

WROTA

NIFLHEIMU



DUX DISCIPLINAM

WROTA NIFLHEIMU

DUX DISCIPLINAM PRZECZYTAJ MNIE

Witaj w Niflheimie. Nie znajdziesz okrutniejszego miejsca. Jaką ścieżką podążysz?

Wrota Niflheimu to figurkowa gra taktyczna, dla jednego lub dwóch graczy, której akcja rozgrywa się w fantastycznej krainie w Epoce Wikingów. Gra rozgrywa się w serii powiązanych ze sobą scenariuszy tworzących kampanię i ciągłą historię. Każdy poprzedni scenariusz kampanii ma wpływ na początek następnego. Ukończenie tej gry wymaga kilku rozgrywek, ale możesz łatwo zapisać swoje postępy.

Podczas rozgrywania każdego scenariusza twoi bohaterowie będą przemierzać zdradzieckie królestwo Niflheimu, zbliżając się do osiągnięcia ostatecznego celu, jakim jest pokonanie swojego nieprzejednanego wroga, Ullrica Czarne Serce, Jarla Cienia. Po drodze będą musieli pokonać hordy draugrów i pozyskać niezbędne wskazówki, wyposażenie i magiczne przedmioty. Zdobędą doświadczenie i odblokują unikalne umiejętności.


Niniejsza instrukcja ma pomóc ci nauczyć się grać w grę, prowadząc cię przez pierwsze 5 scenariuszy. Graj w grę, czytając tekst.

Pierwsze pięć scenariuszy należy rozegrać do momentu ich dokładnego zrozumienia. Jeśli nie udało się wypełnić celu lub wynik jest niesatysfakcjonujący, możesz rozegrać scenariusz ponownie. Gdy ukończysz pierwsze scenariusze, pojawi się wybór, w który kolejny chciałbyś zagrać. Ta decyzja określi wybraną ścieżkę i może w trakcie kampanii doprowadzić do kilku możliwych zakończeń opowieści narracyjnej.

Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie nr 2: Wysoki Tron



SPIS TREŚCI

 ELEMENTY GRY	04
 WPROWADZENIE	06
 SCENARIUSZ 1: WYSOKI TRON	08
 SCENARIUSZ 2: WE MGLE	14
 SCENARIUSZ 3: RATUNEK	20
 SCENARIUSZ 4: WŁAMANIE	20
 SCENARIUSZE PRZEJŚCIOWE	24
 SCENARIUSZ 5: BRAT BRONI	25
 ZASADY DODATKOWE	26
 SŁOWNIK SKRÓTÓW	27
 AUTORZY GRY	

Autorzy Gry:	Marco Pecota, Tom Frank, Adam L Dobbys, Wes Johnson
Rozwój gry:	Alex Costas
Okładka:	Riccardo Federici
Scenariusze:	Agustina Elizondo
Dyrektor artystyczny:	Julián Tunni
Grafika:	Julián Tunni, Ariel Zajac
Projekt figurek:	Robert Orzol
Kierownik kreatywny:	Marco Pecota
Zasady gry:	Marcel Dragomir
Edycja zasad gry:	Jace Ravensburg, Marcel Dragomir, Rafi Weiss

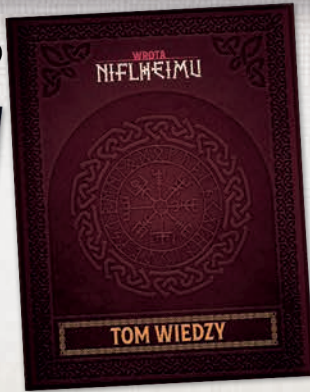
Podziękowania: Ilse Gudiño, Adara Isabel Pecota-Gudiño, Maria Luisa, Benny Pecota, Nera Pecota, John Giardino

Edycja polska: Czacha Games

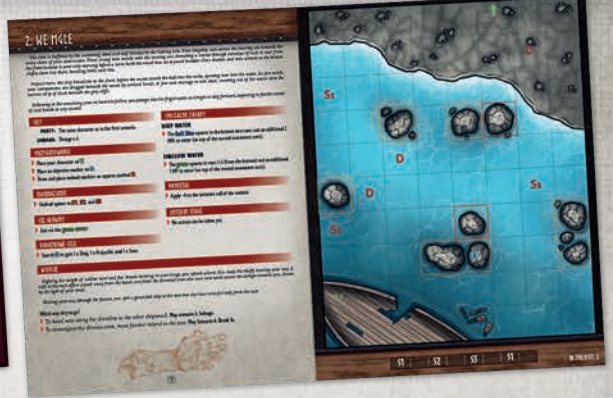
Tłumaczenie i korekta: Piotr Połka, Marta Wodzikowska

ELEMENTY GRY

Dux Disciplinam
(Zasady Podstawowe)



Tom Wiedzy
(Zasady Rozszerzone)



Księga Scenariuszy

Folder na
Pomoce Gracza



Echa x60



Znaczniki
Celu x24



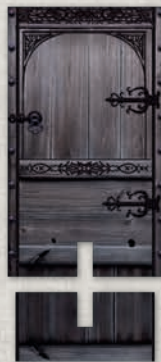
Znaczniki
Ran x12



Znacznik
Związania x5



Arkusz Kontroli
Drużyny x1



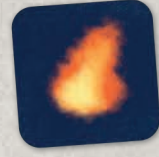
Papierowe
Znaczniki Drzwi x6



Znaczniki
Mylinga x4



Znaczniki
Więźnia x6



Znaczniki
Ognia x6



Znaczniki
Nieumarłych x19



Znacznik Toru
Rundy x1



Znaczniki
Bohaterów x9



Znaczniki
Osłony x2



Znaczniki
Ataku z za
Osłony x16



Znaczniki
Huskarłów x12



Znaczniki
Terenu x12



Znaczniki
Ogłuszenia x6



Znacznik
Oka x1



Znaczniki
Macek x4



Znaczniki
Pustki x6



Znaczniki Kamieni
Runicznych x20



Znaczniki Broni/
Wyposażenia **x44**

Znaczniki
Reliktów **x9**

Znaczniki
Mikstur **x12**



Plastikowe
Podstawki **x34**

Papierowe Znaczniki
Bohaterów **x9**



Papierowe Znaczniki
Nieumarłych **x19**



Kość
dwunastościenna **x3**



Moneta
Przeznaczenia
x1



Kość Statusu
x4



Plansze Postaci **x4**



Czarne Kołki **x32**
Białe Kołki **x4**
Czerwone Kołki **x4**



WPROWADZENIE

881 r. n.e., Skandynawia. Okrutny i egocentryczny wiking, jarl Ullric Czarne Serce, rządził swoimi ziemiami w Norwegii żelazną ręką. Owładnięty obsesją na punkcie własnej nieśmiertelności i pragnieniem stworzenia dynastii, która przetrwa wieki, Ullric zwrócił się ku okultyzmowi. W ostatnich latach życia rozkazał zbudować na pobliskiej wyspie ogromny labirynt, kurhan, który miał stać się jego grobowcem. Konstrukcja miała wykorzystywać higr - magię duszy, by zapewnić mu wieczne życie i bezbożne, mroczne moce.

Zgorszeni tym, co działo się na wyspie, jego ludzie zbuntowali się przeciwko niemu. Choć setki zginęły w kurhanie, ostatecznie udało się go tam pogrzebać i uwięzić w zaklętym śnie.

Mija ponad 100 lat niespokojnego snu...

Jest rok 992 n.e. Irlandzcy misjonarze wraz z niewielką grupą najemników przybywają do Norwegii, by głosić chrześcijaństwo. Trafiają na wyspę Ullrica Czarne Serce. Przyciągnięci mocą emanującą spod ziemi, nieświadomie zakładają klasztor na miejscu dawnego grobowca jarla.

Wkrótce po Skandynawii zaczynają krążyć pogłoski, że mnisi z tej wyspy są skażeni i zdeprawowani. Nikt, kto tam wyruszył, nie wraca, a niektórzy twierdzą, że mnisi porywają nordyckie dzieci do plugawych rytuałów. Potomkowie tych, którzy pierwotnie uwięzili diabelskiego jarla, słyszą te wieści i postanawiają spalić klasztor. Wysyłają statki i najeźdźców — ale żaden nie wraca. Przynajmniej nie żywy. Draugowie atakują salę biesiadną jarla, żądając przysięgi wierności i trybutu. Takie zniewagi muszą zostać pomszczone, a niedokończone sprawy — rozwiązane.

Twoja mała grupa elitarnych wojowników zostaje wysłana, by wykonać to zadanie. Jednak gdy zbliżacie się do wyspy, gwałtowne burze wywracają wasz statek, topiąc wielu i wyrzucając ocalałych na brzeg. Ullric Czarne Serce się budzi. Wyspa pogrążona jest w chaosie, klasztor zbezczeszczone, nieświęci, nieumarli mnisi błkają się po korytarzach, a draugowie nawiedzają katakumby pod ziemią.

Zbierasz ocalałych ze sztormu, wraz z nielicznymi chrześcijańskimi żołnierzami i mnichami, którym udało się uciec przed potępieniem. Pod gniewnym, ciemnym niebem i wzburzoną morzem za plecami, twoja drużyna wojowników toruje sobie drogę do serca królestwa Jarla Cienia...



PODSTAWOWE POJĘCIA

Na początek omówimy **podstawowe pojęcia i zasady**, które musisz znać przed rozegraniem pierwszego scenariusza. Są to często używane terminy, do których wielokrotnie odwołują się zasady gry. Wyjaśniamy je teraz, aby ułatwić zrozumienie pozostałych reguł.

Jeśli grasz z wydrukowanymi kartami postaci, to gdy instrukcja mówi o „**umieszczeniu znacznika na postaci**”, zamiast tego należy zaktualizować kartę postaci ołówkiem.

SPRZECZNE ZASADY

Jeśli kiedykolwiek pojawi się sprzeczność między zasadami, pierwszeństwo mają zasady zawarte w Księdze Scenariuszy, następnie w Tomie Wiedzy, a na końcu w Dux Disciplinam.

Jeśli nadal nie jesteście pewni, podejmijcie decyzję wspólnie jako grupa.

PRZYLEGŁOŚĆ

Wiele zasad we Wrotach Niflheimu używa terminu „**przyległy**”. Termin ten odnosi się wyłącznie do przyległości ortogonalnej (czyli w linii prostej), chyba że wyraźnie zaznaczono „przyległy po przekątnej”.



Pola oznaczone numerami 1–4 są przyległe do bohatera.

RZUTY KOŚCMI

We Wrotach Niflheimu używa się dwunastościennych kości (d12). Gracze mogą być proszeni o rzut jedną lub kilkoma kośćmi w celu rozstrzygnięcia akcji. Liczba wymaganych kości jest zapisywana jako **Xd12**, gdzie „X” oznacza liczbę rzutów kością dwunastościenną. Wynik każdej kości rozpatruje się **osobno**.

Gdy zasada odnosi się do naturalnego rzutu, chodzi o wynik uzyskany na kości przed zastosowaniem jakichkolwiek modyfikatorów rzutu.

MONETA PRZEZNACZENIA

Raz na scenariusz możesz rzucić Monetą Przeznaczenia, jeśli nie jesteś zadowolony z wyniku dowolnego rzutu kością. Jeśli wypadnie **orzeł**, możesz powtórzyć rzut kością. Jeśli wypadnie **reszka**, musisz zaakceptować pierwotny wynik rzutu kością.



FIGURKI

Na mapie scenariusza wszystko, co reprezentuje postać, huskarla lub nieumarłego, nazywane jest figurką — niezależnie od tego, czy jest to znacznik, figurka papierowa czy plastikowa.

STRUKTURA GRY

W trakcie kampanii będziesz naprzemiennie rozgrywać scenariusze oraz przechodzić przez Etapy Przejściowe. Te etapy odbywają się pomiędzy scenariuszami i dają bohaterom szansę na regenerację oraz wykonanie drobnych czynności porządkowych.

HUSKARLOWIE

To wojownicy, którzy mogą dołączyć do twojej drużyny. Są mniej potężni niż główne postacie, ale nadal bardzo przydatni.

BOHATEROWIE

Grasz jako drużyna złożona z postaci oraz huskarłów, wspólnie określanych mianem bohaterów.

DRUŻYNA

Sekcja „**Drużyna**” w każdym scenariuszu określa, których bohaterów możesz zabrać ze sobą.

Jeśli widnieje zapis **Postacie**, możesz zabrać **wyłącznie** postacie posiadające karty postaci.

Jeśli scenariusz wskazuje **Bohaterowie**, możesz zabrać zarówno postacie, jak i dowolnie wybranych huskarłów.

NIEUMARLI

Wszystkie potwory napotymane we Wrotach Niflheimu są zbiorczo określane mianem nieumarłych.

PRZYGOTOWANIE GRY

Skoro mamy już za sobą podstawy, możemy zacząć przygotowania do rozgrywania pierwszego scenariusza.

WYBIERZ SWOJĄ POSTAĆ

Wybierz jedną z dostępnych postaci. Pobierz odpowiadającą jej figurkę oraz planszę postaci. Jeśli posiadasz wersję pudełkową gry, pobierz również wkładkę postaci, aby złożyć pulpit.



GRA KOOPERACYJNA

Jeśli zdecydujesz się grać z przyjacielem, gra rozpoczyna się od tego, że każdy gracz wybiera jedną postać. Gdy w trakcie gry pojawiają się nowe postacie, gracze muszą wspólnie zdecydować, kto będzie nimi sterował.

SCENARIUSZ 1: WYSOKI TRON

ARKUSZ KONTROLI DRUŻYNY (AKD)

Arkusz Kontroli Drużyny (AKD) służy do zapisywania postępów twojej drużyny w kampanii. Jeśli chcesz odłożyć grę i zapisać swój stan, zrobisz to właśnie na tym arkuszu.

