



RUNAR

I N S T R U K C J A



LUDUS MAGNUS
STUDIO



CZACHA
GAMES

RUNAR

Od dłuższego czasu, tajemniczy, starszy mężczyzna, nieustraszenie wędruje po północnych krainach, a poszukiwania cennych minerałów, które sam nazwał runicznymi klejnotami, nie mają końca.

Według jego opowieści kamienie te są powiązane z Asgardem i służą jako ogniwo łączące dziewięć światów spojonych przez Yggdrasill.

Uparcie przemierza on północne ziemie, szepcząc do uszu Jarłów, Moźnowładców i Regentów historie o skarbach wykutych przez samych Dvergarów. Rozповіда o legendarnym klejnocie runicznym, większym niż wszystkie inne i nasyonym niekończącą się mocą Aesiru. Kamień ukryty jest na tajemniczej, położonej na dalekiej północy, mroźnej wyspie, a nazwano go Runar.

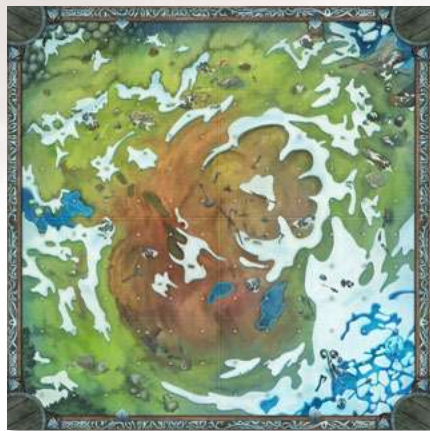
Alfarinn kolejny raz dzielił się z Jarlem i wszystkimi gośćmi jedną ze swoich opowieści - "Na szarym niebie ujrzeli Drakkar Odyna, smoczą łódź na pokładzie której znaleźli się również inni bogowie. Nadciągali oni, by ocalić ukochany Mannheim przed okrutną inwazją Jotunna. Bogowie wyskakiwali ze świętego statku, szybując na swoich tarczach, spowici iskrami ognia. Całe życie szukałem miejsca położenia Runara, w którym wylądowali i gdzie odbyła się owa heroiczna bitwa. Teraz w końcu jestem pewien, że je znalazłem!"

Nagle, opowieść Alfarinna zostaje przerwana wszechobecnymi dźwiękami rogów. Wrzawa dobiegająca z portu w Roskilde musiała oznaczać, że właśnie wypływały w morze Drakkary z każdego klanu, na pokładzie których znajdują się najdzielniejsi i najzdolniejsi bohaterowie. Polowanie na tajemnicze runiczne klejnoty właśnie się rozpoczęło!

SPIS TREŚCI

Spis Treści	3	5. Faza Przeznaczenia.....	24
Elementy Gry	4	Dopasowanie Karty Przeznaczenia.....	25
Opis Rozgrywki	8	6. Faza Nemezis.....	26
Symbole występujące w grze.....	8	6.1 Krok - Aktywacja Wroga.....	26
Runar - Kampanie.....	9	6.2 Krok - Regeneracja Wroga.....	26
Rozgrywka pojedynczej partii.....	9	7. Zakończenie Tury.....	26
Kluczowe Pojęcia	10	Zasady Zaawansowane	27
Cel Gry.....	10	Akcje, Reakcje, Kości Akcji i Umiejętności.....	27
Gracz, Wódz i Tura Gracza.....	10	Kości Akcji Zwinności.....	27
Depozyt.....	10	Pula Osobista.....	27
Bohaterowie.....	11	Kości Akcji Siły.....	28
Karta Bohatera.....	11	Kości Akcji Instynktu.....	29
Żeton Pozycji i Podstawka Bohatera.....	11	Kości Akcji Neutralnych.....	29
Figurki i Pole Bitwy.....	12	Umiejętności Bohaterów.....	29
Figurki.....	12	Obrażenia.....	30
Sąsiadujący.....	13	Pokonanych Bohaterów nie ma już w grze.....	31
Mierzenie Odległości.....	13	Żeton Zagrozenia.....	32
Poruszanie się i Umieszczanie.....	13	Karty Wydarzeń i Karty Zagłady.....	33
Przeszkody.....	13	Ujawnione Karty Wydarzenia.....	33
Plansza Gracza.....	14	Karty Zagłady.....	33
Plansza Przeznaczenia.....	14	Karty Przewagi.....	34
Plansza Nemezis.....	14	Karty Natchnienia.....	34
Karty Scenariuszy.....	15	Karty Skarbu.....	35
Karty Misji.....	15	Znaki.....	35
Karty Przeznaczenia, Karty Wydarzeń oraz Karty Zagłady.....	15	Ekwipunek.....	35
Przygotowanie do Gry	16	Artefakty.....	35
Wybór Drużyny.....	16	Przeszkody i Karty Przeszkód.....	36
Wybierz Swoich Bohaterów.....	16	Żetony Pozostałości.....	36
Zaawansowany wybór Bohaterów.....	16	Posągi.....	37
Wypełnienie Karty Kampanii.....	17	Dostęp do Miejsca na Karty Wydarzeń.....	37
Wybór Karty Scenariusza.....	18	Zakończenie Gry	38
Przygotowanie Planszy Gry i Planszy Przeznaczenia.....	18	Osiągnięcia w Kampanii.....	38
Przygotowanie Planszy Nemezis.....	19	Nagrody na koniec Kampanii.....	38
Przygotowanie Obszaru Gracza.....	20	Rozwój Drużyn.....	39
Przygotowanie Pola Bitwy.....	21	Rozwój Nemezis.....	39
Umieszczanie Bohaterów.....	21	Nemezis i Wrogowie	40
Rozpoczęcie Gry.....	21	Nemezis i Plansza Nemezis.....	40
Pole Bitwy dla 2 Graczy.....	21	Wrogowie.....	40
Przebieg Rozgrywki	22	Karty Wroga.....	40
Tura.....	22	Żetony Wroga.....	41
1. Faza Początkowa.....	23	Aktywacja i Ruch Wroga.....	41
2. Faza Taktyki.....	23	Ranga Wroga i Rezerwa Figurek Wroga.....	41
Zarządzanie Talią Akcji.....	23	Akcje i Reakcje Wroga.....	42
Informacje, które można przeglądać podczas gry.....	23	Pokonanie Wroga.....	42
3. Faza Akcji.....	24	Tryb Solo	43
Karty Akcji.....	24		
4. Faza Wsparcia.....	24		

ELEMENTY GRY



PLANSZA GRY - POLE BITWY



4 PLANSZE GRACZY



2 PLANSZE PRZEZNACZENIA



PLANSZA NEMEZIS



4 PŁOMIENIE POSĄGU

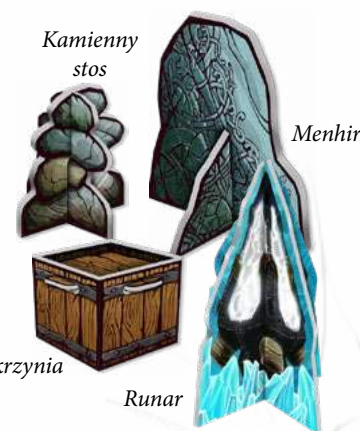
4 GŁOWY POSĄGU

4 KORPUSY POSĄGU

4 PODSTAWY POSĄGU



4 POSĄGI



13 PRZESZKÓD
(4 KAMIENNE STOSY, 4 MENHIRY,
4 SKRZYNIE, 1 RUNAR)



1 ZNAKNIK PIERWSZEGO
GRACZA



4 ŻETONY KLANU



4 ŻETONY PUNKTACJI



1 ŻETON NEMEZIS



12 ŻETONÓW POZYCJI



8 ŻETONÓW
ODŁAMKÓW



36 ŻETONÓW
OBRONY



8 ŻETONÓW
ZAGROŻENIA



20 ŻETONÓW
POZOSTAŁOŚCI



6 ŻETONÓW WROGA



15 ŻETONÓW
TROFEÓW

KOŚCI AKCJI



20 KOŚCI INSTYNKTU

20 KOŚCI ZWINNOŚCI

20 KOŚCI SIŁY

20 KOŚCI
NEUTRALNYCH



4 KARTY POMOCY GRACZA



12 KART BOHATERÓW



10 KART SCENARIUSZY



10 KART UKŁADÓW PLANSZY



3 KARTY WROGÓW



18 KART AKCJI WROGA
(PO 6 DLA WROGA)



12 KART AKCJI BOHATERA
(PO 10 DLA KAŻDEGO)



20 KARTY NATCHNIENIA



24 KARTY PRZEWAGI



36 KART PRZEZNACZENIA



18 KART WYDARZEŃ



5 KARTY ZAGŁĘDY



20 KART SKARBÓW



9 KART ARTEFAKTÓW



5 KART MISJI



3 KARTY PRZESZKÓD

FIGURKI



HRAFN



FEIMA



HALVARD



GUNNHILD



HELGA



ERIK



EBBE



ORVAR



BJORN



FRIDA



ARNE



BRANDR



4 HOFUNDR



8 HIDESVINI



6 SEGGIR

12 PODSTAWEK DLA BOHATERÓW



KARTY KAMPAII



Tę stronę można wydrukować, aby otrzymać Kartę Kampanii (górna część) lub Kartę Kampanii dla Trybu Solo (dolna część). Alternatywnie można pobrać i wydrukować pliki tych kart, skanując podany kod QR.



SYMBOLE WYSTĘPUJĄCE W GRZE

Gra Runar używa symboli do reprezentowania znajdujących się w niej obiektów i pojęć. Poniższa legenda gromadzi wszystkie występujące w grze symbole wraz ze wskazaniem, co reprezentują. Użyj jej jako punktu odniesienia podczas poznawania zasad i elementów składających się na grę.

	Kość Akcji (dowolna)		Obrażenie
	Kość Neutralna		Obrażenie Bezpośrednie
	Kość Siły		Obrażenie (dowolnego typu)
	Kość Zwinności		Pamięć
	Kość Instynktu		Talia Zadanych Obrażeń
	Akcja (dowolna)		Szybkość
	Reakcja (dowolna)		Zdrowie
	Akcja Neutralna		Moc
	Reakcja Neutralna		Bohater
	Akcja Siły		Sojuszniczy Bohater
	Reakcja Siły		Bohater Przeciwnika
	Akcja Zwinności		Figurka
	Reakcja Zwinności		Figurka Sojusznika
	Akcja Instynktu		Figurka Przeciwnika
	Reakcja Instynktu		Figurka Wroga
	Różne Kości Akcji		Nemesis
	Różne Kości Reakcji		Żeton Obrony
	Karta Akcji		Węzeł
	Karta Przeznaczenia		Żeton Zagrożenia
	Karta Wydarzenia		Punkt Zwycięstwa
	Karta Przewagi		Żeton Trofeum
	Karta Natchnienia		Posąg
	Karta Wroga		Przeszkoda
	Karta Skarbu		Kamienny Stos
	Odłamek (dowolny kolor)		Menhir
	Niebieski Odłamek		Skrzynia
	Żółty Odłamek		Liczba Graczy

***Arne**, doświadczony myśliwy i badacz dziczy, potrafi konstruować wymyślne pułapki i skutecznie wykorzystywać je w praktyce, niemal w każdej sytuacji. Ma do wyrównania rachunki ze swoim ojcem - Canute, czarnoksiężnikiem z tajemniczej Łoży Północnej, który próbował porwać jego dzieci i uczynić z nich uczniów swojego szalonego kultu magów.*



KLUCZOWE POJĘCIA

Ta część instrukcji zawiera kilka kluczowych pojęć, o których należy pamiętać podczas rozgrywki.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby **Punktów Zwycięstwa** na koniec rozgrywki.

Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie 1 **Żeton Punktacji** o jedno pole na **Planszy Przeznaczenia** (patrz obrazek).

Gracze mogą otrzymać **Żetony** na następujące sposoby:

- zbierając **Żetony Żółtych Odłamków** albo **Żetony Niebieskich Odłamków**,
- zadając **Obrażenia** (♥♥♥♥) i pokonując **Figurki Przeciwnika**,
- rozpalając **Płomień**, jako część **Posągu** na swoim Terytorium,
- spełniając Wymagania **Kart Misji** i/lub **Kart Wydarzeń**.

Gracze muszą umiejętnie posługiwać się **Akcjami** i **Reakcjami** dostępnymi dla ich **Bohaterów** tak, aby zdobyć najwięcej **Punktów Zwycięstwa** i wygrać w grze!

GRACZ, WÓDZ I TURA GRACZA

Podczas rozgrywki do graczy odnoszą się różne terminy, które dotyczą jednego lub więcej graczy, znajdujących się w określonej sytuacji i w określonym momencie gry.

Gracz: oznacza gracza biorącego udział w grze.

Aktywny Gracz: oznacza gracza, który rozgrywa bieżącą Turę.

Pierwszy Gracz: oznacza gracza ze Znacznikiem Pierwszego Gracza.

Wódz: oznacza gracza (graczy), który ma najwięcej **Żetonów**.

Liczba graczy: symbol **W** wskazuje liczbę graczy biorących udział w grze.



DEPOZYT

Jeśli w grze pojawia się polecenie zabrania czegoś z **Depozytu** lub umieszczenia w nim czegoś, oznacza to, że chodzi o pudełko z grą.

Ebbe, wybitny generał dowodzący armiami na dalekiej północy, jest kolosem o wyrafinowanym sposobie strategicznego myślenia i niezwykłych zdolnościach taktycznych. Jego obecność na polu bitwy gwarantuje bezpieczeństwo wszystkim wojownikom z jego oddziału.



BOHATEROWIE

KARTA BOHATERA

W grze Runar każdy **Bohater** jest wyjątkowy, z wyróżniającymi się charakterystykami umieszczonymi na jego **Karcie Bohatera**. Wybierając **Bohatera** do swojej Drużyny, gracze powinni wziąć pod uwagę Umiejętności i Cechy Bohaterów.

Karta Bohatera zawiera następujące informacje:

- A Nazwa:** nazwa **Bohatera**.
- B Ranga:** każdy **Bohater** otrzymuje profil **Rangi Odkrywcę** (jasnoniebieski baner), który pokazuje charakterystyki posiadane na początku Kampanii, a także profil **Rangi Legendy** (czerwony baner), do którego uzyskuje dostęp w miarę postępów Kampanii.
- C Szybkość:** liczba **Punktów Ruchu** (patrz strona 23), które **Bohater** otrzymuje za każdym razem, gdy wykonuje Akcję **Ruchu**.
- D Obrona:** liczba **Żetonów Obrony**, które **Bohater** może mieć, i które otrzymuje na początku gry, po jednym za każdy symbol **W** wskazany w tym miejscu karty.
- E Cecha:** uzyskując Rangę Legendy **Bohaterowie** otrzymują **Cechę**, potężną pasywną umiejętność, której Efekt jest zawsze aktywny.
- F Umiejętność** (♥♥♥♥): specjalne Efekty dostępne dla **Bohatera**, które mogą być aktywowane przez **Symbole Umiejętności** obecne na jego **Kartach Akcji** (patrz strona 29).
- G Dostępne Kości Akcji:** suma **Kości Akcji** (patrz strona 27), które **Bohater** zapewnia Drużynie dzięki swoim **Kartom Akcji**.
- H Dostępne Symbole Umiejętności:** suma **Symboli Umiejętności**, które **Bohater** zapewnia Drużynie dzięki swoim **Kartom Akcji**.
- I Pula Osobista:** miejsce, w którym umieszczane są **Kości Akcji**, które mogą być wydane tylko przez tego **Bohatera** (patrz strona 27).



ŻETON POZYCJI I PODSTAWKA BOHATERA

Żetony Pozycji są używane podczas tworzenia Drużyny i rozmieszczania **Bohaterów** na **Polu Bitwy**.

Każda Drużyna ma do dyspozycji trzy **Podstawki Bohaterów**, na których znajduje się od jednego do trzech symboli **W**, tak samo jak trzy **Żetony Pozycji** z taką samą liczbą symboli **W**.

Umieszczenie określonego żetonu na **Karcie Bohatera** i przypięcie do tego **Bohatera** **Podstawki Bohatera** o tym samym kolorze i liczbie symboli **W**, oznacza że konkretna figurka jest dopasowana do konkretnej **Karty Bohatera**.



FIGURKI I POLE BITWY

Grę rozgrywa się na planszy, która przedstawia **Pole Bitwy** **A**. Pole Bitwy podzielone jest na **Terytoria** **B**, które odpowiadają liczbie graczy biorących udział w grze (na rysunku to 4 graczy). Terytorium oznaczone w rogu określonym **Żetonem Klanu** **C** (patrz strona 36) jest uważane za należące do gracza w odpowiednim kolorze.

Terytorium składa się z 4 **Stref** **D**, a każda z nich zawiera 9 **Węzłów** **E**.

Zasady gry będą odnosić się do wolnych i zajętych **Węzłów**. **Węzeł** jest uważany za **wolny**, jeśli nie ma na nim **Figurki** lub **Przeszkody** (patrz poniżej), w przeciwnym wypadku jest uważany za **zajęty**.

Figurka nie może wejść na zajęty **Węzeł**, oraz nie można umieszczać na nim nowych żetonów, do czasu aż stanie się on wolny. **Figurka** może nadal poruszać się przez **Węzeł** zajęty przez **Figurkę Sojusznika**, ale nie może zakończyć na nim swojego ruchu.

FIGURKI

W grze używa się pojęcia **Figurki** **F** w odniesieniu do dowolnego typu figurki znajdującej się na Polu Bitwy, **Bohater** **B** w odniesieniu do figurki należącej do Drużyny, oraz **Wróg** w odniesieniu do figurek należących do **Nemezis**. Gracz traktuje jako **Sojuszników** wszystkich Bohaterów ze swojej Drużyny, a jako **Przeciwników** wszystkie pozostałe figurki. **Nemezis** traktuje jako **Sojusznika** każdego **Wroga**, a za **Przeciwnika** uważa wszystkie inne **Figurki**.

Figurki są reprezentowane przez poniższe symbole:

Figurka	Bohater
Figurka Sojusznika	Sojuszniczy Bohater
Figurka Przeciwnika	Bohater Przeciwnika
	Wróg

Niezniszczalny **Bjorn**, obrońca klanu Dzika. Zawsze stoi u boku swojego ojca, króla Ragnara, gotowy poświęcić się dla swoich towarzyszy. Wraz z ukochaną córką Fridą bierze udział w misji mającej na celu zemstę na Feimie, jego byłej żonie, która prędzej czy później zapłaci za zdradę własnej rodziny.



