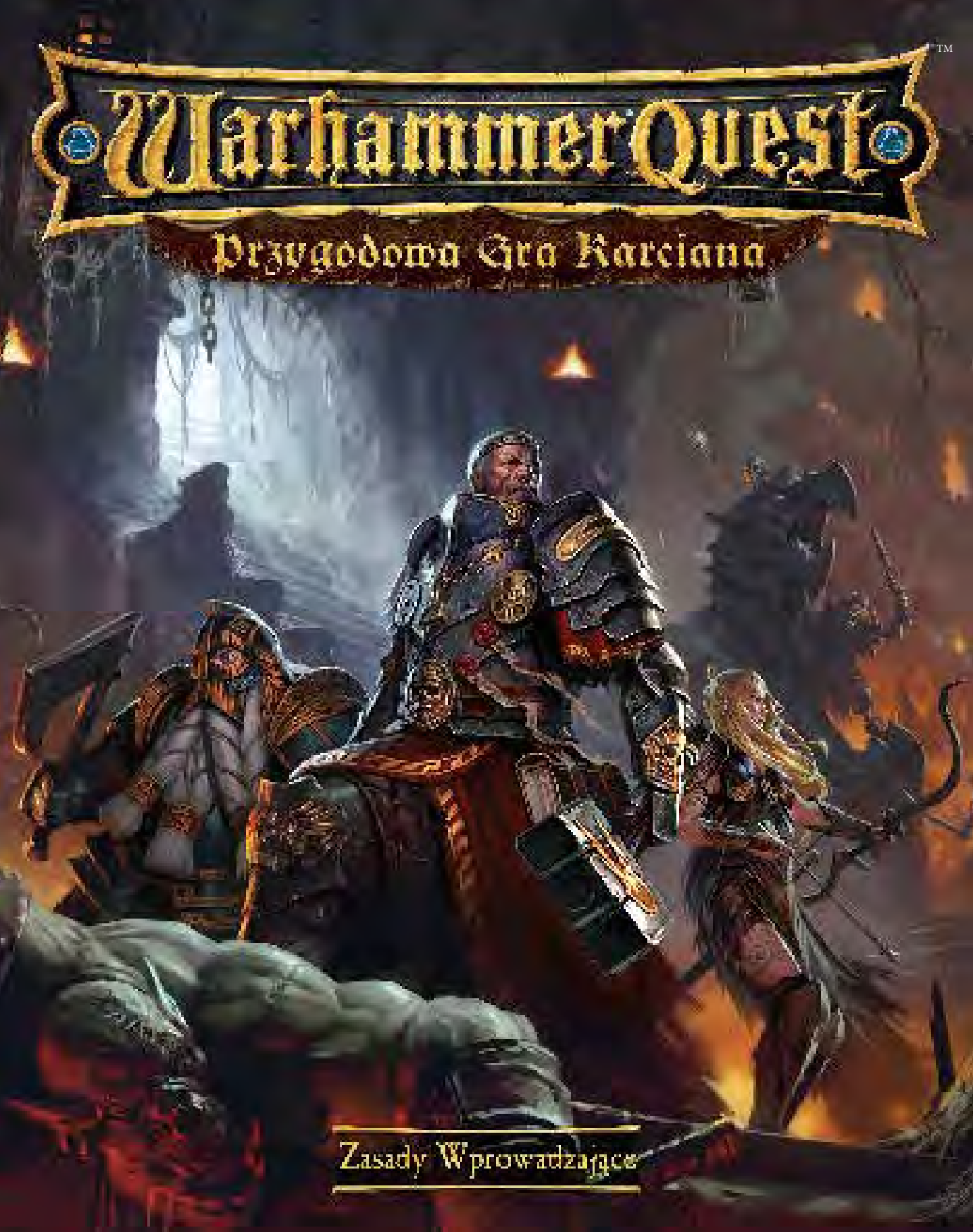


# Warhammer Quest

Przewodowa Gra Karciana



Zasady Wprowadzające

# Wprowadzenie

**G**dy tylko wkraczacie do starożytnych ruin, tunel za wami zawala się. Dookoła rozlega się nikczemny śmiech jakichś stworów. Nie ma szans, żebyście przekopali się przez zawalisko – jedyne, co wam pozostaje, to znaleźć inne wyjście...

## KORZYSTANIE Z TEJ INSTRUKCJI

Instrukcja „Zasady Wprowadzające” została napisana z myślą o nowych graczach, aby w przystępny sposób nauczyć ich podstawowych reguł *Warhammer Quest: Przygodowej gry karcianej*. W związku z tym instrukcja ta nie uwzględnia wielu wyjątków i wzajemnych zależności pomiędzy kartami. Zagadnienia, których nie poruszono w tej instrukcji, zostały opisane w Kompletniej Księdze Zasad.

# Opis gry

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* to gra kooperacyjna dla 1-4 graczy. Wcielają się oni w drużynę bohaterów i wspólnie próbują przebrnąć przez szereg przygód, mierząc się ze złem i chaosem Starego Świata w uniwersum *Warhammer*.

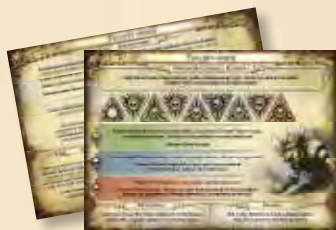
Gra zawiera kampanię „Niewygodne przymierze”, która składa się z pięciu przygód. Gracze mogą ją rozegrać podczas jednego długiego spotkania, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby podzielić kampanię na kilka krótszych sesji. Ponadto w pudełku znajduje się również przygoda „Zagubieni w ciemnościach”. To pojedyncza przygoda, lecz dzięki zmodyfikowanym zasadom można w niej rozwijać bohaterów tak, jak w kampanii (patrz „Samodzielne przygody” na stronie 14).

Zarówno podczas kampanii, jak i samodzielnej przygody bohaterowie rosną w siłę, znajdują nowy ekwipunek i zyskują potężniejsze umiejętności, aby stawić czoła coraz trudniejszym wyzwaniom.

# Zawartość pudełka



1 Kompletna Księga Zasad



6 arkuszy przygód (dwustronnych)



6 kości (3 bohatera, 3 wroga)



1 żeton przywódcy drużyny



1 żeton zagrożenia



12 kart bohaterów (4 bohaterów, 3 karty na bohatera)



32 karty akcji (4 bohaterów, 8 kart na bohatera)



50 kart wrogów



26 kart obszarów



20 żetonów sukcesów



9 żetonów postępu (dwustronnych)



12 kart legendarnego ekwipunku



33 karty ekwipunku



12 kart stanów (3 rodzaje, 4 karty każdego rodzaju)



38 kart lochu



45 żetonów ran (dwustronnych)

# Samouczek

Reguł gry *Warhammer Quest* najłatwiej nauczyć się, rozgrywając samouczek. Po przyswojeniu podstaw opisanych w pierwszej części instrukcji gracze mogą przygotować rozgrywkę szkoleniową zgodnie z podpunktami wymienionymi poniżej. Po ukończeniu samouczka gracze mogą zapoznać się z zasadami zaawansowanymi, opisanymi w dalszej części instrukcji. Po poznaniu zasad zaawansowanych gracze są już gotowi do rozegrania kampanii.

