GRIMCOVEN

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Czym jest Grimcoven? 3
Zwycięstwo lub przegrana 3
Przegląd elementów 4
Przygotowanie gry 6
Omówienie rundy 11
Faza Łowców 11
- Kości Łowcy 11
- Strefy kości 11
- Rozpatrywanie Akcji i typy Akcji 12
- Zadawanie Obrażeń 13
- Żetony Obrony i Taktyki 13

Faza Wrogów 14
- Wydarzenia 14
- Sługi 15
- Elitarni Wrogowie 16
- Ponurnik 18

Faza Lamentu 21
- Krok Spaczenia 21
- Ostateczne Potępienie 21
- Krok Ewolucji 21

Faza Odświeżania 22
- Krok Odświeżania 22
- Krok Statusów 22
- Statusy i Głód 22

Inne zasady 23
Mapa 23
- Teren i pola specjalne 23
- Otoczenie 24
- Rany Krytyczne i śmierć Łowcy 25
- Sekrety 25
- Towarzysze 25
- Koniec Scenariusza 25

Łowcy 26
- Szczegółowe zasady Łowców 27

Tryby gry 30
Fałszywcy 31
Glosariusz 33
Epilog 34
Księga Łowów 35
Słowa kluczowe 36
Ikony 36
Żetony 36

TWÓRCY

Autor gry: Krzysztof Belczyk

Właściciel produktu: Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Projekt gry: Krzysztof Belczyk

Kierownictwo rozwoju i testów: Wojciech Zieliński

Testy i rozwój: Michał Oracz, Piotr Chmielewski, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki

Testy wewnętrzne: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Filip Tomaszewski, Ernest Kiedrowicz, Andrzej Chojnowski, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Kinga Janik

Testy dodatkowe: Konrad Kozłowski, Szymon Tęcza, Michał Dzik, Wojciech Tomczuk, Łukasz Szczepanowski, Weronika Sobota, Paweł Brzozowski, Karol Lipski, Szymon Dominicki, Przemysław Golus, Grzegorz Dubec, Diego García, Marcin Ciućmański, Rigo Garcia, Szymon Sobota, Karolina Ścisłowicz, Alain Concepcion, Magdalena Romantowska, Olha Symon, Silvia Rodríguez, Ashley Wysokatower, Hanna Andrushchyshyna, Mateusz Wójcik, Filip Szawica, Rafał Kaczmarczyk, Martin Kielesiński, Michał Plata, Szymon Kulka, Krzysztof Piechnik, Jakub Błachut, Tymoteusz Hatala, Franciszek Stępniewski-Janowski, Łukasz Jach, Zuzanna Banasiak, Weronika Tiesler, Adrian Przednówek, Błażej Bernaś, Anna Lis-Wilkosz, Tymoteusz Muller, Marta Siennicka, Łukasz Styrna

Projekt fabuły: Marcin Mortka, Krzysztof Belczyk, Wojciech Zieliński

Tekst: Marcin Mortka, Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz

Korekta: Tyler Brown, Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Projekt graficzny: Adrian Radziun, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Michał Oracz, Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Łukasz Styrna, Michał Stachowiak

Ilustracje: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak, Krzysztof Piasek, Jakub Witowski, Aleksander Brodziński, Maciej Łaszkiewicz, Agnieszka Szade

Projekt postaci: Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Agnieszka Szade, Piotr Orleański

Modele 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Kinga Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz, Alicja Filip

Produkcja: Jacek Szczypiński, Witold Chudy, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Logistyka: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

Marketing: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Wsparcie klienta: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Bartłomiej Giercarz

Zarządzanie projektem: Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Wsparcie duchowe: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais, Kamil Cieśla, Paweł Samborski

Podziękowania: Andrzej Klimek, Martin Fučík, Matthias Schrammek, Michał „Niedzwiedz" Michalski, Georgi „Grebeny" Teofilov, Michał Szewczyk, Filip Cyrus Madej oraz wszyscy, którzy wspierali nas podczas tworzenia i rozwijania tej gry, w szczególności nasza niesamowita społeczność Discord!

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Lena Maksiak

Korekta wersji polskiej: Lena Maksiak

Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński

Koordynacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Czym jest Grimcoven?

Z wolnej woli i w pełnej świadomości – składam tę solenną przysięgę.

Przyrzekam dołączyć do wielkich Łowów.

W obliczu strachu – nie ugnę się.

W obliczu śmierci – będę walczyć do końca.

Gdy usłyszę zew Lamentu – oprę się pokusie.

A jeśli kiedykolwiek naruszę tę świętą przysięgę,

Niechaj moi bracia i siostry wyznaczą za mnie cenę.

Tako rzeczę ja, łowca Ponurego Kręgu.

Grimcoven to bezwzględna gra polegająca na potyczkach z bossami, zawierająca elementy RPG. Każda rozgrywka wykorzystuje jeden z licznych Scenariuszy, które należy wybrać z dostępnej puli. Każdy Scenariusz przedstawia inny świat, inne zasady i inne zagrożenia, jednak cel zawsze pozostaje ten sam: pokonać Ponurnika i nie dać się skusić podstępnym siłom Lamentu.

W każdej grze stawisz czoła przerażającej istocie – **Ponurnikowi** – którego wspierają **Elitarni Wrogowie** i niekończące się hordy podłych **Sług**, które wyłonią się spośród cieni i pęknięć w rzeczywistości.

Każda runda zaczyna się od rzutu **kośćmi** – ich wyniki staną się twoimi zasobami. Będziesz je wydawać do aktywowania Akcji i zdolności oraz przygotujesz najlepszą strategię na przetrwanie, a także – rzecz jasna – zwycięstwo.

Będziesz gromadzić **Lament** – tajemniczą, pulsującą substancję, która żywi się cierpieniem – walcząc z wrogami i eksplorując otwarte Szczeliny. Lament zapewnia niewyobrażalną potęgę, jednak każda jego kropla prowadzi do spaczenia, popychając cię do punktu bez odwrotu, kiedy dołączysz do kohort stworzeń, z którymi walczysz.

Lament pozwala rozwijać zdolności, kupować nowe karty i kości Akcji, ale jednocześnie stopniowo odbiera ci człowieczeństwo. W tej walce nie możesz jednak zachować pasywnej postawy, gdyż wrogowie rosną w siłę z każdą kolejną rundą.

Tak wygląda twoja profesja. Tak wygląda twój świat – pełen zagrożeń i poświęceń.

Zbierz grupę **Łowców**. Wybierz **Broń** i **Pancerz**. Rozpocznij Łowy, ale przygotuj się na bezlitosną walkę na każdym kroku. Może się zdarzyć, że ktoś padnie na kolana już w pierwszej rundzie – należy się tego spodziewać w tak brutalnym świecie. Od samego początku ty i twoja drużyna będziecie balansować nad przepaścią. Możliwe, że część z was, a może nawet większość, nigdy nie wróci z tych łowów.

Pole walki to coś więcej niż tylko ruiny i krew. **Teren** jest bardzo zróżnicowany i pełny osobliwości, które przeważą szale na jedną ze stron. Pośród lasów, bagien i wyschniętych równin znajdziesz starożytne **Portale** łączące różne części Mapy, **Skarby** wypełnione po brzegi cennymi znaleziskami i narzędziami, a nawet zaginione postaci, tajemniczą maszynerię, zapomniane ruiny i upiorne miejsca mocy. Jeśli wykorzystasz je w odpowiednim momencie, mogą odmienić losy bitwy... lub zmienić ciebie.

Zwycięstwo lub przegrana

Upoluj Ponurnika. Albo przypłać to życiem.

Gra kończy się, kiedy Łowcy zabiją Ponurnika lub spełnią jeden z warunków przegranej:

- Łowcom skończy się czas (będzie należało dobrać kartę Wydarzenia, a talia Wydarzeń będzie pusta);
- Jeden z Łowców zginie (patrz: strona 25).

Dodatkowo każdy Ponurnik może dodawać nowe warunki zwycięstwa bądź przegranej w zależności od Scenariusza.

Po zakończeniu Scenariusza, w zależności od tego, czy Łowcy wygrają, odczytasz odpowiedni Epilog.

Tryby gry

Grimcoven pozwala graczom dowolnie kształtować swoje doświadczenia. Istnieją dwa główne tryby gry o zróżnicowanej długości:

Długie Łowy – czas rozgrywki waha się od 2 do 4 godzin, pozwalając na rozegranie wczesnej, pośredniej i późnej fazy Łowów. Instrukcje przygotowania gry do tego trybu znajdziesz na kolejnych stronach.

Szybkie Łowy – czas rozgrywki waha się od 1 do 2 godzin. Łowcy Ponurnika rozpoczynają grę w fazie pośredniej, kiedy sytuacja na planszy już się trochę zaogniła. Ten tryb wymaga kilku modyfikacji po przeprowadzeniu przygotowania do Długich Łowów, a początek rozgrywki jest nieco bardziej złożony.

Wiele dodatkowych opcji pozwala na zmniejszenie lub zwiększenie poziomu trudności w zależności od preferencji graczy. Wszystkie informacje dotyczące przygotowania gry w **trybie Łatwym**, **trybie Trudnym** oraz **trybie Szybkich Łowów** opisano na stronie 30.

Pierwsze kroki

Aby lepiej zrozumieć istotę gry, zalecamy obejrzenie naszych filmów, które pokażą, jak posortować elementy z pudełka głównego, i wyjaśnią zasady rozgrywki w Grimcoven.

Aby obejrzeć te filmy, zeskanuj poniższy kod QR. Przekieruje cię on do filmu poświęconego grze Grimcoven na naszej stronie internetowej:

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

7 plansz

** Uwaga: w zależności od wersji gry w pudełku znajdziesz plansze jedno- lub dwuwarstwowe.*



1 plansza/dwuwarstwowa plansza* Ponurnika



5 plansz/dwuwarstwowych plansz* Łowców



Plansza Pomocnika (Solo)

Księgi



6 Ksiąg Łowów



Broszura ze Scenariuszem Wprowadzającym



Niniejsza Instrukcja



Arkusz Łowów

Znaczniki

** Uwaga: w zależności od wersji gry w pudełku znajdziesz znaczniki tekturowe bądź plastikowe.*



5 znaczników Spaczenia



5 znaczników Asysty*



10 znaczników uniwersalnych*

66 kości



60 kości Łowców (w 4 kolorach)



4 kości Wrogów



2 kości Technologii

30 dwustronnych kafli Mapy



23 kafle Terenów Mapy (Las, Bagno, Cmentarz, Rzeka, Mgła, Przeszkoda, Głęboka Woda, Most)



2 kafle Obszarów Otoczenia



4 kafle Narzędzi Tortur/Roju



1 kafel Żołądka

Kafle Łowców



6 kafli Łowców

Figurki

** Uwaga: w zależności od wersji gry w pudełku znajdziesz tekturowe bądź plastikowe figurki. Niezależnie od wersji gra stosuje wobec nich zbiorczą nazwę „figurki".*



6 plastikowych/tekturowych figurek Ponurników*



6 plastikowych/tekturowych figurek Łowców*



6 plastikowych/tekturowych figurek Spaczonych Łowców*



4 plastikowe/tekturowe figurki Elitarnych Wrogów*



16 plastikowych/ tekturowych figurek Sług*



4 plastikowe/tekturowe figurki Portali*



7 tekturowych figurek Towarzyszy/i 1 plastikowa figurka Towarzysza*



12 tekturowych figurek Otoczenia

Karty

Karty niestandardowe



36 kart Statystyk Ponurników



6 kart Statystyk Pomocników



20 przekładek

Duże karty



10 kart Pomocy



12 kart Elitarnych Wrogów

Karty standardowe



166 kart Ewolucji Łowców



38 kart Przedmiotów Łowców



21 kart Wydarzeń



25 kart Otoczenia



222 karty Ataku



36 kart Ostatecznego Ataku



36 kart Okazji



48 kart Stadium



12 kart Sług



20 kart Spaczenia



54 karty Sekretów



60 innych kart

Żetony



20 żetonów Obrażeń (o wartości 1, 3 i 10)



37 żetonów Obrony (o wartości 2 i 4)



10 żetonów Taktyki



40 żetonów Lamentu



5 tekturowych znaczników przebiegu rundy



15 żetonów Głodu



45 żetonów Statusów (Podpalenia, Ogłuszenia i Klątwy)



8 żetonów Skarbów



8 żetonów Szczelin Lamentu



4 żetony poziomu Ponurnika



8 żetonów poziomu Elitarnych Wrogów



4 żetony Osobowości



6 żetonów Skrzydeł (3 białe, 3 czarne)



10 żetonów Naboi



5 żetonów Żądzy



2 żetony Zadań



Żeton pierwszego gracza



Żeton Zajętości

Przygotowanie gry

> **Otwórz i graj**
> W pierwszej rozgrywce zalecamy wykorzystanie broszury ze *Scenariuszem Wprowadzającym*, który objaśni działanie większości elementów gry i zasad.

Wybierz Scenariusz

Weź **Arkusz Łowów** i wybierz Ponurnika. Każdy Ponurnik ma 5 dostępnych Scenariuszy do rozegrania, gdzie pierwszy jest najłatwiejszy, a piąty najtrudniejszy. Wybierz lub wylosuj Scenariusz do rozegrania. Weź **Księgę Łowów** wybranego Ponurnika, a następnie przejdź do przygotowania danego Scenariusza.

Księga Łowów zawiera specjalne zasady Ponurnika, układy Map i listę elementów wymaganych w każdym Scenariuszu. Zawiera ona również dodatkowe zasady nieopisane w poniższej części poświęconej przygotowaniu gry.

Przygotowanie Scenariusza

Na kolejnych stronach znajdziesz ogólne zasady dotyczące przygotowania Scenariusza. Nie obejmują one listy elementów wykorzystywanych w danym Scenariuszu, którą znajdziesz w Księdze Łowów każdego Ponurnika. Przygotowując rozgrywkę po raz pierwszy, użyj Instrukcji jako przewodnika oraz listy elementów z Księgi Łowów. Kiedy zapoznasz się już z procesem przygotowania Scenariusza, Księga Łowów będzie jedynym źródłem potrzebnych informacji.



Przygotowanie Mapy

1. Stwórz Mapę z **kafli Mapy**. Wykorzystaj kody umieszczone na kaflach i schemat z Księgi Łowów, by przygotować Mapę. Większość Map zawiera dodatkowy, specjalny kafel Otoczenia z 3 polami, który dodaje się na późniejszym etapie przygotowania. Z reguły jest on losowy i oznaczony znakiem zapytania.
2. **Szczeliny Lamentu** – losowo umieść odkryte **żetony Szczelin** na polach wskazanych w Księdze Łowów.



3. **Portale** – umieść **figurkę Portalu** na polach z symbolem Portalu wskazanych w Księdze Łowów.



4. **Lament** – umieść na Mapie **Lament** w zależności od liczby graczy:
   - 2 lub Solo: umieść 1 żeton Lamentu na każdej parzystej Szczelinie Lamentu.
   - 3: umieść 1 żeton Lamentu na każdej parzystej Szczelinie Lamentu i 1 żeton Lamentu na Szczelinie numer 7.
   - 4: umieść 1 żeton Lamentu na każdej parzystej Szczelinie Lamentu i 1 żeton Lamentu na Szczelinach numer 1 i 7.
   - 5: umieść 1 żeton Lamentu na każdej Szczelinie Lamentu.
5. **Skarby** – umieść 1 zakryty losowy **żeton Skarbu** na polach z symbolem Skarbów wskazanych w Księdze Łowów.



Przygotowanie Otoczenia

Weź talię Otoczenia i dobierz karty wyszczególnione w Księdze Łowów. Karty Otoczenia podzielono na trzy kategorie w zależności od sposobu ich wykorzystania oraz rozmieszczenia: *Teren*, *Ważne Punkty* i *Obszary*.

6. **Teren**: dobierz losową kartę każdego rodzaju Terenu wykorzystywanego w tym Scenariuszu, odkryj je i rozpatrz instrukcje przygotowania. Te karty umieszcza się obok Mapy i wpływają one na cały Teren, do którego się odnoszą.
7. **Ważny Punkt:** dobierz 1 kartę za każde oznaczone pole na Mapie Scenariusza, odkryj je i rozpatrz instrukcje przygotowania. Z reguły wiąże się to z umieszczeniem odpowiadającej figurki (lub żetonu) na oznaczonym polu Mapy. Następnie umieść kartę Ważnego Punktu obok mapy, w pobliżu figurki/żetonu wspomnianego na karcie.
8. **Obszar:** dobierz 1 kartę i dodaj do Mapy nowy kafel Mapy z trzema polami. Następnie z reguły należy odrzucić tę kartę. Niektóre Scenariusze nakazują umieszczenie na Mapie określonego kafla. W takich wypadkach będzie on oznaczony kodem.



Przygotowanie Wrogów



Przygotowanie Wydarzeń

1a. Weź wszystkie **karty Wydarzeń** z pudełka.

2a. Odszukaj 3 **Wydarzenia powiązane z Ponurnikiem** (oznaczone jego imieniem oraz ilustracją na przodzie karty).

3a. Dodaj karty **Wydarzeń losowych** (innych Ponurników nieobecnych w tym Scenariuszu) zgodnie z Księgą Łowów. Odłóż pozostałe karty Wydarzeń do pudełka – nie będą używane w tym Scenariuszu.

4a. Potasuj utworzoną w ten sposób **talię Wydarzeń** i umieść ją obok Mapy.

5a. Umieść tekturową figurkę *Krok I: Wydarzenie* w pobliżu talii Wydarzeń.



Przygotowanie Sług

1b. Weź 1 **kartę Sługi** wskazaną w Księdze Łowów i umieść ją odkrytą w pobliżu Mapy. Odłóż pozostałe karty do pudełka – nie będą używane w tym Scenariuszu.
Uwaga: istnieją 2 rodzaje Sług: Skazańcy i Nieumarli. Nieumarli są bardziej złożonymi i trudniejszymi przeciwnikami.

