



ZASADY GRY

3.0

OPRACOWANIE GRY

PROJEKT GRY

Juraj Bilić

PROJEKT GRAFICZNY

Aleksandra Bilić

ILUSTRACJE

Jakub Bazyluk, Karin Bogdanić, Nele Diel,
Sebastian Giacobino, Stefan Koidl, Max Kostin,
Igor Krstić, Marek Madej, Kristian Pavlin, Damir Podhraški

PROJEKT KAFELKÓW PLANSZY

Black Scrolls Games

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Aleksandra Bilić

WKŁADKA DO PUDEŁKA

Matt Healey

AUTORZY TEKSTÓW

Juraj Bilić, Curtis James Coffey, Paul Barrett,
Andrew Lennon, Daniel Monan, Kristian Pavlin

ZASADY GRY

Juraj Bilić, Danny Bartel, Frank Calcagno, Ulrich Thomas, Isabel Thomas

REDAKCJA

Andrew Lennon, Mike Malley, Sofia Pavlin, David J Thomas

AMBASADOR GRY

Jayce Fornstrom

Prawa autorskie 2021. Adreama Games, Inc. USA. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.machinaarcana.com

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE

Marek Mydel

REDAKCJA I KOREKTA

Łukasz Chelmecki, Aleksandra Miszta-Mars, Marek Mydel, Łukasz Tkaczyk

SKŁAD

Krzysztof Bernacki



WYDAWCA
GALAKTA
Łagiewnicka 39
30-417 Kraków

OMÓWIENIE GRY

Machina Arcana to kooperacyjna gra planszowa w klimacie horroru, osadzona w steampunkowym uniwersum i przeznaczona dla 1-4 graczy, którzy wcielają się w role **odkrywców**. Reprezentują oni grupę osób na tyle poczytalnych, by oprzeć się fali ciemności, a zarazem na tyle szalonych, by z własnej woli podjąć się tak ogromnego wyzwania. Biorą oni udział w niebezpiecznej ekspedycji w głąb starożytnego podziemnego kompleksu nieznanego pochodzenia.

Potwory inspirowane Mitami Cthulhu tylko czekają na ekspedycję. W ich wszechwładnych zamiarach nie leży nic innego, jak tylko bezduszne wypatroszenie i pożarcie przybyłych ludzi.

Do rozlewu krwi dochodzi na **kafelkach planszy**, których obszar rozrasta się w miarę postępów eksploracji. Zawierają one wiele charakterystycznych elementów oraz pułapek, które zapewniają przewagę w działaniach graczy opierających się na umiejętnych ucieczkach i rozsądnie wybranych walkach.

W grze pojawia się kilka różnych typów **przedmiotów**, na jakie można natrafić. Założenia stylistyki steampunka są realizowane poprzez wzmocnienia i ulepszenia wyposażenia, które dają bohaterom cięń szansy w czekających ich starciach.

Podczas swojej złowieszczej podróży grupa będzie rozpatrywać **wydarzenia** towarzyszące eksploracji, wprowadzać do gry trwające efekty i rozwikływać poboczne misje, a wszystko to z myślą o pozostaniu przy życiu.

Potwory nie będą jednak beczynnym patrzeć na postępy odkrywców. Wykorzystają przeciwko nim wszelkie brudne sztuczki i podstęp, utrudniając osiągnięcie celu.

Opowieść dzieli się na **scenariusze**, z których każdy stanowi samodzielną grę z **rozdziałami**, przez które należy przejść, aby zmierzyć się z **ostatecznym wyzwaniem**. **Przybiera ono formę finałowej bitwy**, podczas której okaże się, czy zwycięstwo odniosły siły zła.

Śmierć jednego z odkrywców nie oznacza jednak dla niego końca rozgrywki. Przejmują on kontrolę nad potworami, a jego nowym celem staje się pokonanie wszystkich pozostałych odkrywców.

W grze nie pojawia się mistrz gry, ani żadna osoba prowadząca, nie ma też specjalnych warunków zależnych od liczby graczy, a zarówno czas trwania, jak i poziom trudności można swobodnie modyfikować.

OMÓWIENIE RUNDY

Rozgrywka toczy się w **rundach**, z których każda dzieli się na 4 różne fazy, rozpatrywane w następującej kolejności:

FAZA ODKRYWCÓW

Gracze mogą działać w dowolnej kolejności i wykorzystać swoje **tury** jeśli nie do osiągnięcia zwycięstwa, to przynajmniej do przetrwania do następnej rundy.

FAZA ROZSTAWIANIA

Dla każdego odkrywcę należy sprawdzić, czy dojdzie do **rozstawienia** nowego potwora.

FAZA GROZY

Istnieje szansa, że gra **przywoła** jedno ze swych straszliwych wydarzeń.

FAZA POTWORÓW

Potwory działają w ściśle określonej kolejności, opartej o **tor potworów**, który tworzy się wraz z rozstawianiem nowych potworów.

Więcej szczegółów na temat faz gry znajduje się w sekcji «Rozgrywka» na s. 11.

JAK ZWYCIĘŻYĆ W GRZE

Jeśli scenariusz posiada ostateczne wyzwanie, gracze muszą wypełnić jego warunek zwycięstwa.

Jeśli scenariusz nie posiada ostatecznego wyzwania, gracze muszą rozpatrzyć rozdział z efektem zwycięstwa.

Odkrywczy, którzy przetrwają, dzielą się zwycięstwem, a tych, którzy zginą, na zawsze pochłania ciemność.

JAK PRZEGRACĆ GRĘ

Śmierć odkrywców jest trwała, co oznacza, że z chwilą śmierci ostatniego z nich gra kończy się porażką.

Ponadto do porażki w grze dochodzi w sytuacji, gdy gracze zmierzają się z ostatecznym wyzwaniem i spełni się jego warunek przegranej.



ELEMENTY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

KARTY



8 ODKRYWCÓW



29 POTWORÓW



32 PODSTAWOWE
WYDARZENIA
ODKRYWCÓW



32 PODSTAWOWE
WYDARZENIA
GROZY

INNE

20 BIAŁYCH PODSTAWEK NA FIGURKI
29 CZARNYCH PODSTAWEK NA FIGURKI
1 ZASADY GRY
1 PRZEWODNIK
4 ARKUSZE POMOCY
1 WOREK NA KOŚCI

KARTY PRZEDMIOTÓW



51 BRONI



40 UBIORÓW



35 ARTEFAKTÓW



30 ZUŻYWALNYCH

KAFELKI



4 PLANSZE GRACZY



1 PLANSZA ROZDZIAŁU



10 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW
PLANSZY

KOŚCI



3 KOŚCI MOCNEGO ATAKU (K6)



3 KOŚCI SŁABEGO ATAKU (K6)



1 KOŚĆ ODNOWY (K6)



1 KOŚĆ GRY (K10)

ŻETONY I FIGURKI



8 FIGUREK
ODKRYWCÓW



29 FIGUREK
POTWORÓW



12 ZNACZNIKÓW ODKRYWCÓW



4 ZNACZNIKI GROZY



34 ŻETONY RAN /
ODLICZANIA



4 DREWNIANE
ŻETONY ESENCJI



4 DREWNIANE
ŻETONY KONDYCJI



4 DREWNIANE
ŻETONY ZDROWIA



56 ŻETONÓW ZNISZCZENIA /
ŚWIATŁA



10 ŻETONÓW
ZNISZCZONYCH
DRZWI



12 FIGUREK
ZAMKNIĘTYCH
DRZWI



2 ŻETONY WEJŚCIA / WYJŚCIA



1 DREWNIANY ŻETON
POZIOMU POTWORÓW



3 DREWNIANE ŻETONY ZAGROŻENIA
POTWORÓW / WARTOŚCI
ROZSTAWIANIA / WARTOŚCI GROZY

SCENARIUSZ I

(GROZA ZAKŁĘTA W LODZIE)

- 12 kart rozdziału
- 11 kart wydarzeń odkrywców
- 11 kart wydarzeń grozy
- 1 kafelek planszy ostatecznego wyzwania



SCENARIUSZ II

(POSĄG ROZPACZY)

- 10 kart rozdziału
- 6 kart wydarzeń odkrywców
- 6 kart wydarzeń grozy
- 1 kafelek planszy ostatecznego wyzwania



SCENARIUSZ III

(BESTIA)

- 13 kart rozdziału
- 11 kart wydarzeń odkrywców
- 11 kart wydarzeń grozy
- 1 kafelek planszy ostatecznego wyzwania



KARTA ODKRYWCY



- 1 – Imię i klasa odkrywcy
- 2 – Zdolności (*patrz «Zdolności» s. 23*)
- 3 – Cechy (*patrz «Cechy» s. 12*)
- 4 – Symbol scenariusza (*opcjonalnie*)

KARTA POTWORA



- 1 – Poziom i nazwa potwora
- 2 – Zdolności (*patrz «Zdolności» s. 23*)
- 3 – Opis fabularny
- 4 – Cechy (*patrz «Cechy» s. 12*)
- 5 – Symbol scenariusza (*opcjonalnie*)

KARTA PRZEDMIOTU



- 1 – Poziom i nazwa przedmiotu
 - 2 – Zdolności (*patrz «Zdolności» s. 23*)
 - 3 – Typ przedmiotu (*patrz «Typy przedmiotów» s. 19*)
- Występują 4 różne typy kart przedmiotów, a każdy z nich tworzy własną talie:

- ◆ Broń
 - ◆ Ubiór
 - ◆ Artefakt
 - ◆ Zużywalny
- 4 – Łącznik ulepszenia
- 5 – Łącznik wzmocnienia
- 6 – Premia do cech, kiedy jest na wyposażeniu
- 7 – Symbol scenariusza (*opcjonalnie*)

KARTA ROZDZIAŁU



- 1 – Tytuł
- 2 – Symbol scenariusza
- 3 – Fabuła rozdziału
- 4 – Wartość rozstawiania (*opcjonalnie*)
- 5 – Wartość grozy (*opcjonalnie*)
- 6 – Zdolności rozdziału

KARTA WYDARZENIA



- 1 – Tytuł
- 2 – Symbol scenariusza (*opcjonalnie*)
- 3 – Fabuła wydarzenia
- 4 – Zdolności wydarzenia

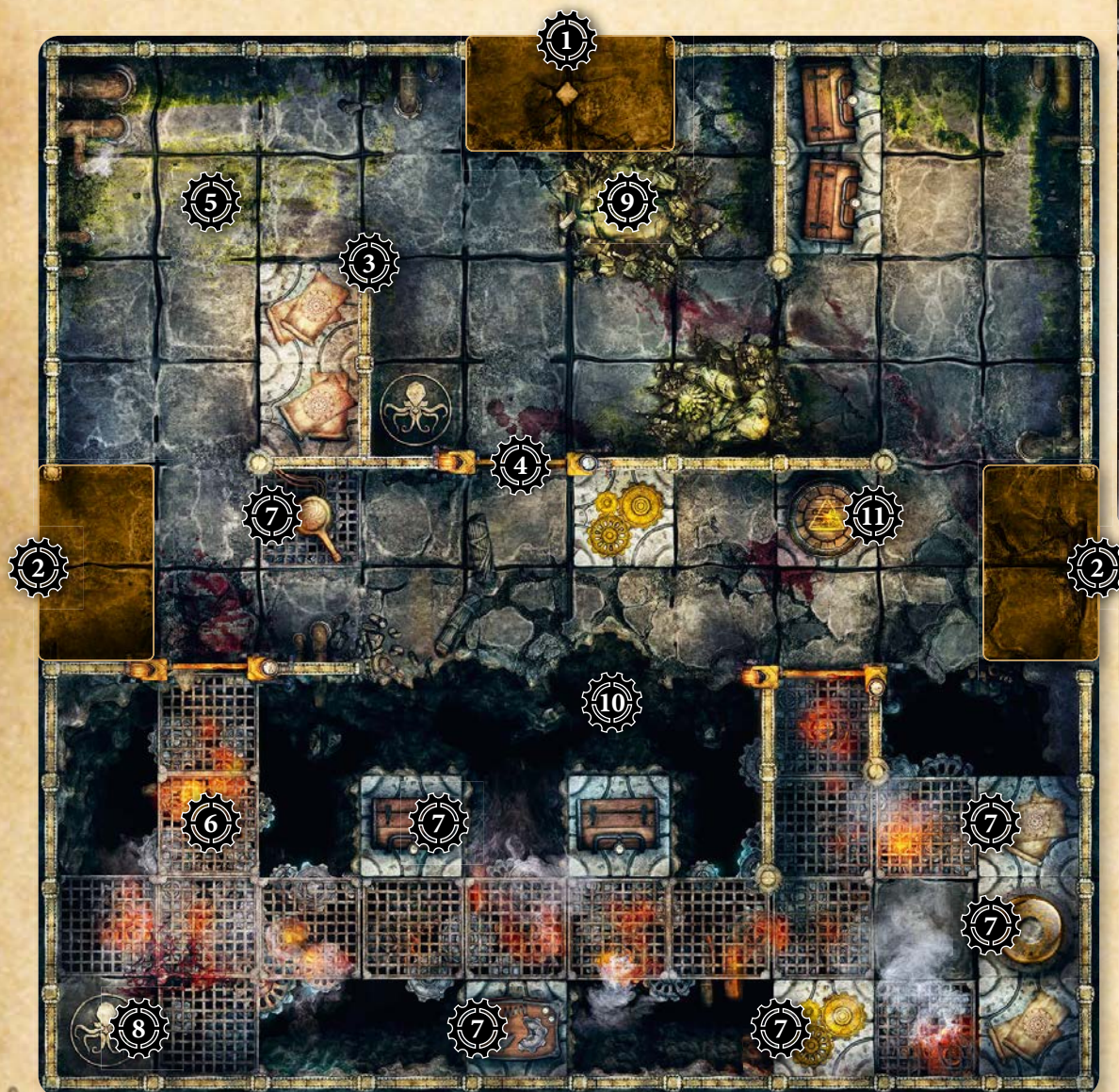
PLANSZA GRACZA



- 1 – Pole na kartę odkrywcy
- 2 – Symbol znacznika odkrywcy
- 3 – Tor esencji
- 4 – Tor zdrowia
- 5 – Tor kondycji

KAFELEK PLANSZY

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 – Brzeg kafelka planszy z symbolem kierunku | 7 – Pole akcji |
| 2 – Brzeg kafelka planszy | 8 – Pole rozstawiania |
| 3 – Ściana | 9 – Gruz |
| 4 – Drzwi | 10 – Czeluść |
| 5 – Pole dostępne | 11 – Wybuchająca beczka |
| 6 – Pole pułapki | |



PLANSZA ROZDZIAŁU



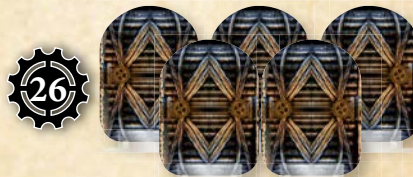
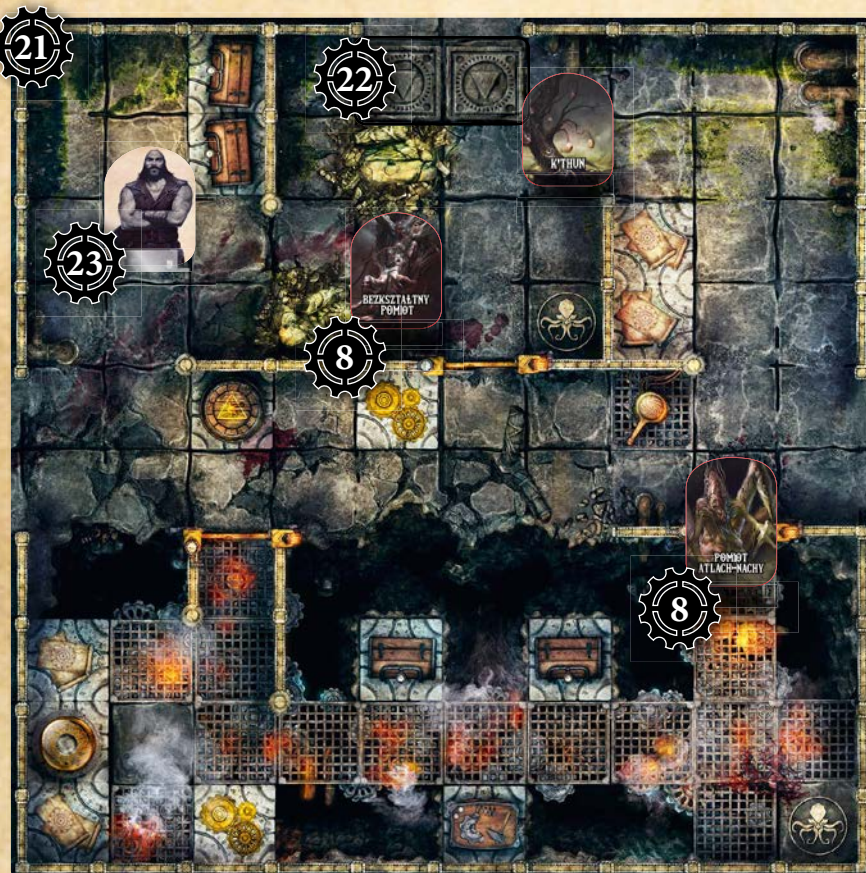
- 1 – Część górna – ilustracja aktualnego rozdziału (patrz «Wybór scenariusza» s. 10)
- 2 – Część dolna – aktualny rozdział (patrz «Wybór scenariusza» s. 10)
- 3 – Tor wartości rozstawiania dla aktualnego rozdziału (patrz «Faza rozstawiania» s. 11)
- 4 – Tor wartości grozy dla aktualnego rozdziału (patrz «Faza grozy» s. 11)
- 5 – Tor zagrożenia potworów (patrz «Zwiększanie zagrożenia potworów» s. 11)
- 6 – Ostatnie pole toru zagrożenia potworów (patrz «Zwiększanie zagrożenia potworów» s. 11)
- 7 – Tor poziomemu potworów

8

PRZYGOTOWANIE GRY

OBSZAR GRY

1. PLANSZA ROZDZIAŁU
2. KARTY ROZDZIAŁÓW
3. TALIA WYDARZEŃ ODKRYWCÓW
4. AKTUALNE WYDARZENIE ODKRYWCÓW / ZNISZCZONE WYDARZENIA ODKRYWCÓW
5. TALIA WYDARZEŃ GROZY
6. AKTUALNE WYDARZENIE GROZY / ZNISZCZONE WYDARZENIA GROZY
7. ZNACZNIKI GROZY
8. FIGURKI POTWORÓW
9. KARTY ZNISZCZONYCH POTWORÓW
10. TALIA POTWORÓW
11. ŻETONY RAN / ODLICZANIA
12. ZNISZCZONE PRZEDMIOTY
13. TALIE PRZEDMIOTÓW
14. PLANSZA GRACZA
15. KARTA ODKRYWCY
16. ZNACZNIKI ODKRYWCY
17. PRZEDMIOTY POZA WYPOSAŻENIEM
18. ŻETONY CECH
19. PRZEDMIOTY NA WYPOSAŻENIU
20. TOR POTWORÓW
21. KAFELEK PLANSZY
22. ŻETON WEJŚCIA
23. FIGURKA ODKRYWCY
24. KOŚCI
25. ŻETONY ZNISZCZENIA / ŚWIATŁA
26. FIGURKI ZAMKNIĘTYCH DRZWI
27. ŻETONY ZNISZCZONYCH DRZWI



WYBÓR SCENARIUSZA

- ♦ Wybierzcie jeden z dostępnych scenariuszy.
- ♦ Ułóżcie karty rozdziałów w taki sposób, aby na wierzchu znalazła się karta scenariusza, a pod nią karty rozdziałów w kolejności numerycznej.
- ♦ Jeśli są dostępne karty rozdziałów z ostatecznym wyzwaniem, odłóżcie je na bok (patrz «Rozstrzygnięcie ostatecznego wyzwania» s. 21).
- ♦ Ułóżcie talię wybranego scenariusza na dolnym polu na karty na planszy rozdziału.
- ♦ Weźcie żetony zagrożenia potworów i poziomu potworów i ułóżcie je na pierwszych polach odpowiednich torów na planszy rozdziału.
- ♦ Dodajcie wydarzenia, przedmioty, potwory oraz odkrywców z wybranego scenariusza do odpowiednich talii podstawowych i potasujcie osobno każdą z nich.