1. **Wybór bohaterów:** Każdy gracz wybiera jednego z czterech dostępnych bohaterów: krasnoludzkiego Żelazolamacza, leśną elfkę Strażniczkę Ścieżek, Kapłana-Wojownika albo Czarodziejkę Płomienia.

Każdy gracz bierze zestaw czterech kart akcji podstawowych swojego bohatera oraz jego kartę bohatera z najmniejszą wartością w prawym dolnym rogu. Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko jeden gracz, powinien poprowadzić dwóch bohaterów.

2. **Wyłożenie karty obszaru:** Kartę obszaru „Gęstwa pajęczyn” należy wyłożyć odkrytą w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli jej treść. To właśnie ten obszar gracze będą badali podczas samouczka.

3. **Przygotowanie talii lochu:** Dwie kopie karty „Zamknięta skrzynia złota”, kartę „Spaczeń” oraz kartę „Działo” należy odłożyć do pudełka – nie będą one potrzebne podczas samouczka. Następnie potasujcie pozostałe karty lochu, tworząc z nich talię lochu, i połóżcie ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.
4. **Rozstawienie wrogów:** W kartach wrogów należy wyszukać dwie szare karty „Rój szczurów”, dwie szare karty „Łucznik nocnych goblinów” i dwie szare karty „Olbrzymi wilk”. Karty te należy potasować i wyłożyć losowo po jednej odkrytej karcie przed każdym bohaterem oraz dwie zakryte na środek obszaru gry, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Niewyłożone karty wrogów należy odłożyć do pudełka.
5. **Przygotowanie puli:** Żetony ran, sukcesów oraz postępu należy podzielić na stosy i położyć je w zasięgu wszystkich graczy. Podobnie należy zrobić z kośćmi i kartami stanów.
6. **Wybranie przywódcy drużyny:** Należy wybrać jednego gracza, który zostanie przywódcą drużyny. Gracz ten otrzymuje żeton przywódcy drużyny i kiedy gra się zacznie, będzie wykonywał swoją turę jako pierwszy.

## SAMOUCZEK - SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY (DLA DWÓCH GRACZY)





# Rozgrywka

Rozgrywka w *Warhammer Quest* podzielona jest na rundy. Podczas rundy gracze po kolei aktywują bohaterów, następnie aktywuje się każdy wróg, a na koniec rozpatrywany jest efekt obszaru.

## AKTYWACJA BOHATERA

Każda runda rozpoczyna się od aktywacji bohaterów. Począwszy od przywódcy drużyny i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy bohater aktywuje się. Aktywacja bohatera polega na wykonaniu jednej z dostępnych akcji.

## Wykonywanie akcji

Każdy bohater posiada cztery karty akcji, po jednej każdego typu:



**Eksploracja**



**Odpoczynek**



**Wsparcie**



**Atak**

Aby wykonać akcję, bohater musi wybrać i wyczerpać jedną ze swoich **PRZYGOTOWANYCH** akcji.



**Przygotowana akcja**



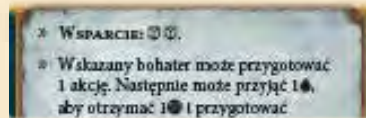
**Wyczerpana akcja**

Każdy bohater posiada jedną akcję, na której widnieje symbol przygotowania. Kiedy aktywny bohater wykona akcję posiadającą symbol przygotowania, przygotowuje wszystkie swoje akcje (akcję z symbolem również). Tym sposobem w kolejnej rundzie wszystkie cztery akcje będą dostępne. W grze mogą pojawić się efekty, które nakazują bohaterowi wyczerpać jakąś akcję, efekty takie nie mogą jednak wyczerpać akcji z symbolem przygotowania.



**Symbol przygotowania**

Po wybraniu karty akcji aktywny bohater rozpatruje od góry do dołu efekty, które na niej opisano.



**Efekty na karcie wsparcia**

Podstawowy efekt każdej karty akcji to inaczej **AKCJA**. Jej nazwa zapisana jest pogrubionymi, wielkimi literami. Aby rozpatrzyć akcję, aktywny bohater bierze odpowiednią liczbę kości i rzuca nimi.

## USTALANIE PULI KOŚCI

Aktywny bohater bierze jedną białą kość za każdy symbol kości widniejący po nazwie akcji.

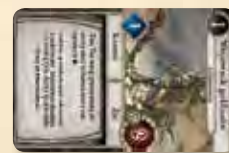


**Akcja wsparcia z dwoma symbolami kości**

Następnie aktywny bohater bierze jedną czarną kość za **każdego przygotowanego wroga** w swojej strefie starć.



**Przygotowany wróg**



**Wyczerpany wróg**

Wróg może znajdować się albo w **STREFIE STARĆ** któregoś bohatera, albo w **CIENIU**. Wróg na obszarze gry bohatera znajduje się w jego strefie starć. Wróg na środku obszaru gry znajduje się w cieniu, co oznacza jednocześnie, że nie znajduje się w strefie starć żadnego bohatera. Na początku samouczka w cieniu znajduje się dwóch zakrytych wrogów, a w strefie starć każdego bohatera po jednym odkrytym.



## RZUCANIE KOŚĆMI

Po ustaleniu puli kości aktywny gracz rzuca nimi i rozpatruje wyniki:

- **Sukces** (☒): Za każdy ☒ aktywny bohater otrzymuje jeden sukces dla swojej akcji. W zależności od wykonywanej akcji sukcesy zapewniają inne efekty (patrz „Rozpatrywanie sukcesów” po prawej).
- **Krytyczny sukces** (☒): Za każdy ☒ aktywny bohater otrzymuje jeden sukces dla swojej akcji i rzuca kością ponownie. Bohater może wykorzystać żetony sukcesów (☒) z puli, aby przed przetrzuceniem kości zaznaczyć, ile sukcesów już uzyskał.
- **Obrona** (☉): Za każdy ☉ aktywny bohater zmniejsza o jeden liczbę ran (♣), które miałby przyjąć podczas bieżącej akcji (patrz „Przyjmowanie ran” na stronie 8).
- **Atak** (☒): Za każdy ☒ jeden przygotowany wróg w strefie starć bohatera wykonuje atak (patrz „Atak wroga” poniżej).
- **Nemezis** (☒): W samouczku symbole nemezis nie wywołują żadnego efektu i należy je zignorować.



Żeton sukcesu

## ATAK WROGA

Każdy symbol ataku (☒) sprawia, że jeden z wrogów w strefie starć aktywnego bohatera wykonuje atak. Każdy wróg może wykonać tylko jeden atak na akcję.



