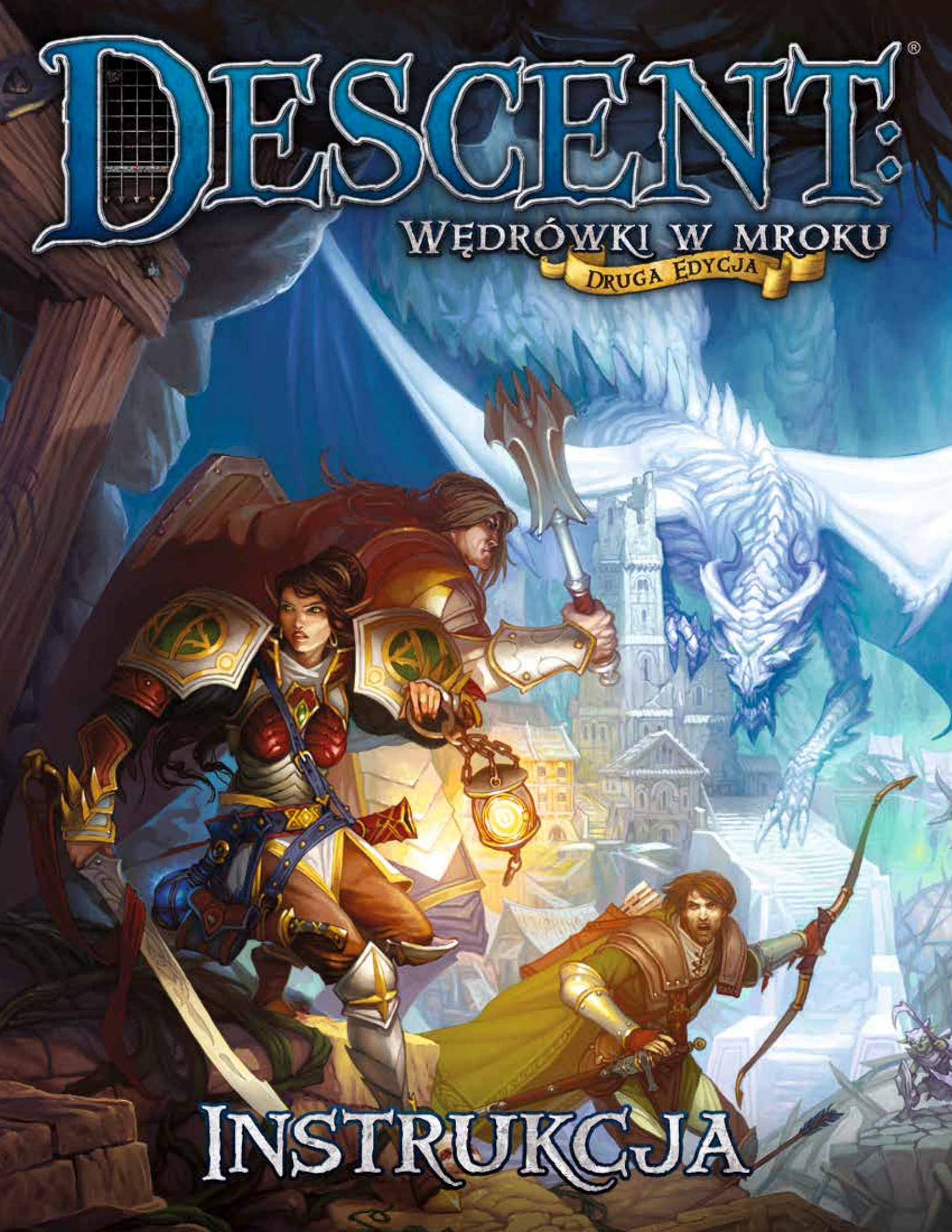


# DESCENT:®

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

INSTRUKCJA



## WPROWADZENIE

*Schodzili po kamiennych stopniach najciszej jak umieli, nie chcąc oznajmić swojego przybycia czającym się w cieniach plugawym monstrem. Słaby blask zaklętego kamienia Leorica nie rozświetlał gęstniejącej ciemności. Jaina nałożyła strzałę na cięciwę, gotowa do ataku, stojący za nią mikrej postury Tomble przygotował noże.*

- *Gdzieś tu jest – szepnął Avric. – Bądźcie gotowi.*  
- *Witajcie, dzielni śmiałkowie – zadudnił głos z ciemności. – Jakaż szkoda, że wasza wędrówka tutaj dobiegnie końca...*

*Głos rozmył się w odległy chichot. Ze wszystkich stron z mroków wyloniły się potworne istoty. Po chwili komnata rozbrzmiała dźwiękami walki...*

## PRZEBIEG GRY

*Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* jest grą dla dwóch do pięciu graczy. Jeden z nich wciela się w rolę mrocznego władcy, pozostali obejmują kontrolę nad bohaterami. Podczas każdej rozgrywki bohaterowie będą zapuszczać się w głąb niebezpiecznych jaskiń, starożytnych ruin, skąpanych w ciemnościach lochów i przeklętych lasów, próbując wykonać jakieś zadanie. Będą walczyć z potworami i zdobywać skarby, ale przede wszystkim spróbują pokrzyżować plany mrocznego władcy.

## CEL GRY

Przed rozgrywką gracze wybierają jedną z przygód opisanych w Księdze Przygód. Każda przygoda wyznacza graczom cele, które muszą osiągnąć, aby wygrać. Bohaterowie wygrywają i przegrywają jako zespół, zaś mroczny władca wygrywa lub przegrywa w pojedynkę.

W *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* można też prowadzić kampanie: szereg przygód powiązanych ze sobą epicką fabułą. W trakcie kampanii, na przestrzeni kilku „sesji”, gracze będą rozwijać swoje postacie i rosnąć w siłę. Pierwsza część instrukcji została napisana z założeniem, że gracze będą rozgrywać pojedynczy scenariusz (a nie kampanię). Zasady prowadzenia kampanii znajdują się w dalszej części instrukcji (patrz „Zasady prowadzenia kampanii” na stronie 19).

## LISTA ELEMENTÓW

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- Ta instrukcja
- 2 Księgi Przygód
- 8 figurek bohaterów
- 31 figurek potworów, w tym:
  - 5 zombie; 4 kremowych i 1 czerwony
  - 5 goblinów i 4 kremowych i 1 czerwony
  - 5 jaskiniowych pajaków; 4 kremowe i 1 czerwony
  - 4 mistrzów przemian; 3 kremowych i 1 czerwony
  - 4 barghesty; 3 kremowe i 1 czerwony
  - 2 ettiny; 1 kremowy i 1 czerwony
  - 2 żywiołaki; 1 kremowy i 1 czerwony
  - 2 merriody; 1 kremowy i 1 czerwony
  - 2 smoki cieni; 1 kremowy i 1 czerwony
- 9 specjalnych sześciociennych kości, w tym:
  - 1 niebieska kość ataku
  - 2 czerwone kości mocy

- 2 żółte kości mocy
- 1 brązowa kość obrony
- 2 szare kości obrony
- 1 czarna kość obrony
- 7 plastikowych podstawek
- 8 arkuszy bohaterów
- 152 małe karty, w tym:
  - 84 karty klas
  - 20 kart przedmiotów sklepowych aktu I
  - 14 kart przedmiotów sklepowych aktu II
  - 16 kart stanów
  - 12 kart przeszukiwania
  - 6 kart reliktyw
- 84 duże karty, w tym:
  - 40 kart mrocznego władcy
  - 18 kart potworów
  - 12 kart popleczników
  - 10 kart wydarzeń podróży
  - 4 karty pomocy

- 205 żetonów, w tym:
  - 48 kafelków planszy
  - 45 żetonów obrażeń
  - 35 żetonów zmęczenia
  - 7 drzwi
  - 16 żetonów bohaterów
  - 9 żetonów przeszukiwania
  - 6 żetonów popleczników
  - 10 znaczników celów
  - 8 żetonów postaci neutralnych
  - 20 żetonów stanów
  - 1 żeton chowańca „Ożywnieć”



## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

W tej części instrukcji szczegółowo opisano wszystkie elementy gry.

### KSIĘGI PRZYGÓD

W Księgach Przygód opisano wszystkie dostępne w grze przygody: sposób przygotowania planszy, specjalne zasady oraz cele każdego scenariusza. Gracze będą korzystać z książek, kiedy będą chcieli wybrać i przygotować przygodę.



### PLASTIKOWE FIGURKI

Na planszy bohaterów i potwory będą przedstawiać plastikowe figurki. Figurki bohaterów są szare, natomiast figurki potworów kremowe lub czerwone. Kremowe figurki przedstawiają potwory pomniejsze, natomiast czerwone figurki przedstawiają potwory potężne (lepsze wersje potworów pomniejszych).



### SPECJALNE KOŚCI

Te kości służą do rozstrzygania ataków, testów i innych podobnych elementów gry, których wynik ustala się w sposób losowy.



### ARKUSZE BOHATERÓW

Każdy arkusz bohatera zawiera wszystkie informacje, które musi posiadać gracz, aby wcielić się w danego bohatera.



### KARTY KLASY

Te karty dzieli się na osiem odrębnych talii, przedstawiających osiem występujących w grze klas bohaterów. W każdej talii znajdują się umiejętności i oraz początkowy ekwipunek danej klasy.



### KARTY PRZEDMIOTÓW SKŁĘPOWYCH

Te karty przedstawiają różne przedmioty, które bohaterowie mogą znaleźć lub zakupić podczas rozgrywki. Dzieli się je na karty aktu I i aktu II.



### KARTY STANÓW

Na tych kartach opisano zasady dotyczące różnych występujących w grze trwałych efektów. Kiedy figurka znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, gracze korzystają z tych kart, aby ustalić jego efekty.



### KARTY PRZESZUKIWANIA

Te karty przedstawiają użyteczne przedmioty, które bohaterowie mogą znaleźć podczas swojej przygody. Bohater losuje taką kartę, kiedy wykonuje akcję przeszukiwania. Podczas kampanii bohaterowie otrzymują również wskazaną na karcie liczbę sztuk złota.



## KARTY RELIKTÓW

Karty reliktyw przedstawiają wyjątkowe, potężne przedmioty dostępne podczas rozgrywania kampanii. Mogą je pozyskać zarówno bohaterowie, jak i mroczny władca.



## KARTY MROCZNEGO WŁADCY

Gracz-mroczny władca zagrywa te karty, aby korzystać z różnych zdolności (np. zapewnić swoim potworom premię albo zastawić na bohaterów pułapkę). W grze występują podstawowe karty mrocznego władcy (takie, z którymi gracz-mroczny władca zaczyna rozgrywkę), jak również karty ulepszone, które gracz może zakupić podczas kampanii za zdobyte w jej trakcie punkty doświadczenia.



## KARTY POTWORÓW

Te karty zawierają informacje na temat występujących w grze potworów. Na awersie karty znajdują się ważne cechy i zdolności potwora, natomiast na rewersie zamieszczono szczegółowy opis tych zdolności, a także liczbę wykorzystywanych figurek zależnie od liczby bohaterów biorących udział w grze. Każdy potwór posiada kartę aktu I i aktu II.



## KARTY POPELECZNIKÓW

Analogicznie do kart potworów, te karty zawierają wszystkie informacje na temat potężnych sprzymierzeńców mrocznego władcy, nazywanych jego poplecznikami. Każdy poplecznik posiada kartę aktu I i aktu II.



## KARTY WYDARZEŃ PODRÓŻY

Z tych kart korzysta się podczas rozgrywania kampanii, aby ustalić, czy w trakcie podróży nie doszło do jakiegoś wydarzenia.



## KARTY POMOCY

Na tych kartach znajduje się podsumowanie tur bohaterów i mrocznego władcy, służą też do zaznaczenia, którzy z bohaterów już zakończyli swoje tury. Te karty występują w czterech kolorach odpowiadających czterem kolorom żetonów bohaterów.



## KAFELKI PLANSZY

Te przypominające puzzle kafelki przedstawiają różne miejsca, które bohaterowie odwiedzą podczas swoich przygód. Każda przygoda posiada własny układ kafelków planszy. Wszystkie kafelki planszy są dwustronne: na jednej stronie znajdują się wnętrza, na drugiej miejsca na wolnym powietrzu.



## ŻETONY OBRAŹEŃ I ZMĘCZENIA

Te żetony służą do zaznaczania obrażeń i punktów zmęczenia, które bohaterowie otrzymali podczas danej przygody. Żetony obrażeń służą też do zaznaczania obrażeń odniesionych przez potwory i polepczników.



## DRZWI I PLASTIKOWE PODSTAWKI

Drzwi umieszcza się na planszy tylko podczas niektórych przygód. W grze występują zarówno normalne, jak i zablokowane drzwi. Przed pierwszą rozgrywką żetony drzwi należy umieścić w plastikowych podstawkach.



## ŻETONY BOHATERÓW

Te żetony służą do zaznaczania ważnych informacji. Ich dokładne wykorzystanie dyktują zasady i efekty kart.



## ŻETONY PRZESZUKIWANIA

Te żetony zaznaczają pola planszy, na których bohaterowie mogą poszukiwać przedmiotów, eliksirów i właściwych dla danej przygody obiektów. Jeden z tych żetonów posiada unikalny rewers – z tego żetonu korzysta się tylko podczas niektórych przygód.



## ŻETONY POPELCZNIKÓW

Te żetony służą do zaznaczania na planszy miejsca pobytu polepczników. Rysunek na żetonie odpowiada rysunkowi na odpowiedniej karcie polepcznika.



## ZNACZNIKI CEŁÓW

Przygody różnią się od siebie celami stawianymi przed mrocznym władcą i bohaterami. Te cele zaznacza się na planszy znacznikami celów. Posiadają one różnokolorowe rewersy i są wykorzystywane tylko w niektórych przygodach.



## ŻETONY POSTACI NEUTRALNYCH

Te żetony przedstawiają różne postacie, które bohaterowie mogą spotkać podczas swojej przygody, na przykład wieśniaków, strażników czy inne indywidua odgrywające role w danej przygodzie. Specjalne zasady dotyczące tych postaci znajdują się w Księgach Przygód.



## ŻETONY STANÓW

Tymi żetonami zaznacza się, że potwory znajdują się pod wpływem jakichś trwałych efektów. Te żetony odpowiadają kartom stanów.



## ŻETON CHOWAŃCA „OŻYWIENIEC”

Ten żeton służy do przedstawienia chowańca kontrolowanego przez bohatera, w tym przypadku „Ożywieńca” nekromanty.



## PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Przed pierwszą rozgrywką w grę *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja* należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony i kafelki planszy z tekturowych ramek. Następnie żetony drzwi należy wsunąć w plastikowe podstawki.

Niektóre z większych potworów wymagają złożenia z kilku części. Należy po prostu połączyć odpowiednie elementy z odpowiednią figurką potwora. Składając figurki, można też posmarować elementy odrobiną kleju modelarskiego, aby połączyć je na stałe.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do rozgrywki w grę *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja* przebiega trochę inaczej dla mrocznego władcy i bohaterów. Niektóre z przygód zamieszczonych w Księgach Przygód posiadają specjalne zasady przygotowania do gry. Poniższe zasady przygotowania do gry napisano z myślą o rozgrywce podstawowej. Przez podstawową rozgrywkę rozumie się rozegranie pojedynczej przygody podczas jednej sesji. Gracze mogą też rozgrywać przygody jako część dłuższej kampanii albo wykorzystując wariant „epickiej rozgrywki” (patrz „Zasady prowadzenia kampanii” oraz „Rozgrywka epicka” na stronie 19).

## OGÓLNE ZASADY PRZYGOTOWANIA DO GRY

Przed rozgrywką należy:

- Wybrać przygodę:** W *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycji* znajduje się 16 unikalnych przygód (oraz 3 przygody przeznaczone wyłącznie do rozegrania w kampanii), z których każda posiada właściwe dla siebie zasady przygotowania do gry oraz unikalne cele dla bohaterów i mrocznego władcy. Wyboru przygody należy dokonać w oparciu o Księgi Przygód. Podczas pierwszego kontaktu z grą sugeruje się graczom rozegranie przygody „Akolita z Saradyń”, stanowi ona bowiem świetne wprowadzenie do zasad i mechanizmów gry.
- Przygotować planszę:** Gracze przygotowują planszę zgodnie z zamieszczonym w Księdze Przygód rysunkiem podpisanym „pierwsze spotkanie”, zamieszczonym w sekcji poświęconej wybranej przygodzie. W tym momencie należy również rozłożyć wszystkie wskazane na rysunku drzwi.
- Wybrać role:** Gracze wybierają, który z nich wcieli się w rolę mrocznego władcy. Zaleca się, aby w tę rolę wcielił się najbardziej doświadczony z graczy. Pozostali gracze wcielają się w role bohaterów. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w zakresie podziału ról, spór należy rozstrzygnąć w sposób losowy (na przykład poprzez rzut kością).
- Przygotować żetony:** Żetony obrażeń, zmęczenia, bohaterów i stanów należy podzielić na osobne stopy i umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
- Przygotować talię przeszukiwania oraz karty stanów:** Należy potasować wszystkie karty przeszukiwania w talię przeszukiwania, a następnie umieścić ją zakrytą w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy. Karty stanów należy podzielić na stopy zgodnie z rodzajami i umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.

