

Gloomhaven. Guziki i robaki rozbudowana instrukcja

O nie! Zostałeś zmniejszony za pomocą magicznego zaklęcia! Jeśli chcesz wrócić do normalnych rozmiarów, musisz się przeprawić przez ten dziwny świat. W tym celu rozegrasz serię scenariuszy prowadzących przez miniaturowe królestwo, w którym się aktualnie znajdujesz. Na swej drodze może spotkasz nowych przyjaciół, ale prędzej poznasz cały wachlarz wrogów, których trzeba będzie pokonać w walce. Na szczęście jesteś utalentowanym najemnikiem mającym wiele zdolności

reprezentowanych przez karty. Aby poradzić sobie z różnorodnymi zagrożeniami, musisz w odpowiednim momencie zagrać właściwe karty.

W grze dostępnych jest sześć różnych klas postaci, z których możesz wybierać. Każda z nich ma swój unikatowy styl gry oraz swoje zdolności. Wraz z postępem przygody zyskasz także możliwość usprawnienia swojej postaci poprzez wyposażenie jej w karty przedmiotów oraz ulepszenie początkowych kart.

W tym dokumencie znajdują się wszystkie szczegóły dotyczące gry w *Gloomhaven. Guziki i robaki*. Jeśli jednak znasz już jakąś grę ze świata *Gloomhaven*, wiele z nich będzie ci znanych. Mimo to zalecamy zapoznanie się ze wszystkimi zapisami, gdyż pozwolą one w pełni zrozumieć sposób działania gry. **Treści oznaczone kolorem lawendowym to informacje unikatowe dla systemu Guzików i robaków, różniące się od tych z *Gloomhaven* czy *Frosthaven*.**

Wybór postaci

Stworzenie postaci i rozpoczęcie przygody są bardzo proste – po prostu wybierz klasę postaci i zacznij grać.

Do gry wybraną postacią potrzebne będą następujące elementy:

- **Karta postaci:** znajdziesz na niej rysunek swojej postaci, wartości punktów życia w zależności od poziomu, a także miejsce na układanie żetonów stanów. Z drugiej strony karty przeczytasz krótki opis postaci, a także listę jej kart zdolności wraz z ulepszeniami.
- **Miniaturowa figurka postaci:** mały pionek reprezentujący twoją postać.
- **Karty zdolności:** w grze znajdziesz cztery dwustronne karty 1. poziomu oraz cztery dwustronne karty 2. poziomu przeznaczone dla twojej postaci. Listę odpowiednich kart znajdziesz po drugiej stronie karty postaci.
- **Planszетка modyfikatorów ataku (wraz z białym sześcianem):** wykorzystujesz ją do śledzenia swojego modyfikatora ataku. Kiedy twoja postać jest na 1. poziomie, korzystasz z wartości wydrukowanych na planszecie.

- **Zaawansowane karty modyfikatorów ataku:** dwustronne karty z ulepszonymi modyfikatorami ataku, używane, gdy postać osiągnie wyższe poziomy.
- **Licznik punktów życia postaci:** przy jego pomocy śledzisz w trakcie gry liczbę punktów życia swojej postaci.

Nauka zasad

Teraz, kiedy masz już wybraną postać, pora się zapoznać z zasadami gry. Jeśli zamiast je czytać, wolisz obejrzeć tutorial w wersji wideo, znajdziesz go tutaj.



Większość zasad gry skupia się na sposobie rozgrywania scenariusza. W związku z tym, że *Gloomhaven. Guziki i robaki* to z założenia gra kampanijna, w której rozgrywasz scenariusze w określonej kolejności, po wyjaśnieniu zasad podstawowych zajmiemy się wyjaśnieniem działania kampanii.

Faza scenariusza

Scenariusze to samodzielne misje zaprojektowane jako osobne rozgrywki. Talia scenariusza zawiera 20 scenariuszy, ale nie poznasz ich wszystkich w trakcie pojedynczej kampanii. W przeciwieństwie do innych gier ze świata *Gloomhaven* fabuła *Guzików i robaków* jest w dużym stopniu liniowa.

Każda faza scenariusza składa się z 3 odrębnych kroków:

- **Rozpoczęcie scenariusza:** na tym etapie przygotujesz wszystko, co potrzebne do rozegrania scenariusza, w tym własną postać, potwory, z którymi przyjdzie ci walczyć, oraz układ mapy, na której odbędzie się walka.
- **Rozgrywanie scenariusza:** ten etap składa się z serii rund. W każdej rundzie wszystkie figurki na mapie – zarówno twoja postać, jak i potwory – wykonują swoje tury. Będziesz rozgrywać kolejne rundy do czasu, aż scenariusz zostanie przegrany lub ukończony.
- **Zakończenie scenariusza:** na tym etapie rozpatrujesz skutki przegranej lub ukończenia scenariusza.

Rozpoczęcie scenariusza

Za każdym razem, gdy rozgrywasz scenariusz, przygotowujesz się do niego, wykonując kolejno następujące czynności:

- Wybierz scenariusz do rozegrania i odszukaj odpowiednią kartę scenariusza. Uwaga: możesz rozegrać dowolny ze scenariuszy, ale dla największej przyjemności pod względem poznawania historii zalecamy postępowanie zgodnie z poleceniem opisanym na końcu ostatniego rozegranego scenariusza.
- Przeczytaj wprowadzenie, specjalne zasady oraz cel wskazane na karcie scenariusza oraz sprawdź jego poziom.
- Przygotuj karty potworów dla wszystkich potworów występujących w scenariuszu.
- Zastosuj wszelkie efekty scenariusza lub zapamiętaj, które z nich mają być zastosowane później. Odwróć kartę scenariusza na stronę z mapą.
- Kartę każdego potwora umieść w osobnej planszecie potwora. Na każdej planszecie w środkowym wcięciu

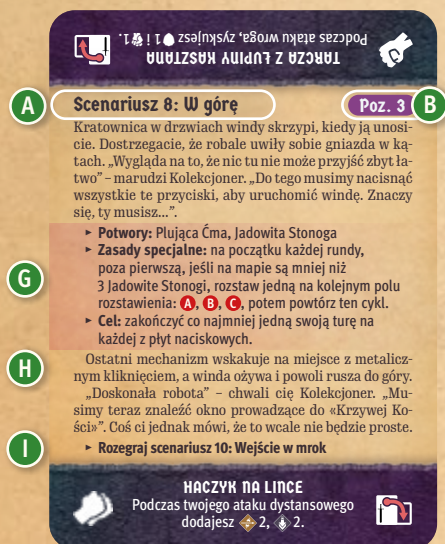
oznaczonym  umieść biały sześcian. Przygotuj licznik punktów życia w kolorze każdego potwora wskazanego na mapie. W przypadku potworów elitarnych umieść dodatkowy biały sześcian we wcięciu oznaczonym .

- Rozmieść na mapie po jednym kolorowym sześcianie we wskazanym kolorze – reprezentują one każdego potwora występującego w scenariuszu. Kolory sześcianów powinny odpowiadać tym wydrukowanym na mapie. Kolorowe sześciany to figurki odpowiadających im potworów. Figurkę swojej postaci ustaw na wskazanym polu startowym.
- Przygotuj obie planszетки modyfikatorów ataku. Podczas rozgrywania scenariusza 2 (lub późniejszego) dla swojej postaci przygotuj także kartę modyfikatorów na odpowiednim poziomie i umieść ją w planszecie modyfikatorów ataku postaci. W przypadku potworów możesz wybrać poziom trudności inny niż „standardowy” i w planszecie modyfikatorów ataku potworów umieścić odpowiednią kartę poziomu trudności potworów.

- Wszystkie żetony stanów, kość oraz kartę z opisem ikon umieść w pobliżu mapy.
- Wybierz, w które z dostępnych przedmiotów chcesz wyposażać swoją postać (patrz [Przedmioty](#) na str. 11).
- Przygotuj karty zdolności swojej postaci. Weź karty na poziomie 1. i wybierz ulepszone karty w liczbie odpowiadającej poziomowi scenariusza pomniejszonej o 1. Zastąp nimi karty zdolności na poziomie 1. zgodnie ze wskazaniami widocznymi po drugiej stronie karty postaci. Zaczynasz rozgrywkę z wybranymi kartami w ręce.
- Licznik punktów życia ustaw na maksymalną wartość dla poziomu twojej postaci – znajdziesz ją w tabelce na frontowej stronie karty postaci. Licznik punktów życia każdego potwora ustaw na odpowiednią wartość, zgodnie z informacjami zawartymi na kartach potworów.
- Zastosuj wszystkie pozostałe efekty scenariusza.

Karty scenariuszy

Na każdej karcie scenariusza znajdują się wstęp oraz wszystkie informacje odnośnie do jego rozgrywania. Większość kart scenariuszy zawiera następujące informacje:



Scenariusz 8: W górę **Poz. 3**

Kratownica w drzwiach windy skrzypi, kiedy ją unosić. Dostrzegacie, że robale uwiły sobie gniazda w kątach. „Wygląda na to, że nie tu nie może przyjąć zbyt łatwo” – marudzi Kolekcjoner. „Do tego musimy nacisnąć wszystkie te przyciski, aby uruchomić windę. Znaczący się, ty musisz...”

Potwory: Plująca Ćma, Jadowita Stonoga

Zasady specjalne: na początku każdej rundy, poza pierwszą, jeśli na mapie są mniej niż 3 Jadowite Stonogi, rozstaw jedną na kolejnym polu rozdawiania: **A**, **B**, **C**, potem powtórz ten cykl.

Cel: zakończyć co najmniej jedną swoją turę na każdej z płyt naciskowych.

Ostatni mechanizm wskazuje na miejsce z metalicznym kliknięciem, a winda ożywa i powoli rusza do góry. „Doskonała robota” – chwali cię Kolekcjoner. „Musimy teraz znaleźć okno prowadzące do «Krzywej Kości»”. Coś ci jednak mówi, że to wcale nie będzie proste.

▶ Rozgraj scenariusz 10: Wejście w mrok

HACZYK NA LINCE
Podczas twojego ataku dystansowego dodajesz  2,  2.



Scenariusz 4: Wejście z przytupem **C. 2**

Sama idea wślizgiwania się gdziekolwiek cichaczem sprawia, że się złościsz. A kiedy dopada cię złość, masz ochotę rozbić kilka łbów. Odrzucasz propozycję Kolekcjonera na rzecz bardziej bezpośredniego podejścia. Maszerujesz w stronę strażników, stojących przy drzwiach, zaciskając ręce na broni.

Potwory: Bandyta Strażnik, Bandyta Łucznik

Cel: pokonać wszystkie potwory

Jesteś zadowolony ze swoich osiągnięć. Za drzwiami zebrał się tłum, ściągający hałasami walki. Na jego przedzie widzisz bardzo dużego chochlika na guzikowym tronie niesionym przez czterech sługusów. Gdyby się zastanowił, chochlik pewnie nie został zmniejszony, jak pozostali, więc w sumie to nieżył z niego maluch.

„Pojmać intruzów!” – krzyczy Król Guzik. „Zabawmy się na arenie!”

▶ Rozgraj scenariusz 5: Arena Guzika

STALOWY GWÓZDZ
Podczas twojej tury dodajesz  2 do wszystkich twoich ataków wręcz.

- A** Nazwa oraz numer scenariusza.
- B** Poziom scenariusza.
- C** Postać wymagana do rozegrania scenariusza (jeśli dotyczy).
- D** Wprowadzenie do scenariusza.
- E** Lista potworów obecnych w scenariuszu.
- F** Cel scenariusza. W momencie jego osiągnięcia scenariusz zostaje ukończony, a na koniec obecnej rundy musisz przeczytać jego zakończenie.
- G** Specjalne zasady scenariusza.
- H** Zakończenie scenariusza.
- I** Scenariusz albo scenariusze, które należy rozegrać jako następne w ramach kampanii.