WARIANT: KRÓTKA GRA

Krótsza rozgrywka jest idealna dla grających pierwszy raz lub chcących wypróbować nowe strategie.

BARDZO KRÓTKA ROZGRYWKA (MNIJ NIŻ 1 GODZINA):

Należy rozegrać Scenariusz I, korzystając wyłącznie z rozdziałów 1, 2 i 4.

Kiedy ostatni żywy odkrywca ukończy 4. rozdział, gra kończy się zwycięstwem.

KRÓTKA ROZGRYWKA (MNIJ NIŻ 2 GODZINY):

Należy rozegrać Scenariusz I, ale usunąć rozdziały 2 i 7.

Gra kończy się zwycięstwem z chwilą wypełnienia warunku zwycięstwa.

WARIANT: ŁATWA GRA

ŁATWA ROZGRYWKA:

Normalnie wartości na kości gry odpowiadają wynikom 1-10, gdzie «0» reprezentuje wyrzucenie 10. Dla ułatwienia rozgrywki można traktować «0» jak 0.

BARDZO ŁATWA ROZGRYWKA:

W tym wariantcie należy ignorować obniżanie wartości na torach podczas faz rozstawiania i grozy.

WYBÓR ODKRYWCÓW

- ♦ Każdy gracz wybiera odkrywcę, a następnie bierze jego kartę i figurkę oraz planszę gracza.
- ♦ Na swojej planszy gracza każdy ustawia żeton esencji na polu 0 odpowiedniego toru, a żetony zdrowia i kondycji zgodnie z wartościami z karty odkrywcy, w którego się wciela. (patrz «Cechy» s. 12)
- ♦ Każdy gracz bierze 3 znaczniki odkrywcy odpowiadające symbolowi na swojej planszy gracza i umieszcza je w jej górnej części (patrz «Korzystanie ze znaczników odkrywcy» s. 26).

PRZYGOTOWANIE TALII PRZEDMIOTÓW

- ♦ Weźcie wszystkie karty przedmiotów poziomu 1, a następnie podzielcie je na 4 różne talie w oparciu o typ przedmiotu: broń (☞), ubiór (☞), artefakt (☞) oraz zużywalny (☞).
- ♦ Pozostałe karty (poziomu 2 i 3) można odłożyć na bok. Zostaną dodane do odpowiednich talii, kiedy będzie tego wymagać karta rozdziału.

Chociaż w grze występują 4 talie przedmiotów, jest tylko jedna talia zniszczonych przedmiotów.

PRZYGOTOWANIE TALII POTWORÓW

- ♦ Potasujcie razem wszystkie karty potworów poziomu 1. Pozostałe karty potworów (poziomu 2, 3 i 4) należy odłożyć na bok.

Niewykorzystane karty zostaną dodane do talii potworów podczas gry wraz ze wzrostem poziomu potworów.

PRZYGOTOWANIE TALII KAFELKÓW PLANSZY I POCZĄTKOWEGO KAFELKA PLANSZY

- ♦ Jeśli wybrany scenariusz posiada kafelek ostatecznego wyzwania, odłóżcie go na bok (patrz «Rozstrzygnięcie ostatecznego wyzwania» s. 21).
- ♦ Weźcie wszystkie kafelki planszy nie powiązane ze scenariuszem (dwustronne) i potasujcie je, odwracając niektóre kafelki, aby pomieszać je stronami. Pozwala to stworzyć talię kafelków planszy.
- ♦ Weźcie kafelek ze spodu talii i ułóżcie go na obszarze gry jako początkowy kafelek planszy.

ROZPOCZĘCIE PIERWSZEGO ROZDZIAŁU

- ♦ Odwróćcie pierwszą kartę rozdziału rozgrywanego scenariusza i ułóżcie ją na górnym polu kart na planszy rozdziału.
- ♦ Weźcie żetony wartości rozstawiania i wartości grozy i ułóżcie je na pozycjach wskazanych przez pierwszą kartę rozdziału.
- ♦ Przeczytajcie opis rozdziału i wykonajcie powiązane z nim instrukcje. Pierwsza karta rozdziału poinstruuje, aby umieścić na planszy żeton wejścia oraz figurki odkrywcy (patrz «Umieszczanie żetonu wejścia» s. 21).

Warto sprawdzić opis «Obszaru gry» na s. 8 oraz poniższą ilustrację – pomogą one zorganizować elementy gry.



ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się w rundach, z których każda dzieli się na 4 różne fazy, rozpatrywane w następującej kolejności:



1. FAZA ODKRYWCÓW

Należy rozpocząć tę fazę od odświeżenia kondycji każdego odkrywcy do jej maksymalnej wartości oznaczonej na jego karcie. Ponadto na odpowiednie plansze graczy wracają wszystkie znaczniki odkrywców.

Odkrywcy posiadający punkty kondycji podejmują swoje tury w dalszej części tej rundy.

Co rundę gracze (odkrywcy) mogą działać w dowolnej kolejności. Powinni ustalić między sobą, jaka kolejność będzie dla nich najbardziej korzystna. Jeden odkrywca musi zakończyć swoją turę, zanim następny gracz będzie mógł rozpatrzyć turę swojego odkrywcy.

W swoich turach odkrywcy mogą wykonywać wiele akcji: poruszać się, używać aktywnych zdolności ze swoich kart odkrywców oraz kart zużywalnych przedmiotów, czy tych będących na wyposażeniu, używać wierzchniej zniszczonej karty wydarzenia odkrywców, aktualnej karty rozdziału, czy kart przypisanych wydarzeń odkrywców, a także wchodzić w interakcję z kafelkiem planszy oraz wykorzystywać swój ekwipunek.

Podejmowanie akcji zwykle kosztuje kondycję, a dany odkrywca może wykonywać akcje, dopóki całej nie wyczerpie. Opcjonalnie gracz może zdecydować, że chce wcześniej zakończyć swoją turę. Ustawia wówczas swoją kondycję na 0, aby oznaczyć, że tura jego odkrywcy dobiegła końca.

2. FAZA ROZSTAWIANIA



Każdy odkrywca w grze rzuca kością gry, chyba że wszystkie pola rozstawiania na jego kafelku są zniszczone (patrz «Piecztowanie pól rozstawiania» s. 17).

Jeśli wynik rzutu jest **równy** lub **wyższy** niż aktualna wartość rozstawiania, należy wykonać, co następuje:

- Jeśli na kafelku planszy danego odkrywcy znajdują się co najmniej 4 potwory (**limit rozstawiania**), należy zwiększyć zagrożenie potworów o 1 i pominąć dalsze kroki.
- Należy rozstawić potwora na kafelku planszy odkrywcy, który wykonał rzut.
- Należy odświeżyć tor wartości rozstawiania, ustawiając żeton na polu toru wskazanym na karcie rozdziału.

Jeśli wynik rzutu jest **niższy** niż aktualna wartość rozstawiania, należy wykonać, co następuje:

- Obniżyć wartość rozstawiania na odpowiednim torze o 1 (patrz «Plansza rozdziału» s. 7).

3. FAZA GROZY



Na początku fazy grozy należy umieścić wszystkie znaczniki grozy obok talii wydarzeń grozy (patrz «Korzystanie ze znaczników grozy» s. 27). Następnie jeden gracz rzuca kością gry.

Jeśli wynik rzutu jest **równy** lub **wyższy** niż aktualna wartość grozy, należy wykonać, co następuje:

- Odświeżyć tor wartości grozy, ustawiając żeton na polu toru wskazanym na karcie rozdziału.
- Rozpatrzyć efekt **przywołania wydarzenia grozy** (patrz «Przywoływanie wydarzeń grozy» s. 22).

Jeśli wynik rzutu jest **niższy** niż aktualna wartość grozy, należy wykonać, co następuje:

- Obniżyć wartość grozy na odpowiednim torze o 1 (patrz «Plansza rozdziału» s. 7).

4. FAZA POTWORÓW

TOR POTWORÓW

Potwory działają w ściśle określonej kolejności, opartej o tor potworów. Każdy nowy potwór zostaje rozstawiony i dodany na koniec toru. Jeśli tor potworów jest pusty, należy pominąć tę fazę.

Pierwszy potwór (ten, który trafił na tor najwcześniej) wykonuje swoją turę, po nim następny, dopóki nie zrobią tego wszystkie potwory na torze (patrz «Zachowania potworów» s. 28).

EFEKT:

ROZSTAWIANIE POTWORÓW

Jeśli na kafelku rzucającego lub aktywującego ten efekt odkrywcy nie ma żadnych pól rozstawiania, należy pominąć następne kroki. W przeciwnym razie należy wykonać, co następuje:

- Dobrać kartę z talii potworów. Jeśli w talii nie ma żadnych dostępnych potworów, należy potasować zniszczone karty potworów i utworzyć z nich nową talię. Jeśli wciąż nie ma żadnych dostępnych potworów, należy zwiększyć zagrożenie potworów o 1 i pominąć następne kroki.
- Ułożyć kartę potwora na końcu toru potworów (najbardziej po prawej stronie).
- Umieścić figurkę potwora na polu rozstawiania najbliższym względem rzucającego lub aktywującego ten efekt odkrywcy (patrz «Najbliższy» s. 24).

EFEKT: ZWIEKSZANIE ZAGROŻENIA POTWORÓW

Należy zwiększyć zagrożenie potworów na odpowiednim torze o 1 (patrz «Plansza rozdziału» s. 7). Jeśli zagrożenie potworów osiągnie najwyższy poziom, należy cofnąć żeton na pierwsze pole toru zagrożenia i podnieść poziom potworów o 1.

Kiedy poziom potworów wzrasta, należy wtasować karty potworów odpowiedniego poziomu do talii potworów wraz ze wszystkimi kartami zniszczonych potworów.

Jeśli poziom potworów wynosi 5 (///), zamiast zwiększać zagrożenie potworów, każdy odkrywca musi zniszczyć 1 ze swoich przedmiotów na wyposażeniu albo samemu zostać zniszczonym (patrz «Śmierć odkrywcy» s. 13).



JEDNOSTKI

W grze pojawiają się dwa rodzaje jednostek: odkrywcy i potwory. Każda jednostka posiada kartę zawierającą wszystkie dotyczące jej zasady i jest reprezentowana w grze przez figurkę. Główny obszar gry w *Machina Arcana* stanowią kafelki planszy, na których jednostki poruszają się i wchodzą w interakcję z polami oraz innymi jednostkami.

Jeśli chodzi o poruszanie się, atakowanie i zagrywanie zdolności, potwory i odkrywcy obowiązują te same zasady (patrz «Zdolności» s. 23).

CECHY

Każdą jednostkę charakteryzuje zestaw cech, które określają, jak skutecznie blokuje różne typy ataków (pancerz i wola), ile obrażeń może otrzymać zanim umrze (zdrowie), jak dobrze może wykorzystywać swoje zdolności (kondycja) oraz jak duże są jej rezerwy wykorzystywane podczas zagrywania specjalnych mocy (esencja).

Plansze graczy służą do śledzenia aktualnej wartości cech (zdrowia, esencji, kondycji) poszczególnych odkrywcy.

Niektóre efekty w grze mogą prowadzić do straty punktów cech. Jednym z przykładów jest ruch i jego wpływ na stratę kondycji. Na podobnej zasadzie otrzymanie skutecznego trafienia (patrz «Atakowanie» s. 14) prowadzi do straty punktu zdrowia. Jakkolwiek kondycja jest przywracana co rundę, chcąc przywrócić sobie zdrowie lub esencję, gracz będzie musiał wykazać się większą kreatywnością.

Czasem *Machina Arcana* wymusza na odkrywcy celową stratę określonej liczby punktów różnych cech jako koszt rozpatrzenia wybranego efektu.



PANCERZ

Pancerz reprezentuje umiejętność odpierania ataków fizycznych (patrz «Atakowanie» s. 14). Im wyższa jest jego wartość, tym większa jest szansa na uniknięcie wrogich ataków fizycznych. Pancerz można zwiększać poprzez wyposażanie się w przedmioty, które zapewniają premię do pancerza (patrz «Efekty przedmiotów» s. 19) oraz dzięki określonym zdolnościom.



WOLA

Wola reprezentuje umiejętność odpierania ataków magicznych (patrz «Atakowanie» s. 14). Im wyższa jest jej wartość, tym większa jest szansa na uniknięcie wrogich ataków magicznych. Wolę można zwiększać poprzez wyposażanie się w przedmioty, które zapewniają premię do woli (patrz «Efekty przedmiotów» s. 19) oraz dzięki określonym zdolnościom.



ESENCJA

Esencja określa ilość magicznej energii, jaką może pozyskać odkrywca. Odkrywcy wykorzystują tor esencji na swoich planszach graczy, aby oznaczać aktualny stan swojej esencji. Każdy odkrywca rozpoczyna grę, nie posiadając esencji (0).

Odkrywcy mogą przywracać esencję w następujący sposób:

- ♦ Aktywacja pola wydarzenia (patrz «Pole wydarzenia» s. 18)
- ♦ Aktywacja skrzyni (patrz «Skrzynia» s. 18)
- ♦ Niszczenie potworów w swojej turze (patrz «Śmierć potwora» s. 13)
- ♦ Specjalne zdolności, które przywracają esencję

Esencji można użyć na kilka opisanych poniżej sposobów:

- ♦ Odkrywca może stracić 1 punkt esencji zamiast tracić 1 punkt zdrowia.
- ♦ Po wykonaniu rzutu ataku przez odkrywcy (patrz «Atakowanie» s. 14), albo po dowolnym innym rzucie ataku w jego turze, dany odkrywca może zwiększyć wynik danego rzutu o 1 za każdy stracony punkt esencji.
- ♦ Zagrywanie zdolności aktywowanych esencją (patrz «Aktywne zdolności» s. 23)
- ♦ Pieczętowanie pola rozstawiania (patrz «Pieczętowanie pól rozstawiania» s. 17)
- ♦ Aktywacja nieoświetlonego pola rozdziału (patrz «Pole rozdziału» s. 18)

Za każdym razem, kiedy odkrywca miałby stracić esencję, inni odkrywcy mogą wspomóc go własną esencją.



ZDROWIE

Zdrowie określa liczbę obrażeń, jakie może otrzymać jednostka, zanim umrze (patrz «Śmierć odkrywcy/potwora» s. 13). Odkrywcy wykorzystują tor zdrowia na swoich planszach graczy, aby oznaczać aktualny stan swojego zdrowia. Potwory korzystają z żetonów ran, aby oznaczać stracone zdrowie.

Jeśli jednostka zostanie trafiona, traci 1 punkt zdrowia. Każda jednostka, która straciła co najmniej 1 punkt zdrowia, jest uważana za ranną.

W chwili utraty ostatniego punktu zdrowia jednostka zostaje zniszczona.

Zdrowie można przywracać tylko dzięki określonym zdolnościom.



KONDYCJA

Kondycja jest wykorzystywana w turach jednostek do poruszania się i rozpatrywania zdolności (patrz «Zdolności» s. 23).

Odkrywcy posiłkują się w organizacji poszczególnych tur torem kondycji na swoich planszach graczy, natomiast bezmyślne potwory nie potrzebują żetonów kondycji ze względu na swą prymitywną naturę (patrz «Zachowania potworów» s. 28).

WARTOŚCI CECH

Cechy nie mogą spaść poniżej 0 (najniższa wartość) ani przekroczyć 9 (najwyższa możliwa wartość).

Aktualne wartości zdrowia, esencji i kondycji danej jednostki nie mogą przekroczyć swoich maksymalnych wartości (czyli wartości początkowych z karty jednostki zmodyfikowanych przez efekty w grze).



