



DESCENT™

LEGENDY MROKU



Instrukcja



KREW I POŻOGA

Terrinoth jest w niebezpieczeństwie. Baronia Kell już upadła, a plugawi, demoniczni barbarzyńcy zwani Uthuk Y'llan nawiedzają królestwo. W Krainie Mgieł nieumarli słudzy Waiqara Nieumarłego po raz pierwszy w historii zapuszczają się poza granice swojej krainy. Rada Baronów jest skłócona i nie potrafi nawet zdecydować, który z przeciwników stanowi większe zagrożenie, a co dopiero zaplanować obronę.

Tymczasem w położonej na północy baronii Forthyn szykuje się kolejne wielkie starcie obrońców Terrinoth z siłami ciemności...

OPIS GRY

Descent: Legendy Mroku to gra kooperacyjna dla 1–4 graczy. Gracze wcielają się w bohaterów, którzy przeciwstawiają się złu podczas rozbudowanej kampanii. Bohaterowie będą rozwijać swoje umiejętności, pokonywać wrogów, odkrywać zakątki Terrinoth i przeżywać przygody, które zapewnią im legendarną chwałę. Każda z przygód stanowi część kampanii **Krew i Pożoga**, w ramach której bohaterowie próbują wypełnić szereg misji, zanim padną ofiarami ostrzy lub kłowań swoich przeciwników.

Eksplorując niebezpieczne podziemia, mroczne puszcze i miejsca pradawnych bitew, postarają się pokrzyżować szyki niegodziwcom, przy okazji rosnąc w siłę i zdobywając doświadczenie. Droga bohaterów usłana jest trudnymi decyzjami, które na koniec kampanii mogą odmienić los Terrinoth.



APLIKACJA

Aby zagrać w tę grę, należy pobrać i zainstalować darmową aplikację **Descent: Legendy Mroku** na odpowiednim urządzeniu. Aplikacja monitoruje i kontroluje przeciwników, układ mapy, zasoby bohaterów i postęp kampanii, pozwalając graczom skupić się na swoich postaciach i przeżywanej przez nich przygodzie. Gracze mogą zapisywać w aplikacji stan swojej kampanii, by kontynuować ją przy kolejnych spotkaniach.



ikona aplikacji

Aby pobrać aplikację, należy wyszukać **Descent: Legendy Mroku** w Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ lub Steam®.

SKŁADANIE ELEMENTÓW GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć plastikowe figurki, liczniki zdrowia i elementy terenu zgodnie z wytycznymi podanymi w schemacie składania elementów.

STRUKTURA ZASAD

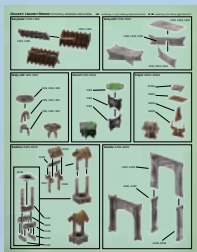
Niniejsza instrukcja ma nauczyć graczy, jak grać w **Descent: Legendy Mroku**. Sekcję „Zasady kampanii” można pominąć przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki.

W aplikacji dostępne jest bardziej rozbudowane kompendium zasad, w którym szerzej opisano zasady i wyjątki. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się pytania lub wątpliwości, gracze powinni poszukać odpowiedzi w kompendium zasad, które można otworzyć w menu opcji w aplikacji.

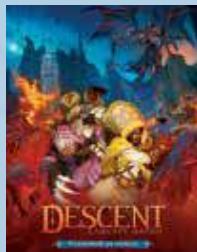


przycisk menu opcji

ZAWARTOŚĆ



schemat składania elementów



przewodnik po świetle



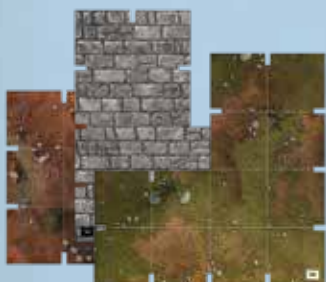
12 kości



16 plastikowych identyfikatorów (po 4 z każdego koloru)



40 plastikowych figurek (34 wrogów, 6 bohaterów) i 1 podpórka



18 kafelków mapy



47 elementów terenu



6 podłoży



6 kart bohaterów



40 kart broni



18 kart pancerzy



12 kart akcesoriów



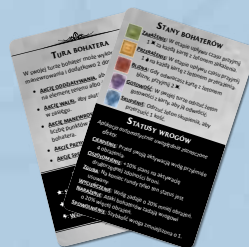
42 karty przedmiotów używalnych



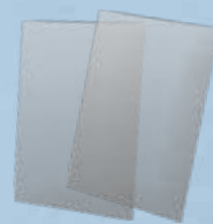
42 karty umiejętności



10 kart słabości



4 karty pomocy



8 koszulek na karty



12 żetonów interakcji/odkrycia



80 żetonów stanów (po 16 każdego rodzaju)



54 żetony zmęczenia



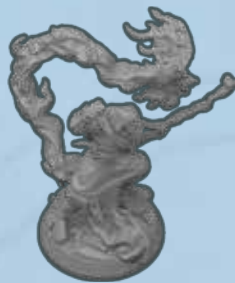
4 liczniki zdrowia

◆ PODSTAWOWE POJĘCIA ◆

Ta sekcja zawiera opis podstawowych pojęć z gry **Descent: Legendy Mroku** i ma na celu przedstawienie ogólnych założeń rozgrywki nowym graczom.

+ BOHATEROWIE +

W czasie rozgrywki każdy z graczy wciela się w jednego bohatera przedstawionego za pomocą karty bohatera i plastikowej figurki. Figurka pozwala określić pozycję bohatera na mapie, zaś na jego karcie zawarte zostały informacje takie jak wartości atrybutów oraz specjalne zdolności.



karta bohatera i figurka Syrusa

Na początku kampanii dostępnych jest tylko 4 bohaterów, jednak w miarę jej postępu pojawiają się kolejni. Gracze mogą zmieniać bohaterów pomiędzy rozgrywkami. Niektóre misje wymagają jednak obecności określonych bohaterów, o czym poinformuje aplikacja.

BOHATEROWIE

Na początku kampanii dostępnych jest 4 bohaterów.

- **Brynn** – człowiek, mścicielka. Szarżuje na swych wrogów, gotowa odeprzeć ich kontrataki.
- **Galaden** – elf, łowca. Skupiony, błyskawicznie przystosowuje się do nowych sytuacji. Trafi strzałą tam, gdzie boli najbardziej.
- **Syrus** – człowiek, czarodziej. Używa magii do atakowania wrogów i do manipulowania nimi. Zawsze może liczyć na pomoc swojego feniksa.
- **Vaerix** – smocza hybryda, wygnaniec. Leczy swoich sojuszników, zaś na wrogów rzuca się ze zwierzęcą zjadłością.

W trakcie kampanii dostępni staną się jeszcze następujący bohaterowie:

- **Fuks** – hyrrinks, łotrzyk. Porusza się szybko i bezszelestnie, atakując niczego niespodziewających się wrogów i umykając, zanim zdążą go choćby drasnąć.
- **Kehli** – krasnolud, wynalazczyni. Odważna i dociekliwa bohaterka, która tworzy wyjątkowe artefakty nie tylko dla siebie, ale też dla swoich sojuszników.

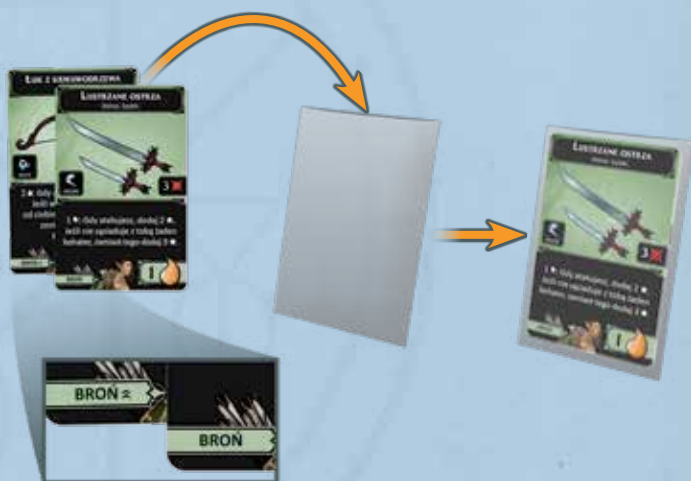
— KARTY BRONI I ATAKU —

Każdy bohater posiada 2 sztuki broni przedstawione na 2 kartach. Każda broń ma stronę podstawową, której bohaterowie używają na początku kampanii, oraz stronę ulepszoną, którą mogą odblokować w przyszłości. Strona ulepszona jest oznaczona symbolem ulepszenia (⚡), który znajduje się obok słowa „broń” w lewym dolnym rogu karty.



Symbol ulepszenia (⚡) oznacza, że mamy do czynienia z ulepszoną wersją Miecza opiekuna.

Obie karty broni bohatera są umieszczone w jednej koszulce. Dwie zakoszulkowane karty służą za jedną, dwustronną **KARTĘ ATAKU**. Podczas gry bohater może odwrócić swoją kartę ataku, aby użyć broni, która znajduje się z drugiej strony.



Kartę ataku Galadena należy przygotować w taki sposób, aby ulepszone (⚡) strony jego kart broni były niewidoczne.

— ODWRACANIE KART —

Podczas gry bohater może odwracać swoją kartę bohatera, karty umiejętności i kartę ataku (karta stworzona z dwóch kart broni opisania wyżej).

Odwrócenie karty pozwala zmienić zdolności lub broń, z których może korzystać bohater. Ponadto wskutek odwrócenia karty zostają z niej usunięte wszystkie żetony zmęczenia i żetony wpływające na stan bohatera, co dokładniej opisano w dalszej części instrukcji.

W czasie gry gracze muszą efektywnie zarządzać swoimi kartami i w zależności od potrzeb odwracać je odpowiednimi stronami do góry.

APLIKACJA

Aplikacja **Descent: Legendy Mroku** prowadzi graczy przez kampanię, zapewniając im tło narracyjne, przydzielając zadania, odśladając kolejne części mapy, pokazując wrogów i określając, czy misja zakończyła się przegraną, czy zwycięstwem bohaterów. Aplikacja zapisuje również postęp kampanii i zasoby drużyny.

W aplikacji można wyróżnić dwa główne widoki ekranu. Jednym jest mapa, którą eksplorują bohaterowie, a drugi wyświetla wrogów, którzy aktualnie są w grze.



ekran mapy



ekran wrogów

Gracze mogą przełączać te widoki za pomocą przycisków, które znajdują się w prawym górnym rogu ekranu. Przycisk aktualnie wyświetlanego widoku jest podświetlony.



Naciśnij przycisk, aby włączyć ekran mapy (lewy) albo ekran wrogów (prawy).

Oba ekrany zapewniają dostęp do różnych funkcji, z których można korzystać podczas rozgrywki. Opisano je dokładnie w dalszej części instrukcji.

WROGOWIE

Bohaterowie spotkają na swojej drodze wiele monstrów i złoczyńców. Wrogowie również mają swoje figurki, które są umieszczane na mapie. Informacje o wrogach są przechowywane przez aplikację.

Gdy wróg pojawia się w grze, aplikacja wyświetla z prawej strony ekranu pasek wroga, przypisuje mu kolor (dzięki któremu można odróżnić tego wroga od innych wrogów tego samego rodzaju) i pokazuje, gdzie należy umieścić jego figurkę na mapie.

Przed umieszczeniem wroga na mapie gracze muszą zamocować w podstawce figurki identyfikator w kolorze wskazanym w aplikacji. Identyfikatory mają również charakterystyczne nacięcia dla graczy z zaburzeniem rozpoznawania barw (zob. „Gracze z zaburzeniem rozpoznawania barw”).



Pasek wroga jest pomarańczowy, więc w podstawce figurki wroga należy zamocować pomarańczowy identyfikator.

GRACZE Z ZABURZENIEM ROZPOZNAWANIA BARW

Na krawędzi każdego identyfikatora znajduje się od 1 do 4 nacięcia. Jeśli gracze nie mogą rozróżniać wrogów po kolorach, należy się upewnić, że identyfikator zamocowany w podstawce figurki wroga ma tyle samo nacięć, co pasek wroga w aplikacji.



Zarówno na pasku wroga, jak i na identyfikatorze widać 3 nacięcia.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować kampanię w grze **Descent: Legendy Mroku**, należy wykonać poniższe kroki.

1. **Uruchomienie aplikacji.** Gracze uruchamiają aplikację **Descent: Legendy Mroku** i wybierają opcję „Nowa gra”. Aplikacja prowadzi graczy przez kolejne etapy, w których wybiorą pole zapisu gry, poziom trudności i początkowych bohaterów.

Poza polem zapisu gry, wszystkie początkowe wybory można później zmienić. Gracze mogą w dowolnym momencie zmienić poziom trudności. W czasie kampanii gracze będą mogli zmieniać prowadzonych bohaterów na innych.

Gra jednoosobowa. W grze jednoosobowej gracz wybiera i prowadzi dwóch bohaterów. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



2. **Przygotowanie bohatera.** Każdy z graczy bierze kartę pomocy, licznik zdrowia, plastikową figurkę i kartę bohatera (odpowiadającą bohaterowi wybranemu w aplikacji), a także karty początkowych broni zgodnie z poniższą rozpiską:

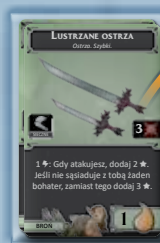
- » **Brynn:** *Miecz opiekuna, Ciężki młot bojowy*
- » **Galaden:** *Łuk z krwawodrzewa, Lustrzane ostrza*
- » **Syrus:** *Zakrzywiony kostur, Migotliwa różdżka*
- » **Vaerix:** *Ciernisty dzwon bojowy, Włócznia z Riverwatch*

Każdy z graczy przygotowuje swoją broń początkową, kładąc karty broni jedna na drugiej. Karty powinny być do siebie zwrócone stronami z symbolem ulepszenia (♠), tak by nie były one widoczne (zob. „Karty broni i ataku”, str. 4). Tak przygotowaną parę kart należy umieścić w koszulce i traktować w czasie rozgrywki jak pojedynczą kartę ataku.

Następnie każdy z graczy przygotowuje przed sobą obszar gry, w którym kładzie wymienione wcześniej elementy. Gracz może na początku gry odwrócić karty bohatera i ataku dowolnymi stronami do góry.



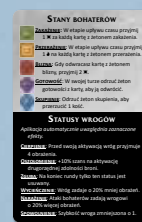
karta bohatera, figurka, licznik zdrowia i broń początkowa Galadena



awers karty ataku



rewers karty ataku



karta pomocy

3. **Przygotowanie licznika zdrowia.** Każdy z graczy przekręca tarczę licznika zdrowia tak, by widoczna wartość była zgodna z wartością maksymalnego poziomu zdrowia na karcie bohatera.

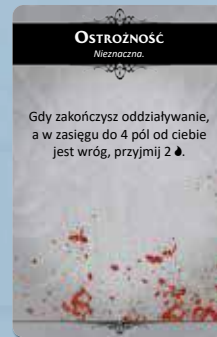


maksymalny poziom zdrowia

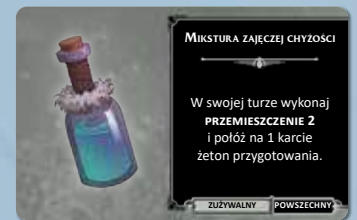


Galaden rozpoczyna grę z 9 punktami zdrowia.

4. **Stworzenie puli ogólnej.** Żetony należy posegregować według typu i poukładać w stosy, tworząc w ten sposób pulę ogólną. W puli ogólnej powinny znaleźć się również kafelki mapy, elementy terenu, karty przedmiotów zużywalnych i karty słabości. Kart nie trzeba tasować. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka – nie będą używane podczas pierwszej misji.



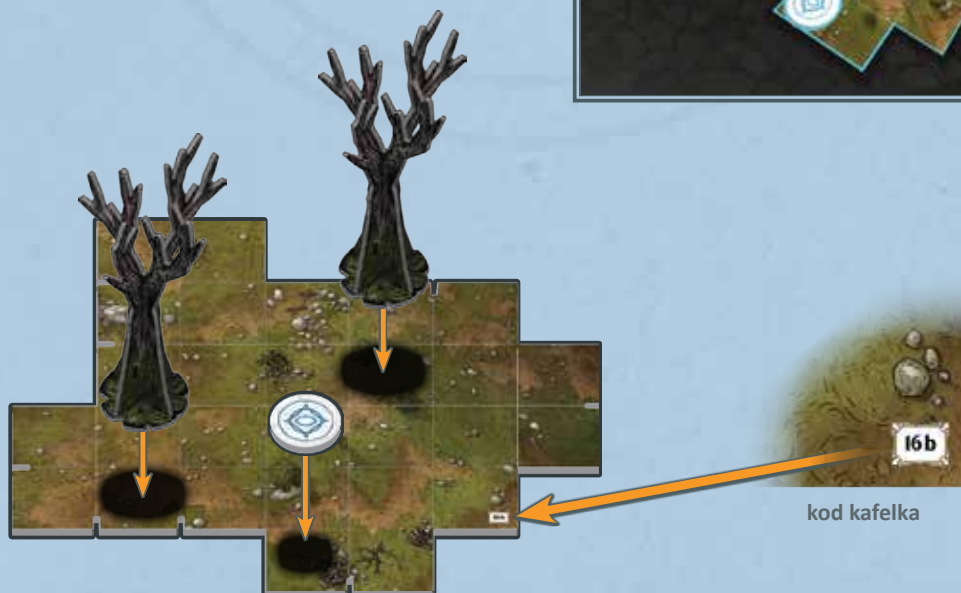
karta słabości



karta przedmiotu zużywalnego

5. **Przygotowanie mapy.** Kafelki mapy, żetony, elementy terenu i figurki należy ułożyć zgodnie z poleceniami aplikacji.

Na każdym kafelku mapy znajduje się unikatowy kod pozwalający na jego łatwą identyfikację. Gracze powinni zostawić odpowiednio dużo wolnego miejsca w obszarze gry, aby w czasie kampanii móc wygodnie dokładać do mapy kolejne kafelki.



kod kafelka

MISJA

Kampania w grze *Descent: Legendy Mroku* to szereg powiązanych ze sobą **MISJI**. Każda misja jest osobną rozgrywką składającą się z serii rund. Każda runda jest podzielona na 2 fazy rozgrywane w następującej kolejności:

1. **Faza bohaterów.** Podczas tej fazy bohaterowie mogą się poruszać po mapie, atakować wrogów i oddziaływać na otoczenie.
2. **Faza mroku.** Podczas tej fazy aplikacja rozgrywa efekty związane z upływem czasu, wrogami i samą misją.

Po rozegraniu fazy mroku następuje nowa runda rozpoczynająca się od fazy bohaterów. Gracze rozgrywają w ten sposób kolejne rundy aż do zakończenia misji.

FAZA BOHATERÓW

Podczas fazy bohaterów bohaterowie decydują, w jakiej kolejności rozegrają swoje tury. Kolejność ta może się zmieniać w każdej rundzie. Gdy każdy z bohaterów zakończy swoją turę, należy nacisnąć przycisk „Koniec fazy”, tym samym rozpoczynając fazę mroku.



W swojej turze bohater może wykonać w dowolnej kolejności do 3 akcji – 1 akcję manewrowania i 2 dowolne dodatkowe akcje. Bohater może wykonać tę samą akcję kilkakrotnie. Na przykład Brynn może wykonać akcję walki, a następnie dwie akcje manewrowania.

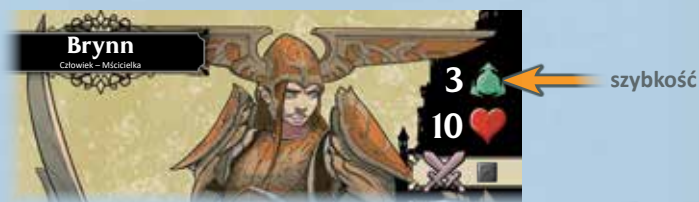
Bohater może wybierać spośród 5 akcji. Są to:

- manewrowanie
- walka
- oddziaływanie
- przygotowanie
- akcja specjalna

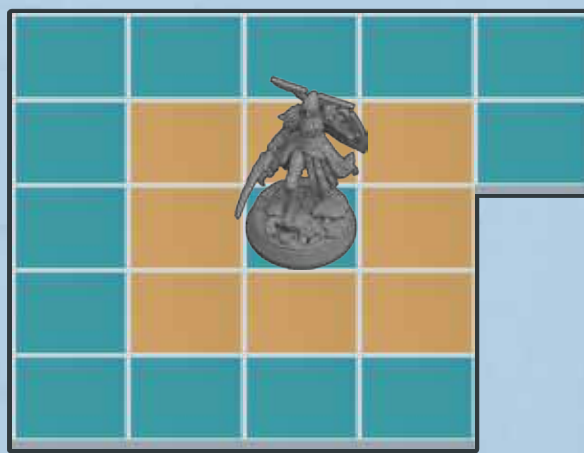
Każda z powyższych akcji została dokładniej opisana w kolejnych akapitach.

MANEWROWANIE

Akcja manewrowania umożliwia bohaterowi poruszanie się po mapie. Gdy bohater wykonuje akcję manewrowania, otrzymuje liczbę punktów ruchu równą jego szybkości.



Aby ruszyć się na sąsiednie pole, bohater musi zużyć 1 punkt ruchu. Kafelki mapy są podzielone na pola. Dwa pola uznaje się za sąsiadujące, jeśli stykają się bokiem lub rogiem.



Pole, na którym znajduje się bohaterka, sąsiaduje z ośmioma zaznaczonymi polami.

Bohater nie może wejść na pole, na którym znajduje się wróg lub trójwymiarowy element terenu, ale może wejść na pole zajmowane przez innego bohatera, o ile może je natychmiast opuścić.

Bohater może wykonywać akcje pomiędzy wydawaniem kolejnych punktów ruchu.

Ewentualne punkty ruchu, które zostały bohaterowi po zakończeniu tury, przepadają. Niewykorzystane punkty ruchu nie przechodzą do kolejnej tury.

Wstrzymanie

Bohater zostaje **WSTRZYMANY**, gdy na sąsiednim polu znajduje się wróg. Wstrzymany bohater traci wszystkie punkty ruchu. W sytuacji, gdy bohater ma otrzymać więcej niż 1 punkt ruchu, otrzymuje tylko 1.

Żetony odkrycia

Żetony odkrycia oznaczają specjalne miejsca na mapie. Gdy bohaterowie do nich docierają, mogą odsłonić kolejny fragment mapy, odkryć nowe informacje lub uruchomić pułapki.



żeton odkrycia

Gdy bohater wchodzi na pole, na którym znajduje się żeton odkrycia, albo na pole z nim sąsiadujące, musi **natychmiast** go aktywować. Aby to zrobić, gracz wybiera portret bohatera w aplikacji i przeciąga go na odpowiedni żeton odkrycia. Nie zużywa to akcji.

Jeśli w wyniku jakiegoś efektu ruch ten odbywa się podczas fazy mroku, bohater aktywuje żeton odkrycia dopiero na początku kolejnej rundy w fazie bohaterów.



Brynn weszła na pole, które sąsiaduje z żetonem odkrycia, więc musi go aktywować, zanim rozegra resztę swojej tury.

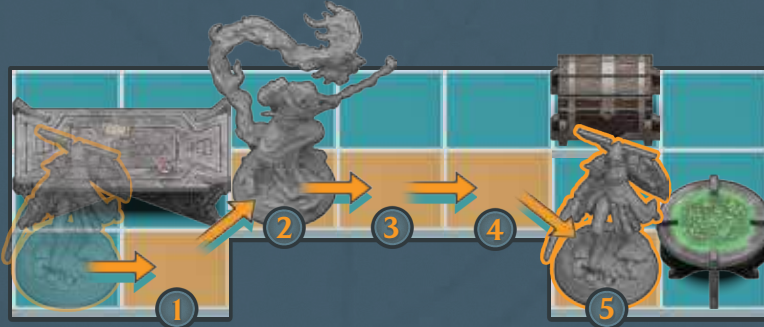
PRZYKŁAD RUCHU

Brynn chce stanąć obok pobliskiej skrzyni ze skarbem, żeby ją przeszukać. Wykonuje akcję manewrowania. Jej szybkość to 3, więc otrzymuje 3 punkty ruchu.

1. Brynn zużywa swój pierwszy punkt ruchu, by pójść w prawo.
2. Następnie zużywa drugi punkt ruchu, aby wejść po skosie na pole zajmowane przez Syrusa.
3. Swój trzeci punkt ruchu zużywa, aby znów pójść w prawo, tym samym natychmiast opuszcza pole Syrusa. Ponieważ chce iść dalej, wykonuje jeszcze jedną akcję manewrowania, otrzymując kolejne 3 punkty ruchu.
4. Zużywa czwarty punkt ruchu, aby znaleźć się na polu sąsiadującym ze skrzynią. W ramach swojej ostatniej akcji w tej turze wykonuje akcję oddziaływania i przeszukuje skrzynię.
5. Następnie zużywa swój piąty punkt ruchu, aby przejść na pole sąsiadujące z kotłem i kończy turę, rezygnując z ostatniego punktu ruchu.



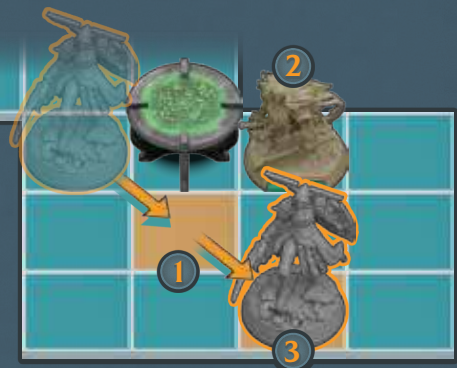
szybkość Brynn



PRZYKŁAD WSTRZYMANIA

Brynn, która w poprzedniej turze oddziaływała na skrzynię, chce zaatakować wskrzeszeńca. Bohaterka wykonuje akcję manewrowania i zyskuje 3 punkty ruchu.

1. Brynn wydaje 1 punkt ruchu, aby stanąć na polu sąsiadującym ze wskrzeszeńcem. Z tego tytułu zostaje wstrzymana i traci pozostałe punkty ruchu.
2. W ramach swojej drugiej akcji atakuje wskrzeszeńca (zob. „Walka”, str. 10). Ponieważ nie udaje jej się go pokonać, wciąż jest wstrzymana.
3. Brynn zużywa trzecią akcję na kolejne manewrowanie. Jako że nadal jest wstrzymana, otrzymuje tylko 1 punkt ruchu. Wykorzystuje go, aby się odsunąć od wskrzeszeńca.



— WALKA —

Akcja walki pozwala bohaterowi **ZAATAKOWAĆ** wroga z zamiarem pokonania go i usunięcia z mapy. Przykład atakującego bohatera znajduje się na str. 12.

Bohater używa tej broni z karty ataku, która jest aktualnie odkryta. W ramach ataku bohater musi wybrać i zaatakować wroga znajdującego się w **ZASIĘGU** i **POLU WIDZENIA** bohatera.

Zasięg

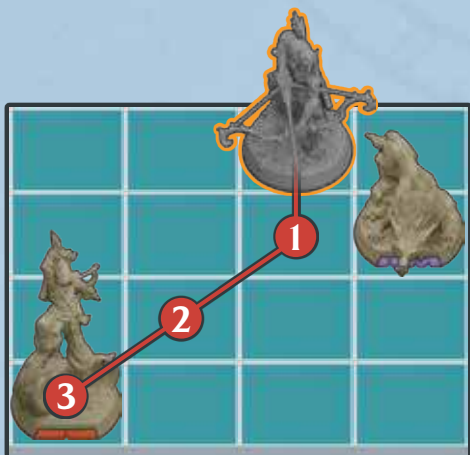
Zasięg określa, czy dany wróg znajduje się w odpowiedniej odległości, aby bohater mógł go zaatakować swoją bronią. Wróg, który sąsiaduje z atakującym bohaterem, zawsze jest w zasięgu, niezależnie od używanej przez bohatera broni. Jeśli na karcie broni znajduje się słowo „**DALEKOSIĘŻNA**”, wróg jest w jej zasięgu, jeśli stoi na polu sąsiadującym z atakującym bohaterem lub jest oddalony od tego bohatera o 2 pola.

Jeśli bohater używa broni, która ma wartość zasięgu, wykonuje atak dystansowy. Bohater może wykonać atak dystansowy na wroga na sąsiednim polu albo stojącego dalej.



wartość zasięgu

Aby zaatakować bronią dystansową, bohater musi najpierw określić, w jakiej odległości od niego znajduje się przeciwnik. Aby to zrobić, bohater wyznacza najkrótszą możliwą ścieżkę sąsiadujących ze sobą pól od miejsca, w którym się znajduje, do miejsca, w którym stoi wróg i liczy, z ilu pól składa się ścieżka. Bohater zaczyna liczyć od pola, które sąsiaduje z jego polem i kończy na polu, na którym stoi cel. Jeśli suma jest mniejsza lub równa zasięgowi broni, wróg jest w zasięgu ataku.



Galaden stoi na polu sąsiadującym z wrogiem po prawej. To oznacza, że może go zaatakować dowolną bronią. Wróg z lewej strony znajduje się 3 pola od niego. Aby go zaatakować, Galaden potrzebuje broni o zasięgu co najmniej 3.

Pole widzenia

Pole widzenia określa, co dana figurka może zobaczyć. Aby ocenić, czy dane pole znajduje się w polu widzenia, należy wyobrazić sobie prostą linię poprowadzoną od środka pola, na którym stoi figurka bohatera, do środka wybranego pola. Jeśli linia przechodzi przez krawędź mapy albo element terenu, pole widzenia jest **ZABLOKOWANE**. Wszystkie elementy terenu blokujące pole widzenia zostały pokazane na str. 22.

Rogi pól nie blokują pola widzenia. Figurki również tego nie robią.

Figurka **nie może** zaatakować innej figurki, jeśli ta nie znajduje się w jej polu widzenia.



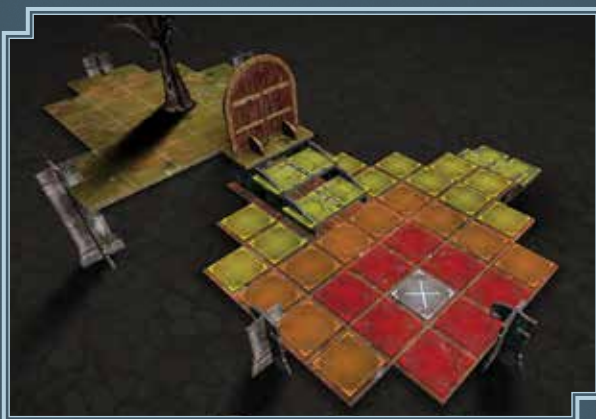
Wróg numer 2 nie znajduje się w polu widzenia bohatera, ponieważ drzewo blokuje pole widzenia. Wrogowie numer 1 i 3 są w polu widzenia bohatera.

SPRAWDZANIE POLA WIDZENIA

Jeśli gracz nie jest pewny, czy dobrze wytyczył pole widzenia, może wybrać w menu opcji funkcję „Pole widzenia”. Gdy zaznaczy w aplikacji dowolne pole, wszystkie pola, które znajdują się w polu widzenia figurki zajmującej to pole, zostaną podświetlone. Aplikacja pokazuje również zasięg od wskazanego pola – czerwone pola z nim sąsiadują, pomarańczowe są oddalone o 2 pola, zaś żółte o co najmniej 3 pola.



menu opcji



W polu widzenia figurki, która stoi na zaznaczonym polu, znajdują się wszystkie podświetlone pola.

Ataki bohaterów

Gdy gracz decyduje się zaatakować, przeciąga w aplikacji portret swojego bohatera na wybranego wroga.



Aby zaatakować zielonego bandytę, Syrus przeciąga swój portret na wroga.

Wówczas otwiera się ekran ataku bohatera, w którym należy zaznaczyć broń, z której będzie korzystał (broń, która w danym momencie jest odkryta). Następnie gracz rzuca kością wskazaną obok symbolu ataku na karcie bohatera.



Gdy Galaden atakuje, rzuca 1 niebieską kością.

Zazwyczaj bohaterowi zależy na uzyskaniu jak największej liczby sukcesów (★), aby zadać wrogowi jak największe obrażenia. Bohater może w następujący sposób wykorzystać symbole wyrzucone na kości:

- **Sukces (★)** – bohater może zużyć wyrzucony symbol sukcesu, aby zadać wrogowi obrażenia.
- **Potencjał (⊕)** – bohater może umieścić żeton zmęczenia, aby zamienić symbol potencjału (⊕) na symbol sukcesu (★). Zmęczenie zostało dokładniej opisane na str. 18.
- **Wzmocnienie (⚡)** – bohater może zużyć symbol wzmocnienia (⚡), aby użyć zdolności wzmocnienia. Zdolności wzmocnień zapewniają bohaterom rozmaite efekty i zostały opisane dokładniej na str. 20.

Za każdy sukces (★), który bohater zużywa, aby zadać obrażenia, należy zwiększyć wartość licznika w aplikacji za pomocą przycisku „>”. Po wprowadzeniu do aplikacji całkowitej liczby sukcesów, należy nacisnąć przycisk „Potwierdź”.



Za każdy sukces wróg otrzymuje obrażenia (✖), które zostają automatycznie odjęte od jego zdrowia. To, ile obrażeń zostaje zadanych za każdy sukces, określa współczynnik obrażeń broni użytej przez bohatera.



Łuk z krwawodrzewa ma współczynnik obrażeń równy 2. 2 sukcesy przełożą się więc na 4 obrażenia.

Obrona i zdolności obronne wroga

Obok paska zdrowia każdego wroga podano jego współczynnik obrony. Za każdym razem, gdy wróg zostaje zaatakowany, liczba zadanych mu obrażeń zostaje zmniejszona o wartość z przedziału pomiędzy 0 a jego współczynnikiem obrony. Aplikacja robi to automatycznie.



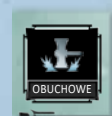
Gdy bandyta zostaje zaatakowany, aplikacja zmniejsza liczbę przyjmowanych przez niego obrażeń o wartość z przedziału 0–2.

Większość wrogów ma także zdolności obronne, których działanie bohaterowie muszą rozpatrzyć, gdy wróg jest atakowany.

BOMBA DYMNA: Po zakończeniu ataku ten Bandyta wykonuje przemieszczenie 2, odsuwając się od zaatakowanego bohatera.

Rodzaje obrażeń

Każda broń zadaje obrażenia co najmniej jednego rodzaju. Rodzaje obrażeń są wskazane z lewej strony karty. Większość wrogów jest podatna na jakiś rodzaj obrażeń. Gdy bohater atakuje, każdy sukces zadaje 1 dodatkowe obrazenie za każdy rodzaj obrażeń zadawanych przez broń, na które wróg jest podatny. Dodatkowe obrażenia są automatycznie naliczane w aplikacji.



obrażenia obuchowe

Rodzaje obrażeń, na które wróg jest podatny, są przedstawione za pomocą symbolu „?”, dopóki dana podatność nie zostanie odkryta. Gdy wróg po raz pierwszy otrzyma obrażenia, na które jest podatny, dana podatność zostaje odkryta i pozostaje jawna do końca kampanii.



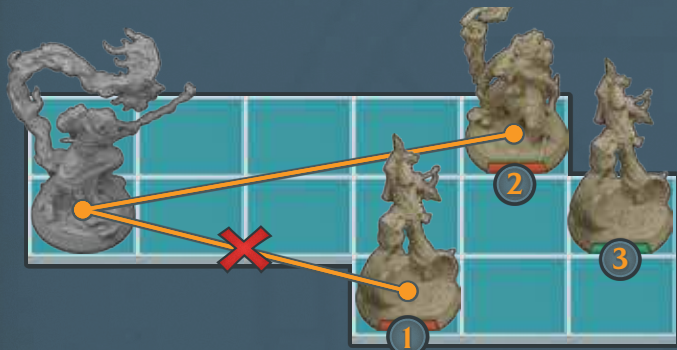
Ten wróg jest podatny na obrażenia anemos. Jego druga podatność jest nieznaną.

PRZYKŁAD ATAKU BOHATERA

1. Syrus wykonuje akcję ataku, aby zaatakować wroga. Używana przez niego broń – *Migotliwa różdżka* – ma zasięg 4, więc musi wybrać wroga, który znajduje się nie dalej niż 4 pola od niego.



2. Wróg numer 3 znajduje się dalej niż 4 pola od Syrusa, więc bohater nie może go zaatakować. Wrogowie 1 i 2 są w jego zasięgu, ale wróg numer 1 nie znajduje się w jego polu widzenia, które zostało zablokowane krawędzią mapy, więc Syrus może zaatakować tylko wroga numer 2.



3. W aplikacji gracz przeciąga portret Syrusa do figurki atakowanego wroga i rozpoczyna atak.



4. Gdy pojawia się odpowiedni komunikat, gracz potwierdza, że Syrus używa w walce *Migotliwej różdżki*. Następnie rzuca pomarańczową kością wskazaną na karcie bohatera, uzyskując 1 symbol sukcesu (★) i 2 symbole potencjału (⊕).



5. Syrus kładzie 1 żeton zmęczenia na swojej odkrytej broni, aby zamienić 1 symbol potencjału (⊕) w sukces (★), co daje łącznie 2 sukcesy. Wprowadza 2 sukcesy do aplikacji poprzez dwukrotne naciśnięcie przycisku „>”, a następnie naciska przycisk „Potwierdź”.



6. Aplikacja oblicza wynik ataku. Każdy sukces *Migotliwej różdżki* zadaje 2 obrażenia. Ponieważ wróg jest podatny na obrażenia sieczne (☞) zadawane przez tę broń, otrzymuje po 1 dodatkowym obrażeniu za każdy sukces, co daje łącznie aż 6 obrażeń.

$$\star + \text{☞} + \star + \text{☞} = 2 + 1 + 2 + 1 = 6$$

7. Współczynnik obrony wroga wynosi 2, więc liczba obrażeń zostaje zmniejszona o losową wartość z przedziału 0–2. Tym razem liczba obrażeń została zmniejszona o 1, więc wróg otrzymuje 5 obrażeń. Pozostały mu jeszcze 22 punkty zdrowia.



8. Efekt zdolności obrony fanatyka również zostaje rozpatrzony. Aplikacja losowo wybiera wroga. Następnym razem, gdy wylosowany wróg wykona atak, aplikacja zwiększy o 2 zadawane przez niego obrażenia.

MĘCZENNIK: Losowy wróg doda 2 do swojego współczynnika obrażeń podczas najbliższej aktywacji.

—ODDZIAŁYWANIE—

Akcja oddziaływania pozwala bohaterom badać otoczenie i oddziaływać na żetony oraz trójwymiarowe elementy terenu, które znajdują się na mapie. Te działania mogą zapewnić postęp w realizacji celów misji lub zmienić jej przebieg. W wyniku oddziaływania bohaterowie mogą również zdobywać ciekawe doświadczenia i stawać przed trudnymi wyborami.



żeton interakcji



trójwymiarowy element terenu

Gdy bohater wykonuje akcję oddziaływania, **ODDZIAŁUJE** na trójwymiarowy element terenu albo żeton interakcji. Dany komponent musi znajdować się na sąsiednim polu. Aby wykonać oddziaływanie, gracz przeciąga portret bohatera do wybranego komponentu, a następnie postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji.



Gracz prowadzący Brynn oddziałuje na skrzynię, przeciągając do niej portret bohaterki.

Oddziaływanie na trójwymiarowe elementy terenu lub żetony może wywołać rozmaite efekty, takie jak testy atrybutów, zdobywanie przedmiotów czy odkrywanie mapy. Wszystkie wspomniane efekty zostały dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.

Gracz może wybrać dowolny element terenu lub żeton i kliknąć go w aplikacji. W ten sposób może otrzymać więcej informacji na temat danego obiektu, zanim zdecyduje się wykonać akcję.

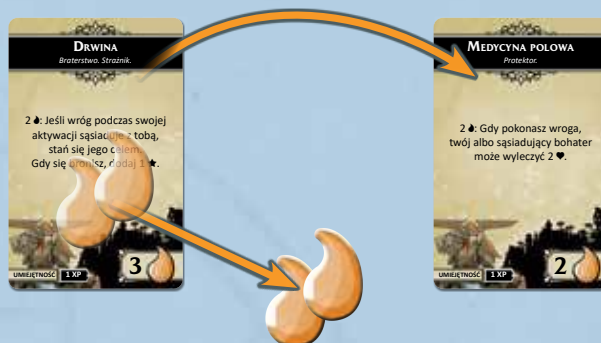


—PRZYGOTOWANIE—

W ramach akcji przygotowania gracz może odwrócić 1 kartę na swoim obszarze gry. Może w ten sposób zmienić zdolność albo broń bohatera na bardziej przydatną w danej sytuacji.

Gdy bohater wykonuje akcję przygotowania, odwraca swoją kartę bohatera, kartę ataku albo jedną ze swoich kart umiejętności. Umiejętności zostały dokładnie opisane na stronie 28.

Gdy bohater odwraca kartę, odrzuca **wszystkie** żetony, które są na niej znajdują. To doskonały sposób, aby pozbyć się niepożądanych efektów żetonów zmęczenia oraz niektórych stanów.



—AKCJE SPECJALNE (♠)—

Na wielu kartach są zdolności poprzedzone symbolem akcji (♠). Cyfra, która znajduje się przed symbolem akcji, oznacza liczbę akcji, które bohater musi poświęcić, aby wykonać daną akcję specjalną.

2 ♠: Zaatakuj wroga 2 razy.
W każdym z tych ataków
dodaj po 1 ★.

Ta akcja specjalna zużywa dwie akcje bohatera.



FAZA MROKU

W fazie mroku wrogowie oraz inne czynniki związane z misją starają się pokrzyżować szlaki bohaterom. Aplikacja prowadzi graczy przez tę fazę. W skrócie składa się ona z opisanych poniżej kroków.

1. **Upływ czasu** – bohaterowie odczuwają skutki stanów zakażenia i przerażenia, które zostały dokładniej opisane na stronie 20. Podczas rozpatrywania tego etapu każdy z bohaterów może odrzucić po 1 żeton zmęczenia. Więcej informacji na temat zmęczenia znajduje się na stronie 18.
2. **Aktywacja wrogów** – aplikacja aktywuje kolejno wszystkich wrogów na mapie, informując o tym, jak się poruszają i atakują. Aktywacja wrogów została dokładniej opisana na stronie 15.
3. **Misja** – aplikacja może wyświetlić informacje o nowych wydarzeniach, umieścić nowych wrogów na mapie, zaktualizować zadania bohaterów itd.
4. **Taktyka** – czasami wrogowie przygotowują się do dużo silniejszego ataku, który przypuszczą w kolejnej rundzie. W takim wypadku w aplikacji pojawi się podpowiedź sugerująca intencje wroga.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Każda misja składa się szeregu zadań widocznych na górze ekranu.

ZADANIE: Chronić karawanę aż do przybycia barona.

Jeśli bohaterowie ukończą ostatnie zadanie misji, odnoszą zwycięstwo, a misja dobiega końca.

Jeśli bohaterowie nie są w stanie ukończyć ostatniego zadania lub któryś z nich ma poważną słabość i zostaje ponownie osłabiony, bohaterowie przegrywają, a misja dobiega końca. Dokładny opis osłabionych bohaterów i słabości znajduje się na stronie 18.

Gdy jedna misja dobiegnie końca, bohaterowie otrzymają możliwość przejścia do kolejnej misji. Wynik poprzedniej misji – zarówno pozytywny, jak i negatywny – może mieć wpływ na przyszłe przygody i inne aspekty kampanii.



AKTYWACJA WROGÓW

W fazie mroku wrogowie po kolei się aktywują. Zazwyczaj gdy wróg się aktywuje, rusza się w kierunku któregoś z bohaterów i go atakuje.

Kolejność, w której wrogowie są aktywowani, jest ustalana przez aplikację. Gdy dany wróg się aktywuje, w aplikacji otwiera się ekran aktywacji, na którym pokazane są nazwa i wizerunek wroga oraz inne informacje, których wróg używa w czasie aktywacji.



ekran aktywacji wrogów

WYZNACZANIE CELU

Każdy aktywujący się wróg próbuje zaatakować jakiegoś bohatera. Wyznaczony bohater staje się **CELEM** wroga, a jego imię zostaje wyświetlone na ekranie aktywacji. W czasie aktywacji wróg porusza się w taki sposób, aby, jeśli to tylko możliwe, zaatakować swój cel.

Jeśli wróg nie może zaatakować wyznaczonego celu, zamiast tego celem zostaje bohater, który znajduje się najbliżej aktywowanego wroga. Jeśli jest kilku bohaterów spełniających ten warunek, celem zostaje ten z nich, który ma najmniej zdrowia. Jeśli i ten warunek nie rozstrzyga sytuacji, gracze wybierają, który z tych bohaterów zostanie zaatakowany.

Jeśli wróg nie może nikogo zaatakować w czasie swojej aktywacji, porusza się w kierunku najbliższego bohatera o najniższym poziomie zdrowia.

PORUSZANIE SIĘ

Pierwszą rzeczą, którą robi wróg w czasie swojej aktywacji, jest ruch. Aktywowany wróg otrzymuje liczbę punktów ruchu równą jego szybkości. Jeśli wróg jest wstrzymany, otrzymuje tylko 1 punkt ruchu.



szybkość wroga

Następnie wróg zużywa punkty ruchu, aby wejść na pole, z którego będzie w stanie zaatakować swój cel. Wróg, który nie może wykonać ataku dystansowego, musi stanąć na polu sąsiadującym z celem. Jeśli wróg może wykonywać ataki dystansowe, porusza się w taki sposób, aby liczba pól pomiędzy nim a celem była **równa** zasięgowi ataku (lub jak najbliższa równej). To oznacza, że wróg może się odsunąć od swojego celu, jeśli znajduje się zbyt blisko niego lub podejść bliżej, jeśli jest zbyt daleko.



zasięg wroga

Wróg nie może wejść na pole, na którym znajduje się bohater albo trójwymiarowy element terenu, ale może wejść na pole zajmowane przez innego wroga, o ile może je natychmiast opuścić.

ZASIĘG I POLE WIDZENIA

Wróg wykonujący atak dystansowy po zakończeniu ruchu musi mieć cel w polu widzenia. Jeśli cel nie znajduje się w polu widzenia wroga z żadnego pola, które jest w odległości równej zasięgowi ataku, wróg powinien wybrać pole, które jest jak najbardziej oddalone od celu i jednocześnie można z niego wyznaczyć pole widzenia do celu.

Pole widzenia i zasięg są ustalane zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Walka” na stronie 10.

WSTRZYMANIE

Wróg zostaje wstrzymany, jeśli aktywuje się na polu sąsiadującym z bohaterem albo wchodzi na takie pole.

Wróg stara się nie dopuścić do zostania wstrzymanym. Jest to jednak warunek, który ma najniższy priorytet spośród wszystkich kryteriów, które powinien spełniać ruch.

ATAK

Gdy wróg zakończy ruch, atakuje swój cel, zadając mu liczbę obrażeń równą współczynnikowi obrażeń wyświetlonemu na ekranie aktywacji.



współczynnik
obrażeń

Atakowany bohater broni się, aby zmniejszyć liczbę przyjmowanych obrażeń. W tym celu gracz rzuca kością wskazaną obok symbolu obrony na karcie jego bohatera. Wyrzucone symbole rozpatruje się następująco:

- **Sukces (★)** – bohater może zużyć wyrzucony symbol sukcesu, aby zmniejszyć otrzymane obrażenia o 1.
- **Potencjał (+)** – bohater może umieścić żeton zmęczenia, aby zamienić symbol potencjału (+) na symbol sukcesu (★). Zmęczenie zostało dokładnie opisane na str. 18.
- **Wzmocnienie (⚡)** – bohater może zużyć symbol wzmocnienia (⚡), aby użyć zdolności wzmocnienia. Zdolności wzmocnień zapewniają bohaterom rozmaite efekty opisane dokładnie na str. 20.

symbol
obrony



Gdy Galaden się broni, rzuca 1 czarną kością.

W przykładzie powyżej, po zmniejszeniu liczby obrażeń, Galaden przyjmuje pozostałe obrażenia. Bohater oznacza przyjęte obrażenia na liczniku zdrowia, zmniejszając aktualną wartość o liczbę przyjętych obrażeń. Konsekwencje zmniejszenia zdrowia do 0 opisano na stronie 18.



Galaden przyjmuje 4 obrażenia.

ZDOLNOŚCI AKTYWACJI WROGÓW

Każdy wróg ma jakąś zdolność, która modyfikuje przebieg jego aktywacji. Na przykład fanatyk ma zdolność aktywacji „Krwawa chłosta”. Gdy wróg się aktywuje, bohaterowie czytają opis jego zdolności i rozpatrują jej efekt.

KRWAWA CHŁOSTA: Po rzuceniu kośćmi, jeśli cel nie wrzucił ⚡, kładzie żeton infekcji na swojej karcie bohatera.

PRZERYWANIE

Na ekranie aktywacji wroga znajduje się przycisk „Przerwanie”. Bohaterowie mogą go użyć, gdy muszą rozpatrzyć efekt, który wydarzył się przed aktywacją wroga bądź w jej trakcie.

PRZERYWANIE

Po naciśnięciu przycisku „Przerwanie”, ekran aktywacji wroga zamyka się, dając bohaterom dostęp do głównych ekranów gry. Gdy bohaterowie są gotowi na dalszą część aktywacji wroga, należy nacisnąć przycisk „Wznów aktywację”.

WZNOW AKTYWACJĘ

ZASADA HEROICZNEJ PRZYGODY

W czasie aktywacji wrogów gracze powinni nimi poruszać i używać ich zdolności tak, aby w jak najlepszy sposób spełnić wytyczne wrogów i unikać sytuacji, w której ci zostaną wstrzymani. Od graczy nie wymaga się jednak, by poruszali wrogami tak, by maksymalnie zagrażali bohaterom.

PRZYKŁAD AKTYWACJI WROGA

1. Fioletowy fanatyk aktywuje się. Na ekranie widać, że jego celem jest Brynn, jego szybkość to 3, a jego zasięg ataku również wynosi 3.



2. Ponieważ fanatyk nie jest wstrzymany, otrzymuje 3 punkty ruchu. Jako że zasięg jego ataku wynosi 3, fanatyk chce się znaleźć dokładnie 3 pola od Brynn. Spośród kilku pól w odległości 3 od Brynn, fanatyk rusza się na pole oznaczone zielonym haczykiem, ponieważ ruszając się na to pole, nie zostanie wstrzymany, a Brynn będzie się znajdowała w jego polu widzenia.



3. Fanatyk atakuje Brynn. Brynn broni się, rzucając czarną kością. Wyrzuca 1 symbol sukcesu (★) i 1 symbol wzmocnienia (⚡). Ponieważ wyrzuciła symbol wzmocnienia, zdolność aktywacji fanatyka nie wywołuje żadnego efektu.



4. Fanatyk zadaje 5 obrażeń. Dzięki wyrzuconemu sukcesowi Brynn zmniejsza ich liczbę do 4. Brynn przyjmuje 4 obrażenia i ustawia swój licznik zdrowia, by pokazywał aktualną wartość.

$$5 \star - \text{die symbol} = 4$$



5. Po wykonaniu ataku aktywacja fanatyka kończy się. Gracz naciska przycisk „Zakończ”, aby przejść do aktywacji kolejnego wroga.



◆ OBRAŻENIA I ZMĘCZENIE ◆

W tej sekcji opisano zasady dotyczące zmęczenia bohaterów oraz zadawania obrażeń bohaterom i wrogom.

+ OBRAŻENIA I SŁABOŚCI BOHATERÓW +

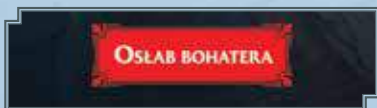
Licznik zdrowia bohatera zawsze wskazuje jego aktualny poziom zdrowia. Gdy bohater leczy się (♥), jego poziom zdrowia wzrasta, nie może jednak przekroczyć maksymalnej wartości.



maksymalny poziom zdrowia na karcie bohatera

Ileokroć bohater przyjmuje obrażenia (✖), zmniejsza swój poziom zdrowia o odpowiednią wartość. Jeśli poziom zdrowia bohatera spadnie do 0, bohater zostaje **OSŁABIONY**.

Gdy to nastąpi, gracz ustawia licznik zdrowia na wartości równej maksymalnemu poziomowi zdrowia bohatera i naciska portret bohatera w aplikacji. Następnie naciska przycisk „Osłab bohatera” i postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji.



Jeśli bohater ma przyjąć słabość, robi to w następujący sposób:

- **Nieznaczną słabość** – bohater przyjmuje nieznaczną słabość, biorąc wskazaną w aplikacji kartę słabości i umieszczając ją w swoim obszarze gry stroną z oznaczeniem „nieznaczną” do góry. Bohater odczytuje efekt karty i postępuje zgodnie z opisem.
- **Poważną słabość** – bohater przyjmuje poważną słabość, odwracając swoją kartę słabości na stronę z oznaczeniem „poważną”. Bohater odczytuje efekt karty i postępuje zgodnie z opisem.

Zazwyczaj, gdy bohater z poważną słabością zostaje ponownie osłabiony, aplikacja informuje graczy, że bohaterowie przegrali, a misja zostaje zakończona.



karta nieznaczonej słabości



karta poważnej słabości

+ OBRAŻENIA I POKONYWANIE WROGÓW +

Gdy wróg przyjmuje obrażenia wskutek ataku, aplikacja automatycznie je uwzględnia. Jeśli bohater zadaje wrogowi obrażenia wynikające bezpośrednio z jakiejś zdolności, należy wybrać tego wroga na ekranie wrogów i ręcznie zmniejszyć jego poziom zdrowia o odpowiednią wartość, naciskając przycisk „<”.

Jeśli poziom zdrowia wroga spadnie do zera, wróg zostaje pokonany, a jego figurkę należy usunąć z mapy.



wprowadzanie obrażeń bezpośrednich na ekranie wrogów

+ ZMĘCZENIE (♣) +

Zmęczenie pojawia się, gdy bohater podejmuje w czasie misji wyczerpujący wysiłek. Dzięki niemu bohater może osiągnąć sukces w kluczowym momencie. Należy jednak ostrożnie zarządzać zmęczeniem – jeśli bohater doprowadzi do jego skumulowania, może ono stanowić poważną przeszkodę.

— ZAMIANA POTENCJAŁU W SUKCES —

Gdy bohater rzuca kością w ramach ataku, obrony bądź testu umiejętności, może zamienić wyniki potencjału (♣) na sukcesy (★). Za każdy zamieniony wynik musi umieścić na którejś ze swoich kart żeton zmęczenia. Bohater może umieścić żeton zmęczenia na dowolnej ze swoich kart, pod warunkiem, że w jej prawym, dolnym rogu podano limit zmęczenia. Limit zmęczenia określa maksymalną liczbę żetonów zmęczenia, które mogą się znaleźć na danej karcie.



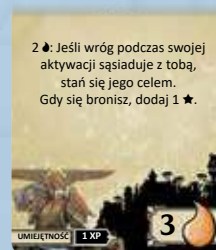
żeton zmęczenia

— ZDOLNOŚCI POWODUJĄCE ZMĘCZENIE —

Jeśli zdolność jest poprzedzona cyfrą oraz symbolem zmęczenia (♣), to należy do grupy **ZDOLNOŚCI POWODUJĄCYCH ZMĘCZENIE**. Aby jej użyć, bohater musi umieścić **na karcie, na której znajduje się ta zdolność**, wskazaną liczbę żetonów zmęczenia. Jeśli wskutek użycia zdolności liczba żetonów zmęczenia na karcie przekroczyłaby jej limit zmęczenia, zdolności nie można użyć.

Jeśli przed symbolem zmęczenia (♣) znajduje się „X”, bohater może umieścić na karcie dowolną liczbę żetonów zmęczenia, pod warunkiem, że nie przekroczy jej limitu zmęczenia.

zdolność powodująca zmęczenie



limit zmęczenia

Aby użyć tej zdolności, bohater musi umieścić na tej karcie 2 żetony zmęczenia. Limit zmęczenia tej karty wynosi 3, więc zdolności nie można użyć, jeśli na karcie znajdują się już co najmniej 2 żetony zmęczenia.

— PRZYJMOWANIE ZMĘCZENIA —

Niektóre efekty w grze mogą wymagać od bohatera „przyjęcia” zmęczenia. O ile nie zostało napisane inaczej, gdy bohater przyjmuje zmęczenie, musi umieścić wskazaną liczbę żetonów zmęczenia **na dowolnych kartach, które mają limity zmęczenia**, (nie może przekroczyć tych limitów). Przyjmowane zmęczenie można rozdzielić na kilka różnych kart. Jeśli bohater nie może umieścić wszystkich żetonów zmęczenia, za każdy nieumieszczony żeton przyjmuje 1 obrażenie.

TESTY

Gdy bohaterowie oddziałują na otoczenie lub żetony na mapie, często są proszeni o wykonanie testu. W ramach testu bohater musi odnieść się do jednego z atrybutów podanych na karcie bohatera: siły, zwinności, percepcji lub woli. Obok każdego atrybutu znajduje się dodatni (+) lub ujemny (-) modyfikator, który należy doliczyć do wyniku testu danego atrybutu.

Gdy bohater ma wykonać test, rzuca 2 czarnymi kośćmi. Następnie dolicza modyfikator odpowiedniego atrybutu do sumy wyrzuconych sukcesów.



Brynn wykonuje test woli i wyrzuca 5 sukcesów.
Dodaje swój modyfikator woli, uzyskując łącznie 6 sukcesów.

Konsekwencje testu są uzależnione od liczby sukcesów po uwzględnieniu modyfikatora. Istnieją dwa rodzaje testów.

- Przy niektórych testach należy wprowadzić liczbę sukcesów do aplikacji. Następnie w aplikacji pojawi się informacja, czy test został zdany. W przypadku części testów sukcesy się kumulują – bohaterowie mogą podejść do nich kilkakrotnie, a aplikacja będzie śledzić łączną liczbę sukcesów.
- Przy niektórych testach widnieje wartość wskazująca liczbę wymaganych sukcesów (np. „Test siły 6”). Test jest zdany, jeśli bohater uzyska wymaganą liczbę sukcesów (lub większą). W przeciwnym razie test jest niezdany. W aplikacji należy kliknąć „Zdany” albo „Niezdany” w zależności od tego, czy bohater zdał test.

W czasie wykonywania testu bohater może wydawać symbole wzmocnienia (⚡), aby używać zdolności wzmocnień oraz zamieniać potencjały (⊕) na sukcesy (★).



Ten bohater wykonał test siły i uzyskał 3 sukcesy.

NIWELOWANIE

Aplikacja może dać bohaterowi szansę na znielowanie obrażeń lub zmęczenia, które ma przyjąć. W takim przypadku pojawi się również informacja o atrybucie (np. „Każdy bohater przyjmuje 4 obrażenia; siła niweluje”). Zanim bohater przyjmie obrażenia lub zmęczenie, może wykonać test wskazanego atrybutu. Każdy sukces (★) uzyskany w teście zmniejsza liczbę przyjmowanych obrażeń albo zmęczenia o 1.



◆ EFEKTY DOTYCZĄCE BOHATERÓW ◆

W tej sekcji opisane zostały zdolności i efekty związane z bohaterami.

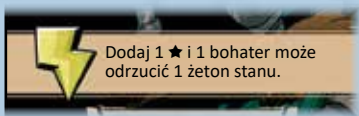
— ZDOLNOŚCI —

Na większości kart w obszarze gry bohatera są różne zdolności wraz z opisem kiedy i jak można ich użyć.

O ile nie zostało napisane inaczej, bohater **nie może** użyć swoich zdolności na innych bohaterach. Na przykład jeśli bohater używa zdolności „1 ♣: Połóż na 1 karcie żeton skupienia”, nie może umieścić żetonu skupienia na karcie innego bohatera.

— ZDOLNOŚCI WZMOCNIENI —

ZDOLNOŚĆ WZMOCNIENIA to zdolność, przed którą znajduje się symbol wzmocnienia (⚡). Występują na wielu kartach, włączając w to karty bohaterów. Bohater może użyć swojej zdolności wzmocnienia za każdym razem, gdy rzuca kością. Aby to zrobić, musi zużyć 1 symbol wzmocnienia wyrzucony na kości, a następnie rozpatrzyć efekt zdolności. Każdej zdolności wzmocnienia można użyć **tylko raz na rzut**.



zdolność wzmocnienia na karcie bohatera

— PRZERZUCANIE KOŚCI —

Niektóre zdolności pozwalają bohaterom przerzucać kości. Należy ich użyć przed rozpatrzeniem jakichkolwiek wyrzuczonych wyników. Jeśli bohater posiada wiele zdolności, które pozwalają przerzucać kości, może przetrzucić kilka kości albo jedną kilkakrotnie.

— PRZEDMIOTY ŻUŻYWALNE —

Przedmiot żużywalny daje bohaterom natychmiastową korzyść. Na każdej karcie takiego przedmiotu opisano, jaki efekt zapewnia i kiedy można go użyć. Po użyciu przedmiot należy odłożyć, nie można go użyć ponownie w tej samej misji.



karta przedmiotu żużywalnego

— SŁOWA KLUCZOWE —

Bohaterowie i wrogowie używają zdolności w postaci **słów kluczowych**. Słowo kluczowe to krótkie określenie oznaczające efekt, który często pojawia się w grze. Poniżej opisano zasady każdego ze słów kluczowych.

- **Naładowanie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**NAŁADOWANIE**”, należy umieścić na niej określoną liczbę żetonów wskazanego rodzaju. Gdy na karcie nie będzie już żadnego żetonu wskazanego rodzaju, należy ją odwrócić.

Na przykład jeśli gracz odwróci kartę i na odkrytej stronie będzie zdolność „**NAŁADOWANIE: GOTOWOŚĆ 2**”, umieszcza na karcie 2 żetony gotowości. Gdy bohater zużyje ostatni żeton gotowości z karty, natychmiast ją odwraca.

- **Dalekosiężna** – broń opisana tym słowem może zostać użyta do ataku na wroga, który jest oddalony maksymalnie o 2 pola (pod warunkiem, że znajduje się w polu widzenia atakującego).
- **Odsłonięcie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**ODSŁONIĘCIE**”, należy natychmiast rozpatrzyć efekt, który po nim opisano.
- **Przemieszczenie** – to słowo oznacza, że wybrana figurka może się poruszyć o wskazaną liczbę pól. Przesuwana w ten sposób figurka ignoruje zasady wstrzymania, jednak nadal musi stosować się do zasad związanych z elementami terenu.

— STANY BOHATERÓW —

Stany bohaterów to pozytywne albo negatywne efekty przedstawiane za pomocą żetonów stanów umieszczanych na kartach. Niektóre efekty wymagają, aby gracz umieścił na karcie żeton zakażenia, przerażenia, blizny, skupienia albo gotowości.

Jeśli w poleceniu nie wyszczególniono, o którą kartę chodzi, bohater może umieścić żeton na karcie bohatera, karcie ataku albo na dowolnej karcie umiejętności.

Jeśli karta ma otrzymać żeton stanu, który już się na niej znajduje, nie otrzymuje go. Rozpatrywanie słowa kluczowego „**NAŁADOWANIE**” stanowi wyjątek od tej zasady.

Gdy bohater odwraca kartę, **wszystkie** żetony, które się na niej znajdują, należy zwrócić do puli ogólnej.

Każdy stan wywołuje inne efekty:



Zakażenie – podczas etapu upływu czasu w fazie mroku bohater otrzymuje 1 obrażenie za każdą kartę, na której znajduje się żeton zakażenia.



Przerażenie – podczas etapu upływu czasu w fazie mroku bohater przyjmuje po 1 żetonie zmęczenia na każdą kartę, na której znajduje się żeton przerażenia.



Blizna – gdy bohater odwraca kartę, na której znajduje się żeton blizny, otrzymuje 2 obrażenia.



Skupienie – podczas ataku, obrony albo testu bohater może odrzucić żeton skupienia z jednej ze swoich kart, aby przetrzucić 1 kość.



Gotowość – w czasie swojej tury bohater może odrzucić żeton gotowości z jednej ze swoich kart, aby ją odwrócić bez konieczności wykonania akcji przygotowania.

DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE WROGÓW

W tej sekcji znajdują się dodatkowe zasady odnoszące się do wrogów. Aktywacja wrogów została opisana na stronie 15.

— UMIESZCZANIE WROGÓW NA MAPIE —

Gdy należy wystawić wroga, aplikacja wskazuje miejsce, w którym gracze mają umieścić jego figurkę na mapie. Jeśli wskazane pole jest już zajęte przez inną figurkę, bohaterowie przesuwać ją na wybrane przez siebie najbliższe wolne pole.



wystawienie berserkerów w aplikacji

— POZIOMY WROGÓW —

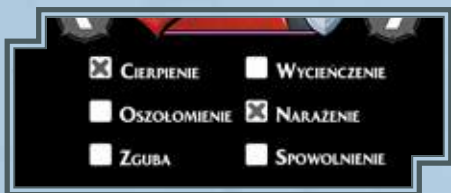
Każdy wróg ma określony poziom, który oznacza jego siłę. Poziom ten jest widoczny w aplikacji na ekranie wroga. Wrogowie na wyższych poziomach mają więcej zdrowia, lepiej się bronią, wykonują silniejsze ataki i używają potężniejszych zdolności.



poziom wroga

— STATUSY WROGÓW —

Statusy to negatywne efekty, które osłabiają wrogów i są monitorowane przez aplikację. Jeśli skutek działań bohatera wrogowi zostaje przydzielony jakiś status, gracz musi wprowadzić stosowną informację w aplikacji, wyszukując przeciwnika na ekranie wrogów i zaznaczając odpowiedni status.



Aplikacja automatycznie rozpatruje statusy wrogów i usuwa je **na koniec każdej rundy**. Wrogowi nie można przydzielić statusu, który w danym momencie już ma.

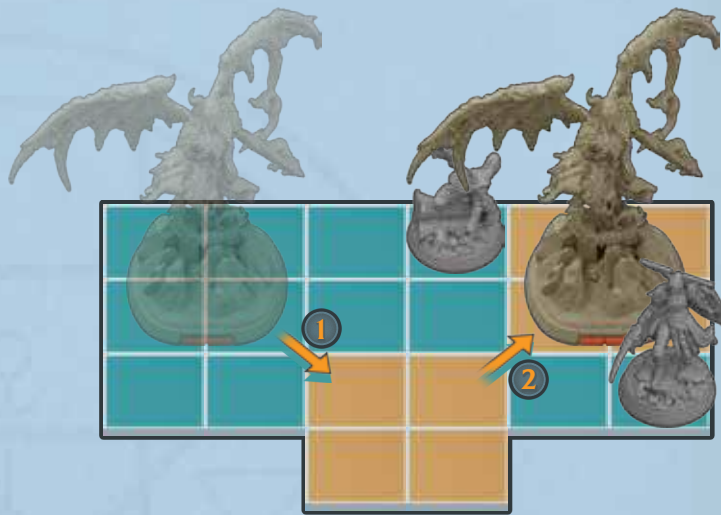
Aplikacja rozpatruje statusy według poniżej opisanych zasad, zaokrąglając obliczenia procentowe w górę.

- **Cierpienie** – w fazie mroku wróg przyjmuje 4 obrażenia.
- **Oszołomienie** – jeśli bohater atakuje tego wroga, szansa na użycie drugorzędnej zdolności broni wzrasta o 10% (drugorzędne zdolności zostały opisane na stronie 27).
- **Zguba** – na koniec rundy wróg traci ten status, lecz wszystkie pozostałe statusy, które go dotyczą, pozostają w aktywne przez kolejną rundę.
- **Wycięczenie** – obrażenia zadawane przez tego wroga są zmniejszone o 20%.
- **Narażenie** – ten wróg przyjmuje o 20% więcej obrażeń z ataków.
- **Spowolnienie** – szybkość tego wroga jest zmniejszona do 1.

— FIGURKI MAŁYCH I DUŻYCH WROGÓW —

Wróg, którego figurka zajmuje 1 pole, jest **MAŁY**. Wróg, którego figurka zajmuje więcej niż 1 pole, jest **DUŻY**. Gdy duży wróg się porusza, bohaterowie wybierają 1 pole sąsiadujące z polem, które zajmuje, a następnie przesuwać go tak, by dowolna część podstawy jego figurki się na nim znajdowała. Należy przy tym przestrzegać wszystkich zasad dotyczących ruchu.

Sprawdzając pole widzenia dużego wroga (bądź sprawdzając, czy znajduje się on w polu widzenia bohatera), można wytyczyć linię ze środka (bądź do środka) dowolnego pola, które zajmuje. Analogicznie sprawdzając zasięg dużego wroga (bądź sprawdzając, czy znajduje się on w zasięgu bohatera), punktem odniesienia może być dowolne pole, które zajmuje ten wróg.



Duży wróg może zużyć 2 punkty ruchu, aby znaleźć się na polu sąsiadującym z 2 bohaterami.

PODPÓRKA

Dzięki podpórce figurki dużych wrogów nie będą się przechylać po ustawieniu na schodach. Jeśli duża figurka kończy swój ruch na schodach, wisząca w powietrzu część podstawki figurki należy podeprzeć.



TEREN

Tereny odzwierciedlają elementy naturalne, takie jak woda, lawa i drzewa, oraz obiekty takie jak skrzynie ze skarbami, regały czy wrota. Niektóre są przedstawione za pomocą podłoży, których opis znajduje się na następnej stronie, jednak najczęściej są to trójwymiarowe składane modele.

Bohaterowie mogą wykonać akcję oddziaływania, aby oddziaływać na trójwymiarowe elementy terenu, i tym samym otwierać drzwi albo skrzynie, uruchamiać pułapki, odkrywać receptury lub zbierać surowce.

Gracze mogą zaznaczyć trójwymiarowy element terenu w aplikacji, aby wyświetlić więcej informacji na jego temat.

TEREN A RUCH

Bohaterowie i wrogowie nie mogą wchodzić na pola, na których znajdują się trójwymiarowe elementy terenu, chyba że jakaś zasada bądź efekt na to pozwalają (np. zasady dotyczące schodów). Figurki mogą poruszać się po skosie pomiędzy dwoma polami, na których znajdują się trójwymiarowe elementy terenu.



TEREN BLOKUJĄCY POLE WIDZENIA

Poniżej pokazano trójwymiarowe elementy terenu, które blokują pole widzenia. Ponadto bohaterowie nie mogą liczyć zasięgu przez pola z takimi elementami terenu.



kolumna
(niska i wysoka)

drzewo

statua smoka



regał na książki



drzwi

BARYKADY

Barykada stanowi zagrożenie zarówno dla bohaterów, jak i wrogów.

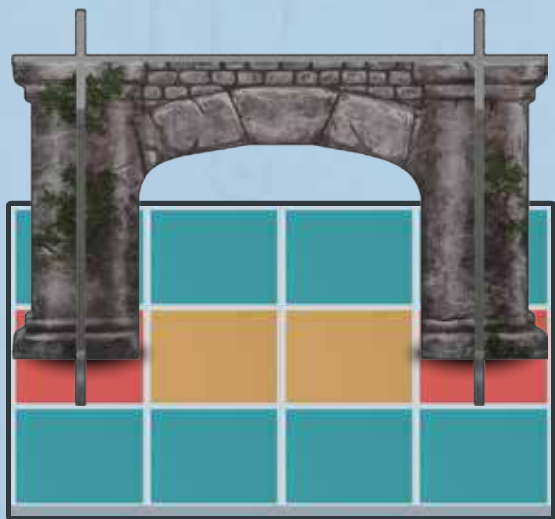
Jeśli bohater zaatakuje wroga, który sąsiaduje z barykadą, dodaje do ataku 1 sukces.

Jeśli wróg atakuje bohatera, który sąsiaduje z barykadą, zadaje 1 obrażenie więcej.



ARKADY

Arkada to element terenu, który składa się z dwóch kolumn i łuku. Pola, na których znajdują się kolumny, blokują pole widzenia. Nie można również przez nie przechodzić. Przestrzeń między kolumnami nie blokuje pola widzenia, a figurki mogą przez nią przechodzić.



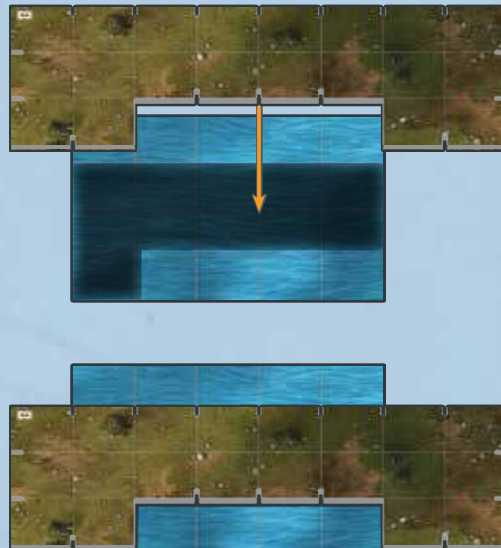
Bohaterowie i wrogowie mogą wchodzić na dwa pola pod arkadą oraz przez nie atakować.

Jeśli figurka jest zbyt wysoka lub szeroka, aby się zmieścić pod arkadą, należy ją tymczasowo usunąć z mapy i ustawić ponownie, gdy zbyt duża figurka przesunie się w inne miejsce. W przypadku tymczasowego usunięcia arkady, warto umieścić kolumny lub żetony na polach, na których powinny stać kolumny arkady, aby gracze pamiętali o ograniczeniach, które wynikają z jej obecności.



PODŁOŻA

Niektóre elementy terenu są wydrukowane na arkuszach, które należy wsuwać pod określone kafelki mapy. Umieszczając tego typu elementy, należy uważać, by odsłonięte były tylko pola wskazane w aplikacji.



Woda – podłoże umieszczone pod kafelkiem mapy.

Pola, które znajdują się na arkuszu podłoża, sąsiadują z polami kafelków, do których przylegają krawędziami lub rogami. Bohaterowie i wrogowie mogą zatem poruszać się po polach podłoża. Każdy rodzaj podłoża wywiera inne efekty na bohaterach i wrogach:



Żar – jeśli bohater wejdzie na pole tego podłoża, musi umieścić żeton blizny na jednej ze swoich kart. Jeśli wróg wejdzie na takie pole, należy mu przydzielić status cierpienie i zguba.



Trucizna – jeśli bohater wejdzie na pole tego podłoża, musi umieścić żeton zakażenia na jednej ze swoich kart. Jeśli wróg wejdzie na takie pole, należy mu przydzielić status wycieńczenie.



Kolce – jeśli bohater albo wróg wejdzie na pole tego podłoża, zostaje wstrzymany i przyjmuje 2 obrażenia.



Woda – jeśli bohater albo wróg zamierza opuścić pole tego podłoża, musi zużyć 1 dodatkowy punkt ruchu.

Podłoże można zaznaczyć w aplikacji, aby wyświetlić jego opis.

KONDYGNACJE

Mapa gry zwykle ma kilka kondygnacji. Umieszczając kafelki na wyższych kondygnacjach, należy je wsuwać w kolumny.

Kafelki można połączyć z kolumnami na dwa sposoby – wsuwając je w nacięcie z wizerunkiem gargulca albo nacięcie bez takiej ozdoby. Budując kolejną kondygnację, należy sprawdzić w aplikacji, w które nacięcia w kolumnach należy wsunąć kafelek.



gargulec
na kolumnie

Zgodnie z poleceniem w aplikacji gracze powinni umieścić kafelek w nacięciach z gargulcami.

Począwszy od kafelków położonych na stole, każda kolejna kondygnacja jest oddalona od poprzedniej o wysokość 1 schodów (czyli odległość pomiędzy 2 nacięciami w kolumnie).

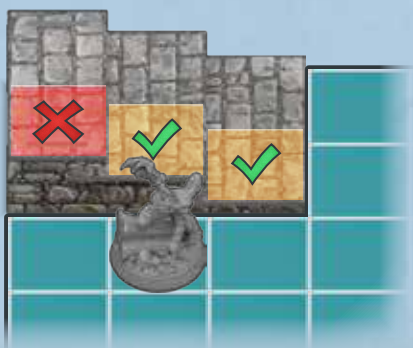


SCHODY

Figurki nie mogą wchodzić bezpośrednio na wyższe kondygnacje (np. z pierwszej na drugą). Muszą w tym celu skorzystać ze schodów. Schody składają się zawsze z trzech **SCHODKÓW**.

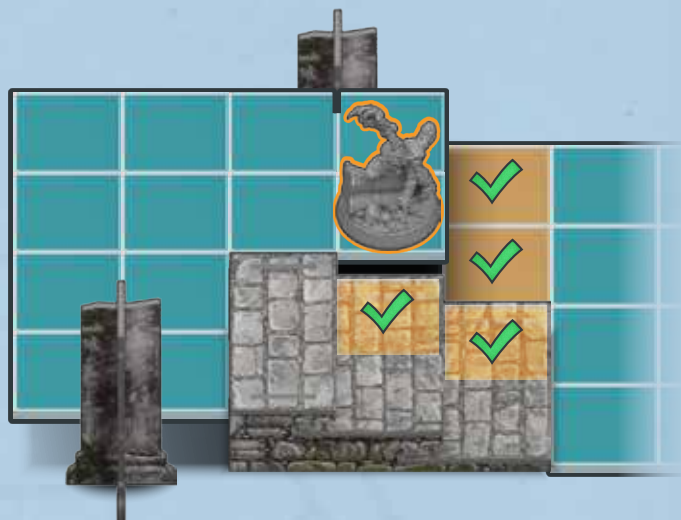
Pierwszy i drugi schodek znajdują się pomiędzy kondygnacjami połączonymi schodami, więc figurka może na nie wejść bezpośrednio z niższej kondygnacji albo przejść bezpośrednio z tych schodków na wyższą kondygnację.

Najwyższy schodek znajduje się na tej samej wysokości, co kafelek mapy z wyższej kondygnacji (nawet jeśli kafelek leży bezpośrednio na schodku). Tym samym figurka nie może wejść na najwyższy schodek bezpośrednio z niższej kondygnacji.



SCHODZENIE I ZESKAKIWANIE

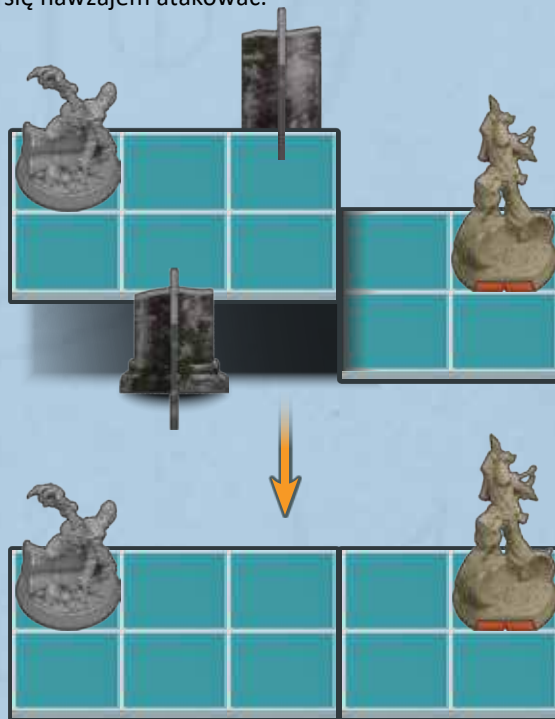
Bohaterowie i wrogowie mogą nie tylko wchodzić na wyższe kondygnacje mapy, ale też zeskakiwać z krawędzi kafełki na niższe kondygnacje. W tym celu należy traktować wszystkie pola, które sąsiadowałyby ze sobą, gdyby mapa była płaska, jako sąsiadujące. Najłatwiej to sobie wyobrazić, patrząc na mapę z góry.



Zaznaczone pola znajdują się niżej niż pole, na którym stoi bohater, a zatem może on ruszyć się na dowolne z nich.

KONDYGNACJE A WALKA

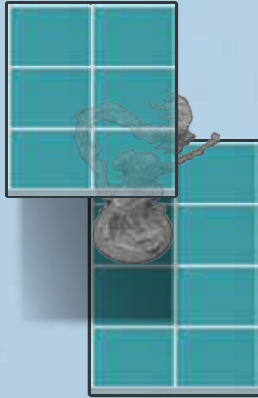
Sprawdzając pole widzenia i zasięg, należy sobie wyobrazić, że mapa jest płaska, a wszystkie kondygnacje znajdują się na jednym poziomie. Tym samym figurki na różnych kondygnacjach mogą się nawzajem atakować.



Sprawdzając pole widzenia i zasięg do tego wroga, gracz wyznacza je tak, jakby wróg był na tej samej kondygnacji co bohater.

— PÓŁKI —

PÓŁKA to kawałek kafelka, który znajduje się bezpośrednio ponad innym kafelkiem o wysokości jednej lub więcej kondygnacji. Zarówno bohaterowie, jak i wrogowie, mogą stać na polu znajdującym się pod półką. Jeśli jednak figurka nie mieści się pod półką – czyli nie może pod nią stać bez dotykania kafelka nad nią – nie może stać na tym polu.



Syrus stoi pod półką.

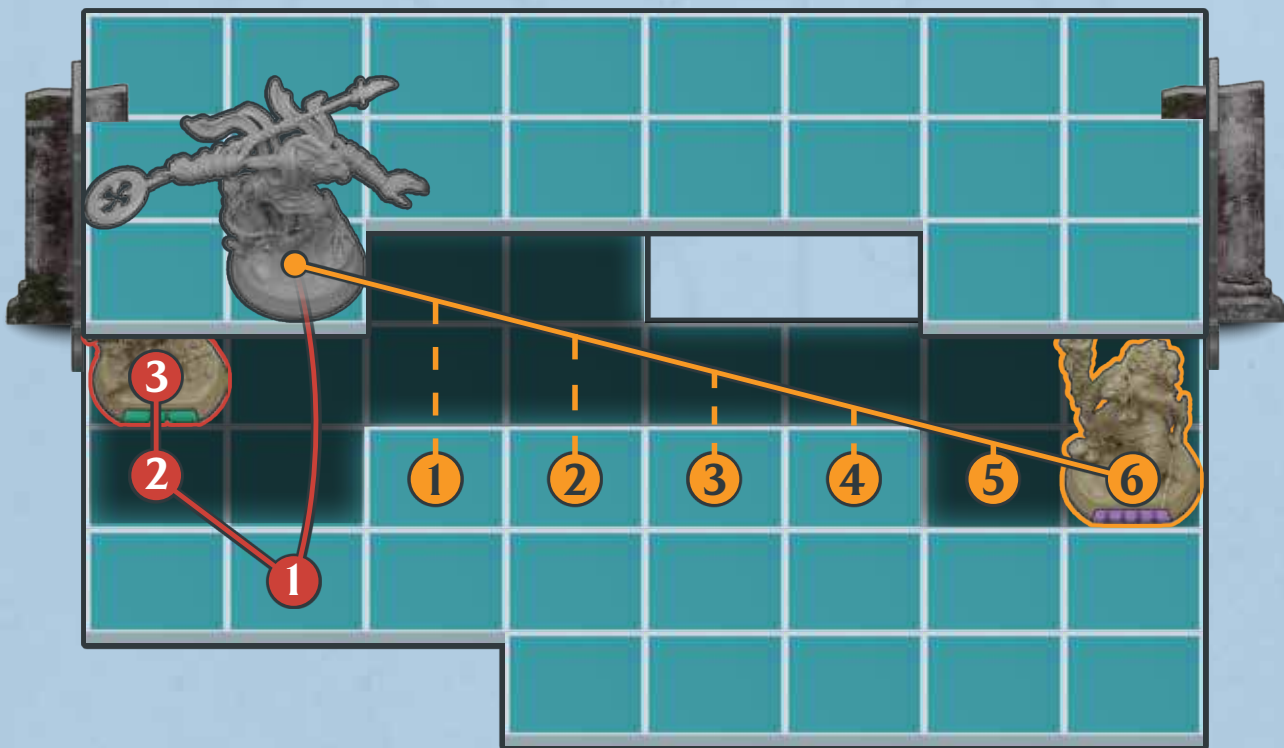
— PÓŁKI A POLE WIDZENIA —

W niektórych sytuacjach półki mogą blokować pole widzenia. Jeżeli od figurki, która znajduje się na wyższej kondygnacji, można wytyczyć linię do figurki na niższej kondygnacji, i linia ta przechodzi przez pole niemające nad sobą półki, to figurki mają się nawzajem w polu widzenia. W razie wątpliwości zaleca się korzystanie z narzędzia do wyznaczania pola widzenia dostępnego w aplikacji. Bardziej szczegółowe zasady i przykłady pola widzenia znajdują się w kompendium zasad w aplikacji.

— PÓŁKI A ZASIĘG —

Aby ustalić, jaka jest odległość między dwoma polami, które znajdują się na różnych kondygnacjach, gracze liczą sąsiadujące pola zgodnie z normalnymi zasadami (zob. „Zasięg”, str. 10). Sprawdzając zasięg, bohaterowie mogą liczyć również pola, które znajdują się niżej lub wyżej od nich. Bardziej szczegółowe zasady dotyczące zasięgu w kontekście półek można znaleźć w kompendium zasad w aplikacji.

Nie wszystkie efekty wymagają, aby figurka bądź pole będące celem efektu znajdowały się w polu widzenia, dlatego cel może być w zasięgu efektu nawet wtedy, gdy znajduje się bezpośrednio nad albo pod źródłem efektu.



Wróg z prawej strony jest w polu widzenia bohatera. Bohater może go zaatakować bronią, której zasięg to 6 lub więcej. Bohater nie może zaatakować wroga z lewej strony, ponieważ półka, na której stoi, blokuje jego pole widzenia. Wróg ten może jednak być celem efektów działających w zasięgu co najmniej 3 pól od bohatera, które nie wymagają pola widzenia.

ZASADY KAMPANII

Znajomość zasad opisanych w tej sekcji **nie jest konieczna do rozpoczęcia pierwszej gry**. Gracze powinni je przeczytać, gdy otrzymają w aplikacji dostęp do mapy kampanii.

W trakcie kampanii w aplikacji pojawiają się dodatkowe opcje, takie jak możliwość tworzenia przedmiotów, ulepszania wyposażenia czy zdobywania kart umiejętności. Wymienione opcje czekają na bohaterów we Frostgate, mieście, do którego gracze wracają po większości misji.

WYPOSAŻENIE

Broń i inne przedmioty używane przez bohaterów w czasie kampanii nazywamy **WYPOSAŻENIEM**. Każdy z bohaterów rozpoczyna grę z 2 kartami broni. W miarę rozwoju kampanii bohaterowie mogą znajdować lub konstruować nową broń, pancerze, akcesoria i przedmioty zużywalne.

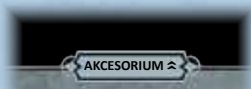
Bohaterowie razem tworzą **DRUŻYNĘ**. W aplikacji można obejrzeć wyposażenie, do którego drużyna ma dostęp. W zasobach drużyny może się znajdować dowolna ilość wyposażenia, jednak przed wyruszeniem na misję każdy bohater wybiera ograniczoną liczbę broni i przedmiotów, w które się wyposażą. Ograniczenia są następujące:

- 2 sztuki broni (które tworzą 1 kartę ataku)
- 1 pancerz
- 1 akcesorium
- 3 przedmioty zużywalne

Karty wyposażenia są dwustronne – na jednej stronie znajduje się podstawowa wersja wyposażenia, a na drugiej ulepszona. Każdy z bohaterów kładzie wybrane karty wyposażenia na swoim obszarze gry, stronami podstawowymi do góry. Jeśli któryś element wyposażenia został ulepszony, należy go położyć ulepszoną stroną do góry. Zasady ulepszania wyposażenia zostały dokładniej opisane w sekcji „Tworzenie i ulepszanie” na stronie 27.



strona podstawowa



strona ulepszona (≈)

PANCERZ

Pancerz zwiększa poziom zdrowia i skuteczność obrony bohatera, a także może pomóc mu przetrwać na różne inne sposoby.



karta pancerza

Każda karta pancerza ma zdolność, która opisuje, kiedy można jej użyć i w jaki sposób należy rozpatrywać jej efekt. Ponadto pancerz może zwiększyć maksymalny poziom zdrowia bohatera i zapewniać dodatkowe symbole podczas rzutu kośćmi (a czasami nawet dodatkowe kości), gdy bohater się broni. Jeśli pancerz zwiększa maksymalny poziom zdrowia bohatera, należy doliczyć tę wartość do wartości z karty bohatera.



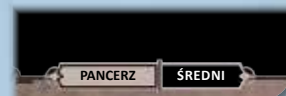
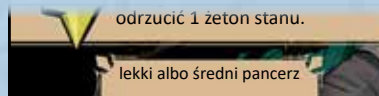
maksymalny poziom zdrowia zwiększony o 1



1 dodatkowy sukces (★) w czasie obrony

Ograniczenia przy doborze pancerza

Na karcie pancerza znajduje się informacja, czy jest lekki, średni czy ciężki. Bohater może wyposażać się tylko w takie rodzaje pancerzy, jakie podano na jego karcie bohatera.



rodzaj pancerza na karcie bohatera (z lewej) i na karcie pancerza (z prawej)

AKCESORIA

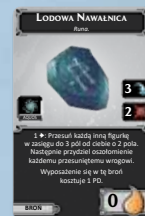
Akcesoria zapewniają bohaterowi, który się w nie wyposażył, dodatkowe efekty. Aplikacja automatycznie uwzględni efekty wszystkich akcesoriów, w które bohater się wyposażył. Mimo to bohaterowie powinni trzymać karty wyposażonych akcesoriów w swoich obszarach gry, aby o nich pamiętać.



karta akcesorium

RUNY

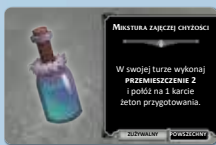
W czasie kampanii bohaterowie mogą natrafić na runy. Niektóre runy są akcesoriami, inne stanowią broń, w którą może się wyposażać dowolny bohater.



karta runy

—PRZEDMIOTY ŻUŻYWALNE—

Przedmioty zużywalne zapewniają specjalne efekty opisane na kartach. W opisie znajduje się też informacja, kiedy można danego przedmiotu użyć. Po wykorzystaniu przedmiotu zużywanego, bohater usuwa go ze swojego obszaru gry.



karta przedmiotu zużywanego

Gdy w warsztacie zostanie stworzony przedmiot zużywalny, wszystkie karty tego przedmiotu stają się dostępne i bohaterowie będą mogli się w nie wyposażać na początku każdej misji. Bohater **nie może** wyposażać się w kilka sztuk tego samego przedmiotu zużywanego.

Istnieją 3 typy przedmiotów zużywalnych:

- **Powszechne** – każdy powszechny przedmiot zużywalny występuje w 4 kopiach.
- **Rzadkie** – każdy rzadki przedmiot zużywalny występuje w 2 kopiach. Rzadkie przedmioty mogą być używane tylko przez określonych bohaterów wymienionych na kartach.
- **Unikatowe** – każdy unikatowy przedmiot zużywalny występuje tylko w 1 kopii. To potężne mikstury, które można znaleźć wyłącznie w czasie misji.

—CZĘŚCI BRONI—

Każda broń jest złożona z 3 **CZĘŚCI**. Od pierwszej części zależy, której karty broni będzie używał bohater. Pozostałe dwie części zapewniają broni drugorzędne zdolności.

Wiele z tych zdolności ma procentowo określoną szansę na uaktywnienie się za każdym razem, gdy bohater wykonuje atak daną bronią. Aplikacja uwzględnia to automatycznie. W przypadku innych zdolności, które mogą wpływać na bohaterów lub mapę, w stosownym momencie w aplikacji pojawi się odpowiednie przypomnienie o ich działaniu.



pierwsza część broni

—CECHY—

Na wielu kartach tuż pod nazwą znajdują się cechy, np. *dowódzenie* czy *włócznia*. Cechy same z siebie nie powodują żadnych efektów, ale inne efekty w grze mogą się odnosić do kart z konkretnymi cechami.

Jeśli jakiś efekt odnosi się do karty z cechą, dotyczy wyłącznie odkrytej strony tej karty.

+—TWORZENIE I ULEPSZANIE—+

W czasie kampanii bohaterowie mogą zdobywać następujące składniki rzemieślnicze: złoto, surowce, esencje oraz receptury. Składniki rzemieślnicze są wspólne dla całej drużyny, a ich liczba jest na bieżąco monitorowana w aplikacji. Bohaterowie mogą je wykorzystywać między misjami, aby tworzyć z nich nowe wyposażenie lub ulepszać istniejące.

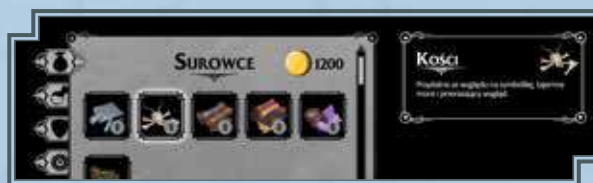
—ZŁOTO—

Złoto stanowi podstawową walutę Terrinot. Gdy bohaterowie odwiedzają Frostgate, mogą kupować za nie surowce potrzebne do tworzenia przedmiotów. Okazje do wydawania złota zdarzają się również podczas niektórych misji i wydarzeń.



—SUROWCE I ESENCJE—

Aby tworzyć i ulepszać wyposażenie, bohaterowie potrzebują przede wszystkim **SUROWCÓW** oraz **ESENCJI**. Najbardziej powszechnym składnikiem rzemieślniczym są surowce, które można znaleźć, wykonując akcje oddziaływania lub nabyć w mieście za złoto. Do surowców zaliczają się: metal, skóra, tkaniny, minerały, zioła i nietypowe składniki. Esencje są dużo radsze. To surowe moce, z których utkana została rzeczywistość, na przykład ignos (ogień) lub anemos (powietrze).



—RECEPTURY—

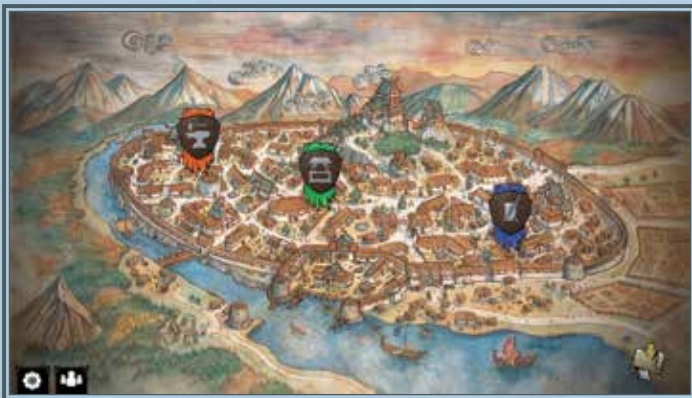
W czasie kampanii bohaterowie mogą zdobywać receptury. To listy surowców i esencji potrzebnych do tworzenia konkretnych elementów wyposażenia. Aby stworzyć element wyposażenia, bohater musi połączyć wymienione surowce w warsztacie, który można odwiedzać między misjami. Po stworzeniu wyposażenia zużyte surowce wraz z recepturą zostają automatycznie usunięte z zasobów drużyny. Każdy stworzony przez bohaterów element wyposażenia trafia do zasobów drużyny, gdzie, podobnie jak przedmioty zużywalne, pozostanie do końca kampanii.

Na każdy element wyposażenia przypadają 2 receptury. Pierwsza służy stworzeniu podstawowej wersji wyposażenia, aby można go było używać w czasie misji. Druga służy ulepszeniu podstawowej wersji.



— EKRAN MIASTA —

Frostgate to jedno z Wolnych Miasta królestwa Terrinoth. Choć nie podlega baronii Forthyn, znajduje się w jej granicach, będąc jednocześnie jej sojusznikiem i rywalem.



ekran miasta

MIASTO jest domem bohaterów, do którego powracają po zakończeniu misji. Mogą wówczas odwiedzać rozmaite miejsca, aby kupować surowce, tworzyć wyposażenie czy zdobywać informacje od mieszkańców tej tętniącej życiem metropolii.

Bohaterowie mogą się udać do 3 ważnych miejsc w mieście.



Warsztat

Jednym z podstawowych sposobów na to, aby bohaterowie stawali się coraz potężniejsi, jest tworzenie i ulepszanie wyposażenia. W tym celu mogą zużywać w warsztacie receptury, surowce i esencje zdobyte w czasie misji.



Zbrojownia

W zbrojowni bohaterowie mogą modyfikować części broni, ulepszając je przed kolejnymi misjami, a także analizować nowe strategie i dostosowywać je do własnych preferencji.



Targowisko

Na targowisku można znaleźć surowce, receptury, a czasami również wyposażenie, które można kupić za złoto. Można tam również sprzedawać surowce.

— WYDARZENIA —

Wydarzenia, które pojawiają się w mieście i na mapie kampanii, rozgrywają się w różnych miejscach i są powiązane z różnymi osobami i sytuacjami. Aby rozpatrzeć wydarzenie, należy wybrać je w aplikacji i postępować zgodnie z poleceniami. W ramach niektórych wydarzeń bohaterowie muszą udać się w jakieś miejsce. Dzięki wydarzeniom historia idzie naprzód, a na bohaterów czekają nagrody i inne niespodzianki.



Zwykłe – Ten rodzaj wydarzeń pojawia się w mieście lub na mapie kampanii. Bohaterowie mogą je rozpatrzeć, wybierając je w aplikacji.



W podróży – Ten rodzaj wydarzeń pojawia się tylko na mapie kampanii. Aby je rozpatrzeć, bohaterowie muszą udać się do odpowiedniego miejsca, a następnie wybrać dane wydarzenie w aplikacji.

— OSIĄGNIĘCIA —

Każdy z bohaterów może w czasie kampanii zdobyć unikalne osiągnięcia, które pomagają mu się rozwijać. Osiągnięcia bohaterów i postępy w ich zrealizowaniu można sprawdzać w aplikacji. Gdy bohater zdobędzie osiągnięcie, w aplikacji pojawi się odpowiedni komunikat. Wówczas bohater otrzyma nagrodę – na przykład nową umiejętność lub wyjątkową recepturę – widoczną z prawej strony paska postępu osiągnięcia.



— UMIEJĘTNOŚCI I DOŚWIADCZENIE —

W miarę postępu kampanii bohaterowie automatycznie odblokowują umiejętności i otrzymują **PUNKTY DOŚWIADCZENIA (PD)**. Obie te rzeczy można sprawdzać w aplikacji. Umiejętności zapewniają bohaterom zdolności, których działanie opisano na kartach umiejętności. Na początku każdej misji bohaterowie wybierają umiejętności, z których będą korzystać. Łączny koszt wyposażonych umiejętności **nie może** być wyższy od doświadczenia bohatera.

Bohater może wyposażać się tylko w te odblokowane umiejętności, które mają w lewym dolnym rogu jego wizerunek.

wizerunek
bohatera

koszt w PD



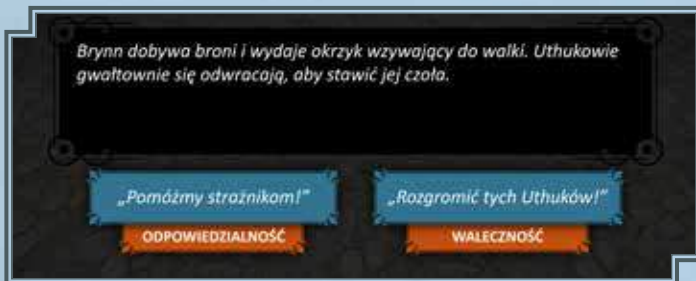
Podobnie jak karty bohaterów, karty umiejętności są dwustronne, mają limit zmęczenia i mogą być odwracane w czasie gry.

—POSTAWY—

Każdy bohater ma 2 postawy, które go określają i reprezentują wartości, którymi się kieruje. To unikalne dla bohatera przymioty wykorzystywane w aplikacji do śledzenia jego wyborów narracyjnych.

W czasie kampanii bohaterowie podejmują decyzje, które mogą wzmocnić ich postawy. Postawy same z siebie nie powodują żadnych efektów, ale aplikacja używa ich, ustalając rezultaty działań bohatera i dostępne dla niego decyzje.

Wzmacnianie tylko jednej postawy może być równie opłacalne jak wzmacnianie obu, więc gracze mogą dokonywać wyborów w oparciu o historię, rozgrywkę lub planowany rozwój postaci.



—MAPA KAMPANII—

Mapa kampanii obejmuje baronię Forthyn i niewielkie fragmenty regionów, które znajdują się poza jej granicami. Gdy drużyna jest w mieście, gracze mogą przejść do mapy kampanii, naciskając przycisk „Opuść miasto”. Na mapie kampanii można sprawdzać dostępne misje i wydarzenia.



przycisk
„Opuść
miasto”



ekran mapy kampanii

—MISJE—

Misje są oznaczone na mapie kampanii symbolami misji. Gracze mogą zaznaczyć misję, aby przeczytać jej skrócony opis.



Misje kampanii – to misje, które, niezależnie od wyniku rozgrywki posuwają historię do przodu. Często skupiają się wokół konkretnego bohatera.



Misje poboczne – wypełnianie tych misji nie jest obowiązkowe, ale zapewnia dodatkowe nagrody i rozbudowuje historię. Możliwość podejścia do każdej misji pobocznej pojawia się tylko raz, po czym zostaje ona usunięta z mapy.

Gdy bohaterowie są gotowi do rozegrania kolejnej misji, należy ją odnaleźć na mapie i nacisnąć przycisk „Przygotuj”.

—PRZYGOTOWANIE—

Po wyborze misji gracze wybierają bohaterów, w których chcą się wcielić. Gracze mogą za każdym razem grać innymi bohaterami. Należy jednak pamiętać, że wiele misji wymaga udziału konkretnych postaci.



Na portrecie Brynn znajduje się kłódka. To oznacza, że jej udział w misji „Skarb Davina Thorna” jest obowiązkowy.

Wybrawszy bohaterów, gracze dobierają im broń i akcesoria na ekranie wyposażenia bohaterów. Oprócz tego wybierają również pancerze, przedmioty zużywalne oraz umiejętności, z których bohaterowie będą korzystał podczas danej misji. Dokonując tych wyborów, należy pamiętać o ograniczeniach opisanych w poprzednich sekcjach. Gdy gracze są już gotowi, należy nacisnąć przycisk „W drogę” i rozpocząć misję.



Ekran wyposażenia bohaterów pozwala obejrzeć i wyposażyć się w dostępną broń i akcesoria.

—ZAPISYWANIE KAMPANII—

Gracze mogą w dowolnym momencie zapisać kampanię, wybierając z menu opcji „Zapisz i wyjdź”. Jeśli gracze zdecydują się zapisać grę w trakcie misji, powinni koniecznie zanotować położenie wszystkich figurek na mapie oraz układ elementów w obszarach gry z uwzględnieniem orientacji kart (które strony są odkryte), położeniem żetonów i aktualnymi poziomami zdrowia.

—KONTYNUOWANIE KAMPANII—

Aby kontynuować kampanię, należy nacisnąć przycisk „Wczytaj grę” na ekranie tytułowym aplikacji. Następnie należy wybrać pole zapisu kampanii, która ma być kontynuowana.

Pułę ogólną należy przygotować zgodnie z krokiem 4. sekcji „Przygotowanie do gry” na stronie 7. Gracze wybierają swoich bohaterów, a następnie przygotowują dla nich odpowiednie karty i ustawiają liczniki zdrowia na wyznaczonych wartościach. Na koniec wybierają kolejną misję w aplikacji i naciskają przycisk „W drogę”.

W tej sekcji znajdują się dodatkowe objaśnienia dotyczące najważniejszych zasad oraz zwrotów, które często występują w opisach efektów. Pojęcia zostały pogrupowane tematycznie, zaś tematy ułożone w kolejności alfabetycznej. W kompendium zasad w aplikacji znajduje się więcej szczegółowych informacji na temat wszystkich zasad, w tym objaśnionych poniżej.

APLIKACJA

- Bohaterowie mogą zaznaczać obiekty w aplikacji, aby wyświetlić dodatkowe informacje na ich temat. **Nie** zużywa to akcji bohatera. Przeciągnięcie portretu bohatera do obiektu w aplikacji **zużywa** akcję.

MOMENT UŻYCIA ZDOLNOŚCI

- W opisie każdej zdolności zawarto informację, kiedy można jej użyć. Najczęściej zdolności można używać przed konkretną sytuacją, po niej albo w jej trakcie.
 - Jeśli czas użycia zdolności został przedstawiony w formie „gdy masz wykonać” albo „gdy wykonasz”, efekt zdolności należy rozpatrzyć natychmiast przed opisany wydarzeniem albo po nim.
 - Jeśli czas użycia zdolności został przedstawiony w formie „gdy wykonujesz”, efekt zdolności można rozpatrzyć w dowolnym momencie w trakcie tego wydarzenia.
- Każdej zdolności można użyć tylko raz w ramach podanego zakresu czasowego. Na przykład zdolność, której można użyć „gdy atakujesz”, może zostać użyta za każdym razem, gdy atakujesz, ale tylko raz w ramach pojedynczego ataku.

OPISY NA KARTACH

- Gdy na karcie zdolności pojawia się informacja o „rzucie”, chodzi o dowolną sytuację, w której bohater rzuca co najmniej 1 kością – czyli podczas ataku, obrony bądź testu.
- Jeśli jakiś element porusza się „w kierunku” innego elementu, każde pole, przez które przechodzi, musi zmniejszać odległość między nimi.
- Jeśli jakiś element „odsuwa się” od innego elementu, każde pole, przez które przechodzi, musi zwiększać odległość między nimi.
- Jeśli w treści zdolności pojawia się odniesienie do „serii pól”, mowa o polach, z których każde kolejne pole sąsiaduje z poprzednim.
- Jeśli zdolność nakazuje bohaterowi „zamienić miejscami” 2 elementy, pierwszy element zajmuje miejsce drugiego, a drugi miejsce pierwszego.
- Jeśli na karcie zdolności pojawia się sformułowanie „w sumie”, to zdolność dotyczy drużyny, a nie pojedynczego bohatera. W takiej sytuacji drużyna wspólnie decyduje, jak należy rozdzielić efekt zdolności.

SCHODY

- Może się zdarzyć, że fragment kafelka mapy należy umieścić bezpośrednio na najwyższym schodku schodów. Pola znajdujące się na takim fragmencie są uznawane za część schodów.

STANY

- Jeśli bohater może wybrać, gdzie umieścić żeton stanu, nie może go położyć na karcie, na której znajduje się już żeton tego stanu.
- Gdy bohater odwraca kartę, odrzuca **wszystkie** żetony, które się na niej znajdują, nawet żetony stanów, które zapewniają pozytywne efekty.

TURA BOHATERA

- Po wykonaniu wszystkich swoich akcji bohater może nadal zużywać punkty ruchu i używać zdolności. Tura bohatera kończy się dopiero w momencie, w którym bohater to oznajmi.

ZDROWIE

- Nie można wyleczyć bohatera ponad jego maksymalny poziom zdrowia.
- Jeśli w wyniku przyjętych obrażeń poziom zdrowia bohatera miałby spaść poniżej 0, zamiast tego poziom zdrowia zostaje zmniejszony do 0.

ZMĘCZENIE

- Jeśli limit zmęczenia karty wynosi 0, ale zostanie zwiększony za pomocą jakiejś zdolności, można na takiej karcie umieszczać żetony zmęczenia.

ZŁOTE ZASADY

Złote zasady to najważniejsze założenia, na których zbudowano pozostałe zasady.

- Jeśli jakaś informacja zawarta w kompendium zasad zaprzecza zasadom z niniejszej instrukcji, należy postępować zgodnie z kompendium.
- Jeśli karta zdolności zaprzecza zasadom z kompendium zasad, należy postępować zgodnie z treścią karty. Jeśli można równocześnie przestrzegać zasad z kompendium oraz z karty, należy tak zrobić.
- Jeśli na karcie zdolności pojawiają się słowa „nie możesz”, tego zakazu nie można zneutralizować żadną inną zdolnością.
- Jeśli zdolność w aplikacji zaprzecza zasadom z niniejszej instrukcji lub treści kart, należy postępować zgodnie z poleceniem w aplikacji.

Projekt i opracowanie gry: Kara Centell-Dunk i Nathan Hajek

Projekt dodatkowych elementów: Jim Cartwright, Todd Michlitsch, Brandon Perdue i Amudha Venugopalan

Tekst techniczny: Adam Baker i James Kniffen

Producent: Jason Walden

Historia: Daniel Lovat Clark

Redakcja: Sam Gregor-Stewart i Joshua Yearsley

Korekta: Alexis Dykema i Jeremy Gustafson

Kierownik projektu gry: Andrew Fischer

Redakcja fabuły „Descent”: Michael Gernes

Dyrektor kreatywny ds. fabuły i miejsca akcji: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Wil Springer, Shaun Boyke i Evan Simonet

Projekt elementów składanych: Joseph D. Olson

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Projekt okładki: David Auden Nash

Projekt kafelków mapy: Yoann Boissonnet

Projekt postaci: Sebastian Luca

Projekt wnętrza: Francesca Baerald, Julio Bencid, João Bragato, Ivan Dedov, Ana Fedina, Kiana Hamm, Ivan Kunakh, Tanya Maksimuk, Ario Murti, Igor Shapochkin i Lenka Šimečková

Dyrektor artystyczny: Tim Flanders i Preston Stone

Dyrektor artystyczny zarządzający: Tony Bradt

Figurki: Robert Brantseg, Grace Cheung, Rowena Frenzel, Adam Martin, Gary Storkamp i Irek Zieliński

Koordinacja tworzenia figurek: Mike Jones

Projekt części: Kevin Van Sloun

Lider zespołu ds. figurek: Cory DeVore

Kierownik zespołu ds. figurek: Derrick Fuchs

Oprogramowanie: Mark Jones, Paul Klecker i Xavier Marleau

Grafika cyfrowa: Gary Storkamp

Koordinacja operacji cyfrowych: Emma Hunt

Muzyka: Steven Gernes

Koordinacja testów jakości: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Jason Glawe

Dyrektor kreatywny: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Producent wykonawczy gry: Nate French

Dyrektor studia: Chris Gerber

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Testerzy: Adriano Alberti La Marmora, Craig Bishell, Doug Christiano, Kevin De Kock, Irea Dell’Agnese, Emeric Dwyer, Julia Faeta, Malachi Gardner, Jeremy Gustafson, Stian Haugen, Thomas Hvizdos, Brian Ingvaldstad, Petr Knapp, Erik Miller, Lacey Miller, Roderick D Mitchell Jr., Daniele Palman, Max Ribaric, Kristian Steinli, Erik Strybos, Anna Svitilova, Joris Van der Vorst, Steinar Watne i Eric Wellens

Specjalne podziękowania dla Andrew Navaro i wszystkich jego beta-testerów.



rebel

© 2021 Fantasy Flight Games. Descent: Legendy Mroku jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Gamegenic i logo Gamegenic są znakami towarowymi i zastrzeżonymi znakami towarowymi Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Elementy gry mogą się nieznacznie różnić od tych, które przedstawiono na ilustracjach.



SKRÓCONE ZASADY

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 2 następujących po sobie faz.

1. **Faza bohaterów** – podczas tej fazy każdy z bohaterów wykonuje akcje, aby się poruszać, atakować wrogów i oddziaływać na żetony oraz otoczenie.
2. **Faza mroku** – podczas tej fazy rozpatrywany jest upływ czasu, a wrogowie się aktywują.

AKCJE

W czasie swojej tury bohater może wykonać 1 akcję manewrowania oraz 2 dodatkowe akcje. Bohater może wykonać daną akcję więcej niż raz (również akcję manewrowania).

- **Manewrowanie** – bohater otrzymuje liczbę punktów ruchu równą jego szybkości.
- **Walka** – bohater atakuje wroga.
- **Oddziaływanie** – bohater oddziałuje na żetony interakcji albo trójwymiarowe elementy terenu.
- **Przygotowanie** – bohater odwraca 1 ze swoich kart.
- **Akcja specjalna** – bohater używa dowolnej zdolności, która została poprzedzona symbolem (♣).

SYMBOLE

- | | |
|---------------|-------------------|
| ★ sukces | ♣ akcja specjalna |
| ♣ potencjał | ⤴ ulepszenie |
| ⚡ wzmocnienie | ♥ zdrowie |
| 💧 zmęczenie | ✖ obrażenie |

SŁOWA KLUCZOWE

- **Naładowanie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**NAŁADOWANIE**”, należy umieścić na niej określoną liczbę żetonów wskazanego rodzaju. Gdy na karcie nie będzie już żadnego żetonu wskazanego rodzaju, należy ją odwrócić.
- **Dalekosiężna** – broń opisana tym słowem może zostać użyta do ataku na figurkę, która jest oddalona maksymalnie o 2 pola (pod warunkiem, że znajduje się w polu widzenia atakującego).
- **Odślonięcie** – jeśli po odwróceniu karty (a także umieszczeniu jej w obszarze gry bohatera na początku misji) na odkrytej stronie znajduje się słowo „**odślonięcie**”, należy natychmiast rozpatrzeć efekt, który po nim następuje.
- **Przemieszczenie** – to słowo oznacza, że wybrana figurka może się poruszyć o wskazaną liczbę pól. Przesuwana w ten sposób figurka ignoruje zasady wstrzymania, jednak nadal musi stosować się do zasad związanych z elementami terenu.

STANY BOHATERÓW



Zakażenie – podczas etapu upływu czasu w fazie mroku bohater otrzymuje 1 obrażenie za każdą kartę, na której znajduje się żeton zakażenia.



Przerażenie – podczas fazy mroku bohater przyjmuje po 1 żetonie zmęczenia na każdą kartę, na której znajduje się żeton przerażenia. Bohater otrzymuje po 1 obrażeniu za każdy żeton zmęczenia, którego nie może umieścić.



Blizna – gdy bohater odwraca kartę, na której znajduje się żeton blizny, otrzymuje 2 obrażenia.



Skupienie – podczas ataku, obrony albo testu bohater może odrzucić żeton skupienia z jednej ze swoich kart, aby przerwyc 1 kość.



Gotowość – w czasie swojej tury bohater może odrzucić żeton gotowości z jednej ze swoich kart, aby ją odwrócić bez konieczności wykonania akcji przygotowania.

PODŁOŻA

Podłoża wpływają na bohaterów i wrogów w następujący sposób:



Żar – jeśli bohater wejdzie na pole tego podłoża, musi umieścić żeton blizny na jednej ze swoich kart. Jeśli wróg wejdzie na takie pole, należy mu przydzielić statusy cierpienie i zguba.



Trucizna – jeśli bohater wejdzie na pole tego podłoża, musi umieścić żeton zakażenia na jednej ze swoich kart. Jeśli wróg wejdzie na takie pole, należy mu przydzielić status wycieńczenie.



Kolce – jeśli bohater albo wróg wejdzie na pole tego podłoża, zostaje wstrzymany i przyjmuje 2 obrażenia.



Woda – jeśli bohater lub wróg zamierza opuścić pole tego podłoża, musi zużyć 1 dodatkowy punkt ruchu.

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Bohater może wykonywać akcje pomiędzy wydawaniem kolejnych punktów ruchu.
- Bohater może w swojej turze wykonać tę samą akcję kilkakrotnie.
- Używając zdolności powodującej zmęczenie, należy umieścić żetony zmęczenia na karcie, na której znajduje się ta zdolność.
- Zamieniając potencjał w sukces, gracz może umieścić żeton zmęczenia na dowolnej karcie swojego bohatera, na której podano limit zmęczenia.
- Gdy bohater odwraca kartę, należy odrzucić **wszystkie** żetony, które się na niej znajdują, nawet jeśli zapewniają pozytywne efekty.