SĄSIADUJĄCY

Węzeł uznaje się za sąsiadujący ze wszystkimi przylegającymi do niego węzłami, nawet tymi po przekątnej **F**.

Elementy gry (**Figurki**, **Przeszkody**, żetony i pozostałe elementy), które znajdują się na dwóch sąsiadujących **Węzłach**, są uważane za sąsiadujące **G**.

Elementy **Pola Bitwy**, takie jak **Strefy** oraz **Terytoria**, są uważane za sąsiadujące ze wszystkimi sąsiadującymi elementami Pola Bitwy, tego samego typu **H**.

MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

Odległość między dwoma elementami gry mierzy się od **Węzła** do **Węzła**, licząc 1 za odległość prostopadłą, a 2 za odległość po skosie **I**. Mierząc odległość, nie można przejść przez **Węzły**, na których znajduje się **Przeszkoda**. **Węzły** zajmowane przez dowolny element gry, inny niż **Przeszkody**, mogą być uwzględnione zgodnie ze wcześniejszym opisem.

PORUSZANIE SIĘ I UMIESZCZANIE

Poruszenie czegoś oznacza przesunięcie tego obiektu o określoną liczbę **Węzłów** na Polu Bitwy, od sąsiedniego **Węzła** do sąsiedniego **Węzła** **L**.

Umieszczanie czegoś w grze oznacza usunięcie tego z bieżącej lokalizacji i umieszczenie bezpośrednio na Polu Bitwy, w dowolnej talii lub na określonym **Węzle** **M**.

PRZESZKODY

Przeszkody są to obiekty zajmujące **Węzły** **N**.

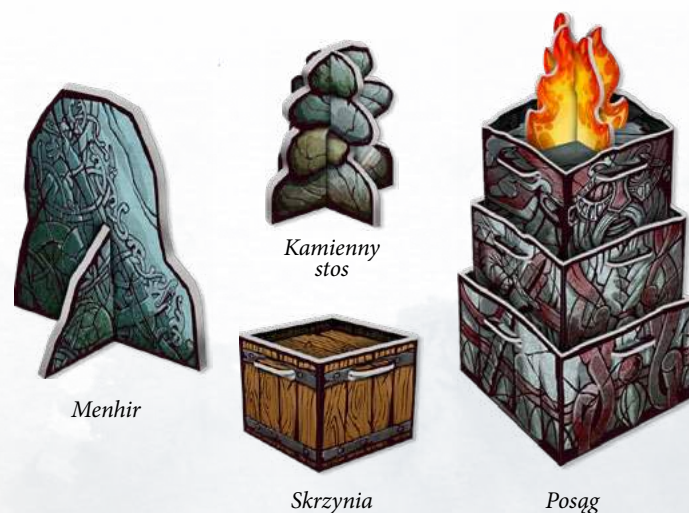
Bohaterowie nie mogą przechodzić przez te **Węzły**, i nie można na nich umieszczać ani poruszać na nie żadnych żetonów. Ponadto, **Węzły** zajęte przez **Przeszkodę** nie mogą być uwzględnione w pomiarze odległości.

Zewnętrzne krawędzie **Pola Bitwy**, a także obszary Pola Bitwy na planszy dla 3 graczy niezawierające **Węzłów** są uważane za **Przeszkody**.

Przeszkody są reprezentowane przez poniższe symbole:

dowolna przeszkoda, **Kamienny Stos**, **Menhir**, **Skrzynia**, **Posąg**.

Pełne zasady dotyczące **Przeszkód** znajdują się na stronie 36.



Helga, lodowa wiedźma, młoda córka Haralda, Jarla klanu Morsa, jest jasnowidzką o niesamowitych mocach. W wyniku tragicznego wypadku straciła wzrok w młodym wieku, jednak dzięki swoim mistycznym zdolnościom nie ucierpiała na tym ani trochę, będąc w stanie postrzegać świat dzięki swoim nadprzyrodzonym zdolnościom.



PLANSZA GRACZA

Plansza Gracza składa się z następujących elementów:

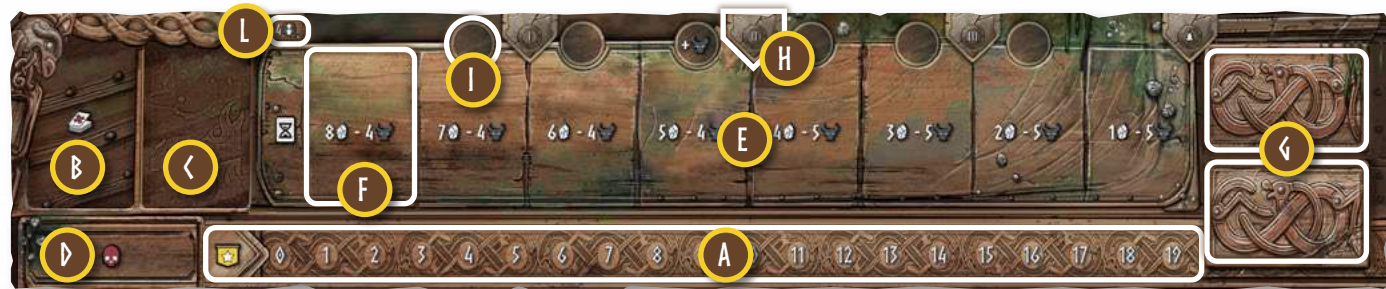
- A Miejsce na **Talię Akcji**
- B Miejsce na **Kartę Akcji Tury**
- C Miejsce na **Pamięć**
- D Pula Akcji
- E Miejsca na Obrażenia
- F Miejsce na **Talię Zadanych Obrażeń**
- G Miejsce na Skarby
- H Miejsce na Odłamki



PLANSZA PRZEZNACZENIA

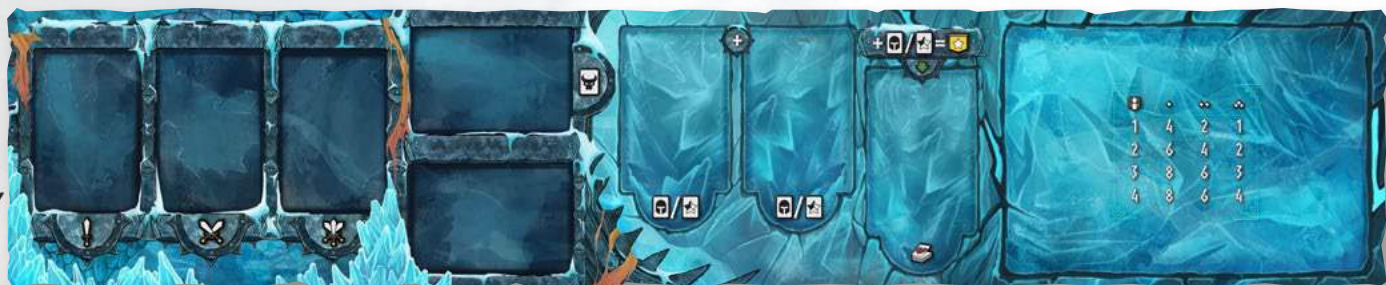
Plansza Przeznaczenia pozwala kontrolować zdobyte przez każdego gracza **Punkty Zwycięstwa**. Znajdują się na niej również wykorzystywane podczas rozgrywki, talie **Kart Przeznaczenia** oraz **Kart Wydarzeń**.

- A Tor **Punktów Zwycięstwa**
- B Stos Odrzuconych **Kart Przeznaczenia**
- C Miejsce na Talię Przeznaczenia
- D Pula Zagrożenia
- E Tor Wydarzeń
- F Miejsce na **Karty Wydarzeń**
- G Miejsce na **Karty Misji**
- H Wskaźnik Dostępu
- I Miejsce na **Żetony Wroga**
- L Liczba Graczy



PLANSZA NEMEZIS

Plansza Nemezis przedstawia Wroga biorącego udział w rozgrywce przeciwko wszystkim graczom i korzystającego z figurek **Wroga**. Plansza służy do organizacji elementów gry **Nemezis** wykorzystywanych w grze, patrz strona 40.



KARTY SCENARIUSZY

Karty Scenariuszy opisują wydarzenia i sytuacje, które doprowadziły do obecnej potyczki między Wikingami. Karty te dodają określone zasady i cele do każdej rozgrywki. W Kampanii gracze biorą udział w pięciu rozwijających się Scenariuszach, które prowadzą do ostatecznej konfrontacji, mającej na celu wyłonienie zwycięzcy. Każda **Karta Scenariusza** jest oznaczona numerem określającym kolejność, w jakiej należy rozegrać Scenariusze, oraz literą, która wskazuje Kampanię zawierającą dany Scenariusz.

Karta Scenariusza zbudowana jest w następujący sposób:

- A Numer Scenariusza
- B Nazwa Scenariusza
- C Scenariusz z **Nemezis** i **Wrogami**
- D Wprowadzenie
- E **Karty Misji** dla Scenariusza
- F **Karty Wydarzeń** Scenariusza dla 2, 3 i 4 graczy
- G **Karty Wrogów** i ich miejsca dla Wroga (1/2/3/4)
- H Dodatkowe zasady przygotowania do gry
- I Zasady Scenariusza / Akcje Scenariusza

Korzystanie z każdej części Karty Scenariusza jest opisane w kolejnych rozdziałach.

KARTY MISJI

W każdej grze używane są **Karty Misji** powiązane z Kartą Scenariusza. Karty te są widoczne od początku gry i umożliwiają graczom, którzy spełnią ich wymagania, zdobycie **Punktów Zwycięstwa** na koniec gry.

- A Nazwa Misji
- B Wymagania do spełnienia



KARTY PRZEZNACZENIA, KARTY WYDARZEŃ ORAZ KARTY ZAGŁADY

Wszystkie te karty mają taki sam obrazek na rewersie i są dobierane z jednej talii: **Talii Przeznaczenia**.

Do momentu ujawnienia karty, używana jest dla niej nazwa **Karty Przeznaczenia**, niezależnie od faktycznego typu karty (patrz strona 24).

- A Wskazanie Strefy
- B Wskazanie miejsca Węzła i koloru Odłamka
- C Symbol Wroga
- D Efekt Wydarzenia
- E Wydarzenie Misji
- F Efekt Zagłady



PRZYGOTOWANIE DO GRY

WYBÓR DRUŻYNY

Przed rozpoczęciem nowej Kampanii w grę Runar lub pojedynczej rozgrywki, gracze muszą skompletować własną Drużynę.

Pomiń instrukcje zawarte w tym rozdziale, jeśli zamierzasz rozegrać Kampanię, która nie będzie twoją pierwszą rozgrywką w Kampanii - pierwszym scenariuszem.

Każdy gracz wybiera jeden z następujących Klanów: **Niedźwiedzia** (Czerwony), **Morsa** (Niebieski), **Jelenia** (Żółty), **Dzika** (Zielony).

Każdy gracz otrzymuje elementy gry związane z wybranym Klanem, wyróżniające się symbolem i kolorem danego Klanu:

- A** 1 Planszę Gracza
- B** 3 Podstawki Bohaterów
- C** 4 Części Posagu (Podstawę, Korpus, Głowę i Płomień)
- D** 1 Żeton Punktacji
- E** 1 Żeton Klanu



WYBIERZ SVOICH BOHATERÓW

Budując swoją Drużynę każdy z graczy musi wybrać do niej trzech Bohaterów, będą oni reprezentować jego Klan podczas Kampanii. Raz wybrani Bohaterowie nie mogą być już zmieniani przez cały czas trwania Kampanii.

Jeśli grasz po raz pierwszy, zalecamy utworzenie Drużyny zgodnie z wytycznymi dla Klanów ze świata Runar:

- **Drużyna Klanu Niedźwiedzia:** Hrafn, Feima, Halvard,
- **Drużyna Klanu Morsa:** Helga, Erik, Ebbe,
- **Drużyna Klanu Dzika:** Bjorn, Frida, Arne,
- **Drużyna Klanu Jelenia:** Gunnhild, Orvar, Brandr.

Można także skorzystać z zasad **Zaawansowanego Wyboru Bohaterów** opisanych w ramce po prawej stronie.

Dla każdego swojego Bohatera, gracz bierze powiązane z nim komponenty do gry:

- A** 1 Kartę Bohatera,
- B** 1 figurkę Bohatera,
- C** 10 Kart Akcji Bohatera.

Po wyborze swojego Bohatera, gracz przypina jego figurkę do Podstawki Bohatera w swoim kolorze (patrz strona 11).



ZAAWANSOWANY WYBÓR BOHATERÓW

Przed pierwszą rozgrywką w Kampanii lub pojedynczą rozgrywką gracze muszą wybrać trzech swoich Bohaterów, którzy utworzą ich Drużynę.

W tym celu należy wykonać następujące kroki:

- A.** Weź wszystkie dostępne karty Skarbu i utwórz talię.
- B.** Rozdaj losowo po jednej Karcie Skarbu każdemu z graczy.
- C.** Każdy gracz ujawnia otrzymaną kartę. Gracz z kartą o **najniższym numerze**, jako pierwszy wybiera Bohatera spośród tych dostępnych. Gracze kontynuują, przechodząc **od najniższego do najwyższego** numeru na Kartach Skarbów każdego gracza, aż wszyscy wybiorą Bohatera
- D.** Powtórz krok C w odwrotnej kolejności.
- E.** Powtórz krok C.



WYPEŁNIENIE KARTY KAMPANII

Przed rozpoczęciem Kampanii wszyscy gracze muszą wypełnić Kartę Kampanii.

Na podstawie tej karty gracze mogą śledzić postępy w grze i rozwój Bohaterów podczas Kampanii. Nie ma potrzeby wypełniania Karty Kampanii, aby zagrać w pojedynczą grę Runar.

Przez cały czas trwania Kampanii, każdy gracz jest powiązany z symbolem Klanu i kolorem widocznym na jego Planszy Gracza.

Na Karcie Kampanii dostępne są następujące informacje:

- A** **Miejsce na informacje o Klanie:** przedstawia skład Drużyny,
- B** **Miejsce na imię gracza i imiona jego Bohaterów:** miejsce na wpisanie imienia gracza i każdego Bohatera, którego figurka jest dołączona do kolorowej Podstawki Bohatera, która ma taką samą liczbę i kolor,
- C** **Ranga Legendy:** informuje, że Bohater wymieniony po lewej stronie, uzyskał Rangę Legendy,
- D** **Karty Skarbu:** w tym miejscu znajdują się numery Kart Skarbów (patrz strona 35) zdobytych przez gracza podczas Kampanii,

E **Numer Karty Scenariusza:** miejsce na zapisanie numeru Karty Scenariusza (patrz strona 15) używanego w każdej z pięciu rozgrywek Kampanii, zaczynając od góry i kontynuując w dół,

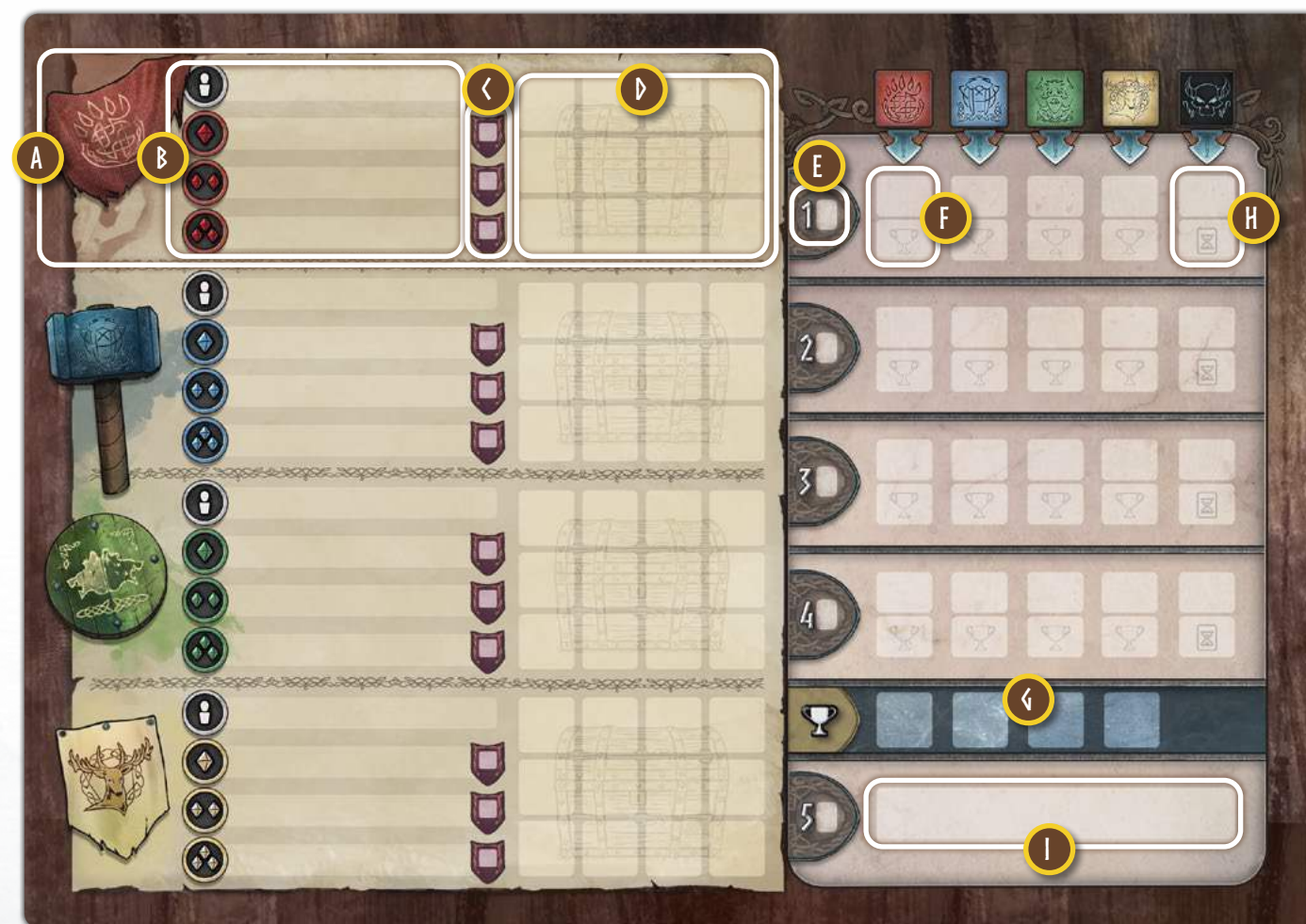
F **Pozycja Klanu oraz Punkty Kampanii:** miejsce określające pozycję w rankingu i Punkty Kampanii, na koniec każdej rozgrywki (patrz strona 33),

G **Łączna liczba Punktów Kampanii:** miejsce na łączną liczbę Punktów Kampanii uzyskanych w pierwszych czterech rozgrywkach przez każdego gracza,

H **Pozycja Nemezis i Wskaźniki Zagłady:** miejsce oznaczające pozycję w rankingu Nemezis. Poniżej znajduje się Wskaźnik Zagłady, który w razie potrzeby jest zakreślony (patrz strona 39),

I **Zwycięzca Kampanii:** miejsce wskazujące zwycięzcę Kampanii po piątej rozgrywce.

