

ALONE™

ZASADY WPROWADZAJĄCE

! PRZECZYTAJ
JAKO PIERWSZE

Jest rok 2417. Po odkryciu rewolucyjnej technologii kontrakcji przestrzeni, która pozwala na skracanie drogi przez pustkę kosmosu pomiędzy stacjami kosmicznymi, służącymi za swoiste „gwiazdne portale” i umożliwiającymi niemal natychmiastowe podróże o lata świetlne, ludzkość przez kilka ostatnich wieków kolonizowała nowe planety.

Wiele ziemskich państw przekształciło się w ogromne, obejmujące wiele planet kosmiczne potęgi. Unia, Federacja Koreańska oraz Imperium Portugalii jako pierwsze wykroczyły poza Układ Słoneczny, ale na przestrzeni ostatnich dekad także inne kraje poszerzały swoje kosmiczne włości w wyścigu o przejęcie kontroli nad nowymi, niezbadanymi planetami, które mogą stać się źródłem rud metali i wody.

W odległym zakątku galaktyki okręt Unii OICS „Bravery”, należący do floty Kompanii Zewnętrznoindyjskiej, rozbił się na nieznaną planetę w drodze do portugalskiej kolonii Nova Maputo w układzie Delta Corvi. Jeden z członków załogi „Bravery” obudził się po katastrofie całkiem SAM w opuszczonej kolonii. W otaczających go ciemnościach czają się niewypowiedziane koszmary. Nie mając pojęcia, gdzie mogą być pozostali członkowie załogi i uzbrojony jedynie w kilka narzędzi i własną odwagę, ten bohater z przymusu będzie musiał walczyć o przetrwanie.

ALONE™ nie jest zwyczajną grą z gatunku „dungeon crawler”. Jeden z graczy wciela się w niej w **Bohatera**, osamotnionego astronautę **odkrywającego nieznaną mapę** pełną **niebezpieczeństw** i próbującego realizować **misje**, podczas gdy maksymalnie **trzech** skrywających się wśród ciemności **agentów Zła** planuje, jak go zabić.

Zależnie od **wybranej przez gracza strony** rozgrywka wygląda **zupełnie inaczej**. Bohater widzi tylko na tyle daleko, na ile pozwala mu jego latarka – jedynie **kilka sektorów mapy na raz**. Jest całkiem sam i pozbawiony wsparcia, a jego życie jest w ciągłym niebezpieczeństwie, dlatego musi zachować **ostrożność** na każdym kroku. Zbieranie **wskazówek** i unikanie **pułapek** często może okazać się **ważniejsze niż walka**.

Gracze Zła, stojący po przeciwnej stronie barykady i ukryci **za swoją zasłonką, widzą wszystko**. Cała mapa jest dla nich **cały czas dostępna i widoczna**. Będą oni zagrywać karty, aby **rozstawiać** i **poruszać** okropne **potwory** oraz zastawiać podstępne **pułapki**, aby **możliwie jak najbardziej utrudnić życie** Bohaterowi.

Wcielisz się w **Bohatera** i spróbujesz zawalczyć o **przetrwanie** czy dołączysz do **sił Zła**, próbując go **pokonać**?



Autorzy gry oraz cały zespół Horrible Games chcą podziękować Tobie, oraz wszystkim wspaniałym **wspierającym kampanię Kickstarter**, za to, że uwierzyli w nasz szalony projekt i pomogli go urzeczywistnić. Bez waszego **nieocenionego wsparcia** wydanie tej gry nie byłoby możliwe!

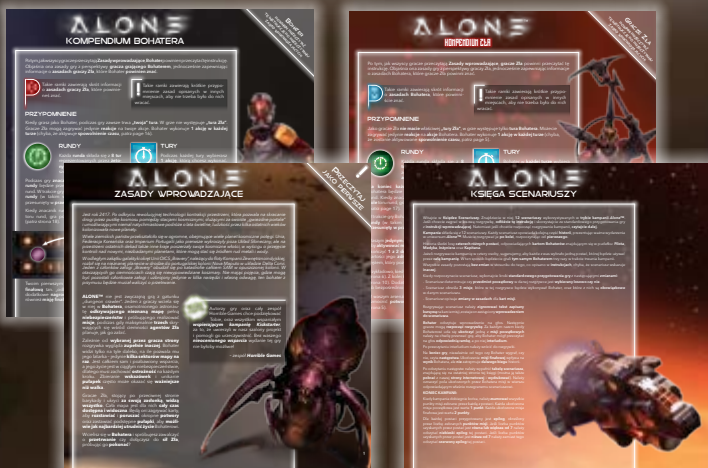
- zespół **Horrible Games**



SPIS ELEMENTÓW

KOMPENDIUM BOHATERA

KOMPENDIUM ZŁA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

KSIĘGA SCENARIUSZY



Zasłonka Zła

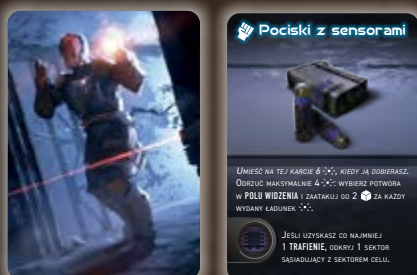
Arkusz Bohatera



Kości x8



Karty przedmiotów x21



Zielone karty misji początkowych x8



Karty pomocy x4



Arkusze mapy x2



Karty postaci x4



Niebieskie karty misji początkowych x8



Kompas



Drzwi (z podstawkami) x10



Karty reakcji x104 (podzielone na 4 talie)

