

GLOOMHAVEN

INSTRUKCJA

TU OBEJRZYSZ WIDEO WYJAŚNIAJĄCE
ZASADY GRY W JĘZYKU ANGIELSKIM:

WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW.



Gloomhaven to gra kooperacyjna, w której gracze będą walczyć z potworami i realizować swoje indywidualne cele. Gra toczy się w trybie kampanii, podczas której grupa graczy korzysta z Księgi Scenariuszy, przechodząc kolejne przygody i wraz z postętami odblokowując nowe elementy. Każdy poznany scenariusz może również posłużyć jako osobna misja rozgrywana poza kampanią.

Niniejsza instrukcja podzielona jest na dwie części: pierwsza nauczy cię, jak rozegrać pojedynczy scenariusz, oddziałując na potwory i otoczenie przy użyciu kart zdolności postaci. Druga wyjaśni, jak używać Księgi Scenariuszy, aby połączyć przygody w ciąg tworzący twoją własną historię, rozwijać zdolności twojego bohatera i odblokowywać nową zawartość gry, aby zapewnić jak największą frajdę z zabawy.

Elementy

1 instrukcja



2 Księgi Scenariuszy



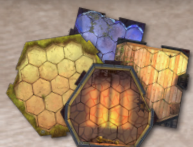
1 Archiwum Miejskie



1 mapa świata



30 dwustronnych kafli mapy



155 dwustronnych żetonów podłoża



18 figurek postaci



17 plansz postaci



504 karty zdolności postaci



457 kart modyfikatorów ataku



236 kartonowych figurek potworów



232 karty zdolności potworów



35 pudełek postaci



26 plastikowych podstawek



47 kart statystyk potworów



Standardowe 34x Boss 13x

6 kopert na statystyki potworów



150 kart wydarzeń



Na szlaku 69x Miejskie 81x

270 kart przedmiotów



Standardowe 228x Losowe 25x solo 17x

6 drewnianych żetonów żywiołów



1 plansza esencji żywiołów



1 znacznik rundy



24 karty celów bitewnych



24 karty celów życiowych



9 kart losowych scenariuszy



40 losowych kart lochów



Lochy 20x Potwory 20x

4 karty pomocy



32 żetony przywołania



Przywołanie 16x znaczniki 16x

60 żetonów stanów



85 żetonów postaci



50 żetonów monet



10x 40x

46 żetonów obrażeń



28x 12x 6x

10 żetonów pomocniczych



4 liczniki PD/PŻ



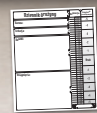
12 żetonów celów



17 arkuszy postaci



1 arkusz drużyny



3 zapieczętowane koperty



4 arkusze naklejek



Spis treści

Omówienie gry 4–11

1. Plansza postaci 6
2. Karty zdolności postaci 7
3. Karty przedmiotów 8
4. Karty statystyk potworów 9
5. Karty zdolności potworów 10
6. Karty celów bitewnych 10
7. Karty modyfikatorów ataku 11

Przygotowanie scenariusza 12–16

1. Karta scenariusza 12–13
2. Żetony podłoża 14–15
3. Poziom scenariusza 15
4. Wariant gry: jawne informacje oraz gra solo 16

Opis przebiegu rundy 16

1. Wybór kart 16–17
 - a. Odpoczynek 17
2. Ustalenie inicjatywy 17–18
3. Tura postaci 18–28
 - a. Ruch 19
 - I. Odkrywanie komnaty 19
 - b. Atak 19–22
 - I. Korzyści oraz Niekorzyść 20–21
 - II. Obszar oddziaływania 21
 - III. Efekty ataków 22
 - c. Stany 22–23
 - d. Esencje żywiołów 23–24
 - e. Aktywne premie 25–26
 - I. Tarcza 25
 - II. Odwet 26
 - f. Leczenie 26
 - g. Przywołanie 26
 - h. Odzyskiwanie i odświeżanie 27
 - i. Grabież 27
 - I. Automatyczna grabież 27
 - j. Zdobywanie doświadczenia 27–28
 - k. Obrażenia postaci 28
 - l. Wyczerpanie 28
 - m. Przedmioty 28
4. Tura potwora 29–32
 - a. Kolejność akcji 29
 - b. Skupienie potwora 29–30

- c. Ruch potwora 30–31
 - I. Interakcja z pułapkami i niebezpiecznym terenem 31
- d. Ataki potwora 31
- e. Pozostałe zdolności potwora 31–32
- f. Niejasności 32
- g. Bossowie 32

5. Koniec rundy 32
 - a. Znacznik rund 33

Kończenie scenariusza 33

Specjalne zasady scenariusza 34

Omówienie kampanii 34–40

1. Plansza kampanii 35
2. Arkusz drużyny 36
3. Arkusz postaci 37
4. Karty celów życiowych 38
5. Karty schematów przedmiotów 38
6. Karty losowych scenariuszy 38
7. Zdarzenia miejskie i na szlaku 39
8. Zapieczętowane pudełka i koperty 40
9. Archiwum Miejskie 40
10. Osiągnięcia 40

Kampania 41

1. Podróż i zdarzenia na szlaku 41–42
 - a. Ukończenie zdarzenia na szlaku 41–42
 - b. Reputacja 42
2. Wizyta w Gloomhaven 42–48
 - a. Tworzenie nowej postaci 42
 - b. Ukończenie zdarzenia miejskiego 43
 - c. Kupno i sprzedaż przedmiotów 43
 - d. Awansowanie 44–45
 - I. Dodatkowe profity 44
 - II. Budowanie ręki postaci 45
 - III. Skalowanie scenariusza 45
 - e. Datek dla Sanktuarium 45
 - f. Wzmacnianie kart zdolności 45–47
 - g. Przejście w stan spoczynku 48
 - h. Dobrobyt Gloomhaven 48
3. Ukończenie scenariusza 49

Specjalne warunki otwierania kopert 49

Wariant gry: Zmniejszona losowość 49

Wariant gry: Śmierć permanentna 50

Wariant gry: Talia losowych lochów 50–51

Twórcy 51

Pomoc gracza (okładka instrukcji) 52

Omówienie gry

Poniższy rozdział nauczy cię mechanizmu gry w pojedynczym scenariuszu. Jako przykład posłuży do tego scenariusz Czarny Kurhan.





6x



5x



5x



1x



1x

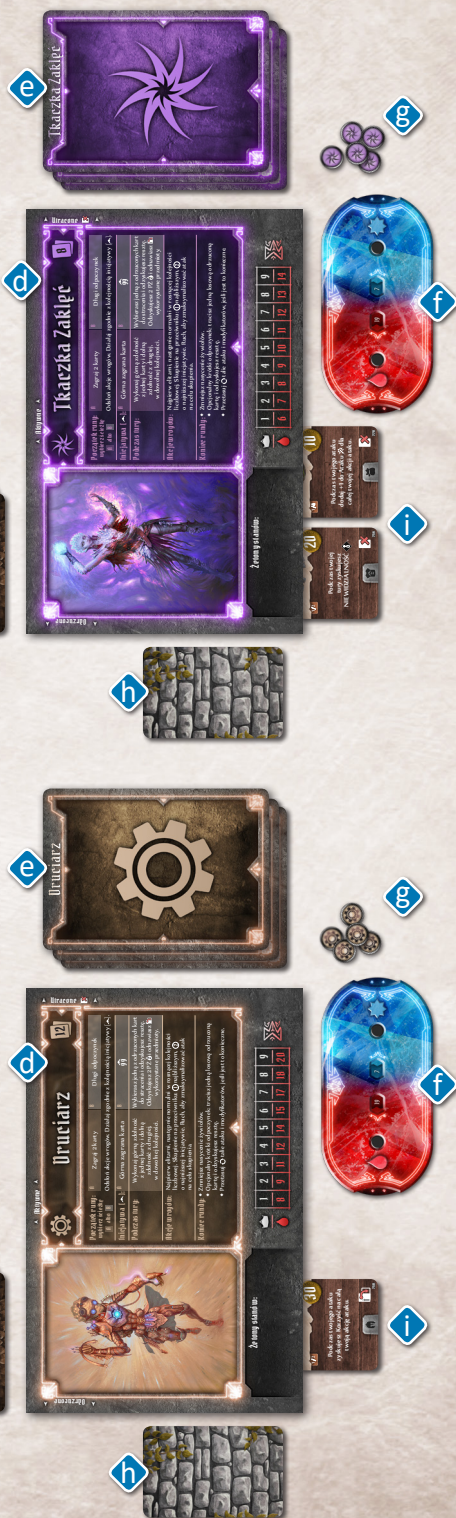


1x



1x

Standardowa talia modyfikatorów ataku



OBSZAR GRY:

- Mapę układa się z kafli mapy **a** w sposób opisany w scenariuszu (zob. Przygotowanie scenariusza str. 12–13). Kafle mapy należy łączyć drzwiami **b**. Żetony podłoża i potworów w pierwszym pomieszczeniu **c** należy ułożyć równocześnie z figurkami postaci.
- Plansza postaci każdego z graczy **d** i talia kart zdolności, odpowiadająca klasie postaci **e**, licznik zdrowia i doświadczenia **f**, żetony postaci **g**, zakryte karty celów bitewnych **h** i karty przedmiotów **i**.
- Karty statystyk wszystkich potworów **j** z odpowiadającymi im figurkami oraz karty zdolności potworów **k** umieść z boku w osobnych taliach.
- Potasuj talię modyfikatorów ataku każdego gracza **l** i jedną dla potworów **m**.
Standardowa talia modyfikatorów ataku składa się z 20 kart, tak jak pokazano to na górze tej strony, ale nie z kart modyfikatorów charakterystycznych dla danej postaci, które można znaleźć w ich pudełkach. Talia może jednak być modyfikowana przez osiągnięcie wyższego poziomu, przedmioty, efekty scenariusza oraz efekty stanów KLĄTWEY i BŁOGOSŁAWIEŃSTWA.
- Żetony obrażeń **n**, żetony pieniędzy **o** oraz żetony stanów **p**.
- Plansza esencji żywiołów **q** wraz z wszystkimi, sześcioma żetonami żywiołów umieszczonymi w kolumnie „Wygazzone”.

Plansza postaci

Zanim rozpoczniesz grę, musisz wybrać jedną z dostępnych klas postaci. Każda klasa ma unikalny zestaw zdolności, więc jest to ważna decyzja. Tylko jeden przedstawiciel każdej klasy postaci może brać udział w danym scenariuszu. W momencie otwarcia pudełka po raz pierwszy dostępne są Kark , Druciarz , Tkaczka Zaklęć , Szelma , Skałosercy  i Myślołap .

Po wybraniu klasy postaci weź jej planszę, znaczki i startowe karty zdolności pierwszego poziomu z większego pudełka postaci oraz figurkę z małego pudełka postaci, oznaczonego jej symbolem.

PLANSZA POSTACI OBEJMUJE:

- Portret , symbol  i nazwa klasy .
- Tabela maksymalnej liczby Punktów Życia  na każdym poziomie danej klasy. Gracze podczas scenariusza powinni używać Liczników  do oznaczania bieżącej liczby punktów życia  i doświadczenia .
- Liczba kart zdolności , które postać może wziąć na scenariusz.
- Krótki opis przebiegu rundy .
- Oznaczenia na krawędziach , przy których umieszcza się odrzucone, utracone i aktywne karty.
- Numer referencyjny kart zdarzeń , dodawanych do każdej talii, gdy klasa postaci zostaje odblokowana (nie znajduje się na planszach sześciu klas startowych) oraz kart zdarzeń , które zostają dodane, gdy klasa postaci po raz pierwszy przechodzi w stan spoczynku/emeryturę (zob. Przejście w stan spoczynku str. 48). Numery te odnoszą się do obu talii zdarzeń: miejskich i na szlaku.



Szelma

Początek rundy: wybierz ścieżkę albo

Inicjatywa (▲): Górna zagrana karta

Podczas tury: Wykonaj górną zdolność z jednej karty i dolną zdolność z drugiej, w dowolnej kolejności.

Akcje wrogów: Najpierw elitarni, następnie normalni w rosnącej kolejności liczbowej. Skupienie na przeciwniku: ① najbliższym, ② o najniższej inicjatywie. Ruch, aby zmaksymalizować atak na celu skupienia.

Koniec rundy:

- Zmniejsz nasycenie żywiołów.
- Opcjonalny krótki odpoczynek: tracisz jedną losową odrzuconą kartę i odzyskujesz resztę.
- Przetasuj talie ataku i modyfikatorów, jeśli jest to konieczne.

Żetony stanów:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	9	11	12	14	15	17	18	20



Człowiek Szelma

Ludzie to zdecydowanie najbardziej dominująca na świecie rasa. Rozprzestrzennili się po całym kontynencie niczym szarańcza, wznosząc ekstrawaganckie miasta i zakłócając spokój uśpionych, pradawnych mocy, których nigdy nie będą w stanie zrozumieć. Społeczeństwo ludzi jest niezwykle różnorodne, choć jednocześnie skrepowane regułami i przepisami. Ze względu na ich wyjątkową ciekawość świata oraz upór, ludzie mogą podążać praktycznie każdą ścieżką – od nieprzyzwoicie bogatego szlachcica, do niedoświadczanego kucharza w gospodzie; od kowala wykuwającego siemniętną broń, do nikczemnego adepta mrocznej magii.

Naturalne jest zatem, że wśród ludzi pracujących nad budowaniem złożonych i skrepowanych biurokracją społeczności, są też tacy, którzy je odrzucają, a nawet starają się je zniszczyć. Szelmy należą właśnie do tej drugiej kategorii. Są całkowicie pozbawieni skrupułów i skupieni jedynie na własnej korzyści. Działają zgodnie z założeniem, że należy im się wszystko i zrobią wszystko, aby to zdobyć. Taka postawa przejawia się przez bezwzględne wyrachowanie w walce, niespożytkane w żadnej innej kulturze.

Numer referencyjny kart zdarzeń: -/45

Numer referencyjny kart zdarzeń: 38/55



Karty zdolności postaci

Wykorzystanie w grze kart zdolności pozwala na wykonywanie **akcji**. W każdej rundzie gracze wybierają po dwie karty zdolności i wykorzystują **górny** efekt jednej z nich i **dolny** z drugiej, co daje graczowi dwie **akcje** w jego turze. Wszystkie karty zdolności są specyficzne dla danej klasy postaci – te, które otrzymuje ona na początku gry jak i te, które zdobywa, osiągając kolejne poziomy.

OPIS KARTY ZDOLNOŚCI:

- Nazwa zdolności **a**.
- Wartość inicjatywy **b**. Wartość inicjatywy zagrywanej karty decyduje o kolejności graczy w danej rundzie (zob. Ustalenie inicjatywy str. 18).
- Poziom karty danej klasy **c**. Jeśli postać rozpoczynająca grę jest na pierwszym poziomie, może ona używać tylko kart pierwszego poziomu (wymieniając je z kartami ) , ale zwiększając swój poziom, będzie pozyskiwać mocniejsze karty.
- Górna akcja **d** i dolna akcja **e**. Zagrywając dwie karty w turze gracza, z jednej z nich zagrywa się górną akcję, a z drugiej dolną. Zauważ, że jedna **akcja** może się składać z kilku różnych **zdolności** **f** (zob. Tura postaci str.18–28, aby dowiedzieć się więcej o akcjach postaci).



Karty przedmiotów

Karty przedmiotów można zdobyć, płacąc złotem pomiędzy scenariuszami lub plądrując (akcją Grabież) żetony skarbów. Wszystkie karty przedmiotów, jakie postać ma w swoim posiadaniu, umieszcza się pod jej planszą. Można ich używać w walce, aby zwiększyć zdolności postaci. Karty przedmiotów nie przynależą do żadnej klasy postaci, więc każda postać może używać dowolnych przedmiotów. Postacie mogą wyposażać się (użyć w danym scenariuszu) w ograniczoną liczbę przedmiotów. Każda postać może posiadać tylko jeden przedmiot , jeden , jeden , dwa  lub jeden  oraz  w liczbie równej połowie poziomu postaci, zaokrąglonej w górę. **Postać może posiadać tylko jedną kartę danego przedmiotu.**



Głowa



Korpus



Nogi



Jednoręczny



Dwuręczny



Mały przedmiot

OPIS KARTY PRZEDMIOTU:

- Nazwa przedmiotu  i jego cena w złocie , którą trzeba zapłacić, aby kupić ten przedmiot w sklepie.
- Co się dzieje z kartą po jej użyciu .
 - Ten symbol  oznacza, że przedmiot jest **wykorzystany**, co zaznacza się położeniem karty na bok. Wykorzystane karty można odświeżyć podczas długiego odpoczynku (zob. Odpoczynek str. 17). Czasami przedmiot jest użyty kilka razy zanim zostanie wykorzystany lub zużyty. Aby pamiętać, ile razy jeszcze możesz użyć przedmiotu, zaznaczaj to za pomocą żetonu postaci, przesuwając go na odpowiednie pole  na jego karcie.
 - Ten symbol  oznacza, że przedmiot po użyciu jest zużyty i taką kartę należy odwrócić (zakryć). Zużyte karty mogą być odświeżone w **trakcie trwania scenariusza** tylko przez określone zdolności. **Wszystkie przedmioty są odświeżane pomiędzy scenariuszami.** Żaden z przedmiotów nie może zostać trwale zużyty.
 - Jeśli karta nie zawiera żadnego z tych symboli, można jej używać dowolną liczbę razy w trakcie trwania scenariusza, chyba że tekst na karcie mówi co innego.
- Kiedy przedmiot może być użyty i rodzaj bonusu, jaki otrzymuje postać .
- Miejsce zajmowane przez przedmiot (głowa, korpus, nogi, jednoręczny, dwuręczny, mały przedmiot) .
- Niektóre przedmioty wyposażenia dodają karty  do talii modyfikatorów ataku na początku scenariusza. Liczba takich kart jest zaznaczona na karcie przedmiotu .
- Liczba kopii tej konkretnej karty znajdujących się w grze  oraz numer porządkowy danej kopii .
- Numer referencyjny karty  znajduje się na jej rewersie.



Karty statystyk potworów

Karty statystyk potworów dają łatwy dostęp do podstawowych statystyk danego rodzaju potwora (zwykłego i elitarnego) w trakcie gry. Bazowe statystyki potworów będą się zmieniać w zależności od poziomu scenariusza (zob. Poziom scenariusza str. 15). Każda krawędź karty, po obu jej stronach, odzwierciedla statystyki dla danego poziomu scenariusza. Obróć lub odwróć kartę, aby wybrać wymagany poziom.



Poziom 1 potwora



Poziom 2 potwora

Koperta na kartę służy do umieszczania na niej żetonów obrażeń, żetonów stanu i do ukrycia niepotrzebnych informacji.



Potwór



Boss

OPIS KARTY STATYSTYK POTWORA:

- Nazwa potwora **a** i jego poziom **b** odpowiadający poziomowi scenariusza.
- Sekcja normalna **c** i elitarna **d** potwora.
- Wartość **życia** potwora **e**, która określa ile obrażeń musi zostać zadanych potworowi, aby został on zabity.
- Wartość **ruchu** potwora **f**. O tyle pól może się on poruszyć podczas swojej akcji Ruchu.
- Wartość **ataku** potwora **g**. Podstawowa wartość obrażeń zadawanych przez potwora podczas akcji **Ataku**.
- Wartość **zasięgu** potwora **h**. Jest to dystans wyrażony w polach, na jakich potwór może leczyć i atakować. Symbol „-” przy zasięgu oznacza, że potwór może kierować swoje normalne **Ataki** tylko na sąsiadujące pole (np. **walka wręcz**).
- Wszelkie specjalne cechy potwora **i**. Cechy te są trwałe i utrzymują się z rundy na rundę. Cechy te mogą obejmować latanie, które jest zaznaczone symbolem **i** obok nazwy potwora (zob. Ruch str. 19).



Karty zdolności potworów

W każdej rundzie, po tym jak gracze wybiorą swoje karty zdolności, dla każdego rodzaju potwora zagrywa się po jednej karcie zdolności z odpowiedniej talii zdolności potwora. Karty te określają, jakie zdolności wykorzysta każdy rodzaj potwora w danej rundzie, w swojej turze (zarówno potwory zwykłe jak i elitarne).