Wartość ataku wroga

Jeśli w strefie starć bohatera jest więcej wrogów niż wyrzuconych symboli ataku, niektórzy wrogowie nie będą atakować podczas tej akcji. Wrogowie z wyższą wartością ataku atakują w pierwszej kolejności

Rozpatrując symbole ataku (☒), aktywny bohater sumuje wartości ataku atakujących wrogów i odejmuje od tego liczbę wyrzuconych symboli obrony (☉). Uzyskany wynik to liczba ran, którą przyjmuje (patrz „Przyjmowanie ran” na stronie 8).

## ROZPATRYWANIE SUKCESÓW

W zależności od wykonywanej akcji uzyskane sukcesy zapewniają bohaterowi następujące afekty:



**Eksploracja:** Akcja eksploracji pozwala bohaterowi badać obszar i odnajdywać przydatne przedmioty.

Podczas akcji eksploracji aktywny bohater umieszcza jeden żeton postępu na karcie obszaru „Gęstwa pajęczyn” za każdy sukces.



**Odpoczynek:** Akcja odpoczynku pozwala bohaterowi leczyć rany.

Podczas akcji odpoczynku aktywny bohater leczy jedną ranę za każdy sukces (patrz „Rany” na stronie 8).



**Wsparcie:** Akcja wsparcia pozwala bohaterowi wspomóc przyszłe akcje innego bohatera.

Przed wykonaniem akcji wsparcia aktywny bohater wybiera innego bohatera (nie siebie), którego chce wesprzeć. Następnie za każdy uzyskany sukces wybrany bohater otrzymuje jeden żeton sukcesu (☒), który umieszcza na jednej ze swoich kart akcji. Na każdej karcie akcji mogą się znajdować maksymalnie dwa żetony sukcesów (☒). Kiedy bohater będzie wykonywał akcję, może wykorzystać żetony sukcesów leżące na karcie wykonywanej akcji (patrz „Żetony sukcesów” na stronie 8).



**Atak:** Akcja ataku pozwala bohaterowi walczyć z wrogami oraz ściągać dodatkowych wrogów do swojej strefy starć.

Przed wykonaniem akcji ataku aktywny bohater wskazuje cel ataku, wybierając jednego z wrogów w swojej strefie starć. Wybrany wróg przyjmuje jedną ranę (♣) za każdy sukces (patrz „Rany” na stronie 8).

Jeśli akcja ataku zawiera zwrot „Atak dystansowy”, bohater może wskazać dowolnego wroga, nawet takiego, który nie znajduje się w jego strefie starć, lecz w strefie starć innego bohatera albo w cieniu.

Niektóre akcje ataku pozwalają bohaterowi wskazać więcej niż jednego wroga. Kiedy celem jest kilku wrogów, aktywny bohater rozdziela rany pomiędzy nich wedle własnego uznania.



## PRZYKŁADOWA AKTYWACJA BOHATERA

1. Żelazołamacz aktywuje się i wybiera kartę akcji „Bezlitosne natarcie”. Decyduje się nie korzystać z pierwszego efektu (który pozwala przesunąć do strefy starć dodatkowych wrogów) i przechodzi do ataku.
2. Ten atak pozwala bohaterowi wskazać dwóch wrogów w jego strefie starć: Olbrzymiego wilka oraz Rój szcurków. Bohater rzuca dwiema białymi kośćmi ze swojej akcji oraz dwiema czarnymi (po jednej za każdego wroga w strefie starć).
3. Jeden symbol oznacza, że wróg z wyższą wartością ataku wykonuje atak – w tym przypadku Olbrzymi wilk z wartością ataku „2”. Symbol zmniejsza o jeden liczbę przyjmowanych ran. Żelazołamacz przyjmuje więc 1 i kładzie żeton rany na swojej karcie bohatera.
4. Ponieważ Żelazołamacz atakuje, przydziela symbol jednemu ze wskazanych wrogów; wybór pada na Rój szcurków. Rój szcurków przyjmuje 1 i na jego karcie położony zostaje żeton rany.

## ZAKRYCI WROGOWIE

Zakrytych wrogów traktuje się tak samo jak odkrytych, jednak treść ich kart jest nieznaną. Zakrytego wroga odkrywa się w następujących sytuacjach:

- kiedy jakiś efekt sprawia, że wróg musi przyjąć ranę,
- kiedy wróg przesuwa się do strefy starć,
- zanim wróg zostanie aktywowany (patrz „Aktywacja wroga” po prawej).

Odkrytych wrogów nie można już zakryć (nawet jeśli wcześniej byli zakryci).

## AKTYWACJA WROGA

Kiedy wszyscy bohaterowie się aktywują, przychodzi kolej na aktywację wrogów. Począwszy od przywódcy drużyny i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy bohater aktywuje jednego przygotowanego wroga. Bohaterowie aktywują w ten sposób kolejnych wrogów, aż wszyscy wrogowie w grze będą wyczerpani.

## WYBÓR WROGA

Kiedy bohater wybiera wroga do aktywacji, w pierwszej kolejności musi wybrać przygotowanego wroga w swojej strefie starć, o ile to tylko możliwe. Jeśli w jego strefie starć nie ma żadnych wrogów albo wszyscy wrogowie w jego strefie starć są wyczerpani, aktywuje przygotowanego wroga w cieniu.

Jeśli w cieniu również nie ma przygotowanych wrogów, bohater nie aktywuje żadnego wroga i kolej aktywacji wroga przechodzi na następnego bohatera.



## ROZPATRYWANIE EFEKTÓW WROGÓW

Na każdej karcie wroga znajduje się pasek efektów, na którym widnieje jedno lub kilka słów kluczowych, do których przypisano rozmaite efekty.



### Pasek efektów

Po wybraniu wroga bohater rozpatruje od lewej do prawej słowa kluczowe, widniejące na jego pasku efektów. Każde słowo kluczowe wpływa na bohatera, który aktywuje wroga.

Trzy podstawowe słowa kluczowe pojawiające się na większości kart wrogów rozpatruje się w następujący sposób:

- **Natarcie:** Wróg przesuwa się do strefy starć bohatera, który go aktywuje. Jeśli wróg znajduje się już w strefie starć tego bohatera, efekt jest ignorowany.
- **Odwrot:** Wróg przesuwa się odkryty do cienia. Jeśli wróg już znajduje się w cieniu, efekt jest ignorowany.
- **Ranienie:** Jeśli wróg znajduje się w strefie starć bohatera, bohater przyjmuje tyle ran (●), ile wynosi wartość ataku wroga (patrz „Przyjmowanie ran” na stronie 8). Jeśli wróg znajduje się w cieniu, rany przyjmuje bohater, który aktywuje wroga.



Wartość ataku wroga

Oprócz tych trzech podstawowych słów kluczowych na wielu kartach wrogów pojawiają się unikatowe słowa kluczowe, takie jak „Rozszarpanie” lub „Żer”. Efekty powiązane z takimi słowami kluczowymi opisane są na karcie wroga.

Po rozpatrzeniu całego paska efektów wróg zostaje wyczerpany. Kiedy wszyscy wrogowie zostaną wyczerpani, aktywacja wrogów kończy się. Gdy to nastąpi, wszyscy wrogowie zostają przygotowani.

