

Warhammer Quest

Przygodowa Gra Karciana

Kompletna Księga Zasad

STOP!

Kompletna Księga Zasad nie służy do nauki gry. Gracze powinni najpierw przeczytać instrukcję „Zasady Wprowadzające” i rozegrać Samouczek. Z Kompletniej Księgi Zasad korzysta się jedynie w sytuacji, jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakieś pytania lub wątpliwości.

Korzystanie z Kompletniej Księgi Zasad

Ten dokument jest ostatecznym źródłem informacji odnośnie do wszystkich zasad *Warhammer Quest: Przygodowej gry karcianej*. Większość Kompletniej Księgi Zasad stanowi słowniczek, zawierający ułożone w porządku alfabetycznym i pogrupowane tematycznie opisy wszystkich ważnych pojęć.

W przeciwieństwie do Zasad Wprowadzających, Kompletna Księga Zasad uwzględnia złożone i nietypowe sytuacje, które mogą pojawić się w trakcie gry.

ZŁOTE ZASADY

To podstawowe założenia, na których opierają się wszystkie zasady gry.

- Kompletna Księga Zasad jest ostatecznym źródłem informacji odnośnie do zasad. Jeśli jakiś zapis w tym dokumencie stoi w sprzeczności z zapisem w instrukcji Zasady Wprowadzające, ważniejszy jest zapis w Kompletniej Księdze Zasad.
- Zapisy na kartach i arkuszach przygód są ważniejsze niż zapisy w Kompletniej Księdze Zasad. Zapisy na arkuszach przygód są ważniejsze niż zapisy na kartach.
- Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „nie możesz”, taki efekt jest ostateczny i nie można go obejść żadnym innym efektem.
- Podczas rozgrywki gracze kontrolują bohaterów. Gracz podejmuje wszelkie decyzje i czynności dotyczące elementów, które są powiązane z jego bohaterem.
- Kiedy kilku bohaterów może być celem efektu (np. efekt oddziałujący na bohatera z największą liczbą ran, kiedy dwóch bohaterów ma taką samą liczbę ran), gracze ustalają między sobą, który z tych bohaterów będzie celem efektu.

TERMINOLOGIA

- Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „możesz”, to taki efekt jest opcjonalny.
- Określenie „drużyna” odnosi się do grupy wszystkich bohaterów kontrolowanych przez graczy.

SYMBOL PRZYGODY

Na początku przygody, zanim zostaną przygotowane talie, należy odłożyć na bok karty z symbolem przygody. Karty te są wprowadzane do gry wyłącznie wtedy, gdy jakiś efekt wyraźnie to nakazuje.




Wstępne przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem pierwszej przygody w kampanii albo samodzielnej przygody, gracze muszą wykonać poniższe czynności:

- I. **Wybór kampanii albo samodzielnej przygody:** Gracze wspólnie decydują, czy chcą zagrać w kampanię, czy samodzielną przygodę. Jeśli wybrali kampanię, przygotowują dziennik tej kampanii. Gra podstawowa umożliwi rozegranie kampanii „Niewygodne przymierze”, a powiązany z nią dziennik kampanii znaleźć można na 15 stronie Zasad Wprowadzających.
- II. **Wybór bohaterów:** Każdy gracz wybiera jednego z dostępnych bohaterów: krasnoludzkiego Żelazołamacza, leśną elfkę Strażniczkę Ścieżek, Kapłana-Wojownika albo Czarodziejkę Płomienia. Jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz, wybiera dwóch bohaterów.
- III. **Wyszukanie elementów powiązanych z bohaterami:** Każdy gracz bierze karty bohatera, akcji i legendarnego ekwipunku, powiązane z jego bohaterem. Gracz wyszukuje kartę bohatera, na której liczba symboli bohatera równa jest liczbie bohaterów biorących udział w grze, a pozostałe odkłada do pudełka. Resztę elementów powiązanych z bohaterem (karty akcji zaawansowanych oraz legendarnego ekwipunku) należy na razie odłożyć na bok.

Przygotowanie do przygody

Przygotowanie do gry składa się z poniższych kroków (zilustrowanych na schemacie po prawej):

1. **Rozłożenie elementów powiązanych z bohaterami:** Każdy gracz kładzie na swoim obszarze gry kartę bohatera, cztery aktualne karty akcji i posiadane karty ekwipunku.
Uwaga: Jeśli to pierwsza przygoda kampanii, bohater posiada tylko cztery akcje podstawowe (oznaczenie na dole kart akcji) i nie posiada żadnych kart ekwipunku.
2. **Stworzenie puli:** Żetony ran, sukcesów i postępu należy rozdzielić na osobne stosy i położyć je w zasięgu wszystkich graczy. Podobnie należy podzielić według rodzajów karty stanów oraz wszystkie kości.
3. **Stworzenie talii:** Gracze wybierają arkusz przygody, którą chcą rozegrać. W przypadku kampanii należy wziąć arkusz przygody w oparciu o dziennik kampanii, a w przypadku samodzielnej przygody arkusz przygody oznaczony cechą „Samodzielną przygodą”. Następnie zgodnie z opisem na rewersie arkusza przygody gracze tworzą talie wrogów, obszarów, ekwipunku i lochu (patrz Przygotowanie do przygody na stronie 12). Stworzone talie należy położyć na obszarze gry.
Uwaga: Karty z symbolem przygody nie są dodawane do żadnej talii, chyba że zasady przygody mówią inaczej (patrz „Symbol przygody” w ramce po lewej).
4. **Ustawienie zagrożenia:** Arkusz przygody należy odwrócić awerssem do góry i położyć żeton zagrożenia na początkowym polu toru zagrożenia. Pole początkowe ma pusty środek zamiast symbolu czaszki.

Początkowe pole zagrożenia
5. **Wybór przywódcy drużyny:** Należy wybrać jednego gracza, który zostanie przywódcą drużyny. Otrzymuje on żeton przywódcy drużyny i rozpocznie pierwszą turę gry.
6. **Odsłonięcie początkowego obszaru:** Należy odsłonić wierzchnią kartę z talii obszarów i rozstawić tyłu wrogów, ilu wskazuje.

Schemat przygotowania do gry (dla 2 graczy)




Słowniczek

W tej części znajduje się alfabetyczny spis wszystkich pojęć i zasad *Warhammer Quest: Przygodowej gry karcianej*. Pod każdym hasłem opisano najpierw podstawowe zasady, a następnie szereg bardziej złożonych zagadnień i wyjątków powiązanych z tematem.


AKCJA EKSPLOKACJI



Akcja eksploracji pozwala bohaterowi badać aktywny obszar.

- Za każdy  aktywny bohater dokłada jeden żeton postępu na kartę aktywnego obszaru.
- Po rozpatrzeniu akcji eksploracji bohater dobiera jedną kartę lochu.

Powiązane pojęcia: Akcje, Karty lochu, Żetony sukcesów



AKCJA ODPOCZYNKU




Akcja odpoczynku pozwala bohaterowi leczyć rany () , które odniósł w trakcie przygody.

- Za każdy  aktywny bohater leczy jedną .

Powiązane pojęcia: Akcje, Leczenie ran, Rany, Żetony sukcesów

AKCJA WSPARCIA

Akcja wsparcia pozwala bohaterowi wspomóc przyszłe akcje innego bohatera. Przed rzutem kośćmi wykonujący tę akcję bohater musi wskazać innego bohatera. Za każdy wyrzucony  wskazany bohater otrzymuje żeton sukcesu ().

- Wskazany bohater może położyć otrzymane  na jedną lub kilka swoich kart akcji, jednak na żadnej karcie nie może znajdować się więcej niż dwa żetony .
- Bohater nie może wskazać siebie samego jako celu akcji wsparcia.
- Bohater może wykonać akcję wsparcia, nawet jeśli nie ma żadnego bohatera, którego mógłby wskazać (pozostali bohaterowie zostali pokonani). W takiej sytuacji symbole  nie wywierają żadnego efektu.


Powiązane pojęcia: Akcje, Żetony sukcesów



AKCJE

Kiedy bohater jest aktywowany, wykonuje jedną akcję. Akcje dostępne dla każdego bohatera to: eksploracja, odpoczynek, wsparcie oraz atak.