ZAŁOŻENIA:

WSPOMAGAJĄCY ODKRYWCY

Odkrywca, który miałby stracić esencję, jest uważany za aktywującego odkrywcę.

Kiedy aktywujący odkrywca wybiera za cel pole planszy (przykładowo aktywując pole rozdziału lub pieczętując pole rozdzielania), dane pole jest uważane za wybrane pole. W przeciwnym razie za wybrane pole uważa się pole, na którym znajduje się odkrywca.

Wspomagający odkrywcy muszą się zgodzić na udzielenie pomocy i sąsiadować z wybranym polem, aktywującym odkrywcą lub innym wspomagającym odkrywcą.

Aktywujący odkrywca nie musi tracić własnej esencji.



ODKRYWCY

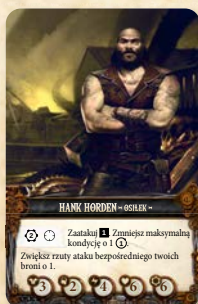
Gracze wcielają się w odkrywców. Kontrolują oni decyzje i działania swoich postaci podczas całej gry.

Odkrywcy posiadają ekwipunek – zestaw kart, które można wykorzystać celem zapewnienia sobie dodatkowych zdolności (patrz «Efekty przedmiotów» s. 19).

Oprócz ekwipunku mogą oni również używać zdolności z posiadanych kart przypisanych wydarzeń (patrz «Przypisane wydarzenia» s. 22).

Odkrywcy mogą używać aktywnych zdolności z różnych źródeł, takich jak:

- ♦ Karta odkrywcy danego gracza
- ♦ Przedmioty zużywalne i na wyposażeniu
- ♦ Aktualne wydarzenie odkrywców
- ♦ Aktualny rozdział



- ♦ Przypisane wydarzenia odkrywców (patrz «Przypisane wydarzenia» s. 22)
- ♦ Interakcja z kafelkiem planszy (patrz «Kafelki planszy» s. 16-18)
- ♦ Efekty przedmiotów: Użycie ekwipunku, Wymiana z odkrywcą (patrz «Efekty przedmiotów» s. 19)

Za każdym razem, kiedy odkrywca zostanie umieszczony na kafelku planszy, po rozpatrzeniu wszystkich zdolności rozdziału, należy rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

ZNACZNIKI ODKRYWCÓW

Oprócz karty i figurki odkrywcy wykorzystują znaczniki do oznaczania długotrwałych efektów (3 znaczniki na każdego odkrywcę).



Wybierając odkrywcę, należy zwrócić uwagę na unikatowy symbol znacznika na posiadanej planszy gracza. Należy wziąć 3 znaczniki odkrywcy z takim samym symbolem i umieścić je u góry swojej planszy gracza. Będą one służyć do oznaczania długotrwałych efektów powiązanych z danym odkrywcą (patrz «Efekty długotrwałe» s. 26).

Na początku fazy odkrywców każdy gracz zabiera swoje znaczniki odkrywcy i umieszcza je z powrotem u góry swojej planszy gracza.

ŚMIERĆ ODKRYWCY

Jeśli punkty zdrowia odkrywcy spadną do 0, dany odkrywca zostaje zniszczony (patrz «Knucące potwory» s. 28). Należy wówczas wykonać, co następuje:

- ♦ Usunąć z gry jego figurkę, kartę i znaczniki.
- ♦ Potasować jego ekwipunek i umieścić go w talii zniszczonych przedmiotów.
- ♦ Usunąć z gry jego przypisane wydarzenia.
- ♦ Jeśli właśnie został zniszczony ostatni odkrywca, gra kończy się porażką.

POTWORY

Potwory to wrogie stworzenia, których celem jest powstrzymywanie i niszczenie odkrywców.

Potwory nie posiadają ekwipunku.

Ich akcje są z góry zdefiniowane w oparciu o zestaw prostych zasad, choć zniszczeni odkrywcy na pewnym etapie gry mogą przejąć nad nimi kontrolę, co powoduje, że stają się inteligentniejsze, a sama rozgrywka trudniejsza (patrz «Zachowania potworów» s. 28).

Potwory mogą używać aktywnych zdolności z różnych źródeł:

- ♦ Karta danego potwora
- ♦ Aktualne wydarzenie grozy
- ♦ Interakcja z kafelkiem planszy (patrz «Elementy kafelków planszy» s. 17)

Za każdym razem, kiedy zostanie rozdzielony potwór, należy rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

ŚMIERĆ POTWORA

Jeśli punkty zdrowia potwora spadną do 0, dany potwór zostaje zniszczony.

Jeśli poziom zniszczonego potwora jest niższy niż aktualny poziom potworów na planszy rozdzielu i nie jest to potwór poziomowi 4, należy usunąć jego kartę i figurkę z gry.

W przeciwnym razie należy umieścić kartę danego potwora na wierzchu talii zniszczonych potworów i odłożyć jego figurkę na bok.

Jeśli potwór został zniszczony podczas tury odkrywcy, należy przywrócić danemu odkrywcy 1 esencji.

WYPĘDZANIE POTWORÓW

Odkrywcy nie mogą przywracać esencji za wypędzone potwory (patrz «Przesuwanie kafelków planszy» s. 16 i «Umieszczanie żetonu wyjścia» s. 21).

Jeśli poziom wypędzonego potwora jest niższy niż aktualny poziom potworów i nie jest to potwór poziomowi 4, należy usunąć jego kartę i figurkę z gry.

W przeciwnym razie należy umieścić kartę danego potwora na wierzchu talii zniszczonych potworów i odłożyć jego figurkę na bok.

Wypędzonych potworów nie uważa się za zniszczonych, a wypędzenie ich nie wywołuje warunkowych efektów *kiedy zostanie zniszczony*.



EFEKTY JEDNOSTEK

ATAKOWANIE

Podczas wykonywania ataku atakujący rzuca kośćmi ataku i w zależności od obrony celu może uzyskać trafienie.

Kiedy jednostka zostaje trafiona, traci 1 punkt zdrowia. Jeśli ta strata spowodowała spadek zdrowia do 0, dana jednostka zostaje zniszczona (patrz «Śmierć odkrywcy/potwora» s. 13) i jest uważana za zabity przez atakującego.

Cel(e) ataku i wszystkie jednostki, na które ma wpływ atak niecelowany, są uważane za blokujących (patrz «Wybieranie za cel» s. 24).

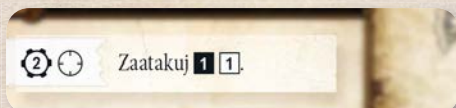
Każdy atak określa liczbę kości słabego i mocnego ataku wykorzystywanych w danym rzucie ataku (oba typy to specjalne kości k6).

PRZYKŁAD ATAKOWANIA

Chcąc lepiej zademonstrować mechanizm rozpatrywania ataku w grze, wyruszymy wspólnie na arenę walk. Nasz odkrywca stoczy bitwę ze straszliwym i zabójczym potworem, czyli Mi-Go.



Załóżmy, że nasz bohater posiada przedmiot z następującą zdolnością:



Jak widać do rozpatrzenia ataku będą potrzebne 2 kości – 1 kość mocnego i 1 kość słabego ataku. Założmy, że to jest nasz rzut ataku:



Biorąc pod uwagę pancerz Mi-Go, który wynosi 3, ledwo udało nam się go trafić i traci on 1 punkt zdrowia. Jeśli Mi-Go został ranny po raz pierwszy, wciąż żyje, ale jeśli został już wcześniej trafiony, wraz z kolejnym trafieniem zostaje zniszczony, a odkrywca, który go zaatakował, przywołuje wydarzenie odkrywców (zgodnie ze zdolnością Mi-Go).



Kości słabego ataku (□) posiadają następujące wartości:

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



Kości mocnego ataku (■) posiadają następujące wartości:

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

- ♦ Atakujący rzuca określoną liczbą kości ataku i sumuje uzyskane na nich wyniki.
- ♦ Do tej sumy należy dodać wszystkie działające obecnie efekty i esencję straconą na potrzeby zwiększenia rzutu ataku (patrz «Esencja» s. 12).
- ♦ Od tej sumy należy odjąć wszystkie działające obecnie efekty, które obniżają rzut ataku.
- ♦ Jeśli ostateczny wynik rzutu ataku jest niższy niż blokująca cecha celu, należy pominąć następne kroki.
- ♦ Atakujący trafia.
- ♦ Blokujący zostaje trafiony.
- ♦ Blokujący traci 1 punkt zdrowia.

Istnieją dwa typy ataków: **podstawowy** oraz **magiczny**.

- ♦ Dla ataków podstawowych blokującą cechą jest pancerz.
- ♦ Dla ataków magicznych blokującą cechą jest wola.

Jeśli jakiś efekt zwiększa rzuty ataków magicznych, nawet atak podstawowy jest uważany za magiczny.



[Ten przedmiot zmienia ataki wzmocnionej nim broni na magiczne.

Jeśli atak miałby wpłynąć na kilka jednostek (przykładowo jest to pułapka lub wybuchająca beczka), należy wykonać tylko jeden rzut ataku i zastosować jego ostateczny wynik wobec wszystkich blokujących.

ETERYCZNOŚĆ

Jeśli jednostka jest eteryczna, nie może być wybierana za cel ataków przez inne jednostki, chyba że działa na nie obecnie jakiś efekt pozwalający wybierać za cel eteryczne jednostki.

Eteryczne jednostki można atakować niebezpośrednio przy użyciu pułapek, wybuchających beczek i innych zdolności, które nie wymagają wybrania za cel eterycznej jednostki (przykładowo ataków, które wpływają na sąsiadujące jednostki).

Zagrywanie zdolności (przykładowo ruch, atakowanie, czy blokowanie) nie usuwa efektu eteryczności.

Potwory ignorują wszystkich odkrywców, których nie można wybrać za cel i nie poruszają się w ich stronę.

PRZECHODZENIE PRZEZ ETERYCZNE JEDNOSTKI

Jednostki mogą przechodzić przez eteryczne jednostki, a eteryczne jednostki mogą przechodzić przez inne jednostki (patrz «Efekty przechodzenia» s. 16).

Bez względu na powyższą zasadę eteryczne jednostki są wciąż uważane za przeszkody (patrz «Przeszkody» s. 24), więc poruszająca się jednostka nie może zatrzymać się na polu zajmowanym przez eteryczną jednostkę.

ZAMIANA MIEJSCAMI

Kiedy jest rozpatrywany ten efekt, należy zamienić miejscami (poprzez przestawienie figurek na kafelku planszy) jednostkę aktywującą z jednostką wybraną za cel.

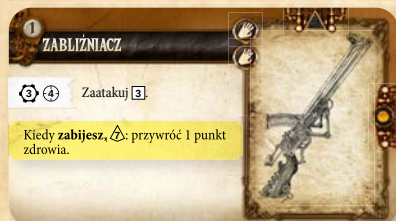
KONTROLOWANIE POTWORA

Kiedy nadchodzi kolej działania wybranego za cel potwora, aktywujący odkrywca kontroluje ruch, ataki i zagrywanie zdolności kontrolowanego potwora (może on nawet atakować inne potwory).

Ta zdolność ma priorytet względem kontroli nad knującymi potworami (patrz «Knujące potwory» s. 28).

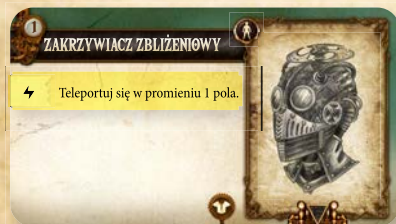
ZABIJANIE

Kiedy odkrywca zniszczy potwora lub innego odkrywcę w grze (niezależnie, czy w wyniku ataku czy innego efektu – np. odepchnięcia na pole czołusci), należy traktować daną jednostkę jak zabita.

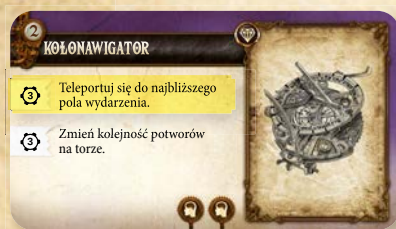


TELEPORTACJA

Kiedy jednostka teleportuje się na dostępne pole w określonej odległości, docierając na docelowe pole ignoruje wszystkie ściany, przeszkody, gruz i zamknięte drzwi.



Kiedy jednostka teleportuje się na określone docelowe pole, należy zawsze wybrać najbliższe niezniszczone pole planszy odpowiedniego typu na kafelku planszy zawierającym teleportującą się jednostkę (patrz «Najbliższy» s. 24).



Jeśli docelowe pole jest zajęte lub niedostępne, należy wybrać inne najbliższe i niezajęte pole odpowiedniego typu.

ODPYCHANIE I PRZYCIĄGANIE

Jednostka może zostać odepchnięta od lub przyciągnięta do aktywującej jednostki lub pola. Jeśli aktywujące pole planszy nie jest określone, pozycję aktywującej jednostki uważa się za pole aktywujące efekt odepchniania/przyciągania.



Jeśli jednostka będąca celem tego efektu znajduje się w pionie lub w poziomie w stosunku do aktywującego pola, porusza się w linii prostej. W przeciwnym razie porusza się na ukoś. Należy to sprawdzać i stosować dla każdego pola, o które jednostka jest odepchniana/przyciągana. Ponadto zgodnie z tymi zasadami jednostka może zostać odepchnięta/przyciągnięta na pole czołusci i w efekcie zniszczona (patrz «Czołusć» s. 17).

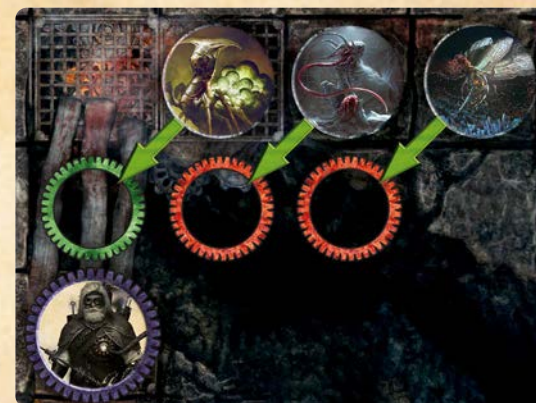
Gdyby jednostka miała zostać odepchnięta lub przyciągnięta na dźwignię pułapki, należy aktywować daną dźwignię pułapki (patrz «Dźwignia pułapki» s. 18).

Wybuchająca beczka jest traktowana tak, jakby została trafiona, kiedy zostanie na nią odepchnięta lub przyciągnięta jednostka (patrz «Wybuchająca beczka» s. 17).

Nieruchomych jednostek nie można odepchać, ani przyciągać.



Przykład odepchniania



Przykład przyciągania

KAFELKI PLANSZY

Jednostki poruszają się i aktywują swoje zdolności na kafelkach planszy. Każdy kafelek planszy pokrywa siatka 10x10 pól, z maksymalnie 4 możliwymi brzegami, po 1 na każdą stronę.

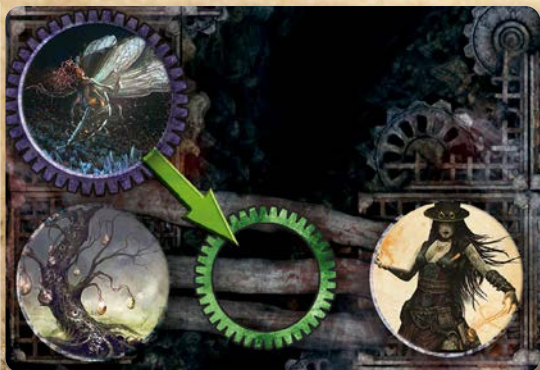
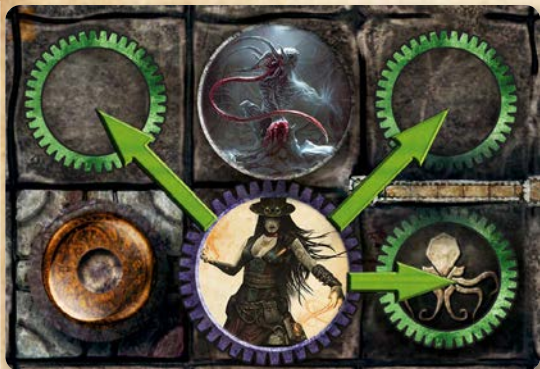
Nieeksplorowany brzeg kafelka planszy należy traktować jak ścianę.

Na jednym z brzegów widnieje symbol kierunku, który jest używany w momencie eksploracji nowego kafelka planszy i łączenia go z brzegiem kafelka, z którego nastąpiła eksploracja.

RUCH

O ile jednostka nie jest nieruchoma, może wydać 1 punkt kondycji, aby poruszyć się w dowolnym **kierunku** (w pionie, poziomie lub na ukos) na sąsiadujące, niezajęte i dostępne pole (patrz «Sąsiadowanie» s. 24).

Jednostki nie mogą przechodzić przez gruz, przeszkody, ściany i zamknięte drzwi (patrz «Przeszkody» s. 24).



EFEKTY «PRZECHODZENIA»

Niektóre zdolności pozwalają na przechodzenie przez przeszkody lub niedostępne pola, aby dotrzeć na niezajęte, dostępne pole.



Jednostka nie może skończyć swojej tury na polu czeluści. Ponadto zostaje zniszczona, jeśli zostanie teleportowana, odepchnięta lub przyciągnięta na takie pole. Poruszenie się na pole czeluści wciąż wymaga straty 1 punktu kondycji i kolejnego, aby przemieścić się na inne pole nie będące czeluścią. Kondycji nie traci się wyłącznie poruszając się z jednego pola czeluści na inne.

EKSPLORACJA KAFELKÓW PLANSZY

Kiedy odkrywca znajduje się na nieeksplorowanym brzegu kafelka planszy, który nie zawiera żetonu wejścia ani wyjścia, jest możliwa dalsza eksploracja za 2 punkty kondycji.

W takim przypadku należy dobrać kafelek planszy i połączyć go z brzegiem kafelka planszy, z którego następuje eksploracja w takiej pozycji, aby symbol kierunku sąsiadował z aktywującym odkrywcą.