## ARCHETYPY BOHATERÓW

Na arkuszu każdego bohatera wydrukowano jego archetyp. Ten archetyp przesądza o tym, jakie klasy są dostępne dla danego bohatera. Te archetypy to:



WOJOWNIK



UZDROWICIEL



MAG



ZWIADOWCA

## PRZYGOTOWANIE DO GRY BOHATERÓW

Po przeprowadzeniu ogólnego przygotowania do gry, bohaterowie muszą postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami. Kiedy bohaterowie zakończą swoje przygotowanie do gry, mroczny władca przeprowadzi własne przygotowanie do gry (patrz „Przygotowanie do gry mrocznego władcy”). Bohaterowie muszą:

1. **Pobrać karty pomocy i żetony bohaterów:** Każdy gracz-bohater wybiera jedną kartę pomocy i bierze odpowiadające jej kolorem żetony bohatera.
2. **Wybrać bohaterów:** Gracze-bohaterowie muszą zgodnie ustalić, który z nich będzie kontrolował którego bohatera. Każdy gracz-bohater musi wybrać jeden arkusz bohatera i wziąć odpowiednią figurkę bohatera. Podczas rozgrywki dwuosobowej samotny gracz-bohater będzie kontrolował dwóch różnych bohaterów (patrz „Gra dwuosobowa” na stronie 18).
3. **Wybrać klasy:** Każdy gracz-bohater wybiera jedną talię klasy odpowiadającą symbolowi archetypu znajdującemu się na arkuszu wybranego bohatera (patrz „Archetypy bohaterów” na stronie 4). Do każdego z archetypów są przyporządkowane różne klasy. W grze podstawowej są dostępne dwie klasy dla każdego archetypu. Wybór klasy określi, jakie umiejętności będzie posiadał dany bohater. Talie klas, które nie zostaną wybrane przez żadnego z graczy, należy odłożyć do pudełka.

Kiedy gracz wybiera klasę swojego bohatera, bierze talię kart odpowiadających tej klasie (patrz „Opis karty klasy” na stronie 8). W tej talii znajduje się początkowy ekwipunek bohatera, a także wszystkie umiejętności powiązane z tą klasą. Gracz nie może wybrać dla swojego bohatera klasy, która nie odpowiada symbolowi archetypu znajdującego się na jego arkuszu bohatera. Co więcej, gracz nie może wybrać klasy, która została już wybrana przez innego gracza.

4. **Wybrać umiejętności:** Każdy bohater rozpoczyna rozgrywkę z podstawową umiejętnością (kartą umiejętności nie posiadającą symbolu doświadczenia) i początkowym ekwipunkiem pochodzącymi z jego talii klasy. Podczas rozgrywki podstawowej pozostałe umiejętności należy odłożyć do pudełka. Z tych umiejętności korzysta się jedynie podczas kampanii albo w grze z wariantem rozgrywki epickiej (patrz „Zasady prowadzenia kampanii” i „Rozgrywka epicka” na stronie 19).
5. **Umieścić bohaterów na planszy:** Każdy gracz umieszcza figurkę swojego bohatera na planszy, na polu wskazanym w zasadach przygotowania do gry danej przygody. Zazwyczaj będzie to kafelek wejścia.

### ZŁOTE ZASADY

Gracze w *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja* powinni pamiętać o kilku niezwykle ważnych zasadach. Te zasady to:

- Zasady niektórych kart i zdolności stoją w sprzeczności z zasadami opisanymi w tej instrukcji. Zasady kart i zdolności zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami z instrukcji. Co więcej, zasady niektórych przygód opisane w Księgach Przygód są sprzeczne z zasadami kart, zdolności i regułami opisanymi w tej instrukcji. Zasady opisane w Księgach Przygód zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami kart, zdolności oraz instrukcją.
- W trakcie rozgrywki mogą się pojawić spory co do kolejności działań dwóch graczy, którzy chcą wykorzystać zdolności aktywowane w tych samych okolicznościach. W takich sytuacjach obecny gracz (gracz, którego tura trwa) ustala kolejność, w jakiej należy rozpatrzyć takie zdolności.
- Liczba żetonów obrażeń, zmęczenia i stanów nie zawsze ogranicza graczy. Jeśli graczom skończą się te żetony, mogą korzystać z monet, znaczników lub innych rzeczy, aby je zastąpić.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY MROCNego WŁADCY

Kiedy bohaterowie przeprowadzą swoje przygotowanie do gry (patrz „Przygotowanie do gry bohaterów”), przygotowanie do gry przeprowadza mroczny władca. Mroczny władca musi:

1. **Wybrać potwory:** W Księdze Przygód, w sekcji dotyczącej wybranej przygody, znajduje się lista grup potworów dostępnych dla mrocznego władcy. Gracz-mroczny władca bierze odpowiednie dla aktu I karty (oraz figurki) potworów odpowiadające wyszczególnionym grupom i umieszcza je przed sobą. Więcej informacji na temat wyboru potworów znajduje się w akapicie „Potwory” na stronie 2 Księgi Przygód Aktu I.  
W wielu przygodach pojawia się również konkretny poplecznik, z którego usług mroczny władca będzie korzystał w trakcie rozgrywki. W takim wypadku gracz-mroczny władca bierze odpowiednią dla aktu I kartę poplecznika oraz jego żeton i umieszcza je przed sobą.
2. **Przeprowadzić właściwe przygotowanie do gry:** Mroczny władca stosuje się do instrukcji zawartych w akapicie „Przygotowanie do gry” wybranej przygody, w tym rozmieszcza na wskazanych polach planszy figurki potworów, znaczniki celów, żetony przeszukiwania i żetony postaci neutralnych.
3. **Stworzyć talię mrocznego władcy:** Gracz-mroczny władca tasuje 15 podstawowych kart mrocznego władcy, tworząc w ten sposób swoją talię. Podczas rozgrywki podstawowej pozostałe karty mrocznego władcy należy odłożyć do pudełka. Z tych kart korzysta się jedynie podczas kampanii albo w grze z wariantem rozgrywki epickiej (patrz „Zasady prowadzenia kampanii” i „Rozgrywka epicka” na stronie 19).
4. **Dobrać karty mrocznego władcy:** Gracz-mroczny władca dobiera na rękę tyle kart, ilu bohaterów bierze udział w grze (patrz „Karty mrocznego władcy” na stronie 16).

Kiedy gracze zakończą przygotowanie do gry bohaterów i przygotowanie do gry mrocznego władcy, będą gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.

### OPIS KAFELKA PLANSZY



1. **Kafelek planszy:** Kafelek planszy to duży żeton, który wraz z innymi kafelkami planszy tworzy planszę danej przygody.
2. **Pole:** Każdy kafelek planszy składa się z kilku kwadratowych pól (takich jak to zaznaczone na czerwono). Zależnie od tego, co się na nich znajduje, pola mogą posiadać różne specjalne zasady.
3. **Kod kafelka:** Wszystkie kafelki planszy zostały oznaczone specjalnym kodem, tak aby łatwo było je zidentyfikować. Kod kafelka składa się z liczby i litery.
4. **Krawędź:** Każdy kafelek planszy posiada krawędzie przypominające boki puzzla, służące do łączenia go z innymi kafelkami. Czarne krawędzie oznaczają nieprzekraczalny ściany, przez które z reguły nie można się poruszać (patrz „Ruch poza planszę” na stronie 9).

## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY (GRA CZTEROOSOBOWA)



- 1. Plansza:** Planszę rozkłada się na środku obszaru gry, a na niej, zgodnie z instrukcjami zawartymi w Księdze Przygód, rozmieszcza się figurki bohaterów i potworów, żetony przeszukiwania i ewentualne znaczniki celów.
- 2. Arkusze bohaterów:** Bohaterowie umieszczają swoje arkusze odkryte przed sobą.
- 3. Karty klasy:** Bohaterowie umieszczają swoją karty klasy odkryte przed sobą, obok swoich arkuszy bohaterów.
- 4. Karty aktywacji i żetony bohaterów:** Bohaterowie umieszczają swoje karty aktywacji, wraz z odpowiadającymi im żetonami bohaterów, przed sobą, tak aby łatwo móc z nich korzystać.
- 5. Karty mrocznego władcy:** Mroczny władca tasuje talię kart mrocznego władcy i umieszcza ją zakrytą przed sobą.
- 6. Karty potworów:** Mroczny władca bierze wszystkie wymagane przez przygodę, wyszczególnione w Księdze Przygód karty potworów i umieszcza je przed sobą.
- 7. Pule żetonów obrażeń i zmęczenia:** Z żetonów obrażeń i zmęczenia należy utworzyć dwie odrębne pule i umieścić je w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
- 8. Karty przeszukiwania:** Należy potasować talię kart przeszukiwania i umieścić ją zakrytą obok planszy, w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
- 9. Karty i żetony stanów:** Wszystkie karty i żetony stanów należy umieścić w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.
- 10. Kości:** Wszystkie kości należy umieścić niedaleko środka obszaru gry, w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy.





# ROZGRYWKA

Rozgrywka w grę *Descent: Wędrowni w mroku 2. edycja* składa się z serii rund. Runda składa się z tur poszczególnych bohaterów i mrocznego władcy. Najpierw swoje tury wykonają bohaterowie, a potem mroczny władca. Tura następnego gracza rozpoczyna się, kiedy poprzedni gracz zakończy swoją turę. Podczas każdej rundy bohaterowie ustalają pomiędzy sobą kolejność wykonywania tur. Ta kolejność może się co rundę zmieniać. Po zakończeniu tury każdego z graczy mogą wspólnie zdecydować, kto będzie rozgrywał turę jako następny. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, będą wykonywać swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza na lewo od mrocznego władcy. Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury, przychodzi kolei na turę mrocznego władcy. Kiedy mroczny władca zakończy swoją turę, obecna runda dobiega końca i rozpoczyna się następna.

## OPIS ARKUSZA BOHATERA



REWERS ARKUSZA BOHATERA



- Imię i archetyp bohatera:** Tutaj zapisano imię bohatera oraz archetyp powiązany z tym bohaterem. Wybierając klasę, gracz musi się upewnić, że symbol wybranej talii klasy odpowiada znajdującemu się tutaj symbolowi archetypu.
- Cechy:** Tutaj znajdują się wszystkie cechy bohatera. Od góry do dołu są to, **SZYBKOŚĆ**, **ŻYCIE**, **WYTRZYMAŁOŚĆ** i **OBRONA**. Szybkość wskazuje, ile punktów ruchu otrzymuje dany bohater, wykonując akcję ruchu. Życie to liczba obrażeń, które bohater może otrzymać, zanim nie zostanie pokonany, a wytrzymałość to maksymalna liczba otrzymanych punktów zmęczenia (patrz „Obrażenie i życie” oraz „Zmęczenie i wytrzymałość” na stronie 13). Wartość obrony bohatera wskazuje, jakiego rodzaju kością obrony gracz będzie rzucał, kiedy jego bohater zostanie zaatakowany.
- Zdolność bohatera:** Każdy bohater posiada jakąś specjalną zdolność. Na arkuszu bohatera można ją znaleźć w tym miejscu.
- Atrybuty:** Tutaj znajdują się atrybuty bohatera. Są to **SILA** , **WIEDZA** , **WOLA** , i **CZUJNOŚĆ** . Gracz będzie musiał testować te atrybuty, aby ustalić, czy jego bohater może wykorzystać daną umiejętność, czy oprze się specjalnemu atakowi potwora albo czy uniknie zagranej przez mrocznego władcę pułapki (patrz „Testy atrybutów” na stronie 15).
- Bohaterski wyczyn:** Tutaj opisano bohaterski wyczyn danego bohatera. Kiedy gracz z niego skorzysta, odwraca arkusz bohatera na drugą stronę, aby zaznaczyć, że podczas tej rozgrywki wykorzystał już jego bohaterski wyczyn (patrz „Bohaterskie wyczyny” na stronie 15).

## PODSUMOWANIE TUR Y BOHATERA

Podczas każdej ze swoich tur aktywny bohater wykonuje poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością.

- Początek tury:** W tym momencie kończą się wszystkie efekty, który wywierały wpływ na aktywnego bohatera „do początku jego następnej tury”. Gracz-bohater może też skorzystać ze zdolności, które należy aktywować „na początku swojej tury”. Następnie gracz odwraca wszystkie swoje wyczerpane karty (patrz „Wyczerpywanie i odświeżanie kart” na stronie 8).
- Przygotowanie ekwipunku:** Jeśli gracz chce wyposażyć swojego bohatera w inne przedmioty, musi tego dokonać w tym momencie. Część instrukcji poświęcona ekwipunkowi zawiera szczegółowe zasady dotyczące przygotowywania kart ekwipunku i limitów ekwipunku (patrz „Ekwipunek” na stronie 11). Karty, które nie zostaną przygotowane do używania, należy zakryć. Gracz nie będzie mógł z nich korzystać, dopóki ich nie przygotuje.
- Wykonanie akcji:** Podczas swojej tury każdy bohater może wykonać dwie AKCJE. Gracz może wykonać te akcje w dowolnej kolejności, nie musi też wykonywać obu akcji. Jeśli zasady nie stanowią inaczej, aby gracz mógł wykonać kolejną akcję, musi wcześniej całkowicie rozpatrzyć poprzednią akcję.

Gracz może wykonać dowolne z poniższych akcji, **może nawet wykonać tę samą akcję dwa razy**. Więcej informacji na temat poniższych akcji można znaleźć w akapicie „Szczegółowy opis tury bohatera” na stronie 8.

- Ruch:** Gracz przesuwa figurkę swojego bohatera maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość. Bohater może przerwać swój ruch, aby wykonać inną akcję, a po jej rozpatrzeniu wznowić go i dokończyć.
  - Atak:** Bohater atakuje potwora.
  - Wykorzystanie umiejętności:** Bohater wykorzystuje umiejętność opisaną na jednej ze swoich kart klasy wymagającą zużycia akcji. Te akcje zostały oznaczone .
  - Odpoczynek:** Pod koniec tej tury bohater gracza wyleczy wszystkie punkty zmęczenia.
  - Przeszukiwanie:** Jeśli bohater sąsiaduje z polem lub znajduje się na polu zawierającym żeton przeszukiwania, może odkryć ten żeton.
  - Podniesienie się:** To jedyna akcja, którą podczas swojej tury może wykonać gracz, którego bohater jest nieprzytomny. Ta akcja pozwala bohaterowi wyleczyć obrażenia i przygotować się do normalnej aktywacji podczas następnej rundy.
  - Ocucenie bohatera:** Bohater przywraca życie nieprzytomnemu bohaterowi znajdującemu się na sąsiednim polu.
  - Otwarcie lub zamknięcie drzwi:** Gracz otwiera lub zamyka sąsiadujące z bohaterem drzwi.
  - Specjalne:** Niektóre karty i przygody mogą zapewniać bohaterom dodatkowe, specjalne akcje. Te akcje zostały opisane słowami „może wykonać akcję, aby” albo „wykonując akcję” lub zostały oznaczone symbolem .
- Odwrócenie karty pomocy:** Kiedy gracz zakończy wykonywanie akcji, zakrywa swoją kartę pomocy, aby zaznaczyć, że jego tura dobiegła końca.

Kiedy gracz odwróci swoją kartę pomocy, przychodzi tura następnego gracza. Kiedy wszyscy bohaterowie zakryją swoje karty pomocy (na każdej widnieje podsumowanie tury mrocznego władcy), przychodzi kolei na turę mrocznego władcy (patrz „Podsumowanie tury mrocznego władcy” na stronie 8).

## OPIS KARTY KLASY



REWERS KARTY KLASY    AWERS KARTY KLASY

1. **Symbol archetypu:** Ten symbol wskazuje, do jakiego archetypu przynależy dana klasa. Aby gracz mógł wybrać tę klasę, na arkuszu jego bohatera musi się znajdować taki sam symbol (patrz „Opis arkusza bohatera” na stronie 7).
2. **Nazwa klasy:** To nazwa danej klasy. Wszystkie karty klasy o tej samej nazwie przynależą do tej samej talii klasy.
3. **Nazwa umiejętności:** Nazwa umiejętności znajduje się na górze karty, obok nazwy klasy.
4. **Symbol doświadczenia:** Ta liczba wskazuje, ile punktów doświadczenia kosztuje dana umiejętność. Bohaterowie rozpoczynają grę z kartami podstawowych umiejętności i początkowym ekwipunkiem. Te podstawowe karty nie posiadają symboli doświadczenia.
5. **Zasady:** W tym miejscu znajdują się zasady dotyczące danej umiejętności.
6. **Koszt zmęczenia:** Aby skorzystać z niektórych umiejętności bohater musi otrzymać punkty zmęczenia. Liczbę punktów zmęczenia, które bohater musi otrzymać, umieszczono na symbolu zmęczenia. Wszystkie karty klasy, które nie posiadają kosztu zmęczenia, mogą zostać wykorzystane bez konieczności otrzymywania zmęczenia.

## PODSUMOWANIE TUR Y MROCZNEGO WŁADCY

Podczas każdej ze swoich tur mroczny władca wykonuje poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością.

1. **Początek tury:** W tym momencie kończą się wszystkie efekty, który wywierały wpływ na mrocznego władcę „do początku jego następnej tury”. Następnie mroczny władca może dobrać jedną kartę mrocznego władcy, a potem zagrać dowolną liczbę kart mrocznego władcy, które wyraźnie wskazują, że można je zagrać „na początku swojej tury”. Wreszcie gracz odświeża wszystkie swoje wyczerpane karty (patrz „Wyczerpywanie i odświeżanie kart” na stronie 8).
2. **Aktywacja potworów:** Mroczny władca aktywuje wszystkie grupy potworów w dowolnej kolejności, jedna po drugiej. Potwory dzielą się na grupy według rodzajów; w jednej grupie mogą się znajdować zarówno potwory pomniejsze, jak i potężne (patrz „Potwory” na stronie 16).
3. **Koniec rundy:** Każdy bohater odwraca swoją kartę pomocy. Rozpoczyna się następna runda gry (od tury jednego z bohaterów).

## WYGRANA

Każda przygoda posiada odrębne warunki zwycięstwa dla mrocznego władcy i bohatera. Należy pamiętać, że część przygód składa się z dwóch części nazywanych SPOTKANIAMI. Zakończenie pierwszego spotkania dwuczęściowej przygody nie przesądza o zwycięzcy. Pierwsza strona (bohaterowie lub mroczny władca), która spełni warunki zwycięstwa drugiego spotkania, zostaje zwycięzcą!

## SZCZEGÓŁOWY OPIS TUR Y BOHATERA

Podczas każdej ze swoich tur bohater może wykonać dowolne dwie akcje. W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe zasady dotyczące tych akcji.