Karty misji finałowych x8



Żetony pomieszczeń x8



Żetony potworów x15



Żetony misji x6



Żetony Bossa x2



Żetony poziomu trudności x2





Inżynier



Medyk



Kapitan



Pilot



Pułkownik



Kultysta x3



Przywódca kultystów



Hybryda x3



Zarodniki x3



Pasożyt x3



Czerw x3



Czerw Alfa



Mech



Kafelki pomieszczeń x8

Kafelki skrzyżowania x2



Kafelki rozwidlenia korytarza x5



Kafelki korytarza x5



Kafelek zakrętu korytarza x5



Znacznik rundy



Żetony tur x8



Żetony adrenaliny x6



Żetony ładunków x73



Znacznik zdrowia



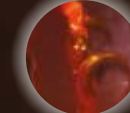
Żetony schodów x4



Żetony oświetlenia/ blokady x55



Żeton Lidera Zła



Znacznik poczytalności



Kafelki schodów/ włącznika światła x8



Żetony zagrożenia/ warunków x72



Żeton Bohatera



Potwory



Czerw



Zarodniki



Hybryda



Kultysta



Pasożyt



Boss

Pomieszczenia



Ambulatorium



Kapsuły ratunkowe



Hangar



Wentylacja



Kwatery



Reaktor



Laboratorium



Pomieszczenie kontrolne

Symbole na kartach



Interakcja



Ruch



Eksploracja



Lokalizowanie



Przeszukiwanie



Walka



Utrata zdrowia



Utrata poczytalności



Ładunek



Przedmiot pasywny



Zagrożenie



Warunek



Kości



Reakcja natychmiastowa



Minimalny dystans rozstawienia

Rodzaje przedmiotów



Mechaniczny



Chemiczny



Elektroniczny

Należy wykonać poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę w wariacie losowym. W tym wariacie za każdym razem wygenerujecie całkiem nowy, losowy scenariusz. Aby przygotować konkretny scenariusz grając w trybie kampanii należy korzystać z innego opisu przygotowania. Więcej szczegółów opisano w księdze scenariuszy.

Na początku gracze wybierają lub losują jednego z nich, który zostanie **Bohaterem**, pozostali gracze będą reprezentować **Zła**. Bohater musi siedzieć po przeciwnej stronie stołu niż gracz Zła. Następnie Bohater wybiera **poziom trudności** rozgrywki. Wpływa on na liczbę **przedmiotów**, z którymi Bohater **rozpoczyna**, oraz na **nagrody**, które otrzyma po **aktywowaniu misji finałowej**.

Poziom trudności wpływa głównie na Bohatera, ale powinno się go wybierać, mając na uwadze poziom doświadczenia wszystkich graczy. Początkujący gracze powinni wybrać **łatwy** poziom trudności, aby zapoznać się z podstawami rozgrywki. W innym wypadku sugerujemy, aby grać przynajmniej na **normalnym** poziomie trudności.

PRZYGOTOWANIE BOHATERA

1. **Arkusze bohatera** należy umieścić przed **Bohaterem**. Bohater otrzymuje i umieszcza przed sobą także podajnik zawierający żetony **misji**, **ładunków**, **tury** i **adrenaliny** oraz znaczniki **rundy**, **zdrowia** ♥ i **poczytalności** 🧠. Tworzą one **pulę**.
2. Bohater wybiera lub losuje **1 kartę postaci** i umieszcza ją na swoim arkuszu, obróconą **stroną Bohatera** do góry (tak, jak przedstawiono to po prawej), a następnie czyta ją na głos. Przedstawiono na niej **specjalne zdolności** Bohatera. Bohater ogłasza wybrany **poziom trudności** i umieszcza odpowiedni **żeton trudności** na karcie postaci.
3. Znaczniki **zdrowia** ♥ i **poczytalności** 🧠 należy umieścić na polach „12” odpowiednich **torów stanów** na arkuszu bohatera.
4. Znacznik **rundy** należy umieścić na skrajnym prawym polu **toru rundy** znajdującego się pomiędzy torami stanów.
5. Na każdym **polu tury** na arkuszu Bohatera należy umieścić **1 żeton tury**.
6. **3 żetony adrenaliny** należy umieścić na polu puli adrenaliny. To początkowa pula adrenaliny Bohatera.
7. Bohater otrzymuje talię **przedmiotów** i umieszcza ją zakrytą obok swojego arkusza. Następnie dobiera **początkowe przedmioty**, zgodnie z wybranym poziomem trudności (patrz wyżej) i na głos odczytuje ich treść.
8. Bohater otrzymuje **karty pomocy** i umieszcza je obok arkusza. Kartę statystyk potworów należy ułożyć **zwykłą/zieloną stroną do góry**.

POZIOM TRUDNOŚCI: ŁATWY

PRZEDMIOTY POCZĄTKOWE

Weź losowo jedną z 3 kart „Pociski”, a następnie dobierz 1 inną losową kartę przedmiotu.