Wpisz imię swojej postaci w pierwszym polu przeznaczonym dla postaci. W miarę rekrutowania nowych bohaterów, będą oni również dodawani do tego arkusza.

Obszar Gry

Nadszedł czas, aby przygotować obszar gry oraz scenariusz 1: Wysoki Tron. Instrukcje dotyczące przygotowania scenariusza oraz wszelkie zasady specjalne znajdują się po lewej stronie. Mapa, po której będą poruszać się bohaterowie i realizować cele, znajduje się po prawej stronie.

Poniższe instrukcje dotyczą rozgrywki **solo**. Jeśli przygotujesz grę w trybie **współpracy**, jedyna zmiana (dla tego scenariusza) polega na tym, że musisz umieścić 2 postaci na polu oznaczonym literą **V** lub na polach do niego przyległych.

UKŁAD ZASAD W KSIĘDZE SCENARIUSZY

Poniżej znajduje się podsumowanie zasad, które znajdziesz po lewej stronie każdego scenariusza:

A. TEKST WPROWADZAJĄCY

Tematyczne wprowadzenie do fabuły scenariusza, który zaraz rozegrasz. Przeczytaj je teraz.

B. SIŁY

Figurki używane w scenariuszu. Niumarli oznaczeni kolorem **pomarańczowym** nie powinni być dodawani do puli niumarłych.

C. PRZYGOTOWANIE

Szczegóły dotyczące rozmieszczenia figurek i znaczników na mapie scenariusza.

O ile nie zaznaczono inaczej, zawsze umieszczaj figurkę bohatera na polu oznaczonym literą **V** lub na polach z nim przyległych.

D. PRZYWOŁANIE

Specjalne zasady dotyczące tego, kiedy i gdzie na mapie pojawi się figurka niumarłego.

E. CEL(E) GŁÓWNY(E)

Główne zadanie, które należy wykonać, aby ukończyć scenariusz.

W scenariuszu 1 głównym celem jest opuszczenie mapy z pochodnią (**01**) w punkcie oznaczonym **zieloną strzałką**, po uratowaniu Jarla (**J**).

1: WYSOKI TRON

Wielki sejm śródziemnomorski wyjechał już dawno, kiedy oddał się piaszczynom i górom — piaszczynom, które nie mają już czasu na powrót do domu i do pracy. Nie ze względu na brak czasu, ale na skutek gwałtownego wiatru, który podnosi fale morskie na brzeg.

Nagle drzwi zostały gwałtownie otwarte, a zimne powietrze wywołało dym z niechcianego ognia. W blasku ognia pojawiła się ludzka postać — Tharfin, który szedł i szedł szedł i szedł w kierunku drzwi w porę dnia. Szedł. Za nim wchodził kolejny szedł i szedł i szedł. Tharfin zatrzymał się przed wysokim murem. Jakiś czas się z odzyskiem na widok nieznajomych oczu i ciepła i cudownego zapachu miłości oraz grzającego ciała.

„Dzień Czarnej Szwary przyszedł postronkiem swego, wieszam sługę. Złota słońce i łajno wystrząsnętych, złota żółta przysięga i przysięga i przysięga. Ci, którzy odzyskali jego karmienie, stają się szedł dla karmienia — tak jak ci, którzy próbowali zająć jego miejsce. Przysięga, by odprawić was do jego słońca, gdzie słońce przysięga lojalności.”

Gdy samotny człowiek rusa w stronę spalonego Jarla, ty wyskoczysz z ławy, by bronić swojego przysięgę.

A

B

C

D

E

F

H

K

ZASADY SPECJALNE

MRL

Wykonaj akcję specjalną, aby uratować Jarla, będąc na polu przyległym z polem oznaczonym literą **J**. Umieść jego znacznik na karcie postaci, w jednym ze slotów aktywacji. Od tej pory Jarl podróżuje z tobą, aż do opuszczenia mapy.

UCIEKNA PRZED NIUMARNYMI

Jeśli stworzy aktywuje się na polu przyległym z twoją postacią, przegrany jest scenariusz.

WARTO ZAPAMIĘTAĆ

Podniesienie przedmiotu kosztuje 1 PR w normalnych warunkach lub 2 PR, jeśli bohater biegnie. Musisz znajdować się na polu z przedmiotem lub polu przyległym.

Przeszukanie to akcja specjalna. Bohater musi znajdować się na polu przyległym do przeszukiwanego lokacji i **nie może się poruszać ani atakować w trakcie**, w której wykonuje tę akcję.

Ruch po przekątnej kosztuje 2 PR.

TABELA PRZESZUKIWANIA

1-3	Mało szansa na znalezienie przedmiotu
4-6	Średnia szansa na znalezienie przedmiotu
7-9	Wielka szansa na znalezienie przedmiotu
10-12	Wielka szansa na znalezienie przedmiotu

ETAP PRZEJŚCIOWY

Nie można jeszcze wykonywać żadnych akcji.

J

02

F. CELE DODATKOWE

Opcjonalne zadania, które możesz wykonać.

W tym scenariuszu możesz przeszukać pole oznaczone **02**, aby zdobyć zapasy.

G. ZASADY SPECJALNE

Wszelkie zasady, które dotyczą konkretnie tego scenariusza.

H. ZAKOŃCZENIE

Przeczytaj po pomyślnym ukończeniu scenariusza. Postępuj zgodnie z instrukcjami. Dowiesz się, jaki scenariusz będzie następnym lub że możesz go wybrać samodzielnie.

I. WARTO ZAPAMIĘTAĆ

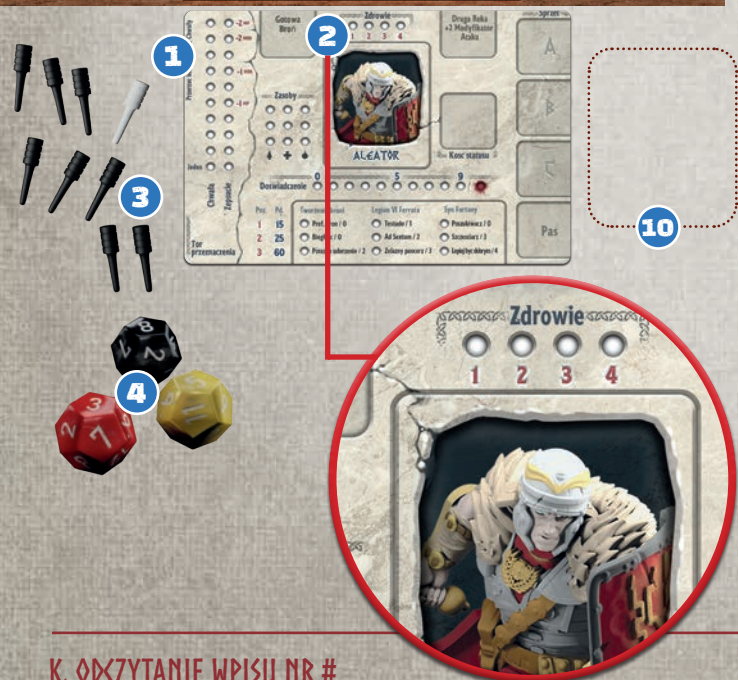
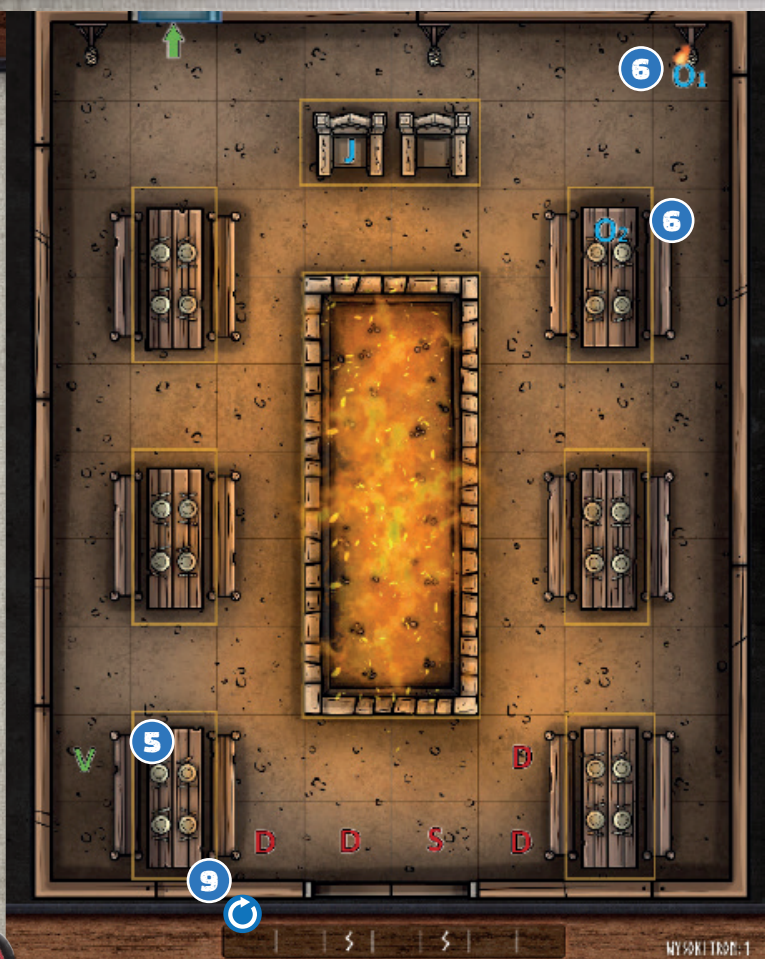
Przydatne informacje, które pomogą ci w rozgrywce. Pojawiają się w pierwszych 5 scenariuszach.

J. ETAP PRZEJŚCIOWY

Szczegóły dotyczące Etapu Przejściowego, który następuje po każdym scenariuszu.

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść swoją planszę postaci poniżej Księgi Scenariuszy.
2. Włóż **czzerwony kołek** w otwór nad liczbą „4” na torze zdrowia.
3. Odłóż na bok 1 **biały kołek** i 8 czarnych kołków — będą potrzebne później.
4. Przygotuj swoje kości dwunastościenne (d12).
5. Umieść figurkę bohatera na polu oznaczonym literą **V**.
6. Umieść znaczniki celów na polach **01** oraz **02**.
7. Umieść sześć zakrytych znaczników draugrów w puli nieumarłych.
8. Potasuj znaczniki nieumarłych w puli, a następnie wylosuj cztery z nich (nie odkrywając ich) i umieść po jednym na każdym polu oznaczonym literą **D**.
9. Umieść znacznik toru rund na pierwszym polu toru rund. Na końcu każdej rundy przesuwaj go o jedno pole. W przypadku kiedy znacznik miałby wyjść poza koniec toru, resetuje się i wraca na pierwsze pole.
10. Wyznacz dodatkowe miejsce obok Księgi Scenariuszy jako strefę na elementy odrzucone — tutaj będziesz odkładać znaczniki pokonanych nieumarłych.
11. Jeśli używasz figurek papierowych lub plastikowych, wyznacz drugą strefę (z dala od strefy odrzutu) jako strefę aktywnych jednostek — tutaj będą trafiać znaczniki nieumarłych, których figurki są aktualnie w grze.



K. ODCZYTANIE WPISU NR

W różnych momentach scenariusza możesz otrzymać polecenie, aby odczytać wpis **oznaczony numerem (#)** — znajdziesz je w rozdziale „Wpisy” w Księdze Wiedzy na stronie 29. Czytaj wyłącznie wskazany wpis i postępuj zgodnie z jego instrukcjami.



ROZGRYWANIE SCENARIUSZA

Scenariusz jest gotowy! Zaczynamy. Gra toczy się w serii rund. Każda runda składa się z następujących segmentów: **Etap Inicjatywy** – określa, kto wykona pierwszy ruch: bohaterowie czy nieumarli., **Etap Tur** – w których każda strona wykonuje swoje akcje. **Etap Końcowy** – w którym mogą zostać aktywowane specjalne efekty scenariusza (więcej informacji później).

Każdy Etap Tury składa się z trzech faz: **Fazy Początkowej**, **Fazy Akcji** i **Fazy Końcowej**. Zatem pełna struktura rundy wygląda następująco:

- **1. ETAP INIKJATYWY**
- **2. ETAP TUR (tura bohaterów i tura nieumarłych)**
 - I. Faza Początkowa
 - II. Faza Akcji
 - III. Faza Końcowa
- **3. ETAP KOŃCOWY**

ETAP INIKJATYWY

Weź dwie kości w różnych kolorach — wybierz jeden kolor dla bohaterów, a drugi dla nieumarłych — i rzuć nimi jednocześnie. Od wyniku rzutu kością nieumarłych odejmij 4 i porównaj wyniki:

- Wyższy wynik zdobywa inicjatywę i decyduje, która strona (bohaterowie czy nieumarli) wykona pierwszy ruch.
- Jeśli wygrają nieumarli, zawsze wybierają, że idą pierwsi.
- W przypadku remisu, rzuć ponownie.

W pierwszej rundzie Scenariusza 1: Wysoki Tron, zakładamy, że bohaterowie wygrywają inicjatywę i wykonują pierwszy ruch.

ETAP TUR

Czas ruszyć bohaterem. Po zakończeniu trzech faz tury bohatera, następuje tura nieumarłych, którzy wykonują te same trzy fazy co bohaterowie. Po zakończeniu ostatniej fazy drugiej tury, runda przechodzi do segmentu końcowego.

FAZA POCZĄTKOWA

Na początku tury bohatera zazwyczaj usuwa się wszystkie znaczniki Osłony i Ataku z postaci. Ponieważ jest to pierwsza tura scenariusza, nie ma żadnych znaczników do usunięcia.