Po skompletowaniu przez każdego gracza swojej Drużyny, należy wypełnić pola A, B, oraz C na Karcie Kampanii. Pozostałe pozycje Karty Kampanii będą opisane w zasadach w miarę postępów Kampanii.



WYBÓR KARTY SCENARIUSZA

Wybierz **Kartę Scenariusza**, która będzie wykorzystana w grze. Jeśli zamierzasz rozegrać Kampanię, wybierz Kartę Scenariusza z Kampanii o najniższym numerze, która nie została jeszcze rozegrana. Jeśli zamierzasz rozegrać pojedynczą grę, wybierz dowolną z dostępnych Kart Scenariusza. Przeczytaj na głos **Wprowadzenie**.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY GRY I PLANSZY PRZEZNACZENIA



Umieść planszę na środku stołu, rozkładając tylko jej połowę, po stronie z 4 Terytoriami (tak, aby widoczne były tylko 2 z nich) dla gier 2-osobowych, używając strony z 3 Terytoriami dla gier 3-osobowych, i strony z 4 Terytoriami dla gier 4-osobowych. Upewnij się, że krawędzie planszy, na których znajdują się strzałki **A**, są skierowane w strony stołu, po których będą siedzieć gracze. W zależności od liczby graczy, połóż odpowiednią **Planszę Przeznaczenia** obok krawędzi planszy do gry, bez widocznej strzałki, a następnie wykonaj poniższe czynności:

1. Umieść **Żeton Punktacji** każdego z graczy (oraz **Nemezis**, jeśli jest częścią Scenariusza) na polu **0** **B** Toru **Punktów Zwycięstwa**, w taki sposób, aby wskazywał stronę bez +20.
2. **Karta Scenariusza** wskazuje **Karty Misji**, weź je i umieść odkryte na Polach Kart Misji **C**, na Planszy Przeznaczenia.

3. **Karta Scenariusza** wskazuje **Karty Wydarzeń** na podstawie liczby graczy w grze: **4** dla 2 graczy, odłóż pozostałe karty do pudełka, nie będą używane. Jeżeli rozgrywasz Kampanię, w której jest obecne **Nemezis**, zapoznaj się z **Kartą Kampanii** i sprawdź, czy któraś z **Kart Wydarzeń** powinna zostać zastąpiona przez **Kartę Zagłady** (patrz strona 33). Pokaż wszystkim graczom wybrane **Karty Wydarzeń** (ale nie **Karty Zagłady**), mogą je przeczytać przed następnym krokiem przygotowania do gry.



4. Potasuj wszystkie **Karty Przeznaczenia** w jedną talię, następnie, w zależności od liczby graczy, wykonaj poniższe czynności:
 - Potasuj **Karty Wydarzeń** w jedną talię. Stwórz Talię Przeznaczenia w oparciu o liczbę graczy w grze, jak opisano poniżej:
 - ◊ **2 Graczy**: rozdziel Talię Przeznaczenia na 4 talie po 3 karty każda,
 - ◊ **3 Graczy**: rozdziel Talię Przeznaczenia na 6 talie po 3 karty każda,
 - ◊ **4 Graczy**: rozdziel Talię Przeznaczenia na 8 talie po 3 karty każda.
 - Umieść na wierzchu każdej z tych talii **Kartę Wydarzenia** dobraną w poprzednim kroku.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY NEMEZIS

Jeśli w grze występuje **Nemezis** (w prawym górnym rogu Karty Scenariusza znajduje się symbol **N**), umieść **Planszę Nemezis** po jednej stronie Planszy Gry, następnie wykonaj poniższe czynności:

- L** Umieść we właściwych miejscach na planszy (**L**/**R**/**N**) **Karty Wrogów** określone na Karcie Scenariusza.
- M** Weź wszystkie **Karty Akcji Wrogów**, których Karty Wrogów znajdują się na planszy Nemezis i potasuj je, tworząc jedną **Talię Akcji Wrogów**. Umieść ją na odpowiednim miejscu na Planszy Nemezis.
- N** W zależności od liczby graczy biorących udział w grze, umieść określoną liczbę każdej figurki **Wroga** w **Rezerwie Wrogów** na planszy Nemezis.

Hidlesvini. Wojownicze bestie gigantów z Jotunheimu. Stada tych ogromnych, opancerzonych dzików są wypuszczane na wrzosowiska Wyspy Śmierci w poszukiwaniu cennych odłamków Runara. Każdy nieszczęśnik, który stanie im na drodze, zostanie zmieciony siłą ich wścieklej furii.

- Potasuj każdą z tych talii osobno. Następnie stwórz jedną talię, kładąc wcześniej utworzone talie jedna na drugiej, **bez ich ponownego tasowania**, tak aby karty pozostały zakryte. Będzie to **Talia Przeznaczenia** dla tej gry. Umieść ją na odpowiednim miejscu na Planszy Przeznaczenia **D**.
 - Umieść pozostałe **Karty Przeznaczenia** tak, aby utworzyć odkrytą talię we wskazanym miejscu na Planszy Przeznaczenia **E**. Jest to **Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia**.
5. Weź **Karty Przewagi** **G** oraz **Karty Natchnienia** **H**, stwórz z nich dwie różne talie, następnie połóż je po jednej stronie stołu.
 6. Umieść wszystkie kości znajdujące się w grze po jednej stronie stołu tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
 7. Jeśli Nemezis znajduje się w grze, umieść **Żeton Wroga** **I** na każdym okrągłym miejscu, na Planszy Przeznaczenia z widocznym symbolem **N**.
 8. Przekaz **Znacznik Pierwszego Gracza** najstarszemu graczowi, albo jeśli zamierzasz rozegrać kolejną grę w Kampanii, przekaz **Znacznik Pierwszego Gracza** graczowi, który zajął ostatnie miejsce w poprzedniej rozgrywce.



PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA



Każdy gracz musi usiąść przy stole tak, aby znajdował się przed strzałką. Jeśli rozgrywacie **Kampanię (grę inną niż pierwsza jej rozgrywka)**, gracze muszą usiąść przy stole w odwróconej kolejności rankingu od ostatnio rozgrywanej gry (gracz zajmujący ostatnie miejsce w rankingu zagra jako pierwszy, gracz zajmujący drugie miejsce w rankingu jako drugi itd.), sprawdź na Karcie Kampanii. Każdy gracz przygotowuje swój obszar gry w następujący sposób:

- Kładzie swoją **Planszę Gracza** przed sobą.
- Umieszcza na stole **Karty Bohaterów** swoich **Bohaterów**, na każdej z nich kładzie **Żeton Pozycji** z taką samą liczbą $\diamond$, jaką ma Podstawa Bohatera dołączona do **figurki Bohatera** reprezentowanego na **Karcie Bohatera**. Następnie kładzie **Żeton Obrony** na każdym polu **Karty Bohatera**, na którym znajduje się symbol $\oplus$.



Jeśli gracze w ramach **pojedynczej rozgrywki**, wszystkie **Karty Bohaterów** mogą wyświetlać albo **Rangę Legendy**, albo **Rangę Odkrywcy**. Gracze mogą swobodnie uzgodnić ten element przygotowania do gry. Jeśli rozpoczynacie pierwszą grę w ramach **Kampanii**, wszystkie **Karty Bohaterów** muszą wskazywać **Rangę Odkrywcy**, w przeciwnym wypadku zapoznajcie się z Kartą Kampanii, aby sprawdzić obecne Rangi **Bohaterów**.

- Gracz bierze **Karty Akcji** swoich **Bohaterów** (po 10 dla każdego z nich) i tasuje je razem, tworząc **Talię Akcji**, następnie umieszcza ją w odpowiednim miejscu na swojej **Planszy Gracza**.
Dobiera 6 $\oplus$, następnie wybiera 3 $\oplus$, które zatrzymuje w swojej Ręce, a pozostałe 3 $\oplus$, w dowolnej kolejności, umieszcza na spodzie swojej $\oplus$.
- Umieszcza swój **Żeton Klanu** na odpowiednim polu Planszy Gry - wskazując, że Terytorium z nim połączone należy do niego.
- Płomień** oraz elementy **Posągu** są zawsze pod ręką i mogą zostać użyte w późniejszej części przygotowania do gry lub w trakcie samej rozgrywki.



Feima, szalona wojowniczką, znana z niepohamowanej przemocy.

Poślubiając Bjorna Dzika, syna króla Ragnara, próbowała pogodzić swój klan z klanem Dzika, lecz jej bezgraniczna nienawiść do dawnych wrogów doprowadziła ją do próby zamordowania własnego męża. Wgnana przez rodzinę, teraz pragnie krwi Bjorna i jego braci.

PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

Ze wszystkich **Kart Układu Planszy**, wylosuj jedną albo wybierz ją za obopólną zgodą. Wybierz odpowiednią stronę dobranej karty w zależności od **Liczy Graczy** $\oplus$ biorących udział w grze.

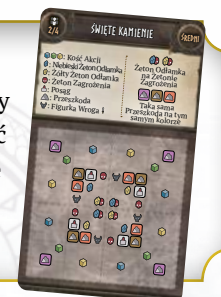
W oparciu o wybrany układ, znacznik w prawym górnym rogu karty $\oplus$ wskazuje szacowany czas trwania rozgrywki.

Aby przygotować Pole Bitwy, należy zapoznać się z symbolami na wybranej **Karcie Układu Planszy** $\oplus$ w następującej kolejności:

- Umieść **Podstawę Posągu** na wskazanych **Węzłach**.
- Umieść dowolną **Przeszkodę** na wskazanym $\oplus$. **Pierwszy Gracz** musi wybrać rodzaj **Przeszkody** (z tych dostępnych) oraz jej kolor (fioletowy, brązowy lub czerwony). Następnie umieść wybraną **Przeszkodę** na każdym $\oplus$ wskazywanym przez wybrany kolor. Powtórz czynność dla każdego koloru.
- Umieść **Kość Akcji** we wskazanym kolorze na wyznaczonym $\oplus$.
- Umieść **Żeton Zagrożenia** na wyznaczonym $\oplus$.
- Umieść **Żeton Odłamka** we wskazanym kolorze ($\oplus/\oplus$) na wyznaczonym $\oplus$. Jeżeli na tym $\oplus$ znajduje się już **Żeton Zagrożenia**, umieść **Żeton Odłamka** na nim.
- Zignoruj ten symbol, jeżeli Nemezis nie występuje w rozgrywce.** Umieść **Figurkę Wroga** wskazaną przez Kartę Wroga na Planszy Nemezis w miejscu $\oplus$, na wyznaczonym $\oplus$.

POLE BITWY DLA 2 GRACZY

W przypadku gry 2-osobowej należy złożyć Planszę Gry tak, aby odsłonić tylko 2 Terytoria. Przygotuj Pole Bitwy, używając tylko lewej strony wybranej **Karty Układu Planszy**.



UMIESZCZANIE BOHATERÓW

Po przygotowaniu Pola Bitwy nadszedł czas na umieszczenie na nim naszych **Bohaterów**.

Każdy gracz bierze swoje **Żetony Pozycji**, trzymając je zakryte. Gracze mogą podglądać **tylko swoje** żetony, na których znajduje się od jednego do trzech symboli $\diamond$.

Umieszczając swoje **Żetony Pozycji** na Polu Bitwy, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- Gracz rozgrywający jako ostatni (ten siedzący po prawej stronie gracza ze Znacznikiem Pierwszego Gracza) umieszcza jeden ze swoich **zakrytych Żetonów Pozycji** na jednym z **Węzłów**, na którym znajduje się **Kość Akcji**, i **który jest częścią jego Terytorium**. Następnie bierze **Kość Akcji** znajdującą się na tym **Węźle** i umieszcza ją w **Puli Akcji** na swojej Planszy Gracza. Gracz po jego prawej stronie robi to samo, i trwa to tak długo, dopóki każdy z graczy nie umieści pierwszego **Żetonu Pozycji**.
- Należy powtórzyć poprzedni krok, ale **Żeton Pozycji** musi zostać umieszczony na jednym z $\oplus$, **który nie jest częścią Terytorium** gracza umieszczającego ten żeton.
- Gracze ponownie wykonują poprzedni krok, ale tym razem **Żeton Pozycji** musi zostać umieszczony na jednym z oznaczonych $\oplus$, **który jest jeszcze wolny**.
- Następnie, gracze obracają wszystkie **Żetony Pozycji** tak, aby widoczne były ich strony z symbolami $\diamond$. Zamieniają **Żeton Pozycji** w swoim kolorze z **figurką Bohatera** przypiętą do Podstawki Bohatera z taką samą liczbą $\diamond$. Następnie umieszczają **Żeton Pozycji** z widocznymi symbolami $\diamond$ na odpowiedniej Karcie Bohatera.

ROZPOCZĘCIE GRY

Przed rozpoczęciem gry wykonaj następujące czynności według podanej kolejności:

- zapoznaj się z Kartą Scenariusza, jeśli zawiera dodatkowe zasady przygotowania, wykonaj je zgodnie ze wskazówkami,
- jeśli Scenariusz posiada instrukcje, przeczytaj **Zasady, Taktykę i Akcje Scenariusza** opisane na Karcie Scenariusza.

- Rozpoczyna się gra.** Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od **Pierwszego Gracza**. Jeśli jest to **piąta rozgrywka w Kampanii**, to przed pierwszą Turą gry gracze muszą wydać swoje **Punkty Kampanii** (patrz strona 38).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

TURA

Na początku gry **Pierwszy Gracz** wykonuje swoją Turę. Po zakończeniu wszystkich Faz, następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonuje swoją Turę i tak dalej, aż do końca gry. Każda Tura jest podzielona na Fazy opisane poniżej.



1. FAZA POCZĄTKOWA

Aktywny Gracz musi rozstrzygnąć, w wybranej przez siebie kolejności, wszystkie Efekty, które aktywują się na początku tej Tury.

2. FAZA TAKTYKI

Aktywny Gracz może wydać **Kości Akcji** ze swoich Pul (Puli Akcji albo Osobistej Puli **Sojusznicznych Bohaterów**), aby wykonać poniższe Taktyki. Jeśli **Kości Akcji** w opisie Taktyki są oddzielone znakiem "/", gracz może wybrać, które z tych **Kości Akcji** chce wydać. O ile nie określono inaczej w opisie, każda Taktyka może być użyta nieograniczoną liczbę razy.

KOORDYNACJA

Gracz dobiera trzy karty ze swojej **Talii Akcji**, każda z nich może być dobrana z wierzchu lub spodu talii. Jeśli po dobraniu kart gracz ma w Ręce więcej niż 3 **Karty Akcji**, odrzuca je do momentu, w którym będzie miał 3, umieszczając odrzucone karty na spodzie **Talii Akcji** w wybranej przez siebie kolejności.

SZARŻA

Gracz wybiera jednego ze swoich **Sojusznicznych Bohaterów**, który nie sąsiaduje z **Figurką Przeciwnika** lub **Żetonem Odłamka**, oraz w Strefie w której się znajduje, nie ma **Figurek Przeciwnika** ani **Żetonów Odłamków**. Następnie umieszcza tego **Sojusznicznego Bohatera** na dowolnym, wolnym **Węźle** Strefy prostopadłej do tej, w której obecnie się znajduje. Jeśli **Kość** zostanie wydana z Puli Osobistej **Sojusznicznego Bohatera**, wówczas tylko ten **Sojuszniczny Bohater** może użyć tej Taktyki.

WZMOCNIENIE

Gracz wybiera jednego ze swoich **Sojusznicznych Bohaterów**, który na Karcie Bohatera ma mniej **Żetonów Obrony** niż symboli **Kość**. Ten Bohater otrzymuje **Żeton Obrony**. Jeśli **Kość** zostanie wydana z Puli Osobistej **Sojusznicznego Bohatera**, wówczas tylko ten **Sojuszniczny Bohater** otrzymuje **Żeton Obrony**.

BUDOWANIE

Gracz dokłada część do swojego **Posągu** stojącego na jego Terytorium przestrzegając kolejności budowy: Korpus, Głowa, Płomień. **Taktyki tej można użyć tylko raz na Turę.**

WYPOSAŻENIE (za darmo)

Gracz wyposaża jednego ze swoich **Sojusznicznych Bohaterów**, w odkrytą **Kartę Skarbu** z własnego Skarbcza, **która nie została tam umieszczona w bieżącej Turze**. Jeśli **Sojuszniczny Bohater**, wyposaża się w **Kartę Skarbu**, a jest już wyposażony w inną **Kartę Skarbu**, należy umieścić tę kartę odkrytą w Skarbcu.

PRZECHOWANIE (za darmo)

Gracz może umieścić w Skarbcu, **Kartę Skarbu** znajdującą się na wyposażeniu jednego ze swoich **Sojusznicznych Bohaterów**.

ZARZĄDZANIE TALIĄ AKCJI

Talia Akcji to podstawowa talia, z której gracz dobiera **Karty Akcji** swoich **Sojusznicznych Bohaterów**. W sytuacji, gdy gracz ma dobrać karty ze swojej **Talii Akcji**, ale nie ma w niej wystarczającej liczby kart, dobiera wszystkie dostępne karty, a następnie bierze do Ręki wszystkie karty z **Talii Pamięci**, tasuje je i tworzy nową talię, aby dobrać karty, których nie mógł dobrać wcześniej.