Po stronie z mapą każdej karty scenariusza przedstawione są elementy mapy. Zawierają one następujące informacje:



- A Pole startowe:** na początku scenariusza umieść na nim swoją figurkę.
- B Teren:** pola oznaczające dodatkowe cechy mapy (patrz [Teren](#) niżej).
- C Rozmieszczenie potworów:** na tych polach przedstawione jest rozmieszczenie potworów. Na każdym z nich umieść sześcian potwora we wskazanym kolorze.
- D Ważne pola:** pola oznaczone literami, dokładnie opisane w zasadach specjalnych scenariusza.



Teren

Na każdej mapie znajdują się różne rodzaje terenu. Rodzaj terenu jest wyznaczany przez kolorową obwódkę pola zgodnie z tym, co pokazano na mapie scenariusza, a nie na ilustracji. Pole terenu bez obwódki jest uznawane za **pozbawione cech**. Pole, na którym nie ma żadnej figurki, jest uznawane za **niezajęte**. Pole, które równocześnie jest pozbawione cech i niezajęte, jest uznawane za **puste**.

Przeszkody

Figurki nie mogą wejść na pole z przeszkodą. Wyjątkami są lot lub skok (chyba że ruch skoku zakończyłby się na tym polu). Przez przeszkody można liczyć zasięg. Przeszkody nie blokują ataków dystansowych.

Trudny teren

Figurka musi zużyć 2 punkty ruchu, aby wejść na pole trudnego terenu. Wyjątkami są lot lub skok (nawet jeśli ruch skoku kończy się na tym polu).

Niebezpieczny teren

Jeśli dowolna figurka wejdzie na pole niebezpiecznego terenu (wyjątkami są lot lub skok), działają na nią określone efekty. Efekty niebezpiecznego terenu bywają różne, a działanie każdego z nich wyraźnie określa karta scenariusza. Figurki nie otrzymują dodatkowych obrażeń, gdy rozpoczynają turę na niebezpiecznym terenie lub opuszczają pole niebezpiecznego terenu, ale efekty niebezpiecznego terenu działają, jeśli ruch skoku zakończy się na danym polu. Jeśli figurka zajmuje pole z niebezpieczeństwem **unieruchomienia** (patrz [Stany](#) na str. 8), podczas wyznaczania ruchu pozostałych figurek należy traktować ją jak przeszkodę.

Płyty naciskowe

Wyzwalacz płyty naciskowej i wszystkie jego efekty są określone przez specjalne zasady scenariusza. Płyty naciskowe są uważane za puste pola.

Obiekty

Obiekty są powiązane z celami niektórych scenariuszy i zazwyczaj muszą zostać zaatakowane lub obronione. Obiekty mogą być celem ataków, ale są odporne na wszystkie stany i wymuszony ruch. Obiekty są uważane za posiadające inicjatywę 99 na potrzeby skupienia (chyba że zasady specjalne scenariusza stanowią inaczej), ale nie wykonują tur. Obiekty są uważane za figurki, a pola, na których się znajdują, są uważane za zajęte. Obiekty nie są uważane za przeszkody. Zasady specjalne scenariusza zawierają opis powiązania obiektów z celem scenariusza.

Rozgrywanie scenariusza

Po przygotowaniu scenariusza możesz przystąpić do jego rozegrania! Każdy scenariusz podzielony jest na szereg rund, z których każda składa się z następujących kroków:

1. Efekty początku rundy.
2. Wybór kart.
3. Kolejność inicjatywy.
4. Tury postaci i potworów.
5. Koniec rundy.

Rundy są rozgrywane do czasu zrealizowania celu scenariusza.

1. Efekty początku rundy

Zastosuj wszelkie efekty początku rundy opisane w zasadach scenariusza, takie jak roztawienie potworów. Efekty te mogą być stosowane w dowolnej kolejności, ale wszelkie roztawienia potworów powinny nastąpić w tym samym czasie (patrz [Interakcja potworów z żywiołami](#) na str. 15).

2. Wybór kart

Po zastosowaniu efektów początku rundy wybierz dwie karty zdolności ze swojej ręki, które zagrasz w tej rundzie. Jedna z tych dwóch kart powinna zostać wskazana jako karta inicjatywy. Wartość inicjatywy na środku wskazanej karty określi pozycję postaci w kolejności inicjatywy (patrz [3. Kolejność inicjatywy](#) obok).

Ewentualnie, jeśli masz co najmniej dwie karty w swojej ręce albo na swoim stosie kart odrzuconych, możesz w tym momencie zadeklarować długi odpoczynek (patrz [Odpoczynek](#) na str. 12). Następnie wykonaj swój długi odpoczynek z **inicjatywą 99** jako całą swoją turę w danej rundzie i nie wybieraj ani nie zagrywaj żadnych kart.

3. Kolejność inicjatywy

Po tym, jak wybierzesz dwie karty zdolności lub zadeklarujesz długi odpoczynek, dla każdego potwora ustal wartość inicjatywy oraz akcje, które wykona w danej rundzie. **Dla każdego zestawu potworów, który posiada przynajmniej jedną figurkę na mapie, rzuć kością i przestaw białe sześcian na akcję wskazaną przez rzut.**

Ustal kolejność inicjatywy, porównując wartości inicjatywy na swoich kartach zdolności postaci i wartości inicjatywy akcji wyrzuconych dla potworów (znajduje się ona u szczytu kolumny). Wskazuje ona kolejność tur w tej rundzie, biegnącą od najniższej do najwyższej wartości. Jeśli wykonujesz długi odpoczynek, masz **inicjatywę równą 99**.

Potwory elitarne

Potwory elitarne mają inną rangę niż zwykle i rzucają kością do czasu, aż uzyskają dwa różne rezultaty. Po rzucie umieść na ich planszeczce dwa białe sześciany (zamiast jednego) – po jednym dla każdego odmiennego wyniku. Elitarny potwór wykonuje turę przy każdej z zaznaczonych wartości inicjatywy – w pierwszej turze wykonuje zdolności wskazane przy pierwszej wartości, a w swojej drugiej turze wykonuje zdolności wskazane przy drugiej wartości inicjatywy.

Rozpatrywanie remisów

Jeśli w inicjatywie między tobą a potworami wystąpi remis, ty wykonujesz swoją turę jako pierwszy.



Kolejność potworów

Każdy potwór wykonuje swoją turę zgodnie z wartością inicjatywy. Wszystkie potwory z tego samego zestawu oraz tego samego rodzaju wykonują swoje tury w ramach tej samej wartości inicjatywy, zgodnie z rosnącą numeracją figurek (patrz [Kolejność działania potworów](#) na str. 14).

4. Tury postaci i potworów

Każda figurka na mapie – zarówno postać, jak i potwory – w każdej rundzie wykonuje swoją turę. Tura figurki rozpoczyna się, gdy poprzednia figurka zakończy swoją turę, i kończy się, gdy swoją turę rozpocznie kolejna figurka. Podczas swojej tury figurka wykonuje różne akcje i używa zdolności na podstawie swoich kart zdolności.

Zanim zajmujemy się szczegółami dotyczącymi tur postaci i potworów, musimy omówić kilka ważnych pojęć związanych z akcjami i zdolnościami.

Omówienie akcji i zdolności

Akcje

Akcja to zestaw jednej lub kilku zdolności, które są wyszczególnione na jednej połowie karty zdolności. Na ogół swoją postacią wykonujesz w swojej turze dwie akcje: górną akcję jednej z zagranych kart zdolności i dolną akcję drugiej karty zdolności. Połowa karty zdolności postaci jest uważana za jedną akcję.

Potwory wykonują jedną akcję w swojej turze. Cała kolumna zdolności potwora jest uważana za jedną akcję.

Do akcji może odnosić się dowolna z jej zdolności. Na przykład jeśli akcja zawiera zdolność „ 2” i zdolność „ 2”, może być określana zarówno jako akcja ruchu, jak i akcja ataku.

Zdolności

Zdolność to dowolne zgrupowanie tekstu i/lub ikon, często znajdujące się na karcie zdolności lub w kolumnie akcji potwora, które figurka może wykonać w celu interakcji z mapą, sobą lub innymi figurkami.

Jeśli akcja składa się z kilku zdolności, będą one oddzielone od siebie liniami zdolności.

Zdolności w ramach akcji są zawsze wykonywane w kolejności, w jakiej zostały zapisane. Figurki nie mogą wykonywać nowych zdolności podczas rozpatrywania innej zdolności, z wyjątkiem zdolności z kart modyfikatorów ataku.

Zdolności postaci mogą być pomijane, pod warunkiem że nie są obowiązkowe (patrz [Obowiązkowe wyzwacze](#) na str. 12).

Ważne pojęcia dotyczące zdolności

Cel

☉ Większość zdolności celuje w jedną bądź w kilka figurek. Określenie celu wskazuje, na jaki rodzaj figurki albo na ile figurek zadziała dana zdolność. Wymogi dotyczące celu są czasami wyraźnie wskazane, ale często jest to po prostu cyfra. Zdolności z dopiskiem „**Cel X**” pozwalają aktywnej figurce obrać za cel do X różnych figurek znajdujących się w zasięgu zdolności. Ograniczenia dotyczące celu i zasięgu, a także dodatkowe efekty zdolności, mają zastosowanie do wszystkich celów. Nie można wielokrotnie celować tą samą zdolnością w tę samą figurkę, chyba że zaznaczono inaczej.

Jeśli dla zdolności nie określono celu, wartość celu wynosi 1, co oznacza, że jest ona skierowana tylko na jedną figurkę.

Zdolności skierowane na cel

Atak (18), stany (20), leczenie (21), wymuszony ruch (23) oraz przejęcie kontroli nad figurkami (24) to jedyne zdolności skierowane na cel. Zdolności skierowanych na cel nie można wykonać, jeśli nie ma dla nich dostępnego celu.

Sojusznicy, wrogowie i „na siebie”

Potwory są sojusznikami innych potworów, a postać i potwory są dla siebie wrogami. **Figurki nie są sojusznikami dla samych siebie.**

Ogólnie rzecz biorąc, negatywne zdolności mogą być skierowane tylko przeciwko wrogom, a pozytywne zdolności mogą być skierowane tylko na sojuszników lub aktywną figurkę. Niektóre zdolności mają określone informacje o celu, które są sprzeczne z tą zasadą.

Jeśli jakkolwiek zdolność określa swój cel jako „na siebie”, efekt może być zastosowany tylko do aktywnej figurki.

Zasięg

➡ Większość zdolności obiera za cel jakąś figurkę, a wartość zasięgu dodana do zdolności określa, jak daleko może się ona znajdować. „**Zasięg X**” oznacza, że aktywna figurka może celować w dowolną figurkę w promieniu X pól, w tym siebie. Zasięg może być liczony przez przeszkody oraz figurki.

Każda zdolność z wartością zasięgu określoną w wyróżnionej sekcji po jej prawej stronie jest uważana za zdolność dystansową.

Na potrzeby celowania figurki traktują zajmowane przez siebie pole jako sąsiadujące.

Obszar działania

Zdolności z obszarem działania pozwalają aktywnej figurce celować jednocześnie w kilka różnych pól. Dozwolone jest obracanie i stosowanie lustrzanego odbicia przedstawionego obszaru działania.



Pole oznaczone na szaro oznacza pole zajmowane przez aktywną figurkę. Każdy atak, którego obszar działania obejmuje szare pole, jest zawsze uznawany za atak wręcz (patrz [Atak](#) na str. 6).