FAZA AKCJI

W tej fazie aktywujesz bohatera, deklarując jego zamiar. Bohater może być zadeklarowany jako: brak ruchu, marsz lub bieg. Deklaracja zamiaru ma kilka konsekwencji: Określa liczbę **Punktów Ruchu (PR)**. Modyfikuje koszt **Akcji Ruchu (AR)**. Określa ewentualne **modyfikatory ataku**, które bohater może otrzymać podczas akcji ataku.

‣ **BEZ RUKHU:** Bohater otrzymuje **0 PR**. Może wykonać **jedną z następujących akcji:**

- Zdobyć Znacznik **0 Osłony**.
- Wykonać akcję ataku (z premią) i umieścić **Znacznik Ataku** obok bohatera.
- Wykonać **akcję specjalną** i umieścić **Znacznik Ataku**.

‣ **MARSZ:** Bohater otrzymuje **3 PR**. Może wydać PR na akcję ruchu i:

- Zdobyć Znacznik **2 Osłony**.
- Wykonać akcję ataku (bez kary) i umieścić **Znacznik Ataku**.

‣ **BIEG:** Bohater otrzymuje **6 PR**. Może wydać PR na akcję ruchu i:

- Zdobyć Znacznik **4 Osłony**.
- Wykonać akcję ataku (z karą) i umieścić **Znacznik Ataku**.

Możesz się zastanawiać, czym są te znaczniki, które umieszczamy. Znaczniki z liczbami to **Znaczniki Osłony**. Wskazują, że bohater może nadal wykonać akcję ataku w tej rundzie, a liczba oznacza karę do tego ataku. W tym scenariuszu nie ma walki, więc szczegóły dotyczące tych znaczników omówimy później.

Ponieważ bohaterowie nie mają jeszcze broni, zawsze umieszczają **Znacznik Ataku** obok bohatera po wykonaniu jakiegokolwiek ruchu.

Znacznik Ataku oznacza, że bohater wykonał już akcję ataku **lub** wykonał **akcję specjalną** zamiast ataku przez co **nie może** już wykonać akcji ataku.

W Scenariuszu 1 dostępne **akcje specjalne** to: Ratowanie Jarla (**J**) (Opcjonalnie), Szukanie zapasów (**02**).



FAZA KOŃCOWA

W pierwszej turze bohatera nie ma tu nic do zrobienia.

PRZEGRANIE SCENARIUSZA

Gracze mogą przegrać scenariusz na dwa sposoby:

- Natychmiast, gdy wszyscy bohaterowie obecni w scenariuszu zostaną zabici.
- Gdy masz pewność, że nie jesteś już w stanie osiągnąć aktualnych celów scenariusza.

Jeśli przegrasz scenariusz, możesz rozegrać go ponownie, przywracając stan gry do początku scenariusza. W tym celu: Usuń zdobyte punkty doświadczenia (PD). Zresetuj Chwałę, wartość zdrowia bohaterów oraz stan zapasów do wartości początkowych scenariusza. Potasuj wszystkie wylosowane Utracone Echa Pamięci z powrotem do puli (i usuń ich numery z twojego AKD).

TEREN

W grze występują trzy rodzaje terenu: czysty, trudny oraz zablokowany.

- ▶ **Czysty teren** jest domyślnym stanem kwadratu mapy i nie ma wpływu na ruch lub walkę.
- ▶ **Trudny teren** (zaznaczony na **żółto**) spowalnia Twój ruch i może zapewnić osłonę.
- ▶ **Zablokowany teren** (zarysowany na **czerwono**) blokuje ruch i nie można przez niego atakować. Ściany, zamknięte drzwi lub jakiegokolwiek inne stałe bariery umieszczone na mapie są uznawane za teren zablokowany. Teren zarysowany **czerwonymi kropkami** blokuje ruch, ale nie wyznaczenie linii wzroku (LW).

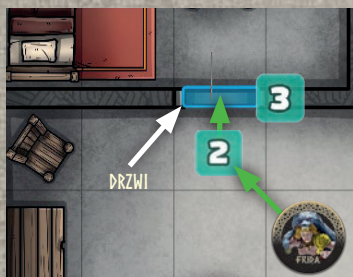
RUCH – BOHATEROWIE

Punkty Ruchu (PR) to zasób, który bohaterowie wykorzystują do poruszania się, otwierania drzwi oraz wykonywania większości innych fizycznych czynności, które łącznie określane są jako **Akcje Ruchu (AR)**.

Czasami zasady podają dwa różne koszty dla jednej AR, oddzielone znakiem „/”, np. 1 PR / 2 PR. Koszt przed ukośnikiem obowiązuje, gdy bohater zadeklarował zamiar braku ruchu lub marsz (normalny koszt PR), a koszt po ukośniku obowiązuje, gdy zadeklarowano bieg (zwiększony koszt PR).

Szczegóły dotyczące **akcji ruchu**:

- ▶ Bohater może wykonać dowolną liczbę AR, na które pozwala mu liczba dostępnych PR, w dowolnej kolejności.
- ▶ Bohaterowie nie mogą poruszać się przez teren zablokowany.
- ▶ Teren trudny wymaga dodatkowego 1 PR, aby się do niego przemieścić lub przez niego przejść.
- ▶ Bohaterowie nie mogą poruszać się przez pole zajęte przez inną figurkę.
- ▶ Bohaterowie mogą opuścić mapę tylko przez **punkt wyjścia**, oznaczony **zieloną strzałką**. Przyjmuje się, że każde pole poza mapą, do którego się wchodzi, jest niezajęte, czyste i kosztuje standardowe 1 PR.
- ▶ Aby poruszać się po przekątnej, co najmniej jedno z przyległych pól, przez które się przechodzi, musi być **niezablokowane i niezajęte**.
 - ▶ Jeśli oba pola są zablokowane i/lub zajęte, ruch po przekątnej jest zabroniony.
 - ▶ Jeśli oba pola to teren utrudniający, ruch zawsze wiąże się z dodatkowym kosztem +1 PR.
 - ▶ Jeśli istnieją dwa różne koszty ruchu, gracz wybiera, który z nich zapłacić.



Frida zadeklarowała marsz, co daje jej 3 punkty ruchu (PR). Najpierw porusza się po przekątnej, co kosztuje 2 PR, a następnie otwiera drzwi za 1 PR. Gdyby zadeklarowała bieg, otwarcie drzwi kosztowałoby ją 2 PR.

AKCJE RUCHU (AR) - KOSZT W PUNKTACH RUCHU (PR)

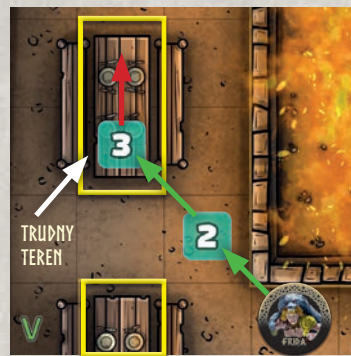
AKCJA	NORMALNY	ZWIĘKSZONY
Zmiana przygotowanej broni	1	1
Otwarcie drzwi*	1	2
Wejście na pole przyległe	1	1
Wejście na pole przyległe po przekątnej	2	2
Wejście na teren trudny	+1	+1
Podniesienie sprzętu/zapasów**	1	2
Przekazanie sprzętu/zapasów***	2	2

* Aby otworzyć lub zamknąć drzwi, bohater musi znajdować się na polu przyległym z drzwiami.

** Aby podnieść ekwipunek lub zaopatrzenie, bohater musi znajdować się na polu lub polu przyległym, na którym się one znajdują. Jeśli na jednym polu znajdują się wiele elementów ekwipunku lub zaopatrzenia, bohater może podnieść dowolną ich liczbę za 1 PR / 2 PR (w zależności od zadeklarowanego trybu ruchu).

*** Aby przekazać ekwipunek lub zaopatrzenie między bohaterami, obaj bohaterowie muszą znajdować się na przyległych polach. Tylko bohater przekazujący ponosi koszt punktów ruchu (PR).

PRZYKŁADY RUCHU



Deklarujesz, że twoja bohaterka, Frida, biegnie, co daje jej 6 punktów ruchu (PR). Najpierw porusza się po przekątnej, płacąc 2 PR, następnie znów porusza się po przekątnej i płaci 3 PR, ponieważ wchodzi na trudny teren, który kosztuje dodatkowo 1 PR. Wszystkie pola z żółtym obrysem to teren trudny, więc jej kolejny ruch o jedno pole do przodu kosztowałby kolejne 2 PR, ale ponieważ pozostał jej tylko 1 PR, nie może już się dalej poruszać.



Frida chce przemieścić się na pole A po przekątnej. Będzie poruszać się między ogniem (który zadałby jej 1 ranę) a stosem gruzu (teren trudny). Decyduje się przyjąć karę za teren trudny, zamiast zostać poparzoną. Ten ruch kosztuje ją 3 punkty ruchu (PR): 2 PR za ruch po przekątnej i jeden dodatkowy PR za wejście na trudny teren. Gdyby stos gruzu był terenem zablokowanym, Frida musiałaby przyjąć karę za obrażenia od ognia.

AKCJE SPECJALNE

Akcje specjalne są możliwe tylko wtedy, gdy są określone przez scenariusz lub umiejętność. **Przeszukanie** zawsze wymaga wykonania akcji specjalnej.

Zatem za każdym razem, gdy scenariusz wspomina o przeszukiwaniu, bohater musi zadeklarować brak ruchu i wykonać akcję specjalną:

- ▶ Bohater wykonujący akcję specjalną **nie może** wykonywać ruchu ani atakować. Zamiast tego, poświęca całą swoją aktywność na wykonanie akcji specjalnej.
- ▶ Scenariusz określa gdzie (zazwyczaj na wskazanym polu na mapie) należy wykonać akcję specjalną.
- ▶ Bohater musi znajdować się na polu lub przyległym polu, aby móc wykonać akcję specjalną.
- ▶ Jeśli wynik przeszukania skutkuje **pojawieniem się nieumarłego**, należy wylosować i umieścić znacznik nieumarłego na najbliższym niezajętym i niezablokowanym polu względem przeszukiwanego pola (gracze wybierają).
- ▶ Po wykonaniu akcji przeszukania, bohater może natychmiast podnieść znalezione przedmioty i przeorganizować swój ekwipunek bez ponoszenia kosztów w PR.

LINIA WZROKU (LW)

Sprawdzenie linii wzroku (LW) pozwala ustalić, czy między dwoma polami istnieje niezablokowana linia widzenia. LW będzie używana m.in. do określenia, kiedy należy ujawnić znacznik nieumarłego w scenariuszu. LW będzie również wykorzystywana w walce, ale to zostanie omówione w Scenariuszu 2.

- ▶ Aby określić LW, należy poprowadzić prostą linię od środka pola figurki do środka pola celu.
- ▶ Wszystkie pola, przez które przechodzi ta linia, są brane pod uwagę przy sprawdzaniu, czy między dwiema figurkami istnieje LW.
- ▶ LW jest blokowana przez teren zablockowany (zamknięte drzwi, ściany, pola z **czzerwonym obrysem**, czerwone linie itp.).
- ▶ Jeśli LW dotyka tylko narożnika pola, to pole nie jest brane pod uwagę przy sprawdzaniu LW.



Frida może wyznaczyć linię wzroku (LW) do draugra A, więc ten draugr zostaje ujawniony. Draugr B znajduje się za terenem zablockowanym, więc pozostaje ukryty. Jej LW do draugra C przechodzi przez narożnik terenu blokującego, ale ponieważ dotyka tylko narożnika, LW nie jest zablockowana.

NIEUMARLI

Nieumarli są głównym zagrożeniem dla powodzenia Twojej misji. Wkrótce będziesz przed nimi uciekać, więc dowiedzmy się, jak działają.

PRZYWOŁYWANIE

Gdy bieżące pole rundy na torze rund wskazuje lokalizację przywołania (zgodnie z sekcją „Przywołanie” w scenariuszu), nieumarli pojawiają się (są przywoływani na mapę) w fazie końcowej tury nieumarłych. Aby pojawił się nieumarły: wylosuj znacznik nieumarłego z puli i umieść zakryty na każdym pasującym polu przywołania na mapie. Jeśli pole przywołania jest zajęte, umieść nieumarłego na najbliższym niezajętym i niezablokowanym polu względem punktu przywołania (wybór należy do graczy).

W tym scenariuszu sekcja „Przywołanie” mówi: „Nieumarli rozmieszczani są na **S**.” Gdy bieżące pole rundy na torze rund (w tym przypadku trzecie) zawiera literę „**S**”, należy wylosować i umieścić zakryty znacznik nieumarłego na polu oznaczonym literą „**S**” na mapie.

UJAWNIANIE NIEUMARŁYCH

Nie należy odkrywać znaczników nieumarłych podczas ich przywoływania lub w trakcie przygotowania gry. Tożsamość nieumarłego pozostaje nieznana, dopóki bohater nie uzyska linii wzroku (LW) do znacznika – wtedy zostaje on ujawniony.

Znaczniki nieumarłych są odkrywane (odwracane), gdy tylko znajdują się w LW bohatera. Odbywa się to natychmiast, niezależnie od momentu (np. podczas przywoływania, ruchu nieumarłych/bohatera lub efektu scenariusza). Jeśli używasz podstawek lub figurek, należy zastąpić odkryty znacznik odpowiednią podstawką/figurką, a znacznik nieumarłego przenieść do obszaru gry.

Nieujawnieni nieumarli są zawsze traktowani jako **draugowie** w kontekście ruchu.

AKTYWACJA NIEUMARŁYCH PODCZAS ICH TURY

Podczas tury nieumarłych wszystkie obecne jednostki nieumarłych muszą zostać aktywowane.

- ▶ Aktywuj każdego nieumarłego po kolei, zaczynając od tego, który znajduje się najbliżej bohatera.
- ▶ Jeśli dwóch nieumarłych znajduje się w równej odległości od bohatera, gracze decydują, którego aktywować jako pierwszego.
- ▶ Gdy ogluszony nieumarły zostaje aktywowany, usuń jego **znacznik ogluszenia**. Taki nieumarły **nie porusza się** ani **nie atakuje** w tej rundzie.