- Bohater musi wykonać akcję, kiedy jest aktywowany.
- Akcja to podstawowy efekt danej karty akcji i zaczyna się od nazwy akcji pisanej pogrubionymi dużymi literami.
- Jeśli jakiś efekt zachodzi przed albo po akcji, należy go rozpatrzyć przed albo po aktualnie rozpatrywanym efekcie karty akcji.




Przebieg akcji

1. **Wybór akcji:** Bohater wybiera i wyczerpuje jedną ze swoich przygotowanych kart akcji. Następnie wykonuje tę akcję.
2. **Wydanie żetonów sukcesów:** Bohater może wydać dowolną liczbę żetonów sukcesów () z karty akcji, którą wybrał.



Bohater kładzie każdy wydany  na swoim obszarze gry. Każdy taki żeton zapewnia +1 .






3. **Rzut kośćmi:** Bohater rzuca jedną kością bohatera za każdy symbol kości na wybranej karcie akcji i jedną kością wroga za każdego przygotowanego wroga w jego strefie starć. Wszystkimi kośćmi rzuca się jednocześnie.
4. **Przerzut kości:** Bohater rozpatruje wszelkie efekty pozwalające przerzucić kości bohatera i wroga.





Każdą kością z symbolem  należy rzucić ponownie. Może to skutkować **wielokrotnym przerzuceniem**, jeśli symbol  będzie wypadał ponownie.


Oprócz przerzutu każdy symbol  zapewnia +1 . Liczbę uzyskanych w ten sposób sukcesów można śledzić, dokładając  z puli przed przerzuceniem kości.

5. **Uwzględnienie modyfikatorów:** Należy uwzględnić wszelkie efekty dodające lub usuwające symbole (np. efekty kart ekwipunku albo wrogów).
6. **Rozpatrzenie wyników:** Bohater rozpatruje symbole w następującej kolejności:

: Każdy symbol  zapewnia określony efekt, zależny od wykonywanej akcji.

/: Za każdy symbol  jeden z wrogów wykonuje atak. Wartości ataku atakujących wrogów są sumowane, a uzyskana suma pomniejszona o liczbę symboli . Uzyskany wynik to liczba ran () , którą przyjmuje aktywny bohater.

: Jeśli choć na jednej kości wypadł symbol  , należy rozpatrzyć wszystkie efekty  na karcie nemezis. Dotyczy to zarówno kart nemezis w cieniu, w strefach starć, jak i w leżu nemezis. Każdy efekt nemezis rozpatrywany jest tylko raz, nawet jeśli symbol  wypadł na kilku kościach.

- Po wykonaniu akcji z symbolem przygotowania, bohater przygotowuje wszystkie swoje cztery karty akcji.
- Bohater może wykonać akcję, która wymaga wskazania celu, nawet jeśli nie ma żadnego celu, który mógłby wskazać (np. atak, kiedy nie ma żadnych wrogów, albo wsparcie, kiedy wszyscy inni bohaterowie są pokonani). W takiej sytuacji symbole  nie wywierają żadnego efektu.

Powiązane pojęcia: Akcja eksploracji, Akcja odpoczynku, Akcja wsparcia, Ataki

AKCJE OSADY

Podczas etapu osady każdy bohater wybiera i rozpatruje dwie różne akcje osady z wymienionych poniżej:

Odwiedzenie trenera: Bohater wymienia jedną ze swoich akcji podstawowych na jej zaawansowaną wersję. Akcję zaawansowaną można rozpoznać po cesze „Zaawansowana”, widniejącej w dolnej części karty.

Odwiedzenie kowala: Bohater dobiera dwie karty z talii ekwipunku. Może wyposażać się w jedną z nich, a drugą odrzuca.

Odwiedzenie areny: Bohater zwiększa o jeden swój limit ekwipunku i zaznacza tę zmianę w dzienniku kampanii.

- Bohater może wykonać akcje osady w dowolnej kolejności.
- Jeśli w talii ekwipunku nie ma kart, bohater nie może odwiedzić kowala.

Powiązane pojęcia: Akcje podstawowe, Ekwipunek, Etap osady

AKCJE PODSTAWOWE

Każdy bohater rozpoczyna kampanię z zestawem czterech kart akcji podstawowych. Oznaczono je cechą „Podstawowa” w dolnej części karty.

- Podczas etapu osady bohater może odwiedzić trenera i wymienić jedną ze swoich kart akcji podstawowych na jej zaawansowaną wersję. Akcje zaawansowane posiadają cechę „Zaawansowana” w dolnej części karty, co pozwala odróżnić je od akcji podstawowych.

Powiązane pojęcia: Akcja eksploracji, Akcja odpoczynku, Akcja wsparcia, Akcje, Ataki, Etap osady, Przygoda

AKCJE ZAAWANSOWANE

Patrz „Akcje podstawowe” powyżej.

AKTYWACJA

Podczas każdej rundy w fazie bohaterów aktywowany jest każdy bohater, a w fazie wrogów aktywowany jest każdy wróg.

- Kiedy aktywowany jest bohater, wybiera jedną ze swoich kart akcji i rozpatruje od góry do dołu znajdujące się na niej efekty.
- Kiedy aktywowany jest wróg, od lewej do prawej rozpatrywany jest każdy efekt na jego pasku efektów.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza bohaterów, Faza wrogów, Pasek efektów

AKTYWNY BOHATER

Wiele zasad i efektów odnosi się do „aktywnego bohatera”.

- W fazie bohaterów aktywnym bohaterem jest ten, który jest właśnie aktywowany.
- W fazie wrogów aktywnym bohaterem jest ten, który właśnie aktywuje wroga.
- Za każdym razem, kiedy jakiś efekt odnosi się do „ciebie”, oznacza to aktywnego bohatera.
- Kiedy jakiś efekt wskazuje jako cel aktywnego bohatera, a w danym momencie nikt nie jest aktywnym bohaterem, zamiast tego celem efektu jest przywódca drużyny.

Powiązane pojęcia: Faza bohaterów, Faza wrogów

AKTYWNY OBSZAR

Aktywny obszar to odsłonięta karta obszaru, którą drużyna właśnie eksploruje.

Powiązane pojęcia: Faza obszaru

ARKUSZ PRZYGODY

Na arkuszu przygody znajdują się wszystkie zasady potrzebne do przygotowania i rozegrania przygody. Każdy arkusz jest dwustronny. Na rewersie opisano zasady przygotowania przygody, wstęp fabularny i konsekwencje ukończenia przygody. Informacje z tej strony arkusza potrzebne są przed rozpoczęciem i po ukończeniu przygody. Na awersie arkusza znajdują się zasady przygody, tor zagrożenia, efekty zagrożenia oraz warunki zwycięstwa i porażki. Informacje z tej strony arkusza potrzebne są w trakcie trwania przygody.

Tor zagrożenia

Każda przygoda posiada tor zagrożenia, składający się z trójkątnych pól. Przed rozpoczęciem przygody, na polu, które nie ma symbolu czaszki, umieszcza się żeton zagrożenia.

Efekty zagrożenia

Niektóre pola na torze zagrożenia mają kolor zielony, niebieski lub czerwony. Takie pola powiązane są z efektami zagrożenia w tym samym kolorze. Efekty zagrożenia są zazwyczaj negatywne i ustawione rosnąco pod względem dotkliwości, od koloru zielonego do czerwonego.

Zasady przygody

Na każdym arkuszu przygody, nad torem zagrożenia znajduje się ramka zawierająca wszystkie unikalne zasady i efekty powiązane z daną przygodą.

Powiązane pojęcia: Efekty, Obszary

ATAKI

Bohaterowie i wrogowie wykonują ataki, aby zadawać sobie wzajemnie rany (●).

Akcja Ataku bohatera

Akcja ataku umożliwia bohaterowi zaatakowanie wroga. Bohater wskazuje jednego z wrogów w swojej strefie starć, który będzie celem ataku – określany on będzie jako wskazany wróg. Za każdy ✕ wskazany wróg przyjmuje jedną ●.

- Niektóre efekty pozwalają bohaterowi wskazać podczas ataku więcej niż jednego wroga. W takiej sytuacji wszyscy wskazani wrogowie muszą zostać wskazani jednocześnie.
- Atak dystansowy pozwala bohaterowi wskazać wroga, który jest w cieniu albo w strefie starć innego bohatera.
 - Jeśli atak dystansowy pozwala bohaterowi wskazać więcej niż jednego wroga, nie muszą oni znajdować się w tej samej strefie.
- Jeśli podczas ataku bohater pokonuje jednego lub kilku wrogów w swojej strefie starć, ci wrogowie nadal wykonują atak, jeśli na kościach wypadły symbole ☹.
- Jeśli podczas ataku bohater pokonuje nemezis, nadal należy rozpatrzyć efekty tej nemezis, jeśli na kościach wypadł symbol ☹.