NAGRODY W TRAKCIE ROZGRYWKI

Otrzymujesz dodatkową rundę.

Następnie:

Odzyskaj **3 punkty zdrowia** ♥

ORAZ

3 punkty poczytalności 🧠



POZIOM TRUDNOŚCI: NORMALNY

PRZEDMIOTY POCZĄTKOWE

Dobierz 1 losową kartę przedmiotu.

NAGRODY W TRAKCIE ROZGRYWKI

Otrzymujesz dodatkową rundę.

Następnie:

Odzyskaj **3 punkty zdrowia** ♥

LUB

3 punkty poczytalności 🧠



POZIOM TRUDNOŚCI: KOSZMAR

PRZEDMIOTY POCZĄTKOWE

Dobierz 1 losową kartę przedmiotu.

NAGRODY W TRAKCIE ROZGRYWKI

Odzyskaj **3 punkty zdrowia** ♥

LUB

3 punkty poczytalności 🧠



POZIOM TRUDNOŚCI: NIEMOŻLIWY

BRAK PRZEDMIOTÓW POCZĄTKOWYCH

BRAK NAGRÓD W TRAKCIE ROZGRYWKI



Tabela statystyk potworów: na początku ułożona zwykłą stroną do góry.

1/1	3/2	1	3
2/1	2/1	1	4
2/2	2/2	0	4
2/1	2/1	2	3
2/2	3/0	2	5

8 żetonów tur: po jednym na każdym polu, „dostępna” stroną do góry.

Pula adrenaliny: na początku 3 żetony. Pozostałe żetony należy położyć obok arkusza Bohatera.



Talia przedmiotów



Wyposażenie

Karta Bohatera: opisuje specjalną zdolność Bohatera na tę rozgrywkę.

Pola sektorów pomieszczeń: należy użyć żetonów misji, aby oznaczyć aktywne misje.

Znacznik rund: należy umieścić go na skrajnym, prawym polu toru rund.

Znaczniki zdrowia i poczytalności: należy umieścić je na polach „12” odpowiednich torów.

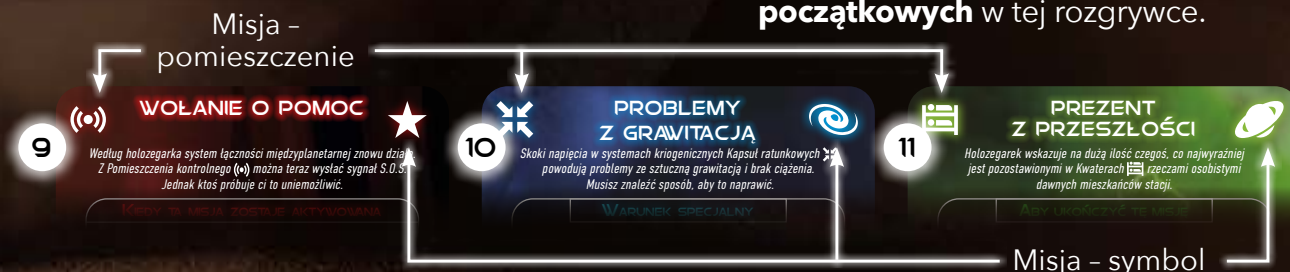
9. Karty **misji finałowych** należy potasować, a następnie losowo **dobrać 1** i umieścić ją **przed Bohaterem**, obok jego arkusza. To **misja finałowa** w tej rozgrywce. Misja nie wejdzie do gry do momentu, aż Bohater nie ukończy 1 z 2 początkowych misji, dlatego **nie należy** w tym momencie rozpatrywać jej **przygotowania**. Gracze przygotowują ją, kiedy misja zostanie **aktywowana** przez Bohatera (patrz str. 11).

10. Należy potasować **niebieskie karty misji** i losowo **dobrać 1 z nich**. Misje muszą być oznaczone **różnymi symbolami sektorów pomieszczeń**. Jeśli karta misji jest oznaczona **takim samym symbolem** co **finałowa misja**, należy ją **odrzuć** i **dobierać kolejne**, do momentu aż dobrana zostanie karta z **innym symbolem pomieszczenia**. Następnie należy umieścić ją obok **finałowej misji**. To jedna z **misji początkowych** w tej rozgrywce.

11. Należy powtórzyć ten proces dla **zielonych kart misji**. Wszystkie 3 misje muszą być oznaczone **innymi symbolami pomieszczeń**. To druga **misja początkowa** w tej rozgrywce.

12. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy **na głos odczytać treść kart misji**. Jeśli którekolwiek z misji początkowych posiadają efekty „**Po odkryciu**”, należy **rozpatrzyć je** przed rozpoczęciem rozgrywki. Należy pamiętać, że w tym momencie **nie należy** rozpatrywać przygotowania misji finałowej.

13. **Bohater** musi umieścić **żetony misji**, po 1 w **każdym kolorze**, na każdym z **odpowiednich sektorów pomieszczeń** na **arkuszu Bohatera**. **Pozostałe żetony misji** Bohater oddaje **graczom Zła**, którzy odkładają je na bok.