## RUCH

Kiedy gracz wykonuje akcję ruchu, otrzymuje tyle PUNKTÓW RUCHU, ile wynosi szybkość (na arkuszu bohatera oznaczona symbolem **R**) jego bohatera. Ruch na sąsiednie pole kosztuje jeden punkt ruchu (z wyjątkiem wkraczania na pewne rodzaje terenu, patrz „Teren” na stronie 18). Gracz może się poruszyć o mniej pól, niż wynosi jego szybkość. Gracz może się też zdecydować na wykonanie pod rząd dwóch akcji ruchu – w takim wypadku otrzymuje dwa razy tyle punktów ruchu, ile wynosi jego szybkość.

Figurki nie mogą się przesuwać na lub przez pola, na których znajdują się inne figurki lub przeszkody (patrz „Teren” na stronie 18). Takie pola nazywa się ZABLOKOWANYMI POLAMI. Figurki mogą się jednak przesuwać po przekątnej (również przez rogi pomiędzy dwoma zablokowanymi polami) oraz **przez figurki przyjazne**. Figurkami przyjaznymi są: figurki bohaterów dla innych bohaterów i figurki potworów dla innych potworów. Figurka nie może zakończyć ruchu na polu zajmowanym już przez inną figurkę.

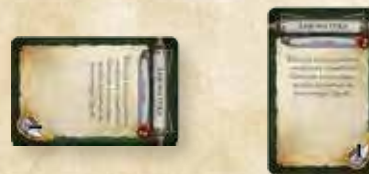
Bohater wykonujący akcję ruchu może przerwać ruch, aby wykonać inną akcję, na przykład atak, a potem wznowić i zakończyć ruch po wykonaniu tej drugiej akcji. W takiej sytuacji jego figurka musi znajdować się na pustym polu. Na przykład, bohater z szybkością „4” mógłby się przesunąć o dwa pola, zaatakować, a następnie przesunąć się o jeszcze dwa pola po zakończeniu ataku.

Ruch potworów podlega tym samym zasadom, co ruch bohaterów, z tą różnicą, że potwory nie mogą otrzymać punktów zmęczenia w zamian za dodatkowe punkty ruchu (patrz „Dodatkowe punkty ruchu” poniżej).

## DODATKOWE PUNKTY RUCHU

Podczas swojej tury bohater może otrzymać punkty zmęczenia w zamian za dodatkowe punkty ruchu. Za każdy punkt zmęczenia, który gracz zdecyduje się otrzymać, jego bohater zyska jeden dodatkowy punkt ruchu. Jeśli bohater otrzymał już tyle punktów zmęczenia, ile wynosi jego wytrzymałość, nie może otrzymać kolejnych punktów w zamian za dodatkowe punkty ruchu (patrz „Zmęczenie i wytrzymałość” na stronie 13). Gracz **nie musi wykonać akcji ruchu**, aby zyskać punkty ruchu w zamian za otrzymane punkty zmęczenia. Gracz może zyskać takie dodatkowe punkty (otrzymując punkty zmęczenia) w dowolnym momencie przed lub po wykonaniu dowolnej akcji lub w trakcie akcji ruchu. Musi jednak zadeklarować kiedy dokładnie otrzyma zmęczenie i na których polach zamierza wykorzystać zdobyte w ten sposób dodatkowe punkty ruchu.

## WYCZERPYWANIE I ODŚWIEŻANIE KART



WYCZERPANA KARTA    ODŚWIEŻONA KARTA

Niektóre karty wymagają od gracza, aby je WYCZERPAŁ, kiedy z nich korzysta. Gdy gracz musi wyczerpać kartę, po prostu odwraca ją na bok (o dziewięćdziesiąt stopni), aby zaznaczyć, że skorzystał z jej zdolności. Na początku swojej następnej tury gracz ODŚWIEŻA wszystkie wyczerpane karty, przywracając je do pozycji pionowej. Gracz nie może skorzystać z wyczerpanej karty, dopóki na powrót jej nie odświeży.



## PUSTE POLA

Niektóre efekty kart i zdolności odnoszą się do pustych pól. Puste pole to takie, na którym nie ma żadnych figurek i które nie blokuje pola widzenia ani ruchu. Jeśli nie zostało to wyraźnie powiedziane, pola, na których znajdują się żetony, nadal uważa się za puste pola dla potrzeb tego rodzaju efektów.

Ponadto, jakiegokolwiek punkty ruchu zdobyte podczas tury innego gracza, muszą zostać natychmiast wykorzystane. Jeśli nie zostaną wykorzystane do momentu kiedy aktywny gracz będzie kontynuował swoją turę, wszystkie zdobyte w ten sposób punkty ruchu przepadają.

## RUCH POZA PLANSZĘ

Normalnie figurki nie mogą przekraczać ścian ciągnących się wzdłuż krawędzi kafelków planszy, jednak zasady niektórych przygód pozwalają im poruszać się poza planszę. Do wykonania takiego ruchu jest zazwyczaj potrzebny kafelek wejścia lub wyjścia (patrz poniżej). Aby poruszyć się poza planszę, figurka musi się przesunąć na jedno z pól krawędziowych kafelka wejścia lub wyjścia (na rysunku poniżej zaznaczone kolorem czerwonym), a następnie wydać jeden punkt ruchu. Z wyjątkiem kafelków wejścia i wyjścia figurki nie mogą poruszać się poprzez czarne krawędzie kafelków planszy, bowiem przedstawiają one nieprzekraczalne ściany. Informacje o tym, które kafelki są uważane za wejścia i wyjścia, można znaleźć w Księgach Przygód.



POLA KRAWĘDZIOWE KAFELKÓW WEJŚCIA I WYJŚCIA

## PRZYKŁAD RUCHU



1. Grisban Spragniony chce przejść obok goblinських luczników do przejścia na dole, ale że figurki potworów blokują ruch bohaterów, dlatego musi znaleźć sobie okrężną drogę.
2. Jego szybkość wynosi „3”, mógłby więc ruszyć się o trzy pola w lewo, ale taki ruch nie przybliżyłby go do korytarza, do którego chce się dostać.
3. Aby szybciej pokonać tę drogę, Grisban może się poruszać po przekątnej. Należy pamiętać, że czarna krawędź na kafelku planszy **nie blokuje ruchu po przekątnej**.

## ATAK

Kiedy bohater wykonuje akcję ataku, może wykorzystać jedną z używanych broni, aby zaatakować pole, na którym znajduje się jakiś potwór. Od używanej broni zależy, które pole gracz może zaatakować. Broń z symbolem *wręcz* może zostać użyta jedynie do ataku na sąsiadujące z bohaterem pole (patrz „Sąsiadujące pola” na stronie 10). Broń z symbolem *dystansowym* może zostać użyta do ataku na dowolne pole w polu widzenia atakującego bohatera (patrz „Walka” na stronie 12).



WRĘCZ



DYSTANSOWY

Ataki potworów podlegają tym samym zasadom, co ataki bohaterów, z tą różnicą, że potwory nie posiadają używanej broni. Zamiast niej, rodzaj ataku (*wręcz* lub *dystansowy*) określa karta potwora (wraz z rodzajem używanej podczas ataku kości).

Walka przebiega w następujący sposób (czynności należy wykonywać w podanej poniżej kolejności). Każdą z czynności opisano bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji (patrz „Walka” na stronie 12). Gracz musi:

1. **Wybrać broń i cel:** Atakujący gracz wybiera jedną z używanych broni, a potem wskazuje cel ataku (pole, na którym znajduje się wroga figurka). Następnie gracz kompletuje swoją pulę kości ataku.
2. **Rzucić kośćmi:** Atakujący gracz rzuca swoją pulę kości, natomiast broniący się gracz rzuca odpowiednimi kośćmi obrony. Jeśli atak wywiera efekt na więcej niż jedną figurkę, każda figurka rzuca swoimi kośćmi obrony oddzielnie.
3. **Sprawdzić zasięg:** Jeśli gracz wykonuje atak *dystansowy*, musi wyrzucić dostatecznie daleki zasięg, aby osiągnąć celu.
4. **Wydać wzmocnienia:** Po rzucie kośćmi atakujący gracz może wydać uzyskane podczas rzutu wyniki wzmocnienia, aby aktywować specjalne zdolności.
5. **Zadać obrażenia:** Obrażenia, które nie zostaną anulowane kośćmi obrony ani innymi efektami, zostają przydzielone atakowanej figurce.

## WYKORZYSTANIE UMIEJĘTNOŚCI

Wykonując akcję wykorzystania umiejętności, gracz może wykorzystać dowolną umiejętność z karty klasy posiadającą symbol . Gracz rozpatruje umiejętność, postępując zgodnie z treścią danej karty klasy. Jeśli umiejętność pozwala graczowi przeprowadzić atak, stosuje się do niego normalne zasady wykonywania akcji ataku.

Na wielu kartach umiejętności znajduje się również koszt zmęczenia. Aby skorzystać z takiej umiejętności (wykonać wskazaną na karcie albo aktywować zdolność, która wymaga „wyczerpania karty” lub „wykorzystania danej karty”), gracz musi wpiery otrzymać wskazaną liczbę punktów zmęczenia. Więcej informacji na temat otrzymywania zmęczenia znajduje się w akapicie „Zmęczenie i wytrzymałość” na stronie 13.

Bohater nie może wykorzystać umiejętności, jeśli w jej wyniku otrzymałby punkty zmęczenia, które przekroczyłyby jego wytrzymałość. Jeśli bohater posiada już tyle punktów zmęczenia, ile wynosi jego wytrzymałość, lub jeśli umiejętność sprawiłaby, że liczba posiadanych przez niego punktów zmęczenia przekroczyłaby jego wytrzymałość, nie może skorzystać z tej umiejętności, dopóki nie zmniejszy liczby posiadanych punktów zmęczenia.

## ODPOCZYNEK

Kiedy gracz wykonuje akcję odpoczynku, pod koniec swojej tury odrzuca wszystkie otrzymane punkty zmęczenia. Aby o tym pamiętać, umieszcza na swojej karcie pomocy żeton bohatera. Pod koniec tury, kiedy gracz odwróci swoją kartę pomocy, odrzuca żeton bohatera i wszystkie punkty zmęczenia znajdujące się na arkuszu bohatera.

## PRZESZUKIWANIE

Jeśli bohater znajduje się na polu lub sąsiaduje z polem, na którym znajduje się żeton przeszukiwania, może wykonać akcję przeszukiwania, aby przeszukać to pole. Gracz odwraca żeton przeszukiwania i odrzuca go. Jeśli nie jest on żetonem unikatowym, gracz losuje wierzchnią kartę z talii przeszukiwania. Podczas niektórych przygód wykorzystuje się unikatowe żetony przeszukiwania przedstawiające przedmioty właściwe tylko dla tej przygody. Jeśli gracz odwróci taki żeton, nie losuje karty przeszukiwania. Zamiast tego, aby ustalić, co dokładnie znalazł, odnosi się do Księgi Przygód.

Niektóre karty przeszukiwania mogą zostać wykorzystane jako jednorazowe efekty (tak jak opisano to na odpowiednich kartach). Po wykorzystaniu karty przeszukiwania gracz zakrywa ją i zatrzymuje na swoim obszarze gry (patrz „Opis karty przeszukiwania” na stronie 10).



UNIKATOWY  
ŻETON  
PRZESZUKIWANIA



ŻETON  
PRZESZUKIWANIA

## PODNIĘSIENIE SIĘ

Jeśli bohater jest nieprzytomny, może wykonać tylko akcję podniesienia się (patrz „Nieprzytomność” na stronie 15). Tę akcję może wykonać tylko gracz, którego bohater jest nieprzytomny. Aby podnieść się z ziemi, gracz rzuca dwiema czerwonymi kośćmi mocy. Gracz odrzuca tyle obrażeń, ile uzyskał ♥ i tyle punktów zmęczenia, ile uzyskał ♠. Następnie zamienia żeton bohatera na swoją figurkę bohatera i zakrywa kartę pomocy, aby zaznaczyć, że jego tura dobiegła końca (nie może już wykonać drugiej akcji, otrzymać punktów zmęczenia w zamian za punkty ruchu, ani użyć żadnych zdolności). Jeśli pole, na którym znajduje się żeton bohatera, zajmuje inna figurka, gracz umieszcza figurkę swojego podnoszącego się bohatera na dowolnym, najbliższym pustym polu.

Bohater nie musi podnosić się w swojej turze – może pozostać nieprzytomny nie wykonując żadnych akcji. W takim wypadku jego tura się kończy.

## OCUCIENIE BOHATERA

Kiedy bohater wykonuje akcję ocucenia innego bohatera, może ocucić nieprzytomnego bohatera (patrz „Nieprzytomność” na stronie 15), którego żeton bohatera znajduje się na sąsiednim polu. Gracz kontrolujący nieprzytomnego bohatera rzuca dwiema czerwonymi kośćmi mocy. Odrzuca

## OPIS KARTY PRZESZUKIWANIA



1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty przeszukiwania.
2. **Właściwości:** Tutaj znajdują się właściwości przedmiotu. Właściwości mogą nie posiadać własnych zasad, ale inne zasady lub zdolności mogą się do nich odwoływać.
3. **Zdolność:** Tutaj znajdują się zasady lub zdolności.
4. **Złoto:** Jeśli gracze rozgrywają kampanię, w tym miejscu zaznaczono, ile sztuk złota zdobył bohater (oprócz opisanych na karcie zdolności).

## SĄSIADUJĄCE POLA



Każde pole, które dzieli krawędź lub róg z innym polem, uważa się za sąsiadujące z takim polem. W powyższym przykładzie wszystkie czerwone pola sąsiadują z Avrikiem Świetlistym. Wszystkie pola sąsiadujące z figurką znajdują się również w polu widzenia tej figurki (patrz „Pole widzenia” na stronie 12).

tyle obrażeń, ile uzyskał ♥ i tyle punktów zmęczenia, ile uzyskał ♠. Następnie zamienia żeton bohatera na swoją figurkę. Jeśli pole, na którym znajduje się żeton bohatera, zajmuje inna figurka, gracz umieszcza figurkę swojego ocuczonego bohatera na dowolnym, najbliższym pustym polu.

## OTWARCIE LUB ZAMKNIĘCIE DRZWI

Kiedy bohater lub potwór wykonuje akcję otwarcia lub zamknięcia drzwi, może otworzyć lub zamknąć jedne sąsiednie drzwi. Niektóre drzwi są zablokowane lub w inny sposób zapieczetowane i nie można ich otworzyć w normalny sposób. W takich przypadkach należy odnieść się do zasad zawartych w Księdze Przygód. Gdy drzwi zostaną otwarte, należy je usunąć z planszy i umieścić w pobliżu ich pierwotnego miejsca położenia. Figurki nie mogą się poruszać poprzez drzwi ani wytyczać przez nie linii potrzebnej do ustalenia pola widzenia. Pól oddzielonych drzwiami nie uważa się za sąsiadujące.

## SPECJALNE

W trakcie przygód i kampanii gracze mogą wejść w posiadanie kart przeszukiwania, kart przedmiotów sklepowych i kart relikwów, które zawierają akcje oznaczone symbolem ♣. Z tych akcji można korzystać w ten sam sposób, co z umiejętności opisanych na kartach klasy. Symbolem ♣ oznaczono też niektóre bohaterskie wyczyny – takie wyczyny wymagają akcji, aby je wykorzystać (patrz „Bohaterskie wyczyny” na stronie 15).

Czasem zasady niektórych przygód zapewniają bohaterom dodatkowe rodzaje akcji. W takich przypadkach należy odnieść się do zasad zawartych w Księdze Przygód.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY MROCNego WŁADCY

Kiedy wszyscy bohaterowie zakończą swoje tury, przychodzi kolej na turę mrocznego władcy. Taki gracz na początku swojej tury dobiera jedną kartę z talii mrocznego władcy. Po dobraniu karty może zagrać dowolną liczbę kart (w tym kartę właśnie dobraną), w których opisie zaznaczono, że można je zagrać „na początku swojej tury”. Na każdej karcie mrocznego władcy podano dokładny czas, kiedy można ją zagrać (patrz „Karty mrocznego władcy” na stronie 16).

Większość tury mrocznego władcy upływa na aktywowaniu potworów. Podczas swojej tury mroczny władca może aktywować każdego ze swoich potworów na planszy jeden raz. Każdy aktywowany potwór może wykonać maksymalnie po dwie akcje. W trakcie jednej aktywacji każdy potwór może wykonać tylko jedną akcję ataku (chyba że jakiś efekt umożliwi mu wykonanie dodatkowej akcji ataku).

## ZASADY PODSTAWOWE

W tej części instrukcji opisano podstawowe zasady i mechanizmy gry, w tym walkę, korzystanie z przedmiotów, stan pokonanych figurek i wiele innych rzeczy.

## KOŚCI

Wiele sytuacji podczas rozgrywki – na przykład walkę lub testy atrybutów – rozpatruje się za pomocą rzutów kośćmi. W grze występują trzy rodzaje kości: kości ataku, kości mocy i kości obrony. Niektóre rodzaje kości występują w kilku odmianach (na przykład kości mocy mogą być czerwone lub żółte). Zazwyczaj kości łączy się w jedną pulę, którą następnie wykonuje się rzuty. Gracze nie są ograniczeni liczbą kości znajdujących się w pudełku z grą. Jeśli gracz musi rzucić większą liczbą kości, po prostu rzuca dostępną liczbą kości, notuje wyniki, a następnie rzuca odpowiednią liczbą kości jeszcze raz. Poniżej opisano symbole występujące na wszystkich kościach w grze:



KOŚĆ ATAKU

KOŚCI MOCY

KOŚCI OBRONY

♥: Ten symbol oznacza jedno obrażenie zadane podczas rzutu ataku lub jedno wyleczone obrażenie.

⚡: Ten symbol – nazywany wzmocnieniem – pozwala graczowi aktywować potężną zdolność albo leczyć punkty zmęczenia (patrz „4. Wydawanie wzmocnień” na stronie 13).

X: Na jednej ze ścianek kości ataku znajduje się symbol „X”. Ten symbol oznacza, że atak spudłował (patrz „2. Rzut kośćmi” na stronie 12).

