

# WŁADCA PIERŚCIENI

PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE



CIENISTE ŚCIEŻKI  
ROZSZERZENIE

## INSTRUKCJA





*Ale ścieżka przez Mroczną Puszcze jest ciemna, niebezpieczna i uciążliwa. O żywność i wodę bardzo tam trudno. Nie pora jeszcze na orzechy (co prawda może zdążyć dojrzeć i przejrzeć, nim przeprowadzić się przez puszcze), a z tego, co tam rośnie, chyba tylko orzechy nadają się do jedzenia. Wszystko inne jest dzikie, czarne, niesamowite. Użyję wam skórzanych worków na wodę, a także luków i strzał. Wątpię jednak, czy cokolwiek z tego, co spotyka się w Mrocznej Puszczy, można jeść lub pić bez szkody dla zdrowia. Jest tam, jak mi wiadomo, pewien strumień, czarny i bystry, który przecina ścieżkę. Nie wążcie się z niego pić ani się w nim kąpać, bo słyszałem, że to woda zaczarowana, powoduje śpiączkę i utratę pamięci. Zresztą ciemności zalegają las, nie sądzę, byście zdolali coś – jadalnego czy trującego – z luków upolować, nie schodząc ze ścieżki. Tego zaś pod żadnym pozorem nie wolno wam zrobić.*

(Beorn, *Hobbit*)

## PRZEBIEG GRY

*Cieniste ścieżki* to rozszerzenie do gry *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*, którego akcja toczy się w gęstych kniejach Mrocznej Puszczy i porzuconych salach Morii. To rozszerzenie daje dostęp do nowej rozgałęziającej się kampanii złożonej z 13 przygód i wprowadza do gry nowe kafelki, tereny, wrogów, przedmioty, tytuły i role. W trakcie tej kampanii bohaterowie będą musieli zmierzyć się z odżywiającym w ciemnościach złem, a nowa mechanika zepsucia i trudny teren uczynią ich przygody w Śródziemiu jeszcze bardziej wymagającymi i niebezpiecznymi.

## JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Cieniste ścieżki* musicie zaktualizować aplikację *Podróże przez Śródziemie* i dodać to rozszerzenie do swojej kolekcji w panelu zarządzania.

Przez rozpoczęciem przygód z *Cienistych ścieżek* należy dołączyć elementy z tego rozszerzenia do elementów z gry podstawowej (żetony zepsucia i trudnego terenu należy umieścić w puli ogólnej, a karty dołączyć do odpowiednich talii). Nowe żetony terenu można odłożyć na bok wraz z żetonami terenu z gry podstawowej. Gracze skorzystają z nich, gdy dany scenariusz będzie tego wymagał.

## SYMBOL ROZSZERZENIA

Każda karta i kafelek z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem rozszerzenia *Cieniste ścieżki*, aby z łatwością można było odróżnić te elementy od kart i kafelek z podstawowej gry *Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie*.





## LISTA ELEMENTÓW



30 plastikowych figurek  
(5 bohaterów, 25 wrogów)



20 kafelków mapy podróży



5 kart bohaterów



42 karty przedmiotów



3 karty umiejętności –  
tytułów



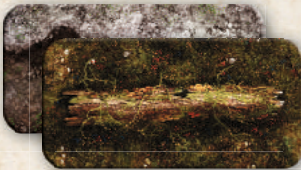
25 kart umiejętności  
bohaterów



60 kart umiejętności –  
ról



4 karty terenu



4 żetony terenu  
wznesienie/kloda



9 żetonów terenu  
pajęczyna/rumowisko



5 żetonów  
trudnego terenu



20 żetonów  
zepsucia



28 innych żetonów  
(4 postaci, 17 zużycia,  
7 natchnienia/eksploracji)

### ZMIENNE ŚCIEŻKI

Podczas przygód aplikacja *Podróży przez Śródziemie* uwzględni wszystkie elementy z tych rozszerzeń, które zostały aktywowane w panelu zarządzania kolekcją. To oznacza, że gdy dane rozszerzenie jest aktywne, pochodzący z niego wrogowie, kafelki, bohaterowie, role, przedmioty i spotkania mogą się pojawić w dowolnych kampaniach. Elementy z *Cienistych ścieżek* mogą urozmaicić również kampanię z gry podstawowej i zaskoczyć nowymi wrogami nawet doświadczonych graczy!