2b. Weź 8 **figurek Sług** odpowiadających rodzajowi Sługi i umieść je w pobliżu karty Sługi. Zauważ, że każdy rodzaj Sługi (Skazańcy lub Nieumarli) wykorzystuje 2 podobne, ale inne figurki! Umieść pozostałe figurki z powrotem w pudełku.

3b. Rozmieść początkowe Sługi: weź 2 figurki Sług za każdego Łowcę w grze (w grze 5-osobowej należy rozmieścić tylko 8 Sług). Począwszy od Szczeliny Lamentu o numerze 1 i kontynuując w kolejności rosnącej, umieść po 1 figurce Sługi na każdej Szczelinie Lamentu, aż wyczerpie się pula figurek.

4b. Umieść tekturową figurkę *Krok II: Sługi* w pobliżu karty Sługi.



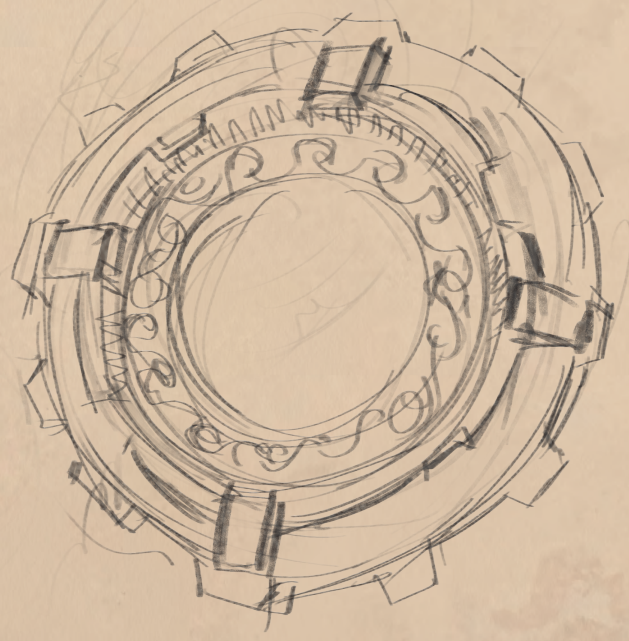
Przygotowanie Elitarnych Wrogów

1c. Weź kartę **Elitarnego Wroga** wskazaną w Księdze Łowów. Niektóre Scenariusze wykorzystują określony typ Elitarnych Wrogów. Umieść ją w pobliżu Mapy.

2c. Umieść odpowiadającą karcie figurkę Elitarnego Wroga na Mapie. Niektóre Scenariusze nakazują umieszczenie zakrytej karty Elitarnego Wroga ze znacznikiem uniwersalnym umieszczonym na tej karcie. W takich wypadkach Elitarny Wróg nie będzie obecny na Mapie od początku Scenariusza, lecz pojawi się później.

3c. Umieść **żeton poziomu Elitarnego Wroga** w kształcie litery L poniżej tej karty. Poziom Elitarnego Wroga powinien być równy minus 1. Oznacza to, że będzie miał on poziom 1 w grze Solo i grze 2-osobowej, poziom 2 w rozgrywce 3-osobowej i tak dalej.

4c. Umieść tekturową figurkę *Krok III: Elita* w pobliżu karty Elitarnego Wroga.





Przygotowanie Ponurnika

1d. Umieść **planszę Ponurnika** w pobliżu Mapy.

2d. Umieść **kartę Statystyk Ponurnika** (numer Scenariusza widoczny jest na rewersie karty) w odpowiedniej strefie.

3d. Umieść **żeton poziomu Ponurnika** w dolnej części jego planszy. Poziom Ponurnika powinien być równy liczbie Łowców minus 1. Oznacza to, że będzie miał on poziom 1 w grze Solo i grze 2-osobowej, poziom 2 w rozgrywce 3-osobowej i tak dalej.

4d. Weź wszystkie karty zza **przegródki Ponurnika**.

5d. Weź wszystkie **karty Stadium** dla tego Ponurnika. Przetasuj je, by stworzyć **talię Stadiów**, i umieść ją zakrytą w odpowiedniej strefie na planszy Ponurnika.

6d. Weź kartę **Ostatecznego Ataku** wskazaną w Księdze Łowów i umieść ją zakrytą w **strefie talii Ataku** na planszy Ponurnika. Odłóż pozostałe karty Ostatecznych Ataków do pudełka – nie będą używane w tym Scenariuszu.

7d. Weź **kartę Okazji** wskazaną w Księdze Łowów i umieść ją odkrytą w **strefie *Tej tury*** na planszy Ponurnika. Odłóż pozostałe karty Okazji do pudełka.

8d. Stwórz **talię Ataku** Ponurnika. Aby to zrobić, weź odpowiednią liczbę losowych kart każdego poziomu zgodnie z tabelą w Księdze Łowów, w zależności od liczby Łowców. Odłóż nieużywane karty z powrotem do pudełka.
Uwaga: karty są podzielone na 3 poziomy oznaczone inną liczbą kropek na rewersach.

9d. Przetasuj talię Ataku Ponurnika i umieść ją zakrytą na wierzchu karty Ostatecznego Ataku w strefie talii Ataku.

10d. Zapełnij **tor Ataku Ponurnika**. Dobierz wierzchnią kartę z talii Ataku, odkryj ją i umieść w strefie *Tej tury*, zasłaniając kartę Okazji. Następnie dobierz kolejną kartę z wierzchu tali Ataku, odkryj ją i umieść w strefie *Kolejnej tury*.

11d. Postępuj zgodnie z dodatkowymi instrukcjami przygotowania danego Ponurnika z Księgi Łowów.

12d. Umieść tekturową figurkę *Krok IV: Ponurnik* w pobliżu strefy *Tej tury* na planszy Ponurnika.

13d. Umieść tekturową figurkę *Krok V: Tor Czasu* na polu startowym **toru Czasu** na karcie Statystyk Ponurnika.

14d. Umieść **figurkę Ponurnika** na Mapie, jak pokazano w Księdze Łowów.

Przygotowanie Łowców

Każdy gracz:

1e. Bierze **planszę Łowcy** w wybranym kolorze i umieszcza ją przed sobą.

2e. Wybiera jednego z Łowców i bierze jego kafel Łowcy, wszystkie elementy specjalne i wszystkie karty Przedmiotów i Ewolucji zza odpowiedniej przekładki (patrz: opisy Łowców na stronie 26).

3e. Umieszcza kafel Łowcy na środku planszy Łowcy.

4e. Ustawia swoją tarczę 💔 na maksymalną wartość 💔. Gracz z najniższą wartością maksymalnego Zdrowia bierze żeton **pierwszego gracza**.

5e. Umieszcza **znacznik Asysty** w kolorze planszy swojego Łowcy w strefie Asysty na planszy Łowcy.

6e. Bierze jeden **znacznik Spaczenia** i umieszcza go na polu 0 na **torze Spaczenia**.

7e. Tasuje talię Ewolucji i umieszcza ją zakrytą w pobliżu swojej planszy Łowcy.

8e. Bierze obie **karty Pomocy** (przebieg rundy gry i Akcje Podstawowe), a następnie umieszcza je w pobliżu obszaru gry.

9e. Wybiera Przedmioty startowe – jedną **kartę Broni** i jedną **kartę Pancerza**. Pozostałe karty Przedmiotów następnie odkłada do pudełka. Umieszcza wybrane karty odkryte obok swojej planszy Łowcy i otrzymuje **kości** wyszczególnione w sekcji kości startowych na każdej z tych kart.

10e. Umieszcza swoją figurkę Łowcy na wybranym polu na Mapie zgodnie z Księgą Łowów.

11e. Wykonuje wszelkie dodatkowe kroki przygotowania swojego Łowcy (patrz: szczegółowe zasady Łowców na stronie 27).

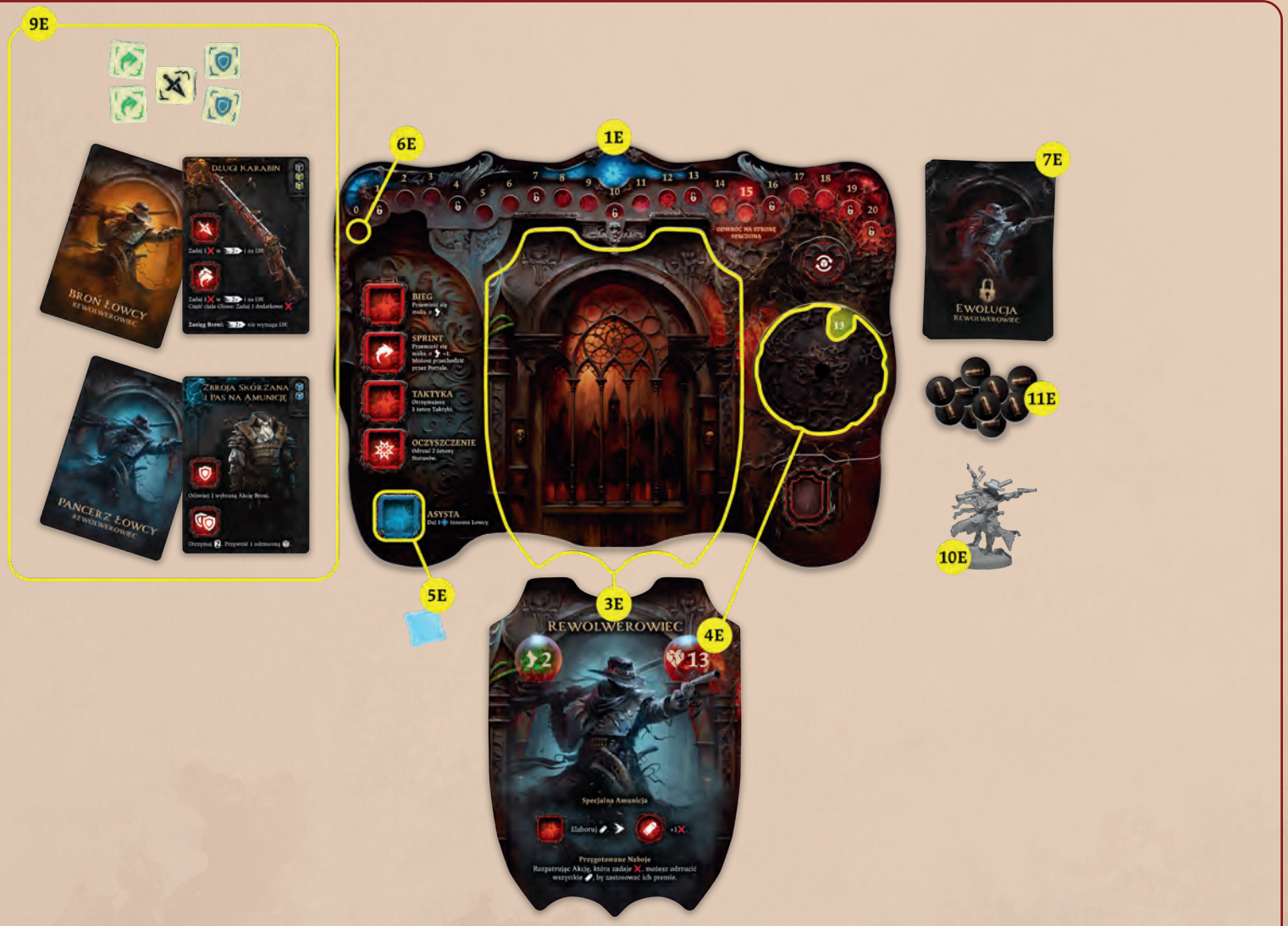
Ostatnie kroki

1. Umieść pozostałe kości i żetony w pobliżu Mapy.
2. Weź **talię Spaczenia**, przetasuj ją i umieść zakrytą obok Mapy.
3. Weź **talię Sekretów**, NIE tasuj jej i umieść ją obok Mapy.
4. Teraz możesz wykorzystać zasady trybu Solo, Szybkich Łowów, a także trybu Łatwego bądź Trudnego. Aby to zrobić, przejdź na stronę 30.

Prolog

Przeczytaj tę sekcję, gdy ukończysz przygotowanie. Znajdziesz w nim fragment historii powiązanej z Ponurnikiem oraz Scenariuszem, który za chwilę rozegrasz.

Każdy gracz rzuca swoimi kośćmi. Grę rozpoczynacie, przechodząc do Fazy Łowców.



Omówienie rundy

Liczba elementów jest ograniczona. Jeśli zabraknie jakichś elementów, nie wykorzystuj zamienników! W większości wypadków należy pominąć związany z tym efekt. W przypadku żetonów Statusów i Głodu Łowcy otrzymują obrażenia, zamiast otrzymywać brakujące żetony.

Zasady na kartach i innych elementach mogą nadpisywać zasady podstawowe zawarte w Instrukcji.

Ważna ikona – . Reprezentuje liczbę Łowców obecnych w grze i należy ją odczytywać jako liczbę (np. 3 w grze 3-osobowej). Często używa się jej do określenia skali efektów, a co za tym idzie poziomu trudności, w zależności od liczby Łowców.

Każda runda ma określoną strukturę podzieloną na 4 Fazy:

1. **Faza Łowców** – w tej Fazie Łowcy rozgrywają swoje tury poprzez rozpatrywanie Akcji. Tym sposobem poruszają się po Mapie, atakują, pokonują Wrogów i ostatecznie zabijają Ponurnika, by wygrać w danym Scenariuszu.
2. **Faza Wrogów** – w tej Fazie Wrogowie będą mieć szansę odpłacić się Łowcom. W pierwszej kolejności rozpatruje się Wydarzenia. Następnie aktywują się wszyscy Wrogowie. Obejmuje to aktywację Sług, Elitarnych Wrogów i Ponurnika.
3. **Faza Lamentu** – w tej Fazie każdy Łowca rozpatruje efekty Spaczenia i Głodu; to konsekwencje wykorzystania Lamentu. Dodatkowo gracze wykorzystają Lament, by rozwinąć swoich Łowców.
4. **Faza Odświeżania** – w tej Fazie Łowcy Odświeżają wszystkie Akcje, odzyskują kości, rozpatrują efekty Statusów i przygotowują się do kolejnej rundy.

Faza Łowców

tury Łowców

tury Łowców rozpatruje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Każdy Łowca wykonuje swoją **turę**, rozpatrując **dokładnie 2 Akcje**. Następnie kolejny Łowca zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpatruje swoje tury. **Łowcy mogą rozegrać dowolną liczbę tur (dysponując 2 Akcjami na turę), dopóki mają dostępne kości i/lub Akcje.**

Jeśli Łowca nie może rozpatrzyć żadnych Akcji lub postanowi nie rozpatrywać kolejnych Akcji, musi **Spasować**. Po Spasowaniu Łowca odrzuca wszystkie pozostałe kości z Aktywnej puli i nie będzie mógł rozpatrzyć żadnych dodatkowych Akcji w tej Fazie – w kolejnych turach należy go pominąć. Faza Łowców trwa do momentu, aż wszyscy Łowcy Spasują. Ostatni gracz, który nie Spasował, może rozegrać dowolną liczbę następujących po sobie tur, aż postanowi Spasować.

Kości Łowcy

Podczas gry gracze używają kości 6-ściennych jako swojego głównego zasobu. Kości te nazywane są kośćmi Łowcy i występują w 4 różnych kolorach. Każdy kolor reprezentuje określoną wiedzę lub umiejętności posiadane przez danego Łowcę:

- – reprezentuje zdolności ofensywne. Najczęściej występującym symbolem jest .
- – reprezentuje szybkość i zwinność. Najczęściej występującym symbolem jest .
- – reprezentuje zdolności obronne. Najczęściej występującym symbolem jest .
- – reprezentuje wiedzę tajemną. Najczęściej występującym symbolem jest .

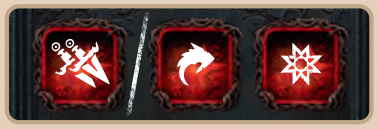
Strefy kości

Aby użyć Akcji, gracze muszą umieścić kość w strefie z pasującym symbolem. Niektóre Akcje wymagają zapełnienia kilku stref celem aktywacji. Istnieją następujące strefy:

- 
  – Mogą być aktywowane kością z dowolnym symbolem.
- 
  – Aby aktywować tę Akcję, należy użyć kości z odpowiadającym symbolem. Do aktywacji można również użyć kości z podwójnym symbolem, ale drugi symbol „przepada" – Łowca nie otrzymuje żadnej rekompensaty.
- 
  – Aby aktywować tę Akcję, należy użyć kości z podwójnym symbolem lub dwóch kości z odpowiadającymi pojedynczymi symbolami. W przypadku użycia dwóch kości połóż je na sobie w tej jednej strefie.

Niektóre Akcje mają alternatywny koszt. Możesz użyć jednego albo drugiego kosztu do aktywowania danej Akcji.

Niezależnie od wykorzystanych stref danej Akcji nie można powtórzyć aż do chwili Odświeżenia.

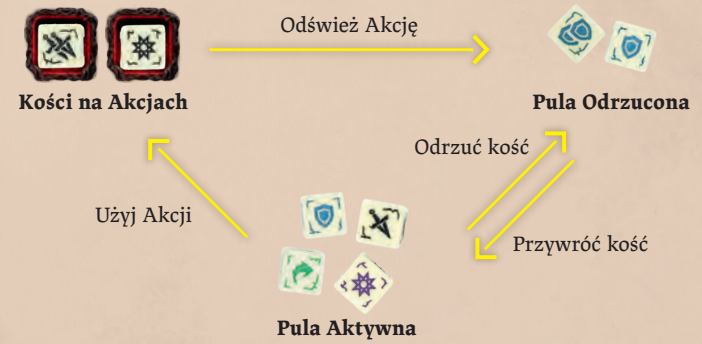


Tę Akcję można aktywować, wykorzystując 2 symbole (na jednej kości albo na dwóch kościach) lub symbole i . Niezależnie od tego, jakie symbole zostały wykorzystane do aktywacji Akcji, nie można jej użyć do momentu Odświeżenia.