Kiedy dochodzi do eksploracji kolejnych kafelków planszy, mogą one reprezentować obszar gry o maksymalnej powierzchni 2x2 kafelki. Istnieje możliwość dalszej eksploracji przy zastosowaniu zasady przesuwania kafelków planszy.



Przykład łączenia planszy – krok 1



Przykład łączenia planszy – krok 2

PRZESUWANIE KAFELKÓW PLANSZY

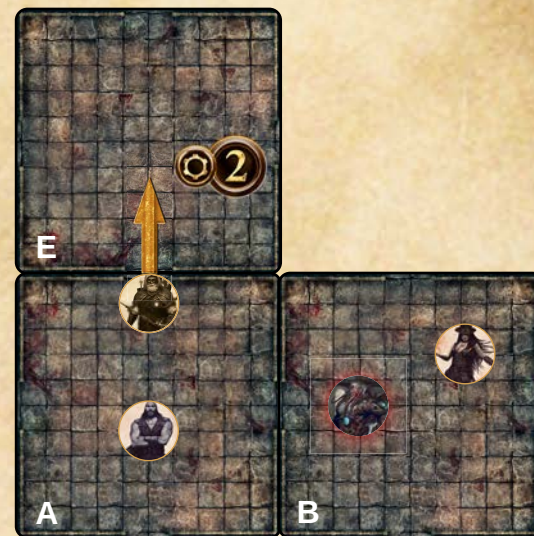
Obszar gry (2x2) można przesunąć poprzez zniszczenie niektórych umieszczonych kafelków planszy w momencie eksploracji nowego kafelka planszy. Jedynym warunkiem jest, aby na niszczonej kafelkach planszy nie znajdowali się żadni odkrywcy.

Jeśli na niszczonej kafelkach planszy znajdują się potwory, zostają one wypędzone (patrz «Wypędzanie potworów» s. 13).

Po zniszczeniu kafelków planszy należy je odwrócić i umieścić na spodzie talii kafelków planszy.



Przykład przesuwania planszy – krok 1



Przykład przesuwania planszy – krok 2

WYCHODZENIE Z KAFELKÓW PLANSZY

Odkrywca, który stoi na żetonie wyjścia, może wyjść z kafelka planszy za 2 punkty kondycji (patrz «Umieszczanie żetonu wyjścia» s. 21). Należy usunąć figurkę odkrywcy z obszaru gry. Od tej chwili należy pomijać turę takiego odkrywcy i ignorować działające na niego efekty w związku z jego nieobecnością na obszarze gry (należy również pominąć jego rzut w fazie rozstawiania).

ELEMENTY KAFELKÓW PLANSZY



ŚCIANA

Ściana to rodzaj krawędzi pola planszy, która dzieli pola planszy i blokuje pole widzenia.



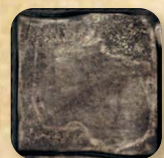
DRZWI

Drzwi to rodzaj krawędzi pola planszy, który stanowi połączenie pomiędzy dwoma sąsiadującymi polami ścian. Drzwi są domyślnie otwarte.

Kiedy drzwi są otwarte lub zniszczone, jednostki mogą normalnie przez nie przechodzić, a ponadto nie blokują one pola widzenia.

Kiedy drzwi są zamknięte, działają jak ściana.

Każda jednostka sąsiadująca z drzwiami może zniszczyć zamknięte drzwi za 4 punkty kondycji. Kiedy jednostka zniszczy zamknięte drzwi, należy zastąpić ich figurkę żetonem zniszczonych drzwi. Jednostki nie mogą aktywować drzwi, na których leży żeton zniszczonych drzwi.



POLE DOSTĘPNE

Pole, przez które mogą się poruszać jednostki. Dostępne pola nie blokują pola widzenia.



POLE PUŁAPKI

Pole pułapki to określony typ dostępnego pola. Kiedy na konkretnym kafelku planszy zostaje rozpatrzony efekt

uruchomienia pułapek, każda jednostka na polach pułapek danego kafelka zostaje zaatakowana przez aktywującą jednostkę za 3 (patrz «Uruchamianie pułapek» s. 18).

EFEKT: OTWIERANIE / ZAMYKANIE DRZWI



Jeśli drzwi są **otwarte** (nie jest na nich umieszczona figurka drzwi), sąsiadujący odkrywca (patrz «Sąsiadowanie» s. 24) może stracić 2 punkty kondycji, aby rozpatrzeć efekt **zamknięcia drzwi** i umieścić na planszy figurkę zamkniętych drzwi.

Jeśli drzwi są **zamknięte** (jest na nich umieszczona figurka drzwi), działają jak ściana. Odkrywca sąsiadujący z zamkniętymi drzwiami może stracić 2 punkty kondycji, aby rozpatrzeć efekt **otwarcia drzwi** poprzez usunięcie figurki zamkniętych drzwi.

Bezmyślne potwory mogą jedynie niszczyć zamknięte drzwi za 4 punkty kondycji (patrz «Bezmyślne potwory» s. 28).

Knujące potwory mogą otwierać i zamykać drzwi za 3 punkty kondycji. Ponadto mogą niszczyć otwarte lub zamknięte drzwi za 4 punkty kondycji (patrz «Knujące potwory» s. 28).



GRUZ

Gruz to niedostępne pole, które blokuje pole widzenia. Każde niemożliwe do zidentyfikowania pole i/lub obszar na kafelkach planszy należy traktować jak gruz.



CZELUŚĆ

Czeluść to specjalny typ dostępnego pola. Jednostka, która poruszy się, zostanie odepchnięta, przyciągnięta lub teleportowana na czeluść, ulega zniszczeniu.

Bezmyślne potwory nigdy dobrowolnie nie poruszają się na czeluście (patrz «Bezmyślne potwory» s. 28).



POLE ROZSTAWIANIA

Pole rozstawiania to dostępne pole, które nie blokuje pola widzenia.

Kiedy odkrywca rozstawia potwora (przykładowo podczas fazy rozstawiania), umieszcza jego figurkę na najbliższym sobie polu rozstawiania (patrz «Rozstawianie potworów» s. 11).



WYBUCHAJĄCA BECZKA

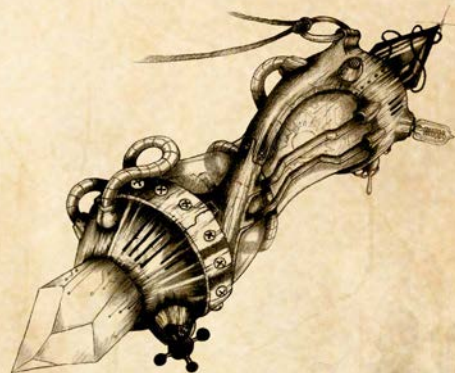
Wybuchająca beczka liczy się jak przeszkoda, która nie blokuje pola widzenia.

To specjalny typ jednostki, która może być tylko atakowana (patrz «Atakowanie» s. 14).

Wynik rzutu ataku przeciwko wybuchającej beczce musi wynieść co najmniej 1, aby doszło do trafienia. Kiedy wybuchająca beczka zostanie trafiona, należy wykonać, co następuje:

- ♦ Zaatakować za 3 każdą jednostkę sąsiadującą z wybuchającą beczką
- ♦ Umieścić żeton zniszczenia na polu z daną wybuchającą beczką

Kiedy jednostka zostanie odepchnięta lub przyciągnięta na wybuchającą beczkę, należy traktować beczkę tak, jakby została trafiona.



EFEKT: PIECZĘTOWANIE PÓL ROZSTAWIANIA

Odkrywca może zapieczętować sąsiadujące pole rozstawiania (patrz «Wspomagający odkrywcy» s. 12).

Kiedy odkrywca pieczętuje pole rozstawiania, należy wykonać, co następuje:

- ♦ Obniżyć zagrożenie potworów o 1 (do minimum 1).
- ♦ Jeśli na pieczętowanym polu rozstawiania znajduje się jednostka, zniszczyć ją.
- ♦ Zniszczyć pole rozstawiania poprzez umieszczenie na nim dwóch żetonów zniszczenia (aby odróżnić je od pozostałych pól planszy).
- ♦ Rozpatrzeć efekt **oświetlenia rozdziału**.

Zniszczone pole rozstawiania liczy się jak przeszkoda.

POLE AKCJI

Wszystkie pola akcji można aktywować. Każde pole akcji liczy się jak przeszkodę (patrz «Przeszkody» s. 24).

Po tym, jak pole akcji zostanie aktywowane, ulega zniszczeniu (należy umieścić na nim żeton zniszczenia).



DŹWIGNIA PUŁAPKI

Odkrywczy mogą aktywować sąsiadującą dźwignię pułapki za 2 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *uruchomienia pułapki*.

Knujące potwory mogą aktywować dźwignię pułapki za 3 punkty kondycji (patrz «Knujące potwory» s. 28).

Należy również aktywować dźwignię pułapki, jeśli zostanie na nią odepchnięta lub przyciągnięta jednostka.

EFEKT: URUCHAMIANIE PUŁAPEK

- Należy zaatakować za **3** wszystkie jednostki na polach pułapek na kafelku planszy aktywującej jednostki. Jeśli nie ma aktywującej jednostki (przykładowo gdy przywoływane jest wydarzenie grozy), należy zaatakować wszystkie jednostki na polach pułapek na wszystkich kafelkach planszy.



STACJA ODNOWY

Odkrywczy mogą aktywować sąsiadującą stację odnowy za 1 punkt kondycji, aby rozpatrzyć efekt *odnowy*.

EFEKT: ODNOWA

- Odkrywcza rzuca kością odnowy.
- Możliwe wyniki rzutu: przywrócenie 1 zdrowia, przywrócenie punktów kondycji lub nic się nie dzieje.



WARSZTAT

Odkrywczy mogą aktywować sąsiadujący warsztat za 3 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *obsługi warsztatu* (patrz «Obsługa warsztatu» s. 20).



SKRZYNIA

Aktywowanie skrzyni stanowi dla odkrywców główne źródło przedmiotów, a zarazem przywraca esencję.

Odkrywczy mogą aktywować sąsiadującą skrzynię za 3 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *zdobycia przedmiotu* (patrz «Zdobywanie przedmiotów» s. 20) i przywrócić 1 punkt esencji.



POLE WYDARZENIA

Poprzez aktywowanie pól wydarzeń odkrywczy przywracają sobie esencję i mają możliwość rozpatrzenia jednego z wielu korzystnych wydarzeń z talii wydarzeń odkrywców, z których każde charakteryzuje unikatowa fabuła i efekty.

Odkrywczy mogą aktywować sąsiadujące pole wydarzenia za 3 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *przywołania wydarzenia odkrywców* (patrz «Przywoływanie wydarzeń odkrywców» s. 22) i przywrócić 1 punkt esencji.



POLE ROZDZIAŁU

Pole rozdziału jest zwykle wykorzystywane do spowodowania postępu do następnego rozdziału. Może ono być w jednym z 3 różnych stanów: **nioświetlone** (brak

żetonu umieszczonego na polu), **oświetlone** (żeton światła umieszczony na polu) lub **zniszczone** (żeton zniszczenia umieszczony na polu).

Oświetlenie pola rozdziału (przykładowo poprzez zapieczętowanie pola rozstawiania) znacząco obniża koszt jego aktywowania.

Kiedy odkrywcza aktywuje sąsiadujące pole rozdziału, wykonuje, co następuje:

- W przypadku **nioświetlonego** pola rozdziału aktywujący je odkrywca traci 3 punkty kondycji i 3 punkty esencji (patrz «Wspomagający odkrywcy» s. 12). Następnie umieszcza na nim żeton zniszczenia.
- W przypadku **oświetlonego** pola rozdziału aktywujący je odkrywca traci tylko 1 punkt kondycji. Należy odwrócić żeton światła na zniszczoną stronę.
- Jeśli na dowolnym kafelku planszy jest umieszczony żeton wyjścia lub aktualny rozdział jest blokującym rozdziałem (patrz «Blokujące rozdziały» s. 21), należy pominąć następne kroki.
- Gracze powodują postęp do następnego rozdziału poprzez odwrócenie karty aktualnego rozdziału i umieszczenie jej na górnym polu planszy rozdziału (patrz «Plansza rozdziału» s. 7).



- Gracze rozpatrują zdolności «wejście do gry» nowego rozdziału oraz odświeżają tory wartości rozstawiania i grozy.

EFEKT: OŚWIE TLANIE ROZDZIAŁÓW



Effekt oświetlenia rozdziału rozpatruje się poprzez zapieczętowanie pola rozstawiania lub dzięki zdolnościom określonych kart.

Kiedy odkrywca rozpatruje efekt *oświetlenia rozdziału*, umieszcza żeton światła na polu rozdziału, na którym nie ma żadnych żetonów.

Odkrywca może wybrać wyłącznie najbliższe pole rozdziału na swoim kafelku planszy (patrz «Najbliższy» s. 24).

NISZCZENIE PÓL PLANSZY

Jeśli pole planszy zostało zniszczone, należy na nim umieścić żeton zniszczenia.

Jeśli zniszczone pole planszy było polem rozstawiania, należy na nim umieścić dwa żetony zniszczenia. Jeśli na danym zniszczonym polu rozstawiania znajduje się jednostka, należy ją zniszczyć.

Zniszczone pole planszy liczy się jak przeszkoda, która nie blokuje pola widzenia i z którą nie można wchodzić w interakcję.

ODBUDOWYWANIE PÓL PLANSZY

Jeśli pole planszy zostało odbudowane (przykładowo dzięki zdolności konkretnej karty), należy usunąć wszystkie żetony zniszczenia, jakie się na nim znajdują.

TRAKTOWANIE PÓL PLANSZY

Pole planszy może być traktowane jak pole planszy innego typu (przestaje ono posiadać swoje początkowe cechy).

Traktuj pole planszy *stos trupów* jak gruz.

Pole planszy może też posiadać dodatkowe cechy pól planszy innego typu.

Możesz traktować skrzynię również jak wybuchającą beczkę.

PRZEDMIOTY

Odkrywczy mogą pozyskiwać przedmioty podczas gry. Mogą się w nie również wyposażać, ulepszać je i wzmacniać. Ponadto sąsiadujący odkrywcy mogą wymieniać się między sobą przedmiotami.

Odkrywca zdobywa wszystkie zdolności z posiadanych przez siebie przedmiotów zużywalnych oraz tych będących na jego wyposażeniu.

Odkrywca będący właścicielem przedmiotu jest domyślnym celem aktywnych zdolności danego przedmiotu, które nie wymagają dozwolonego celu, jak również jego zdolności «wejście do gry».

Za każdym razem, kiedy odkrywca wyposaży się w jakiś przedmiot, należy natychmiast rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

GLÓWNY PRZEDMIOT

Główny przedmiot to przedmiot na wyposażeniu, który znajduje się najniżej (czyli taki, który nie ulepsza żadnego innego przedmiotu na wyposażeniu).



TYPY PRZEDMIOTÓW

W grze pojawiają się 4 różne typy przedmiotów, podzielone na 4 talie przedmiotów: broń, ubiory, artefakty i przedmioty zużywalne.



UBIÓR

Ubiór reprezentuje przedmioty noszone na korpusie, nogach lub głowie. Należy się w nie wyposażać przed użyciem i zwykle zwiększają takie cechy jak pancerz i wola.

Ubiór przeznaczony dla korpusu można odróżnić od innych przedmiotów tego typu po symbolu wzmacnienia znajdującym się po prawej stronie karty. Ubiór noszony na głowie charakteryzuje się symbolem ulepszenia wyłącznie przy dolnym brzegu karty, natomiast ubiór odpowiedni dla nóg posiada symbol ulepszenia tylko przy górnym brzegu.



BROŃ

Odkrywcy mogą używać broni do atakowania jednostek (patrz «Atakowanie» s. 14). W broń należy się wyposażać przed użyciem. Ponadto niektóre egzemplarze mogą zwiększać pancerz lub wolę, o ile są na wyposażeniu odkrywcy.



ARTEFAKT

Artefakty to przedmioty posiadające specjalne, magiczne zdolności, które zapewniają odkrywcom dodatkową przewagę w grze. W artefakty należy się wyposażać przed użyciem i zwykle zwiększają wolę.



ZUŻYWALNY

W przedmioty zużywalne nie trzeba się wyposażać przed użyciem i nigdy nie są traktowane jako pozostające w grze. Zostają zniszczone po użyciu.



WZMOCNIENIA BRONI LUB UBIORU

Wzmocnienia stanowią specjalny rodzaj przedmiotów, które można łączyć z ubiorem dla korpusu lub bronią, o ile te posiadają pasujący symbol wzmocnienia. Wzmocnienie należy dołożyć do wyposażonego przedmiotu przed jego użyciem.

EFEKTY PRZEDMIOTÓW

WYPOSAŻANIE SIĘ W GLÓWNY PRZEDMIOT

Odkrywca może wyposażać się wyłącznie w jeden główny przedmiot każdego typu, za wyjątkiem broni. Odkrywcy mogą wyposażać się jednocześnie w 2 jednoręczne bronie główne (na każdej z nich musi jednak widnieć symbol jednej dłoni).

Gracz może najpierw usunąć z wyposażenia 1 przedmiot główny tego samego typu, co przedmiot główny, w który właśnie się wyposaża.

Za każdym razem, kiedy odkrywca wyposaży się w główny przedmiot, należy natychmiast rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

ULEPSZANIE PRZEDMIOTÓW

Przedmioty na wyposażeniu można ulepszać, korzystając z innego przedmiotu tego samego typu. Jest to możliwe dzięki łącznikom ulepszenia u góry i/lub u dołu karty, o ile oba przedmioty posiadają pasujący symbol ulepszenia.

Ubioru dla korpusu nie można ulepszyć innym ubiorem dla korpusu.

Gracz może najpierw usunąć z wyposażenia 1 ulepszenie przedmiotu tego samego typu, zanim ulepszy jakiś przedmiot.

Ulepszać można nawet ulepszenia, o ile pozwalają na to symbole ulepszenia (wyjątkiem jest korpus). Należy traktować ulepszący przedmiot tak, jakby odkrywca był w niego wyposażony, a po ulepszeniu należy natychmiast rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry».

