

# WORLD OF WARCRAFT

GRA PRZYGODOWA



## ZASADY GRY

# World of Warcraft: Gra Przygodowa

## WSTĘP

*Dawno temu czarnoksiężnik Medivh otworzył portal do innego świata. Tym mrocznym przejściem przybyła Horda, armie orków i ogrów, skupione tylko na jednym – wojnie. Od tamtego czasu ziemie Azeroth nie zaznały pokoju. Sojusz ludzi, krasnoludów i elfów stoczył dwie wojny przeciwko Hordzie, po czym obie strony konfliktu zostały niemal zniszczone przez przybycie Plagi nieumarłych oraz demonicznego Płonącego Legionu. Obecnie krainie zagrażają nieumarli, demony, bestie i bandyci. Na tych śmiałków, którzy zdecydują się wyprawić w poszukiwaniu przygód, czekają rozliczne niebezpieczeństwa...ale i nagrody!*

## CEL GRY

*World of Warcraft: Gra Przygodowa to gra planszowa, polegająca na wypełnianiu misji i walce. Każdy uczestnik wciela się w jedną z czterech postaci, przeżywających przygody w świecie Azeroth. Podczas podróży owe postaci będą walczyć ze strasznymi istotami i sobą nawzajem, aby zdobyć potężne przedmioty i wystarczającą do zwycięstwa w grze liczbę punktów męstwa.*



## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Niniejsza instrukcja
- 1 plansza do gry
- 4 plastikowe figurki
- 108 brydżowych kart, w tym:
  - 16 kart postaci (cztery na postać)
  - 92 karty zdolności (cztery talie po 23)
- 224 małe karty, w tym:
  - 18 kart początkowych misji
  - 30 kart trudnych misji
  - 16 kart trofeów
  - 160 kart wyzwań (cztery talie po 40)
- 1 niebieska kość ruchu
- 2 kości walki (jedna czerwona i jedna czarna)
- 4 stojaki na talie wyzwań
- 106 kartonowych żetonów, w tym:
  - 10 znaczników przeciwników
  - 20 żetonów odkryć
  - 32 żetony obrażeń
  - 4 żetony torby
  - 4 żetony dziennika misji
  - 36 żetonów postaci (dziewięć na postać)

## OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

### Plansza

Plansza przedstawia Wschodnie Królestwa Azeroth, gdzie postaci przeżywają swoje przygody.



## Plastikowe figurki

Każda postać jest reprezentowana przez plastikową figurkę, którą kładzie się na planszy, aby oznaczyć aktualne miejsce pobytu bohatera gracza.



## Karty postaci

Każda postać ma przypisane cztery karty postaci, jedną na każdy posiadany poziom postaci. Na każdej karcie znajdują się cechy bohatera i jego specjalne moce.



## Karty zdolności

Na każdą postać przypada talia zdolności, które symbolizują szeroką gamę mocy i talentów, jakimi może potencjalnie dysponować dana postać.



## Karty wyzwania

Te dwustronne karty zawierają przeciwników, przedmioty i zdarzenia, które bohaterowie napotykają w trakcie gry.



## Stojaki na talie wyzwania

W tych plastikowych pojemnikach trzyma się podczas gry talie wyzwania. Pomagają także uczestnikom w ciągnięciu kart wyzwania, które zawsze ciągnie się ze **spodu** talii.



## Karty misji

Podczas gry postaci zdobywają karty misji, które dają im możliwość zebrania punktów męstwa. Każdy bohater zaczyna grę z dwoma początkowymi misjami (szara koszulka) i może później zdobyć trudne misje (złota koszulka).



## Karty trofeów

Postaci, które pokonają któregoś z przywódców lub poradzą sobie z przeciwnikiem z planszy w „Zatoce zdobyczy”, zyskują kartę trofeum, która zapewnia punkty męstwa.



## Kości ruchu i walki

Niebieska kość ruchu jest używana do określania, jak wiele punktów ruchu i energii postać otrzymuje w danej turze. Czerwonej i czarnej kości używa się podczas walki i znajdują się tam numery od 1 do 6 (z  $\times$  symbolizującym 6).



## Żetony postaci

Tych żetonów używa się w połączeniu z kartami misji i zdarzeń, aby śledzić cele podróży lub wskazywać niektóre wyzwania.



## Znaczniki przeciwników

Każdy z tych dwustronnych znaczników ma unikalną cyfrę. Położony na planszy, określa lokalizację przeciwników z toru niepokonanych przeciwników.



## Żetony odkryć

Te żetony reprezentują różnorodne, pomocne przedmioty i utrudnienia, na jakie mogą natrafić bohaterowie. Wszystkie żetony odkryć mają taki sam rewers i gracze kładą je zasłonięte na planszy.



## Żetony obrażeń

Służą one śledzeniu ilości obrażeń, jakie otrzymały postaci.



## Żeton torby i żeton dziennika misji

Pod żetonem torby trzyma się nie używane aktualnie karty przedmiotów, należących do postaci. Żeton dziennika misji służy przechowywaniu ukończonych kart misji danej z postaci.



## KARTY KONTRA INSTRUKCJA

Część kart wywołuje problematyczne sytuacje, a ich działanie może stanąć w sprzeczności ze standardowymi zasadami z instrukcji. W takich okolicznościach tekst z karty zawsze ma pierwszeństwo w stosunku do instrukcji.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować obszar rozgrywki wykonujcie kolejno poniższe kroki. Możecie też odnieść się do rysunku „Przygotowanie gry” na stronie 5, w celu uzyskania dodatkowych informacji.

1. **Ustawienie planszy:** Rozłóżcie planszę do gry i ustawcie ją na środku stołu.
2. **Ustawienie kart wyzwań:** Podzielcie cztery talie wyzwań według kolorów i potasujcie osobno każdą z nich. Umieśćcie każdą talię w pasującym kolorem stojaku na talię wyzwań.



Pełny stojak na talię wyzwań

3. **Przygotowanie talii trudnych misji i trofeów:** Potasujcie talię trudnych misji i połóżcie ją obok planszy. Następnie umieśćcie w pobliżu stos zawierający wszystkie karty trofeów.
4. **Przygotowanie żetonów i znaczników:** Połóżcie obok planszy wszystkie żetony obrażeń oraz znaczniki przeciwników tak, aby każdy gracz miał do nich wygodny dostęp. Osobno ułóżcie w stos **zasłonięte** żetony odkryć przemieszczajcie je.
5. **Przydzielenie torby i dziennika misji:** Każdy gracz otrzymuje jeden żeton torby i jeden żeton dziennika misji.
6. **Wybór pierwszego gracza:** Każdy uczestnik rzuca kością walki. Osoba z najwyższym wynikiem zostaje pierwszym graczem i w trakcie gry będzie wykonywać działania jako pierwsza.
7. **Wybór postaci:** Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara (w lewo) każdy uczestnik wybiera postać. Następnie każdy gracz bierze talię zdolności, karty postaci, plastikową

figurkę oraz żetony postaci przypisane do wybranego bohatera. Kładzie je w swoim obszarze gry. Uwaga! Każdy uczestnik kładzie w swoim obszarze gry kartę postaci z **szarego poziomu stroną początkową do góry** (patrz strona 13). Pozostałe karty postaci odkłada się na bok – przydadzą się w dalszej części gry.

8. **Przydzielenie kart misji:** Pierwszy gracz tasuje talie początkowych misji i rozdaje po dwie karty każdemu z uczestników (w tym sobie). Wszyscy gracze kładą odsłonięte karty początkowych misji w swoich obszarach gry. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc w lewo każdy uczestnik działa zgodnie z instrukcjami ze swoich misji (patrz strona 16). Wszystkie pozostałe początkowe misje wkłada się do pudełka i nie używa do końca aktualnej rozgrywki.
9. **Ustawienie postaci:** Zaczynając od pierwszego gracza i idąc w lewo każdy uczestnik kładzie figurkę swojego bohatera na jednym z trzech pól miast na planszy (patrz „Omówienie planszy” na stronie 7).
10. **Pociągnięcie kart zdolności:** Każdy gracz tasuje talie zdolności swojej postaci i ciągnie z wierzchu trzy karty. Karty pociągnięte z tej talii tworzą tzw. **rękę zdolności**, z której postaci będą zagrywać karty w trakcie gry.

## DWUSTRONNE KARTY

Wiele kart w *World of Warcraft: Gra Przygodowa* jest **dwustronnych**, co oznacza, że zawierają istotne informacje po obu stronach. Na przykład większość kart wyzwań ma opis przeciwnika na jednej stronie, a przedmiotu na drugiej.

Gracz może oglądać obie strony każdej dwustronnej karty, znajdującej się w grze (zatem nie może patrzeć na karty stanowiące nadal część talii). Może zatem spojrzeć na tył karty przeciwnika, którą właśnie pociągnął, aby sprawdzić, jaki przedmiot zdobędzie po zwyciężeniu tego przeciwnika.



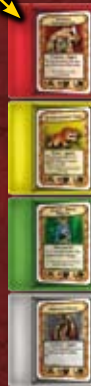
Za każdym razem, gdy gracz ciągnie kartę z talii wyzwań, bierze ją **ze spodu talii** (jak pokazano powyżej).

# PRZYGOTOWANIE GRY

Plansza do gry



Stojaki na talie wyzwań



Talia trofeów



Talia trudnych misji



Środek stołu



Figurka postaci, umieszczona na wybranym mieście

Żetony obrażeń



Znaczniki przeciwników



Żetony odkryć



Kości ruchu i walki



Karta postaci z szarego poziomu



Żetony torby i dziennika misji



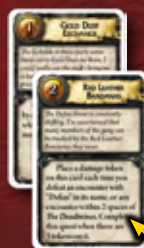
Talia kart zdolności



Żetony postaci



Karty początkowych misji



Obszar gry jednego z uczestników

## PRZEBIEG TURY

*World of Warcraft: Gra Przygodowa* rozgrywa się jako ciąg następujących po sobie tur. Pierwszy gracz rozpoczyna i rozgrywa całą swoją turę, a następnie kolej przechodzi na osobę po jego lewej stronie. W ten sposób rozgrywka toczy się do momentu, gdy jeden z uczestników zostanie zwyciężcą.

Gracza (i jego postać), podejmującego działania w trakcie swojej tury, określa się terminem „aktywna postać”. W czasie swojej tury aktywna postać przechodzi kolejno przez następujące fazy:

1. **Faza ruchu:** Aktywna postać rzuca kością ruchu. Rezultat określa maksymalną liczbę pól, o jaką można przesunąć figurkę tej postaci, a także ilość energii, jaką może ona wydać podczas aktualnej tury.
2. **Faza poszukiwań:** Po fazie ruchu aktywna postać musi rozstrzygnąć efekty wszystkich żetonów odkryć, znajdujących się na jej polu. Jeśli nie ma tam żadnych żetonów odkryć, postać zamiast tego musi rozstrzygnąć efekty jednej pomocy z tego pola.
3. **Faza wyzwań:** Po fazie poszukiwań aktywna postać musi rozstrzygnąć wyzwanie na swoim polu lub zaatakować innego bohatera. Rozstrzyganie wyzwań polega zwykle na pociągnięciu dolnej karty z talii wyzwań. Talia musi pasować kolorem do koloru pola aktywnej postaci. Na stronie 9 znajdują się dokładne wyjaśnienia.
4. **Faza porządkowania:** Po fazie wyzwań aktywna postać zajmuje się swoimi misjami i wyposaża się w karty przedmiotów.

Po tym, jak aktywna postać rozegra swoją fazę porządkowania, jej tura dobiega końca i gracz po lewej stronie zostaje nową aktywną postacią. Ten gracz podejmuje swoją turę, zaczynając od fazy ruchu.

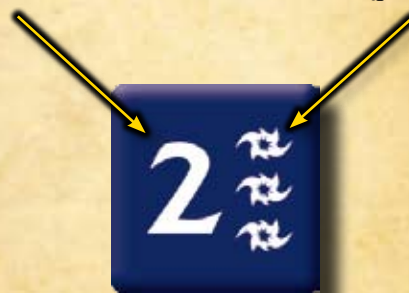


## FAZA RUCHU

Na początku tej fazy aktywna postać rzuca kością ruchu. Następnie może przesunąć swoją figurkę maksymalnie o tyle pól na planszy, ile wyrzuciła na kości. Kość ruchu określa także, jak dużo **energii** postać będzie mogła wydać w aktualnej turze – tą wartość pokazuje liczba wyrzuconych symboli.