INFORMACJE, KTÓRE MOŻNA PRZEGLĄDAĆ PODCZAS GRY

W trakcie gry można przeglądać:

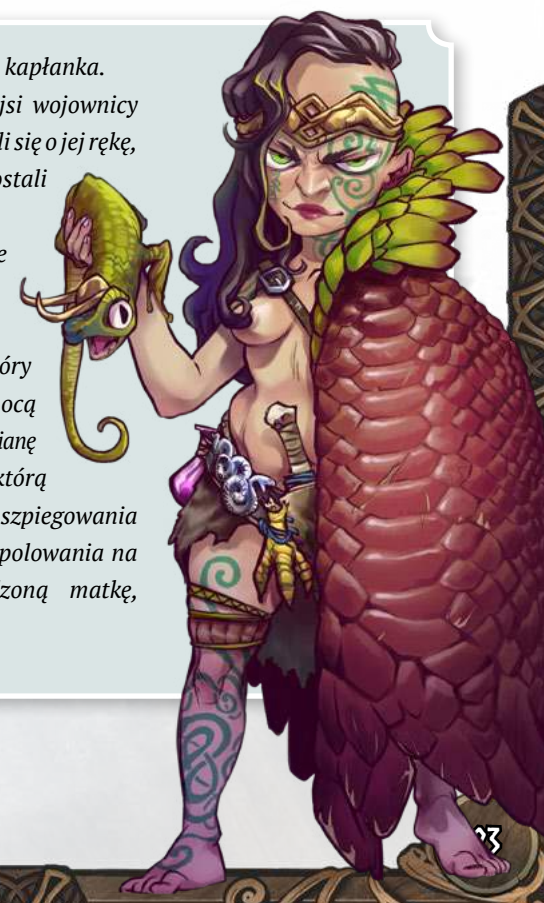
- ♦ **Karty Akcji** w swojej **Ręce**,
- ♦ **Kartę Akcji** dla bieżącej Tury,
- ♦ **Karty Akcji** w **Pamięci** każdego gracza, bez zmiany ich kolejności,
- ♦ **Karty Akcji** w **Miejscach na Obrażenia** każdego gracza,
- ♦ **Karty Akcji** we wszystkich **Taliach Zadanych Obrażeń** każdego gracza,
- ♦ jeśli wymaga tego Efekt gry, możesz szukać kart ze spodu swojej **Talii Akcji**, sprawdzając ich rewersy.

Uwaga: jeśli **Karta Akcji** zostanie umieszczona w **Miejscu na Obrażenia** lub w **Talii Zadanych Obrażeń**, zawsze musi zostać ujawniona.

Frida, tajemnicza kapłanka.

Wszyscy najsilniejsi wojownicy w królestwie starali się o jej rękę, ale wszyscy zostali odrzuceni.

Plotka głosi, że Frida potajemnie poślubiła samego boga Lokiego, który obdarzył ją mocą pozwalającą na zmianę swojej postaci, którą wykorzystuje do szpiegowania wrogich klanów i polowania na swoją znenawidzoną matkę, Feimę.





3. FAZA AKCJI

3.1 ZAGRANIE KARTY AKCJI

Aktywny Gracz wybiera Kartę Akcji ze swojej Ręki i umieszcza ją w Miejsu na Kartę Akcji zagraną w Turze A. Jest to Karta Akcji Tury, a przedstawiony na niej Sojusznicy Bohater staje się Aktywnym Bohaterem.

Gracz dodaje do swojej Puli Akcji Kkości Akcji widoczne na Obszarze Akcji B tej karty. Jeśli Pula Akcji nie może pomieścić wszystkich uzyskanych z tej Karty Akcji, gracz może odrzucić wybrane z nich, aby zrobić miejsce na nowe. W przeciwnym razie przepadają.



3.2 WYKONANIE AKCJI

Aktywny Gracz w Turze, może wydać swoje Kkości Akcji, aby wykonać Akcje swoimi Sojusznicznymi Bohaterami. Dodatkowo, jeśli na Karcie Akcji Tury znajduje się Symbol Umiejętności (▼◆■●●), Aktywny Bohater może jednorazowo użyć odpowiedniej Umiejętności.

Akcje zostały szczegółowo opisane na stronie 27.

Pamiętaj, że Bohater może wykonać Akcję na różne sposoby, z których najczęstszym jest wydanie Kkości Akcji. Rozpatrzenie Efektu Umiejętności, Karty Skarbu albo Cechy również może pozwolić Bohaterowi na wykonanie Akcji.

Kkości Akcji, które nie zostaną wydane w tej Fazie, pozostają dostępne na Planszy Gracza na kolejne Tury.

Symbole Umiejętności (▼◆■●●), które nie zostały wykorzystane w tej Fazie, przepadają.

Faza Akcji kończy się, jeśli Aktywny Gracz w Turze nie ma więcej Kkości Akcji w swoich Pulach, albo jeśli zdecyduje się nie wykonywać więcej Akcji.

4. FAZA WSPARCIA

Gracz obraca o 90 stopni Kartę Akcji Tury i odkłada ją do Pamięci D. Po wykonaniu tej czynności otrzymuje Kości Akcji widoczne na Obszarze Wsparcia E Karty Akcji i umieszcza je w swojej Puli Akcji. Jeśli Karta Akcji zostanie umieszczona w Pamięci przez jakikolwiek inny Efekt gry niż ten opisany powyżej, gracz nie otrzymuje Kości Akcji wskazanych w Obszarze Wsparcia tej karty.

Następnie gracz dobiera Karty Akcji z własnej talii, aż w Ręce będzie miał 3 karty.



5. FAZA PRZEZNACZENIA

Sprawdź, czy na Planszy Aktywnego Gracza znajdują się jakiekolwiek Żetony Odłamka i wykonaj polecenia opisane w odpowiednim akapicie. W tym momencie możesz sprawdzić, ile Żetonów Odłamków znajduje się na Polu Bitwy, co widoczne jest na pierwszym od lewej strony, niezakrytym Karcie Wydarzenia, miejscu na Planszy Przeznaczenia.



BRAK ŻETONÓW ODŁAMKÓW

Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza, nie ma żadnych Żetonów Odłamków, to wykonuje on następujące czynności:

Dobiera i odkrywa pierwszą kartę z Talii Przeznaczenia i...

- ◊ Jeśli dobierze Kartę Wydarzenia, umieszcza ją odkrytą na pierwszym wolnym od lewej Miejsu na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia F i odrzuca wybrany przez siebie Żeton Odłamka z Pola Bitwy do Depozytu. Jeśli Żeton Wroga znajduje się powyżej Miejsca na Kartę Wydarzenia, gracz umieszcza go na swojej Planszy Gracza. Jeśli na Karcie Wydarzenia widoczny jest Efekt Natychmiastowy (patrz strona 33), należy go zastosować, następnie Faza Przeznaczenia gracza dobiega końca.
- ◊ Jeśli dobierze Kartę Przeznaczenia, a w Puli Zagrożeń H nie ma żadnych Żetonów Zagrożeń, odrzuca ją odkrytą na Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia I i jego Faza Przeznaczenia dobiega końca.
- ◊ Jeśli dobierze Kartę Przeznaczenia, a w Puli

Zagrożeń H znajduje się co najmniej jeden Żeton Zagrożeń, dopasowuje kartę (patrz ramka **Dopasowanie Karty Przeznaczenia**). Gracz musi wziąć jeden Żeton Zagrożeń z Puli Zagrożeń i umieścić go na jednym ze wskazanych Węzłów (musi wybrać Węzeł niezajęty przez Bohaterów lub Przeszkody, jeśli nie może, nie umieszcza żadnych Żetonów Zagrożeń). Następnie odrzuca odkrytą Kartę Przeznaczenia na Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia i jego Faza Przeznaczenia dobiega końca.

JEST PRZYNAJMNIEJ JEDEN ŻETON ODŁAMKA

Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza, jest przynajmniej jeden Żeton Odłamka, to wykonuje on następujące czynności:

- Dobiera i odkrywa pierwszą kartę z Talii Przeznaczenia i...
 - ◊ Jeśli dobierze Kartę Wydarzenia, umieszcza ją odkrytą na pierwszym wolnym od lewej Miejsu na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia F i odrzuca wybrany przez siebie Żeton Odłamka z Pola Bitwy do Depozytu. Jeśli Żeton Wroga znajduje się powyżej Miejsca na Kartę Wydarzenia, gracz umieszcza go na swojej Planszy Gracza. Jeśli na Karcie Wydarzenia widoczny jest Efekt Natychmiastowy (patrz strona 33), należy go zastosować. Tura gracza dobiega końca (następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara rozpoczyna swoją Turę od Fazy Początkowej).
 - ◊ Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza nadal znajduje się Żeton Odłamka, gracz powtarza krok A, w przeciwnym wypadku jego Faza Przeznaczenia dobiega końca.
 - ◊ Jeśli dobierze Kartę Przeznaczenia, dopasowuje ją (patrz ramka **Dopasowanie Karty Przeznaczenia**) i kontynuuje od kroku B.
- Gracz musi wybrać jeden ze wskazanych Węzłów i umieścić na nim Żeton Odłamka ze swojej Planszy Gracza (Karta Przeznaczenia określa kolor Żetonu Odłamka, który ma zostać umieszczony). Nie może wybrać Węzła zajętego przez Figurkę, Przeszkodę, ze znajdującym się tam już Żetonem Odłamka, albo Węzła na Terytorium, na którym znajduje się Sojusznicy Bohater. Jeśli żaden Węzeł nie może zostać wybrany, aby położyć Żeton Odłamka, ostatecznie gracz może wybrać Węzeł na Terytorium, na którym znajduje się Sojusznicy Bohater. Jeśli nadal nie może wybrać Węzła, odrzuca odkrytą Kartę Przeznaczenia na Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia i powtarza krok A. W innym wypadku kontynuuje od kroku C.
- Jeśli w Puli Zagrożeń na Planszy Przeznaczenia H

znajduje się co najmniej jeden Żeton Zagrożeń, gracz umieszcza jeden z nich na tym samym Węźle, na którym właśnie umieścił Żeton Odłamka. Niezależnie od tego, czy Żeton Zagrożeń został umieszczony czy nie, należy kontynuować od kroku D.

D. Gracz odrzuca odkrytą Kartę Przeznaczenia, na Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia.

Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza nadal znajdują się Żetony Odłamków, gracz powtarza krok A, w przeciwnym wypadku jego Faza Przeznaczenia dobiega końca.

DOPASOWANIE KARTY PRZEZNACZENIA

Zwykle, gdy gracz dobiera Kartę Przeznaczenia, musi dopasować ją do swojego Terytorium. Umieszcza tę kartę tak, by strzałka na jej krawędzi była zgodna ze strzałką wskazującą kierunek, na krawędzi jego Terytorium A. Karta Przeznaczenia wskazuje jeden Węzeł na każdym z Terytoriów Pola Bitwy B.

Na poniższym przykładzie gracz Klanu Jelenia dobiera Kartę Przeznaczenia i dopasowuje strzałkę na karcie do swojego Terytorium A. Sprawdza na górze karty diagram z czterema kwadratami i identyfikuje konkretną Strefę każdego z Terytoriów Pola Bitwy. Następnie, zapoznając się z drugim diagramem B, identyfikuje konkretny Węzeł w każdej z czterech Stref. Może wybrać jeden z tych Węzłów, aby umieścić w nim dowolny Żeton Zagrożeń lub Żeton Odłamka. W przypadku Żetonu Odłamka, Karta Przeznaczenia wskazuje, aby umieścić żółty żeton, zgodnie z kolorem wskazanego Węzła C.



6. FAZA NEMEZIS

Jeśli **Nemesis nie bierze udziału w grze, pomini tę Fazę.**

W tej Fazie należy w kolejności rozpatrzyć dwa kroki: Krok Aktywacji Wroga i Krok Regeneracji Wroga.

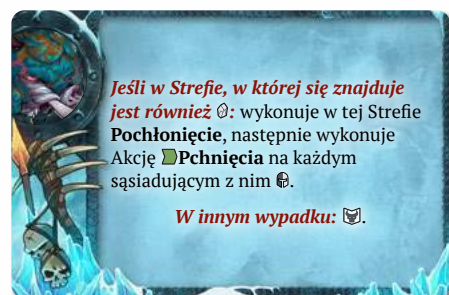
Szczegółowe zasady dotyczące Aktywacji Nemesis oraz Wrogów znajdują się na stronie 40.

6.1 KROK - AKTYWACJA WROGA

Jeśli na Polu Bitwy nie ma Figurek Wroga, pomini ten punkt.

Sprawdź **Talię Akcji Wroga**. Jeśli przynajmniej jedna figurka **Wroga**, wskazana przez rewers wierzchniej karty z tej talii, znajduje się na Polu Bitwy, **Aktywny Gracz** wskazuje jedną z tych figurek. Jeśli na Polu Bitwy nie ma figurek **Wroga** wskazanych na rewersie wierzchniej karty z Talii Akcji Wroga, **Aktywny Gracz** odkrywa **Karty Akcji Wrogów** z talii, dopóki nie wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

1. **Odkryta zostaje karta z Efektem Odrodzenia, a na Polu Bitwy nie ma Figurek Wrogów reprezentowanych przez tę kartę:** gracz wykonuje Efekt Odrodzenia, następnie wykonuje Efekt Aktywacji Wroga opisany na tej karcie.
2. **Wierzchnia karta w talii wskazuje Wroga z co najmniej jedną figurką na Polu Bitwy i nie została ujawniona żadna karta z odpowiednim Efektem Odrodzenia:** gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii i odczytuje ją na głos, następnie stosuje jej Efekt Aktywacji.



Za każdym razem, gdy konieczne jest sprawdzenie wierzchniej karty z **Talii Akcji Wroga**, a w talii nie ma już więcej kart, należy potasować wszystkie już odkryte **Karty Akcji Wroga** i ponownie utworzyć talię.

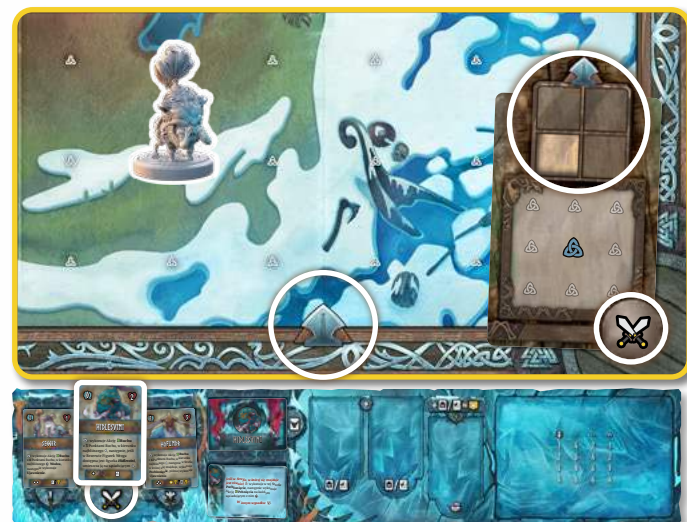
6.2 KROK - REGENERACJA WROGA

Sprawdź, czy na Planszy Aktywnego Gracza znajdują się figurki lub żetony **Wroga**. Na koniec tego kroku, możesz dokładnie określić minimalną liczbę figurek **Wroga**, które powinny znajdować się na Polu Bitwy, sprawdzając pierwsze wolne od lewej miejsce na Planszy Przeznaczenia.



Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza znajduje się przynajmniej jedna figurka lub żeton **Wroga**, należy wykonać następujące czynności:

A. Gracz dobiera wierzchnią **Kartę Przeznaczenia** ze **Stosu Odrzuconych Kart Przeznaczenia** i dopasowuje ją (patrz ramka **Dopasowanie Karty Przeznaczenia**), następnie umieszcza figurkę **Wroga** na jednym ze wskazanych **Węzłów**. Rodzaj figurki musi być taki, jak ten, który znajduje się na **Karcie Wroga** w miejscu na **Planszy Nemesis** z tym samym symbolem na dole **Karty Przeznaczenia** (♣/♠/♥/♦). Jeśli nie ma dostępnej figurki wskazanego **Wroga**, umieszcza wybraną przez siebie figurkę jednego z pozostałych dostępnych **Wrogów**. Jeśli nie ma dostępnych figurek **Wroga**, żadne nie są umieszczane, a gracz kontynuuje od **kroku B**. Jeśli wszystkie wskazane **Węzły** są zajęte, gracz umieszcza w Depozycie wybraną **Kartę Przeznaczenia** i powtarza **punkt A**, w przeciwnym razie kontynuuje od **punktu B**.



- B. Gracz odrzuca jeden z **Żetonów** lub jedną z **Figurek Wroga** znajdujących się na jego Planszy Gracza.
- C. Jeśli na Planszy Aktywnego Gracza, nadal znajdują się **Żetony** lub **Figurki Wroga**, gracz powtarza **punkt A**.

7. ZAKOŃCZENIE TURY

W tej Fazie Aktywny Gracz musi rozpatrzyć, w wybranej przez siebie kolejności, wszystkie Efekty, które aktywują się na koniec Tury. Następnie kończy swoją Turę i rozpoczyna się Tura kolejnego gracza.

ZASADY ZAAWANSOWANE

AKCJE, REAKCJE, KOŚCI AKCJI I UMIEJĘTNOŚCI

Aktywny Bohater będzie mógł wydawać **Kości Akcji** znajdujące się w **Puli Akcji** lub **Puli Osobistej**, celem wykonania jednej z powiązanych z nimi **Akcji** lub **Reakcji**.

Jeżeli wydana została **Kość Akcji**, należy ją zwrócić do wspólnej rezerwy leżącej na stole.

Nie ma ograniczeń co do liczby **Akcji** lub **Reakcji**, które można wykonać. Każda **Akcja** lub **Reakcja** może zostać wykonana więcej niż raz na Turę.

AKCJE (Akcja)

Akcje mogą być używane wyłącznie przez **Aktywnego Bohatera**, podczas Tury kontrolującego go gracza.

REAKCJE (Reakcja)

Reakcje mogą być użyte w dowolnym momencie (nawet podczas Tury przeciwnika), jeżeli spełnione są określone warunki, ale nie mogą być użyte przez **Bohaterów** podczas **Fazy Akcji** kontrolującego ich gracza. Jeśli w tym samym momencie, więcej niż jedna **Figurka** ma wykonać **Reakcje**, rozstrzygają one swoje **Reakcje** zaczynając od **Aktywnego Gracza**, następnie postępują zgodnie z kolejnością Tury, każdy gracz wybiera kolejność, w jakiej chce wykonać **Reakcje** swoich **Bohaterów**. **Reakcje Wrogów** rozpatruje się jako ostatnie.

