będziesz musiał wykonać ten rzut ponownie.



STRAŻNICA

Jeśli posiadasz jedną lub więcej kart **łupów**, możesz opuścić loch.

Jeśli nie masz takiej karty lub nie chcesz opuszczać lochu, musisz natychmiast poruszyć się ponownie.

OPIS KOMNAT



ZAWALISKO

Wylosuj kartę Lochu.

Podczas swojej następnej tury możesz zawrócić albo spróbować pokonać Zawalisko.

Jeśli zawrócisz, musisz powrócić do komnaty Lochu, z której tu przyszedłeś.

Jeśli spróbujesz pokonać Zawalisko, wykonaj test Zręczności. Jeśli test ci się powiedzie, pokonujesz przeszkodę i możesz normalnie kontynuować swoją turę. Jeśli test ci się nie powiedzie, zostaniesz uwięziony i będziesz musiał pozostać w tej komnacie. Podczas następnej tury możesz zawrócić lub ponownie spróbować pokonać Zawalisko.



PAJĘCZA SIEĆ

Możesz zawrócić albo spróbować pokonać Pajęczą Sieć.

Jeśli zawrócisz, podczas swojej następnej tury musisz powrócić do komnaty Lochu, z której tu przyszedłeś.

Jeśli spróbujesz pokonać Pajęczą Sieć, wykonaj test Siły. Jeśli test ci się powiedzie, musisz natychmiast poruszyć się ponownie. Jeśli test ci się nie powiedzie, zostaniesz uwięziony i będziesz musiał pozostać w tej komnacie. Kiedy bohater zostanie uwięziony, *musi* spróbować pokonać Pajęczą Sieć na początku każdej ze swoich tur, dopóki mu się nie uda.



OPUSZCZANA KRATA

Wylosuj kartę Lochu.

Przebywając w tej komnacie nie możesz uciekać przed **potworami**, zawsze musisz je atakować.

Jeśli chcesz przejść przez kratę, wykonaj test Siły. Jeśli test ci się powiedzie, podnosisz kratę i możesz się normalnie poruszyć. Jeśli test ci się nie powiedzie, musisz pozostać w tej komnacie, a twoja tura dobiega końca. Podczas następnej tury możesz ponownie spróbować podnieść kratę albo opuścić komnatę przez inne przejście.



MOST

Możesz albo pozostać po stronie, z której wszedłeś do tej komnaty, albo spróbować pokonać Most.

Jeśli pozostaniesz po stronie, z której wszedłeś do tej komnaty, podczas swojej następnej tury musisz powrócić do komnaty Lochu, z której tu przyszedłeś.

Jeśli spróbujesz pokonać Most, wykonaj test Zręczności, ale dodaj +1 do swojego rzutu za każdą posiadaną kartę **łupu**. Jeśli chcesz, możesz odrzucić dowolną liczbę kart **łupu** przez wykonaniem tego testu.

Jeśli test ci się powiedzie, musisz natychmiast poruszyć się ponownie. Jeśli test ci się nie powiedzie, spadasz z Mostu do katakumb. Rzuć jedną kością, aby sprawdzić, ile ran otrzymasz.



OBROTOWA KOMNATA

Kiedy na planszę wykładana jest Obrotowa Komnata (po tym gdy jakiś bohater do niej wejdzie), należy ją obrócić o 180 stopni. Następnie tura tego bohatera dobiega końca. Obrotowa Komnata obraca się tylko raz; jeśli bohater wejdzie do niej ponownie, nie obróci się.

Jeśli jedyne przejście z Obrotowej Komnaty jest zablokowane ścianą, bohater może spróbować ją opuścić, szukając „Sekretnych Drzwi” lub „Schodów w dół” (Patrz „Przeszukiwanie” na stronie 10). Jeśli bohaterowi nie uda się opuścić Obrotowej Komnaty przed końcem drugiej próby przeszukiwania, zostaje uwięziony w ślepych zaułku, a w konsekwencji zabity.

PODSUMOWANIE ZASAD

Podsumowanie zasad zawiera wszystkie podstawowe zasady konieczne do rozgrywki w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy*.