Wyrzucony ruch

Dostępna energia



Nawet, jeśli postać nie chce się przemieszczać i tak **musi rzucić kością ruchu** – między innymi po to, aby określić ilość energii posiadanej do końca tury.

**Ważna uwaga:** Postać nigdy nie może wkroczyć na pole w kolorze, który oznacza poziom wyższy, niż kolor aktualnego poziomu tej postaci (patrz „Poziomy” na stronie 14). Zatem bohater nie może na przykład wkroczyć na żółte pole do momentu, póki sam nie będzie na żółtym lub czerwonym poziomie. Pola miast zawsze traktuje się jak pola szare.

## OMÓWIENIE PLANSZY



1. **Zwykłe pole:** Każde pole bez nadrukowanej nazwy to zwykłe pole. Takie pole ma jeden lub więcej symbol reprezentujący pomoce, jakie może zapewnić (patrz strona 8). Postać, która zakończy ruch na zwykłym polu, zwykle staje przed jakimś wyzwaniem podczas swojej fazy wyzwań.
2. **Kluczowa lokacja:** Te okrągłe pola mają nadrukowane nazwy, do których można znaleźć odnośniki na kartach misji lub zdarzeń. Wszystkie kluczowe lokacje zapewniają te same podstawowe pomoce. Postać, która skończy ruch na kluczowej lokacji, zwykle zmagają się z przeciwnikiem podczas swojej fazy wyzwań.
3. **Pole miasta:** Na planszy znajdują się trzy pola miast, zapewniające szereg pomocy bohaterom, w tym leczenie, ciągnięcie nowych kart misji oraz możliwość natychmiastowej podróży na określone pola planszy. Wszystkie miasta mają poziom szary, a na początku gry każda postać wybiera jedno miasto jako swoje pole startowe. Bohater, który skończy ruch na polu miasta, pomija swoją fazę wyzwań.
4. **Przeciwnik z planszy:** Pola przeciwników z planszy mają nadrukowaną nazwę i nie zawierają symboli pomocy. Postać stojąca na polu przeciwnika z planszy nie ciągnie karty wyzwania podczas fazy wyzwań. Zamiast tego działa wg instrukcji zapisanych na tym polu, co zwykle wiąże się z walką (tak, jakby była ona wynikiem pociągnięcia karty z przeciwnikiem). Wiele przeciwników z planszy określa, jaką nagrodę otrzymuje bohater, który sobie poradził.
5. **Przywódca:** Te pola przeciwników z planszy oznaczono symbolem czerwonego smoka i przynoszą one trofea postaciom, którzy pokonają związanego z nimi przeciwnika..
6. **Tor niepokonanych przeciwników:** Ten obszar leży wzdłuż prawej krawędzi planszy. Służy śledzeniu miejsc, gdzie można napotkać przeciwników, z którymi nie poradził sobie do tej pory żaden bohater (patrz strona 25).
7. **Obszar zdarzenia ogólnego:** Jeśli w grze znajduje się karta zdarzenia ogólnego, leży właśnie tutaj.

## FAZA POSZUKIWAŃ

Po zakończeniu fazy ruchu aktywna postać musi odsłonić i rozstrzygnąć wszystkie żetony odkryć, leżące na polu z jej figurką (w wybranej kolejności). Jeśli na polu postaci nie ma żadnych żetonów odkryć, musi ona wybrać **jedną** pomoc z tego pola (jeśli jakaś jest) i z niej skorzystać.

### Żetony odkryć



*Wszystkie żetony odkryć mają taki sam tył (rewers)*



*Przód (awers) dwóch żetonów odkryć*

W trakcie gry żetony odkryć kładzie się zasłonięte na planszy – zwykle, gdy postaci użyją pomocy „położenie odkrycia” (patrz niżej). Te żetony obrazują pomocne przedmioty lub szkodliwe wypadki, zlokalizowane na polu zajmowanym przez postać. Należy zaznaczyć, że żetonów odkryć **nigdy** nie kładzie się na miastach.

Podczas fazy poszukiwań aktywnej postaci odsłania się wszystkie żetony odkryć, znajdujące się na polu tej postaci. Każde odkrycie rozstrzyga się natychmiast (czerwone tło) lub pozostawia przy postaci na później (zielone tło). Jeśli na polu leży kilka odkryć, odsłania się je na raz i rozstrzyga w kolejności wskazanej przez aktywną postać.

Żetony odkryć rozstrzyga się zamiast korzystania z pomocy. Oznacza to, że bohater nie może skorzystać z pomocy na danym polu, jeśli leżą tam jakiegokolwiek żetony odkryć. Żetony odkryć odrzuca się po rozstrzygnięciu, chyba, że zapisano inaczej.

Odrzucony żeton odkrycia ląduje w pudełku. W momencie, gdy wszystkie żetony odkryć ze stosu nie użytych żetonów znajdują się na planszy, wszystkie odkrycia w pudełku należy zakryć, pomieszać i utworzyć z nich nowy stos obok planszy. Postaci nie mogą układać odkryć, jeśli stos odkryć się wyczerpie, a w pudełku nie ma już żadnych żetonów.

Listę wszystkich odkryć i ich efektów można znaleźć na tylnej okładce niniejszej instrukcji.

### Pomoce

Większość pól na planszy zapewnia określone pomoce, które mogą przybrać przeróżne formy – od możliwości pociągnięcia kart zdolności, do wyleczenia postaci. Jeśli podczas fazy poszukiwań aktywnej postaci na jej polu nie ma żadnego żetonu odkrycia, postać musi skorzystać z jednej z pomocy, dostępnych na tym polu.

**Ważna uwaga:** W wypadku braku żetonów

odkryć postać musi wykorzystać jedną dostępną na polu pomoc. Może jednak wybrać taką pomoc, której użycie nie przyniesie żadnego efektu, na przykład skorzystać z mikstury leczącej, choć jest w pełni zdrowa.

Poniżej znajduje się lista pomocy. Podsumowanie działania pomocy znajduje się też na planszy

### Zwój

Aktywna postać ciągnie jedną kartę zdolności ze swojej talii zdolności.



### Księga

Aktywna postać ciągnie dwie karty zdolności ze swojej talii zdolności. Następnie **każda inna postać** ciągnie jedną kartę zdolności ze swojej talii zdolności i wybiera z ręki jedną kartę zdolności, którą musi odrzucić (odrzuconą kartą może być właśnie pociągnięta karta).



### Mikstura lecząca

Aktywna postać natychmiast leczy swoje obrażenia. Mała mikstura (na lewo) pozwala wyleczyć 1 obrażenie, a duża mikstura (na prawo) 2 obrażenia (patrz „Zadawanie i leczenie obrażeń” na stronie 12).



### Położenie odkrycia

Aktywna postać losowo ciągnie żeton odkrycia ze stosu nie użytych odkryć. Patrzy w tajemnicy na żeton i kładzie go zasłoniętego na dowolnym polu planszy, za wyjątkiem swojego aktualnego pola oraz pola miasta. Na jednym polu może leżeć kilka żetonów odkryć.



### Powietrzny szlak

Aktywna postać musi natychmiast przesunąć swoją figurkę na dowolne inne pole, zawierające symbol pomocy „powietrzny szlak”. Jeśli ta postać przesunie się na pole nie zawierające miasta, kontynuuje swoją fazę poszukiwań na nowym polu.



### Dom aukcyjny

Aktywna postać odrzuca jeden ze swoich przedmiotów i ciągnie nowy przedmiot w tym samym kolorze ze spodu odpowiedniej talii wyzwania. Kładzie nowy przedmiot w swojej torbie.



### Oferujący misje

Aktywna postać ciągnie jedną kartę trudnej misji. Misje, które nie zostały jeszcze zakończone, nazywa się aktywnymi misjami. Postać nie może mieć więcej niż dwóch aktywnych misji jednocześnie. Jeśli postać kiedykolwiek zdobędzie trzecią misję, musi natychmiast odrzucić jedną, wybraną przez siebie misję.



## FAZA WYZWAŃ

Jeśli po zakończeniu fazy poszukiwań aktywna postać nie znajduje się w mieście, musi rozstrzygnąć wyzwanie ze swojego aktualnego pola. Jeśli aktywna postać jest w mieście, jego fazę wyzwań pomija się i bohater przechodzi bezpośrednio do fazy porządkowania.

Podczas fazy wyzwań aktywna postać **musi** podjąć jedno z poniższych działań:

- zaatakować wrogą postać, stojącą na jej polu, **LUB**
- zmierzyć się z wyzwaniami na swoim polu

### Atak na wrogą postać

Zamiast zmierzyć się z wyzwaniami aktywna postać może zdecydować się na zaatakowanie innej postaci, znajdującej się na tym samym polu. Patrz „Walka” na stronie 21. Po rozstrzygnięciu walki aktywna postać przechodzi do fazy porządkowania.

### Zmaganie się z wyzwaniami

Jeśli aktywna postać wybierze opcję zmierzenia się z wyzwaniem (zamiast walczyć z innym bohaterem), musi najpierw sprawdzić, czy na jego polu znajdują się wyzwania, czy musi pociągnąć kartę wyzwania.

**Przeciwnik z planszy lub zdarzenie:** Jeśli pole aktywnej postaci zawiera przeciwnika z planszy, znacznik nie zwyciężonego przeciwnika lub kartę zdarzenia, postać musi rozstrzygnąć efekty którejś z tych rzeczy, zamiast ciągnąć nową kartę wyzwania. W zależności od typu wyzwania aktywna postać natychmiast rozpoczyna walkę (patrz „Walka” na stronie 21) lub postępuje według wydrukowanych na karcie instrukcji.

**Pociągnięcie karty wyzwania:** Jeśli pole aktywnej postaci nie zawiera ani przeciwnika z planszy, ani karty, postać musi pociągnąć i rozstrzygnąć kartę wyzwania. To najczęstsze działanie, podejmowane podczas tej fazy.

Aktywna postać ciągnie kartę wyzwania ze **spodu** talii wyzwań, pasującej kolorem do pola, na którym aktualnie stoi figurka postaci. Tą kartą może być przeciwnik, z którym postać musi natychmiast walczyć (patrz „Walka” na stronie 21) lub zdarzenie, którego działanie należy natychmiast rozstrzygnąć (patrz „Karty zdarzeń” na stronie 11). Oba typy kart wyzwań opisano szczegółowo na stronie 10.

## FAZA PORZĄDKOWANIA

Po zakończeniu fazy wyzwań aktywna postać przechodzi do fazy porządkowania, podczas której wykonuje kolejno poniższe kroki:

1. **Obsługa misji:** Jeśli aktywna postać posiada misję, która wymaga od niej zebrania żetonu ze wskazanego pola lub udania się na jakieś pole i postać właśnie znajduje się na odpowiednim polu, warunki misji mogą zostać wypełnione (patrz „Korzystanie z żetonów postaci” na stronie 14).
2. **Zmiany w wyposażeniu:** Aktywna postać może wyposażać się lub zrezygnować z dowolnego posiadanego przedmiotu. Nie używane akurat przedmioty należy umieścić w torbie.
3. **Przekazanie kości ruchu:** Gracz kontrolujący aktywną postać przekazuje kość ruchu graczowi po swojej lewej stronie. Ten gracz rozpoczyna turę od fazy ruchu.

## ZWYCIĘSTWO W GRZE

Bohater w trakcie swoich podróży wypełnia misje i zdobywa punkty męstwa (patrz „Misje” na stronie 14). Gdy postać zbierze **osiem** (lub więcej) punktów męstwa w swoim dzienniku misji, wygrywa grę.

Jeśli kilka postaci zbierze przynajmniej osiem punktów męstwa jednocześnie, remisy rozstrzyga się w następujący sposób:

1. Zwycięża postać z największą liczbą punktów męstwa w swoim dzienniku misji.
2. Jeśli nadal jest remis, zwycięża postać z największą liczbą kart w dzienniku misji
3. Jeśli nadal jest remis, zwycięża postać najwyższego poziomu.