### ROLE

W tym rozszerzeniu dodano 5 nowych ról. Bohaterowie mogą wybierać te role na początku i w trakcie kampanii.

Rola, jaką bohater pełni podczas danej przygody, częściowo determinuje jego możliwości. Każda rola ma pewną ogólną funkcję.

- 🦋 **Zielarz** leczy drużynę i pomaga wykonywać zwiady.
- 🦋 **Awanturnik** to ryzykant, który wykorzystuje ciemność na swoją korzyść.
- 🦋 **Podróżnik** szybko się porusza, odkrywając kafelki i żetony.
- 🦋 **Kowal** zna nowe sposoby na wykorzystanie przedmiotów i przedmiotów pomocniczych.
- 🦋 **Mąciwoda** manipuluje talią, aby zwiększyć szanse na sukces.

Wybór roli nie jest ostateczny. Bohaterowie mogą zmieniać swoje role pomiędzy przygodami.



# ZASADY ROZSZERZENIA

## KONSEKWENCJE WYBORÓW

Niekiedy na koniec przygody gracze staną przed wyborem, jaki scenariusz rozegrać jako następny. W takim przypadku aplikacja powiadomi o tym graczy i pozwoli im również bliżej zapoznać się z każdą z opcji na ekranie mapy, aby mogli podjąć decyzję z większą świadomością konsekwencji.

- Aby zapoznać się z daną opcją, należy wybrać przygodę przy użyciu strzałek w lewo i prawo, a następnie wcisnąć przycisk „Kontynuuj”.
- ⊕ Gracze nadal mogą wciskać strzałki w lewo i prawo, aby przechodzić pomiędzy opcjami na ekranie informacji.
- Gdy gracze zdecydują się na którąś z opcji, wybierają ją i ponownie wciskają przycisk „Kontynuuj”, aby ją zatwierdzić i przejść do ekranu obozowiska.



Po wybraniu przygody gracze nadal mogą wciskać strzałki w lewo i prawo, aby przechodzić pomiędzy opcjami i zapoznać się z informacjami dotyczącymi każdej z przygód. Gdy gracze ostatecznie podejmą decyzję, wciskają przycisk „Kontynuuj”, aby przejść do ekranu obozowiska.

## ZEPSUCIE

Zepsucie reprezentuje rosnące w siłę chciwość, rozpacz i podejrzliwość, które wpływają na bohaterów. W przeciwieństwie do kart obrażeń i strachu, zepsucie pozostanie z bohaterami do końca całej kampanii (aplikacja zapamiętuje jego wartość).



symbol zepsucia

- Gdy bohater otrzymuje żeton zepsucia, umieszcza go na swoim obszarze gry. Gdy bohater traci żeton zepsucia, usuwa go ze swojego obszaru gry i odkłada do puli ogólnej. Bohatera posiadającego co najmniej 1 żeton zepsucia uważa się za **zdeprawowanego**. Bohatera nie posiadającego żetonów zepsucia uważa się za **niezdeprawowanego**.
- ⊕ Niektóre efekty gry mogą być rozpatrywane w zależności od tego, czy dany bohater jest zdeprawowany, czy nie.



Eleanora ma 1 żeton zepsucia, o czym informuje cyfra pod jej portretem na ekranie obozowiska.

- Jeśli bohater z 3 żetonami zepsucia miałby otrzymać 4 żeton zepsucia, aplikacja nakaże mu zamiast tego wykonać test ostatniej szansy.
- ⊕ Jeśli bohater nie zda testu, zostaje pokonany.
- ⊕ Jeśli bohater zda test, nie otrzymuje 4 żetonu zepsucia i może kontynuować przygodę.
- Na koniec każdej przygody gracze odkładają żetony zepsucia do puli ogólnej.
- Przed rozpoczęciem nowej przygody każdy z graczy umieszcza na swoim obszarze gry tyle żetonów zepsucia, ile punktów zepsucia posiada jego bohater.

## TRUDNY TEREN

Trudny teren to właściwość niektórych obszarów mapy, która sprawia, że ruch przez te obszary jest utrudniony.

- Na niektórych obszarach mapy wydrukowano symbol trudnego terenu. Te obszary uważa się za trudny teren.
- Efekty gry mogą nadać konkretnemu obszarowi symbol trudnego terenu. Gdy do tego dojdzie, należy umieścić na takim obszarze żeton trudnego terenu. Ten żeton informuje o zwiększonej trudności poruszania się po danym obszarze.
- Gdy bohater ruszy się na obszar z trudnym terenem, może odrzucić jedną przygotowaną kartę. Jeśli bohater nie odrzuci karty, podczas tej tury nie może opuścić tego obszaru.
- ⊕ Jeśli bohater nie odrzuci karty, niewykorzystane ruchy z akcji podróży i zdolności „Bieg X” przepadają. Podczas tej tury ten bohater nie może otrzymać dodatkowych ruchów z akcji podróży ani innych zdolności.
- Jeśli efekty gry „umieszcza” gracza na polu z trudnym terenem, ten bohater ignoruje efekty trudnego terenu.



symbol

trudnego terenu



Eleanora odrzuca przygotowaną zdolność ze słowem kluczowym „Bieg 3”. Rusza się dwukrotnie, drugim ruchem wchodząc na obszar z trudnym terenem. Nie ma kolejnej przygotowanej karty, którą mogłaby odrzucić, musi więc zakończyć ruch.



## WZNIESIENIE (TEREN)

Wzniesienie to rodzaj terenu, który może się pojawić na mapie potyczki. Wzniesienie zwiększa zasięg ataków dystansowych (☛) i chroni w pewnym stopniu przed atakami.

- ☛ Jeśli bohater albo grupa wrogów znajduje się na obszarze ze wzniesieniem, ich cel ataku znajduje się w zasięgu, jeśli jest oddalony o maksymalnie dwa obszary.
- ☛ Jeśli bohater albo grupa wrogów znajduje się na obszarze ze wzniesieniem, może być celem ataku tylko wtedy, gdy atakujący ich bohater albo wróg znajduje się na obszarze ze wzniesieniem. Atakujący nadal musi spełniać standardowe wymagania związane z zasięgiem.



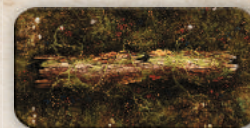
wzniesienie



*Jaskiniowy Goblin wykonuje atak ☛ przeciwko Arwenie. Arwena znajduje się na sąsiednim obszarze, ale to obszar ze wzniesieniem, więc Jaskiniowy Goblin nie może jej zaatakować, chyba że ruszy się najpierw na obszar ze wzniesieniem.*

## KŁODA (TEREN)

Kłoda to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



kłoda

- ☛ Jeśli podczas fazy akcji bohater znajduje się na obszarze z żetonem kłody, może wykonać akcję oddziaływania na ten żeton.
- ☛ Gdy bohater oddziałuje na kłodę, wykonuje test zręczności (☛).
- ☛ Jeśli bohater uzyska co najmniej 1 symbol sukcesu (☛), zdaje test i otrzymuje 1 żeton natchnienia oraz atut „Determinacja”.
- ☛ Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 1 symbolu sukcesu (☛), test jest niezdany i nic się nie dzieje.
- ☛ Bohater może oddziaływać na kłodę nawet wtedy, gdy posiada już atut „Determinacja” albo osiągnął już limit żetonów natchnienia, a nawet jeśli spełnia oba te warunki.
- ☛ Bohater, który posiada już atut „Determinacja”, nadal może otrzymać żeton natchnienia.
- ☛ Bohater, który osiągnął już limit żetonów natchnienia, nadal może otrzymać atut „Determinacja”.
- ☛ Wykonanie akcji oddziaływania na żeton kłody nie prowokuje ataków, nawet jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co wrogowie.





## RUMOWISKO (TEREN)

Rumowisko to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

- ✦ Jeśli bohater znajduje się na obszarze z rumowiskiem i wybiera przedmiot, którym zaatakuje, może dodatkowo użyć rumowiska.
- ✦ Jeśli bohater decyduje się użyć rumowiska, wykonuje test sprytu (♣).
- ✦ Aby rozpatrzyć zdolność rumowiska, bohater musi wydać tyle symboli sukcesów (♣) z testu ataku, ile wynosi koszt zdolności. Następnie rozpatruje treść zdolności.
- ✦ Jeśli bohater zdecydował się użyć rumowiska wraz z innymi wyposażonymi przedmiotami, wszystkie wybrane przedmioty muszą mieć symbol sprytu (♣).
- ✦ Rumowisko nie ma symbolu jednoręczności (♠) ani dwuręczności (♠♠), bohater nie musi go wyposażać, aby z niego korzystać.



*rumowisko*

## PAJĘCZYNA (TEREN)

Pajęczyna to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.

- ✦ Jeśli bohater chce ruszyć się z obszaru, na którym jest pajęczyna, przed ruchem musi wykonać test siły (♠).
- ✦ Jeśli bohater uzyska co najmniej 1 symbol sukcesu (♣), zdaje test i może ruszyć się na sąsiedni obszar.
- ✦ Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 1 symbolu sukcesu (♣), test jest niezdany, a bohater traci ruch i nie może opuścić obszaru.
- ✦ Bohater może ponownie spróbować opuścić obszar, jeśli ma jeszcze jakieś niewykorzystane ruchy.



*pajęczyna*



*Balin chce się ruszyć na sąsiedni obszar, aby oddziaływać na żeton zagrożenia, ale najpierw musi zdać test siły, aby uwolnić się z pajęczyny.*



## OPRACOWANIE

**Opracowanie i projekt rozszerzenia:** Grace Holdinghaus i Kara Centell-Dunk oraz Brandon Perdue

**Producent:** Molly Glover

**Redakcja:** Adam Baker i Justin Hoeger

**Korekta:** David Hansen

**Kierownik działu gier planszowych:** Andrew Fischer

**Opracowanie graficzne rozszerzenia:** Toujer Moua

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Okladka:** Daniel Zrom

**Ilustracje kafelków mapy:** Yoann Boissonnet

**Ilustracje:** Even Mehl Amundsen, Erfan Asafat, Asahi, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Sara Biddle, Marius Bota, Mark Bulahao, Felicia Cano, Caravan Studio, JB Casacop, Leanna Crossan, Sara K. Diesel, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Diego Gisbert Llorens, Sergey Glushakov, Nikolas Hagialas, Matt Hansen, Kelley Harris, Blake Henriksen, Ilich Henriquez, Jjur, Lukasz Jaskolski, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Jason Juta, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, David Lecossu, Stephen M. Mabee, Jacob Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Winona Nelson, Greg Opalinski, Carlos Palma Cruchaga, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Emilio Rodriguez, Sept13, Alyn Spiller, John Stanko, Tropa Entertainment, Charles Urbach, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Owen William Weber, Drew Whitmore, Kara Williams, Jarreau Wimberly, Mark Winters, Darek Zabrocki i Sebastian Zakrzewski

**Kierownictwo artystyczne:** Tim Flanders

**Główny dyrektor artystyczny:** Tony Bradt

**Koordynacja kontroli jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Projektanci figurek:** Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Adam Martin i Luigi Terzi z Kevinem Van Sloun

**Główny projektant figurek:** Cory DeVore

**Kierownik zespołu projektantów figurek:** Derrick Fuchs

**Opracowanie oprogramowania:** Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker i Xavier Marleau

**Artysta cyfrowy:** Gary Storkamp

**Koordynatorzy licencji:** Sherry Anisi i Zach Holmes

**Kierownik działu licencji:** Simone Elliott

**Kierownictwo produkcji:** Justin Anger i Jason Glawe

**Dyrektor kreatywno-wizualny:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Wiceprezes działu rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Główny projektant:** Nate French

**Kierownik studia:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie:** Marcin Welnicki

**Redakcja polskiej wersji językowej:** zespół Rebel

## TESTERZY

Terry Allred, Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Craig Bishell, Kathy Bishop, David Boeser, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Anthony Corrado, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Bridget Franz, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Stephen Graham, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Jerry „Wyrmwalk” Hionis, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Laurent Lambrecht, Jamie Lewis, Jeff Lindsay, Matt McGovern, Megan McGovern, Sebastien Michaux, Chris Mogensen, Jamie Morgan, Steve Mumford, André Nordstrand, Al Peffers, Arnaud Petit, Mike Prower, Robert Quillen II, Jeremy Rekier, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Ben Torell, Matt Tyler, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Yu-Chi Wang, Steinar Watne, Andrew Willsher i Megan Willsher

*Szczególne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów!*

**Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z „Hobbita” i cyklu „Władca Pierścieni” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.**

©2019 Fantasy Flight Games. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz wszystkie zawarte w nich postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystane przez Fantasy Flight Games na licencji. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszystkie prawa zastrzeżone ich odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Elementy gry mogą się różnić od tych, które przedstawiono na opakowaniu.

## IMPORT I DYSTRYBUCJA NA TERENIE UE

**Asmodee United Kingdom**

Unit 6 Waterbrook Road

Alton Hampshire, GU34 2UD, Wielka Brytania

**Enigma Distribution Danmark A/S**

Valseholmen 1

2650 Hvidovre, Dania

**Enigma Distribution Benelux B.V.**

Wethouder Den Oudenstraat 8

5706 ST Helmond, Holandia

## IMPORTER I DYSTRYBUCJA W POLCE

**Rebel Sp. z o.o.**

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

*P: Kiedy mogę skorzystać ze zdolności Dís?*

O: Ze zdolności Dís można skorzystać po etapie 3 (ustalenie wyniku) każdego testu, przed odrzuceniem kart zdolności, które odkryto podczas tego testu.

*P: Czy muszę wydać żeton natchmienia, aby skorzystać ze zdolności Dís?*

O: Nie, gdy korzystasz ze zdolności Dís po wykonaniu testu, musisz wydać 1 niewydany symbol przeznaczenia (♣) uzyskany w teście, aby umieścić 1 z kart z testu na wierzchu swojej talii.

*P: Czy przedmiot „Młot i obcegi” liczy się jako 1 przedmiot pomocniczy, z którym można rozpocząć przygodę?*

O: Nie, **„Młot i obcegi”** można zdobyć dopiero po przygotowaniu do gry, jeśli gracz rozpoczyna przygodę z przygotowaną kartą umiejscowienia „Przekuwanie”. Nie bierze się go pod uwagę, gdy bohater wyposaża się w 1 przedmiot pomocniczy, a na koniec przygody odkłada się go do wspólnej puli.



# SKRÓT ZASAD

## RUNDA

Każda runda składa się z 3 poniższych faz:

1. **Faza akcji.** Każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której wykonuje 2 akcje.
2. **Faza cienia.** Wrogowie zostają aktywowani, ciemność rozpatrzona (jeśli to konieczne), wzrasta poziom zagrożenia – jeśli poziom zagrożenia osiągnie któryś z progów, dochodzi do złowieszczego zdarzenia.
3. **Faza przegrupowania.** Każdy bohater odświeża swoją talię umiejętności, a następnie wykonuje zwiad 2.

## AKCJE

Podczas tury bohater może wykonać 2 akcje. Mogą być to 2 różne akcje albo 2 takie same akcje.

- ✦ **Podróż.** Przesuń się maksymalnie o 2 obszary. Bohater może wykonać swoją drugą akcję pomiędzy pierwszym a drugim ruchem akcji podróży.
- ✦ **Atak.** Zaatakuj wroga na Twoim obszarze. Jeśli masz broń dystansową, możesz zaatakować pobliskiego wroga.
- ✦ **Oddziaływanie.** Oddziałujesz na żeton na Twoim obszarze.

## ODŚWIEŻANIE TALII UMIEJĘTNOŚCI

Bohater musi odświeżyć swoją talię w następujących momentach:

- ✦ podczas fazy przegrupowania,
- ✦ gdy w jego talii nie ma już kart,
- ✦ gdy nakazuje mu to jakiś efekt.

Aby odświeżyć talię, bohater wtasowuje swój stos kart odrzuconych do kart pozostałych w jego talii umiejętności. Nowo przetasowaną talię gracz umieszcza zakrytą przed sobą. Do talii nie należy wtasowywać kart, które są przygotowane.

## CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- ✦ Gdy wróg otrzymuje polecenie ruchu i ataku, ale nie może się ruszyć tak, aby mieć jakiś cel w zasięgu, ignoruje całe polecenie (w tym ruch). Należy wcisnąć przycisk „Brak celu” – wróg otrzyma nowe polecenia.
- ✦ Przygotowany wróg zostaje sprowokowany, gdy bohater rusza się z jego obszaru lub gdy bohater oddziałuje na żeton na jego obszarze.
- ✦ Element uważa się za pobliski, jeśli znajduje się na tym samym albo sąsiednim obszarze.
- ✦ W dowolnym momencie gry bohater może mieć maksymalnie 4 przygotowane karty.

## MODYFIKATORY ATAKU

W trakcie ataku bohater może otrzymać 6 rodzajów przydatnych modyfikatorów:

- ✦ **Przebicie.** Ten atak ignoruje pancerz wroga.
- ✦ **Porażenie.** Ten atak ignoruje czarną magię wroga.
- ✦ **Strzaskanie.** Ten atak trwale obniża wartość pancerza wroga o 1 (przed przydzieleniem trafień).
- ✦ **Seria.** Każdy wróg w grupie przyjmuje pełną liczbę trafień.
- ✦ **Dobicie.** Jeśli w wyniku tego ataku aktualna wartość życia wroga spadnie przynajmniej o połowę, ten wróg zostanie pokonany.
- ✦ **Ogłuszenie.** Ten atak wyczerpuje grupę wrogów. Nawet elitarna grupa nie może kontratakować przeciwko temu atakowi.

## SŁOWA KLUCZOWE

- ✦ **Zwiad X.** Gdy efekt nakazuje Ci wykonać „Zwiad X”, odłóż X kart z wierzchu swojej talii umiejętności. Możesz przygotować jedną z tych kart (umieść ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera). Następnie odłóż pozostałe odsłonięte karty na wierzch lub spód swojej talii w dowolnej kolejności.
- ✦ **Uderzenie X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Uderzenie X” podczas testu ataku, aby podczas tego ataku przydzielić X dodatkowych trafień.
- ✦ **Obrona X.** Gdy Ty albo bohater na Twoim obszarze macie przyjętą karty obrażeń lub strachu, możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec przyjęciu dowolnej kombinacji X kart obrażeń i strachu.
- ✦ **Bieg X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Bieg X” podczas swojej tury, aby ruszyć się o dodatkowe X obszarów. Wykonywanie akcji pomiędzy ruchami jest dozwolone.
- ✦ **Odpoczynek X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Odpoczynek X” na koniec swojej tury, aby odrzucić dowolną kombinację X zakrytych kart obrażeń i strachu.
- ✦ **Ukrycie się.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie się” po wykonaniu testu, aby otrzymać kartę atutu „Ukrycie się”.

## SYMBOLE

- ✦ sukces
- ✦ atak dystansowy (można atakować cele na sąsiednich obszarach)
- ✦ przeznaczenie (każdy wydany podczas testu żeton natchnienia pozwala zamienić 1 ♣ na 1 ✦)
- ✦ wiedza tajemna
- ✦ obrażenie
- ✦ akcja oddziaływania
- ✦ strach

## ATRYBUTY BOHATERA

- ✦ zręczność
- ✦ duch
- ✦ spryt
- ✦ siła
- ✦ mądrość

## PRZEDMIOTY

- ✦ pomocniczy
- ✦ jednoręczny
- ✦ pancerz
- ✦ dwuręczny