STREFA KONTROLI (SK)

Cztery pola przyległe do pola z nieumarłym tworzą jego **strefę kontroli (SK)**.



Pola oznaczone numerami 1–4 to strefa kontroli (SK) tego draugra.

SCENARIUSZ 2: WE MGLE

Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie 4: We Mgle

Witaj w **Scenariuszu 2: We Mgle!** Postępuj zgodnie z **krokami przygotowania** — są niemal identyczne jak w scenariuszu pierwszym. W tym scenariuszu poznasz zasady walki, punktów doświadczenia (PD) i inne nowe mechaniki.

SŁOTY NA EKWIPUNEK

W miarę zdobywania broni i ekwipunku, umieszczaj ich znaczniki w jednym z czterech slotów na ekwipunek na planszy postaci. Twoja postać nie może nosić więcej broni i/lub ekwipunku, niż ma dostępnych slotów.

Możesz wymieniać lub przynosić broń ze slotów ekwipunku do slotów „**Gotowa broń**” lub „**Druga ręka**” za 1 punkt ruchu (PR).

ZAPASY

Gdy twoja postać zdobywa zapasy, oznaczaj je w trzech kolumnach zapasów: **Pociski** 🎯, **Mikstury Leczenia** + oraz **Fiolki z Wodą Święconą** 🍷.

POCISKI: W tym scenariuszu możesz zdobyć 1 pocisk do późniejszego użycia. Gdy to nastąpi, umieść czarny kołek w dolnym otworze toru pocisków, aby to zaznaczyć.

MIKSTURY LECZENIA: Mikstury leczenia służą do leczenia ran bohaterów. Za każdą używaną Miksturę Leczenia zwiększ zdrowie bohatera **o jeden punkt**, aż do maksymalnego poziomu. Mikstury lecznicze mogą być używane tylko podczas Etapu Przejściowego (patrz strona 26), chyba że zaznaczono inaczej.

CECHY BRONI

Poniżej znajdują się cechy większości broni, które znajdziesz w grze.

Niektóre z terminów użytych w opisach nie zostały jeszcze wyjaśnione, ale staną się jasne w miarę dalszego czytania.

KOŚCI ATAKU (KA)

Liczba kości d12, którymi należy rzucić podczas ataku.

WARTOŚCI OGŁUSZENIA/RAN Z DYSTANSU (AD-O/R)

Używaj tych wartości tylko wtedy, gdy cel nie znajduje się obok ciebie. Musisz wyrzucić wartość równą lub wyższą niż podana na co najmniej jednej kości d12, aby zastosować efekt ogłuszenia lub zadania rany (odpowiednio) wobec celu.

WARTOŚCI OGŁUSZENIA/RAN W WALKE WRĘCZ (WW-O/R)

Używaj tych wartości tylko wtedy, gdy cel znajduje się obok ciebie (jest przyległy). Musisz wyrzucić wartość równą lub wyższą niż podana na co najmniej jednej kości d12, aby zastosować efekt ogłuszenia lub zadania rany (odpowiednio) wobec celu.

PRZYGOTOWANA BRŃ

Bohater może atakować tylko bronią, która jest przygotowana (gotowa do użycia).

Gdy podnosisz procę i seax (krótki miecz), umieść jeden z ich znaczników w slotcie „Gotowa broń” na górze planszy bohatera, a drugi w slotcie na ekwipunek.

Pamiętaj, że możesz wymienić swoją gotową broń na dowolną inną ze slotu ekwipunku za 1 punkt ruchu (PR).

BRŃ JEDNORĘCZNA

Niektóre bronie są jednoręczne, więc jeśli posiadasz dwie bronie jednoręczne, możesz przygotować obie.

- ▶ Broń jednoręczna oznaczona jest gwiazdką (*) na znaczniku.
- ▶ Aby przygotować **dwie bronie**, obie muszą mieć gwiazdkę.
- ▶ Znacznik drugiej broni umieść w slotcie „Druga ręka”.
- ▶ Każdy atak wykonany bronią znajdującą się w slotcie „Druga ręka” **ma karę -2 MRK do rzutu kością**. Więcej na ten temat wkrótce.

GWIAZDKA
Oznacza broń jednoręczną. Dwie bronie tego typu mogą być przygotowane, jeśli obie mają gwiazdkę (jedna z nich trafia do slotu „Druga ręka”).

MODYFIKATOR ZASIĘGU (MZ)
Otrzymujesz karę -1 MRK do ataku za każde X pól, o które twój cel znajduje się poza zasięgiem bezpośrednim (ZB), gdzie X to wartość podana tutaj.

ZASIĘG BEZPOŚREDNI (ZB)
Każdy cel znajdujący się w określonej liczbie pól jest uznawany za znajdujący się w zasięgu bezpośrednim (ZB).



AKCJA ATAKU

Każdy atak wykonany przez dowolną figurkę może być wycelowany w dowolne przyległe pole. Kierunek, w którym zwrócona jest figurka, nie ma znaczenia.

Wszystkie zasady w tej sekcji dotyczą ataków wykonywanych przez bohaterów. Sposób, w jaki atakują nieumarli, opisano w sekcji „Jak atakują nieumarli” (na stronie 19).

Podczas aktywacji bohatera może on wykonać akcję ataku, wybierając jedną ze swoich przygotowanych broni. Bohater może wykonać atak przed, po lub pomiędzy akcjami ruchu (AR). Podczas wykonywania akcji ataku należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:

- ▶ Wybierz przygotowaną broń. Broń jest przygotowana, jeśli znajduje się w slotcie „Gotowa broń” lub „Druga ręka” na planszy postaci. Huskarle mają przypisane konkretne bronie.
- ▶ Wybierz typ ataku: **Dystansowy (D)** lub **Wręcz (W)**.
- ▶ Rozstrzygnij atak.
- ▶ Umieść znacznik „Atak” * obok bohatera po wykonaniu ataku, aby zaznaczyć, że już zaatakował.

Jeśli bohater ma możliwość wykonania akcji ataku, ale jej nie wykorzysta, umieść odpowiedni **Znacznik „Osłony”** (patrz faza akcji na stronie 10) obok bohatera. Pozwoli mu to wykorzystać akcję ataku później.

BRŃ DO WALKI WRĘCZ (W)

Wartość **ogłuszenia/rany w walce wręcz (WW-O/R)** musi być zawsze używana, gdy wróg znajduje się obok bohatera (jest przyległy). Wartości te są oznaczone ciemnozielonym kolorem na znaczniku broni.

- ▶ Bohater bez broni (jeśli nie ma żadnej przygotowanej) ma wrodzoną wartość WW-O/R równą 10/12, co reprezentuje jego pięści.
- ▶ O ile nie zaznaczono inaczej, zasięg bezpośredni (ZB) broni do walki wręcz wynosi 1.

WARTOŚĆ AD-O/R

Używana, gdy cel nie znajduje się obok (czyli nie jest przyległy).

WARTOŚĆ WW-O/R

Używana, gdy cel znajduje się obok (czyli jest przyległy)



X

Litera X oznacza, że ta broń nie ma możliwości ataku dystansowego.



BRŃ DO WALKI WRĘCZ (W)

Ta broń **nie może** być używana do ataku dystansowego.

MYŚLNIK (-)

Myślnik oznacza, że zasięg bezpośredni (ZB) wynosi 1 pole (czyli cel musi być przyległy).

ROZSTRZYGANIE ATAKU

Wszystkie ataki wykorzystują poniższy podstawowy proces. Każdy krok oraz użyte w nim terminy zostaną wyjaśnione w kolejnych sekcjach.

- ♦ Określ **cel** ataku.
- ♦ Określ **odległość** do celu.
- ♦ Oblicz **modyfikatory rzutu kością (MRK)**.
- ♦ Rzuć liczbą kości d12 równą wartości „**Kości ataku**” (KA) używanej broni.
- ♦ Zastosuj **MRK** do wyniku rzutu kością.
- ♦ Rozstrzygnij **rezultat oraz wszelkie efekty ataku**.

OKREŚLENIE CELU

Prawidłowy cel to taki, który znajduje się na linii wzroku (LW) oraz w zasięgu broni używanej przez atakującego. Gracze mogą dowolnie zdecydować, który cel chcą zaatakować.

OKREŚLENIE ZASIĘGU

Podczas wykonywania ataku określ zasięg, licząc liczbę pól od figurki atakującej do figurki celu — **wliczając pole celu**, ale nie wliczając pola atakującego. Podczas obliczania zasięgu każda **przekątna** liczy się jako 2 pola, tak jak przy wydawaniu punktów ruchu (PR).



Procę przedstawioną na ilustracji cechuje zasięg bezpośredni (ZB) równy 4, co oznacza, że możesz atakować cele znajdujące się do 4 pól od siebie bez żadnych kar za zasięg. Możesz wydłużyć zasięg ataku o dowolną liczbę pól, ale poniesiesz karę za atak poza zasięgiem bezpośrednim (szczegóły poniżej).

MODYFIKATOR RZUTU KOŚCIĄ

Różne czynniki mogą utrudniać lub ułatwiać trafienie celu. Może to być typ użytego ataku, odległość do celu, albo np. strzał przez teren utrudniający widoczność. Takie okoliczności tworzą **modyfikatory rzutu kością (MRK)**.

- ♦ Negatywny MRK utrudnia trafienie celu, a pozytywny MRK je ułatwia.
- ♦ MRK są **sumowane** i stosowane do **każdej kości ataku (KA)**.
- ♦ Może się zdarzyć, że postać będzie miała tyle negatywnych MRK, że skuteczny atak stanie się niemożliwy.
- ♦ Bohater może również otrzymać MRK z umiejętności postaci, np. umiejętność „Ulubiona broń” zazwyczaj daje +1 MRK do wszystkich ataków tą bronią.
- ♦ Postać może otrzymać MRK z efektów Chwały i Zepsucia.
- ♦ Istnieją trzy typy MRK:
 - ♦ Modyfikatory ataku (MA).
 - ♦ Modyfikatory ataku związane z linią wzroku (LW MA).
 - ♦ Modyfikatory zasięgu (MZ).

MODYFIKATORY ATAKU (MA)

Modyfikatory ataku (MA) można znaleźć w tabeli poniżej.

AKCJA	MRK
Atak na ogłuszonego nieumarłego	+3
Bohater zadeklarował brak ruchu	+2
Bohater zadeklarował marsz	0
Bohater zadeklarował bieg	-2
Bohater ze znacznikiem Osłony „bez ruchu”	0
Bohater ze znacznikiem Osłony „marsz”	-2
Bohater ze znacznikiem Osłony „bieg”	-4
Atak z użyciem broni w drugiej ręce	-2

MODYFIKATOR ATAKU Z LINII WZROKU (LW MA)

Modyfikatory Ataku z Linii Wzroku (LW MA) oznaczają korekty wynikające z przeszkadzającego terenu i figur, które utrudniają, ale nie blokują linii wzroku (LW) między atakującym, a celem. **Maksymalna łączna kara LW MA, jaką można zastosować do ataku, wynosi -4 MRK.**

- ♦ Jeśli linia wzroku ataku przechodzi przez jakąkolwiek część pola, które zawiera teren trudny lub figurkę, nakładana jest kara za każde takie pole/figurkę znajdujące się na linii wzroku między atakującym, a obrońcą.
- ♦ Jeśli figurka atakująca znajduje się na polu lub na polu przyległym z terenem utrudniającym, który znajduje się na linii wzroku, to pole nie powoduje kary.

MODYFIKATORY ATAKU Z LINII WZROKU (LW MA) – MAX -4 MRK

Atak przez figurkę	-2 za figurkę
Atak w teren trudny lub przez niego (jeśli nie jest przyległy):	-2 za każde pole

MODYFIKATOR ZASIĘGU (MZ)

Celność broni zaczyna spadać, gdy atakowany cel znajduje się poza zasięgiem bezpośrednim (ZB) — im dalej znajduje się cel, tym trudniej go trafić. Wartość ta zależy od rodzaju broni i jest określana przez **modyfikator zasięgu (MZ)**.

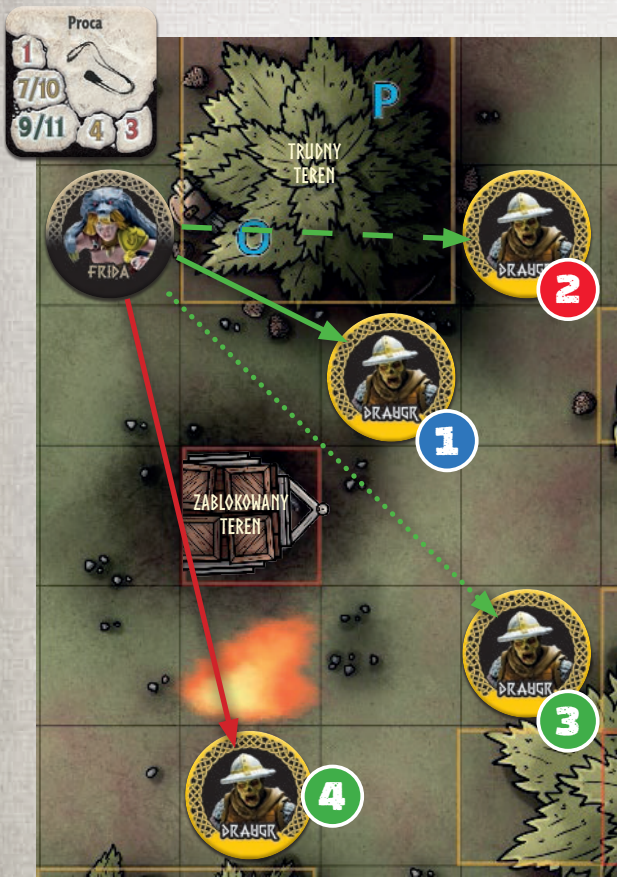
Podczas ataku na cel znajdujący się poza ZB, dodaj wartość MZ do ZB tyle razy, ile potrzeba, aby objąć zasięgiem cel.