Ataki wroga

Za każdym razem, kiedy bohater wykonuje akcję, a w jego strefie starć są jacyś przygotowani wrogowie, może dojść do ataku wroga.

- Podczas wykonywania akcji każdy wynik z symbolem ∞ sprawia, że jeden z wrogów w strefie starć aktywnego bohatera wykonuje atak. Każdy wróg może atakować tylko raz na akcję.
- Jeśli wyników z symbolem ∞ jest mniej niż wrogów w strefie starć aktywnego bohatera, niektórzy wrogowie nie wykonają ataku podczas tej akcji. W pierwszej kolejności atakują wrogowie z większą wartością ataku. Wrogowie zawsze zadają maksymalną liczbę ♠, kiedy rozpatrywane są symbole ∞.
- Wartości ataku atakujących wrogów są sumowane, a uzyskaną sumę pomniejsza się o liczbę symboli ∞ uzyskanych podczas rzutu. Otrzymany wynik to liczba ♠, które przyjmuje aktywny bohater.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza bohaterów, Leże nemezis, Nemezis, Przesuwanie do strefy starć, Rany, Strefy, Wrogowie

BOHATER

Podczas rozgrywki każdy gracz kontroluje wybranego bohatera. Gracz podejmuje wszystkie decyzje i zarządza wszystkimi elementami, które są powiązane z jego bohaterem.

- Każdy bohater posiada własną kartę bohatera, cztery karty akcji podstawowych, cztery karty akcji zaawansowanych i trzy karty legendarnego ekwipunku.
- Bohater rozpoczyna kampanię z kartą bohatera i czterema kartami akcji podstawowych.

Powiązane pojęcia: Akcje, Ekwipunek

CHOROBA

Patrz „Stany” na stronie 13.

DZIENNIK KAMPANII

Dziennik kampanii znajduje się na przedostatniej stronie instrukcji „Zasady Wprowadzające”. Dziennik zawiera pola, w których gracze mogą zapisać istotne informacje, pozwalające śledzić postępy pomiędzy rozgrywkami.

Powiązane pojęcia: Kampania

ELITARNY WRÓG

Każdy zestaw wrogów zawiera jednego lub kilku wrogów elitarnych. Rozpoznać ich można po cesze „Elitarny”, widniejącej pod nazwą wroga na jego karcie. Elitarni wrogowie często posiadają większą wartość ataku i więcej zdrowia niż ich zwykłe odpowiedniki.

- Wrogowie, którzy nie są elitarni, nazywani są zwykłymi wrogami.
- Karty elitarnych wrogów mają taką samą nazwę jak ich zwykłe odpowiedniki. Kiedy jakiś element używa nazwy wroga, np. „Wojownik goblinów”, odnosi się zarówno do zwykłej, jak i elitarniej wersji tego wroga.

Powiązane pojęcia: Wrogowie

EFEKTY

Na kartach i arkuszach opisano różne efekty, które modyfikują standardowe zasady gry.

- Kiedy jakiś efekt nakazuje bohaterowi odrzucić żeton sukcesu (⊗), nie może to być ⊗, który już został wydany na potrzeby akcji.

Efekty bohatera

Efekty bohatera wypisano na jego kartach akcji.

- Kiedy bohater jest aktywowany, wybiera jedną ze swoich kart akcji i rozpatruje od góry do dołu efekty wybranej karty.
- Niektóre efekty posiadają wymagania, które bohater musi spełniać. Jeśli bohater nie spełnia wymagań, nie może skorzystać z efektu.
- Niektóre efekty sprawiają, że wróg musi bezpośrednio przyjąć (♠). Odporność wroga jest wtedy ignorowana.
- Niektóre efekty wymagają poniesienia kosztu. Poniższa lista wymienia możliwe rodzaje kosztów:

- **Żetony sukcesów:** Ten koszt wymaga odrzucenia podanej liczby ⊗, aby skorzystać z efektu. Odrzucane żetony mogą pochodzić z dowolnych kart akcji bohatera.

- **Wyczerp:** Ten koszt wymaga wyczerpania rozpatrywanej karty (przekręcenia jej o 90 stopni), aby skorzystać z efektu.

- **Zużyj:** Ten koszt wymaga zaslόνienia rozpatrywanej karty (odwrócenia jej rewersem do góry), aby skorzystać z efektu.

- **Odrzuć:** Ten koszt wymaga odrzucenia rozpatrywanej karty, aby skorzystać z efektu.

- Efekt, który nie wymaga wyczerpania karty (tylko np. odrzucenia ⊗), może być aktywowany wielokrotnie w każdej fazie, ale tylko raz na przedział czasowy wyznaczony przez kartę (np. efekt karty ekwipunku „Kusza” można wykorzystać raz na każdą akcję ataku innego bohatera).

- Efekty, które wymagają poniesienia jakiegokolwiek kosztu (wyczerpania, odrzucenia, zużycia itp.), są zawsze opcjonalne. Każdy efekt, który nie posiada kosztu, jest trwały i zawsze aktywny (np. „Otrzymujesz +4 do wartości swojego zdrowia”).

Efekty wroga

Efekty wroga wypisano na jego karcie.

- Każdy wróg posiada pasek efektów, na którym widnieje jedno lub kilka słów kluczowych. Za każdym razem, kiedy wróg jest aktywowany, aktywny bohater rozpatruje od lewej do prawej słowa kluczowe na pasku efektów aktywowanego wroga.

Efekty zagrożenia

Na każdym arkuszu przygody opisano jeden lub kilka efektów zagrożenia.

- Każdy efekt zagrożenia ma przypisany kolor: zielony, niebieski albo czerwony. Kolory te pokrywają się z kolorami niektórych pól na torze zagrożenia.
 - Zagrożenie wzrasta w fazie zagrożenia. Jeśli żeton na torze zagrożenia przesunie się na pole w kolorze efektu zagrożenia, należy rozpatrzyć ten efekt zagrożenia.
 - Dotkliwość efektów zagrożenia jest zwykle ustawiona rosnąco, od koloru zielonego do czerwonego.
- Jeśli zagrożenie wzrasta albo zmniejsza się wskutek innych zasad przygody, nie należy rozpatrywać efektów zagrożenia.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Faza zagrożenia, Odrzucanie, Pasek efektów, Wyczerpanie karty, Zużyta karta

EFEKTY OPCJONALNE

Patrz „Terminologia” na stronie 2.

EKWIPUNEK

Karty ekwipunku reprezentują broń, pancerze i dodatki, które zapewniają bohaterom unikalne efekty, wspomagające ich podczas przygód.

- Każda karta ekwipunku posiada unikalną nazwę i zdolność oraz jedną z trzech cech określającą jej rodzaj: broń, pancerz lub dodatek.
- Przed rozpoczęciem przygody, kiedy tworzone są talie, gracze przygotowują talię ekwipunku z wyznaczonej liczby kart ekwipunku oraz kart „Legendarny skarb” z puli kampanii. Kart „Legendarny skarb” nie dodaje się do talii, jeśli nie ma ich w puli kampanii.
- Jeśli w trakcie przygody talia ekwipunku się wyczerpie, drużyna może otrzymywać ekwipunek tylko ze stosu odrzuconych kart ekwipunku.
- Stos odrzuconych kart ekwipunku można przeglądać w dowolnym momencie.

Otrzymywanie ekwipunku

- Bohater otrzymuje ekwipunek podczas etapu przygody, kiedy dobiera kartę lochu z symbolem skarbu.
 - Kiedy bohater dobierze kartę lochu z symbolem skarbu, za każdy symbol skarbu może dobrać jedną kartę z talii ekwipunku albo jedną wybraną kartę ze stosu odrzuconych kart ekwipunku. Po otrzymaniu ekwipunku bohater albo się w niego wyposaża, albo odrzuca.
- W etapie osady bohater może wykorzystać jedną z akcji osady, aby odwiedzić kowala. Jeśli to zrobi, dobiera dwie karty z talii ekwipunku. Może wybrać i zatrzymać jedną z nich, a drugą odrzuca.
 - W etapie osady bohater może przekazać swój dowolny nie-legendarny ekwipunek innym bohaterom.