W rzadkich okolicznościach, gdy żadna z powyższych metod nie pozwoli wyłonić zwycięzcy, remisujący gracze wygrywają wspólnie.



## KARTY WYZWAŃ

Postać często ciągnie karty wyzwania podczas fazy wyzwania swojej tury. Są dwa różne typy kart wyzwania:

- **Przeciwnik:** Jeśli zostanie pociągnięty przeciwnik, aktywna postać musi natychmiast z nim walczyć (patrz „Walka” na stronie 21). Jeśli przeciwnik zostanie pokonany, postać zdobędzie przedmiot opisany na rewersie karty przeciwnika.
- **Zdarzenie:** Jeśli zostanie pociągnięte zdarzenie, aktywna postać wykonuje po prostu instrukcje zapisane na przedzie karty. Następnie postać ciągnie nową kartę wyzwania i rozstrzyga jej efekty. Powtarza tę czynność do chwili, gdy pociągnie kartę przeciwnika.



Gdy karta zdarzenia zostanie odrzucona, kładzie się ją na wierzchu odpowiedniej talii wyzwania.

## SPECJALNE MOCE

Wielu przeciwników i liczne przedmioty charakteryzują się specjalnymi mocami, jakie opisano w tekście kart. Część z tych mocy ma trwałe efekty, innych można użyć w dowolnym momencie, jeszcze inne muszą zostać uaktywnione określonym wynikiem na kości walki. Jeśli dwóch graczy dysponuje specjalnymi mocami, których używa się w tym samym momencie walki, obrońca rozstrzyga efekty swojej mocy jako pierwszy.

### Moce uaktywniane

Część specjalnych mocy uaktywnia się, gdy postać lub przeciwnik wyrzuci określony wynik na kości walki. Działanie takich mocy specjalnych jest **obowiązkowe** i uaktywniają się one **automatycznie** w momencie wyrzucenia danego rezultatu. Każda uaktywniana moc może być użyta tylko raz na walkę. Należy zwrócić uwagę, iż wynik [X] zawsze uważa się za „6”, chyba, że zaznaczono inaczej.

**Przykład:** Przeciwnik „Gnijący ghul” rzuca podczas walki symbol [X] Karta tego przeciwnika ma moc uaktywniającą się w momencie wyrzucenia [X] – przeciwnik zyskuje +1 do obrażeń, a potem jego kość walki należy przerzucić. Jeśli Gnijący ghul rzuciłby znowu [X], ta moc nie uaktywniłaby się ponownie, ponieważ każda moc uaktywnia się tylko raz na walkę.

## OMÓWIENIE KARTY PRZECIWNIKA



Podczas fazy wyzwania postaci często muszą walczyć z przeciwnikami. Na kartach przeciwników (oraz polach przeciwników z planszy) opisano dużą liczbę informacji. W momencie, gdy postać zwycięży przeciwnika, zdobywa ona przedmiot zapisany na rewersie karty przeciwnika.

1. **Nazwa:** Zwykle nie wpływa na samą rozgrywkę, ale część kart może się do niej odnosić
2. **Cechy:** Opisują atrybuty przeciwnika. Uwaga! Z cechą **zaciekły** wiążą się specjalne zasady (patrz strona 26).
3. **Opis działania:** Tu wypisano specjalne moce tego przeciwnika.
4. **Wartość ataku:** Tej wielkości używa się podczas walki, aby określić, czy atak przeciwnika jest udany. Zapisany symbol determinuje, czy przeciwnik dysponuje atakiem wręcz, czy atakiem **dystansowym**.
5. **Wartość obrony:** Ta wielkość pozwala określić, czy przeciwnik został trafiony w walce przez postać.
6. **Wartość obrażeń:** Ta wielkość określa, jak duże obrażenia otrzymuje bohater, gdy zostanie trafiony atakiem tego przeciwnika.
7. **Poziom:** Kolor tła za ilustracją pozwala określić poziom przeciwnika.

## KARTY ZDARZEŃ

Karty zdarzeń można znaleźć w taliach wyzwań i często dochodzi do ich pociągnięcia podczas fazy wyzwań aktywnej postaci. Po tym, jak postać pociągnie i rozstrzygnie działanie karty zdarzenia, ciągnie nową kartę wyzwań i rozstrzyga także ją. Postać kontynuuje takie działanie do momentu pociągnięcia karty przeciwnika, a nie karty zdarzenia.

Karty zdarzeń są dwustronne, z jedną stroną przejrzysto oznaczoną napisem „przód”. W momencie pociągnięcia karty zdarzenia zaczyna działać tylko zasada z awersu karty. Na każdej karcie zdarzenia opisano, kiedy należy ją odwrócić. W chwili, gdy karta zostanie odwrócona, natychmiast zaczyna działać efekt opisany na stronie tylnej (rewersie) tej karty. Każdy **gracz** może w dowolnym momencie obejrzeć obie strony karty zdarzenia.

Część kart zdarzeń w momencie odwrócenia zmienia się w przedmioty, albo nawet w przeciwników. W chwili, gdy do tego dojdzie, postać, która odwróciła kartę, natychmiast zyskuje przedmiot lub walczy z przeciwnikiem, jeśli stało się to w czasie jej fazy wyzwań. Jeśli to nie jest faza wyzwań tej postaci, przeciwnik trafia na planszę jako niepokonany przeciwnik (patrz strona 25).

Są trzy typy kart zdarzeń: zdarzenia ogólne, zdarzenia z lokacji oraz zdarzenia specjalne. Każdy typ opisano szczegółowo poniżej.

### Zdarzenia ogólne

Część kart zdarzeń posiada cechę **zdarzenie ogólne**. Te zdarzenia często mają trwający efekt, który zazwyczaj wpływa na wszystkie postaci.

W chwili pociągnięcia karty zdarzenia ogólnego należy ją umieścić odsłoniętą na planszy, na obszarze zdarzenia ogólnego. Jeśli leży tam już inna karta zdarzenia ogólnego, należy ją odrzucić. Tym samym na grę może wpływać tylko jedno zdarzenie ogólne.



Obszar zdarzenia ogólnego na planszy

## OMÓWIENIE KARTY ZDARZENIA



1. **Nazwa:** Zwykle nie wpływa na samą rozgrywkę, ale część kart może się do niej odnosić.
2. **Cechy:** Opisują atrybuty zdarzenia. Każde zdarzenie posiada cechę **zdarzenie ogólne**, **zdarzenie z lokacji** lub **zdarzenie specjalne**.
3. **Opis działania:** Tekst, który opisuje działanie karty zdarzenia.
4. **Strona karty:** Opisuje, czy to przód, czy tył karty zdarzenia. Najpierw zawsze rozstrzyga się efekty opisane na przedzie karty.
5. **Poziom:** Kolor klejnotu i ramki określa poziom przeciwnika z danej karty zdarzenia.

### Zdarzenia z lokacji

Część kart zdarzeń posiada cechę **zdarzenie z lokacji**. Każde takie zdarzenie nakazuje aktywnej postaci położenie karty tego zdarzenia w określonym miejscu planszy, na polu kluczowej lokacji. Podczas układania karty zdarzenia gracz prowadzący aktywną postać najpierw odrzuca kartę zdarzenia, leżącą już na wskazanym polu, a następnie kładzie nową kartę zdarzenia na planszy.

Postać, która zakończy ruch na polu ze zdarzeniem z lokacji, musi rozstrzygnąć to zdarzenie podczas swojej fazy wyzwań. To działanie zastępuje pociągnięcie karty z talii wyzwań. Jeśli na tym samym polu znajduje się także znacznik niepokonanego przeciwnika, postać ma wybór – może rozstrzygnąć zdarzenie lub podjąć walkę z przeciwnikiem (wyjątek – patrz „Zaciekły” na stronie 26).



*Karta zdarzenia z lokacji, położona na kluczowej lokacji planszy*

## Zdarzenia specjalne

Część kart zdarzeń posiada cechę **zdarzenie specjalne** i zawiera unikalne instrukcje. Większość z nich jest natychmiast rozstrzygana przez aktywną postać.

## ZARZĄDZANIE POSTACIĄ

Każda postać jest reprezentowana przez dwustronną kartę postaci oraz plastikową figurkę. Podczas gry postaci zdobywają poziomy, wyposażają się w przedmioty, wykonują misje, korzystają z kart zdolności etc. Niniejsza część instrukcji opisuje, jak używać bohatera w trakcie rozgrywki i w jaki sposób wpływają na niego inne elementy gry.

## ZADAWANIE I LECZENIE OBRAŻEŃ

Każda postać posiada żywotność, która określa ilość obrażeń potrzebną do pokonania tej postaci. Za każdym razem, gdy postać otrzyma obrażenia, bierze odpowiednią liczbę żetonów obrażeń i kładzie je na swojej karcie postaci.

Gdy postać leczy obrażenia, usuwa ze swojej karty postaci maksymalnie tyle żetonów obrażeń, na ile pozwala jej leczący efekt. Postaci często leczą obrażenia dzięki kartom zdolności oraz pomocom.

## Pokonani bohaterowie

Gdy postać otrzyma łącznie liczbę żetonów obrażeń równą lub większą od jej żywotności, ta postać zostaje natychmiast pokonana. Gdy postać zostanie pokonana należy podjąć kolejno poniższe kroki:

1. **Wskreszenie:** Figurkę postaci przesuwa się na pole najbliższego miasta (oddalonego o najmniejszą liczbę pól). Jeśli kilka miast jest w tej samej odległości, gracz kontrolujący pokonaną postać może wybrać.
2. **Wyleczenie:** Należy ściągnąć z karty postaci wszystkie żetony obrażeń.
3. **Odnowienie karty postaci:** Karta postaci zostaje odwrócona na stronę początkową.
4. **Odrzucenie dołączonych kart:** Należy odrzucić wszystkie karty dołączone do karty pokonanej postaci. Kart dołączonych do przedmiotów tej postaci nie odrzuca się.



# OMÓWIENIE KARTY POSTACI

PRZÓD



TYŁ



Każda karta postaci jest dwustronna i wylicza na każdej stronie różne zasady oraz statystyki.

1. **Żywotność:** Ilość obrażeń, jaką postać może otrzymać, zanim zostanie pokonana.
2. **Bazowa wartość ataku:** Wartość i typ ataku używane, gdy postać nie jest wyposażona w **żadną broń**.
3. **Bazowa wartość obrony:** Wartość obrony używana, gdy postać nie jest wyposażona w **żadną zbroję**.
4. **Bazowa wartość obrażeń:** Ilość obrażeń, jaką postać zadaje wrogom po wykonaniu udanego ataku. Przedmioty i zdolności mogą modyfikować tę wielkość.
5. **Poziom:** Każda karta postaci ma poziom, który rozpoznaje się po kolorze tła w polu z tekstem

mechanicznym i imieniem oraz ramki przy symbolu klasy.

6. **Imię i symbol klasy:** Każda postać posiada imię oraz symbol klasy postaci, po których można zidentyfikować konkretną postać.
7. **Strona początkowa:** Jedną stronę każdej karty postaci oznaczono napisem *strona początkowa*, aby określić, która strona karty postaci ma być widoczna na początku gry.
8. **Specjalna moc:** W tym miejscu opisano wszelkie specjalne moce, jakimi dysponuje bohater. Zwykle moce różnią się w zależności od tego, która strona karty postaci jest odsłonięta.
9. **Symbole ograniczeń:** Te symbole określają typy przedmiotów, w jakie dana postać może się wyposażać.

## POZIOMY

W grze World of Warcraft: Gra Przygodowa są cztery dostępne poziomy doświadczenia. Symbolizują one rosnącą potęgę postaci oraz zagrożenie regionów z planszy. Licząc od najniższego, do najwyższego kolejne poziomy to szary, zielony, żółty i czerwony.

Każda postać zaczyna grę na poziomie szarym. Poprzez pokonywanie określonych przeciwników lub rozstrzygnięcie niektórych zdarzeń postaci mogą zdobyć nowe poziomy. W chwili, gdy postać zdobędzie nowy poziom, wykonuje się kolejno poniższe kroki:

1. **Wyczerpanie:** Należy ściągnąć z karty postaci wszystkie żetony obrażeń.
2. **Pociągnięcie kart:** Należy pociągnąć dla postaci trzy karty zdolności z talii zdolności tej postaci.
3. **Zamiana karty postaci:** Należy zamienić aktualną kartę postaci z kartą postaci, opowiadającą nowemu poziomowi tej postaci (należy pozostawić odsłoniętą tą samą stronę). Stara karta postaci trafia do pudełka i nie będzie użyta do końca rozgrywki. Od tej chwili postać korzysta ze statystyk i mocy, opisanych na nowej karcie postaci. Wszystkie pola na planszy, pasujące kolorem do postaci, stają się dla tej postaci dostępne.