2–6: Niektóre kości posiadają też wartości numeryczne, które wskazują, jaki zasięg posiada dany atak (patrz „3. Sprawdzanie zasięgu” na stronie 12).

🛡️: Ten symbol pojawia się na kościach obrony i pozwala graczowi anulować obrażenia (patrz „5. Zadawanie obrażeń” na stronie 13).

## EKWIPUNEK

Każdy bohater może nosić ze sobą dowolną liczbę kart przedmiotów sklepowych, klasy i przeszukiwania. Jednakże liczba kart, które bohater może w danej chwili używać, jest ograniczona. Karty, które nie są używane, zakrywa się lub umieszcza pod arkuszem bohatera, aby to zaznaczyć. Bohater może czerpać korzyści tylko z tych kart przedmiotów sklepowych i kart klasy (takich jak początkowy ekwipunek), których aktualnie używa.

## LIMITY EKWIPUNKU

Te symbole ekwipunku przedstawiają pewne ograniczenia używania ekwipunku:



DŁONIE

PANCERZ

INNE

• Każdy bohater posiada dwie dłonie. Dowolna kombinacja używanych przez niego przedmiotów nie może posiadać łącznie więcej niż 2 symboli dłoni.

• W danym momencie bohater może używać tylko jednego pancerza.

• Bohater może używać maksymalnie 2 inne przedmioty.

Z kart, które nie posiadają żadnego z tych symboli, gracze mogą korzystać bez żadnych ograniczeń. Te karty powinny spoczywać odkryte obok arkusza bohatera, gracz może z nich skorzystać w momencie wyszczególnionym w ich treści.

Potwory aktywuje się w grupach. To oznacza, że zanim gracz przejdzie do kolejnej grupy potworów, musi aktywować wszystkie potwory danego rodzaju. **Podczas swojej tury mroczny władca musi aktywować wszystkie grupy potworów, nawet jeśli aktywowane potwory nie wykonają żadnych akcji.**

*Przykład: Mroczny władca kontroluje dwie grupy potworów na planszy: grupę zombie i grupę mistrzów przemian. Gracz postanawia najpierw aktywować zombie. Zanim będzie mógł przejść do mistrzów przemian, będzie musiał aktywować każdą figurkę zombie.*

Potwory mogą wykonywać następujące akcje (te akcje przypominają akcje bohaterów, patrz „Szczegółowy opis tury bohatera” na stronie 8):

- **Ruch:** Gracz przesuwa figurkę swojego potwora maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość (patrz „Ruch” na stronie 8).
- **Atak:** Potwór atakuje bohatera (patrz „Atak” na stronie 9). **W przeciwieństwie do bohaterów, potwory mogą atakować tylko raz podczas danej aktywacji.**
- **Akcja potwora:** Niektóre potwory posiadają specjalne akcje oznaczone na ich kartach symbolem ➡️. Jeśli specjalna akcja pozwala potworowi na wykonanie ataku, tę akcję uważa się za jeden atak potwora podczas tej aktywacji.
- **Otwarcie lub zamknięcie drzwi:** Gracz otwiera lub zamyka drzwi sąsiadujące z jego potworem (patrz „Otwarcie lub zamknięcie drzwi” na stronie 10).
- **Specjalne:** Niektóre karty i przygody mogą zapewniać potworom dodatkowe, specjalne akcje. Te akcje zostały opisane słowami „może wykonać akcję, aby” albo „wykonując akcję” lub zostały oznaczone symbolem ➡️.

## OPIS KARTY PRZEDMIOTU SKLEPOWEGO



1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa przedmiotu.
2. **Rodzaj ataku:** Ten symbol wskazuje, czy przedmiot jest bronią do walki *wręcz*, czy też służy do walki *dystansowej* (patrz „Atak” na stronie 9). Jeśli karta nie posiada żadnego z tych symboli, nie uważa się jej za broń.
3. **Symbol ekwipunku:** Bohater może przygotować do używania tylko pewną liczbę przedmiotów jednocześnie. Te symbole określają limity ekwipunku (patrz „Ekwipunek” na stronie 11).
4. **Symbole kości:** Tutaj znajdują się kości powiązane z danym przedmiotem. Jeśli ten przedmiot to broń, kości służą do wykonywania tą bronią ataków. Jeśli ten przedmiot to *pancerz*, kości dodaje się do puli obrony gracza.
5. **Koszt:** Ta liczba wskazuje na koszt przedmiotu (w sztukach złota) podczas zakupu w sklepie.
6. **Właściwości:** Tutaj znajdują się właściwości przedmiotu. Właściwości mogą nie posiadać własnych zasad, ale inne zasady lub zdolności mogą się do nich odwoływać.
7. **Zasady:** Tutaj znajdują się specjalne zasady lub zdolności.

## WALKA

Poniżej znajdują się rozszerzone zasady walki. Te zasady obszernie opisują przywołane wcześniej etapy ataku.

### 1. WYBÓR BRONI I CELU

Atakujący gracz wybiera, które **pole** atakuje jego figurka. Na atakowanym polu musi się znajdować jedna wroga figurka, która staje się celem ataku. Z uwagi na słowo kluczowe atak obszarowy, kiedy gracz atakuje duże potwory (potwory, które zajmują więcej niż jedno pole), muszą pamiętać, aby wybrać konkretne pole, które jest celem ataku. Gracz może wybrać tylko takie pole, które znajduje się w polu widzenia jego figurki (patrz „Pole widzenia” na stronie 12). Gracz wykonujący atak *wręcz* może obrać za cel tylko sąsiadujące z jego figurką pole. Gracz wykonujący atak *dystansowy* może obrać za cel dowolną figurkę znajdującą się w polu widzenia jego figurki (może to być również sąsiednie pole).

Gracz musi też wybrać jedną z pośród używanych broni – to będzie broń, którą jego bohater wykona atak. Bohaterowie mogą atakować jedną z używanych broni albo gołymi rękami. **Bohater, który atakuje wroga gołymi rękami, może obrać za cel tylko sąsiednie pole, a podczas samego ataku rzuca tylko niebieską kością ataku.** Gracz może korzystać tylko ze zdolności, które zostały opisane na wybranej broni. Jeśli jego bohater używa dwóch broni, na czas tego ataku gracz ignoruje wszystkie zdolności tej drugiej broni. Jeśli gracz chciałby wykonać atak *dystansowy*, musi wybrać używaną broń *dystansową*.

Potwory nie posiadają używanych broni. Wszystkie potrzebne informacje (liczba i rodzaj kości, a także rodzaj ataku) znajdują się na samych kartach potworów.

*Przykład: Jaina z Jasnej Kniei używa cisowego krótkiego łuku. W jej polu widzenia znajdują się dwaj goblini tuczownicy – jeden na sąsiednim polu i jeden oddalony o dwa pola. Jaina korzysta z broni dystansowej, może więc obrać za cel dowolnego z goblinów.*

### PRZYKŁAD POLA WIDZENIA



1. Leoric od Księgi używa broni *dystansowej* i chce zaatakować pomniejszego zombie. Wytyczona linia pola widzenia styka się tylko rogami z zablokowanymi polami, ale przez żadne nie przechodzi. To oznacza, że zombie znajduje się w polu widzenia Leorica.
2. Jaina z Jasnej Kniei używa broni *dystansowej* i chce zaatakować tego samego zombie. Jednakże wytyczona z rogu jej pola widzenia linia pola widzenia przechodzi przez lub wzdłuż krawędzi zablokowanego pola. Należy pamiętać, że jeśli linia przechodzi wzdłuż krawędzi zablokowanego pola, obrane za cel pole nie znajduje się w polu widzenia. Zombie nie znajduje się w polu widzenia Jaina, dlatego nie może ona obrać go za cel swojego ataku.

## POLE WIDZENIA

Figurka posiada dane pole w polu widzenia, jeśli gracz może wytyczyć nieprzerwaną, prostą linię z **dowolnego rogu** pola zajmowanego przez tę figurkę do **dowolnego rogu** obranego za cel pola.

Jeśli linia **przechodzi przez** krawędź kafelka planszy, drzwi lub zablokowane pole (pole, na którym znajduje się figurka lub przeszkoda, w tym pole wybrane za cel), obrane za cel pole **nie znajduje się** w polu widzenia danej figurki (patrz „Przykład pola widzenia” na stronie 12).

Jeśli linia przechodzi **wzdłuż krawędzi** zablokowanego pola (patrz „Przykład pola widzenia” na stronie 12), obrane za cel pole **nie znajduje się** w polu widzenia danej figurki. Jednakże, jeśli linia styka się tylko rogami zablokowanego pola (nie przechodząc przez samo pole), obrane za cel pole znajduje się w polu widzenia danej figurki.

Sąsiadujące ze sobą pola zawsze dzielą ze sobą przynajmniej jedną wspólną krawędź lub róg, nie ma więc potrzeby wytyczać między nimi linii potrzebnej do ustalenia pola widzenia. Sąsiednie pola zawsze znajdują się w polu widzenia danej figurki. (chyba, że oddzielają je zamknięte drzwi lub ściana)

### 2. RZUT KOŚCMI

Atakujący gracz zbiera wszystkie kości wymienione na karcie broni, z której korzysta, lub na karcie potwora i tworzy z nich **PULĘ ATAKU**. Następnie gracz wykonuje rzut ataku tymi kośćmi. Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi dodać kości do puli ataku, gracz musi z niej skorzystać przed wykonaniem rzutu.

Jeśli na niebieskiej kości ataku wypadnie X, atak uważa się za pudło, należy zignorować wszystkie inne wyniki. Jeśli na żadnej kości nie wypadnie X, atakujący gracz sumuje wyniki ♥, aby ustalić, ile obrażeń zadał jego atak.

Broniący się gracz (gracz kontrolujący figurkę, na którą wpłynął atak) zbiera wszystkie kości obrony wymienione na swoim arkuszu bohatera (a także kości zapewniane przez ekwipunek i efekty kart) lub na karcie potwora i tworzy z nich **PULĘ OBRONY**. Następnie gracz wykonuje rzut obrony tymi kośćmi. Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi dodać kości do puli obrony, gracz musi z niej skorzystać przed wykonaniem rzutu. Gracz sumuje wyniki ♠, aby ustalić, ile obrażeń podczas tego ataku uda mu się anulować. Jeśli atak wpływa na kilka figurek, gracz wykonuje rzut obronny dla każdej takiej figurki osobno (osobno rozpatruje też efekty rzutu).

Po wykonaniu rzutów wszystkimi kośćmi ataku i obrony gracze mogą skorzystać ze zdolności, które pozwalają im przerzucać kości (powrórzyć rzut kośćmi). Należy pamiętać, że niektóre karty i zdolności odnoszą się tylko do kości obrony. Jeśli nie napisano inaczej, te karty i zdolności odnoszą się tylko do kości obrony, którymi rzucono podczas ataku. Na przykład, gracz nie mógłby skorzystać z karty żelaznej tarczy, aby przerzucić test atrybutu.

*Przykład: Cisowy krótki łuk Jaina wykorzystuje niebieską kość ataku i żółtą kość mocy. Gracz kontrolujący Jainę z Jasnej Kniei bierze obie te kości, natomiast mroczny władca bierze dostępną dla goblini tuczownika szarą kość obrony. Obaj gracze rzucają swoimi pulami kości.*

### 3. SPRAWDZANIE ZASIĘGU

Za cel ataku *dystansowego* można obrać dowolne pole w polu widzenia atakującej figurki, ale aby zadać obrażenia celowi, gracz musi w swoim rzucie ataku wyrzucić odpowiedni zasięg. Najpierw gracz liczy pola dzielące jego figurkę (rozpoczynając od dowolnego sąsiedniego pola) od pola obranego za cel. Ta liczba to dystans dzielący oba pola. Liczby wyrzucone na kościach to maksymalny zasięg ataku. Jeśli suma zasięgu uzyskanego na kościach podczas rzutu ataku **nie jest równa lub wyższa** od dystansu pomiędzy polami, atak pudłuje, **chyba że** zasięg można w jakiś sposób zwiększyć (patrz „4. Wydawanie wzmocnień” na stronie 13).

*Przykład: Jaina uzyskuje zasięg „3” na niebieskiej kości ataku i zasięg „2” na żółtej kości mocy. Razem posiada „5” zasięgu. Goblini tuczownik jest oddalony tylko o dwa pola, dlatego Jaina bez problemu go trafi.*

## LICZENIE PÓL

Niektóre zdolności wymagają od graczy, aby policzyli pola pomiędzy figurką, a celem zdolności. Licząc pola dla ataków i zdolności, gracze ignorują znajdujący się na tych polach teren, który nie jest przeszkodą (patrz „Teren” na stronie 18). Gracz musi tylko sprawdzić, czy jego cel znajduje się w zasięgu zdolności. Jeśli zdolność wpływa na figurki w określonej odległości, nie trzeba do nich wytyczać linii pola widzenia (chyba że napisano co innego). Gracze nie mogą jednak liczyć pól poprzez drzwi, ponieważ takich pól nie uważa się za sąsiadujące.

## 4. WYDAWANIE WZMOCNIENI

Jeśli podczas rzutu ataku gracz uzyskał jakieś wyniki wzmocnień (♣), może je wydać na różnego rodzaju zdolności. Broń, umiejętności, zdolności bohaterów i przedmioty mogą posiadać zdolności wzmocnień, z których gracz będzie mógł skorzystać podczas ataku. Atakujący potwór może wydać wzmocnienia, aby aktywować zdolności opisane na swojej karcie (patrz „Opis karty potwora” na stronie 16).

Każdy pojedynczy wynik ♣ uzyskany podczas rzutu ataku może zostać wydany **jeden** raz, aby aktywować dowolną zdolność wzmocnienia. Dana zdolność wzmocnienia może być aktywowana tylko raz podczas danego ataku. Jednakże, jeśli atakujący gracz posiada dwie różne zdolności wzmocnienia o takich samych efektach, może aktywować je obie (o ile uzyskał odpowiednią liczbę wyników ♣).

Atakujący bohater może wydać maksymalnie jeden niewykorzystany wynik ♣, aby wyleczyć jeden punkt zmcżenia. Potwory nie mogą korzystać z wyników ♣, aby leczyć punkty zmcżenia.

**Uwaga:** Zdolności wzmocnień mogą być aktywowane tylko podczas ataków (chyba że co innego wynika z treści zdolności).

*Przykład: Grisban Spragniony uzyskał w swoim rzucie ataku dwa wyniki ♣. Jego obłupany dwuręczny topór posiada dwie różne zdolności wzmocnienia wywołujące ten sam efekt („♣: +1 ♥”). Grisban decyduje się wydać jeden z uzyskanych w rzucie ataku wyników ♣, aby aktywować jedną ze zdolności obłupanego dwuręcznego topora. Mógłby aktywować również drugą zdolność wzmocnienia, aby dodać do swojego ataku kolejne „+1 ♥”, ale woli jednak odrzucić 1 punkt zmcżenia. Tak właśnie wydaje drugie uzyskane w rzucie ataku ♣ - odrzuca jeden punkt zmcżenia.*

## 5. ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Cel ataku ma szansę anulować część lub całość otrzymanych w wyniku ataku obrażeń. Broniący się gracz sumuje uzyskane w rzucie obrony wyniki ♣. Każdy wynik ♣ anuluje jedno obrażenie (♥) otrzymane w wyniku ataku. Obrażenia, które nie zostaną anulowane wynikami ♣, są przydzielane broniącej się figurce. Należy zignorować nadmiarowe wyniki ♣.

Broniący się gracz zaznacza otrzymane obrażenia umieszczając na swoim arkuszu bohatera (w przypadku bohaterów) lub obok figurki potwora (w przypadku mrocznego władcy) odpowiednią liczbę żetonów obrażeń. Jeśli te obrażenia będą równie lub wyższe od życia figurki, ta figurka zostaje pokonana (patrz „Pokonane figurki” na stronie 15).

*Przykład: Podczas swojej tury Avric Świetlisty atakuje goblinińskiego łucznicza, uzyskując w rzucie ataku trzy wyniki ♥. Mroczny władca rzuca pulą obrony goblinińskiego łucznicza i uzyskuje dwa wyniki ♣. Anulowaniu uległy tylko dwa wyniki ♥, dlatego gobliniński łucznicz otrzymuje jedno obrażenie. Mroczny władca bierze jeden żeton obrażeń z puli i umieszcza go obok figurki goblinińskiego łucznicza.*

**Uwaga:** Kości obrony służą do anulowania obrażeń jedynie podczas ataku. Jeśli figurka otrzymuje obrażenia z innego źródła, gracz nie może rzucać takimi kośćmi, aby anulować te obrażenia.

## SŁOWA KLUCZOWE ATAKU

Niektóre zdolności zapisano na kartach pod postacią skrótów – słów kluczowych. Zostały one opisane po prawej.

## ATAK OBSZAROWY

Atak obszarowy wpływa nie tylko na pole obrane za cel, ale również na wszystkie sąsiadujące z nim pola. Gracz atakujący wykonuje jeden rzut swoją pulą ataku i stosuje uzyskany wynik do wszystkich figurek, na które wpływa atak. Za każdą figurkę, na którą wpływa atak, należy wykonać osobny rzut pulą obrony. Jedynie obrane za cel pole musi się znajdować w polu widzenia i zasięgu atakującego gracza. Ataki obszarowe wpływają zarówno na wrogie, jak i przyjazne figurki. Jeden atak obszarowy może wpłynąć na daną figurkę tylko raz.

## ATAK PRZEBIJAJĄCY

Atak przebijający ignoruje tyle wyników ♣ broniącego się gracza (uzyskanych na skutek rzutu obrony lub też innych zdolności), ile wynosi jego wartość przebijania. Gracze mogą łączyć ataki przebijające z kilku źródeł, co oznacza, że atak wykorzystujący słowa kluczowe „Atak przebijający 1” i „Atak przebijający 2” ignoruje do 3 wyników ♣.

## ATAK DALEKOSIĘŻNY

Atak dalekosiężny pozwala figurce obrac za cel ataku *wręcz* figurkę oddaloną maksymalnie o dwa pola (a nie tylko na te na sąsiednich polach). Cel musi się znajdować w polu widzenia.