Jednak za każdym razem, gdy dodajesz MZ do ZB, nakłada się kara -1 MRK do rzutu kością.



Jeśli używasz procy na celu oddalonym o 5–7 pól, kara MRK wynosi -1.

Jeśli cel znajduje się w odległości 8–11 pól, kara MRK wynosi -2. I tak dalej.



Przykład Ataku – Część I – Linia Wzroku (LW)

Frida ma przygotowaną procę i zadeklarowała marsz w momencie aktywacji. Wybiera wykonanie ataku Dystansowego i musi teraz wybrać cel.

Draugr #4 nie może być celem, ponieważ linia wzroku jest zablokowana przez teren zablokowany.

Spójrzmy teraz na draugra #3. Linia wzroku Fridy przecina dokładnie róg terenu przesłaniającego, ale rogi nie są traktowane jako blokujące ani utrudniające linię wzroku, więc Frida ma LW do tego draugra. Jednak przy zasięgu 6 (każde pole po przekątnej liczy się jako 2), Frida otrzyma karę -1 MRK, co utrudni skuteczny atak.

Frida może również wybrać draugra #1 lub #2, którzy znajdują się w zasięgu 3.

Jeśli wybierze draugra #1, jej atak przechodzi przez pole z terenem trudnym, ale ponieważ to pole jest przyległe, nie ma kary LW MA.

Jeśli wybierze draugra #2, jej atak przechodzi przez 2 pola z terenem utrudniającym. Pierwsze pole jest ignorowane (bo Frida jest na polu przyległym), ale drugie pole powoduje karę -2 MRK, co utrudnia skuteczny atak.

Zdecydowała się na atak draugra #1.

RZUCANIE KOŚCI MI ATAKU

Po obliczeniu wszystkich modyfikatorów MRK, rzuć liczbą **kości d12** równą wartości **Kości Ataku (KA)** broni.

Kośćmi Ataku rzuca się pojedynczo, stosując wszystkie modyfikatory MRK do każdego rzutu. Wszystkie kości ataku muszą zostać rozpatrzone, nawet jeśli cel został już wyeliminowany.

Zasady dla każdego rzutu kością:

- ▶ **Naturalna 1:** zawsze oznacza pudło. Jeśli użyto broni pociskowej, tracisz 1 pocisk z zapasów.
- ▶ **Naturalna 2:** jeśli na linii wzroku znajduje się jedna lub więcej figurek, pierwsza figurka na tej linii otrzymuje 1 ranę.
- ▶ **Zmodyfikowany wynik** jest równy lub wyższy od **wartości Ogłuszenia (O)** broni: Cel zostaje ogłuszony.
- ▶ **Zmodyfikowany wynik** jest równy lub wyższy od **wartości Rany (WZr)** broni: Cel zostaje ogłuszony i otrzymuje 1 ranę.
- ▶ Zobacz sekcję „Efekty Ataku”, aby uzyskać szczegóły dotyczące ogłuszenia i ranienia nieumarłych.

Wartość KA wynosi 1, co oznacza, że podczas ataku rzuca się 1 kością d12.

AD-O/R (Zasięg – Ogłuszenie/Rana): Wartości 7/10 oznaczają, że: Ogłuszenie następuje przy zmodyfikowanym rzucie 7 lub więcej. Rana następuje przy zmodyfikowanym rzucie 10 lub więcej. Te wartości obowiązują przy ataku na nieumarłego z dystansu (czyli nie przyległego do atakującego).

WW-O/R (Walka wręcz – Ogłuszenie/Rana): Wartości 9/11 oznaczają, że: Ogłuszenie następuje przy zmodyfikowanym rzucie 9 lub więcej. Rana następuje przy zmodyfikowanym rzucie 11 lub więcej. Te wartości obowiązują przy ataku na nieumarłego w walce wręcz (czyli przyległego do atakującego).



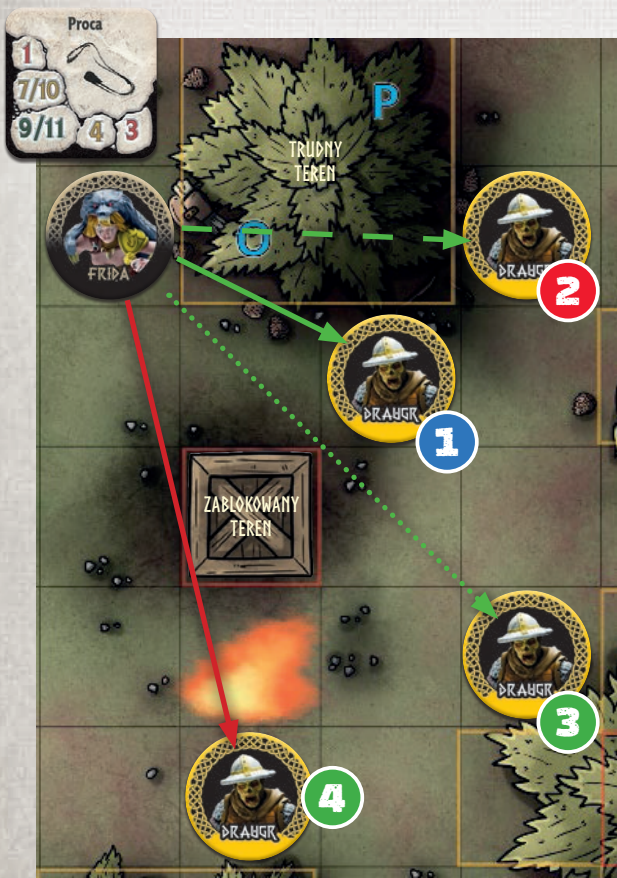
EFEKTY ATAKU

Udany atak może ogłuszyć i/lub zranić nieumarłego, zgodnie z poniższymi zasadami:

- ▶ Za każdą otrzymaną ranę zmniejsz Wartość Zdrowia (WZ) nieumarłego o 1. Umieść znacznik rany obok jego figurki.
- ▶ W tym scenariuszu wszyscy nieumarli mają **WZ = 1**, więc jedna rana eliminuje nieumarłego.
- ▶ Rana zawsze powoduje ogłuszenie nieumarłego, chyba że umiejętność nieumarłego temu zapobiega. Ma to znaczenie, ponieważ niektórzy nieumarli mają WZ = 2 lub więcej.
- ▶ Jeśli nieumarły zostanie ogłuszony, umieść obok niego **czarny** znacznik ogłuszenia.
- ▶ Nieumarły **nie może** być ogłuszony więcej niż raz, więc kolejne efekty ogłuszenia są ignorowane.

ELIMINACJA NIEUMARŁYCH

Gdy nieumarły zostanie zabity, usuń jego figurkę z planszy. Umieść jego znacznik w obszarze elementów odrzuconych. Nieumarły powróci do puli nieumarłych, gdy: tor rund się zresetuje lub pula nieumarłych się wyczerpie.



Przykład Ataku – Część II – Wartości Ogłuszenia i Rany

Sprawdźmy, co Frida musi wyrzucić, aby ogłuszyć lub zranić draugra #1:
 Zaczynamy od wartości broni: WW-O/R = 7/10.
 Obliczamy wszystkie modyfikatory MRK:
 Frida zadeklarowała marsz, więc nie stosuje za to MA.
 Brak kary LW MA, ponieważ jedyny teren trudny jest przyległy, więc nie nakłada kary.
 Draugr znajduje się w zasięgu 3, czyli w granicach PZB (Podstawowy Zasięg Broni) procy, więc brak kary MZ.
 Rzut 7+ powoduje ogłuszenie, a rzut 10+ zadaje ranę, eliminując draugra z gry.

Gdyby Frida wybrała draugra #2:
 Zasięg również wynosi 3, ale jedno pole z terenem trudnym nakłada karę -2 MRK. Stosujemy -2 MRK do wyniku rzutu. Zmodyfikowany rzut 9+ powoduje ogłuszenie, a zmodyfikowany rzut 12 zadaje ranę, eliminując draugra.

Gdyby Frida wybrała draugra #3:
 Brak kary LW MA, ponieważ linia wzroku dotyka tylko rogu, co nie nakłada kary. Zasięg do pola draugra wynosi 6. PZB procy to 4, więc nakładana jest kara MZ. Proca ma MZ = 3, co oznacza, że za każde 3 pola poza PBR nakładana jest kara -1 MRK. Zmodyfikowany rzut 8+ powoduje ogłuszenie, a zmodyfikowany rzut 11+ powoduje ogłuszenie i ranę.

OSŁONA

W walce często zdarzają się sytuacje „czekania i obserwacji”, gdy bohaterowie wiedzą, że w pobliżu są wrogowie, ale nie mają jeszcze celu do ataku. Bohaterowie szkolą się, by być gotowi na nadarżające się okazje. Gdy wróg się zbliża, mogą zareagować zanim zostaną zaatakowani przez nieumarłych. Reprezentują to poniższe zasady:

- Figurka, która nie wykorzystwała ataku podczas swojej aktywacji, jest uznawana za **osłoniętą**. Umieść przy niej Znacznik Osłony z odpowiednim Modyfikatorem Ataku.
- Atak zza osłony może zostać wykonany w dowolnym momencie rundy, w tym podczas tury nieumarłych.
- Atak zza osłony podlega normalnym zasadom walki (np. musi być LW do celu, obowiązuje zasięg broni).
- Po wykonaniu ataku zza osłony, figurka traci osłonę, a znacznik osłony zostaje zamieniony na znacznik Ataku.
- Otrzymanie Znacznika **Zablokowania** powoduje utracenie statusu osłony. W takim przypadku zamień Znacznik Osłony na Ataku. Podobnie, postać zablokowana nie otrzymuje Znacznika Osłony na końcu swojej aktywacji.

OSŁONA	
ZADEKLAROWANO	MODYFIKATOR
Bezruch	Oslona +0 0
Marsz	Oslona -2 MRK 2
Bieg	Oslona -4 MRK 4



Frida, która w poprzedniej turze przygotowała swój Seax, zadeklarowała marsz, ale nie zaatakowała. Ponieważ maszerowała, otrzymuje Znacznik Osłony o wartości 2. W pewnym momencie draugr wychodzi zza rogu, odsłaniając się. Frida decyduje się przerwać turę draugra i wykonać atak zza osłony. Broń Fridy ma wartość O/R = 4/7. Draugr znajduje się w zasięgu PZB = 1 jej broni. Ponieważ Frida poruszała się pieszo, musi odjąć 2 od naturalnego wyniku rzutu. - Aby oszłomić draugra, Frida musi wyrzucić 6+ (czyli 4 + 2 MRK). - Aby zranić, musi wyrzucić 9+ (czyli 7 + 2 MRK). Po wykonaniu ataku, Znacznik Osłony zostaje zastąpiony Znacznikiem Ataku.

ATAKI NIEUMARŁYCH

Nieumarły atakuje, gdy zostaje aktywowany i sąsiaduje (jest przyległy) z bohaterem. Potężniejsi nieumarli mogą czasem atakować po ruchu lub mieć inne opcje, ale w tym scenariuszu mamy do czynienia tylko z draugami.

Ten schemat dotyczy wyłącznie ataków wręcz. Indywidualne zasady niektórych nieumarłych mogą zastępować ogólne instrukcje dotyczące ich ataków. W późniejszych scenariuszach pojawiają się nieumarli z atakami dystansowymi.

BŁOKADY I RANY

Gdy nieumarły atakuje, **blokuje** cel swojego ataku. Umieść znacznik Zablokowania między nimi. Zablokowana figurka **nie może** używać akcji ruchu (AR) ani atakować, dopóki blokada nie zostanie przerwana. Dodatkowe zasady:

- ▶ Gdy nieumarły, który blokuje bohatera, zostaje aktywowany, zadaje 1 ranę temu bohaterowi.
- ▶ Jeśli jakkolwiek nieumarły atakuje zablokowanego bohatera (niezależnie od tego, który nieumarły go blokuje), zadaje 1 ranę.
- ▶ Nieumarli wykonują tylko jeden atak na turę – albo blokują, albo zadają ranę.
- ▶ Gdy nieumarły zostanie ogłuszony **lub** zabity, wszystkie jego blokady zostają przerwane.
- ▶ Nieumarli mogą blokować bohaterów znajdujących się w trudnym terenie.

ZABLOKOWANI BOHATEROWIE

- ▶ Figurka może być zablokowana tylko przez jednego nieumarłego naraz.
- ▶ Gdy zablokowany bohater zostaje aktywowany, musi natychmiast zadeklarować zamiar ruchu (brak ruchu, marsz lub bieg) i spróbować wyrwać się z blokady.
- ▶ Aby sprawdzić, czy udało się przerwać blokadę, użyj wartości Walki Wręcz przygotowanej broni i wykonaj atak wręcz, stosując odpowiednie modyfikatory MRK.
- ▶ Ten test nie liczy się jako atak i nie może oszołomić ani zranić nieumarłego.
- ▶ Jeśli test się nie powiedzie, bohater **nie może** wydać żadnych punktów ruchu **ani** ataku, a jego aktywacja natychmiast się kończy.
- ▶ Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy niż **wartość Ogłuszenia** przygotowanej broni, znacznik Zablokowania zostaje usunięty. Bohater może wtedy normalnie wykonać akcje ruchu i ataku w tej rundzie.

ETAP POŚREDNI

Po zakończeniu scenariusza możesz użyć 1 Mikstury Leczenia, aby uleczyć 1 ranę u bohatera. Każdy bohater może zostać uleczony tylko raz.