Oprócz natychmiastowych korzyści, wypisanych powyżej, z poziomem są powiązane określone ograniczenia:

- Postać może wkraczać tylko na pola odpowiadające kolorem poziomowi równemu lub niższemu od poziomu tej postaci.
- Postać może używać przedmiotów z poziomu równego lub niższego swojemu poziomowi.
- Postać może korzystać z ulepszonych działań swoich kart zdolności, o ile są równego lub niższego poziomu, niż postać.

Każdy przeciwnik na planszy, którego pokonanie jest nagradzane nowym poziomem, został dla przypomnienia oznaczony kolorową strzałką wzrostu poziomu. Postać nie otrzymuje żadnych korzyści po zdobyciu poziomu, jaki zdobyła wcześniej.



Szary przeciwnik z planszy, nagradzający zielonym poziomem.

## PRZYNALEŻNOŚĆ

Każdy bohater posiada przynależności do **Hordy** lub do **Sojuszu**. Przynależność bohatera jest definiowana przez kolor tła na jego kartach zdolności. Bohaterowie z czerwonymi kartami zdolności są częścią Hordy, a z niebieskimi – częścią Sojuszu.

Przynależność ma znaczenie w grze *World of Warcraft: Gra Przygodowa* jedynie wtedy, gdy karta jasno wskazuje na postać należącą do Hordy lub Sojuszu. Poza tym przynależność nie ma żadnego efektu w mechanice gry. Oznacza to, że postać Hordy może swobodnie zaatakować inną postać Hordy, zaś postać Sojuszu inną postać Sojuszu.

## MISJE

Każda postać rozpoczyna grę z dwoma kartami początkowych misji, które leżą odsłonięte w obszarze gry tej postaci. Poprzez wykonywanie misji postać zdobywa **punkty męstwa**, potrzebne do wygrania gry.

Poniżej znajdują się terminy często pojawiające się na kartach misji.

- **Udaj się...:** Wiele misji wymaga od postaci, aby udała się na określone z nazwy pole planszy. Aby można było uznać, że postać udała się na dane pole, postać musi stać na wskazanym polu podczas fazy porządkowania swojej tury.
- **Zbierz...:** Wiele misji wymaga od postaci zebrania żetonów z konkretnych pól na planszy. Aby zebrać żeton postać musi stać na polu zawierającym ten żeton podczas fazy porządkowania swojej tury. Następnie zabiera ten żeton z planszy i kładzie go na swojej karcie misji.
- **Zadaj obrażenia... / Pokonaj...:** Wiele misji wymaga od postaci zadania obrażeń lub pokonania wrogiej postaci. Aby można było uznać, że postać ukończyła misję, obrażenia muszą być zadane z pomocą karty należącej do postaci wykonującej misję lub muszą być zadane podczas walki tej postaci ze wskazaną, wrogą postacią. Postać może zatem zagrać kartę zdolności, która zadaje obrażenia lub skorzystać ze specjalnej mocy, zapisanej na karcie jednego z jej przedmiotów..

## Korzystanie z żetonów postaci

Żetony postaci są często używane do śledzenia celów misji oraz postępu postaci na drodze do ukończenia misji. Często korzysta się z nich do oznaczenia pól na planszy, dokąd musi się udać bohater, a część misji zobowiązuje bohatera do przekazania swoich żetonów postaci innym graczom.

Jeśli misja wymaga skorzystania z jednego lub więcej żetonu postaci, karta tej misji zawiera szczegółowe instrukcje, dotyczące umiejscowienia tych żetonów. Należy wykonać instrukcje z karty natychmiast po tym, jak postać zdobędzie misję tego typu (patrz „Przygotowanie misji” na stronie 16).

**Przykład:** Przebywając w Podziemnym Mieście Sandrai otrzymuje misję, która mówi o umieszczeniu jednego żetonu postaci na Brill, a następnie zebranie go i udanie się do Miasta Sztormów. W fazie ruchu swojej kolejnej tury Sandrai przemieszcza się do Brill i w fazie wyzwań zwycięża znajdującego się tam przeciwnika. W fazie porządkowania zbiera żeton i kładzie go na karcie misji. W jednej z późniejszych tur trafia do Miasta Sztormów. Udając się tam wypełniła misję i umieszcza ją w swoim dzienniku misji (patrz niżej). Następnie zwraca żeton postaci do puli swoich nieużywanych żetonów.

Część misji mówi o wymianie żetonów postaci między różnymi postaciami. Te żetony są zwykle zbierane podczas fazy porządkowania aktywnej postaci, jeśli znajduje się ona na tym samym polu, co jej cel. Szczegółowe zasady można zawsze znaleźć na konkretnej karcie misji.

## Dziennik misji

Dziennik misji postaci służy śledzeniu ilości zdobytych przez tą postać punktów męstwa. W chwili, gdy postać wypełni misję, karta misji łąduje pod żetonem dziennika misji. Inne karty, jak na przykład trofea i niektóre zdarzenia, także są warte punkty męstwa. Je również kładzie się pod żetonem dziennika misji.

Dziennik misji każdego uczestnika oraz suma zdobytych punktów męstwa są jawne – gracze mogą przeglądać dzienniki misji innych uczestników.

## Ukończenie misji

W chwili, gdy postać spełni wszystkie warunki z jednej ze swoich kart misji, tę misję uważa się za ukończoną. W chwili ukończenia misji przez postać należy podjąć kolejno poniższe kroki:

1. **Dziennik misji:** Kartę ukończonej misji umieszcza się pod dziennikiem misji postaci.
2. **Pociągnięcie nowej karty misji:** Postać ciągnie wierzchnią kartę z talii trudnych misji, postępuje zgodnie z instrukcjami na karcie i kładzie ją w swoim obszarze gry.

**Przykład:** Burbonn ma misję „Nagroda”, które wymaga od niego pokonania konkretnej postaci. Po pokonaniu tej postaci kładzie kartę ukończonej misji pod swoim dziennikiem misji. Suma punktów męstwa w dzienniku wynosi teraz dwa. Następnie grający Burbonem ciągnie wierzchnią kartę z talii trudnych misji, wypełnia zapisane na niej instrukcje i kładzie odłożoną kartę w swoim obszarze gry, obok innej karty misji.

## KARTY MISJI



1. **Punkty męstwa:** To liczba punktów męstwa, przyznawana po pomyślnym ukończeniu misji.
2. **Nazwa misji:** Identyfikuje ona misję. Nazwa zwykle nie wpływa na samą rozgrywkę, ale część kart może się do niej odnosić.
3. **Tekst fabularny:** Ten krótki tekst pozwala lepiej wczuć się w klimat gry, ale nie ma żadnego wpływu na zasady.
4. **Opis misji:** Tutaj opisano szczegóły misji i kroki, które postać musi podjąć, aby tę misję wypełnić.

## PRZYGOTOWANIE MISJI



Sandrai właśnie ukończyła misję i pociągnęła misję „Zaraza na wschodzie” z talii trudnych misji. Tekst nowej misji nakazuje Sandrai umieszczenie żetonów postaci na Kaplicy Świetlistej Nadziei, Warowni Darrow i Dolinie Ognisk. Postać wykonuje instrukcje natychmiast po zapoznaniu się z kartą. Karta misji mówi, że Sandrai może wypełnić misję poprzez udanie się do każdej z wymienionych lokacji, zebranie trzech żetonów postaci, należących do Sandrai i udanie się do Podziemnego Miasta. Wykonanie tych działań zapewni postaci trzy punkty męstwa.

## PRZEDMIOTY

W trakcie gry postaci natrafiają na różne przydatne przedmioty, które zwykle są zdobywane poprzez pokonywanie przeciwników. Są trzy typy przedmiotów: **broń**, **zbroja** i **dodatek**. Aby postać mogła skorzystać z zasad kart przedmiotów ze słowem kluczowym broń lub zbroja, musi być w te karty **wyposażona** (patrz strona 17), podczas gdy dodatki można użyć, gdy znajdują się pod żetonem torby (patrz strona 18).

### Zdobywanie przedmiotów

Przedmioty zazwyczaj zdobywa się poprzez pokonywanie przeciwników. Gdy bohater zwycięży przeciwnika, zdobywa przedmiot opisany z tyłu karty tego przeciwnika i umieszcza go pod swoim żetonem torby (patrz strona 18).

Tekst niektórych kart, żetonów i pomocy nakazuje graczowi wzięcie przedmiotu określonego poziomu. W takiej sytuacji postać ciągnie spodnią kartę z talii wyzwań odpowiedniego poziomu i umieszcza

przedmiot pod swoją torbę. Jeśli pociągnięta karta nie ma na rewersie przedmiotu, gracz odrzuca ją i ciągnie ponownie (powtarzając te czynności, póki nie pociągnie przedmiotu). Odrzucone karty wyzwań kładzie się na wierzchu odpowiedniej talii wyzwań.

***Przykład:** W mieście, podczas jednej ze swoich faz poszukiwań, Grumbaz postanawia skorzystać z pomocy domu aukcyjnego. Postać odrzuca jeden ze swoich zielonych przedmiotów, kładąc go na wierzchu zielonej talii. Następnie ciągnie nowy, zielony przedmiot ze spodu tej talii. Pociągnięta karta nie opisuje przedmiotu, więc postać odrzuca kartę i ciągnie kolejną kartę, która zawiera przedmiot. Wsuwa kartę pod swój żeton torby.*

## WYPOSAŻANIE I KORZYSTANIE Z PRZEDMIOTÓW



Podczas swojej fazy porządkowania Burbonn chciałby się wyposażyć w nową broń ze swojej torby.

1. Pozbywa się z wyposażenia swojej obecnej broni – *Dobrego długiego luku* – poprzez umieszczenie go w swojej torbie.
2. Następnie wyposaża się w nową broń, *Nowoczesną superstrzelbę*, wyciągając ją z torby i kładąc obok swojej karty postaci. Burbonn może umieścić ten przedmiot w swoim wyposażeniu, ponieważ ten przedmiot jest z zielonego poziomu, a symbol z karty przedmiotu pasuje do karty postaci Burbonna.
3. Ponieważ Burbonn jest teraz wyposażony w broń, ignoruje typ i wartość ataku, wydrukowane na swojej karcie postaci, używając w zamian typu i wartości ataku z broni.

### Wyposażanie w przedmioty

Podczas fazy porządkowania postać ma możliwość wyposażenia się w przedmioty oraz schowania ich. Aby dołączyć przedmiot do wyposażenia gracz kładzie po prostu kartę przedmiotu obok swojej karty postaci, pokazując, że korzysta z tego przedmiotu. Aby zdjąć przedmiot z postaci i schować go gracz umieszcza kartę pod torbą na przedmioty swojej postaci (patrz strona 18).

Istnieje kilka ograniczeń związanych z tym, w które przedmioty postać może się wyposażać

- **Ograniczenie broni i zbroi:** Postać być wyposażona jednocześnie w jeden przedmiot typu broń i w jeden przedmiot typu zbroja.
- **Ograniczenie przedmiotów typu dodatek:** Postać nie może się wyposażać w przedmiot typu dodatek.
- **Ograniczenie poziomu:** Postać nigdy nie może się wyposażać w przedmiot, ani użyć przedmiotu, który jest z wyższego poziomu, niż aktualny poziom postaci

(patrz strona 14). Na przykład postać na zielonym poziomie nie może się wyposażać w, ani skorzystać ze specjalnych mocy, żółtych i czerwonych przedmiotów.


- **Symbole ograniczeń:** Podobnie do klas postaci bohaterów z gry World of Warcraft, postaci z gry planszowej mogą używać tylko niektórych broni i zbroi, o czym informują symbole ograniczeń w dolnej części karty postaci. Postać może się wyposażać w konkretną broń lub zbroję, jeśli wszystkie symbole zilustrowane na karcie przedmiotu znajdują się także na jej karcie postaci. Niektóre przedmioty nie mają żadnych symboli i może się w nie wyposażać dowolna postać.