## DZIELENIE SIĘ INFORMACJAMI

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* to gra kooperacyjna. Oznacza to, że drużyna może dowolnie omawiać strategię i dzielić się informacjami. Każdy gracz może w dowolnym momencie sprawdzać treść kart leżących na obszarach gry innych graczy.



## EFEKTY OBSZARU

Po aktywacji bohaterów i wrogów drużyna rozpatruje efekty powiązane z obszarem. Każdy obszar posiada unikalne efekty, które opisano na jego karcie. W samouczku drużyna rozpatruje efekt obszaru „Gęstwa pajęczyn”, zgodnie z którym przywódca drużyny musi wyczerpać jedną kartę akcji, na której nie ma symbolu przygotowania. Jeśli wszystkie jego karty akcji bez symbolu przygotowania są wyczerpane, efekt jest ignorowany.

Na każdej karcie obszaru znajduje się również wartość eksploracji. W samouczku drużyna zwycięża, kiedy liczba żetonów postępu na karcie obszaru równa będzie wartości eksploracji i wszyscy wrogowie będą pokonani.

**Uwaga:** W lewym dolnym rogu każdej karty obszaru widnieją wartości rozstawienia. Podczas samouczka należy je zignorować.

### Efekt obszaru



Wartość eksploracji

## KONIEC RUNDY

Na koniec każdej rundy przywódca drużyny przekazuje żeton przywódcy drużyny bohaterowi po lewej, który w następnej rundzie będzie się aktywował jako pierwszy.

## Dodatkowe zasady

W tej części opisano dodatkowe zasady, które potrzebne będą podczas samouczka.

### KARTY LOCHU

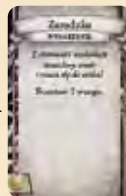
Po akcji eksploracji bohater dobiera i rozpatruje jedną kartę lochu z talii lochu. W grze występują dwa rodzaje kart lochu: **PRZEDMIOTY** i **WYDARZENIA**.

#### Przedmioty

Przedmioty to rzeczy, które bohater może znaleźć eksplorując obszar. Większość przedmiotów zapewnia bohaterowi przydatne, jednorazowe efekty. Kiedy bohater dobierze przedmiot, kładzie go na swoim obszarze gry i może z niego skorzystać zgodnie z opisem na karcie.



Karta przedmiotu



Karta wydarzenia



Karta stanu

#### Wydarzenia

Wydarzenia to pozytywne lub negatywne sytuacje, które mogą mieć miejsce podczas eksploracji obszaru. Kiedy bohater dobierze wydarzenie, musi natychmiast odczytać i zastosować się do jego treści. Następnie karta wydarzenia trafia na stos odrzuconych kart lochu.

**Uwaga:** W lewym dolnym rogu niektórych kart lochu widnieje symbol skarbu. Podczas samouczka należy go zignorować.

### STANY

Wyróżniamy trzy różne stany: wzmocnienie, krwawienie i choroba. Każdy z nich wywiera pewien czasowy efekt na bohatera. Kiedy bohater otrzymuje jakiś stan, kładzie odpowiednią kartę stanu na swoim obszarze gry.

Na każdej karcie stanu opisano, jaki wywiera efekt na bohatera i w jakich okolicznościach jest odrzucana. Bohater nie może posiadać kilku kart tego samego stanu na raz.

### ŻETONY SUKCESÓW

Kiedy bohater otrzymuje żetony sukcesów (np. wskutek akcji wsparcia), kładzie je na swoich kartach akcji. Na każdej karcie mogą znajdować się maksymalnie 2 żetony sukcesów.

Zanim bohater rzuci kośćmi, może wydać dowolną liczbę żetonów sukcesów (⊗) ze swojej karty akcji, którą właśnie wykonuje. Każdy wydany w ten sposób sukces trafia na obszar gry i będzie dodany do sukcesów wyrzuconych na kościach. Po zakończeniu akcji wydane żetony sukcesów wracają do puli.

### RANY

Odniesione obrażenia przedstawiane są za pomocą żetonów ran. Żetony ran są dwustronne i w zależności od tego, która strona jest widoczna, oznaczają będą „1” albo „3” rany (♣).



Żeton ran

#### Przyjmowanie ran

Za każdym razem, kiedy bohater albo wróg przyjmuje rany (♣), na jego karcie umieszczane są żetony ran o odpowiedniej wartości.

Każdy bohater i wróg posiada określoną wartość zdrowia. Jeśli wartość ran na karcie bohatera/wroga jest równa lub wyższa od jego wartości zdrowia, ten bohater/wróg zostaje **POKONANY** (patrz niżej).



Wartość zdrowia



#### Leczenie ran

Za każdym razem, kiedy bohater albo wróg leczy rany (♣), z jego karty usuwane są żetony ran o odpowiedniej wartości, które następnie wracają do puli.

#### Pokonany

Kiedy któryś bohater zostanie pokonany, **samouczek natychmiast się kończy**. Podczas normalnej rozgrywki pokonany bohater zostaje wyeliminowany z przygody, ale wraca do gry w etapie osady (patrz „Kampania” na stronie 13).

Gdy pokonany zostaje wróg, jego karta jest odrzucana, a znajdujące się na niej żetony ran wracają do puli.

### STOP!

Gracze są gotowi do rozegrania samouczka *Warhammer Quest: Przygodowej gry karcianej*. Drużyna **zwycięza**, jeśli pokona wszystkich wrogów i zgromadzi przynajmniej siedem żetonów postępu na karcie obszaru „Gęstwa pajęczyn”. Jeśli którykolwiek z bohaterów zostanie pokonany, samouczek kończy się przegraną drużyny.

Po ukończeniu samouczka gracze mogą przejść do dalszej części instrukcji. Na stronie 9 znajdują się „Zasady zaawansowane”, objaśniające, jak rozegrać pełną przygodę.



# Zasady zaawansowane

Po rozegraniu samouczka gracze wiedzą już, jak rozpatruje się akcje bohaterów i wrogów. W tej części instrukcji gracze zapoznają się z zaawansowanymi zasadami, które umożliwią im rozegranie pierwszej przygody w kampanii.

## PRZYGODY

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* zawiera pięć następujących po sobie przygód, które razem tworzą kampanię „Niewygodne przymierze”. Oprócz tego, w pudełku znajduje się również samodzielna przygoda „Zagubieni w ciemnościach”.

## Arkusze przygody

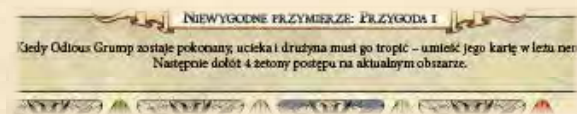
Każda przygoda posiada własny arkusz, na którym opisano wszelkie informacje potrzebne do przygotowania i rozegrania jej. Każdy arkusz jest dwustronny. Na jednej stronie znajdują się informacje dotyczące przygotowania do gry, wstęp fabularny oraz konsekwencje (nagrody i kary) związane ze zwycięstwem i porażką. Tę stronę arkusza bohaterowie sprawdzają przed oraz po rozegraniu przygody. Druga strona arkusza zawiera specjalne zasady, warunki zwycięstwa i porażki, tor zagrożenia oraz efekty zagrożenia (patrz „Faza zagrożenia” na stronie 10). Z tej strony arkusza bohaterowie korzystają w trakcie rozgrywki.