Misja - symbol

Pula

PRZYGOTOWANIE SIĘ ZŁA

1. Zastłonkę należy umieścić pomiędzy **graczami Zła** a **Bohaterem**, tak aby Bohater **nie widział**, co się **za nią** znajduje.
2. Jeśli w rozgrywce bierze udział **więcej niż 2 graczy**, należy wybrać lub wylosować także gracza, który będzie początkowym **Liderem Zła** i wręczyć mu żeton Lidera Zła.
3. Należy losowo umieścić **2 arkusze mapy** za zastłonką. Należy umieścić je tak, by **stykały się ze sobą dłuższymi krawędziami**, jak zaprezentowano poniżej. To **mapa**, która będzie wykorzystywana w tej rozgrywce. Gracze mogą korzystać z **dowolnej strony** każdego arkusza mapy i **obracać** go o **180°**, co pozwala na stworzenie 16 możliwych kombinacji.
4. Każdy arkusz mapy reprezentuje inny **poziom** (górny i dolny poziom). Są one **połączone** ze sobą **2 kłatkami schodowymi** rozmieszczonymi na obu poziomach. Należy umieścić **żetony schodów** w obu kolorach tak, jak przedstawiono to poniżej. Jedynie żetony schodów w **tym samym kolorze** są ze sobą połączone.
5. Obok planszy, za zastłonką, należy umieścić podajnik zawierający następujące elementy: żetony **światła**, żetony **blokady**, żetony **zagrożenia**, żetony **pomieszczeń**, żeton **bohatera**, żetony **potworów** i kafelki **schodów/włącznika światła**.

6. Gracze Zła w losowy sposób umieszczają **po 1 żetonie pomieszczenia** na każdym **polu sektora pomieszczenia** na mapie.
7. **Gracze Zła** umieszczają **3 żetony misji**, które otrzymali od Bohatera, na **żetonach pomieszczeń** odpowiadających **misjom** w tej rozgrywce, jako przypomnienie.
8. Gracze Zła mogą **zamienić miejscami dwa dowolne żetony pomieszczeń**. Dzięki temu mogą zapobiec sytuacji, w której **pomieszczenia z żetonami misji** będą znajdowały się zbyt blisko siebie i odpowiednio **zaplanować strategię** udaremniania wysiłków Bohatera.

9. **Figurkę Bohatera** odpowiadającą wybranej **karcie Bohatera, kości**, figurki **potworów**, kafelki **drzwi**, kafelki **sektorów** oraz kafelki **sektorów pomieszczeń** należy położyć tak, aby **gracze Zła** mieli do nich **łatwy dostęp**.
10. Gracze Zła umieszczają **żeton Bohatera** na **mapie**, w wybranym **sektorze korytarza**. Będzie to **pozycja startowa** Bohatera i zarazem istotny **element strategii** graczy Zła.