DEKLARACJA AKCJI

Jeśli **Aktywny Gracz** zadeklaruje **Akcję**, musi najpierw wskazać **Sojuszniczego Bohatera**, który ma wykonać tę **Akcję**, następnie wydaje lub wykorzystuje element gry, który zapewnia tę **Akcję**.

Po **deklaracji Akcji** oraz wskazania **Sojuszniczego Bohatera**, ale **przed jej wykonaniem**, dowolny przeciwnik oraz **Nemesis**, mają możliwość zadeklarowania **Reakcji**, jeśli spełnione są odpowiednie warunki. **Reakcje** są rozpatrywane **przed** wykonaniem zadeklarowanej **Akcji**.

KOMBINACJA AKCJI I REAKCJI

Niektóre **Akcje** lub **Reakcje** mają przed nazwą wielokolorowy symbol (Akcja). Oznacza to, że te **Akcje** lub **Reakcje** można wykonać, wydając **Kość Akcji** w jednym z kolorów wskazanych przez ten symbol.

KOŚĆ AKCJI ZWINNOŚCI

RUCH

Figurka otrzymuje liczbę **Punktów Ruchu** równą wartości **Szybkości** wskazanej na jej **Karcie Bohatera**. Gracz może wydać jeden punkt, aby przemieścić ją na wolny **Węzeł**, sąsiadujący prostopadłe do **Węzła**, na którym się znajduje, albo dwa punkty, aby przemieścić ją na wolny **Węzeł**, sąsiadujący po przekątnej do **Węzła**, w którym się znajduje. **Figurka** może przejść przez **Węzeł** zajmowany przez **Sojuszniczą Figurkę**, ale nie może zakończyć na nim swojego Ruchu. Jeśli podczas wykonywania Ruchu po przekątnej, dwa **Węzły** pomiędzy, którymi należy przejść są zajęte, nie można wykonać tego Ruchu.



Figurka może wydać wszystkie lub część dostępnych **Punktów Ruchu**. Niewykorzystane **Punkty Ruchu** przepadają, gdy gracz użyje nowej **Kości Akcji**.



PULA OSOBISTA

Niektóre Umiejętności lub Efekty przypisują **Kości Akcji** wybranemu **Bohaterowi**. Kości te umieszczane są w **Puli Osobistej** **Bohatera**, który je zdobył. **Kości Akcji** umieszczone w **Puli Osobistej** na **Karcie Bohatera**, są dostępne wyłącznie dla **Bohatera**, który przedstawiony jest na tej karcie. W swojej **Puli Osobistej**, **Bohater** może posiadać maksymalnie 3 **Kości Akcji**.

PCHNIĘCIE

Figurka wykonująca tę Akcję wybiera jako cel sąsiadującą z nią Figurkę, następnie przesuwa ją o jeden Węzeł w linii prostej, jednocześnie oddalając ją od siebie.

Jeśli cel nie może zostać przesunięty na Węzeł, do którego powinien zostać przesunięty, Figurka wykonująca tę Akcję zadaje mu Obrażenia (patrz strona 30). Sytuacja taka może wystąpić przy niżej opisanych zdarzeniach:

- A Węzeł do którego powinna dotrzeć jest zajęty.
- B Figurka jest przesuwana po przekątnej, a dwa Węzły pomiędzy, którymi miałyby zostać przesunięta są zajęte.



POŚCIG

Bohater może wykonać tę Reakcję, jeśli Bohater Przeciwnika zakończy swoją Akcję Ruchu, podczas której opuścił sąsiadujący z nim Węzeł. Bohater może wykonać w całości (jeśli to możliwe) lub częściowo ten sam Ruch, co Bohater Przeciwnika, poruszając się z zachowaniem swojej maksymalnej Szybkości.



KOŚĆ AKCJI SIŁY

ZBIERANIE

Bohater wykonujący tę Akcję zbiera Niebieski Żeton Odłamka, który znajduje się na tym samym Węźle co on lub na sąsiadującym Węźle, niezajętym przez Figurkę Przeciwnika. Gracz umieszcza zebrany w Miejsu na Odłamki na swojej Planszy Gracza. Jeśli wszystkie miejsca na Żetony Odłamków na Planszy Gracza są zajęte, nie zostaje zebrany i nadal pozostaje na Polu Bitwy. Jeśli zostanie zebrany, gracz kontrolujący Bohatera, który wykonał tę Akcję, otrzymuje 1.

ATAK

Figurka wykonująca tę Akcję wybiera na cel sąsiadującą z nią Figurkę Przeciwnika, która otrzymuje Obrażenia (patrz strona 30).

AKTYWACJA

Figurka wykonująca tę Akcję wybiera jako cel sąsiadujący z nią Żeton Zagrożenia, następnie przesuwa go o jeden Węzeł w linii prostej, oddalając go od siebie. Jeśli wybrany Żeton Zagrożenia nie może zostać przesunięty na Węzeł, do którego powinien zostać przesunięty, nie przesuwa się.

Sytuacja taka może wystąpić przy niżej opisanych sytuacjach:

- ◇ inny Żeton Zagrożenia jest już obecny na Węźle,
- ◇ Węzeł jest zajęty przez Przeszkodę.



Żeton Zagrożenia może zostać przesunięty na Węzeł zajmowany przez Figurkę, wówczas aktywacja zostanie uruchomiona przeciwko tej Figurce (patrz strona 32). Jeśli Żeton Zagrożenia znajduje się w tym samym Węźle co Wróg, Bohater wykonujący tę Akcję może go nie przesuwać. Zamiast tego Żeton Zagrożenia zostanie aktywowany na Wrogu znajdującym się na tym samym Węźle co ten Żeton Zagrożenia.



KOŚĆ AKCJI INSTYNKTU

ZBIERANIE

Bohater wykonujący tę Akcję zbiera Żółty Żeton Odłamka, który znajduje się na tym samym Węźle co on lub na sąsiadującym Węźle, niezajętym przez Figurkę Przeciwnika. Gracz umieszcza zebrany w Miejsu na Odłamki na swojej Planszy Gracza. Jeśli wszystkie miejsca na Żetony Odłamków na Planszy Gracza są zajęte, nie zostaje zebrany i nadal pozostaje na Polu Bitwy. Jeśli zostanie zebrany, gracz kontrolujący Bohatera, który wykonał tę Akcję, otrzymuje 1.

OBRONA

Bohater, który ma co najmniej jeden Żeton Obrony i stał się celem Akcji Ataku albo Pchnięcia, może użyć tej Reakcji, aby anulować tę Akcję Ataku albo Pchnięcia. Bohater, który nie ma Żetonów Obrony, nie może użyć tej Reakcji.

NAPAD

Bohater może wykonać tę Reakcję, jeśli sąsiadujący Bohater Przeciwnika zadeklaruje wykonanie Akcji Zbierania albo Ruchu. Przed wykonaniem tej Akcji, Bohater zadaje Obrażenia temu Bohaterowi Przeciwnika.

KOŚCI AKCJI NEUTRALNYCH

PONOWIENIE

Aktywny Bohater może wykonać dowolną Akcję albo Reakcję.

ZMIANA

Aktywny Bohater kończy swoją aktywację, a inny Sojuszniczny Bohater, wybrany przez Aktywnego Gracza, staje się Aktywnym Bohaterem.

ZBIERANIE

Bohater wykonujący tę Akcję zbiera Żeton Odłamka, który znajduje się na tym samym Węźle co on lub na sąsiadującym Węźle, niezajętym przez Figurkę Przeciwnika. Gracz umieszcza zebrany w Miejsu na Odłamki na swojej Planszy Gracza. Jeśli wszystkie miejsca na Żetony Odłamków na Planszy Gracza są zajęte, nie zostaje zebrany i nadal pozostaje na Polu Bitwy. Jeśli zostanie zebrany, gracz kontrolujący Bohatera, który wykonał tę Akcję, otrzymuje 1.

Brandr - szalony piromanta.

Od najmłodszych lat był zafascynowany płomieniami do tego stopnia, że nauczył się nimi zręcznie manipulować, odkrywając w sobie wrodzone magiczne moce. Niestety, płomień zawładnął tak bardzo jego umysłem, iż spowodowało to utratę rozumu. Niemniej jednak jego klanowi towarzysze z przyjemnością zabierają Brandra ze sobą na bitwę i wykorzystują go, jako broń zniszczenia przeciwko swoim wrogom.

UMIĘTNOŚCI BOHATERÓW

Umiejętności Bohaterów są aktywowane poprzez wykorzystanie Symbolu Umiejętności z Karty Akcji Tury. Umiejętności zapewniają specjalne Akcje z wyjątkowymi efektami, których wykonanie nie kosztuje żadnej Kości Akcji.

Umiejętności podlegają następującym zasadom:

- ◇ tylko Bohater wskazany na karcie z Symbolem Umiejętności może jej użyć. Aby to zrobić, musi być Aktywnym Bohaterem, a karta musi być Kartą Akcji Tury,
 - ◇ jeśli dana Umiejętność umożliwia Bohaterowi zdobycie Kości Akcji, muszą one zostać umieszczone w Puli Osobistej tego Bohatera,
 - ◇ jeśli Umiejętność pozwala na wykonanie Akcji w Strefie innej niż ta, w której znajduje się Bohater z niej korzystający, lub na Węzłach innych niż te wskazane w opisie Akcji (takie jak sąsiadujące Węzły dla Akcji Ataku), Bohatera wykonującego Akcję uważa się za sąsiadującego z celem. Jeśli to konieczne, gracz wskazuje konkretny Węzeł sąsiadujący z celem, nawet jeśli jest zajęty, i uznaje się, że Bohater znajduje się w tym miejscu podczas rozpatrywania tej Akcji.
- Niektóre Umiejętności, przed swoją nazwą, mają symbol. Nie można ich aktywować w sposób opisany powyżej, są one aktywowane zgodnie z opisem ich Efektu.



♥♥♥OBRAŻENIA

Figurki mogą otrzymywać ♥Obrażenia na różne sposoby, najczęściej to **Atak** i **Pchnięcie**, oraz **Aktywacja Żetonów Zagrożenia** (patrz następna strona). Niektóre ♥Obrażenia, określane jako ♥Obrażenia Bezpośrednie, są bardziej dotkliwe, ponieważ nie można ich uniknąć.

♥OBRAŻENIA

Jeśli **Bohater** otrzyma ♥Obrażenia, kontrolujący go gracz musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- ◊ Odrzuca jeden **Żeton Obrony** **Bohatera**, który otrzymał ♥Obrażenia. Jeśli to zrobi, gracz (lub **Nemezis**) kontrolujący **Figurkę**, która zadała ♥Obrażenia, otrzymuje **Kartę Przewagi** (patrz strona 34).
- ◊ Przekazuje **Kartę Akcji** **Bohatera**, który otrzymał te ♥Obrażenia, graczowi (lub **Nemezis**) kontrolującemu **Figurkę**, która zadała te ♥Obrażenia. Przekazywana **Karta Akcji** musi zostać wydana z **Ręki** gracza lub ze **spodu** jego **Talii Akcji**. W tym drugim przypadku gracz przeszukuje karty w swojej **Talii Akcji** od spodu talii, patrząc na ich rewersy, aż znajdzie pierwszą kartę przedstawiającą **Bohatera**, który otrzymał te ♥Obrażenia. Gracz przekazuje kartę przeciwnikowi i w razie potrzeby odkłada Talię Akcji z powrotem na miejsce bez jej tasowania. Jeśli **Bohater** otrzyma ♥Obrażenia, a kontrolujący gracz nie ma więcej kart tego **Bohatera** w **Ręce** lub w **Talii Akcji**, zostaje on **Pokonany** (patrz **Pokonanie Bohatera**).

Bardzo ważne jest, aby podczas tych kroków przeciwnicy nie mogli sprawdzić, ile Kart Akcji Bohatera, który otrzymał Obrażenia, pozostało w talii właściciela.

♥OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE

Jeśli **Bohater** otrzyma ♥Obrażenia Bezpośrednie, działa to dokładnie tak, jakby otrzymał ♥Obrażenia, ale kontrolujący go gracz nie może odrzucić **Żetonu Obrony**.



POZYSKANIE KART PRZEWAGI LUB AKCJI

Za każdym razem, gdy gracz lub **Nemezis**, z jakiegokolwiek innego powodu, zdobędzie **Kartę Akcji** **Bohatera Przeciwnika** lub **Kartę Przewagi**, musi wykonać następujące kroki w kolejności:

1. Jeśli gracz zdobył **Kartę Akcji**, sprawdza, czy na jego **Planszy Gracza** (lub **Planszy Nemezis**) znajduje się **Miejsce na Obrażenia**, na którym leży co najmniej jedna **Karta Akcji** tego samego **Bohatera**. W takim przypadku zdobyta **Karta Akcji** musi zostać umieszczona na tym **Miejscu na Obrażenia**, następnie gra zostaje wznowiona. W przeciwnym wypadku...
2. Sprawdza, czy na jego **Planszy Gracza** (lub **Planszy Nemezis**) znajduje się przynajmniej jedno puste **Miejsce na Obrażenia**. W takim przypadku zdobyta **Karta Akcji** lub **Karta Przewagi** musi zostać umieszczona na tym pustym **Miejscu na Obrażenia**, następnie gra zostaje wznowiona. Jeżeli nie wystąpił którykolwiek z podanych przypadków...
3. Gracz bierze otrzymaną **Kartę Akcji** lub **Kartę Przewagi** wraz z jedną kartą (**Akcji** lub **Przewagi**) z wierzchu każdego z dwóch **Miejsc na Obrażenia**. Umieszcza wszystkie te **Karty Akcji** w swojej **Talii Zadanych Obrażeń**, a wszystkie **Karty Przewagi** w ich talii leżącej na stole. Następnie gracz otrzymuje 1 **Żeton Trofeum** i gra zostaje wznowiona.

POKONANIE BOHATERA

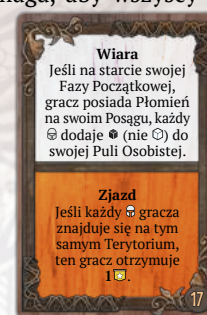
Jeśli **Sojuszniczy Bohater** zostanie **Pokonany**, wykonaj następujące czynności:

- ◊ Figurka **Sojuszniczego Bohatera** zostaje usunięta z Pola Bitwy. Następnie wszystkie **Kości Akcji** z jego Puli Osobistej, **Żetony Obrony**, **Karty Akcji** znajdujące się w jego **Pamięci** oraz **Karta Akcji Tury**, zostają odrzucone do Depozytu. Jeśli **Pokonany Sojuszniczy Bohater** był **Aktywnym Bohaterem**, to **Faza Akcji** Aktywnego Gracza, kończy się natychmiast, a on nie otrzymuje żadnej kości w **Fazie Wsparcia**, ponieważ **Karta Akcji Tury** została usunięta z gry.
 - ◊ **Karta Skarbu** należąca do tego **Sojuszniczego Bohatera** musi zostać umieszczona odkryta w **Skarbcu**.
 - ◊ Gracz (lub **Nemezis**) kontrolujący **Figurkę**, która zadała te ♥Obrażenia (jeśli jakiegokolwiek zadała), otrzymuje 1 **Żeton Trofeum** oraz **Kartę Przewagi**.
 - ◊ Jeśli gracz, którego **Sojuszniczy Bohater** został **Pokonany**, ma przynajmniej jednego **Bohatera**, który jeszcze nie został **Pokonany**, dobiera **Kartę Natchnienia**.
 - ◊ Do końca gry właściciel **Pokonanego Sojuszniczego Bohatera**, nie może odzyskać jego **Kart Akcji** zdobytych przez przeciwników, nawet jeśli pozwala mu na to jakiś **Efekt**.
- Pokonany Sojuszniczy Bohater** oraz jego elementy gry, nie są brane pod uwagę w dalszej rozgrywce. Wszelkie zasady gry, które dotyczą **Bohaterów**, nie uwzględniają **Pokonanych Bohaterów**.

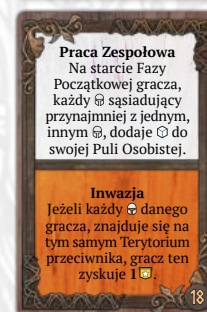


POKONANYCH BOHATERÓW NIE MA JUŻ W GRZE.

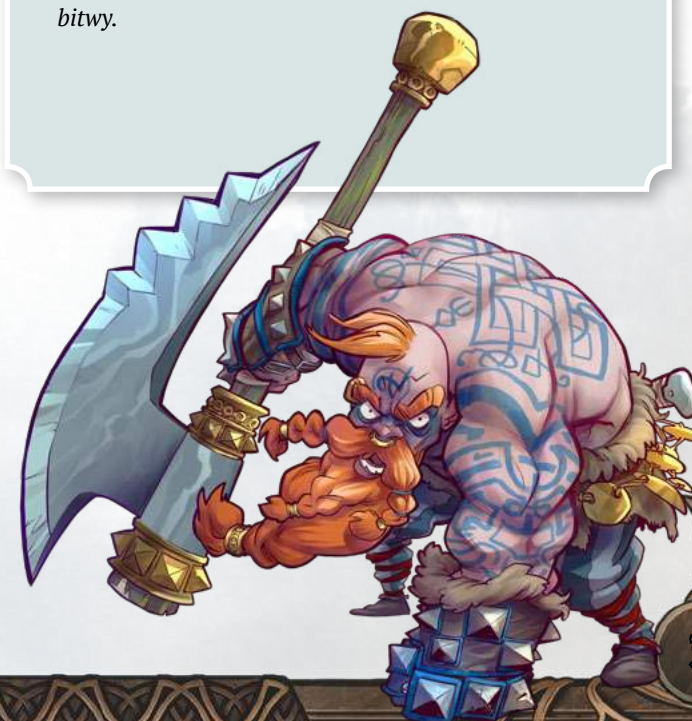
Przykład 1: Misja **Zjazd** (17) wymaga, aby wszyscy **Bohaterowie** gracza, na koniec gry znajdowali się na tym samym Terytorium. Gracz, którego **Sojuszniczy Bohater** został **Pokonany**, spełnia wymóg tej Misji, mając tylko dwóch **Bohaterów** na tym samym Terytorium, którzy nadal pozostają w grze.