Odświeżanie Akcji i Przywracanie kości

Gracz wykorzystuje kości do rozpatrywania Akcji. Podczas rozgrywki mogą się znajdować w trzech różnych miejscach:

- Pula Aktywna – kości dostępne do wykorzystania podczas Akcji.
- Kości w strefach Akcji – oznaczające, że dana Akcja została wykorzystana.
- Pula Odrzucona – niedostępne kości.



Wydawanie kości

Na początku rundy gracze będą mieć dostęp do wszystkich kości w puli Aktywnej. Następnie kości będą umieszczane w strefach Akcji celem aktywacji ich efektów (kości będą wydawane na Akcje) lub odrzucane celem rozpatrywania niektórych efektów (znajdą się w puli Odrzuconej).

Odświeżanie Akcji

Kości na Akcjach mogą zostać odrzucone poprzez użycie efektu Odświeżenia Akcji, a następnie trafiają do puli Odrzuconej. Możesz również Odświeżyć Akcje przy użyciu uniwersalnych znaczników, by je odrzucić. Tym sposobem danej Akcji można użyć ponownie.

Przywracanie odrzuconych

Odrzucone kości można przywrócić do puli Aktywnej, używając efektu Przywrócenia – w takim wypadku należy przerzucić kość i umieścić ją w puli Aktywnej.

Rozpatrywanie Akcji i typy Akcji

Akcje można znaleźć w różnych miejscach: na planszy i kaflu Łowcy, na kartach Ewolucji, Przedmiotów i Otoczenia, na kaflach Mapy i wielu innych.

Rozpatrując daną Akcję, należy ją rozpatrzyć do końca, zanim przejdziesz do kolejnej. Efekty tego typu Akcji rozpatruje się od lewej do prawej i od góry do dołu. Jeśli Akcja lub efekt mówi: „Odrzuć X, by...", odrzucenie wymienionego elementu traktuje się jako obowiązkowy koszt rozpatrzenia danego efektu.

Najpowszechniejszym typem Akcji są te oznaczone strefami kości, jak przedstawiono na poprzedniej stronie. Aby wykorzystać taką Akcję, Łowca musi umieścić kość (lub kilka kości) na dostępnych strefach z odpowiadającymi symbolami. Po umieszczeniu kości rozpatruje się efekt Akcji. W przypadku Akcji zawsze możesz użyć kilku kości, by spełnić ich wymagania.

Niektóre Akcje są darmowe. Wystarczy, że gracz zadeklaruje użycie tego typu Akcji. Mogą być oznaczone na dwa różne sposoby:

Akcja ze strefą znacznika uniwersalnego



Tego typu Akcja jest darmowa, ale można jej użyć tylko raz na rundę. Po wykorzystaniu tej Akcji oznacz ją uniwersalnym znacznikiem i rozpatrz jej efekt. Znacznik należy pobrać ze wspólnej puli. Tego rodzaju Akcję można Odświeżyć – w takim wypadku odrzuca się . Następnie taką Akcję można wykonać ponownie.

Akcje z deskryptorem „Akcja:"

Akcja: Odrzuć i , by Przywrócić 1 odrzuconą .

Tego rodzaju Akcje są darmowe i najczęściej można je znaleźć na kartach Sekretów i kartach Otoczenia. Choć sama Akcja jest darmowa, może ona zawierać dodatkowy koszt związany z efektem.

Akcje Podstawowe i Akcja Asysty



Poniżej znajduje się omówienie Akcji Podstawowych i Akcji Asysty, które są takie same dla każdego Łowcy.

Bieg

Umieść kość z dowolnym symbolem w tej strefie, by rozpatrzyć tę Akcję. Przesuń figurkę swojego Łowcy o liczbę pól równą wartości Ruchu swojego Łowcy.

Sprint

Umieść kość z symbolem w tej strefie, by rozpatrzyć tę Akcję. Przesuń figurkę swojego Łowcy maksymalnie o liczbę pól równą +1. Podczas tej Akcji możesz przemieszczać się przez Portale – Łowca na polu z Portalem może przenieść się na inne pole z Portalem, tak jakby oba te pola sąsiadowały ze sobą.

Taktyka

Umieść kość z dowolnym symbolem w tej strefie, by rozpatrzyć tę Akcję. Otrzymujesz 1 żeton Taktyki. Umieść go w dowolnej pustej strefie Taktyki. Możesz zdecydować się natychmiast użyć żetonu Taktyki, by przerzucić dowolną liczbę w swojej puli Aktywnej.

Oczyszczenie

Umieść kość z symbolem w tej strefie, by rozpatrzyć tę Akcję. Odrzuć maksymalnie 2 wybrane żetony Statusów ze swojej planszy Łowcy.

Asysta

Umieść kość z dowolnym symbolem w tej strefie, by rozpatrzyć tę Akcję. Kiedy umieścisz kość w tej strefie, daj swój znacznik Asysty wybranemu Łowcy. Ten Łowca umieszcza znacznik Asysty w swojej puli Aktywnych kości.

Znaczników Asysty można używać zamiast kości. Reprezentują one tę samą kość z tym samym symbolem co kość umieszczona w strefie Asysty na planszy Łowcy gracza, którego znacznik Asysty jest wykorzystywany.

Złote zasady Ruchu

Ruch można wykonać tylko na sąsiadujące pole (tj. fizycznie połączone z twoim obecnym polem).

Kiedy zakończysz swoją Akcję, w tym Ruch, na polu z żetonem Lamentu lub Skarbu, możesz go wziąć. Jeśli na tym polu znajduje się żeton Statusu, musisz go wziąć. Łowcy nie otrzymują żetonów, jeśli wykonają Ruch przez takie pole, ale nie zakończą tam swojej Akcji.

Każde pole mieści maksymalnie 4 figurki, gdzie Ponurnik liczy się jako 2 figurki. Możesz wykonać Ruch przez w pełni zajęte pole, jednak jeśli zakończysz tam swój Ruch, musisz wypchnąć jedną inną figurkę na pole sąsiadujące (patrz: pola na stronie 23).

Zadawanie Obrażeń



Wiele Akcji pozwala Łowcom zadawać Obrażenia ✕, które stanowią klucz do pokonania Wrogów, w tym Ponurnika. Kiedy Łowca rozpatruje efekt zadający ✕, może obrać za cel wyłącznie Wroga, nigdy innego Łowcę, chyba że zasady jasno na to wskazują.

Kiedy efekt pozwala zadać ✕, umieść odpowiednią liczbę żetonów na właściwym elemencie w grze.

Efekty opisują Zasięg, na którym można zadać ✕. Pierwsza liczba przy tej ikonie pokazuje Zasięg minimalny, druga zaś Zasięg maksymalny (np. 0-2 pozwala Łowcy na obranie za cel Wroga na swoim polu lub oddalonego maksymalnie o 2 pola).

Efekty mogą wymagać posiadania do celu Linii Wzroku (LW), która stanowi prostą linię nieprzesłoniętą żadnymi polami z Przeszkodami ani Mgłą (patrz: Mapa na stronie 23).

W przypadku wielu efektów powszechnie występującym słowem kluczowym jest **Po zabiciu**. Instrukcja następująca po tym słowie kluczowym aktywuje się, gdy Wróg zostanie zabity. Może się to odnosić do określonego typu Wroga:

- **Po zabiciu Sługi:** rozpatruje się, gdy Sługa otrzyma jakiekolwiek ✕ i zostanie usunięty z Mapy.
- **Po zabiciu Elitarnego Wroga:** rozpatruje się, gdy Elitarny Wróg otrzyma ✕ w liczbie równej lub przekraczającej jego 💔.
- **Po zabiciu karty Ponurnika:** rozpatruje się, gdy karta Ataku Ponurnika otrzyma ✕ w liczbie równej lub przekraczającej jej 💔. To skutkuje usunięciem tej karty z toru Ataku, co nie jest równoznaczne z jej odrzuceniem (patrz: strona 19).

Żetony Obrony i Taktyki



Żetony Obrony 2 i 4. Strefa Obrony.

Istnieją dwa rodzaje żetonów, które są uniwersalne dla wszystkich Łowców – żetony Obrony (o wartości 2 albo 4) i żetony Taktyki. Każdy z tych żetonów należy przechowywać w odpowiadającej im strefie Taktyki lub Obrony – w danej strefie może się znaleźć jeden taki żeton. Jeśli nie masz wolnych stref, Łowca nie może otrzymać żetonu.

Żetony Obrony pozwalają Łowcom zapobiegać ✕. Kiedy Łowca zostanie zaatakowany, może postanowić odrzucić żeton Obrony, by zmniejszyć otrzymywane ✕ o wartość żetonu Obrony.
Uwaga: podczas obrony nie otrzymujesz różnicy wynikającej z nadwyżki!

Jeśli Łowca otrzyma żeton 2, ale ma już taki sam, może je dodać do siebie i otrzymać żeton 4 (odkładając oba żetony 2 z powrotem do wspólnej puli).

Przykład
Marek używa Akcji: „Otrzymaj 2". Jako że ma już żeton 2 i tylko jedną strefę Obrony, wymienia dwa żetony 2 na jeden żeton 4. W dalszej części rozgrywki Marek zostaje zaatakowany przez Sługę, który zadaje 2 ✕. Marek decyduje się odrzucić żeton 4, by zmniejszyć otrzymywane obrażenia. Jako że żetonów Obrony nie można dzielić, nie otrzymuje z powrotem żetonu 2, mimo że obrażenia zostały zablokowane z nadwyżką.



Żetony Taktyki i strefa Taktyki.

Żeton Taktyki pozwala Łowcy przerzucić kości z puli Aktywnej. Łowca może odrzucić żeton Taktyki, żeby przerzucić dowolną liczbę kości będących w danej chwili w puli Aktywnej. Można to zrobić:

- W dowolnej chwili bez wydawania Akcji.
- Jako Akcja podczas tury Łowcy, by opóźnić nieco inne działania.



Faza Wrogów

Złote zasady dotyczące Wrogów

Wrogowie mogą mieć na sobie wyłącznie żetony 2 i zawsze używają swoich żetonów , kiedy są atakowani.

Kiedy Wróg wykonuje Ruch, porusza się w kierunku najbliższego Łowcy, chyba że zasady mówią inaczej.

1. Jeśli więcej niż jeden Łowca jest w tej samej odległości, Wróg porusza się w kierunku Łowcy z najwyższym Spaczeniem.
2. W przypadku remisu decydują gracze.
3. Jeśli Wróg może wykonać Ruch na kilka sposobów, decydują gracze.

Wrogowie wchodzący na w pełni zajęte pole zamieniają się ze znajdującymi się tam figurkami w następującej kolejności: Towarzysz, inny Sługa, Elitarny Wróg, Łowca.

Ataki Wrogów

Ataki Wrogów z reguły przyjmują jedną z dwóch form: atak z użyciem kości Wrogów lub zadanie określonej liczby i/lub Statusów. W przypadku ataku z wykorzystaniem kości należy zsumować wyniki wszystkich użytych , a następnie rozpatrzyć je poprzez zadanie wskazanej liczby i/lub Statusów. Możesz odrzucać żetony Obrony, by zmniejszyć otrzymane o wartość odrzucanego żetonu. Nie otrzymujesz z powrotem nadwyżki Obrony! Statusów w żaden sposób nie można zablokować przy użyciu żetonów Obrony.

Za każdym razem, gdy Wróg zadaje twojemu Łowcy, zaznacz to na tarczy na swojej planszy Łowcy, odejmując odpowiednią liczbę.

W przypadku jakichkolwiek mylących efektów zawsze rozpatrz zadane i Statusy przed rozpatrzeniem innych efektów.

Kość Wroga												



Krok Wydarzeń

Na początku Fazy Wrogów Łowcy muszą sprawdzić, czy mają karty Ran Krytycznych (patrz: strona 25), a następnie zastosować ich efekty.

Potem Łowcy rozpatrują efekty karty Wydarzenia w kolejności:

1. Rozpatrz wszystkie efekty Wydarzeń Trwałych (jeśli są obecne).
2. Dobierz nowe Wydarzenie.
3. Umieść nowy na Mapie (opcjonalnie).
4. Rozpatrz główny efekt Wydarzenia.

Jeśli talia Wydarzeń jest pusta, a należy dobrać nową kartę, Ponurnik ucieka i Scenariusz kończy się porażką.

Wydarzenia



Przykład karty Wydarzenia.

Wydarzenie Płonący Lament wygeneruje dodatkowy w Szczelinie Lamentu 6. Główny efekt stawia przed każdym Łowcą wybór, który w jakiś sposób im zaszkodzi. Na samym dole karty znajduje się dodatkowy negatywny efekt, jednak stosuje się go tylko w Scenariuszach, w których polujesz na Konwergencję.

Wydarzenia dobiera się i rozpatruje na początku każdej Fazy Wrogów. Skutkują one nieprzewidzianymi i zazwyczaj negatywnymi zmianami na stole.

Wydarzenia Trwałe

Wydarzenia Trwałe najczęściej dobiera się spośród kart Stadium Ponurnika. Są one oznaczone etykietą *Wydarzenie Trwałe*.

Nie należy ich odrzucać, chyba że tak mówią zasady, zatem ich efekty rozpatruje się na przestrzeni kilku tur.

W rzadkich sytuacjach, kiedy w grze pojawi się więcej niż jedno Wydarzenie Trwałe, należy je umieścić obok siebie, by móc śledzić, które z nich weszło do gry jako pierwsze. Rozpatrując kilka Wydarzeń Trwałych, należy zacząć od tego, które zostało dobrane na wcześniejszym etapie gry.

Efekty Wydarzenia

Efekty Wydarzenia dzielą się na dwie części. Pierwsza część jest ogólna i zawsze należy ją rozpatrzyć. Druga część jest warunkowa i rozpatruje się ją wyłącznie, jeśli Ponurnik, na którego polują gracze w tym Scenariuszu, odpowiada imieniu na karcie.

Efekty Wydarzeń często zawierają wybór lub opcjonalny efekt do rozpatrzenia. Pamiętaj, że jeśli efekt nakazuje „odrzucić X, by…" albo „otrzymać X, by…", pierwsza część efektu jest obowiązkowa do rozpatrzenia drugiej jego części.

Krok Sług

Aktywuj każdą figurkę Sługi na Mapie, rozpatrując jedną aktywację z karty Sługi. Zacznij od figurki będącej najbliżej dowolnego Łowcy.

Sługi

Dawno zapomniany skazaniec przykuty do skały albo upiór wskrzeszony mocą Lamentu. To bez znaczenia, jedno i drugie to tylko brud pod naszymi butami.

Sługi to najsłabszy rodzaj Wrogów, z którymi zmierzą się Łowcy, choć nie należy ich lekceważyć: rój Sług albo przypadkowy cios w plecy zadany przez Sługę, którego Łowcy przeoczyli, może odmienić losy polowania.



Przykład kart i figurek Sług; po lewej Skazańcy, po prawej Nieumarli.

Choć istnieje wiele różnych rodzajów Sług, wszystkie łączą pewne wspólne cechy:

1. Wszystkie Sługi mają 1 . Jedno trafienie wystarczy, by je zabić.
2. Za zabicie Sługi Łowca, który dokonał tego dzieła, otrzymuje 1 żeton Lamentu .
3. Każdy Sługa może mieć maksymalnie jeden żeton – umieszcza się go w odpowiednim uchwycie na figurce.
4. Każdy rodzaj Sługi ma 2 opcje aktywacji – każda figurka Sługi będzie działać zgodnie z warunkami wyszczególnionymi obok tych akcji. Podczas aktywacji każda figurka Sługi rozpatrzy tylko jedną z wymienionych opcji.
5. Sługi mają na swoich kartach sekcję poświęconą efektom kości – kiedy dany Sługa zaatakuje i rzuci , efekt należy sprawdzić w tej sekcji.
6. *Nieumarłe* Sługi mają zdolność pasywną opisaną w górnej części ich karty.

Rozmieszczanie Sług

Kiedy dowolny efekt w grze nakaże ci Rozmieścić określoną liczbę Sług (z reguły ma to związek z liczbą Łowców , najczęściej w wyniku działania toru Czasu lub na początku gry), weź wyszczególnioną liczbę figurek i umieść je na Mapie zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Policz Sługi na Mapie.
2. Znajdź Szczelinę Lamentu o numerze o 1 wyższym niż liczba Sług na Mapie i Rozmieść tam pierwszego Sługę.
3. Kontynuuj rozstawianie Sług na Szczelinach Lamentu w rosnącej kolejności, aż nie będziesz mieć już więcej dostępnych figurek.

Liczba elementów w grze jest ograniczona – jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby Sług, Rozmieść ich tyle, ile możesz.

Jeśli jakaś Szczelina Lamentu jest pełna, a należy Rozmieścić tam kolejnego Sługę, wypycha on inną figurkę na sąsiadujące pole, jakby właśnie wchodził na to pole poprzez Ruch. W ekstremalnych przypadkach, jeśli dane pole jest zapełnione figurkami, których nie można wypchnąć (figurki Otoczenia lub Ponurnik), dany Sługa nie zostaje Rozmieszczony.



Przykład Rozmieszczania Sług:

Gracze muszą Rozmieścić 4 Sługi (2x w grze dwuosobowej). Biorą 4 figurki z puli. Liczą Sługi znajdujące się obecnie na Mapie – jest ich 3. Następnie umieszczają po jednym Słudze na każdej Szczelinie Lamentu o numerach 4, 5, 6 i 7 w rosnącej kolejności.

Krok Elitarnych Wrogów

Aktywuj każdą figurkę Elitarnego Wroga na Mapie, począwszy od figurki Wroga będącej najbliżej dowolnego Łowcy. Aby to zrobić, rozpatrz jedną z opcji aktywacji na karcie Elitarnego Wroga spełniającą określone warunki.