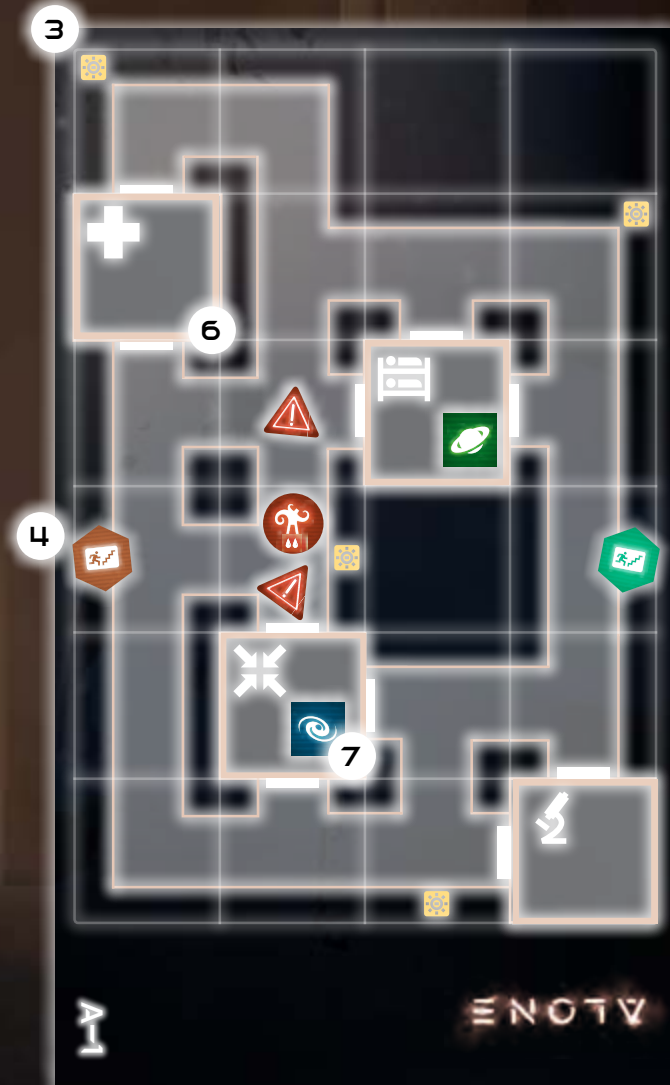


1

5



3



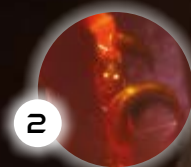
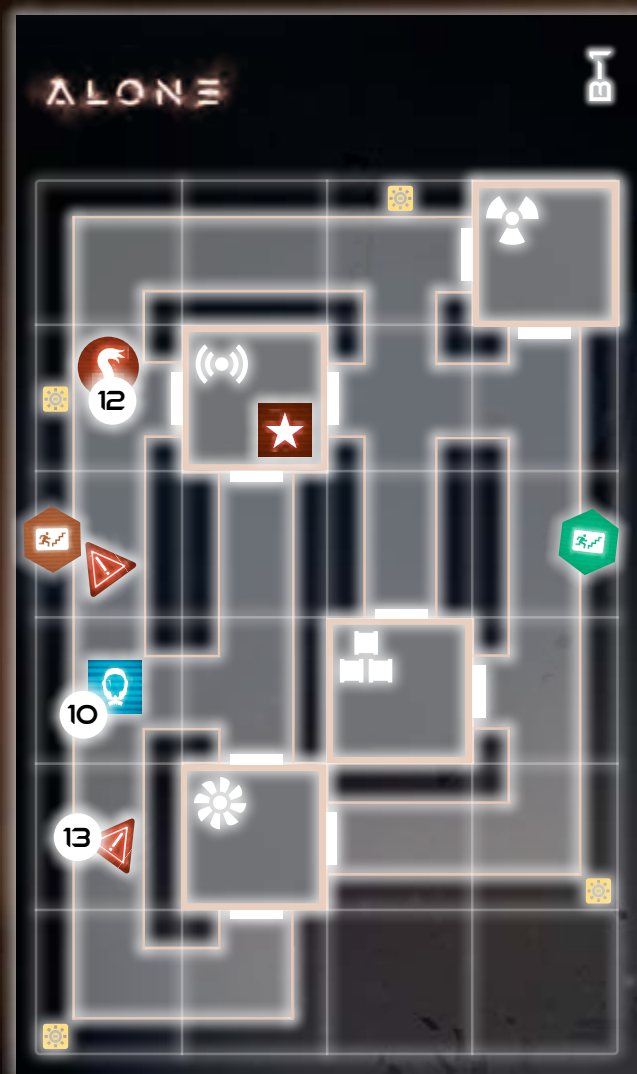
9

11. Gracze Zła wybierają **2 z 4 talii reakcji**, których chcą używać w danej rozgrywce i ogłaszają Bohaterowi, które talie wybrali. **Niewykorzystane talie** należy odłożyć do pudełka. Gracze tasują **osobno** każdą z talii, a następnie **dobierają karty** zależnie od **liczby graczy Zła** biorących udział w grze.

1 gracz Zła: dobiera **10 kart**. Gracz Zła może podczas gry **w dowolny sposób** dobierać karty **z obu talii reakcji**.

2 graczy Zła: każdy z nich dobiera **po 6 kart**. Każdy z graczy Zła dobiera karty tylko z **konkretnej talii reakcji** i przez pozostałą część gry będzie dobierał karty **wyłącznie z tej talii**. **Początkowy Lider Zła** jako pierwszy wybiera talię, a drugi gracz Zła otrzymuje **drugą z nich**. Obaj gracze umieszczają talie **przed sobą**.

3 graczy Zła: każdy z nich dobiera **po 4 karty**. **Początkowy Lider Zła** decyduje, **których talii** będą używać gracze Zła i umieszcza je **przed nimi**. Podczas rozgrywki gracz siedzący **pomiędzy dwoma innymi** może dobierać karty z **obu talii reakcji (w dowolnej kombinacji)**, podczas gdy **dwoch pozostałych** graczy musi dobierać karty z talii, które leżą **przed nimi**.




12. Gracze Zła wybierają i umieszczają **2 żetony potworów** w **2 różnych sektorach**, wybranych spośród **pomieszczeń z żetonami misji** oraz **przylegających do nich sektorów** (ale **nie** w **sektorze z Bohaterem**).

13. Następnie umieszczają **dwa żetony zagrożenia** na **każdym poziomie** mapy. Mogą one zostać umieszczone w **dowolnym sektorze**, z **wyjątkiem sektora z Bohaterem**.

14. Gracze Zła tworzą „**labirynt**” (patrz na następnej stronie) umieszczając **kafelki sektorów** odpowiadające **pozycji Bohatera** przed zasłonką, po **jego stronie stołu** i stawiają na nich **figurkę Bohatera**.

15. Na koniec umieszczają **kompas** obok mapy tak, aby wskazywał **kierunki świata** zgodnie z tym co wskazuje **arkusz Bohatera**. Dzięki niemu **mapa** oraz **labirynt** zorientowane w ten sam sposób.



Obszar gry
podzielony jest na
3 główne części:

1. **Mapę**, gdzie **zaznaczone** jest wszystko, co dzieje się w trakcie rozgrywki (rozkład labiryntu, pozycja pomieszczeń, potworów, żetonów zagrożenia oraz oczywiście ruchy Bohatera. Mapa znajduje się **za zasłonką**, a obok niej należy umieścić wszystkie **żetony** wykorzystywane przez graczy Zła. Do **obowiązków graczy Zła** należy stałe jej **aktualizowanie**, i mogą oni wykorzystywać ją do **planowania strategii**.