Przykład 2: Misja **Inwazja** (18) wymaga, aby wszyscy **Bohaterowie** gracza znajdowali się na tym samym Terytorium przeciwnika. Gracz z dwoma **Pokonanymi Sojuszniczymi Bohaterami** spełnia wymóg tej Misji, jeśli jego jedyny **Sojuszniczy Bohater** nadal znajduje się na Terytorium przeciwnika. Gdyby w grze znajdowała się również Misja **Zjazd** z poprzedniego przykładu, posiadanie tylko jednego **Sojuszniczego Bohatera** na Polu Bitwy również spełniłoby wymóg tej Misji, niezależnie od tego, na którym Terytorium znajduje się **Sojuszniczy Bohater**.



Halvard, krwawy berserker z klanu Niedźwiedzia. Nieustraszone i bezlitosne wojownik. Gdy tylko wkracza na pole bitwy, przestaje myśleć, zachowuje się jak rozjuszone zwierzę i ma na celu wyłącznie pokonanie jak największej liczby przeciwników. Ma wciąż do wyrównania rachunki z Orvarem Sowim Okiem, chcąc udowodnić, który z nich opanował skuteczniejszy styl walki, zadając najwięcej śmiertelnych ciosów podczas bitwy.



ŻETON ZAGROŻENIA

Żeton Zagrożenia oznacza niebezpieczny Węzeł.

Żeton Zagrożenia może zostać aktywowany z różnych powodów, wyszczególnionych poniżej. Jeśli Żeton Zagrożenia zostanie aktywowany Bohater, który go aktywował, natychmiast otrzymuje Obrażenia Bezpośrednie (patrz strona 30). Obrażenia Bezpośrednie są uznawane za Obrażenia Neutralne lub za Obrażenia zadane przez określoną Figurkę Przeciwnika, jak opisano poniżej.



W wymienionych poniżej przypadkach Żeton Zagrożenia aktywuje się na Figurce, a zadane Obrażenia Bezpośrednie są uznawane, jako zadane przez Aktywnego Sojuszniczego Bohatera:

- Sojuszniczy Bohater z dowolnej przyczyny, przesuwając lub umieszcza Żeton Zagrożenia na Węźle, na którym znajduje się Figurka Przeciwnika.
- Sojuszniczy Bohater przesuwając lub umieszcza Figurkę Przeciwnika na Węzeł, na którym znajduje się Żeton Zagrożenia.
- Jeśli Sojuszniczy Bohater (ale nie Wróg) wykona Akcję Aktywacji, której celem jest Żeton Zagrożenia znajdujący się na tym samym Węźle, na którym znajduje się Wróg, może on aktywować tę Akcję na tym Wrogu (patrz strona 28).

Zauważ: Żetony Zagrożenia nie są aktywowane, jeśli Wróg przesunie lub umieści innego Wroga na Węźle zawierającym Żetony Zagrożenia, albo przesunie lub umieści Żetony Zagrożenia na Węźle zajmowanym przez Wroga.

W następujących przypadkach Żeton Zagrożenia aktywuje się na Bohaterze, a zadane Obrażenia Bezpośrednie, są uznawane za Obrażenia Neutralne:

- Sojuszniczy Bohater z dowolnej przyczyny, przesuwając lub umieszcza Żeton Zagrożenia na Węzeł, na którym znajduje się inny Sojuszniczy Bohater.
- Sojuszniczy Bohater wchodzi (dobrowolnie) na Węzeł, na którym znajduje się Żeton Zagrożenia. Jeżeli wejdzie na taki Węzeł podczas wykonywania Ruchu, Żeton Zagrożenia aktywuje się, a Sojuszniczy Bohater kontynuuje Akcję Ruchu.
- Sojuszniczy Bohater zbiera Żeton Odłamek, który znajduje się na tym samym Węźle co Żeton Zagrożenia (niezależnie od tego, gdzie się znajduje kiedy to robi).
- Sojuszniczy Bohater przesuwając lub umieszcza innego Sojuszniczego Bohatera na Węźle zawierającym Żeton Zagrożenia.

Po tym jak Żeton Zagrożenia zostanie aktywowany, usuwa się go z Pola Bitwy i umieszcza w Puli Zagrożenia na Planszy Przeznaczenia. Powraca on na Pole Bitwy w sposób opisany w Fazie Przeznaczenia (patrz strona 24).

OBRAŻENIA NEUTRALNE

Za każdym razem, gdy Bohater otrzymuje Obrażenia, które nie są wynikiem Akcji lub Umiejętności Figurki Przeciwnika, i zmuszają kontrolującego go gracza do odrzucenia Karty Akcji z Talii Akcji lub Ręki, Obrażenia te są uznawane za Obrażenia Neutralne.

Najczęściej spotykane przypadki zadawania Obrażeń Neutralnych:

- Jeśli Aktywny Bohater uruchamia Żeton Zagrożenia (poruszając się na Węzeł, na którym się on znajduje lub zbierając z niego Żeton Odłamek).
- Jeśli Bohater przepchnął Żeton Zagrożenia do Węzła z Sojusznicznym Bohaterem przy użyciu Akcji Aktywacji.
- Jeśli Bohater zostanie pchnięty, przesunięty lub umieszczony przez Sojuszniczego Bohatera na Węźle zawierającym Żeton Zagrożenia, albo pchnięty w taki sposób, że nie może dotrzeć do sąsiadującego Węzła (z dowolnej przyczyny, patrz Akcja Pchnięcie, strona 28).
- Dowolny przypadek, w którym Bohater otrzymuje Obrażenia, które nie są wynikiem Akcji lub Umiejętności Bohatera Przeciwnika i zmuszają kontrolującego go gracza do odrzucenia Karty Akcji z Talii Akcji lub Ręki.

Jeśli Bohater otrzyma Obrażenia Neutralne, należy wykonać następujące czynności:

- Odrzucona przez niego Karta Akcji jest umieszczana na spodzie Pamięci gracza kontrolującego tego Sojuszniczego Bohatera (nie zapewnia ona Kości Akcji z Obszaru Wsparcia).
- Każdy przeciwnik (oraz Nemezis) otrzymuje Kartę Przewagi.
- Jeśli Bohater zostanie Pokonany przez Obrażenia Neutralne, wszyscy przeciwnicy (oraz Nemezis) otrzymują 1 i dobierają Kartę Przewagi.

Eryk, to nieustraszony pogromca rekinów. Jako doświadczony nawigator, niejednokrotnie podróżował do dalekich krain, przywożąc skarby, a nawet ludzi pochodzących z nieznanych i odległych plemion. Jego głównym atutem jest szybkość i zwinność.



KARTY WYDARZEŃ I KARTY ZAGŁADY

Karty Wydarzeń i Karty Zagłady mają taką samą grafikę na rewersie jak Karty Przeznaczenia. Odkrywa się je z wierzchu talii Przeznaczenia podczas Fazy Przeznaczenia. W trakcie gry, do momentu ujawnienia karty, termin "Karty Przeznaczenia" jest używany niezależnie od tego, czy jest to Karta Przeznaczenia, Karta Wydarzeń czy Karta Zagłady.

UJAWNIONE KARTY WYDARZENIA

Po ujawnieniu każda Karta Wydarzeń może wskazywać dwa z poniższych efektów:

- Natychmiastowy** (A): Efekt, charakterystyczny dzięki niebieskiemu kolorowi pola, po ujawnieniu natychmiast wpływa na grę i nie jest dłużej brany pod uwagę.
 - Ulepszenie** (B): Efekt, charakterystyczny dzięki białemu kolorowi pola, jest stosowany, jeśli to możliwe, w Fazie Początkowej każdej Tury przez cały okres trwania gry.
 - Misja** (C): charakterystyczna dzięki pomarańczowemu kolorowi pola, przyznaje graczom, którzy spełnią określone wymagania podczas podliczania punktów na Zakończenie Gry.
 - Moc Nemezis** (D): Efekt natychmiast przydziela 1 dla Nemezis, może być zastosowany tylko wtedy, gdy na Karcie Scenariusza będącego w grze znajduje się symbol N.
- Karty Wydarzeń są ponumerowane (E), co pozwala na określenie, które z nich będą używane podczas gry w zależności od wybranej Karty Scenariusza.



Orvar Sowie Oko.

Jako biegły łucznik nie ma sobie równych wśród nordyckiego ludu. Jego śmiertelne strzały przelatują nad celami w towarzystwie potężnej sowy, która pomaga Orvarowi podczas polowania. Orvar prowadzi rywalizację z Halvardem z klanu Niedźwiedzia, aby dowiedzieć, który z nich opanuje najlepszy styl walki, zbierając najwięcej ofiar w bitwie.

KARTY ZAGŁADY

Karty Zagłady to rodzaj Kart Wydarzeń używanych tylko w ramach Kampanii. Podczas kroku 3 Fazy Przygotowania Planszy Gry, policz ile Wskaźników Zagłady zostało zakreślonych na Karcie Kampanii we wcześniejszych Scenariuszach. Dla każdego zakreślonego Wskaźnika Zagłady losowo wybierz Kartę Wydarzeń, z tych których numer na Karcie Scenariusza jest zaznaczony na czerwono, i zastąp ją losową Kartą Zagłady.



Jeśli Karta Zagłady zostanie odkryta, traktuje się ją tak, jakby była Kartą Wydarzeń, z następującymi wyjątkami:

- Moc Nemezis:** po tym jak Karta Zagłady zostanie ujawniona, Efekty Karty Zagłady, zgodnie z jej opisem, natychmiast wpływają na grę, następnie nie są już brane pod uwagę.
- Dostęp do Miejsca na Karty Wydarzeń:** gracz, który ma Dostęp (patrz strona 37) do Miejsca na Karty Wydarzeń, w którym znajduje się Karta Zagłady, ignoruje jej Efekty, które bezpośrednio mogą go dotyczyć.



★ KARTY PRZEWAGI

☞ **Karty Przewagi** można zdobyć na różne sposoby w trakcie gry, najczęściej przez zadanie ♥ **Obrażień** ☞ **Bohaterowi Przeciwnika** i zmuszenie go do odrzucenia ☞ **Żetonu Obrony**. Jeśli gracz otrzyma ☞ **Kartę Przewagi**, stosuje się do zasad opisanych na stronie 30.



📦 KARTY NATCHNIENIA

☞ **Karty Natchnienia** można zdobyć na różne sposoby w trakcie gry, najczęściej przez zbudowanie przez gracza **Głowy** na swoim **Posągu** (patrz strona 37). Jeśli gracz zdobędzie jedną z tych kart, dodaje ją do swojej Ręki. Tę ☞ uznaje się za ☞ **Kartę Akcji**. Jeśli zostanie zagrana podczas **Fazy Akcji**, Aktywny Gracz wybiera jednego ze swoich ☞ **Sojuszniczych Bohaterów** jako **Aktywnego** ☞ **Bohatera**. Do końca tej Tury będzie on traktowany tak, jakby był widoczny na tej ☞ **Karcie Natchnienia**. Jeśli gracz musi przekazać ☞ **Kartę Akcji** przeciwnikowi (np. z powodu otrzymania ♥ **Obrażień** przez jego ☞ **Bohatera**), może odrzucić ☞ z Ręki do Talii Kart Natchnienia, zamiast przekazywać ☞ **Kartę Akcji**. Jeśli to zrobi, przeciwnik otrzymuje ☞ **Kartę Natchnienia** i uznaje ją za Kartę Akcji.



Aktywny ☞ **Bohater** może użyć **Symbolu Umiejętności** (☞) z ☞ **Karty Natchnienia**, jako jednego ze swoich Symboli Akcji. Jeśli **Aktywny** ☞ **Bohater** zostanie zastąpiony w wyniku Akcji ☞ **Zmiany**, a Symbol Umiejętności z ☞ **Karty Natchnienia** nie został jeszcze użyty, nowy **Aktywny** ☞ **Bohater** może użyć go tak, jakby był jednym z jego Symboli Umiejętności. Jeśli gracz umieści ☞ **Kartę Natchnienia** w ☞ **Pamięci**, po tym jak dołoży ☞ **Kości Akcji** oznaczone na Obszarze Wsparcia tej karty do swojej **Puli Akcji**, odkłada tę kartę z powrotem do Talii Kart Natchnienia.

Hrafn, to znany wszystkim szaman.

Ekspert w posługiwaniu się magią Run i bohater potrafiący wyleczyć nawet najcięższe rany. Będąc łagodnym i umiarkowanym człowiekiem, z pewnymi zdolnościami dyplomatycznymi, służy jako doradca i prawa ręka Ingeborga, Jarla klanu Niedźwiedzia.



📦 KARTY SKARBU

☞ **Karty Skarbu** reprezentują ekwipunek i sprzęt, który ☞ **Bohaterowie** mogą zdobyć w grze.

Informacje widoczne na ☞:

- Ⓐ **Nazwa:** nazwa karty ☞.
- Ⓑ **Efekt:** efekt karty ☞.
- Ⓒ **Rodzaj:** typ karty ☞ (patrz poniżej).
- Ⓓ **Numer Skarbu:** numer do odnotowania na Karcie Kampanii, oznaczający, że gracz posiada daną kartę ☞.

Istnieją różne rodzaje ☞ **Kart Skarbu**, o różnych funkcjach i podrodzajach. W ramce znajdują się **Znaki** i **Ekwipunek**, które tworzą **Talię Kart Skarbów**, oraz **Artefakty**, stanowiące podrodzaj ☞ **Kart Skarbu**, które tworzą **Talię Kart Artefaktów**.

ZNAKI

Znaki są wyrazami poświęcenia bogom, które Wikingowie malują na swoich ciałach przed wyruszeniem do walki. ☞ **Bohater** musi zostać wyposażony w Znak, zanim będzie mógł go użyć (patrz Faza Taktyki **Wypożyczenie**, strona 19). ☞ **Bohater** wyposażony w Znak może użyć jego Efektu, jeśli chce go rozpatrzyć, w dowolnym momencie. Symbol ☞ na Efekte oznacza, że można go użyć tylko raz w trakcie gry. Po jej użyciu, zakryta Karta Skarbu Znak musi zostać umieszczona w Skarbcu. Nie można jej wykorzystać aż do następnej rozgrywki lub do momentu, gdy zostanie ponownie odkryta przez inny efekt gry.

EKWIPUNEK

Ekwipunek to sprzęt, broń i pancerz, których Wikingowie używają, aby zwiększyć swoją skuteczność w walce. ☞ **Bohater** musi być wyposażony w Ekwipunek, zanim będzie mógł go użyć (patrz Faza Taktyki **Wypożyczenie**, strona 19). ☞ **Bohater** wyposażony w Ekwipunek może zastosować jego Efekt w dowolnym, możliwym momencie. Niektóre rodzaje Ekwipunku dają ☞ **Bohaterowi**, który jest w nie wyposażony, dostęp do nowej **Akcji** lub **Reakcji**, wskazując ☞ **Kości Akcji**, które należy wydać, aby ją wykonać.

ARTEFAKTY

Artefakty to potężne magiczne przedmioty podarowane przez bogów tylko najbardziej zasłużonym Wikingom. Karty Artefaktów są podrodzajem ☞ **Kart Skarbów**, podlegającym zasadom Ekwipunku (patrz powyżej). Gracz może zdobyć Kartę Artefaktu tylko wygrywając grę podczas Kampanii lub przed piątą rozgrywką Kampanii, wydając swoje ☞ **Punkty Kampanii** (patrz strona 38).



PRZESZKODY I KARTY PRZESZKÓD

▲**Przeszkody** to obiekty zajmujące ▲**Węzły**. ●**Bohaterowie** nie mogą przechodzić przez te ▲**Węzły** i nie można na nich umieszczać, ani przesuwać na nie żadnych żetonów. ▲**Węzła** zajmowanego przez ▲**Przeszkodę** nie można również użyć do pomiaru odległości.

Karty Przeszkód wprowadzają specjalne zasady dla każdej z poszczególnych Przeszkód w grze. Korzystanie z **Kart Przeszkód** jest opcjonalne, jednak zaleca się wprowadzenie ich do gry, gdy tylko gracze zapoznają się z podstawowymi zasadami.

Informacje widoczne na **Karcie Przeszkody**:

- Ⓐ **Nazwa i Symbol**: nazwa ▲**Przeszkody**, do której odnoszą się zasady na karcie (po prawej stronie) i symbol reprezentujący ją w grze (po lewej stronie),
- Ⓑ **Efekt**: efekt ▲**Przeszkody**,
- Ⓒ **Wytrzymałość**: jeśli występuje, jest to odporność ▲**Przeszkody** na ♥**Obrażenia**,
- Ⓓ **Ruchoma**: jeśli występuje, oznacza, że ▲**Przeszkoda** może zostać przesunięta za pomocą Akcji ▢**Pchnięcia**. ▲**Przeszkoda** nie może zostać przesunięta w ten sposób na ▲**Węzeł** zawierający jakiegokolwiek rodzaj żetonów.



PRZESZKODY POSIADAJĄCE WYTRZYMAŁOŚĆ

▲**Przeszkody** posiadające wartość ♥ są uważane za ●**Figurki Przeciwnika** przez wszystkie inne ●**Figurki** (w tym ♠**Wrogów**). ▲**Przeszkody** te otrzymują ♥**Obrażenia** tak, jakby były ♠**Figurkami Wroga** (patrz strona 42) i są **niszczone**, jeśli w ciągu jednej Tury otrzymają liczbę ♥ równą ich wartości ♥**Wytrzymałości**. Na koniec bieżącej Tury, wszystkie Obrażenia otrzymane przez niezniszczoną ▲**Przeszkodę** są anulowane. **Zniszczona** ▲ jest usuwana z Pola Bitwy. Niektóre ▲**Przeszkody** po ich zniszczeniu, pozostawiają na Polu Bitwy jeden lub więcej ♠**Żetonów Pozostałości** (patrz ramka po prawej), o czym informują ich **Karty Przeszkód**. ♠**Żeton Pozostałości** musi zostać umieszczony przez Aktywnego Gracza (nawet jeśli ▲**Przeszkoda** została zniszczona przez ♠**Wroga**). Jeśli ▲**Przeszkoda** powoduje umieszczenie pojedynczego ♠**Żetonu Pozostałości**, musi on zostać umieszczony na ▲**Węzie**, na którym znajdowała się ta ▲**Przeszkoda**.