## OBRAŻENIA I ŻYCIE

Bohaterowie i potwory mogą otrzymywać obrażenia (♥) na skutek ataków, umiejętności i zdolności. Bohater lub potwór może otrzymać maksymalnie tyle obrażeń, ile wynosi jego życie (wartość życia znajduje się na arkuszu bohatera lub karcie potwora). Kiedy bohater lub potwór otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi jego życie, zostaje natychmiast pokonany (patrz „Pokonane figurki” na stronie 15). Należy zignorować wszystkie obrażenia przekraczające wartość życia figurki.

## ZMĘCZENIE I WYTRZYMAŁOŚĆ

Bohaterowie otrzymują punkty zmcżenia (♣) dobrowolnie, aby wykorzystać swoje umiejętności albo poruszyć się o dodatkowe pola. Aby otrzymać punkty zmcżenia, gracz pobiera ze stosu tyle żetonów zmcżenia, ile wynosi koszt danego działania i umieszcza je na arkuszu swojego bohatera. Gracz może dobrowolnie (czyli płacąc za umiejętności lub ruch) otrzymać tylko tyle punktów zmcżenia, ile wynosi jego wytrzymałość. Jeśli jakkolwiek inny efekt gry zmusi bohatera, aby otrzymał zmcżenie przekraczające jego wytrzymałość, nadmiarowe punkty zmcżenia zostają zamienione na obrażenia.

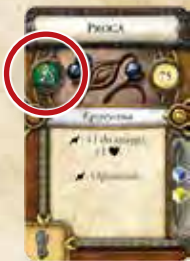
Potwory nie posiadają wartości wytrzymałości, dlatego wszystkie punkty zmcżenia, które miałyby otrzymać, są natychmiast zamieniane w otrzymane obrażenia.

*Przykład: Tomble posiada wytrzymałość równą „5” i w trakcie rozgrywki otrzymał już 4 punkty zmcżenia. Teraz chciałby skorzystać z umiejętności „Niewidoczny”, ale ta umiejętność posiada koszt zmcżenia równy „2”. Gdyby Tomble z niej skorzystał, otrzymałby więcej punktów zmcżenia, niż wynosi jego wytrzymałość, dlatego nie może jej użyć. W turze mrocznego władcy Tomble zostaje trafiony efektem „Lament” Lady Elizy Farrow, który zadaje dwa punkty zmcżenia. Tomble otrzymuje jeden punkt zmcżenia, a zamiast drugiego punktu (tego, który przekroczyłby wartość jego wytrzymałości) otrzymuje jedno obrażenie.*

## LECZENIE OBRAŻEŃ I ZMĘCZENIA

Kiedy bohater otrzymuje obrażenia lub punkty zmcżenia, gracz bierze odpowiednią liczbę żetonów obrażeń lub zmcżenia z odpowiedniego stosu i umieszcza je na jego arkuszu. Jeśli w późniejszym czasie ten bohater wyleczy obrażenia lub punkty zmcżenia, gracz odrzuci odpowiednią liczbę żetonów obrażeń lub zmcżenia z arkusza bohatera na odpowiedni stos.

## PRZYKŁAD WALKI



**1. Wybór broni i celu:** Tomble chce wykonać atak. Wybiera swoją używaną broń, która – jak wskazuje symbol na jej karcie - jest bronią *dystansową*. Skoro będzie to atak *dystansowy*, Tomble może obrać za cel dowolne pole w swoim polu widzenia (patrz „Pole widzenia” na stronie 12). Tomble obiera za cel potężnego zombie.

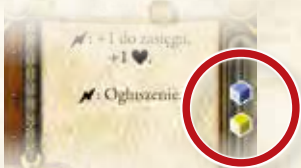
2



PULA ATAKU



PULA OBRONY

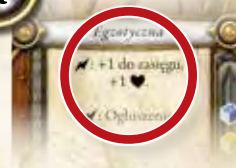


**2. Rzut kośćmi:** Po wybraniu broni i celu, Tomble tworzy swoją pulę ataku. Kości, z jakich będzie korzystał, zostały wyszczególnione na karcie wybranej broni. W tym samym czasie mroczny władca tworzy swoją pulę obrony. Ten zombie to potężny potwór, dlatego gracz korzysta z dolnej części karty potwora (części dla potężnego potwora). Obaj gracze jednocześnie rzucają kośćmi.



**3. Sprawdzenie zasięgu:** Tomble wykonał atak *dystansowy*, dlatego musi wyrzucić odpowiedni zasięg, aby nie spudłować. Zaczynając od wybranego sąsiedniego pola, Tomble liczy pola dzielące go od celu. W sumie cel znajduje się o trzy pola od niego. Następnie Tomble liczy uzyskany w rzucie ataku zasięg – „4”. Tomble uzyskał dostatecznie duży zasięg, aby trafić w cel.

4



**4. Wydanie wzmocnień:** Tomble ma teraz możliwość wydania uzyskanych w rzucie ataku wyników  $\heartsuit$ . Jego broń posiada dwie zdolności: „ $\heartsuit$ : +1 do zasięgu, +1  $\heartsuit$ ” i „ $\heartsuit$ : Ogłuszenie.” Gracz uzyskał w rzucie ataku tylko jeden wynik  $\heartsuit$  i postanawia go wydać, aby uzyskać +1 do zasięgu i +1  $\heartsuit$ .

5



$$4 \heartsuit - 1 \heartsuit = 3 \heartsuit$$

**5. Zadawanie obrażeń:** Tomble sumuje teraz wszystkie uzyskane podczas rzutu ataku  $\heartsuit$  (w tym dodatkowe  $\heartsuit$  pochodzące ze zdolności wspomagających atak). W rzucie ataku Tomble uzyskał 3 wyniki  $\heartsuit$  oraz 1 dodatkowe  $\heartsuit$  za wydanie  $\heartsuit$ , dlatego razem zadał 4  $\heartsuit$ . Mroczny władca sumuje wszystkie uzyskane podczas rzutu obrony  $\heartsuit$ . Mroczny władca uzyskał tylko 1 wynik  $\heartsuit$ , dlatego anuluje tylko jedno otrzymane  $\heartsuit$ . Potężny zombie otrzymuje 3  $\heartsuit$ . Życie potężnego zombie wynosi 6, dlatego ten atak nie zdołał go pokonać. Mroczny władca umieszcza obok figurki potężnego zombie 3 żetony obrażeń.

## POKONANE FIGURKI

Kiedy bohater lub potwór otrzymuje co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego życie, zostaje pokonany. Jeśli w zasadach danej przygody nie napisano inaczej, pokonanego potwora usuwa się z planszy (przestaje on znajdować się w grze). Kiedy bohater zostaje pokonany, traci przytomność. Jeśli bohater zostaje pokonany podczas swojej tury, jego tura natychmiast się kończy.

## NIEPRZYTOMNOŚĆ

Kiedy bohater zostaje pokonany, natychmiast otrzymuje tyle punktów zmęczenia, aby mieć ich tyle, ile wynosi jego wytrzymałość, i tyle obrażeń, aby mieć ich tyle, ile wynosi jego życie (jeśli został pokonany w inny sposób, niż przez utratę życia). Kontrolujący go gracz usuwa jego figurkę z planszy i zastępuje ją jednym ze swoich żetonów bohatera. Bohater odrzuca też wszystkie posiadane karty stanów, a mroczny władca może natychmiast dobrać jedną kartę mrocznego władcy. Kiedy bohater jest nieprzytomny, nie może korzystać z umiejętności i zdolności, chyba że konkretny efekt mu na to pozwala.



Bohater nie może otrzymać więcej punktów zmęczenia, niż wynosi jego wartość wytrzymałości i więcej obrażeń, niż wynosi jego wartość życia, nawet, jeśli jest nieprzytomny. Nieprzytomny bohater nie może otrzymywać kart stanów, jest też odporny na wszystkie ataki i większość zdolności bohaterów.

Pole, na którym znajduje się nieprzytomny bohater (reprezentowany przez żeton bohatera), uważa się za puste pole dla celów ruchu. Innymi słowy każda figurka może się poruszać przez pole lub kończyć ruch na polu, na którym przebywa nieprzytomny bohater. Nieprzytomny bohater nie blokuje pola widzenia.

Jeśli nieprzytomnego bohatera nie ocuci inny bohater, w następnej turze gracz może wykonać tylko jedną akcję – akcję podniesienia się (patrz „Podniesienie się” na stronie 10).


Inni bohaterowie mogą leczyć obrażenia nieprzytomnego bohatera, wykorzystując zdolności lub eliksiry, a także wykonując akcję ocucenia (patrz „Ocucenie bohatera” na stronie 10). Jeśli nieprzytomny bohater wyleczy przynajmniej jedno obrażenie, należy natychmiast zastąpić jego żeton bohatera figurką bohatera. Podczas swojej następnej tury bohater będzie mógł już normalnie wykonywać akcje. Jeśli bohater zostanie pokonany w dowolnym momencie swojej tury, jego tura natychmiast się kończy.


## STANY


Niektóre zdolności i efekty mogą sprawić, że dana figurka (bohater lub potwór) znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, na przykład zatrucia. Dodatkowo niektóre ataki posiadają zdolności , wywołujące różne stany (na przykład chorobę, unieruchomienie, zatrucie lub ogłuszenie). Jeśli taki atak zada przynajmniej 1  (po rzuceniu kośćmi obrony), cel znajdzie się pod wpływem wskazanego stanu.


Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, kontrolujący go gracz bierze odpowiednią kartę stanu i umieszcza ją obok swojego arkusza bohatera. Jeśli to potwór znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, mroczny władca umieszcza żeton stanu obok figurki potwora. Poszczególne stany zostały opisane na odpowiednich kartach stanów. W danej chwili figurka może być pod wpływem tylko jednego stanu danego rodzaju (np. nie może być jednocześnie dwa razy zatruta).

## ATRYBUTY

: Siła jest miarą tężyzny postaci, jej wytrzymałości i zdolności przezwycięzania fizycznych trudności.

: Wiedza jest miarą wykształcenia postaci, jej doświadczenia i inteligencji.

: Wola jest miarą umysłowej wytrzymałości postaci, jej oddania i opanowania.

: Czujność jest miarą zręczności postaci, jej przenikliwości i percepcji.

## NIEPRZYTOMNI BOHATEROWIE

Nieprzytomni bohaterowie **nie mogą** być celem ataków potworów, takie ataki nie mogą też na nich wpływać. Jednocześnie bohaterowie mogą obierać nieprzytomnych bohaterów **jedynie** za cel zdolności, które leczą obrażenia. W takim wypadku żeton nieprzytomnego bohatera traktuje się tak, jak samego bohatera, **nawet jeśli** jego pole zajmuje inna figurka.

## WYMIANA PRZEDMIOTÓW


Bohaterowie mogą podczas swoich akcji ruchu oddać lub otrzymać karty przedmiotów sklepowych, karty reliktyw i karty przeszukiwania. W dowolnym momencie akcji ruchu bohater może oddać lub zabrać dowolną liczbę kart przedmiotów sklepowych, kart reliktyw i kart przeszukiwania **sąsiadującemu bohaterowi**. Wymiana nie wymaga wykorzystania dodatkowej akcji ani wydatkowania punktów ruchu.

Bohater nadal musi poczekać do początku swojej następnej tury, aby przygotować do używania otrzymane przedmioty. Bohaterowie nie mogą wymieniać się kartami klasy (w tym początkowym ekwipunkiem). Bohater może dać kartę innemu bohaterowi, nie otrzymując nic w zamian i odwrotnie – bohater może zabrać kartę innemu bohaterowi, nie dając nic w zamian.



## NOSZENIE ZNACZNIKÓW CELÓW

Podczas niektórych przygód bohaterowie i potwory będą mogli podnosić znaczniki celów. Figurka może podnieść taki znacznik celu, wykonując specjalną akcję. Aby to zrobić, musi się znajdować na polu sąsiednim lub tym samym, co znacznik celu (podobnie jak podczas akcji przeszukiwania). Podniesiony znacznik celu umieszcza się na arkuszu bohatera (jeśli podniósł go bohater) lub na podstawie figurki potwora (jeśli podniósł go potwór). Kiedy jakaś figurka niesie już znacznik celu, żadna inna figurka nie może go podnieść. Figurka może upuścić znacznik celu na sąsiednie pole, wykonując specjalną akcję. Jeśli figurka niosąca znacznik celu zostaje pokonana, znacznik należy umieścić na polu, które wcześniej zajmowała ta figurka. Od tej pory może go podnieść inna figurka.

## BOHATERSKIE WYCZYNY

Każdy gracz-bohater ma dostęp do bohaterskiego wyczynu opisanego na arkuszu swojego bohatera. Bohaterskie wyczyny to potężne zdolności, z których gracze mogą korzystać tylko raz na spotkanie. Niektóre bohaterskie wyczyny wymagają od graczy, aby poświęcili na nie akcje – takie wyczyny zostały oznaczone symbolem . Jak już wspomniano, bez względu na czas wykorzystania bohaterskiego wyczynu, gracz może to zrobić tylko **raz na spotkanie**. Na początku następnego spotkania gracz odwróci arkusz swojego bohatera, aby zaznaczyć, że znów może skorzystać ze swojego bohaterskiego wyczynu.

## TESTY ATRYBUTÓW

W czasie rozgrywki bohaterowie będą musieli wykonywać różne testy atrybutów. Każdy bohater posiada cztery atrybuty wyszczególnione na swoim arkuszu bohatera (patrz „Opis arkusza bohatera” na stronie 7). Aby wykonać test atrybutu, gracz musi jednocześnie rzucić **jedną szarą kością obrony i jedną czarną kością obrony**. Aby test zakończył się SUKCESEM, gracz musi uzyskać **tyle samo lub mniej** , ile wynosi wartość testowanego atrybutu. Jeśli gracz uzyska więcej , test zakończy się PORAZKĄ. Opis efektu SUKCESU i PORAZKI testu znajduje się na karcie lub zdolności, która go wywołała.



Poplecznicy mrocznego władcy również posiadają atrybuty i mogą wykonywać testy w ten sam sposób, co bohaterowie. Potwory (pomniejsze i potężne) nie posiadają atrybutów. Jeśli pomniejszy lub potężny potwór zostaje zmuszony do wykonania testu atrybutu, uważa się, że test kończy się automatyczną porażką. Należy pamiętać, że karty i zdolności, które

odnoszą się do kości obrony, **nie odnoszą się do testów atrybutów** (chyba że co innego wynika z ich treści).

## KARTY MROCNZNEGO WŁADCY

Karty mrocznego władcy przedstawiają różnorakie zdolności mrocznego władcy, którymi może zaskakiwać bohaterów. Talia mrocznego władcy składa się z 15 podstawowych kart. Jeśli gracz korzysta z wariantu rozgrywki epickiej lub prowadzi kampanię, mroczny władca ma możliwość modyfikowania swojej talii zakupionymi za doświadczenie kartami (patrz „Wydawanie punktów doświadczenia: mroczny władca” na stronie 20).



Na początku swojej tury mroczny władca dobiera jedną kartę mrocznego władcy. Gracz umieszcza ją na ręce, nie pokazując jej bohaterom. Karty mrocznego władcy nie posiadają kosztu, nie ma też żadnego ograniczenia w liczbie kart, które mroczny władca może zagrać podczas swojej tury.

Z treści karty wynika, kiedy można ją zagrać. Gracz nie może zagrać na ten sam cel dwóch kart mrocznego władcy o tej samej nazwie, jeśli warunek aktywujący był ten sam. Po zagraniu karty gracz odkłada ją odkrytą na stos kart odrzuconych.

*Przykład: Podczas swojej tury mroczny władca aktywuje swoją grupę zombie. Przesunąwszy jedną z figurek zombie, zagrywa na nią kartę „Furia”, której treść stanowi: „Zagraj tę kartę, kiedy podczas swojej tury aktywujesz potwora”. Mroczny władca nie mógłby już zagrać drugiej karty „Furia” na tego samego zombie w tej samej turze. Podczas tej tury może jednak zagrać inną kartę „Furia” na innego zombie.*

Podczas niektórych przygód mroczny władca będzie mieć możliwość odrzucania kart mrocznego władcy, aby aktywować specjalne zdolności. Zasady takich specjalnych zdolności można znaleźć w Księdze Przygód.

Mroczny władca nie posiada żadnego limitu kart na ręce. Kiedy gracz dobierze ostatnią kartę z talii, po prostu tasuje stos kart odrzuconych i tworzy nową talię.

## POTWORY

Potwory są główną bronią mrocznego władcy w walce z bohaterami, to również dzięki nim będzie w stanie osiągnąć wyznaczone mu przez przygodę cele. Każdemu rodzajowi potwora odpowiada karta potwora. Potwory rozmieszcza się na planszy, a potem aktywuje GRUPAMI. Wielkość grupy potworów zależy od liczby bohaterów biorących udział w grze (na każdej karcie potwora wyszczególniono jej rozmiar w relacji do liczby bohaterów). **Wszystkie potwory danego rodzaju uważa się za część tej samej grupy potworów.** Efekt gry, który wpływa na grupę potworów, wpływa na każdego potwora wchodzącego w skład tej grupy.

Każdy rodzaj potworów w grze występuje w dwóch odmianach: pomniejszej i potężnej. Potwory pomniejsze to potwory podstawowe, reprezentują je kremowe figurki. Potwory potężne są znacznie silniejsze od pomniejszych, reprezentują je czerwone figurki. Na karcie potwora danego rodzaju znajdują się informacje zarówno dla potworów pomniejszych, jak i potężnych.

Jeśli gracz nie prowadzi kampanii lub nie grają z wariantem rozgrywki epickiej, powinni zawsze korzystać z kart potworów aktu I.

## DUŻE POTWORY

Niektóre figurki potworów zajmują więcej niż jedno pole na planszy. Takie potwory nazywa się **DUŻYMI POTWORAMI**. Poruszając dużym potworem, mroczny władca wybiera jedno z pól zajmowanych przez takiego potwora i od niego wylicza odległość do pokonania (tak jakby ten potwór zajmował tylko jedno pole). Gdy potwór zakończy (lub przerwie) swój ruch, gracz umieszcza jego figurkę tak, aby jedno z zajmowanych przez jego podstawkę pól było polem, na którym potwór zakończył ruch.