WZMACNIANIE PRZEDMIOTÓW

Przedmioty na wyposażeniu można wzmacniać, korzystając z łącznika wzmacnienia z boku karty, o ile symbole wzmacnienia do siebie pasują.

Gracz może najpierw usunąć z wyposażenia 1 przedmiot z tym samym symbolem wzmacnienia, zanim wzmacni jakiś przedmiot.

Należy traktować wzmacniający przedmiot tak, jakby był na wyposażeniu odkrywcy, a po wzmacnieniu należy natychmiast rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry».

PRZYKŁADY NIEPRAWIDŁOWYCH KOMBINACJI



Wzmacniający przedmiot wpływa wyłącznie na wzmacniany przedmiot, chyba że w tekście jego karty zaznaczono inaczej.

Wzmacniające przedmioty można rozpoznać po symbolu wzmocnienia przy lewym brzegu karty. Karty wzmocnień nigdy nie mogą być głównymi przedmiotami.

USUWANIE PRZEDMIOTÓW Z WYPOSAŻENIA (↑)

Czasami efekt będzie wymagać od odkrywcy usunięcia przedmiotu z wyposażenia – ściśle określonego lub wybranego przez danego odkrywcę (głównego, ulepszenia lub wzmocnienia).

Aby usunąć przedmiot z wyposażenia, odkrywca umieszcza dany przedmiot wraz ze wszystkimi jego ulepszeniami i wzmocnieniami w swoim ekwipunku. Przedmioty poza wyposażeniem obraca się, aby oznaczyć ten stan.

ZDOBYWANIE PRZEDMIOTÓW

Kiedy odkrywca rozpatruje efekt *zdobywania przedmiotu*, wykonuje, co następuje:

- Dobiera 2 karty przedmiotów z wierzchu wybranych talii przedmiotów (odkrywca może zdecydować się dwukrotnie na tę samą talię).
- Z tych 2 kart wybiera 1. Może ją zniszczyć lub umieścić na wierzchu odpowiedniej talii przedmiotów.
- Zachowuje pozostałą kartę lub daje ją sąsiadującemu odkrywcy. Tę kartę traktuje się jak *zdobytą przedmiot*.
- Odkrywca może rozpatrzyć efekt *wyposażenia się w główny przedmiot* przy użyciu zachowanej karty, o ile należy ona do typu przedmiotów odpowiadających jego klasie:

TYP KLASY	TYP PRZEDMIOTU
Strzelec	Ubiór
Osilek	Broń
Mistyk	Artefakt
Rzemieślnik	Dowolny typ przedmiotu



TASOWANIE TALII PRZEDMIOTÓW

Talię przedmiotów każdego typu tasuje się osobno.

Podczas tasowania kart przedmiotów nie należy ich łączyć ze zniszczonymi kartami przedmiotów.

OBSŁUGA WARSZTATU

Kiedy odkrywca rozpatruje efekt *obsługi warsztatu*, wykonuje, co następuje:

- Dobiera 3 karty przedmiotów z wierzchu wybranych talii przedmiotów (odkrywca może zdecydować się wielokrotnie na tę samą talię).
- Może teraz zamienić dowolne dobrane karty z przedmiotami ze swojego ekwipunku (na wyposażeniu lub poza nim).
- Wybiera 1 kartę, a następnie zachowuje ją lub daje sąsiadującemu odkrywcy.
- Niszczy dowolną liczbę pozostałych kart, a następnie umieszcza resztę kart na wierzchu odpowiednich talii przedmiotów w wybranej przez siebie kolejności.
- Rozpatruje efekt *użycia ekwipunku*.



WYMIANA Z ODKRYWCĄ

Za 2 punkty kondycji odkrywca może zainicjować wymianę z sąsiadującym odkrywcą. Może mu dać i otrzymać od niego dowolną liczbę przedmiotów.

Jeśli dane przedmioty były na wyposażeniu, podczas wymiany są przekazywane w stanie poza wyposażeniem.



UŻYCIE EKWIPUNKU

W każdy przedmiot oprócz przedmiotów zużywalnych należy się wyposażać, zanim będzie możliwe użycie jego efektów oraz zdolności.

Odkrywca może stracić 3 punkty kondycji, aby rozpatrzyć efekt *użycia ekwipunku*. Zamiast używać własnego ekwipunku, może zdecydować, że rozpatruje efekt *użycia ekwipunku* wobec sąsiadującego odkrywcy.

Kiedy odkrywca rozpatruje efekt *użycia ekwipunku*, wykonuje, co następuje:

- Usuwa ze swojego wyposażenia wszystkie przedmioty.

- Wyposaża się w dowolną liczbę głównych przedmiotów.
- Ulepsza i wzmacnia dowolną liczbę przedmiotów na wyposażeniu.
- Daje dowolną liczbę przedmiotów dowolnym sąsiadującym odkrywcom.

PRZYKŁAD ZDOBYWANIA PRZEDMIOTU



Kim aktywuje sąsiadującą skrzynię za 3 kondycji. Przywraca sobie 1 esencji i rozpatruje efekt *zdobywania przedmiotu*.



Karta zachowana przez Kim to ubiór «Zakrzywiacz zbliżeniowy».



Ponieważ jej klasa to strzelec, może się w niego natychmiast wyposażać jako w swój główny ubiór (korzystając z efektu *wyposażenia się w główny przedmiot* w ramach zdobywania przedmiotu bez konieczności straty jakichkolwiek punktów kondycji).



Jeśli zdecyduje się wyposażać w «Zakrzywiacz zbliżeniowy» poprzez efekt *zdobywania przedmiotu*, spowoduje to usunięcie z jej wyposażenia «Podkutych butów» (głównego ubioru) wraz z ich wszystkimi ulepszeniami i wzmocnieniami (jeśli takie są).

Kim może zawsze stracić 3 kondycji, aby rozpatrzyć efekt *użycia ekwipunku*, który pozwoli jej wyposażać się w dowolną liczbę głównych przedmiotów, a następnie ulepszyć lub wzmocnić dowolną liczbę przedmiotów na wyposażeniu.

ROZDZIAŁY

Postęp w grze jest bezpośrednio powiązany z rozwojem opowieści poprzez przechodzenie jej kolejnych rozdziałów. Wraz z każdym nowym rozdziałem odkrywcy są o krok bliżej ocalenia lub zagłady. Muszą iść od jednego rozdziału do kolejnego, dopóki nie rozpatrzą efektu zwycięstwa (patrz «Zwycięstwo» s. 21) lub – jeśli wymaga tego scenariusz – nie zmierzą się z ostatecznym wyzwaniem (patrz «Rozstrzygnięcie ostatecznego wyzwania» s. 21).

Odkrywcy zdobywają wszystkie aktywne zdolności z aktualnego rozdziału.

Aktywujący odkrywca jest domyślnym celem aktywnej zdolności rozdziału.

Za każdym razem, kiedy zostanie zagrany nowy rozdział, należy rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23) oraz odświeżyć tory wartości rozstawiania i grozy.

Jeśli na karcie rozdziału brak wartości grozy lub jest ona zanegowana, należy pomijać fazę grozy.

Jeśli na karcie rozdziału brak wartości rozstawiania lub jest ona zanegowana, należy pomijać fazę rozstawiania.

BŁOKUJĄCE ROZDZIAŁY

Na niektórych rozdziałach pojawia się wskaźnik blokowania, który uniemożliwia spowodowanie postępu do następnego rozdziału poprzez aktywowanie pola rozdziału (patrz «Pole rozdziału» s. 18).



Jedną z zdolności takiego rozdziału objaśnia, w jaki sposób należy spowodować postęp do następnego rozdziału lub jak umieścić żeton wyjścia (patrz «Umieszczanie żetonu wyjścia» s. 21).

EFEKTY ROZDZIAŁÓW

UMIESZCZANIE ŻETONU WEJŚCIA

- ◆ Należy wziąć wierzchni kafelek z talii kafelków planszy i umieścić go na obszarze gry (gracze powinni zignorować ten krok, jeśli wciąż trwa „Przygotowanie gry”).
- ◆ Należy umieścić żeton wejścia na symbolu kierunku danego kafelka planszy w taki sposób, aby był skierowany do środka (gracze powinni zignorować ten krok, jeśli dany kafelek planszy jest początkowym kafelkiem scenariusza).
- ◆ Należy ustawić odkrywców na żetonie wejścia lub na polach, które z nim sąsiadują.
- ◆ Należy rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» z ich kart odkrywców oraz przedmiotów na wyposażeniu.

UMIESZCZANIE ŻETONU WYJŚCIA

Kiedy zostanie zagrany nowy rozdział, na którym pojawia się efekt *umieszczenia żetonu wyjścia*, aktywujący odkrywca podejmuje decyzję co do umieszczenia żetonu wyjścia na dowolnym, nieeksplorowanym brzegu dowolnego kafelka planszy znajdującego się na obszarze gry (kierując go na zewnątrz).

Żeton wyjścia nie może zostać umieszczony na żetonie wejścia znajdującym się w grze.

Kiedy ostatni żywy odkrywca wyjdzie z danego kafelka planszy, należy wykonać, co następuje:

- ◆ Wypędzić wszystkie potwory z kafelków planszy w grze.
- ◆ Potasować ułożone na stole kafelki planszy i umieścić je na spodzie talii kafelków planszy.
- ◆ Odwrócić aktualną kartę rozdziału i rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» nowego rozdziału (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

DODAWANIE POZIOMU PRZEDMIOTÓW

Kiedy efekt rozdziału wymaga dodania przedmiotów określonego poziomu, należy wziąć wszystkie karty przedmiotów danego poziomu i wtasować je do talii przedmiotów odpowiedniego typu.

ROZPOCZYNANIE NOWEJ RUNDY

Niektóre rozdziały posiadają zdolność «wejście do gry», która mówi, aby *rozpocząć nową rundę*. Służy ona jako swego rodzaju przerwa. Kiedy ten efekt zostanie rozpatrzony, runda rozpoczyna się ponownie od fazy odkrywców. Wszyscy odkrywcy odświeżają swoją kondycję, a wszystkie znaczniki grozy oraz odkrywców wracają na swoje miejsca.

ROZSTRZYGANIE OSTATECZNEGO WYZWANIA

Niektóre scenariusze wykorzystują specjalny kafelek planszy ostatecznego wyzwania. Kiedy gra będzie tego wymagać, należy wykonać, co następuje:

- ◆ Umieścić w grze określony w scenariuszu kafelek planszy ostatecznego wyzwania.
- ◆ Ustawić odkrywców na zaznaczonym na ilustracji żetonie (żetonach) wejścia lub na niezajętych polach, które z nim (nimi) sąsiadują.
- ◆ Ułożyć karty ostatecznego wyzwania scenariusza obok kafelka planszy ostatecznego wyzwania i rozpatrzyć jego fazę przygotowania.
- ◆ Sprawdzić warunki zwycięstwa i przegranej oraz wszelkie dodatkowe zasady.

Wszyscy żywi odkrywcy dzielą się zwycięstwem lub przegraną. Ich grupa może wypełnić warunek zwycięstwa, nawet jeśli niektórzy z odkrywców zostali zniszczeni. Z kolei jeśli zostanie wypełniony warunek przegranej, wszystko idzie na marne. Martwych odkrywców zachęcamy do zanoszenia się złowieszczym rechem, gdy prowadzone przez nich potwory rzucają się na tych nieszczęśników, którzy pozostali przy życiu.

ZWYCIĘSTWO

W chwili rozpatrzenia efektu *zwycięstwa* należy odwrócić aktualną kartę rozdziału. Wszyscy żywi odkrywcy wygrywają grę, a sama rozgrywka dobiega końca.

WARIANT: TRYB KAMPAII

Jeśli odkrywcy przetrwają scenariusz, mogą zacząć rozgrywać kolejny. Po ukończeniu scenariusza każdy odkrywca:

- ◆ Decyduje, które przedmioty i przypisane wydarzenia chce zachować.
- ◆ Dodaje wartości zachowanych kart, aby obliczyć swój *poziom zagrożenia kampanii*.

PRZEDMIOT			PRZYPISANE WYDARZENIE
POZIOM 1	POZIOM 2	POZIOM 3	
1	2	3	2

Kiedy gra zostanie przygotowana do rozpoczęcia nowego scenariusza:

- ◆ Odkrywcy używają swojego ekwipunku.
- ◆ Odkrywcy rozpoczynają z 0 esencji i maksymalnym zdrowiem.
- ◆ Należy rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» nowego rozdziału.
- ◆ Należy zwiększyć zagrożenie potworów o najwyższy *poziom zagrożenia kampanii* spośród tych, jakie osiągnęli grający odkrywcy.

WYDARZENIA

Obok potworów i przedmiotów, wydarzenia stanowią kolejny typ kart, które mogą znacząco wpłynąć na rozgrywkę.

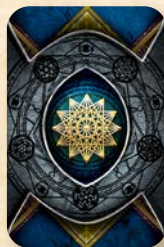
Wierzchnie zniszczone wydarzenie jest uważane za **aktualne wydarzenie**.

Pasywne zdolności z kart aktualnych wydarzeń zawsze wpływają na grę i oddziałują na wszystkie jednostki na wszystkich kafelkach planszy.

Za każdym razem, kiedy zostaje zagrane nowe wydarzenie, należy rozpatrzyć jego zdolności «wejście do gry» (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).

Istnieją dwa typy wydarzeń: wydarzenia odkrywców i wydarzenia grozy.

WYDARZENIA ODKRYWCÓW

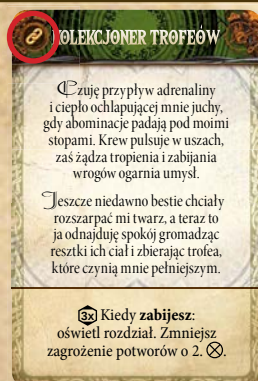


Tylko odkrywcy mogą zagrywać wydarzenia odkrywców i robią to poprzez aktywowanie pola wydarzeń za 3 punkty kondycji (patrz «Pole wydarzeń» s. 18), a także poprzez rozpatrzenie efektów przywołania lub ponownego przywołania wydarzenia odkrywców (patrz «Przywoływanie wydarzeń odkrywców» s. 22).

Odkrywcy zdobywają wszystkie aktywne zdolności z aktualnego wydarzenia odkrywców.

Aktywujący odkrywca jest domyślnym celem aktywnych zdolności oraz zdolności «wejście do gry» danego wydarzenia.

PRZYPISANE WYDARZENIA



Na niektórych wydarzeniach odkrywców pojawia się symbol przypisanego wydarzenia. Aktywujący odkrywca bierze kartę takiego wydarzenia i umieszcza ją obok swojej karty odkrywcy. Zdolności wydarzenia traktuje się od tej chwili tak, jakby stanowiły część karty danego odkrywcy.

WYDARZENIA GROZY



Podczas fazy grozy jeden z odkrywców musi rzucić kością (k10).

Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy niż aktualna wartość grozy, należy zagrać wydarzenie grozy (patrz «Faza grozy» s. 11).

Potwory zdobywają wszystkie aktywne zdolności z aktualnego wydarzenia grozy.

EFEKTY WYDARZEŃ

PRZYWOŁYWANIE WYDARZEŃ ODKRYWCÓW

Kiedy odkrywca rozpatruje efekt *przywołania wydarzenia odkrywców*:

- Dobiera kartę z talii wydarzeń odkrywców. Jeśli w talii nie ma żadnych dostępnych kart, należy potasować zniszczone karty wydarzeń odkrywców i utworzyć z nich nową talię.
- Rozpatruje zdolności «wejście do gry» karty (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).
- Jeśli jest to przypisane wydarzenie, aktywujący odkrywca bierze kartę danego wydarzenia (patrz «Przypisane wydarzenia» s. 22).
- Umieszcza kartę, odkrytą, na wierzchu talii zniszczonych wydarzeń odkrywców.

PRZYWOŁYWANIE WYDARZEŃ GROZY

Kiedy rozpatruje się efekt *przywołania wydarzenia grozy*, należy wykonać, co następuje:

- Zwiększyć zagrożenie potworów o 1 (patrz «Zwiększanie zagrożenia potworów» s. 11).
- Dobrać kartę z talii wydarzeń grozy. Jeśli w talii nie ma żadnych dostępnych kart, należy potasować zniszczone karty wydarzeń grozy i utworzyć z nich nową talię.
- Rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» karty (patrz «Zdolności wejście do gry» s. 23).
- Umieścić kartę, odkrytą, na wierzchu talii zniszczonych wydarzeń grozy.

PONOWNE PRZYWOŁYWANIE WYDARZEŃ ODKRYWCÓW

Kiedy rozpatruje się efekt *ponownego przywołania wydarzenia odkrywców*:

- Należy rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» z karty aktualnego wydarzenia odkrywców.

PONOWNE PRZYWOŁYWANIE WYDARZEŃ GROZY

Kiedy rozpatruje się efekt *ponownego przywołania wydarzenia grozy*:

- Należy rozpatrzyć zdolności «wejście do gry» z karty aktualnego wydarzenia grozy.

TASOWANIE TALII WYDARZEŃ

Kiedy tasuje się wydarzenia (odkrywców lub grozy), należy potasować także zniszczone wydarzenia.



ZDOLNOŚCI

Wyłącznie karty w grze mogą wpływać na rozgrywkę poprzez swoje zdolności.

W przypadku wydarzeń z karty w grze uważa się aktualne wydarzenia z odpowiednich talii odkrywców i grozy.

W przypadku przedmiotów z karty w grze uważa się tylko te, które są na wyposażeniu.

W przedmioty zużywalne nie można się wyposażać, ale ich zdolności można zagrywać bezpośrednio z ekwipunków odkrywców.

Oprócz własnej karty jednostki odkrywca posiada również swoje przedmioty w grze, więc można ująć to w taki sposób, że odkrywca posiada zdolności z kart swojej jednostki i przedmiotów. W przypadku kart wydarzeń i rozdziałów nie można mówić o konkretnym właścicielu.