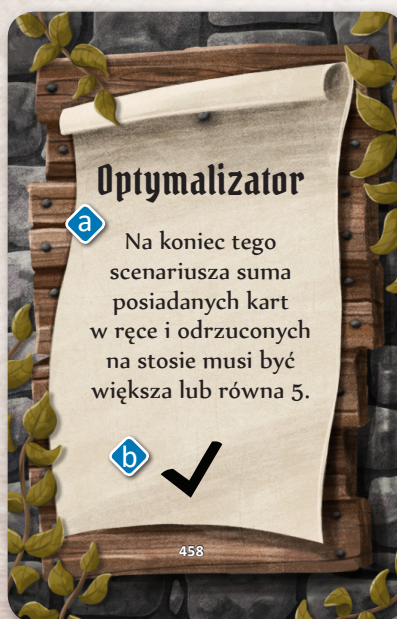


OPIS KARTY ZDOLNOŚCI POTWORA:

- Nazwa rodzaju potwora **a**. Zdarza się, że kilka rodzajów potworów używa tej samej, ogólnej talii zdolności. Na przykład, Bandyta Strażnik, Strażnik Miejski i Inoks Strażnik używają tej samej talii „Strażnik”.
- Wartość inicjatywy **b**. Ta liczba określa, w którym momencie rundy będzie działał potwór (zob. Ustalenie inicjatywy str. 18).
- Lista zdolności **c**. Potwór wykonuje każdą z tych zdolności w podanej kolejności (jeśli jest to możliwe), a następnie kończy swoją turę (Tura potwora str. 29–32).
- Symbol przetasowania **d**. Jeśli pojawi się karta z tym symbolem, należy wtasować odrzucone karty do odpowiadającej im talii potwora na koniec rundy.

Karty celów bitewnych

Na początku każdego scenariusza, każda postać losuje dwie karty celów bitewnych, w tajemnicy wybiera jedną z nich, a drugą odrzuca. Jeżeli scenariusz zostanie zakończony pomyślnie i postać spełni kryteria **a** zawarte na wybranej karcie, otrzymuje zaznaczoną u dołu karty liczbę znaczników postępu **b**. Posłużą one do ulepszenia talii modyfikatorów ataku gracza (zob. Dodatkowe profity str. 44). Jeśli scenariusz nie zakończy się powodzeniem, postać nie otrzymuje nic z karty celów bitewnych, nawet jeśli jej warunki zostały spełnione. Gracze mogą notować postępy z karty celów bitewnych, aby łatwiej im było je kontrolować. Gracze powinni zachować swoje cele bitewne w tajemnicy przed innymi graczami aż do końca scenariusza.



Karty modyfikatorów ataku

Za każdym razem, gdy wykonywana jest akcja **Ataku**, losuje się kartę modyfikatora ataku (**osobną kartę dla każdego celu ataku**). Każdy gracz losuje kartę modyfikatora ze swojej talii, potwory natomiast losują ją ze swojej wspólnej talii. Zastosuj wylosowany modyfikator, osłabiając lub wzmacniając atak.



OPIS KARTY MODYFIKATORA ATAKU:

Wartość modyfikatora ataku **a**. Symbol „Nic” **b** oznacza, że atak nie zadaje obrażeń. Symbol „2x” **c** podwaja wartość ataku.

Esencje żywiołów, stany lub inne specjalne efekty ataku **d**. Jeśli modyfikator ataku wynosi +0, specjalny efekt pokazany jest w okręgu na środku karty **e**. W przeciwnym razie, jest to pokazane po lewej stronie wartości modyfikatora **f**. Kiedy te efekty specjalne są aktywowane, działają dokładnie tak, jakby zostały zapisane na karcie akcji użytej do ataku.



Symbol dobrania **g** oznacza, że powinna zostać wylosowana dodatkowa karta modyfikatora. Karty są dobierane, **dopóki** nie zostanie wylosowana karta bez symbolu dobrania, a następnie modyfikatory z kart są sumowane.

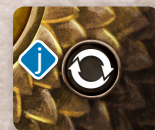


= Dodaj "Odepchnięcie 2" i żywioł ziemi do swojego ataku, a następnie zwiększ wartość ataku o 2.

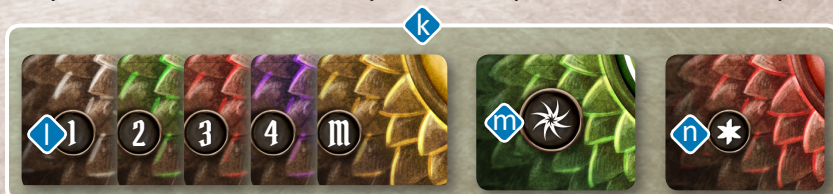
Symbol BŁOGOSŁAWIEŃSTWA **h** i KLĄTWY **i**. Po wylosowaniu karty z BŁOGOSŁAWIEŃSTWEM lub KLĄTWĄ, zamiast odrzucić ją na stos kart wykorzystanych, należy ją usunąć z talii gracza. Karty KLĄTWY mogą zawierać również symbole **m** lub *****, informujące o tym, w której talii modyfikatorów ataku mogą zostać umieszczone: potworów **m** czy postaci *****.



Symbol przetasowania **j**. Na koniec rundy, w której została wyciągnięta karta „Nic” **b** lub „2x” **c**, gracze wtasowują do odpowiedniej talii wszystkie wykorzystane karty modyfikatorów ataku. Wykorzystane karty również należy przetasować, gdy stos jest pusty i nie można dobrać nowej karty.



Rodzaje ikon **k**. Wszystkie standardowe talie modyfikatorów mają oznaczenie 1, 2, 3, 4 lub M **l**, dzięki temu łatwiej można je posegregować w standardowe talie, składające się z 20 kart. Wszystkie karty modyfikatorów danej klasy, dodane do talii dzięki profitom (zob. Awans str. 44-45), posiadają symbol danej klasy postaci **m**. Karty dodawane do talii modyfikatorów przez scenariusz lub przedmiot posiadają symbol ***** **n**.



Karty **n** usuwa się na koniec scenariusza.

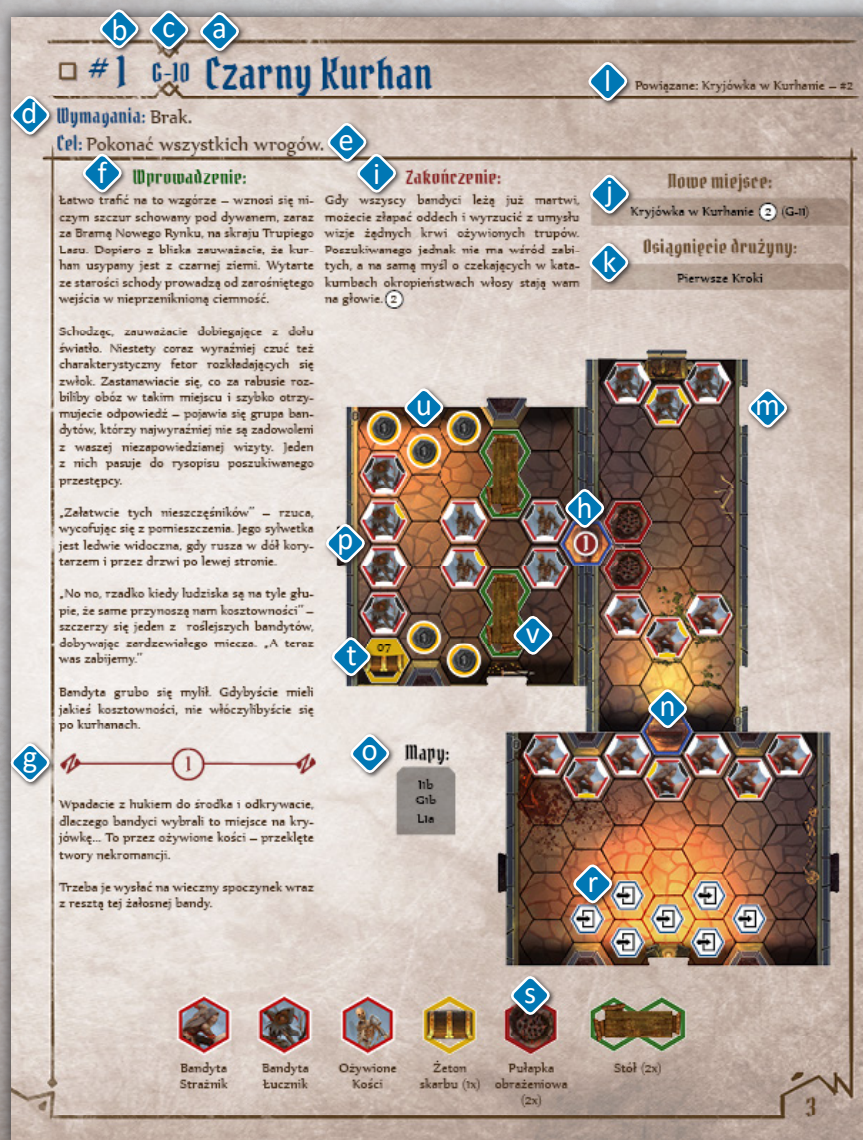
Przygotowanie scenariusza

Podczas przygotowywania nowego scenariusza, pierwszym krokiem jest zajrzenie do Księgi Scenariuszy, aby przygotować właściwe kafle mapy i wszystkie rodzaje potworów, z którymi będziesz walczyć. Następnie przeczytaj Wprowadzenie i zastosuj wszelkie negatywne efekty scenariusza z sekcji „Zasady specjalne”. Następnie należy rozdać po dwie karty celów bitewnych każdemu graczowi (jedną musi wybrać, a drugą odrzucić). Teraz gracze mogą zdecydować, w jakie przedmioty z posiadanej kolekcji chcieliby wyposażać swoje postacie (dodając karty –1 do talii modyfikatorów ataku, jeśli ma to zastosowanie). Następnie gracze decydują, z których kart zdolności złożą talię, wybierając z puli dostępnych im kart. Gracz musi wybrać liczbę kart równą wielkości ręki danej postaci. Przy pierwszej grze, ręka gracza powinna składać się wyłącznie z kart zdolności poziomu  dla danej klasy postaci. Gdy gracz zaznajomi się z klasą swojej postaci, może zacząć zastępować karty poziomu 1, bardziej złożonymi kartami poziomu . Gdy postać zacznie awansować na wyższe poziomy, dostanie również dostęp do kart wyższego poziomu, aby dodać je do swojej ręki, wyciągając inne. Po wybraniu kart do ręki gracza, stosowane są wszystkie efekty poprzedzającego zdarzenia na szlaku lub zdarzenia miejskiego (zob. Podróż i zdarzenia na szlaku, str. 41).

Karta scenariusza

OPIS STRONY SCENARIUSZA:

- Nazwa , numer referencyjny scenariusza  i współrzędne scenariusza  wraz z polem oznaczenia ukończenia scenariusza.
- Wymagane osiągnięcia , aby móc rozegrać scenariusz w kampanii.
- Warunki zwycięstwa .
- Podczas rozgrywania scenariusza w ramach kampanii, strona zawiera tekst wprowadzający . Kolejne punkty historii  są odczytywane po wejściu na odpowiednie pole . Końcowy, podsumowujący tekst , należy przeczytać, gdy spełniony zostanie warunek zwycięstwa.
- Nazwa, numer i współrzędne na mapie kolejnego  odblokowanego scenariusza w ramach kampanii (jeśli warunki zwycięstwa aktualnego scenariusza zostały spełnione).
- Nagrody zdobyte za ukończenie scenariusza , jeśli jest on częścią kampanii.



- Odnośniki do powiązanych scenariuszy  (zob. Podróż i zdarzenia na szlaku str. 41–42).
- Ułożenie kafli mapy  i drzwi  w trakcie przygotowania scenariusza. Wszystkie, niezbędne elementy mapy są podane . Kafle komnat są oddzielone żetonami drzwi. Komnata może się składać z więcej niż jednego kafła; są wówczas połączone żetonami podłoża.

- Informacje wykorzystywane do wypełnienia mapy , oparte na kluczu potwora . Wskazówki te mogą mieć dwie różne orientacje w zależności od ogólnej orientacji mapy. Rodzaj umieszczanego potwora jest wskazany symbolem w lewym górnym rogu, gdy scenariusz rozpoczyna 2 graczy, w prawym górnym w przypadku, gdy jest ich 3, i na dole w przypadku, gdy jest ich 4. **CZARNY** oznacza, że potwór nie jest obecny, **BIAŁY** oznacza zwykłego potwora, a **ŻÓŁTY** potwora elitarne-go. Zwykłe potwory należy ustawiać na mapie na białych podstawkach, a elitarne na żółtych.



Przykład:    wskazują, jaki rodzaj potwora powinien być umieszczony na tym polu. W tym przypadku nie umieszcza się potwora przy dwóch graczach, zwykły potwór będzie dodany przy trzech graczach, a elitarny dla czterech graczy.

Należy zauważyć, że na początku scenariusza potwory rozstawia się tylko w startowej komnacie. Każda figurka potwora jest numerowana, aby określić jej kolejność działania w turze (zob. Kolejność akcji str. 29). Potwory, biorąc pod uwagę numerowanie, powinny być rozstawione losowo.

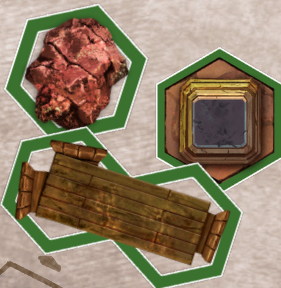
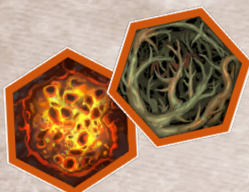
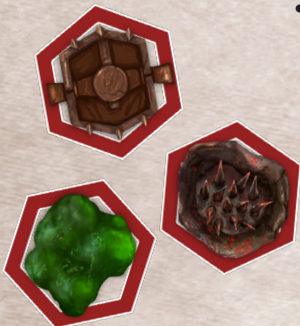
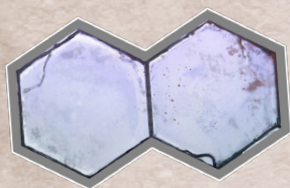
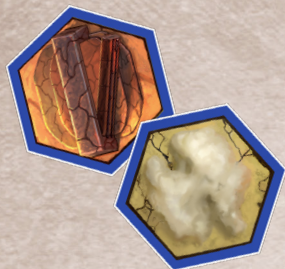
- Dostępne pola, na których postać może rozpocząć grę  . Gracze wybierają, na których z wolnych pól ustawią  figurkę postaci na początku scenariusza.
- Rodzaje pułapek używanych w danym scenariuszu  i nagrody za grabież skarbów z żetonów skarbów . Zawartość skarbu o danym numerze odnotowana jest na końcu Księgi Scenariuszy, dzięki temu jest ona utrzymana w tajemnicy.
- Żetony pieniędzy  i żetony podłoża . Kładzie się je na odpowiednich polach w momencie ujawnienia komnaty.



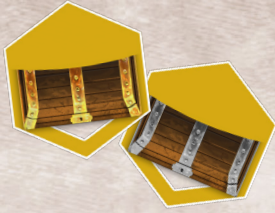
Żetony podłóża

Mapa jest zbudowana z zestawu kafli mapy w sposób opisany w Księdze Scenariuszy. Oprócz tego, składa się ona również z żetonów podłóża.

RODZAJE ŻETONÓW PODŁOŻA:



- **Drzwi** ■. Drzwi pełnią funkcję separatora pomiędzy pomieszczeniami. Gdy postać stanie na żetonie zamkniętych drzwi, natychmiast należy odwrócić go na otwartą stronę i ujawnić sąsiadującą komnatę. Od razu należy umieścić w komnacie żetony podłóża, potwory i żetony pieniędzy tak, jak jest to opisane w scenariuszu dla odkrytej komnaty. Chociaż zamknięte drzwi nie utrudniają ruchu postaciom, to działają one jako ściany dla wszelkich potworów oraz figurek przywołanych przez postacie, a żadne figurki nie mogą zostać zmuszone do przejścia przez zamknięte drzwi. Otwarte drzwi nie utrudniają żadnego ruchu i nie mogą zostać ponownie zamknięte. Wygląd drzwi zależy od rodzaju otoczenia, ale ich funkcja jest dokładnie taka sama.
- **Korytarze** ■. Korytarz umieszcza się w miejscu połączenia dwóch kafli, zakrywając ściany, dzięki temu z kilku kafli tworzy się jedno pomieszczenie. Korytarze działają jak normalne, puste pola.
- **Pułapki** ■. Pułapka zostaje uruchomiona, gdy postać wejdzie na jej pole dobrowolnie lub w wyniku wymuszonego ruchu. Latanie 🦅 i Skoki 🦿 nie uruchamiają pułapek. Uruchomienie pułapki aktywuje jej negatywny efekt wobec postaci, która ją uruchomiła. Następnie należy usunąć pułapkę z planszy. Aby usunąć pułapkę z planszy, nie ponosząc szkody, należy ją rozbroić. Efekty pułapki są zróżnicowane i są one określone w Księdze Scenariuszy. Jeśli część efektu pułapki jest określona jako „obrażeniowa”, zadaje ona postaci **obrażenia w liczbie 2+L**, gdzie **L oznacza poziom** scenariusza. Postacie i potwory również mogą tworzyć pułapki na planszy z efektami określonymi przez zdolność, która ją tworzy. Za każdym razem, gdy jest tworzona pułapka, żetony obrażeń i jej efektów powinny być umieszczone na jej żetonie w celu łatwego ich określenia. Pułapki nie są potworami, więc normalnie oddziałują na niewidzialne postacie.
- **Niebezpieczny teren** ■. Jeśli w wyniku normalnego lub wymuszonego ruchu, postać wejdzie na pole z niebezpiecznym terenem, zada on obrażenia w liczbie połowy obrażeń z pułapki (zaokrąglone w dół). Niebezpieczny teren nie wpływa na Skok 🦿 i Latanie 🦅. W przeciwieństwie do pułapek, niebezpieczny teren nie zostaje usunięty z planszy po zadaniu obrażeń, pozostaje na niej na czas nieokreślony. Rozpoczynanie tury lub opuszczanie tego terenu nie powoduje dodatkowych obrażeń.
- **Trudny teren** ■. Aby wejść na trudny teren, figurka musi zapłacić dwa punkty ruchu. Trudny teren nie wpływa na Skok 🦿, Latanie 🦅 i wymuszony ruch.
- **Przeszkody** ■. Przeszkody mają różne grafiki, ale wszystkie działają tak samo: figurki nie mogą się poruszać przez przeszkody w trakcie normalnego ruchu, ale mogą się przez nie poruszać, wykonując lot 🦅 lub skok 🦿. **Przeszkody nie utrudniają ataków dystansowych.** Niektóre postacie potrafią tworzyć lub przenosić przeszkody. Dokonując tego, gracz nigdy nie może odciąć jednego obszaru mapy w taki sposób, że wejście na niego będzie wymagało przejścia przez przeszkodę.



- **Skarby** ■. Żetony skarbów mogą być splądrowane przez gracza (zob. Grabież str. 27) dla różnorodnych efektów. Istnieją dwa rodzaje żetonów skarbów: żetony „celów” i żetony ponumerowane. Żetony celów są ważne dla ukończenia scenariusza, a zasady dotyczące ich grabieży są określone w scenariuszu. „Cele” są zerowane za każdym razem, gdy rozgrywany jest scenariusz. Numerowane żetony mogą zapewnić wiele różnych korzyści. Kiedy taki żeton jest plądrowany, plądrujący gracz powinien porównać numer żetonu z indeksem skarbów na końcu Księgi Scenariuszy, aby ustalić co zostało zagrabione. Jeżeli na liście znajduje się nazwa konkretnego przedmiotu, należy odszukać ten przedmiot w talii przedmiotów unikalnych i od razu dodać do swojej puli przedmiotów. Jeżeli wymieniony jest schemat przedmiotu, znajdź wszystkie kopie danego przedmiotu i dodaj je do oferty miasta. Numerowany skarb można splądrować tylko raz. Po jego splądrowaniu powinien on zostać skreślony z Księgi Scenariuszy, aby o tym pamiętać.

Poziom scenariusza

Podstawowe statystyki potworów, obrażenia z pułapek, ilość złota otrzymana z żetonów pieniędzy i ilość punktów doświadczenia za ukończenie scenariusza są zależne od jego poziomu. Poziom scenariusza jest wybierany przez graczy, zanim rozpocznie się gra i oparty jest na średnim poziomie grupy i na tym, jak trudny scenariusz chcą gracze rozegrać.