Czerwony oznacza pola, na których figurki mogą być celem ataku. Tylko jedno czerwone pole musi znajdować się w zasięgu zdolności. To początkowe pole nie musi zawierać figurki.

Jeśli zdolność z obszarem działania zyskuje „+1 ☉”, to celem może stać się dodatkowa figurka znajdująca się w zasięgu zdolności, ale poza obszarem działania. Nie oznacza to jednak, że cały obszar działania efektu można zastosować ponownie – można celować tylko w jedno dodatkowe pole.

Dodane efekty

Dodane efekty są dołączane do zdolności i modyfikują ją w pewien sposób. Typowe dodane efekty, takie jak „ X”, „ X” lub stany, są zwykle wymienione w wyróżnionej sekcji po prawej stronie zdolności. Wszystkie efekty warunkowe – te, które zależą od zużycia żywiołu (patrz [Żywioły](#) niżej) lub zapłacenia innego kosztu – są wymienione poniżej zdolności, w wyróżnionej sekcji z przerywaną linią.

Efekty dodane mogą zostać pominięte, ale musisz o tym zdecydować przed rzutem kości na modyfikator ataku. Efekty warunkowe również mogą zostać pominięte; nie jesteś zobowiązany do opłacenia kosztu, a nawet jeśli to zrobisz, nadal możesz zdecydować się nie stosować efektu. W przypadku pomijalnego efektu dołączonego do zdolności ataku z wieloma celami możesz go pominąć przy każdym kolejnym ataku, w każdym przypadku decydując o tym przed rzutem kością na modyfikator ataku, chyba że zaznaczono inaczej.

Bardziej złożone efekty dodane mogą być zapisane pod zdolnością, ale nie każdy tekst pod zdolnością jest efektem dodanym. Każdy tekst, który określa zasady działania zdolności (np. ograniczenie celowania), jest nieodłączną częścią zdolności, a nie dodanym efektem, i nie może zostać pominięty.

Żywioły

Z niektórymi akcjami powiązane są żywioły: **ogień** , **lód** , **powietrze** , **ziemia** , **światło** lub **ciemność** . Raz na rundę możesz zużyć każde nasycenie żywiołem widoczne na zagranych przez ciebie kartach zdolności; kartach zdolności, które masz w ręce i w swoim aktywnym obszarze oraz na wyrzuconych akcjach potworów. W jednej rundzie może być dostępnych kilka nasyceń tego samego żywiołu.

Nasycony żywiol jest dostępny, dopóki go widać, pod warunkiem, że nie został jeszcze zużyty w danej rundzie (to warunek obowiązkowy). Nasycony żywiol na karcie zdolności przestaje być dostępny w chwili, gdy karta zostanie odrzucona, utracona albo odwrócona na drugą stronę. Kiedy karta zdolności zostanie odwrócona na stronę B albo wróci do twojej ręki, nasycony żywiol na widocznej stronie staje się dostępny. W trakcie gry jest dostępna tylko jedna odmiana nasyconego żywiolu pochodząca z wyrzuconej akcji potwora, nawet jeśli na planszy dostępnych jest kilka potworów tego rodzaju. Nasycony żywiol pochodzący z wyrzuconej akcji potwora przestaje być dostępny, kiedy wszystkie potwory tego rodzaju zostaną zabite.

Nasycone żywioly mogą zostać zużyte w celu dodania efektów do niektórych zdolności lub, w niektórych przypadkach, wykonania nowych zdolności. Jest to przedstawione za pomocą ikony żywiolu oznaczonej , po której następuje dodany efekt. Jeśli żywiol jest dostępny, może zostać zużyty. Ilekroć nasycony żywiol zostaje zużyty, musisz to zapamiętać, ponieważ do czasu rozpoczęcia kolejnej rundy nie można zużyć go ponownie. (Możesz oznaczać to np. za pomocą wolnego sześcianu, żetonu stanu albo małych przedmiotów, które ci o tym przypomną).

Jeśli zdolność przedstawia wiele oddzielnych wymogów zużycia żywiolów, aktywna figurka wybiera, które z nich aktywować. Jeśli pojedyncze zużycie żywiolu przedstawia kilka żywiolów, wszystkie wskazane żywioly muszą zostać zużyte, aby je aktywować. W tej samej chwili można zużyć kilka odmian każdego żywiolu, ale każda z tych odmian może zostać użyta nie więcej niż raz na rundę.

 Ikona dowolnego żywiolu reprezentuje dowolny z sześciu żywiolów (ale nie wszystkie). Dodany efekt, który wymaga zużycia dowolnego żywiolu, może być opłacony poprzez zużycie jednego dowolnego nasyconego żywiolu. Nasycenie dowolnego żywiolu można zużyć tak, jakby było jednym z sześciu żywiolów.

 Ikona żywiolów mieszanych, przedstawiająca dwa żywioly w tej samej ramce, reprezentuje jeden z tych dwóch żywiolów (ale nie oba). Dodany efekt, który wymaga zużycia mieszanych żywiolów, może zostać opłacony przez zużycie jednego z nasyconych żywiolów przedstawionych w danej parze. Nasycenie mieszanym żywiolom można zużyć tak, jakby było jednym z dwóch wskazanych żywiolów.

Zdolności

Ruch

„Ruch X” to zdolność, która daje figurce X punktów ruchu. Figurka może następnie wydać te punkty ruchu, aby poruszyć się o jedno pole za każdy punkt. Figurki mogą poruszać się przez sojuszników, ale nie mogą przechodzić przez wrogów, przeszkody ani obiekty.

Figurka musi zawsze zakończyć ruch na niezajętym polu. Figurka musi wejść na co najmniej jedno pole, aby uznano, że wykorzystała zdolność ruchu.

Wszystkie niewydane punkty ruchu przepadają po zakończeniu zdolności ruchu.

Skok

„Skok” to dodany efekt zdolności ruchu. Skok pozwala figurce zignorować wszystkich wrogów, przeszkody, obiekty i niebezpieczny teren z wyjątkiem ostatniego pola. Trudny teren jest całkowicie ignorowany podczas skoku.

Latanie

„Latanie” jest aktywną premią (patrz [Aktywne premie](#) na str. 8). Latanie pozwala figurce całkowicie zignorować wszystkich wrogów, przeszkody, obiekty i niebezpieczny teren, wliczając w to ostatnie pole. Latająca figurka nie może jednak zakończyć ruchu na polu zajmowanym przez inną figurkę (inna figurka też nie może zakończyć ruchu w miejscu lądowania innej figurki).

Atak

„Atak X” to negatywna zdolność skierowana na cel, która pozwala figurce zadać wrogowi w określonym zasięgu bazową liczbę obrażeń równą X.

Atak bez określonej wartości zasięgu  jest uważany za **atak wręcz** o zasięgu 1, zdolny do obrania za cel tylko sąsiadujących wrogów, chyba że określono inaczej. Atak o określonej wartości zasięgu  jest uważany za **atak dystansowy**, niezależnie od odległości do celu.

Atak to pojedynczy atak wykonywany przeciwko jednemu celowi. **Zdolność ataku** to zdolność składająca się z jednego lub więcej oddzielnych ataków. **Akcja ataku** to dowolna akcja zawierająca co najmniej jedną zdolność ataku.

Kolejność modyfikacji ataku

W trakcie wykonywania ataku jego bazowa wartość zapisana na karcie może zostać zmodyfikowana na trzy różne sposoby w następującej kolejności:

1. Stosowane są wszystkie obowiązujące premie do ataku i kary, takie jak efekty „±X ”, w tym trucizna (patrz [Stany](#) na str. 8).

2. Następnie wykonywany jest rzut na modyfikator i jego efekty są stosowane.

3. Zastosowana zostaje premia do tarczy celu (patrz [Tarcza](#) na str. 9).

Po zastosowaniu wszystkich modyfikacji cel otrzymuje odpowiednią liczbę obrażeń. Jeśli cel posiada jakiejkolwiek zdolności lub efekty, które mogą zanegować źródło obrażeń, w tym pozwalające na utratę kart w celu zanegowania obrażeń (patrz [Tracone akcje](#) na str. 13), może je zastosować w tym momencie.

Powyższe kroki są powtarzane dla każdego celu zdolności ataku. Oznacza to, że różne cele mogą od tej samej zdolności ataku otrzymać różną liczbę obrażeń.



Tabele modyfikatorów ataku

Za każdym razem, gdy wykonywana jest zdolność ataku, dla każdego celu danej zdolności ataku wykonywany jest osobny rzut na modyfikator ataku.

Polega on na rzucie kością i sprawdzeniu tabeli modyfikatora ataku. Wyrzucony modyfikator to aktualny rząd oraz aktualna kolumna, której symbol odpowiada wynikowi rzutu —, 0, +. Uzyskany modyfikator jest następnie stosowany do ataku, ewentualnie zmniejsza lub zwiększa jego wartość. Po zastosowaniu efektów modyfikatora biały sześcian modyfikatora należy przesunąć o jeden rząd w dół. (Jeśli masz problem z zapamiętaniem, aby przesuwać sześcian po każdym ataku, możesz spróbować poruszać go na początku i stosować modyfikatory z rzędu, do którego wejdziesz. Jeśli się na to zdecydujesz, na początku scenariusza umieść sześcian w ostatnim wcięciu, a nie w pierwszym).

Rzuty modyfikatorów ataku są wykonywane tylko dla ataków. Nie są one używane do żadnych innych efektów zadających obrażenia.

Twoja postać ma własną tabelę modyfikatorów ataku, podczas gdy wszystkie potwory korzystają z jednej wspólnej tabeli modyfikatorów ataku.

Wszystkie postacie oraz wszystkie potwory rozpoczynają grę ze standardową tabelą składającą się z sześciu 0, czterech +1, czterech -1, jednego +2, jednego -2, jednego 2x i jednego 0, ale tabela postaci jest ulepszana wraz z postępem kampanii (patrz [Wzrost zdolności postaci](#) na str. 16), co pozwala na uzyskanie różnorodnych efektów.

Modyfikator ataku może zawierać następujące elementy:

Wartość modyfikatora: wartość ta modyfikuje wartość ataku. Modyfikator 0 zmniejsza końcową wartość ataku do zera. Modyfikator 2x podwaja aktualną wartość ataku.

Dodane efekty: niektóre modyfikatory mają efekty warunkowe (patrz [Stany](#) na str. 8) albo inne dodane efekty. Po aktywacji te dodane efekty działają dokładnie tak, jakby były zapisane na zdolności ataku.

Efekty ataku

Efekt ataku to efekt dołączany do ataku. Efekty te są stosowane podczas rozpatrywania obrażeń lub po rozpatrzeniu ataku. Jeśli efekt ataku zostanie wywołany po rozpatrzonym ataku, nadal jest rozpatrywany, nawet jeśli sam atak nie zadaje obrażeń (w tym z powodu modyfikatora 0).

Zanim atakujący rzuci na modyfikator ataku, musi wybrać, czy chce zastosować jakiegokolwiek efekt ataku. Wszystkie efekty ataku z wyjątkiem „dodaj 0” są stosowane przed premią do odwetu (patrz [Odwet](#) na str. 9). Efekt „dodaj 0” pozwala atakującemu na wykonanie dodatkowych ataków, a każdy atak musi zostać całkowicie rozpatrzony przed wykonaniem kolejnego.

Niektóre ataki posiadają zdolności (np. zdolności leczenia), które nie są efektami ataku, ale są z nim powiązane. Zdolności te są wykonywane po całkowitym rozpatrzeniu ataku (w tym po premii za odwet).