W etapie pośrednim mogą również wystąpić inne działania, takie jak: dzielenie się ekwipunkiem, zmiana poziomu Chwały/Zepsucia, zdobywanie Punktów Doświadczenia, instrukcje specyficzne dla danego scenariusza. W późniejszym etapie gry możesz również rozegrać scenariusz pośredni, aby zdobyć zapasy.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA (PD)

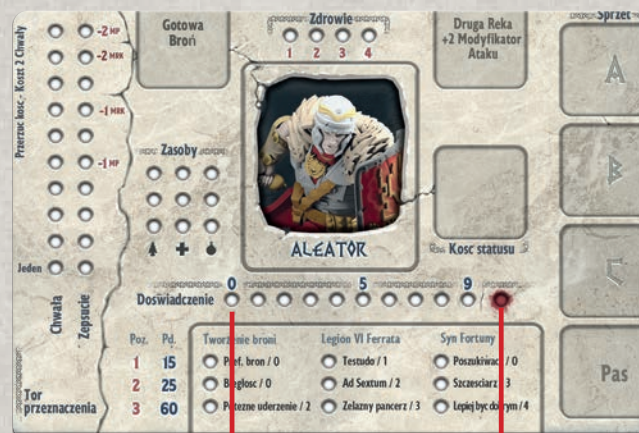
Od teraz zaczynasz zbierać **Punkty Doświadczenia (PD)**. Każdy pokonany draug daje Ci 1 PD. Bardziej niebezpieczni nieumarli, których spotkasz później, mogą dawać więcej PD za zabicie. Na razie jednak otrzymujesz 1 PD za każdego zabitego nieumarłego.

Uwaga: PD za zabicie przeciwnika zdobywa się tylko podczas pierwszego okrążenia toru rund. Pełna lista działań, które dają PD, znajduje się na stronie 23.

ZAPISYWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

PD zapisuje się na panelu postaci za pomocą jednego czarnego i jednego białego kołka: czarny kołek oznacza dziesiątki, a biały kołek oznacza jedności.

Na początek umieść biały kołek w otworze oznaczonym „0”. Za każdym razem, gdy zdobywasz 1 PD, przesunij biały kołek o jedno pole w górę. Gdy dojdiesz do 9 i zdobędziesz 10. punkt, umieść czarny kołek na pozycji „1”. Jeśli masz liczbę z powtarzającymi się cyframi, np. 55, czarny kołek trafia na główny tor (otwór 5), a biały do czerwonego otworu (reprezentującego powtórzoną cyfrę).



TOR PD

<CZERWONY PUNKT

do oznaczania duplikowanych PD.

GOTOWI DO GRY

Znasz już wszystkie zasady potrzebne do rozegrania Scenariusza 2: We Mgłach. Zbierz się na odwagę i ruszaj w drogę. Niech Los będzie dla Ciebie łaskawy!

PAMIĘTAJ O STRUKTURZE RUNDY:

1. Etap Inicjatywy
2. Etap Tur
3. Etap Końcowy

Po ukończeniu scenariusza przeczytaj tekst wyjścia. Zaznacz odpowiednie informacje na Arkuszu Kontroli Drużyny (AKD). Wpisz „2” w polu „Ostatni rozegrany scenariusz”.

SCENARIUSZ 3: RATUNEK ORAZ SCENARIUSZ 4: WŁAMANIE

Gratulacje z okazji ukończenia Scenariusza 2! Ponieważ teraz masz wybór, który scenariusz chcesz rozegrać dalej, w tej sekcji znajdziesz zasady, które będą obowiązywać zarówno w Scenariuszu 3: Ratunek, jak i Scenariuszu 4: Włamanie. Postępuj zgodnie z instrukcjami przygotowania gry, tak jak w pierwszym scenariuszu. W obu scenariuszach poznasz dodatkowe zasady, m.in. dotyczące: atakowania, zmiany broni, nowego rodzaju terenu, innych mechanik.

Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie 6 (Ratunek) lub na stronie 8 (Włamanie).

NOWE ZASADY DLA SCENARIUSZY 3 I 4

PREFEROWANA BRÓŃ

Preferowana broń każdej postaci jest podana w jej opisie, który znajdziesz w rozdziale „Karty Postaci i Umiejętności” w Księdze Wiedzy na stronie 64. Preferowane bronie Huskarli znajdują się w Księdze Wiedzy na stronie 10.

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Jeśli bohater trzyma **taką samą** broń w obu rękach, otrzymuje +1 MRK podczas ataku tą bronią.

BRÓŃ POCISKOWA

Do broni używających amunicji zaliczają się Noże do rzucania oraz wszystkie typy łuków.

Zasady używania broni pociskowej:

- ▶ Jeśli podczas ataku dystansowego wyrzucisz naturalną 1, tracisz 1 pocisk (P). Przesuń kołek na torze pocisków na panelu postaci o jedno pole w dół.
- ▶ Utrata pocisku następuje dopiero po zakończeniu całej akcji ataku. Przykład: jeśli pierwsza kość to 1 i zmniejsza liczbę P do 0, pozostałe kości KA nadal mogą zostać użyte.
- ▶ Maksymalnie 1 pocisk może zostać utracony na akcję ataku, niezależnie od liczby wyrzuconych jedynek (1).
- ▶ Jeśli używasz broni na amunicję, **nie możesz** wykonać ataku, jeśli nie masz przynajmniej 1 pocisku.

TARCZE

- ▶ Każda figurka nosząca tarczę nakłada karę **-1 MRK na każdy atak** skierowany przeciwko niej. Oznacza to, że tarcza zapewnia zdolności obronne.
- ▶ Tarcza daje **+1 MRK** podczas próby wyrwania się z **blokad**.
- ▶ Jeśli tarcza zostanie użyta w **ataku, odpycha** cel o 1 przyległe pole ortogonalnie (czyli w górę, dół, lewo lub prawo) od atakującego. Jeśli żadne przyległe pole nie jest wolne i niezablokowane, cel zostaje ogłuszony zamiast odepchnięty.

PAS

Na karcie postaci slot pasa to czwarte miejsce na wyposażenie, które może pomieścić łącznie 3 przedmioty: jednoręczne bronie (oznaczone gwiazdką *) i/lub przedmioty ze słowem kluczowym „mały”, np: fiolka, zwój, pochodnia).

HUSKARLOWIE

Huskarlowie to wojownicy kontrolowani przez graczy, reprezentowani przez znaczniki. Nie posiadają własnej karty postaci, ale zdobywają punkty doświadczenia. Ich informacje należy zapisywać na AKD. Działają i aktywują się tak samo jak bohaterowie, z następującymi wyjątkami:

- ▶ Mają maksymalnie 2 punkty zdrowia.
- ▶ Gdy zostaną ranni, należy zaznaczyć jedno z ich pól zdrowia ołówkiem na AKD.
- ▶ Ranni huskarlowie otrzymują -2 do rzutu ataku i **nie mogą** zadeklarować biegu jako zamiaru.
- ▶ Mogą nosić łącznie 2 przedmioty ekwipunku i/lub broni.
- ▶ Mogą mieć do 3 sztuk każdego rodzaju zapasów.
- ▶ Mają nielimitowaną liczbę pocisków, ale **nie mogą** się nimi dzielić z innymi postaciami.
- ▶ Preferowane bronie poszczególnych typów huskarli: Gunnar - topór i proca, Łucznik - krótki łuk i seax (krótki miecz), Tarczownicza - włócznia i tarcza.

ZAMKNIĘTE DRZWI

- ▶ Zamknięte drzwi są przedstawione jako **fiolkowe** przejścia.
- ▶ Aby je otworzyć, potrzebny jest pasujący klucz oraz 2 punkty ruchu (PR).
- ▶ Bohater może wykonać akcję specjalną, aby sforsować zamknięte drzwi (zamiast używać klucza). Po sforsowaniu drzwi **nie można** ich już ponownie zamknąć.

URATOWANIE WIĘZŃA

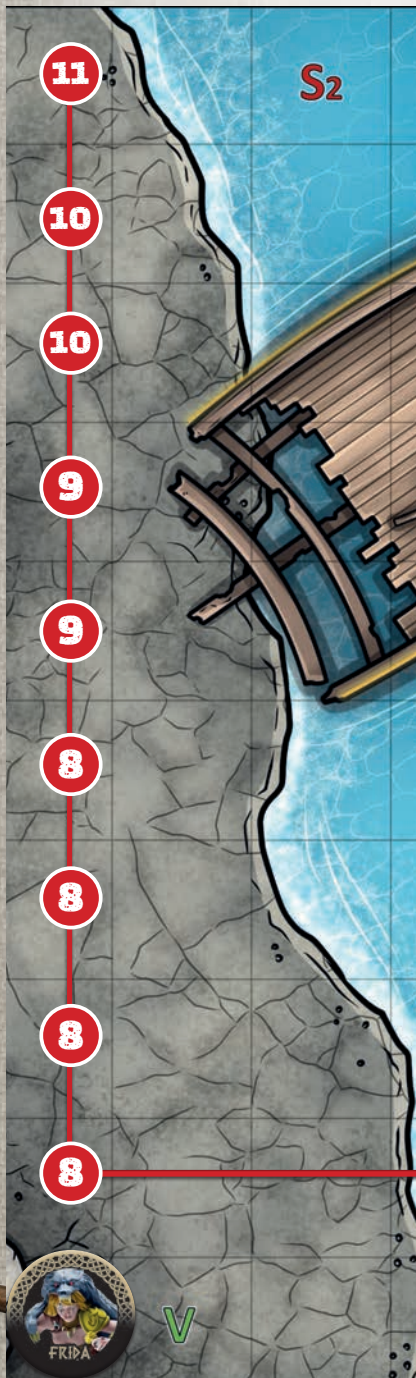
Aby uratować figurkę znajdującą się na mapie, należy wykonać **akcję specjalną**, będąc na przyległym polu. Po zakończeniu aktywacji bohatera, więzień może natychmiast się aktywować.



KOLEJNE SPOJRZENIE NA MODYFIKATORY ZASIĘGU

Przyjrzyjmy się jeszcze raz modyfikatorom zasięgu (MZ), tym razem na przykładzie broni „Noże do rzucania”.

Pamiętaj: gdy atakujesz cel poza zasięgiem bezpośrednim (ZB), dodaj MZ do ZB tyle razy, ile potrzeba, aby osiągnąć cel. Za każde takie rozszerzenie zasięgu należy zastosować -1 do rzutu kością (MRK). Im dalej znajdują się wrogowie, tym trudniej jest ich ogłuszyć lub zranić.



Oto przykład działania modyfikatorów zasięgu dla Noży do Rzucania.

Przykład Modyfikatora Zasięgu

Ten diagram przedstawia Fridę, uzbrojoną w Noże do Rzucania.

Wyniki rzutów kością wymagane do trafienia są pokazane w różnych odległościach od jej figurki. Zilustrowano tutaj wartości ogłuszenia dla Noży do Rzucania, które muszą zostać wyrzucone na zmodyfikowanym rzucie kością:

- 8 lub więcej do zasięgu 4
- 9 lub więcej przy zasięgu 5-6
- 10 lub więcej przy zasięgu 7-8 i tak dalej...

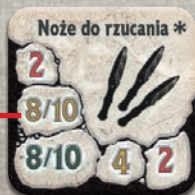
Ta sama zasada dotyczy wartości rany wynoszącej 10.

Rzucane noże ranią przy zmodyfikowanym rzucie:

- 10 lub więcej do zasięgu 4
- 11 lub więcej przy zasięgu 5-6
- 12 lub więcej przy zasięgu 7-8 i tak dalej...

Używając broni z modyfikatorem zasięgu (MZ) równym 2, stosujesz -1 do rzutu (MRK) za pierwsze pole poza zasięgiem bezpośrednim (ZB) oraz kolejne -1 MRK za każde dodatkowe 2 pola.

WARTOŚCI OGŁUSZENIA NA RÓŻNYCH DYSTANSACH



NOWI WROGOWIE

TROLL: Odrażające fae, zniewolone przez Jarla Cienia. Trolle atakują brutalną siłą i posiadają niezwykle twardą skórę. Te potwory bardzo łatwo ignorują obrażenia, co czyni je wyjątkowo trudnymi przeciwnikami.



Troll

WZ: 2
PR: 1

Zdolność: **Opancerzony**
Ta figurka nie może otrzymać znacznika ogłuszenia.

BOGMAÐR: Te nikczemne nieumarłe istoty posiadają zdolność atakowania z dystansu za pomocą śmiertelnej broni strzeleckiej.

Bogmaðr

WZ: 1
PR: 1

Zdolność: **Skrytobójca**

- ▶ Zawsze porusza się tak, aby utrzymać lub uzyskać linię widzenia (LW) na bohaterów.
- ▶ Może wykonać atak dystansowy albo ruch — nie oba w jednej turze.

Zdolność: **Spektralny Łuk**

- ▶ Ten atak ma 1 kość ataku (KA), wartość ogłuszenia/rany (O/R) wynosi -/10, oraz Nielimitowany zasięg bezpośredni (ZB).
- ▶ Atakuje najbliższego bohatera w linii widzenia (LW) Modyfikator LW MA nie mają zastosowania do tego ataku.
- ▶ Atak nie może celować **przez pola** z trudnym terenem, ale może celować w figurki znajdujące się na takich polach.
- ▶ Atak przechodzi przez pola z innymi nieumarłymi, ale jeśli wynik rzutu to naturalna 2, to najbliższy nieumarły, przez którego przeszła strzała, zostaje trafiony zamiast celu.



ATAKI BRONIĄ TYPU FIOŁKA (BRÓŃ OBSZAROWA)

Aby wykonać atak fiołką, musisz mieć dostępną fiołkę z Wodą Święconą lub fiołkę z Ogniem Greckim na swoim torze zapasów.