Jeśli ▲**Przeszkoda** umieści kolejne (poza pierwszym) ♠**Żeton Pozostałości**, Aktywny Gracz umieszcza je zgodnie z własnym wyborem, na ▲**Węzłach** sąsiadujących z ▲**Węzłem**, na którym znajdowała się ta ▲**Przeszkoda**.

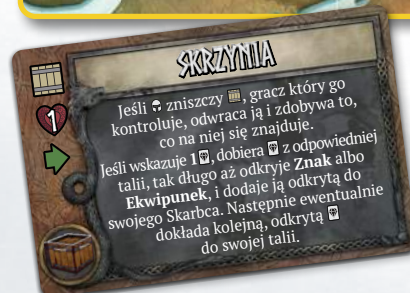
ŻETONY POZOSTAŁOŚCI

- ♠ nie zajmuje ▲**Węzła**, na którym się znajduje, a żetony inne niż ♠ (takie jak ♠**Żeton Zagrożenia** lub ♠**Żeton Odłamka**) mogą zostać umieszczone na tym samym ▲**Węzie**.
- ♠ nie może zostać przeniesiony na Pole Bitwy ani z niego usunięty.
- Jeśli ♠ zostanie umieszczony na ▲**Węzie**, na którym znajduje się ●**Figurka**, ta ● otrzymuje ♥**Obrażenia Bezpośrednie**, które liczą się jako zadane przez Aktywną ●.
- Bohater**, który chce poruszyć się na ▲**Węzeł**, na którym znajduje się ♠, musi wydać 1 dodatkowy Punkt Ruchu, w przeciwnym wypadku nie może tam wejść.



♥ RUCHOME PRZESZKODY

Ruchome ▲**Przeszkody** mogą być przemieszczane za pomocą Akcji ▢**Pchnięcie**, mogą więc w wyniku tej Akcji ponieść ♥**Obrażenia** tak, jakby były ●**Figurką Przeciwnika** (patrz Akcja ▢**Pchnięcie**, strona 28).



POSĄGI

▲**Posągi** to specjalne ▲**Przeszkody**, reprezentujące struktury kultu, które gracze mogą budować, aby uzyskać korzyści podczas gry lub ukończyć Misje na zakończenie gry.

▲**Posąg** składa się z czterech odrębnych części: **Podstawy**, **Korpusu**, **Głowy** oraz **Płomienia**. Podczas przygotowania do gry zaznaczono, gdzie na Polu Bitwy należy umieścić Podstawę. Każdy gracz jest właścicielem swoich części Posągu na swoim Terytorium.

Korzystając z **Budowania** w Fazie Taktyki, gracz może zbudować części swojego ▲**Posągu** (patrz strona 23) i otrzymać premię wskazaną na wierzchu zakrytej części Posągu.

- ♦ **Korpus**: podczas budowy Korpusu (zakrywając Podstawę) gracz otrzymuje ▢**Kartę Przewagi** (patrz strona 34).
- ♦ **Głowa**: podczas budowy Głowy (zakrywając Korpus) gracz otrzymuje ▢**Kartę Natchnienia** (patrz strona 34).
- ♦ **Płomień**: podczas budowy Płomienia (zakrywając Głowę) gracz otrzymuje 1.

MIEJSCE NA KARTY WYDARZEŃ

Wybudowane części Posągu określają, do których **Miejsc na Karty Wydarzeń** na Planszy Wydarzeń gracz ma **Dostęp**. Każda część ▲**Posągu** (z wyjątkiem **Płomienia**) ma na jednym z boków rzymską cyfrę (I, II, III). Gracz ma dostęp do wszystkich Miejsc na Karty Wydarzeń umieszczonych po lewej stronie **Wskaźnika Dostępu** pokazującego większą liczbę umieszczoną na jego częściach Posągu na Polu Bitwy, albo Płomienia, jeśli posiada wszystkie części ▲**Posągu** na Polu Bitwy.

Przykładowo, jeśli Posąg gracza składa się wyłącznie z Podstawy (I), gracz ten ma Dostęp wyłącznie do Kart Wydarzeń po lewej stronie pierwszego **Wskaźnika Dostępu I**.

Gracz, który ma **Dostęp** do Miejsca na Karty Wydarzeń, korzysta z dowolnego Efektu na ▢**Karcie Wydarzeń** w tym miejscu, w przeciwnym wypadku ignoruje te Efekty (w tym Efekt Misji na zakończenie gry).

Gracz, który ma Dostęp do Miejsca na Karty Wydarzeń, ignoruje również Efekty ▢**Kart Zagłady**.

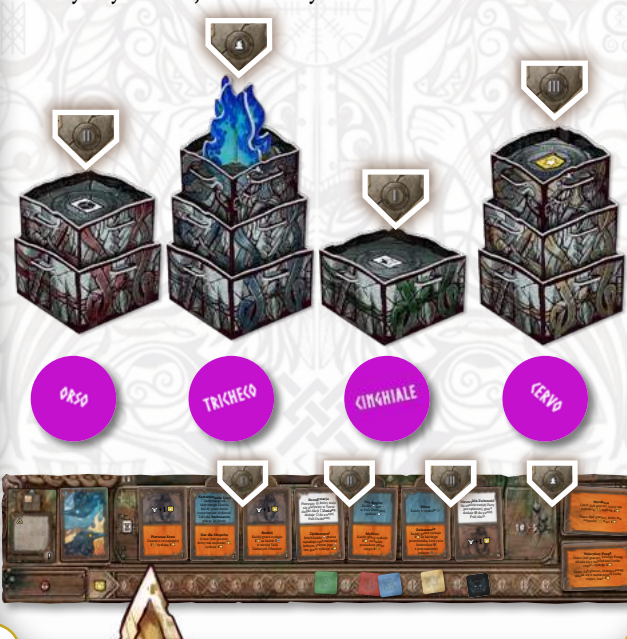
DOSTĘP DO MIEJSC NA KARTY WYDARZEŃ

Niedźwiedź: zbudował ▲**Posąg** aż do poziomu **Korpusu** (II), gracz uzyskuje Dostęp do pierwszych czterech Miejsc na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia.

Mors: zbudował ▲**Posąg** aż do poziomu **Płomienia**, gracz uzyskuje Dostęp do wszystkich Miejsc na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia.

Dzik: nie zbudował żadnej części ▲**Posągu** i na Polu Bitwy ma tylko **Podstawę** (I), tym samym uzyskuje Dostęp do dwóch pierwszych Miejsc na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia.

Jeleń: zbudował ▲**Posąg** aż do poziomu **Głowy** (III) gracz uzyskuje Dostęp do pierwszych sześciu Miejsc na Karty Wydarzeń, na Planszy Przeznaczenia.



*Brutalne hordy wojowników Jotunheimu składają się w znaczącej części z **Seggirów**, bezwzględnych gigantów zawsze gotowych do walki. Na polu bitwy ci szaleńcy szukają odłamków Runara, aby wchłonąć ich moc, bezlitośnie atakując każdego, kto się do nich zbliży.*



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, jeśli rozpoczyna się Tura **Pierwszego Gracza** (przed rozpoczęciem Fazy Początkowej), a wszystkie Miejsca na Karty Wydarzeń na Planszy Przeznaczenia, są zajęte przez **Karty Wydarzeń**.

- Po zakończeniu gry wykonaj kolejno następujące czynności:
- ♦ Każdy gracz umieszcza **Karty Akcji**, które ma w Ręce, w swojej **Talii Akcji**.
 - ♦ Każdy gracz umieszcza w swojej **Talii Zadanych Obrażeń**, **Karty Akcji**, które ma w **Miejscach na Obrażenia**, na swojej Planszy Gracza.
 - ♦ Zaczynając od gracza z największą liczbą zdobytych punktów, kolejno, każdy gracz sprawdza czy wypełnił wymagania Efektów **Misji** przedstawionych na **Kartach Wydarzeń**, w Miejscach na Karty Wydarzeń, **do których ma Dostęp**

OSIĄGNIĘCIA W KAMPAII

Jeśli gra, która właśnie się zakończyła, była rozgrywką kampanijną, zastosuj się do poniższych zaleceń.

W rozgrywce prowadzonej w **trybie Kampanii**, po ogłoszeniu zwycięzcy, w oparciu o zdobyte **punkty**, należy sporządzić ranking i zaznaczyć pozycję każdego gracza oraz **Nemesis**, w odpowiednich polach na Karcie Kampanii **A**, odnoszących się do właśnie rozegranego Scenariusza **B**. W przypadku remisu na pozycji rankingowej użyj powyższych punktów, aby rozstrzygnąć remisy na tej samej pozycji. Jeśli remis utrzymuje się, ostatni gracz w rankingu wybiera pozycję dla remisujących graczy. Jeśli remis jest na ostatniej pozycji, pierwszy gracz w rankingu wybiera pozycję dla remisujących graczy.

Zgodnie z poniższą tabelą, zanotuj na Karcie Kampanii liczbę **Punktów Kampanii** uzyskanych przez każdego gracza **C** zgodnie z jego pozycją w rankingu. **Punkty Kampanii** będą wydawane przez graczy, przed ostatnią rozgrywką w ramach Kampanii (piątą).

- 1. miejsce w rankingu: **4**
- 2. miejsce w rankingu: **3**
- 3. miejsce w rankingu: **2**
- pozostałe miejsca: **1**

Po rozegraniu **czwartej gry** Kampanii, każdy gracz sumuje **Punkty Kampanii** zdobyte do tego momentu i zapisuje ostateczny wynik w odpowiednim miejscu na Karcie Kampanii **D**. Jeśli **Nemesis** również bierze udział w Kampanii, każdy gracz odejmuje od sumy **1** za każdym razem, gdy **Nemesis**

dzięki swojemu **Posagowi** (patrz strona 37), i zdobywa wskazane **punkty**.

- ♦ Zaczynając od gracza z największą liczbą zdobytych punktów, każdy sprawdza czy spełnia wymagania Efektów **Kart Misji**, znajdujących się na Planszy Przeznaczenia i zdobywa wskazane **punkty**.

Zwycięża gracz (lub **Nemesis**) z największą liczbą **punktów**. W przypadku remisu, postępuj zgodnie z następującymi punktami (w kolejności, jeśli remis się utrzymuje):

- ♦ Wygrywa ten, kto ma najwięcej kart w swojej **Talii Zadanych Obrażeń**. W przypadku remisu z **Nemesis**, zwycięża **Nemesis**.
- ♦ Wygrywa ten, kto ma najwięcej kart w swojej **Talii Akcji**.
- ♦ Wygrywa **Nemesis**, nawet jeśli nie brała udziału w grze.

zajmuje drugie miejsce w rankingu, oraz **2** za każdym razem, gdy **Nemesis** zajmuje pierwsze miejsce w rankingu. **Gracze wydadzą te punkty na początku piątej rozgrywki, aby zyskać nagrody na Koniec Kampanii** (patrz ramka).

NAGRODY NA KONIEC KAMPAII

Przed pierwszą Turą piątej rozgrywki Kampanii, każdy gracz, w kolejności Tur, może wydać dostępne **punkty**, na zakup wymienionych poniżej Nagród. Każda Nagroda wskazuje, ile razy można ją wykupić (np. maks. 1), albo maksymalną liczbę elementów gry, które można wykupić za tę Nagrodę (np. maks. 10 dla każdego **W**).

- ♦ **2** (maks. 1): natychmiast wykonaj Taktikę **Budowanie** bez płacenia jej kosztu.
- ♦ **2** (maks. 2): dodaj **1** (nie **W**) do swojej Puli Akcji.
- ♦ **4** (maks. 1): dodaj **1** do swojej Puli Akcji.
- ♦ **1** (maks. 1 dla każdego **W**): dodaj **1** (nie **W**) do Osobistej Puli swojego **W**.
- ♦ **3** (maks. 1 dla każdego **W**): dodaj **1** do Osobistej Puli swojego **W**.
- ♦ **5** (maks. 1): dodaj **Kartę Natchnienia** (**N**) do swojej Ręki.
- ♦ **6** (maks. 1): dobierz losową **Kartę Artefaktu** (**A**) z odpowiedniej talii i dodaj ją do swojego Skarbca.

ROZWÓJ DRUŻYN

Po przydzieleniu **punktów** należy wykonać następujące kroki, aby rozwinąć każdą Drużynę biorącą udział w Kampanii:

1. Każdy gracz wybiera, jeśli ma, jednego ze swoich Bohaterów o **Randze Odkrywcy**. Od tego momentu ten Bohater awansuje do **Rangi Legendy** na pozostałą część Kampanii. Zanotuj to na Karcie Kampanii **E**.
2. **Jeśli Nemesis wygrała grę, pomini ten punkt.** Pierwszy w kolejności gracz dobiera dwie **Karty Artefaktów** z odpowiedniej talii, wybiera jedną z nich, dodaje ją do swojego **Skarbca** i odnotowuje jej **Numer Skarbu** (patrz strona 35) w jednym z miejsc przewidzianych na Karcie Kampanii **F**, następnie odkłada niewybraną kartę do talii Kart Skarbów.
3. Dobierz, odkryj i umieść na stole liczbę **Kart Skarbu** równą **Liczbie Graczy, którzy wzięli udział w grze +1**. Zaczynając od ostatniego gracza w rankingu i kontynuując w odwrotnej kolejności (bez brania pod uwagę **Nemesis**), każdy gracz wybiera jedną z ujawnionych **Kart Skarbu**,

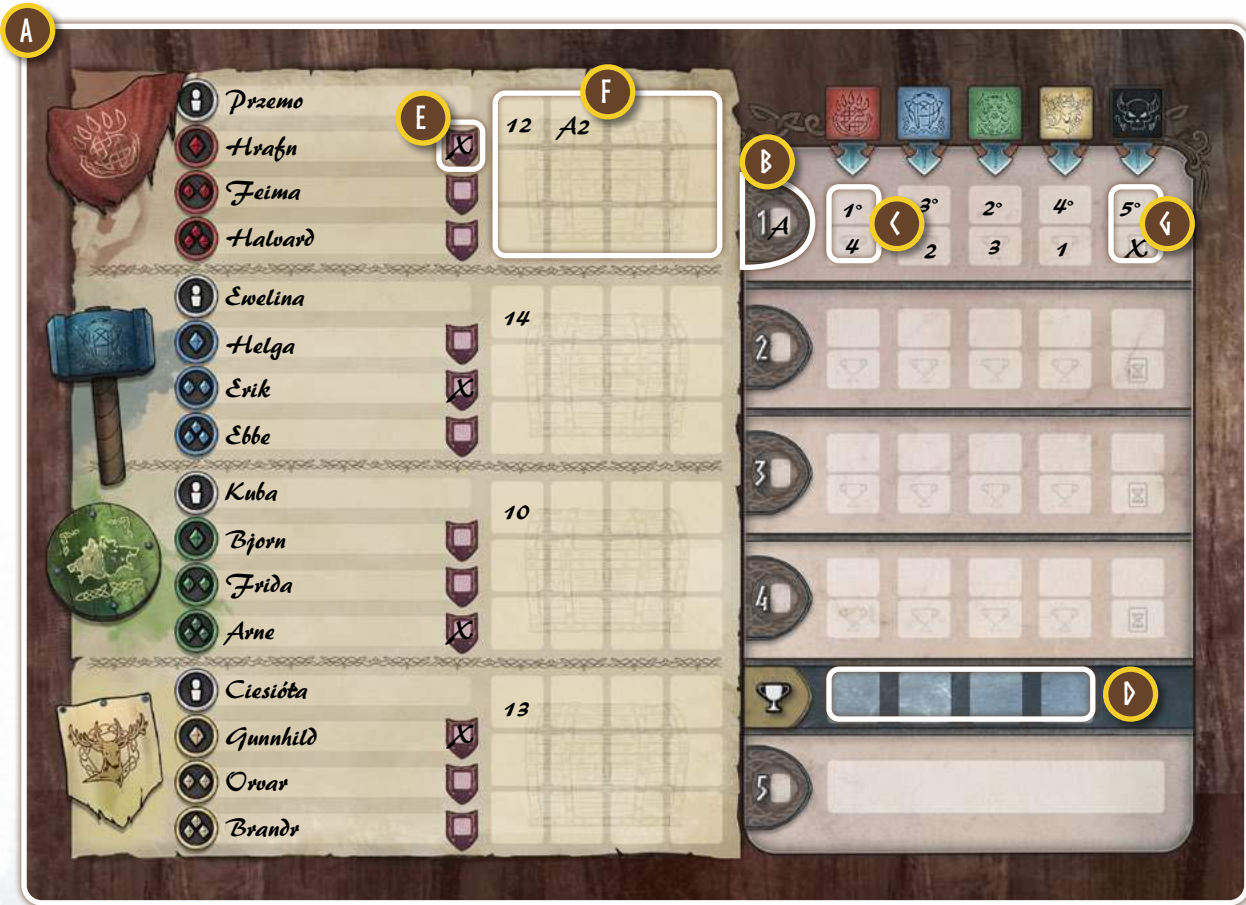


dodaje ją do swojego **Skarbca** i zapisuje jej **Numer Skarbu** (patrz strona 35) w miejscu wskazanym na Karcie Kampanii. Pozostała na stole **Karta Skarbu** jest umieszczana z powrotem w talii Kart Skarbu.



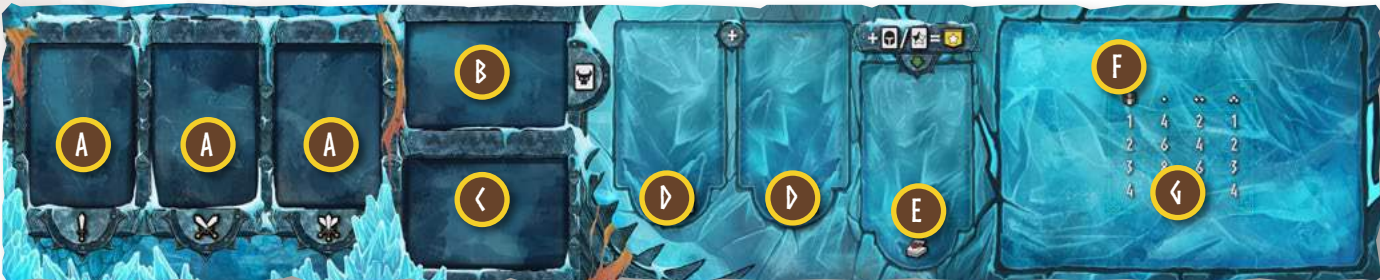
ROZWÓJ NEMESIS

Podczas Kampanii, w której bierze udział **Nemesis**, jeśli zajmie ostatnie miejsce na koniec gry, albo ostatnie lub przedostatnie miejsce w grach z 4 lub więcej graczami, na Karcie Kampanii należy zakreślić **Wskaźnik Zagłady** **G**.