Wyposażanie się

- Aby wyposażać się w kartę ekwipunku, bohater kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry. Po wyposażeniu się w ekwipunek, bohater może korzystać z jego efektów.
- Kiedy bohater wyposaża się w kartę ekwipunku, musi przestrzegać poniższych ograniczeń:
 - Na początku kampanii bohater może być wyposażony tylko w jedną kartę ekwipunku. Bohater może zwiększyć swój limit ekwipunku, jeśli w etapie osady wykorzysta akcję osady, aby odwiedzić arenę. Jeśli to zrobi, zwiększa swój limit ekwipunku o jeden i zaznacza to w dzienniku kampanii.
 - Bohater może być wyposażony maksymalnie w dwie bronie, jeden pancerz i dowolną liczbę dodatków.
- Zanim bohater wyposaży się w kartę ekwipunku, może odłożyć wybrane karty ekwipunku, w które już jest wyposażony. Odłożone karty ekwipunku trafiają na stos kart odrzuconych.
- W etapie przygody bohater nie może odłożyć zużytej karty ekwipunku. Bohater nie może odłożyć karty ekwipunku, która zwiększa wartość jego zdrowia, jeśli po odrzuceniu karty liczba posiadanych ran (●) spowodowałaby pokonanie bohatera.
- Bohater może się wyposażać albo odłożyć kartę ekwipunku wyłącznie w chwili, gdy otrzymuje ekwipunek w etapie przygody albo w etapie osady.

Legendarny ekwipunek

- Każdy bohater posiada zestaw kart legendarnego ekwipunku. Rozpoznać je można po nazwie klasy bohatera w dolnej części karty.
- Karty legendarnego ekwipunku nie trafiają do talii ekwipunku. Bohater może je otrzymać, kiedy dobierze z talii ekwipunku kartę „Legendarny skarb”.
- Kiedy bohater dobierze z talii kartę „Legendarny skarb”, otrzymuje losowo jedną ze swoich kart legendarnego ekwipunku.
- Bohater może być wyposażony w dowolną liczbę kart legendarnego ekwipunku, ale nadal musi przestrzegać standardowych ograniczeń (dwie bronie, jeden pancerz, dowolna liczba dodatków).
 - Drużyna często zdobywa karty „Legendarny skarb” jako nagrodę za zwycięstwo w przygodzie.
- W etapie osady bohater nie może przekazywać swoich kart legendarnego ekwipunku innym bohaterom.
- Jeśli bohater odkłada lub odrzuca kartę legendarnego ekwipunku, wraca ona do jego puli kart legendarnego ekwipunku.

Powiązane pojęcia: Akcje osady, Karty lochu, Otrzymywanie elementów, Pula kampanii, Zużyta karta

ETAP OSADY

Etap osady następuje po zakończeniu etapu przygody. Podczas etapu osady bohaterowie otrzymują nagrody i kary wynikające z arkusza ukończonej przygody i przygotowują się do następnej 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 wykonuje dwie różne akcje osady: odwiedza trenera, kowala albo arenę, aby ulepszyć swoje akcje, otrzymać ekwipunek albo zwiększyć limit ekwipunku.
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.

Powiązane pojęcia: Akcje osady, Kampania, Przygoda, Otrzymywanie ekwipunku

ETAP PRZYGODY

Etap przygody to główna część rozgrywki, w której bohaterowie stawiają czoła aktualnej przygodzie. Etap przygody kończy się, kiedy drużyna spełni warunki ukończenia przygody. Po etapie przygody następuje etap osady.

Powiązane pojęcia: Etap osady, Kampania, Przygoda

FAZA BOHATERÓW

W fazie bohaterów bohaterowie aktywują się po kolei, począwszy od przywódcy drużyny. Kiedy bohater się aktywuje, wykonuje jedną akcję i może zostać zaatakowany przez wrogów ze swojej strefy starć.

- W rozgrywce czteroosobowej każdy bohater aktywuje się raz. W rozgrywce trzyosobowej przywódca drużyny aktywuje się dwa razy – jako pierwszy i jako ostatni. W rozgrywce dwuosobowej każdy bohater aktywuje się dwa razy – aktywują się na przemian, po jednej aktywacji naraz.

Powiązane pojęcia: Akcje

FAZA OBSZARU

W fazie obszaru bohaterowie mogą się przemieścić na nowy obszar, jeśli aktywny obszar został w pełni zbadany.

- Jeśli w talii obszarów nie ma żadnych kart, drużyna nie może się przemieścić.
- Kiedy drużyna się przemieszcza, przywódca drużyny odrzuca kartę aktywnego obszaru i zwraca do puli wszystkie żetony postępu z odrzucanej karty. Następnie dobiera z talii i odsłania nową kartę aktywnego obszaru oraz rozstawia wrogów.
 - Kiedy drużyna się przemieszcza, wszyscy wrogowie (nie nemezis) znajdujący się w cieniu, zostają odrzuceni.
- Wiele obszarów posiada efekt obszaru. Drużyna rozpatruje takie efekty podczas fazy obszaru. W opisie każdego efektu dokładnie określono, kiedy należy go rozpatrzyć.

Powiązane pojęcia: Efekty, Obszary

FAZA WROGÓW

W fazie wrogów bohaterowie po kolei aktywują przygotowanych wrogów. Począwszy od przywódcy drużyny i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy bohater aktywuje po jednym przygotowanym wrogu. Drużyna kontynuuje aktywowanie wrogów, aż wszyscy wrogowie zostaną aktywowani. Po aktywacji wroga aktywny bohater wyczerpuje kartę tego wroga. Kiedy wszyscy wrogowie zostaną wyczerpani, wszystkie karty wrogów zostają ponownie przygotowane i faza wrogów się kończy.

- Bohater, wybierając wroga do aktywacji, musi wybrać przygotowanego wroga w swojej strefie starć. Jeśli nie ma takich wrogów, wybiera przygotowanego wroga w cieniu (odkrytego albo zakrytego). Jeśli nie ma takich wrogów, bohater pomija swoją turę aktywacji wroga i kolej przechodzi na następnego bohatera.
- Kiedy wróg jest aktywowany, aktywny bohater rozpatruje od lewej do prawej wszystkie słowa kluczowe na pasku efektów tego wroga.
- Kiedy aktywowany jest zakryty wróg, aktywny bohater odkrywa jego kartę, odwracając ją awersem do góry. Następnie rozpatruje od lewej do prawej wszystkie słowa kluczowe na pasku efektów tego wroga.
- Jeśli wróg został wyczerpany zanim został aktywowany w fazie wrogów, nie jest aktywowany w tej fazie.
- Niektóre efekty mogą aktywować wrogów w innym momencie niż faza wrogów. Takie aktywacje rozpatruje się identycznie jak w fazie wrogów.

Powiązane pojęcia: Pasek efektów, Strefy, Wrogowie, Wyczerpanie karty

FAZA ZAGROŻENIA

W fazie zagrożenia zagrożenie zwiększa się i drużyna przesuwając żeton na torze zagrożenia o jedno pole w prawo. Następnie rozpatrywane są efekty zagrożenia aktywowane przez tor. Na koniec żeton przywódcy drużyny przekazywany jest następnemu bohaterowi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

- Jeśli żeton zagrożenia znajduje się już na ostatnim polu toru, w fazie zagrożenia drużyna znów musi rozpatrzyć efekt zagrożenia aktywowany przez to pole.
- Niektóre pola na torze zagrożenia mają kolor zielony, niebieski lub czerwony. Takie pola powiązane są z efektami zagrożenia w tym samym kolorze. Efekty zagrożenia opisane są na arkuszu przygody.
- Efekt zagrożenia aktywuje się w fazie zagrożenia, jeśli po przesunięciu żetonu zagrożenia znajduje się on na polu w kolorze efektu zagrożenia.
- Na koniec fazy zagrożenia, po rozpatrzeniu efektów zagrożenia, żeton przywódcy drużyny wędruje do następnego bohatera w kolejności i na tym runda się kończy. Nowa runda rozpoczyna się od fazy bohaterów.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Przywódca drużyny, Zagrożenie

KAMPANIA

Kampania składa się z pięciu przygód, które można rozegrać podczas jednego długiego spotkania albo podzielić na kilka krótszych spotkań. W trakcie kampanii bohaterowie rosną w siłę, zdobywają ekwipunek i uzyskują dostęp do nowych efektów, aby móc stawić czoła coraz trudniejszym wyzwaniom.