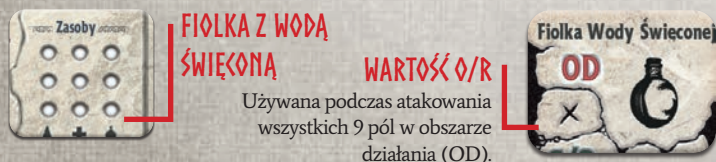
Termin „fiołka” odnosi się tutaj do wszystkich miotanych broni wybuchowych (np. mikstur). Fiolki są traktowane jako broń z obszarem działania (OD), ponieważ mogą atakować wiele figurek jednocześnie.

Atak fiołką przebiega w trzech krokach:

- Wybierz pole docelowe, w które chcesz rzucić fiołkę. To pole nie musi zawierać najbliższego nieumarłego.
- Określ, czy fiołka trafiła w wybrane pole, czy też zoczyła z celu.
- Gdy ustalone zostanie ostateczne pole trafienia, fiołka wybuchuje. Rozstrzygnij atak przeciwko otaczającym figurkom, aby sprawdzić, czy zostały trafione efektem.

RZUCANIE BRONIĄ TYPU FIOŁKA

- Gdy wybierzesz pole docelowe, rzucasz fiołkę. Aby sprawdzić, czy trafiła w wybrane pole, oblicz wartość trafienia rzutu (patrz niżej), a następnie rzuć 1k12. Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy niż wartość trafienia, fiołka trafia w wybrane pole. W przeciwnym razie zoczy z celu.
- Bazowa wartość trafienia gracza jest równa odległości do pola docelowego. **Przykład: jeśli cel znajduje się 5 pól dalej, musisz wyrzucić 5 lub więcej na 1k12.**
- Maksymalny zasięg rzutu fiołką to **8 pól**.
- Zgodnie z normalnymi zasadami zasięgu, odległość określa się przez liczenie liczby pól od atakującej figurki do pola docelowego, wliczając pole celu, ale nie pole, na którym stoi atakujący.
- Wszystkie standardowe modyfikatory ataku (MA) oraz modyfikatory linii widzenia (LW MA) mają zastosowanie.
- Pole, w którym fiołka ostatecznie wyląduje — czy to po udanym rzucie, czy po zбочeniu — jest traktowane jako **ostateczne pole trafienia**.



ZBOCZENIE FIOŁKI Z CELU

Jeśli fiołka zoczy z celu, rzuć 1k12, aby określić, gdzie wyląduje:

- Przy wyniku 1–8: przesun pole celu zgodnie z kierunkiem wskazanym na tabeli rozrzutu fiołki.
- Przy wyniku 9–12: fiołka zoczy o 2 pola zamiast 1. Rzuć ponownie 1k12, aby określić kierunek. Wyniki 9–12 należy przetrzucić.
- Jeśli nowe pole trafienia jest zajęte przez ścianę, zamknięte drzwi lub teren blokujący, należy ponownie wykonać cały test, zaczynając od pierwotnie wybranego pola celu.

DIAGRAM ROZRZUTU FIOŁKI



ROZSTRZYGANIE WYBUCHU FIOŁKI

Fiołka atakuje wszystkie figurki znajdujące się w ostatecznym polu trafienia oraz w 8 otaczających je polach — razem 9 pól, czyli pełen obszar działania (OD) broni.

- Przeprowadź osobny atak przeciwko każdej figurce znajdującej się w tych 9 polach.
- Ataki fiołką nie uwzględniają modyfikatorów linii widzenia wynikających z utrudniającego terenu.
- Jeśli atak fiołką trafi w nieujawnionego nieumarłego, należy go ujawnić, aby móc ocenić wpływ na modyfikatory i efekty ataku.
- Broń typu fiołka nie pokazuje wartości kości ataku — zamiast tego w lewym górnym rogu widnieje oznaczenie „OD”, wskazujące, że jest to broń obszarowa. Przy rozstrzygnięciu ataku przeciwko każdej dotkniętej figurce, użyj 1 kości ataku.



Przykład Obszarowego Ataku Fiołką

Killian skutecznie rzuca fiołkę z Wodą Święconą w pole obok pola z draugrem, bez rozrzutu. Killian wykona rzuty ataku przeciwko wszystkim draugrom znajdującym się w ostatecznym polu trafienia oraz w 8 otaczających je polach — razem 9 pól. W tym przypadku na tych polach znajduje się 4 draugrów

Każdy cel jest atakowany z użyciem 1 kości ataku (1 KA), przy wartościach O/R wynoszących 6/9.

Woda święcona działa tylko na nieumarłych (oraz Scathac) w ramach ataku obszarowego, więc Killian nie musi wykonywać rzutu przeciwko sobie (patrz Tom Wiedzy, strona 20).

ODBLOKOWYWANIE UMIEJĘTNOŚCI ZA POMOCĄ PD

Dostępne umiejętności twojej postaci są śledzone na karcie postaci. Obok każdego wiersza umiejętności znajduje się numer oznaczający **wymagany poziom** oraz **koszt PD**. Aby odblokować umiejętność, postać musi odjąć wskazaną ilość PD od swojego całkowitego zasobu. Umiejętności nie można odblokować, dopóki nie można w pełni opłacić kosztu PD, i tylko podczas **etapu przejściowego**.

Zasady odblokowywania umiejętności według poziomu: Umiejętności poziomu 1 można odblokować w dowolnym momencie. Umiejętność poziomu 2 można odblokować dopiero po odblokowaniu poprzedniej umiejętności poziomu 1 w tej samej kategorii. Umiejętność poziomu 3 można odblokować dopiero po odblokowaniu poprzedniej umiejętności poziomu 2 w tej samej kategorii.

Po odblokowaniu umiejętności, bohater natychmiast korzysta z jej efektów. Szczegóły dotyczące każdej umiejętności postaci znajdziesz w rozdziale Karty Postaci Umiejętności w Tomie wiedzy, strona 64.

TABELA ZDOBYWANIA DOŚWIADZENIA

AKCJA	ZDOBYTE PD
Pokonanie draugra, bogmaðra lub trolla	1
Pokonanie Mardröma	2
Pokonanie Biskupa lub Sanngriðr	2
Pokonanie Ullrica Czarne Serce, Jarla Cienia	3
Ukończenie scenariusza*	1
Ukończenie wszystkich celów pobocznych*	1

* PD zdobywają tylko bohaterowie obecni w scenariuszu.

Uwaga: PD zawsze zdobywa bohater, który zadał śmiertelny cios, nawet jeśli inny bohater wcześniej zadał temu przeciwnikowi jedno lub więcej obrażeń. Nie zdobywa się PD za nieumarłych pokonanych przez zasady scenariusza.

TOR PRZEZNACZENIA – CHWAŁA / ZEPSUCIE

Począwszy od scenariuszy 3 i 4, zaczynasz korzystać z toru Chwały / Zepsucia, który pozostaje aktywny przez resztę kampanii.

Twoje postacie mogą zdobywać Chwałę za bohaterskie czyny na polu bitwy, ale mogą ją również tracić za porażki, zbyt głębokie zgłębianie zakazanej wiedzy lub korzystanie z niektórych umiejętności. Jeśli nie masz wystarczającej ilości Chwały, ścieżka przeznaczenia twojej postaci prowadzi do Zepsucia.

Wraz ze wzrostem Zepsucia, zaczynają działać różne negatywne efekty, pokazane po stronie Zepsucia na torze, odzwierciedlające niełaskę wyższych sił. Efekty różnego typu sumują się, ale w przypadku efektów tego samego typu stosuje się tylko najgorszy. Zasady szczegółowe:

- ▶ Każda postać śledzi swój poziom Zepsucia osobno.
- ▶ Huskarlowie nie są objęci mechaniką Chwały **ani** Zepsucia i **nie mogą** ich zdobywać.
- ▶ Chwała zdobyta lub utracona po zakończeniu scenariusza ma zastosowanie podczas etapu przejściowego. Należy wtedy odpowiednio dostosować tor Przeznaczenia.

TABELA CHWAŁY I ZEPSUCIA

AKCJA	ZDOBYTA/STRACONA CHWAŁA
Pokonanie Mardröma	1
Pokonanie Biskupa lub Sanngriðr	2
Pokonanie Ullrica Czarne Serce, Jarla Cienia	3
Ukończenie scenariusza	1
Śmierć huskarla*	-3
Niepowodzenie w realizacji celu pobocznego	-1
Wykonanie umiejętności	Zmienna
Specyficzne dla scenariusza	Zmienna

* W przypadku śmierci huskarla, wszyscy bohaterowie obecni w scenariuszu tracą Chwałę.

Uwaga: Tylko bohaterowie obecni w scenariuszu mogą zdobyć lub stracić Chwałę. Chwałę zdobywa tylko bohater, który zadał śmiertelny cios, nawet jeśli inny bohater wcześniej zadał obrażenia.

DOSTOSOWYWANIE TORU PRZEZNACZENIA

Za każdym razem, gdy zdobywasz Chwałę, przesunij swój znacznik w górę po stronie Chwały na torze Przeznaczenia. Jeśli twoja Chwała wynosi zero, nie umieszczasz znacznika. Jeśli twoja Chwała spadnie poniżej zera, przesunij znacznik w górę po stronie Zepsucia o tyle poziomów, ile Chwały utraciłeś. Jeśli później odzyskasz Chwałę, przesunij znacznik w dół po stronie Zepsucia.

W zależności od tego, gdzie znajduje się twój znacznik na torze Przeznaczenia, otrzymujesz korzyści lub ponosisz konsekwencje. Są one wypisane na **czerwono** obok odpowiednich pozycji na torze. Efekty te działają natychmiast po osiągnięciu danego poziomu i przestają działać, gdy poziom Chwały lub Zepsucia się zmieni.

Po zakończeniu scenariusza Chwała zdobyta lub utracona po zakończeniu scenariusza zostanie zapisana w etapie przejściowym. Dostosuj wtedy swój tor Przeznaczenia odpowiednio do zmian.



UMIEJĘTNOŚCI

Możesz używać Chwały, aby opłacić niektóre ze swoich umiejętności. Za każdym razem, gdy używasz umiejętności, która w opisie zawiera liczbę po ukośniku, zmniejsz swoją Chwałę o tę wartość. Jeśli wydasz zbyt dużo Chwały, możesz stać się zepsuty. Nawet jeśli jesteś zepsuty, możesz nadal korzystać z umiejętności, co będzie zwiększać poziom Zepsucia.

DALSZA WĘDRÓWKA

Wiesz już wszystko, co potrzebne, aby przejść do rozgrywki w scenariuszach 3 i 4. Powodzenia!

Po ukończeniu wybranego scenariusza nie zapomnij zanotować odpowiednich informacji na swojej karcie AKD, w tym wpisania „3” lub „4” w polu Ostatni rozegrany scenariusz. Gdy będziesz gotowy, przejdź do scenariusza 5: Brat Tarczownik.

SCENARIUSZE PRZEJŚCIOWE

Po ostatnim scenariuszu w etapie przejściowym otrzymujesz polecenie rozegrania jednego ze **Scenariuszy Przejściowych**.

Istnieją dwa różne Scenariusze Przejściowe: **Scenariusz 33: „Łup”** oraz **Scenariusz 34: „Po Chwałę!”**

Gdy zaczyna brakować ci zapasów lub twoja Chwała została wyczerpana, możesz zdecydować się na rozegranie jednego z tych dwóch scenariuszy przed przejściem do kolejnego scenariusza kampanii. Zazwyczaj są one opcjonalne, a ty musisz znaleźć równowagę między realizacją głównego celu, a zapewnieniem drużynie wystarczającej ilości zapasów i Chwały, by móc kontynuować.

Zapisz, ile razy rozegrałeś każdy ze scenariuszy Przejściowych na swojej karcie AKD. Im częściej grasz w dany scenariusz, tym trudniejszy się staje. Mapy scenariuszy znajdziesz w Księdze Scenariuszy: Strona 66 – „Łup”, Strona 67 – „Dla Chwały”. Wszystkie zasady i informacje znajdują się w Księdze Wiedzy: Strona 60 – „Łup”, Strona 62 – „Dla Chwały”.

Jako pierwszy scenariusz Przejściowy rozegraj Scenariusz 33: Łup. Załóż, że dla sił nieumarłych został wyrzucony wynik 1 i będziesz grać wariant misji Grabież.

Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie 66: Łup.

Uwaga: Scenariusz 34: „Po Chwałę!” będzie dostępny jako scenariusz Przejściowy po ukończeniu Scenariusza 6.

Po ukończeniu scenariusza Przejściowego, przejdź do Scenariusza 5: Brat Broni.

MAPA SCENARIUSZA 33: ŁUP



MAPA SCENARIUSZA 34: PO CHWAŁĘ!



SCENARIUSZ 5: BRAT BRONI

Witaj w Scenariuszu 5: Brat broni. Jeśli nie rozegrałeś jeszcze żadnego scenariusza Przejściowego, zapoznaj się z instrukcjami po lewej stronie i wróć tutaj, gdy będziesz gotowy, by kontynuować Scenariusz 5.

Otwórz Księgę Scenariuszy na stronie 10: Brat broni

W tym scenariuszu do twojej drużyny dołączy nowa postać. Pozostała część przygotowania będzie podobna do wcześniejszych scenariuszy. Jednak ten scenariusz wprowadza również nowego przeciwnika, z którym trzeba się zmierzyć, dodatkowe zasady dotyczące atakowania, ekwipunku, ruchu oraz etapu przejściowego.

NOWE ZASADY DLA SCENARIUSZA 5: BRAT BRONI

NOWA POSTAĆ

Dodaj nową postać do swojej karty AKD pod pierwszą postacią. Postacie zawsze zaczynają z taką samą liczbą Punktów Doświadczenia (PD), jak twoja najsilniejsza żyjąca postać, chyba że instrukcja mówi inaczej.