2. **Labirynt**, gdzie rozgrywa się akcja. Labirynt stanowi swojego rodzaju „**przybliżenie**” widoku mapy i reprezentuje tylko ten jej fragment, który **Bohater** w danym momencie **widzi**, oraz to co udało mu się **zachować** w pamięci **holozegarka** -wielofunkcyjnego urządzenia, które nosi na ręce. Wszystko, co znajduje się w labiryncie uznawane jest za **odkryte**. Wszystko inne pozostaje **nieodkryte**. Ponieważ niektóre fragmenty labiryntu będą **usuwane** na **końcu każdej rundy** (co symbolizuje automatycznie usuwaną pamięć holozegarka), Bohater musi starać się **zapamiętywać** ich rozkład, aby się nie zgubić. Ponownie, to do graczy Zła należy **aktualizowanie** labiryntu, ponieważ tylko oni widzą mapę (która odzwierciedla rzeczywisty stan otoczenia).

Każdy kafelek Sektora ma **dwie strony**, prezentujące ten sam Sektor **w różnym oświetleniu**.

Jedna strona przedstawia Sektor w **Ciemności**, podczas gdy na drugiej przedstawiono ten Sektor z włączonym **Oświetleniem**.

Uwaga: na ilustracjach wszystkich Sektarów tylko ich **status Ciemny/Oświetlony** ma **znaczenie dla rozgrywki**. Wszystko inne ma charakter **dekoracyjny**.

3. **Arkusze bohatera**, służący do śledzenia statusu Bohatera. Bohater może także korzystać z **radaru** oraz **pół sektorów pomieszczeń**, aby zaznaczać informacje zebrane w trakcie rozgrywki. Gracz może korzystać z **niebieskiej i zielonej strony żetonów ładunków**, aby śledzić różnego rodzaju informacje, takie jak układ mapy, kierunek, z którego dochodzą odgłosy itp. Zachęcamy do wymyślania własnych sposobów wykorzystania tych narzędzi do śledzenia kluczowych informacji.

Na arkuszu Bohatera znajduje się także **tor reakcji**, na którym umieszczane są **wszystkie karty reakcji** zagrywane przez **graczy Zła**. W ten sposób **obie strony** mogą śledzić ile reakcji **wciąż jest dostępnych** dla graczy Zła, a Bohater może dodatkowo **czerpać z niego informacje** na temat **strategii** graczy Zła.



Jak korzystać z tej instrukcji

Następne strony zawierają **wprowadzenie** do głównych zagadnień związanych z rozgrywką. Kiedy gracze się z nimi zapoznają, Bohater powinien przeczytać **Kompendium Bohatera**. Gracze Zła powinni przeczytać **Kompendium Zła**.

Takie ramki w **Kompendium Zła** zawierają skrót informacji dotyczących **zasad Bohatera**.

Takie ramki w **Kompendium Bohatera** zawierają skrót informacji dotyczących **zasad graczy Zła**.

Takie ramki, zawarte w **obu Kompendiach zasad** zawierają krótkie przypomnienie zasad, które zostały opisane w innych miejscach.

Znajdują się w nich także takie odnośniki jak poniżej – pozwalają one szybko odnaleźć zasady powiązane z tymi opisanymi na danej stronie.

Patrz „**Temat**”
Strona XX.

ROZGRYWKA BOHATERA

Rozgrywka Bohatera opiera się na **dedukcji, eksploracji i przetrwaniu**. Bohater musi wypełniać **Misje**, jednocześnie używając sprytu, aby **unikać** licznych niebezpieczeństw czających się w ciemnościach labiryntu.

Bohater zwycięża, kiedy uda mu się wypełnić finałową misję.

W każdej turze Bohater musi wykonać **1 lub 2** z dostępnych **akcji**: ruch, lokalizowanie, walka, eksploracja, przeszukiwanie i interakcja.

Jako pomoc w swojej samotnej wyprawie Bohater może dobierać **karty przedmiotów**, a także rozbierać je na części, aby **ulepszać** niektóre z nich.

Bohater może także korzystać z przewagi, jaką zapewnia mu **specjalna zdolność** opisana na **karcie Bohatera** umieszczonej na arkuszu.

Badając labirynt Bohater widzi tylko jego **fragment**. Pełne informacje na temat układu **labiryntu** oraz położenia pomieszczeń i potworów nigdy nie będą dla niego dostępne w **tym samym czasie** i będą stopniowo **odkrywane** (i **usuwane**) przez **graczy Zła**, zależnie od działań Bohatera.

UWAGA!

Gra *Alone*™ została zaprojektowana w taki sposób, by oddać doświadczenie napięcia, zwykle odczuwane podczas rozgrywki w gry komputerowe z gatunku sci-fi survival. Zgodnie z tym założeniem, Bohater gry będzie poddany takiemu napięciu.

ROZGRYWKA GRACZY ZŁA

Rozgrywka graczy Zła skupia się na planowaniu **strategii** i zastawianiu **pułapek na Bohatera**. Gracze Zła rozstawiają **potwory**, rozmieszczają **żetony zagrożenia** i zagrywają **karty reakcji** w odpowiedzi na działania Bohatera.