- Na każdym arkuszu przygody znajdują się ramki „Zwycięstwo” i „Porażka”. Opisują one, kiedy przygoda się kończy.
- Każda przygoda w kampanii posiada również ramki „Nagroda” i „Kara”. Opisują one nagrody i kary, które drużyna otrzymuje za ukończenie przygody, i informują, czy do puli kampanii należy dodać jakieś karty.
- Każda przygoda w kampanii składa się z dwóch etapów: etapu przygody oraz etapu osady.
 - Etap przygody to główna część rozgrywki, w której bohaterowie stawiają czoła aktualnej przygodzie.
 - Etap osady to stadium przejściowe pomiędzy przygodami, kiedy bohaterowie wykonują akcje osady i przygotowują się do następnej przygody.
- Samodzielne przygody nie są rozgrywane podczas kampanii.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Pula kampanii, Przygoda

KARTY LOCHU

Karty lochu przedstawiają przedmioty i wydarzenia, na które bohaterowie mogą natrafić podczas eksplorowania obszaru. Po wykonaniu akcji eksploracji bohater dobiera jedną kartę z talii lochu.

- Wyróżniamy dwa rodzaje kart lochu: przedmioty i wydarzenia.
 - Przedmioty oznaczone są cechą „Przedmiot”, umieszczoną pod nazwą karty lochu. Jeśli bohater dobrał przedmiot, otrzymuje go. Przedmioty zapewniają bohaterowi jednorazowe efekty. Kiedy przedmiot zostanie wykorzystany, trafia na stos odrzuconych kart lochu, chyba że zaznaczono inaczej.

- Wydarzenia oznaczone są cechą „Wydarzenie”, umieszczoną pod nazwą karty lochu. Po rozpatrzeniu wydarzenia trafia ono na stos odrzuconych kart lochu, chyba że zaznaczono inaczej.
- Bohater może posiadać dowolną liczbę kart z cechą „Przedmiot”. Niewykorzystane przedmioty są odrzucane na koniec przygody.
- W lewym dolnym rogu niektórych kart lochu widnieje jeden lub kilka symboli skarbu.
 - Kiedy bohater dobierze kartę lochu z symbolem skarbu, za każdy symbol skarbu może dobrać jedną kartę z talii ekwipunku albo jedną wybraną kartę ekwipunku ze stosu kart odrzuconych.

Powiązane pojęcia: Akcja eksploracji, Akcje, Ekwipunek

KOLEJNOŚĆ - KONFLIKTY

Wiele efektów i zasad przygody może aktywować się w tym samym momencie. Kiedy coś takiego ma miejsce, o kolejności decydują poniższe zasady:

- Najpierw należy rozpatrzyć zasady przygody, następnie efekty wrogów, a na końcu pozostałe efekty, w tym efekty bohaterów.
- Kiedy kilku wrogów aktywuje swoje efekty jednocześnie, pierwszeństwo ma wróg o najwyższej randze, a następnie kolejni wrogowie z coraz niższą rangą.
- Jeśli dochodzi do konfliktu kolejności rozpatrywania kilku innych, jednoczesnych efektów (z wyłączeniem wrogów), gracze wybierają kolejność, w jakiej je rozpatrzą.

Powiązane pojęcia: Efekty, Ranga

KOLEJNOŚĆ WROGÓW

Patrz „Ranga” na stronie 12.

KRWAWIENIE

Patrz „Stany” na stronie 13.

LECZENIE RAN

Niektóre efekty sprawiają, że wrogowie albo bohaterowie leczą rany (♣). Aby wyleczyć ♣, należy usunąć z karty wroga albo bohatera wyznaczoną liczbę żetonów ran i zwrócić je do puli.

Powiązane pojęcia: Efekty, Rany

LEŻE NEMEZIS

Leże nemezis to fragment obszaru gry obok arkusza przygody.

- Arkusz przygody opisuje, kiedy nemezis jest umieszczana w leżu nemezis.
- Kiedy nemezis znajduje się w leżu, jej efekty nemezis są normalnie rozpatrywane, gdy na kości wypadnie 🎲.
- Nemezis znajdująca się w leżu nie może zostać wskazana przez bohatera jako cel ataków ani efektów, chyba że arkusz przygody mówi inaczej.

Powiązane pojęcia: Efekty, Nemezis

LIMIT ELEMENTÓW

Może się zdarzyć, że gracze będą potrzebować więcej elementów, niż zapewnia pudełko z grą. W takiej sytuacji obowiązują następujące zasady:

- Żetony nie są limitowane. Jeśli graczowi brakuje żetonów jakiegoś rodzaju, stosuje dowolny zamiennik, np. monety.
- Kości nie są limitowane. Jeśli gracz musi rzucić większą liczbą kości niż zapewnia przez grę, rzuca wszystkimi, zapisuje wyniki i rzuca ponownie tyłoma, ilu mu zabrakło. Nie jest to traktowane jako „przerzut”.

Powiązane pojęcia: Rany, Żetony sukcesów

LOCH

Patrz „Karty lochu” na stronie 8.

NATARCIE

„Natarcie” to słowo kluczowe widniejące na pasku efektów wielu wrogów.

- W fazie wrogów, kiedy rozpatrywany jest efekt „Natarcie”, aktywowany wróg przesuwa się do strefy starć aktywnego bohatera.

Powiązane pojęcia: Faza wrogów, Pasek efektów, Słowa kluczowe, Strefa Starć

NEMEZIS

Nemezis to potężni, unikalni wrogowie, którzy pojawiają się w określonych przygodach. Na rewersie każdego arkusza przygody w podpunkcie „Wrogowie” opisano, czy należy dołączyć jakąś nemezis i w jakiej sytuacji wchodzi ona do gry.

- Nemezis można rozpoznać po symbolu przygody w lewym górnym rogu karty oraz po cesze „Nemezis” pod jej nazwą.
- Na każdej karcie nemezis znajduje się efekt nemezis oznaczony symbolem 🎲.
 - Za każdym razem, kiedy na przynajmniej jednej kości wypadanie symbol 🎲, drużyna musi rozpatrzyć efekty nemezis ze wszystkich kart nemezis w grze – odkrytych kart nemezis w strefach starć, cieniu oraz leżu nemezis.
 - Każdy efekt nemezis jest rozpatrywany tylko raz na akcję, nawet jeśli symbol 🎲 wypadł na kilku kościach.
- Warunkiem zwycięstwa w przygodzie często jest pokonanie nemezis.
- Nemezis pojawiająca się w przygodzie może zostać dodana do puli kampanii. Każda nemezis z puli kampanii zostaje dodana do talii wrogów podczas przygotowania przygody.
- Jeśli nemezis dodana z puli kampanii zostanie pokonana, nie wraca już do puli kampanii, lecz jest odkładana do pudełka i nie będzie już wykorzystywana podczas aktualnej kampanii.
- Kiedy drużyna się przemieszcza, nemezis znajdujące się w cieniu **nie są odrzucane**.

Powiązane pojęcia: Efekty, Leże nemezis, Pula kampanii, Przygotowanie do przygody, Wrogowie

OBSZARY GRY

Przezeń przed graczem to inaczej jego obszar gry. W tym miejscu znajdują się wszelkie elementy należące do gracza: karta bohatera, karty akcji, ekwipunek itd.

- Bohater może korzystać z efektów kart na swoim obszarze gry zgodnie z opisem na kartach.
- Wszystkie odkryte karty na obszarze gry są jawne i każdy gracz może je sprawdzać w dowolnym momencie.

Powiązane pojęcia: Bohater, Ekwipunek

OBSZARY

Obszary przedstawiają miejsca, do których bohaterowie trafiają podczas przygody. Odkryta karta obszaru to inaczej aktywny obszar.