Arkusze przygody

## REGUŁY PRZYGODY

Każda przygoda wprowadza specjalne zasady, które opisano w ramce nad torem zagrożenia. To **bardzo ważne**, aby drużyna zapoznała się z tymi zasadami przed rozpoczęciem przygody.



Ramka z opisem reguł przygody

## ROZSTAWIANIE WROGÓW

Wiele efektów gry nakazuje drużynie **ROZSTAWIĆ** wrogów. Kiedy należy rozstawić kilku wrogów, każdy gracz, począwszy od przywódcy drużyny i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozstawia po jednym wrogu. Aby rozstawić wroga, bohater dobiera kartę z talii wrogów i kładzie ją odkrytą w swojej strefie starć.

## PORZĄDEK GRY

Jak wspomniano podczas samouczka, rozgrywka w *Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* składa się z serii rund. Każda z rund podzielona zaś jest na cztery fazy, które rozgrywa się w podanej kolejności:

1. **Faza bohaterów:** Bohaterowie aktywują się zgodnie z opisem w samouczku.
2. **Faza wrogów:** Wrogowie aktywują się zgodnie z opisem w samouczku.
3. **Faza obszaru:** Drużyna może przemieścić się na nowy obszar i musi rozpatrzyć efekty obszaru, na którym się znajduje (patrz „Faza obszaru” poniżej).
4. **Faza zagrożenia:** Drużyna zwiększa zagrożenie i musi rozpatrzyć ewentualne efekty zagrożenia (patrz „Faza zagrożenia” na stronie 10).

## Faza obszaru

Podczas tej fazy drużyna może przemieścić się na nowy obszar i musi rozpatrzyć efekty obszaru, na którym się znajduje. Następnie drużyna przechodzi do fazy zagrożenia (patrz „Faza zagrożenia” na stronie 10).

## Efekty obszaru

Na każdej karcie obszaru widnieje jakiś efekt. W fazie obszaru drużyna czyta treść karty i rozpatruje ją, jeśli to konieczne. Niektóre efekty obszarów wymagają określonych warunków i nie są rozpatrywane co rundę.

## Przemieszczanie drużyny

Kiedy liczba żetonów postępu na karcie obszaru jest równa lub wyższa od wartości eksploracji, taki obszar uznaje się za **W PEŁNI ZBADANY**. Jeśli obszar jest w pełni zbadany, drużyna może w fazie obszaru przemieścić się na nowy obszar.

Kiedy drużyna przemieszcza się, poprzednia karta obszaru zostaje odrzucona, a znajdujące się na niej żetony postępu wracają do puli. Dodatkowo **każda karta wroga (nie nemezis) znajdująca się w cieniu zostaje odrzucona** (patrz „Nemezis” na stronie 11). Następnie przywódca drużyny dobiera nową kartę z talii obszarów, kładzie ją odkrytą na obszarze gry i rozstawia wrogów.

## Rozstawianie

Kiedy drużyna się przemieszcza i odkrywa nowy obszar, musi rozstawić tyłu wrogów, ilu wskazuje wartość rozstawienia na nowej karcie obszaru. Każda karta obszaru posiada dwie wartości rozstawienia. Wartość na czerwonym tle informuje, ilu wrogów zostaje rozstawionych na zwykłych warunkach (patrz „Rozstawianie wrogów” na stronie 9). Wartość na czarnym tle informuje, ilu zakrytych wrogów zostaje rozstawionych do cienia.

Zwykłe rozstawienie  
Rozstawienie do cienia



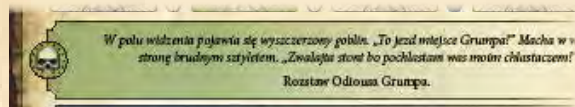
## FAZA ZAGROŻENIA

Podczas tej fazy drużyna zwiększa zagrożenie, przesuując żeton na torze zagrożenia o jedno pole w prawo.



### Zwiększenie zagrożenia na torze zagrożenia

Po zwiększeniu zagrożenia drużyna rozpatruje efekty zagrożenia odpowiadające kolorowi pola, na które przesunięto żeton. Efekty zagrożenia powiązane są z polami w kolorze zielonym, niebieskim i czerwonym. Jeśli żeton nie przesunął się na takie pole, w tej fazie nie rozpatruje się efektu zagrożenia.



### Zielony efekt zagrożenia

Jeśli żeton zagrożenia dotrze do końca toru, za każdym razem gdy będzie miał się ponownie przesunąć, pozostaje na swoim miejscu. Mimo to należy rozpatrzyć wszystkie efekty, jakby żeton właśnie przesunął się na ostatnie pole toru.

## LIMIT STREFY STARĆ

W strefie starć bohatera mieści się maksymalnie trzech wrogów na raz. Jeśli w strefie starć bohatera jest już trzech wrogów, a jakiś efekt sprawia, że powinien się tam pojawić kolejny wróg, bohater przyjmuje tyle ran, ile wynosi atak nadmiarowego wroga i zamiast w strefie starć umieszcza go odkrytego w cieniu.

## ODPORNOŚĆ

Na niektórych kartach wrogów widnieje wartość odporności. Za każdym razem, kiedy wróg z odpornością ma przyjąć rany z akcji ataku, ignoruje tyle ran, ile posiada odporności. Przykładowo, jeśli odporność wroga wynosi „2” i ma przyjąć trzy rany, zamiast tego przyjmuje jedną ranę. Jeśli jakiś efekt zmusza wroga bezpośrednio do przyjęcia ran, jego odporność jest ignorowana.

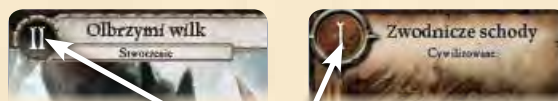


Wartość odporności

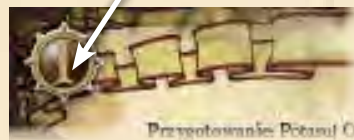
## POZIOMY

Karty wrogów, obszarów i arkusze przygód mają przypisane poziomy. Poziom każdego elementu zaznaczono w lewym górnym rogu.

Celem poziomów jest określenie podczas przygotowania do gry, którzy wrogowie i obszary biorą udział w danej przygodzie.



Poziom



## WYMAGAJĄCA PRZYGODA

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* to gra kooperacyjna z wysokim poziomem trudności, który zapewnia dużą regrywalność. Nowi gracze dopiero uczą się gry i rozwijają swoje umiejętności, więc porażki w kilku pierwszych przygodach nie są niczym niezwykłym, zwłaszcza jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech bohaterów. Zwycięstwo zależy nie tylko od ekwipunku i przemyślanego rozwoju drużyny, ale również od umiejętności współpracy i przewycięzania przeszkód w sposób optymalny.