Przykładowe symbole ograniczeń

## Torba na przedmioty

Wszystkie przedmioty, które nie należą do wyposażenia postaci, umieszcza się w torbie postaci (wsuwa się je pod żeton torby). Postać może mieć dowolną liczbę przedmiotów w torbie, ale należy pamiętać, że wrogowie mogą kraść te przedmioty (zwykle w wyniku walki). Przedmiotów stanowiących wyposażenie postaci nie da się ukraść.

Niektóre przedmioty (dodatkowe) posiadają symbol torby (  ) w lewym górnym rogu karty. Informuje on, że można z nich korzystać wtedy, gdy znajdują się w torbie postaci. Kart bez tego symbolu nie można używać, póki znajdują się w torbie.





Torba na przedmioty postaci

## KARTY PRZECIWNIKÓW W TORBIE


Niektóre karty odnoszą się czasem do rzeczy pojawiających się po drugiej stronie kart z przedmiotami. Na przykład jakaś misja może wymagać od postaci, aby odrzuciła ze swojej torby kartę przeciwnika będącego **bestią**. W takich wypadkach można odrzucić z torby dowolny przedmiot, który po drugiej stronie karty ma przeciwnika o cesze **bestia**.

## Broń

Gdy postać jest wyposażona w broń, ten przedmiot zastępuje zapisaną na karcie postaci wartość ataku. Innymi słowy, póki postać jest wyposażona w przedmiot typu broń, nie może korzystać z wartości ataku, wydrukowanej na swojej karcie postaci.

Każdą broń charakteryzuje również typ ataku – albo  (wręcz), albo  (dystansowy). Typ ataku broni zastępuje typ ataku, zapisany na karcie postaci i to atak tego właśnie typu postać wykonuje w walce.

Większość broni posiada specjalną moc, którą można uaktywnić podczas walki (patrz „Uaktywnienie specjalnej mocy” na stronie 21).

*Przykład: Grumbaz ma w wyposażeniu „Potężny młot kowala”. Podczas walki rzuca , i musi uaktywnić specjalną moc broni, która zadaje mu 1 obrażenie.*

Ponadto każda broń ma zapisany symbol, który uniemożliwia pewnym postaciom wyposażenie się w tą broń (patrz „Symbole ograniczeń” na stronie 17).

## Zbroja

Gdy postać jest wyposażona w zbroję, ten przedmiot zastępuje zapisaną na karcie postaci wartość obrony. Póki postać jest wyposażona w przedmiot typu zbroja nie może korzystać z wartości obrony, wydrukowanej na swojej karcie postaci.

Większość zbrój posiada specjalną moc, którą można uaktywnić podczas walki.

Każda zbroja ma zapisany symbol uniemożliwiający pewnym postaciom wyposażenie się w tę zbroję (patrz „Symbole ograniczeń” na stronie 17).

## Symbole mikstur

Każdy bohater prędzej czy później trafia na przedmioty, które nie mają dla niego żadnego zastosowania. Dlatego każdy przedmiot można odrzucić jako **miksturę**, aby zapewnić temu bohaterowi natychmiastową korzyść.

Na każdej karcie przedmiotu umieszczono jeden lub więcej symboli mikstur, nadrukowany poniżej właściwej ilustracji przedmiotu. Bohater może odrzucić przedmiot w celu skorzystania z mocy jednej mikstury, przedstawionej na karcie. Może to być:



**Mikstura lecząca:** Postać może odrzucić tę kartę w swoje fазie ruchu, aby wyleczyć sobie jedno obrażenie.



**Mikstura energii:** Postać może odrzucić tę kartę, aby zmniejszyć koszt w punktach energii o 1. Koszt może się wiązać z mocą z karty zdolności, karty postaci, czy nawet karty przedmiotu.



**Mikstura szybkości:** Postać może odrzucić tę kartę w swoje fазie ruchu, aby zwiększyć o 1 wartość ruchu, wyrzuconą na kości ruchu.

Część przedmiotów ma kilka symboli mikstur, co oznacza, że właściciel przedmiotu może wybrać dowolną z przedstawionych mikstur (ale nie więcej niż jedną). Postać może użyć dowolnej liczby mikstur jednocześnie.

## KARTY ZDOLNOŚCI

Każda postać dysponuje talią 26 kart zdolności. Podczas rozgrywki postać ciągnie karty ze swojej talii zdolności, formując z nich „rękę”. Warto zaznaczyć, że postać w żadnym momencie swojej tury nie ciągnie kart automatycznie – z reguły musi polegać na uaktywnieniu pomocy typu „zwój”, czy „księga”, które dodają karty do ręki (patrz strona 8). Postać może mieć na ręce maksymalnie 10 kart na raz (patrz „Limit ręki” poniżej).

Po zagranie karty zdolności i rozstrzygnięciu jej działania kartę należy odrzucić. Odrzucone karty zdolności kładzie się odsłonięte na stosie kart odrzuconych, obok talii zdolności właściciela. W chwili, gdy talia zdolności się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart zdolności i utworzyć z nich nową talię.

### Koszt w energii



#### Przykład karty zdolności, która kosztuje jeden energii

Każda karta zdolności pokazuje pewną liczbę symboli w prawym górnym rogu, określającą, ile energii kosztuje użycie danej zdolności. Ilość energii, do której ma dostęp aktywna postać w ciągu swojej tury, jest równa ilości symboli energii, jaką postać rzuciła na swojej kości ruchu (plus energia zapewniana przez zdolności i przedmioty, jakie mogła zebrać ta postać). Jeśli na karcie zdolności nie ma żadnych symboli energii, można ją zagrać na zero energii.

**Ważna uwaga:** Niewydana energia aktywnej postaci **zostaje utracona** na końcu tury tej postaci.

**Przykład:** Na początku swojej tury Burbonn rzuca kością ruchu. Rezultatem jest dwa ruchu i trzy energii. W późniejszej części tury zagrywa zdolność, która kosztuje dwa energii, tak, że zostaje mu jeden energii. Nie może w aktualnej turze zagrać więcej kart zdolności, chyba, że kosztują jeden lub mniej energii. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Burbonn zdoła jakoś obniżyć energetyczny koszt zdolności. Jeśli Burbonn nie znajdzie możliwości użycia ostatniego posiadanego punktu energii, energia zostanie stracona na końcu tury Burbonna

### Limit kart na ręce

Każda postać jest ograniczona do dziesięciu kart zdolności, jakie może mieć na ręce w tym samym czasie. Postać, która przekroczy ten limit, musi natychmiast odrzucić tyle kart zdolności, aby miała ich łącznie dziesięć na ręce.

## OMÓWIENIE KARTY ZDOLNOŚCI



- 1. Nazwa:** Każda zdolność posiada nazwę, do której mogą się odnosić inne zdolności.
- 2. Koszt:** Energetyczny koszt każdej zdolności jest definiowany przez liczbę symboli energii, zapisanych w tym miejscu.
- 3. Wartość ataku:** Część kart zdolności (nazywana zdolnościami zastępującymi broń) posiada typ i wartość wypisane w tym miejscu. Jeśli się pojawiają, zastępują typ i wartość ataku wydrukowane na karcie postaci.
- 4. Opis działania:** Efekt zdolności w grze oraz ewentualne ograniczenia wypisano właśnie w tym polu.
- 5. Ulepszone działanie:** Postać, która osiągnęła wymagany poziom, może skorzystać z efektu opisanego w tym miejscu jako dodatkowego w stosunku do zwykłego działania zdolności.
- 6. Symbol okoliczności zagrania:** Ten symbol określa, kiedy można zagrać daną kartę – podczas walki (skrzyżowane miecze), w fazie ruchu (but), czy w specjalnych okolicznościach (wybuch energii).

## Walka pomiędzy postaciami i energia

Jeśli postać została zaatakowana przez inną, wrogą postać, otrzymuje jako obrońca **jeden energii** do wydania podczas tej walki.

## Okoliczności zagrania

Każda karta zdolności pokazuje symbol określający, kiedy można tę kartę zagrać. Mówiąc konkretnie, symbole mogą wskazywać na **fazę ruchu**, **walkę** lub **specjalne** okoliczności. Oprócz symbolu opis działania karty może się odwoływać do bardziej szczegółowych okoliczności użycia karty w obrębie określonej fazy (na przykład przed rzuconiem kością walki). Tylko aktywna postać oraz postać uczestnicząca w walce może zagrać zdolności związane z ruchem lub walką.



Faza ruchu

Walka

Specjalne

Jeśli dwie walczące postaci chcą użyć zdolności jednocześnie, obrońca musi zagrać wszystkie karty zdolności, jakich zamierza użyć, a po nim to samo robi napastnik. Jeśli poza walką kilka postaci chce skorzystać z zdolności w tym samym czasie, aktywna postać decyduje, w jakiej kolejności zostaną one rozstrzygnięte.

**Ważna uwaga:** Każda postać może zagrać tylko jedną kopię każdej karty zdolności w trakcie pojedynczej tury.

**Przykład:** Sofeea Lodowy Krzyk ma dwa energii do wydania w swojej turze i trzyma na ręce dwie kopie karty zdolności „Zamrażający pocisk”. Zagranie jednej kopii kosztuje jeden energii. Chociaż postaci starczą energii na zapłacenie za obie karty, Sofeea może w swojej turze zagrać tylko jedną kopię „Zamrażającego Pocisku”

## Słowa kluczowe

Wiele kart zdolności korzysta z szeregu ważnych słów kluczowych oraz elementów graficznych. Opisano je poniżej.

**Efekt „zaneguj”:** Część kart może (za)negować inne karty zdolności lub walkę. W momencie zanegowania zdolności jej karta jest natychmiast odrzucana, a opis działania należy zignorować. Jeśli zanegowana zostaje walka, oznacza to, że natychmiast dobiega ona końca bez względu na to, który krok walki jest akurat rozgrywany. Żaden z walczących nie otrzymuje obrażeń, więc nie dochodzi do pokonania żadnej postaci, ani żadnego przeciwnika.

**Efekt „dołącz”:** Tekst wielu kart nakazuje korzystającej z nich postaci dołączenie karty do postaci lub przedmiotu. Gdy karta jest dołączana do postaci należy położyć ją, odsłoniętą, obok karty postaci. Część zdolności można dołączyć do innych kart (takich, jak przedmioty). Dołączone karty posiadają długotrwałą moc i ich działanie trwa do momentu, gdy dołączona karta lub cel, do której się dołączyła, zostanie odrzucony, albo pokonany.

**Efekt „ulepszenie”:** Większość kart zdolności robi się potężniejsza wraz ze zwiększaniem się poziomu postaci, która posiada te zdolności. Ulepszone zdolności oznaczono na kartach słowem „ulepszenie” i kolorem (na przykład „ulepszenie czerwone”). Kolor wskazuje minimalny poziom, jaki postać musiała wcześniej zdobyć, aby skorzystać z opisu zawartego w tej części karty. Jeśli postać zdobyła rzeczony poziom, może użyć efektu ulepszenia w dodatku do efektu reszty karty (patrz „Poziomy” na stronie 14).

## Zdolności zastępujące broń

Część kart zdolności (jak „Pocisk cienia”, pokazany poniżej) mówi: „Zagraj zamiast korzystać z broni podczas walki”. Te karty mają w prawym górnym rogu wypisane typ i wartość ataku. Zagrywa się je przed rzutem kością walki. Gdy postać korzysta z karty tego rodzaju ignoruje typ i wartość ataku zapisane na swojej karcie postaci oraz na używanej broni (jeśli ma jakąś w wyposażeniu). Opis działania używanej broni także należy zignorować, chyba, że na karcie broni konkretnie zaznaczono, iż wpływa ona na karty zdolności właściciela.



Karta zdolności zastępującej broń

**Przykład:** Sandrai bierze udział w walce z przeciwnikiem. Przed rzuconiem swojej kości walki Sandrai zagrywa zdolność zastępującą broń o nazwie „Pocisk cienia”. Ta zdolność daje jej atak dystansowy o wartości 2, który zastępuje atak wręcz o wartości 2, zapewniany przez broń Sandrai, o nazwie „Kij leczenia”.