Powtórz tę czynność dla wszystkich figurek Elitarnych Wrogów na Mapie. Elitarnych Wrogów może nie być na Mapie ze względu na warunki początkowe Scenariusza lub w wyniku ich śmierci. W takich sytuacjach odrzuć 1 ✦ z każdej zakrytej karty Elitarnego Wroga. Kiedy ostatnia ✦ zostanie odrzucona, należy Rozmieścić Elitarnego Wroga na Mapie, jednak nie aktywuje się ona natychmiast – będzie działać dopiero w kolejnej Fazie Wrogów.

Elitarni Wrogowie

Lament stworzył wiele niebezpiecznych stworzeń rodem z koszmarów. Niektóre są dość... problematyczne.

Elitarni Wrogowie są znacznie silniejsi niż Sługi i trudniej się ich pozbyć, jednak wciąż nie mogą się równać z potęgą Ponurnika.

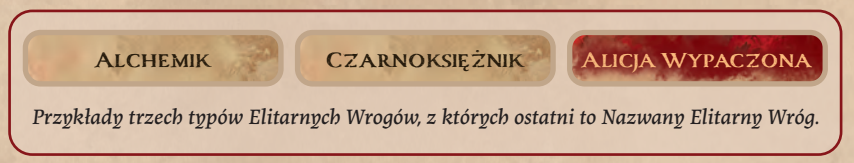
Wszystkich Elitarnych Wrogów łączą pewne wspólne cechy:

1. Elitarni Wrogowie mają zróżnicowaną liczbę ♥ w zależności od samego typu Wroga oraz posiadanego żetonu poziomu.
2. Zabicie Elitarnego Wroga skutkuje zdobyciem Lamentu w liczbie wskazanej w dolnej środkowej części jego karty. Dwie różne liczby pokazują, ile Lamentu otrzyma zabójca tego Wroga i ile Lamentu otrzymają pozostali Łowcy.
3. Elitarni Wrogowie mają kilka dostępnych Akcji, ale podczas aktywacji użyją tylko jednej z nich, podobnie jak Sługi.
4. Sekcja efektów kości pokazuje, co się wydarzy, kiedy Elitarny Wróg wyrzuci określone symbole ⚽ podczas ataku.
5. Każdy Elitarny Wróg może mieć maksymalnie jeden żeton 2 na swojej karcie.



W tym przykładzie Alchemik ma 6 punktów zdrowia, co wskazuje strzałka na jego karcie oraz żeton poziomu Elitarnego Wroga.

Każdy Elitarny Wróg ma 3 warianty reprezentowane przez 3 różne karty. W danej chwili w grze może występować tylko jeden rodzaj Elitarnego Wroga. Jeden typ Elitarnego Wroga jest znacząco silniejszy niż pozostałe i nosi miano Nazwanego Elitarnego Wroga. Zalecamy, aby nie używać kart Nazwanych Elitarnych Wrogów w pierwszych rozgrywkach, gdyż znacząco podnoszą poziom trudności.



Przykłady trzech typów Elitarnych Wrogów, z których ostatni to Nazwany Elitarny Wróg.

Lista Nazwanych Elitarnych Wrogów:

- Alicja Wypaczona;
- Tristan, Pierwszy Wampir;
- Rzegotnik;
- Cień Hillhorna.

Rozmieszczanie Elitarnych Wrogów

W pewnych wypadkach Elitarni Wrogowie nie są obecni na Mapie na początku Scenariusza, a nowi Elitarni Wrogowie mogą dołączyć do walki w trakcie Łowów. Jeśli jakiś efekt nakazuje dobranie losowej karty Elitarnego Wroga, zignoruj wszystkie karty Elitarnych Wrogów, które są już w grze! Kiedy gra nakazuje Rozmieszczenie Elitarnego Wroga, rozpatrz następujące kroki:

1. Umieść kartę Elitarnego Wroga obok tekturowej figurki *Krok III: Elita*.
2. Przygotuj żeton poziomu Elitarnego Wroga – powinien być równy poziomowi Ponurnika.
3. Znajdź pole Portalu położone najbliżej Ponurnika i umieść tam odpowiednią figurkę Elitarnego Wroga. Jeszcze NIE aktywuj tego Elitarnego Wroga.

Jeśli na Mapie nie ma Portali lub wszystkie pola Portali są w pełni zajęte, nie można Rozmieścić Elitarnego Wroga. Zakryj kartę tego Elitarnego Wroga i umieść na niej jedną ✦. Ten Wróg nie zniknął, jedynie czeka na lepszy moment, by dołączyć do walki.



Zabicie Elitarnego Wroga

Ranienie Elitarnego Wroga to jedno, ale pozbycie się go na dobre to zupełnie inna para butów.

Jeśli Elitarny Wróg ma na karcie żetony ✕ w liczbie równej bądź przekraczającej swoje 💔, rozpatrz następujące efekty:

1. Wszyscy Łowcy otrzymują w nagrodę Lament.
2. Odrzuć wszystkie żetony z karty Elitarnego Wroga.
3. Odrzuć figurkę Elitarnego Wroga z Mapy.
4. Odwróć kartę Elitarnego Wroga. Aktywny gracz rzuca ⚽ i porównuje wynik z rezultatami na odwrocie karty Elitarnego Wroga – tym sposobem dowiesz się, czy udało się go pozbyć na dobre, czy też wróci on za jakiś czas.

Wszystkich Elitarnych Wrogów z zakrytymi kartami traktuje się jako „poza Mapą" na potrzeby wymagających tego efektów.



Przykład zabicia Elitarnego Wroga.

Alchemik otrzymuje szóste ✕, co jest równe wartości jego 💔. Jego figurkę należy odrzucić z Mapy. Następnie karta Elitarnego Wroga zostaje odwrócona, a aktywny gracz rzuca ⚽, by sprawdzić wynik.

Krok Ataku Ponurnika

PONURNIK IV KROK

Aktywuj kartę Ataku Ponurnika umieszczoną w strefie *Tej tury* na planszy Ponurnika, rozpatrując wszystkie efekty z karty Ataku Ponurnika od góry do dołu. Kiedy Ponurnik atakuje i rzuca ⚽, zsumuj efekty z karty Statystyk z modyfikatorami efektów kości na karcie Ataku.

Po rozpatrzeniu karty wykonaj następujące kroki:

1. Odrzuć kartę Ataku Ponurnika ze strefy *Tej tury*. Umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych po prawej od tej strefy. Jeśli na karcie znajdują się jakiekolwiek żetony, odrzuć je.
2. Przesuń kartę ze strefy *Następnej tury* (jeśli jakaś tam jest) na strefę *Tej tury*. Wszystkie żetony na tej karcie (łącznie z ✕) pozostają na niej do następnej rundy.
3. **Zapełnij tor Ataku:** dobierz nowe karty z talii Ataku i umieść je odkryte w pustych strefach.
4. Jeśli w strefie talii Ataku widoczna jest karta Ostatecznego Ataku, przetasuj karty Ataku ze stosu kart odrzuconych i umieść je w strefie talii Ataku, by zakryć kartę Ostatecznego Ataku. Kontynuuj zapełnianie toru Ataku.

Jeśli na stosie kart odrzuconych nie ma wystarczającej liczby kart, by zapełnić tor Ataku i zakryć kartę Ostatecznego Ataku, Łowy wchodzą w Akt Końcowy (patrz: tor Ataku na stronie 19 i Akt Końcowy na stronie 20)!

SKUPIENIE – rozpatrz te efekty, chyba że na tej karcie znajduje się 👥✕.



Karta Ataku Przeklęty Strzał *ma 3 podpunkty do rozpatrzenia. Ponurnik kolejno: wykona Ruch o 2 pola w kierunku najbliższego Łowcy, następnie wykona Ruch o 2 pola w kierunku najbliższego Łowcy, by mieć Łowcę na Linii Wzroku (tylko jeśli Ponurnik jest SKUPIONY, patrz wyżej), na koniec zaś zaatakuje wszystkich Łowców w Zasięgu 0–5 na swojej Linii Wzroku, używając 3 kości. Efekty tego ataku są widoczne na karcie Statystyk, jednak rezultat dodatkowo spowoduje nałożenie jednej Klątwy.*

Ponurnik (Boss)

Oto on. Twoja pierwsza i ostatnia próba.

Plansza Ponurnika

Na planszy Ponurnika znajdziesz najwięcej informacji na temat tego stworzenia. Plansza zawiera strefy, gdzie umieszcza się większość elementów Ponurnika wykorzystywanych w grze.

W przeciwieństwie do innych Wrogów Ponurnik wykorzystuje wiele elementów. Są to:

- karty Statystyk Ponurnika;
- karty Ataku;
- karty Ostatecznego Ataku;
- karta Okazji;
- karty Stadium;
- inne elementy specjalne.

Aby pokonać Ponurnika i wygrać Scenariusz, Łowcy muszą zabić wystarczającą liczbę kart Ataku, przejść do Aktu Końcowego i zabić kartę Ostatecznego Ataku.



Karta Statystyk Ponurnika

Każdy Scenariusz wykorzystuje inną kartę Statystyk Ponurnika. Ta karta zawiera informacje o Ponurniku:

1. Jego nazwę i ilustrację.
2. Numer scenariusza (na odwrocie).
3. Efekt specjalny.
4. Strefy Obrony (Ponurnik może mieć jeden żeton 2 w każdej strefie).
5. Efekty kości.
6. Tor Czasu.



Karty Ataku

Nie rozpraszaj się. Każdy z tych ataków jest zabójczy.

Jednym z najważniejszych elementów Ponurnika są jego karty Ataku – określają one nie tylko to, jak będzie działać, ale pozwalają też określić, ile życia pozostało Ponurnikowi. Większość kart jest unikalna, ale wszystkie mają pewne cechy wspólne:

- nazwa;
- akcje Ataku;
- modyfikatory efektów kości (opcjonalnie);
- część ciała i zdrowie danej karty (które łączy się z żetonem poziomu Ponurnika poniżej);
- nagroda w postaci Lamentu (pierwsza liczba dla Łowcy, który zabił daną kartę, druga dla każdego pozostałego Łowcy).



Zabijanie kart Ataku

Przyznaję. To niełatwe zadanie, ale te potwory można zranić.

Aby usunąć kartę Ataku Ponurnika, Łowcy muszą jej zadać odpowiednią liczbę . Kiedy karta otrzyma w liczbie równej bądź przekraczającej jej (widoczne na żetonie poziomu Ponurnika obok ikony części ciała u dołu karty), rozpatrz następujące kroki:

1. Wszyscy Łowcy otrzymują w nagrodę Lament – pierwsza liczba oznacza liczbę żetonów, jaką otrzymuje zabójca karty, druga liczba oznacza liczbę żetonów, jaką otrzymuje każdy inny Łowca.
2. Kartę Ataku umieszcza się pod planszą Łowcy gracza, który zadał ostatnie , jako Trofeum. W tym Scenariuszu ta karta nie wróci do talii Ataku.
3. Jeśli dana karta znajdowała się w strefie *Tej tury*, zabójca rozpatruje odkrytą kartę Okazji, rzucając .

Tor Ataku, talia Ataku i stos kart odrzuconych

Obserwuj. Przewiduj. Działaj.



Trzy strefy w dolnej części planszy Ponurnika służą jako tor Ataku – to tutaj umieszcza się **karty Ataku**, **kartę Okazji** oraz **kartę Ostatecznego Ataku**. Pierwsza strefa od lewej zarezerwowana jest dla karty Ostatecznego Ataku oraz **talii Ataku**.

W pozostałych dwóch strefach po prawej stronie umieszcza się karty Ataku, które zostaną rozpatrzone w bieżącej i następnej rundzie. Pod kartą Ataku w strefie *Tej tury* znajduje się **karta Okazji** – rozpatruje się ją, kiedy karta Ataku na jej wierzchu zostanie **zabita** i usunięta z gry.

Istnieje znacząca różnica między **odrzuceniem** a **zabiciem** karty Ataku.

- Po rozpatrzeniu karty Ataku w Fazie Wrogów karta ze strefy *Tej tury* jest odrzucana, co jest równoznaczne z umieszczeniem jej na stosie kart odrzuconych po prawej stronie toru Ataku – ta karta prawdopodobnie wróci w którymś momencie z powrotem do talii.
- Zabicie karty Ataku jest równoznaczne z usunięciem jej z toru Ataku i umieszczeniem pod planszą Łowcy gracza, który ją zabił, jako Trofeum – ta karta nie wróci już do gry.

Karty Okazji

Wykorzystaj każdą daną okazję. Wyssij ją do ostatniej kropli.

Kiedy karta ze strefy *Tej tury* zostanie **zabita** (usunięta), Łowcy odkrywają leżącą pod spodem kartę Okazji. Łowca, który zadał śmiertelny cios, rzuca , by określić efekt – zazwyczaj będzie to jakaś premia dla Łowców w bliskim zasięgu Ponurnika połączona z instrukcją zapełnienia toru Ataku (patrz niżej). Zasięg i LW efektów z karty Okazji mierzy się od figurki Ponurnika.

Czasami wynik może doprowadzić do oszołomienia Ponurnika – tor Ataku nie zostanie zapełniony natychmiast w Fazie Łowców. W takich wypadkach Ponurnik pominie swoją Fazę Wroga, ponieważ w strefie *Tej tury* nie będzie karty Ataku. Tor zostanie zapełniony na koniec *Kroku IV Ponurnika*, zatem stwór okaże jedynie chwilową słabość.

Zapełnianie toru Ataku

W trakcie rozgrywki gra wielokrotnie nakaże **zapełnić tor Ataku**. Robi się to zawsze na koniec *Kroku IV Ponurnika* w Fazie Wrogów, po rozpatrzeniu Ataku Ponurnika lub w większości wypadków po rozpatrzeniu efektów karty Okazji. Aby to zrobić, kolejno wykonaj następujące kroki:

- Przesuń kartę Ataku ze strefy *Następnej tury* (jeśli jakaś tam jest) na strefę *Tej tury*.
- Dobierz nowe karty z talii Ataku i umieść je w strefach *Tej tury* i *Następnej tury*, o ile wciąż są puste.

Jeśli w dowolnym momencie tego procesu odkryta zostanie karta Ostatecznego Ataku, sprawdź, czy należy przejść do Aktu Końcowego (patrz niżej).

Rozpoczęcie Aktu Końcowego

Ciężko ranny Ponurnik stanie się podatniejszy na ataki. Jednak osaczona ofiara z reguły jest też najbardziej niebezpieczna.

Akt Końcowy aktywuje się, kiedy gracze zabiją wystarczającą liczbę kart Ataku.

Za każdym razem, gdy talia Ataku się wyczerpie, należy sprawdzić, czy należy przejść do Aktu Końcowego. W takich wypadkach należy sprawdzić, czy w grze zostało łącznie **2 lub mniej kart Ataku**; obejmuje to karty umieszczone w strefach Ataku na torze oraz na stosie kart odrzuconych. Jeśli tak jest, rozpoczyna się Akt Końcowy. W przeciwnym wypadku należy zapełnić tor Ataku i normalnie kontynuować rozgrywkę.

Po rozpoczęciu Aktu Końcowego:

- Usuń pozostałe karty Ataku z toru Ataku i stosu kart odrzuconych.
- Usuń pozostałe karty Sekretu 2 (Rana Krytyczna) z talii Sekretów.
- Odsłoń kartę Ostatecznego Ataku i umieść ją w strefie *Tej tury*.
- Awansuj na wyższy poziom Ponurnika i wszystkich Elitarnych Wrogów.
- Jeśli dojdzie do tego w Fazie Łowców, Ponurnik natychmiast kończy Fazę Łowców – przejdź do Fazy Wrogów.

Karty Ostatecznego Ataku nie można odkryć w żaden inny sposób.

Akt Końcowy i zabicie Ponurnika

Oto nadeszła chwila, dla której istnieje nasz krąg.





W Akcie Końcowym zasady znacząco się zmieniają:

- Śmierć pojedynczego Łowcy nie kończy już Scenariusza – Łowcy walczą do ostatniego tchu!
- Zabicie karty Ostatecznego Ataku różni się od zabijania zwykłych kart Ataku (patrz niżej).

Kiedy karta Ostatecznego Ataku otrzyma dostateczną liczbę ✕, zamiast ją usuwać, Łowca rzuca k6, by określić, czy Ponurnik został pokonany.

Jeśli na kości wypadnie , Ponurnik ginie, a Łowcy zwyciężają w danym Scenariuszu! Jeśli wypadnie jakikolwiek inny wynik, wszystkie ✕ należy usunąć, a poziom Ponurnika spada – szczegóły znajdziesz w sekcji Aktu Końcowego na planszy Ponurnika. Jeśli nie można obniżyć poziomu Ponurnika, Łowcy zwyciężają. W przeciwnym wypadku należy kontynuować rozgrywkę.

Karty Stadium

Jeśli pozwolisz Ponurnikowi zbyt długo kąpać się w Lamencie, przyjdzie ci zapłacić wysoką cenę.



Karty Stadium odzwierciedlają rosnącą siłę Ponurnika w trakcie Łowów, czy to w wyniku gniewu, czy też nadmiaru Lamentu na polu bitwy. Za każdym razem, gdy tor Czasu dotrze na pole ze *Stadium*, dobierz i rozpatrz nową kartę Stadium z wierzchu talii. Karty te zawierają różnego rodzaju wzmocnienia dla Ponurnika, od alternatywnych efektów specjalnych po nowe warunki przegranej dla Łowców.

Karty Stadium mają jedną wspólną cechę, mianowicie zwiększają poziom Ponurnika i Elitarnych Wrogów – zasady nakazują w tym wypadku wymienić bieżący żeton poziomu Ponurnika i wszystkich Elitarnych Wrogów na żeton o wyższej liczbie.

Dodatkowe zasady Ponurnika

Wszystkie te parszywe kreatury mają jakieś sztuczki w zanadrzu.

Każdy Ponurnik ma kilka unikalnych mechanik i elementów – zazwyczaj można je znaleźć w efekcie specjalnym na karcie Statystyk Ponurnika lub na kartach Ataku. Szczegółowe informacje na temat każdej ze specjalnych mechanik Ponurnika znajdziesz na ostatniej stronie właściwej Księgi Łowów.