- Kiedy obszar jest odkrywany, gracze rozstawiają określoną liczbę odkrytych i zakrytych wrogów, zgodnie z symbolami rozstawienia widniejącymi na karcie aktywnego obszaru.
- Każdy obszar posiada wartość eksploracji. Podczas akcji eksploracji aktywny gracz kładzie na karcie aktywnego obszaru jeden żeton postępu za każdy uzyskany \otimes . Żetony postępu pozwalają śledzić, w jakim stopniu bohaterowie zbadali obszar.
 - Wiele efektów każe dokładać albo usuwać „postęp” z obszaru. Kiedy coś takiego ma miejsce, drużyna dokłada albo usuwa z obszaru określoną liczbę żetonów postępu.
- Jeśli liczba żetonów postępu na aktywnym obszarze równa jest wartości eksploracji, aktywny obszar uznaje się za w pełni zbadany i podczas fazy obszaru drużyna może się przemieścić na nowy obszar.
 - Kiedy drużyna się przemieszcza, wszyscy wrogowie (nie nemezis) znajdujący się w cieniu zostają odrzuceni.
- Liczba żetonów postępu na karcie obszaru nie może przekroczyć wartości eksploracji. Jeśli jakiś efekt miałby dołożyć żetony postępu na w pełni zbadany obszar, dodatkowe żetony nie mogą być dołożone na ten obszar.

Powiązane pojęcia: Akcja eksploracji, Faza obszaru, Rozstawienie wroga

ODPORNÓŚĆ

Na niektórych kartach wrogów pod wartością zdrowia widnieje wartość odporności.

- Jeśli wróg posiadający odporność został wskazany jako cel akcji ataku, ignoruje tyle przyjmowanych ran (●), ile wynosi jego odporność.
- Odporność wpływa tylko na ● przyjmowane podczas akcji ataku bohatera. Jeśli inny efekt gry zmusza wroga bezpośrednio do przyjęcia ●, te ● nie są zmniejszane przez odporność.

Powiązane pojęcia: Akcje, Efekty, Rany, Wrogowie



ODRZUCANIE

Kiedy jakiś element jest odrzucany znaczy to, że trafia na stos elementów odrzuconych albo jest zwracany do puli.

- Kiedy bohater odrzuca żeton albo kartę stanu, wracają one do odpowiedniej puli.
- Talia wrogów, talia lochu, talia ekwipunku oraz talia obszarów – każda ma własny stos kart odrzuconych. Kiedy wróg zostaje pokonany, trafia na stos odrzuconych kart wrogów. Kiedy karta lochu zostanie wykorzystana lub rozpatrzona, trafia na stos odrzuconych kart lochu. Kiedy bohater nie może albo nie chce wyposażyć się w kartę ekwipunku, trafia ona na stos odrzuconych kart ekwipunku. Kiedy drużyna przemieszcza się na nowy obszar, poprzednia karta obszaru trafia na stos odrzuconych kart obszarów.
 - Jeśli talia wrogów się wyczerpie, przywódca drużyny tasuje stos odrzuconych kart wrogów, tworząc w ten sposób nową talię wrogów.
 - Jeśli talia lochu się wyczerpie, drużyna nie może już dobierać kart lochu podczas tej przygody.
 - Jeśli talia ekwipunku się wyczerpie, drużyna może otrzymywać jedynie ekwipunek ze stosu odrzuconych kart ekwipunku.
 - Jeśli talia obszarów się wyczerpie, arkusze przygody powie drużynie, co ma zrobić w takiej sytuacji.

Powiązane pojęcia: Karty lochu, Obszary, Wrogowie

ODWRÓT

„Odwrót” to słowo kluczowe widniejące na pasku efektów wielu wrogów.

- W fazie wrogów, kiedy rozpatrywany jest efekt „Odwrót”, aktywowany wróg przesuwa się do cienia.

Powiązane pojęcia: Faza wrogów, Pasek efektów, Słowa kluczowe, Strefy, Wrogowie

OTRZYMYWANIE ELEMENTÓW

Kiedy bohater otrzymuje jakiś element, zabiera go z aktualnego miejsca i kładzie na swoim obszarze gry.

Powiązane pojęcia: Ekwipunek, Karty lochu, Żetony sukcesów

OTWARTE KARTY

Patrz „Przygotowanie do przygody” na stronie 11.

PASEK EFEKTÓW

Patrz „Efekty wroga” na stronie 6.

POKONANY

Kiedy liczba ran (●) posiadanych przez bohatera albo wroga zrówna się z jego wartością zdrowia, zostaje on pokonany.

- Jeśli bohater albo wróg zostaje pokonany w trakcie swej aktywacji, rozpatruje swoją aktywację do końca.

Pokonany bohater

- Kiedy bohater zostaje pokonany, odrzuca wszelkie ● przekraczające jego wartość zdrowia, zakrywa swoją kartę bohatera, odrzuca posiadane karty stanów, a wszyscy wrogowie z jego strefy starć przesuwają się do cienia. Pozostałe rzeczy na jego obszarze gry pozostają bez zmian (np. wyczerpane akcje).
- Pokonany bohater nie może wykonywać akcji ani leczyć ●. Przez resztę etapu przygody jest uznawany za pokonanego, jednak w etapie osady może normalnie wykonać akcje osady.
- Kiedy w fazie bohaterów przychodzi kolej pokonanego bohatera, jest on pomijany. Wszyscy bohaterowie, którzy nie zostali pokonani, aktywują się normalnie.
- W fazie zagrożenia pokonany bohater nie może otrzymać żetonu przywódcy drużyny – żeton jest przekazywany, dopóki nie trafi w ręce bohatera, który nie jest pokonany.
- Jeśli przywódca drużyny zostaje pokonany, przekazuje żeton przywódcy drużyny dopiero w fazie zagrożenia według zwykłych zasad. Jeśli jakiś efekt wskazuje jako cel pokonanego przywódcę drużyny, zamiast tego celem efektu jest następny bohater w kolejności.
- Niektóre efekty mogą ocucić pokonanego bohatera. Ocucony bohater odsłania kartę swojego bohatera i może się aktywować, kiedy przyjdzie jego kolej. (Uwaga: Ocucenie bohatera nie powoduje wyleczenia jego ran!)

Pokonany wróg

- Pokonany wróg trafia na stos kart odrzuconych.

Powiązane pojęcia: Akcje, Rany

POZIOMY

Przygody, wrogowie i obszary powiązane są z systemem poziomów, który pozwala dostosować trudność wrogów i obszarów do etapu kampanii. Poziomy wyznaczają, które karty podczas przygotowania przygody mogą trafić do talii, kiedy drużyna ma dodać otwarte karty wrogów lub obszarów.

- Każda przygoda kampanii jest przypisana do określonego poziomu, którego wartość widnieje w lewym górnym rogu arkusza przygody.
- Karty wrogów i obszarów również są przypisane do poziomów, widocznych w lewym górnym rogu karty. Poziom pozwala określić rangę wroga oraz to, czy w danej przygodzie wróg może trafić do talii jako otwarta karta.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Obszary, Wrogowie

PRZEDMIOTY

Patrz „Karty lochu” na stronie 8.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ

Patrz „Faza obszaru” na stronie 8.

PRZESUWANIE DO STREFY STARĆ

Na kartach i arkuszach przygód można natrafić na zwrot „przesuń do strefy starć”. Dotyczy on kart wrogów i oznacza przesunięcie karty na obszar bohatera.

- Jeśli w strefie starć bohatera znajduje się trzech wrogów i jakiś efekt nakazuje przesunąć do strefy starć dodatkowego wroga, bohater przyjmuje tyle ran (●), ile wynosi wartość ataku dodatkowego wroga, a ten wróg przesuwa się do cienia.

Powiązane pojęcia: Bohater, Strefy, Wrogowie

PRYZGODA

Warhammer Quest: Przygodowa gra karciana zawiera pięć przygód, które rozegrane w ustalonej kolejności tworzą kampanię oraz jedną samodzielną przygodę, która jest pojedynczym scenariuszem.