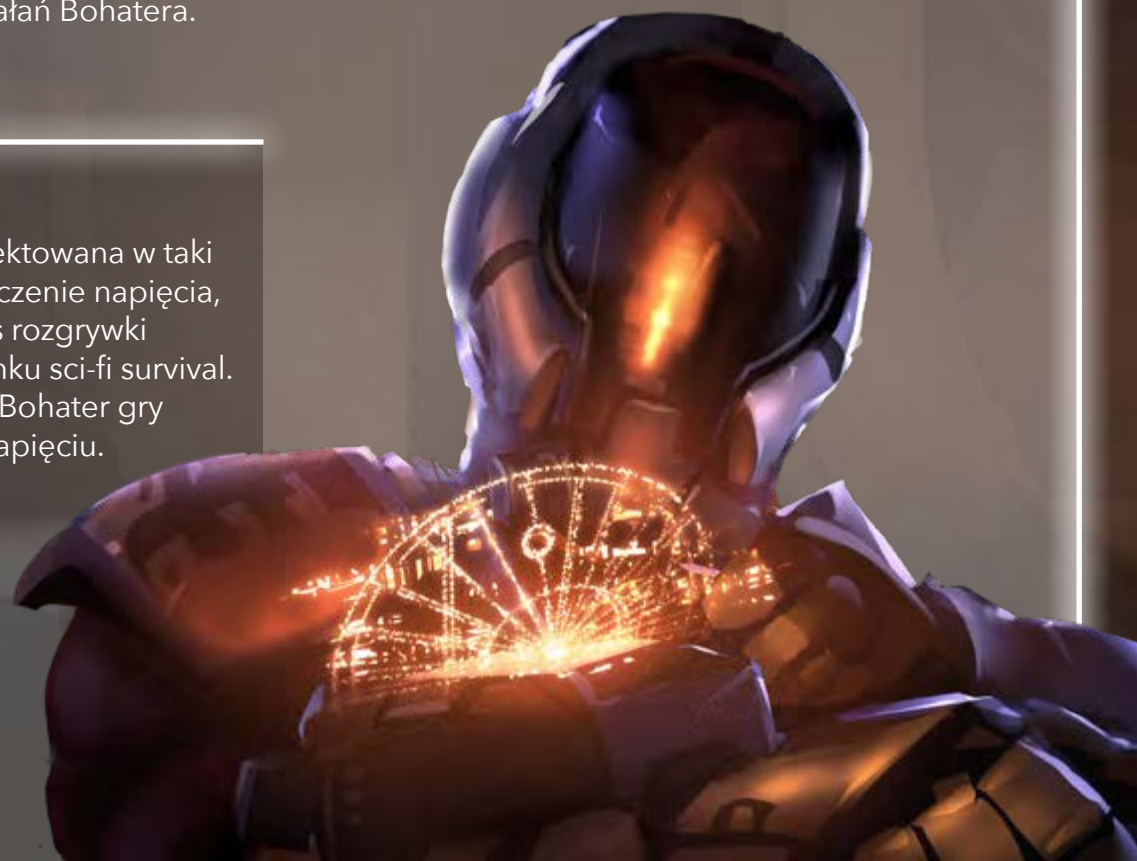
Gracze Zła mogą zwyciężyć wyłącznie poprzez pokonanie Bohatera.

Nie zawsze opłaca się **bez zastanowienia reagować** na każdą akcję wykonaną przez Bohatera. Gracze Zła powinni **adaptować swoje działania** zależnie od strategii Bohatera.

Niektóre karty reakcji mogą być zagrywane **odkryte** wyłącznie, jako reakcja na **określone akcje**, podczas gdy każda karta może zostać zagrana **zakryta** jako reakcja na **dowolną akcję**.

Karty reakcji zagrywane kiedy Bohater znajduje się w sektorze zawierającym **żeton zagrożenia** będą miały **dodatkowy efekt**, rozpatrywany zgodnie z opisem na karcie.

Po tym, jak karta reakcji zostanie zagrana, należy umieścić ją na **torze reakcji** na arkuszu Bohatera.





OPIS MISJI

W każdej rozgrywce dostępne są **3 różne misje**: **2 misje początkowe** oraz **1 misja finałowa**. Na początku misja finałowa jest niedostępna, a Bohater nie może nawet próbować jej wykonać, dopóki nie zostanie **aktywowana**, co umożliwi jej wykonanie. Aby **aktywować** misję finałową Bohater musi najpierw ukończyć 1 z 2 dostępnych **misji początkowych**. Kiedy misja finałowa zostaje **aktywowana**, jej **specjalne zasady** zaczynają **obowiązywać w grze**.

Aby ukończyć misję Bohater musi dotrzeć do **określonego sektora pomieszczenia** i **wykonać** pewne **określone akcje**, zgodnie z opisem na karcie. Niektóre misje mają dodatkowo **stały efekt**, który **działa do momentu ukończenia** misji i/lub aktywuje się **po jej zakończeniu**. Na każdej karcie misji przedstawiono także **nagrody** otrzymywane przez Bohatera po jej **ukończeniu**.