Niektóre modyfikatory mają dodane efekty inne niż modyfikacja wartości ataku, a po wykonaniu rzutu na modyfikator atakująca postać zawsze może wybrać, czy chce je zastosować.

Korzyść i niekorzyść

Niektóre efekty powodują, że atak zyskuje korzyść lub niekorzyść.

W przypadku **korzyści** atakujący wykonuje rzuty do uzyskania dwóch różnych modyfikatorów i używa jednego z nich. Potwór zawsze używa lepszego z nich, ale postać może użyć dowolnego. W przypadku **niekorzyści** atakujący rzuca tak, aby mieć dwa różne modyfikatory i zawsze używa gorszego z nich.

W przypadku niejasności co do tego, który modyfikator jest gorszy, atakujący musi użyć tego, który został uzyskany jako pierwszy. Niejednoznaczność pojawia się przy porównywaniu efektów o tej samej wartości numerycznej, ale o różnych efektach dodanych (np. negatywnych stanach, efektach warunkowych itd.). W przypadku nienumerycznych efektów, które są pozytywne dla atakującego –

takich jak przypisanie celowi negatywnego stanu – uznaje się, że każdy efekt nienumeryczny ma wartość pozytywną, ale o nieokreślonej wartości. W przypadku nienumerycznych efektów, które są negatywne dla atakującego – takich jak przypisanie mu negatywnego stanu – uznaje się, że każdy efekt nienumeryczny ma wartość negatywną, ale o nieokreślonej wartości.

Atak nie może równocześnie uzyskać wielu korzyści lub niekorzyści. Jeśli atak ma zarówno korzyść, jak i niekorzyść, uznaje się, że nie ma żadnej z nich.

Każdy atak dystansowy wymierzony w sąsiadującego wroga automatycznie otrzymuje niekorzyść.

Po wykonaniu ataku z korzyścią lub niekorzyścią biały sześcian oznaczający modyfikator ataku należy przesunąć o dwa wcięcia w dół, a nie tylko jedno.

Przebicie

„Przebicie X” to efekt dodany, który zmniejsza premię do tarczy celu o X (patrz [Tarcza](#) na str. 9). Można łączyć wiele efektów „X”. Na przykład jeśli atak z „2” zyska „3”, efekt zmniejszy premię do tarczy celu o 5 dla tego ataku.



Stany

Niektóre zdolności (oprócz np. obrażeń) nadają swojemu celowi stan. Stan ten może być pozytywny lub negatywny.

Kiedy zyskujesz stan, umieść odpowiedni żeton na swojej karcie postaci. Kiedy potwór zyskuje stan, umieść odpowiedni żeton obok odpowiadającego mu licznika punktów życia.

Raz uzyskany stan utrzymuje się do momentu spełnienia wymagań dotyczących jego usunięcia. Zarówno pozytywne, jak i negatywne stany nie mogą zostać usunięte dobrowolnie. Figurka nie może uzyskać tego samego stanu więcej niż raz; jeśli jednak postać zyska stan, który już posiada, czas trwania efektu zostaje zresetowany.

Jeśli figurka zyska podczas swojej tury stan, który zostanie usunięty „na koniec następnej tury figurki”, stan ten wchodzi w życie natychmiast i obowiązuje do końca następnej tury danej figurki. Stany usuwane na koniec tury figurki są usuwane dopiero po rozpatrzeniu wszystkich innych efektów końca tury.

Efekt stanu może być również dołączony do innych zdolności jako efekt dodany, sprawiając, że wszystkie cele zdolności zyskują ten stan po rozpatrzeniu jej głównego efektu. Jeśli zdolność wywołująca stan jest atakiem, cel zyskuje ten stan, nawet jeśli atak nie zadał żadnych obrażeń, ale nie zyskuje tego stanu, jeśli atak zabił bądź wyczerpał cel lub jeśli cel posiada niewrażliwość.

Stany pozytywne

 **Niewidzialność:** figurka nie może być obrana na cel przez żadnego wroga, choć nie ma to wpływu na zdolności, które nie wymagają wskazywania celu. Figurka i jej sojusznicy nadal mogą wchodzić ze sobą w interakcje. Niewidzialność jest usuwana na koniec następnej tury danej figurki.

 **Wzmocnienie:** figurka zyskuje korzyść przy wszystkich swoich atakach. Wzmocnienie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

Stany negatywne

 **Zranienie:** na początku każdej swojej tury figurka otrzymuje 1 obrażenie. Zranienie jest usuwane, gdy figurka zostaje uleczona; figurka zostaje przy tym normalnie uleczona przez zdolność (żeton oznaczający tę zdolność możesz położyć tak, aby zasłaniał zdolność potwora, aby nie zapomnieć o tym efekcie).

 **Zatrucie:** wszystkie ataki wymierzone w figurkę zyskują „+1 ”. Zatrucie jest usuwane, gdy postać zostanie uleczona, ale w przeciwieństwie do zranienia zatrucie uniemożliwia uleczeniu zwiększenie aktualnej wartości punktów życia postaci (żeton oznaczający tę zdolność możesz położyć tak, aby zasłaniał punkty życia twoje lub potwora, aby nie zapomnieć o tym ograniczeniu).

 **Unieruchomienie:** figurka nie może wykonywać żadnych zdolności ruchu. Unieruchomienie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

 **Rozbrojenie:** figurka nie może wykonywać żadnych zdolności ataku. Rozbrojenie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

 **Zamroczenie:** figurka zyskuje niekorzyść przy wszystkich swoich atakach. Zamroczenie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

Leczenie

 **„Leczenie X”** to pozytywna zdolność skierowana na cel, która pozwala celowi uleczyć X obrażeń poprzez zwiększenie jego aktualnej wartości punktów życia. Kiedy obrażenia zostaną wyleczone, zaktualizuj licznik punktów życia celu zdolności, aby pokazywał nową wartość punktów życia.

Aktualna wartość punktów życia figurki nigdy nie może przekroczyć jej maksymalnej wartości punktów życia, choć dozwolone jest leczenie postaci, która osiągnęła już maksymalną wartość punktów życia. Można to zrobić w celu usunięcia zatrucia lub zranienia.

Efekty leczenia modyfikatorów ataku działają dokładnie tak samo jak zdolności leczenia.

Jeden efekt leczenia może usunąć dowolną kombinację zranień i zatruc z jednej figurki. Jednak jeśli leczone jest zatrucie, uniemożliwia ono zwiększenie liczby punktów życia.

Aktywne premie

Zdolność z aktywną premią to dowolna zdolność, która zapewnia aktywną premię figurce lub jej sojusznikom. Kiedy postać wykonuje zdolność z aktywną premią, karta zdolności jest umieszczana w jej aktywnym obszarze w celu śledzenia premii.

Zdolności z aktywnymi premiami mają ikony wskazujące czas trwania zapewnianych przez nie premii. Po wygaśnięciu premii, nawet jeśli akcja posiada inne aktywne zdolności premiowe, karta jest usuwana z aktywnego obszaru postaci; karta odwrócona na stronę A jest odwracana na stronę B i wraca do twojej ręki; karta odwrócona na stronę B jest umieszczana na twoim stosie kart odrzuconych lub stosie kart utraconych, w zależności od tego, czy akcja posiada ikonę traconej karty  (patrz [Tracone akcje](#) na str. 13).

 **Premie w rundzie:** premie te aktywują się w momencie wykonania zdolności i wygasają na koniec rundy.

 **Stałe premie:** premie te aktywują się w momencie wykonania zdolności i nie wygasają, dopóki: nie zdecydujesz się z nich zrezygnować, nie minie określony czas albo nie nastąpi wskazane wydarzenie. Na przykład na ogół zdolności  albo  nie mają określonego czasu działania i wyczerpują się dopiero wtedy, kiedy się na to zdecydujesz, ale premia, która działa „do twojego następnego ataku”, wyczerpuje się po kolejnym wykonanym przez ciebie ataku.

Postać może dobrowolnie usunąć kartę z premią w rundzie albo stałą premią ze swojego aktywnego obszaru przed wygaśnięciem premii, ale takie działanie usuwa premię. Można to zrobić

w dowolnym momencie z wyjątkiem czasu działania innej zdolności. W związku z tym, że możesz usuwać karty znajdujące się na twoim aktywnym obszarze, możesz traktować je jako znajdujące się w strefie, do której zostaną przełożone po usunięciu. W przypadku kart odwróconych na stronę A jest to twoja ręka, w przypadku kart odwróconych na stronę B jest to stos kart odrzuconych, a w przypadku kart z ikoną utraty jest to stos kart utraconych .

W ten sposób karty znajdujące się na twoim aktywnym obszarze mogą być wliczane do dwóch kart w twojej ręce i/albo stosie kart odrzuconych, które musisz mieć, aby móc odpocząć (patrz [Odpoczynek](#) str. 12). Na podobnej zasadzie możesz je usunąć, a następnie odrzucić, aby zanegować obrażenia (patrz [Tracone akcje](#) na str. 13). Kiedy odzyskujesz karty odrzucone (np. w wyniku odpoczynku) albo karty utracone (w wyniku działania akcji specjalnych), możesz zdecydować się odzyskać karty znajdujące się na twoim aktywnym obszarze albo możesz je tam pozostawić.

Akcje ze zdolnościami z aktywną premią mogą mieć również inne zdolności, ale te pozostałe zdolności są wykonywane jedynie w momencie zagrania karty. W grze występuje wiele różnych aktywnych zdolności premii. Zdolności te są zwykle zdefiniowane w tekście, ale pośród nich występują dwie powszechne, z którymi wiążą się dodatkowe zasady.

Tarcza

● „**Tarcza X**” to pozytywna zdolność, która daje aktywnej figurce premię do tarczy w wysokości X. Zmniejsza to wartość nadchodzącego ataku o X. Premia do tarczy jest stosowana dopiero po zastosowaniu wszystkich premii do ataku lub kar i modyfikatorów. Wiele premii do tarczy kumuluje się ze sobą jako pojedyncza redukcja wartości ataku. Premia do tarczy nie ma zastosowania do źródeł obrażeń, które nie są atakami, i nie neguje efektów dodanych.

Zdolność tarczy zawsze dotyczy aktywnej figurki (jeśli wyraźnie nie wskazano inaczej).

Odwet

🗡 „**Odwet X**” to pozytywna zdolność, która daje aktywnej figurce premię do odwetu w wysokości X. Zadaje ona X obrażeń każdemu atakującemu ją przeciwnikowi, jeśli po rozpatrzeniu wszystkich efektów ataku (w tym odepchnięcia lub przyciągnięcia) znajduje się on w określonym zasięgu. Jeśli nie określono zasięgu, premia jest stosowana tylko do sąsiadujących atakujących. Premia ta jest wyzwolana przez każdy atak i następuje po jego rozpatrzeniu.

Niektóre premie do odwetu mają dodatkowe efekty, takie jak odepchnięcie lub nadanie stanów. Efekty takie są stosowane po zadaniu obrażeń z odwetu.

Premia do odwetu nie jest atakiem ani efektem skierowanym w cel, dlatego obrażenia nie mogą zostać zmniejszone przez premię do tarczy. Jeśli postać wykonująca odwet zostanie zabita lub wyczerpana atakiem, premia do odwetu nie zadziała. Wiele premii do odwetu kumuluje się ze sobą jako jedno źródło obrażeń, ale każda premia do odwetu jest stosowana tylko w określonym zasięgu.

Zdolność odwetu zawsze dotyczy aktywnej figurki (jeśli wyraźnie nie wskazano inaczej).