- Każda przygoda posiada własny arkusz przygody, na którym opisano wszelkie specjalne zasady i efekty oraz schemat przygotowania do przygody.
- Na każdym arkuszu przygody opisano, w jaki sposób drużyna może zakończyć przygodę.
 - Jeśli drużyna spełni warunki zwycięstwa opisane na awersie arkusza przygody, rozpatruje treść pola „Nagroda” z rewersu arkusza przygody.
 - Jeśli drużyna spełni warunki porażki opisane na awersie arkusza przygody, rozpatruje treść pola „Kara” z rewersu arkusza przygody.
- Kiedy drużyna zakończy przygodę, następuje etap osady. Bez względu na to, czy przygoda zakończyła się zwycięstwem, czy porażką, kampania toczy się dalej, a drużyna przechodzi do następnej przygody zgodnie z dziennikiem kampanii.
- Ulepszone akcje, zwiększony limit ekwipunku i karty ekwipunku bohatera zdobyte w jednej kampanii nie przechodzą na inną kampanię ani z jednej samodzielnej przygody do innej samodzielnej przygody.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Etap osady, Kampania

PRZYGOTOWANIE DO PRYZGODY

Aby przygotować przygodę, gracze muszą stworzyć dla niej określone talie. Każda przygoda posiada talię wrogów, obszarów, lochu oraz ekwipunku. Na rewersie arkusza przygody opisano, w jaki sposób należy przygotować każdą talię. W talii mogą znaleźć się zarówno karty o konkretnych nazwach, jak i karty „otwarte” - dobierane losowo.

- Bohaterowie **nie mogą** podglądać otwartych kart dokładanych do talii.

Tworzenie talii wrogów

Kiedy tworzona jest talia wrogów, arkusz przygody wyznacza zestawy wrogów oraz liczbę otwartych wrogów wchodzących w skład talii.

- Zestaw wrogów składa się ze wszystkich kart wrogów o podanej nazwie. Przykładowo, jeśli arkusz przygody nakazuje umieścić w talii wrogów „Olbrzymie nietoperze”, należy dodać wszystkie trzy karty „Olbrzymi nietoperz”.

- Jeśli arkusz przygody nakazuje umieścić w talii „otwartą kartę zwykłego wroga”, należy dodać jedną losową kartę zwykłego wroga o takim samym poziomie, co poziom przygody. Tacy wrogowie nie są dołączani całymi zestawami.
- Jeśli arkusz przygody nakazuje umieścić w talii „otwartą kartę elitarnego wroga”, należy dodać jedną losową kartę elitarnego wroga o takim samym poziomie, co poziom przygody. Tacy wrogowie nie są dołączani całymi zestawami.

Tworzenie talii obszarów

Kiedy tworzona jest talia obszarów, arkusz przygody wyznacza, które konkretnie obszary oraz ile otwartych obszarów wchodzi w skład talii. Jeśli arkusz przygody nakazuje umieścić w talii „otwarty obszar”, należy dodać jedną losową kartę obszaru o takim samym poziomie, co poziom przygody.

Tworzenie talii lochu

Kiedy tworzona jest talia lochu, arkusz przygody wyznacza, ile otwartych kart wchodzi w skład talii. Gracze losują wyznaczoną liczbę kart lochu, a pozostałe odkładają do pudełka, gdyż nie będą już one potrzebne podczas aktualnej przygody.

Tworzenie talii ekwipunku

Kiedy tworzona jest talia ekwipunku, arkusz przygody wyznacza, ile otwartych kart wchodzi w skład talii. Gracze losują wyznaczoną liczbę kart ekwipunku, a pozostałe odkładają do pudełka, gdyż nie będą już one potrzebne podczas aktualnej przygody.

- Wszystkie karty „Legendarny skarb” z puli kampanii również należy wtasować do talii ekwipunku.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Ekwipunek, Karty lochu, Obszary, Poziomy, Wrogowie

PRZYGOTOWANIE KARTY

Patrz „Wyczerpanie karty” na stronie 14.

PRZYWÓDCA DRUŻINY

Przywódca drużyny to bohater, który posiada żeton przywódcy drużyny.

- Przywódca drużyny aktywuje się jako pierwszy w fazie bohaterów i jako pierwszy aktywuje wroga w fazie wrogów.
- Przywódca drużyny ma decydujący głos, jeśli bohaterowie nie mogą dojść do porozumienia.
- Żeton przywódcy drużyny przekazywany jest następnemu bohaterowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara na koniec każdej fazy zagrożenia.
- Jeśli jakiś efekt dotyczy aktywnego bohatera, a w danej chwili nikt nie jest aktywnym bohaterem, zamiast tego efekt wywiera wpływ na przywódcę drużyny.
- Jeśli jakiś efekt dotyczy przywódcy drużyny, a przywódca drużyny jest pokonany, zamiast tego efekt wywiera wpływ na następnego bohatera w kolejności.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Faza zagrożenia, Przygotowanie do przygody

PULA KAMPANII

Pula kampanii to zestaw specjalnych kart, które mogą przechodzić z jednej przygody na kolejną. Zawartość puli kampanii zależy od zwycięstwa lub porażki w poszczególnych przygodach. Karty w puli kampanii tworzą unikalną, fabularną ciągłość dla każdej rozgrywanej kampanii.

- Na rewersach arkuszy przygód znajdują się ramki „Nagroda” i „Kara”, które wyznaczają, kiedy do puli kampanii należy dodać jakieś karty.
- Podczas przygotowania przygody karty z puli kampanii dodawane są do odpowiednich talii zgodnie z poniższymi zasadami:
 - Każdy wróg z puli kampanii zostaje wtasowany do talii wrogów.
 - Za każdą kartę lochu w puli kampanii należy usunąć jedną kartę lochu z talii. Następnie wszystkie karty lochu z puli kampanii należy wtasować do talii lochu.
 - Każdą kartę „Legendarnego skarbu” z puli kampanii należy wtasować do talii ekwipunku.
- Jeśli na koniec fazy osady w taliach lub stosach kart odrzuconych znajdują się jakieś karty z puli kampanii, wracają one do puli kampanii (za wyjątkiem pokonanych nemezis).
- Gracze zawsze wiedzą, jakie karty wchodzi w skład puli kampanii, i mogą przeglądać pulę kampanii pomiędzy przygodami.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Etap osady, Kampania

RANGA

Każdy wróg posiada pewną rangę, która zależy od kilku czynników. Jeśli kilku wrogów wywiera efekty w tym samym momencie, najpierw zadziała efekt wroga o najwyższej randze, a następnie kolejno efekty wrogów o coraz niższych rangach.

- Poniżej pogrupowano cechy decydujące o randze wroga (od najwyższej do najniższej):
 1. Nemezis
 2. Wróg o najwyższym poziomie
 3. Wróg o największej wartości ataku
 4. Wróg o największej wartości zdrowia
- Jeśli wrogowie mają identyczną rangę, bohaterowie wybierają, który z tych wrogów najpierw wywoła efekt.

Powiązane pojęcia: Kolejność - konflikty, Wrogowie

RANIENIE

„Ranienie” to słowo kluczowe widniejące na pasku efektów wielu wrogów.

- W fazie wrogów, kiedy rozpatrywany jest efekt „Ranienie”, jeśli aktywowany wróg znajduje się w strefie starć bohatera, bohater przyjmuje tyle ran (●), ile wynosi wartość ataku tego wroga. Jeśli aktywowany wróg nie znajduje się w strefie starć, ● przyjmuje aktywny bohater.

Powiązane pojęcia: Faza wrogów, Pasek efektów, Rany, Słowa kluczowe, Strefy, Wrogowie

RANY

Wiele efektów sprawia, że bohaterowie albo wrogowie muszą przyjąć rany (♣).

- Na niektórych żetonach ran widnieje wartość „1”. Takie żetony oznaczają jedną ♣.
- Na niektórych żetonach ran widnieje wartość „3”. Takie żetony oznaczają trzy ♣.
 - Gracz może w dowolnym momencie zamienić żeton o wartości trzy na trzy żetony o wartości jeden albo odwrotnie.
- Jeśli liczba posiadanych przez bohatera albo wroga ♣ jest równa jego wartości zdrowia, zostaje on pokonany.
- Kiedy bohater albo wróg przyjmuje ♣, należy położyć wskazaną liczbę żetonów ♣ na jego karcie.
- Kiedy jakiś efekt odnosi się do liczby ♣, które bohater albo wróg „posiada”, chodzi o łączną wartość żetonów ran na karcie bohatera albo wroga.
- Bohater albo wróg nie może przyjąć ran ♣, które przekroczyłyby wartość jego zdrowia. Wszelkie nadmiarowe ♣ rany nie wywierają żadnego efektu.