## NEMEZIS

W każdej przygodzie pojawia się jakaś nemezis - unikalny i potężny wróg. Każda nemezis posiada symbol przygody w górnym lewym rogu karty. Wróg nemezis nie jest tasowany z talią wrogów.



Symbol przygody

## Przygotowanie nemezis

Na każdym arkuszu przygody w podpunkcie „Wrogowie” opisano, gdzie należy umieścić nemezis podczas przygotowania do gry (patrz „Talia wrogów” po prawej).

## Leże nemezis

Niektóre arkusze przygody nakazują umieścić nemezis w leżu nemezis, czyli obok arkusza przygody. Bohaterowie nie mogą wskazywać jako cel nemezis, która znajduje się w leżu, chyba że arkusz przygody mówi inaczej.

## Efekty nemezis

W dolnej części każdej karty nemezis opisano unikalne efekty nemezis. Jeśli podczas akcji przynajmniej na jednej kości wypadł symbol nemezis (☞), po rozpatrzeniu wszystkich innych symboli, drużyna musi rozpatrzyć efekty nemezis. Efekty nemezis rozpatrywane są tylko, jeśli nemezis jest w dowolnej strefie starć, odkryta w cieniu albo w leżu nemezis. Każdy efekt nemezis jest rozpatrywany tylko raz, nawet jeśli symbol nemezis wypadł na kilku kościach.

## Tworzenie talii

W każdej przygodzie podczas przygotowania do gry drużyna musi stworzyć talię wrogów, obszarów, lochu i ekwipunku (patrz „Przygotowanie do przygody” na 2 stronie Kompletniej Księgi Zasad). Na rewersie każdego arkusza przygody opisano, w jaki sposób należy przygotować poszczególne talie. W skład talii mogą wchodzić zarówno karty o konkretnych nazwach, jak również karty losowe.

Kiedy do talii dołączane są karty losowe, drużynie **nie wolno sprawdzać**, jakie to karty.

## Symbol przygody

Podobnie jak w przypadku nemezis, na niektórych kartach obszarów, lochu i ekwipunku w lewym górnym rogu widnieje symbol przygody. Te karty nie są dołączane do talii, chyba że arkusz przygody mówi inaczej albo wchodzi w skład puli kampanii (patrz „Pula kampanii” na stronie 13).



Symbol przygody

## Talia wrogów

Talię wrogów należy przygotować zgodnie z opisem na arkuszu przygody, umieszczając w niej określoną liczbę konkretnych wrogów oraz otwartych wrogów.

Umieszczając w talii konkretnego wroga, należy dołożyć pełen zestaw kart tego wroga. Zestaw składa się z trzech kart o tej samej nazwie - dwóch zwykłych i jednej elitarnej. Przykładowo, jeśli arkusz przygody nakazuje umieścić w talii wrogów „Olbrzymie nietoperze”, należy dodać wszystkie trzy karty „Olbrzymich nietoperzy”.

Otwartych wrogów losuje się z pozostałych kart wrogów mających ten sam poziom, co przygoda (patrz „Poziomy” na stronie 10). Niektórzy z otwartych wrogów będą zwykli, inni elitarni.

## Talia obszarów

Talię obszarów należy przygotować zgodnie z opisem na arkuszu przygody, umieszczając w niej określoną liczbę otwartych kart obszarów. Często zdarza się, że do talii należy dołożyć również jeden konkretny obszar. Otwarte obszary są losowane i muszą mieć ten sam poziom, co przygoda (patrz „Poziomy” na stronie 10).

## Talia lochu

Talię lochu należy przygotować zgodnie z opisem na arkuszu przygody, umieszczając w niej określoną liczbę otwartych kart lochu. Otwarte karty lochu są losowane. Pozostałe niewylosowane karty lochu należy odłożyć do pudełka - nie będą potrzebne podczas tej przygody.

## Talia ekwipunku

Talię ekwipunku należy przygotować zgodnie z opisem na arkuszu przygody, umieszczając w niej określoną liczbę otwartych kart ekwipunku. Otwarte karty ekwipunku są losowane. Pozostałe niewylosowane karty ekwipunku należy odłożyć do pudełka - nie będą potrzebne podczas tej przygody.



Zestaw wrogów „Olbrzymich nietoperzy”



## UKOŃCZENIE PRZYGODY

Na każdym arkuszu przygody opisano, w jaki sposób drużyna może ukończyć przygodę. Po spełnieniu warunków „Zwycięstwa” lub „Porażki” opisanych na awersie arkusza, drużyna rozpatruje „Nagrodę” lub „Karę” z rewersu arkusza. Rozgrywając kampanię drużyna zawsze przechodzi do kolejnej przygody bez względu na to, czy aktualna zakończyła się zwycięstwem, czy porażką (patrz „Kampania” na stronie 13).

## EKWIPUNEK

Ekwipunek to przydatne przedmioty, które bohaterowie mogą znaleźć w trakcie przygody. Po wyposażeniu się w ekwipunek bohater może korzystać z jego efektów zgodnie z opisem na karcie. Wyróżniamy trzy rodzaje ekwipunku: zbroję, broń i dodatek.

### Otrzymywanie ekwipunku

Za każdym razem, kiedy bohater dobierze kartę lochu z symbolem skarbu, dobiera wierzchnią kartę ekwipunku z talii albo jedną wybraną kartę ekwipunku ze stosu kart odrzuconych. Po zdobyciu ekwipunku aktywny bohater może się w niego wyposażać albo go odrzucić. Aby wyposażać się w ekwipunek, bohater kładzie kartę ekwipunku na swoim obszarze gry. Kiedy bohater jest wyposażony w ekwipunek, może korzystać z jego efektów.



Symbol skarbu

### Ograniczenia dotyczące ekwipunku

Wyposażając się w ekwipunek, gracz musi przestrzegać poniższych ograniczeń:

#### LIMIT EKWIPUNKU

W pierwszej przygodzie każdy bohater może wyposażać się tylko w **jedną** kartę ekwipunku. Jeśli bohater jest już w coś wyposażony i dobierze nową kartę ekwipunku, musi odrzucić jedną z nich i wyposażać się w tę, którą postanowił zachować.

Pomiędzy przygodami bohaterowie mogą zwiększyć swój limit ekwipunku, dzięki czemu mogą wyposażać się w więcej kart (patrz „Etap osady” na stronie 13).

#### OGRANICZENIA

Kiedy bohater zwiększy swój limit ekwipunku, może wyposażać się w więcej kart, musi jednak pamiętać o dodatkowych ograniczeniach. Bohater może wyposażać się maksymalnie w: jedną zbroję, dwie bronie i dowolną liczbę dodatków.

## MAŁE DRUŻYNY

Podczas rozgrywki na mniej niż czterech bohaterów należy zastosować dodatkowe zasady, które w pewnym stopniu zrównoważą niepełny skład drużyny.

### Modyfikatory zdrowia

Na każdej karcie bohatera widnieją symbole bohatera. Podczas przygotowania do gry każdy bohater wyszukuje swoją kartę, na której liczba symboli bohatera równa jest liczbie bohaterów w drużynie.