Wymuszony ruch

Wymuszony ruch to dowolna negatywna zdolność, która pozwala figurce kontrolować ruch innej figurki. Wymuszony ruch musi być zgodny ze wszystkimi normalnymi zasadami ruchu dla celu. Na przykład jeśli latająca figurka jest zmuszona do ruchu, latanie nadal obowiązuje.

W grze występują dwie podstawowe zdolności wymuszonego ruchu:

🏹 „**Odepchnięcie X**” zmusza cel do poruszenia się do X pól z dala od aktywnej figurki. Każde pojedyncze pole musi oddalać cel od aktywnej figurki.

🏹 „**Przyciągnięcie X**” zmusza cel do poruszenia się do X pól w kierunku aktywnej figurki. Każde pojedyncze pole musi przybliżać cel do aktywnej figurki.

Kiedy wykonujesz odepchnięcie lub przyciągnięcie, decydujesz o kierunku i odległości, na jaką porusza się cel. Jeśli odepchniesz albo przyciągniesz cel na niebezpieczny teren, otrzymuje on obrażenia od niebezpiecznego terenu (jeśli nie lata).

Kiedy potwór wykonuje odepchnięcie lub przyciągnięcie, decydujesz o kierunku, ale cel musi przesunąć się tak daleko, jak to możliwe. Na odepchnięcie i przyciągnięcie nie działają zasady trudnego terenu, ale wszystkie inne normalne zasady ruchu pozostają w mocy (w tym zasady dotyczące latających postaci). Unieruchomione postacie mogą nadal podlegać efektom odepchnięcia i przyciągnięcia.

Odepchnięcie i przyciągnięcie może być również dołączone do innych zdolności jako dodany efekt, pozwalający na wymuszony ruch jednego lub więcej celów danej zdolności po rozpatrzeniu jej głównego efektu. Jeśli zdolność jest atakiem, cel może zostać zmuszony do ruchu, nawet jeśli atak nie zadał żadnych obrażeń, ale cel nie może zostać zmuszony do ruchu, jeśli atak go zabił lub wyczerpał.

Wiele efektów odepchnięcia lub przyciągnięcia jest łączonych. Na przykład jeśli zdolność z „🏹 1” zyskuje „🏹 2”, wynikiem jest zdolność „🏹 3”.



Kontrola

Kontrola: pozwala ci zmusić potwora do wykonania jednej lub kilku zdolności. To ty decydujesz o sposobie jej wykonania. Podczas tej zdolności kontrolowana figurka traktuje twoich sojuszników i wrogów jak własnych sojuszników i wrogów.

Jeśli kontrolowana jest zdolność ruchu, uznaje się ją za wymuszony ruch. Zdolność ruchu nie może być kontrolowana, jeśli kontrolowana figurka nie ma dostępnej ścieżki albo jest unieruchomiona.

Jeśli kontrolowana jest zdolność ataku, dowodzona figurka używa swojej normalnej tabeli modyfikatorów ataku. Zdolność ataku nie może być kontrolowana, jeśli dowodzona figurka nie ma dostępnych celów albo jest rozbrojona.

Kontrolowanej figurce można nakazać wykonanie zdolności „ X” albo „ X” nawet jeśli nie ma ona wartości ataku lub ruchu pośród akcji wyrzuconych na daną rundę. Dowodzona figurka zachowuje wszystkie swoje stałe premie i cechy specjalne. Zdolność dowodzenia nie jest traktowana jako osobna tura.

Odnoszenie obrażeń

Niektóre zdolności powodują, że postacie otrzymują obrażenia bez wykonywania ataku. Obrażenia te nie są przez nic modyfikowane. Odnoszenie obrażeń nie jest zdolnością skierowaną na cel.

Odzyskanie

 **Odzyskanie** to pozytywna zdolność nieskierowana na cel, która pozwala postaci odzyskać odrzucone, odwrócone lub utracone karty zdolności (patrz [Tracone akcje](#) na str. 13). Przeglądasz swoją rękę, stos odrzuconych lub utraconych kart, wybierasz karty maksymalnie w liczbie określonej przez zdolność i przywracasz je do ręki odwrócone na stronę A.

Tura postaci

W swojej turze, o ile nie wykonujesz długiego odpoczynku (patrz [Odpoczynek](#) na str. 12), wykonujesz górną akcję jednej z twoich zagranych kart zdolności i dolną akcję drugiej karty. Nie możesz wykonać dwóch górnych ani dwóch dolnych akcji. Możesz wykonać dowolną akcję jako pierwszą; nie ma przy tym znaczenia, którą kartę wybrałeś do inicjatywy.

Po wykonaniu akcji karty odwrócone na stronę A są odwracane na stronę B i wracają do twojej ręki zamiast być odrzucone. Natomiast karty odwrócone na stronę B są odrzucone. Karty zdolności mogą być umieszczane po bokach karty postaci w następujący sposób: odrzucone karty zdolności po lewej stronie, utracone karty zdolności po prawej stronie, a aktywne karty zdolności nad kartą postaci. Karty w ręce postaci muszą być trzymane osobno.



Karty zdolności

Karty zdolności, z których każda jest unikatowa, określają, jakie akcje może wykonać postać.



Karta zdolności składa się z następujących elementów:

- A Oznaczenie strony:** wskazuje, czy masz przed sobą stronę A, czy stronę B danej karty.
- B Nazwa karty.**
- C Poziom:** poziom karty – podstawowy (1) albo ulepszony (2) (patrz [Ulepszanie kart zdolności](#) na str. 17).
- D Wartość inicjatywy:** wartość określająca, kiedy wykonujesz akcje podczas rundy (patrz [3. Kolejność inicjatywy](#) na str. 4).
- E Akcje:** każda karta posiada górną i dolną akcję. Zdolności wchodzące w skład akcji są wykonywane od góry do dołu, a każda zdolność jest oddzielona linią zdolności.
 - w ramach akcji może być

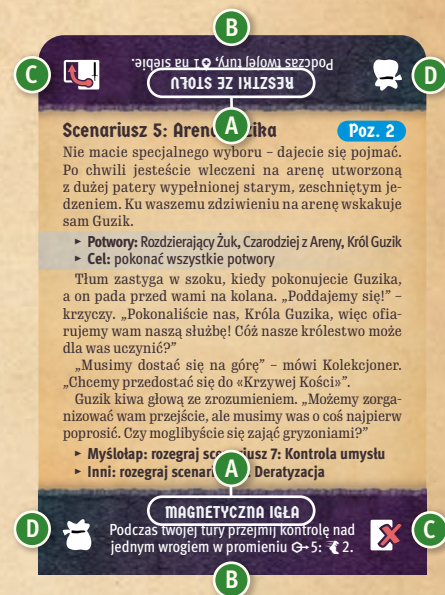
przedstawiona ikona aktywnej zdolności (patrz [Aktywne premie](#) na str. 8), wówczas karta jest umieszczana w twoim aktywnym obszarze postaci

- w ramach akcji może być przedstawiona ikona traconej zdolności (patrz [Tracone akcje](#) na str. 13), wówczas po wykonaniu akcji karta jest umieszczana na twoim stosie kart utraconych.

- F Ikony akcji podstawowych:** karta zdolności zawsze może być użyta do wykonania akcji podstawowej „ 2” (w części górnej) lub „ 2” (w części dolnej). Jeśli karta zostanie użyta w ten sposób, jest odwracana (jeśli była odwrócona na stronę A) albo odrzucana (jeśli była odwrócona na stronę B) tak, jakby nie miała żadnych innych ikon.

Przedmioty

Na każdej karcie scenariusza znajduje się opis dwóch przedmiotów wydrukowany nad oraz pod wpisami dotyczącymi samego scenariusza. Przedmioty oferują szeroki wachlarz premii i zdolności, których możesz użyć dodatkowo poza twoimi normalnymi dwiema akcjami na rundę.



Każdy opis przedmiotu składa się z następujących elementów:

- A Nazwa przedmiotu.**
- B Efekt przedmiotu:** określa, kiedy przedmiot może zostać użyty i jaką premię lub zdolność zapewnia.
- C Użycie przedmiotu:** określa, co dzieje się z przedmiotem po jego użyciu (patrz [Użycie przedmiotów](#) na str. 12). Niektóre przedmioty są tylko zużywane, podczas gdy inne są tracone. Niektórych przedmiotów można użyć wielokrotnie.
- D Typ przedmiotu:** każdy przedmiot zalicza się do jednego z trzech typów: lub . Określają one, jakie przedmioty postać może wnieść do scenariusza.

Limity przedmiotów

Wszystkie przedmioty wnoszone przez ciebie do scenariusza są umieszczane pod kartą twojej postaci i mogą być używane zgodnie z opisem zawartym na nich.

Możesz użyć dowolnego przedmiotu, dopóki jest on dostępny (patrz [Pula przedmiotów](#) na str. 16); jednak możesz wnieść do scenariusza tylko ograniczoną liczbę przedmiotów. Wolno ci zabrać ze sobą maksymalnie dwa przedmioty , jeden przedmiot , a także tyle przedmiotów , ile wynosi połowa poziomu scenariusza (zaokrąglamy w górę).

Użycie przedmiotów

 **Ikona zużycia:** ikona zużycia oznacza, że przedmiot zostaje zużyty po wykorzystaniu. Jest to sygnalizowane przez przekreślenie karty na bok. Zużyte przedmioty można odzyskać następnym razem, gdy postać wykona długi odpoczynek (patrz [Odpoczynek](#) obok).

 **Ikona utraty:** ikona utraty oznacza, że przedmiot zostaje utracony po wykorzystaniu. Jest to sygnalizowane przez odłożenie karty do puli niewykorzystywanych przedmiotów. Utracone przedmioty nie mogą być ponownie użyte do końca scenariusza.

Niektóre przedmioty nie posiadają żadnej z tych ikon. Oznacza to, że przedmiot ma efekt pasywny. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy można użyć przedmiotu z efektem pasywnym.



Obowiązkowe wyzwacze

Obowiązkowe wyzwacze to efekty lub zdolności, które nie mogą zostać pominięte, jeśli wykonywana jest jakakolwiek część akcji. W takich przypadkach zdolność lub efekt są wyróżnione w polu z „!”. Pośród nich można wyróżnić:

- **Zdolności negatywne:** wskazana zdolność wywołuje negatywny efekt dla ciebie.
- **Ikona utraty:** karta musi zostać utracona.
- **Ikony aktywności:** karta musi zostać umieszczona w twoim aktywnym obszarze.

Odpoczynek

Odpoczynek to główny sposób, w jaki możesz odzyskać karty ze stosu kart odrzuconych. Masz dwie opcje odpoczynku: krótki lub długi. **W obu przypadkach odpoczynek możesz wykonać tylko wtedy, gdy masz co najmniej dwie karty w ręce i/albo na swoim stosie kart odrzuconych (do liczby tej wliczają się karty z trwałymi premiami na twoim aktywnym obszarze (patrz [Aktywne premie](#) na str. 8), pod warunkiem że nie zostały wykorzystane do wykonania akcji z ikoną utraty).** Odpoczynek zawsze skutkuje utratą jednej karty.

Podczas fazy końca rundy (patrz [5. Koniec rundy](#) na str. 16) możesz wykonać krótki odpoczynek. **Podczas krótkiego odpoczynku weź z powrotem do ręki wszystkie karty z twojego stosu kart odrzuconych i odwróć na stronę A wszystkie karty w ręce, które masz odwrócone na stronę B, a następnie utrac jedną losową kartę z ręki.** Jeśli chcesz zatrzymać utraconą kartę, możesz otrzymać 1 obrażenie, aby w zamian utracić inną losową kartę, ale możesz to zrobić tylko raz na krótki odpoczynek.

