

**The
Hunters**
ad. 1492

The Hunters A.D. 1492

Instrukcja wprowadzająca

Wprowadzenie

Rok 1471 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały nadciągającą trwogę.

Pierwsze wieści przyniosły karawany ciągnące szlakami ze wschodu. Wszystkie tamtejsze krainy zaczęła skrywać Mgła. Miejscowa ludność opowiadała, że z oparów dochodziły osobliwe, wynaturzone dźwięki, a w głębi dostrzec można było tajemnicze, nienaturalne sylwetki. Kilka miesięcy później na zachód docierały już tylko pojedyncze grupki przerażonych ludzi. Ściszoną, strwożoną głosem opowiadali przy ogniskach historie, od których włos jeżył się na głowie: o wrzaskach, o krwi i cieniach zwiastujących śmierć. W końcu cała Europa zastygła w trwodze. Tajemnicza pomroka zaczęła sięgać wąskimi jęzorami w głąb tutejszych królestw.

Najpotężniejsze państwa wysłały armie na obszary dotknięte tą tajemniczą zarazą, aby powstrzymać niebezpieczeństwo.

A potem nastała cisza.

Mijały kolejne tygodnie, a żaden posłaniec nie pojawił się. Mroczna Mgła przybrała na sile, a mocne podmuchy wiatru toczyły jej kłęby coraz dalej i dalej w głąb struchlałych w bezsilnym przerażeniu krain.

Opary nie rozlewały się równomiernie. Obmierzłe, wilgotne paluchy omijały miejsca mocy, w których od niepamiętnych czasów czczono dawno zapomniane bóstwa. Miejsca, w których ludzie od setek lat, w tajemnicy gromadzili się, aby oddawać cześć siłom natury. Święte gaje, wzgórza i wyspy, gdzie drzemały dawno uśpione siły. To tam zaczęli gromadzić się mieszkańcy ogarnięci lękiem przed nieznanym, szukając ratunku u porzuconych bogów. Przypominali sobie o wierze pradziadów. W rozpacz składali ofiary pradawnym, bezimiennym demonom.

Upłynęło 21 długich, pełnych lęku lat. Nieliczne osiedla, w których schronili się ludzie, trwają niezłomnie mimo ciągłego zagrożenia. Opasano je fortyfikacjami, na których dzień i noc płoną ognie. Czujne oczy strażników wpatrują się w nieprzeniknione kłęby ciemnicy.

Mgła nieustannie zmienia swoje położenie. Czasem znieścacka cofa się, odsłaniając całe krainy. Innym razem otula ludzkie siedziby szczelnym całunem strachu.

Ludzie, po początkowym szoku, wrócili do swych dawnych nawyków, knując, zdradzając i walcząc zaciekle o nieliczne zasoby. Zrodziły się nowe królestwa zrzeszające ocalałe osady. Dawni bogowie – czy też, jak mawiają niektórzy, demony – żądają wciąż nowych modłów i ofiar. W zamian za ochronę. A przynajmniej tak twierdzą ich kapłani.

Pośród ocalałych krążą drużyny żądnych przygód i niecofających się przed niczym Łowców. Za garść srebra przeprowadzą karawany, użyczą swoje miecze miejscowym władcom, zapolują na mgliste stwory sięjące strach i zwątpienie w sercach maluczkich.

Mamy rok 1492. Nastał czas przez kronikarzy nazywany Odrodzeniem. Nastał czas Łowców.

Przebieg gry

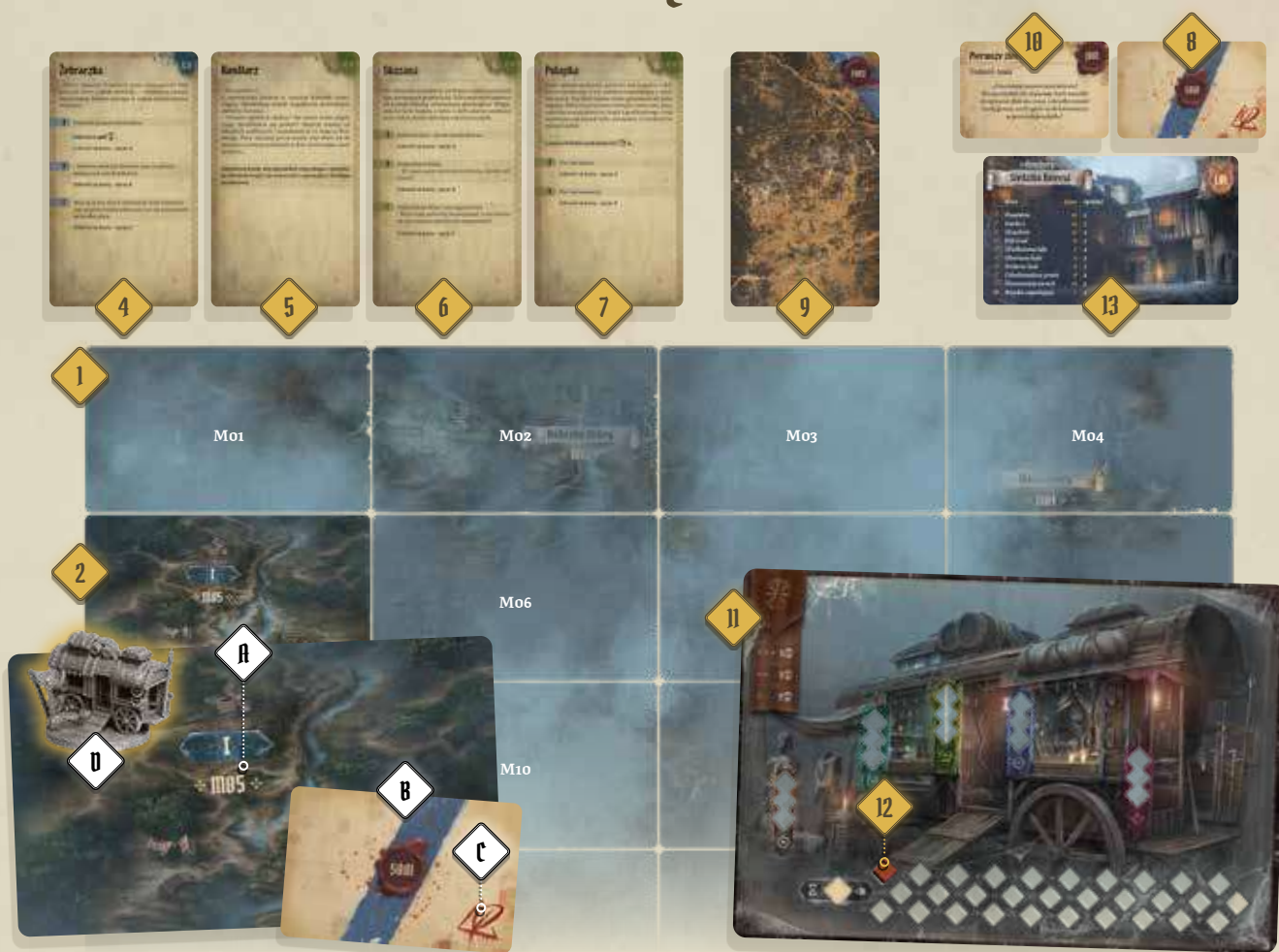
Gra **The Hunters A.D. 1492** przeznaczona jest dla **1 do 4 graczy**.

Jest to gra kooperacyjna. Wszyscy uczestnicy rozgrywki wspólnie toczą boje przeciwko wrogom na łamach rozgrywanej kampanii. Składa się ona z szeregu misji, pomiędzy którymi gracze będą rozbudowywać swój wóz, zdobywać doświadczenie, handlować, konstruować nowe elementy wyposażenia, leczyć się, a także przemierzać świat w poszukiwaniu zleceń lub wskazówek do zrealizowania głównego zlecenia.

Celem gry (kampanii) jest rozegranie wszystkich misji głównego wątku i zakończenie ostatniej z nich chwalebny zwycięstwem przed **upływem 60 dni**.

Instrukcję stanowią dwie książki. W tej, którą teraz czytacie (**instrukcji wprowadzającej**), opisano wszystkie podstawowe zasady, potrzebne do rozegrania trzech pierwszych misji oraz początkowego fragmentu głównej fabuły. W drugiej z instrukcji (**kompendium zasad**) omówione zostały dokładnie wszystkie reguły gry. Tam też znajdziecie szczegółową listę komponentów.

Początek



Przed rozgrywką poczyńcie poniższe przygotowania:

1. Odszukajcie wszystkie **karty mapy** o numerach od **Mo1** do **M20** i rozłóżcie je zakryte (rewers do góry), tworząc mapę obszaru (4 rzędy po 5 kart). W lewym górnym rogu powinna znajdować się karta **Mo1**, po jej prawej stronie **Mo2** itd., aż do **M20** w prawym dolnym rogu.
2. Odkryjcie **kartę mapy** **Mo5** i ułóżcie awers do góry (pozostałe **19 kart** mapy nadal pozostaje zakryte).
3. Aby ułatwić układanie mapy i późniejszych kart, możecie użyć dołączonego do gry klasera na **20 kart**. Wsuńcie po **1 karcie** do każdej przegródki.
4. Wyciągnijcie z pudełka wszystkie **karty miasta** . Potasujcie i ułóżcie w stosie.
5. Wszystkie **karty drogi** **poziomu 1** potasujcie i ułóżcie w stosie. Na spodzie tego stosu umieśćcie kartę drogi, oznaczoną napisem „Początek”.
6. Wszystkie **karty drogi** **poziomu 2** potasujcie i ułóżcie w stosie.
7. Wszystkie **karty drogi** **poziomu 3** potasujcie i ułóżcie w stosie.
8. Wszystkie **małe karty fabuły** ułóżcie w stosie (bez tasowania).
9. Wszystkie **duże karty fabuły** ułóżcie w stosie (bez tasowania).
10. Wszystkie **karty zleceń** ułóżcie w stosie (bez tasowania).

11. Rozłóżcie **planszę wozu**.
12. Połóżcie drewniany sześcián na **torze dni**, na polu **nr 1**.
13. Wszystkie **karty lokacji** , **karty wrogów** oraz **karty akcji wrogów** ułóżcie w stosie (bez tasowania).

Teraz wspólnie przeczytajcie list, który otrzymaliście od księcia Ulricha von Leibericha (**Wprowadzenie** na 2 stronie **księgi fabuły**).

Po zapoznaniu się z listem wróćcie do czytania niniejszej instrukcji. Na **Mo5** wyłóżcie zakrytą kartę **S001**, a na niej połóżcie znacznik łowców.

Oznacza to, że na karcie mapy **Mo5** (**A**) kładziemy małą kartę fabuły **S001** (**B**). Ta karta umieszczana jest zakryta (rewers do góry). Przypatrzcie się uważnie jej rewersowi. Poza numerem znajduje się na niej czerwony trójkąt z piórem (**C**). Ten symbol oznacza, że gdy tylko znacznik łowców znajdzie się na karcie mapy z tą kartą fabuły, należy ją natychmiast odwrócić i przeczytać.

Następnie odszukajcie znacznik łowców (**D**) i umieśćcie go na odsłoniętej karcie mapy **Mo5**. Wasza grupa znajduje się w lesie, gdzieś w okolicach miasta Penzberg, które mocno rozbudowało się w ostatnich latach i stanowi obecnie stolicę tego regionu. Zanim jednak odsłonicie kartę fabuły **S001**, zajmijmy się wyborem bohaterów.

Przygotowanie bohaterów

Zależnie od liczby graczy możecie wybrać od **2 do 4 bohaterów**. Jeżeli w grze uczestniczy tylko **1 gracz**, wybiera **2** dowolnych członków drużyny. Jeżeli w grze uczestniczy **2, 3 lub 4 graczy**, każdy z nich wybiera po **1 postaci**.

Każda planszетка bohatera składa się z 2 głównych części. Pierwsza **(1)**, układana po prawej stronie, zawiera miejsce na ekwipunek. Ta część wygląda tak samo u każdego bohatera (ale nie wszystkie miejsca na ekwipunek są dostępne u każdego). Druga część planszетки **(2)**, układana po lewej stronie, dobierana jest dla konkretnego bohatera (różni się między innymi ilustracją i współczynnikami).

Popatrzcie teraz na rewers tej części planszетки (z ilustracją). Znajduje się tam schemat dostępnych opcji ekwipunku dla wybranego bohatera. Zgodnie z nim zakryjcie teraz niedostępne dla tego bohatera miejsca ekwipunku **(3)**.

Następnie na planszетce umieśćcie jego ekwipunek początkowy **(4)** (lista również znajduje się na rewersie planszетки).

Ekwipunek dzieli się na 7 rodzajów: **broń** (5) / **tarczę** (6), **broń** (7) / **tarczę** (8), **broń** (9) / **tarczę** (10), **broń** (11) / **tarczę** (12), **broń** (13) / **tarczę** (14), **broń** (15) / **tarczę** (16), **broń** (17) / **tarczę** (18), **broń** (19) / **tarczę** (20), **broń** (21) / **tarczę** (22), **broń** (23) / **tarczę** (24), **broń** (25) / **tarczę** (26), **broń** (27) / **tarczę** (28), **broń** (29) / **tarczę** (30), **broń** (31) / **tarczę** (32), **broń** (33) / **tarczę** (34), **broń** (35) / **tarczę** (36), **broń** (37) / **tarczę** (38), **broń** (39) / **tarczę** (40), **broń** (41) / **tarczę** (42), **broń** (43) / **tarczę** (44), **broń** (45) / **tarczę** (46), **broń** (47) / **tarczę** (48), **broń** (49) / **tarczę** (50), **broń** (51) / **tarczę** (52), **broń** (53) / **tarczę** (54), **broń** (55) / **tarczę** (56), **broń** (57) / **tarczę** (58), **broń** (59) / **tarczę** (60), **broń** (61) / **tarczę** (62), **broń** (63) / **tarczę** (64), **broń** (65) / **tarczę** (66), **broń** (67) / **tarczę** (68), **broń** (69) / **tarczę** (70), **broń** (71) / **tarczę** (72), **broń** (73) / **tarczę** (74), **broń** (75) / **tarczę** (76), **broń** (77) / **tarczę** (78), **broń** (79) / **tarczę** (80), **broń** (81) / **tarczę** (82), **broń** (83) / **tarczę** (84), **broń** (85) / **tarczę** (86), **broń** (87) / **tarczę** (88), **broń** (89) / **tarczę** (90), **broń** (91) / **tarczę** (92), **broń** (93) / **tarczę** (94), **broń** (95) / **tarczę** (96), **broń** (97) / **tarczę** (98), **broń** (99) / **tarczę** (100), **broń** (101) / **tarczę** (102), **broń** (103) / **tarczę** (104), **broń** (105) / **tarczę** (106), **broń** (107) / **tarczę** (108), **broń** (109) / **tarczę** (110), **broń** (111) / **tarczę** (112), **broń** (113) / **tarczę** (114), **broń** (115) / **tarczę** (116), **broń** (117) / **tarczę** (118), **broń** (119) / **tarczę** (120), **broń** (121) / **tarczę** (122), **broń** (123) / **tarczę** (124), **broń** (125) / **tarczę** (126), **broń** (127) / **tarczę** (128), **broń** (129) / **tarczę** (130), **broń** (131) / **tarczę** (132), **broń** (133) / **tarczę** (134), **broń** (135) / **tarczę** (136), **broń** (137) / **tarczę** (138), **broń** (139) / **tarczę** (140), **broń** (141) / **tarczę** (142), **broń** (143) / **tarczę** (144), **broń** (145) / **tarczę** (146), **broń** (147) / **tarczę** (148), **broń** (149) / **tarczę** (150), **broń** (151) / **tarczę** (152), **broń** (153) / **tarczę** (154), **broń** (155) / **tarczę** (156), **broń** (157) / **tarczę** (158), **broń** (159) / **tarczę** (160), **broń** (161) / **tarczę** (162), **broń** (163) / **tarczę** (164), **broń** (165) / **tarczę** (166), **broń** (167) / **tarczę** (168), **broń** (169) / **tarczę** (170), **broń** (171) / **tarczę** (172), **broń** (173) / **tarczę** (174), **broń** (175) / **tarczę** (176), **broń** (177) / **tarczę** (178), **broń** (179) / **tarczę** (180), **broń** (181) / **tarczę** (182), **broń** (183) / **tarczę** (184), **broń** (185) / **tarczę** (186), **broń** (187) / **tarczę** (188), **broń** (189) / **tarczę** (190), **broń** (191) / **tarczę** (192), **broń** (193) / **tarczę** (194), **broń** (195) / **tarczę** (196), **broń** (197) / **tarczę** (198), **broń** (199) / **tarczę** (200), **broń** (201) / **tarczę** (202), **broń** (203) / **tarczę** (204), **broń** (205) / **tarczę** (206), **broń** (207) / **tarczę** (208), **broń** (209) / **tarczę** (210), **broń** (211) / **tarczę** (212), **broń** (213) / **tarczę** (214), **broń** (215) / **tarczę** (216), **broń** (217) / **tarczę** (218), **broń** (219) / **tarczę** (220), **broń** (221) / **tarczę** (222), **broń** (223) / **tarczę** (224), **broń** (225) / **tarczę** (226), **broń** (227) / **tarczę** (228), **broń** (229) / **tarczę** (230), **broń** (231) / **tarczę** (232), **broń** (233) / **tarczę** (234), **broń** (235) / **tarczę** (236), **broń** (237) / **tarczę** (238), **broń** (239) / **tarczę** (240), **broń** (241) / **tarczę** (242), **broń** (243) / **tarczę** (244), **broń** (245) / **tarczę** (246), **broń** (247) / **tarczę** (248), **broń** (249) / **tarczę** (250), **broń** (251) / **tarczę** (252), **broń** (253) / **tarczę** (254), **broń** (255) / **tarczę** (256), **broń** (257) / **tarczę** (258), **broń** (259) / **tarczę** (260), **broń** (261) / **tarczę** (262), **broń** (263) / **tarczę** (264), **broń** (265) / **tarczę** (266), **broń** (267) / **tarczę** (268), **broń** (269) / **tarczę** (270), **broń** (271) / **tarczę** (272), **broń** (273) / **tarczę** (274), **broń** (275) / **tarczę** (276), **broń** (277) / **tarczę** (278), **broń** (279) / **tarczę** (280), **broń** (281) / **tarczę** (282), **broń** (283) / **tarczę** (284), **broń** (285) / **tarczę** (286), **broń** (287) / **tarczę** (288), **broń** (289) / **tarczę** (290), **broń** (291) / **tarczę** (292), **broń** (293) / **tarczę** (294), **broń** (295) / **tarczę** (296), **broń** (297) / **tarczę** (298), **broń** (299) / **tarczę** (300), **broń** (301) / **tarczę** (302), **broń** (303) / **tarczę** (304), **broń** (305) / **tarczę** (306), **broń** (307) / **tarczę** (308), **broń** (309) / **tarczę** (310), **broń** (311) / **tarczę** (312), **broń** (313) / **tarczę** (314), **broń** (315) / **tarczę** (316), **broń** (317) / **tarczę** (318), **broń** (319) / **tarczę** (320), **broń** (321) / **tarczę** (322), **broń** (323) / **tarczę** (324), **broń** (325) / **tarczę** (326), **broń** (327) / **tarczę** (328), **broń** (329) / **tarczę** (330), **broń** (331) / **tarczę** (332), **broń** (333) / **tarczę** (334), **broń** (335) / **tarczę** (336), **broń** (337) / **tarczę** (338), **broń** (339) / **tarczę** (340), **broń** (341) / **tarczę** (342), **broń** (343) / **tarczę** (344), **broń** (345) / **tarczę** (346), **broń** (347) / **tarczę** (348), **broń** (349) / **tarczę** (350), **broń** (351) / **tarczę** (352), **broń** (353) / **tarczę** (354), **broń** (355) / **tarczę** (356), **broń** (357) / **tarczę** (358), **broń** (359) / **tarczę** (360), **broń** (361) / **tarczę** (362), **broń** (363) / **tarczę** (364), **broń** (365) / **tarczę** (366), **broń** (367) / **tarczę** (368), **broń** (369) / **tarczę** (370), **broń** (371) / **tarczę** (372), **broń** (373) / **tarczę** (374), **broń** (375) / **tarczę** (376), **broń** (377) / **tarczę** (378), **broń** (379) / **tarczę** (380), **broń** (381) / **tarczę** (382), **broń** (383) / **tarczę** (384), **broń** (385) / **tarczę** (386), **broń** (387) / **tarczę** (388), **broń** (389) / **tarczę** (390), **broń** (391) / **tarczę** (392), **broń** (393) / **tarczę** (394), **broń** (395) / **tarczę** (396), **broń** (397) / **tarczę** (398), **broń** (399) / **tarczę** (400), **broń** (401) / **tarczę** (402), **broń** (403) / **tarczę** (404), **broń** (405) / **tarczę** (406), **broń** (407) / **tarczę** (408), **broń** (409) / **tarczę** (410), **broń** (411) / **tarczę** (412), **broń** (413) / **tarczę** (414), **broń** (415) / **tarczę** (416), **broń** (417) / **tarczę** (418), **broń** (419) / **tarczę** (420), **broń** (421) / **tarczę** (422), **broń** (423) / **tarczę** (424), **broń** (425) / **tarczę** (426), **broń** (427) / **tarczę** (428), **broń** (429) / **tarczę** (430), **broń** (431) / **tarczę** (432), **broń** (433) / **tarczę** (434), **broń** (435) / **tarczę** (436), **broń** (437) / **tarczę** (438), **broń** (439) / **tarczę** (440), **broń** (441) / **tarczę** (442), **broń** (443) / **tarczę** (444), **broń** (445) / **tarczę** (446), **broń** (447) / **tarczę** (448), **broń** (449) / **tarczę** (450), **broń** (451) / **tarczę** (452), **broń** (453) / **tarczę** (454), **broń** (455) / **tarczę** (456), **broń** (457) / **tarczę** (458), **broń** (459) / **tarczę** (460), **broń** (461) / **tarczę** (462), **broń** (463) / **tarczę** (464), **broń** (465) / **tarczę** (466), **broń** (467) / **tarczę** (468), **broń** (469) / **tarczę** (470), **broń** (471) / **tarczę** (472), **broń** (473) / **tarczę** (474), **broń** (475) / **tarczę** (476), **broń** (477) / **tarczę** (478), **broń** (479) / **tarczę** (480), **broń** (481) / **tarczę** (482), **broń** (483) / **tarczę** (484), **broń** (485) / **tarczę** (486), **broń** (487) / **tarczę** (488), **broń** (489) / **tarczę** (490), **broń** (491) / **tarczę** (492), **broń** (493) / **tarczę** (494), **broń** (495) / **tarczę** (496), **broń** (497) / **tarczę** (498), **broń** (499) / **tarczę** (500), **broń** (501) / **tarczę** (502), **broń** (503) / **tarczę** (504), **broń** (505) / **tarczę** (506), **broń** (507) / **tarczę** (508), **broń** (509) / **tarczę** (510), **broń** (511) / **tarczę** (512), **broń** (513) / **tarczę** (514), **broń** (515) / **tarczę** (516), **broń** (517) / **tarczę** (518), **broń** (519) / **tarczę** (520), **broń** (521) / **tarczę** (522), **broń** (523) / **tarczę** (524), **broń** (525) / **tarczę** (526), **broń** (527) / **tarczę** (528), **broń** (529) / **tarczę** (530), **broń** (531) / **tarczę** (532), **broń** (533) / **tarczę** (534), **broń** (535) / **tarczę** (536), **broń** (537) / **tarczę** (538), **broń** (539) / **tarczę** (540), **broń** (541) / **tarczę** (542), **broń** (543) / **tarczę** (544), **broń** (545) / **tarczę** (546), **broń** (547) / **tarczę** (548), **broń** (549) / **tarczę** (550), **broń** (551) / **tarczę** (552), **broń** (553) / **tarczę** (554), **broń** (555) / **tarczę** (556), **broń** (557) / **tarczę** (558), **broń** (559) / **tarczę** (560), **broń** (561) / **tarczę** (562), **broń** (563) / **tarczę** (564), **broń** (565) / **tarczę** (566), **broń** (567) / **tarczę** (568), **broń** (569) / **tarczę** (570), **broń** (571) / **tarczę** (572), **broń** (573) / **tarczę** (574), **broń** (575) / **tarczę** (576), **broń** (577) / **tarczę** (578), **broń** (579) / **tarczę** (580), **broń** (581) / **tarczę** (582), **broń** (583) / **tarczę** (584), **broń** (585) / **tarczę** (586), **broń** (587) / **tarczę** (588), **broń** (589) / **tarczę** (590), **broń** (591) / **tarczę** (592), **broń** (593) / **tarczę** (594), **broń** (595) / **tarczę** (596), **broń** (597) / **tarczę** (598), **broń** (599) / **tarczę** (600), **broń** (601) / **tarczę** (602), **broń** (603) / **tarczę** (604), **broń** (605) / **tarczę** (606), **broń** (607) / **tarczę** (608), **broń** (609) / **tarczę** (610), **broń** (611) / **tarczę** (612), **broń** (613) / **tarczę** (614), **broń** (615) / **tarczę** (616), **broń** (617) / **tarczę** (618), **broń** (619) / **tarczę** (620), **broń** (621) / **tarczę** (622), **broń** (623) / **tarczę** (624), **broń** (625) / **tarczę** (626), **broń** (627) / **tarczę** (628), **broń** (629) / **tarczę** (630), **broń** (631) / **tarczę** (632), **broń** (633) / **tarczę** (634), **broń** (635) / **tarczę** (636), **broń** (637) / **tarczę** (638), **broń** (639) / **tarczę** (640), **broń** (641) / **tarczę** (642), **broń** (643) / **tarczę** (644), **broń** (645) / **tarczę** (646), **broń** (647) / **tarczę** (648), **broń** (649) / **tarczę** (650), **broń** (651) / **tarczę** (652), **broń** (653) / **tarczę** (654), **broń** (655) / **tarczę** (656), **broń** (657) / **tarczę** (658), **broń** (659) / **tarczę** (660), **broń** (661) / **tarczę** (662), **broń** (663) / **tarczę** (664), **broń** (665) / **tarczę** (666), **broń** (667) / **tarczę** (668), **broń** (669) / **tarczę** (670), **broń** (671) / **tarczę** (672), **broń** (673) / **tarczę** (674), **broń** (675) / **tarczę** (676), **broń** (677) / **tarczę** (678), **broń** (679) / **tarczę** (680), **broń** (681) / **tarczę** (682), **broń** (683) / **tarczę** (684), **broń** (685) / **tarczę** (686), **broń** (687) / **tarczę** (688), **broń** (689) / **tarczę** (690), **broń** (691) / **tarczę** (692), **broń** (693) / **tarczę** (694), **broń** (695) / **tarczę** (696), **broń** (697) / **tarczę** (698), **broń** (699) / **tarczę** (700), **broń** (701) / **tarczę** (702), **broń** (703) / **tarczę** (704), **broń** (705) / **tarczę** (706), **broń** (707) / **tarczę** (708), **broń** (709) / **tarczę** (710), **broń** (711) / **tarczę** (712), **broń** (713) / **tarczę** (714), **broń** (715) / **tarczę** (716), **broń** (717) / **tarczę** (718), **broń** (719) / **tarczę** (720), **broń** (721) / **tarczę** (722), **broń** (723) / **tarczę** (724), **broń** (725) / **tarczę** (726), **broń** (727) / **tarczę** (728), **broń** (729) / **tarczę** (730), **broń** (731) / **tarczę** (732), **broń** (733) / **tarczę** (734), **broń** (735) / **tarczę** (736), **broń** (737) / **tarczę** (738), **broń** (739) / **tarczę** (740), **broń** (741) / **tarczę** (742), **broń** (743) / **tarczę** (744), **broń** (745) / **tarczę** (746), **broń** (747) / **tarczę** (748), **broń** (749) / **tarczę** (750), **broń** (751) / **tarczę** (752), **broń** (753) / **tarczę** (754), **broń** (755) / **tarczę** (756), **broń** (757) / **tarczę** (758), **broń** (759) / **tarczę** (760), **broń** (761) / **tarczę** (762), **broń** (763) / **tarczę** (764), **broń** (765) / **tarczę** (766), **broń** (767) / **tarczę** (768), **broń** (769) / **tarczę** (770), **broń** (771) / **tarczę** (772), **broń** (773) / **tarczę** (774), **broń** (775) / **tarczę** (776), **broń** (777) / **tarczę** (778), **broń** (779) / **tarczę** (780), **broń** (781) / **tarczę** (782), **broń** (783) / **tarczę** (784), **broń** (785) / **tarczę** (786), **broń** (787) / **tarczę** (788), **broń** (789) / **tarczę** (790), **broń** (791) / **tarczę** (792), **broń** (793) / **tarczę** (794), **broń** (795) / **tarczę** (796), **broń** (797) / **tarczę** (798), **broń** (799) / **tarczę** (800), **broń** (801) / **tarczę** (802), **broń** (803) / **tarczę** (804), **broń** (805) / **tarczę** (806), **broń** (807) / **tarczę** (808), **broń** (809) / **tarczę** (810), **broń** (811) / **tarczę** (812), **broń** (813) / **tarczę** (814), **broń** (815) / **tarczę** (816), **broń** (817) / **tarczę** (818), **broń** (819) / **tarczę** (820), **broń** (821) / **tarczę** (822), **broń** (823) / **tarczę** (824), **broń** (825) / **tarczę** (826), **broń** (827) / **tarczę** (828), **broń** (829) / **tarczę** (830), **broń** (831) / **tarczę** (832), **broń** (833) / **tarczę** (834), **broń** (835) / **tarczę** (836), **broń** (837) / **tarczę** (838), **broń** (839) / **tarczę** (840), **broń** (841) / **tarczę** (842), **broń** (843) / **tarczę** (844), **broń** (845) / **tarczę** (846), **broń** (847) / **tarczę** (848), **broń** (849) / **tarczę** (850), **broń** (851) / **tarczę** (852), **broń** (853) / **tarczę** (854), **broń** (855) / **tarczę** (856), **broń** (857) / **tarczę** (858), **broń** (859) / **tarczę** (860), **broń** (861) / **tarczę** (862), **broń** (863) / **tarczę** (864), **broń** (865) / **tarczę** (866), **broń** (867) / **tarczę** (868), **broń** (869) / **tarczę** (870), **broń** (871) / **tarczę** (872), **broń** (873) / **tarczę** (874), **broń** (875) / **tarczę** (876), **broń** (877) / **tarczę** (878), **broń** (879) / **tarczę** (880), **broń** (881) / **tarczę** (882), **broń** (883) / **tarczę** (884), **broń** (885) / **tarczę** (886), **broń** (887) / **tarczę** (888), **broń** (88

Pierwsza misja szkoleniowa

Księga map i księga misji

Na samej górze strony księgi misji znajduje się tytuł i numer misji. Opis każdej misji składa się z następujących sekcji: **Wstęp**, **Rozstawienie**, **Cel misji**, **Zasady specjalne**, **Zwycięstwo** oraz **Porażka**.

Otwórzcie teraz księgę map na stronie, która posiada w lewym górnym rogu odpowiadający numer misji, i rozłóżcie ją na środku stołu. Mapa składa się z kwadratowych pól, po których poruszać się będą wasi bohaterowie oraz wrogowie.

Wstęp

Wróćmy teraz do księgi misji.

Zacznijcie od wspólnej lektury **Wstępu**. Następnie przejdźcie do sekcji **Rozstawienie**, gdzie wymienieni są wszyscy występujący w misji wrogowie oraz ewentualne dodatkowe elementy planszy. Liczba bohaterów może mieć wpływ na liczebność wrogów – taka informacja jest zawsze podana w nawiasie obok.

Rozstawienie



1. Każdy rodzaj przeciwników posiada własną kartę wroga (1), którą należy teraz odszukać w stosie kart wrogów i ułożyć obok planszy. W tej misji jedyną potrzebną kartą wroga jest **karta wilka**.
2. Dodatkowo wrogowie dysponują kartami akcji (2) (od 3 do 10 kart, zależnie od wroga), które układamy zakryte w stosie obok (na rewersie kart znajduje się ilustracja danego wroga). W przypadku wilka stos kart akcji wroga składa się z 3 kart, które tasujemy przed ułożeniem stosu.
3. Każdy gracz wybiera figurkę swojego bohatera i umieszcza ją na dowolnym polu w strefie rozstawienia (3). Na każdym takim polu może znaleźć się dowolna liczba figurek.
4. Następnie sprawdźcie na planszy, gdzie należy rozstawić wrogów (4). Liczba wrogów **zmienia się zależnie od liczby bohaterów** biorących udział w rozgrywce.

Każde pole wroga oznaczone jest ilustracją (5) oraz 3 sekcjami symboli po jej prawej stronie. Górny symbol (6) dotyczy rozgrywki z 4 bohaterami, środkowy (7) z 3, a najniższy (8) z 2. Jeżeli symbol w danej sekcji jest niewidoczny (8), dla danej liczby bohaterów **nie rozstawiamy** żadnego wroga. Jeżeli jest widoczny (6 lub 7), na polu rozstawiamy 1 wroga. W kolejnych misjach obok symbolu może pojawić się liczba obrażeń, z którą dany wróg rozpoczyna misję (9). Ostatnim elementem, z którym spotkacie się podczas gry, jest oznaczenie większej liczby wrogów (np. „2x” lub „3x”), których należy odpowiednio więcej rozstawić na danym polu (10).

W **misji nr 1** w przypadku rozgrywki z 2 bohaterami rozstawiamy 2 wilki, w przypadku 3 bohaterów rozstawiamy 3 wilki, natomiast w przypadku 4 bohaterów – 4 wilki.

Przygotowanie talii kart akcji

W pierwszej misji będziecie używać jedynie pierwszych **10 kart akcji**, zaczynając od nr 01 (np. dla Landsknechta są to karty: 1x **LK01**, 2x **LK02**, 2x **LK03**, 2x **LK04** oraz 3x **LK05** – razem **10 kart**).

W kolejnej misji dołożycie pozostałe karty oznaczone literami **ST** i powiększycie swoją **talnię do pełnej 20**. Karty te służyć będą do wykonywania akcji podczas nadchodzącej misji. Każdy bohater posiada karty z inną ilustracją na rewersie. Z czasem, kiedy bohaterowie zdobywać będą doświadczenie, liczba dostępnych dla nich kart będzie rosła i zwiększać początkowy wybór.

Kiedy każdy z bohaterów ma przed sobą gotową talię **10 kart akcji**, przejdźcie do kolejnej sekcji **Cel misji**.

Cel misji

W tej sekcji znajdziecie informację o tym, co musicie zrobić, aby wasza misja zakończyła się sukcesem.

Dodatkowo jest tu podana długość misji. W **misji nr 1** znacznik rund układacie na **połu 1** toru rund: rozgrywka zakończy się porażką, jeżeli nie zdacie pokonać wrogów przed upływem tego czasu.

Zasady specjalne

Na koniec przeczytajcie sekcję opisującą zasady specjalne, które mogą na różne sposoby modyfikować lub urozmaicać podstawowe reguły gry.

Zwycięstwo oraz porażka

Sekcje **Zwycięstwo** oraz **Porażka** będą potrzebne dopiero na zakończenie misji, aby sprawdzić konsekwencje wygranej lub przegranej misji. Nie należy ich czytać przed zakończeniem misji.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia waszej pierwszej misji.

Czas na pierwsze starcie!

Rozgrywanie misji

Rundy

Każda misja dzieli się na rundy. Ich liczba podana jest w sekcji **Cel misji**.

W trakcie każdej rundy bohaterowie będą rozgrywać swoje tury wykonując po **2 akcje**. Natomiast wrogowie rozgrywać będą swoje tury, wykonując po **1 akcji**.

Kiedy każdy bohater i każdy wróg wykonają swoje tury, runda dobiega końca.

Na samym początku misji ułóżcie **znacznik rund** na połu nr 1. Będziecie go przesuwali o 1 pole po każdej rundzie.

Każda runda składa się z następujących kroków:

1. Dobranie kart akcji przez bohaterów.
2. Ustalenie kolejności.
3. Tury bohaterów i wrogów.

Dobranie kart akcji

W pierwszej rundzie, po zakończeniu rozstawienia, każdy z bohaterów wybiera **5 dowolnych kart akcji** spośród dostępnych i bierze je do ręki.

Pozostałe **5 początkowych kart** należy potasować i umieścić w zakrytym stosie obok planszетки bohatera.

Na początku każdej kolejnej rundy będziecie dobierać karty akcji do ręki, tak aby przed ustaleniem kolejności rozgrywania tur każdy bohater **miał zawsze w ręce 5 kart**.

Jeżeli stos kart akcji wyczerpie się podczas misji, należy przetasować zużyte karty akcji i stworzyć nowy stos.

Ustalenie kolejności

Kiedy każdy z bohaterów posiada już w swojej ręce 5 kart akcji, należy ustalić kolejność tur.

Pierwszą turę rozpocznie bohater lub wróg posiadający najwyższy współczynnik **percepcji** ④. Następnie swoje tury będą rozgrywać bohaterowie i wrogowie o coraz niższej **percepcji** ④.

Jeżeli kilku bohaterów lub wrogów ma **taką samą percepcję** ④, kolejność pomiędzy nimi ustalana jest wedle uznania graczy. Każdy z bohaterów może teraz zdecydować, czy chce obniżyć (jeśli uzna to za przydatne) swoją kolejności rozgrywania tur, tak jakby jego **percepcja** ④ była niższa (później wkroczy do akcji).

Po ustaleniu kolejności tur, pierwszy z bohaterów lub wrogów przystępuje do wykonywania akcji. Ustalona przed chwilą kolejność, nie może już ulec zmianie do końca trwającej rundy.

Tury bohaterów

Każdy z bohaterów i wrogów będzie teraz realizował swoją turę.

W pierwszej kolejności opiszemy tury bohaterów.

Bohater może w swojej turze **wykonać maksymalnie 2 akcje**.

Każdą z nich może przeprowadzić na jeden z dwóch sposobów:

- > albo wybrać dowolną kartę akcji z ręki
- > albo wykonać dowolną akcję podstawową

Tura bohatera rozgrywana jest w całości, a dopiero po jej zakończeniu swoją turę rozpoczyna kolejny bohater lub wróg.

Bohater **może zrezygnować** z przeprowadzania akcji w swojej turze.

Karty akcji

Aby wykonać akcję, bohater wybiera jedną z kart akcji ze swojej ręki i wykonuje opisane na jej górnej połowie czynności.

Karta może pozwalać na wykonanie jednej lub kilku czynności w ramach jednej akcji – nie można **zmienić ich kolejności** podanych na karcie, ale dowolna czynność z listy **może zostać pominięta**.

Dolna połowa karty pozwala na uzyskanie dodatkowych efektów, co zostanie wyjaśnione dopiero podczas następnej misji – na razie ją pomińcie. Wszystkie zużyte karty akcji odrzucać na stos zużytych kart akcji (danego bohatera czy wroga).

Akcje podstawowe

Zamiast użycia karty akcji, bohater może wybrać dowolną z 4 akcji podstawowych:

- > **ruch 1**
- > **atak 1**
- > **atak 1**
- > **interakcja**

Opisujemy je na kolejnych stronach.

Bohater, który zdecydował się na wykonanie akcji podstawowej, wybiera dowolną **jedną kartę akcji** z ręki i ją odrzuca (nie wykonuje akcji, która jest na niej opisana).

Akcje bohaterów

Ruch

Najprostszą z akcji, którą możecie wykonać, jest „**ruch x**

”. Dzięki tej akcji figurka może przemieścić się maksymalnie o „**x**” pól w dowolnym kierunku. Można się przemieszczać na dowolne sąsiadujące pole, zarówno na wprost, jak i po skosie. Figurki mogą przechodzić przez pola z sojusznikami, jednak po wejściu na pole z wrogiem muszą natychmiast zakończyć swój **ruch** .

Bohater wykonujący **ruch**

 może w dowolnym momencie opuścić planszę, tak jakby poza jej krawędzią znajdowały się kolejne pola. Figurka, która z jakiegokolwiek powodu opuści planszę, **nie może powrócić** do gry aż do końca trwającej misji. Nie ma ograniczeń w liczbie figurek mogących znajdować się na jednym polu planszy. Wartość **ruchu** nigdy nie może spaść poniżej 1, nawet jeżeli działałoby wiele modyfikatorów negatywnych.

Przykład ruchu:

Bohater korzysta z karty akcji „Skok”. W górnej połowie karty znajduje się opis możliwej do wykonania akcji. Ta akcja składa się z 1 czynności: „**Ruch lub odskok 2**

”.

W związku z tym bohater może wykonać dowolny **Ruch**

 zgodnie ze strzałkami pokazanymi na schemacie obok. **Ruch 2** pozwala na przemieszczenie się na dowolne pola (2). Bohater może też wykonać krótszy **ruch** i zatrzymać się na polach (1).

Odskok i zwarcie

Szczególną sytuacją, w której mogą znaleźć się figurki podczas misji, jest **zwarcie**. W zwarciu znajdują się wszystkie figurki stojące na polu wspólnym z jakimkolwiek przeciwnikiem. Figurki znajdujące się w zwarciu mogą wykonywać jedynie akcje **odskoku**

, **ataku wręcz** lub **ataku magicznego** (jeżeli pozwala on na atak w zwarciu – odpowiednia informacja znajduje się zawsze na karcie akcji).

Odskok

 jest szczególnym przypadkiem akcji **ruchu** .

Dotyczy on sytuacji, w której dowolna figurka chce przerwać zwarcie i poruszyć się na inne pole. **Odskok**

 można wykonać korzystając ze zwyczajnego ruchu lub też z użyciem karty akcji, która pozwala jedynie na wykonanie **odskoku** .

Bohater, wykonując **odskok**

, naraża się na **karny atak**.

Jeden z jego przeciwników znajdujących się z nim w zwarciu (posiadający największą **siłę**) może natychmiast wykonać jedną dodatkową darmową akcję **ataku 3**

.

Wrogowie nie wykonują karnego ataku, jeżeli na danym polu znajduje się więcej bohaterów niż wrogów.

Po wykonaniu **odskoku**

 figurka nie znajduje się już dłużej w zwarciu (o ile odskok nie został wykonany na inne pole z przeciwnikiem) i może dowolnie wykorzystać pozostałe dostępne akcje w swojej turze.

Może też kontynuować **ruch**

, o ile użyta przez niego karta akcji pozwala na przemieszczenie się o więcej niż 1 pole.

Atak wręcz

Bohater musi być w zwarcu z przeciwnikiem, aby móc wykonać **atak wręcz** ✂.

Podczas ataku ✂ **postępujemy następująco:**

1. **Wybierz z ręki kartę akcji** pozwalającą na **atak** ✂ lub wykonaj akcję podstawową **ataku 1** ✂.
2. **Wybierz z ekwipunku dowolną broń z symbolem ataku** ✂. Jeśli nie posiadasz takiej broni, walczysz bronią zaimprovizowaną lub na pięści. Na żetonie broni, wzdłuż prawej krawędzi, często znajdziecie dodatkowe symbole. Na razie je zignorujcie – zostaną omówione podczas kolejnej misji.
3. **Wybierz cel swojego ataku.** Celem ataku może stać się dowolny wróg znajdujący się na tym samym polu.
4. **Wykonaj rzut na trafienie.** Aby sprawdzić, jak mocny cios zada bohater, najpierw popatrz na żeton broni. Na dole, po lewej stronie, znajdziecie oznaczenie liczby **kości ataku (K6)** 🎲, którymi wykonujecie rzut. Aby dowiedzieć się, ile oczek potrzebnych jest na każdej z kości do skutecznego trafienia, musicie popatrzeć na używaną kartę akcji, na której znajduje się informacja „**atak x** ✂”. Do „**x**” należy jeszcze dodać lub odjąć modyfikator **trafienia** 🎯, który możecie znaleźć na żetonie broni tuż obok liczby kości.
Każda **kość** 🎲, na której wypadnie **tylko samo lub mniej oczek** od zmodyfikowanego „**x**”, oznacza **sukces** (trafienie).

5. **Wykonaj dodatkowe rzuty.** Jeżeli podczas rzutu na **trafienie** 🎯 uzyskaliście wynik „1”, wykonujecie dodatkowy rzut wszystkimi 🎲, na których wypadł taki rezultat. Trudność trafienia pozostaje bez zmian. Jeżeli znów uzyskaliście wynik „1”, wykonujecie dodatkowy rzut wszystkimi 🎲, na których wypadło „1”. Rzuty ponawiacie aż do momentu, kiedy na każdej 🎲 uzyskacie wynik różny od „1”.
6. **Ustal siłę ataku.** Teraz zsumujcie wszystkie sukcesy na kościach. Następnie dodajcie do nich **siłę** 🦁 bohatera. Uzyskany wynik jest **waszą całkowitą siłą ataku**.
7. **Oblicz obronę celu.** Kiedy policzyliście już całkowitą siłę ataku, czas sprawdzić, jaką obroną dysponuje wasz przeciwnik. W tym celu popatrzcie na kartę wroga, gdzie po prawej stronie od statystyk znajdziecie symbol obrony przeciwko **atakowi wręcz** ✂. Wilk, z którym walczyacie w tej misji, posiada **obronę wręcz** 🦁 = 0.
8. **Oblicz obrażenia.** Teraz od całkowitej siły ataku odejmijcie **obronę** 🦁 przeciwnika. Uzyskany rezultat to liczba zadanych **obrażeń** 🦍. Ułóżcie odpowiednią liczbę żetonów **obrażeń** 🦍 obok jego figurki. Jeżeli **zdrowie** ❤ wroga spadnie do „0”, jest on natychmiast uznany za unieszkodliwionego, a jego figurka usunięta z planszy. Początkowy poziom **zdrowia wroga** ❤ znajduje się po lewej stronie paska statystyk.

Złota zasada: Niezależnie od wartości 🎯, każdy wynik „1” na kości zawsze oznacza sukces. Natomiast każdy wynik „6” oznacza zawsze brak trafienia.

Walka bez broni: Jeżeli nie używacie żadnej broni służącej do **ataku** ✂, wykonujecie zawsze rzut tylko **1** 🎲 i dodajecie **siłę** 🦁 bohatera zmniejszoną o połowę (zaokrąglając w dół).

Przykład ataku wręcz ✂:

Bohater korzysta z karty akcji **atak z** ✂ (1). Postanawia zaatakować stojącego na jego polu wilka. Do ataku używa długiego miecza (2). Na dole żetonu ekwipunku, po lewej stronie, znajduje się liczba używanych **kości ataku** 🎲 (3). W przypadku długiego miecza są to 3 🎲. Ponieważ długi miecz posiada modyfikator **trafienia** 🎯 +1 (4), podstawowe **trafienie ataku z** ✂ zwiększamy do 3. Bohater wykonuje **rzut** 🎲 (9) i uzyskuje wyniki: „1”, „3” oraz „5”. Zgodnie ze złotą zasadą „1” oznacza automatyczny sukces. Również „3” oznacza sukces (jest to wartość mniejsza lub równa wartości zmodyfikowanego ataku ✂). Natomiast „5” oznacza pudło. Uzyskany wynik „1” pozwala na przerzut. W związku z tym bohater wykonuje **rzut 1 dodatkową** 🎲, ale tym razem uzyskuje „4”, co oznacza pudło. Do 2 sukcesów, uzyskanych na kościach, dodajemy następnie **siłę** 🦁 bohatera, wynoszącą 1. Całkowita **siła ataku** = 3. Popatrzcie teraz na **obronę wręcz** 🦁 wilka (7), która wynosi 0. W związku z tym **siła ataku** bohatera nie zostaje zmniejszona i zadaje on ostatecznie 3 **obrażenia** 🦍. Po tym potężnym ciosie wilk pada bez ducha na ziemię (**zdrowie** ❤ wilka (8) zostało zmniejszone do 0), a jego figurkę należy usunąć z planszy.



Atak dystansowy

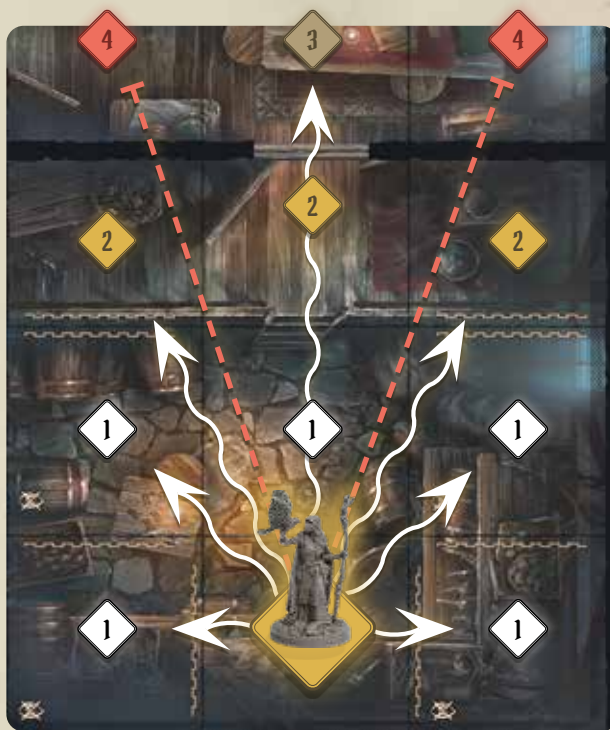
Aby wykonać **atak dystansowy**  bohater nie może być w zwrzuciu z wrogiem i musi mieć jakikolwiek cel w swoim polu widzenia i zasięgu broni.

Podczas ataku  postępujemy następująco:

1. **Wybierz z ręki kartę akcji** pozwalającą na **atak**  lub wykonaj akcję podstawową **atak 1** .
2. **Wybierz z ekwipunku dowolną broń z symbolem ataku** . Jeśli nie posiadasz takiej broni, nie możesz wykonać ataku .
3. **Wybierz cel ataku.** Celem ataku może stać się dowolny wróg znajdujący się w polu widzenia i zasięgu broni.
 - > **Zasięg broni** – Na każdym żetonie broni dystansowej możecie znaleźć symbol **zasięgu**  (przykład poniżej – łuk myśliwski posiada  **1-3**). Jeżeli bohater używa łuku myśliwskiego, cel musi znajdować się w minimalnej odległości 1 pola, a maksymalnej 3 pól od bohatera.
 - > **Pole widzenia** – Poza zasięgiem cel musi znaleźć się też w polu widzenia. Aby sprawdzić, czy przeciwnik znajduje się w polu widzenia, należy poprowadzić linię prostą ze środka pola, na którym stoi napastnik, do środka pola, na którym znajduje się cel. Jeżeli linia nie jest przerywana ścianą (opis ścian znajduje się na str. 15), można wykonać atak.
4. **Rzuć na trafienie, ustal siłę ataku, obrony i obrażeń.** Siłę ataku, obrony i obrażenia oblicza się identycznie jak podczas ataku . Jedyną różnicą jest uwzględnienie **obrony przeciwko atakom dystansowym**  oraz użycie **zwinności**  zamiast **siły** .

Przykład ataku dystansowego :

Bohater korzysta z karty akcji **atak 2**  (1). Postanawia strzelić do wilka, stojącego o 2 pola od niego. Do ataku używa łuku myśliwskiego (2). **Zasięg łuku**  = **1-3** (czyli od 1 do 3 pól) (3), w związku z tym cel jest osiągalny. Na dole żetonu ekwipunku, po lewej stronie, znajduje się liczba używanych **kości ataku**  (4). W przypadku łuku myśliwskiego są to 2 . Używany łuk nie posiada modyfikatora trafienia  (5), w związku z czym podstawowe trafienie **atak 2**  pozostaje bez zmian. Bohater wykonuje **rzut**  i uzyskuje wyniki: „3” oraz „5”. Niestety, na ani jednej kości nie uzyskał wyniku równego lub niższego od 2, co oznacza brak sukcesów. Do 0 sukcesów uzyskanych na kościach dodajemy następnie **zwinność**  bohatera, wynoszącą 2. Całkowita siła ataku bohatera = 2. Popatrzcie teraz na **obronę dystansową**  wilka (6), która wynosi 0. Oznacza to, że siła ataku bohatera nie zostaje zmniejszona i zadaje on ostatecznie 2 obrażenia . Ponieważ wilk posiadał 3 punkty zdrowia  (7), został jedynie zraniony, ale nadal pozostaje groźnym przeciwnikiem.



Przykład sprawdzenia zasięgu i pola widzenia:

Pola (1) znajdują się w **zasięgu 1** . Pola (2) znajdują się w **zasięgu 2** . Pola (3) i (4) znajdują się w **zasięgu 3** . Bohater używa łuku myśliwskiego o **zasięgu**  = **1-3**. Oznacza to, że każde z pól (1), (2), (3) oraz (4) mogłyby stać się celem **ataku** , gdyby nie znajdowała się na planszy ściana. Ściana skutecznie blokuje obydwa pola (4).



Atak magiczny

Istnieją dwa rodzaje ataków **magicznych** :

- > atak **magiczny** , który możecie przeprowadzić będąc w zwarcu;
- > atak **magiczny** , który możecie przeprowadzić z dystansu.

Atak  przeprowadzany jest identycznie jak **atak**  lub **atak** , z trzema różnicami:

1. Bieriecie pod uwagę **obronę** ;
2. **Zasięg**  ataku  opisany jest zawsze na karcie akcji i nie zależy od rodzaju używanej broni (, „0” oznacza możliwość wykonania ataku w zwarcu);
3. Do liczby sukcesów dodajecie współczynnik **umysłu** , zamiast **siły**  lub **zwinności** .

Atak dystansowy  lub **magiczny**  **przeciwko figurkom w zwarcu.**

W grze może zdarzyć się sytuacja, w której figurka będzie chciała wykonać **atak**  lub **magiczny dystansowy**  przeciwko przeciwnikowi znajdującemu się w zwarcu. Taki atak przebiega normalnie z jednym wyjątkiem. Po wybraniu celu ataku należy wykonać rzut **K6** . Jeżeli wypadnie „6”, trafiony zostanie sojusznik zamiast oryginalnego celu. Jeżeli jest kilku sojuszników do wyboru, ustalcie losowo, który z nich stał się celem pechowego trafienia.

Interakcja

Akcja interakcji obejmuje wszelkie pozostałe aktywności. Są to:

- > **Ocucenie.** Bohater, który znajduje się na tym samym polu, co nieprzytomny sojusznik, może przywrócić mu 1 poziom **zdrowia** . Ocucony będzie mógł od kolejnej rundy wykonywać swoją turę w normalny sposób.
- > **Przeładowanie** . W grze występuje broń dystansowa, która przed użyciem musi zostać przeładowana. Na takiej broni na początku misji kładziemy żeton **przeładowania** , stroną **Naładowana** na wierzchu. Po wykonaniu ataku żeton ten obracamy na stronę **Rozładowana**. Aby broń znów była gotowa do użyciu, bohater musi wykonać akcję **przeładowania** .
- > **Wymiana.** Bohater może dowolnie zamienić elementy ekwipunku na swojej karcie (np. zamienić trzymany łuk na miecz, który znajdował się w jego plecaku). Może też dowolnie wymieniać się elementami ekwipunku z innymi bohaterami, znajdującymi się na tym samym polu. Liczba wymian w ciągu jednej akcji nie jest limitowana.
- > **Zastawienie pułapki** . Bohater, który ma **pułapkę** , może ją rozstawić na polu, na którym się znajduje.
- > **Podniesienie.** Bohater może ze swojego pola podnieść wszystkie elementy ekwipunku, surowce lub znajdujące się tam znaleziska. Pamiętajcie, że misja kończy się natychmiast po zakończeniu rundy, w której osiągnięty zostanie jej cel. Przedmioty, które nie zostaną podniesione przed zakończeniem misji, nie będą mogły być już zdobyte przez waszych bohaterów.

Użycie przedmiotów niewymagających akcji

Żadne elementy ekwipunku znajdujące się na waszej planszecie bohatera, z wyjątkiem **pułapek** , **granatów**  i **broni**  /  / , nie wymagają użycia akcji, aby móc z nich skorzystać. Możecie użyć te przedmioty w dowolnej chwili przed rozpoczęciem lub po zakończeniu czynności w swojej turze.

Leczenie

Niektóre karty pozwalają na wykonanie akcji „**Wylecz x** ”.

Bohater może wyleczyć samego siebie lub dowolnego sojusznika, znajdującego się na tym samym polu, zwiększając poziom jego aktualnego **zdrowia**  o „x”.

Niektóre karty pozwalają również na leczenie na większym dystansie lub na leczenie tylko samego siebie lub tylko sojusznika (zawsze jest to opisane na karcie akcji).

Bohater nigdy nie może przekroczyć swojego maksymalnego poziomu **zdrowia** . W ten sam sposób można leczyć również nieprzytomnego bohatera. Nieprzytomny bohater, który zostaje wyleczony, do końca bierzącej rundy pozostaje nieaktywny.

Zakłęcia

Poza **atakami**  istnieją również inne rodzaje **zaklęć** , rzucanych za pomocą kart akcji. Najczęściej nie zadają one żadnych **obrażeń** , ale zamiast tego wywołują określone efekty, takie jak **unieruchomienie**  lub **ogłuszenie** .

Jeżeli karta akcji nie jest atakiem, skuteczne działanie nie wymaga żadnego rzutu lub testu. Po wykonaniu akcji odpowiedni efekt jest automatycznie nakładany na cele opisane na karcie.

Zakłęcia , które nie są **atakami** , ale w ich opisie znajduje się informacja, że celem są „wszyscy w zasięgu”, nie wymagają pola widzenia, a ich **zasięg**  nie zmniejsza się podczas misji nocnych.

Ukrycie

Kolejną akcją możliwą do wykonania jest ukrycie.

Kiedy bohater jest **ukryty**, nie może **stać się celem** ruchu lub ataku wroga.

Aby bohater mógł wykonać tę akcję, muszą zostać spełnione wszystkie trzy warunki:

1. Na polu planszy, na którym znajduje się figurka bohatera, musi znajdować się symbol **ukrycia** .
2. Bohater nie może być jedynym przeciwnikiem znajdującym się w polu widzenia któregośkolwiek z wrogów.
3. Bohater nie może znajdować się w zwarcu ani sąsiadować z polem zawierającym wroga.

Bohater traci ukrycie w chwili, gdy zaatakuje dowolnego wroga, wejdzie na pole bez symbolu **ukrycia**  lub znajdzie się w zwarcu.

Ukryty bohater kładzie na swojej planszecie zagrana kartę akcji ukrycia, aby pamiętać o jego statusie.

Wiecie już, jak przebiegają tury waszych bohaterów. Teraz przejdźmy do tur wrogów.

Tury wrogów

Karty wrogów

Zanim przejdziemy do szczegółowego opisu akcji, omówimy jeszcze elementy, które znajdziecie na kartach wrogów (poniżej prezentujemy kartę wilka, którą powinniście mieć teraz wyłożoną przed sobą obok planszy):

1. Numery kart akcji wroga.
2. Rodzaj wroga (rodzaje zostaną szczegółowo omówione później).
3. Poziom początkowego **zdrowia** ♥.
4. **Percepcja** 🕶️.
5. Obrona przeciwko atakom **wręcz** ✊️.
6. Obrona przeciwko atakom **dystansowym** 🏹.
7. Obrona przeciwko atakom **magicznym** 🌀.
8. Zdolności specjalne.
9. Atak (w tym przypadku **atak** ✊️, w którym wróg posiada **siłę 1** 🎲 oraz używa **2 kości** 🎲).



Akcje wrogów

Przejdźmy teraz do kart akcji wilka. Ułożyliście wcześniej stos jego kart akcji, składający się z **3 kart**. Weźcie z tego stosu poniższą kartę, na przykładzie której to omówimy sposób działania wrogów. Będzie ona pierwszą kartą akcji użytą przez wilki (wszyscy wrogowie tego samego gatunku, w tym przypadku wilki, dysponują tą samą wspólną wylosowaną kartą akcji w ramach danej rundy).



Przykład wykonywania akcji przez wroga:

Turę wroga zawsze zaczynamy od odsłonięcia wierzchniej karty akcji jego stosu. Następnie sprawdzamy odległość, jaka dzieli go od najbliższego przeciwnika. Z lewej strony opisu akcji wilka znajduje się kolumna z oznaczeniem zasięgu (1). Jeżeli wilk znajduje się w zwrzciu z dowolnym bohaterem, popatrzcie na akcję opisaną obok zasięgu „0” (2). Natomiast jeżeli wilk znajduje się w większej odległości, popatrzcie na akcje opisane poniżej, przy zasięgu „1+” (3).

Wilk znajdujący się w zwrzciu może wykonać tylko jedną akcję – **atak z** ✊️ (4).

Wilk znajdujący się w jakiegokolwiek większej odległości (zasięg „1+”) może wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji. Zawsze rozpatrujemy je, patrząc od góry do dołu, i wykonujemy jedynie pierwszą, która jest możliwa, pozostałe ignorując. Akcja opisana jako pierwsza dla zasięgu „1+” brzmi: „**Ruch 1** 🏹 ➡️ + **atak 4** ✊️” (5) (symbol ➡️ wyjaśniamy na kolejnej stronie tej instrukcji). Oznacza to, że jeżeli wilk znajduje się w odległości pozwalającej na dojście do bohatera i atak ✊️, powinien to wykonać. Jeżeli odległość jest większa niż 1 pole, pomija tę akcję i wykonuje kolejną na liście (6). Kolejna akcja dla dystansu „1+” brzmi:

„**Ruch 2** 🏹 ➡️”. W tym przypadku wilk wykonuje ruch o 2 pola w kierunku najbliższego celu (i nie wykonuje już żadnego ataku, nawet jeżeli w wyniku **ruchu** 🏹 znajdzie się w zwrzciu z któryś z bohaterów).

Tury wrogów

Każdy wróg może wykonać **dokładnie 1 akcję** w swojej turze. Wrogowie, podobnie jak bohaterowie, używają kart akcji. Działają na podstawie schematu opisanego na tych kartach.

Za każdym razem, gdy w poniższej instrukcji piszemy „bohater” (np. podczas wybierania celu ataku przez wroga), należy przez to rozumieć również sojuszników bohaterów, którzy pojawiają się w wybranych misjach.

Warto dodać, że akcje wrogów, podobnie jak akcje bohaterów, mogą składać się z jednej lub kilku czynności. Wrogowie wykonują wszystkie czynności przypisane do danej akcji, w podanej na karcie kolejności, o ile to możliwe. Jeżeli wykonanie którejś z czynności nie jest możliwe, należy ją pominąć.

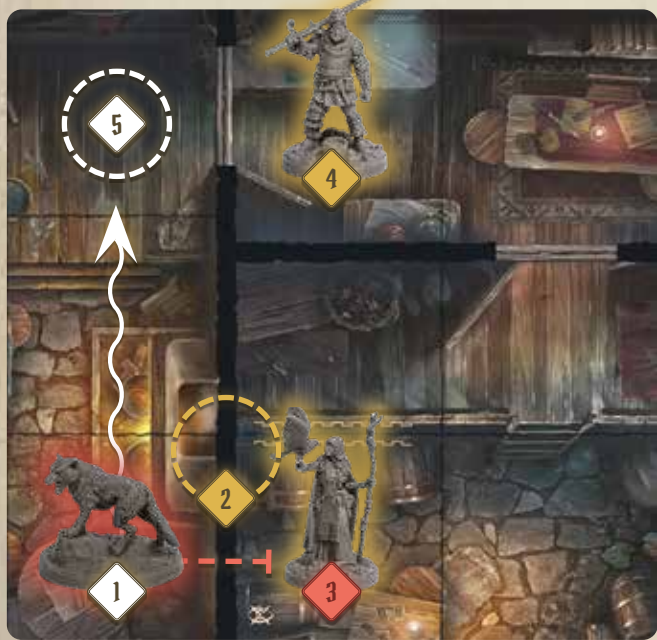
Ruch wrogów dzieli się na dwa rodzaje. W przypadku wilków poruszają się one zawsze **do celu** ➡, ale w kolejnych misjach traficie również na wrogów, którzy poruszają się **od celu** ⬅. Na początku akcji **ruchu** wrogów **do celu** ➡ wróg wybiera bohatera, do którego może dotrzeć, wykonując jak najkrótszy **ruch** (uwzględnijcie przy tym ewentualne przeszkody, które ten ruch mogą wydłużać lub blokować). Jeżeli kilku bohaterów znajduje się w tej samej odległości, wróg wybiera tego, który posiada najsłabszą obronę przeciwko jego podstawowym atakom (w przypadku wilka będzie to bohater z najniższą **obroną przeciwko atakom wręcz**). Jeżeli nadal jest remis, celem będzie bohater, który jest wyżej w kolejności wykonywania tur w tej rundzie.

Jeżeli wróg może dotrzeć do celu kilkoma równorzędnymi trasami, gracze wspólnie wybierają trasę **ruchu** wroga.

Jeżeli wróg porusza się ⬅, wykonuje **ruch** w ten sposób, aby po jego zakończeniu znaleźć się w jak największej odległości od każdego z bohaterów. Jeżeli wróg może wykonać **ruch** w kilku kierunkach, oddalając się na tę samą odległość od bohaterów, stara się zbliżyć jak najbardziej do dowolnego swojego sojusznika.

Jeżeli nadal nie da się ustalić jednoznacznie kierunku **ruchu** wroga, gracze wspólnie wybierają kierunek jego ruchu.

Jeżeli **ruch** nie przyniósłby żadnej korzyści (odległość od bohaterów pozostałaby taka sama), wróg zamiast ruchu wykonuje kolejną akcję ze swojej karty.



Przykład ruchu wroga:

Wilk (1) wykonuje akcję „**Ruch z** ➡”. Rozpoczyna od sprawdzenia, do którego z bohaterów (lub ich sojuszników) może dotrzeć, wykonując jak najkrótszy **ruch**. Gdyby na planszy nie znajdowała się ściana (2), najbliższą znalazłby się bohater (3). Ale po uwzględnieniu tej nieprzekraczalnej przeszkody (więcej o rodzajach terenu przeczytacie później), najbliższym znajduje się bohater (4). W związku z tym wilk rusza w jego kierunku. Po wykonaniu ruchu 2 ➡ zatrzymuje się (5), a jego tura dobiega końca.

Wróg musi znajdować się w zwarcu, aby wykonać **atak wręcz**.

Podczas ataku postępujemy bardzo podobnie do ataków bohaterów, według następujących kroków:

- Wybór celu ataku** – Wróg atakuje bohatera znajdującego się na tym samym polu. Jeżeli na polu znajduje się kilku, wybiera tego, który posiada najsłabszą **obronę** przeciwko jego **atakowi wręcz** (z uwzględnieniem cech broni – które opisano w dalszej części instrukcji). Jeżeli nadal jest remis, celem będzie bohater, który znajduje się wyżej w kolejności wykonywania tur w tej rundzie.
- Rzut na trafienie** – Aby sprawdzić, jak mocny cios zadaje wróg, najpierw popatrzcie na jego kartę. Na dole po lewej stronie znajdziecie oznaczenie liczby kości **ataku (K6)**, którymi wykonuje rzut. Aby dowiedzieć się, ile oczek potrzebnych jest na każdej z kości do skutecznego trafienia, musicie popatrzeć na używaną kartę akcji, na której znajduje się informacja „**atak x**”. Każda **kość**, na której wypadnie tyle samo lub mniej oczek od „x”, oznacza sukces (trafienie).

Złota zasada:

Niezależnie od wartości, każdy wynik „1” na kości zawsze oznacza sukces. Natomiast każdy wynik „6” oznacza zawsze brak trafienia.

- Dodatkowe rzuty** – Jeżeli podczas rzutu na **trafienie** wróg uzyskał wynik „1”, wykonuje dodatkowy rzut wszystkimi, na których wypadł taki rezultat. Trudność trafienia pozostaje bez zmian. Jeżeli znów wypadnie „1”, wykonuje kolejny rzut. Rzuty ponawia aż do momentu, kiedy na każdej uzyska wynik różny od „1”.
- Ustalenie siły ataku** – Teraz zsumujcie wszystkie sukcesy na kościach. Następnie dodajcie do nich **siłę** wroga. Uzyskany wynik jest jego całkowitą siłą ataku.
- Obrona celu** – Kiedy policzyliście już całkowitą siłę ataku, czas sprawdzić, jaką obronę dysponuje przeciwnik. W tym celu sprawdźcie, czy ma jakikolwiek ekwipunek z symbolami **obrony wręcz** i zsumujcie wartość obrony.
- Obrażenia** – Od siły ataku wroga odejmijcie **obronę** przeciwnika. Uzyskany rezultat to liczba zadanych przez wroga **obrażeń**.

Obniżcie poziom **zdrowia** bohatera o ilość zadanych mu obrażeń, przesuwając w lewo sześcian na planszecie bohatera.

Jeżeli **zdrowie** bohatera spadnie do „0”, zostaje on natychmiast uznany za nieprzytomnego i pozostaje nieaktywny aż do jego ocucenia.

Po zakończeniu misji

Kiedy wszyscy bohaterowie padną nieprzytomni lub kiedy pokonacie wszystkie wilki, należy rozegrać do końca aktualną rundę, po czym misja się kończy. Jeżeli którykolwiek z bohaterów zakończył misję jako nieprzytomny, automatycznie odzyskuje teraz 1 poziom **zdrowia** ♥. Te dwie powyższe zasady dotyczą każdej misji, którą przyjdzie wam rozgrywać w **The Hunters**.

Następnie, zależnie od rozstrzygnięcia, przeczytajcie sekcję **Zwycięstwo** lub **Porażka**. Różnią się one opisem fabularnym, ale obydwie w przypadku misji nr 1 zakończone są tymi samymi poleceniami: **Każdy otrzymuje 1** ☆.

Oznacza to, że każdy z bohaterów może ułożyć sześcian na torze doświadczenia na swojej karcie postaci w wartości 1, zaznaczając pierwszy zdobyty punkt **doświadczenia** ☆.

Poniżej możecie przeczytać drugie polecenie:

„Na **Mo6** wyłóżcie zakrytą **S002**.”

Zgodnie z tym poleceniem na karcie mapy **Mo6** wyłóżcie zakrytą małą kartę fabuły **S** o numerze **S002**. Nie odkrywajcie na razie tej karty mapy ani małej karty fabuły! Obydwie karty będziecie mogli odkryć dopiero, gdy wasi łowcy przemieszczą się na ten obszar.

Poruszanie się po mapie

Na stole macie odkrytą na razie jedynie 1 **kartę mapy** **M**.

Każde przesunięcie pomiędzy kartami mapy **M** trwa 1 dzień.

Ruch może się odbywać w pionie, poziomie lub na skos, na sąsiednią kartę mapy.

Dodatkowo zawsze, kiedy znacznik łowców przemieszcza się pomiędzy **kartami mapy** **M**, możecie trafić na losowo dobierane zdarzenie. Aby przekonać się, czy coś przytrafiło się waszym bohaterom, tuż po przesunięciu znacznika łowców wykonujecie rzut **kością podróży** (na 2 ściankach znajduje się **symbol** **R**, 4 pozostałe są puste). Każdy wynik z **symbolem** **R** oznacza dobranie i odczytanie **karty drogi**. Zwróciliście na pewno uwagę, że karty drogi zostały podzielone na 3 osobne stosy. Odzwierciedla to różne poziomy zagrożenia, czyhające na odwiedzanych terenach. Karty I poziomu są najłatwiejsze, natomiast karty III poziomu mogą stanowić prawdziwe wyzwanie nawet dla doświadczonych łowców.

O tym, która karta zostanie dobrana, decyduje rzymska cyfra umieszczona tuż nad numerem odpowiedniej **karty mapy** **M**, na którą się przemieszczacie.

Czas wykonać pierwszy ruch na mapie! Zignorujcie na razie północ oraz południe i poruszcie się na wschód, gdzie czeka wytęskniona przez was karczma.

Przesuńcie znacznik łowców na **kartę** **Mo6**.

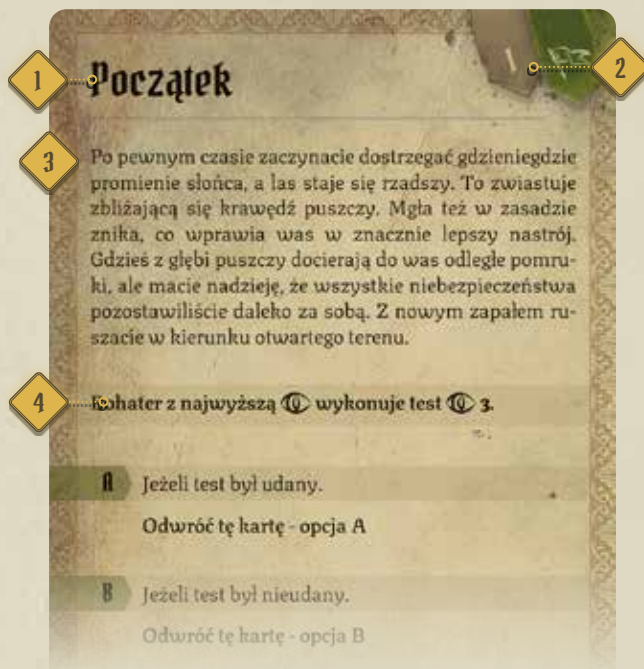
Po przesunięciu znacznika powinniście wykonać rzut kością podróży, aby sprawdzić, czy należy dociągnąć **kartę drogi I poziomu**.

Tym razem, aby pokazać wam zasadę używania kart drogi, od razu przyjmijmy, że wyrzuciliście **symbol** **R**.

Dodatkowo, po wykonaniu ruchu, przesuńcie znacznik czasu o 1 dzień (jak zawsze podczas ruchu po mapie).

Karty drogi

Dobierzcie **kartę drogi poziomu I**, znajdującą się na spodzie stosu, i odczytajcie jej treść (w tym miejscu umieściliście wcześniej specjalnie przygotowaną kartę **Początek**). Przypatrzcie się teraz karcie, którą trzymacie w ręce.



Na samej górze znajduje się tytuł karty (1) oraz oznaczenie, że jest to karta poziomu I (2). Poniżej możecie dostrzec tekst fabularny (3), który teraz wspólnie przeczytajcie.

Pod tekstem fabularnym mogą znaleźć się opcje do wyboru dla graczy, konieczność wykonania testu lub przekierowanie do księgi fabuły lub do innej karty. Na karcie „Początek” znajduje się opis koniecznego do wykonania testu (4):

„Bohater z najwyższą **☞** wykonuje test **☞ 3**”.

Spośród łowców wybierzcie teraz bohatera posiadającego najwyższy współczynnik **☞**. Na kolejnej stronie opiszemy sposób rozstrzygania testów.

Jeżeli podczas gry natraficie na sytuację, w której trzeba dokonać wyboru, a gracze nie mogą dojść do porozumienia (np. gdyby w powyższym przypadku 2 bohaterów posiadało taką samą **☞**), decyduje ten z graczy, który posiada wyższy współczynnik **☞**. Jeżeli nadal jest remis, decyduje współczynnik **☞**.

Testy współczynników

Aby wykonać **test**  „x”, rzucacie żółtą kością sześcienną, która posiada na ściankach wartości od 0 do 3. Po wykonaniu rzutu do wyniku dodajcie wartość testowanego współczynnika (w tym przypadku ). Uzyskana suma musi być równa lub większa od trudności testu „x”.

Test każdego innego współczynnika wykonywany jest analogicznie.

Ponieważ test opisany na karcie posiada trudność 3, aby został przez was zdany, suma wyniku rzutu kością i współczynnika bohatera musi być równa lub wyższa od 3. Poniżej możecie dostrzec dwie opcje:

A oraz **B**. Właściwą z nich wybierzcie na podstawie wyniku wykonanego właśnie testu. Opis znajdujący się poniżej wyjaśnia, że aby sprawdzić dalszy przebieg wydarzeń, kartę należy odwrócić.

- > Jeżeli zdaliście test, odwróćcie kartę i przeczytajcie wybór **A**.
- > Jeżeli nie zdaliście testu, odwróćcie kartę i przeczytajcie wybór **B**.

Na końcu opisu wyboru A znajduje się polecenie:

Otrzymujesz 1 . Oznacza to, że bohater, który zdał test, powinien odszukać odpowiedni żeton surowca (**grzyb** ) i umieścić na swojej karcie postaci. Gratulacje! Jest to wasza pierwsza zdobycz. Więcej informacji o żetonach surowców znajdziecie w dalszej części instrukcji.

Jeżeli nie zdaliście testu, czytacie wybór **B** i niestety nie udaje wam się znaleźć cennych **grzybów** .

Po rozpatrzeniu wyboru, jeżeli tekst na karcie nie mówi inaczej, zawsze odrzucamy ją poprzez położenie na wierzchu odpowiedniego stosu kart miasta lub drogi.

Wasi łowcy wreszcie wydostali się bezpiecznie z lasu i znaleźli się na nowej karcie **mapy**  gdzie znajduje się  **Sooz**.

Odsłońcie teraz kartę mapy  **Mo6**, a następnie przesuniecie na nią znacznik łowców. W dalszej kolejności odsłońcie  **Sooz** i przeczytajcie wspólnie jej zawartość.

Zgodnie z poleceniem otwórzcie księgę misji na misji nr 2.

Przykład wykonywania testu:

Bohater, zgodnie z poleceniem, ma wykonać **test**  **3**. W tym celu wykonuje rzut kością testu i uzyskuje wynik = 1. Do uzyskanej wartości dodaje swój współczynnik **percepcji**  = **1**. Suma wynosi więc 2. Jest niższa niż poziom trudności testu, co oznacza brak sukcesu. Gdyby bohater wyrzucił na kości „2” lub „3”, test zostałby zdany.

Druga misja szkoleniowa

Zapoznajcie się ze wstępem, rozstawieniem, celem misji oraz zasadami specjalnymi.

Księgę map otwórzcie na wskazanej stronie i rozłóżcie na środku stołu. Nadszedł czas na rozegranie drugiej misji!

Na początek uzupełnijcie swoje talie kart akcji. W tym celu do wcześniej wybranych 10 dołóżcie wszystkie pozostałe karty oznaczone literami **ST**. Każdy bohater powinien teraz dysponować **pełną talią 20 początkowych kart akcji**.

Poniżej znajdziecie opis nowych elementów mechaniki, które będą potrzebne podczas rozgrywania waszej drugiej misji.

Karty akcji: reakcje

Wicie już, w jaki sposób należy przeprowadzać akcje, korzystając z opisu znajdującego się w górnej części karty.

Teraz przyjrzyjcie się dolnej części. Znajdują się tam **opisy reakcji**, które pozwalają na przerwanie tury własnej, wroga lub sojusznika, aby wpłynąć na trwającą akcję.

Karta, która zostanie użyta jako akcja, nie może jednocześnie zostać użyta jako reakcja. Zawsze przed zagraniem karty, gracz musi zdecydować, czy używa jej górnej połowy (akcji), czy też dolnej (reakcji).

Podczas **jednej akcji**, wykonywanej przez bohatera lub wroga, może zostać zagrana **tylko jedna reakcja**. Jeżeli **kilku** bohaterów planuje **zagrać reakcję**, muszą wspólnie ustalić, **który jako jedyny** z nich użyje swojej reakcji.

Poza opisem działania danej reakcji **(1)** na górze znajduje się informacja, podczas czyjej tury można jej użyć **(2)**. Są cztery możliwości:

- > **tura wroga** (czerwona)
- > **twoja tura** (zielona)
- > **tura sojusznika** (niebieska)
- > **tura twoja lub sojusznika** (fioletowa)

Ostatnią informacją, którą znajdziecie w opisie reakcji (na samym dole), jest szczegółowe wyjaśnienie momentu, w którym może zostać zagrana **(3)**. Przykładowe zdania mogą brzmieć: **Zagraj na początku twojego ataku**, **Zagraj na siebie podczas obliczania obrony** lub **Zagraj po obliczeniu liczby sukcesów**.



Przykład reakcji:

Opis reakcji „+1  **(1)** oznacza, że reakcja zwiększa obronę wręcz  bohatera o 1. Jako uzupełnienie na dole karty podano informację, że reakcja zagrywana jest na bohatera i może być użyta jedynie podczas obliczania obrony **(3)**.

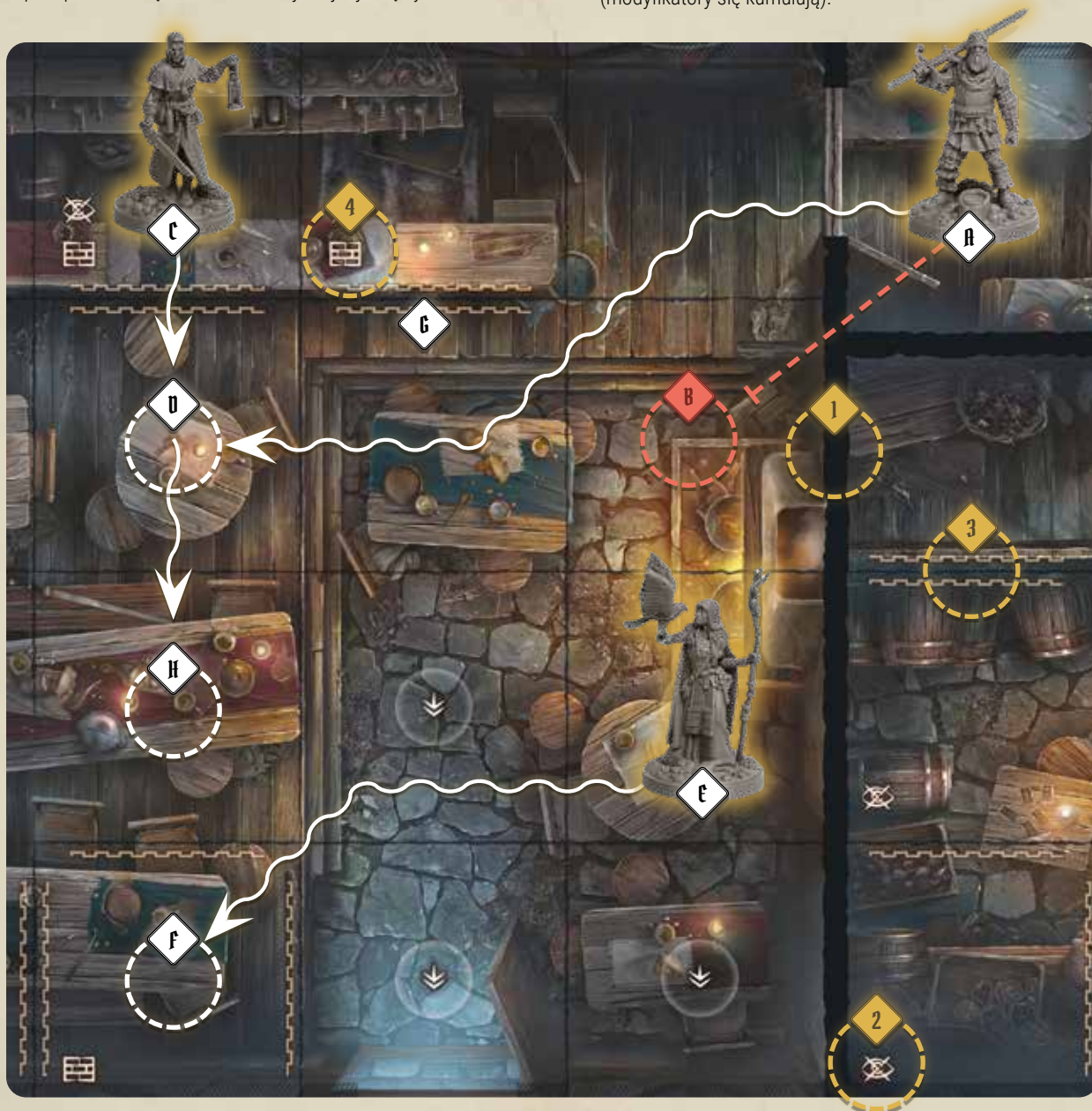
Elementy terenu

Podczas tej misji po raz pierwszy napotkacie elementy terenu, które mają wpływ na poruszanie się i pole widzenia figurek:

- > **Ściana (1)** – przez linię oznaczającą ścianę nie może przejść żadna figurka. Dodatkowo blokuje ona pole widzenia.
- > **Teren pozwalający na ukrywanie (2)** – tylko na tak oznaczonych polach możliwe jest wykonanie akcji ukrycia.
- > **Teren trudny – nierówności (3)** – figurka, która wejdzie na pole przez krawędź, wzdłuż której znajduje się symbol

nierówności, musi natychmiast zakończyć swój ruch (liczy się symbol na polu, na które figurka wchodzi, a nie na polu, z którego figurka przybywa).

- > **Ośłona (4)** – każda figurka, próbująca trafić przeciwnika na polu z symbolem osłony, podczas **ataku**  lub **magicznego dystansowego** , otrzymuje modyfikator **trafienia -1**  (modyfikatory się kumulują).



Przykład ruchu :

Bohater (A) wykonuje **ruch 3** . Postanawia skierować się na pole (D). Pomimo tego, że przechodzi przez pole (G) z symbolem trudnego terenu, nie musi się zatrzymywać, ponieważ symbol nie znajduje się wzdłuż przekraczanej krawędzi. **Ruch**  na skos na pole (B) nie byłby możliwy, ponieważ bohater nie może przekroczyć ściany. Bohater (E) postanawia skierować się na pole (F). Ponieważ pole (F) posiada symbol trudnego terenu wzdłuż obydwóch krawędzi tworzących narożnik, przez który przechodzi bohater, musi zakończyć swój **ruch**  natychmiast po wejściu na pole (F). Gdyby oznaczenie znajdowało się tylko na jednej z krawędzi, ruch na skos byłby możliwy i **ruch**  nie musiałby się zakończyć na polu (F). Bohater (C) rusza w kierunku pola (H). Ponieważ wchodząc na pole (D), przeszedł przez krawędź z symbolem terenu trudnego, musi zakończyć swój **ruch**  natychmiast po wejściu na pole (D).

Pozostałe elementy terenu, które napotkacie w kolejnych misjach:



Teren trudny – woda – obowiązują zasady ruchu jak dla nierówności. Dodatkowo figurka zmniejsza swoją i o połowę (zaokrąglając w dół).



Teren trudny – bagno – obowiązują zasady ruchu jak dla nierówności. Dodatkowo figurka zmniejsza swoją , , i o połowę (zaokrąglając w dół).



Przeszkoda – przez linię oznaczającą przeszkodę nie może przejść żadna figurka, ale nie blokuje ona pola widzenia.



Punkt obserwacyjny – figurki znajdujące się w punkcie obserwacyjnym zwiększają o **1 zasięg** swoich **ataków** oraz **magicznych dystansowych** . Po wejściu na pole z punktem obserwacyjnym z pola, które nie jest punktem obserwacyjnym, figurka musi natychmiast zakończyć swój ruch.



Zwężenie – jeżeli bohater używa podczas ataku broni zajmującej 3 miejsca w ekwipunku i znajduje się na polu ze zwężeniem, otrzymuje modyfikator **-2 do trafienia** .



Znalezisko – na polu z tym symbolem należy na początku misji umieścić żeton znaleziska, który będą mogli zdobyć bohaterowie.



Cechy



Zapewne zauważyliście, że na żetonach broni znajdują się dodatkowe symbole, których na razie nie wyjaśnialiśmy. Symbole te oznaczają **cechy**, które może posiadać dana broń.

Cechy te zazwyczaj same z siebie dają już konkretny efekt. Ponadto niektóre karty akcji pozwalają na uzyskanie dodatkowego efektu, jeżeli bohater używa broni ze wskazaną cechą. Karty akcji mogą też podczas danego ataku dodawać cechę do broni, która normalnie jej nie posiada. Bohaterowie usuwają na koniec misji wszystkie otrzymane żetony cech oprócz żetonów i . Poniżej znajdziecie opis podstawowych cech, jakie możecie znaleźć w grze.

Zatrucia omówimy podczas misji 3, wraz z rodzajami wrogów.



Przeładowanie – na początku gry kładziemy na broni żeton , stroną **Naładowana** do góry. Po wykonaniu ataku obracamy żeton na stronę **Rozładowana**.

Aby broń znów była gotowa do użytku, bohater musi wykonać akcję przeładowania (interakcji).



Zapalająca – podczas ataku **zapalającego** obrona celu zostaje obniżona o połowę (zaokrąglając w dół).



Unieruchamiająca – cel nie może wykonywać ruchu w swojej najbliższej turze, jeżeli zostanie mu zadane przynajmniej **1** za pomocą **ataku** . Na czas najbliższej jego tury obok figurki kładziemy znacznik unieruchomienia.



Ogluszająca – cel nie może wykonywać żadnych akcji w swojej najbliższej turze ani wykonywać karnych ataków, jeżeli zostanie mu zadane przynajmniej **1** za pomocą **ataku** . Na czas najbliższej jego tury obok figurki kładziemy znacznik ogłuszenia.



Lekka – nie daje specjalnych efektów, ale może dawać bonusy w połączeniu z wybranymi kartami akcji.



Przebijająca „x” – zmniejszamy obronę celu o wartość „x”. Ta cecha może się kumulować, jeżeli użyjecie np. broni wraz z reakcją , otrzymacie w sumie atak z cechą .



Potężna – aby zastosować **efekt** , podczas ataku nie jest wymagane zadanie celowi . Efekt tej cechy może się kumulować, ale nigdy żadna figurka nie może posiadać więcej niż 2 znaczniki . Wróg, który jest celem, zmniejsza na stałe każdy rodzaj obrony o 1. Kładzimy obok niego znacznik i pozostawiamy go do końca misji. Gdy celem jest bohater, kładzimy znacznik na jego pancerzu. Znacznik zmniejsza na stałe każdy rodzaj obrony o **1**.



Obszarowa – celem **ataku** są wszystkie figurki (również sojusznice) znajdujące się na wybranym polu. Atak na każdy cel na wybranym polu przeprowadzany jest oddzielnie. Karta reakcji zagrywana z takim atakiem ma wpływ na atak przeciwko każdemu z celów. Bohater może zdecydować na początku ataku o zignorowaniu tej cechy, jeżeli nie przyniosłaby mu ona korzyści.



Odepchnięcie – figurka będąca celem wykonuje **ruch 1** . Cel odpychany jest w kierunku wybranym przez bohatera, ale zawsze musi spowodować zwiększenie odległości pomiędzy figurką odpychającą i odpychaną. Bohater może zdecydować na początku akcji o zignorowaniu tej cechy, jeżeli nie przyniosłaby mu ona korzyści. Efekt tej cechy nie kumuluje się.

Nowe akcje wrogów

Atak dystansowy lub magiczny wroga

Atak ✂ lub **magiczny dystansowy** ⚡ może zostać wykonany przez wroga, który nie znajduje się w zwarcu i posiada jakikolwiek cel w swoim polu widzenia i zasięgu broni.

Podczas **ataku** ✂ lub **magicznego dystansowego** ⚡ wroga postępujemy bardzo podobnie do ataków bohaterów, z wyjątkiem wyboru celu.

Wybór celu ataku dystansowego ✂

Wróg atakuje bohatera znajdującego się najbliżej. Jeżeli w tej samej odległości znajduje się kilku bohaterów, wybiera tego, który posiada najbliższą obronę przeciwko jego **atakom dystansowym** ✂ (jeżeli atak ma jakieś cechy np. przebicie, należy je wziąć pod uwagę). Jeżeli nadal jest remis, celem będzie bohater, który jest wyżej w kolejności wykonywania tur w tej rundzie. Wróg nigdy nie wybierze jako cel przeciwnika, który znajduje się w zwarcu, chyba że nie ma innego do wyboru.



Przykład wykonania ataku dystansowego przez wroga:

Turę wroga zawsze zaczynamy od odstąpienia jego karty akcji z wierzchu stosu. Następnie sprawdzamy odległość, jaka dzieli go od najbliższego przeciwnika, i patrzymy na kolumnę po lewej stronie karty.

Kusznik posiada trzy możliwości, zależnie od odległości dzielącej go od najbliższego przeciwnika: dla zasięgu „0”, dla zasięgu „1” oraz dla zasięgu „2+”. Przyjmijmy, że najbliższy przeciwnik znajduje się w odległości 5 pól od kusznika.

W związku z tym patrzymy najpierw na akcję opisaną jako pierwszą dla zasięgu „2+”. Jest to **atak dystansowy 3** ✂ z **zasięgiem 1-4** (1). Ponieważ najbliższy przeciwnik znajduje się w odległości 5 pól, ta akcja nie jest możliwa do wykonania.

W takiej sytuacji patrzymy niżej, na kolejną akcję (2) opisaną dla odległości „2+”. Tą akcją jest otrzymanie 2 żetonów defensywy. Akcja jest możliwa do wykonania. Obok kusznika kładziemy zatem podwójny żeton defensywy i na tym kończymy jego turę.

Odskok wroga

Podczas tej misji po raz pierwszy zmierzycie się z kusznikiem, który wykonuje nowy rodzaj akcji: **odskok** ⚡.

Podobnie jak bohaterowie, również wrogowie mogą próbować wycofać się ze zwarcia za pomocą **odskoku** ⚡. Jest to szczególnie przydatne dla różnego rodzaju strzelców lub postaci obdarzonych mocą.

Kiedy wróg wykonuje **odskok** ⚡, bohater może wykonać **karny atak 3** ✂. Jeżeli w zwarcu znajduje się kilku bohaterów, wybierają, który z nich wykona **karny atak** ✂. Bohaterowie nie wykonują **karnego ataku** ✂, jeżeli na danym polu znajduje się więcej wrogów niż bohaterów.

Poza powyższą zasadą **odskok wroga** ⚡ wykonywany jest analogicznie do **ruchu** ⚡.

Leczenie

Niektórzy wrogowie mogą posiadać umiejętność leczenia.

Akcja „**wylecz x** ♥” pozwala na podniesienie aktualnego poziomu **zdrowia** ♥ tego wroga o „x” poziomów. Wróg nigdy nie może przekroczyć swojego początkowego poziomu **zdrowia** ♥.

Żetony ofensywy i defensywy

Zarówno wrogowie, jak i bohaterowie będą mogli używać podczas misji dwóch rodzajów specjalnych **żetonów: ofensywy i defensywy**. Po otrzymaniu takiego żetonu kładziemy go obok figurki.

Bohater może podjąć decyzję o użyciu **żetonu ofensywy** na początku swojego ataku. W efekcie otrzyma **modyfikator +1** (można użyć 2 żetonów na raz i skumulować efekt). Po zakończeniu ataku żeton należy odrzucić.

Żeton defensywy może zostać użyty przez bohatera podczas obliczania obrony. Każdy użyty żeton zwiększa obronę o 1 (można użyć 2 żetonów na raz i skumulować efekt). Po zakończeniu ataku żeton należy odrzucić.

Żetony u wrogów działają w ten sam sposób, ale zużywają oni wszystkie posiadane żetony podczas najbliższego ataku (o ile przyniosłyby im to korzyść – np. nie zużyją żetonu obrony, jeżeli atak nie spowoduje otrzymania przez nich ⚡).

Żadna figurka nigdy **nie może posiadać więcej niż 2 żetonów ofensywy lub 2 żetonów defensywy jednocześnie** (w sumie 4 żetonów).

Zakończenie misji

Kiedy wszyscy bohaterowie padną nieprzytomni lub przetrwacie 5 rund gry, misja się zakończy. Jak zawsze przeczytajcie sekcję **Zwycięstwo** lub **Porażka** i postępujcie według poleceń.

Poza otrzymaniem punktów **doświadczenia** ⚡ bohaterowie po raz pierwszy otrzymują punkty **morale** ⚡, które zostały opisane poniżej.

Morale

Morale  reprezentuje determinację bohatera do działania.

Wysokie morale  pozwala na zwiększanie skuteczności, natomiast **niskie morale**  powoduje, że nawet proste czynności mogą okazać się wyzwaniem.

Popatrzenie na lewą stronę karty bohatera, zaraz obok ilustracji. Znajduje się tam tor morale podzielony na dwie części. Dwa najniższe pola oznaczają **niskie morale**  i wiążą się z negatywnymi konsekwencjami.

Wszystkie wyższe pola (może ich być od 3 do 5, zależnie od bohatera) pozwalają na skuteczniejsze działanie.

Za każdym razem, kiedy bohater wykorzystuje punkt **morale** , przesuwają sześćcian **morale**  o 1 pozycję w dół.

Ponieważ otrzymaliście po 1 , przesuniecie teraz sześćcian na torze morale o 1 pole w górę (początkowe pole morale wskazuje kropka).



Teraz omówmy, na co można spożytkować punkty morale  (w każdym przypadku można wydać tylko 1  na raz):

- > Podczas wykonywania testu bohater może użyć 1 , aby podwyższyć uzyskany wynik testu o 1. Tę decyzję może podjąć już po wykonaniu rzutu.
- > Podczas wykonywania ataku (po rzucie na trafienie) bohater może użyć 1 , aby zwiększyć o 1 **siłę** , **zwinność**  lub **umysł** .
- > Podczas wykonywania ruchu  bohater może użyć 1 , aby zwiększyć **ruch**  o 1.

Kiedy poziom morale spadnie na pierwsze negatywne pole, bohater **od kolejnej akcji** zmniejsza swoje współczynniki (**siłę** , **zwinność** , **umysł**  i **percepcję** ) o 1 podczas rozgrywania każdej misji (współczynnik w najgorszym przypadku może wynosić „0”). Jeżeli morale spadnie na najniższy poziom, bohater od kolejnej akcji zmniejsza swoje współczynniki (**siłę** , **zwinność** , **umysł**  i **percepcję** ) o 1 zarówno podczas rozgrywania misji, jak i wszystkich pozostałych testów pomiędzy misjami. Kiedy morale bohatera znajduje się na najniższym poziomie, a musiałoby zostać kolejny raz obniżone, zamiast tego za każdym razem traci on 1 .

Dodatki do broni

Kolejną nagrodą, którą otrzymujecie za zakończenie tej misji, jest **SMAROWIDŁO NA HUMANOIDY** – pierwszy dodatek do broni, który udało wam się zdobyć. Polecenie: „otrzymujecie **SMAROWIDŁO NA HUMANOIDY**” oznacza, że jako grupa otrzymujecie 1 egzemplarz wymienionego ekwipunku (gdyby każdy miał otrzymać po 1 egzemplarzu, polecenie brzmiałoby: „każdy otrzymuje **SMAROWIDŁO NA HUMANOIDY**”). Wspólnie podejmijcie decyzję, który bohater przechowa owo smarowidło w swoim ekwipunku.

Odszukajcie teraz odpowiedni żeton. Smarowidła występują w dwóch wersjach: z **półokrągłym wycięciem** dla broni białej oraz **trójkątnym** dla broni dystansowych. Możecie wybrać preferowaną wersję.

Przyglądnijcie się temu żetonowi dokładnie.

1. Na samej górze znajduje się **nazwa przedmiotu**.
2. Obok znajdziecie oznaczenie **rodzaju ekwipunku**.
Dodatki do broni dzielą się na trzy rodzaje:

 **Dodatki do broni wręcz** (posiadają pojedyncze półokrągłe wycięcia)

 **Dodatki do broni dystansowej** (posiadają pojedyncze lub podwójne trójkątne wycięcia)

 **Runy** (posiadają podwójne półokrągłe wycięcia)

3. Na niektórych żetonach znajduje się **symbol rodzaju wroga**, oznaczający, że dany element działa jedynie przeciwko temu konkretnemu rodzajowi wrogów.



4. Na dole znajduje się **opis działania**.
5. Tuż pod oznaczeniem rodzaju ekwipunku znajduje się symbol wskazujący, jak długo dany element będzie działać.

Są 4 możliwości:

-  **Jednorazowy** – Można użyć go tylko jeden raz, po czym żeton jest ściągany z planszki bohatera i odrzucany.
-  **Używany raz podczas każdej misji** – Można użyć go raz na misję, ale odnawia się po jej zakończeniu.
-  **Używany podczas jednej całej misji** – Jeżeli zdecydujemy się na użycie takiego rodzaju ekwipunku, będzie on aktywny od momentu pierwszego użycia cały czas aż do końca aktualnej misji. Po jej zakończeniu żeton ściągany jest z planszki bohatera i odrzucany.
-  **Stały** – Działa cały czas, nie ulegają zużyciu.

Karty zleceń i księga fabuły

W opisie zakończenia misji znajdziecie nowy rodzaj kart, które należy odszukać w stosie **kart zleceń** i rozłożyć na karcie **Mo6**.

Są to karty zleceń **J001** oraz **J002**.

Karty zleceń **J** zawsze kładziecie odkryte. W dowolnym momencie możecie podejrzeć obydwie strony każdej z nich, niezależnie od tego, w którym miejscu mapy przebywacie.



Popatrzcie najpierw na awers karty J001.

Na górze (1) znajduje się tytuł, poniżej trudność zlecenia (2) (są 3 poziomy trudności), a w prawym rogu numer karty (3).

W dolnej części znajduje się krótki opis fabularny (4).

Po zapoznaniu się z opisem odwróćcie kartę.

Na rewersie zawsze znajdziecie instrukcję, co należy zrobić, aby podjąć się oferowanego zlecenia (5). W tym przypadku powinniście odczytać paragraf **1.01** z księgi fabuły. Natomiast kartę zlecenia, którą właśnie przeczytaliście, odrzucacie z powrotem na stos kart zleceń.

Poniżej znajduje się opis nagrody (6), która jest oferowana za wykonanie zadania (na razie to tylko obietnica, nie otrzymujecie nagrody od razu!). W przypadku **J001** nagrodę stanowi **1** i **1**, które otrzyma każdy bohater po wykonaniu tego zlecenia.

Możecie też, po przeczytaniu, pozostawić na planszy kartę zlecenia. Będziecie mogli powrócić do karczmy w dowolnym późniejszym dniu i wtedy podjąć się wykonania zlecenia.

Teraz czas na podjęcie decyzji: które zlecenie chcielibyście wykonać jako pierwsze? W dalszej grze będziecie mieli pełną dowolność w wyborze zleceń, jednak w ramach nauki proponujemy, abyście wykonali obydwa dostępne zlecenia, zanim ruszycie dalej do celu waszej podróży – **Penzbergu**.

Poniżej znajdziecie dwa rozdziały dotyczące każdego ze zleceń. Przeczytajcie je w takiej kolejności, w jakiej chcecie je wykonać.

J001

Otwórzcie księgę fabuły i przeczytajcie paragraf **1.01**.

Poniżej opisu fabularnego znajdziecie 2 opcje, z których musicie wybrać jedną:

A. Jeżeli akceptujecie ofertę, na **Mo2** wyłóżcie zakrytą **S003**.

B. Jeżeli nie macie na razie czasu na zbieranie drewna, wyłóżcie **J001** z powrotem na **Mo6**.

W przypadku wyboru **B**, powinniście odszukać **J001** i wyłożyć ją z powrotem na karcie **Mo6**, abyście mogli do niej powrócić w dowol-

nym późniejszym czasie. W przypadku wyboru **A** odszukajcie **S003** i wyłóżcie ją zakrytą na **Mo2**.

Teraz możecie udać się w kierunku poręby, gdzie czeka na was praca.

W tym celu musicie przesunąć znacznik łowców na **Mo2**, co spowoduje, jak zapewne pamiętacie, konieczność wykonania rzutu na ewentualne spotkanie (karta drogi) oraz przesunięcie znacznika czasu o **1 dzień**. Następnie, po wejściu na nowy fragment mapy, odkryjcie i przeczytajcie **S003**.

Na karcie możecie dostrzec nową mechanikę: konieczność wykonania rzutu **kością sześcienną**. W zależności od wyniku rzutu będziecie musieli przeczytać konkretny paragraf z księgi fabuły. Zależnie od wyniku rzutu możecie otrzymać **☆**, różnego rodzaju surowce lub zostać ranni. Pamiętajcie, że jeżeli napisane jest „**otrzymujecie**”, cała grupa otrzymuje jedynie 1 wspólny egzemplarz danego surowca. Jeżeli napisane jest „**każdy otrzymuje**”, wtedy każdy bohater otrzymuje swój egzemplarz.

Na końcu każdego z 3 powyższych paragrafów znajduje się też dodatkowe wspólne polecenie, zgodnie z którym na wskazanej **karcie Mo** układacie **1** i **1** za każdego bohatera, który znajduje się w drużynie (np. **3** i **3** w przypadku 3 bohaterów). Kiedy tylko wejście na wskazaną **kartę mapy**, będziecie mogli podnieść leżące tam nagrody, odbierając wynagrodzenie za wykonane zlecenie. Nie musicie po nie wracać od razu – nagrody będą czekały, aż nie zdecydujecie się na ich odebranie.

J002

Otwórzcie księgę fabuły i przeczytajcie wspólnie paragraf **3.01**. Poniżej opisu fabularnego znajdziecie 2 opcje, z których musicie wybrać jedną:

A. Jeżeli akceptujecie ofertę, na **Mo7** wyłóżcie odkrytą **S004**. Otrzymujecie **BOMBĘ ODŁAMKOWĄ**.

B. Jeżeli nie czujecie się jeszcze wystarczająco mocni, wyłóżcie **J002** z powrotem na **Mo6**.

W przypadku wyboru **B** powinniście odszukać **J002** i wyłożyć ją z powrotem na karcie **Mo6**, abyście mogli do niej powrócić w dowolnym późniejszym czasie.

W przypadku wyboru **A** odszukajcie **S004** i wyłóżcie ją zakrytą na **Mo7**. Dodatkowo otrzymujecie **BOMBĘ ODŁAMKOWĄ**. Wybierzcie wspólnie bohatera, który ma otrzymać ten element ekwipunku. Ponieważ jest to **wyposażenie**, musi zostać umieszczone na dowolnym wolnym niebieskim miejscu na planszecie bohatera. Po odnalezieniu żetonu **BOMBY** i umieszczeniu go u wybranego bohatera możecie udać się w kierunku zagrożonego mostu.

W tym celu musicie przesunąć znacznik łowców na **Mo7**, co powoduje (jak zawsze) konieczność wykonania rzutu na spotkanie (karta drogi) oraz przesunięcie znacznika czasu o **1 dzień**. Następnie wejdźcie na nową kartę **Mo**, odkrywając ją, oraz przeczytajcie **S004**. Karta skieruje was do księgi fabuły.

Trzecia misja szkoleniowa

Zgodnie z poleceniem otwórzcie **księgę fabuły** na paragrafie **18.01**. Ta misja posiada dwie możliwości rozegrania, zależnie od podjętego przez was wyboru. Pamiętajcie, że w przyszłości będziecie mogli trafić na misje, w których dokonane wybory pozwolą na rozstrzygnięcie pokojowe, bez konieczności podejmowania walki (np. poprzez przekupstwo).

Teraz nadszedł czas na otwarcie **księgi map** na wskazanej stronie i rozłożenie jej na środku stołu. Na skutek wcześniejszych wyborów fabularnych rozłożenie początkowych komponentów różni się nieco w każdym wariantcie. Zapoznajcie się z rozstawieniem, celem misji oraz zasadami specjalnymi. Pora rozegrać ostatnią misję szkoleniową. Poniżej znajdziecie opis nowych elementów mechaniki, które będą potrzebne podczas rozgrywania waszej trzeciej misji.

Pułapki

Przed misją otrzymaliście od zleceniodawcy wasz pierwszy żeton pułapki: **BOMBĘ ODŁAMKOWĄ**. Pułapki , zgodnie z symbolem w górnym rogu, umieszczane są na niebieskich miejscach **ekwipunku** . Dodatkowo poniżej znajdziecie opisywany wcześniej **symbol** , oznaczający, że ekwipunek ten jest jednorazowy. Aby zastawić **pułapkę** , bohater musi znaleźć się na polu, na którym ma ona zostać umieszczona. Następnie wykonuje akcję interakcji przenosząc żeton **pułapki**  ze swojej planszki bohatera na pole planszy, na którym znajduje się jego figurka. W tym momencie **pułapka**  nie jest jeszcze **aktywna**! Zostanie **aktywowana** dopiero po tym, **jak bohater opuści to pole**. Od momentu aktywacji każda figurka (wroga lub sojusznika), która wejdzie na pole z **pułapką** , uruchomi ją.



W przypadku **BOMBY ODŁAMKOWEJ** zasięg działania  wynosi „0” (działa tylko na obszarze 1 pola) **(1)**. Tuż obok symbolu zasięgu  znajduje się informacja o liczbie **kości**  **(3)**, którymi będziecie rzucać podczas zadawania obrażeń oraz siłę  **(2)**, z którą atak będzie wykonywany. Kiedy tylko pierwsza figurka wejdzie na pole z **pułapką** , należy wykonać automatyczny **atak 3** , którego celem stają się wszystkie figurki znajdujące się w zasięgu (czyli w przypadku **BOMBY ODŁAMKOWEJ** – stojące na tym samym polu). Po wykonaniu ataku żeton **pułapki**  ściągamy z planszy i odrzucamy.

Rodzaje wrogów

Popatrzcie na kartę wroga, którą przygotowaliście podczas rozpoczynającej się właśnie misji. W lewym górnym rogu możecie zauważyć symbol oznaczający rodzaj wroga.

W grze występują następujące rodzaje wrogów:



Humanoidy



Demoniczne



Potwory



Zmiennokształtne

Atakując wrogów w standardowy sposób, nie ma dla was znaczenia, z którym rodzajem przeciwnika walczyć. Istnieją natomiast karty akcji oraz specjalny ekwipunek, które pozwalają na zastosowanie dodatkowych efektów przeciwko konkretnym rodzajom wrogów.

Zdolności specjalne wrogów

Niektórzy z wrogów, których napotkacie, posiadają specjalne cechy. Mogą to być przeróżne zdolności, takie jak latanie, odporność na magię, doskonały refleks lub specjalne pancerze. Wszystkie te zdolności zostały opisane na kartach wrogów.

Żylenica, z którą przyjdzie wam się mierzyć podczas tej misji, posiada 3 zdolności specjalne:

- > Pokryty śluzem
- > Opananie
- > Stworzenie wodnolubne

Misje nocne

W opisie tej misji, w zasadach specjalnych, znajdziecie informację o panujących ciemnościach. W przypadku misji w **wariantcie A** gra toczyć się będzie w jamie pozbawionej światła dziennego. W przypadku **wariantu B**, walka toczyć się będzie w nocy. Panujące ciemności ograniczają pole widzenia do 2 najbliższych pól. Zasada ta obowiązywać będzie podczas całej nadchodzącej misji oraz wszystkich kolejnych misji rozgrywanych w ciemnościach.

Trucizny

Istnieją elementy ekwipunku oraz zdolności wrogów, które zamieniają zwykłe ataki na **ataki zatruwające** .

Napotkacie 4 rodzaje **trucizn**:

- > przeciwko **Humanoidom**
- > przeciwko **Potworom**
- > przeciwko **Demonicznym**
- > przeciwko **Zmiennokształtnym**

Każda **trucizna**  działa w ten sam sposób, ale jest skuteczna przeciwko jednemu rodzajowi wrogów. Jeżeli atak z **cechą**  zada przynajmniej **1**  swojej ofierze, ofiara co turę (na początku każdej swojej kolejnej tury) otrzymuje **1** . Efekty wielokrotnego zranienia **trucizną**  nie kumulują się, nawet przy kilkukrotnym zranieniu tego samego celu. Obok figurki, która została zatruta, należy ułożyć znacznik zatrucia.

Tymczasowe elementy terenu: pułapki



Poza opisanymi do tej pory stałymi elementami terenu, takimi jak ściany, punkty obserwacyjne czy osłony, możecie też natknąć się na elementy tymczasowe – **pułapki** .

Są one reprezentowane przez odpowiednie żetony terenu. Ich dokładne działanie opisane jest zawsze w zasadach specjalnych rozgrywanej misji. Mogą to być zarówno prymitywne wnyki lub sidła, jak i bomby zapalające.

Ogólne zasady działania są takie same jak przy **pułapkach**  zastawianych przez waszych bohaterów: uruchomienie następuje w momencie, kiedy dowolna figurka wejdzie na pole z przygotowaną **pułapką** . **Pułapki**  są aktywne od początku misji.

Naprawa pancerza

Jeżeli wasz pancerz zostanie uszkodzony podczas gry na skutek działania wrogów lub innych nieprzewidzianych zdarzeń, możecie go naprawić w waszym wozie pomiędzy misjami. Koszt naprawy wynosi **1**  za każdy element pancerza, który uległ uszkodzeniu. Nie ma znaczenia stopień jego uszkodzenia.

Karty z opóźnionym działaniem

Podczas dalszej gry natkniecie się na karty wydarzeń, których nie będziecie mogli odsłonić od razu, a dopiero po kilku dniach. Najlepiej pokażemy, jak to działa, na konkretnym przykładzie polecenia:

Na **M06** wyłóżcie zakrytą **S002** wraz z żetonem czasu za **3 dni**. W takiej sytuacji kartę **S002** wyłóżcie zgodnie z opisem zakrytą na **M06**, a na niej ulóżcie żeton czasu z oznaczeniem

literowym **A, B, C** lub **D** (wybieracie dowolny, który nie jest jeszcze ułożony na planszy). Drugi identyczny żeton układacie na torze czasu za tyle dni, ile wskazuje opis na karcie (w tej sytuacji za **3 dni**). Taka karta nie może zostać odsłonięta, dopóki jest przykryta żetonem czasu.

Gdy znacznik dni dotrze na pole z danym żetonem (w powyższym przypadku po **3 dniach**), obydwa znaczniki są usuwane i od tego momentu zakryta karta jest dostępna zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Zakończenie misji

Kiedy wszyscy bohaterowie padną nieprzytomni lub wróg zostanie pokonany, misja się zakończy. Jak zawsze przeczytajcie sekcję **Zwycięstwo** lub **Porażka** i postępujcie według poleceń.

Poza punktami doświadczenia  otrzymujecie wspólnie (jako grupa) **1**  (**krew potwora**) oraz **1**  (**kość potwora**). Będziecie mogli je sprzedać lub użyć do wytworzenia ekwipunku. Więcej informacji o tych aspektach gry znajdziecie na kolejnych stronach instrukcji.

W przypadku zwycięstwa dodatkowo wykonajcie poniższe polecenia:

- > bohater, który zadał wrogowi śmiertelną ranę (czyli jego atak zabrał ostatni  wroga), otrzymuje **1** .
- > na **M06** połóżcie po **3**  za każdego bohatera – będziecie mogli odebrać nagrodę (zabrać żetony z karty), jak tylko znajdziecie się na tej **karcie** .
- > jeżeli podnieśliście jakiegokolwiek znaleziska, możecie wylosować poprzez rzut kością **K6** , jakie dokładnie surowce udało się wam odnaleźć.

Natomiast w przypadku porażki otrzymujecie szansę na ponowne rozegranie tej misji. Możecie też zrezygnować i od razu ruszyć do Penzbergu. Następnie na **M10** wyłóżcie zakrytą **S005**.

Osady

Penzberg, cel waszej wyprawy, jest na wyciągnięcie ręki! Nie zastanawiając się długo, ruszacie prosto w kierunku majaczących w oddali wież.

Przed wami ostatni fragment instrukcji wprowadzającej.

Jak zawsze, przesuniecie znacznik łowców na sąsiednią kartę mapy (**M10**). Następnie przesuniecie znacznik czasu o **1 dzień**. Wykonajcie też rzut, aby sprawdzić, czy nie spotka was jakieś niespodziewane wydarzenie (karta drogi).

Kiedy już znajdziecie się na **M10**, odwróćcie ją, a następnie odczytajcie treść karty **S005**.

Karta **S005** daje wam do wyboru dwie opcje. Zależnie od wybranej odpowiedzi po odrzuceniu tej karty odczytajcie paragraf **4.02** lub **4.03**.

Obydwa te paragrafy zakończone są tymi samymi informacjami mechanicznymi:

- > wyłóżcie **L01, L02, L03, L04, L05** oraz **L06**.
- > na **L01** wyłóżcie zakrytą **S006**.

 to symbol **kart lokacji**. Są to wszystkie budynki, place lub inne interesujące miejsca, znajdujące się wewnątrz większych ludzkich osiedli bądź miast. **Karty lokacji**  układane są obok mapy, w najwygodniejszym dla was miejscu.

Odszukajcie teraz 6 wskazanych kart i rozłóżcie je odkryte w pobliżu. Aby ułatwić układanie kart, możecie użyć dołączonego do gry klasera na 6 kart, wsuwając po **1 karcie**  do każdej przegródki.

Następnie na karcie **L01** wyłóżcie zakrytą kartę **S006**.

Poruszanie się pomiędzy lokacjami

Poruszanie się po osadach wygląda inaczej niż podróżowanie trasami. Pierwsza najważniejsza różnica to brak konieczności przesuwania znacznika dni. Dopóki znajdujecie się wewnątrz osady (a także podczas wchodzenia do niej i opuszczania), wszystkie wasze aktywności mieszczą się w obrębie tego samego dnia (chyba że fabuła powie wam co innego). Lokacje nie odzwierciedlają też konkretnego usytuowania budynków wewnątrz miasta. Możecie dowolnie przemieszczać się pomiędzy różnorodnymi lokacjami bez żadnych ograniczeń, np. z **Lo1** prosto do **Lo4**. Ruchy te jednak, podobnie jak w przypadku podróżowania po mapie, mogą generować losowe wydarzenia. Po wkroczeniu na każdą nową kartę **lokacji** wewnątrz dowolnej osady należy wykonać rzut kością podróży w identyczny sposób, jak podczas losowania kart drogi. Karty miasta nie posiadają poziomów, zawsze losujemy je z tego samego stosu.

Wkraczając do wnętrza osady, możecie znacznik łowców umieścić od razu na dowolnej wybranej lokacji znajdującej się we wnętrzu. Ponieważ oczekuje was książkę, tym razem ruszacie wprost do jego siedziby. Przesuńcie znacznik łowców na **Lo1** (sprawdzając poprzez rzut, czy należy odczytać kartę miasta). Pamiętajcie, że dopóki przebywacie wewnątrz miasta, nie będziecie przesuwać znacznika dni. Odsłońcie wyłożoną tam kartę **S006** i przeczytajcie treść.

To już prawie koniec instrukcji wprowadzającej. Poniżej znajdziecie jeszcze kilka nowych zasad i opisów elementów gry, ale nie będziemy już dłużej prowadzić was krok po kroku.

Podróżowanie rzeką

Poza klasycznym sposobem podróżowania drogami, istnieje też możliwość szybszego i bezpieczniejszego podróżowania rzekami. Aby możliwy był taki typ podróży, znacznik łowców musi znaleźć się na karcie **mapy** z tym oznaczeniem (nie musi to być najbliższa przystań). Taki ruch trwa **1 dzień**. Rzeczna barka nie jest jednak tak tanim środkiem transportu jak wasze własne nogi. Za każdym razem, gdy skorzystacie z opcji transportu rzeczno-

Nadszedł czas na samodzielność! Jeżeli macie dodatkowe pytania dotyczące zasad, szczegółowe omówienie wszystkich aspektów gry znajdziecie w kompendium zasad.

Przykład kart lokacji wewnątrz miasta

Penzberg składa się z 6 lokacji **(1)** (podczas gry mogą pojawiać się dodatkowe). Bohaterowie, którzy znajdują się na karcie mapy **M10 (2)**, mogą przenieść się na dowolną kartę lokacji bez przesuwania znacznika dni. Podczas tego ruchu wykonują rzut kością podróży **(3)**, aby sprawdzić, czy jest konieczne dociągnięcie karty miasta. Po znalezieniu się wewnątrz murów bohaterowie będą mogli przemieszczać się dowolnie pomiędzy lokacjami, zawsze wykonując rzut kością podróży.



gą kartę **mapy** z tym oznaczeniem (nie musi to być najbliższa przystań). Taki ruch trwa **1 dzień**. Rzeczna barka nie jest jednak tak tanim środkiem transportu jak wasze własne nogi. Za każdym razem, gdy skorzystacie z opcji transportu rzeczno-

musicie ponieść koszt **pół** za każdego bohatera w drużynie.

Handel i usługi w osadach

Przyjrzyjmy się teraz bliżej **Lo4**. Poza nazwą miasta **(1)** oraz lokacji **(2)** znajduje się na niej tabela produktów. Pokazuje ona wszystkie towary bądź surowce, które można kupić lub sprzedać w tym miejscu. W pierwszej kolumnie znajdują się nazwy elementów ekwipunku z symbolem ich rodzaju **(3)**. Obok znajduje się cena zakupu danego przedmiotu **(4)**, a na końcu cena sprzedaży **(5)**, gdybyście mieli nadmiarowy ekwipunek i chcieli się go pozbyć. Możecie kupować lub sprzedawać dowolną liczbę elementów ekwipunku bądź surowców, o ile podana jest cena takiej transakcji i są dostępne odpowiednie żetony. Na samym dole, pod listą dostępnego ekwipunku, znajdują się jeszcze dwie pozycje **(6)**. Pierwsza z nich pozwala na podjęcie prostej pracy zarobkowej, gdybyście zmuszeni byli do bezpiecznego zarobienia niewielkiej kwoty. Każdy dzień poświęcony pracy w karczmie pozwoli na zarobienie **1** przez każdego bohatera w waszej drużynie. Przykładowo, 3 bohaterów pracujących przez 2 dni zarobi w sumie **6** (każdy po **2**). Praca może trwać dowolną liczbę dni (pamiętajcie, że musicie ukończyć główne zadanie w ciągu **60 dni**, aby gra nie zakończyła się porażką). Drugą dostępną usługą jest odpoczynek. Jeżeli bohaterowie zdecydują się na tę opcję, każdy z nich musi zapłacić **1** za każdy dzień, a w nagrodę otrzyma **1**.

1 Penzoerg				
2 Karczma „U kata”				
3 Oferta	4 Kupno		5 Sprzedaż	
Sztylet	3	2		
Pochodnia	6	3		
Proca	4	2		
Łuk myśliwski	7	4		
Strzały ogłuszające	4	2		
Strzały spowalniające	5	3		
Strzały przebijające	4	2		
Wzmocnione łuczysko	8	4		
6				
Praca: +1 dzień / +1 / bohater				
Odpoczynek: +1 dzień / +1 / -1 / boh				

Poniżej podstawowych współczynników znajduje się współczynnik maksymalnego poziomu **zdrowia** . Jeżeli zdecydujecie się na zwiększenie tego współczynnika, przesuwacie sześcian w prawo. Wraz ze wzrostem maksymalnego poziomu zdrowia (o wartość **x**) natychmiast wzrasta też wasz aktualny poziom zdrowia (o wartość **x**). Aktualne **zdrowie** nie może nigdy być wyższe niż posiadany przez was współczynnik maksymalnego zdrowia.

Kolejną z możliwości wydania  jest dokupywanie nowych kart akcji do waszych talii. Na początku gry posiadacie **20 kart podstawowych**. Kiedy zdecydujecie się na dokupienie nowej karty, dołączacie ją po prostu do waszej podstawowej talii 20 kart. Pamiętajcie jednak, że przed każdą misją możecie wybrać tylko **20 kart ze wszystkich posiadanych**, które stanowić będą waszą talię w danej misji. Koszt dokupienia nowej karty do waszej talii opisany jest w prawym dolnym rogu (karty początkowe zamiast koszu posiadają symbol „**ST**”).

Bohaterowie mogą też rozwijać liczbę miejsc przeznaczonych na różne rodzaje ekwipunku. Żetony przykrywające niedostępne miejsca dzielą się na dwa rodzaje. Pierwszy z nich posiada nadrukowany koszt **10** , który musicie wydać, aby takie miejsce udostępnić bohaterowi. Wtedy ściągacie odpowiednią nakładkę z planszетки. Drugi rodzaj żetonu nie posiada natomiast kosztu  i takie miejsce nie będzie nigdy dostępne dla bohatera.



Przykład rozwoju Landsknechta

Przyjmijmy, że zgromadziliście **25** . Ponieważ do tej pory niczego jeszcze nie rozwijaliście, stoi przed wami wiele możliwości. Za **5**  możliwe jest podwyższenie maksymalnego poziomu zdrowia  **(1)**, co spowoduje, że należy przesunąć zarówno sześcian wyznaczający aktualny poziom zdrowia , jak i drugi wyznaczający maksymalny poziom zdrowia . Za **15**  bohater może zwiększyć współczynniki, które na początku wynoszą „0” (czyli w przypadku Landsknechta  lub  **(2)**. Za **20**  możliwe jest rozwinięcie  z **1** na **2** **(3)**. Natomiast za **30** ,  bohatera wzrośnie z **2** na **3** **(4)**. Ponadto za **10**  możliwe jest odblokowanie nowego miejsca na ekwipunek **(5)**. Ostatnią możliwością jest dokupienie nowej karty akcji, np. LK22, która kosztuje **12**  **(6)**.

Plansza wozu, którą rozłożyliście na początku kampanii, posiada 5 miejsc rozbudowy, które na początku gry są puste. Z czasem, kiedy zdobywać będziecie nowe surowce, będziecie mogli je zabudowywać, aby móc wytwarzać nowy ekwipunek. Wóz jest waszym wspólnym dobrem: rozbudowujecie go wspólnie i służy w równym stopniu każdemu z bohaterów.

Każde rozwinięcie wozu na 1 poziom kosztuje 2 , na 2 poziom – 3 , zaś na 3 poziom – 5 . Rozbudowa może następować w dowolnym momencie pomiędzy misjami, po odrzuceniu  przez bohaterów. Po zapłaceniu kosztu, należy położyć na wybranym polu odpowiedni sześcian, symbolizujący wybrane rozwinięcie.

Wóz możecie rozwinąć w następujących kategoriach:

1.  **Narzędzia płaterskie** (pancerze, tarcze)
2.  **Laboratorium alchemiczne** (wywary, zioła, mikstury, proch)
3.  **Stół łuczarza** (łuki, strzały, kusze)
4.  **Warsztat** (odzież, pułapki, biżuteria, drzewce)
5.  **Narzędzia kowalskie** (groty, broń biała i palna)



Dodatkową funkcją wozu jest przechowywanie na nim ekwipunku oraz surowców. Możecie przechowywać dowolną liczbę tych elementów. W dowolnym momencie pomiędzy misjami bohater może odłożyć lub pobrać dowolny element z wozu.

Pamiętajcie, że od momentu rozpoczęcia misji (a dokładniej od otwarcia książki misji) nie jest już możliwa wymiana jakiegokolwiek ekwipunku u waszych bohaterów lub zabieranie czegokolwiek z wozu, aż do czasu zakończenia tej misji.

Surowce

Podczas kampanii niejednokrotnie uda wam się zdobyć różnego rodzaju surowce, które mogą służyć do wykonania nowych elementów ekwipunku lub odsprzedaży w którymś z osiedli.

Surowce dzielimy na następujące kategorie:

Materiały:

-  **Stal**
-  **Przędza**
-  **Skóra**
-  **Srebro**
-  **Diament**
-  **Saletra**

Rośliny:

-  **Grzyb**
-  **Liść**
-  **Kwiat**
-  **Owoc**
-  **Korzeń**
-  **Łodyga**

Trofea:

-  **Jad potwora**
-  **Kość potwora**
-  **Krew potwora**
-  **Sierść potwora**
-  **Tłuszcz potwora**
-  **Jajo potwora**

Wytwarzanie ekwipunku

Najlepszym sposobem na wykorzystanie surowców jest własnoręczne stworzenie elementu ekwipunku. Aby stworzyć nowy ekwipunek, musicie posiadać odpowiednie rozwinięcia w waszym wozie oraz właściwe surowce.

Rozpiska wszystkich możliwych do własnoręcznego wytworzenia elementów ekwipunku znajduje się na osobnej karcie **Schematy tworzenia ekwipunku**. Przy każdej nazwie ekwipunku znajdziecie informację o koszcie wytworzenia **1 sztuki** oraz o niezbędnych rozwinięciach wozu.

Kiedy wybieriecie już interesujący was ekwipunek, sprawdźcie, czy wasz wóz posiada odpowiednie rozwinięcia. Następnie wydajcie odpowiednie surowce. Nowy ekwipunek może zostać natychmiast ułożony na dowolnej planszecie bohatera (lub w wozie). Jeżeli nie ma już więcej dostępnych żetonów danego ekwipunku, nie jest możliwe tworzenie kolejnych jego egzemplarzy, aż nie zwolni się któryś z używanych żetonów.

Przykład wytworzenia zbroi płytowej

Aby wytworzyć **zbroję płytową (1)**, konieczne jest posiadanie narzędzi płaterskich  na 3 poziomie **(2)** oraz odrzucenie 6 , 2  i 2  **(3)**.

Pancerze

Zbroja płytowa	6 	2 	2 	 3
Napiersnik	6 	2 	2 	 2
Brygantyna	3 	1 	2 	 2
Kolczuga	2 	2 	1 	 2
Przeszywanica	3 	1 		 1



Opracowanie

Projekt gry:
Mateusz Albricht

Wydawca:
Officina Monstrorum
ul. Lea 114/112-113,
30-133 Kraków, Poland

Kierownik artystyczny:
Rafał Klimczak

Projekt UI/UX/DTP/Graficzny:
Radvision Rafał Klimczak

Redakcja i korekta:
Aleksandra Miszta-Mars

Projektanci figurek:
Joaquín Revilla Martín, Hexy sp. z o.o., Andrzej Orzechowski

Okladka:
Arkadiusz Banaś

Ilustracje:
**A. Banaś, T. Ryger,
P. Arendzikowski**

Produkcja:
**Media Gold, Eastar Game
Manufacturing**

Podziękowania:
**Joanna, Aleksander
i Kazimierz Kafarski, Jakub
Marciniak, Robert Kałek, Filip
Brzozowski, Konrad Zajac,
Zofia i Franciszek Albricht**

**Specjalne podziękowania dla wszystkich graczy
wspierających naszą grę na portalu Gamefound!**