# WALKA

W trakcie rozgrywki postaci angażują się w walkę w celu pokonania przeciwników oraz atakują i bronią się przed postaciami innych graczy. Obie formy zmagania opisano poniżej, zaczynając od walki z przeciwnikami, która jest najczęstszym rodzajem konfliktu.

## WALKA Z PRZECIWNIKAMI

Gdy postać atakuje przeciwnika (przeciwnika z karty wyzwania lub przeciwnika z planszy), zachodzą kolejno poniższe kroki:

1. Rzut kośćmi walki
2. Uaktywnienie specjalnych mocy
3. Walka dystansowa
4. Walka wręcz
5. Zakończenie walki

### 1. Rzut kośćmi walki

Gracz kontrolujący aktywną postać bierze czerwoną kość walki, a gracz po jego prawej stronie (działający w charakterze przeciwnika) bierze czarną kość walki. Obaj gracze rzucają kośćmi jednocześnie.

Każdy walczący korzysta z wyniku rzutu, aby wykonać atak dystansowy lub atak wręcz, zgodnie z typem ataku, opisanym na karcie postaci lub broni. Część rzutów może również uaktywnić specjalne moce.

**Przypomnienie:** Wynik [✖] uważa się zawsze za „6”, chyba, że napisano inaczej.

### 2. Uaktywnienie specjalnych mocy

Jeśli przeciwnik dysponuje specjalną mocą, która uaktywnia się jakimś wynikiem czarnej kości walki, efekt tej mocy jest rozstrzygany jako pierwszy. Następnie atakująca postać rozstrzyga efekty wszystkich specjalnych mocy, jakie uaktywnił wynik jej rzutu. Należy pamiętać, iż każda specjalna moc może być uaktywniona tylko raz na walkę.

**Przykład: Grumbaz atakuje przeciwnika. Rzuca [✖], a przeciwnik rzuca 1. Opis na karcie przeciwnika mówi: „[1]: Przerzucić kość walki przeciwnika”. Ten efekt uaktywnia się najpierw. Ponieważ przeciwnik wyrzucił 1, moc uaktywnia się powodując przerzut czarnej kości. Potem Grumbaz ma możliwość uaktywnienia swoich mocy specjalnych.**

**Humanoidalny**  
[1]: Przerzucić kość walki tego przeciwnika.

Uaktywniana moc na karcie przeciwnika

## ATAKI DYSTANSOWE I ATAKI WRĘCZ

Każda postać i przeciwnik wykonuje jeden typ ataku – atak wręcz lub atak dystansowy – oznaczony na karcie za pomocą symbolu. Postać wyposażona w broń musi korzystać z typu ataku broni, a nie z typu ataku ze swojej karty postaci. W zależności od typu ataku walczącego ma miejsce w kroku walki dystansowej lub w kroku walki wręcz.

Ponieważ walkę dystansową rozstrzyga się przed walką wręcz, walczący dysponujący atakiem dystansowym ma szansę zadać obrażenia przed wrogiem, który dysponuje atakiem wręcz. Często zdarza się, że walczący z dystansu pokonuje walczącego w zwarciu, zanim ten ma w ogóle okazję zadać jakiegokolwiek obrażenia.

**Przykład:** *Sandrai Mroczny Blask walczy z szarym przeciwnikiem, „Górskim dzikiem”. Rzuca 3 na czerwonej kości walki, a przeciwnik (którego prowadzi w walce gracz na prawo od Sandrai) rzuca 5 na czarnej kości walki. Ponieważ Sandrai ma atak dystansowy, najpierw dodaje wartość ataku 1 do rzutu, co daje łącznie wynik 4. Ponieważ wynik jest równy wartości obrony przeciwnika, dzik zostaje pokonany. Należy zauważyć, że Górski dzik przed swoją porażką w ogóle nie rozstrzyga ataku wręcz, wymierzonego w Sandrai (choć rezultat ataku jest wystarczający, aby trafić Sandrai). To przykład sytuacji, gdy rozstrzygany w pierwszej kolejności atak dystansowy może wyeliminować wroga walczącego wręcz, zanim ten wróg zdoła się zbliżyć i zadać jakiegokolwiek obrażenia.*

## PRZYKŁAD WALKI



Burbonn ciągnie kartę wyzwania. Ponieważ znajduje się na szarym polu, ciągnie kartę ze spodu szarej talii wyzwań. Tą kartą jest „Gnijący ghul”. Rozpoczyna się walka pomiędzy Burbonnem, a przeciwnikiem z karty.

1. Burbonn rzuca czerwoną kością walki, a gracz po jego prawej rzuca czarną kością walki w imieniu przeciwnika.
2. Burbonn uzyskuje 1, ale uaktywnia się moc jego broni, pozwalająca na przerzut tego wyniku.
3. Atak Burbonna (zapewniany przez broń) jest atakiem dystansowym, więc rozstrzyga się go w pierwszej kolejności. Postać dodaje wynik rzutu do swojej wartości ataku i uzyskuje łącznie 5. Porównuje wynik do wartości obrony wroga, wynoszącej 3.

Ponieważ suma nie jest równa lub wyższa od obrony przeciwnika, postaci nie udaje się go pokonać.

4. „Gnijący ghul” dysponuje atakiem wręcz, więc jego atak rozstrzyga się w drugiej kolejności. Po dodaniu wyniku kości do wartości ataku przeciwnik uzyskuje 5. Ta cyfra jest wyższa lub równa od wartości obrony wroga (w wypadku Burbonna to 3), więc otrzymuje on 1 obrażenie (tyle, ile wynosi wartość obrażeń przeciwnika).
5. Ponieważ przeciwnik nie został zwyciężony, jego kartę kładzie się na torze niepokonanych przeciwników, a odpowiadający mu znacznik przeciwnika trafia na pole, gdzie rozegrała się walka. Gdyby przeciwnik został pokonany, zostałyby zabrane przez postać jako przedmiot.

### 3. Walka dystansowa

Ten krok należy rozegrać tylko wtedy, gdy jeden lub dwóch walczących dysponuje **atakami dystansowymi**. Jeśli żaden z walczących go nie ma, należy ominąć ten krok i przejść do kroku walki wręcz.

Jeśli typ ataku walczącego to atak dystansowy, dodaje on wynik uzyskany na kości walki do swojej **wartości ataku dystansowego**. Jeśli suma jest równa lub wyższa niż **wartość obrony** wroga, atak **trafia**, a walczący zadaje liczbę obrażeń równą swojej **wartości obrażeń** (patrz „Zadawanie i leczenie obrażeń” na stronie 12). Jeśli suma jest niższa niż obrona celu, atak nie trafia.

***Przykład:** Burbonn i jego wróg rzucili kośćmi walki i uaktywnili swoje specjalne moce. Burbonn nie dysponuje atakiem dystansowym, ale jego przeciwnik tak. Dodaje on wartość ataku 2 do rezultatu rzutu 5. Ponieważ suma przewyższa wartość obrony 3 Burbonna, zostaje on trafiony i otrzymuje 2 obrażenia (tyle wynosi wartość obrażeń jego wroga).*

Jeśli po rozstrzygnięciu ataków dystansowych aktywna postać otrzymała ilość obrażeń równą lub przekraczającą wartość jej żywotności, ta postać **zostaje pokonana** (krok 5 procedury walki pomija się). Jeśli przeciwnik z karty lub przeciwnik z planszy otrzymał **przynajmniej jedno obrażenie**, zostaje pokonany. Jeśli obaj walczący dysponują atakiem dystansowym jest możliwe, że obaj pokonają się jednocześnie.

***Przykład:** Sandrai ma bazowo 4 żywotności, ale we wcześniejszej walce otrzymała 2 obrażenia. W swojej fazie wyzwania mierzy się z kartą przeciwnika „Gobliński inżynier”. Ona i przeciwnik uzyskują dobre wyniki na swoich kościach walki. Karty Sandrai i jej przeciwnika posiadają symbol ataku zasięgowego, więc oba ataki rozstrzyga się w kroku walki dystansowej. Co więcej, tak postać, jak i przeciwnik trafiają! Wartość obrażeń na karcie przeciwnika wskazuje zadanie 2 obrażeń, co powoduje pokonanie Sandrai (ponieważ suma obrażeń jest równa aktualnej żywotności postaci). Udany atak Sandrai pokonuje przeciwnika, ponieważ wszyscy przeciwnicy zostają pokonani, jeśli otrzymają przynajmniej jedno obrażenie. Tym sposobem obaj walczący pokonali jednocześnie.*

### 4. Walka wręcz.

Jeśli obaj walczący przetrwali krok walki dystansowej, przechodzą do kroku walki wręcz.

Jeśli typ ataku walczącego to atak wręcz, dodaje on wynik uzyskany na kości walki do swojej **wartości ataku wręcz**. Jeśli suma jest równa lub wyższa niż **wartość obrony** wroga, atak **trafia**, a walczący zadaje liczbę obrażeń równą swojej wartości obrażeń.

Po rozstrzygnięciu ataku wręcz każda postać, która otrzymała ilość obrażeń równą lub przekraczającą

## SPECJALNE MOCE W WALCE

Karty Postaci, zdolności i przedmiotów posiadają specjalne moce, które działają lub są zagrane podczas różnych kroków walki. Oferują one szeroką gamę działań na przykład: przerzucanie kości, modyfikacje wartości ataku oraz wiele innych. W opisie poszczególnych mocy znajdują się informacje, kiedy mogą być zagrane i jakie efekty powodują (patrz okoliczności zagrania na stronie 20).

Wykorzystując dana moc, w pierwszej kolejności sprawdź powyższe okoliczności (na przykład „Po rzucie kością walki”), a następnie uzyskaj korzyści płynące z danej mocy (na przykład „+1 do wartości ataku postaci”). Szczegółowe informacje na temat użycia zdolności z kart i przedmiotów znajdują się na stronach 17-20.

Wszystkie specjalne moce uaktywnione podczas walki (jak na przykład dodatek do wartości ataku postaci) trwają do końca tej walki.

wartość jej **żywotności**, zostaje **pokonana**. Jeśli przeciwnik z karty lub z planszy otrzyma przynajmniej jedno obrażenie, zostaje pokonany. Należy pamiętać, że podobnie do walki dystansowej dwaj walczący, dysponujący atakiem wręcz, mogą pokonać się jednocześnie.

### 5. Zakończenie walki

Po kroku walki wręcz są możliwe cztery wyniki walki. Opisano je poniżej wraz z efektami:

**Przeciwnik został pokonany, postać nie została pokonana:** Postać otrzymuje przedmiot znajdujący się z tyłu karty przeciwnika i kładzie go pod swoim żetonem torby (patrz strona 18). Jeśli pokonanym przeciwnikiem był przeciwnik z planszy, postać otrzymuje nagrodę opisaną na lokacji tego przeciwnika.

**Żaden z walczących nie został pokonany:** Kartę przeciwnika umieszcza się na torze niepokonanych przeciwników, a znacznik przeciwnika z odpowiednim numerem trafia na pole, gdzie odbyła się walka (patrz „Niepokonani przeciwnicy” na stronie 25).

**Postać została pokonana, przeciwnik nie został pokonany:** Najpierw należy skorzystać z zasad dotyczących pokonanych postaci, znajdujących się na stronie 12. Następnie kartę przeciwnika umieszcza się na torze niepokonanych przeciwników, a znacznik przeciwnika z odpowiednim numerem trafia na pole, gdzie odbyła

## WALKĄ PRZECIWKO POSTACI



Podczas swojej fazy wyzwania Grumbaz rozpoczyna walkę z inną postacią (Sandrai), stojącą na tym samym polu. Grumbaza uważa się za napastnika, a Sandrai za obrońcę.

1. Każda postać rzuca jedną kością walki.
2. Sandrai jako obrońca uaktywnia specjalne moce przed Grumbazem, ale akurat żadnymi nie dysponuje. Po niej Grumbaz uaktywnia moc swojej zbroi, która daje mu +1 do ataku i pozwala pociągnąć kartę zdolności.
3. Sandrai korzysta z ataku dystansowego, więc ten atak rozstrzyga się jako pierwszy. Dodaje wynik swojego rzutu kości (1) do wartości ataku broni (2), co daje w ataku sumę 3. Porównuje sumę do wartości obrony ze zbroi Grumbaza (5). Ponieważ nie uzyskała równego lub wyższego wyniku, nie zadaje wrogowi żadnych obrażeń i walczyący przechodzą do kroku walki wręcz.