Krok toru Czasu

Przesuń tekturową figurkę Kroku V Toru Czasu o jedno pole naprzód na torze Czasu Ponurnika (zgodnie ze strzałkami) i rozpatrz efekt z pola, na które wkracza figurka. Na torze Czasu znajdują się trzy główne rodzaje pól:

- **Rozmieszczenie:** rozmieść 2x Sług (patrz: Rozmieszczanie Sług na stronie 15).
- **Stadium:** dobierz i rozpatrz nową kartę Stadium.
- **Specjalne:** rozpatrz sekcję Specjalną z karty Statystyk Ponurnika.



Faza Lamentu

W Fazie Lamentu Łowcy mogą wchłonąć zgromadzoną energię Lamentu, jednak muszą się liczyć z faktem, że nadużywanie tej mocy wiąże się z konsekwencjami.

Krok Spaczenia

Począwszy od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Łowca dobiera i rozpatruje jedną kartę Spaczenia. Górna część karty odnosi się do Głodu – jeśli Łowca nie odczuwa Głodu, należy ją pominąć.

Dolna część karty odnosi się do poziomu Spaczenia Łowcy – im wyższy poziom Spaczenia, tym gorsze jego efekty. Łowca rozpatruje wyłącznie efekt odpowiadający jego poziomowi Spaczenia. Po rozpatrzeniu karty należy ją odłożyć na spód talii Spaczenia.

Niektóre karty nakazują przetasowanie talii. Dzieje się to po tym, jak wszyscy Łowcy rozpatrzą swoje karty Spaczenia.

Spaczenie

Używanie Lamentu jest kuszące – możesz zyskać siłę i szybkość, poznać nowe umiejętności i zdolności w zaledwie kilka sekund. Jednak wszystko ma swoją cenę.





Tor Spaczenia mierzy, jak bardzo dany Łowca nadużywał Lamentu – im wyższy poziom Spaczenia, tym gorsze jego efekty. Każdy Łowca dobiera i rozpatruje co rundę jedną kartę Spaczenia, by sprawdzić, jak jego ciało i umysł znoszą efekty Lamentu.

Jeśli Łowca osiągnie 15 poziom Spaczenia, przybierze on Spaczoną formę, osiągając tym samym szczyt swojej potęgi.

Zmniejszanie Spaczenia

Niektóre efekty w grze pozwalają Łowcom osłabić efekty Spaczenia wynikające z nadużywania Lamentu. Jeśli do tego dojdzie, należy przesunąć znacznik Spaczenia na torze Spaczenia o liczbę pól wskazaną w efekcie (np. „Strać 2 Spaczenia" oznacza, że należy cofnąć znacznik Spaczenia o 2 pola).

Tracąc poziomy Spaczenia, Łowcy nie tracą ani nie zyskują efektów Ewolucji (zignoruj ikony 🔒). Co więcej, obniżenie poziomu Spaczenia poniżej 15 nie spowoduje przywrócenia Łowcy do niespaczonej formy.

Jednakże ponowne wejście na pole 🔒 w Fazie Lamentu poprzez wydanie Lamentu pozwala Łowcy na ponowną przemianę! Efekt ten można powtarzać dowolną liczbę razy, dopóki Łowca jest w stanie obniżać swoje Spaczenie w jakikolwiek sposób.

Ostateczne Potępienie

Łowcy, którzy nadużywają Lamentu, mogą się pogubić i zamienić w potwory, które przysięgli zniszczyć.

Ostateczne Potępienie to stan, w którym Łowcy się zatracają i zamieniają w Fałszywców – nie w pełni wykształconych, ale mimo to niebezpiecznych Ponurników.

Wszystkie zasady dotyczące Ostatecznego Potępienia znajdują się na jednej z kart Sekretów i nie będą tu omawiane szczegółowo, poza krótką wzmianką:

- Ostateczne Potępienie najczęściej aktywuje się, gdy Łowca osiągnie wysoki poziom Spaczenia.
- Ostateczne Potępienie może skrócić lub wydłużyć rozgrywkę.
- Łowca, który dozna Ostatecznego Potępienia, zamieni się w Fałszywca – dodatkowego Ponurnika, którego będzie należało upolować. Kiedy Łowca odblokuje swoje Ostateczne Potępienie, należy zaznaczyć strefę na arkuszu Łowów obok Scenariusza Fałszywca.

Krok Ewolucji

Ten krok dzieli się na dwie części:

- Wydawanie Lamentu;
- Dodatkowe Spaczenie.

Wydawanie Lamentu

Każdy Łowca może wydawać swój **Lament** po jednym żetonie naraz, by ewoluować lub odrzucać Głód. Wszyscy gracze mogą wykonać ten krok jednocześnie. Każdy Łowca może dowolną liczbę razy:

- Wydać 1, by posunąć naprzód znacznik na torze Spaczenia o 1.
- Wydać 1, by odrzucić 1 żeton Głodu.

Za każdym razem, gdy znacznik Spaczenia dotrze na pole z ikoną 🔒, należy rozpatrzyć **Ewolucję**. Kiedy znacznik Spaczenia dotrze na pole oznaczone liczbą 15, odwróć kafel Łowcy na stronę Spaczoną i rozpatrz wszystkie natychmiastowe efekty.

Wszystkie żetony Lamentu, które w wyniku tego pozostały na planszach Łowców, należy odrzucić!

Ewolucja

Za każdym razem, gdy Łowca rozpatruje Ewolucję:

1. Dobierz 2 wierzchnie karty z talii Ewolucji.
2. Dowolną liczbę razy możesz wydać 1, by dobrać nowe karty Ewolucji – umieść właśnie dobrane karty na spodzie talii i dobierz 2 nowe karty.
3. Możesz zachować jedną z dobranych kart Ewolucji. Jeśli postanowisz nie zachowywać żadnej z nich, otrzymujesz 1 w wybranym kolorze. Wszystkie karty Ewolucji, które nie zostały wybrane w tym kroku, należy umieścić na spodzie talii Ewolucji Łowcy.

Dodatkowe Spaczenie

Po wydaniu i odrzuceniu reszty zgromadzonego Lamentu Łowca może postanowić poddać się Spaczeniu. W takiej sytuacji gracz może przesunąć swój znacznik Spaczenia na następną ikonę 🔒 na torze Spaczenia, ale bez rozpatrywania jej.

Faza Odświeżania

Krok Odświeżania

Każdy Łowca przygotowuje swoje kości na kolejną rundę. Rozpatrz kroki w następującej kolejności:

1. Przekaż znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
2. Odłóż wszystkie karty Otoczenia wykorzystane w ostatniej rundzie na właściwe miejsce.
3. Zwróć wszystkie znaczniki Asysty ich właścicielom.
4. Każdy Łowca odrzuca wszystkie ✦ ze swoich kart.
5. Każdy Łowca bierze wszystkie swoje kości z niezajętych stref Akcji oraz z puli odrzuconych kości, następnie rzuca nimi i umieszcza je w puli Aktywnych kości.

Krok Statusów

Łowcy mogą wydawać ✵, by odrzucać żetony Statusów przed rozpatrzeniem ich negatywnych efektów.

1. Każdy Łowca może odrzucić dowolną liczbę symbolów magii ✵, by odrzucić taką samą liczbę żetonów Statusu (Głód nie jest Statusem). Jeśli Łowca postanowi użyć kości z symbolem magii ✵, umieszcza te kości w puli odrzuconych kości w pobliżu planszy Łowcy.
2. Rozpatrz wszystkie efekty Statusów (patrz: Statusy poniżej) i przejdź do Fazy Łowców.

Statusy i Głód

Rozprzestrzeniający się ogień, dzwonienie w uszach, straszliwe klątwy. Jest wiele sposobów, na jakie Łowcy mogą zginąć z rąk stworzeń zrodzonych z Lamentu.

Podczas gry Łowcy mogą się znaleźć pod wpływem wielu szkodliwych efektów – posiadają one formę żetonów Statusów oraz żetonów Głodu. Za każdym razem, gdy Łowca otrzymuje Podpalenie, Ogłuszenie, Klątwę lub Głód, należy umieścić na jego planszy właściwy żeton. Żetony te negatywnie oddziałują na Łowcę, jak opisano poniżej.

Statusy – można je odrzucić, używając Akcji Podstawowej: Oczyszczenia.



Podpalenie – w kroku Statusów otrzymujesz 1 nieblokowalne ✗ za każdy posiadany żeton Podpalenia. Żetonów Podpalenia nie należy odrzucać po rozpatrzeniu tego efektu.



Ogłuszenie – otrzymując żeton Ogłuszenia, natychmiast umieść go na tekście wybranej Akcji. Akcje z żetonem Ogłuszenia nie mają żadnego efektu. Żetonu Ogłuszenia nie odrzuca się w wyniku użycia Akcji z Ogłuszeniem! Niektóre efekty nakazują umieszczenie Ogłuszenia na określonej Akcji, w którym to wypadku należy umieścić żeton Ogłuszenia na wskazanej Akcji, o ile to możliwe.



Klątwa – otrzymując dowolną liczbę Klątw, dobierz **jedną** losową kartę Sekretu 1 (każdy Łowca może mieć tylko jedną kartę efektu Klątwy). Karta Sekretu określi efekt Klątwy, zazwyczaj uwzględniając liczbę posiadanych żetonów Klątwy. Kiedy odrzucisz ostatni żeton Klątwy, zwróć kartę Sekretu do talii Sekretów.



Głód NIE JEST Statusem, zatem nie można go odrzucić w wyniku Akcji Oczyszczenia!

Głód sam w sobie nic nie robi. Górna część karty Spaczenia określi efekt Głodu. Jeśli nie masz żetonów Głodu, możesz zupełnie zignorować górną część karty Spaczenia.

Wrogowie nie mogą otrzymywać żetonów Statusu ani Głodu, chyba że jakiś efekt mówi inaczej i wyjaśnia, jak dany Status wpływa na Wroga.

Jeśli Łowca zakończy swój Ruch (lub ogólnie Akcję) na polu Mapy z żetonem Statusu, musi on zabrać ten żeton.

Liczba elementów jest ograniczona. Jeśli Łowca ma otrzymać żeton Statusu lub Głodu, a danego żetonu nie ma już w puli, Łowca zamiast tego otrzymuje 1✗ za każdy żeton, którego nie może otrzymać!



INNE ZASADY

Mapa

Pola

Pole to pojedynczy, heksagonalny obszar na Mapie. Każde pole mieści maksymalnie 4 figurki. Wliczają się w to Łowcy, Wrogowie i figurki Otoczenia, takie jak Portale.

Jeśli figurka zakończy swój Ruch na w pełni zajętym polu (poprzez Ruch lub Teleportację), wypchnij jedną z figurek na sąsiednie pole.

Łowcy mogą wybrać, którą figurkę chcą wypchnąć, natomiast Wrogowie muszą wypychać figurki w określonej kolejności, o ile znajdują się one na danym polu:

1. Towarzysze.
2. Sługi.
3. Elitarni Wrogowie.
4. Łowcy.

Figurka wchodząca na całkowicie zajęte pole nie może wypchnąć z tego pola figurki Ponurnika ani Otoczenia. Figurkę Ponurnika należy liczyć jako 2 figurki, zatem kiedy wchodzi on na zapełnione pole, wypycha z tego pola dwie inne figurki, by tym sposobem spełnić warunki limitu figurek na jednym polu.

Zasięg, Linia Wzroku (LW)

Wiele efektów w grze ma określony Zasięg. Mierzy się go w polach i jest on oznaczony ikoną , która wskazuje minimalny i maksymalny zasięg danego efektu. Przykładowo, 0-1 oznacza, że efekt można rozpatrzyć na tym samym lub sąsiadującym polu. 2-2 oznacza, że efekt działa wyłącznie na cele oddalone dokładnie o 2 pola i tak dalej.

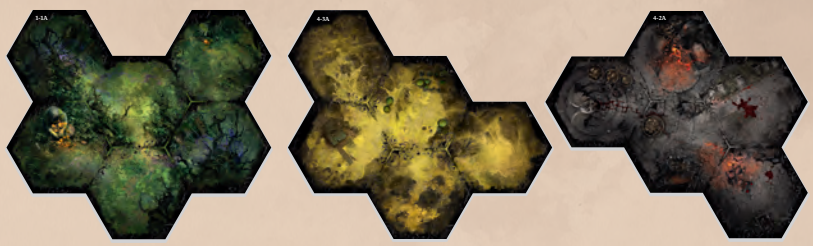
Linia Wzroku (LW) to prosta, nieprzesłonięta linia sąsiadujących pól. Bycie na czyjejś Linii Wzroku oznacza, że od jednego pola do drugiego można wytyczyć taką linię. Tylko Przeszkody i Mgła blokują LW (patrz: pola specjalne poniżej). Niektóre efekty wymagają zarówno Zasięgu, jak i LW. Krańce Mapy uznaje się za Przeszkody.



Uwaga: figurka zawsze jest na swojej Linii Wzroku. Uznaje się, że figurki na tym samym polu mogą wytyczyć do siebie Linię Wzroku.

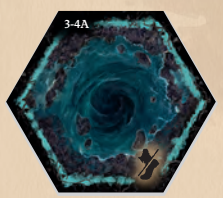
Teren i pola specjalne

Układając Mapę dla Scenariusza, na pewno zauważysz, że niektóre kafle Mapy mają ten sam kolor. Wszystkie pola tego samego koloru tworzą Teren – Las, Bagno lub Cmentarz. W każdym Scenariuszu Tereny mogą mieć dodatkowe efekty bądź Akcje. Mapę z reguły tworzy się poprzez połączenie 2 rodzajów Terenów.



Przykładowe Tereny. Las, Bagno i Cmentarz

Istnieje również kilka innych pól specjalnych:



Głęboka Woda – figurki nie mogą wchodzić na pola Głębokiej Wody, są oznaczone ikoną . Przez takie pola można wciąż mierzyć Zasięg i prowadzić LW.



Mgła – przesłania widoczność. LW nie można mierzyć przez to pole, jest oznaczone ikoną . Dwie figurki będące na tym samym polu z Mgłą nadal mają się na LW.

Przeszkody – na to pole nie może wejść żadna figurka, Łowca ani Wróg. Nie można mierzyć przez to pole Zasięgu ani LW. Ograniczenia te oznaczone są ikonami i .



Szczeliny Lamentu – jeśli na polu znajduje się żeton Szczeliny, to pole uznaje się za Szczelinę Lamentu o określonym numerze. Szczelina nie zastępuje Terenu, na którym się znajduje, sama w sobie nie ma żadnego efektu, jednak inne efekty (takie jak Rozmieszczanie Sług, dodawanie Lamentu na Mapę itp.) mogą się odnosić do takich pól.

Żetony Skarbów, Lamentu i Statusów na Mapie

Na początku rozgrywki, a także w wyniku niektórych efektów, na Mapie mogą się pojawić różne żetony. Ogólne zasady dla tych żetonów stanowią, że Wrogowie nie wchodzą z nimi w interakcję (chyba że dodatkowe zasady mówią inaczej). Łowcy **mogą wziąć** pozytywne żetony (takie jak Skarby czy Lament) i **muszą wziąć** żetony negatywne (Statusy, Głód itp.), jeśli zakończą swoją **Akcję** na polu z wymienionymi żetonami. Większość tych żetonów otrzymuje się po ich wzięciu.

Żetony Skarbów – pozytywny żeton zawierający losowe nagrody, z których jedną do wyboru zawsze jest Leczenie. Jeśli Łowca zdecyduje się wziąć żeton Skarbu, odkrywa go, zapoznaje się z dostępnymi opcjami i wybiera jedną z nich do rozpatrzenia. Następnie dany żeton jest usuwany z gry. Jeśli żeton Skarbu ma zostać umieszczony na Mapie, należy go dobrać losowo z puli dostępnych żetonów, czyli tych, które jeszcze nie zostały usunięte z gry.

Otoczenie

Porzucony powóz? Zniszczone miasto? Ufortyfikowany kościół? Łowy mogą cię zaprowadzić w wiele ciekawych miejsc.

Na polu walki zawsze można odkryć coś ciekawego. Różne ciekawe punkty noszą wspólne miano Otoczenia. Otoczenie można podzielić na 3 różne grupy:

Otoczenie: Teren



Karty **Otoczenie: Teren** umieszcza się obok mapy. Zawierają one dodatkowe efekty bądź Akcje, które można wykorzystać na całym Terenie (tj. na wszystkich polach w pasującym kolorze), nawet jeśli Teren jest podzielony na mniejsze obszary lub przedzielony polami specjalnymi. Te karty z reguły zawierają dostępną Akcję „Raz na Fazę Łowców", którą Łowcy mogą wykonać, dopóki przebywają na Terenie w pasującym kolorze. Po jej wykorzystaniu Akcja „Raz na Fazę Łowców" będzie dostępna dopiero po Fazie Odświeżenia. Podczas przygotowania rozgrywki należy dobrać po jednej karcie dla każdego rodzaju Terenu, a następnie umieścić je obok Mapy.