TURY GRACZY

Rozgrywka w grę *DungeonQuest: Smocze Lochy* toczy się w serii tur, zaczynając od pierwszego gracza, a potem przechodząc do gracza po jego lewej itd. Kiedy przychodzi tura danego bohatera, musi on wykonać jedną z poniższych akcji

PORUSZYĆ SIĘ na sąsiedni obszar

LUB

PRZESZUKAĆ komnatę, w której się znajduje

Kiedy bohater wykona jedną z tych akcji, kolejka przechodzi do następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PORUSZANIE SIĘ

Bohater porusza swoją figurkę przez przejście na sąsiedni obszar. Ruch po przekątnej jest *niedozwolony*. Bohater nie może poruszyć się na obszar zajmowany przez innego bohatera, chyba że tym obszarem jest Skarbiec. Po wykonaniu ruchu, bohater musi odbyć spotkanie z obszarem, na który wszedł. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Poruszanie się” na stronie 8.

PRZESZUKIWANIE

Bohater po prostu losuje wierzchnią kartę z talii Przeszukiwania i musi zastosować się do jej poleceń.

Bohater może (jeśli chce) przeszukać daną komnatę dwukrotnie podczas tur następujących po sobie. Kiedy bohater przeszuka daną komnatę dwukrotnie podczas tur następujących po sobie, podczas kolejnej tury musi się poruszyć. Jeśli w późniejszym czasie bohater powróci do tej komnaty, może ją przeszukać ponownie, najwyżej dwukrotnie podczas tur następujących po sobie.

Bohaterowie mogą przeszukiwać tylko te komnaty, które posiadają symbol przeszukiwania, i tylko wtedy, kiedy w komnacie nie ma żadnych żetonów potworów. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Przeszukiwanie” na stronie 10.

TESTY CECH

Aby wykonać test cechy, bohater rzuca *dwoma* kośćmi i porównuje sumę wyników ze swoją odpowiednią cechą. Jeśli suma na kościach jest wyższa od cechy bohatera, test cechy się nie powiódł, a bohater otrzymuje jeden żeton determinacji. Każdy żeton determinacji zwiększa odpowiedni atrybut bohatera o jeden, co ułatwia mu zdanie późniejszego testu cechy. Jeśli suma

na kościach jest równa lub niższa od cechy bohatera, test cechy się powodzi. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Testy cech” na stronie 8.

ODBYWANIE SPOTKAŃ Z POTWORAMI

Spotkania z *potworami* przebiegają w następujący sposób:

1. Ustalenie gracza prowadzącego potwora
2. Wylosowanie żetonu potwora
3. Ucieczka lub atak

Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Odbywanie spotkań z potworami” na stronie 11.

UCIECZKA

Zarówno bohater, jak i gracz prowadzący potwora losują jedną kartę ze swojego stosu kart Mocy, a następnie porównują wartości ucieczki (biała cyfra w lewym dolnym rogu) tych kart.

Jeśli wartość ucieczki bohatera jest niższa od wartości ucieczki *potwora*, bohaterowi nie udaje się uciec i musi zmierzyć się z *potworem* w walce. Dodatkowo bohater otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń *potwora* (czarna cyfra w lewym dolnym rogu karty Mocy).

Jeśli wartość ucieczki bohatera jest równa lub wyższa od wartości ucieczki *potwora*, bohaterowi udaje się uciec. Taki bohater musi opuścić komnatę Lochu, w której spotkał *potwora*, i wrócić do komnaty Lochu, z której przyszedł. Bohater nie odbywa spotkania z komnatą Lochu, do której powraca, a jego tura natychmiast dobiega końca. Jednakże podczas następnej tury taki bohater musi odbyć spotkanie z komnatą, do której uciekł, tak jakby właśnie do niej wszedł (zamiast poruszać się lub przeszukiwać komnatę). Gracz prowadzący potwora umieszcza zakryty żeton potwora na komnacie Lochu, w której dany *potwór* został spotkany. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Ucieczka” na stronie 12.

WALKA

Każda runda walki dzieli się na cztery fazy, które muszą zostać przeprowadzone podczas każdej rundy w podanej niżej kolejności. Fazy te należy powtarzać do momentu, w którym bohater lub *potwór* nie zostanie zabity. Kolejne fazy walki to:

1. Dobieranie kart Walki
2. Odkrywanie kart Walki
3. Przeprowadzenie kontrataku (jeśli jest możliwy)
4. Przydzielanie obrażeń

Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Walka” na stronie 15.