Podczas ruchu potwór może się obrócić, ale jeśli jego podstawka w całości nie mieści się na planszy, nie może zakończyć (lub przerwać) ruchu na takim polu.

Uważa się, że potwór wszedł tylko na to pole, na którym zakończył ruch. Innymi słowy, duże potwory „kurczą się” na czas ruchu (traktuje się je jak potwory zwykłej wielkości), a potem znów „rosną”, kiedy zakończą ruch.

Kiedy duży potwór wchodzi na pole zawierające jakiś rodzaj terenu, ten teren wpływa na niego tak jak na zwykłego potwora. Kiedy duży potwór zakończy swój ruch na polu z terenem, przez które się nie poruszał, gracz powinien zastosować się do zasad poszczególnych rodzajów terenu, aby sprawdzić, jakie efekty wywrze on na tego potwora.

Podczas przerwania ruchu dużego potwora w celu wykonania akcji, mroczny władca musi mieć możliwość zadeklarowania akcji którą wykona ten potwór, przed umieszczeniem jego figurki na planszy.

Przykład ruchu dużego potwora znajduje się w ramce „Ruch dużego potwora” na stronie 17.

## OPIS KARTY POTWORA



AWERS KARTY POTWORA



REWERS KARTY POTWORA

- Cechy:** Na górze karty znajdują się cechy (szybkość, życie i obrona) pomniejszego potwora. U dołu karty znajdują się te same informacje dotyczące potężnego potwora.
- Zdolności:** Tutaj wyszczególniono zdolności, które posiada dany potwór. Zdolności pomniejszego potwora znajdują się w żółtej ramce u góry karty, zaś zdolności potężnego potwora znajdują się w czerwonej ramce u dołu karty.
- Kości:** Tutaj wyszczególniono rodzaje kości, z których dany potwór korzysta podczas ataku. Kości pomniejszego potwora znajdują się nad rysunkiem, natomiast kości potężnego potwora znajdują się pod nazwą potwora.
- Symbol rodzaju ataku:** Ten symbol wskazuje na rodzaj ataku potwora (*wręcz* lub *dystansowy*).
- Nazwa potwora:** Tutaj znajduje się nazwa danego potwora.
- Symbol aktu:** Ten symbol wskazuje, w którym akcie (I lub II) należy wykorzystać daną kartę potwora.
- Symbole właściwości:** W górnych rogach rewersu karty, znajdują się symbole właściwości danego potwora.
- Zasady zdolności:** Tutaj szczegółowo opisano zdolności danego potwora.
- Grupy potworów:** Tutaj wyszczególniono limit wielkości grupy danych potworów w relacji do liczby bohaterów biorących udział w grze (patrz Księga Przygód). Liczbę bohaterów oznaczono szarymi sylwetkami postaci. Liczba na żółtym polu to liczba pomniejszych potworów w grupie, zaś liczba na polu czerwonym to liczba potężnych potworów w grupie.





## RUCH DUŻEGO POTWORA

1. Mroczny władca zaatakował właśnie Wdowę Tarthę swoim potężnym ettinem. Teraz chce się nim poruszyć.
2. Ettin posiada szybkość „3”. Mroczny władca wybiera jedno z pól zajmowanych przez ettina i odlicza od niego 3 pola. Po wykonaniu ruchu ettinem, mroczny władca może teraz przesunąć smoka cienia na pole sąsiadujące z Tarthą.
3. Smok cienia również posiada szybkość „3”. Gracz wybiera jedno z pól zajmowanych przez smoka i odlicza od niego 3 pola. Teraz, kiedy ettin znalazł się w innym rogu kafelka, zrobiło się dostatecznie dużo wolnego miejsca, aby smok cienia mógł zakończyć ruch obok Wdowy Tarthy.

## POPLECZNIICY

Poplecznicy to potężne postacie kontrolowane przez mrocznego władcę. Informacje o tym, czy w danej przygodzie mroczny władca będzie miał do dyspozycji jakiegos poplecznika (a jeśli tak, to jakiego), a także dotyczące go specjalne zasady znajdują się w Księdze Przygód. Na planszy popleczników przedstawiają żetony popleczników, które należy traktować w taki sam sposób, jak figurki potworów (jeśli nic innego nie wynika z zasad, aktywuje się ich w ten sam sposób, co potwory). Poplecznicy posiadają atrybuty i mogą wykonywać testy atrybutów (w taki sam sposób, jak bohaterowie), a na ich kartach wyszczególniono kości, którymi atakują i bronią się (tak jak na kartach potworów). Każdego poplecznika uważa się za osobną grupę potworów.

## CHOWAŃCE

Niektóre zdolności bohaterów i umiejętności klasowe pozwalają graczom objąć kontrolę nad istotami nazywanymi CHOWAŃCAMI. Na planszy chowańce reprezentują specjalne żetony, które nie mogą stać się celem ataku lub znaleźć się pod jego wpływem (jeśli z zasad nie wynika co innego, patrz „Chowańce traktowane jak figurki” na stronie 18).



ŻETON CHOWAŃCA

Bohater może aktywować każdego kontrolowanego przez siebie chowańca **raz na swoją turę** (przed lub po rozpatrzeniu wszystkich akcji). Aktywowanie chowańca **nie wymaga** wykorzystania akcji, nie może jednak przerwać innych akcji. Sprowadza się to do tego, że gracz musi wybrać, czy najpierw chce aktywować swojego bohatera czy chowańca. Gracz może aktywować zarówno swojego bohatera jak i chowańca w tej samej turze. Gracz może aktywować swojego chowańca, kiedy jest nieprzytomny, ale zanim bohater wykona akcję podniesienia się (ponieważ podniesienie się natychmiast kończy turę bohatera). Kiedy chowaniec zostaje aktywowany, gracz może wykonać nim akcję ruchu zgodnie z tymi samymi zasadami, którym podlega ruch bohaterów. Podczas swojego ruchu chowańce traktują każdy rodzaj specjalnego terenu (oprócz przeszkód) jak wodę. Podczas swojej aktywacji chowaniec może też wykonać inne, opisane na swojej karcie akcje. Jeśli z zasad nie wynika inaczej, gracz może wykorzystać taką akcję nawet, jeśli wykonał już chowańcem akcję ruchu, co więcej, gracz może przerwać ruch i wykonać taką akcję, a potem wznowić ruch (w takim samym sposób, jak robią to bohaterowie). Jeśli na karcie chowańca nie opisano żadnej innej akcji, jedyne, co ten chowaniec może robić, to poruszać się o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego szybkość.

Zazwyczaj pole, na którym znajduje się Chowaniec, nie blokuje pola widzenia ani ruchu (wyjątki od tej zasady mogą wynikać z treści karty danego chowańca). Każda figurka może zakończyć swój ruch na polu, na którym znajduje się chowaniec, i odwrotnie, chowaniec może zakończyć ruch na polu zajmowanym przez dowolną figurkę.

## OPIS KARTY POPELCZNIKA



AWERS KARTY POPELCZNIKA

REWERS KARTY POPELCZNIKA

1. **Imię:** Tutaj znajduje się imię danego poplecznika.
2. **Atrybuty:** Tutaj znajdują się atrybuty danego poplecznika (siła, wiedza, wola i czujność).
3. **Zdolności:** Tutaj wyszczególniono wszystkie zdolności danego poplecznika.
4. **Cechy:** Tutaj znajdują się wszystkie cechy danego poplecznika (szybkość, życie i obrona). Wielkość cech zależy od liczby bohaterów biorących udział w grze (reprezentowanych przez szare sylwetki postaci).
5. **Symbol rodzaju ataku:** Ten symbol wskazuje na rodzaj ataku poplecznika (*wręcz* lub *dystansowy*).
6. **Kości:** Tutaj wyszczególniono rodzaje kości, z których dany poplecznik korzysta podczas ataku.
7. **Symbol aktu:** Ten symbol wskazuje, w którym akcie (I lub II) należy wykorzystać daną kartę poplecznika.
8. **Zasady zdolności:** Tutaj szczegółowo opisano zdolności danego poplecznika.

*Przykład: Podczas swojej tury gracz prowadzący Wdowę Tarbę aktywuje swojego Ożywienca przed aktywacją bohatera. Gracz przesuwa Ożywienca o maksymalnie 3 pola (tyle wynosi jego szybkość), atakuje barghesta i wreszcie przechodzi do aktywacji swojego bohatera.*

## CHOWAŃCE TRAKTOWANE JAK FIGURKI

Niektóre chowańce (na przykład Ożywienca) należy traktować jak figurki (zaznaczono to na ich kartach). Takie chowańce **blokują** pole widzenia i ruch, ale podczas ruchu bohaterowie traktują je jak przyjazne figurki. Chowańce mogą też stać się celem ataku potworów lub ich innych zdolności, zdolności bohatera i kart mrocznego władcy obierających za cel bohatera. Specjalne zasady przygód odnoszące się do bohaterów nie mają zastosowania do chowańców traktowanych jak figurki, chyba że jest to wyraźnie zaznaczone w opisie przygody. Jeśli taki chowaniec zostaje zmuszony do wykonania testu atrybutu, natychmiast ponosi porażkę (dokładnie w taki sam sposób, jak potwory). Podobnie jak w przypadku potworów, jeśli chowaniec ma otrzymać jakąkolwiek liczbę punktów zmęczenia, zamiast nich otrzymuje taką samą liczbę obrażeń. W przeciwieństwie do normalnych chowańców, chowańce, które traktuje się jak figurki, muszą podczas ruchu brać pod uwagę efekty terenu i mogą znaleźć się pod wpływem stanów. Jeśli nie jest to w żaden sposób zaznaczone inaczej, chowańce traktowane jak figurki zostają pokonane jedynie, kiedy otrzymają liczbę obrażeń równą lub wyższą ich wartości Życia. Kiedy chowaniec zostaje pokonany, należy go usunąć z planszy.

## TEREN

Niektóre pola planszy należą do pewnego rodzaju terenu (zaznaczono to kolorowymi ramkami otaczającymi pole/pola). Te pola rządzą się specjalnymi zasadami opisanymi poniżej. Czasem kolorowa ramka będzie otaczać więcej niż jedno pole – w takim przypadku wszystkie pola otoczone ramką podlegają specjalnym zasadom dla danego rodzaju terenu. Poniżej zamieszczono również przykładowe rysunki obrazujące poszczególne rodzaje terenu. Na wielu kafelkach planszy znajdują się jednak elementy grafiki, które nie wywierają żadnego wpływu na rozgrywkę. Wszystkie pola, które nie są otoczone kolorowymi ramkami, uważa się za normalne pola (bez względu na to, co na nich narysowano).

## PRZESZKODY

Pola przeszkód zostały otoczone czerwoną ramką. Te pola traktuje się jak zablokowane pola – blokują ruch i pole widzenia.

## WODA

Pola wody zostały otoczone niebieską ramką. Aby wejść na pole, na którym znajduje się woda, gracz musi wydać 2 punkty ruchu (zamiast jednego). Figurka musi zapłacić 2 punkty ruchu, aby wejść na takie pole albo nie będzie mogła na nie wejść. Jeśli duży potwór zakończy swój ruch na polu sąsiadującym z polem wody, może umieścić swoją podstawkę na polu wody bez ponoszenia kary do ruchu.

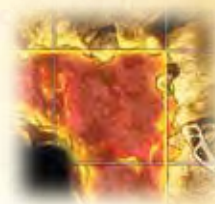
## CZELUŚĆ

Pola czeluści zostały otoczone zieloną ramką. Jeśli figurka wejdzie na pole czeluści, otrzymuje 2 obrażenia. Figurka na polu czeluści nie może wydawać punktów ruchu. Inne efekty gry, które poruszają figurkę o określoną liczbę pól bez wydawania punktów ruchu, mogą zostać wykorzystane, aby figurka opuściła pole czeluści. Dla figurki w czeluści tylko figurki znajdujące się na sąsiednich polach znajdują się w polu widzenia i odwrotnie – figurka w czeluści znajduje się w polu widzenia jedynie figurek na sąsiednich polach. Figurka w czeluści może wykonać akcję, aby wydostać się z czeluści - należy usunąć jej figurkę z planszy i umieścić na sąsiednim, wolnym polu. Jeśli nie ma sąsiedniego, wolnego pola, wówczas figurka nie może wykonać tej akcji. Efekty wejścia i przebywania na

polach czeluści wpływają na duże potwory tylko, jeśli ich ruch zakończy się, lub zostanie przerwany, w taki sposób, że jednymi polami, które będą zajmować, będą pola czeluści.

## LAWA

Pola lawy zostały otoczone żółtą ramką. Figurka wchodząca na pole lawy natychmiast otrzymuje 1 obrażenie. Każda figurka, która zakończy swoją turę na polu lawy, zostaje natychmiast pokonana. Żetony pokonanych w ten sposób bohaterów należy umieścić na najbliższym wolnym polu, na którym nie ma lawy. Duży potwór zostaje natychmiast pokonany tylko, jeśli **wszystkie pola, na których się znajduje, to pola lawy.**



## PRZYGODY

W Księgach Przygód znajduje się 20 różnych przygód. Szesnaście z tych przygód można rozegrać pojedynczo, każda z nich zajmuje jedną sesję gry. Specjalne przygody „Interludium” i „Final” mogą zostać rozegrane tylko w ramach kampanii (patrz „Zasady prowadzenia kampanii” na stronie 19) i nie nadają się na pojedynczą sesję.

Każda przygoda posiada własną planszę, a także właściwe dla siebie specjalne zasady. Niektóre przygody składają się z kilku części, nazywanych SPOTKANIAMI. Każde spotkanie w ramach przygody posiada własne ułożenie planszy, zasady i cele. W Księdze Przygód wyszczególniono cele zarówno dla bohaterów, jak i mrocznego władcy. Kiedy jedna ze stron wypełni swoje cele, przygoda natychmiast przenosi się do następnego spotkania albo kończy się, jeśli było to ostatnie z przewidzianych spotkań.

Kiedy gracze przechodzą od jednego do drugiego spotkania w ramach jednej przygody, stosują się do poniższych zasad:

- Bohaterowie zachowują wszystkie otrzymane podczas pierwszego spotkania obrażenia.
- Bohaterowie leczą wszystkie otrzymane podczas pierwszego spotkania punkty zmęczenia.
- Bohaterowie nadal znajdują się pod wpływem stanów, pod których wpływem znajdowali się pod koniec pierwszego spotkania.
- Każdy bohater odwraca swój arkusz bohatera na stronę z bohaterским wyczynem.
- Bohaterowie zachowują wszystkie zdobyte karty przeszukiwania; zakryte karty pozostają zakryte.
- Nieprzytomni bohaterowie mogą wykonać darmową akcję podnoszenia się.
- Mroczny władca zatrzymuje obecną rękę kart mrocznego władcy. Gracze składają planszę pierwszego spotkania i zgodnie z Księgą Przygód przygotowują planszę drugiego spotkania.

Ostatnie spotkanie przygody kończy się, kiedy jedna ze stron spełni swoje warunki zwycięstwa.

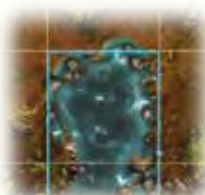
## ROZGRYWKĄ Z DWOMA BOHATERAMI

Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko dwóch bohaterów, otrzymują oni dodatkowe wsparcie. Raz na turę, każdy bohater może wykonać jeden atak, który nie wymaga użycia akcji. Ten atak nie może być specjalną akcją, która pozwala wykonać atak (np. „Szal” albo „Wybuchający run”) - musi być normalną akcją ataku. Bohater może wykonać go podczas kroku „Wykonywania akcji” w trakcie swojej tury, przed lub po wykonaniu dowolnej ze swoich akcji.

Na koniec tury każdego bohatera, jeśli dany bohater nie wykonał w swojej turze darmowego ataku, może zamiast tego wyleczyć 2 ♥.

## GRA DWUOSOBOWA

W grze dwuosobowej jeden gracz kontroluje dwóch bohaterów. Gracz odbywa turę każdego z tych bohaterów osobno. Tych bohaterów traktuje się tak, jakby każdego z nich kontrolował inny gracz – jedyna różnica jest taka, że jeden gracz podejmuje decyzje za obu bohaterów.



## ZASADY ZAAWANSOWANE

Jeśli gracze zapoznali się z powyższymi zasadami, będą mieć podstawowe rozeznanie w zasadach gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* i będą mogli rozpocząć grę. W poniższej części instrukcji zawarto zasady zaawansowane (jak zasady rozgrywki epickiej i kampanii), które jeszcze bardziej wzbogacą rozgrywkę.

## ROZGRYWKĄ EPICKĄ

Te zasady opcjonalne są przeznaczone dla graczy, którzy chcą mieć dostęp do lepszych kart klas, przedmiotów sklepowych i kart mrocznego władcy bez potrzeby rozgrywania kampanii. Jeśli gracze korzystają z tego wariantu, po wyborze przygody muszą ustalić jeden wspólny POZIOM MOCY (opisany poniżej). Zasady wydawania punktów doświadczenia znajdują się w akapicie „Wydawanie punktów doświadczenia” na stronie 20.

**Poziom podstawowy:** Należy przeprowadzić normalne przygotowanie do gry.

**Poziom zaawansowany:** Każdy bohater otrzymuje karty klasy warte łącznie 3 punkty doświadczenia i karty przedmiotów sklepowych aktu I warte łącznie 150 sztuk złota. Wybór kart należy do gracza, gracze mogą się nawet dzielić złotem. Mroczny władca otrzymuje karty mrocznego władcy warte łącznie 4 punkty doświadczenia.

**Poziom ekspercki:** Każdy bohater otrzymuje karty klasy warte łącznie 6 punktów doświadczenia i karty przedmiotów sklepowych aktu I lub II warte łącznie 250 sztuk złota. Wybór kart należy do gracza, gracze mogą się nawet dzielić złotem. Mroczny władca otrzymuje karty mrocznego władcy warte łącznie 8 punktów doświadczenia. Podczas rozgrywki mroczny władca korzysta z kart potworów i popleczników aktu II.