Otoczenie: Ważny Punkt



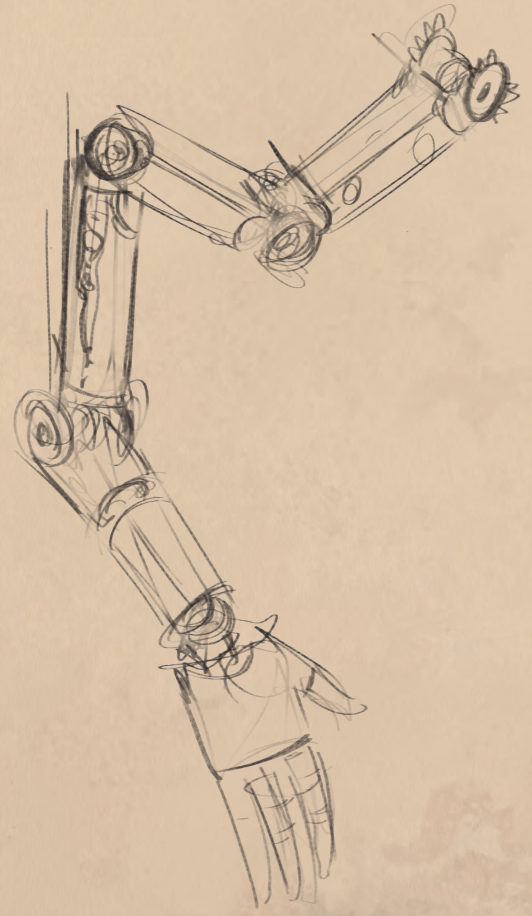


Karty **Otoczenie: Ważny Punkt** stanowią ciekawe miejsca w formie figurki bądź żetonu na Mapie, którym towarzyszy karta objaśniająca Akcje lub Efekty obecne na polu z tym elementem. Podczas przygotowania z reguły dobiera się 2 lub 3 takie karty, zaś odpowiadające im figurki lub żetony umieszcza się na wyznaczonych polach na Mapie. Podobnie do Terenów, na tych kartach można znaleźć Akcję „Raz na Fazę Łowców", jednak w tych przypadkach z reguły są to Akcje nieposiadające kosztu. W zamian mogą mieć koszt wyrażony w Lamencie lub Zdrowiu albo wymagają rzutu kośćmi.

Otoczenie: Obszar



To specjalny kafelek o 3 polach, który dokłada się do Mapy. Zawiera on Akcje oraz elementy fabularne. Same Akcje są z reguły darmowe, ale mogą się odwoływać do talii Sekretów, gdzie czekają cię niespodzianki. Podczas przygotowania zazwyczaj dokłada się do Mapy jeden taki kafelek poprzez dobranie losowej karty **Otoczenia: Obszar** z talii i umieszczenie odpowiedniego kafelka w wyznaczonym miejscu Mapy.



Rany Krytyczne i śmierć Łowcy

Przygotuj się na śmierć. W. Każdej. Chwili.

Jeśli 💔 twojego Łowcy spadnie do 0, rozpatrz następujące kroki:

1. Wylecz 1, odrzuć wszystkie żetony Statusów i Głodu.
2. Dobierz i przeczytaj kartę Sekretu 2.

Dopóki masz kartę Sekretu 2 (Rana Krytyczna) obok swojej planszy Łowcy, ignorują cię wszyscy Wrogowie i negatywne efekty gry. Obejmuje to efekty zadające ✖, Statusy, Głód, celowanie Wrogów, ataki Wrogów, efekty talii Spaczenia itd.

Karta Rany Krytycznej zawiera zadanie, które należy zrealizować. Jeśli zadanie nie zostanie zrealizowane przed rozpoczęciem kolejnego kroku Wydarzeń, dany Łowca umiera, a Scenariusz kończy się porażką. Jeśli zadanie zostanie ukończone, Łowca się Wyleczy, a kartę Rany Krytycznej będzie należało usunąć z gry. Oznacza to, że tej samej karty nie będzie można już dobrać w tej rozgrywce.

Jeśli 💔 Łowcy spadnie do 0, zaś w talii zabraknie kart Sekretu 2 do dobrania, Łowca natychmiast ginie, a Scenariusz kończy się porażką. Zmienia się to w Akcie Końcowym (patrz: Akt Końcowy na stronie 20).

Sekrety

Kto wie, ile zapomnianych relikwii i zabójczych pułapek skrywają ruiny Wronigrodu?

Niektóre losowe efekty, przygody i inne ukryte elementy zebrano w formie talii Sekretów. Kiedy gra poinstruuje cię, by dobrać i rozpatrzyć kartę Sekretu, znajdź kartę oznaczoną na rewersie wskazanym numerem i rozpatrz tę kartę.

W talii Sekretów znajdują się dwa rodzaje często używanych kart: to karty **Efektu Klątwy** (Sekret 1, pięć różnych kart) i karty **Rany Krytycznej** (Sekret 2, trzy karty). Dla wygody zawsze są one umieszczone na wierzchu talii, gdyż gracze mogą być zmuszeni dobierać je wielokrotnie w trakcie jednych Łowów.

Należy pamiętać, że kart Sekretu o tym samym numerze może być kilka – w takich przypadkach należy losowo dobrać jedną z nich do rozpatrzenia. Jak już wspomniano, karty Sekretu 1 występują w pięciu różnych kopiach, które różnią się efektami Klątwy. Oznacza to, że za każdym razem, gdy dobierasz Sekret 1, możesz otrzymać inną Klątwę!

Sugerujemy nie przeglądać kart w talii Sekretów, gdyż może to zepsuć zabawę z odkrywaniem ukrytych w niej tajemnic.

Należy zwrócić uwagę, że numeracja w talii Sekretów nie zawsze jest ciągła.

Towarzysze

Miej oczy dookoła głowy. Pomoc może nadejść z najmniej spodziewanej strony od najmniej spodziewanych istot.

Niektóre efekty gry pozwalają zdobywać Towarzyszy. To specjalne karty, posiadające własne figurki, które pomogą ci podczas Łowów. Towarzysze zapewniają Łowcom dodatkowe Akcje i efekty. Kiedy otrzymasz Towarzysza, rozpatrz następujące punkty:

- Dobierz 1 losową kartę Towarzysza.
- Umieść tę kartę obok swojej planszy Łowcy.
- Odszukaj figurkę Towarzysza i umieść ją na swoim polu.

Wrogowie nie mogą obierać za cel Towarzyszy. Towarzysze to pierwsze figurki, które zostaną wypchnięte z pełnego pola z uwagi na limit.

Koniec Scenariusza

Na koniec Scenariusza przeczytaj odpowiedni Epilog z Księgi Łowów. Dodatkowo, jeśli Scenariusz zakończy się zwycięstwem, gracze powinni zaznaczyć to na Arkuszu Łowów, by śledzić swoje postępy.

Jeśli Scenariusze numer 5 wszystkich Ponurników zostaną oznaczone jako wygrane, gracze mogą przeczytać Epilog całej gry, który znajduje się na stronie 34.



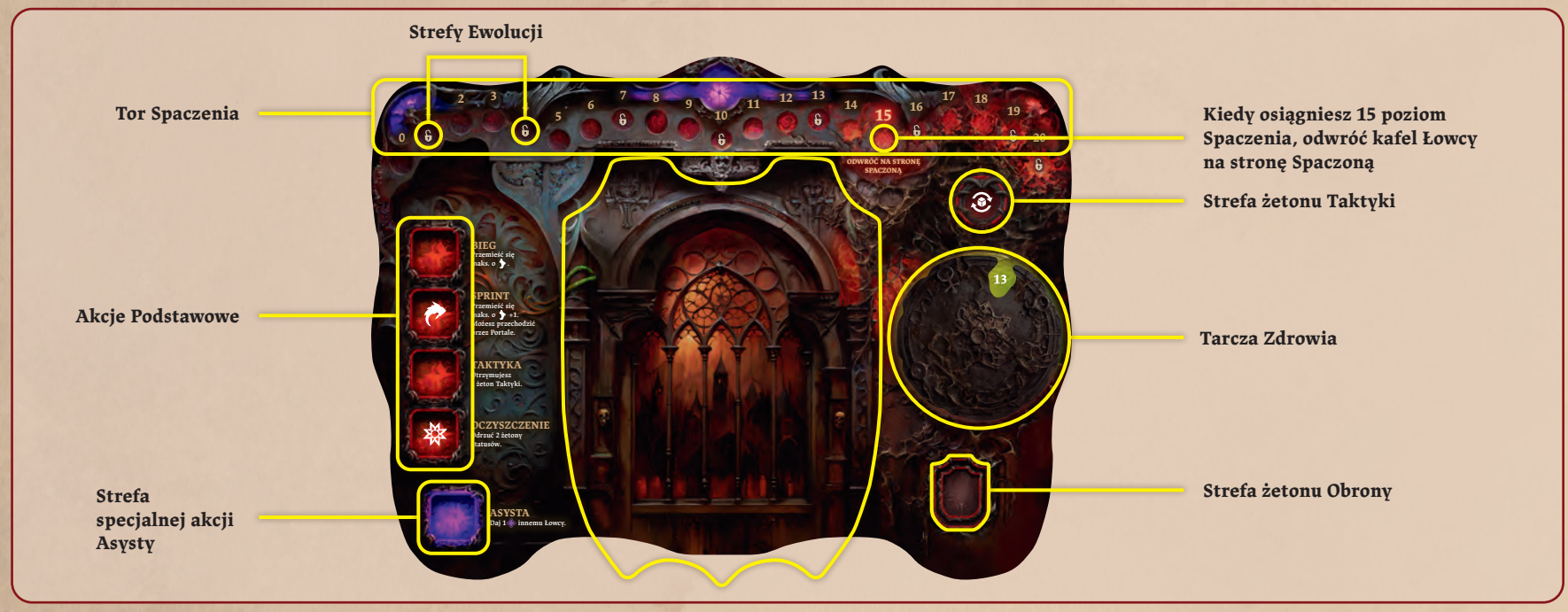
ŁOWCY

Omówienie planszy Łowcy

Podczas Łowów musisz najpierw poznać siebie.

Plansza Łowcy stanowi główne miejsce, gdzie gracz może śledzić kondycję swojego Łowcy. Informacje zawarte na planszy Łowcy obejmują:

- obecny poziom Spaczenia;
- obecne ;
- strefę Obrony;
- strefę Taktyki;
- Akcje Podstawowe.



Kafel Łowcy i specjalne mechaniki

Powiedz, no, nieznajomy. Kim jesteś?

Każdego Łowcę reprezentuje kafel Łowcy – znajdziesz na nim szczegółowe informacje na temat Łowcy, takie jak:

- maksymalne ;
- wartość Ruchu ;
- specjalne zdolności i/lub Akcje.

Kafel Łowcy ma dwie strony: Niespaczoną i Spaczoną.

Szczegółowe informacje na temat zasad każdego Łowcy, ich stylu gry i stopnia złożoności znajdziesz na kolejnych stronach.





Karty Przedmiotów i Ewolucji

Każdy Łowca ma dostęp do swojej talii Przedmiotów (zawierającej karty Broni i Pancerzy) oraz talii Ewolucji.

Karty Przedmiotów wybiera się podczas przygotowania na początku rozgrywki. Zapewniają one dodatkowe Akcje i określają kości startowe.

Talię Ewolucji wykorzystuje się podczas gry, kiedy Łowca rozpatrzy Ewolucję w wyniku wydania Lamentu. Ta talia zawiera wiele potężnych Akcji i efektów kluczowych do ukończenia łowów.

Szczegółowe zasady Łowców

Dwoistość

„Nie ma drugiego tak nieprzewidywalnego Łowcy jak Dwoistość. Mówią, że w jej głowie stale ścierają się dwa głosy: dziki i niszczycielski oraz jego przeciwieństwo, który planuje każdą śmierć z chłodną precyzją. Nie sposób powiedzieć, który z nich zwycięży".

Złożoność: średnia

Styl gry

Dwoistość może odgrywać rolę zwinnej postaci zadającej duże obrażenia na bliskim zasięgu, tanka lub medyka, w zależności od wyposażenia początkowego. Grając Dwoistością, musisz nauczyć się zarządzać zasobami: w szczególności żetonami 🫳 i 🪽, do których tylko ona ma dostęp, a także żetonami Obrony.

Brak nawet jednego żetonu może znacząco wpłynąć na twoją turę, zatem pamiętaj, by zdobywać te żetony za każdym razem, gdy gra na to pozwoli. Zdolność specjalna Dwoistości, Równowaga, pozwala zdobyć 1🫳 za użycie Akcji tylko z 🟦 i 1🪽 za użycie Akcji tylko z 🟦.

Mechanika specjalna: *Światłość i Mrok*

Dwoistość wykorzystuje dwa typy żetonów wzmacniających jej Akcję – żetony 🪽 zdobywa się, używając kości Ataku 🟦, zaś żetony 🫳 można otrzymać za używanie kości Tarczy 🟦. Możesz mieć maksymalnie po 3 żetony obu rodzajów. Jeśli Dwoistość miałaby otrzymać czwarty żeton dowolnego rodzaju, nie może go wziąć.

Dwoistość to jedyny Łowca, który ma łatwy dostęp do Akcji Przywracania Kości, co kosztuje jednocześnie żetony 🫳 i 🪽.

Żetony 🫳 i 🪽 ze zdolności Równowagi na kaflu Łowcy Dwoistości otrzymuje się na początku rozpatrywania Akcji.

Przykład akcji wykorzystujących 🫳 lub 🪽:



Dodatkowe przygotowanie

Umieść 3🫳 i 3🪽 obok swojej planszy Łowcy. Na początku rozgrywki nie dysponujesz żadnymi żetonami tego rodzaju, ale możesz je zdobyć w trakcie Scenariusza.

Dwoistość jako Pomocnik (tryb Solo)

Brak dodatkowych zasad i zmian.

Rewolwerowiec

„Rewolwerowiec, potomek samego Starego Flinta, żyje dla Łowów. Zawsze jest gotowy podejmować kolejne wyzwania i zamierza zabijać niewyobrażalne stworzenia Lamentu do czasu, aż uzna, że już się do tego nie nadaje. Zawsze znajdzie się jednak jakiś młodszy Rewolwerowiec, który zgodnie z tradycją wyeliminuje starszego. Ta historia nie ma końca..."

Złożoność: niska

Styl gry

Rewolwerowiec wypełnia niszę dalekosiężnego atakującego lub postaci zdolnej do kontrolowania tłumu na bliskim lub średnim zasięgu. Łowca ten potrafi zadawać duże obrażenia, ale z reguły potrzebuje czasu na przygotowanie. Większość efektów i ataków Rewolwerowca wymaga LW do celu, zatem pozycjonowanie tego Łowcy jest kluczowe.

Mechanika specjalna: *Naboje i Zasięg Broni*

Rewolwerowiec ma dostęp do specjalnego rodzaju zasobu – żetonów Naboi. Przechowuje się je w odpowiednich strefach Naboi. Każda strefa Naboju mieści tylko jeden żeton Naboju i określa dodatkowy efekt ataku. Kiedy Rewolwerowiec użyje Akcji z karty Broni lub Ewolucji, która zadaje ✕, może się zdecydować wzmocnić ten atak WSZYSTKIMI efektami Naboi, które posiada (nie może wykorzystać tylko części z nich). Żetony Naboi odrzuca się po wykorzystaniu.

To jedyny Łowca, dla którego wybór Broni startowej ma znaczenie w przypadku późniejszych ataków na kartach Ewolucji. Każda Broń startowa ma Zasięg Broni wyszczególniony u dołu karty. Karty Ewolucji mogą wykorzystywać Zasięg Broni zamiast określonej wartości.

Akcja elaborowania Naboju i przykład strefy Naboju:



Dodatkowe przygotowanie

Umieść wszystkie żetony Naboi obok swojej planszy Łowcy. Na początku Scenariusza nie dysponujesz żadnymi żetonami tego rodzaju.

Rewolwerowiec jako Pomocnik (tryb Solo)

Żetonów Naboi nie umieszcza się w strefach Naboi, tylko bezpośrednio na karcie Pomocnika. Wciąż mogą być wykorzystywane podczas rozpatrywania Akcji zadających ✕, by zadać ich więcej. Karty Ewolucji zapewniają dodatkowe efekty pasywne w Akcjach wykorzystujących Naboje.

Strażnik

„Uzbrojony w miecz o niebywałej mocy Strażnik zawsze jest na pierwszej linii walki. Ci, którzy starli się z nim w walce i przeżyli, twierdzą, że miecz w jego dłoniach zdaje się żyć własnym życiem w sposób zupełnie niepojęty".

Złożoność: niska/średnia

Styl gry

Strażnik może pełnić rolę frontowej jednostki zadającej obrażenia bądź tanka. To jeden z nielicznych Łowców z dostępem do ataków wielocelowych, Akcji pozwalających na leczenie siebie i odwracanie efektów Głodu lub Spaczenia.

Strażnik ma niską wartość Ruchu, zatem przed kilkoma Ewolucjami lub zdobyciem kości do Sprintu może się wydawać mało ruchliwy.

Mechanika specjalna: *Żądza*

Podczas gry Strażnik może przebudzić swój demoniczny miecz. Reprezentują to żetony Żądzy. Im więcej żetonów Żądzy ma Strażnik, tym potężniejsza staje się Akcja z jego kafla. Strażnik może też wydawać żetony Żądzy ze swojego miecza, by wykonywać niektóre Akcje bez wydawania kości, co znacząco pozwala mu zwiększyć liczbę Ataków bądź wykonać dodatkowe Ruchy w jednej rundzie.

Otrzymanie pozwala mu wziąć jeden żeton Żądzy. Wydawanie oznacza odrzucenie żetonu Żądzy celem rozpatrzenia efektu. Niektóre Akcje Strażnika mogą wymagać wydania w ramach dodatkowego lub alternatywnego kosztu.

Akcje z przykładowym alternatywnym kosztem w .
Gracz może użyć 2 albo dowolnej , lecz musi wtedy wydać 1.





Dodatkowe przygotowanie

Weź 5 żetonów Żądzy i umieść je obok planszy swojego Łowcy, tworząc Miecz.

Strażnik jako Pomocnik (tryb Solo)

Brak dodatkowych zasad i zmian.

Technomantka

„Technomantka bez wątpienia była niegdyś kobietą z krwi i kości, jednak fascynacja nauką oraz głębokie pragnienie przełamania ograniczeń ludzkiego ciała sprawiły, że zespoliła się po części z maszyną, co zamieniło ją w jedną z najbardziej efektywnych wojowniczek".

Złożoność: średnia/wysoka

Styl gry

Technomantka może odgrywać rolę napastniczki na średnim zasięgu lub postaci wspierającej. Jej zdolności pozwalają odrzucać lub wymieniać żetony Statusów, przemieszczać Wrogów i sojuszników po Mapie lub wchodzić w interakcję z Portalami. Bywa jednak podatna na obrażenia i może przesadzić z żetonami Podpalenia lub Ogłuszenia, co znacząco ogranicza jej zdolności.