Symbol bohatera

### Dodatkowe aktywacje

W zależności od liczby bohaterów biorących udział w grze niektórzy bohaterowie mogą się aktywować więcej niż raz w fazie bohaterów:

- **Czworo bohaterów:** Każdy bohater aktywuje się raz w fazie bohaterów.
- **Troje bohaterów:** Przywódca drużyny aktywuje się dwa razy w fazie bohaterów – jako pierwszy i ostatni.
- **Dwoje bohaterów:** Każdy bohater aktywuje się dwa razy – bohaterowie aktywują się na przemian.

### Rozgrywka solo

Jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz, kontroluje dwóch bohaterów i stosuje się do wszystkich modyfikatorów obowiązujących w grze dwuosobowej.

## STOP!

Gracze są gotowi do rozegrania pierwszej przygody z kampanii. Drużyna musi wyszukać arkusz przygody „Plugawy smród” i przygotować grę zgodnie z poleceniami na 2 i 3 stronie Kompletniej Księgi Zasad.

Jeśli w trakcie przygody pojawią się jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości, gracze powinni poszukać odpowiedzi w Kompletniej Księdze Zasad. Po ukończeniu przygody gracze mogą zapoznać się z zasadami kampanii opisanymi na 13 stronie tej instrukcji i kontynuować swoją wyprawę.

## KAMPANIA

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* zawiera kampanię „Niewygodne przymierze”, która składa się z pięciu następujących po sobie przygód. Pomiędzy przygodami następuje etap osady, w którym bohaterowie ulepszają swoje podstawowe akcje i zaopatrują się w ekwipunek, pozwalający poradzić sobie z coraz większymi wyzwaniami. Dodatkowo rezultat każdej ukończonej przygody może w różny sposób modyfikować warunki przyszłych przygód.

## Pula kampanii

Pula kampanii to zestaw kart, które dodaje się do przygody podczas przygotowywania jej, poza tymi wskazanymi przez arkusz przygody. Pula kampanii zmienia się w trakcie gry wskutek różnych wydarzeń, które zaszły w poprzednich przygodach. „Nagrody” i „Kary” na arkuszach przygód opisują, czy do puli kampanii należy dodać jakieś karty. Kiedy w trakcie przygotowania do gry tworzone są talie, zgodnie z poniższymi zasadami należy dodać do nich karty z puli kampanii:

- Wszystkie karty nemezis z puli kampanii należy wtasować do talii wrogów.
- Za każdą kartę lochu w puli kampanii należy usunąć jedną losową kartę z talii lochu. Następnie wszystkie karty lochu z puli kampanii należy wtasować do talii lochu.
- Wszystkie karty „Legendarnego skarbu” z puli kampanii należy wtasować do talii ekwipunku.

## Dziennik kampanii

Na 15 stronie tej instrukcji umieszczono dziennik kampanii. Bohaterowie mogą z niego korzystać podczas kampanii, aby pomiędzy spotkaniami nie utracić informacji na temat swoich postępów. Dziennik kampanii zawiera pola, w których można zapisać, którzy bohaterowie są w drużynie, jaki ekwipunek posiadają, ile wynosi ich limit ekwipunku i które z akcji ulepszyli. Ponadto umożliwia zaznaczenie, jak zakończyły się poszczególne przygody i jakie karty znajdują się w puli kampanii.

## Legendarny ekwipunek

Każdy bohater posiada trzy powiązane z nim karty legendarnego ekwipunku.

Nagrody za ukończenie przygody mogą sprawić, że do puli kampanii trafią karty ekwipunku „Legendarny skarb”. Jeśli bohater dobierze z talii ekwipunku kartę „Legendarnego skarbu”, zwraca ją do puli kampanii i w zamian dobiera losowo jedną ze swoich kart legendarnego ekwipunku.

## Etap osady

Kiedy drużyna zakończy przygodę, następuje etap osady. Bohaterowie otrzymują wtedy nagrody lub kary i przygotowują się do kolejnej przygody w kampanii.

Etap osady składa się z poniższych kroków:

1. **Otrzymanie nagrody/kary:** Drużyna rozpatruje opis „Nagroda” albo „Kara” z arkusza przygody.
2. **Ulepszanie:** Każdy bohater odwiedza trenera, kowala albo arenę, aby ulepszyć swoje akcje, otrzymać ekwipunek albo zwiększyć limit ekwipunku (patrz „Akcje osady” poniżej).
3. **Odświeżanie:** Każdy bohater leczy wszystkie rany, przygotowuje wszystkie akcje i odsłania wszystkie zużyte karty ekwipunku.

Wszystkie karty z puli kampanii, które wcześniej dodano do przygody, wracają do puli kampanii (za wyjątkiem pokonanych nemezis). Pozostałe karty i elementy wracają do odpowiednich pul.

## AKCJE OSADY

W fazie osady każdy bohater może wykonać **dwie** różne akcje z wymienionych poniżej:

- **Odwiędzenie trenera:** Kiedy bohater odwiedza trenera, wymienia jedną ze swoich akcji podstawowych na jej zaawansowaną wersję.
- **Odwiędzenie kowala:** Kiedy bohater odwiedza kowala, dobiera dwie karty ekwipunku z talii i wybiera jedną z nich, a drugą odrzuca.
- **Odwiędzenie areny:** Kiedy bohater odwiedza arenę, jego limit ekwipunku zwiększa się o jeden, co natychmiast zaznaczone jest w dzienniku kampanii.

### CO TERAZ?

Teraz gracze znają wszystkie zasady niezbędne do rozegrania kampanii w *Warhammer Quest: Przygodowej grze karcianej*. Jeśli w trakcie gry pojawią się jakieś pytania lub wątpliwości, odpowiedzi należy szukać w *Kompletnej Księdze Zasad*.



# Samodzielna przygoda

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* zawiera również samodzielną przygodę „Zagubieni w ciemnościach”, dzięki której gracze, którzy ukończyli kampanię, będą mogli stawić czoła dodatkowym wyzwaniom. Samodzielna przygoda nie jest częścią kampanii. To samodzielny scenariusz, który pozwala w pojedynczej przygodzie rozwijać bohaterów niczym w kampanii.

Podczas przygotowania gracze mogą zdecydować, że wolą zagrać w samodzielną przygodę zamiast w kampanię. Podobnie jak w przypadku kampanii, samodzielna przygoda ma własny arkusz przygody. Arkusze samodzielnych przygód nie posiadają poziomu i są oznaczone zwrotem „Samodzielna przygoda” zamiast nazwy kampanii i numeru przygody. Podobnie jak inne arkusze przygód, zawierają informacje na temat przygotowania talii. Dodatkowo opisują, w jaki sposób gracze mogą zwiększyć limit ekwipunku i ulepszyć akcje. Wszystkie pozostałe zasady dotyczące przygotowania, rozgrywki oraz zagrożenia pozostają bez zmian.