Podczas wybierania kart (patrz [2. Wybór kart](#) na str. 4), zamiast wybierać dwie karty ze swojej ręki, możesz zadeklarować długi odpoczynek. Stanowi on całą twoją turę w danej rundzie zamiast zagrywania dwóch kart i jest wykonywany z inicjatywą 99. Kiedy długo odpoczywasz, wykonujesz następujące kroki:

- **Weź z powrotem do ręki wszystkie karty z twojego stosu kart odrzuconych i odwróć na stronę A wszystkie karty w ręce, które masz odwrócone na stronę B, a następnie strać jedną, wybraną przez siebie, kartę z ręki (obowiązkowo).**
- Wykonaj „ 2, na siebie” (opcjonalnie).
- Odzyskaj wszystkie zużyte przedmioty (opcjonalnie). Przedmioty mogą zostać użyte w tej samej turze, w której zostały odzyskane.

W ramach odpoczynku musisz stracić jedną kartę. Jeśli nie masz w ręce żadnych, które możesz utracić, zamiast tego musisz utracić jedną z kart znajdujących się na twoim aktywnym obszarze, pod warunkiem że nie ma ona ikony utraty. Jeśli na swoim aktywnym obszarze nie masz żadnych kart, które można utracić, rozpatrz pozostałe kroki odpoczynku i na początku kolejnej rundy sprawdź, czy nie uległeś wyczerpaniu.



Tracone akcje

 Tracone akcje można wykonać tylko raz. Jeśli akcja ma ikonę utraty, po wykonaniu jakiegokolwiek części akcji karta musi zostać umieszczona na stosie kart utraconych, gdzie pozostanie do końca scenariusza (chyba że zostanie odzyskana).

Jeśli utracona akcja została użyta do wykonania aktywnej zdolności premiovej, karta nadal jest uznawana za utraconą i musi zostać przeniesiona z aktywnego obszaru na stos kart utraconych, gdy aktywna premia przestanie działać.

Niektóre tracone akcje mają ikonę . Jeśli wykonasz traconą akcję z tą ikoną, po umieszczeniu karty na stosie kart utraconych musisz obrócić ją o 180 stopni, tak aby znajdowała się do góry nogami. Karty tej nie można w żaden sposób odzyskać do końca scenariusza.

Obrażenia postaci

Kiedy masz otrzymać dowolną liczbę obrażeń, musisz albo zredukować swój licznik punktów życia o tę wartość, albo zanegować obrażenia. Obrażenia można zanegować na dwa sposoby:

- **Zdolność lub efekt:** możesz użyć aktywnej zdolności lub efektu, który neguje obrażenia.
- **Utrata karty:** możesz stracić jedną wybraną kartę, odrzucając ją lub tracąc na jeden z trzech sposobów:
 - **odrzucając** ze swojej **ręki** jedną kartę odwróconą na stronę A,
 - **odrzucając** ze swojej **ręki** dwie karty odwrócone na stronę B,
 - **tracąc** jedną wybraną przez siebie kartę ze swojej **ręki albo stosu kart odrzuconych**.

Jeśli nie wykonałeś jeszcze swojej tury, karty wybrane podczas etapu wyboru kart nie znajdują się w twojej ręce ani na stosie kart odrzuconych, a zatem nie można ich stracić w celu zanegowania obrażeń.

Nawet jeśli obrażenia zostaną zanegowane, efekty lub stany ze źródła obrażeń są nadal stosowane.

Wyczerpanie

Możesz ulec wyczerpaniu na dwa sposoby:

Brak punktów życia: jeśli kiedykolwiek osiągniesz zero na swoim liczniku punktów życia.

Brak kart: jeśli nie masz co najmniej dwóch kart w ręce (do zagrania) albo co najmniej dwóch kart w ręce albo na stosie odrzuconych (do odpoczynku) na początku rundy.

Jeśli ulegniesz wyczerpaniu, scenariusz kończy się porażką.

Tury potworów

W swojej turze potwór wykonuje akcje wyrzucone dla jego zestawu potworów. Zdolności potworów są zautomatyzowane, zgodnie z określonymi wytycznymi, dzięki czemu musisz podejmować bardzo niewiele decyzji dotyczących zachowania potworów.



Karty potworów

Każdy rodzaj potwora przedstawiony jest po jednej ze stron dwustronnej karty potwora. Znajdują się na niej statystyki oraz zdolności potworów danego rodzaju.



Karta potwora może składać się z następujących elementów:

- A Nazwa potwora:** nazwa typu potwora.
- B Wartość punktów życia:** całkowita liczba obrażeń, które potwór tego typu może otrzymać, zanim zginie.
- C Efekty ataku:** efekty, które mają zastosowanie do wszystkich zdolności ataku wykonywanych przez potwora tego typu.
- D Trwale premie:** aktywne premie, które wszystkie potwory tego typu posiadają przez cały scenariusz.
- E Niewrażliwość na stany:** stany, których potwór tego typu nie może otrzymać ze względu na posiadaną niewrażliwość.
- F Kolumny akcji:** każdy typ potwora ma zestaw trzech kolumn akcji. Po tym, jak wybierzesz swoje karty akcji na daną rundę, wykonujesz rzut na akcję dla każdego typu potwora, którego co najmniej jedna figurka obecnie znajduje się na mapie. Akcja wskazuje, jak i kiedy potwory danego typu zachowają się w trakcie rundy. Zdolności akcji są wykonywane w kolejności od góry do dołu, a kolejne zdolności są oddzielone od siebie linią zdolności. W każdej kolumnie akcji znajdują się:
 - a Wartość inicjatywy:** określa, kiedy potwory z danego zestawu działają podczas rundy.
 - b Lista zdolności:** zdolności, które potwory z danego zestawu wykonają w swoich turach, o ile to możliwe, i kolejność ich wykonywania.

Każdy potwór wykonuje tylko zdolności wymienione w akcji wyrzuconej dla jego zestawu w bieżącej rundzie. Na przykład jeśli pośród akcji wyrzuconych dla niego nie ma zdolności ruchu, nie poruszy się. Jeśli wyrzucona akcja nie zawiera zdolności ataku, nie zaatakuje.

Kolejność działania potworów

Zestaw potworów działa na podstawie wartości inicjatywy wyrzuconej dla niego na bieżącą rundę. Podczas swojej tury w kolejności inicjatywy wszystkie potwory danego typu działają po kolei, zgodnie z rosnącymi numerami. Każdy potwór kończy swoją turę, zanim następny zacznie działać.

Potwory elitarne

Elitarny potwór w każdej rundzie wykonuje dwie tury – po jednej dla każdej z dwóch wyrzuconych wartości inicjatywy. W pierwszej turze wykonuje zdolności wyrzucone w ramach pierwszej akcji, a w drugiej turze wykonuje zdolności wyrzucone w ramach drugiej akcji.

Skupienie

W związku z tym, że *Guziki i robaki* to gra solo, jesteś jedynym punktem skupienia dla potworów. Obierają cię one na cel wszystkimi atakami oraz negatywnymi zdolnościami skierowanymi na cel.

Potwór określa najkrótszą możliwą drogę do niezajętego pola, z którego może wykonać zdolność ataku – pole to jest nazywane „polem ataku”. Jeśli potwór nie może zaatakować w swojej turze, ponieważ nie posiada zdolności ataku lub jest rozbrojony, porusza się tak, jak w przypadku ataku wręcz z jednym celem. Potwór podąża wzdłuż najkrótszej ścieżki do swojego pola ataku. Jeśli nie jest w stanie dotrzeć na nie w tej turze, porusza się wzdłuż najkrótszej ścieżki, która możliwie najbardziej przybliży go do takiego pola. Jeśli w tej turze nie jest w stanie zbliżyć się do swojego pola ataku, nie porusza się.

„Najbliższe” oraz „najkrótsze” określają użycie możliwie najmniejszej liczby punktów ruchu, aby poruszyć się pomiędzy przeszkodami i niebezpiecznym terenem (jeśli to możliwe) i/albo przez trudny teren zgodnie ze zwykłymi zasadami ruchu, skoku i latania.

Priorytet ścieżki

Potwory zawsze priorytetowo traktują ścieżkę, która aktywuje jak najmniej negatywnych pól, nawet jeśli oznacza to brak maksymalizacji liczby celów. Potwory aktywują negatywne pola tylko wtedy, gdy nie ma innej realnej ścieżki pozwalającej zaatakować wroga. Na przykład jeśli potwór może zaatakować, poruszając się o 2 pola i przechodząc przez niebezpieczny teren lub poruszając się o 10 pól i unikając niebezpiecznego terenu, wybierze dłuższą drogę. Nie ma znaczenia, czy potwór może faktycznie dotrzeć do końca ścieżki w swojej bieżącej turze.

Brak punktu skupienia

Jeśli jesteś niewidzialny albo potwór nie jest w stanie dotrzeć do pola, z którego może wykonać atak, nawet biorąc pod uwagę nieskończony ruch, wówczas potwór nie porusza się ani nie atakuje, ale nadal wykonuje wszystkie inne zdolności wymienione na jego wyrzuconej akcji.

Ruch potworów

Po określeniu ścieżki do pola ataku potwór po kolei wykonuje zdolności wymienione na wyrzuconej akcji. Pierwszą z nich jest zazwyczaj ruch. Potwór porusza się w swojej turze tylko wtedy, gdy na jego wyrzuconej akcji widnieje „X”.

Potwór zawsze zużywa możliwie najmniej punktów ruchu wymaganych do zmaksymalizowania swoich ataków w bieżącej turze. Jeśli potwór nie może zaatakować w bieżącej turze, porusza się tylko wtedy, gdy dzięki temu skróci ścieżkę do pola ataku. Kiedy sąsiadujący z tobą potwór wykonuje atak dystansowy, najpierw oddala się od ciebie, jeśli to możliwe, aby atak nie miał niekorzyści.

Występowanie na wyrzuconej akcji potwora zdolności innych niż ✖ nie wpływa w żaden sposób na ruch danego potwora. Po prostu porusza się on zgodnie z powyższymi zasadami, a następnie wykonuje swoje pozostałe zdolności w możliwie najpełniejszy sposób.

Ataki potworów

Potwór atakuje w swojej turze tylko wtedy, gdy pośród jego wyrzuconych akcji widnieje „✖ X”.

Zasięg ataku jest określony na zdolności. Jeśli nie określono zasięgu, jest to atak wręcz.

Inne zdolności potworów

Aktywne premie: stałe premie widoczne na kartach potworów są aktywne przez cały czas. Premie w rundzie pochodzące z akcji wyrzuconych na kości są aktywne od momentu wykonania tury przez odpowiedniego potwora i pozostają aktywne do końca aktualnej rundy. Wiele aktywnych premii łączy się w jeden efekt.

Zdolności leczące: potwór leczy siebie albo sojusznika w określonym zasięgu. Zawsze wybiera na cel potwora w swoim zasięgu, który stracił najwięcej punktów życia (różnica między jego początkową liczbą punktów życia a obecną jest największa).

Negatywne zdolności skierowane na cel: działają tak samo, jak zdolności ataku, ale nie wpływają na ruch samego potwora.

Pozytywne stany: potwór przydziela określone stany sobie albo sojusznikom w określonym zasięgu. Zawsze wybiera na cel najbliższego potwora, który jeszcze nie posiada danego stanu. Jeśli kilka potworów znajduje się w takiej samej (najbliższej) odległości, zdolność działa na potwora, który wykonuje swoją turę wcześniej, zgodnie z wartością inicjatywy.

Interakcja potworów z żywiołami

Potwory mogą nasycać oraz zużywać żywioły.