Mechanika specjalna: *kość Technologii*

Technomantka ma dostęp do unikalnej pomarańczowej kości Technologii. Grę rozpoczyna z jedną taką kością i w trakcie rozgrywki może odblokować drugą. Tych kości nie można zdobyć w inny sposób – efekt gry musi jasno wskazywać, że otrzymujesz !

Kości te zapewniają Technomantce dostęp do określonych Akcji na jej kartach Przedmiotów i Ewolucji. Najważniejszymi Akcjami tego typu są wzmocnienia Broni i Pancerza, które aktywują WSZYSTKIE efekty na kartach Ewolucji w pasujących kolorach trybików. Technomantka może mieć kilka wzmacniających kart Ewolucji w tym samym kolorze dołączonych do Broni lub Pancerza. Uznaje się, że karty Ewolucji z pomarańczowymi/niebieskimi trybikami zawierają Akcje Broni/Pancerza o tym samym kolorze.

Rozkład ścianek na kości Technologii



Kość Technologii	Trybik	Trybik	Trybik	Trybik	Podwójna Magia	Podwójna Zwinność

Przykładowa Akcja kości Technologii i akcesorium Broni:





Dodatkowe przygotowanie

Brak dodatkowego przygotowania.

Technomantka jako Pomocnik (tryb Solo)

Na początku gry otrzymujesz 1 (widoczną na karcie Pomocnika). Strefy można aktywować wyłącznie przy użyciu . można użyć do aktywacji stref Akcji bez żadnego symbolu.

Manekin

„Groteskowe i pozornie niezdarne ciało Manekina może cię zmylić, jednak ci, którzy walczą z potworami Lamentu, wiedzą więcej. W jednym ciele uwięzione są cztery dusze: maga, oficera, arkebuzera i posłańca. Ich splątane umysły opanowały do perfekcji sztukę walki, zamieniając Manekina w śmiercionośne narzędzie".

Złożoność: wysoka

Styl gry

Manekin może spełnić wiele różnych ról – od wsparcia, przez atakującego na dalekim zasięgu, po tanka albo postać przeszkadzającą Wrogom. Dzięki żetonom Osobowości Łowca ten co rundę działa nieco inaczej. Postać ta ma nieco ograniczony potencjał na początku rozgrywki, jednak daje pozostałym Łowcom dostęp do Akcji Sznurkowych, które w kluczowych momentach pozwolą zmienić pozycję lub wycisnąć dodatkowy punkt brakujących ✕.

Mechanika specjalna: *Osobowości, Ramiona i Sznurki*



Co rundę Manekin wybiera jedną Osobowość, która poprowadzi jego ciało. Wydarzy się to pod postacią żetonu Osobowości. W każdym kroku Odświeżania gracz wybiera jeden z żetonów Osobowości. Osobowości tej można użyć w Fazie Łowców. Tej samej Osobowości nie można wybrać dwa razy z rzędu. Żetony Osobowości mają minus w postaci zablokowania jednej z Akcji Podstawowych. Żeton Osobowości Żołnierza jest unikalny, ponieważ pozwala wybrać, która z Akcji zostanie zablokowana – Bieg czy Sprint. Żetony Osobowości można wybrać, nawet jeśli daną akcję blokuje już żeton Ogłuszenia. Żetony dają dostęp do specjalnych Akcji, pozwalających na rozpatrzenie wszystkich efektów premiowych wynikających z danej Osobowości. Efekty Premiowe można znaleźć na kartach Ramion i Ewolucji w ramkach odpowiadających kolorem danej Osobowości. Efekty te można rozpatrywać w kolejności wybranej przez gracza.

Manekin ma dostęp do unikalnych, dwustronnych kart Przedmiotów nazywanych Ramionami (ze Sznurkami na rewersach). Podczas przygotowania gracz wybiera 4 Ramiona na start i daje 2 pozostałe Ramiona jako Sznurki innym Łowcom. Zdolność Pusta Skorupa pozwala wykorzystywać Ramiona do obniżania otrzymywanych ✕, natomiast Sznurki pozwalają Manekinowi lub innym Łowcom na rozpatrywanie dodatkowych Akcji z Manekinem.

Dodatkowe przygotowanie

Manekin nie ma standardowych kart Przedmiotów jak pozostali Łowcy. Zamiast tego wybiera jedno z dwóch Ramion dla każdej Osobowości (oznaczone kolorem) i otrzymuje odpowiadające kości. Niewybrane Ramiona należy odwrócić na stronę Sznurków, a następnie wręczyć 2 wybrane karty Sznurków innym graczom. Pozostałe 2 karty Sznurków trzeba zwrócić do pudełka.

Weź wszystkie żetony Osobowości i umieść je obok swojej planszy Łowcy. Wybierz jeden z nich w pierwszej rundzie gry i zablokuj odpowiednią Akcję.

Manekin jako Pomocnik (tryb Solo)

Jako Pomocnik Manekin daje 2 losowe karty Sznurków głównemu Łowcy na początku Łowów.

Kuglarka Śmierci

„Myślisz, że przeznaczenie to żart? Wkrótce przekonasz się, jak bardzo jesteś w błędzie, kiedy poznasz Kuglarkę Śmierci, która jako jedyna z Łowców stała się wcieleniem losu. Wirując w cyrkowym tańcu, niemal przydaje śmierci artyzmu, a maniakalny śmiech to ostatnie, co słyszą jej wrogowie".

Złożoność: średnia/wysoka

Styl gry

Kuglarka potrafi błyskawicznie zadawać obrażenia, ale sprawdzi się też jako wsparcie. Ze względu na specjalną mechanikę jej Akcje są tyleż ryzykowne, co spektakularne, co daje potężne efekty, na których jednak nie zawsze można polegać. Tak wielka potęga ma niestety swoją cenę – jeden zły krok może skutkować Raną Krytyczną, a nawet śmiercią.

Mechanika specjalna: *karty Losu i Ryzyko*

Talia Losu zawiera karty Losu używane w efektach Ryzyka. W każdym kroku Odświeżenia gracz dobiera na rękę karty Losu. Nie istnieje limit takich kart w ręce. Kart w ręce można użyć później, podejmując Ryzyko. Talia Losu składa się z 14 kart – 5 figur (Rycerz, Księżniczka, Książę, Królowa i Król) podzielonych na 3 podstawowe kolory (fioletowy, żółty i czerwony). Kartę Wisielca uznaje się za czwarty kolor. Kartę Trefnisia umieszczoną w sekwencji można traktować jako dowolną figurę w dowolnym kolorze.

Jeśli Akcja ma ramkę Ryzyka, możesz zdecydować się ją wykorzystać – po wydaniu kości, ale przed rozpatrzeniem Akcji. Aby to zrobić, umieść 3 wierzchnie karty z talii Losu w sekwencji przed sobą. Następnie możesz zastąpić dowolną liczbę kart Losu z sekwencji kartami w ręce. Zastąpione karty są odrzucane. Osiągnięcie wymaganego układu uznaje się za sukces, w przeciwnym wypadku jest to porażka. Jeśli Ryzyko się nie powiedzie, Akcja nie ma żadnego efektu.

Wszystkie karty wykorzystane podczas Ryzyka są odrzucane i umieszczane obok odrzuconych kości. Odrzucone karty należy wtasować z powrotem do talii Losu po Spasowaniu lub w przypadku, gdy talia jest pusta, a należy dobrać nowe karty.

Lista możliwych układów:

Para – dwie figury tego samego rodzaju

Armia – trzech Rycerzy

Następcy – Książę i Księżniczka

Władcy – Król i Królowa

Kolor – wszystkie karty w tym samym kolorze

Talia Losu (14 kart):

1x Wisielec (czarna)
1x Trefniś (biała)
1x Król (fioletowa)
1x Królowa (żółta)
2x Księżniczka (1 żółta, 1 czerwona)
2x Książę (1 czerwona, 1 fioletowa)
6x Rycerz (2 czerwone, 2 fioletowe, 2 żółte)



Dodatkowe przygotowanie

Przetasuj talię Losu i umieść ją zakrytą w pobliżu swojej planszy Łowcy. Dobierz 1 kartę Losu.

Kuglarka Śmierci jako Pomocnik (tryb Solo)

Brak dodatkowych zasad i zmian.

Tryby gry

Wszystkie tryby gry i modyfikatory poziomu trudności są ze sobą kompatybilne. Gracze mogą z nich korzystać dowolnie, nawet ze wszystkich jednocześnie.

Tryb Solo

Nie możesz stworzyć Kręgu w pojedynkę. Pomocnik może nie być równie dobrze wyszkolony co pełnoprawny Łowca, ale przynajmniej jest posłuszny.

Grając w pojedynkę, twój Łowca otrzyma wsparcie ze strony Pomocnika. W tę rolę wcieli się jeden z niewybranych Łowców. Na potrzeby efektów gry Pomocnika uznaje się za Łowcę. Grając z Pomocnikiem, rozgrywka wygląda bardzo podobnie jak gra wieloosobowa, jednak z następującymi wyjątkami:

Przygotowanie Pomocnika

1. Weź jedną planszę Łowcy i umieść na niej kafelek Akcji Pomocnika, zakrywając sekcję Akcji Podstawowych.
2. Wybierz jednego Łowcę. Weź kartę Pomocnika wybranego Łowcy i umieść ją Niespaczoną wersją do góry we właściwej strefie planszy Łowcy.
3. Weź 3 znaczniki uniwersalne i umieść je w pobliżu planszy Pomocnika.
4. Weź talię Spaczenia swojego Łowcy-Pomocnika, przetasuj ją i umieść zakrytą obok planszy Łowcy-Pomocnika.
5. Umieść figurkę Pomocnika na Mapie, jak pokazano w przygotowaniu Scenariusza.

Pomocnik rozpatruje tury jak normalny gracz, ale do aktywacji Akcji używa znaczników uniwersalnych zamiast kości. Dla ułatwienia wszystkie strefy Akcji Pomocnika nie mają na sobie symboli. Poniżej znajdziesz krótkie omówienie najważniejszych kwestii przy grze z Pomocnikiem:

- Liczba Akcji Pomocnika jest ograniczona przez liczbę znaczników uniwersalnych. W większości wypadków jeden znacznik uniwersalny aktywuje jedną Akcję Pomocnika.
- Nie można umieścić znacznika uniwersalnego w zajętej strefie. Efekty Akcji Odświeżenia i Przywrócenia odrzuconych u Pomocnika działają następująco: odrzucasz znacznik uniwersalny z wykorzystanej Akcji albo umieszczasz znacznik uniwersalny z puli Odrzuconych do puli Aktywnych znaczników.
- Pomocnik i Łowca mogą sobie Asystować. Pomocnik może użyć znacznika Asysty na dowolnej ze swoich Akcji. Łowca może użyć znacznika Asysty Pomocnika w dowolnej strefie Akcji, która nie zawiera symbolu.
- Uniwersalne znaczniki Pomocnika uznaje się za kości bez żadnego symbolu. Nie można ich użyć w efektach wymagających określonego symbolu (np. „Odrzuć , by Wyleczyć 1").
- Pomocnik nie może otrzymać kości w wyniku nagród i zdobytych Skarbów. Zamiast tego otrzymują .
- W kroku Odświeżania weź wszystkie uniwersalne znaczniki Pomocnika ze stref Akcji i umieść je w pobliżu planszy Łowcy-Pomocnika.
- Krok Ewolucji:
  - Pomocnik może wydawać Lament podobnie jak inni Łowcy, by odrzucać Głód i dokonywać postępów na torze Spaczenia.
  - Ewolucja Pomocnika polega na wyborze między jednym dodatkowym znacznikiem uniwersalnym lub dobraniem wierzchniej karty z talii Ewolucji Pomocnika i umieszczeniem jej obok planszy Łowcy-Pomocnika. Pomocnik nie może używać Lamentu, by dobrać nowe karty Ewolucji.

Pamiętaj: Pomocnik uznawany jest za Łowcę na potrzeby efektów gry, w tym liczby oraz Ran Krytycznych. Jeśli Pomocnik zginie, Scenariusz kończy się porażką.

Szybkie Łowy

Ten tryb pozwala rozegrać pojedynczy Scenariusz znacznie szybciej niż z wykorzystaniem zasad standardowych. Aby użyć tego trybu, wykonaj dodatkowe kroki przygotowania opisane poniżej, a następnie wprowadź modyfikacje Ponurnika:

- Usuń losowe karty Ataku z talii Ataku w liczbie odpowiadającej .
- Rozpatrz 2 karty Stadium (łącznie z Awansem Ponurnika i Elitarnych Wrogów).
- Ustaw tor Czasu na ostatnim polu ze Stadium, ale nie rozpatruj go.
- Odrzuć wszystkie z Mapy.
- Odrzuć 3 wierzchnie karty talii Wydarzeń bez rozpatrywania ich.
- Każdy Łowca ustawia poziom Spaczenia na 7.
- Każdy Łowca rozpatruje Ewolucję 3 razy.
- Rozpatrz dodatkowe kroki przygotowania Ponurnika.

Ponurnik	Modyfikacja przygotowania
Nieumarły Generał	Odkryj 2 karty Sztandarów.
Pani Roju	Umieść 2 dodatkowe kafelki Roju na Mapie w 0-1 od dowolnego Łowcy.
Konwergencja	Każdy Łowca otrzymuje 3 żetony Podpalenia.
Dręczyciel	Każdy Łowca otrzymuje równe numerowi Scenariusza.
Smok Cmentarny	Każdy Łowca otrzymuje 2 żetony Klątwy.
Pożeracz	Każdy Łowca otrzymuje 2 żetony Głodu.
Fałszywiec	Rozpatrz zdolność specjalną dwukrotnie. Ponurnik otrzymuje żeton 2 na każdą strefę Obrony.

Dostosowanie poziomu trudności

Gracze mogą wykorzystać tyle modyfikatorów trybu Łatwego bądź Trudnego, ile chcą. Należy zwrócić uwagę, że niektóre opcje trybu Łatwego i Trudnego wykluczają się wzajemnie.

Modyfikatory trybu Łatwego

Na początku Scenariusza rozpatrz dowolną liczbę poniższych efektów:

- Każdy Łowca rozpatruje 1 Ewolucję.
- Każdy Łowca otrzymuje 2.
- Obniż poziom Ponurnika i/lub Elitarnych Wrogów o 1 (minimum 1).
- Zamień Elitarnego Wroga na wariant nienazwany.
- Zmień Sługi na Skazańców.
- Dodaj maksymalnie 2 losowe karty Wydarzeń do talii Wydarzeń.
- Wykonaj dodatkowy krok przygotowania na Mapie.

Modyfikatory trybu Trudnego

Na początku Scenariusza rozpatrz dowolną liczbę poniższych efektów:

- Zwiększ poziom Ponurnika i/lub Elitarnych Wrogów o 1.
- Zamień Elitarnego Wroga na wariant nazwany.
- Zmień Sługi na Nieumarłych.
- Odrzuć wierzchnią kartę z talii Wydarzeń.

Fałszywcy

Fałszywcy to dodatkowe Ponurniki do zniszczenia. Scenariusze Fałszywców można odblokować poprzez osiągnięcie Ostatecznego Potępienia danym Łowcą.

Jeśli zdecydujesz się grać przeciwko Fałszywcowi, wykonaj poniższe instrukcje:

1. Wybierz losowy Scenariusz dowolnego Ponurnika (możesz to zrobić, dobierając losową kartę Statystyk Ponurnika) i przygotuj Scenariusz z Księgi Łowów dla danego Ponurnika.
2. Zamiast zwykłych elementów Ponurnika wykorzystaj elementy Fałszywca. Fałszywiec wykorzystuje tekturową/plastikową figurkę Łowcy z podstawką Ponurnika, by oddać rozmiar tego Wroga.
3. Tworząc talię Ataku Ponurnika, użyj określonej liczby kart Fałszywca w zależności od liczby Łowców:
   - Solo i 2: 7 losowych kart.
   - 3: 8 losowych kart.
   - 4: 9 losowych kart.
   - 5: wszystkie karty Ataku.

Polując na Fałszywca, gracze nie mogą wybrać Łowcy będącego Niespaczoną wersją tego Wroga. W kolejnych ustępach znajdziesz dodatkowe zasady dla każdego Fałszywca.

Fałszywa Dwoistość

Dwoistość zamieniła się w straszliwe stworzenie z oczu i skrzydeł, które jest przekonane, iż Lament stanowi panaceum na każdą dolegliwość. W jej głowie nieustannie ścierały się różne głosy, które na jakiś czas umilkły, jednak teraz wskazują jej zupełnie nową drogę. Dwoistość podąża za nimi, szczęśliwa, że w jej umyśle w końcu zapanował spokój. Jeszcze bardziej ekscytuje ją fakt, że może rozszarpać na strzępy kolejnych Łowców. Może wtedy będzie mogła odpocząć i zaznać długo wyczekiwanej ciszy.

Mechanika specjalna: *Światłość i Mrok*

Podobnie jak oryginalna wersja tej Łowczyni, Dwoistość wykorzystuje żetony i , by wzmacniać swoje ataki.

Słowa kluczowe

Otrzymujesz / – umieść żeton / na karcie Statystyk Ponurnika.

X / – na karcie Ataku oznacza, że Fałszywa Dwoistość rozpatrzy dodatkowy efekt, jeśli ma wystarczającą liczbę dostępnych żetonów. Następnie te żetony są odrzucane.

Fałszywy Rewolwerowiec

Spaczony Rewolwerowiec przyjął straszliwą formę, całkowicie pozbawioną jakichkolwiek cnót. Dzięki dodatkowym ramionom może używać większej liczby spluw, a oczy z tyłu głowy pozwalają mu obserwować wszystko wokół. Teraz żyje wyłącznie dla Łowów i nikt nie ucieknie przed jego pociskami wypełnionymi Lamentem.

Mechanika specjalna: *Naboje*

Podobnie jak oryginalna wersja tego Łowcy, Fałszywy Rewolwerowiec wykorzystuje mechanikę opartą na Nabojach. Na kaflu Statystyk Ponurnika znajduje się tor, gdzie należy umieszczać Naboje po rozpatrzeniu każdego efektu Elaboracji . Umieszczaj żetony Naboi od prawej do lewej (zgodnie z nadrukowanymi strzałkami).

Specjalny efekt Naboi zwiększa zadawane lub zwiększa zasięg. Podobnie jak w przypadku zwykłego Łowcy, Fałszywy Rewolwerowiec zużywa wszystkie Naboje albo żadnych, a po ich wykorzystaniu żetony należy odrzucić.

Słowa kluczowe

Elaboracja Naboju – umieść żeton Naboju na najbardziej wysuniętym na prawo pustym polu toru Naboi.

Fałszywy Strażnik

Strażnik zamienił się w potwora, który ledwo pamięta swoją poprzednią formę, choć nie postradał wszystkich zmysłów. Pogodził się z faktem, że demoniczny miecz przejął nad nim kontrolę, a jego ciało – a po części również umysł – stało się bezwolnym sługą. Z ponurą determinacją przemierza teraz ruiny świata, atakując każdego napotkanego Łowcę. Tylko tak może zaspokoić swoje potworne ostrze, a nie liczy się nic poza nasyceniem jego głodu.

Mechanika specjalna: *Żądza*

Podobnie jak oryginalna wersja tego Łowcy, Fałszywy Strażnik gromadzi żetony Żądzy . Na początku *Kroku IV Ponurnika*, po rozpatrzeniu karty Ataku *Tej tury*, jeśli Strażnik ma 5, odrzuć wszystkie i rozpatrz tę kartę ponownie. Ten efekt może się aktywować tylko raz na Fazę Wrogów.

Jeśli w strefie *Tej tury* nie ma karty, nie odrzucaj .

Fałszywa Technomantka

Technomantka nie pamięta już czasów, kiedy była ludzką istotą, i najwyraźniej zapomniała też o wszelkich cielesnych potrzebach. Skupiona na swoim rozwoju technologicznym, przegapiła moment, w którym Lament stał się integralną częścią niej, niczym płynąca w jej żyłach krew i elektryczność zasilająca implanty. Będąc amalgamatem tych trzech aspektów, nie może przestać szukać kolejnych przeciwników. Zawsze może się przytrafić ktoś lepiej uzbrojony lub ktoś, kto wyprodukował lepszą technologię, a dla Technomantki nie ma gorszej obelgi.

Mechanika specjalna: *kość Technologii*

Niektóre efekty Fałszywej Technomantki wykorzystują 🎲 w celu ich wzmocnienia lub wprowadzenia elementu losowości. Najczęściej karty Ataku mogą być **Wzmocnione** poprzez umieszczenie na nich ✦. Jeśli na karcie Ataku znajduje się ✦, rozpatruje ona wszystkie dodatkowe efekty oznaczone słowem kluczowym Wzmocnienie, rzuca dodatkowo 1 🎲 oprócz pozostałych ⚽ podczas ataków i rozpatruje efekty kości oznaczone ikonami ⚙/✵/🔥.

Słowa kluczowe

Wzmocnienie – umieść ✦ na kartach Ataku, po jednym znaczniku na kartę, począwszy od strefy *Tej tury*. Rozpatrując kartę Ataku z ✦, rzuć 🎲 oprócz jakichkolwiek ⚽, by zobaczyć dodatkowy efekt. Każda karta Ataku może mieć tylko 1 ✦.

Fałszywy Manekin

Dusze uwięzione w Manekinie pragnęły uwolnić się ze swego groteskowego ciała, jednak z czasem w końcu zrozumiały, że tylko razem mogą stać się niezwyciężone. Lament dał im niesamowitą potęgę i pozwolił zapomnieć o wszystkich indywidualnych pragnieniach. Teraz stały się jednością. Manekin zamienił się w nieprawdopodobną, jednoosobową armię o perfekcyjnie zsynchronizowanych działaniach.

Mechanika specjalna: *żetony Osobowości i Sznurki*

W trakcie rozgrywki Fałszywy Manekin gromadzi na swojej karcie Statystyk Aktywne Osobowości. Poszczególne Osobowości mogą wzmacniać karty Ataku tego Ponurnika – czy to poprzez aktywację określonej Osobowości, czy też poprzez aktywowanie pewnej liczby Osobowości naraz.

W trakcie Łowów Łowcy mogą zdobywać karty Sznurków. Mogą ich normalnie używać, jednak Fałszywy Manekin traktowany jest jako Wróg na potrzeby ich efektów.

Słowa kluczowe

Aktywuj losową Osobowość – weź losowy żeton Osobowości i umieść go na karcie Statystyk Ponurnika. Od tej chwili uznaje się ją za Aktywną.

Fałszywa Kuglarka Śmierci

Przekonawszy się, że śmierć nie jest już dla niej zagrożeniem, Kuglarka Śmierci postanowiła kontynuować swój szaleńczy taniec. Wchłonięty Lament przemienił ją w straszliwą parodię niej samej, jednak ją to niewiele obeszło, gdyż jednocześnie poznała prawdziwe zasady rządzące światem. Teraz już wie, że świat to jedynie układanka, a ona stanowi jedyny czynnik losowy. Dzierżąc absurdalnie długą halabardę, Kuglarka Śmierci gotowa jest dołączyć do każdej walki tylko po to, by sprawdzić, jak wpłynie to na jej ostateczny wynik.

Mechanika specjalna: *karty Losu*

W przeciwieństwie do oryginalnej wersji tej Łowczyni, Fałszywa Kuglarka Śmierci zbiera wszystkie odkryte karty Losu w jednej sekwencji. Sekwencja ta nie ma końca. Karty Ataku lub efekty kości mogą sprawdzić, czy sekwencja zawiera określone układy. W takich wypadkach rozpatrz dodatkowy efekt, a na koniec *Kroku IV Ponurnika* umieść karty z wykorzystanego układu z powrotem w talii Losu, a następnie go przetasuj.

Jedyna karta, która działa natychmiast po odkryciu, to Wisielec. Po dobraniu Wisielca należy wykonać instrukcje zawarte na karcie Statystyk Fałszywej Kuglarki Śmierci.



Glosariusz

Akcja 11, **12**
Akt Końcowy 20
Aktywacja
- Elita 16
- Ponurnik 17
- Sługa 15

Asysta 12
Atak 14
- Karta 17, **19**
- Ostateczny 19, **20**
- Tor 19

Bieg 12
Broń 26
Ewolucja **21**, 26
Głód 21, **22**
Kości
- Łowca 11
- Wróg 14

Lament 6, 14, 15, 17, 19, **21**
LW (Linia Wzroku) 23
Łowca
- Plansza 10, **26**
- Spaczenie 21, **26**
- Faza 11
- Kafel 10, 26

Mapa 23
Obrona 13
Oczyszczenie 12
Odrzucenie
- Kość 11
- Karta Ataku 17, **19**

Odświeżenie
- Akcja 11, 12
- Faza 22

Okazja 19
Ostateczne Potępienie 21
Otoczenie 7, **24**
Pancerz 26
Pole 23
Pomocnik 30
Przedmiot **26**
Przeszkoda 23
Przywrócenie 11, 12
Rana Krytyczna 25
Rozmieszczenie
- Elita 16
- Sługa 15

Ruch 12
Scenariusz 3, 6, **25**
Sekret 25
Skarb 6, **23**
Skupienie 17
Spaczenie 21
Spasowanie 11
Specjalne (Ponurnik) **18**, 20
Sprint 12
Stadium (Ponurnik) 20
Status 22
Strefa
- Kość 11
- Znacznik Uniwersalny 12
- Obrona **13**, 18
- Taktyka 13

Taktyka 12, 13
Tor Czasu 20
Tryb
- Łatwy 30
- Trudny 30

Tura 11
Wróg
- Ponurnik 18
- Elita 16
- Sługa 15
- Faza 14
- Fałszywiec 31

Wydarzenie 8, **14**
Zabicie 13
Zasięg 23
Zdrowie
- Elita 16
- Ponurnik 19
- Łowca 10, 25, **26**

Żeton poziomu 8, 9, **16**, 18, **19**

Mówią, że kiedy ostatni Ponurnik został w końcu zgładzony, nikt nie świętował. Świat żył w strachu tak długo, że mało kto pamiętał, czym jest prawdziwa radość. Niewielu uwierzyło w słowa okrwawionych, wolnych od Lamentu Łowców, którzy powrócili z pola walki, by podzielić się wieściami ze swoim ludem. Praktycznie nikt nie potrafił wyobrazić sobie świata bez grozy.

I chociaż nie było żadnych śmiechów, żadnej muzyki i żadnych tańców, ludzie natychmiast zaczęli dostrzegać zmiany. Opary Lamentu wycofały się do najciemniejszych zakątków strapionego, zniszczonego królestwa, potwory stały się rzadkością, a konflikty między ludźmi ustały. Wilkołaki przestały nawiedzać lasy, upiory przestały wrzeszczeć po nocy, a śpiew ptaków zastąpił głuchą ciszę unoszącą się nad przesiąkniętymi krwią polami bitew. Wojownicy niechętnie rozstawali się z bronią, jednak i oni w końcu zaczęli myśleć o swojej przyszłości.

Świat zaczął leczyć rany, a niektórzy naprawdę uwierzyli, że końcu nadchodzą lepsze dni.

Naiwni głupcy.

Czyżby nie wiedzieli, że świat zbrukany Lamentem i zniszczony przez Ponurniki nigdy nie wróci do równowagi?

Pojawiły się znaki. Pewnego dnia nadszedł świt bez słońca, a ciemność okryła krainę na wiele godzin, lecz mimo to nikt nie mógł zasnąć. Przydarzały się dni, kiedy ludzie budzili się z krzykiem na ustach. Były noce, kiedy ziemia drżała rytmicznie od tętentu kopyt olbrzymiego, galopującego konia. Ludzie woleli o tym jednak nie myśleć i usilnie ignorowali wszystkie te strachy. W końcu mieli nadzieję na odrobinę normalności i kurczowo się jej trzymali.

Niesprawiedliwością byłoby obwiniać ich o chęć zapomnienia niedawnych traum, jednak im bardziej próbowali je wyprzeć, tym bardziej stawali się bezbronni. Pijani nadzieją i radością, zaczęli tracić czujność. Nie mieli pojęcia, że śmiertelne zagrożenie nie przeminęło.

Albowiem zgładzenie koszmarów nie sprawiło, że świat stał się lepszy. Wprost przeciwnie.

Istniało miejsce zwane Otchłanią, gdzie mało kto się zapuszczał, zaś ci, którzy ujrzeli je na własne oczy, zazwyczaj odchodzili od zmysłów. Była to olbrzymia szczelina na powierzchni, z której Lament wylewał się niczym wartka rzeka. Niestety, wraz ze śmiercią każdego Ponurnika ta szczelina rosła, a kiedy zginęły wszystkie, stała się szeroka niczym korytarz.

Lecz dokąd on prowadził?

Nikt nie potrafił tego powiedzieć, choć krążyły plotki, że na samym dnie Otchłani znajduje się więzienie albo loch. Tylko kogo tam przetrzymywano? I dlaczego?

Tylko jedna osoba zdawała się znać odpowiedzi na te pytania.

Kobieta z zabandażowaną głową czekała w milczeniu na skraju Otchłani, a jej krwistoczerwona sukienka powiewała na wietrze. Wspierała się na długim, śmiercionośnym mieczu, którego ostrze wykuto z wibrującego Lamentu.

Czekała na przybycie swoich towarzyszy.

Pierwszym z nich był potężny, barczysty wojownik w ciężkiej zbroi, której płyty poszczękiwały złowieszczo przy każdym kroku. Na pobliźnionym czole nosił prymitywną koronę z żelaza, w dłoni zaś ściskał olbrzymią buławę pokrytą zaschniętą krwią. Grymas na jego twarzy stanowił obietnicę kary dla każdego, kto mu się sprzeciwi.

Drugi towarzysz to kobieta w nieskazitelnie białej sukience, której rąbek plamiła mokra ziemia. Skryta pod kapturem twarz zdolna była wyrażać jedynie niekończący się smutek, zaś kościste dłonie trzymały absurdalnie dużą klepsydrę. Stopy miała bose, a trawa usychała pod każdym ich dotknięciem.

Trzecim przybyszem okazał się przygarbiony, wychudzony mężczyzna w łachmanach, które niegdyś należały do bogatej osoby. Pomarszczona twarz i szkliste oczy wyrażały jedynie bezbrzeżne szaleństwo, zaś z jego popękanych ust stale sączył się upiorny chichot. Z przerzuconego przez plecy worka wystawały ludzkie kończyny, a w prawej dłoni ściskał nogę kolejnego trupa.

Kobieta w czerwieni powitała ich kolejno w całkowitym milczeniu, po czym ruszyli w głąb Otchłani. Nie ociągali się ani nie spieszyli. Do świata Lamentu wkroczyli z godnością prawdziwych zwycięzców.

Gdyż właśnie nimi byli.

Nikt nie mógł się przecież spodziewać, że wojna przeciwko Ponurnikom była jedynie częścią spisku, prawda? Zwykłą intrygą, która miała otworzyć bramę do innego świata.

Jakiego świata?

O tym ludzkość miała się wkrótce przekonać na własnej skórze.

I gorzko tego pożałować.

EPILOG

Nie czytaj tej części, chyba że Scenariusz 5 każdego Ponurnika na Arkuszu Łowców został oznaczony jako wygrany.

Księga łowów

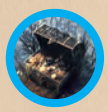

LOSOWA SZCZELINA LAMENTU


LOSOWY WAŻNY PUNKT


PORTAL

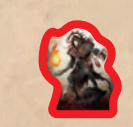

TORNADO

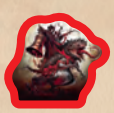

STERTA CZASZEK


SKARB


LOSOWY ELITARNY WRÓG


WAMPIR


ALCHEMIK


ŻABODZWON


UPIÓR LAMENTU


WILKOŁAK


KONWERGENCJA


POŻERACZ


CHIMERA


SMOK CMENTARNY


NIEUMARŁY GENERAŁ


STRZYGA


ŻETON ZAJĘTOŚCI


LOSOWY KAFEL NARZĘDZI TORTUR



KAFEL ROJU


LOSOWY OBSZAR


LOSOWY SŁUGA


SKAZANIEC


NIEUMARŁY


PANI ROJU


DRĘCZYCIEL

Słowa kluczowe

Ruch X – figurka wykonuje Ruch o wskazaną liczbę pól. Może się to odnosić do wartości (zasady Ruchy znajdziesz na stronie 12).

Sprint – rozpatrz Akcję Sprintu (patrz: Akcje Podstawowe na stronie 12).

Otrzymaj – weź wybraną/określoną kość ze wspólnej puli, rzuć nią i dodaj do swojej puli Aktywnej.

Wydaj – odrzuć wskazany element, by rozpatrzyć efekt. Jeśli nie masz wymaganego elementu (bądź elementów), efektu nie można rozpatrzyć.

Zadaj – u Łowcy: zmniejsz wskazanie tarczy o wskazaną liczbę.
U Wroga: umieść liczbę żetonów na jego karcie lub zabij Sługę.

Odśwież Akcję – odrzuć wszystkie kości ze stref tej Akcji.

Przywróć odrzuconą – przerzuć kość z puli Odrzuconych kości i umieść ją w puli Aktywnej.

Po zabiciu – efekt aktywuje się, kiedy Wróg otrzyma odpowiednią liczbę albo usunięty zostanie element. Może się to odnosić do Sługi, Elitarnego Wroga albo karty Ponurnika.

Usuń – umieść wskazany element z powrotem w pudełku; nie będzie już używany w tym Scenariuszu.

Szczelina Lamentu – pole na Mapie z żetonem Szczeliny Lamentu.

Spasowanie – Łowca nie będzie mógł wykonywać kolejnych tur w tej rundzie. Zazwyczaj dzieje się tak, gdy Łowca nie może wykonać kolejnych Akcji (patrz: tury Łowców na stronie 11).

Teleportacja – umieść Teleportowaną figurkę na wskazanym polu. Przy mierzeniu Zasięgu dla tego efektu należy zignorować Przeszkody. Liczy się to jako wykonanie Ruchu na dane pole. Teleportacja na w pełni zajęte pole powoduje wypchnięcie innej figurki na sąsiednie pole (patrz: limit figurek na stronie 23).

Rozmieszczenie – umieść dodatkową figurkę (bądź figurki) na Mapie (patrz: Sługi na stronie 15; patrz: Elitarni Wrogowie na stronie 16).

Ikony

– rozpatrz ten efekt *Po wejściu*, kiedy figurka zakończy swój Ruch na tym polu.
– wartość Ruchu Łowców.
– żadna figurka nie może wejść na to pole.
– przez to pole nie można mierzyć LW (patrz: Mgła na stronie 23).
– Lament (patrz: strona 21).
– Zasięg. Poszczególne liczby pokazują minimalny i maksymalny Zasięg efektu (patrz: strona 23).
– Obrażenie.
– liczba graczy. W efekcie należy ją odczytywać jako liczbę (patrz: strona 11).
– aktywator Ewolucji na torze Spaczenia (patrz: strona 21).
– Zdrowie.
– znacznik uniwersalny.

Kości , , , , , .
Symbole na kości Wroga , , .
Symbole na kości Łowcy , , , .
Żetony Obrony 2 4, .

Żetony

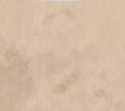
Łowców:

2 4 – Obrona.

– Taktyka.

Statusy i Głód:


– Podpalenie.


– Ogłuszenie.


– Klątwa.

– Głód.

Przedmioty na Mapie:


– Skarb.


– Lament.

Inne:


– Zadanie.

– Pierwszy gracz.