## ZASADY PROWADZENIA KAMPANII

W tej części instrukcji znajdują się zasady prowadzenia przygód w pewnym ciągu, składającym się na większą kampanię.

### PRZEBIEG KAMPANII

*Zapomniane królestwo Saradyn trwało w ukryciu i spokoju przez setki lat. Potęga i autorytet jego władców mogą być bowiem przekazane kolejnym pokoleniom wyłącznie w chwili zgromadzenia się wszystkich dziedziców. Od śmierci swego ojca lady Eliza Farrow wędrowała po świecie w poszukiwaniu krewnych, aby upewnić się, że kiedy nadejdzie czas złamania pieczęci chroniących tę dziedziznę, tylko ona będzie w stanie, by sięgnąć po chwałę Saradyn.*

*Dziś potężne fortece i wieże królestwa leżą w ruinie. Jego jedyni obrońcy - pewien zakon mnichów oraz stale kurczący się zastęp milicji - są bezradni wobec ciemności gęstniejącej na granicach Saradyn. W obliczu pogłosek o powrocie Elizy, niewielka grupa mnichów stara się naprzędce znaleźć jakąkolwiek pomoc. Jeśli ich fortel się nie powiedzie, objęcie kontroli nad królestwem będzie dla wampirzycy ledwie pierwszym krokiem na drodze do dominacji nad wszystkimi żywymi istotami. W ciągu kilku najbliższych miesięcy rozstrzygnie się los całego Terrinoth. Nadszedł bowiem czas bohaterów...*

*Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja* został zaprojektowany z myślą o rozgrywaniu kilku przygód połączonych w kampanię. Kampania śledzi losy grupy dzielnych śmiałków próbujących pokrzyżować plany straszliwego mrocznego władcy podczas szeregu przygód. Po zakończeniu każdej przygody, zależnie od stopnia powodzenia, zarówno bohaterowie, jak i mroczny władca otrzymają pewne nagrody (umiejętności, przedmioty, karty mrocznego władcy lub relikty), które pomogą im podczas późniejszych przygód. Cała kampania składa się z dwóch aktów prowadzących do wielkiego finału, podczas którego zostanie wyłoniony ostateczny zwycięzca!

W tym zestawie podstawowym załączono kampanię „Spadkobiercy krwi” (szerzej opisano ją w Księgach Przygód). Cała kampania „Spadkobiercy krwi” składa się z dziewięciu odrębnych przygód. Na jej rozegranie potrzeba około 20 godzin rozgrywki.

## ROZPOCZĘCIE NOWEJ KAMPANII

Aby rozpocząć nową kampanię, gracze muszą się podzielić rolami. Jeden z nich wcieli się w mrocznego władcę, pozostali w bohaterów. Ten proces przebiega w ten sam sposób, który został opisany na stronie 4 w akapicie „Przygotowanie do gry” z poniższymi wyjątkami. Należy mieć na uwadze, że wybory, których w tym momencie dokonają gracze, wywrą trwały efekt na całą kampanię. Wybór bohatera i klasy następuje tylko raz, na samym początku kampanii, dlatego należy się upewnić, że każdy gracz jest zadowolony ze swoich wyborów. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w zakresie podziału ról, należy przydzielić role w sposób losowy.

Nowe kampanie zawsze rozpoczynają się na poziomie podstawowym. Bohaterowie mają dostęp jedynie do podstawowej umiejętności i podstawowego ekwipunku swojej klasy, a mroczny władca ma w swojej talii tylko podstawowe karty. Podczas kroku wybierania umiejętności przygotowania do gry bohaterowie nie odkładają swoich talii klasy do pudełka. Każdy bohater powinien trzymać swoją zakrytą talię na swoim obszarze gry – podczas kampanii będzie z niej wybierał nowe umiejętności.

## TALIA PRZEDMIOTÓW SKLEPOWYCH

Na początku nowej kampanii należy podzielić karty przedmiotów sklepowych na dwa stosy: aktu I i aktu II. Stos aktu II należy odłożyć do pudełka. Te karty nie będą potrzebne, dopóki kampania nie przejdzie do aktu II (patrz „Akt II” na stronie 22).

## POTWORY I POPLECNICY

Na początku nowej kampanii należy podzielić karty potworów i popleczników na dwa stosy: aktu I i aktu II. Stos aktu II należy odłożyć do pudełka. Te karty nie będą potrzebne, dopóki kampania nie przejdzie do aktu II (patrz „Akt II” na stronie 22).

## MAPA KAMPANII

Na ostatnich stronach obu Ksiąg Przygód znajdują się mapy krainy, w której rozgrywa się kampania. Wszystkie obszary przygód zostały oznaczone na mapach i połączone szlakami, którymi bohaterowie mogą podróżować. Na każdym szlaku znajduje się symbol wskazujący na rodzaj wydarzenia podróży, do którego może tam dojść (patrz „Podróż” na stronie 22).

## PRZYGODY W RAMACH KAMPANII

Kiedy gracze wybiorą już swoje role, bohaterów i klasy, przechodzą do przygotowania pierwszej przygody z Księgi Przygód Aktu I, zatytułowanej „Akolita z Saradyn.” Ta przygoda jest krótka i relatywnie prosta, stanowi świetne wprowadzenie do gry. Jeśli nie liczyć paru wyjątków, tę pierwszą przygodę, a także wszystkie późniejsze przygody, rozgrywa się zgodnie z normalnymi zasadami. Jednakże po każdej przygodzie gracze otrzymają nagrody, dzięki którym mogą rozwinąć swoich bohaterów lub talie.

## ZAKOŃCZENIE SESJI

Rozegranie całej kampanii może zająć do 20 godzin, dlatego zaleca się podzielić grę na kilka spotkań (sesji). Kiedy dana sesja dobiega końca, gracze powinni zanotować wszystkie ważne informacje na arkuszu kampanii (patrz „Notowanie informacji o kampanii” na stronie 21). Dobrym momentem na zakończenie sesji jest chwila tuż po kroku wydawania punktów doświadczenia fazy kampanii (patrz „Faza kampanii” na stronie 20).

## FAZA KAMPANII

Po każdej przygodzie w kampanii gracze rozgrywają fazę kampanii. Podczas fazy kampanii gracze decydują, jak rozwinąć swoich bohaterów i przygotować ich do następnej przygody. Należy pamiętać, że część przygód składa się z dwóch spotkań, a faza kampanii następuje dopiero po zakończeniu całej przygody. Podczas fazy kampanii każdy gracz może wydać zdobyte punkty doświadczenia, aby rozwinąć swoje zdolności. Bohaterowie mogą też odwiedzić sklep i zakupić nowy ekwipunek. Podczas każdej fazy kampanii gracze wykonują poniższe kroki:

1. **Otrzymanie złota za karty przeszukiwania:** W dzienniku kampanii należy zapisać całkowitą wartość złota wszystkich zdobytych podczas ostatniej przygody kart przeszukiwania (nawet z kart, które zostały podczas przygody wykorzystane). Następnie należy **odłożyć wszystkie karty przeszukiwania z powrotem do talii** (nawet, jeśli gracze nie wykorzystali ich zdolności). Zakłada się, że bohaterowie sprzedają odnalezione skarby.
2. **Porządkowanie:** Wszyscy bohaterowie leczą otrzymane obrażenia i punkty zmęczenia. Mroczny władca umieszcza karty ze stosu odrzuconych kart mrocznego władcy z powrotem w swojej talii. Wszystkie karty stanów ulegają odrzuceniu, wszystkie efekty dobiegają końca, planszę należy złożyć. Gracze uprzętają obszar gry, przygotowując go na kolejną przygodę.
3. **Otrzymanie nagród:** Bez względu na to, kto wygrał przygodę, zarówno mroczny władca, jak i bohaterowie, otrzymują po jednym punkcie doświadczenia (tak jak opisano to w Księdze Przygód). Należy to zanotować na arkuszu kampanii. Zwycięzcy przygody otrzymują dodatkowo nagrody wyszczególnione w Księdze Przygód.
4. **Zakup nowego ekwipunku:** Bohaterowie mogą wydać posiadane złoto, aby zakupić nowe karty przedmiotów sklepowych (patrz „Zakupy” na stronie 20).
5. **Wydawanie punkty doświadczenia:** Teraz gracze mogą wydać zdobyte do tej pory punkty doświadczenia. Bohaterowie zakupują za nie nowe umiejętności, a mroczny władca nowe karty mrocznego władcy.
6. **Wybór następnej przygody:** Zwycięzca przygody wybiera, którą z dostępnych przygód gracze rozegrają w następnej kolejności (patrz „Wybór następnej przygody” na stronie 21).
7. **Przygotowanie następnej przygody:** Gracze zaczynają przygotowywać się do następnej przygody, stosując się do normalnych zasad przygotowania do gry. Mroczny władca musi pamiętać, aby przed dobraniem startowej ręki kart potasować swoją talię (w tym nowe karty).
8. **Podróż:** Bohaterowie podróżują na obszar kolejnej przygody, a następnie rozgrywają tę przygodę (patrz „Podróżowanie” na stronie 22).

## WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Pokonując przygody gracze zdobywają punkty doświadczenia (PD), które są miarą wprawy, jaką nabrali podczas swoich podróży. Dzięki doświadczeniu bohaterowie zdobywają dostęp do nowych (potężniejszych) umiejętności. Mroczny władca również rozwija swe straszliwe moce, wynajduje nowe śmiertcionośne zaklęcia i projektu nowe niebezpieczne pułapki.

Tak jak opisano to w kroku „Otrzymywania nagród”, pod koniec każdej przygody każdy gracz otrzymuje jeden punkt doświadczenia. Podczas fazy kampanii każdy gracz **może** (ale nie musi) wydać swoje punkty doświadczenia, aby rozwinąć swoją postać. Szczegóły tego procesu zależą od tego, czy punkty wydaje bohater, czy mroczny władca. Punktów doświadczenia nie można przekazywać – gracze nie mogą łączyć swoich zasobów, aby zakupić droższą umiejętność dla jednego z nich.

## WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA: BOHATEROWIE

Bohater może wydać punkty doświadczenia, aby zakupić nowe umiejętności ze swojej talii klasy. Pierwsza umiejętność z tej talii, umiejętność podstawowa, zawsze jest darmowa. Inne umiejętności posiadają koszt w punktach doświadczenia, znajdujący się w prawym górnym rogu karty klasy, na tle symbolu doświadczenia. Gdy gracz kupuje nową umiejętność, odejmuje od całkowitej liczby posiadanych punktów doświadczenia tyle punktów, ile wynosi koszt karty (znajdujący się na karcie klasy), zapisuje to na arkuszu kampanii i umieszcza nową kartę klasy obok swojego arkusza bohatera. Od tej pory gracz będzie mógł korzystać z tej umiejętności podczas wszystkich przygód rozgrywanych w ramach tej kampanii.

Gracze nie muszą wydawać wszystkich (lub w ogóle) punktów doświadczenia podczas fazy kampanii. Mogą oszczędzić punkty, aby w przyszłości zakupić droższą umiejętność. Podczas fazy kampanii bohater może zakupić dowolną liczbę umiejętności, o ile posiada dostatecznie dużo punktów doświadczenia, aby je zakupić.

## WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA: MROCZNY WŁADCA

Mroczny władca może wydać punkty doświadczenia, aby zakupić nowe zdolności, dokładnie tak, jak bohaterowie. W jego przypadku te nowe zdolności przybierają postać nowych kart mrocznego władcy. Gdy gracz zakupuje taką kartę, dodaje ją do swojej talii, a wydatek punktów doświadczenia zapisuje na arkuszu kampanii. Karty, które nie zostały zakupione, należy odłożyć do pudełka, aby nie pomieszały się z obecną talią mrocznego władcy.

W grze występują trzy klasy ulepszonych kart mrocznego władcy: karty suzerena, sabotażysty i czarnoksiężnika. Z kolei w ramach danej klasy kart występują trzy poziomy (np. „Suzeren 1” albo „Czarnoksiężnik 3”). Karty 1. poziomu kosztują jeden punkty doświadczenia, karty 2. poziomu kosztują dwa punkty doświadczenia, a karty 3. poziomu kosztują trzy punkty doświadczenia. Gracz zawsze może zakupić karty 1. poziomu. Karty 2. poziomu gracz może zakupić tylko, jeśli posiada już w swojej talii dwie karty 1. poziomu **danej klasy**. Aby zakupić kartę 3. poziomu, gracz musi posiadać w swojej talii trzy karty danej klasy (może to być dowolna kombinacja kart 1. i 2. poziomu). W przeciwieństwie do bohaterów mroczny władca może posiadać karty pochodzące z różnych klas. Gracz zawsze może kupować karty uniwersalne.

Mroczny władca nie musi wydawać wszystkich (lub w ogóle) punktów doświadczenia podczas fazy kampanii. Może oszczędzić punkty, aby w przyszłości zakupić inne karty. Podczas fazy kampanii mroczny władca może zakupić dowolną liczbę kart, o ile posiada dostatecznie dużo punktów doświadczenia, aby je zakupić.

Przed każdą przygodą (ale nie każdym spotkaniem) mroczny władca może tymczasowo usunąć ze swojej talii część kart, aby zoptymalizować swoją strategię dla danej przygody. Gracz nie ujawnia, które karty odkłada, tak aby bohaterowie nie wiedzieli, co usunął. Podczas każdej przygody talia mrocznego władcy musi się składać z przynajmniej 15 kart. Pod koniec przygody należy umieścić wszystkie tymczasowo usunięte karty z powrotem w talii mrocznego władcy.

## ZAKUPY

Złoto jest drugim (po punktach doświadczenia) sposobem, aby zwiększyć możliwości bohaterów. Gracze otrzymują złoto za znalezione podczas przygód karty przeszukiwania, czasem złoto będzie też nagrodą za wygraną.

Gracze dzielą zdobyte złoto, co oznacza, że posiadają wspólną pulę złota, za którą kupują nowy ekwipunek dla swoich bohaterów. Gracze mogą dzielić się ekwipunkiem w dowolny sposób. Gracze nie muszą wydawać całego posiadanego złota podczas jednej fazy kampanii (mogą

zaoszczędzić dowolną liczbę sztuk złota i wydać ją podczas późniejszej fazy kampanii).

Po zakończeniu każdej przygody bohaterowie odwiedzają sklep, aby przekonać się, jakie przedmioty są akurat wystawione na sprzedaż. Gracze tasują karty przedmiotów sklepowych, a potem odkrywają z niej pięć kart (patrz „Opis karty przedmiotu sklepowego na stronie 11). Talia przedmiotów sklepowych zależy od obecnego aktu. Gracze korzystają z kart aktu I do chwili, w której nie zakończą interludium; w tym momencie gracze zaczynają używać kart aktu II (patrz „Akt II” na stronie 22).

Bohaterowie mogą zakupić dowolną liczbę przedmiotów, na które ich stać (mogą też nie zakupić żadnego przedmiotu – jeśli nie posiadają odpowiedniej liczby sztuk złota albo jeśli żaden z dostępnych w danej chwili przedmiotów ich nie interesuje).

Karty zakupionych przez bohaterów przedmiotów sklepowych usuwa się ze wspólnego obszaru gry i umieszcza pośród kart należących do jednego z bohaterów. Kiedy gracze zakupują jakiś przedmiot, odejmują odpowiednią liczbę sztuk złota od posiadanej sumy i zapisują to na arkuszu kampanii. Gdy skończą zakupy, wtasowują niezakupione karty przedmiotów sklepowych z powrotem do talii.

*Przykład: Andrzej, Beata, Karol i Dorota są bohaterami. Podczas fazy kampanii decydują się na zakupy. Tasują talię kart przedmiotów sklepowych aktu I i odkrywają pięć przedmiotów: skórzaną przesywanicę, procę, żelazny topór bitewny, żelazną włócznię i szczęśliwy amulet. Wspólnie ustalają, że zakupią żelazny topór bitewny (za 100 sztuk złota), skórzaną przesywanicę (za 75 sztuk złota) i szczęśliwy amulet (za 100 sztuk złota). Odejmują 275 sztuk złota od zgromadzonej sumy, zapisują to na arkuszu kampanii, zabierają odpowiednie karty przedmiotów sklepowych i dzielą je pomiędzy sobą. Niezakupione karty odkładają z powrotem do talii.*

## ODSPRZEDAWANIE KART SKLEPOWYCH

Podczas zakupów gracze mogą też sprzedać posiadane karty przedmiotów sklepowych. Za każdą odsprzedaną kartę gracze otrzymają z powrotem połowę jej ceny, zaokrąglając w dół do najbliższej wielokrotności 25 sztuk złota. Gracze mogą odsprzedać początkowy ekwipunek za 25 sztuk złota za przedmiot.

Odsprzedaną kartę przedmiotu sklepowego należy wtasować do odpowiedniej talii przedmiotów sklepowych. Odsprzedany początkowy ekwipunek należy odłożyć do pudełka, gracze nie będą już z niego korzystali podczas tej kampanii. Gracze nie mogą odsprzedawać relikwów.

## WYMIANA PRZEDMIOTÓW

Podczas fazy kampanii bohaterowie mogą się w dowolny sposób wymieniać posiadanymi kartami przedmiotów sklepowych. Gracze mogą się wymieniać przedmiotami w dowolnej chwili do czasu rozpoczęcia następnej przygody (z wyjątkiem odbywania podróży).

**Uwaga:** Bohaterowie nie mogą się wymieniać początkowym ekwipunkiem. Gracze mogą jednak takie przedmioty odsprzedać, tak jak opisano to powyżej.

## WYBÓR NASTĘPNEJ PRZYGODY

Kiedy gracze wydadzą punkty doświadczenia i dokonają zakupów, przechodzą do wyboru następnej przygody. W większości przypadków to od zwycięzcy poprzedniej przygody będzie zależeć, którą z dostępnych przygód gracze rozegrają jako następną (patrz „Notowanie informacji o kampanii” na stronie 21). Kampania składa się z dziewięciu przygód:

- Wprowadzenia
- Trzech przygód aktu I
- Interludium
- Trzech przygód aktu II
- Finału

Gdy gracze ustalą już przygodę, przygotowują ją i rozgrywają zgodnie z zasadami z Księgi Przygód. Po takiej przygodzie rozpoczyna się nowa faza kampanii, potem gracze wybierają kolejną przygodę i tak dalej.