Poziom scenariusza może być ustawiony od 0 do 7, ale nie może być zmieniony po jego rozpoczęciu. **Zalecany** poziom scenariusza to średnia poziomów wszystkich postaci, podzielona przez 2 i zaokrąglona w górę. Wynik ten jest uważany za „normalny” poziom trudności. Jeśli gracze mają ochotę na „łatwiejszą” grę, mogą zmniejszyć zalecany poziom scenariusza o 1. Jeśli mają ochotę na cięższą przeprawę, można podnieść poziom scenariusza o 1 na „Trudny” lub o 2 na „Bardzo trudny”.

Trudność	Modyfikator poziomu
Łatwy	-1
Normalny	+0
Trudny	+1
Bardzo trudny	+2

Poziom scenariusza	Poziom potwora	Konwersja złota	Obrażenia z pułapki	Premia doświadczenia
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Przykład: Jeśli w grze bierze udział postać na 6 poziomie, dwie na 4 poziomie i jedna na 3, to ich średnia wynosi 4,25, podzielona przez 2 i zaokrąglona w górę daje wynik 3, więc normalny poziom trudności dla tych postaci wynosiłby 3. Wybór poziomu scenariusza jest całkowicie dowolny. Wyższy poziom spowoduje, że potwory będą trudniejsze, ale będzie można również zdobyć więcej złota i doświadczenia.

Wariant gry: jawne informacje oraz gra solo

Jeden gracz może grać sam, kontrolując dwie lub więcej postaci na raz. Trudność gry polega jednak również na tym, że gracze nie wiedzą, co zrobią inni w swojej turze. Grając samotnie, gracz ma dokładne informacje o tym, co każda postać zrobi i może prowadzić je bardziej efektywnie, przez co gra staje się łatwiejsza.

Aby to zrekompensować, samotny gracz powinien **zwiększyć poziom potworów i obrażeń z pułapek o 1 dla danego scenariusza, nie zwiększając jednocześnie konwersji złota i punktów doświadczenia.**

Jeżeli gra toczy się w większym gronie, gracze mogą zdecydować, że wszystkie informacje będą jawne. Należy wówczas zwiększyć trudność, jak przy grze solo. Grając z jawnymi informacjami, gracze mogą ujawniać zawartość swoich rąk i omawiać wspólnie szczegóły swoich tur. Nie jest to zalecany sposób prowadzenia gry, ale może być pożądany przez pewne grupy graczy.

Poziom scenariusza	Poziom potwora	Konwersja złota	Obrażenia z pułapki	Premia doświadczenia
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Opis przebiegu rundy

Scenariusz składa się z szeregu **rund**, które są rozgrywane, dopóki scenariusz nie zakończy się sukcesem lub porażką. Runda składa się z następujących kroków:

1. **Wybór kart:** Każdy gracz wybiera do zagrania dwie karty ze swojej ręki lub deklaruje, że będzie wykonywać akcję długiego odpoczynku.
2. **Ustalenie inicjatywy:** Gracze ujawniają swoje karty na daną rundę i odkrywają kartę zdolności dla każdego rodzaju potwora w grze. Kolejność inicjatywy ustalana jest na podstawie wartości tych ujawnionych kart.
3. **Tura postaci i potwora:** Zaczynając od najniższej inicjatywy, gracze i potwory będą rozgrywać swoje **tury**, wykonując akcje ze swoich kart, które będą (jeśli to możliwe) modyfikowane za pomocą kart przedmiotów postaci.
4. **Sprzątanie:** Czasami na koniec rundy trzeba będzie uporządkować niektóre rzeczy (zob. Koniec rundy str. 32).

Wybór kart

Na początku rundy każdy z graczy wybiera w tajemnicy dwie karty ze swojej ręki i kładzie zakryte przed sobą. Z tych dwóch kart trzeba wybrać **kartę wiodącą**, która zadecyduje o inicjatywie gracza w rundzie (zob. Ustalenie inicjatywy str. 17).

Gracze nie powinni pokazywać innym graczom swoich kart, ani udzielać konkretnych informacji na temat jakichkolwiek wartości liczbowych lub nazw znajdujących się na ich kartach. Można jednak używać ogólnych stwierdzeń o swoich działaniach w rundzie i omówić strategię działania.

- **Przykład właściwej komunikacji:** „Zaatakuję tego strażnika w połowie rundy”, „Zamierzam się poruszyć na to miejsce i uzdrowić cię na początku rundy, „Mam nadzieję, że uda się to zrobić, zanim zaatakują potwory”.
- **Przykład niewłaściwej komunikacji:** „Potrzebujesz inicjatywy niższej od 17, aby poruszyć się przede mną”, „Zadam temu bandycie 4 obrażenia, więc nie trzeba się nim przejmować”, „Mam zamiar użyć Przebijającej Erupcji i usunąć wszystkich”.

Podczas swojej tury gracz wykorzystuje obie karty, aby wykonać akcje, następnie są one odrzucone, utracone lub pozostają aktywne w zależności od wykonanych akcji. Zagrane karty zwykle są umieszczane na stosie kart odrzuconych, chyba że zaznaczono inaczej. Odrzucone karty mogą wrócić na rękę gracza po odpoczynku (zobacz niżej). Jeśli karta, z której została przeprowadzona akcja, zawiera w prawym dolnym rogu symbol , wówczas karta jest umieszczana na stosie kart utraconych. Utracone karty mogą wrócić do gracza w trakcie scenariusza za pomocą specjalnej akcji odzyskania . Nawet jeśli karta została utracona lub odrzucona, to niektóre działania z niej wynikające mogą być nadal aktywne (oznaczone symbolami po prawej). Taką kartę, zamiast odrzucić, umieszcza się przed graczem w aktywnym obszarze, aby pamiętać o jej efekcie. Gdy jej działanie się skończy, należy ją odrzucić na odpowiedni stos (zob. Aktywne premie str. 25–26).

Na początku **każdej** rundy gracze **muszą** zagrać dwie karty ze swojej ręki lub zadeklarować **akcję długiego odpoczynku**. Jeśli gracz ma tylko jedną lub nie ma wcale kart na ręce, długi odpoczynek jest jego jedyną opcją. Jeżeli długi odpoczynek **nie jest dostępny** na początku rundy, ponieważ gracz ma tylko jedną (lub nie ma wcale) kartę na stosie kart odrzuconych, uważa się go za **wyczerpanego** i nie może już uczestniczyć w scenariuszu (zob. Wyczerpanie str. 28).

ODPOCZYNEK

Odpoczynek jest głównym sposobem na to, aby odrzucone karty wróciły na rękę gracza. Do wyboru są dwa rodzaje odpoczynku: **krótki** lub **długi**. W obu przypadkach akcja odpoczynku może zostać podjęta **tylko**, jeśli gracz ma co najmniej dwie karty w swoim stosie kart odrzuconych. Akcja odpoczynku **zawsze** powoduje, że jedna karta ze stosu kart odrzuconych trafia na stos kart utraconych.

- **Krótki odpoczynek:** Podczas fazy końca rundy, można wykonać krótki odpoczynek. Dzięki takiemu odpoczynkowi gracz może natychmiast przetasować swój stos kart odrzuconych, następnie wybiera z nich **losowo** jedną kartę i umieszcza ją na stosie kart utraconych, a pozostałe odrzucone karty dołącza do kart na ręce. Jeśli gracz chciałby **zachować** kartę odrzuconą na stosie kart utraconych, musi przyjąć jedno obrażenie i odrzucić **inną wylosowaną** kartę ze stosu kart odrzuconych. Można to zrobić tylko raz w trakcie odpoczynku.
- **Długi odpoczynek:** Długi odpoczynek deklaruje się w fazie wyboru kart i trwa on całą rundę postaci. Takiego gracza uznaje się za gracza z inicjatywą 99. W swojej turze gracz musi **wybrać** jedną kartę ze stosu kart odrzuconych i odłożyć ją na stos kart utraconych, a pozostałe odrzucone karty wracają na jego rękę. Odpoczywająca postać **przeprowadza akcję „Leczenie 2, na siebie” i odświeża wszystkie swoje wykorzystane karty przedmiotów**.



Utracona



Odzyskiwanie



Stać premia



Premia w rundzie

Efekty aktywne

Ustalenie inicjatywy

Po tym, jak gracze wybrali swoje dwie karty lub zadeklarowali długi odpoczynek, ujawniają kartę zdolności potwora dla każdego rodzaju potwora, który ma aktualnie co najmniej jedną figurkę na planszy. Oprócz tego każdy gracz, który nie zadeklarował długiego odpoczynku, ujawnia swoje karty na tę rundę, umieszczając wiodącą kartę na wierzchu tak, aby wartość jej inicjatywy była widoczna.

Rozpatrywanie kolejności inicjatywy określa się poprzez porównanie kart wszystkich potworów i wszystkich wiodących kart graczy. Rozpoczyna właściciel karty z najniższą wartością inicjatywy, potem kolejny aż do karty z najwyższą wartością, do momentu aż wszyscy wykonają swoje akcje. Gdy dany rodzaj potwora wykonuje swoje akcje, wszystkie pozostałe potwory tego samego typu będą wykonywać czynności wymienione na tej samej karcie, zgodnie z rosnącymi wartościami numerów na figurkach, najpierw potwory elitarne, potem zwykłe.

Jeśli dojdzie do sytuacji w której gracze mają taki sam współczynnik inicjatywy, porównują swoją drugą (niewiodącą) kartę, aby przełamać remis. Jeśli to nie pomoże (nadal jest remis) uzgadniają między sobą, który z nich będzie pierwszy w kolejności. Jeśli nastąpi remis pomiędzy graczem i potworem, gracz rozpoczyna pierwszy. Gdy nastąpi remis pomiędzy różnymi potworami, o pierwszeństwie decydują gracze.

Przykład: Na początku rundy Kark decyduje, że chce zagrać dwie pokazane obok karty. Decyduje również, że chce wykonać swój ruch w późniejszym momencie rundy, więc jako kartę wiodącą wybiera kartę z inicjatywą „61”. Gdyby chciał wykonać ruch wcześniej, wybrałby kartę z inicjatywą „15”. Szelma jako kartę wiodącą wybiera kartę z inicjatywą „86”, po czym ujawnia się karty potworów - Ożywione Kości i Bandyta Łucznik, z inicjatywami „45” i „32”. Kolejność w rundzie wygląda następująco: Bandyta Łucznik gra pierwszy, po nim Ożywione Kości, trzeci gra Kark, a na końcu Szelma.



Tura postaci

W trakcie swojej tury postać będzie zagrywać górne działanie z jednej karty i dolne z drugiej. Karta wybrana jako karta wiodąca do określenia inicjatywy, nie ma w tym momencie znaczenia. Gracz wybiera dowolnie, z której karty zagra dolny efekt, a z której górny. W trakcie zagrywania karty, wszystkie jej działania muszą być zrealizowane w takiej kolejności, w jakiej są spisane na karcie i nie można tego przerwać działaniami z drugiej karty. Gdy tylko działanie karty zostanie zakończone, zanim stanie się cokolwiek innego, karta zostaje umieszczona w odpowiednim obszarze (kart odrzuconych, utraconych lub aktywnych). Gracze mogą decydować, że nie będą zagrywać jakiegś akcji z karty, muszą jednak wykonać wszystkie akcje, które mogą mieć negatywny wpływ na nich samych lub ich sojuszników (np. obrażenia, utrata kart, spowodowanie negatywnego stanu). Sojusznik jest jakkolwiek figurką, która walczy po stronie postaci. Termin ten obejmuje przywołane figurki, ale nie obejmuje samej postaci. Zdolności nie mogą wpływać na sojuszników, chyba że karta lub zasady twierdzą inaczej.

Można również zagrać dowolną kartę, wykorzystując jej górny efekt jako „Atak 2” lub dolny jako „Ruch 2”. Wykorzystana w ten sposób karta zawsze jest odrzucana, niezależnie od tego, co jest na niej napisane. Oprócz zagrywania kart w swojej turze, przed, w trakcie lub po wykonaniu dwóch akcji, gracze dodatkowo mogą użyć dowolnej liczby przedmiotów, w jakie są wyposażeni.



RUCH



Zdolność „**Ruch**  **X**” pozwala postaci przejść X pól na mapie. Postaci mogą się poruszać przez pola, na których znajdują się ich sojusznicy, ale nie mogą przez pole z wrogiem, ani przez przeszkody. Efekty pułapek i terenów muszą zostać rozpatrzone, gdy postać wejdzie na nie w wyniku normalnego ruchu. Postać nie może zakończyć swojego ruchu na polu już zajęтым przez inną figurkę. Postacie **nigdy** nie mogą przechodzić przez ściany.



Niektóre umiejętności ruchu są określone jako „Skok”. **Ruch X (Skok)** pozwala postaci zignorować wszystkie figurki i efekty z terenu w trakcie takiego ruchu. Należy jednak pamiętać, że ostatnie pole skoku jest polem, na którym się zatrzymuje i efekty z niego (jeśli istnieją) należy rozpatrzyć jak przy normalnym ruchu.



Niektóre figurki mogą posiadać specjalną właściwość: „**Latanie**”. W trakcie takiego ruchu ignorują one całkowicie inne figurki i teren, nad którym się przemieszczają, włącznie z polem, na którym kończą ruch. Ruch ten musi się zakończyć na polu niezajmowanym przez inną figurkę. Dotyczy to również wymuszonego ruchu np. ODEPCHNIĘCIA czy PRZYCIĄGNIĘCIA. Jeśli figurka straci swoją cechę Latania, jednocześnie zajmując pole z przeszkodą, otrzymuje obrażenia tak, jakby uruchomiła pułapkę i następnie przenosi się na najbliższe puste pole (nie zajęte przez inną figurkę, żetony, żetony podłoża jakiegokolwiek rodzaju z wyjątkiem korytarzy, płyt naciskowych i otwartych drzwi).

ODKRYWANIE KOMNATY

Jeśli podczas swojego ruchu (w dowolnej jego fazie), postać wejdzie na żeton z zamkniętymi drzwiami, obróć ten żeton na stronę „otwarte” i natychmiast ujawnij komnatę znajdującą się po drugiej stronie drzwi. Następnie w Księdze Scenariuszy sprawdź, jakie potwory, żetony pieniędzy i żetony podłoża należy umieścić w nowo odkrytej komnacie zgodnie z liczbą postaci (z uwzględnieniem postaci wyczerpanych). Należy pamiętać, że tak, jak przy przygotowaniu scenariusza, numery figurek powinny zostać rozstawione losowo. Istnieje możliwość, że po odkryciu nowej komnaty, może zabraknąć figurek potwora danego rodzaju. Jeśli tak się stanie, należy umieścić tylko dostępne podstawki, rozpoczynając od potworów znajdujących się najbliżej postaci ujawniającej komnatę. Po umieszczeniu wszystkich elementów w nowej komnacie, należy dobrać kartę akcji dla każdego nowego rodzaju potwora. Po ukończeniu tury gracza odkrywającego komnatę, trzeba zweryfikować wartość inicjatywy wszystkich nowych potworów w nowej komnacie. Wszystkie nowo ujawnione potwory, które mają tę wartość niższą od postaci, która odkryła komnatę, muszą natychmiast rozegrać swoje akcje (powinny one działać wcześniej w tej rundzie, ale były nieujawnione). Wykonując akcje tych potworów, należy zachować ich kolejność inicjatywy. To gwarantuje, że wszystkie nowe potwory zawsze będą brać udział w rundzie, w której zostały ujawnione.

ATAK



Zdolność „**Atak**  **X**” pozwala postaci zadać X obrażeń wrogowi w jej zasięgu. Figurki nie mogą atakować swoich sojuszników. Istnieją dwa rodzaje ataków: **dystansowy i wręcz**.



Atak dystansowy opisany jest jako „**Zasięg**  **Y**”, co oznacza, że każdy wróg w odległości do Y pól, może być celem takiego ataku. Każdy atak dystansowy, skierowany przeciwko sąsiadującemu wrogowi, otrzymuje Niekorzyść przeciwko temu wrogowi (zob. Korzyść i Niekorzyść str. 20–21).

Ataki wręcz nie mają na karcie określonej wartości zasięgu, ich domyślny zasięg wynosi 1 pole, co oznacza, że zazwyczaj są one kierowane przeciwko sąsiadującemu wrogowi.

Zasięg wzroku. Wszystkie ataki mogą zostać przeprowadzone przeciwko wrogom w zasięgu wzroku, czyli, gdy można przeprowadzić linię pomiędzy dowolnym wierzchołkiem pola atakującego, a dowolnym wierzchołkiem pola obrońcy, nie dotykającą żadnej części ściany (krawędzi kafelka mapy lub całego obszaru dowolnego niepełnego pola występującego wzdłuż krawędzi kafelka mapy, chyba że jest przykryty żetonem podłoża). Tylko ściany blokują linię ataku. Ponadto **każda zdolność**, która ma określony zasięg, może być wykonana tylko na figurce w zasięgu wzroku. Jeśli zdolność, niebędąca Atakiem, nie określa zasięgu, zasięg wzroku nie jest wymagany. Należy również zauważyć, że dwa pola oddzielone linią ściany nie są uważane za sąsiadujące, a zasięg nie może być liczony przez ściany.

Podczas ataku podstawowa wartość z karty może być zmodyfikowana przez trzy rodzaje wartości w następującej kolejności. Powtórz poniższe kroki dla każdego indywidualnego wroga, który jest celem ataku:

- **Modyfikatory ataku atakującego**, są stosowane w pierwszej kolejności. Modyfikatory te obejmują premie lub kary z aktywnych kart zdolności, przedmiotów i innych źródeł (np. Atak +1 od ZATRUCIA).
- Następnie, należy dobrać kartę z **talii modyfikatorów ataku** i zastosować jej efekty.
- Na końcu należy zastosować **premię obronną atakowanej figurki**. Zmniejsza ona siłę ataku. Dla każdego atakowanego wroga zastosuj jego premie obronne pochodzące z jego modyfikatorów, tarczy lub innych premii.
- Jeżeli w trakcie jednego kroku zastosujecie więcej modyfikatorów, sami wybierzcie kolejność, w której je użyjecie. W związku z tym, że wszystkie kroki rozpatruje się oddzielnie dla każdego celu, także atak może powodować różne obrażenia dla różnych celów.

Przykład: Szelma zagrywa zdolność „Atak 3” przeciwko sąsiadującemu Bandycie Strażnikowi. Dzięki specjalnym warunkom z karty, do swojego ataku dodaje modyfikator +2, oprócz tego może jeszcze podwoić atak, korzystając z aktywnej karty przed sobą. Wybiera więc: +2 do ataku, a następnie go podwaja, co daje mu „Atak 10”. W następnej kolejności stosuje kartę modyfikatora ataku, która daje „-1” zmniejszając jego atak, który teraz wynosi 9. Na koniec odejmuje od ataku wartość tarczy atakowanego Bandyty Strażnika, która wynosi 1. W ostateczności Szelma zadaje 8 obrażeń.

Obrażenia potwora powinny być oznaczane na kopercie jego karty statystyk w części odpowiadającej numerowi figurki potwora. Jeśli w wyniku ataku lub innych okoliczności, życie potwora zostaje sprowadzone do zera lub mniej, potwór umiera i zostaje natychmiast usunięty z planszy. Po śmierci potwora nie są rozpatrywane żadne dodatkowe efekty ataku.

Po śmierci potwora kładzie się na jego polu żeton pieniędzy, o ile potwór nie został przywołany lub zrodzony.

KORZYŚĆ I NIEKORZYŚĆ

Niektóre ataki mogą być **Korzystne** lub **Niekorzystne**.

- Atakujący z **Korzyścią** bierze dwie karty modyfikatorów ataku i wybiera tę, która daje **większą** korzyść **a**. Jeśli jedna z tych kart ma symbol dobrania, jej efekt jest dodawany do drugiej karty **b**. Jeśli obie karty mają symbol dobrania, należy dobierać karty do momentu wylosowania karty bez symbolu dobrania, a następnie dodać do siebie efekty ze wszystkich dobranych kart **c**.



- Atakujący z **Niekorzyścią** losuje dwie karty modyfikatorów i używa tej, która jest gorsza **d**. Symbole dobrania na kartach są w tym wypadku ignorowane **e**. Jeśli obie karty mają symbol dobrania, należy dobierać karty do momentu wyciągnięcia karty bez symbolu dobrania, a następnie uwzględnić efekt tylko z ostatniej dobranej karty **f**.



Przykład zdolności dającej Korzyść

Jeśli istnieje niejasność co do tego, która z kart jest lepsza lub gorsza, należy wykorzystać pierwszą wylosowaną kartę. Niejednoznaczność może wystąpić podczas porównywania jednego lub większej liczby efektów dostarczanych przez karty modyfikujące atak (np. wzbudzenie żywiołów, negatywne stany itp.). Wszystkie dodane efekty powinny być uważane za mające dodatnią, ale niezdefiniowaną wartość liczbową.

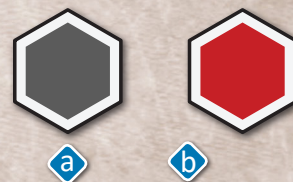
Korzyści i Niekorzyści są otrzymywane głównie w wyniku działania konkretnych zdolności postaci lub potworów. Niemniej jednak, każdy atak dystansowy skierowany przeciwko sąsiadującemu wrogowi, zyskuje Niekorzyść przeciwko temu celowi. Wielokrotne Korzyści lub Niekorzyści nie kumulują się. Jeśli atak ma obie te cechy jednocześnie, znoszą się one wzajemnie i atak odbywa się normalnie.

OBSZAR ODDZIAŁYWANIA

Niektóre zdolności pozwalają atakować kilka pól lub kilka celów w tym samym czasie. W takich przypadkach atakowany obszar jest pokazany na karcie zdolności. **Należy pamiętać, że konfigurację obszaru można „obrać” lub użyć „lustrzanego odbicia”, nie zmieniając jego kształtu. Należy także pamiętać, że każdy cel jest rozpatrywany osobno (dobiera się osobne karty modyfikatorów ataku), ale wszystkie te ataki tworzą jedną akcję ataku.**

a Szary obszar wskazuje pole, na którym znajduje się postać. Atak obszarowy zawierający szare pole jest zawsze traktowany jak atak wręcz.

b Czerwone obszary to pola z wrogami, na które wpływa zagrana zdolność.



W przypadku obszarowego ataku dystansowego, tylko jedno z czerwonych pól musi znajdować się w określonym zasięgu i nie musi zawierać wroga. Jednak w przypadku ataków obszarowych (wręcz i dystansowych) **możesz atakować tylko wrogów na polach, które masz w zasięgu wzroku.**



Przykład: Figurka może wykonać „Atak 4” na obszar trzech pól, jeśli przynajmniej jedno atakowane pole znajduje się w Zasięgu 3.



Przykład: Ten atak umożliwia wykonanie w walce wręcz Ataku 3 na obszar o powierzchni 3 pól.



Niektóre ataki są opisane jako „Cel X 

Przy każdym ataku, w którym celem jest kilka potworów, dla **każdego atakowanego** potwora należy wylosować osobną kartę modyfikatora ataku. Nie jest możliwe, aby celem kilku ataków z jednej zdolności był jeden cel.

Uwaga: sojusznik **nigdy** nie może być celem ataku (często pozytywne zdolności, których celem są sojusznicy wykorzystują zwrot „wpływa na” zamiast „cel:”). Sojusznik może znajdować się na atakowanym obszarze, ale **nie będzie on celem ataku.**

Należy pamiętać, że jeśli zasięg ataku nie jest określony, uważa się go za atak wręcz, nawet jeśli pozwala on atakować nieprzylegające do atakującego pola.

EFEKTY ATAKÓW

Ataki często będą zagrywane z różnymi efektami zwiększającymi ich moc. Jeśli efekt ataku jest wymieniony na karcie zdolności, wówczas cel (lub cele) takiego ataku podlega dodatkowym efektom, które są uwzględniane po rozpatrzeniu obrażeń. **Efekty ataku wpływają na wrogów, niezależnie od tego, czy sam atak zadał obrażenia.** Efekty te (oprócz otrzymania punktów doświadczenia) są opcjonalne i mogą być pominięte. Niektóre postacie mogą stosować przeciwko wrogom same efekty bez ataku, w takich przypadkach cel ataku jest opisany na karcie zdolności.



ODEPCHNIĘCIE X – Cel jest zmuszony przemieścić się o X pól w określonym przez atakującego kierunku. Po każdym przemieszczeniu na pole cel musi znajdować się dalej od atakującego niż znajdował się przed przemieszczeniem. Jeżeli nie istnieją pola, na które można odepchnąć cel, efekt nie działa. Odpychany cel może być przesunięty przez pola zajmowane przez swoich sojuszników, ale nie przez wrogów.



PRZYCIĄGNIĘCIE X – Cel jest zmuszony przemieścić się w kierunku określonym przez atakującego. Po każdym przemieszczeniu na pole cel musi znajdować się bliżej od atakującego niż znajdował się przed przemieszczeniem. Jeżeli nie istnieją pola, na które można przyciągnąć cel, efekt nie działa. Przyciągany cel może być przesunięty przez pola zajmowane przez swoich sojuszników, ale nie przez pola swoich wrogów. Efekty odepchnięcia i przyciągnięcia są traktowane jako ruch, ale nie wpływa na nie trudny teren.



PRZEBICIE X – Dla tego ataku ignorowane jest do X punktów zdolności Tarcza. W przeciwieństwie do innych efektów, PRZEBICIE jest uwzględniane podczas obliczania obrażeń, a nie po ich zadaniu.

***Przykład:** Atak 3 z efektem PRZEBICIE 2, użyty przeciwko potworowi ze zdolnością Tarcza 3, pozwoli zignorować 2 punkty z jego Tarczy i zada 2 obrażenia (zmodyfikowane przez kartę modyfikatora ataku).*



DODATKOWY CEL – Jeśli figurka wykonując atak wywołuje ten efekt, może zaatakować dodatkową figurkę w zasięgu swojego ataku. Wszystkie dodane efekty i stany do ataku są stosowane do nowego celu, za wyjątkiem efektów dodających dodatkowe cele poza pierwszym dodatkowym celem (np. ataki obszarowe).

STANY

Niektóre zdolności mogą wywoływać różne stany u wrogów. Gdy figurka jest pod wpływem jakiegoś stanu (za wyjątkiem BŁOGOSŁAWIEŃSTWA i KŁĄTWY), odpowiedni znacznik umieszczany jest na kopercie karty potwora w sekcji odpowiadającej jego numerowi, aby oznaczyć działający na niego efekt. Stan utrzymuje się na figurce, dopóki nie zostaną spełnione warunki wymagane do usunięcia określonego efektu. Na każdego potwora może wpływać tylko jeden efekt z takiego samego stanu, w tym samym czasie (tzn. nie można przydzielić drugiego żetonu tego samego stanu temu samemu potworowi, jeśli znajduje się on już pod jego wpływem), jednakże stan może być wywołany ponownie, aby odnowić jego trwanie.

Poniżej znajdują się **stany wpływające niekorzystnie**. Jeśli zdolność ma w nazwie jeden z poniższych stanów, jest on stosowany dla wszystkich celów tej zdolności, po rozpatrzeniu jej głównego efektu. Stany działają niezależnie od tego, czy dany atak zadaje obrażenia.



ZATRUCIE – Jeśli figurka jest zatruta, wszyscy wrogowie atakujący tę figurkę, dodają ATAK +1 do wszystkich swoich ataków przeciwko tej figurce. Jeśli wobec zatrutej figurki użyta zostanie zdolność Leczenia, żeton ZATRUCIA należy usunąć, a Leczenie nie wywołuje już żadnych innych efektów.



ZRANIENIE – Jeśli figurka jest ranna, otrzymuje 1 obrażenie na początku każdej swojej tury. Po zagraniu zdolności Leczenia, żeton ZRANIENIA należy usunąć, a Leczenie jest normalnie kontynuowane. Jeżeli figurka jest ranna i zatruta jednocześnie po Leczeniu należy usunąć oba żetony, a Leczenie nie jest kontynuowane.



UNIERUCHOMIENIE – Unieruchomiona figurka nie może wykonywać akcji RUCH. Na koniec kolejnej tury figurki należy usunąć żeton tego stanu.



ROZBROJENIE – Rozbrojona figurka nie może wykonywać akcji ATAK. Na koniec kolejnej tury figurki żeton ROZBROJENIA należy usunąć.



OGŁUSZENIE – Ogłuszona figurka nie może wykonywać żadnych akcji ani używać przedmiotów za wyjątkiem długiego odpoczynku (w przypadku postaci). Na koniec kolejnej tury figurki, należy usunąć żeton OGŁUSZENIA. Ogłuszony gracz nadal musi zagrać dwie karty lub odpocząć, jeśli zagra karty będąc ogłuszonym, działania z kart przepadają, a karty są po prostu odrzucane.



ZAMROCZENIE – Jeżeli cel jest zamroczony, wszystkie jego ataki otrzymują Niekorzyść. Żeton zamroczenia należy odrzucić na końcu następnej tury.



KLĄTWA – Gdy figurka zostaje przeklęta, należy wtasować kartę KLĄTWEY do pozostałych kart w jej talii modyfikatorów ataku. Gdy karta ta zostanie wylosowana w trakcie ataku, nie odrzuca się jej na stos kart odrzuconych, tylko usuwa z gry. Zauważ, że są dwie osobne talie KLĄTW po 10 kart z i w lewym dolnym rogu. Karty z można umieszczać tylko w talii potworów (gdy potwór zostanie przeklęty), a karty z tylko w talii postaci (gdy ta postać lub jej przywołany sojusznik zostaną przeklęci). Oznacza to, że w poszczególnych taliach można umieścić maksymalnie 10 takich kart.



Poniżej znajdują się opisy stanów mających korzystny wpływ. Poprzez zagrywanie odpowiednich akcji, postacie mogą je wykorzystać na korzyść swoją lub sojuszników. Efekty pozytywne nie mogą być usunięte przedwcześnie.



NIEWIDZIALNOŚĆ – Niewidzialna figurka nie może być celem skupienia ani ataku wroga. Na koniec kolejnej tury figurki należy usunąć żeton NIEWIDZIALNOŚCI. Potwory traktują niewidzialne postaci tak, jakby były one przeszkodami. Pułapki nie są potworami, więc normalnie oddziałują na niewidzialne postaci. NIEWIDZIALNOŚĆ nie wpływa na interakcję figurki z jej sojusznikami.



WZMOCNIENIE – Figurka ze wzmocnieniem zyskuje KORZYŚĆ dla wszystkich swoich ataków. Na koniec kolejnej tury figurki, należy usunąć żeton WZMOCNIENIA.



BŁOGOSŁAWIEŃSTWO – Gdy figurka zostaje pobłogosławiona, należy wtasować kartę BŁOGOSŁAWIEŃSTWA do kart pozostałych w jej talii modyfikatorów ataku. Gdy karta ta zostanie wylosowana w trakcie ataku, nie odrzuca się jej na stos kart odrzuconych, tylko usuwa z gry.



ESENCJE ŻYWIOŁÓW

Niektóre zdolności pochodzą od żywiołów (np. **Ogień**, **Lód**, **Powietrze**, **Ziemia**, **Światło** lub **Ciemność**). Jeśli symbol któregoś z żywiołów jest pod opisem akcji na karcie , oznacza to, że przeprowadzając dowolną akcję z tej części karty, postać musi nappełnić obszar bitwy esencją tego żywiołu. Jest to zobrazowane przez przesunięcie znacznika odpowiedniego żywiołu do kolumny „Silne” na planszy esencji żywiołów na koniec tury, w której użyto danej zdolności.



Na koniec każdej rundy, wszystkie esencje będą słabnąć. Należy przesunąć żetony o jedno pole w lewo na planszy esencji, z „Silne” na „Słabnące” **albo** ze „Słabnące” na „Wygaszone”.



Esencje żywiołów mogą być wykorzystane do zwiększenia efektów pewnych zdolności. Zwiększenie efektu jest ukazane przez zaczerwieniony symbol żywiołu (X b), a po dwukropku za nim znajduje się informacja o tym, jaka zdolność jest zwiększona, gdy wykorzystuje się dany żywioł. Jeśli taka zdolność zostaje użyta, a odpowiedni element żywiołu znajduje się w kolumnie Silne lub Słabnące, wtedy żeton żywiołu **może** zostać użyty do wzmocnienia zdolności poprzez przesunięcie go do kolumny Wygaszone. Jeden symbol na zdolności nie może być użyty do więcej niż jednej esencji i **nie jest możliwe stworzenie i wykorzystanie żywiołu w tej samej turze**, ale może on zostać wykorzystany przez kogokolwiek w kolejnych turach, w tej samej rundzie.

Jeśli zdolność można zwiększyć wielokrotnie osobnymi esencjami, dowolnie wybierasz, które z nich wykorzystasz i w jakiej kolejności. Jeśli jedna zdolność wymaga kilku żywiołów, aby ją wzmocnić, musisz użyć wszystkich wymienionych na karcie żywiołów.

Podobnie jak postaci, potwory również mają możliwość tworzenia i zużywania żywiołów. Potwory zawsze używają żywiołów, jeśli tylko jest to możliwe. Każdy aktywowany potwór tego samego typu zyska korzyść ze zużytego żywiołu, a nie tylko pierwszy potwór, który go zużyje.



Ten wielokolorowy okrąg oznacza **którykolwiek** z sześciu żywiołów. Jeśli taki symbol znajduje się na karcie potwora, gracze wybierają, który żywioł jest tworzony lub zużywany.



Ogień



Lód



Powietrze



Ziemia



Światło



Ciemność



Plansza esencji żywiołów

AKTYWNE PREMIE

Niektóre zdolności postaci, mogą jej (lub jej sojusznikom) dawać różne premie. Premie te mogą być **stałe**, do momentu, aż nie zostaną określone pewne warunki **lub** mogą trwać tylko do końca **rundy**. Zdolności te oznaczone są symbolami, a zagrane karty z tymi efektami umieszcza się w **aktywnym obszarze** przed graczem, aby śledzić ich działanie.

Stałe premie mogą być oznaczone na karcie symbolem . Efekt takiej zdolności będzie aktywny od momentu zagrania karty, aż do chwili, gdy zostaną spełnione warunki określone na karcie. Warunki te zazwyczaj określają, ile razy musi nastąpić jakieś zdarzenie, takie jak atak lub obrona przed atakiem. Umieść znacznik na pierwszym polu na karcie i przesuwaj go o jedno pole od lewej do prawej i od góry na dół za każdym razem, gdy wyzwalana jest premia. Gdy zdolność została wykorzystana (raz dla każdego pola na karcie), odrzuć kartę na stos kart utraconych. Gracze **muszą** korzystać z premii, kiedy jest to tylko możliwe, nawet jeżeli nic nie zyskają. Jeśli warunki na karcie nie określają czasu jej działania lub nie ma na niej pól na znacznik, karta pozostaje w aktywnym obszarze gracza do końca scenariusza i może być z niego usunięta w każdej chwili, wówczas trafia na stos kart utraconych.

Przykład: Tkaczka Zakłęt zagrywa zdolność Mroźny Pancerz, która eliminuje obrażenia z dwóch źródeł. Kładzie żeton postaci na pierwszym okrągłym polu na karcie . Następnie za każdym razem, gdy powinna przyjąć co najmniej 1 obrażenie, stosowana jest premia i obrażenia są negowane, a żeton jest przesuwany o jedno pole. Gdy znacznik przesunie się dwa razy, karta zostaje przeniesiona na stos kart utraconych, a premia przestaje być aktywna.



Przykładowe żetony postaci



Premia w rundzie jest oznaczona na karcie symbolem . Efekt zdolności jest aktywny od momentu zagrania karty, aż do końca rundy, po czym karta jest odrzucana na stos kart wykorzystanych lub utraconych (w zależności od tego, czy karta zawiera również symbol ).

Nawet, gdy karta z premią zostaje umieszczona w aktywnym obszarze, uważa się ją za **odrzuconą** lub **utraconą** (w zależności od tego, czy zawiera również symbol ). Karta ta może być w dowolnym momencie przeniesiona do odpowiedniego obszaru, jednakże gdy tak się stanie, natychmiast usuwa się wszystkie działające premie z takich kart.

TARCZA



Zdolność „Tarcza  X” daje obrońcy premię w wysokości X i o taką wartość zmniejsza ona nadchodzący atak. Kilka premii tarczy kumuluje się ze sobą i mogą być naliczane w dowolnej kolejności. Tarcza ma zastosowanie tylko przeciwko obrażeniom pochodzącym z ataku.

ODWET



Akcja „**Odwet**  **X**” powoduje, że broniący się zadaje atakującej postaci X obrażeń (agresor znajduje się na sąsiednim polu). Odwet może mieć również dopisek „Zasięg  **Y**”, co oznacza, że obrażenia mogą zostać przydzielone na dystansie Y. Odwet stosuje się po ataku agresora. Jeśli figurka posiadająca tę premię w wyniku ataku zostaje zabita lub wyczerpana, Odwet się nie aktywuje. Wielokrotne premie Odwetu kumulują się, a żaden Odwet nie jest traktowany jako atak ani jako wybieranie celu.

LECZENIE



Zdolność „**Leczenie**  **X**” pozwala przywrócić sobie lub sojusznikowi w zasięgu X punkty życia. Leczeniu zawsze towarzyszy jeden z dwóch dopisków:

- „**Zasięg**  **Y**” oznacza, że uleczony może zostać sojusznik w zasięgu Y pól lub figurka wykonująca akcję leczenia. Jak we wszystkich zdolnościach zasięgowych, leczony musi być w zasięgu wzroku.
- „**Na siebie**” oznacza, że leczona może być tylko figurka wykonująca akcję leczenia.

PRZYWOŁANIE

Niektóre zdolności przywołują inną figurkę sojusznika na planszę. Przywołane figurki umieszczają się na polach przylegających do figurki, która wykonała przywołanie. Jeśli nie ma wolnego pola dla przywoływanej figurki, nie można użyć przywołania. Przywołańcy są reprezentowani przez kolorowe żetony przywołania. W grze znajduje się 8 kolorowych żetonów przywołania, co pozwala przywołać kilka figurek w tym samym czasie, a gracze mogą im przypisywać dowolne, dostępne żetony, umieszczając je na ich kartach zdolności, co pozwala na ich łatwą identyfikację.

Przywołaniec posiada podstawowe statystyki życia, ataku, ruchu, zasięgu wraz ze wszystkimi specjalnymi cechami zaznaczonymi na karcie zdolności. Przywołanie jest uważane za stałą premię (karta jest umieszczana w aktywnym obszarze), aż do momentu, gdy przywołaniec straci wszystkie punkty życia, karta ze zdolnością przywołania opuści obszar kart aktywnych albo przywołujący stanie się wyczerpany. W każdym z tych przypadków przywołaniec jest usuwany z planszy.

Tura przywołańca następuje **zawsze tuż przed turą postaci, która wykonała przywołanie** i jest niezależna od tury postaci. Przywołaniec nie jest kontrolowany przez gracza, zamiast tego przestrzega reguł stworzonych dla potworów, zawsze działając zgodnie z kartą zdolności „**Ruch +0, Atak +0**” (zob. Tura potwora str. 29–32) i używa podczas ataku kart modyfikatorów ataku z talii przywołującego gracza.

Gracz może mieć kilku przywołanych sojuszników w grze w tym samym czasie. W takim przypadku rozgrywają oni swoje tury w kolejności ich przywoływania. Przywołani sojusznicy **nigdy** nie rozgrywają swojej tury w turze, w której zostali przywołani. Zabójstwa dokonane przez przywołańca zalicza się dla postaci, która go przywołała.



Żetony przywołańców



Znaczniki przywołańców

ODZYSKIWANIE I ODŚWIEŻANIE

Niektóre zdolności pozwalają graczowi **odzyskać** utracone lub odrzucone karty **zdolności**. Oznacza to, że gracz może przejrzeć swoje stosy kart utraconych lub odrzuconych (lub odrzucone i utracone z aktywnego obszaru), po czym wybiera określoną w zdolności liczbę kart i bierze je z powrotem na rękę. Jednak **niektóre karty raz utracone, nie mogą być odświeżane ani zostać odzyskane**. Są one oznaczone symbolem . Ten symbol obowiązuje niezależnie od sposobu utracenia karty.

Zdolność **odświeżania** pozwala graczowi odzyskać wykorzystane lub zużyte karty **przedmiotów**.

W przypadku odzyskiwania i odświeżania, w opisie zdolności zaznaczony jest rodzaj kart na jakie ona działa.



Odzyskanie karty zdolności



Odświeżenie przedmiotu



*Użyta lub utracona nie może
zostać odświeżona ani odzyskana.*

GRABIEŻ



Zdolność „**Grabież**  **X**” pozwala postaci podnieść żeton pieniędzy lub splądrować żeton ze skarbem w zasięgu X. Na tę akcję nie mają wpływu pozycje potworów i przeszkód, ale pamiętaj, że jest to zdolność zasięgowa i ma na nią wpływ zasięg widzenia. Żetony pieniędzy przechowywane są u postaci i nie są dzielone z innymi graczami. Po splądrowaniu żetonu ze skarbem, należy natychmiast odnaleźć na końcu Księgi Scenariuszy jego numer referencyjny, aby się dowiedzieć jaki skarb został zdobyty (zob. Skarby str. 15). W przypadku otrzymania w wyniku grabieży przedmiotu, który postać już posiada, należy przeprowadzić jego natychmiastową sprzedaż (zob. KUPNO I SPRZEDAŻ PRZEDMIOTÓW str. 43). Postać odkłada zdobyty przedmiot do oferty miasta i otrzymuje połowę jego wartości.

AUTOMATYCZNA GRABIEŻ

Niezależnie od konkretnych zdolności Grabieży, **postać musi splądrować żetony pieniędzy i/lub żetony skarbów znajdujące się na polu zajmowanym przez siebie na koniec swojej tury.** Przywołanie nie przeprowadzają auto-grabieży.

ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Niektóre akcje oferują również punkty doświadczenia, oznaczone . Gdy taka akcja zostanie wykonana, postać zdobywa określoną ilość PD (punktów doświadczenia). Karta zdolności nie może być zagrana jedynie po to, by zdobyć PD. Aby zdobyć PD, muszą być z niej zagrane jedna lub więcej akcji. Ponadto, czasami określone są warunki zdobycia PD, takie jak zużycie esencji żywiołu lub zaatakowanie celu, który znajduje się w sąsiedztwie sojuszników atakującego . Niektóre stałe premie, oznaczone , również dają punkty doświadczenia, gdy bonus zostaje wykorzystany , czyli w momencie, gdy znacznik jest przesuwany z takiego pola na kolejne. Postacie nigdy nie zdobywają doświadczenia automatycznie za zabicie potworów. Doświadczenie zapewnia jedynie używanie konkretnych akcji.



Zdobyte PD zaznacza się na specjalnym liczniku, obracając kółko po jego prawej stronie .

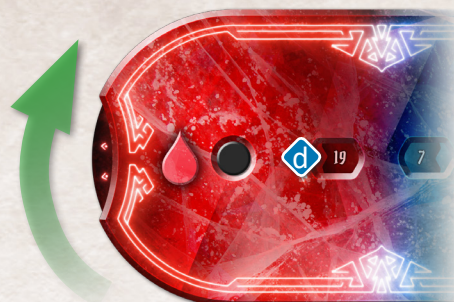
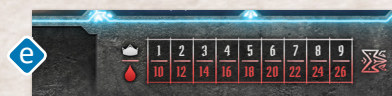


OBRAŻENIA POSTACI

Za każdym razem, gdy postać **otrzymuje obrażenia**, gracz ma do wyboru dwie opcje:

- **Przyjąć obrażenia** i zaznaczyć to na liczniku PŻ/PD poprzez przekręcanie koła po jego lewej stronie lub
- **Wybrać jedną kartę z ręki lub dwie karty ze stosu kart odrzuconych i umieścić je na stosie kart utraconych**, aby uniknąć obrażeń (wszelkie dodatkowe skutki ataku pozostają w mocy). **Należy** pamiętać, że dwie karty wybrane przez gracza na początku rundy nie są kartami odrzuconymi, ani kartami w ręce gracza, więc nie mogą być one użyte do negacji obrażeń.

Za każdym razem, gdy postać jest leczona, **należy zaznaczyć to na liczniku PŻ/PD** poprzez przekręcanie koła po jego lewej stronie . Wartość na liczniku nie może przekroczyć maksymalnej wartości Punktów Życia podanej na planszy postaci .



WYCZERPANIE

Postać może stać się wyczerpana na dwa sposoby:

- Gdy wytrzymałość postaci spadnie poniżej jednego punktu na liczniku obrażeń, lub...
- Gdy gracz na początku rundy nie może zagrać dwóch kart ze swojej ręki (ma tylko jedną lub wcale) i nie może odpoczywać (bo ma tylko jedną lub nie ma wcale kart w swoim stosie kart odrzuconych). Wyczerpanie wynikające z braku kart nie wpływa na liczbę Punktów Życia postaci.

W każdym z tych przypadków, wszystkie karty zdolności postaci umieszczane są w obszarze kart utraconych, figurka jest usuwana z planszy i postać nie może już w żaden sposób uczestniczyć w scenariuszu. **Nie ma możliwości powrotu do scenariusza po wyczerpaniu**, więc za wszelką cenę należy wystrzegać się takiej sytuacji. Jeśli w trakcie scenariusza **wszystkie** postacie ulegną wyczerpaniu, misja kończy się niepowodzeniem.

PRZEDMIOTY

Postacie mogą używać przedmiotów w dowolnym momencie (nawet w środku wykonywania akcji), ale w ramach ograniczeń zapisanych na karcie przedmiotu. Jeśli jednak przedmiot wpływa na atak (np. dodaje premię, efekt, korzyść itp.), musi zostać użyty przed dobraniem karty z talli modyfikatorów ataku. Jeśli do ataku zostanie dodany efekt, działa on dokładnie tak, jakby został zapisany na karcie akcji użytej do ataku. Nie ma ograniczeń co do liczby przedmiotów, które postać może wykorzystać w swojej turze, a nawet podczas konkretnej zdolności. Każdy przypadek zastosowania efektu z karty przedmiotu jest uważany za jego użycie. Podobnie jak w przypadku stałych premii, przedmiot z polami na znacznik wielokrotnego użycia musi zostać wykorzystany, gdy sytuacja ma zastosowanie.

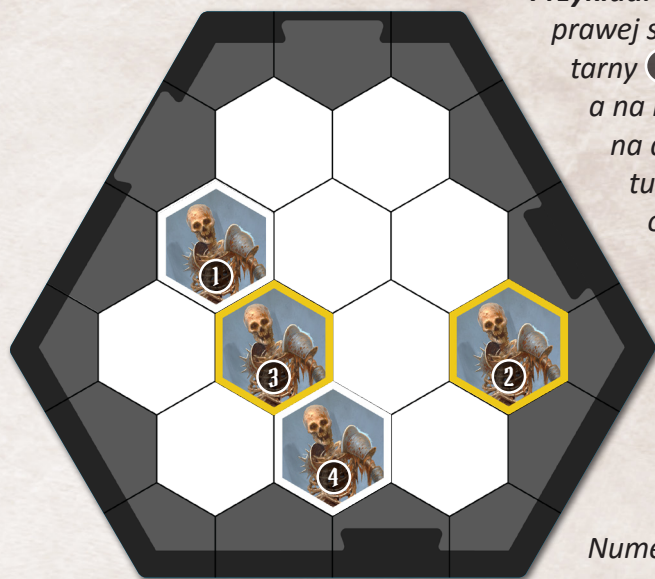
Tura potwora

Decyzje potworów są kontrolowane przez system kart akcji, które **automatyzują** akcje potworów w ich turach. **Nie są** one kontrolowane przez konkretnego gracza. Wszystkie potwory wykonują akcje wymienione na karcie zdolności dla danej rundy w kolejności zapisanej na karcie. **Nie będą się ruszać ani atakować, chyba, że te akcje są wymienione na ich karcie.**

Należy pamiętać, że każdy rodzaj potwora może wystąpić w dwóch rodzajach: **zwykłym** i **elitarnym**. Zwykle potwory osadzone są na białej podstawie, a elitarne na złotej. Gdy atakują potwory elitarne, wykorzystują one statystyki z sekcji „Elitarny” z karty statystyk potwora.

KOLEJNOŚĆ AKCJI

Wszystkie potwory tego samego rodzaju mają taką samą wartość inicjatywy, zanotowaną na ich karcie zdolności. **W pierwszej kolejności akcje wykonują potwory elitarne, później zwykłe.** Jeśli na planszy znajduje się więcej niż jeden elitarny lub zwykły potwór, ich kolejność w turze rozpatrywana jest według numeracji na ich figurkach **a**.



Przykład: Spójrz na ustawienie po lewej stronie. Elitarny potwór po prawej stronie **2**, będzie działał pierwszy, po nim zagra drugi elitarny **3**. Następny w kolejce będzie zwykły potwór na górze **1**, a na końcu swoją turę rozegra zwykły potwór **4**, znajdujący się na dole. Potwory elitarne zawsze pierwsze rozgrywają swoje tury, nawet jeśli liczba porządkowa na ich figurce jest niższa od liczby normalnego potwora.



Numerowi porządkowemu na figurce potwora **a** odpowiada taki sam numer na kopercie jego karty statystyk **b**. W tym miejscu umieszcza się żetony stanów i przydzielonych mu obrażeń.

SKUPIENIE POTWORA

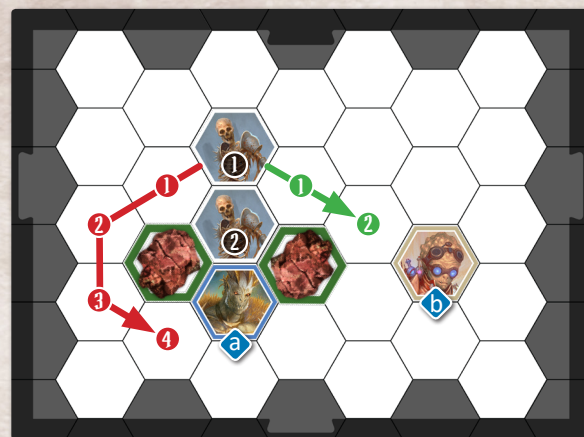
Przed wykonaniem jakichkolwiek akcji z karty zdolności każdy z potworów będzie się koncentrował na konkretnym wrogu – na postaci lub figurce przywołanej przez postać.

- Potwór skupi się na tej wrogiej figurce, wobec której może wykonać swój obecny atak, używając do tego najkrótszego ruchu. Znajduje możliwie najkrótszą drogę, pozwalającą dotrzeć mu do pola będącego w zasięgu ataku i zasięgu wzroku, aby użyć akcji ataku, a figurka, którą można zaatakować na końcu tak wytyczonej drogi jest jego obiektem skupienia. Ta wroga figurka jest uważana za „najbliższą”. Nie ma znaczenia, czy potwór ma wystarczająco dużo ruchu, aby znaleźć się w zasięgu, istotne jest, że istnieje droga, pozwalająca ostatecznie dotrzeć do pola, z którego będzie miał cel w zasięgu. Jeśli na karcie zdolności w danej rundzie potwór nie ma wymienionego ataku, znajduje skupienie tak, jakby miał akcję ataku wręcz. W przypadku, gdy potwór może poruszyć się o tyle samo pól, aby uzyskać zasięg ataku (i zasięg wzroku) do kilku wrogich figurek (np. gdy zaczynając turę ma w zasięgu wielu wrogów), bliskość obecnej pozycji potwora (tzn. liczba pól, które znajdują się pomiędzy figurkami, nie licząc drogi przez ściany), rozstrzyga remisę określając „najbliższą” figurkę.

- Jeśli w takiej samej odległości znajduje się kilku przeciwników, potwór skupia się na wrogu, który jest **wcześniej w fazie inicjatywy** (przywołaniec ma wcześniejszą inicjatywę niż postać, która go przywołała, nawet w rundzie, kiedy nastąpiło przywołanie, a postać w trakcie długiego odpoczynku jest na końcu fazy inicjatywy, więc będzie brana za cel jako ostatnia).

Przykład: Pomimo tego, że Kark **a** jest fizycznie bliżej potwora ①, to potwór atakując wręcz wybiera Druciarza, bo musi pokonać mniej pól, żeby się do niego zbliżyć (2 zamiast 4), skupia się więc na Druciarzu **b**.

W przypadku, gdy nie ma celów, na których potwór może się skupić, ponieważ nie ma pól, z których mógłby zaatakować (tj. wszystkie są zablokowane, zajęte lub nie ma otwartej drogi, aby do nich dojść), niezależnie od liczby pól, o które mógłby się poruszyć, potwór nie poruszy się, ani nie zaatakuje, gdy przyjdzie jego kolej, ale nadal przeprowadza wszystkie inne akcje z karty zdolności, które są możliwe do wykonania.



RUCH POTWORA

Potwór może się poruszyć w swojej turze, jeśli na jego karcie zdolności jest zapis „Ruch +/- X”. Wówczas może się przemieścić o liczbę pól równą jego bazowej wartości ruchu (określonej na jego karcie statystyk), zmodyfikowaną o X (dodatnie lub ujemne). Jeśli potwór może się poruszyć, ale na jego karcie zdolności nie jest uwzględniony atak, będzie się poruszał tak, aby jak najbardziej zbliżyć się do celu, na którym jest skupiony (aby doprowadzić do walki wręcz). Poruszając się, wykorzysta najkrótszą drogę, aby wejść na pole przyległe do celu, na którym jest skupiony.

Jeśli potwór po ruchu ma zdolność ataku, będzie się poruszał w kierunku celu możliwie najkrótszą drogą tak, aby zaatakować wroga z maksymalną mocą. Jeżeli jest to walka wręcz z jednym wrogiem, przechodzi na najbliższe sąsiadujące z wrogiem pole. Jeżeli jest to atak na kilku wrogów, przechodzi na pole, z którego będzie mógł zaatakować cel, na którym był skupiony i jak największą możliwą liczbę innych wrogów.

Gdy atakiem potwora jest atak **dystansowy**, poruszy się on tylko w kierunku pola, z którego będzie mógł przeprowadzić najefektywniejszy atak. Jednocześnie potwór będzie odsuwał się od swojego celu, na którym jest skupiony, dopóki nie będzie mógł przeprowadzić ataku dystansowego bez Niekorzyści. Zmuszony do wybrania potwór przedkłada utratę Niekorzyści (odsunięcie się) ponad maksymalizowanie ataku na kolejne cele (przy atakach na kilka celów). Nawet jeżeli potwór nie może podejść wystarczająco blisko, aby mieć swój cel w zasięgu ataku, to wykorzysta swój ruch, aby znaleźć się tak blisko celu, na którym jest skupiony, jak to tylko możliwe.

Zdolności inne niż „Atak” znajdujące się na karcie nie wpływają w żaden sposób na ruch potwora. Poruszy się on po prostu zgodnie z powyższymi zasadami i wykorzysta pozostałe zdolności w najlepszy dla siebie sposób.



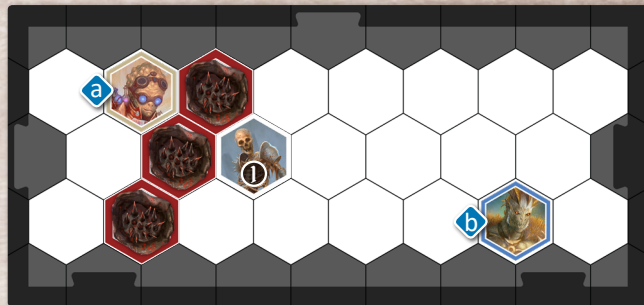
Przykład: Potwór ① może wykonać „Ruch 3”. Skupia się na Karku **a**, bo znajduje się on najbliżej. Jeżeli może wykonać atak dystansowy, pozostanie na swoim polu i go zaatakuje. Gdyby atakował wręcz jednego wroga, przesunąłby się o jedno pole **b**, aby zbliżyć się do Karka i zaatakować. Jeżeli mógłby zaatakować dwa cele, poruszyłby się o dwa pola **c**, tak, aby znaleźć się obok Karka i Druciarza. Gdyby mógł zaatakować trzech lub więcej wrogów, przemieściłby się o 3 pola **d**, aby znaleźć się w pobliżu wszystkich trzech postaci.

INTERAKCJA POTWORÓW Z PUŁAPKAMI I NIEBEZPIECZNYM TERENEM

Potwory bez cechy „Latania” rozpatrują negatywny wpływ pól (pułapek i niebezpiecznego terenu) podczas określania skupienia i ruchu (starają się ich unikać), chyba że ruch przez jedno z takich pól jest jedynym sposobem, aby skupić się na celu. W takim przypadku, wybiorą drogę z możliwie jak najmniejszą ilością negatywnych pól (ponosząc ich konsekwencje), aby znaleźć cel, na którym mogą się skupić.

Przykład: Pomimo tego, że Druciarz **a** jest bliżej, Potwór ❶ skupia się na Karku **b**, ponieważ uważa pułapki za przeszkody. Gdyby nie było Karka, Druciarz byłby jedynym wrogiem i potwór skupiłby się na nim, przechodząc przez pułapki, aby się do niego dostać. W tym przykładzie potwór atakuje wręcz.

Przykład: Łucznik ❶ skupia się na Karku **a**, ponieważ może mieć go w zasięgu ataku, wykonując najmniejszą liczbę ruchów. Jeśli Łucznik ma Atak Dystansowy 3 i Ruch 2, poruszy się na pole **b** i zaatakuje cel, na którym się skupił. Jednakże jeśli ma tylko Ruch 1, pozostanie tam, gdzie jest i nie zaatakuje. Nie wpadnie w pułapkę **c**, pomimo tego, że po takim ruchu miałby Karka w zasięgu ataku, ponieważ istnieje jeszcze inna realna ścieżka do wejścia w zasięg ataku na Karka, nawet jeśli nie może jej użyć w tej turze. Nie ruszy się też na pole **d**, ponieważ nie pozwoli mu to zbliżyć się do pola, z którego może wykonać atak dystansowy w kierunku Karka.



ATAKI POTWORA

Potwór będzie atakował w swojej turze, jeśli na jego karcie zdolności znajduje się „Atak $\star \pm X$ ”. Wszelkie obrażenia z jego ataku są obliczane od wartości bazowej (znajdującej się na jego karcie statystyk), zmodyfikowanej o X (dodatni lub ujemny). Potwór zawsze atakuje wroga, na którym jest skupiony (zob. Skupienie potwora str. 29–30), ale jeśli może zaatakować kilka celów, będzie atakował wroga, na którym się skupił i innych wrogów w taki sposób, aby osiągnąć **maksymalny efekt ataku**. Jeśli potwór ma wiele ataków, to cel kolejnych ataków wybiera według normalnych zasad skupienia z wyłączeniem figurek, które już atakuje. Każdy atak, który na karcie zdolności potwora nie ma określonego zasięgu, wykorzystuje zasięg zapisany na karcie statystyk potwora.

Ataki potworów działają dokładnie tak samo, jak ataki postaci i są modyfikowane przez premie, karty modyfikatorów ataku, a następnie przez premie obronne atakowanego. Mogą one posiadać Korzyść lub Niekorzyść, co omówiono na str. 20–21.

POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI POTWORA

Leczenie: Leczenie potwora działa tak, jak leczenie postaci, zgodnie z treścią omówienia na str. 26. Dzięki zdolności „Leczenie $\blacklozenge X$ ”, potwór może uleczyć siebie lub swojego sojusznika znajdującego się w podanym zasięgu w zależności od tego, który z nich stracił więcej punktów życia.

Przywołanie: Zdolność przywołania umożliwia umieszczenie na planszy nowych potworów, które zachowują się dokładnie tak samo jak zwykłe potwory, w trakcie rundy używają kart zdolności odpowiednich dla swojego rodzaju. Przywołane potwory umieszcza się na pustym polu, przylegającym do przywołującego i tak blisko wroga, jak to możliwe. Jeżeli przy przywołującym nie ma wolnych, przylegających do jego obszaru pól lub nie ma dostępnych figurek potworów, przywołanie nie powiodło się. Przywołane potwory nigdy nie działają w rundzie, w której zostały przywołane i nie upuszczają żetonów pieniędzy, gdy giną.

Dodatkowe zdolności: Premie z kart zdolności potworów aktywuje się poprzez akcje **tylko, gdy potwór jest aktywowany** i działają one tylko do końca rundy, w której karta została dobrana.

Grabież: Potwory nie przeprowadzają akcji automatycznej grabieży na koniec tury, ale niektóre potwory mają akcje grabieży. W takich przypadkach potwór zbierze wszystkie żetony pieniędzy w określonym zasięgu i są one już stracone (nie pojawią się ponownie, gdy plądrujący potwór zostanie zabity). Potwory nie są w stanie zagrabić skarbów.

NIEJASNOŚCI

Może się zdarzyć, że działania potworów da się rozpatrzeć na kilka sposobów – kilka pól, na które potwór może się poruszyć, kilka celów do ataku lub leczenia, albo kilka pól, na które może przeciągnąć lub odepchnąć postać i wszystkie te opcje będą zgodne z zasadami. W takim przypadku to gracze decydują, którą opcję wybierze potwór.

BOSSOWIE

Od czasu do czasu gracze będą spotykać w trakcie swoich przygód specjalnych przeciwników. Wszyscy bossowie posiadają własne karty statystyk, ale korzystają z uniwersalnej talii kart zdolności – „Boss” . Pamiętaj: Bossowie nie są uważani za jednostki zwykłe ani elitarne. W swoich turach wykonują oni specjalne działania, które są streszczone na ich kartach statystyk. Objasnienia dla bardziej skomplikowanych zdolności można znaleźć w Księdze Scenariuszy. Statystyki Bossów często odnoszą się do liczby postaci, co oznaczone jest literą „P” na ich karcie.

Są oni też odporni na różne niekorzystne stany, co również jest przedstawione na ich kartach . Użyjcie fioletowych podstawek dla bossów.



Koniec rundy

Po rozegraniu swoich tur przez wszystkie figurki, na koniec rundy czasami trzeba wykonać następujące kroki:

- Jeżeli w trakcie rundy z talii modyfikatorów potwora została wylosowana standardowa karta „2x”  lub „Nic” , należy wtasować wszystkie odrzucone karty modyfikatorów z powrotem do talii.
- Jeżeli na początku rundy została wylosowana karta zdolności potwora z symbolem przetasowania , należy wtasować wszystkie odrzucone karty potwora z powrotem do jego talii.
- Elementy żywiołów z kolumny **Silne** przenieś do kolumny **Słabnące**, a elementy z kolumny **Słabnące** do **Wygaszone**.
- Umieść wszystkie karty zdolności z premią na daną rundę w odpowiednim obszarze kart odrzuconych lub utraconych (w zależności od tego, czy użyto akcji z symbolem utraconej karty).
- Gracze mogą wykonać **krótki odpoczynek** (zob. Odpoczynek str. 17), jeśli są w stanie.

ZNACZNIK RUND

W niektórych scenariuszach będzie trzeba zaznaczać liczbę rozegranych rund. Licznik rund znajduje się na górze planszy esencji żywiołów. Na koniec każdej rundy należy przesunąć znacznik **a** o jedno pole. W większości scenariuszy nie ma jednak potrzeby liczenia rozegranych rund.



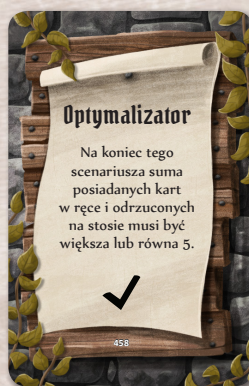
Kończenie scenariusza

Scenariusz może zakończyć się na dwa sposoby: sukcesem lub porażką. Po spełnieniu warunków sukcesu lub porażki, **runda rozgrywana jest do końca**, po czym scenariusz się kończy.

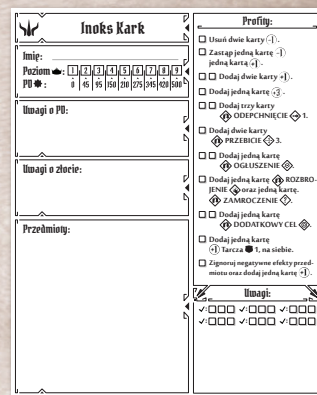
Niezależnie co nastąpi – **sukces czy porażka**, gracze sumują punkty doświadczenia zdobyte przez ich postacie podczas scenariusza i sumują zagrabione żetony pieniędzy, zamieniając je na złoto. Każdy zdobyty żeton pieniędzy wart jest tyle złota, ile wynika z poziomu scenariusza (zob. tabelę na str. 15). Wszystko, co nie zostało zrabowane podczas scenariusza, zostaje stracone. Gracze odzyskują również wszystkie odrzucone i utracone karty zdolności, odświeżają zużyte i wyczerpane karty przedmiotów i ustawiają licznik PŻ do maksymalnej wartości punktowej, dzięki czemu nowy scenariusz rozpoczynają w pełni sił. Gracze powinni także przejrzeć wszystkie talie modyfikatorów ataków i usunąć karty BŁOGOSŁAWIEŃSTWA, KŁĄTWY oraz wszelkie inne karty ujemne dodane przez scenariusz i efekty przedmiotów. Należy to również zrobić z talią modyfikatorów ataków potworów. Wszystkie cele bitewne wracają do odpowiedniej talii, niezależnie od tego, czy zostały one spełnione.

Jeśli gracze pomyślnie ukończyli scenariusz, otrzymują w tym momencie znaczniki postępu za spełnione cele bitewne swoich postaci. Znaczniki te są zapisywane na arkuszu postaci gracza, a ukończenie zestawu trzech znaczników natychmiast przynosi postaci dodatkowy profit (patrz Dodatkowe profity na str. 44). Nawet jeśli postać jest wyczerpana, o ile scenariusz został pomyślnie ukończony, postać ta może zaliczyć swój cel bitewny, zdobyć nagrody pochodzące ze scenariusza oraz zachować wszystkie pieniądze i doświadczenie, które zebrała, nim się wyczerpała. Nie ma kary za wyczerpanie. Gracze otrzymują również premiovne doświadczenie za pomyślnie ukończenie scenariusza. Premia ta wynosi **4 + 2x poziom scenariusza** (zob. Poziom trudności str. 15).

Jeśli gracze biorą udział w kampanii, pomyślnie ukończenie scenariusza pozwoli im również przeczytać tekst Zakończenia i uzyskać korzyści wymienione na końcu (zob. Ukończenie scenariusza str. 49). W kampanii, pieniądze i doświadczenie zebrane podczas scenariusza, będą bardzo ważne dla poprawy umiejętności oraz zdolności postaci. Dlatego należy je zapisywać na arkuszu postaci gracza **b**. Jeśli scenariusz nie był częścią kampanii, pieniądze i doświadczenie mogą posłużyć do oceny wyniku postaci.



Karta celu bitewnego



Arkusz postaci

b

Uwagi o PŻ:

Uwagi o złocie:

Specjalne zasady scenariusza

Wiele scenariuszy zawiera dodatkowe zasady. Poniżej znajduje się opis najczęściej występujących:

- **Rozstawienie:** W momencie rozstawienia potwora, należy go umieścić na odpowiednim polu lub, jeśli nie jest to możliwe, na najbliższym pustym polu. Gdy ujawnienie odbyło się na koniec rundy, potwór będzie aktywowany w następnej rundzie. Jeśli potwór został rozstawiony w trakcie rundy, aktywuje się tak, jakby właśnie został ujawniony (zob. Odkrywanie komnaty str. 19).
- **Zamknięte drzwi:** Niektóre drzwi są „Zamknięte”, oznacza to, że postać nie może ich otworzyć aż do momentu, gdy zostaną spełnione specjalne warunki scenariusza. Do tego momentu zamknięte drzwi działają jak ściany.
- **Płyta naciskowa:** Płyty naciskowe działają podobnie do korytarzy, nie wpływając na ruch figurek. Jeżeli jednak płyta naciskowa jest na koniec tury zajmowana przez postać, może to wywołać efekt specjalny, wymieniony w scenariuszu np. otwarcie drzwi lub rozstawienie potwora.
- **Niszczenie przeszkód:** Gdy przeszkoda w Księdze Scenariuszy jest określona jako posiadająca punkty wytrzymałości, może zostać zaatakowana, zniszczona i usunięta z planszy, gdy jej wytrzymałość spadnie do 0. Punkty wytrzymałości przeszkody mogą być zbijane tylko za pomocą obrażeń, nie mogą być zbijane innymi zdolnościami postaci. Przeszkody te, na potrzeby działania zdolności są uważane za wrogów i mają inicjatywę 99 na potrzeby ustalania skupienia, ale są odporne na wszelkie negatywne stany (np. Zatrucie).
- **Żetony celów i pomocnicze:** Żetony celów  są używane w wielu scenariuszach do reprezentowania sojuszników lub wskazania lokacji łupów. W przypadku sojuszników, żetony te powinny być układane losowo, gdyż liczby na nich używane będą stosowane do określenia kolejności aktywacji figurek. Żetony pomocnicze  w scenariuszach umieszcza się na mapie, aby przypominały o specjalnych przypadkach, takich jak miejsce zdradzania się wrogów lub o odczytaniu ponumerowanych sekcji z Księgi Scenariuszy.
- **Nazwane potwory:** Często celem scenariusza jest zabicie konkretnego potwora (bossa albo unikatowej wersji standardowego potwora), jak określono w zasadach scenariusza. Potwory te nie są uważane za zwykłe czy elitarne, a tym samym nie mają na nie wpływu zdolności postaci, które mogą być kierowane wyłącznie na potwory zwykłe i elitarne. Użyjcie fioletowych podstawek dla tych potworów.
- **Równania:** Niektóre właściwości scenariusza, jak wytrzymałość przeszkód czy punkty życia nazwanych potworów, są określane równaniami zależnymi od poziomu scenariusza i liczby graczy. W takich przypadkach „P” stosuje się do oznaczania poziomu scenariusza, a „L” do oznaczenia liczby graczy.



Omówienie kampanii

W Gloomhaven można grać na dwa sposoby: **w trybie kampanii** i **w trybie swobodnym**.

W trybie kampanii gracze będą tworzyć **postacie** i rozgrywać szereg scenariuszy w trakcie kilku sesji. To pozwoli im zanurzyć się w opowieści, poprzez podejmowanie decyzji i podążanie wybranymi przez siebie ścieżkami. Scenariusz może być rozgrywany w ramach kampanii tylko, jeżeli wszystkie wymagane przez niego osiągnięcia globalne i drużynowe są aktywne dla danej drużyny. Ponadto, jeżeli scenariusz zostanie ukończony w trybie kampanii, **nie można** do niego ponownie podejść w tej samej kampanii.

W trybie swobodnym gracze mogą rozegrać dowolny scenariusz widoczny na mapie świata, niezależnie od aktywnych osiągnięć i tego, czy został już wcześniej ukończony w trybie kampanii. Gracze mogą zdobyć doświadczenie i pieniądze, spłądować płytki skarbów, spełnić swoje cele bitewne i czynić postępy w kierunku zakończenia celów osobistych, ale wszystkie teksty i nagrody związane z opowieścią wymienione na końcu scenariusza są ignorowane. Drużyna w trybie kampanii może przejść w tryb swobodny, aby rozegrać ukończony wcześniej scenariusz, ale **zalecane jest nierozgrywanie** w trybie swobodnym scenariusza, który jeszcze nie był rozgrywany w trybie kampanii.

Poniżej umieszczono zasady, które dotyczą jedynie gry w trybie kampanii.

Plansza kampanii

Plansza kampanii służy do śledzenia postępów globalnych w świecie gry. Miejsca, osiągnięcia i dobrobyt śledzone na planszy, stosuje się do wszystkich partii rozgrywanych w tym świecie.



Naklejka lokacji

OPIS PLANSZY:

- Mapa Gloomhaven **a** i okolic **b**. Numerowane pola **c** oznaczają scenariusze, które mogą zostać odblokowane w trakcie kampanii. Gdy scenariusz zostanie odblokowany, należy w odpowiednim miejscu umieścić odpowiednią naklejkę **d** (zob. Ukończenie scenariusza str. 49). Gdy odblokowany scenariusz zostanie ukończony w trybie kampanii, należy to zaznaczyć na naklejce **e**.
- Siatka współrzędnych **f** ułatwiająca odszukanie lokalizacji scenariusza.
- Miejsce dla umieszczania osiągnięć globalnych **g**. Gdy odblokowane zostanie globalne osiągnięcie, należy w tym miejscu umieścić odpowiadającą mu naklejkę **h**.
- Tor dobrobytu **i**. Każdy punkt wzrostu dobrobytu Gloomhaven zaznacza się na torze, od lewej do prawej (zob. Dobrobyt Gloomhaven str. 48). Na określonych poziomach toru, zwiększa się poziom dobrobytu.

Arkusz drużyny

Drużyna jest formowana, gdy do gry zasiądzie nowa grupa graczy. Będą oni ją dokumentować na specjalnym arkuszu drużyny. Notuje się w nim osiągnięcia, reputację, lokacje, itp.

Jedna, tworzona przez graczy drużyna, może zagrać wiele scenariuszy i tur. Natomiast same postacie mogą się zmieniać w trakcie gry; stare będą odchodzić na odpoczynek i będą je zastępować nowe twarze. Zmiana graczy nie wymaga jednak stworzenia nowej drużyny, jeśli tak uzgodnią wspólnie gracze. Nową drużynę można założyć w każdej chwili, ale ta powinna składać się z nowo stworzonych postaci.

OPIS ARKUSZA DRUŻYNY:

- Nazwa drużyny **a**. Każda dobra drużyna powinna mieć nazwę. Bądź kreatywny.
- W tym miejscu **b** trzeba wpisać lokację scenariusza. Jest to istotne, gdy scenariusze są łączone (zob. Podróż i zdarzenia na szlaku str. 41–42).
- Miejsce na notatki **c**. Jeśli w grze jest coś, o czym nie chciałbyś zapomnieć, zanotuj to w tym miejscu.
- Miejsce do zanotowania osiągnięć drużyny **d**. Ilekroć zdobędziecie jakieś osiągnięcia drużynowe, zapisz to w tym miejscu (zob. Osiągnięcia str. 40).
- Tor reputacji **e**. W trakcie gry można zdobywać i tracić reputację z wielu powodów. Można to zaznaczać ołówkiem. Na prawo od toru reputacji znajdują się modyfikatory dla cen przedmiotów i są one zależne od poziomu samej reputacji **f**.

Oziennik drużyny		e Reputacja:	f Modyfikacje cen sklepowych
a Nazwa:		+20	-5
b Lokacja:		+19	
c Notatki:		+18	-4
		+17	
		+16	
		+15	
		+14	
		+13	-3
		+12	
		+11	
		+10	
		+9	-2
		+8	
		+7	
		+6	
		+5	-1
		+4	
+3			
+2			
+1			
0	Brak		
-1			
-2			
-3			
-4	+1		
-5			
-6			
-7	+2		
-8			
-9			
-10			
-11			
-12	+3		
-13			
-14			
-15			
-16	+4		
-17			
-18			
-19	+5		
-20			
d Osiągnięcia:			



Arkusz postaci

W momencie stworzenia nowej postaci należy wziąć odpowiedni, pusty dziennik postaci. W trakcie gry zapisuje się w nim doświadczenia postaci, złoto oraz umiejętności.

ZAWARTOŚĆ DZIENNIKA POSTACI:

- Miejsce na imię postaci **a**. Każda postać powinna się jakoś nazywać. Bądź kreatywny.
- Obszar, w którym zaznacza się aktualny poziom postaci **b**. Dzięki punktom doświadczenia rośnie poziom postaci (zob. Awans str. 44–45). Suma całego potrzebnego doświadczenia jest zaznaczona poniżej każdego poziomu **c**.
- Obszary do zapisania ilości doświadczenia **d** oraz ilości posiadanego złota **e**.
- Obszar **f**, do zanotowania wszystkich posiadanych przez postać przedmiotów.
- Lista profitów dostępnych dla danej klasy postaci **g**. Ilekroć postać zdobywa profit (zob. Dodatkowe profity str. 44), należy wybrać jeden z listy i zaznaczyć go.
- Miejsce na dodatkowe notatki **h**. Jeśli gracze chcą śledzić dodatkowe informacje dotyczące postaci, mogą to zapisać w tym miejscu. Obszar ten zawiera również tor dla znaczników postępu **i** zdobytych z celów bitewnych.

Inoks Kark																			
a Imię:																			
b Poziom : c	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>0</td><td>45</td><td>95</td><td>150</td><td>210</td><td>275</td><td>345</td><td>420</td><td>500</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	45	95	150	210	275	345	420	500
1	2	3	4	5	6	7	8	9											
0	45	95	150	210	275	345	420	500											
d Uwagi o PO:																			
e Uwagi o złocie:																			
f Przedmioty:																			
g Profity: ☐ Usuń dwie karty (-1). ☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+1). ☐ Dodaj dwie karty (+1). ☐ Dodaj jedną kartę (+3). ☐ Dodaj trzy karty ODEPCHNIĘCIE 1. ☐ Dodaj dwie karty PRZEBICIE 3. ☐ Dodaj jedną kartę OGŁUSZENIE . ☐ Dodaj jedną kartę ROZBROJENIE oraz jedną kartę ZAMROCZENIE . ☐ Dodaj jedną kartę DODATKOWY CEL . ☐ Dodaj jedną kartę (+1) Tarcza 1, na siebie. ☐ Zignoruj negatywne efekty przedmiotu oraz dodaj jedną kartę (+1).																			
h Uwagi: <table border="1"> <tr> <td>✓: □□□</td><td>✓: □□□</td><td>✓: □□□</td> </tr> <tr> <td>✓: □□□</td><td>✓: □□□</td><td>✓: □□□</td> </tr> </table>		✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□												
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□																	
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□																	

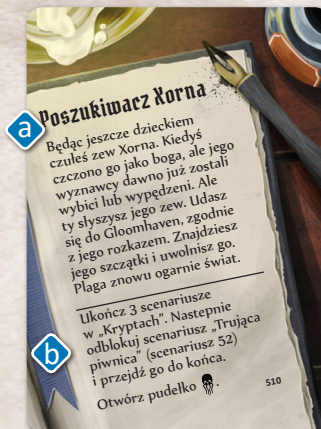


Karty celów życiowych

Po utworzeniu postaci, gracz losuje dwie **karty z talii celów życiowych**. Wybiera jedną z nich, a drugą odkłada na stos. To osobiste zadanie jest podstawową motywacją postaci.

OPIS KARTY CELU ŻYCIOWEGO:

- Tematyczny opis zadania **a**.
- Szczegółowe wymagania dotyczące zadania i nagroda za jego wykonanie **b**. Gdy zadanie zostanie wykonane, postać przechodzi w stan spoczynku (zob. Przejście w stan spoczynku str. 48).



Karty schematów przedmiotów

Ilekoć jako nagroda za splądrowanie żetonu skarbu wymieniony jest „Losowy schemat przedmiotu”, plądrujący gracz powinien dobrać kartę z talii losowych schematów przedmiotów. Karty te są podobne do kart normalnych przedmiotów, ale posiadają niebieski rewers. Po dobraniu karty, gracz musi znaleźć jej jedną dodatkową kopię, z tym samym numerem referencyjnym w talii niedostępnych przedmiotów i dodać obie do oferty miasta. Jest możliwe wyczerpanie się talii losowych schematów przedmiotów i w takim przypadku nagroda w postaci karty losowego przedmiotu nie jest rozpatrywana.



Karty losowych scenariuszy

Ilekoć jako nagroda za splądrowanie żetonu skarbu wymieniony jest „Losowy scenariusz poboczny”, plądrujący gracz powinien dobrać kartę z talii losowych scenariuszy. Wylosowany scenariusz jest natychmiast odblokowany i na mapie kampanii należy umieścić odpowiadającą mu naklejkę. Karta jest usuwana z gry. Jest możliwe wyczerpanie się talii kart losowych scenariuszy i w takim przypadku nagroda w postaci karty losowego scenariusza nie jest rozpatrywana.



Zdarzenia miejskie i na szlaku

W trakcie kampanii, gracze będą mieli wiele zdarzeń na szlaku i w mieście. Gdy dojdzie do zdarzenia, gracze dobierają kartę z odpowiedniej talii i czytają tekst z przedniej strony **a**. Należy pamiętać, że karty zdarzeń mają tekst na obu stronach karty i drugą stronę **b** należy przeczytać dopiero wtedy, gdy zostanie rozpatrzona pierwsza. Karty zdarzeń w mieście i na szlaku różnią się od siebie wyglądem, ale działają w ten sam sposób.

OPIS KARTY ZDARZENIA:

- Tematyczne wprowadzenie do zdarzenia **c**. Należy je przeczytać jako pierwsze.
- **Punkty wyboru** **d**. Grupa musi wybrać jedną z dwóch opcji w zależności od swoich preferencji. Dopiero po podjęciu zbiorowej decyzji kartę można odwrócić i **rozpatrzyć** właściwy efekt wyboru.
- Numer zdarzenia **e**. Do tego numeru będzie się odwoływać gra, gdy gracze będą musieli dodać konkretne zdarzenie do odpowiedniej talii.
- Opis dla obu wyborów **f** z pierwszej strony. Gracze powinni przeczytać tylko tekst, który wybrali wcześniej.
- Efekt wyboru **g** złożony z tematycznego opisu i wyróżnionego pogrubieniem efektu dla rozgrywki. Rezultat wyboru może zawierać wiele oddzielnych wyników, niektóre zależne od konkretnych warunków (zob. Ukończenie Zdarzenia na Szlaku str. 41–42).
- Ikony wskazujące graczom, czy po rozpatrzeniu karty zdarzenia należy usunąć z gry **h**, czy umieścić ją na spodzie odpowiedniej talii zdarzeń **i**.



Karta zdarzenia w mieście



Karta zdarzenia na szlaku



Gdy pudełko z grą jest otwarte i rozpoczynacie kampanię, należy stworzyć talie zdarzeń miejskich i na szlaku z kart od numeru 01 do 30, a następnie je przetasować. W trakcie kampanii gracze będą informowani, aby dodać lub usunąć pewne karty z tych talii. Po dodaniu karty do talii, należy ją przetasować. Należy pamiętać, że dodanie karty nie jest tym samym co zwrócenie karty do talii zdarzeń. Po zwróceniu karty, należy umieścić ją na spodzie talii bez tasowania.

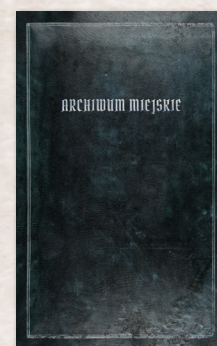
Zapieczętowane pudełka i koperty

W pudełku z grą znajduje się kilka zapieczętowanych kopert i pudełek, każde z nich oznaczone jest symbolem lub literą. W pewnych momentach gra będzie wymagała otwarcia jednego z nich. Jeśli w środku będą znajdowały się materiały dla nowej klasy postaci, stanie się ona od teraz dostępna dla każdego, kto będzie wybierał nową klasę postaci. Jeśli w kopercie znajdą się inne elementy, instrukcje w niej zawarte wskażą graczom, jak z nich korzystać.

Gracze otrzymają polecenie otwarcia koperty po zrealizowaniu celu życiowego lub spełnieniu szczególnych warunków. Warunki te są opisane na str. 49.

Archiwum Miejskie

W pudełku z grą znajduje się również mała, zapieczętowana księga, zatytułowana „Archiwum Miejskie”. Gracze powinni ją otworzyć, gdy jakaś postać po raz pierwszy przechodzi w stan spoczynku. W tym momencie można rozpocząć czytanie archiwów. W niektórych momentach w księdze będzie zapisane, że należy przestać ją czytać, dopóki nie zostaną spełnione określone warunki.



Osiągnięcia

System osiągnięć jest głównym sposobem na śledzenie najważniejszych zmian na świecie oraz dostępu do scenariuszy w trybie kampanii. Istnieją dwa rodzaje osiągnięć: **osiągnięcia globalne** i **osiągnięcia drużynowe**.

Osiągnięcia globalne wpływają na cały świat gry, niezależnie od grającej drużyny. Oznacza się je naklejkami na górnej krawędzi mapy świata . Niektóre z tych osiągnięć mają określony rodzaj (wskazany po osiągnięciu w formacie „Osiągnięcia globalne”, np. „Władza w mieście: Wojskowa”). Tylko jedno globalne osiągnięcie każdego typu może być aktywne w tym samym czasie. Jeśli globalne osiągnięcie zostaje zdobyte, a na planszy jest już aktywne osiągnięcie tego samego typu, jest ono zastępowane przez nowe (nowa naklejka jest umieszczana na wierzchu poprzedniej). Wielokrotne wystąpienia takich samych globalnych osiągnięć są możliwe pod warunkiem, że nie mają one wyszczególnionego typu.



Osiągnięcia drużynowe są przypisane do konkretnej drużyny i pozwalają śledzić scenariusze dostępne w grze w trybie kampanii dla danej drużyny.

Osiągnięcia:	-3	+1
	-4	
	-5	
	-6	+2
	-7	
	-8	
	-9	+3
	-10	
	-11	
	-12	+4
	-13	
	-14	
	-15	+5
	-16	
	-17	
	-18	
	-19	
	-20	

Kampania

Podróż i zdarzenia na szlaku

Po każdym scenariuszu, nieważne czy zakończył się sukcesem, czy porażką, gracze mają do wyboru: wrócić do Gloomhaven lub wyruszyć w podróż do nowego scenariusza.

Gdy gracze zdecydują się na przejście do kolejnego scenariusza, muszą ukończyć zdarzenie na szlaku przed jego rozpoczęciem, **nie robią tego jednak, jeśli rozgrywają jeszcze raz ten sam scenariusz, gdy kolejny scenariusz jest kontynuacją poprzedniego lub nie grają w trybie kampanii**. W opisie scenariusza, scenariusze, które są z nim **powiązane**, wymienione są w prawej, górnej części jego strony . Jeśli dwa scenariusze są **połączone**, gracze natychmiast mogą rozpocząć nowy scenariusz bez ukończenia zdarzenia na szlaku.

#1 6-10 Czarny Kurhan

 Powiązane: Kryjówka w Kurhanie

Jeśli gracze powrócą do Gloomhaven, po zakończeniu swoich **interesów** w mieście (zob. Wizyta w Gloomhaven str. 42–48), będą musieli udać się do nowego scenariusza i zaliczyć zdarzenie na szlaku. **Pomijają jednak zdarzenie na szlaku, jeśli nowy scenariusz jest połączony z Gloomhaven lub nie grają w trybie kampanii**. To połączenie będzie również podane w scenariuszu w Księdze Scenariuszy.

***Przykład:** Po ukończeniu scenariusza Czarny Kurhan, odblokowuje się scenariusz Kryjówka w Kurhanie. Te dwa scenariusze są połączone, więc z jednego do drugiego przechodzi się bez wykonania zdarzenia na szlaku. Gracze jednak decydują się wrócić do Gloomhaven, aby wydać zebrane pieniądze. Teraz, aby przejść do Kryjówki w Kurhanie, muszą ukończyć zdarzenie na szlaku, ponieważ Gloomhaven nie jest połączone z Czarnym Kurhanem.*

UKOŃCZENIE ZDARZENIA NA SZLAKU

Aby ukończyć zdarzenie na szlaku, gracze biorą jedną kartę z odpowiedniego stosu i czytają tekst wprowadzający na pierwszej stronie karty. Pod tekstem znajdują się dwie opcje do wyboru. Gracze wspólnie wybierają jedną z nich, po czym odwracają kartę i czytają tekst pasujący do ich wyboru. **Po przeczytaniu efektu zdarzenia, wybór nie może być zmieniony**, a jego wynik spowoduje, że gracze mogą coś zyskać lub stracić.

W zależności od składu drużyny i reputacji w grze, wybór opcji (A lub B) może mieć kilka różnych wyników. Wyniki te należy czytać od góry do dołu, rozpatrując wszystkie, które mają zastosowanie dla danej drużyny.

Wynik może być poprzedzony jedną z poniższych opcji:

- Symbol klasy. Wynik ma zastosowanie dopóki przynajmniej jeden wskazany symbol klasy pokrywa się z symbolem postaci będącej członkiem drużyny.
- Zakres reputacji. Wynik ma zastosowanie, jeżeli reputacja drużyny jest we wskazanym zakresie.
- Zbiorowa kwota złota. Wynik ma zastosowanie, jeśli drużyna zbiorowo ma dokładnie tyle złota lub więcej. Kwota ta jest tracona.
- Zwrot „W innym przypadku”. Wynik ma zastosowanie, jeżeli żaden z wcześniejszych wyników nie miał zastosowania.

Jeśli wynik nie jest niczym poprzedzony, również ma zastosowanie.

 : Szybko rozpoznajecie źródło problemu – spalone kable w kuchni – i równie szybko je wymieniacie. Właściciel jest pod wielkim

REPUTACJA > -5: Zaczynacie grę, ale po paru kolejkach wasz entuzjazm mocno słabnie. Wasz współgracz wykazuje się

PŁACICIE WSPÓLNIE 10 SZTUK ZŁOTA: Wręczacie złoto i po chwili trzymacie w ręku kawałek jakiegoś szmelcu. Między podejrzanymi rdzawymi plamami widzicie

W INNYM PRZYPADKU: Przez chwilę próbujecie ogarnąć sytuację, aż w końcu dochodzicie do wniosku, że nie macie pojęcia, co robić.

Nagrody i kary „kolektywne” są dowolnie rozdzielane pomiędzy członków drużyny, a nagrody lub kary określone jako „każdy” są stosowane do każdej postaci w drużynie indywidualnie. Jeśli gracz miałby stracić cokolwiek (pieniądze, znaczniki postępu, itp.), ale nie może tego zrobić, ponieważ nie ma wystarczającej ilości danej rzeczy do stracenia, traci to, co jest w stanie stracić i kontynuuje rozpatrywanie zdarzenia. Postać nigdy nie może stracić profitów, mieć ujemnej liczby pieniędzy, lub stracić punktów doświadczenia poniżej wartości minimalnej dla obecnego poziomu, a miasto nie może stracić punktów dobrobytu poniżej wartości minimalnej dla jego obecnego poziomu.

REPUTACJA

Reputacja jest powiązana z daną drużyną, a jej zmiany zapisuje się na karcie drużyny. Każda nowa drużyna zaczyna grę z reputacją na poziomie 0. Ukończenie niektórych wydarzeń oraz przejście określonych scenariuszy sprawia, że reputacja ta może się zwiększyć lub zmniejszyć. Reputacja drużyny może osiągnąć maksymalnie wartość 20, a minimalnie wartość -20.

Reputacja drużyny ma szereg następstw:

- Wiele zdarzeń ma swoje konsekwencje, które są stosowane tylko wtedy, gdy drużyna spełnia określone warunki dotyczące reputacji.
- Przy zakupie przedmiotów gracze modyfikują podstawowy koszt w zależności od poziomu ich reputacji. Przy wysokiej reputacji – cena maleje, przy niskiej – cena rośnie. Modyfikator ten jest zaznaczony na arkuszu drużyny, obok toru reputacji.
- Niektóre zapieczętowane koperty zostaną otworzone, gdy drużyna osiągnie konkretne wartości (ujemne lub dodatnie) reputacji.

Wizyta w Gloomhaven

Ilekoć drużyna wraca do Gloomhaven, może wykonywać tam różne czynności: tworzyć nowe postacie, ukończyć zdarzenie miejskie, kupować i sprzedawać nowe przedmioty, zwiększyć swój poziom, przekazać datkę dla Sanktuarium, ulepszać karty zdolności i przejść w stan spoczynku. Gracze mogą odwiedzić Gloomhaven po każdym scenariuszu rozgrywanym w trybie kampanii.

TWORZENIE NOWEJ POSTACI

Pierwszym etapem historii jakiejkolwiek postaci jest jej stworzenie. Nową postać tworzy się na początku gry lub gdy stara postać przechodzi w stan spoczynku a gracz chce dalej kontynuować grę albo, gdy gracz chce spróbować czegoś nowego. Po otwarciu pierwszy raz pudełka z grą, dostępnych jest sześć klas: Kark , Druciarz , Tkaczka Zaklęć , Szelma , Skatoserca  i Myślołap .

Po stworzeniu postaci, gracz zyskuje dostęp do planszy postaci i jej kart umiejętności z 1 poziomu oraz kart X. Następnie gracz powinien utworzyć nowy arkusz postaci i uzupełnić go. Kolejna czynność to wylosowanie dwóch kart celu życiowego – jedną z tych kart gracz zostawia sobie, a drugą wtasowuje z powrotem do talii.

Postać gracza może rozpocząć grę na dowolnym poziomie równym lub niższym od poziomu dobrobytu miasta (zob. Dobrobyt Gloomhaven str. 48). Jeśli gracz rozpoczyna na poziomie wyższym od 1, powinien przejść wszystkie kroki opisane na str. 44 dla każdego kolejnego (wyższego) poziomu. Dodatkowo, nowo utworzona postać otrzyma pewną ilość złota, w wysokości $15 \times (P+1)$, gdzie P jest poziomem startowym postaci. Postać rozpoczyna z liczbą punktów doświadczenia równą minimalnej wartości wymaganej dla jej poziomu (wartość podana poniżej tego poziomu na karcie postaci).

UKOŃCZENIE ZDARZENIA MIEJSKIEGO

Raz w trakcie każdej wizyty w Gloomhaven, drużyna może ukończyć zdarzenie miejskie. Zdarzenia miejskie działają tak samo jak zdarzenia na szlaku, ale pochodzą z innej talii zdarzeń i generalnie mają lepsze rezultaty od zdarzeń na szlaku.

KUPNO I SPRZEDAŻ PRZEDMIOTÓW

Będąc w Gloomhaven, postacie mają możliwość kupna kart przedmiotów za złoto zdobyte w trakcie scenariusza. Oprócz tego, mogą również sprzedawać przedmioty za połowę ceny podanej na karcie, zaokrąglonej w dół. Po sprzedaży przedmiot wraca do dostępnej oferty miasta, a postać otrzymuje złoto. Gracze mogą posiadać tyle przedmiotów, na ile ich stać, ale są ograniczeni w tym, w jak wiele z nich będą wyposażeni (zob. Karty przedmiotów str. 8). **Gracze nie mogą przekazywać sobie pieniędzy ani przedmiotów.**

Po otwarciu pudełka z grą i rozpoczęciu kampanii, oferta miasta powinna się składać ze wszystkich kopii kart przedmiotów od numeru 001 do 014. W trakcie kampanii do oferty miasta będą dodawane kolejne przedmioty na następujących warunkach:

- Za każdym razem, gdy w trakcie scenariusza lub wydarzenia zostanie pozyskany **schemat** przedmiotu, wszystkie kopie kart tego przedmiotu zostają dodane do oferty miasta.
- Po uzyskaniu przez miasto wyższego poziomu dobrobytu (zob. Dobrobyt Gloomhaven str.48), nowe przedmioty są dodawane do jego oferty. Po prawej stronie znajduje się lista przedmiotów, które są dostępne na każdym z poziomów.
- Na koniec, gdy postać przechodzi w stan spoczynku, wszystkie jej karty przedmiotów trafiają do oferty miasta.



Dobrobyt	Przedmioty
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Dla każdej drużyny, liczba sztuk przedmiotów dostępnych w sprzedaży jest ograniczona do liczby kopii tego przedmiotu. Żadna postać nie może posiadać duplikatów tego samego przedmiotu. Jeśli inna drużyna bierze udział w rozgrywce innymi postaciami, przedmioty posiadane przez **niewykorzystane postacie** są uznawane za będące w ofercie miasta i mogą zostać zakupione. Gracze powinni zawsze śledzić i zapisywać na swoim arkuszu, jakie przedmioty posiadają na wypadek zabrania kart przez inne grupy graczy.



AWANSOWANIE

Gdy postać zdobędzie liczbę punktów doświadczenia opisaną w tabeli po prawej stronie, musi awansować na wyższy poziom. **Poziom postaci można podnieść tylko w mieście.**

Gdy postać awansuje na nowy poziom, dodaje jedną nową kartę do swojej puli aktywnych kart. Wybrana karta musi pochodzić z talii klasy postaci i mieć poziom **równy lub niższy od nowego poziomu postaci.**

Dodatkowo, po zdobyciu nowego poziomu, gracz może zaznaczyć **jeden z profitów** na arkuszu postaci (po prawej stronie). Oznacza to wzmocnienie talii modyfikatorów ataku. Zastosuj wybraną premię, modyfikując odpowiednio talię postaci, dostępnymi kartami modyfikatorów dla danej klasy. Jeśli profit ma obok kilka pól wyboru, oznacza to, że profit można zdobyć kilka razy.

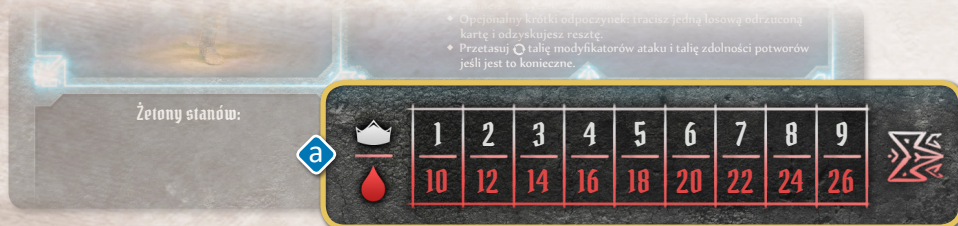
Poziom	Doświadczenie
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Przykład: Kark zaznaczył „Zamień jedną kartę  na jedną kartę ”, usuwa więc jedną kartę  ze swojej talii i w jej miejsce dodaje kartę  (wziętą z talii modyfikatorów Karka).

☒ Zastąp jedną kartę  jedną kartą .

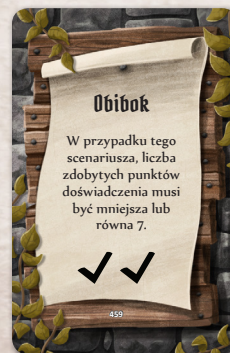


Wyższy poziom **zwiększa** również maksymalną wytrzymałość postaci na obrażenia , tak, jak zaznaczono na planszy postaci.



DODATKOWE PROFITY

Za każdym razem, gdy postać zakończy powodzeniem cel bitewny, na koniec scenariusza otrzymuje pewną liczbę znaczników postępu, które zapisuje na arkuszu postaci. Za każde trzy takie zdobyte znaczniki, postać natychmiast zyskuje dodatkowe profity na swojej karcie i stosuje ich efekty w swojej talii modyfikatorów ataku. Wszystkie znaczniki postępu z celu bitewnego, które pozostaną po uzyskaniu profitu, przydziela się do kolejnego profitu. Postać może uzyskać w ten sposób maksymalnie sześć dodatkowych profitów.



- ☐ Dodaj jedną kartę  ROZBROJENIE  oraz jedną kartę  ZAMROCZENIE .
- ☐ Dodaj jedną kartę  DODATKOWY CEL .
- ☐ Dodaj jedną kartę  Tarcza  1, na siebie.
- ☐ Zignoruj negatywne efekty przedmiotu oraz dodaj jedną kartę .

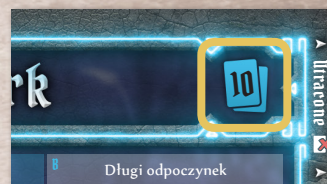
Uwagi:

✓: ☐	✓: ☐	✓: ☐
✓: ☐	✓: ☐	✓: ☐

BUDOWANIE RĘKI POSTACI

Podczas grania daną klasą postaci pierwszy raz, zaleca się, aby gracze używali talii złożonej wyłącznie z kart 1 poziomu (oznaczone symbolem  pod nazwą karty). Każda z postaci ma jednak natychmiastowy dostęp do trzech kart . Są to zazwyczaj karty bardziej złożone i sytuacyjne niż karty 1 poziomu. Kiedy gracz jest już zaznajomiony z podstawowymi zdolnościami klasy, powinien rozważyć włączenie jednej lub więcej kart  do swojej ręki. Robiąc to, musi usunąć karty z 1 poziomu, aby przestrzegać dozwolonego limitu kart na ręce.

Po awansowaniu postaci zyskuje ona również dostęp do kart z wyższego poziomu. Pomimo tego, że gracze mają dostęp do większej liczby kart, to maksymalna ich liczba na ręce pozostaje bez zmian. Dlatego na początku scenariusza, gracze muszą wybrać karty z dostępnej puli w liczbie równej limitowi kart postaci. Karty te będą tworzyć rękę gracza i tylko tych kart można używać w trakcie scenariusza.



Limit kart w ręce.

SKALOWANIE SCENARIUSZA

Wraz ze wzrostem poziomu postaci, rośnie również poziom scenariusza, tak jak to omówiono na str. 15. Zwiększa się poziom potworów, obrażeń z pułapek, ilość zdobytego złota oraz ilość doświadczenia za ukończenie scenariusza.

DATEK DLA SANKTUARIUM

Raz w trakcie każdej wizyty w Gloomhaven, każdy gracz może przekazać 10 sztuk złota dla Sanktuarium Wielkiego Dębu, świątyni i szpitala miejskiego. Taki uczynek pozwala dodać graczowi dwie karty BŁOGOSŁAWIEŃSTWA  do talii modyfikatorów ataku w następnym scenariuszu.

WZMACNIANIE KART ZDOLNOŚCI

Gdy gracze ukończą globalne osiągnięcie „Potęga Wzmocnienia”, podczas wizyty w Gloomhaven mogą wydawać złoto, aby zwiększyć moc swoich kart zdolności. W tym celu gracz nakleja odpowiednią naklejkę w wyznaczonym miejscu  na karcie ze swojej aktywnej puli. Naklejka ta oznacza **trwałe** wzmocnienie zdolności.



Karty zdolności można ulepszać na wiele sposobów i każdy z nich ma swoją cenę w złocie. Koszt ten musi być zapłacony przez postać, której zdolność jest wzmacniana.

Każda naklejka wzmocnienia ma inne działanie i ograniczenia co do miejsca jej umieszczenia. „Zdolność podstawowa” odnosi się do zdolności pisanej dużą czcionką (w przeciwieństwie do modyfikatorów napisanych mniejszą czcionką pod zdolnością główną):

+1

Może być umieszczona przy każdej zdolności lub przywołaniu, które posiadają wartość liczbową. Wartość ta zostaje zwiększona o 1.



Może być umieszczona przy dowolnej podstawowej zdolności, kierowanej przeciwko wrogom. Stan ten działa na wszystkich wrogów, przeciwko którym zagrywana jest ta zdolność.



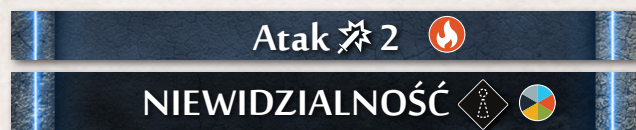
Może być umieszczona przy dowolnej podstawowej zdolności, zagrywanej na siebie lub sojuszników. Stan ten działa na wszystkie cele, na które zostaje zagrana ta zdolność.



Może być umieszczona przy dowolnej zdolności „Ruchu”. Ruch jest teraz uważany za skok.



Może być umieszczona przy dowolnej zdolności podstawowej. Żywioł jest tworzony, gdy używana jest ta zdolność. W przypadku gracza wybiera żywioł.



Może być umieszczona, aby zwiększyć graficzne przedstawienie ataku obszarowego. Nowe pole staje się dodatkowym atakowanym obszarem.



Podstawowy koszt wzmocnienia zależy od naklejki i od tego, jakie możliwości ona oferuje. Koszt wzmocnienia jest podwojony (oprócz pól), jeżeli zdolność jest stosowana przeciwko więcej niż jednemu wrogowi. Dodatkowe koszty wzmocnienia zależą od poziomu wzmocnianej karty i od tego, ile razy już wcześniej została ulepszona ta sama akcja.

Łączna liczba wzmocnionych kart w talii danej klasy, musi być równa lub mniejsza niż poziom dobrobytu miasta. Raz umieszczona na karcie naklejka wzmocnienia, nie powinna być nigdy usunięta. Wzmocnienia danej klasy postaci zostają na jej kartach na stałe, nawet po przejściu w stan spoczynku.



Podstawowy koszt wzmocnienia +1		Podstawowy koszt pozostałych efektów		Poziom wzmacnianej karty zdolności	
Ruch	30 Zł	ZATRUCIE	75 Zł	1/X	+ 0 Zł
Atak	50 Zł	ZRANIENIE	75 Zł	2	+ 25 Zł
Zasięg	30 Zł	ZAMROCZENIE	50 Zł	3	+ 50 Zł
Tarcza	100 Zł	UNIERUCHOMIENIE	100 Zł	4	+ 75 Zł
ODEPCHNIĘCIE	30 Zł	ROZBROJENIE	150 Zł	5	+ 100 Zł
PRZYCIĄGNIĘCIE	30 Zł	KLĄTWA	75 Zł	6	+ 125 Zł
PRZEBICIE	30 Zł	WZMOCNIENIE	50 Zł	7	+ 150 Zł
Odwet	100 Zł	BŁOGOSŁAWIEŃSTWO	50 Zł	8	+ 175 Zł
Leczenie	30 Zł			9	+ 200 Zł
Cel	50 Zł			Liczba wcześniejszych wzmocnień	
(dla przywołańców)					
Ruch	100 Zł	Skok	50 Zł		
Atak	100 Zł	Określony żywioł	100 Zł		
Zasięg	50 Zł	Dowolny żywioł	150 Zł	0	+ 0 Zł
PŻ	50 Zł			1	+ 75 Zł
Podwójny koszt dla dowolnej zdolności z wieloma celami.				2	+ 150 Zł
				3	+ 225 Zł

Atakowane pole

200 złota, podzielone przez istniejącą liczbę atakowanych pól, zaokrąglone w dół.



Przykład: Kark chce wzmocnić górne działanie swojej karty, dodając do ataku +1 a. Podstawowy koszt to 50 sztuk złota, ale jest podwojony, ponieważ atak ten jest kierowany przeciwko wielu wrogom. Dodatkowo, musi zapłacić kolejne 50 sztuk złota, bo jest to karta 3 poziomu b. Łącznie musi zapłacić 150 sztuk złota. Następnie, chce również zwiększyć obszar ataku, dodając dodatkowe pole c. Kosztuje to 66 złota (200 złota podzielone przez 3 istniejące już atakowane pola, zaokrąglone w dół), ale znowu musi dopłacić 50 sztuk złota, ponieważ jest to karta 3 poziomu, a także musi dopłacić 75 sztuk złota, bo akcja ta już raz została wzmocniona. W sumie musi zapłacić 191 sztuk złota.

PRZEJŚCIE W STAN SPOCZYNKU

Po spełnieniu swojego celu życiowego, postać po powrocie do Gloomhaven **musi** ogłosić przejście w stan spoczynku. Zanim to uczyni, może wykonać w mieście inne działania, ale gracz nie może już wykorzystać tej postaci w kolejnym scenariuszu. Postać spełniła już swoje marzenia i nie ma więcej motywacji, aby eksplorować ruiny pełne potworów. Wszelkie materiały postaci są odkładane do pudełka, jej wszystkie przedmioty wracają do oferty miasta, a wszystkie jej pieniądze przepadają. Dodatkowo miasto zyskuje 1 punkt dobrobytu.

Spełnienie warunków celu życiowego zawsze odblokowuje nowe materiały w grze. Pozwala otworzyć graczowi zapieczętowane pudełko lub kopertę, które zazwyczaj odblokowuje nową klasę postaci. Za każdym razem, gdy gracz ma otworzyć pudełko lub kopertę, które zostały otwarte wcześniej, w zamian odblokowane zostają nowy schemat przedmiotu i nowy losowy scenariusz (zob. str. 38). Po spełnieniu celu życiowego jego karta zostaje usunięta z gry.

Za każdym razem, gdy postać gracza przechodzi w stan spoczynku, gracz zyskuje dodatkowy profit, który musi zastosować do wszystkich tworzonych przez niego w przyszłości postaci. Ten efekt kumuluje się, więc gdy druga postać gracza przechodzi w stan spoczynku, jego następna (trzecia) postać zyskuje dwa dodatkowe profity. Gracz kontrolujący wiele postaci w kampanii (np. grając solo), na rzecz tej premii traktuje każdą sekwencję kontrolowanych postaci jak innego gracza.

Gdy dana klasa postaci po raz pierwszy **przejdzie w stan spoczynku**, zazwyczaj do talii zdarzeń miejskich i na szlaku dodaje się nowe zdarzenia. Ich numery referencyjne są zapisane na odwrocie planszy postaci **w prawym, dolnym rogu**. Dodatkowo, gdy nowa klasa postaci zostaje **odblokowana** (poprzez przejście w stan spoczynku lub w inny sposób), do talii zdarzeń również dodaje się nowe karty. Ich numery zapisane są na odwrocie planszy tej postaci **w prawym, dolnym rogu**. Każdy numer referencyjny odnosi się do obu talii: miejskiej i na szlaku.

Gracz, którego postać przechodzi w stan spoczynku, może wybrać nową postać. Losuje on dwie karty celów życiowych, z których wybiera jedną, a drugą odkłada do talii. Gracze mogą swobodnie korzystać z tej samej klasy dla nowej postaci, ale spełnienie zadania celu życiowego zazwyczaj odblokowuje nową klasę, zachęcając graczy do odkrywania nowych stylów gry w trakcie kampanii. Nowe postacie mogą rozpoczynać grę na poziomie równym lub niższym niż obecny poziom dobrobytu miasta.

Możliwe jest, że w trakcie gry zabraknie kart celów życiowych. Jeśli nie ma dostępnych kart celów życiowych w trakcie tworzenia nowej postaci, postać ich nie otrzymuje. Postać bez swojego celu nigdy nie może przejść w stan spoczynku, gracz jednak może swobodnie ją zmienić, jeśli tylko zechce.

DOBROBYT GLOOMHAVEN

Wraz ze wzrostem siły postaci, rośnie **dobrobyt** w Gloomhaven. Dobrobyt rośnie poprzez określone zdarzenia lub niektóre zakończone scenariusze. Punkty dobrobytu zaznaczane są na dole mapy , a miasto osiąga nowe poziomy po osiągnięciu wyznaczonych progów.



Po osiągnięciu przez miasto nowego poziomu, gracze zyskują dwie nowe korzyści:

- W ofercie będą dostępne nowe pozycje, zgodnie z tabelą ze str. 43.
- Nowe postacie rozpoczynają grę na poziomie mniejszym lub równym poziomowi dobrobytu miasta. Podobnie, dowolna postać z poziomu niższego niż poziom dobrobytu miasta, może natychmiast wyrównać swój poziom z poziomem dobrobytu. W każdym z powyższych przypadków należy postępować zgodnie z zasadami awansowania na str. 44, dostosowując doświadczenie postaci do wartości minimalnej wymaganej dla nowego poziomu.

Ukończenie scenariusza

Kiedy scenariusz w ramach kampanii zakończy się sukcesem, drużyna zdobywa nagrody. Są one wymienione na końcu opisu scenariusza w księdze. Nagrody mogą zawierać osiągnięcia globalne lub drużynowe, dodatkowe złoto lub PD dla każdego członka drużyny, wzrost dobrobytu, odblokowanie scenariuszy, przedmioty lub schematy przedmiotów. Jak opisano na str. 42, jeśli nagroda scenariusza nakazuje coś stracić, nie można stracić więcej niż się aktualnie posiada.

Po odblokowaniu nowego scenariusza, znajdź na mapie odpowiadający mu numer, korzystając z siatki współrzędnych i umieść w tym miejscu naklejkę odpowiadającą temu scenariuszowi . Zwróć uwagę, że numery scenariuszy w kółkach w tekście opowieści nie odblokowują nowych scenariuszy. Są to po prostu odniesienia do tego, do czego odnosi się tekst fabuły. Jeśli konkretny przedmiot jest otrzymywany jako nagroda, gracze powinni znaleźć jedną kopię tego przedmiotu w talii niedostępnych przedmiotów i dać go jednej z postaci biorących udział w scenariuszu. Jeśli nagrodą jest schemat przedmiotu, gracze powinni znaleźć wszystkie kopie tego przedmiotu w talii niedostępnych elementów i dodać je do oferty miasta.



Nowe miejsca:

Magazyn w Gloomhaven  (C-18),
Kopalnia diamentów  (L-2)

Osiągnięcie drużyny:

Plany Jeksery

Nagrody:

Po 15 szt. złota dla każdego
+1 do dobrobytu

Specjalne warunki otwierania kopert

- ☐ Zdobyć 5 osiągnięć globalnych „Starożytna Technologia” - otwórzcie kopertę **A**.
- ☐ Posiadanie przez drużynę osiągnięć drużynowych „Rozkaz Drakona” oraz „Skarb Drakona” - dodajcie do talii zdarzenie miejskie 75 oraz zdarzenie na szlaku 66 oraz zdobywanie osiągnięcia globalne „Przystuga dla Drakona”.
- ☐ Przekazane w sumie 100 sztuk złota na Sanktuarium Wielkiego Dębu - otwórzcie kopertę **B**.
 - ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł ☐  +10 Zł
- ☐ Reputacja drużyny na poziomie 10 lub wyższym – otwórzcie pudełko .
- ☐ Reputacja drużyny na poziomie 20 lub wyższym – dodajcie do talii zdarzenie miejskie 76 oraz zdarzenie na szlaku 67.
- ☐ Reputacja drużyny na poziomie -10 lub mniejszym – otwórzcie pudełko .
- ☐ Reputacja drużyny na poziomie -20 lub mniejszym – dodajcie do talii zdarzenie miejskie 77 oraz zdarzenie na szlaku 68.
- ☐ Postać przechodzi w stan spoczynku – otwórzcie Archiwum Miejskie.

Wariant gry: Zmniejszona losowość

Jeśli gracze chcą zmniejszyć wariancję obrażeń powodowaną przez modyfikatory ataków 2x  i „Nic”  mogą w zamian traktować BŁOGOSŁAWIENSTWO  i 2x  jako modyfikator , a KŁĄTWĘ  i „Nic”  jako modyfikator -2 .

Wariant gry: Śmierć permanentna

Jeżeli gracze pragną mieć uczucie dodatkowego zagrożenia, mogą zdecydować się grać w Gloomhaven z opcją permanentnej śmierci. Każda postać może umrzeć, gdy jej wytrzymałość spadnie poniżej jednego punktu (zamiast wyczerpania). Postać nadal może ulec wyczerpaniu, gdy nie jest w stanie odpocząć lub zagrać kart, ale jej figurka pozostaje na planszy i nadal może być celem ataku potworów. Postać nie może działać w żaden sposób, a jej inicjatywa na potrzeby skupienia potworów wynosi 99. Po nieudanym scenariuszu każda postać, która na koniec rundy wciąż żyje, może kontynuować grę.

W momencie, gdy postać ginie, wszystkie jej materiały wracają do pudełka, przedmioty trafiają do oferty miasta, pieniądze przepadają, karta celu życiowego wraca do talii zadań, a postać jest usuwana z gry. Aby kontynuować grę, gracz musi stworzyć nową postać (zob. Tworzenie nowej postaci str. 42).

Wariant gry: Talia losowych lochów

Zamiast rozgrywać scenariusze z Księgi, gracze zawsze mają możliwość gry w losowych lochach. Losowe lochy w żaden sposób nie wpływają na postępy w kampanii, ale mogą być wykorzystane do uzyskania dodatkowego doświadczenia, pieniędzy, znaczników postępu i postępu w zadaniu indywidualnym postaci.

Każde losowe lochy składają się z trzech losowych komnat, a celem jest zawsze pokonanie wszystkich potworów. Komnaty będą ujawniane po jednej na raz, sąsiednia komnata zostanie odkryta dopiero w momencie, gdy zostaną otworzone prowadzące do niej drzwi. Każda komnata jest przygotowywana przy użyciu jej karty oraz karty potwora, dobranych losowo z wierzchu ich potasowanych talii.

OPIS KARTY KOMNATY:

- Tytułowy rzeczownik **a**. W połączeniu z dopełnieniem nazwy karty potwora, tworzy pełną nazwę komnaty.
- Graficzne przedstawienie kafla mapy wraz z dwunastoma oznaczeniami liczbowymi, na których będą kładzione elementy z karty potwora w trakcie przygotowywania komnaty **b**. Pokazano również wszystkie żetony podłóża, które należy umieścić na planszy. Może się zdarzyć, że podczas konfigurowania drugiej lub trzeciej komnaty zabraknie konkretnych żetonów podłóża. W takim przypadku należy użyć podobnego żetonu tego samego typu.
- Oznaczone wejście do **c** i wyjście z **d** komnaty (zob. szczegóły poniżej). Wejście i wyjście na każdym kafle zajmuje połowę pola. Jeżeli jest to pierwsza komnata w podziemiach, gracze mogą umieścić swoje postacie na dowolnym pustym polu w odległości do dwóch pól od wejścia. Jeśli pierwsza komnata ma kilka wejść, gracze wspólnie decydują, z którego z nich skorzystają.



- Dostępny rodzaj wejścia dla komnaty znajduje się na rewersie karty . Istnieją dwa rodzaje wejść i wyjść: A i B. Jeśli gracze opuszczają komnatę wyjściem A, do kolejnej muszą wejść wejściem A (lub wyjść B i wejść przez B). Jeśli rodzaj wejścia do pomieszczenia z wierzchu talii nie pasuje do rodzaju wyjścia, którym gracze opuszczają obecne pomieszczenie, karty pomieszczeń są odrzucane, dopóki nie zostanie dobrana karta z pasującym rodzajem wejścia.
- Jeśli pomieszczenie ma dwa wyjścia, gracze mogą użyć, którego chcą, ale drugie wyjście uważane jest za zamknięte. Jeśli pomieszczenie z wierzchu talii ma dwa wejścia, gracze muszą skorzystać z wejścia, które odpowiada rodzajowi wyjścia z poprzedniego pomieszczenia.
- Kary przy odkrywaniu komnaty . Za każdym razem, gdy ujawniana jest nowa komnata, w zależności od jej rodzaju i trudności wybranej przez graczy, mogą aktywować się kary. Sugerowana trudność: w pierwszej komnacie nie stosować żadnych kar, w drugiej przyjąć niską trudność, a w trzeciej wysoką. Gracze mogą zwiększać i zmniejszać poziom kar według uznania, aż do momentu, w którym we wszystkich komnatach będą stosowane ich najwyższe poziomy. Jeśli postać, która otworzyła drzwi była wskazana do ukarania w pierwszym pomieszczeniu, gracze mogą zdecydować, kto jest celem kary. Jeśli w opisie kary z pierwszego pokoju wymieniony jest poprzedni pokój, nic się nie dzieje.
- Kafle mapy wykorzystywane do stworzenia komnaty .

OPIS KARTY POTWORA:

- Dopełnienie tytułu . W połączeniu z tytułowym rzeczownikiem na karcie komnaty, tworzy jej pełną nazwę.
- Oznaczenia dla dwunastu numerowanych miejsc na karcie komnaty . Każdy potwór ma oznaczenia dla ustawień scenariusza na dwie, trzy i cztery postaci.
- Opis zawartości dla wszystkich żetonów skarbów . Pomimo tego, że żetony skarbów losowych lochów nigdy nie będą zawierać elementów istotnych dla kampanii, to jednak mogą dać szereg korzyści graczom.
- Oznaczenia typów pułapek . Zauważ, że czerwony symbol obrażeń wskazuje, że pułapka jest pułapką obrazeniową.



Twórcy

WYGLĄD GRY I ROZWÓJ: Isaac Childres

PROJEKT GRAFICZNY: Josh McDowell, Isaac Childres

ILUSTRACJE: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

MODELE 3D: James Van Schaik

EDYTORZY: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

MATERIAŁ I SCENARIUSZ: Isaac Childres

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

OSOBY, KTÓRE PRZYZYNIŁY SIĘ DO POWSTANIA GRY:

Chciałbym podziękować wszystkim osobom, które wsparły ten projekt; była to długa i skomplikowana droga, która nigdy nie zostałaby ukończona bez Waszej pomocy. Bardzo dziękuję za Wasze wsparcie!

W szczególności chciałbym podziękować osobom, które w trakcie kampanii stworzyły oficjalny scenariusz: Marcelowi Cwertetschka, Timowi a Kim De Smet, Jaredowi Gillespie, Davidowi Isakovowi, Jeremy'emu Kaemmerowi, Mathew G. Somersowi.

WERSJA POLSKA:

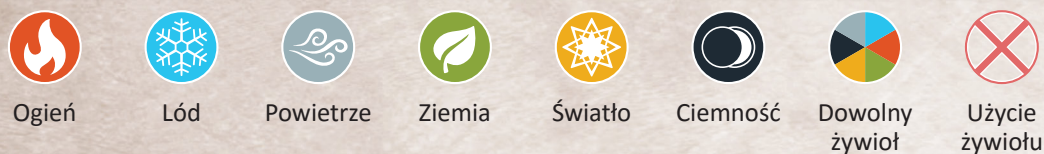
Ryszard Chojnowski, Marcin Bojko, Andrzej Wróblewski, Paweł "pawianism" Powęzka, Sławomir "Planszowy Dobromir" Michałkowski, "Woytas", "Lukwych"

DTP: Anežka Bělohoubková, Michal Peichl

Podstawowe Ikony



Symbole żywiołów (str. 24)



Stany i efekty (str. 22–23)



Miejsce na wyposażenie (str. 8)



Wzmocnienie

Atak 3

str. 45–47

Poziom scenariusza (str. 15)

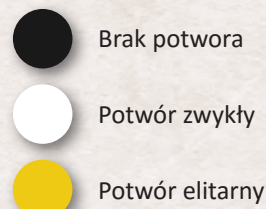
Średni poziom postaci, podzielony przez 2, zaokrąglony w górę.

Trudność	Poziom
Łatwy	-1
Normalny	+0
Trudny	+1
Bardzo trudny	+2

S	P	Z	O	PD
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

S – Poziom Scenariusza
 P – Poziom Potwora
 Z – Konwersja złota
 O – Obrażenia z pułapek
 PD – Premia do doświadczenia

Klucz potwora (str. 13)



Karty