Nasycenie następuje natychmiast, kiedy akcja zostanie wyrzucona. Potwór zużywa żywioł tylko wtedy, gdy wykonuje zdolność, która zyskuje na zużyciu żywiołu. Jeśli jakikolwiek potwór z tego zestawu zużyje żywioł, przynosi to korzyści każdemu potworowi z zestawu.

Jeśli potwór zużyje dowolny lub mieszany żywioł, to ty decydujesz, który żywioł zostaje zużyty.

Rozstawianie potworów

Jeśli zasady scenariusza wskazują, że potwory pojawiają się w określonych miejscach w określonym czasie, dodaj je na mapę w odpowiedniej sytuacji. Jeśli wskazane miejsce nie jest puste, zamiast tego umieść potwora na najbliższym pustym polu.

Rozstawione potwory działają podczas tej samej rundy, w której zostały dodane na mapę. Jeśli nowo dodany zestaw nie ma wyrzuconej akcji na obecną rundę, rzuć na nią akcję teraz.

Sprawdź wartość inicjatywy dla każdego dodanego potwora. Jeśli jego wartość inicjatywy jest wyższa od wartości inicjatywy aktywnej figurki, będzie on działał w normalnej kolejności inicjatywy. Jeśli jego wartość inicjatywy jest niższa od wartości inicjatywy aktywnej figurki, będzie wykonywał swoją turę jako następny. Jeżeli swoje tury powinno wykonać kilka nowych zestawów potworów, wykonują je na podstawie swoich wartości inicjatywy.

Obrażenia i śmierć potworów

Punkty życia każdego potwora są śledzone za pomocą jego licznika, którego kolor odpowiada kolorowi sześcianu reprezentującemu danego potwora na mapie.

Gdy potwór otrzymuje obrażenia, zmniejsz wartość widoczną na liczniku o odpowiednią liczbę. Kiedy potwór będzie miał zero punktów życia, ginie.

Gdy potwór zginie, usuń z mapy jego sześcián i usuń wszystkie żetony stanów z jego planszетки potwora.

Po śmierci potwora nie można zastosować żadnych efektów ataku. Jeśli potwór zginie podczas wykonywania jednej ze swoich zdolności, nie może wykonywać żadnych innych zdolności.

5. Koniec rundy

Etap końca rundy rozpoczyna się po tym, jak wszystkie figurki na mapie wykonają swoje tury. Wówczas kolejno wykonaj następujące czynności:

- **Wywołaj wszelkie efekty końca rundy** zawarte w zasadach scenariusza lub na przedmiotach bądź kartach zdolności postaci.
- W odniesieniu do kart zdolności z premią w rundzie znajdujących się na twoim aktywnym obszarze:
 - **Karta odwrócona na stronę A:** odwróć ją na stronę B i weź z powrotem do ręki.
 - **Karta odwrócona na stronę B:** odłóż ją na swój stos kart odrzuconych.
 - **Karta z ikoną utraty** : odłóż ją na swój stos kart utraconych.
- Jeśli masz co najmniej dwie karty w swojej ręce i/albo stosie kart odrzuconych, możesz wykonać krótki odpoczynek (patrz [Odpoczynek](#) na str. 12).

Śledzenie liczby rund

Jeżeli efekt scenariusza występuje w określonych momentach, liczbę rund można śledzić za pomocą niewykorzystywanego licznika punktów życia potwora. Na koniec każdej rundy należy zwiększyć o 1 widoczną na nim wartość.

Zakończenie scenariusza

Scenariusz zostaje ukończony lub przegrany w zależności od tego, czy jego cel został osiągnięty. Scenariusz kończy się przegraną, jeśli zostaniesz wyczerpany lub wystąpi inny warunek porażki wymieniony w zasadach scenariusza. Scenariusz jest uznawany za ukończony, jeśli zostanie osiągnięty konkretny cel wymieniony w zasadach scenariusza.

Po wywołaniu zakończenia scenariusza rozgrywka jest kontynuowana do zakończenia bieżącej rundy, a następnie scenariusz dobiega końca. Jeśli scenariusz miałby w tej samej rundzie zostać zarówno przegrany, jak i ukończony, wówczas kończy się niepowodzeniem.

Odzyskujesz wszystkie odrzucone i utracone karty zdolności, odzyskujesz wszystkie zużyte i utracone przedmioty oraz ustawiasz swój licznik punktów życia na maksymalną wartość. Wszystkie stany są usuwane.

Przegraný scenariusz

Jeśli scenariusz został przegrany, musisz jeszcze raz spróbować go ukończyć.

Ukończony scenariusz

Jeśli scenariusz został ukończony, przeczytaj jego zakończenie zawarte w opisie scenariusza na karcie scenariusza. Zakończenie wskaże, jaki scenariusz należy rozegrać jako następny w ramach kampanii.

Początek przygody

W tym momencie powinieneś być gotowy do rozpoczęcia swojej przygody. Odwróć kartę z okładką talii scenariusza, przeczytaj tekst wydrukowany po jej drugiej stronie i rozpocznij swoją przygodę od scenariusza 1. Poniższe zasady będą przydatne na koniec scenariusza 1 oraz scenariusza 2, kiedy do gry zostaną wprowadzone przedmioty oraz wzrost poziomu postaci.

Pula przedmiotów

Na każdej karcie w talii scenariusza wydrukowane są dwa przedmioty. Po ukończeniu scenariusza 1 na początku każdego kolejnego scenariusza przedmioty z każdej karty, która została rozpatrzona lub pominięta (wszystkie wcześniejsze karty scenariuszy oraz karta okładki) są dostępne do wykorzystania. W danym momencie możesz wyposażać się tylko w jeden przedmiot z danej karty. Na początku każdego scenariusza możesz wyposażać się w inne przedmioty.

Wzrost zdolności postaci

Na prawo od tytułu każdego scenariusza wskazano poziom oznaczający poziom twojej postaci w danym scenariuszu. Poziom wyznaczają cztery elementy:

Ile kart zdolności 1 poziomu możesz ulepszyć? (patrz niżej).

Której tabeli modyfikatorów powinieneś używać w trakcie gry? (użyj jej strony odpowiadającej poziomowi scenariusza).

Maksymalna liczba punktów życia (jest ona wydrukowana na twojej karcie postaci jako czerwona wartość widoczna poniżej numeru poziomu).

W ile  przedmiotów możesz się wyposażać? (połowa twojego poziomu, zaokrąglamy w górę).

Ulepszanie kart zdolności

Na początku scenariusza każda posiadana przez ciebie karta zdolności 1. poziomu może zostać ulepszona do konkretnej karty 2. poziomu. Za każdy dodatkowy poziom scenariusza powyżej 1 ulepszasz jedną kartę do poziomu 2. Dla każdego scenariusza osobno decydujesz, które karty ulepszasz.

Lista kart zdolności oraz ich ulepszeń znajduje się po drugiej stronie każdej karty postaci.

Dodatek A: Spis komponentów

- 1 książeczka „Zasady wprowadzające”,
- 6 kart postaci,
- 48 kart zdolności,
- 14 kart modyfikatorów,
- 10 kart potworów,
- 22 karty scenariuszy,
- 1 karta ze skrótem ikon,
- 2 planszетки modyfikatorów,
- 4 planszетки potworów,
- 5 liczników punktów życia,
- 24 żetony stanów,
- 6 plastikowych figurek postaci,
- 10 plastikowych sześciątów,
- 1 specjalna kość sześciocienna.

Czegoś brakuje? Jeśli zauważysz, że w twoim egzemplarzu gry brakuje jakichś elementów, napisz do nas na adres: eshop@albipolska.pl.

Dodatek B: Omówienie tury potworów

1. Wstępne sprawdzenie

- **Sprawdzenie stanów i zdolności ataku**
 - Każdy potwór z  lub bez zdolności ataku porusza się tak, jakby atakował pojedynczy cel w walce wręcz, ale nie wykonuje żadnego ataku.
 - Każdy potwór z  ignoruje wszystkie zdolności ruchu, ale wykonuje inne dostępne akcje.
- **Sprawdzenie ścieżki ruchu**
 - Należy sprawdzić ścieżki ruchu do pól ataku (pól, z których atak może zostać wykonany). Jeśli nie ma żadnej takiej ścieżki (ze względu na przeszkody lub inne figurki), potwór nie poruszy się ani nie zaatakuje.

2. Znalezienie ścieżki

Potwór sprawdza ścieżkę do pola ataku zgodnie z następującą listą priorytetów:

- Ścieżka z najmniejszą liczbą niebezpieczeństw.
- Ścieżka wymagająca najmniejszej liczby punktów ruchu.

3. Rozpatrzenie zdolności potwora

Potwór używa wszystkie swoje zdolności kolejno od góry do dołu (ruch, atak i inne zdolności), całkowicie rozpatrując każdą zdolność przed rozpoczęciem kolejnej. W przypadku zdolności ruchu musisz przestrzegać następujących zasad:

- Potwór musi zakończyć swój ruch z krótszą drogą do pola ataku niż miał przed ruchem. Jeśli to nie jest możliwe, nie porusza się.
- Potwór wybiera ścieżkę ruchu, która aktywuje mniej negatywnych pól.
- Potwór porusza się do pola ataku, z którego może zaatakować swój cel.
- Jeśli potwór może poruszyć się na kilka pól, które maksymalizują poprzednie priorytety, porusza się na pole, które wymaga najmniejszej liczby punktów ruchu.
- W przypadkach, gdy ruch potwora jest nadal niejednoznaczny, ty decydujesz.



Dodatek C: Ważne kwestie do przypomnienia

Ataki i obrażenia

Dla każdego celu zdolności ataku wykonuje się osobny rzut na modyfikator ataku.

Sześcián służący do śledzenia modyfikatora ataku powinien być przesunięty po każdym ataku, w tym po każdym rzucie w momencie atakowania wielu celów.

Premia do tarczy zmniejsza tylko obrażenia od ataków, a nie z innych źródeł, ale jeśli jest aktywna, stosuje się ją do wszystkich nadchodzących ataków.

Nawet jeśli atak nie zadaje obrażeń (np. po wyrzuceniu modyfikatora ☹️), wszystkie dodane efekty ataku nadal są stosowane.

Możesz zanegować wszystkie obrażenia pochodzące z jednego źródła, odrzucając albo tracąc karty na jeden z trzech sposobów:

- **odrzucając** ze swojej **ręki** jedną kartę odwróconą na stronę A,
- **odrzucając** ze swojej **ręki** dwie karty odwrócone na stronę B,
- **tracąc** jedną wybraną przez siebie kartę ze swojej **ręki albo stosu kart odrzuconych**.

Potwory

Co rundę wykonywany jest rzut dla każdego zestawu potworów na mapie. Wszystkie potwory z jednego zestawu używają tej samej wyrzuconej akcji.

Elitarne potwory rozgrywają w każdej rundzie dwie tury – osobno wykonują akcje wyrzucone dla każdej pozycji w kolejności inicjatywy.

Potwór używa w danej rundzie tylko zdolności wymienionych na wyrzuconej akcji.

Do czasu swojej tury potwór nie stosuje żadnych aktywnych premii z wyrzuconej akcji.

Jeśli potwór nie może znaleźć pola ataku, nie porusza się.

Jeśli potwór nie będzie wykonywał ataku w swojej turze lub jest rozbrojony, porusza się tak, jak przy ataku wręcz skierowanym na jeden cel.

Postać

Początkowo używasz podstawowej tabeli modyfikatorów ataku wydrukowanej na planszecie. Zaawansowane tabele modyfikatorów ataku są wykorzystywane w trakcie rozgrywania scenariuszy o wyższym poziomie.

Nie możesz wykonać dwóch akcji górnych ani dwóch akcji dolnych.

W przypadku akcji podstawowych „ 2” jest zawsze akcją górną, a „ 2” jest zawsze akcją dolną.

Żywioty

Nasycone żywioty są dostępne od chwili, kiedy ich ikona jest widoczna na: zagranej karcie zdolności, karcie zdolności, którą masz w ręce albo w swoim aktywnym obszarze albo na wyrzuconej akcji potwora.

Nasycony żywiót natychmiast przestaje być dostępny, jeśli karta zdolności, na której był widoczny, zostanie odwrócona, odrzucona albo utracona. Nasycony żywiót widoczny na wyrzuconej akcji potwora przestaje być dostępny, kiedy wszystkie potwory z danego zestawu zostaną zabite.

Kilka odmian każdego żywiołu może być nasyconych równocześnie, ale każda odmiana nasyconego żywiołu może być zużyta nie więcej niż raz na rundę.

Kiedy potwór zużywa żywioł, wszystkie potwory z jego zestawu zyskują korzyści wynikające z tego zużycia.

Szczegóły scenariusza

Poziom scenariusza jest wskazany w jego opisie i wyznacza liczbę kart zdolności 2. poziomu oraz liczbę przedmiotów, które możesz wybrać.

Za każdy poziom powyżej pierwszego możesz ulepszyć jedną kartę zdolności.

Możesz wnieść do scenariusza przedmioty  w liczbie równej połowie poziomu scenariusza (zaokrąglamy w górę).

Koniec scenariusza może nastąpić tylko na koniec rundy, nawet jeśli jego cel zostanie osiągnięty w jej trakcie.



Dodatek D: Indeks przedmiotów

Przedmiot	Rodzaj	Scen.	Po użyciu	Efekt
Hełm z czaszki jaskółki		1		Podczas twojego ataku zyskujesz korzyść.
Hełm z kapsla		1		Podczas ataku wroga traktuj jego modyfikator ataku + jako 0 .
Jadowity kiel		1		Podczas twojego ataku wręcz dodajesz  .
Cierniowy nóż		1		Podczas twojego ataku    , aby dodać  .
Stara sprężyna		1		Podczas twojej tury do wszystkich twoich ruchów dodajesz  .
Zmniejszone znoszone buty		1		Podczas twojego ruchu dodajesz +1  .
Kropla czystej wody		2		Podczas twojej tury    , aby usunąć jeden negatywny stan.
Kropla mikstury mocy		2		Podczas twojej tury dodajesz +1  do wszystkich twoich ataków.
Guzikowa tarcza		3		Podczas ataku przeciwnika zyskujesz  1.
Młot sprężynowy		3		Podczas twojego ataku wręcz dodajesz  2.
Bicz z płczorośli		4		Podczas twojego ataku    , aby dodać  .
Stalowy gwóźdź		4		Podczas twojej tury dodajesz  2 do wszystkich twoich ataków wręcz.
Resztki ze stołu		5		Podczas twojej tury,  1 na siebie.
Magnetyczna igła		5		Podczas twojej tury przejmij kontrolę nad jednym wrogiem w promieniu  5 :  2.
Pylek wilczej jagody		6		Po ataku przeciwnika    , aby  danego przeciwnika.
Strzały z piór drozda		6		Podczas twojego ataku dystansowego skierowanego tylko w jeden cel    , aby dodać +1  ,  1.
Niestabilny proch		7		Podczas twojego ataku dystansowego skierowanego tylko w jeden cel dodajesz  .
Kropla mikstury leczenia		7		Podczas twojej tury  3 na siebie.
Tarcza z łupiny kasztana		8		Podczas ataku wroga zyskujesz  1 i  1.
Haczyk na lince		8		Podczas twojego ataku dystansowego dodajesz  2,  2.
Smar		9		Podczas twojego ruchu dodajesz +2  .
Mosiężny trybik		9		Po ustaleniu inicjatywy zwiększ lub zmniejsz wartość swojej inicjatywy o 10.
Kropla mikstury wytrzymałości		10		Podczas twojej tury  jedną kartę 1. poziomu z twojej ręki lub twojego stosu kart odrzuconych, odwróconą na stronę A.
Kropla mikstury żywiołów		10		Podczas twojej tury stwórz   .

Igła do szycia		11		Podczas twojego ataku dodajesz 1.
Szczypta prochu zagłady		11		Podczas twojego ataku dodajesz , .
Tarcza z monety		12		Podczas ataku wroga zyskujesz 2.
Zastrugany ołówek		12		Podczas twojego ataku wręcz skierowanego tylko w jeden cel dodajesz .
Zmniejszony ciężki miecz		13		Podczas twojego ataku wręcz dodajesz +1 .
Zmniejszony długi łuk		13		Podczas twojego ataku dystansowego dodajesz +1 a 1.
Szczęśliwa szklana kulka		14		Podczas twojego ataku traktuj swój modyfikator ataku jak .
Parzywica		14		Po ataku wroga , aby tego wroga.
Tarcza z karty do gry		15		Podczas ataku wroga zyskujesz 4.
Szklany odłamek		15		Podczas twojego ataku wręcz dodajesz .
Kropla eliksiru wytrzymałości		16		Podczas twojej tury jedną kartę z twojej ręki lub twojego stosu kart odrzuconych, odwróconą na stronę A.
Kropla eliksiru pośpiechu		16		Po wykonaniu górnej akcji z karty zdolności wykonaj także jej dolną akcję.
Kropla mikstury siły		17		Podczas twojej tury na siebie.
Klejnót pryzmatu		17		Podczas twojego ataku , aby dodać +1 .
Klejnót błyszczącej pokusy		18		Po twoim ataku , aby przejąć kontrolę nad celem ataku: 1.
Klejnót zamglonego świtu		18		Podczas ataku wroga , aby zyskać 1 i tego wroga.
Kieszonkowy nożyk		19		Podczas twojego ataku wręcz dodajesz +1 , 1, .
Tarcza z perłowej muszli		19		Podczas twojej tury zyskujesz na daną rundę. Stwórz .

Dodatek E: Errata elementów

Elementy w polskim wydaniu gry zawierają wszelkie poprawki znane na dzień 31.03.2026.

Twórcy gry

Zainspirowane grą *Gloomholdin*.

Projekt i rozwinięcie

Projekt gry: Joe Klipfel oraz Nikki Valens

Developer i kierownik projektu: Nikki Valens

Projekt scenariusza 20: Misty Burgess

Ilustracje

Okladka, ilustracje postaci oraz potworów: Mofei Wang

Mapy: Yannis Cardin

Kierownictwo artystyczne: BJ Hensley oraz Arch Anderson

Projektowanie 3D

Projekt figurek: Chris Lewis

Projekt graficzny

Główny projektant graficzny: Arch Anderson

Projekt graficzny: Jason D. Kingsley

Projektant układu Zasad wprowadzających: Jason D. Kingsley

Treści

Twórca elementów fabularnych: Isaac Childres

Specyfikacja techniczna:

Nikki Valens, Isaac Childres, Jason D. Kingsley

Wydawca: Jaym Gates

Produkcja

Producent wykonawczy oraz kierownik produkcji:

Price Johnson

© 2024 Cephalofair Games, LLC.

Testy

Koordynacja testów: Nikki Valens

Testerzy kampanii: Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden i Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint, Z Svela

Dodatkowi testerzy: Alexander Norback, Alisandra Livingston, Andrew Brown, Ben Donovan, Brook Laing, Carl Skelton, Clay Kramer, Conrad Gregory Oakes, Corbin Neuhauser, Dan Sawade, Daniel J Burras, David Hodd, David Ross Pascoe, John Morgan, Joshua Ryan Jones, Joshua Trotta, Julian Naydichev, Julie Lauzon, Kelly Nulty, Mike Clemson, Mike Clinton, Nathan Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello, Sean Lim

Finansowanie społecznościowe

Marketing oraz kierownictwo kampanii

finansowania społecznościowego: Ross Thompson

Producent materiałów na platformę Twitch: Ruel Gaviola

BackerKit

Specjalne podziękowania

„Podziękowania dla mojej żony, Kristy, która nieustrudzenie wspiera moje kombinacje związane z projektowaniem gier”

– Joe Klipfel

Wersja polska

Opracowanie wersji polskiej: Albi Polska i Game Bakery

Redakcja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Tłumaczenie: Game Bakery

Korekta: Wioleta Żyłowska

DTP: PRESSing Paweł Nowicki i Game Bakery

www.albipolska.pl

© 2026 Wszelkie prawa zastrzeżone.

Arkusz pomocy

Rozpoczęcie scenariusza (str. 2):

- Wybierz scenariusz.
- Przeczytaj wstęp scenariusza.
- Przygotuj wszystkie potwory występujące w scenariuszu.
- Rozpatrz efekty scenariusza i odwróć kartę na stronę z mapą.
- Umieść karty potworów w odpowiednich planszetchach.
- Rozmieść sześciiany potworów oraz figurkę postaci.
- Ustaw poziom postaci oraz poziom trudności potworów.
- Umieść w pobliżu żetony stanów.
- Wybierz przedmioty, które chcesz zabrać.
- Wybierz ulepszone karty zdolności.
- Ustaw wszystkie liczniki punktów życia  na maksymalne wartości.
- Zastosuj wszelkie pozostałe efekty scenariusza.

Faza scenariusza (str. 1):

- Efekty początku scenariusza.
- Wybór kart.
- Kolejność inicjatywy.
- Tury postaci i potworów.
- Koniec rundy.

Zdolności skierowane na cel (str. 5):

- Atak (str. 6),
- Stany (str. 8),
- Leczenie (str. 8),
- Wymuszony ruch (str. 9),
- Kontrolowanie potworów (str. 10).

Kolejność modyfikacji ataku (str. 6):

- Zastosuj wszystkie premie i kary do ataku.
- Rzuć kością i zastosuj kartę modyfikatora ataku.
- Zastosuj premię tarczy do celu.

Koniec rundy (str. 16):

- Rozpatrz efekty końca rundy.
- Usuń z aktywnego obszaru wszystkie premie do rundy.
- W razie potrzeby wykonaj krótki odpoczynek.

Zakończenie scenariusza (str. 16):

Niezależnie od tego, czy scenariusz został przegrany, czy wygrany:

- Odzyskaj wszystkie odrzucone i utracone przedmioty oraz karty zdolności.
- Ustaw liczniki punktów życia  na maksimum.
- Usuń wszystkie stany.

Jeśli scenariusz został przegrany:

- Powtórz scenariusz.

Jeśli scenariusz został wygrany:

- Przeczytaj zakończenie scenariusza.
- Scenariusz wskazuje, jaki scenariusz należy rozegrać jako kolejny.

Przebieg efektów ataku:

- +X do ataku (podczas rozpatrywania obrażeń),
- przebicie (podczas rozpatrywania obrażeń),
- +X cel (po rozpatrzeniu ataku),
- stany (po rozpatrzeniu ataku),
- wymuszony ruch (po rozpatrzeniu ataku),
- inne dodane efekty (po rozpatrzeniu ataku).

Poziom scenariusza (Rozpoczęcie scenariusza str. 2)

Poziom scenariusza	1	2	3	4	5
Liczba ulepszonych kart umiejętności	0	1	2	3	4
Modyfikator poziomu postaci	1	2	3	4	5
Liczba przedmiotów 	1	1	2	2	3

Modyfikator poziomu trudności potworów pozostaje na poziomie „standardowym” przez całą kampanię, ale możesz swobodnie go zwiększyć lub zmniejszyć, aby odpowiednio wpłynąć na poziom trudności potworów.