NEMEZIS I WROGOWIE

NEMEZIS I PLANSZA NEMEZIS



Nemezis jest przeciwnikiem wszystkich graczy, wykorzystując dostępne Figurki Przeciwnika, będzie próbowała pokonać Bohaterów. Jeśli na wybranej Karcie Scenariusza znajduje się symbol , oznacza to, że Nemezis bierze udział w grze i podczas rozgrywki będą używane Figurki Wroga.

W pojedynczej grze Nemezis zdobywa  tak samo, jak gracz i próbuje wygrać grę. Podczas Kampanii, Nemezis stara się zwyciężyć w poszczególnych grach, dzięki czemu, może zmniejszyć siłę każdej Drużyny przed ostateczną bitwą. Natomiast, jeśli poważnie przegra rozgrywkę, wprowadzi Karty Zagłady do następnych gier, czym z pewnością, rozdrażni graczy (patrz strona 33).

WROGOWIE

KARTY WROGA

Karty Wroga, zawierają następujące elementy

-  **Nazwa Wroga**
-  **Ranga Wroga:** (, , ) wskazuje maksymalną liczbę figurek danego Wroga, które mogą znajdować się na Polu Bitwy w zależności od liczby graczy (patrz ramka z opisem Rangi Wroga na stronie 41).
-  **Moc:** wartość używana przy Reakcji Natarcia danego Wroga (patrz strona 42).
-  **Zdrowie:** liczba , którą może otrzymać dany Wróg, zanim zostanie Pokonany (patrz strona 42).
-  **Nagroda:** czyli to, co gracz zyskuje, gdy jeden z jego Bohaterów pokona Wroga.
-  **Podstawowa Aktywacja:** Efekt, który należy zastosować, jeśli wskazuje na to jedna z Kart Akcji danego Wroga.

Korzystanie z Nemezis w grze wymaga od graczy użycia Planszy Nemezis, zawierającej następujące elementy:

-  Miejsca na Karty Wroga (, )
-  Talia Kart Akcji Wroga
-  Odkryte Karty Akcji Wroga
-  Miejsca na Obrażenia
-  Miejsce na Talię Zadanych Obrażeń
-  Rezerwa figurek Wroga
-  Ranga Wroga

Miejsca na Obrażenia oraz Miejsce na Talię Zadanych Obrażeń na Planszy Nemezis, działają dokładnie tak samo, jak te na Planszach Graczy. Nemezis zdobywa Karty Akcji i Karty Przewagi tak samo jak gracz, traktując Figurki Wroga jako Bohaterów Sojuszniczych, a wszystkich Bohaterów jako Bohaterów Przeciwnika.



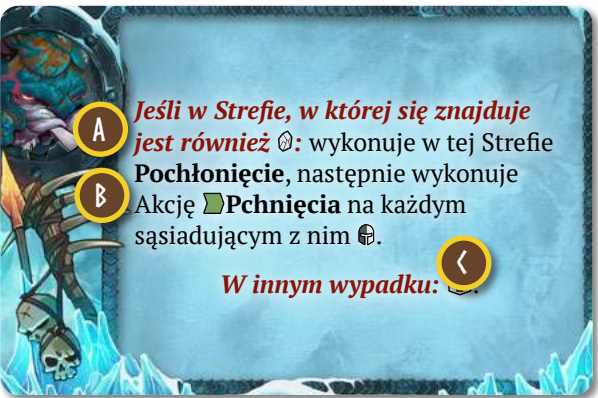
ŻETONY WROGA

Żetony te są umieszczane na Planszy Wydarzeń podczas Przygotowania do Gry. Jeśli gracz musi umieścić Kartę Wydarzeń na miejscu, nad którym znajduje się **Żeton Wroga**, musi wziąć ten żeton i położyć go na swojej Planszy Gracza (patrz strona 14).

AKTYWACJA I RUCH WROGA

Jeśli Aktywny Gracz, podczas **Kroku Aktywacji Wrogów** aktywuje Wroga (patrz strona 26), należy wykonać następujące czynności:

- Jeśli został spełniony **Warunek**  (tekst zaznaczony na czerwono) należy zastosować **Efekt Podstawowy**  wskazany na odkrytej Karcie Akcji Wroga.
- Jeśli nie spełniono **Warunku** , należy zastosować **Efekt Podstawowej Aktywacji** , reprezentowany przez symbol  opisany na danej Karcie Wroga.



Jeśli Aktywny Gracz musi przesunąć wybranego Wroga w kierunku jakiegoś obiektu (np. Żetonu Odłamka, Żetonu Zagrożenia, określonego Węzła), musi postarać się dotrzeć do Węzła, w którym znajduje się ten obiekt ALBO, jeśli obiekt ten zajmuje Węzeł (np. jest Figurką lub Przeszkodą), lub jeśli efekt wyraźnie tego wymaga, gracz musi postarać się dotrzeć do Węzła sąsiadującego z tym obiektem. Jeśli na początku swojej aktywacji Figurka Wroga znajduje się już na Węźle, do którego ma się przemieścić (lub sąsiaduje z zajęтым Węźłem), Aktywny Gracz **może ją nadal przemieścić**, o ile na koniec Ruchu spełniony zostanie warunek wskazany na karcie. Gracz może wydać Punkty Ruchu Wroga według własnego uznania i poruszyć Figurkę Wroga w dowolny sposób, bez konieczności wydawania ich wszystkich lub wydając jak najmniejszą ich liczbę.

Jeśli Wróg się porusza, traktuje Węzły zajmowane przez inne Figurki jako wolne, ale nie może się na nich zatrzymać. Jeśli Wróg poruszy się lub zatrzyma na Węźle z Żetonem Zagrożenia, żeton ten **nie** zostanie aktywowany.

RANGA WROGA I REZERWA FIGUREK WROGA

Ranga Wroga przedstawia poziom Mocy Wroga. Dostępne są następujące Rangi: **Ślugus**, **Wojownik**, **Przywódca**.

Zaleca się umieszczenie na Planszy Nemezis maksymalnie jednej **Karty Wroga** o Randze Przywódcy i maksymalnie dwóch Kart Wroga o Randze Wojownika. Do gry dołączony jest jeden Wróg z każdej Rangi. Kolejnych Wrogów możecie znaleźć w dodatkach do gry.

W zależności od Liczby Graczy biorących udział w rozgrywce, na Polu Bitwy może znajdować się jednocześnie maksymalna liczba Figurek Wroga danej Rangi (patrz **Krok - Regeneracja Wroga**, strona 26). Użyj miejsca przeznaczonego na **Rezerwę** Figurek Wroga na planszy Nemezis, aby odłożyć tam maksymalną liczbę Figurek Wroga, które mogą wejść do rozgrywki, pozostawiając resztę w Depozycie. Dzięki temu unikniesz pomyłek w trakcie gry.

			
1	4	2	1
2	6	4	2 (1*)
3	8	6	3 (1*)
4	8	6	4 (1*)

*: niektórzy Wrogowie o Randze Przywódcy są reprezentowani przez unikatową Figurkę, niezależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce. **Karty Wroga** tego typu muszą być zawsze umieszczane w polu na Planszy Nemezis. Jeśli dostępnych jest kilka Figurek tego typu Wroga (np. posiadasz kilka kopii danego dodatku), gracze mogą użyć ich tak, jak zwykłych Wrogów o Randze Przywódcy.



AKCJE I REAKCJE WROGA

Efekty **Kart Akcji Wroga** lub **Aktywacji Podstawowych** pozwalają **Wrogom** na wykonywanie **Akcji** oraz **Reakcji**. Wiele z nich działa tak samo jak te dostępne dla **Bohaterów**, podczas gdy inne są zarezerwowane wyłącznie dla **Wrogów**. **Wrogowie** nie muszą wydawać **Kości Akcji**, aby wykonywać **Akcje** lub **Reakcje**.

Kolejność Reakcji Wrogów: jeśli kilku **Wrogów** musi wykonać **Reakcję** w tym samym czasie, Aktywny Gracz wybiera kolejność, w której zastosuje poszczególne **Reakcje**. Jeśli jeden lub więcej **Wrogów** musi wykonać **Reakcję** w tym samym czasie co jeden lub więcej **Bohaterów**, to **Wrogowie** wykonują swoje **Reakcje** na końcu.

POCHŁONIĘCIE

Nemezis zyskuje 1 **Żeton Odłamka** za każdy **Żeton Odłamka** znajdujący się na wskazanym celu tej **Akcji** (na co najmniej jednym **Węźle** lub **Strefie**, na **Terytorium** lub na **Polu Bitwy**).

UJAWNIECIE

Aktywny Gracz dobiera i odkrywa pierwszą kartę z **Talii Przeznaczenia**, następnie...

- Jeśli dobierze **Kartę Wydarzenia**, umieszcza ją **odkrytą** na pierwszym wolnym od lewej Miejscu na Karty Wydarzeń na Planszy Przeznaczenia. Następnie odrzuca wybrany przez siebie **Żeton Odłamka** z Pola Bitwy do Depozytu. Jeśli **Żeton Wroga** znajduje się powyżej tego Miejsca Wydarzeń, gracz umieszcza go na swojej Planszy Gracza. Jeśli **Karta Wydarzenia** posiada Efekt **Natychmiastowy** (patrz strona 33), należy go zastosować.
- Jeśli dobierze **Kartę Przeznaczenia**, odrzuca ją odkrytą na **Stos Odrzuconych Kart Przeznaczenia**.

NATARCIE

Wróg wykonuje tę **Reakcję**, gdy wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- Sąsiadujący z nim **Bohater** deklaruje wykonanie **Akcji Ataku** lub **Pchnięcia** wymierzoną we **Wroga** (również tego, który wykonuje tę **Reakcję**).
- Sąsiadujący z nim **Bohater** deklaruje wykonanie **Akcji Zbierania**.

Przed wykonaniem **Akcji** przez **Bohatera** należy zsumować wartość **Mocy** wszystkich sąsiadujących z nim **Wrogów**. Jeśli suma jest **równa lub większa** od liczby **Żetonów Obrony**, które ma ten **Bohater** (wartość 0, również się liczy), **Wrogowie** zadają mu **Obrażenia**. Uznaje się, że **Obrażenia** te zostały zadane przez **Wroga** o najwyższej wartości **Mocy**, wybranego przez gracza kontrolującego **Bohatera** będącego celem Ataku, spośród sąsiadujących z nim Wrogów.



POKONANIE WROGA

Wrogowie mogą zostać Pokonani po zadaniu im **Obrażeń**. **Wróg** zostaje Pokonany, jeśli w ciągu jednej Tury otrzyma **serce** równe wartości jego **Zdrowia**. Jeśli tak się stanie, jego figurka jest usuwana z Pola Bitwy i umieszczana na Planszy Gracza kontrolującego **Bohatera**, który zadał mu ostatnie **Obrażenie**. Następnie, gracz ten, otrzymuje **Nagrody** wskazane na karcie pokonanego Wroga, które mogą być **Kartami Przewagi**, **Kartami Natchnienia**, **Żetonami Trofeów**, **Punktami Zwycięstwa**, lub ich kombinacją. Jeśli na **Karcie Wroga** znajduje się więcej niż jedna **Nagroda** przedzielona symbolem **/**, gracz musi wybrać, którą z nich otrzyma.

Jeśli **Wróg** otrzyma **serce**, ale nie zostanie Pokonany na koniec bieżącej Tury, wszystkie otrzymane przez niego **serca** zostaną natychmiast anulowane.



*Potężni przywódcy hord z Jotunheimu, **Hofundrowie**, są niezrównanymi przeciwnikami. Zdolni do walki z dowolną liczbą przeciwników i wykonujący niezwykle dalekie skoki, które pozwalają im dotrzeć w dowolne miejsce na polu bitwy, giganci ci są postrachem wikingów.*



TRYB SOLO

Zasady przedstawione w tym rozdziale pozwalają na rozegranie **Kampanii w Trybie Solo**, polegającej na konfrontacji z **Nemezis** w pięciu kolejnych partiach. Dzięki tym samym zasadom możliwe jest rozegranie pojedynczej gry, pozwalającej wypróbować niestandardowe konfiguracje Drużyny na Polu Bitwy, lub przetestować skład Drużyny wybrany do normalnej Kampanii, testując nowe taktyki i **Karty Skarbu** zdobyte w poprzednich grach.

WYBÓR DRUŻYNY

Aby rozpocząć **Kampanię w Trybie Solo**, wybierz sześciu **Bohaterów** spośród dostępnych i wypisz ich imiona na **Karcie Kampanii dla Trybu Solo**. Tych sześciu **Bohaterów** utworzy **Drużynę** gracza. Chcąc rozegrać **pojedynczą grę**, wystarczy wybrać trzech **Bohaterów**, bez konieczności wypełniania **Karty Kampanii dla Trybu Solo**.

POKONANI BOHATEROWIE

Podczas Kampanii w Trybie Solo, **Bohaterowie** mogą zostać definitywnie Pokonani. **Bohater** zostaje uznany za **Pokonanego**, jeżeli wystąpi jeden z poniższych przypadków:

- Pokonany:** **Bohater** zostaje Pokonany podczas rozgrywki.
- Zwycięstwo Nemezis:** jeśli **Nemezis** wygra grę, gracz musi wybrać jednego ze swoich **Bohaterów**, który nie został **Pokonany**, następnie zostaje on **Pokonany**.

Jeśli **Bohater** zostanie **Pokonany**, musi to zostać odnotowane na Karcie Kampanii dla Trybu Solo, poprzez zakreślenie miejsca obok jego imienia. **Pokonany Bohater** nie może być wykorzystywany w dalszej części tej Kampanii.

ZWYCIĘSTWO W KAMPANII W TRYBIE SOLO

Warunkiem zwycięstwa w Kampanii w Trybie Solo jest ukończenie piątej gry i odniesienie w niej zwycięstwa. Jeśli tak się stanie, gracz wygrywa Kampanię, nawet jeśli przegrał niektóre z poprzednich gier.

Nemezis wygrywa Kampanię w momencie, gdy **czwarty Bohater z Drużyny** zostanie Pokonany.

ROZGRYWANIE KAMPANII W TRYBIE SOLO

Warunkiem rozegrania Kampanii w Trybie Solo jest przeprowadzenie pięciu rozgrywek zgodnie z zasadami opisanymi na Kartach Scenariuszy, na których w prawym górnym rogu znajduje się symbol **Wroga**.

Po wyborze Karty Scenariusza, numer tej karty musi zostać zapisany na Karcie Kampanii dla Trybu Solo, następnie gracz może przejść do kroku Przygotowania do Gry.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA TRYBU SOLO

Podczas Przygotowania do Gry dla pojedynczej rozgrywki, należy postępować zgodnie z krokami opisanymi na stronie 16., z następującymi różnicami:

- Przygotowanie Planszy Gry i Planszy Przeznaczenia:** użyj **Planszy Przeznaczenia** dla jednego gracza.
- Przygotowanie Planszy Gry i Planszy Przeznaczenia - Punkt 4:** utwórz **Talię Przeznaczenia** zgodnie z regułami dla 2 graczy.
- Przygotowanie Obszaru Gracza:** jeśli ma zostać rozegrana gra Kampanijna, należy zapoznać się z Kartą Kampanii dla Trybu Solo i wybrać trzech **Bohaterów**, którzy **nie zostali Pokonani**. To właśnie wybrani **Bohaterowie** wezmą udział w tej rozgrywce.
- Przygotowanie Pola Bitwy:** przygotuj Pole Bitwy, biorąc pod uwagę pojedyncze Terytorium z wybranej przez siebie **Karty Układu Planszy**, gra odbędzie się na tym pojedynczym Terytorium. Umieść trzech wybranych **Bohaterów** na **Węzłach**, na których znajdują się **Kości Akcji**, następnie weź te **Kości Akcji** i umieść je na swojej Planszy Gracza. Umieść figurkę **Wroga**, wskazaną przez **Kartę Wroga** na miejscu **1** na Planszy Nemezis, na **Węzłach**, na których znajdują się **Żetony Odłamków**.

SPECJALNE ZASADY DLA TRYBU SOLO

Gra w Trybie Solo korzysta z normalnych zasad gry, z następującymi wyjątkami:

- Faza Przeznaczenia:** jeśli w tej Fazie zostanie dobrana **Karta Wydarzenia**, należy postępować zgodnie z normalnymi zasadami, ale nie odrzuca się żadnego **Żetonu Odłamka** z Planszy Gracza, ani z Pola Bitwy. Jeśli **Talia Kart Przeznaczenia** wyczerpie się, nie przetasowuje się jej. Gra toczy się dalej, pozostawiając **Żetony Odłamków** na Planszy Gracza.
- Zakończenie Gry:** na koniec gry gracz nie otrzymuje **Żetonu Misji** na **Kartach Przeznaczenia** oraz za Efekty wskazane na **Kartach Misji**.
- Osiągnięcia w Kampanii:** w Kampanii w Trybie Solo, gracz nie otrzymuje **Punktów Kampanii** i nie wydaje ich na początku piątej rozgrywki Kampanii.
- Zwycięstwo w grze:** jeśli na koniec gry, gracz ma więcej **Żetonów** niż **Nemezis**, zostaje zwycięzcą, w każdym innym przypadku (łącznie z remisem) wygrywa **Nemezis**.

TWÓRCY

Autor gry: Diego Fonseca
Rozwój gry: Michele Morosini

Redakcja: Fernando Armentano
Tłumaczenie na angielski: Elettra Nuzzo

Główny grafik: Paolo Scippo
Grafiki: Paolo Scippo, Diana Maranzano, Jonata Benvenuti, Elisa Fiore

Dyrektor artystyczny: Andrea Colletti
Koncepcja artystyczna: Giovanni Pirrotta, Eleonora Lisi, Simone Murgia, Matteo Perilli

Elementy 3D: Fernando Armentano
Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi

Redakcja WWW: Emiliano Caretti
Kickstarter: Andrea Colletti



CZACHA
GAMES

www.czachagames.pl

Edycja polska: Czacha Games
Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiółka
Korekta: Ewelina Lasota



Runar - Instrukcja wersja 0.92
©2024 Ludus Magnus Studio
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO