

mantic

# Dungeon Saga



# Instrukcja



**M**usicie to zrozumieć. Nie daję wam tego zadania lekko, nie powinniście go też tak traktować. Wkroczycie na świętą ziemię i będziecie ją traktować z należytych jej szacunkiem”

Stary krasnolud spojrzął na nich kolejno, czekając aż któreś się sprzeciwi. Barbarzyńca ziewnął ostentacyjnie. Elfka jedynie wpatrywała się w niego, ani jeden mięsień na jej twarzy nie zdradził czy słuchała. Jego przeklęty siostrzeniec miał to swoje rozmyte spojrzenie, co sprawiło, że Golloch zaczął się zastanawiać, z której tawerny wyciągnęli go tym razem. Z całej czwórki tylko ludzki czarodziej sprawiał wrażenie jakby jego słowa do niego dotarły czy nawet go zainteresowały. Szerokie oczy młodego człowieka kontrastowały z jego bladą twarzą. Potakiwał on żywo przez kilka sekund zanim nie zauważył, że pozostali nie okazywali równie entuzjastycznej reakcji. Szybko zamarł bez ruchu.

Golloch potrząsnął głową i kontynuował, celowo podnosząc głos, aby zobaczyć bolesny grymas na twarzy Rordina.

„Ruiny Dolgarth zostały zabezpieczone, przez nikogo innego tylko użytkownika mrocznych sztuk. Nie możemy pozwolić, aby umarli kroczyli korytarzami siedziby moich przodków. Nikt nie może zakłócać wiecznego snu króla Grunda. Musicie się tam udać, znaleźć źródło tej zniewagi i skończyć z nim.”

Kiedy przerwał, aby zaczerpnąć powietrza, inny głos, pełen arogancji, przerwał jego wypowiedź. Hegemon Bazyleii był przyzwyczajony do całkowitego posłuszeństwa i podziwu ze strony osób, które się do niego zwracały. Komunikacja z ponurym krasnoludzkim królem przysparzała mu więc nie lada problemów.

„Nie tylko krasnoludy zostały znieważone. Nasi sojusznicy z Therennii Aldar dostarczyli nam dowodów, że nasi święci wojownicy zostali spaczeni i są wykorzystywani do celów wroga. Nie może tak być. Przyniesiecie mi głowę tej paskudnej kreatury, abyśmy mogli ją spalić.”

W tym momencie wtrącił się trzeci głos, melodyjny i wykalkulowany, śpiewnie wypowiadający sylaby.

„W dawnych czasach ta twierdza była dobrze znana mojemu ludowi. Możliwe, że ślady tchem nadal tam są. Proszę, abyście pozwolili mojej córce odzyskać nietknięte elfie artefakty, aby mogły zostać bezpiecznie zwrócone naszemu ludowi.”

Golloch skrzywił się patrząc na nich kolejno.

„Nic mnie nie obchodzi twoja małostkowa ludzka duma, ani twoje przeklęte elfie zabawki. Mój bratanek upewni się, że od tego czarnoksiężnika zostanie ściągnięta odpowiednia zapłata, a potem moi ludzie wyruszą odzyskać Dolgarth.”

„Chwileczkę”, zaczął Hegemon, „nigdy

się tak nie unawialiśmy. Jak wiesz, pola Diffeth pozostają strefą neutralną. My-”

„Nie obchodzi mnie wasza neutralność. Równie dobrze, może to być wasz spisek, aby wasz czarodziej i najemnik mogli zbezczeszczyć moją antyczną spuściznę!”

„Szlachetni Panowie.”

Głos był spokojny, lecz pełen autorytetu. cStanowczość i ukryta groźba kontrastowały z wiekiem i pozorną delikatnością mówcy.

„Skończmy to przekomarzanie. Jeżeli Meital rzeczywiście poszukuje czegoś w Dolgarth, musi to być coś naprawdę warte zachodu. Najważniejsze jest, aby go powstrzymać.”

Ciszę przerwało potężne beknienie, w małym pomieszczeniu brzmiące jak grzmot pioruna. Wszystkie oczy zwróciły się ku barbarzyńcy, który spoglądał na nich spojrzeniem rozbawionego braku zainteresowania.

„Wyruszamy czy nie?”

Krasnoludzki król chciał coś wtrącić, ale Madriga go uprzedziła. „Mój nieokrzesany towarzysz ma rację. Jeżeli nie mają Panowie nic przeciwko moglibyśmy już wyruszyć i zostawić Panom dyskusję na delikatniejsze... polityczne aspekty sprawy.”



# Wstęp

*Dungeon Saga to gra o wspaniałych przygodach w fantastycznym świecie bohaterów i potworów. W grę może grać od 2 do 5 graczy.*

*Rozegrają oni serię przygód, w których jeden z graczy obejmuje rolę złego władcy podziemi, a pozostali wcielą się w odważnych bohaterów, którzy przemierzają lochy, aby się z nim zmierzyć.*

*Każda z postaci jest reprezentowana przez miniaturkę, a lochy są zbudowane z dużych żetonów ułożonych na stole. Gracze będą musieli użyć całego swojego sprytu, aby pokonać wymagające przygody, z małą pomocą kart, żetonów i kostek znajdujących się w pudełku.*

## Jak zacząć

Jeżeli gracze w Dungeon Sage po raz pierwszy, najpierw rozegracie krótką rozgrywkę z "Przewodnika dla początkujących", zanim przeczytacie pozostałe zasady. Przykłady krok po kroku wprowadzą was w tło fabularne waszych bohaterów i podstawy zasad, dzięki czemu podręcznik główny będzie łatwiejszy do zrozumienia. Osoby, które mają już doświadczenie w eksploracji lochów mogą czytać dalej!



# Spis treści

Wstęp.....	3	Strzelanie.....	16
Zawartość opakowania.....	4	Obrażenia.....	18
Przygotowanie do gry.....	6	Magia.....	19
Rozgrywka.....	8	Wypożyczenie lochu.....	21
Ruch.....	12	Większe potwory.....	22
Walka.....	14	Skrót zasad.....	24

## Twórcy

**PROJEKT GRY:**  
Jake Thornton

**SAGA:**  
Greg D Smith

**REDAKCJA I DODATKOWA ZAWARTOŚĆ:**  
Stewart Gibbs, Thomas Pike

**ILUSTRACJA Z OKŁADKI:**  
Ralph Horsley

**ILUSTRACJE:**  
Heath Foley, Jonas Springborg, Luigi Terzi, Stef Kopinski

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:**  
Chris Webb, Karen Miksza, Kev Brett

**RZEŹBIENIE MODELI:**  
Gregor Adrian, Sylvain Quirion, Ben Skinner, Rémy Tremblay

**MALOWANIE:**  
Dave Neild

**TEREN:**  
Dave Neild, Mel Bose

**FOTOGRAFIE:**  
Ben Sandum

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:**  
Adam Palmer, Maria Tabor

**EDYCJA POLSKA:**  
Bard Centrum Gier  
ul. Zabłocie 23  
30-701 Kraków  
[www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)

Skład i opracowanie graficzne:  
Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Korekta: Anna Mann

Redakcja: Piotr Maliszewski, Anna Mann

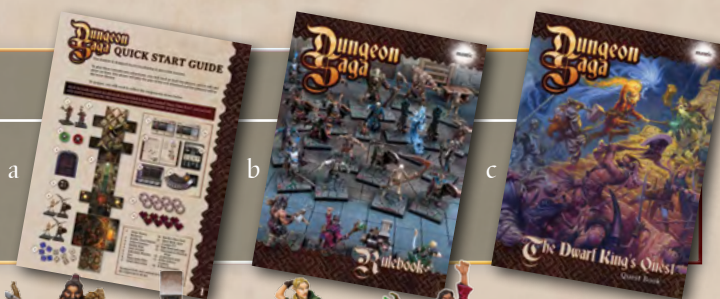
**TESTERZY:**  
Adam Hyder, Adrian Robinson, Adrian Scully, Alastair Graham, Aled Lawlor, Alex Lee, Artur Lewandowski, Boggwoppit, Brandon Grigg, Callum Hancock, Charles Armitage, Charlie Holden, Chris Hutchinson, Chris Openshaw, Chris Simpson, Christopher Carr, Dave Symonds, Eleanor Woolley, Francois-Xavier Foucher, Gareth Evans, Geoff Allan, Glenn Allan, Harry Dickens, Jack Betts, James Hales, Jenni Woodward, Jeremy Barnhill, Jodie Rogers, John Dowbakin, Jona Lirtler, Keith Vasey, Kevin Horseman, Kjell Moens, Kris Barton, Kyle Cherry, Lee Mahon, Logan Rollins, Luke Watson, Malcolm Illidge, Manuel Pegamento-Hombre, Martyn Findley, Matt Fletcher, Matt Gilbert, Megan Gilbert, Mike Jarvis, Nicolas Brennan, Nigel Dickens, Pat Stainrod, Peter Green, Peter Harrison, Peter Wright, Reece Clarke, Richard Sefton, Rob Boreham, Ronnie Renton, Samuel Pickance, Sean James, Simon Day, Stewart Gibbs, Thomas Terza



# Zawartość opakowania

## KSIĄŻKI

- (a) Przewodnik dla początkujących
- (b) Instrukcja (ta książka)
- (c) Księga przygód



## MODELE BOHATERÓW I BOSSÓW

- (a) Orlaf, człowiek barbarzyńca
- (b) Rordin, krasnolud wojownik
- (c) Madriga, elf łowca
- (d) Danor, człowiek czarodziej
- (e) Mortibris, nekromanta
- (f) Grund, nieumarły krasnoludzki król
- (g) Elshara, banshee
- (h) Hoggar, zombie troll szaman



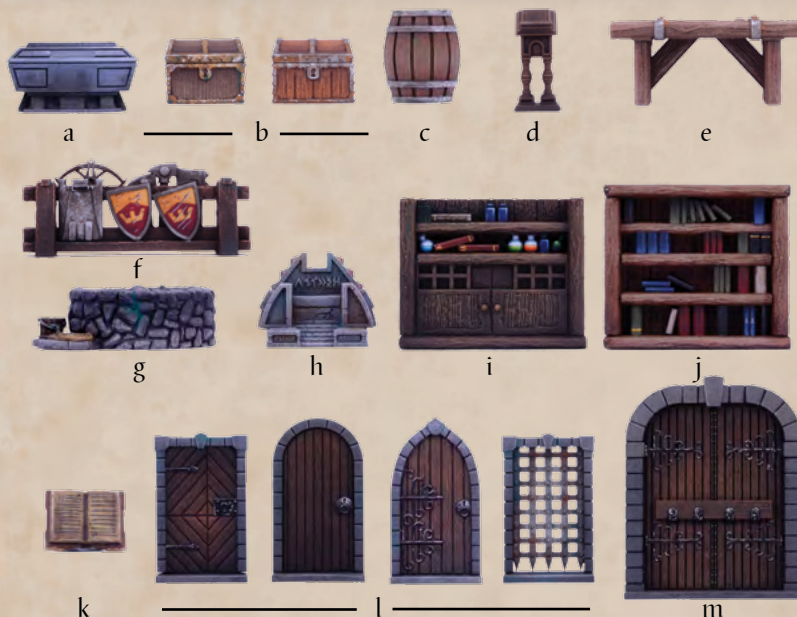
## MODELE NIEUMARŁYCH SŁUG

- (a) szkielety wojownicy
- (b) szkielety łucznicz
- (c) zombie
- (d) opancerzone zombie
- (e) krasnolud ożywieniec
- (f) duch
- (g) zombie troll



## WYPOSAŻENIE LOCHÓW

- (a) krasnoludzka krypta
- (b) skrzynie
- (c) beczka
- (d) pulpit
- (e) stół
- (f) stojak na broń
- (g) studnia
- (h) krasnoludzki tron
- (i) regał czarnoksiężnika
- (j) regał z książkami
- (k) książka
- (l) pojedyncze drzwi
- (m) podwójne drzwi





## KARTY

- (a) karty władcy podziemi
- (b) karty przedmiotów
- (c) karty czarów
- (d) karty umiejętności



## ŻETONY

- (a) żetony ran
- (b) sterty kości
- (c) żetony bohaterów
- (d) żetony doświadczenia
- (e) żetony zwykłych zamków
- (f) żetony magicznych zamków
- (g) żetony słabych punktów
- (h) żeton zawalenia
- (i) żetony efektów czarów
- (j) żeton „Jesteś w mojej mocy”
- (k) żetony fragmentów serca banshee



## POMOCE DLA GRACZY

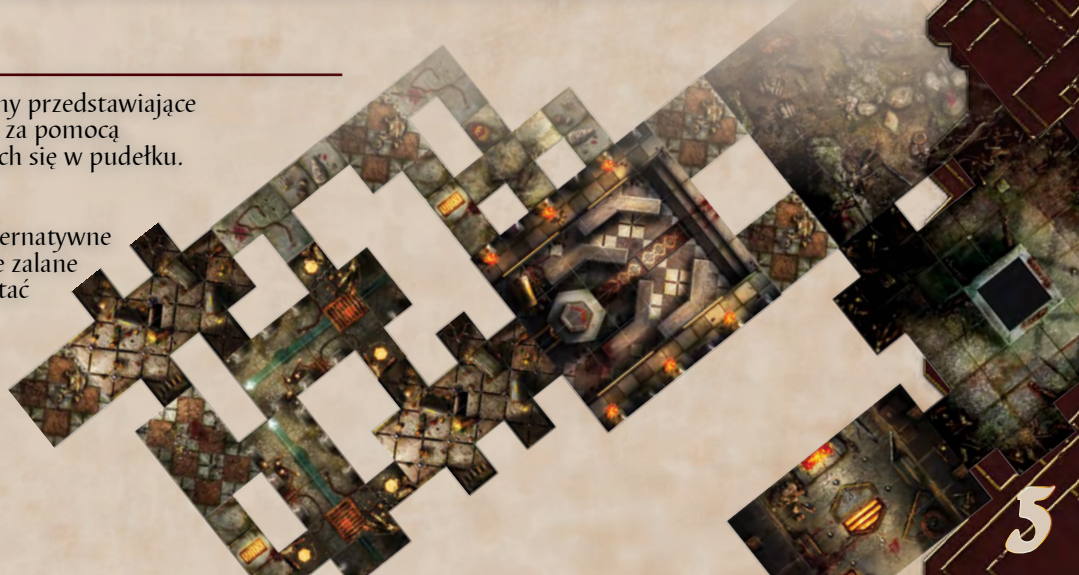
- (a) Panel nekromanty
- (b) miarka krótkiego dystansu
- (c) miarka długiego dystansu
- (d) niebieska kostka bohatera
- (e) kościana kostka władcy podziemi
- (f) karty bohaterów
- (g) karty bossów



## ŻETONY LOCHÓW

Zestaw zawiera również 33 żetony przedstawiające lochy Dolgarth. Można je łączyć za pomocą plastikowych złączek znajdujących się w pudełku.

Na tyle żetonów znajdują się alternatywne ilustracje przedstawiające tunele zalane lawą. Będzie je można wykorzystać z rozszerzeniami do Dungeon Saga.





# Przygotowanie gry

Pojedyncza rozgrywka w Dungeon Sage jest nazywana przygodą, zazwyczaj jest to rozdział dłuższej fabuły. W Grobowcu króla krasnoludów, starciu między bohaterami i Mortibrisem, zamieściliśmy dziesięć następujących po sobie przygód opisanych w Księdze przygód

Aby przygotować rozgrywkę należy wykonać następujące kroki:

1. Ustalcie ile osób będzie grało i kto będzie grał każdym z bohaterów, a kto władcą podziemi. Bohaterów może kontrolować jeden gracz lub mogą być podzieleni między maksymalnie czterech graczy.
2. Władca podziemi powinien wziąć Księgę przygód i wspólnie z bohaterami zdecydować, która przygoda będzie rozgrywana. Powinien przy tym uważać, aby nie ujawnić map i niejawnych informacji bohaterom.
3. Następnie gracze bohaterów wybierają swoich bohaterów i biorą ich modele oraz karty bohaterów.
4. Władca podziemi czyta jakie dodatkowe przedmioty, czary i znaczki będą potrzebne w tej przygodzie, a następnie przechodzi do ułożenia lochów tak jak pokazuje to mapa danej przygody.
5. Władca podziemi tasuje karty rozkazów władcy podziemi i dobiera liczbę określoną przez przygodę, tworząc w ten sposób zakrytą talię. Następnie dobiera pierwsze 3 karty na rękę.
6. Kiedy wszyscy już będą znali swoje postacie i ich umiejętności, władca podziemi czyta na głos tekst fabularny przygody oraz jej warunki zwycięstwa dla obu stron i zasady specjalne.
7. Gra rozpoczyna się od tury jednego z bohaterów.

**WAŻNE!** Ułożyć należy tylko lochy od pola startowego bohaterów do pierwszych drzwi. Wszystkie dalsze pomieszczenia nie są jeszcze w grze i pozostają niejawne dla bohaterów.

W czasie kiedy władca podziemi układa żetony, pozostali gracze powinni posortować karty, znaczki i kostki, których będą potrzebować.



## Malowanie modeli

Szczegółowe modele zawarte w zestawie doskonale spełniają swoją rolę od razu po wyjęciu z pudełka. Różne kolory pozwalają łatwo określić kto jest po której stronie. Modele nie wymagają złożenia, od razu są gotowe do gry. Niektórzy lubią jednak malować swoje modele i personalizować swoje doświadczenie z grą. W instrukcji pokazujemy przykłady malowania, aby wskazać co można osiągnąć przy odrobinie cierpliwości i wprawy.





# Wybor bohaterow

Każdy z bohaterów ma trzy główne cechy wymienione na swojej karcie. Będą one cały czas używane w trakcie gry więc warto upewnić się, że wszyscy je znają.



**Ruch:** Liczba pól o ile model może się przemieścić w jednej turze – patrz strona 12.



**Kostki walki:** Iloma kostkami model może rzucić w czasie walki – patrz strona 14.



**Pancerz:** Wartość powyżej, której należy wyrzucić wynik na kostce, aby uniknąć obrażeń – patrz strony 14-17.

Każdy bohater ma swoje mocne i słabe strony. Waleczny barbarzyńca może zabić wielu przeciwników naraz, ale jest słabiej opancerzony i bardziej podatny na ataki silniejszych przeciwników. Krasnolud dysponuje mniejszymi możliwościami ofensywnymi, ale jego gruby pancerz odeprze większość ataków. Elfka nie jest tak dobrym wojownikiem jak poprzedni dwaj bohaterowie. Woli walczyć z dystansu gdzie jej umiejętności strzeleckie mogą dać najwięcej korzyści. Jest również czarodziej. Inni mogą śmiać się z jego słabych umiejętności w walce, ale często to jego czary przynoszą zwycięstwo.





# Rozgrywka

Kiedy przygoda zostanie przygotowana zgodnie z opisem z Księgi przygód gra może się rozpocząć. Dungeon Saga jest rozgrywana w serii rund. Gra kończy się kiedy jedna strona osiągnie warunki zwycięstwa danej przygody.

Każda runda składa się z 3 części: Tury bohaterów, tura władcy podziemi i koniec rundy.

Śmierć dowolnego z bohaterów może skutkować zwycięstwem władcy podziemi – strzeżcie się zatem wzajemnie!

## Tury bohaterów

W swojej turze bohater może się ruszyć (patrz strona 12) i/lub wykonać 1 akcję, zawsze w tej kolejności. Jeżeli gracz nie chce się poruszyć przed akcją, może wykonać w turze tylko akcję. Bohater może również nie robić nic.

## Akcje

- ❖ **Walka:** patrz strona 14
- ❖ **Strzelanie:** patrz strona 16
- ❖ **Rzucenie zaklęcia:** patrz strona 19
- ❖ **Inne:** niektóre przygody pozwalają wykonać dodatkowe akcje – są one wymienione w opisie przygody

Akcje dostępne dla modelu zależą od jego umiejętności i sytuacji. Na przykład: bohater nie może strzelać z łuku jeżeli go nie ma. Nawet jeżeli bohater ma łuk, nie będzie mógł go używać w czasie walki.

## Umiejętności

Zamiast rozgrywać normalną turę, bohater może zamiast tego zdecydować się na użycie umiejętności bohatera wymienionych na jego karcie postaci. Każdy z bohaterów może użyć danej umiejętności tylko raz na

grę. Kluczowy jest wybór właściwego momentu kiedy umiejętność zostanie wykorzystana.

**Należy pamiętać, że jeżeli umiejętność nie mówi inaczej, bohater nie będzie mógł się poruszyć lub wykonać normalnej akcji w turze kiedy chce użyć umiejętności - umiejętność zajmuje całą turę bohatera.**

## ZNACZNIKI BOHATERÓW



Znaczniki bohaterów pozwalają w łatwy sposób zaznaczyć kto już rozegrał swoją turę w tej rundzie. Należy umieścić je w miejscu widocznym dla wszystkich i obracać je rewersami ku górze kiedy bohaterowie rozgryają swoje tury.

## BOHATEROWIE CZY GRACZE?

W grę Dungeon Saga po stronie bohaterów może grać od 1 do 4 graczy, oznacza to że gracze mogą kontrolować różną liczbę bohaterów. Należy pamiętać, że turę rozgrywa bohater, a nie gracz. W związku z tym jeżeli trzech graczy kontroluje czterech bohaterów, jeden z nich będzie grał dwoma bohaterami, a pozostali po jednym. Gracz kontrolujący dwóch bohaterów może rozgrywać jedną turę jako pierwszy, a druga jako ostatni lub drugi i trzeci lub w dowolnej innej kombinacji. Każdy bohater jest rozpatrywany osobno niezależnie od tego ilu z nich jest kontrolowanych przez jednego gracza.

## WSPÓŁPRACA

Bohaterowie zdołają pokonać władcę podziemi tylko jeżeli będą współpracować. Każdy z bohaterów potrzebuje wsparcia innych, aby poradzić sobie z daną sytuacją. Gracze muszą planować nie tylko w jaki sposób spełnią swoje cele, ale też jak to zrobić w taki sposób, aby nikt nie zginął.

Krasnolud i barbarzyńca często będą musieli chronić słabszą fizycznie elfkę i czarodzieja, pozwalając im szybko eliminować przeciwników z bezpiecznej odległości. Z drugiej strony, kiedy trzeba przełamać magiczną barierę to czarodziej będzie z przodu, ważne aby zachować elastyczność!

Gracze kontrolujący bohaterów powinni się ze sobą komunikować! Czy ktoś ma kłopoty? Czy powinniście pędzić naprzód? Czy to sprawi, że jeden z bohaterów będzie odsłonięty? Czy powinniście się rozproszyć czy walczyć w zwartej formacji? Czy macie czas na sprawdzenie tego bocznego przejścia?

Jedną z najważniejszych decyzji, to który bohater będzie miał inicjatywę jako pierwszy w danej rundzie i pierwszy rozegra swoją turę. Władca podziemi nie może przeszkodzić pierwszemu bohaterowi w rundzie (patrz strona 10), ale już wszystkim pozostałym tak...



# Tury władcy podziemi

Ponieważ władca podziemi kontroluje dużą liczbę sług, jego tury działają inaczej niż tury pojedynczych bohaterów. Gracz może wydawać pojedyncze rozkazy kilku sługom co pozwoli mu ruszać się oraz wykonywać akcje kilkoma modelami i/lub wskrzeszać kilka stert kości w pojedynczej turze. W opisie każdej przygody znajduje się liczba modeli, jakiej może on wydać rozkaz w turze. Żaden z modeli władcy podziemi nie może działać więcej niż raz na turę, ale może działać więcej niż raz w rundzie używając wtrąceń – patrz niżej.

## Akcje

- ♦ **Walka:** patrz strona 14
- ♦ **Strzelanie:** patrz strona 16
- ♦ **Rzucanie zaklęcia:** patrz strona 19
- ♦ **Inne:** niektóre przygody pozwalają wykonać dodatkowe akcje – są one wymienione w opisie przygody

Akcje dostępne dla modelu zależą od jego umiejętności i sytuacji. Na przykład: bohater nie może strzelać z łuku jeżeli go nie ma. Nawet jeżeli bohater ma łuk, nie będzie mógł go używać w czasie walki.

Władca podziemi może również zagrać pojedynczą kartę rozkazów władcy podziemi (patrz strona 10).

## Wskrzeszanie umarłych

Zamiast ruszać się i wykonywać akcje modelem znajdującym się już na planszy, władający mroczną magią władca podziemi może używać swoich rozkazów, aby rzucać czary – w przypadku władcy podziemi może on rzucić czar wskrzeszenia umarłych. Opis każdej przygody wskazuje jakie rodzaje nieumarłych może on wskrzesić i ile jest dostępnych z każdego z nich.

Kiedy zostanie rzucony czar wskrzeszenie umarłych, władca podziemi podmienia pojedynczą stertę kości na wybrany przez siebie model dopuszczony przez opis przygody. Model może być ustawiony w dowolnym kierunku. Jeżeli sługa zostanie wskrzeszony w przednim polu dowolnego przeciwnika, każdy z tych przeciwników może wykonać wolne uderzenie (patrz strona 13), ponieważ nieumarły potrzebuje chwili, aby powstać i rozpocząć walkę. O kolejności wolnych ataków decydują gracze je wykonujący. Wskrzeszony ze sterty kości sługa jest traktowany jakby wykonał już swoją akcję w tej turze i nie może już nic więcej w niej zrobić.

Nie wolno rzucić wskrzeszenia umarłych na stertę kości jeżeli jakikolwiek model na niej stoi. Jeżeli kilka stert leży jedna na drugiej, wolno wskrzesić tylko wierzchnią.

## SŁUŻBA WŁADCY PODZIEMI

W armii władcy podziemi są dwa typy podwładnych: Sługi oraz bossowie.

Sługi to mięso armatnie armii. Są to słabi wojownicy, którzy będą mieli problem, z pokonaniem bohaterów w pojedynkę, co innego kiedy połączą się w grupę.

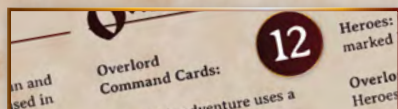
Boss to bohater służący władcy podziemi. Zazwyczaj bohaterowie to postacie pozytywne, ale równie silne kreatury walczą po stronie władcy podziemi. Boss działa tak jak bohaterowie i tak jak oni ma swoją kartę postaci. Wszystkie standardowe zasady dla bohaterów dotyczą też bossów, z wyjątkiem momentu rozgrywania swojej rundy. Bossowie działają tylko w turze władcy podziemi (lub w czasie przerwania). Poza tym, boss może mieć umiejętności, używać magicznych przedmiotów etc. tak jak bohaterowie.





## Karty rozkazów władcy podziemi

Władca podziemi ma talię kart, która pozwala mu wykonywać dodatkowe akcje i używać specjalnych umiejętności poza jego standardowymi rozkazami. Przed rozpoczęciem gry należy potasować talię i dobrać tyle kart ile wskazuje opis przygody, tworząc w ten sposób talię władcy podziemi dla tej rozgrywki.



Pozostałe karty można odłożyć do pudełka – nie będą w tym momencie używane. Nie wolno przeglądać taliis.

Władca podziemi dobiera 3 górne karty ze swojej talii dla tej przygody tworząc w ten sposób swoją początkową rękę. Nie ma limitu kart, które władca podziemi może mieć na ręce.

Władca podziemi może oglądać swoją rękę, ale nie powinien pokazywać jej bohaterom.

Władca podziemi może zagrać pojedynczą kartę rozkazu w turze. Kartę można zagrać w dowolnym momencie przed lub po ruchem i akcją modelu, ale nie w trakcie. Karty są jednorazowego użytku, ich różne rodzaje zostały objaśnione poniżej.

Ponadto, władca podziemi dobiera ze swojej talii jedną dodatkową kartę na koniec każdej rundy. Jeżeli talia zostanie wyczerpana, władca podziemi nie może już dobierać, w większości przypadków oznacza to koniec przygody.

### DODATKOWE KARTY ROZKAZÓW

Te karty pozwalają władcy podziemi ruszać się i wykonywać akcje określoną liczbą dodatkowych modeli w tej turze.

### KARTY PODWÓJNYCH ROZKAZÓW

Te karty pozwalają władcy podziemi wydać podwójną liczbę rozkazów w tej turze. Należy pamiętać, że pojedynczy model nadal może tylko raz się poruszyć i wykonać akcje w tej turze.

### KARTY WSKRZESZENIA UMARŁYCH

Te karty są dostępne tylko dla władcy podziemi – nekromanty, takiego jak Mortibris. Wskreszenie umarłych pozwala nekromancie rzucić czar wskreszenie umarłych określoną liczbę razy, ponad limit dozwolony przez standardowe karty rozkazów. Nekromanta nigdy nie może mieć więcej sług niż pozwala na to przygoda – wszystkie ponad limit przepadają.

### KARTY PRZERWANIA

Te karty są zagrywane pomiędzy turami bohaterów, po zakończeniu tury jednego, a przed rozpoczęciem tury kolejnego bohatera. Władca podziemi może natychmiast ruszyć się i wykonać akcję liczbą modeli wymienioną na karcie, rozpatrując je pojedynczo. Nie jest to tura władcy podziemi, w związku z tym te same modele mogą się ponownie ruszyć i wykonać akcję przy pomocy kolejnej takiej karty później w rundzie lub w turze władcy podziemi.

Nie wolno zagrać karty przerwania przed turą pierwszego bohatera lub po turze ostatniego bohatera w danej rundzie. Dodatkowo, nie wolno zagrać więcej niż jednej karty przerwania naraz. Po zagranie karty przerwania musi zostać rozegrana tura bohatera zanim będzie można zagrać kolejną taką kartę.

## Koniec rundy

Koniec rundy następuje po turze władcy podziemi, dobiera on kartę z talii.

Jeżeli talia zostanie wyczerpana, władca podziemi nie może już dobierać, w większości przypadków oznacza to koniec przygody. Szczegółowo zostało to opisane w księdze przygód.

Ponadto wszystkie karty czarów, które nie są w pozycji początkowej mogą zostać obrócone o ćwierć obrotu (patrz strona 19).





## Śmierć za sprawę

Władca podziemi nie powinien się za bardzo przejmować losem swoich sług. Większość z nich umrze przedwczesną i brutalną śmiercią z rąk bohaterów. Takie jest ich zadanie.

Głównym, nadrzędnym celem jest realizacja planu zdobycia władzy nad światem. Każdy władca podziemi ma taki plan. Patrząc z tej perspektywy życie sług, a nawet zaufanych bossów nie ma znaczenia praktycznego. Tak długo jak giną oni za sprawę wszystko jest w porządku.

Nie bój się więc wysłać sług do walki, nawet jeżeli ich szanse są niewielkie. Nawet najślabszy szkielet może zadać szczęśliwy cios opancerzonemu krasnoludowi, z czasem takie przypadkowe rany zaczną się nawarstwiać. Osłabiaj bohaterów swoim mięsem armatnim, aby bossowie mieli łatwiejsze zadanie kiedy będą ich wykańczać.

Używaj przewagi liczebnej, aby osaczać pojedynczych bohaterów. Otaczaj ich i zwiążuj najlepszych wojowników walką, aby nie mogli pomóc swoim słabszym sojusznikom. Pamiętaj, litość i honor to słabości tak zwanych „dobrych bohaterów”. Tobie nie są one do niczego potrzebne.

## Władza nad światem

Każdy z władców podziemi ma swoją własną talię władcy podziemi. Zasady poniżej są ogólnymi zasadami dotyczącymi wszystkich władców podziemi oraz specyficznymi zasadami nekromanty. W kolejnych rozszerzeniach inni władcy podziemi będą mieli inne umiejętności. Orczy watażka naturalnie nie będzie mógł wskrzeszać umarłych. Sprytny, stary zielonoskóry ma za to inne triki w rękawie. To samo dotyczy władców podziemi takich jak królowie krasnoludów otchłani, skorumpowani elficy zdrajcy, starożytne smoki etc. Zestaw kart w talii władcy podziemi jest nieodłącznie związany z daną postacią i dobrze działa ze sługami dla niego dostępnymi. Dzięki temu każdy z władców podziemi jest zupełnie inny.

## Zmiażdżyc słabych

Władca podziemi cały czas powinien starać się przeszkodzić bohaterom i wykorzystać ich słabości. Należy przy tym pamiętać, że frontalny atak nie zawsze jest najlepszą decyzją. Na przykład, dobrą metodą zatrzymania natarcia twardego krasnoluda może być zagrożenie słabo opancerzonemu czarodziejowi, kryjącemu się z tyłu, zmuszając tym samym krasnoluda do bohaterskiej obrony co idealnie wpisze się w plan władcy podziemi. Bądź sprytny i zawsze zmuszaj bohaterów do podejmowania trudnych decyzji...



# Ruch

Ruch to jedna z podstaw taktyki zarówno dla bohaterów jak i władcy podziemi. Dobre zrozumienie i wykorzystanie zasad ruchu pozwoli nie tylko ustawić się w dogodnej pozycji do ataku, ale też pokrzyżuje plany przeciwnika blokując jego najlepsze ruchy.

## Sasiadowanie

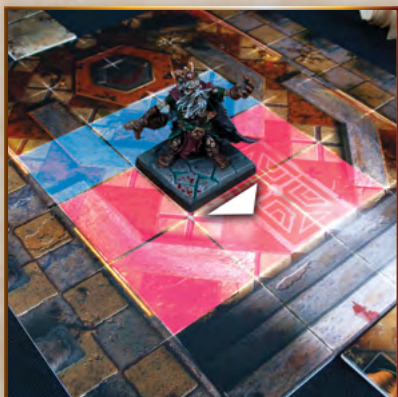
Kiedy zasada odnosi się do sąsiadujących obiektów, oznacza to, że są one na polu obok modelu, którego dotyczy zasada. Model normalnej wielkości będzie sąsiadował z 8 polami, na diagramie zaznaczonymi na czerwono i niebiesko.

## Kierunek patrzenia

Model musi być tak ustawiony, aby zajmował jedno pole, i był skierowany w kierunku jednego z czterech boków tego pola. Kierunek, w którym skierowany jest model jest nazywany kierunkiem patrzenia.

## POLA MODELU

Zazwyczaj zarówno bohaterowie jak i sługi zwracają większą uwagę na rzeczy, które dzieją się przed nimi. Z tego powodu pola sąsiadujące z modelem są podzielone na przednie i tylne pole, zależnie od kierunku patrzenia modelu.



3 pola za modelem (zaznaczone na niebiesko) tworzą jego tylne pole. Pozostałe 5 (zaznaczonych na czerwono) to jego pole przednie.

Jest to istotne i używane przy determinowaniu aktywacji lub możliwości aktywacji zasady w momencie kiedy model znajduje lub przemieszcza się w przednie pole innego modelu.

## Stery kości i inne znaczniki

Należy pamiętać, że do momentu rzużenia czarunku wskrzeszenie umarłych (patrz strona 10) stery kości nie mogą się ruszać, nie mają pól, nie mogą atakować oraz nie można ich atakować. To samo dotyczy dowolnych innych znaczników umieszczonych na planszy.



Model na polu A chce się poruszyć na pole B. Jest to możliwe ponieważ mógłby się on poruszyć na jedno lub więcej pól oznaczonych X. Jeżeli oba pola X byłyby zablokowane pole B również byłoby zablokowane.

## Ruch modelu

- W swojej turze model może się poruszyć o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego wartość ruchu.
- Model należy przemieszczać po jednym polu naraz, aby pokazać przebytą drogę. Model nie może wejść lub zakończyć ruchu na polu gdzie znajduje się inny model lub fragment wyposażenia - te pola są uważane za zablokowane.
- Można jednak przejść lub skończyć ruch na polu gdzie znajduje się sterta kości.
- Modele mogą się poruszać na skos jeżeli ruch na jedno z pól po dowolnej stronie byłby dozwolony (zostało to pokazane na diagramie).
- Model może dowolnie zmieniać kierunek patrzenia w czasie ruchu. Jest to jedyny moment kiedy wolno zmienić kierunek patrzenia.
- Jeżeli model wejdzie w przednie pole wrogiego modelu musi natychmiast zakończyć ruch deklarując końcowy kierunek patrzenia.
- Jeżeli model rozpoczyna turę w przednim polu wrogiego modelu nie może się swobodnie poruszać. Ma wtedy dwie opcje:
  - Może pozostać na tym samym polu i zmienić kierunek patrzenia.
  - Może wyjść z przedniego pola wroga wystawiając się na atak. Ta czynność jest nazywana odezwaniem (patrz strona 13).



## Oderwanie

Modele, które rozpoczynają swoją turę w przednim polu wroga nie muszą z nim walczyć jeżeli nie chcą. Mogą zamiast tego podjąć próbę ucieczki z walki przez oderwanie. Jednak przeciwnicy będą mieli szansę zaatakowania uciekającej postaci. Jest to nazywane wolnym atakiem.

Oderwanie jest możliwe wyłącznie jeżeli pierwsze pole, na które przebiegnie się model nie znajduje się w przednim polu żadnego przeciwnika. Jeżeli nie ma takiego pola model nie może się oderwać i musi pozostać tam gdzie jest. Model, który się oderwie może wejść w przednie pole przeciwnika w dalszej części ruchu.

Jeżeli model pozostanie tam gdzie był może się obrócić, a następnie walczyć lub rzucić czar (jeżeli ma taką możliwość) jako akcję. Zmiana kierunku patrzenia nie daje przeciwnikowi wolnych ataków.

Aby się oderwać, model musi przeżyć wolny atak przeciwników. Każdy model przeciwnika, który ma odrywający się model w przednim polu może wykonać osobny wolny atak. O kolejności wolnych ataków decydują gracze je wykonujący.

Przed poruszeniem modelu należy rozpatrzyć wszystkie wolne ataki. Jeżeli odrywający się model nie zostanie zniszczony może wykonać swój ruch.

## Wolne ataki

Wolny atak to walka (patrz walka na stronie 14) ze wszystkimi normalnymi modyfikatorami. Różnice są następujące:

- ❖ Nie są one rozpatrywane w twojej turze.
- ❖ Nie są ograniczone. Gracz może wykonać tyle wolnych ataków ile ma możliwość (ze względu na oderwania przeciwnika).
- ❖ Nie liczą się one jako tura gracza. Wolno wykonywać wolne ataki niezależnie od tego czy model miał już swoją turę w tej rundzie czy nie.

Model otrzymuje możliwość wykonania wolnego ataku jeżeli zasada jasno to określa. Ponadto każdy model może wykonać wolny atak przeciwko każdemu modelowi umieszczonemu w jego przednim polu. Może to być szkielet wskrzeszony ze sterty kości, duch przywołany przez czar wiernych w śmierci, zombie stworzony przez czar krwawienia czy dowolny inny model stworzony przez czar czy efekt.



### PRZYKŁAD WOLNEGO ATAKU

*Na przykład: jeżeli Danorowi pozostała ostatnia rana może chcieć podjąć próbę oderwania od krasnoludzkiego wskrzeszenia zanim zostanie ogluszony. Trzy pola za Danorem są poza przednim polem przeciwnika (zaznaczone na niebiesko) więc ma on możliwość oderwania. W swojej turze deklaruje on, że będzie się odrywał. Zanim Danor się poruszy, krasnoludzki wskrzeszeniec może wykonać wolny atak. Jest to rozpatrywane tak jak normalna akcja walki. Jeżeli wskrzeszeniec zrani czarodzieja zostanie on ogluszony. Jeżeli czarodziej uniknie obrażeń będzie mógł się odebrać i poruszyć tak jak pokazano na ilustracji.*

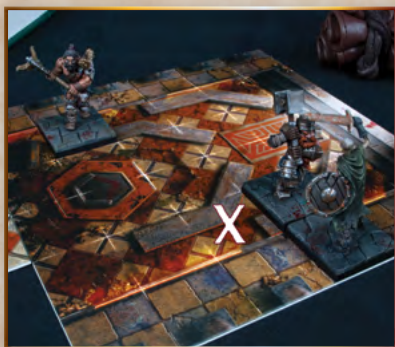




# Walka

Walka, a co ważniejsze rozpoznanie kiedy przeciwnik ma przewagę jest podstawową mechaniką gry, która szybko wejdzie graczom w nawyk. Używajcie zasad, tak aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść poprzez używanie przewagi liczebnej czy atak z tyłu.

Jeżeli model rozpoczyna turę mając model przeciwnika w przednim polu lub poruszy się tak, aby przeciwnik się w nim znalazł, może walczyć.



Na powyższym diagramie Orłaf barbarzyńca nie ma przeciwnika w swoim przednim polu. Rordin krasnolud natomiast ma i może walczyć ze szkieletem. Jeżeli Orłaf poruszyłby się na pole obok Rordina (oznaczone X), szkielet znalazłby się również w jego przednim polu i Orłaf mógłby walczyć.

## Rozpatrywanie walki

Kiedy modele walczą każda ze stron rzuci kostkami. Jednak tylko jeden model (atakujący) może zadać obrażenia. Drugi model (obrońca) tylko się broni.

Oprócz wolnych ataków (patrz strona 13) czy przzerwania, model zawsze jest atakującym w swojej turze.

Walki są rozpatrywane w kilku krokach. Po rozegraniu kilku gier, gracze będą mogli połączyć część kroków razem, aby szybciej rozpatrywać walki. Ucząc się gry najłatwiej jest rozgrywać walkę krok po kroku.

## KROK 1: RZUT KOSTKAMI

Obydwaj gracze rzucają liczbą kostek równą wartości kostek walki modelu z następującymi modyfikatorami:

- ◆ -1 kostka jeżeli model jest ranny (patrz strona 18).
- ◆ - 1 kostka jeżeli model jest w przednim polu więcej niż jednego modelu przeciwnika.
- ◆ -1 dla obrońcy jeżeli atakujący jest wyłącznie w jego tylnym polu.

Warto zaznaczyć, że możliwe jest aby obie strony były w wielu przednich polach przeciwników (każdy z modeli jest w kilku polach).

Niezależnie od modyfikatorów model nigdy nie rzuca mniej niż 2 kostkami. Patrz wartości minimalne na stronie obok.

Przykład: Orłaf atakuje szkielet wojownika. Orłaf zazwyczaj rzuca 5 kostkami. Jest jednak ranny więc w tym ataku rzuci jedynie czterema, wyniki to 1, 2, 4, 6.

Szkielet wojownik nie jest ranny, nie znajduje się w kilku polach przednich oraz nie jest atakowany z tyłu, nie modyfikuje więc swoich rzutów. Rzuca 2 kostkami i otrzymuje 2, 5.





## KROK 2: ODRZUCENIE SŁABYCH ATAKÓW

Atakujący odrzuca wszystkie kostki, których wartość jest równa lub niższa od pancerza obrońcy. Te ataki były zbyt słabe, aby zadać jakiegokolwiek obrażenia.

Jeżeli po odrzuceniu atakującemu nie zostały żadne kostki atak się odbił i nie ma dalszych efektów.

Przykład: Szkielet ma pancerz o wartości 2. Po odrzuceniu słabych ataków Orlafowi zostały kostki z wartościami 4 i 6.



## MAKSYMALNE WARTOŚCI PANCERZA

Żaden pancerz nie jest całkowicie niezawodny. Niezależnie od modyfikatorów czarów, przedmiotów czy jakichkolwiek innych wartość pancerza nigdy nie przekroczy 5. Innymi słowy 6 zawsze przebija pancerz.

## KROK 3: PODLICZENIE TRAFIEN

Jeżeli atakującemu pozostały jakieś kostki porównuje je z kostkami obrońcy łącząc je w pary: Kostkę atakującego z najwyższym wynikiem należy sparować z kostką obrońcy z najwyższym wynikiem, druga z drugą, etc.

Każda para, w której wynik atakującego jest wyższy niż obrońcy liczy się jako trafienie. Jeżeli wyniki są równe lub wyniki obrońcy są wyższe atak nie trafia.

Jeżeli atakujący ma więcej kostek niż obrońca, każda niesparowana kostka trafia.

Przykład: Kostki są porównywane w parach, najwyższy wynik bohatera 6 przeciwko wynikowi 5 szkieletu. Jest to trafienie. W drugiej parze 4 bohatera jest zestawiona z 2 szkieletu. To również jest trafienie. Ponieważ pozostałe kostki bohatera zostały odrzucone jest to maksymalna liczba trafień, którą może on uzyskać w tym ataku.



## KROK 4: PODLICZENIE OBRAŻEŃ

Modele różnie reagują na trafienie. Uderzenie, które zrani elfkę może być jedynie lekkim ukłuciem dla trolla. Patrz *Obrażenia* na stronie 18, aby dowiedzieć się więcej o efektach.

Przykład: Patrząc na tabelę obrażeń widzimy, że 2 trafienia zadane szkieletowi wojownika redukuje go do sterty kości. Model jest usuwany i zastępowany żetonem sterty kości.



## MINIMALNE WARTOŚCI – 2 KOSTKI, PANCERZ 1

Żaden model nigdy nie rzuca mniej niż dwoma kostkami. Jeżeli model rozpoczyna z 2 kostkami lub po rozpatrzeniu modyfikatorów zostały mu tylko dwie kostki, wszystkie kolejne modyfikatory zamiast tego zmniejszają jego pancerz.

Wartość pancerza nie może być niższa niż 1. Kiedy modelowi zostaną tylko 2 kostki i 1 punkt pancerza jego sytuacja nie może być już

gorsza, a kolejne modyfikatory są ignorowane.

◆ Na przykład, szkielet wojownik znajdujący się w przednich polach kilku przeciwników jest atakowany z tyłu. Powinien więc stracić 2 kostki. Rozpoczyna on jedna z 2 kostkami więc kara przechodzi na jego pancerz. Wartość jego pancerza to jednak tylko 2 punkty, w związku z tym spada ona do 1, a kolejny modyfikator nie ma efektu. Szkielety wojownicy to tak słabi wojownicy, że wiele gorsi już nie będą.

- ◆ Jeżeli w tej samej sytuacji znalazła by się Madriga, elfka – bohaterka, jej kostki walki zostały by zredukowane z 3 do 2, a pancerz z 2 do 1 kostki.
- ◆ Gdyby natomiast przytrafiło się to Rordinowi, krasnoludowi – bohaterowi, jego pancerz pozostałby bez zmian ponieważ modyfikatory zmniejszyły by liczbę jego kostek walki z 4 do 2, co jest zgodne z zasadami.



# Strzelanie

Modele wyszkolone w walce zasięgowej mogą wykorzystać zasady poniżej, aby wywrzeć druzgoczący wpływ na walkę poprzez eliminowanie przeciwników z odległości zanim będą mieli szansę na jakąkolwiek odpowiedź. Mogą oni również zmiękczać większe cele, które ich sojusznicy następnie dobijają!

Strzelanie działa bardzo podobnie do walki, z tą różnicą, że atakujący i obrońca nie sąsiadują ze sobą.

Modele, które mogą strzelać mają dodatkową wartość kostek strzelania na swojej karcie postaci lub panelu władcy podziemi.



Jest to liczba kostek jaką rzuca model atakując z odległości. Warto zauważyć, że ta liczba może być różna od liczby kostek walki i obrony.

## Rozpatrywanie strzału

Tak jak walka, strzelanie jest rozpatrywane w kilku krokach. Jednak przed wykonaniem ataku należy sprawdzić czy istnieje możliwość trafienia celu sprawdzając zasięg i linię wzroku.

**Model, który znajduje się w przednim polu przeciwnika nie może strzelać.**

## Zasięg

Wszystkie ataki strzeleckie mają zasięg mierzony za pomocą miarki zasięgu. Elfka łowca i szkielet łucznik mają długie łuki, więc wszystkie ataki strzeleckie w Grobowcu Króla Krasnoludów mają długi zasięg – pełną długość miarki. Warto zauważyć, że niektóre czary (patrz strona 19) są rzucane na krótki zasięg oraz w kolejnych rozszerzeniach pojawiają się ataki na krótki zasięg.

*Miarka długiego dystansu*



*Miarka krótkiego dystansu*



Zasięg jest mierzony od dowolnego miejsca pola, na którym stoi strzelający do dowolnego miejsca pola, na którym stoi cel. Tak długo jak miarka może sięgnąć od podstawki do podstawki, cel jest w zasięgu. Jeżeli cel jest poza zasięgiem nie można do niego strzelać.

*Zombie jest w zasięgu łuku Madrigi.*



## Linia wzroku

Model może strzelać wyłącznie do celów, które ma przed sobą. Przy mierzeniu zasięgu należy użyć krawędzi miarki, aby sprawdzić czy cokolwiek blokuje linię wzroku między jakąkolwiek częścią podstawki strzelającego i jakąkolwiek częścią podstawki celu. Linia wzroku jest blokowana przez jakiekolwiek pole, które zawiera model lub ścianę (puste miejsce nie oznaczone polami). Jeżeli linia wzroku jest zablokowana lub cel jest za strzelającym, nie może on strzelać!



*Madriga ma linię wzroku tylko do szkieletu wojownika po swojej prawej. Linia wzroku do zombie jest zablokowana przez regał z książkami oraz nie widzi ona szkieletu wojownika za sobą.*





Po ustaleniu możliwości strzału należy rozpatrzyć cztery kolejne kroki:

## KROK 1: RZUT KOSTKAMI

---

Atakujący rzuca liczbą kostek równą swojej wartości strzelania, obrońca rzuca liczbą kostek równą swojej wartości kostek walki. Przy strzelaniu obowiązują następujące modyfikatory:

- ◆ -1 kostka dla modelu, który jest ranny (atakujący lub obrońca).
- ◆ -1 dla obrońcy jeżeli atakujący jest wyłącznie w jego tylnym polu.
- ◆ -1 dla strzelającego jeżeli linia wzroku przechodzi przez element wyposażenia, który nie sąsiaduje ze strzelającym.

**Niezależnie od modyfikatorów model nigdy nie rzuca mniej niż 2 kostkami. Patrz wartości minimalne na stronie 15.**

## KROK 2: ODRZUCENIE SŁABYCH ATAKÓW

---

Atakujący odrzuca wszystkie kostki, których wartość jest równa lub niższa od pancerza obrońcy. Te ataki były zbyt słabe, aby zadać jakiegokolwiek obrażenia.

Jeżeli po odrzuceniu atakującemu nie zostały żadne kostki atak się odbił i nie ma dalszych efektów.

## KROK 3: PODLICZENIE TRAFIEŃ

---

Jeżeli atakującemu pozostały jakieś kostki porównuje je z kostkami obrońcy łącząc je w pary: Kostkę atakującego z najwyższym wynikiem należy sparować z kostką obrońcy z najwyższym wynikiem, druga z drugą, etc.

Każda para, w której wynik atakującego jest wyższy niż obrońcy liczy się jako trafienie. Jeżeli wyniki są równe lub wyniki obrońcy są wyższe atak nie trafia.

Jeżeli atakujący ma więcej kostek niż obrońca, każda niesparowana kostka trafia.

## KROK 4: PODLICZENIE OBRAŻEŃ

---

Modele różnie reagują na trafienie. Uderzenie, które zrani elfkę może być jedynie lekkim ukłuciem dla trolla. Zadana liczbę obrażeń należy zestawić z typem modelu obrońcy na tabeli obrażeń, aby sprawdzić efekt.





# Obrażenia

Przebijanie się przez lochy pełne potworów to prawdziwy test wytrzymałości fizycznej. Najsprawniejsi członkowie drużyny potrafią walczyć po otrzymaniu ran, które dla ich towarzyszy byłyby śmiertelne. Analogicznie, mieszkańcy lochów wymagają różnej ilości przemocy zanim zostaną pokonani.

## Obrażenia slug

Modele przyjmują obrażenia w różny sposób. Aby sprawdzić efekt obrażeń należy spojrzeć na tabelę obrażeń na panelu władcy podziemi.

Na przykład szkielety ignorują pierwsze obrażenie, które otrzymają – atak trafia tam gdzie kiedyś miały ciało. Drugie trafienie przełamie magię, która trzyma je razem i rozpadną się one na kawałki. Trzecie trafienie to atak tak silny, że szkielet jest rozbijany w pył i całkowicie usuwany z gry.



## Obrażenia bohaterów i bossów

Bohaterowie i bossowie otrzymują po 1 obrażeniu na atak niezależnie od liczby trafień.

Rany bohaterów się kumulują. Bohaterowie śledzą otrzymane rany używając znaczników ran. Układa się je od lewej strony karty postaci na polach na torze ran.



Jak wyjaśniono wcześniej bycie rannym zmienia liczbę kostek, których model używa przy pewnych akcjach. Bycie rannym nigdy nie modyfikuje wyrzuconej wartości.



W powyższym przykładzie, Rordin i Madriga otrzymali po dwie rany. Madriga ma tylko czerwone, niezakryte pola ran, więc jest ranna. Rordin ma czerwone i białe, niezakryte pola ran więc nie jest ranny.

## Ranny

Bohaterowie otrzymujący obrażenia w pewnym momencie stają się ranni co zmniejsza ich możliwości. Liczba ran wymagana do zranienia bohatera jest różna zależnie od bohatera. Bohater jest ranny jeżeli wszystkie niezakryte pola ran na jego karcie są czerwone.

Ranne modele rzucają jedną kostką mniej w walce. Patrz strona 14.

Jeżeli zasada nie mówi inaczej, modele nie będące bohaterami nigdy nie są ranne.

## OGŁUSZENIE BOHATERA

Bohater czy boss może otrzymać 4 rany i nadal walczyć. Jednak piąta rana go ogłuszy i nie będzie on mógł dalej działać. W większości przygód bohaterowie przegrywają jeżeli jeden z nich zostanie ogłuszony.





# Magia

Magia jest najbardziej złożonym stylem walki, jest również najbardziej uniwersalna. Używajcie szerokiego pojmowania zasad czarowania, aby dodać walce prawdziwej, strategicznej głębi i potencjalnie przechylić szalę zwycięstwa kiedy konwencjonalne metody nie dają rady.

Modele potrafiące rzucać czary są nazywane czarodziejami, jest to oznaczone na ich karcie postaci lub pomocy nekromanty. Tylko modele opisane jako czarodzieje mogą używać czarów. Określenie czarodziej dotyczy wszystkich rodzajów magików, czarnoksiężników, szamanów, kapłanów, nekromantów, iluzjonistów, paladynów i tak dalej, jak również określonych kreatur, które są naturalnie magiczne.

Czary dostępne dla danej postaci są określone przez opis przygody, postać powinna otrzymać odpowiednie karty czarów przed rozpoczęciem gry. Każda karta objaśnia efekty danego czaru, niektóre mają dodatkowy znacznik, aby przypominać, iż są one aktywne. Czasem jest to automatyczny efekt, innym razem może wymagać rzutów jak przy normalnym ataku. Patrz karty czarów, aby zapoznać się ze szczegółami.

Są dwa rodzaje czarów: Większe i mniejsze.

Zamiast wykonywać akcji w turze (walki lub strzelania), czarodziej może rzucić 1 większy lub 2 różne mniejsze czary.

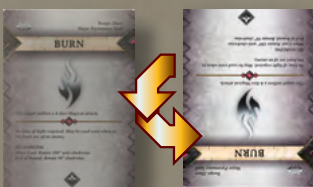
## Odnowa

Czary muszą być odnowione między rzuceniami, nie będą dostępne zaraz po wykorzystaniu. Najłatwiej jest to zapamiętać obracając kartę w prawo po użyciu. Mniejsze czary po rzuceniu obraca się o 90 stopni (więc będą się odnawiać co rundę), a większe czary o 180 stopni (będą dostępne co drugą rundę). Na koniec każdej rundy (włączając tę, w której czar został rzucony) należy obrócić kartę o 90 stopni w lewo. Ten proces szybko wchodzi w nawyk i zdecydo-

wanie ułatwia śledzenie, który czar się odnawia, a który jest dostępny.

### PRZYKŁADOWA ODNOWA

*Danor rzuca Płomień. Jest to większy czar.*



*Po rzuceniu karta jest obracana o 180 stopni.*



*Na koniec rundy, w której czar został rzucony, karta jest obracana o 90 stopni.*



*Na koniec kolejnej rundy karta jest znowu obracana o 90 stopni i staje się ponownie gotowa do rzucenia w kolejnej rundzie.*

## Zasięg

Czary, podobnie jak strzelanie, mają zasięg, niektóre wymagają również linii wzroku. Zasięg może być:

- ◆ **Długi**
- ◆ **Krótki**
- ◆ **Sąsiadujący** – cel musi sąsiadować z czarodziejem, tak jak pokazano to na diagramie na stronie 12
- ◆ **Rzucający** – czarodziej może rzucić ten czar wyłącznie na siebie

**Uwaga:** Czarodziej może wycelować siebie również czarami o zasięgu długim, krótkim czy sąsiadującym.

## Linia wzroku

Czary z tym symbolem:



Wymagają linii wzroku na tych samych zasadach co strzelanie (patrz strona 16).

Czary z tym symbolem:



Nie muszą spełniać tego kryterium, więc mogą być rzucone na cele za czarodziejem, przez ściany, zza rogu, przez inne modele i tak dalej.

Niezależnie od wymogu linii wzroku, czary zawsze muszą być w zasięgu.



## Ataki magiczne

Ofensywne czary używają formy ataku nazywanej atakiem magicznym.

- ◆ Ataki magiczne wymagają rzutów ze strony atakującego i obrońcy tak jak strzelanie czy walka. Opis czaru będzie zawierał liczbę kostek, której należy użyć. Wartości kostek walki obrońcy są takie jak zwykle.
- ◆ Ataki magiczne nie są modyfikowane przez standardowe modyfikatory. Jednak pewne efekty w grze lub magiczne przedmioty mogą wpłynąć na rzut, na przykład kryształy energii.
- ◆ Jeżeli zasada karty nie mówi inaczej, efekt czaru, który dotyka więcej niż jednego celu na raz rozpatruje się dla każdego obrońcy osobno.

### PRZYKŁADOWA KARTA CZARU



- Ikona linii wzroku
- Zasięg, mniejszy/większy czar, Szkoła magii
- Nazwa czaru
- Ikona szkoły magii
- Efekt czaru
- Objaśnienie linii wzroku
- Objaśnienie odnowy
- Poziom doświadczenia (nie używany w tym zestawie)

## Przedmioty


Dungeon Saga rozgrywa się w świecie fantastycznych bestii i dziwnej magii. Magiczne energie mogą być związane w przedmiotach takich jak broń, pancerze, napoje czy amulety. Niektóre magiczne przedmioty są przyznawane bohaterom za wykonanie konkretnego zadania, podczas gdy inne są znajdowane w głębinach lochu.

Każdy przedmiot ma własną kartę objaśniającą jego zasady specjalne i ograniczenia dotyczące użytkownika.



## Używanie przedmiotów


Tylko bohaterowie i bossowie mogą używać przedmiotów (wliczając w to spożywanie napojów). Większość przedmiotów ma pasywny efekt działający cały czas. Na przykład pancerz z pajęczego jedwabiu zwiększa wartość pancerza Madriga o 1 - jest to efekt działający cały czas i Madriga nie musi nic robić, aby go aktywować.

Inne przedmioty muszą być użyte przez właściciela, będą one miały ikonę  na karcie. Niektóre przedmioty aktywują się automatycznie w odpowiedzi na atak czy inny efekt w grze. W takim przypadku będzie to zapisane na karcie. Inne przedmioty mogą być użyte w dowolnym momencie tury bohatera czy bossa, który je posiada i nie jest to liczone jako ruch lub akcja modelu w tej turze.

## PRZEDMIOTY JEDNORAZOWEGO UŻYTKU

Przedmiot, który ma tę zasadę na swojej karcie może być użyty tylko raz po czym karta jest odrzucana. Pozostałe przedmioty można wykorzystywać dowolną liczbę razy.

## Wymiana przedmiotów

W trakcie gry akcesoria (przedmioty z symbolem  na karcie) mogą być przekazywane między bohaterami. Inne typy przedmiotów magicznych muszą pozostać z bohaterem z którym rozpoczęły przygodę.

Bohater, który w swojej turze przemieści się tak, aby sąsiadować z innym bohaterem może z nim wymienić, oddać mu lub przyjąć od niego dozwolone przedmioty. Obydwaj gracze kontrolujący bohaterów muszą się zgodzić na wymianę.

Należy pamiętać, że można to zrobić w trakcie ruchu bohatera i nie liczy się to jako wykonywanie akcji.





# Wyposażenie lochów

Lochy często wypełnione są pozostałościami po poprzednich mieszkańcach, w tym wieloma elementami wyposażenia wewnątrz. Są to również drzwi i skrzynie, które nadal są wykorzystywane. Cały ten zakres przedmiotów jest nazywany wyposażeniem.

Większość wyposażenia po prostu blokuje drogę ruchu. Każdy element wyposażenia zajmuje jedno lub więcej pól, zależnie od rozmiaru. Żaden model nie może się przemieścić na te pola.

Regały blokują również strzelanie i ataki magiczne wymagające linii wzroku (patrz strona 16). Linia wzroku może natomiast zostać standardowo wytyczona nad dowolnym innym elementem wyposażenia. Jednak jeżeli strzelający nie sąsiaduje z danym elementem wyposażenia otrzyma modyfikator -1 do swoich kostek ataku. Magiczne ataki jak zawsze nie są modyfikowane.

## Drzwi i skrzynie

Drzwi i skrzynie zawsze rozpoczynają przygodę zamknięte. Drzwi zajmują jedno lub dwa pola zależnie od rozmiaru. Skrzynie zajmują pojedyncze pole. Każde będą miały znacznik umieszczony obok nich, aby pokazać jaki rodzaj zamku posiadają, tak jak zostało to opisane w Księdze przygód.

Drzwi i skrzynie mogą zostać otwarte tylko przez bohaterów, chyba że zasada specjalna mówi inaczej.

## Zamki

W Dungeon Sadze są dwa rodzaje zamków – zwykłe i magiczne (nazywane zaporami).

### ZWYKŁE ZAMKI

Ponieważ nie macie ani klucza, ani czasu, zwykłe zamki najlepiej wyważyć. Aby to zrobić, bohater musi rozpatrzyć walkę z zamkiem, tak

jakby był on przeciwnikiem. Władca podziemi powinien sprawdzić żeton zamku, aby uzyskać wartości kostek walki i pancerza zamku. Pojedyncze trafienie roztrzaska zamek.

**Uwaga:** Zwykłe zamki nie mogą być roztrzaskane przez strzelanie czy ataki magiczne.

**Uwaga:** Drzwi, skrzynie ze skarbami czy inne elementy wyposażenia nie wykonują wolnych ataków, nie atakują innych modeli oraz nie liczą się do przewagi liczebnej.

Liczą się jednak jako modele dla potrzeb umiejętności czy cech takich jak Młynek Orlafa.

## ZAPORY

Zapory nie mogą być przełamane samą siłą. Im silniejsze zaklęcie wskazane na żetonie tym dłużej zajmie przełamanie zapory. Niektóre czary zmniejszają moc zapory, co jest wskazane w opisie czaru. Kiedy zapora zostanie zredukowana do zera, drzwi czy skrzynia, których broniły zostają otwarte.

## Sezamie otwórz się

Kiedy drzwi zostaną otwarte usuwa się je z gry.

Otwarcie drzwi może odłonić część lochów, która nie była rozłożona na początku gry. Władca podziemi powinien w takim przypadku rozłożyć odkryty obszar, ale tylko do kolejnych zamkniętych drzwi.

Kiedy otwarta zostanie skrzynia, bohater który ją otworzył natychmiast zabiera przedmioty, które były w środku zgodnie z opisem w księdze przygód. Odpowiednie karty przedmiotów należy ułożyć obok karty postaci bohatera, jako przypomnienie. Aby zaznaczyć, że skrzynia została otwarta, należy z jej modelu zdjąć wieko.





# Duże stworzenia

Podstawki większości modelu zajmują pojedyncze pole. Jednak zdarzają się większe stworzenia takie jak trolle, które mają podstawki zajmujące 4 pola (2x2), a w kolejnych zestawach mogą się pojawić nawet większe potwory!

Modele, które zajmują cztery pola (2x2) są nazywane dużymi modelami.

## Pola modelu

Duże modele stosują te same zasady co małe: Mają przednie i tylne pole. Różnica jest taka, że ich pola składają się z większej liczby pól niż normalnych modeli.



4 pola za modelem (zaznaczone na czerwono) tworzą jego tylne pole. Pozostałe 8 (zaznaczonych na niebiesko) to jego pole przednie.

Warto zaznaczyć, że oznacza to, że duży model może być w przednim i tylnym polu tego samego modelu naraz. Duży model otrzyma bonus za atak z tyłu tylko jeżeli jest w pełni w tylnym polu przeciwnika.

## Ruch

Duże stworzenia są mniej zręczne od mniejszych modeli. Mogą się poruszać tylko w prostej linii naprzód, na skos lub w prostej linii do tyłu.



*Duże stworzenie ruszające się naprzód, za jeden punkt ruchu.*



*Duże stworzenie ruszające się po skosie naprzód, za jeden punkt ruchu.*



*Duże stworzenie ruszające się prosto do tyłu, za jeden punkt ruchu.*

Aby zmienić kierunek patrzenia w trakcie ruchu, duże stworzenia muszą poświęcić punkt ruchu za każde ćwierć obrotu (90 stopni).

Model należy poruszać po jednym polu naraz – upewniając się, że przez cały ruch jego podstawka pozostaje na żetonach lochu i polach pozwalających na standardowy ruch z zasad dla modeli z małą podstawką (strona 12).

## Walka

Duże modele zawsze mają przewagę liczebną nad pojedynczym modelem na małej podstawie, nawet jeżeli tylko one atakują lub mają kontakt z wieloma modelami przeciwnika. W takim przypadku również one będą miały ten sam modyfikator.









## PODSUMOWANIE PRZYGOTOWANIA DO GRY

Po wybraniu przygody...

- ◆ **PRZYGOTOWANIE LOCHÓW:** Ułóż lochy do pierwszych zamkniętych drzwi
- ◆ **PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW:** Grający bohaterami wybierają swoich bohaterów, dobierając niezbędne karty
- ◆ **PRZYGOTOWANIE WŁADCY PODZIEMI:** Władca podziemi tworzy swoją talię rozkazów
- ◆ **INFORMACJA O WARUNKACH ZWYCIĘSTWA:** Należy upewnić się, że wszyscy gracze wiedzą jaki jest ich cel
- ◆ **STWORZENIE ATMOSFERY:** Władca podziemi odczytuje na głos tekst fabularny. Jesteście gotowi do gry!

## PODSUMOWANIE RUNDY

### TURY BOHATERÓW


- ◆ Każdy bohater może:

- ◆ Ruszyć się i/lub
- ◆ Wykonać akcję

Lub:

- ◆ Użyć umiejętności bohatera

### TURA WŁADCY PODZIEMI

- ◆ Wydanie rozkazów zgodnie z opisem przygody: 

Każda z przygód ma określoną liczbę dozwolonych na turę rozkazów. Rozkaz składa się z:

- ◆ Ruchu i/lub
- ◆ Wykonania akcji

Lub:

- ◆ Rzucenia wskrzeszenia umarłych

- ◆ Zagrania maksymalnie 1 karty rozkazów władcy podziemi

### KONIEC RUNDY

- ◆ Wszystkie użyte wcześniej karty czarów należy odwrócić o 90 stopni w lewo.
- ◆ Należy również sprawdzić czy nie występują umiejętności końca rundy takie jak „Wytrzymałość” i rozpatrzyć ich efekty.
- ◆ Władca podziemi dobiera kartę rozkazów, jeżeli jakieś mu jeszcze pozostały.

## RUCH

- ◆ W swojej turze model może się poruszyć o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego wartość ruchu. Po jednym polu naraz
- ◆ Model może zmienić kierunek patrzenia dowolną liczbę razy w trakcie ruchu
- ◆ Model nie może wejść na pole z innym modelem lub elementem wyposażenia
- ◆ Można jednak przejść lub skończyć ruch na polu gdzie znajduje się sterta kości
- ◆ Można jednak przejść lub skończyć ruch jeżeli wejdzie w przednie pole modelu przeciwnika
- ◆ Można jednak przejść lub skończyć ruch na polu gdzie znajduje się sterta kości
- ◆ Model musi natychmiast zakończyć ruch jeżeli wejdzie w przednie pole modelu przeciwnika
- ◆ Model może wyjść z pola w przednim polu przeciwnika używając oderwania (patrz strona 13)
- ◆ Model nie może poruszyć się bezpośrednio z pola w przednim polu przeciwnika na inne pole w przednim polu jakiegokolwiek innego (lub tego samego) przeciwnika

### WALKA

- ◆ **RZUT KOSTKAMI** – po zastosowaniu modyfikatorów
- ◆ **ODRZUCENIE SŁABYCH ATAKÓW** – wyników niższych od wartości pancerza przeciwnika
- ◆ **OKREŚLENIE TRAFIEŃ** – przez porównanie kostek w parach, od najwyższych do najniższych
- ◆ **OKREŚLENIE OBRAŹEŃ** – posługując się tabelą obrażeń w razie potrzeby

### STRZELANIE

- ◆ **SPRAWDZENIE ZASIĘGU** – używając miarki zasięgu
  - ◆ **SPRAWDZENIE LINII WZROKU** – czy jest zablokowana przez modele lub ściany
- Następnie rozpatrzenie zasad walki rozpoczynając od „Rzut kostkami”

### MODYFIKATORY

- ◆ -1 kostka jeżeli model jest ranny
  - ◆ -1 kostka jeżeli model znajduje się w przednim polu więcej niż jednego przeciwnika
  - ◆ -1 kostka jeżeli atakujący jest w tylnym polu przeciwnika
- Tylko dla strzelania:
- ◆ -1 kostka jeżeli na linii wzroku jest niesiądający z atakującym element wyposażenia

### RZUCANIE CZARÓW

- ◆ **SPRAWDZENIE ZASIĘGU** – zgodnie z opisem na karcie czaru
- ◆ **SPRAWDZENIE LINII WZROKU** – tylko jeżeli wymaga tego dany czar
- ◆ **ZASTOSOWANIE EFEKTU CZARU** – zgodnie z kartą czaru
- ◆ **OBROĆCENIE KARTY CZARU** aby zaznaczyć, że został on użyty (90 stopni dla mniejszych czarów, 180 stopni dla większych czarów)