Fragment zdolności, który faktycznie wpływa na rozgrywkę, jest określany jako efekt (patrz «Efekty» s. 26).

TYPY ZDOLNOŚCI

Istnieją trzy typy zdolności: aktywne, pasywne i «wejście do gry».

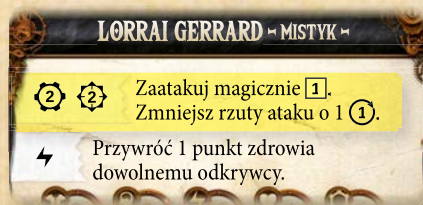
AKTYWNE ZDOLNOŚCI

Aktywująca jednostka może użyć aktywnej zdolności po opłaceniu jej kosztu aktywacji.

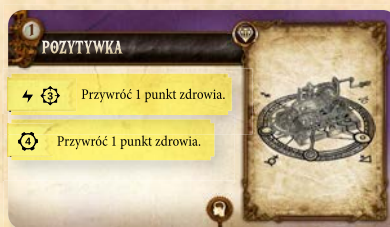
Koszt aktywacji może być następujący:

- Strata punktów kondycji (☹), esencji (⚡) lub zdrowia (♥);
- Zniszczenie karty po zagranie jej zdolności (⊗);
- Inny koszt lub spełnienie innego warunku określonego na danej karcie.

Większość aktywnych zdolności wymaga dozwolonego celu, takiego jak jednostka lub pole planszy, na które wpłynie dana zdolność (patrz «Wybieranie za cel» s. 24).



Aktywna zdolność, która nie wymaga dozwolonego celu, domyślnie wpływa na aktywującą jednostkę.



Pierwsza zdolność wpływa na cel, ale druga zdolność wpływa na właściciela tego przedmiotu.

Aktywne zdolności można zagrywać tylko pojedynczo, rozpatrując wszystkie efekty z zagrywanej zdolności, zanim będzie można zagrać inną zdolność.

Jeśli koszt zdolności jest wyrażony w punktach kondycji, jednostka może ją zagrać wyłącznie w swojej turze.

ZAŁOŻENIA: ZAGRYWANIE POZA SWOJĄ TURĄ

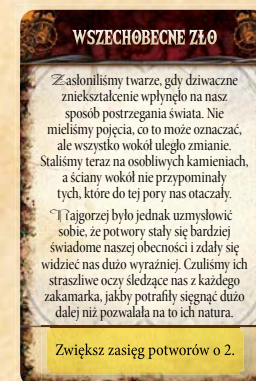
Pomiędzy akcjami każdej jednostki dowolna osoba może zagrać aktywną zdolność, o ile do aktywacji nie wymaga ona straty kondycji.

Zdolności tego rodzaju można używać pomiędzy akcjami innych odkrywców i potworów, a także pomiędzy turami potworów i odkrywców.

Nie można ich użyć, jeśli spowodowałyby przerwanie innej akcji (przykładowo pomiędzy rzutem kośćmi a zastosowaniem efektu, pomiędzy zabiciem potwora a rozpatrzeniem efektu, czy pomiędzy ukończeniem rozdziału a rozpatrzeniem zdolności «wejście do gry» następnego rozdziału).

PASYWNE ZDOLNOŚCI

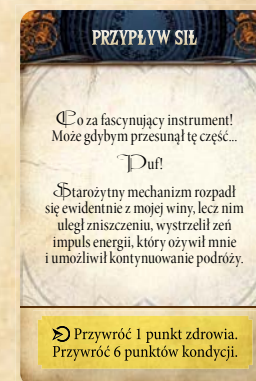
Pasywne zdolności nie wymagają jednostki aktywującej, gdyż nie posiadają żadnego kosztu aktywacji i nieustannie (pasywnie) wpływają na rozgrywkę tak długo, jak długo powiązana z nimi karta pozostaje w grze.



ZDOLNOŚCI WEJŚCIE DO GRY

Zdolności typu «wejście do gry» rozpatruje się tylko raz, kiedy karta wchodzi do gry.

Oznaczono je specjalnym symbolem (☞).



Różne rodzaje kart wchodzą do gry na różne sposoby, więc ich warunek «wejścia do gry» oraz aktywująca jednostka często się różnią:

RODZAJ KARTY	WARUNEK «WEJŚCIA DO GRY»	DOMYŚLNY CEL
Odkrywca	Odkrywca zostaje umieszczony na kafelku planszy	Umieszczony odkrywca
Przedmiot	Przedmiot staje się częścią wyposażenia	Odkrywca będący posiadaczem danego przedmiotu
Potwór	Potwór zostaje rozstawiony	Rozstawiony potwór
Wydarzenie odkrywców	Karta wydarzenia odkrywców zostaje zagrana	Odkrywca, który (ponownie) przywołał wydarzenie odkrywców
Wydarzenie grozy	Karta wydarzenia grozy zostaje zagrana	Określony w opisie zdolności
Rozdział	Karta rozdziału zostaje zagrana	Zdolności «wejście do gry» wydarzeń grozy i kart rozdziału, które wpływają na jednostki – wpływają one na wszystkie jednostki na wszystkich kafelkach planszy, ponieważ nie mają właściciela, ani aktywującej jednostki

WYBIERANIE ZA CEL

POLE WIDZENIA

Zasady opisujące pole widzenia pozwalają określać dozwolone cele. Pole widzenia to umowna linia poprowadzona od środka źródła do pola wybranego za cel. Jeśli ta linia przechodzi przez ścianę, gruz lub zamknięte drzwi, cel nie znajduje się w polu widzenia.

Jeśli ta linia dotyka końca ściany lub rogu pola, które normalnie blokowałoby pole widzenia (np. gruzu), cel wciąż znajduje się w polu widzenia.

Przeszkody nie blokują pola widzenia.

SĄSIADOWANIE

Każde pole planszy, które jest obok aktywującej jednostki i znajduje się w jej polu widzenia uważa się za sąsiednie względem danej jednostki.

Ściany i drzwi sąsiadują z daną jednostką, jeśli znajdują się na jednej z krawędzi jej pola planszy.



Jeśli oboje drzwi jest otwartych, Lorrai sąsiaduje z Hankiem, Phillipem i polem rozdziału. Może zamknąć drzwi, które z nią sąsiadują, ale nie te, które sąsiadują z Phillipem. Jeśli co najmniej jedno drzwi są otwarte, Lorrai sąsiaduje z Phillipem.

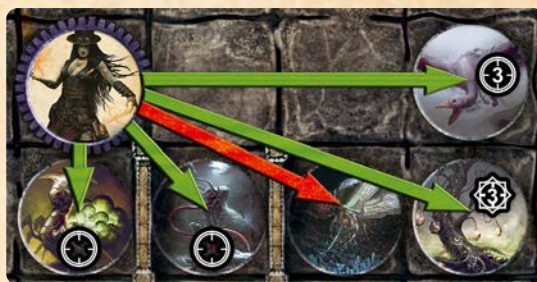
Załóżmy, że Kim posiada zdolność: ② ② Zamknij wybrane drzwi.

Mogłaby użyć jej do zamknięcia dowolnych z dwójga drzwi zważywszy na fakt, że może wybrać za cel dowolne z dwóch pól sąsiadujących z drzwiami.

PRZESZKODY

Przeszkoda to niedostępne pole, które nie blokuje pola widzenia.

Przeszkodą może być jednostka, pole akcji, zniszczone pole planszy, czy wybuchająca beczka.



NAJBLIŻSZY

Należy użyć najbliższego pola odpowiedniego typu lub jednostki na kafelku aktywującej jednostki względem jej obecnej pozycji na tym kafelku. Pola należy liczyć bezpośrednio, ignorując ściany, gruz, czeluście, jednostki i przeszkody.

Szczegółowe objaśnienie, jak potwory wybierają najbliższego odkrywcę na potrzeby ruchu, znajduje się w sekcji «Ruch potworów» na s. 28.

TELEPORTACJA ♦ PORUSZANIE SIĘ ♦ ROZSTAWIANIE POTWORÓW

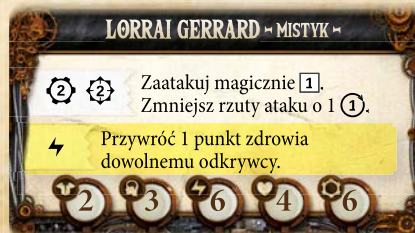
Jeśli pole planszy jest zajęte, odkrywca wybiera najbliższe niezajęte pole wobec danego pola planszy.



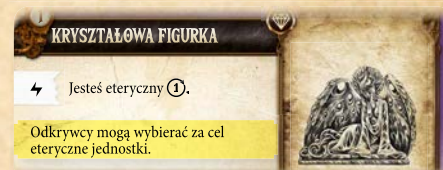
ZAKRES ODDZIAŁYWANIA NA KAFELKI PLANSZY

Zdolność może mieć właściciela lub aktywującą jednostkę. Jeśli zdolności nie wymagają celu, ich domyślnym zakresem oddziaływania jest aktualny kafelek planszy.

Zdolności z właścicielem to aktywne zdolności i zdolności «wejście do gry» przedmiotu lub jednostki.

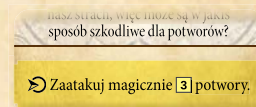


Przykład zakresu oddziaływania na kafelki planszy dla aktywującej jednostki: Lorrai może wybrać dowolnego odkrywcę na jej kafelku planszy i przywrócić mu 1 zdrowia.

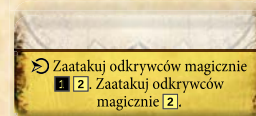


Przykład artefaktu z pasywną zdolnością, która wpływa na odkrywców. Jeśli odkrywca wyposaży się w ten przedmiot, odkrywcy na jego kafelku planszy mogą wybierać za cel eteryczne jednostki. Ta zdolność nie posiada aktywującej jednostki (jest pasywna), ale posiada właściciela (odkrywcę, który wyposaży się w powiązany z nią przedmiot).

Zdolności z aktywującą jednostką to zdolności «wejście do gry» wydarzeń odkrywców oraz aktywne zdolności rozdziałów i wydarzeń.



Przykład wydarzenia odkrywców ze zdolnością «wejście do gry». Kiedy odkrywca aktywuje to wydarzenie, zaatakuj wszystkie potwory na swoim kafelku planszy. Ta zdolność posiada aktywującą jednostkę (odkrywcę, który zagrał to wydarzenie odkrywców).



Ponieważ *Dreszcze* to zdolność «wejście do gry» wydarzenia grozy, nie posiada ono zakresu oddziaływania na kafelki planszy (brak aktywującej jednostki i właściciela zdolności). Dlatego wszyscy odkrywcy na wszystkich kafelkach planszy zostaną zaatakowani dwukrotnie.

SĄSIADOWANIE POMIĘDZY KAFELKAMI PLANSZY

Opisano już, że domyślnym zakresem oddziaływania zdolności nie wymagającej celu jest kafelek planszy, przy założeniu, że dana zdolność posiada właściciela lub aktywującą jednostkę. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są zdolności, które wpływają na sąsiadujące jednostki.

Jeśli zagrywająca zdolność jednostka stałaby na brzegu jednego kafelka planszy, wpłynęłaby na sąsiadujące jednostki, stojące na brzegu połączonego kafelka planszy.



WYBIERANIE ZA CEL BEZPOŚREDNI

Wybierając za cel bezpośredni można wskazać albo aktywującą jednostkę albo cel, który sąsiaduje z aktywującą jednostką.

WYBIERANIE ZA CEL DYSTANSOWY

Istnieją dwa sposoby wybierania za cel dystansowy:

Cel musi się znajdować w zasięgu **X**, a w polu widzenia nie ma żadnych przeszkód.

Cel musi się znajdować w zasięgu **X** i można zignorować wszystkie przeszkody w polu widzenia.

Zasięg **X** reprezentuje liczbę pól kafelka planszy, jaka jest wymagana do dotarcia do wybranej pozycji, ignorując przeszkody. Efekty, które zmieniają zasięg jednostek, wpływają wyłącznie na ich aktywne zdolności oparte o wybieranie za cel dystansowy.

Jednostka może wybrać samą siebie za cel dystansowy.

Jeśli broń posiada aktywną zdolność dystansową z efektem *atakowania*, jest uważana za «broń dystansową». Jeśli broń posiada aktywną zdolność bezpośrednią z efektem *atakowania*, jest uważana za «broń bezpośrednią».

DWA CELE

W przypadku niektórych aktywnych zdolności należy określić dwa cele (ten sam cel może być wybrany dwukrotnie).

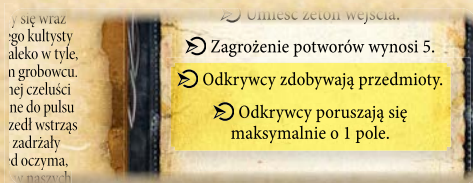


Należy umieścić tyle znaczników odkrywczy, ile razy została zagrana aktywna zdolność – nie w oparciu o liczbę rozpatrzonych długotrwałych efektów.

Pierwsza aktywna zdolność tego przedmiotu wpływa na jej cel(e) (nie na aktywującą jednostkę lub wszystkie jednostki)!

WIELE CELÓW

Jeśli efekt miałby wpływ na wiele jednostek lub pól planszy, wpływa na każdą z określonych jednostek lub pól planszy.



Kiedy ta karta wchodzi do gry, każdy odkrywca rozpatruje efekt *zdobycia przedmiotu* i każdy odkrywca porusza się o 0 lub 1 pole.

PRZYKŁADY JEDNOSTEK STAJĄCYCH SIĘ CELEM ZDOLNOŚCI:

TY ZAGRYWASZ TĘ ZDOLNOŚĆ:	KTO ZOSTAJE ZAATAKOWANY?
Zaatakuj 2	Atakujesz samego siebie .
Zaatakuj 2	Atakujesz cel . <i>Nie możesz wybrać za cel tej zdolności eterycznej jednostki, chyba że obecnie wpływa na ciebie efekt, który umożliwia ci wybieranie za cel eterycznych jednostek. Inne przykłady z tej tabeli umożliwiają atakowanie eterycznych jednostek, ponieważ powiązane z nimi zdolności nie wymagają celu.</i>
Zaatakuj 2 najbliższego potwora	Atakujesz najbliższego potwora na twoim kafelku planszy. <i>Oblicz pola bezpośrednio, ignorując niedostępne pola, ściany, czeluście i jednostki.</i>
Zaatakuj 2 potwory	Atakujesz wszystkie potwory na twoim kafelku planszy. <i>Wykonujesz tylko jeden rzut ataku, którego wynik stosuje się wobec wszystkich blokujących.</i>
Zaatakuj 2 dowolnego potwora	Wybierasz i atakujesz dowolnego potwora na twoim kafelku planszy.
Zaatakuj 2 dowolnego potwora na dowolnym kafelku planszy	Wybierasz i atakujesz dowolnego potwora na dowolnym kafelku planszy.

TY ZAGRYWASZ TĘ ZDOLNOŚĆ:	KTO ZOSTAJE PORUSZONY I JAK?
Porusz się maksymalnie o 2 pola	Ty poruszasz się maksymalnie o 2 pola (0, 1 lub 2 pola).
Porusz się maksymalnie o 2 pola	Wybrany cel porusza się maksymalnie o 2 pola. <i>Jeśli tym celem jest bezmyślny potwór, poruszy się maksymalnie o 2 pola w stronę najbliższego sobie odkrywczy na dowolnym kafelku planszy (patrz «Ruch potworów», strona 28).</i>
Poruszasz wybraną jednostkę maksymalnie o 2 pola	Ty poruszasz wybraną jednostkę maksymalnie o 2 pola.
Potwory poruszają się maksymalnie o 2 pola	Każdy potwór na twoim kafelku planszy porusza się maksymalnie o 2 pola w stronę najbliższego sobie odkrywczy. <i>Załóżmy, że zostało przywołane wydarzenie grozy:</i> Potwory poruszają się maksymalnie o 2 pola <i>Każdy potwór na każdym kafelku planszy porusza się maksymalnie o 2 pola w stronę najbliższego sobie odkrywczy.</i>
Odkrywcy poruszają się maksymalnie o 2 pola	Każdy odkrywca na twoim kafelku planszy porusza się maksymalnie o 2 pola.
Poruszasz potwory maksymalnie o 2 pola	Ty poruszasz każdego potwora na twoim kafelku planszy maksymalnie o 2 pola.

PRZYKŁAD ZDOLNOŚCI (ZAAWANSOWANY):

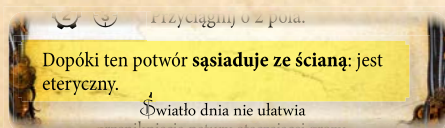
JAK JĄ ZAGRAĆ

Dowolny potwór sąsiadujący z wybranym polem wydarzenia traci 1 punkt zdrowia	Chcąc zagrać tę zdolność, musisz stracić 3 punkty kondycji i wybrać za cel sąsiadujące pole wydarzenia. Kiedy ta zdolność jest rozpatrywana, wybierasz dowolnego potwora sąsiadującego z wybranym polem wydarzenia. Dany potwór traci 1 punkt zdrowia.
Zniszcz sąsiadującą dźwignię pułapki Wypędź wybranego potwora	Chcąc zagrać tę zdolność, musisz stracić 2 punkty kondycji, zniszczyć sąsiadującą dźwignię pułapki i wybrać za cel sąsiadującego potwora. Kiedy ta zdolność jest rozpatrywana, wypędzasz wybranego potwora (patrz «Wypędzanie potworów», strona 13).

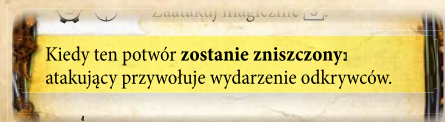
EFEKTY

EFEKTY WARUNKOWE

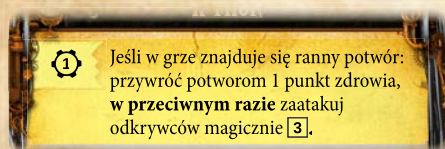
Może pojawić się trwający efekt, który jest aktywny, dopóki pozostaje spełniony określony warunek. Ponadto alternatywny efekt może być wskazany w zdaniu rozpoczynającym się od słów «w przeciwnym razie».