## Twórcy gry

**Projekt gry:** Adam Sadler i Brady Sadler

**Dodatkowy projekt gry:** Justin Kempainen

**Opracowanie i rozwinięcie:** Daniel Lovat Clark, Todd Michlitsch i Jason Walden

**Producent:** Jason Walden

**Dokumentacja techniczna:** Adam Baker

**Korekta:** Allan Kennedy

**Projekt graficzny:** Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, Monica Skupa i WiL Springer

**Menedżer artystyczny:** Brian Schomburg

**Okładka:** Diego Gisbert Llorens

**Grafiki bohaterów:** Ilich Henriquez

**Dodatkowe ilustracje:** Jacob Atienza, Helge Balzer, Alberto Bontempi, JB Casacop, Ilich Henriquez, Toni Justamante Jacobs, Jason Juta, Ameen Naksewee Michael Rookard, Alexandru Sabo, Alyn Spiller, Dallas Williams oraz Games Workshop Design Studio

**Kierownik artystyczny:** Jon Taillon

**Zarządzający kierownik artystyczny:** Andy Christensen

**Koordynator licencji FFG:** Amanda Greenhart

**Koordynator kontroli jakości:** Zach Tewalthomas

**Kierownictwo produkcji:** Megan Duehn i Simone Elliott

**Koordinacja produkcji:** John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

**Kierownik działu gier planszowych:** Steven Kimball

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Rafał Kalota

**Korekta:** Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta

**Testerzy:** Brad Andres, Samuel Bailey, Jake Bolton, Jordan Bolton, Shaun Boyke, Max Brooke, Ashley Butcher, Byron Campbell, Randy Chong, Andy Christensen, David Clegg, Lachlan Conley, Jodie Davaz, Olivier de Ridder, Juan Diego de Maya Girones, Michael Domrose, John Donahue, Sean Dorcy, Tony DuLac, Richard Edwards, Dan Felder, Jesse Gillhula, Caleb Grace, Trent Howell, Benjamin Hoyt, Will Hoyt, Tim Huckelbery, Lillian Kempainen, Kate Kempainen, Alex Kerezman, Mark Larson, Eric McGuire, James Meier, Jon New, Jason Pounsett, Chad Reverman, Artem Safarov, Robert Sandler, Will Seble, Samir Shamma, Tahsin Shamma, Bonnie Soohoo, Martin Steinsland, Luke Stirling, Zach Tewalthomas, James Voelker, Chad Weeks, Adam Wong i Zach Yanzer

*Specjalne podziękowania dla Games Workshop i wszystkich naszych wspierających testerów.*

*Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana* © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Warhammer Quest*, logo *Warhammer Quest*, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, logo komety z dwoma warkoczami oraz wszelkie powiązane z nimi logo, ilustracje, obrazy, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postaci oraz ich podobizny są ® lub TM, i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie licencji. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 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.





# ~ Dziennik kampanii ~

Niewygodne przymierze

<b>Przygoda 1: Plugawy smród</b>	Zwycięstwo	Porażka	Etap osady	Rozpatrzone
Pula kampanii:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

<b>Przygoda 2: Poszukiwanie trucizny</b>	Zwycięstwo	Porażka	Etap osady	Rozpatrzone
Pula kampanii:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

<b>Przygoda 3: Pościg</b>	Zwycięstwo	Porażka	Etap osady	Rozpatrzone
Pula kampanii:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

<b>Przygoda 4: Siła ognia</b>	Zwycięstwo	Porażka	Etap osady	Rozpatrzone
Pula kampanii:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

<b>Przygoda 5: Waaagh!</b>	Zwycięstwo	Porażka
Pula kampanii:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ~ Bohaterowie ~

<b>Imię bohatera:</b>	
<b>Ekwipunek:</b>	<b>Akcje zaawansowane:</b>
	Atak: <input type="checkbox"/>
	Eksplozacja: <input type="checkbox"/>
	Odpoczynek: <input type="checkbox"/>
	Wsparcie: <input type="checkbox"/>
Limit ekwipunku: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

<b>Imię bohatera:</b>	
<b>Ekwipunek:</b>	<b>Akcje zaawansowane:</b>
	Atak: <input type="checkbox"/>
	Eksplozacja: <input type="checkbox"/>
	Odpoczynek: <input type="checkbox"/>
	Wsparcie: <input type="checkbox"/>
Limit ekwipunku: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

<b>Imię bohatera:</b>	
<b>Ekwipunek:</b>	<b>Akcje zaawansowane:</b>
	Atak: <input type="checkbox"/>
	Eksplozacja: <input type="checkbox"/>
	Odpoczynek: <input type="checkbox"/>
	Wsparcie: <input type="checkbox"/>
Limit ekwipunku: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

<b>Imię bohatera:</b>	
<b>Ekwipunek:</b>	<b>Akcje zaawansowane:</b>
	Atak: <input type="checkbox"/>
	Eksplozacja: <input type="checkbox"/>
	Odpoczynek: <input type="checkbox"/>
	Wsparcie: <input type="checkbox"/>
Limit ekwipunku: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Dozwolone kopiowanie jedynie na użytek własny. © Games Workshop Limited 2015. Dziennik kampanii można również pobrać ze strony [www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl).

# SZYBKIE PRZYPOMNIENIE

## AKCJE

Za każdym razem, kiedy bohater się aktywuje, wykonuje jedną z poniższych czterech akcji:



**Eksploracja:** Za każdy ✂ dołóż 1 żeton postępu na aktywnym obszarze.



**Odpoczynek:** Za każdy ✂ aktywny bohater może wyleczyć 1♠.



**Wsparcie:** Za każdy ✂ wskazany bohater otrzymuje 1⊗.



**Atak:** Za każdy ✂ wskazany wróg przyjmuje 1♠.

## FAZY

Każda runda składa się z czterech faz, wykonywanych w podanej kolejności:

1. Faza bohaterów
2. Faza wrogów
3. Faza obszaru
4. Faza zagrożenia

## SŁOWA KLUCZOWE WROGÓW

Większość słów kluczowych opisano na kartach wrogów. Wyjątkiem są:

- **Ranienie:** Jeśli ten wróg jest w strefie starć bohatera, bohater przyjmuje tyle ♠, ile wynosi wartość ataku tego wroga. Jeśli ten wróg jest w cieniu, ♠ dotyczą aktywnego bohatera.
- **Natarcie:** Ten wróg przesuwa się do strefy starć aktywnego bohatera.
- **Odwrot:** Ten wróg przesuwa się do cienia.

## AKCJE OSADY

W etapie osady każdy bohater wykonuje dwie z poniższych akcji osady:

- **Odwiedzenie trenera:** Bohater wymienia jedną ze swoich akcji podstawowych na jej zaawansowaną wersję. Dla rozróżnienia w dolnej części każdej karty akcji opisano, czy jest „Podstawowa” czy „Zaawansowana”.
- **Odwiedzenie kowala:** Bohater dobiera dwie karty z talii ekwipunku. Może zatrzymać i wyposażyć się w jedną, drugą odrzuca.
- **Odwiedzenie areny:** Bohater zwiększa o jeden swój limit ekwipunku. Zmianę zaznacza w dzienniku kampanii.