4. Grumbaz nie wyposażył się w żadną broń, więc korzysta z typu i wartości swojego bazowego ataku, zapisanych na karcie postaci. Ponieważ to atak wręcz, rozpatruje się go w tym kroku. Rzut kości Grumbaza to [6], traktowany jako 6. Postać dodaje do tego swoją wartość ataku (2) i bonus do ataku, zapewniany przez zbroję (1), co daje w sumie atak o wartości 9. To więcej, niż wartość obrony Sandrai (4), więc Grumbaz zadaje jej 1 obrażenie (tyle, ile wynosi bazowa wartość obrażeń z jego karty postaci).

5. Niestety Sandrai była już ranna w poprzedniej walce i otrzymała teraz liczbę obrażeń równą swojej żywotności, więc zostaje pokonana. Ponieważ Grumbaz zwyciężył ją w walce, może wybrać przedmiot z jej torby, ukraść go i umieścić w swojej torbie. Potem Sandrai musi wykonać czynności opisane w sekcji „Pokonane postaci” na stronie 12.

się walka (patrz „Niepokonani przeciwnicy” na stronie 25).

**Obaj walczący zostali pokonani:** Karta przeciwnika zostaje odrzucona (na wierzch odpowiedniej talii wyzwań), a postać jest pokonana – należy skorzystać z zasad dotyczących pokonanych postaci, znajdujących się na stronie 12.

## WALKA POMIĘDZY POSTACIAMI

Aktywna postać, stojąca na polu zawierającym jedną lub więcej wrogą postać, ma możliwość zaatakowania jednej z wrogich postaci w swojej fazie wyzwań (chyba, że postaci stoją na polu miasta). Walkę z inną postacią rozstrzyga się tak samo, jak walkę z przeciwnikiem. Największa różnica jest taka, że w odróżnieniu od przeciwników postaci mają zdefiniowaną wartość żywotności, więc z reguły trzeba zadać więcej niż jedno obrażenie, aby je pokonać.

W walce dwóch postaci aktywną postać uważa się za **napastnika**, a drugą postać za **obrońcę**.

**Przypomnienie:** Jeśli postać została zaatakowana przez postać innego gracza, otrzymuje ona jako obrońca **jeden energii** do wydania podczas tej walki.

Walkę dwóch postaci rozstrzyga się podobnie do walki postaci z przeciwnikiem, z następującymi różnicami:

1. Napastnik rzuca czerwoną kością walki, a obrońca czarną.
2. Jeśli obaj gracze dysponują specjalnymi zdolnościami, które chcą uaktywnić w tym samym czasie, obrońca zawsze rozstrzyga je jako pierwszy.

Są trzy możliwe wyniki walki pomiędzy postaciami.

**Jedna postać została pokonana:** Zwycięska postać może natychmiast zabrać jeden wybrany przedmiot z torby pokonanej postaci (jeśli jakiś tam jest). Pokonana postać musi wykonać czynności opisane w sekcji „Pokonane postaci” na stronie 12.

**Obie postaci zostały pokonane:** Żadna postać nie zdobywa przedmiotów. Zaczynając od obrońcy każda z postaci musi wykonać czynności opisane w sekcji „Pokonane postaci” na stronie 12.

**Żadna postać nie została pokonana:** Żadna postać nie zdobywa przedmiotu.

## NAPASTNIK I OBROŃCA

Na potrzeby zrozumienia pewnych zdolności postaci oraz opisów na kartach, podczas walk z przeciwnikami postać gracza zawsze uważa się za **napastnika**, a przeciwnika za **obrońcę**. W walce dwóch postaci aktywna postać jest napastnikiem, a druga postać obrońcą.

## DO ŚMIERCI?

Walka między dwoma postaciami ma zawsze charakter krótkiej wymiany ciosów, podczas której każdy walczący wykonuje jeden atak. Tym sposobem walka postać kontra postać raczej nie kończy się niczyją przegraną, chyba, że jeden z uczestników był zraniony w poprzedniej walce.

## INNE ZASADY

### NIEPOKONANI PRZECIWNICY

Tor niepokonanych przeciwników służy to trzymania przeciwników, których nie zwyciężono w trakcie tury postaci. Tor zapobiega nieporządkowi na planszy. Kiedy postać nie zdoła pokonać przeciwnika w walce, kartę takiego przeciwnika kładzie się na dowolnym, pustym polu toru. Znacznik przeciwnika z cyfrą pasującą do pola toru umieszcza się na polu planszy, gdzie doszło do walki. Zwykle znacznik przeciwnika kładzie się żółtą stroną do góry, ale jeśli ma reprezentować kartę przeciwnika z cechą zaciekły, kładzie się go stroną czerwoną do góry.



*Znacznik zwykłego przeciwnika*



*Znacznik zaciekłego przeciwnika*

Jeśli każde pole toru niepokonanych przeciwników jest pełne w momencie, gdy trzeba dodać nową kartę przeciwnika, należy odrzucić znacznik przeciwnika, znajdujący się najmniejszą liczbę pól od pola nowego przeciwnika. Znacznik odrzuca się wraz z odpowiadającą mu kartą z toru. Nową kartę przeciwnika umieszcza się na świeżo opróżnionym polu toru, zgodnie z opisanymi wcześniej regułami. Jeśli w tej samej odległości znajduje się kilka znaczników przeciwników, aktywna postać decyduje, który zostanie odrzucony.

## TOR NIEPOKONANYCH PRZECIWNIKÓW



Podczas fazy wyzwań swojej tury Burbonnowi Kłowi nie udaje się pokonać „Gnijącego ghula”.

1. Karta „Gnijącego ghula” trafia na puste pole toru niepokonanych przeciwników.

2. Odpowiadający temu polu znacznik zostaje położony na polu planszy, gdzie wcześniej znajdował się „Gnijący ghul”. Ponieważ ten przeciwnik ma cechę zaciekły, jego znacznik kładzie się stroną czerwoną do góry.

## ZACIEKŁY

Gdy karta przeciwnika z cechą **zaciekły** znajdzie się na torze niepokonanych przeciwników, odpowiadający jej znacznik przeciwnika należy położyć **stroną czerwoną do góry**. Znacznik przeciwnika ułożony stroną czerwoną do góry nazywany jest znacznikiem zaciekłego przeciwnika.



Przeciwnik z cechą zaciekły

## Działanie zaciekłych przeciwników na postaci

Postać stojąca na tym samym polu, co znacznik zaciekłego przeciwnika, **nie może zejść z tego pola**. Oznacza to, że postać musi **przerwać ruch** w momencie wejścia na pole zawierające znacznik zaciekłego przeciwnika i nie może tego pola opuścić, póki leży na nim znacznik. W fazie wyzwań swojej tury postać musi, o ile to możliwe, zdecydować się na walkę z przeciwnikiem odpowiadającym znacznikowi zaciekłego przeciwnika.

*Przykład:* Burbonn Kiel nie zdołał pokonać w walce „Gnijącego ghula”. Ponieważ ten przeciwnik ma cechę **zaciekły**, jego znacznik kładzie się stroną czerwoną do góry. Podczas kolejnej fazy ruchu Burbonna znacznik zaciekłego przeciwnika nadal leży na polu z postacią. Burbonn jak zwykle rzuca kością ruchu, ale nie może opuścić pola. Jeśli w fazie wyzwań zaciekły przeciwnik będzie nadal obecny, Burbonn będzie musiał stoczyć z nim walkę.

## KARTY TROFEÓW

---

Niektórzy przeciwnicy z planszy przynoszą punkty męstwa za pokonywanie ich lub wypełnienie specjalnych warunków. W momencie wypełnienia warunków, zapisanych przy jednym z przeciwników tego typu, gracz przeszukuje talię trofeów, bierze kartę odpowiadającą danemu przeciwnikowi i kładzie ją pod żeton dziennika misji. W grze jest ograniczona liczba kopii kart trofeów i jeśli jeden z rodzajów kart się skończy, nie zdobywa się nagrody za odpowiadającego mu przeciwnika. Trzeba również pamiętać, że część kart trofeów może być zdobyta tylko raz przez każdą z postaci (jak opisano na ich kartach).

**Przykład:** *Sandrai pokonuje w walce przywódcę Nefariana. Otrzymuje zatem nagrodę wypisaną przy przeciwniku („Głowa Nefariana”). Przegląda talię trofeów w poszukiwaniu odpowiedniej karty i kładzie ją pod swoim dziennikiem misji.*

## LOSOWE WYRZUCANIE PRZEDMIOTÓW

---

Część przeciwników i zdarzeń zmusza postać do losowego wyrzucenia przedmiotu. W takich sytuacjach gracz kontrolujący tą postać powinien zebrać wszystkie wymagane karty przedmiotów, zasłonić je (na przykład trzymając pod stołem), potasować i wybrać jedną bez oglądania.

**Ważna uwaga:** Niektórzy przeciwnicy i zdarzenia konkretnie wymagają odrzucenia przedmiotu z torby, a inne mówią ogólnie o wyrzuceniu przedmiotu. W drugim wypadku zasada obejmuje przedmioty z torby postaci oraz przedmioty z jej wyposażenia.

## ILOŚCIOWE OGRANICZENIE ELEMENTÓW

---

Może się tak zdarzyć podczas gry, że nie ma wystarczająco dużo wymaganych elementów gry któregoś typu. W większości przypadków gracze mogą skorzystać z zamiennika (na przykład monety w miejsce żetonu obrażeń).

Kiedy gracz musi pociągnąć przedmiot z talii wyzwań, a w talii nie ma żadnej karty przedmiotu (mało prawdopodobne), gracz nie rozstrzyga zdolności wymagającej pociągnięcia karty. Jeśli dodatkowo gracz pociągnie wszystkie karty z talii wyzwań i nie znajdzie żadnego przeciwnika, jego faza wyzwań natychmiast dobiega końca.

**Przykład:** *Pod koniec gry Burbonn rozgrywa swoją fazę wyzwań. Ciągnie dolną kartę z talii wyzwań – okazuje się, że to zdarzenie. Po rozstrzygnięciu go ciągnie kolejną kartę – znowu zdarzenie! Ponieważ to ostatnia karta w tej talii, Burbonn nie będzie w stanie pociągnąć w swojej turze przeciwnika, więc jego faza wyzwań się kończy.*

## AUTORZY

### FANTASY FLIGHT GAMES

---

**Projekt gry:** Corey Konieczka

**Rozwój gry:** Corey Konieczka i Daniel Lovat Clark

**Edycja:** Michael Hurley i Jeff Tidball

**Projekt graficzny:** Kevin Childress

**Ilustracja okładki:** Jesper Ejsing

**Wykonanie mapy i symboli:** Tim Arney-O’Neil

**Koordinacja testerów gry:** Mike Zebrowski

**Testerzy gry:** Tommy Agenten, Matt Anderson, Jim Brown, Joe Brown, Justin Brown, Kevin Childress, Kasper Christiansen, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, Lars Frederiksen, Robert A. Kouba, Thomas Kjølby Laursen, Jakob Markussen, Andrew Navaro, David Odle, Eric Potter, Zoë Robinson, Wil Springer, Jason Steinhurst, Chris Thornton, Steen Moldrup Thomsen i Bryan Wade

**Dyrektor graficzny:** Zoë Robinson

**Menedżer produkcji:** Richard Spicer

**Deweloper wykonawczy:** Christian T. Petersen

**Wydawca:** Christian T. Petersen

### BLIZZARD ENTERTAINMENT

---

**Deweloper prowadzący:** Shawn Carnes

**Dyrektor graficzny:** Glenn Rane

**Producent:** Ben Brode

**Dyrektor, Międzynarodowy Rozwój Biznesowy i Licencjonowanie:** Cory Jones

**Menedżerowie licencji:** Brian Hsieh and Gina Pippin

**Pomocniczy menedżerowie licencji:** Ben George

**Pomoc w projekcie:** Ben Brode, Sean Wang,

Ben George, Min Kum, Glenn Rane, Cory Jones

**Specjalne podziękowania:** Chris Metzen

## EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: **Marek Mydel**

Wydanie i dystrybucja:

**Bard Centrum Gier**

ul. S. Batorego 20/17

31-135 Kraków

www.bard.pl

www.planszowki.pl

## INDEX

dom aukcyjny: 8  
dziennik misji: 15  
efekt „dołącz”: 20  
efekt „ulepszenie”: 20  
efekt „zaneguj”: 20  
faza poszukiwań: 8  
faza porządkowania: 9  
faza ruchu: 6  
faza wyzwania: 9  
karty dwustronne: 4  
karty trofeów: 27  
karty wyzwań: 10  
karty zdarzeń: 10-12  
karty zdolności: 19  
korzystanie z żetonów postaci: 14  
leczenie obrażeń: 12  
lista efektów żetonów odkryć: 32  
lista i omówienie elementów gry: 2-3  
misje: 14-16  
niepokonani przeciwnicy: 25  
ograniczenia przedmiotów: 17  
omówienie karty misji: 15  
omówienie karty postaci: 13  
omówienie karty przeciwnika: 10  
omówienie planszy: 7  
omówienie tury: 6-9  
pokonane postaci: 12  
pomoc: 8  
powietrzny szlak: 8  
poziomy, zdobywanie: 14  
przedmioty: 16  
przygotowanie gry: 4  
przygotowanie gry, ilustracja: 5  
przygotowanie misji: 16  
przynależność postaci: 14  
symbole mikstur na przedmiotach: 18  
torba na przedmioty: 18  
uaktywniane moce na kartach przeciwników: 10  
„udaj się” i „zbierz”: 14  
ukończenie misji: 15  
walka pomiędzy postaciami: 25  
walka z przeciwnikami: 21  
wyposażanie w przedmioty: 17

oferujący misje: 8  
zadawanie obrażeń: 12  
zajadły: 26  
zarządzanie postacią: 12-20  
zdarzenia na lokacji: 11  
zdarzenia ogólne: 11  
zdarzenia specjalne: 12  
zwycięstwo w grze: 9  
żetony odkryć: 8

© 2008 Blizzard Entertainment Inc., Prawa zastrzeżone  
Warcraft, World of Warcraft oraz Blizzard Entertainment  
są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami  
towarowymi firmy Blizzard Entertainment, Inc. w USA i/lub  
innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe wspomniane  
tutaj należą do odpowiednich właścicieli.

Aktualności i dodatkowe wsparcie dla gry World of Warcraft  
Gra Przygodowa, znajdują się na stronie:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



# Prepare To Baaaaa-ble!



- Look for the latest TCG booster set, *March of the Legion™*, along with *Fires of Outland™*, *Through the Dark Portal™*, and *Heroes of Azeroth™*.
- Each set contains new *Loot™* cards to enhance your online character.
- Compete in tournaments for exclusive World of Warcraft® prizes!

Go to your local hobby store or visit  
**WOWTCG.COM**



Product depicted for demonstration purposes only and is subject to change without further notice. © 2007 UDC, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. All Rights Reserved. Patent Pending. © 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved. *March of the Legion*, *Fires of Outland*, *Heroes of Azeroth*, and *Through the Dark Portal* are trademarks, and *Warcraft*, *World of Warcraft*, and *Blizzard Entertainment* are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. Printed in the U.S.





Skoro poradziłeś sobie z grą *World of Warcraft: Gra Przygodowa*, być może jesteś gotowy na jeszcze głębsze doświadczenie świata *World of Warcraft*? Zbierz drużynę i rusz do bitwy o dominację w epickiej produkcji firmy Fantasy Flight Games, zatytułowanej *World of Warcraft: The Boardgame* (*World of Warcraft: Gra Planszowa*). Charakteryzuje się ona pełniejszą, bardziej strategiczną rozgrywką, ciekawszą kreacją i rozwojem bohatera oraz silnie zaznaczonymi elementami współzawodnictwa pomiędzy drużynami graczy.

## ROZGRYWKA OPARTA NA RYWALIZACJI DRUŻYN

W zgodzie z komputerowym oryginałem *World of Warcraft: The Boardgame* stawia naprzeciw dzikich siewaczy Hordy i mężnych bohaterów Sojuszu w walce o dominację nad Lordaeronom – to w nich wcielacie się wy, gracze! Mając wiele okazji na toczenie walk pomiędzy sobą, musicie jednocześnie zmagać się o pierwszeństwo w pokonaniu potężnego Przywódcy i staniu się największymi bohaterami w historii. Musicie ściśle współpracować z członkami swojej drużyny i mądrze korzystać z dostępnych środków, aby wypełnić wspólne cele. Podróżujcie w bezpiecznej grupie, albo rozdzielcie się, aby spenetrować większy obszar. Skupcie się na pokonaniu Przywódcy, albo pokrzyżujcie plany przeciwników, próbujących wypełnić misje i zdobyć nowe poziomy doświadczenia. Wybór należy do was!



## KREACJA BOHATERA

W *World of Warcraft: The Boardgame* jest 16 postaci dostępnych dla graczy. Wśród nich są reprezentowane rasy i klasy Hordy oraz Sojuszu, a każdej przypisano własną, doskonale wymodelowaną figurkę. Każda klasa postaci posiada własne talie mocy i talentów, a wraz z rozwojem swoich postaci będziecie decydować, których zdolności klasowych chcecie się nauczyć i które z nich ulepszyć. Dwóch wojowników nigdy więcej nie musi być takich samych, a żadna postać nie zdoła opanować w przeciągu jednej gry wszystkich swoich mocy i talentów. Mając do dyspozycji potężne przedmioty i wysokopoziomowe moce, umiejętnie wykreowana postać będzie w stanie pokonać najpotężniejszych wrogów.

## PRZYWÓDCY I POTWORY

Z trzema różnymi przywódcami dostajecie praktycznie trzy różne gry w jednym pudełku! Każdy Przywódca charakteryzuje się unikalnymi zdolnościami i zasadami, które wpływają na rozgrywkę w diametralnie różny sposób. Wyjątkowe karty zdarzeń Kel'Thuzada rozprzestrzeniają zarazę, osłabiając tak Hordę, jak i Sojusz, zaś Nefarian ląduje w Dalekich Ziemiach i rozpoczyna marsz na Bastion, samemu atakując bohaterów! Dzięki ponad 100 plastikowym figurkom potworów w 13 różnych wzorach rozgrywka *World of Warcraft: The Boardgame* jest pełna niebezpieczeństw i grozy!





## SZCZEGÓŁOWY, ZAAWANSOWANY SYSTEM PROWADZENIA WALK

Dzięki setkom mocy i przedmiotów do wyboru każda postać gra oraz walczy w inny sposób. Rozbudowany system walki, który charakteryzuje użycie kości różnego koloru na potrzeby ataków dystansowych, wręcz oraz zdolności obronnych, owocuje pełnymi niezliczonych możliwościami, ciekawymi bitwami. Dzięki mocom pozwalającym na przerzucanie, modyfikowanie i dorzucanie kości sprytni gracze mogą wyjść zwycięsko z najniebezpieczniejszych nawet walk.



## WORLD OF WARCRAFT: THE BOARDGAME

Zestaw podstawowy gry czeka na półkach sklepowych. Odwiedźcie swój lokalny sklep branżowy i zdobądźcie własny egzemplarz jeszcze dziś! Gra zawiera 16 postaci graczy, ponad 100 figurek potworów i wszystko, co potrzeba do gry w sześć osób.

## DODATEK SHADOW OF WAR - NADCIĄGAJĄCA WOJNA

Pierwszy dodatek podwaja wielkość talii każdej z klas postaci dostępnych w *World of Warcraft: The Boardgame*, przynosząc nowe moce, talenty, rozwiązania mechaniczne i całą gamę interesujących możliwości! Niebieskie misje, nowy typ przedmiotów – drobiazgi, karty przeznaczenia i inne nowości sprawiają, że *WoW: Shadow of War* wspaniale wpływa na jakość rozgrywki.



## DODATEK THE BURNING CRUSADE - PŁONĄCA KRUCJATA

Ruszaj w podróż do Zewnątrz, zagraj szamanem draenei, albo paladynem krwawych elfów. Zmierz się z czterema nowymi Przywódcami. Stocz bitwę z 13 nowymi potworami, spenetruj nieznaną dotąd podziemia i zdobądź jeszcze wyższe poziomy doświadczenia! Oto największy jak do tej pory dodatek do gry



# KARTA REFERENCYJNA

## TURA AKTYWNEJ POSTACI

1. **Faza ruchu:** Rzuć kością ruchu i przesuń się maksymalnie o taką liczbę pól w dowolnym kierunku.
2. **Faza poszukiwań:** Rozstrzygnij wszystkie odkrycia na swoim polu. Jeśli nie ma na nim żadnych odkryć, skorzystaj z jednej pomocy na swoim polu.
3. **Faza wyzwania:** Zaatakuj wrogą postać lub przeciwnika. Jeśli na twoim polu leży znacznik zacieklego przeciwnika, musi walczyć z przeciwnikiem odpowiadającym znacznikowi.
4. **Faza porządkowania:** Możesz wypełnić instrukcje z kart misji, zawierające słowa „udaj się...” oraz „zbierz...”. Potem możesz wymienić broń i zbroję.

## PROCEDURA WALKI

1. Rzut kośćmi walki.
2. Uaktywnienie specjalnych mocy.
3. Walka dystansowa.
4. Walka wręcz.
5. Zakończenie walki.

## POKONANE POSTACI

Gdy postać zostanie pokonana przez wrogą postać, wróg może ukraść jeden przedmiot z torby pokonanej postaci. Następnie należy wykonać kolejno poniższe czynności:

1. **Wskrzeszenie:** Figurkę postaci przesuwa się na pole miasta, oddalonego o najmniejszą liczbę pól. Jeśli kilka miast jest w tej samej odległości, postać może wybrać.
2. **Wyleczenie:** Należy ściągnąć z karty postaci wszystkie żetony obrażeń.
3. **Odnowienie karty postaci:** Karta postaci zostaje odwrócona na stronę początkową.
4. **Odrzucenie dołączonych kart:** Należy odrzucić wszystkie karty, dołączone do karty pokonanej postaci. Kart dołączonych do wyposażenia tej postaci nie odrzuca się.

## EFEKTY ŻETONÓW ODKRYĆ



**Złoto:** Po odsłonięciu zatrzymaj ten żeton. Możesz go odrzucić będąc w mieście, aby zdobyć przedmiot z równego lub niższego poziomu.



**Kamień powrotu:** Po odsłonięciu zatrzymaj ten żeton. Możesz go odrzucić zamiast wykonywać zwykły ruch, aby przenieść się do wybranego miasta.



**Dalekie widzenie:** Po odsłonięciu zatrzymaj ten żeton. Możesz go odrzucić w swojej fazie ruchu, aby obejrzeć dowolne odkrycie na planszy. Następnie możesz je wymienić lub odrzucić.



**Rakietowe buty goblinów:** Po odsłonięciu zatrzymaj ten żeton. Możesz go odrzucić, aby ponownie rzucić kością ruchu lub walki. Przerzut musi nastąpić natychmiast po rzucie.



**Wędrowni kupiec:** Po odsłonięciu zatrzymaj ten żeton. Możesz go odrzucić w swojej fazie ruchu, aby wziąć dowolny przedmiot spod żetonu torby dowolnej postaci. Ta postać może następnie zabrać inny przedmiot z twojej torby.



**Zasadzka:** Jeśli będziesz w tej turze toczył walkę, twój wróg otrzyma bonus +1 do obrażeń i jego atak będzie uważany za dystansowy.



**Falszywa mapa:** Gracz po twojej prawej może przemieścić swoją postać do dwóch pól w dowolnym kierunku. Następnie rozstrzygasz wszystkie pozostałe odkrycia ze swojego starego pola i przechodzisz do fazy wyzwania.



**Odpływ mocy:** Odrzuć losowo z ręki dwie karty zdolności.



**Choroba:** Połóż ten żeton na swojej karcie postaci. Maksymalna wartość twojej żywotności spada o 1. Odrzuć ten żeton, gdy zostaniesz pokonany, albo kiedy skorzystasz z pomocy w postaci dużej mikstury leczącej.