## NOTOWANIE INFORMACJI O KAMPANII



### DZIENNIK PRZYGÓD KAMPANII „SPADKOBIERCY KRWI”

Dziennik kampanii „Spadkobiercy krwi” znajduje się na stronie 37 Księgi Przygód Aktu I. Pomaga on śledzić postępy graczy w kampanii oraz planować kolejne posunięcia. Dostępność większości przygód uzależniona jest od wyniku wcześniejszych przygód, a sekcja „Nagrody” każdej przygody wskazuje, które przygody gracze mogą rozegrać jako następną.

Gracze rozpoczynają rozgrywkę od wprowadzenia na samą górę Dziennika kampanii, a następnie przesuwają się ku dołowi, rozgrywając jedną przygodę z każdego rzędu. Strzałki w Dzienniku kampanii wskazują kilka przygód, które dostępne są jedynie, jeśli wcześniej rozegrana została odpowiednia przygoda. Jeśli między dwoma rzędami nie ma strzałek, wszystkie przygody w kolejnym rzędzie mogą być dostępne, jednak często ich dostępność uzależniona jest od wyniku przygody z poprzedniego rzędu. Gracze powinni za każdym razem odnieść się do sekcji „Nagrody” poprzedniej przygody, aby sprawdzić, które przygody są aktualnie dostępne.

Dostępność Interludium uzależniona jest od liczby przygód, które wygrali bohaterowie i Mroczny władca (Patrz „Interludium” na stronie 22).

*Przykład:* Dziennik kampanii powyżej przedstawia rozgrywaną kampanię. Mroczny władca właśnie wygrał przygodę „Spoczynek Rellegara” i decyduje, którą przygodę gracze rozegrają jako następną. Obie przygody - „Krew nie kłamie” oraz „Baron powraca” - są dostępne, zgodnie z tym co opisano w sekcji „Nagrody” przygody „Spoczynek Rellegara”. Gracz wybiera „Baron powraca”, ponieważ jeśli wygra, otrzyma relikw „Run Cienia”.

Do przechowywania elementów gry pomiędzy sesjami gracze powinni wykorzystywać woreczki strunowe. W ten sposób będą mogli trzymać różne elementy oddzielnie i pamiętać o różnych ważnych kwestiach (np. które karty znajdują się w grze albo które karty zostały zakupione przez bohaterów i mrocznego władcę). Gracze powinni również odnotować niewydane złoto oraz PD w dolnej części Dziennika kampanii.

## PODRÓŻ

Aby podejmować się kolejnych przygód bohaterowie muszą podróżować z obszaru na obszar. Wszystkie podróże odbywają się w oparciu o mapę kampanii zamieszczoną na ostatniej stronie Księgi Przygód aktualnie rozgrywanego Aktu. Po wyborze nowej przygody gracze przeprowadzają krok podróży. **Bohaterowie zawsze rozpoczynają krok podróży Ruinach Kelthiri.** Stamtąd muszą przemieszczać się nieprzerwanym szlakiem do obszaru mapy kampanii, na którym rozgrywa się wybrana przygoda. Zakłada się, że po zakończeniu przygody bohaterowie powracają do **Ruin Kelthiri** z większą ostrożnością i mniejszym pośpiechem, więc kolejny krok podróży nie jest w tym wypadku wymagany.

Zanim bohaterowie rozpoczną swoją podróż, mroczny władca może dostosować swoją talię do zaistniałej sytuacji. Następnie dobiera on swoją startową rękę kart mrocznego władcy – po jednej karcie na bohatera. Tych kart nie zagrywa się podczas kroku podróży, ale mimo to mogą one wpłynąć na pewne wydarzenia. Te karty będą startową ręką mrocznego władcy podczas najbliższej przygody, dlatego nie będzie on już losował dodatkowych kart na jej początku.

Wszystkie obszary przygód zostały na mapie kampanii opisane i połączone szlakami, na których znajdują się symbole podróży. Podróżujący bohaterowie muszą się zatrzymać na każdym takim symbolu. Za każdy symbol, na którym bohaterowie się zatrzymają, mroczny władca musi wylosować po jednej karcie wydarzenia podróży. Następnie mroczny władca odszukuje ustęp na karcie odpowiadający symbolowi z mapy i rozpatruje to wydarzenie. Jeśli symbolowi z mapy nie odpowiada żadne wydarzenie, taką kartę należy odrzucić, a bohaterowie wznawiają swoją podróż. Jeśli symbolowi z mapy odpowiada jakieś wydarzenie, zanim bohaterowie będą mogli wznówić podróż, będą musieli je rozpatrzyć. Niektóre wydarzenia stawiają bohaterów przed wyborem; dokonując wyboru z karty wszyscy bohaterowie muszą być zgodni. Obrażenia, punkty zmęczenia i stany, które w wyniku wydarzeń otrzymają bohaterowie, przechodzą do następnej przygody.

*Przykład: Bohaterowie podróżują do przygody „Spoczynek Rellegara”. Pierwszy symbol na ich szlaku to symbol drogi. Mroczny władca losuje jedną kartę wydarzenia podróży i odczytuje wydarzenie odpowiadające symbolowi drogi. Po rozpatrzeniu tego wydarzenia odrzuca tę kartę i losuje nową. Z mapy wynika, że kolejnym symbolem na szlaku bohaterów znów będzie droga. Mroczny władca odczytuje i rozpatruje wydarzenie odpowiadające symbolowi drogi na nowej karcie wydarzenia podróży. Po rozpatrzeniu tego drugiego wydarzenia okazuje się, że bohaterowie dotarli na obszar przygody – krok podróży zostaje zakończony.*

## RELIKTY

Relikty to specjalny rodzaj przedmiotów występujących tylko w kampanii. Jeśli nie liczyć opisanych poniżej wyjątków, relikty podlegają normalnym zasadom przedmiotów. Relikty nie są przedmiotami sklepowymi, nigdy nie można ich kupić ani sprzedać; gracze mogą je otrzymać tylko jako nagrody za wygranie przygody albo w wyniku jakichś specjalnych zasad obowiązujących podczas danej przygody.

Karty reliktyw są dwustronne; na każdej stronie znajduje się inna wersja danego reliktu. Na jednej stronie znajduje się wersja dla bohaterów, na drugiej dla mrocznego władcy. Jeśli to bohaterowie posiadają dany relik, umieszczają go na swoim obszarze gry stroną bohaterów ku górze. Taki relik działa na zasadach karty przedmiotu sklepowego. Jeśli to mroczny władca posiada dany relik, umieszcza go na swoim obszarze gry stroną mrocznego władcy ku górze.

Reliktem mrocznego władcy może się posługiwać każdy poplecznik; to jedyny sposób, w jaki mroczny władca może korzystać ze zdolności takiego reliktu. Jeśli w danej przygodzie nie pojawiają się żadni poplecznicy mrocznego władcy albo jeśli mroczny władca zdecydował się nie zabierać ze sobą danego reliktu (patrz poniżej), nie otrzymuje on żadnych korzyści płynących ze zdolności takiego reliktu. Każdy poplecznik może posługiwać się tylko jednym reliktem.

Podczas przygotowania do gry każdej przygody mroczny władca wybiera, który z popleczników będzie w tej przygodzie posługiwał się danym reliktem (jeśli w ogóle będzie się jakimś posługiwał). Wybraną kartę reliktu należy umieścić obok karty takiego poplecznika. Jeśli danym reliktem nie posługuje się żaden poplecznik, mroczny władca umieszcza ją obok talii mrocznego władcy – podczas tej przygody jego zdolności będą ignorowane. Jeśli poplecznik władający reliktem zostaje pokonany, do końca danej przygody należy ignorować zdolności takiego reliktu (relik pozostaje jednak w rękach mrocznego władcy).

## INTERLUDIUM

Po ukończeniu wprowadzenia oraz trzech przygód aktu I nadchodzi kolej na rozegranie interludium. Interludium to specjalna przygoda stanowiąca przejście między Aktem I i II kampanii. W grze dostępne są dwa interludia „Spod wraku” i „Saradyn w płomieniach”. Jeśli bohaterowie wygrali **co najmniej dwie przygody** aktu I (nie licząc wprowadzenia), wówczas wybierają, które Interludium rozegrają. Jeśli Mroczny władca wygrał **co najmniej dwie przygody** aktu I (nie licząc wprowadzenia), wówczas to on wybiera interludium, które zostanie rozegraną. Każde interludium uznaje się za przygodę aktu I.

Z wyjątkiem powyższych zasad i tych zawartych w Księdze Przygód interludium uważa się za normalną przygodę i tak należy ją rozegrać.

## AKT II

Po zakończeniu interludium kampania przechodzi do aktu II. Od tej pory gracze wybierają przygody z Księgi Przygód aktu II i przygotowują się do finału.

Natychmiast po zakończeniu interludium należy przeczytać wstęp do aktu II znajdujące się na stronie 2 Księgi Przygód aktu II, a następnie wykonać następujące czynności:

1. Należy wykonać kroki 1-2 fazy kampanii (opisane na stronie 20).
2. Zamiast wykonywać normalny krok zakupów, bohaterowie mogą teraz zakupić dowolne karty przedmiotów sklepowych aktu I. Należy odkryć wszystkie pozostałe w talii karty przedmiotów sklepowych aktu I. Bohaterowie mogą zakupić dowolną liczbę z tych kart (o ile ich na to stać).
3. Wszystkie niezakupione karty przedmiotów sklepowych, karty potworów oraz karty popleczników aktu I należy odłożyć do pudełka, i zabrać stamtąd karty przedmiotów sklepowych, karty potworów oraz karty popleczników aktu II. Od tego momentu wszystkie potwory i poplecznicy korzystają z charakterystyk dla aktu II. Karty przedmiotów sklepowych będące obecnie w posiadaniu bohaterów nie są w tym momencie odkładane do pudełka. Wszystkie karty przedmiotów sklepowych aktu I sprzedane przez bohaterów podczas aktu II będą odkładane do pudełka.
4. Należy dokończyć rozpatrywanie fazy kampanii wykonując kroki 5-8 opisane na stronie 20.

Po odbyciu trzech przygód aktu II przychodzi czas na finał. Gracze rozpatrują jeszcze jedną normalną fazę kampanii, a potem bohaterowie wyruszają na obszar finałowej przygody, podczas której zostaje wyłoniony ostateczny zwycięzca kampanii!

## FINAŁ

Kampania kończy się emocjonującą przygodą nazywaną finałem.

Gracze rozgrywają finał po odbyciu trzech przygód aktu II.

W kampanii „Spadkobiercy krwi” występuje tylko jeden finał, jednak, w przeciwieństwie do innych przygód, w jego trakcie dostępne są cztery różne spotkania. Gracze rozpoczynają od spotkania I, a dalszy przebieg finału uzależniony jest od sekcji „Zwycięstwo” każdego spotkania. Finał uznaje się za przygodę aktu II.

Zaleca się, aby bohaterowie i mroczny władca wydali podczas poprzedzającej finał fazy kampanii całe posiadane złoto i wszystkie punkty doświadczenia. Nie będą mieć już na to kolejnej szansy!

Strona, która wygra finał, wygra całą kampanię!

## INDEKS

Archetypy bohaterów.....	4
Atak .....	9
Atak - słowa kluczowe .....	13
Atrybuty.....	15
Chowańce .....	17
Ekwipunek.....	11
Epicka rozgrywka .....	19
Faza kampanii .....	20
Podróż.....	22
Wybór następnej przygody .....	21
Wydawanie punktów doświadczenia .....	20
Zakupy .....	20
Gra dwuosobowa.....	19
Karty mrocznego władcy.....	16
Kości.....	11
Leczenie obrażeń i zmęczenia.....	13
Obrażenia i życie .....	13
Ocucenie bohatera.....	10
Odoczynek .....	9
Opis arkusza bohatera.....	7
Opis karty klasy .....	8
Opis karty popiecznika .....	17
Opis karty potwora.....	16
Opis karty przedmiotu sklepowego ..	11

Opis karty przeszukiwania .....	10
Otwarcie lub zamknięcie drzwi .....	10
Podniesienie się .....	10
Pokonane figurki .....	15
Nieprzytomność .....	15
Pole widzenia .....	12
Poplecznicy.....	17
Potwory.....	16
Duże potwory .....	16
Ruch dużego potwora .....	17
Przeszukiwanie .....	10
Przygody .....	18
Przygotowanie do gry .....	4
Ogólne przygotowanie do gry .....	4
Przygotowanie do gry bohatera.....	5
Przygotowanie do gry mrocznego władcy .....	5
Rysunek przygotowania do gry .....	6
Przykład ruchu.....	9
Puste pola .....	9
Rozgrywka.....	7
Podsumowanie tury bohatera.....	7
Podsumowanie tury mrocznego władcy .....	8
Wygrana.....	8
Ruch .....	8

Sąsiadujące pola .....	10
Stany .....	15
Szczegółowy opis tury bohatera .....	8
Szczegółowy opis tury mrocznego władcy.....	10
Teren.....	18
Testy atrybutów .....	15
Walka.....	12
1. Wybór broni i celu.....	12
2. Rzut kośćmi.....	12
3. Sprawdzenie zasięgu .....	12
4. Wydawanie wzmocnień.....	13
5. Zadawanie obrażeń .....	13
Przykład walki .....	14
Wykorzystanie umiejętności.....	9
Zasady prowadzenia kampanii .....	19
Akt II .....	22
Finał .....	22
Interludium .....	22
Notowanie informacji o kampanii ..	21
Relikty .....	22
Zakończenie sesji.....	19
Zasady zaawansowane .....	19
Zmęczenie i wytrzymałość .....	13

## OPRACOWANIE

**Projekt gry:** Adam Sadler, Corey Konieczka i Daniel Lovat Clark

**Projekt gry *Descent: Wędrówki w mroku* 1. edycja:** Kevin Wilson

**Producent:** Adam Sadler

**Rozwój zawartości twórczej:** Daniel Lovat Clark, Brady Sadler i Andrew Meredith

**Redakcja i korekta:** Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler i Sarah Sadler

**Projekt graficzny:** Dallas Mehlhoff, Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer i Adam Taubenheim

**Okładka:** Alex Aparin

**Ilustracje kafelków planszy:** Henning Ludvigsen

**Pozostałe ilustracje:** Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlene Le Scanff, Allison Theus, Sandara Tang i Yoann Boissonnet

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo graficzne:** Zoë Robinson i Kyle Hough

**Kierownictwo produkcji:** Laura Creighton i Eric Knight

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Marcin Welnicki

**Wersja polska:** Galakta

**Testerzy:** Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickle, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel

## SPADKOBIERCY KRWI

**Projekt kampanii:** Nathan I. Hajek oraz Kara Centell-Dunk

**Rozwój i dodatkowa zawartość:** Jonathan E. Bove i Paul Winchester

**Redakcja i korekta:** Richard A. Edwards i Justin Hoeger

**Projekt graficzny:** Christopher Hosch

**Ilustracje:** Yoann Boissonnet, Andrew Bosley, Mariusz Gandzel i Nicholas Gregory

**Kierownictwo artystyczne:** Andy Christensen i John Taillon

**Tłumaczenie:** Marek Mydel

**Korekta wersji polskiej:** Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. *Descent: Wędrówki w mroku*, *Runebound*, *Fantasy Flight Games* oraz logo FFG są \* Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

## OGÓLNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybór przygody
2. Przygotowanie planszy
3. Wybór ról graczy
4. Przygotowanie żetonów
5. Przygotowanie talii przeszukiwania i kart stanów

## PRZYGOTOWANIE DO GRY BOHATERÓW

1. Pobranie kart aktywacji i żetonów bohaterów
2. Wybór bohaterów
3. Wybór klasy
4. Wybór umiejętności
5. Umieszczenie bohaterów na planszy

## PRZYGOTOWANIE DO GRY MROCNIEGO WŁADCY

1. Wybór potworów
2. Przeprowadzenie właściwego przygotowania do gry
3. Stworzenie talii mrocznego władcy
4. Dobranie kart mrocznego władcy


## WALKA

1. Wybór broni i celu
2. Rzut kośćmi
3. Sprawdzenie zasięgu
4. Wydanie wzmocnień
5. Zadanie obrażeń


## SŁOWA KLUCZOWE ATAKU


**Atak dalekosiężny:** Atak dalekosiężny pozwala figurce obracać za cel ataku wręcz figurkę oddaloną o dwa pola (a nie tylko na sąsiednim polu). Cel musi się znajdować w polu widzenia.

**Atak obszarowy:** Atak obszarowy wpływa nie tylko na pole obrane za cel, ale również na wszystkie sąsiadujące z nim pola. Wykonuje się jeden rzut ataku, ale wszystkie figurki, na które wpłynie atak, wykonują oddzielne rzuty obrony.

**Atak przebijający:** Atak przebijający ignoruje tyle wyników  broniącego się gracza (uzyskanych na skutek rzutu obrony lub też innych zdolności), ile wynosi jego wartość przebijania.

## STANY

Atak posiadający zdolności , a wywołujący jakiś stany (chorobę, unieruchomienie, zatrucie lub ogłuszenie) podlega poniższym zasadom:

Jeśli taki atak zadał przynajmniej 1  (po rzucie kośćmi obrony), cel znajdzie się pod wpływem wskazanego stanu.

## FAZA KAMPANII

Po każdej przygodzie w kampanii gracze wykonują poniższe kroki:

1. Otrzymanie złota za karty przeszukiwania
2. Porządkowanie
3. Otrzymanie nagród
4. Zakupy
5. Wydawanie punktów doświadczenia
6. Wybór następnej przygody
7. Przygotowanie następnej przygody
8. Podróż

## PRZEGLĄD KAMPANII

Kampania składa się z:

- Wprowadzenia
- Trzech przygód aktu I
- Interludium
- Trzech przygód aktu II
- Finału