PRZEKAZYWANIE EKWIPUNKU

Postacie mogą przekazywać broń, ekwipunek i zapasy innej przyległej postaci lub huskarlowi (sojusznikowi) za koszt 2 Punktów Ruchu. Przekazana broń może zostać natychmiast przygotowana bez dodatkowego kosztu — można przy tym zamienić już przygotowaną broń. Tylko postać przekazująca ekwipunek ponosi koszt Punktów Ruchu.

KAMIENIE RUNIKZNE

Kamienie runiczne występują w 4 odmianach i mogą być osadzone w broni. Bohaterowie mogą osadzić kamień runiczny w przygotowanej broni, nadając jej dodatkowe właściwości. Zasady montowania.

- ▶ Broń może zostać nasycona kamieniem runicznym tylko podczas etapu Przejściowego. Umieść odpowiedni znacznik na broni bohatera — od tego momentu broń jest wzmocniona mocą danego kamienia.
- ▶ Broń może mieć tylko jeden kamień runiczny, chyba że jej opis wskazuje na dwa sloty runiczne.
- ▶ Kamień runiczny **nie może** zostać usunięty po zamontowaniu.
- ▶ Kamienie runiczne nie zajmują slotów ekwipunku.

Rodzaje Kamieni Runicznych:

◀ZARNY – ZIEMIA:

Gdy cel zostanie trafiony, zostaje odepchnięty o 1 przyległe pole ortogonalnie (w linii prostej) od atakującego. Jeśli żadne przyległe pole nie jest wolne i niezablokowane, cel zostaje **ogłuszony**.



◀BIAŁY – POWIETRZE:

Twój bohater może przesunąć się o 1 pole, jeśli ogłuszył lub zranił cel.



◀NIEBIESKI – WODA:

Jeśli cel zostanie trafiony, przyległy nieumarły (wybrany przez gracza) zostaje **ogłuszony**.



◀CZERWONY – Ogień:

Jeśli wynik rzutu (po modyfikacjach) jest równy lub wyższy od wartości Ogłuszenia broni, ale niższy niż wartość Rany, możesz zamiast ogłuszenia zadać ranę (nie dodajesz dodatkowego ogłuszenia).



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Od teraz, podczas początkowego przygotowania scenariusza, członkowie drużyny są umieszczani na polu oznaczonym literą **V** lub na polach przyległych. Niektóre scenariusze mogą zawierać specjalne zasady rozstawienia, dlatego zawsze uważnie przeczytaj instrukcje przed rozpoczęciem gry.

NOWY WRÓG

MARDRÖM: Złośliwa i udręczona istota, która sprowadza koszmara na żywych i dowodzi siłami Jarla Cienia.

Mardröm

WZ: 2

PR: 2

Zdolność: **Tchórz**

Ta figurka porusza się w stronę bohatera tylko wtedy, gdy znajduje się w odległości 2 pól od niego.

Zdolność: **Przywódca Stada**

Wszystkie inne nieumarłe jednostki z WR równą 1 otrzymują +1 do WR.

Dopóki ta figurka znajduje się na mapie, ignoruj zasadę -4 przy rzucie na inicjatywę nieumarłych.



NAPRZÓD, WOJOWNIKU!

Masz już całą potrzebną wiedzę, by zmierzyć się ze Scenariuszem 5: Brat Broni.

Pozostałe zasady znajdziesz w Księdze Wiedzy, uporządkowane alfabetycznie. W miarę jak kolejne scenariusze będą wprowadzać nowe reguły dotyczące terenu, zagrożeń i nieumarłych, otrzymasz instrukcje, by zapoznać się z nimi przed rozgrywką. Dzięki temu zasady będą przedstawiane w przyswajalnej ilości, dokładnie wtedy, gdy będą potrzebne.

Spisz swoją sagę, bohaterze — śmiertelny świat na ciebie liczy!

DODATKOWE ZASADY

ARKUSZ KONTROLI DRUŻYNY

Arkusz Kontroli Drużyny służy do zapisywania postępów bohaterów w kampanii, w tym notatek, informacji o huskarlach i innych szczegółów. Dodatkowo, jeśli chcesz odłożyć grę i zapisać postępy, zrobisz to właśnie na tym arkuszu.

AKD znajduje się w Księdze Wiedzy w sekcji Karty Postaci i Umiejętności,

Gdy dodajesz nową postać do drużyny, wpisz jej imię w wolnym polu na karcie AKD. W miarę zdobywania przez nią ekwipunku, broni, wskazówek i innych przedmiotów, zapisuj je w odpowiednich sekcjach.

TWOJA DRUŻYNA

Drużyna może liczyć maksymalnie 4 postaci. Gdy znajdziesz huskarla, może on dołączyć do drużyny. Możesz mieć w drużynie do 4 huskarłów — zapisz ich dane w przeznaczonych do tego polach.

Dodatkowe postacie lub huskarlowie, których znajdziesz, będą ci pomagać tylko przez czas trwania scenariusza, w którym zostali odnalezieni. Po jego zakończeniu opuszczą drużynę, by podążać własną drogą.

Jeśli postać lub huskarl zginie, zapisz to w sekcji Notatki Drużyny i usuń ich z karty AKD. W ich miejsce mogą dołączyć nowi rekruci.

SIŁY SCENARIUSZA

Po Scenariuszu 5: Brat Broni, każdy kolejny scenariusz będzie zawierał sekcję Siły Scenariusza, w której podana będzie liczba bohaterów potrzebnych do rozgrywki. Możesz wybrać do tej liczby postaci i huskarłów ze swojej drużyny, by rozegrać scenariusz.

BRŃ I EKWIPUNEK

Zasady dotyczące całego ekwipunku i broni znajdują się w Księdze Wiedzy, Aneks 1: Zbrojownia.

Po nazwie danego przedmiotu znajdziesz jego słowo kluczowe: „podręczny” — oznacza, że przedmiot nie zajmuje slotu ekwipunku, „mały” — oznacza, że przedmiot można umieścić w pasie.

ETAPY PRZEJŚCIOWE I SCENARIUSZE PRZEJŚCIOWE

Wcześniej wspomniano o etapie Przejściowym, ale tutaj zostanie on szerzej omówiony.

Etap Przejściowy następuje po każdym scenariuszu.

To moment, w którym wykonuje się czynności administracyjne na karcie AKD i Kartach Postaci.

W tym etapie wydajesz punkty doświadczenia (PD), zdobywasz nowe umiejętności, przeprowadzasz leczenie, możesz rozegrać scenariusz Przejściowy.

CO MUSISZ ZROBIĆ W ETAPIE PRZEJŚCIOWYM:

- ✦ Zapisz numer scenariusza, który właśnie rozegrałeś.
- ✦ Dostosuj poziomy Chwały/Zepsucia swoich postaci.

CO MOŻESZ ZROBIĆ W ETAPIE PRZEJŚCIOWYM:

- ✦ Przeorganizuj broń, ekwipunek, zapasy i inne przedmioty między bohaterami.
- ✦ Raz na etap Przejściowy, każdy bohater może wyleczyć jedną ranę, używając **Mikstury Leczenia**.
- ✦ **Osadź kamienie runiczne** w przygotowanej broni.
- ✦ Wydaj punkty doświadczenia (PD), aby zdobyć nowe umiejętności.
- ✦ Rozegraj jeden ze scenariuszy Przejściowych: „Łup” lub „Po Chwałę!”

OKRUCHY UTRACONYCH WSPOMNIEŃ

Polec w Niflheimie to coś więcej niż utrata krwi i zniszczenie ciała. Śmierć tam oznacza rozbicie i unicestwienie. Twoja dusza, nadzieje, marzenia i wspomnienia zostaną wyrwane z ciebie i spłyną razem z krwią na ziemię, pozostawiając cię jako pustą skorupę — w najlepszym razie jako bezmyślnego draugra, służę Cienia Jarla na wieczność.

Wielu próbowało wcześniej — by powstrzymać Jarla Cienia, odpowiedzieć na jego wezwanie lub ukraść część jego mocy. Tylko nieliczni powrócili. Przemierzając Niflheim, napotkasz oderwane wspomnienia i fragmenty dusz, które zostały wyrwane z ich właścicieli, gdy padli od stali i pazurów. Te wspomnienia niosą nadzieję, chwałę i rozpacz!

Osierocone przez utratę swoich pierwotnych gospodarzy, Okruchy Utraconych Wspomnień połączą się z tobą, gdy je odnajdziesz (lub gdy one odnajdą ciebie). Po ich wchłonięciu, będziesz je pamiętać tak, jakbyś sam ich doświadczył. Niektóre cię uleczą, inne wzmocnią, a jeszcze inne zranią, szarpiąc twoją duszę.

Po przekroczeniu granicy między światami będziesz potrzebować czegoś więcej niż jedzenia i wody, by przetrwać. Być może te Okruchy okażą się darem, a nie wyrokiem...

Począwszy od Scenariusza 6, po zakończeniu scenariusza jedna postać musi losowo dobrać Okruch Utraconych Wspomnień z Puli Okruchów.

Początkowo pula zawiera 60 ponumerowanych żetonów Okruchów. Po dobraniu żetonu, przeczytaj odpowiedni wpis z sekcji Okruchów Utraconych Wspomnień w Księdze Wiedzy, na stronie 43. Każdy Fragment Pamięci można znaleźć tylko raz. Zapisz jego numer na karcie AKD. Gdy wszystkie Fragmenty zostaną odnalezione, potasuj je ponownie i dodaj z powrotem do puli — od tej pory mogą być odnajdywane ponownie.

Okruchy mogą być również odnajdywane w inny sposób podczas twojej wyprawy mającej na celu unicestwienie Jarla Cienia.

PRZYKŁAD KOSZTU CHWAŁY ZA UMIEJĘTNOŚCI

Większość umiejętności kosztuje Chwałę — ile dokładnie, pokazuje liczba po ukośniku w opisie umiejętności. Możesz użyć dowolnej umiejętności, o ile jesteś w stanie pokryć jej koszt, przesuwając wskaźnik w dół na torze Przeznaczenia. Maksymalna wartość Zepsucia to 10.

Przyjrzyjmy się umiejętności „Potężne Uderzenie” na poziomie 3 w kategorii Tworzenia Broni. Po nazwie widnieje zapis „/ 2”, co oznacza, że użycie tej umiejętności kosztuje 2 punkty Chwały.

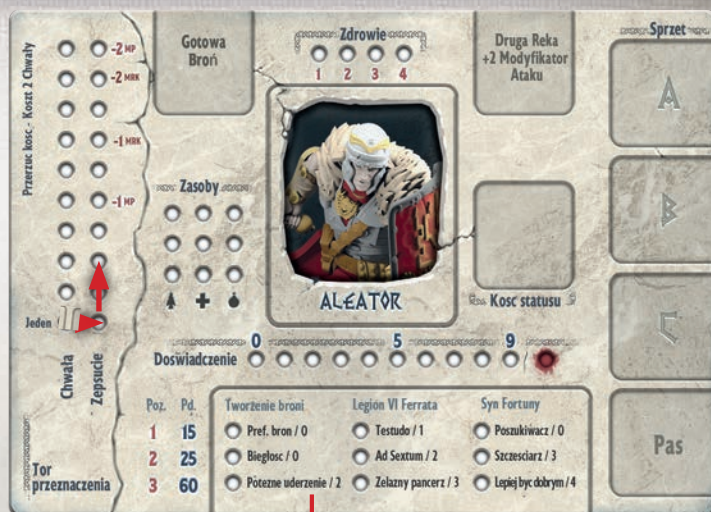
Załóżmy, że Aleator ma obecnie 1 punkt Chwały. Użycie tej umiejętności spowodowałoby usunięcie znacznika z toru Chwały i umieszczenie znacznika na najniższym polu toru Zepsucia. Jeśli użyje tej umiejętności ponownie, jego Zepsucie wzrośnie do 3. Trzecie użycie podniesie poziom Zepsucia do 5 i narazi go na karę -1PR.

ODBLOKOWYWANIE UMIEJĘTNOŚCI HUSKARLA

Każdy huskarl może wydawać swoje punkty doświadczenia (PD) tak jak postać w etapie Przejściowym, odblokowując maksymalnie 2 umiejętności na Arkuszu Kontroli Drużyny (AKD) w swojej dedykowanej sekcji umiejętności.

SKRÓTY UŻYWANE W GRZE

- ◊ KA = Kości Ataku
- ◊ MA = Modyfikator Ataku
- ◊ OD = Obszar Działania
- ◊ MRK = Modyfikator Rzutu Kością
- ◊ WW = Walka Wręcz
- ◊ WW-O/R = Wartości Ogłuszenia/
Zranienia w Walce Wręcz
- ◊ WZ = Wartość Zdrowia
- ◊ LW = Linia Wzroku
- ◊ LW MA = Modyfikator Ataku
z Linii Wzroku
- ◊ AR = Akcja Ruchu
- ◊ PR = Punkt Ruchu
- ◊ WR = Wartość Ruchu
- ◊ ZB = Zasięg Bezpośredni
- ◊ AKD = Arkusz Kontroli Drużyny
- ◊ P = Pocisk
- ◊ AD = Atak Dystansowy
- ◊ MZ = Modyfikator Zasięgu
- ◊ AD-O/R = Wartości Ogłuszenia/
Zranienia dla Ataku Dystansowego
- ◊ WO = Wartość Ogłuszenia
- ◊ WZr = Wartość Zranienia
- ◊ PD = Punkty Doświadczenia
- ◊ SK = Strefa Kontroli
- ◊ * = Broń Jednoręczna



ZDOLNOŚĆ „POTĘŻNE UDERZENIE”
kosztuje 2 punkty Chwały.



PATHS UNKNOWN

MOVE YOUR OWN ADVENTURE



CZACHA
GAMES

RAYBOX