Czytaj:
„Ukończenie misji”

MISJE POCZĄTKOWE

W grze występują **2 rodzaje misji początkowych**. **Zielone** misje początkowe, oznaczone , zapewniają Bohaterowi **premię** kiedy zostają **ukończone**, podczas gdy **niebieskie**, oznaczone , stanowią **stałe utrudnienie** rozgrywki, które **pozostaje aktywne** do momentu ich **ukończenia**.



Bohater musi ukończyć **1 z 2 misji początkowych**, aby **aktywować misję finałową** i spróbować **zwyćiężyć**. Kiedy pierwsza misja początkowa zostanie **ukończona**, wykonywanie drugiej jest **całkowicie opcjonalne**.

NAGRODY W TRAKCIE ROZGRYWKI



Kiedy misja finałowa zostaje **aktywowana**, zależnie od wybranego **poziomu trudności**, Bohaterowi zostają przyznane **dodatkowe nagrody** (poza ewentualnymi **nagrodami** otrzymywanymi za ukończenie **misji początkowej**). Te nagrody **nie są przyznawane**, kiedy Bohater wykonuje **drugą misję początkową**, są jedynie **dodatkową premią** za aktywowanie **misji finałowej**.

NAGRODY W TRAKCIE ROZGRYWKI

ŁATWY

- Odzyskaj **3 punkty zdrowia**  **ORAZ 3 punkty poczytalności** 
- Otrzymujesz **dodatkową rundę**

NORMALNY

- Odzyskaj **3 punkty zdrowia**  **LUB 3 punkty poczytalności** 
- Otrzymujesz **dodatkową rundę**

KOSZMAR

- Odzyskaj **3 punkty zdrowia**  **LUB 3 punkty poczytalności** 

NIEMOŻLIWY

- Brak dodatkowej nagrody

MISJA FINAŁOWA



Kiedy Bohater ukończy **misję finałową**, rozgrywka **dobiega końca**, a Bohater **zwycięża**. Aby móc ukończyć misję finałową, Bohater musi najpierw ją **AKTYWOWAĆ**, ukańczając **przynajmniej jedną** ze swoich **misji początkowych**. Kiedy misja finałowa zostaje **aktywowana**, jej **specjalne zasady** zaczynają **obowiązywać w grze**. Misja finałowa zwykle ma **ograniczenie czasowe** wyrażone w bezpośredni lub pośredni sposób. Bohater będzie musiał zwyciężyć w **wyścigu z czasem**, aby wygrać grę.

NAGRODY

- Bohater zwycięża!

ORIENTACJA W LABIRYNCIE

Nawet jeśli Bohater nie posiada dokładnej mapy labiryntu, wszystkie mapy w grze posiadają wspólne cechy, które można brać pod uwagę podczas rozgrywki. Mapa ma **2 różne poziomy**. Każdy poziom rozrysowany jest na siatce **4x6** i zawiera **dokładnie 4 sektory pomieszczeń**. **Minimalna odległość** pomiędzy dwoma sektorami pomieszczeń nigdy nie jest **mniejsza niż 3** ani **większa niż 8** sektorów.



Na **każdym poziomie** mapy zawsze znajdują się **4 włączniki światła**. Każdy włącznik pozwala oświetlić **sektor z tym włącznikiem** oraz **co najmniej 2 inne sektory**. Możliwe jest włączenie oświetlenia w co najmniej **2 z 4 pomieszczeń** na danym poziomie, a przynajmniej 1 pomieszczenie pozostanie **w ciemności**.

Na **każdym poziomie** znajdują się **2 klatki schodowe** prowadzące na **inny poziom**. Schody zawsze znajdują się **mniej więcej w połowie** każdej z **dłuższych krawędzi** poziomu, po jego **wschodniej i zachodniej** stronie.

Do sektora pomieszczenia zawsze prowadzą **2 lub 3 drzwi**. Jeżeli gdzieś znajdują się **drzwi**, zawsze będzie **za nimi** sektor pomieszczenia. Drzwi w grze działają **automatycznie** - otwierają się, kiedy sąsiaduje z nimi Bohater, ale kiedy się oddali, blokują jego pole widzenia.

Bohater może wykorzystać te informacje, aby spróbować określić swoje **położenie** na mapie na **początku rozgrywki**. Sugerujemy, aby Bohater korzystał z zielonej i niebieskiej strony **żetonów ładunków** oraz **pól misji** do zapamiętywania zdobytych informacji (które pomieszczenia już odwiedził, skąd usłyszał dźwięki itp).

Nie narzucamy określonych zasad w jaki sposób należy to robić. Z naszych doświadczeń wynika, że każdy Bohater **ma swój własny sposób** na korzystanie z tych narzędzi i zachęcamy, abyście **robili to samo**.

GRASZ JAKO BOHATER?

Możesz przeczytać teraz **Kompendium Bohatera**, w którym opisane zostały pozostałe zasady gry z perspektywy **grającego Bohatera**. Szczegółowo opisano w nim wszystkie akcje, jakie możesz wykonać i podpowiedzi jak przetrwać oraz wykonać misje.

CZY GRASZ PO STRONIE ZŁA?

Możesz przeczytać teraz **Kompendium Zła**, zawierające pozostałe zasady przedstawione z perspektywy **graczy Zła**. Opisano w nim wszystkie zasady dotyczące rozstawiania i poruszania potworów, a także sposoby reagowania na akcje Bohatera.