Może pojawić się krótki efekt, który rozpatruje się za każdym razem, kiedy zostanie wywołany określony warunek.

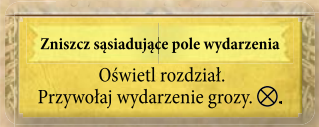
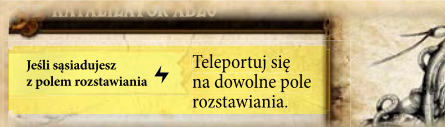


Podczas zagrywania aktywnej zdolności może pojawić się efekt rozpatrywany w oparciu o specjalny warunek.



Jeśli na kafelku planszy K'thuna znajduje się ranny potwór, wszystkie potwory na danym kafelku planszy zostają uleczone. W przeciwnym razie K'thun atakuje wszystkich odkrywców na swoim kafelku planszy.

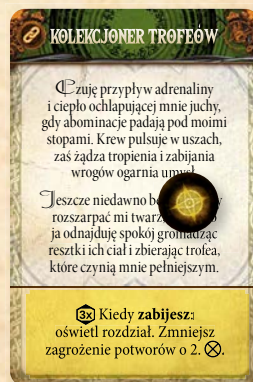
Oprócz posiadania innych określonych kosztów aktywne zdolności mogą być opatrzone warunkami, które muszą zostać wypełnione.



W tym przykładzie zdanie Zniszcz sąsiadujące pole wydarzenia stanowi warunku, ale koszt zagrania aktywnej zdolności. Chcąc zagrać tę aktywną zdolność, należy zniszczyć sąsiadujące pole wydarzenia. Tego kosztu nie uznaje się za opłacony, jeśli zniszczenie sąsiadującego pola wydarzenia nastąpiło w wyniku działania innego efektu.

WARUNKI ODLICZANE (YX)

Czasem warunek należy wywołać kilka razy celem rozpatrzenia określonego efektu:



Odkrywca, który przywołał to przypisane wydarzenie odkrywców, umieszcza jego kartę obok swojej planszy gracza. Od tej chwili za każdym razem, kiedy zabije jednostkę, umieszcza żeton odliczania na tej karcie. W chwili dodania trzeciego żetonu rozpatruje się efekt oświetlenia rozdziału, obniża o 2 zagrożenie potworów i niszczy kartę tego wydarzenia.

Czasem aktywną zdolność należy zagrać kilkukrotnie celem rozpatrzenia określonego efektu:



Za każdym razem, kiedy zostanie zagrana aktywna zdolność «stracić 1 punkt zdrowia», należy umieścić żeton odliczania na karcie rozdziału. W chwili dodania czwartego żetonu zostaje aktywowany efekt Idź do następnego rozdziału. Należy pamiętać, że odkrywca może zawsze stracić esencję zamiast zdrowia (nawet płacąc koszt aktywnych zdolności).

Za każdym razem, kiedy zostanie wywołany warunek lub zostanie zagrana aktywna zdolność, należy dodać żeton odliczania na kartę opisującą odliczany warunek.

Jeśli liczba żetonów odliczania jest równa tej wskazanej w warunku, należy usunąć wszystkie żetony odliczania i rozpatrzyć efekt odliczanego warunku.

EFEKTY DŁUGOTRWAŁE (X) (X)

Większość aktywnych zdolności oraz zdolności typu «wejdzie do gry» rozpatruje się natychmiastowo (w momencie ich zagrania).

Długotrwałe efekty zagrane przez aktywującą jednostkę nieustannie wpływają na wybraną jednostkę (jednostki) nawet po ich rozpatrzeniu. Trwają one do następnej tury aktywującej jednostki i można je rozpoznać po symbolu (X), który oznacza «w tej rundzie». Cyfra (X) określa maksymalną liczbę potencjalnych kumulujących się efektów.

Można zaprezentować działanie długotrwałych efektów w oparciu o zdolność Wampirycznego karabinu:



Kiedy odkrywca trafi cel, będąc wyposażonym w ten przedmiot, jego kolejne rzuty ataku zostają zwiększone. Ten efekt może skumulować się maksymalnie 2 razy i trwa do początku nowej fazy odkrywców.

Należy pamiętać, że zdolności przedmiotów należą do jednostki, która jest wyposażona w dane przedmioty, co oznacza, że ta zdolność jest wywoływana w przypadku wszystkich ataków odkrywcy, a nie tylko tych wykonywanych Wampirycznym karabinem.

KORZYSTANIE ZE ZNACZNIKÓW ODKRYWCÓW

Odkrywcy używają swoich znaczników odkrywcy, aby oznaczać przynależące do nich długotrwałe efekty (patrz «Znaczniki odkrywcy» s. 13).

Na początku fazy odkrywcy należy umieścić wszystkie znaczniki odkrywcy na odpowiadających im planszach graczy (tym samym działanie wszystkich długotrwałych efektów dobiega końca).

Przed rozpatrzeniem długotrwałego efektu należy wykonać, co następuje:

- Jeśli graczowi nie pozostały żadne znaczniki odkrywcy lub jeśli maksymalna liczba skumulowanych efektów została już osiągnięta, należy pominąć pozostałe kroki.
- Umieścić znacznik odkrywcy na aktywującej karcie, aby pokazać, że jest aktywna, a następnie rozpatrzyć długotrwały efekt.

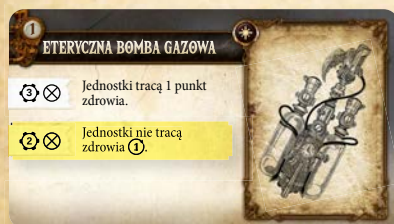
Jeśli karta ze znacznikiem odkrywcy zostanie usunięta z gry, odpowiadający jej długotrwały efekt przestaje wpływać na swój cel (cele), a znacznik odkrywcy wraca na odpowiednią planszę gracza.

NISZCZENIE KART ZE ZNACZNIKAMI ODKRYWCÓW

Niektóre zużywalne przedmioty i przypisane wydarzenia posiadają długotrwały efekt, a jednocześnie widnieje na nich symbol zniszczenia (jako koszt lub efekt).

Kiedy rozpatruje się taki długotrwały efekt również poprzez zniszczenie zużywalnego przedmiotu lub przypisanego wydarzenia:

- ♦ Gracz nie powinien umieszczać karty w odpowiadającej jej talii zniszczonych kart, dopóki nie zabierze swojego znacznika odkrywcy z powrotem na swoją planszę gracza.
- ♦ Gracz nie może już zagrywać innych zdolności z danej karty.
- ♦ Gracz nie może ponownie zniszczyć danej karty za pomocą efektów gry.
- ♦ Jeśli to przypisane wydarzenie, nie jest już ono uważane za będące w grze (jego pasywne zdolności przestają wpływać na grę).



KORZYSTANIE ZE ZNACZNIKÓW GROZY

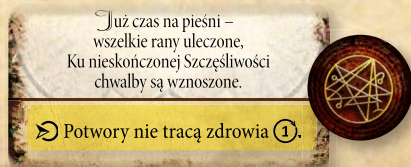
Groza jako uosobienie przeciwnika odkrywcy posiada własne znaczniki reprezentujące długotrwałe efekty powiązane z potworami i wydarzeniami grozy.

Na początku fazy grozy należy umieścić wszystkie znaczniki grozy obok talii wydarzeń grozy (tym samym działaniem wszystkich długotrwałych efektów grozy dobiega końca).

Przed rozpatrzeniem długotrwałego efektu z kart potworów lub wydarzeń grozy, należy wykonać, co następuje:

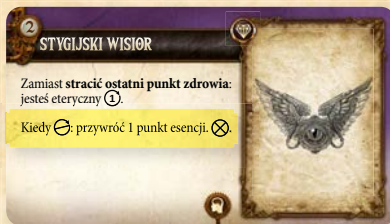
- ♦ Jeśli znaczniki grozy nie są dostępne, należy pominąć pozostałe kroki.
- ♦ Umieścić znacznik na aktywującej karcie.
- ♦ Rozpatrzyć długotrwały efekt.

Jeśli karta ze znacznikiem grozy zostanie usunięta z gry, odpowiadający jej długotrwały efekt przestaje wpływać na swój cel (cele), a znacznik grozy zostaje umieszczony z powrotem obok talii wydarzeń grozy.



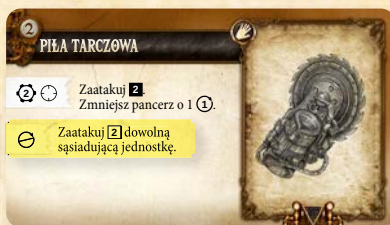
USUWANIE ZNACZNIKÓW ODKRYWCÓW/GROZY Z KART

Warunkowy efekt może zostać wywołany przez usunięcie znacznika odkrywcy/grozy z karty.



Jeśli na początku fazy odkrywcy na *Stygijskim wisiorku* gracza znajduje się znacznik odkrywcy: gracz umieszcza go z powrotem na swojej planszy gracza, przywraca 1 punkt esencji, a następnie niszczy *Stygijski wisiorek*.

Aktywna zdolność może być opatrzona kosztem usunięcia znacznika odkrywcy/grozy z karty.



Jeśli na *Pile tarczowej* gracza znajduje się znacznik odkrywcy, może on zagrać drugą aktywną zdolność w dowolnym momencie (nawet poza swoją turą), ponosząc koszt umieszczenia znacznika odkrywcy z powrotem na planszy gracza. Rozpatrzenie tej zdolności pozwala zaatakować dowolną sąsiadującą jednostkę.

WIELE EFEKTÓW

Jedna zdolność może obejmować wiele efektów wymagających rozpatrzenia. W takim przypadku należy je rozpatrywać w kolejności, w jakiej wymieniono je w opisie danej zdolności.



Natychmiast po ataku (bez względu na trafienie) należy rozpatrzyć długotrwały efekt wpływający na cel tej aktywnej zdolności (kumuluje się maksymalnie 2 razy).

RZUTY NA EFEKT

Czasem w momencie rozpatrywania efektu gracz musi rzucić kością gry, a dany efekt rozpatruje się w oparciu o udany rzut. Jeśli w opisie pojawia się zdanie „w przeciwnym razie”, a wynik rzutu na efekt będzie niższy niż określona cyfra, rozpatruje się alternatywny efekt.

✖ – Należy rzucić kością gry i jeśli wynik rzutu na efekt jest równy lub wyższy niż ✖, rozpatruje się dany efekt.

CZĘSTE EFEKTY

Niektóre efekty nie są przypisane do określonych typów kart, ale mogą występować w różnych kontekstach.

NISZCZENIE (✖)

Różne obiekty w grze mogą zostać zniszczone:

- ♦ Pole planszy (patrz «Niszczenie pól planszy» s. 18)
- ♦ Potwór (patrz «Śmierć potwora» s. 13)
- ♦ Odkrywca (patrz «Śmierć odkrywcy» s. 13)
- ♦ Przedmiot:
 - ♦ Jeśli przedmiot jest na wyposażeniu, należy usunąć go z wyposażenia (patrz «Usuwanie przedmiotów z wyposażenia» s. 19).
 - ♦ Należy umieścić znajdujące się na nim znaczniki odkrywcy na planszy danego gracza.
 - ♦ Należy umieścić przedmiot na wierzchu talii zniszczonych przedmiotów.
- ♦ Przypisane wydarzenie: należy umieścić wydarzenie na wierzchu talii zniszczonych wydarzeń odkrywcy.

WZIĘCIE

Kiedy rozpatruje się efekt *wzięcia*, należy przeszukać odpowiednią talię i wziąć z niej określoną kartę. Następnie należy potasować daną talię.

WZIĘCIE OKREŚLONEGO POTWORA (POTWORÓW)

Kiedy rozpatruje się efekt *wzięcia* określonego potwora (potworów), należy przeszukać następujące talie:

- ♦ Talię potworów (pamiętając o jej późniejszym potasowaniu)
- ♦ Karty zniszczonych potworów
- ♦ Potwory usunięte z gry
- ♦ Potwory jeszcze nie dodane do gry

ZACHOWANIA POTWORÓW

Jeśli w grze nie ma zniszczonych odkrywców, akcje potworów są z góry zdeterminowane i może je rozpatrywać dowolny gracz (patrz «Bezmyślne potwory» poniżej).

W przeciwnym razie gracze, których odkrywcy są martwi, stają się odpowiedzialni za rozgrywanie tur potworów. Wspólnie tworzą oni swego rodzaju zbiorową inteligencję, która kontroluje każdą akcję bestii.

KNUJĄCE POTWORY

Gracze, których odkrywcy są martwi, stają się odpowiedzialni za rozgrywanie tur potworów. Wspólnie tworzą oni swego rodzaju zbiorową inteligencję, która kontroluje każdą akcję bestii.

Mogą oni poruszać potworami, używać ich zdolności i wchodzić w interakcje z kafelkiem planszy poprzez:

- ♦ Otwieranie lub zamykanie drzwi za 3 punkty kondycji (patrz «Otwieranie/zamykanie drzwi» s. 17).
- ♦ Niszczenie otwartych lub zamkniętych drzwi za 4 punkty kondycji.
- ♦ Aktywowanie dźwigni pułapki za 3 punkty kondycji (patrz «Dźwignia pułapki» s. 18).

BEZMYŚLNE POTWORY

W swojej turze potwór, o ile to możliwe, używa wszystkich swoich zdolności. W przeciwnym razie porusza się w stronę najbliższego odkrywcy. Robi to rzeczy nieustannie, dopóki nie straci całej kondycji, nie będzie mógł użyć żadnej ze swoich zdolności i/lub jego dalszy ruch będzie zablokowany.

W swojej turze potwory poruszają się i/lub zagrywają aktywne zdolności. Zagrywanie zdolności ma wyższy priorytet niż ruch. O ile nie napisano inaczej, potwory wybierają za cel i poruszają się wyłącznie w stronę najbliższego odkrywcy.

Jeśli jest wybór pomiędzy co najmniej dwoma odkrywcami, celem stanie się ten, który:

- ♦ Ma najmniej pozostałego zdrowia.
- ♦ Zostanie wybrany decyzją graczy.

Bezmyślne potwory próbują niszczyć zamknięte drzwi za 4 punkty kondycji, byle tylko móc kontynuować ruch po obranej ścieżce w stronę najbliższego odkrywcy.

Po zagranie aktywnej zdolności lub poruszeniu się za 1 punkt kondycji, potwór ponownie próbuje zagrać jedną ze swoich aktywnych zdolności, a następnie próbuje poruszyć się w stronę najbliższego odkrywcy.

ZAGRYWANIE AKTYWNYCH ZDOLNOŚCI

Potwór zawsze najpierw próbuje zagrywać aktywne zdolności z aktualnego wydarzenia grozy, a następnie aktywne zdolności w kolejności, w jakiej wymieniono je na jego karcie jednostki. O ile nie napisano inaczej, potwór wybiera za cel wyłącznie odkrywcy.

RUCH POTWORÓW

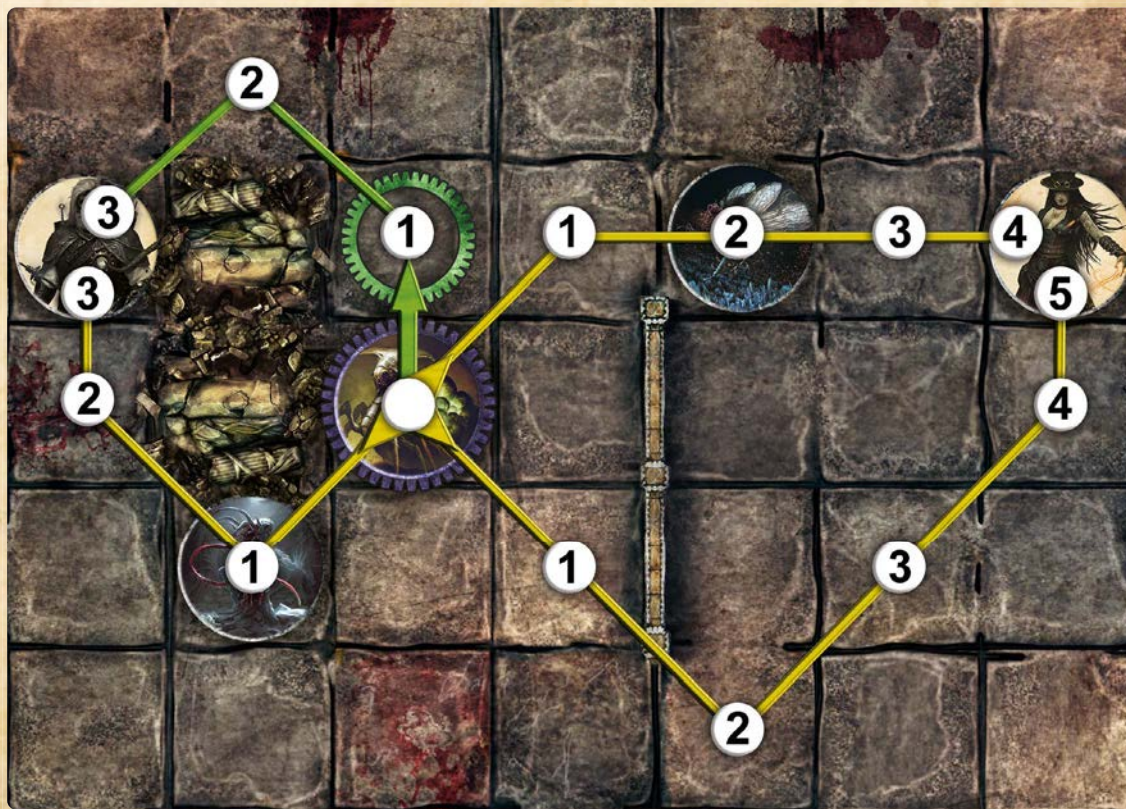
Jeśli potwór nie może zagrać żadnej aktywnej zdolności i nie sąsiaduje z odkrywcą, porusza się w stronę najbliższego odkrywcy. Jeśli potwór jest zablokowany przez inne potwory i nie może ustawić się w taki sposób, aby dotrzeć bliżej do najbliższego odkrywcy, kończy swoją turę.

NAJBLIŻSZY ODKRYWCA

Należy obliczyć liczbę kroków do każdego odkrywcy, jaki może zostać wybrany za cel, znajdującego się na dowolnym kafelku planszy. Podczas obliczania należy pominąć niedostępne pola planszy, ale ignorować zamknięte drzwi i jednostki.

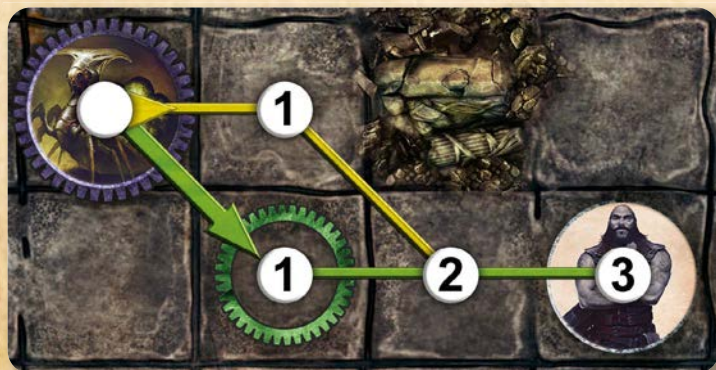
Nieruchome jednostki traktuje się jak gruz.

Szczegółowe omówienie ruchu jednostek znajduje się w sekcji «Ruch» na s. 16.



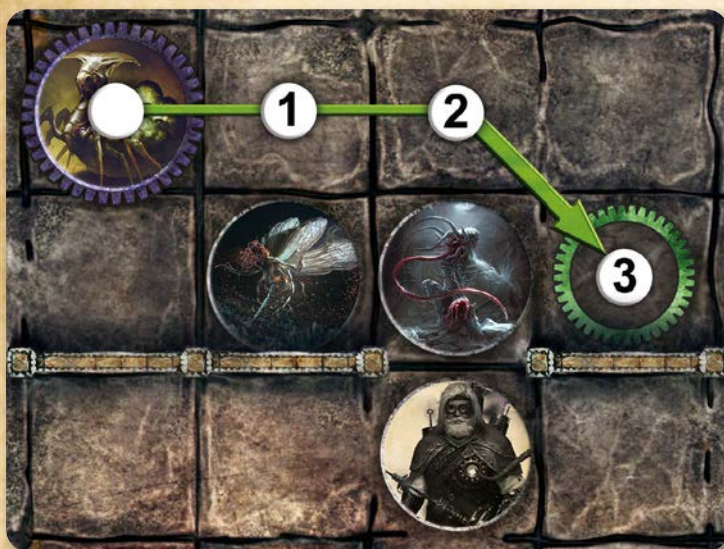
W tym przykładzie potwór ignoruje odległego odkrywcę i wybiera górną ścieżkę, ponieważ po drodze jest mniej jednostek.

Potwór zawsze preferuje pole z mniejszą liczbą przeszkód w polu widzenia i, o ile to możliwe, stara się obrócić do odkrywcy tak, by nie stać na ukos od niego.



Jeśli inna jednostka blokuje ścieżkę potwora, potwór poruszy się ścieżką wokół blokującej jednostki, o ile nie spowoduje to znalezienia się dalej od jego celu.

Tura potwora dobiega końca, jeśli inna jednostka blokuje ścieżkę, a potwór nie może poruszyć się w taki sposób, aby dotrzeć bliżej do swojego celu.



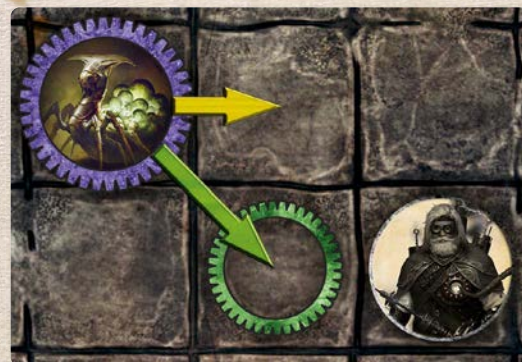
Potwór potrzebowałby co najmniej 3 punktów kondycji, aby poruszyć się na tę ostateczną pozycję.

Jeżeli pozostałe potworowi punkty kondycji nie wystarczą, aby zniszczyć drzwi, przez które musi przejść, stara się on ustawić na polu, które z nimi sąsiaduje.

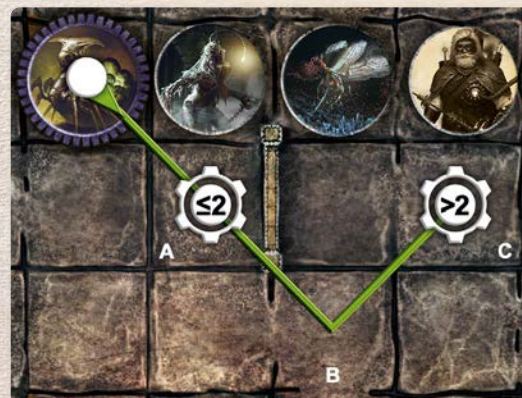
Należy pamiętać, że podczas gry to odkrywcy rozstrzygają wszelkie niejasne sytuacje.

Jest to szczególnie istotne w przypadku zachowań bezmyślnych potworów. Warto, by gracze wykorzystywali ten fakt na swoją korzyść.

DODATKOWE PRZYKŁADY RUCHU POTWORÓW:



Pole leżące w pionie lub w poziomie (nie na ukos) względem odkrywcy ma priorytet.

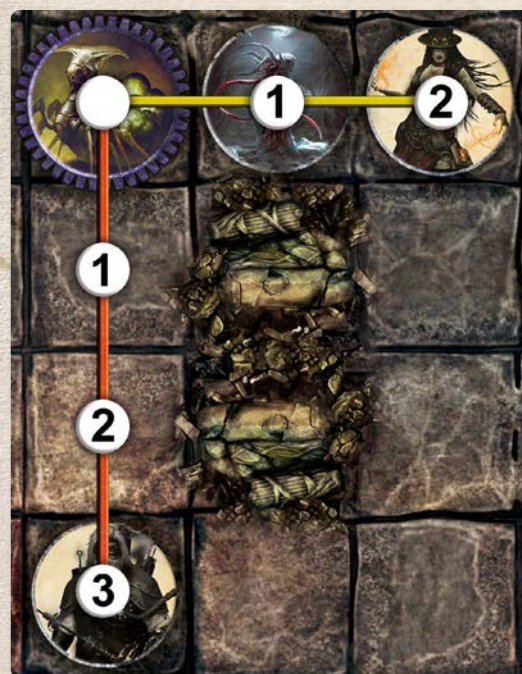


Ostateczne pozycje potwora zależnie od jego pozostałej kondycji.

Potwór porusza się na pozycję A, jeśli pozostały mu 1 lub 2 punkty kondycji.

Potwór porusza się na pozycję C, jeśli pozostały mu więcej niż 2 punkty kondycji.

Jeśli potwór ma 2 kondycji i poruszył się już o 1 pole na pozycję A, kończy swój ruch, ponieważ pozycje A i B są w równej odległości od odkrywcy.



Odkrywcy znajdujący się dalej niż najbliższy cel są ignorowani, chyba że znajdują się w zasięgu aktywnych zdolności.

Potwór (Sarall) potrzebowałby 5 punktów kondycji, aby poruszyć się wokół gruzu i dotrzeć do najbliższego odkrywcy (Lorrai).

W tym przykładzie poruszającym się potworem jest Sarall, którego maksymalna wartość kondycji wynosi 4.

Gdyby zamienić Saralla z Buopotem (którego maksymalna wartość kondycji wynosi 5), Buopot poruszyłby się o 1 pole (zaczynając tym samym obchodzenie gruzu), ale zaraz potem Phillip stałby się najbliższym odkrywcą, a Buopot zmieniłby swój cel, skupiając się na Phillipie.

SPIS TREŚCI

OMÓWIENIE GRY	3
OMÓWIENIE RUNDY	3
Jak zwyciężyć w grze	3
Jak przegrać grę	3
ELEMENTY GRY	4
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA	4
OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY	6
PRZYGOTOWANIE GRY	8
OBSZAR GRY	8
WYBÓR SCENARIUSZA	10
WARIANT: KRÓTKA GRA	10
WARIANT: ŁATWA GRA	11
WYBÓR ODKRYWCÓW	10
PRZYGOTOWANIE TALII PRZEDMIOTÓW	10
PRZYGOTOWANIE TALII POTWORÓW	10
PRZYGOTOWANIE TALII KAFELKÓW PLANSZY I POCZĄTKOWEGO KAFELKA PLANSZY	10
ROZPOCZĘCIE PIERWSZEGO ROZDZIAŁU	10
ROZGRYWKA	11
FAZA ODKRYWCÓW	11
FAZA ROZSTAWIANIA	11
FAZA GROZY	11
FAZA POTWORÓW	11
Tor potworów	11
EFEKT: ROZSTAWIANIE POTWORÓW	11
EFEKT: ZWIEKSZANIE ZAGROŻENIA POTWORÓW	11

JEDNOSTKI	12
CECHY	12
Pancerz	12
Wola	12
Esencja	12
Zdrowie	12
Kondycja	12
ZAŁOŻENIA: WSPOMAGAJĄCY ODKRYWCY	12
ODKRYWCY	13
Znaczniki odkrywców	13
Śmierć odkrywcy	13
POTWORY	13
Śmierć potwora	13
Wypędzanie potworów	13
EFEKTY JEDNOSTEK	14
Atakowanie	14
Eteryczność	14
Zamiana miejscami	14
Kontrolowanie potwora	14
Zabijanie	14
Teleportacja	15
Odpychanie i przyciąganie	15
KAFELKI PLANSZY	16
RUCH	16
Efekty przechodzenia	16
EKSPLORACJA KAFELKÓW PLANSZY	16
Przesuwanie kafelków planszy	16
WYCHODZENIE Z KAFELKÓW PLANSZY	17
ELEMENTY KAFELKÓW PLANSZY	17
Ściana	17
Drzwi	17
EFEKT:	
OTWIERANIE/ZAMYKANIE DRZWI	17
Pole dostępne	17
Pole pułapki	17
Gruz	17
Czeluść	17

Pole rozstawiania	17
Wybuchająca beczka	17
EFEKT:	
PIECZĘTOWANIE PÓL ROZSTAWIANIA	17
POLE AKCJI	17
Dźwignia pułapki	17
EFEKT: URUCHAMIANIE PUŁAPEK	18
Stacja odnowy	18
EFEKT: ODNOWA	18
Warsztat	18
Skrzynia	18
Pole wydarzenia	18
Pole rozdziału	18
EFEKT: OŚWIETLANIE ROZDZIAŁÓW	18
NISZCZENIE PÓL PLANSZY	18
ODBUDOWYWANIE PÓL PLANSZY	18
TRAKTOWANIE PÓL PLANSZY	18
PRZEDMIOTY	19
TYPY PRZEDMIOTÓW	19
Ubiór	19
Broń	19
Artefakt	19
Zużywalny	19
Wzmocnienia broni lub ubioru	19
EFEKTY PRZEDMIOTÓW	19
Wypożyczanie się w główny przedmiot	19
Ulepszanie przedmiotów	19
Wzmacnianie przedmiotów	19
Usuwanie przedmiotów z wyposażenia	20
Zdobywanie przedmiotów	20
Tasowanie talii przedmiotów	20
Obsługa warsztatu	20
Wymiana z odkrywcą	20
Użycie ekwipunku	20

ROZDZIAŁY	21
BLOKUJĄCE ROZDZIAŁY	21
EFEKTY ROZDZIAŁÓW	21
Umieszczanie żetonu wejścia	21
Umieszczanie żetonu wyjścia	21
Dodawanie poziomu przedmiotów	21
Rozpoczynanie nowej rundy	21
Rozstrzyganie ostatecznego wyzwania	21
Zwycięstwo	21
WARIANT: TRYB KAMPANII	21
WYDARZENIA	22
WYDARZENIA ODKRYWCÓW	22
Przypisane wydarzenia	22
WYDARZENIA GROZY	22
EFEKTY WYDARZEŃ	22
Przywoływanie wydarzeń odkrywców	22
Przywoływanie wydarzeń grozy	22
Ponowne przywoływanie wydarzeń odkrywców	22
Ponowne przywoływanie wydarzeń grozy	22
Tasowanie talii wydarzeń	22
ZDOLNOŚCI	23
TYPY ZDOLNOŚCI	23
Aktywne zdolności	23
Pasywne zdolności	23
Zdolności wejście do gry	23
ZAŁOŻENIA:	
ZAGRYWANIE POZA SWOJĄ TURĄ	23
WYBIERANIE ZA CEL	24
Pole widzenia	24
Sąsiedowanie	24
Przeszkody	24
Najbliższy	24
Zakres oddziaływania na kafelki planszy	24
Wybieranie za cel bezpośredni	25
Wybieranie za cel dystansowy	25
Dwa cele	25
Wiele celów	25

EFEKTY	26
EFEKTY WARUNKOWE	26
Warunki odliczane	26
EFEKTY DŁUGOTRWALE	26
Korzystanie ze znaczników odkrywców	26
Korzystanie ze znaczników grozy	27
WIELE EFEKTÓW	27
RZUTY NA EFEKT	27
CZĘSTE EFEKTY	27
Niszczenie	27
Wzięcie	27

ZACHOWANIA POTWORÓW	28
KNUJĄCE POTWORY	28
BEZMYŚLNE POTWORY	28
Zagrywanie aktywnych zdolności	28
Ruch potworów	28
Najbliższy odkrywca	28



RUNDA GRY (s. 3)
FAZA ODKRYWCÓW
FAZA ROZSTAWIANIA
FAZA GROZY
FAZA POTWORÓW

CECHY (s. 12)
 PANCERZ
 WOLA
 ESENCJA
 ZDROWIE
 KONDYCJA

TYPY PRZEDMIOTÓW (s. 19)
 UBIÓR
 BROŃ
 ARTEFAKT
 ZUŻYWALNY
 ULEPSZENIE BRONI/UBIORU

PRZYGOTOWANIE GRY (s. 8)
WYBÓR SCENARIUSZA
WYBÓR ODKRYWCÓW
PRZYGOTOWANIE TALII PRZEDMIOTÓW
PRZYGOTOWANIE TALII POTWORÓW
PRZYGOTOWANIE TALII KAFELKÓW PLANSZY I POCZĄTKOWEGO KAFELKA PLANSZY
ROZPOCZĘCIE PIERWSZEGO ROZDZIAŁU

SYMBOLE ZDOLNOŚCI
 EFEKT DŁUGOTRWAŁY (S. 26)
 CEL BEZPOŚREDNI(S. 25)
 CEL DYSTANSOWY (S. 25)
 RZUT NA EFEKT (S. 27)
 WARUNEK ODLICZANY (S. 26)
 USUŃ Z WYPOSAŻENIA (S. 19)
 ZNISZCZ (S. 27)
 MOCNY ATAK (S. 14)
 SŁABY ATAK (S. 14)

	
DRZWI	ŚCIANA

					
POLE DOSTĘPNE	CZELUŚĆ	GRUZ	POLE ROZSTAWIANIA	WYBUCHAJĄCA BECZKA	POLE PUŁAPKI

TYPY ZDOLNOŚCI		
KOSZT	EFEKT(Y)	ZDOLNOŚĆ AKTYWNA (S. 23)
	EFEKT(Y)	ZDOLNOŚĆ PASYWNA (S. 23)
	EFEKT(Y)	ZDOLNOŚĆ «WEJŚCIE DO GRY» (S. 23)

EFEKTY GRY	
Dodaj poziom przedmiotów (s. 21) Eksploruj kafelek planszy (s. 16) Eteryczność (s. 14) Kontroluj potwora (s. 14) Obsłuż warsztat (s. 20) Odbuduj pole planszy (s. 18) Odepchnij / Przyciągnij (s. 15) Odśwież wartości rozstawiania/grozy (s. 11) Otwórz / Zamknij drzwi (s. 17) Oświeł rozdział (s. 18) Ponownie przywołaj wydarzenie grozy (s. 22) Ponownie przywołaj wydarzenie odkrywców (s. 22) Porusz się / Przejdź przez (s. 16) Potasuj talię przedmiotów (s. 20) Potasuj talię wydarzeń (s. 22) Przeprowadź odnowę (s. 18) Przywołaj wydarzenie grozy (s. 22) Przywołaj wydarzenie odkrywców (s. 22) Rozpocznij nową rundę (s. 21) Rozstaw potwora (s. 11) Rozstrzygnij ostateczne wyzwanie (s. 21)	Teleportuj (s. 15) Traktuj pole planszy (s. 18) Ulepsz przedmiot (s. 19) Umieść żeton wejścia / wyjścia (s. 21) Uruchom pułapki (s. 18) Usuń przedmiot z wyposażenia (s. 20) Użyj ekwipunku (s. 20) Weź (s. 27) Wyjdź z kafełka planszy (s. 17) Wymień się z odkrywcą (s. 20) Wyposaż się w główny przedmiot (s. 19) Wypędź potwora (s. 13) Wzmocnij przedmiot (s. 19) Zaatakuj (s. 14) Zabij (s. 14) Zamień miejscami (s. 14) Zapieczętuj pole rozstawiania (s. 17) Zdobądź przedmiot (s. 20) Zniszcz (s. 27) Zwiększ zagrożenie potworów (s. 11) Zwycięstwo (s. 21)

ELEMENTY PLANSZY (s. 17, s. 18)		
		
SKRZYNIA	POLE WYDARZENIA	STACJA ODNOWY
Pola akcji		
		
DŹWIGNIA PUŁAPKI	POLE ROZDZIAŁU	WARSZTAT