Powiązane pojęcia: Ataki, Pokonany, Raniecie

ROZDZIELANIE

Niektóre efekty nakazują drużynie „rozdzielić” coś między bohaterów, np. żetony sukcesu (♣) albo rany (♣). W takiej sytuacji członkowie drużyny wspólnie naradzają się, komu przydzielić ile żetonów.

Powiązane pojęcia: Efekty, Rany, Żetony sukcesów

ROZSTAWIENIE WROGA

Jeśli w treści efektu pada słowo „rozstaw”, oznacza to, że drużyna musi wprowadzić na obszar gry karty z talii wrogów. Wrogowie zawsze są rozstawiani po jednym, począwszy od przywódcy drużyny i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby rozstawić wroga, bohater dobiera kartę z talii wrogów i kładzie ją odkrytą w swojej strefie starć.

- Niektóre efekty rozstawiają wrogów w innych miejscach, np. w cieniu.
- Jeśli wróg zostaje rozstawiony podczas aktywacji, trafia do strefy starć aktywnego bohatera zamiast do przywódcy drużyny.
- Jeśli jakiś efekt nie pozwala wrogowi znaleźć się w strefie starć bohatera, zamiast tego wróg umieszczany jest w cieniu.

Powiązane pojęcia: Obszary, Przygotowanie do przygody, Wrogowie

RUNDA GRY

Każdy etap przygody składa się z serii rund. Każda runda składa się z czterech faz: fazy bohaterów, fazy wrogów, fazy obszaru i fazy zagrożenia. Kiedy wszystkie cztery fazy zostaną rozegrane, runda się kończy.

Powiązane pojęcia: Etap przygody, Faza bohaterów, Faza obszaru, Faza wrogów, Faza zagrożenia

SAMODZIELNA PRZYGODA

Samodzielna przygoda nie jest powiązana z kampanią. Samodzielne przygody umożliwiają graczom doświadczenie przyspieszonego rozwoju bohaterów (ulepszanie akcji, zdobywanie ekwipunku, zwiększanie limitu ekwipunku), znanego z trybu kampanii. Przygotowanie do samodzielnej przygody przebiega niemal tak samo, jak przygotowanie do przygody w kampanii, i różni się jedynie w poniższych kwestiach:

- Samodzielne przygody nie mają poziomów.
 - Na arkuszu każdej samodzielnej przygody opisano, ile kart którego poziomu wchodzi w skład każdej talii.
- Samodzielne przygody nie mają etapu osady.
 - Na arkuszu każdej samodzielnej przygody opisano, kiedy gracze zwiększają limit ekwipunku, ulepszają akcje i odświeżają zużyty ekwipunek.
- Kiedy podczas samodzielnej przygody bohater zostaje pokonany, zostaje wyeliminowany z gry.

Powiązane pojęcia: Pokonany, Przygoda

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe to krótkie nazwy widniejące na pasku efektów na kartach wrogów.

- W grze występują trzy słowa kluczowe, które pojawiają się na wielu kartach wrogów: „Natarcie”, „Odwrót” i „Raniecie”.
 - Słowa kluczowe „Natarcie” i „Odwrót” umożliwiają wrogom przesuwanie się pomiędzy strefami starć a cieniem.
 - Słowo kluczowe „Raniecie” umożliwia wrogom zadawanie obrażeń bohaterom.
- Jest wiele słów kluczowych powiązanych tylko z konkretnym wrogiem, zapewniając mu unikalne efekty. Sposób rozpatrywania takich słów kluczowych opisano na karcie wroga.

Powiązane pojęcia: Efekty, Faza wrogów, Natarcie, Odwrót, Pasek efektów, Raniecie

STANY

Stany to utrzymujące się efekty, jakie może otrzymać bohater. Z każdym stanem jest powiązana odpowiednia karta stanu, na której opisano wszystkie efekty wiążące się z danym stanem.

- Kiedy bohater otrzymuje jakiś stan, bierze powiązaną z nim kartę.
- Na każdej karcie stanu opisano, kiedy jest odrzucana. Kiedy karta stanu jest odrzucana, wraca na odpowiedni stos w puli.
- Bohater nie może posiadać dwóch identycznych kart stanu naraz. Przykładowo bohater dotknięty chorobą nie może otrzymać kolejnej karty choroby, więc ignoruje efekt, który mu coś takiego nakazuje.
- Wrogowie nie mogą otrzymywać stanów.

Powiązane pojęcia: Efekty

STREFY

Pojęcie stref pozwala określić, w jakim miejscu znajduje się wróg. W grze wyróżniamy dwa rodzaje stref: strefę starć oraz cień.

Strefa starć

- Każdy bohater posiada własną strefę starć. Obszar gry bezpośrednio nad kartami akcji bohatera (z perspektywy bohatera) to jego strefa starć.
- Jeśli wróg przesuwa się do strefy starć bohatera, bohater kładzie kartę tego wroga nad swoimi kartami akcji.
- W strefie starć bohatera może znajdować się maksymalnie trzech wrogów naraz.
 - Jeśli w strefie starć bohatera znajduje się trzech wrogów i jakiś efekt nakazuje przesunąć do strefy starć dodatkowego wroga, bohater przyjmuje tyle ran (●), ile wynosi wartość ataku dodatkowego wroga, a ten wróg przesuwa się do cienia.

Cień

Cień to centralna część obszaru gry, do której każdy gracz powinien mieć łatwy dostęp.

- Wrogowie w cieniu nie znajdują się w strefie starć żadnego bohatera.
 - W cieniu mogą się znajdować zarówno odkryte, jak i zakryte karty wrogów.
- Tylko atak dystansowy pozwala wskazać jako cel wroga w cieniu.
- Kiedy drużyna się przemieszcza, wszyscy wrogowie (nie nemezis) znajdujący się w cieniu zostają odrzuceni.
- Zakryci wrogowie mogą się przesunąć do strefy starć, być celem efektu albo celem ataku. Jeśli wróg przyjmuje ●, przesuwa się do strefy starć albo zostaje aktywowany, jego karta jest odkrywana.
- Jeśli po odkryciu wroga okazuje się, że efekt, który go odkrył, na niego nie wpływa, wróg pozostaje odkryty, a efekt zostaje zignorowany. Przykładowo: bohater chciał przesunąć do strefy starć zakrytego wroga, który po odkryciu okazał się „Drużyną muszkietników”, wróg pozostaje więc odkryty, ale nie przesuwa się do strefy starć.
- Kiedy wróg jest zakryty, efekty z jego karty nie działają. Przykładowo zakryty „Orkowy chopak” może zostać wyczerpany.
- Zakryte karty traktowane są jako wrogowie (nie nemezis) i nie posiadają rangi.
- Odkrytych wrogów nigdy nie można zakryć, nawet jeśli wcześniej byli zakryci.

Powiązane pojęcia: Akcje, Efekty, Natarcie, Odwrót, Przesuwanie do strefy starć

SYMBOL PRZYGOTOWANIA

Na jednej z kart akcji bohatera znajduje się symbol przygotowania.

- Kiedy gracz wykona akcję z symbolem przygotowania, przygotowuje wszystkie cztery swoje karty akcji.
- Kartę akcji z symbolem przygotowania wyczerpuje się tylko w chwili, kiedy aktywowany bohater postanawia wykonać tę akcję. Inne efekty nie mogą wyczerpać takiej karty.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza bohaterów, Wyczerpanie karty

SYMBOL SKARBU

Patrz „Karty lochu” na stronie 8.

WARTOŚĆ ZDROWIA

Patrz „Zdrowie” na stronie 15.

WROGOWIE

Wrogowie to główna przeszkoda, której bohaterowie muszą stawić czoła podczas przygody. Każdy wróg reprezentowany jest przez kartę wroga.

- Wyróżniamy trzy rodzaje wrogów: zwykłych, elitarnych i nemezis.
 - Elitarnego wroga można rozpoznać po cesze „Elitarny” pod nazwą na jego karcie.
 - Nemezis można rozpoznać po symbolu przygody w lewym górnym rogu karty (zamiast oznaczenia poziomu) oraz po cesze „Nemezis” pod nazwą.
- Każdy zwykły i elitarny wróg posiada oznaczenie poziomu w lewym górnym rogu karty. Kiedy na początku przygody tworzona jest talia wrogów, wrogowie z oznaczeniem poziomu mogą być wykorzystani jako otwarci wrogowie.
- Wrogowie, którzy nie posiadają oznaczenia poziomu, wykorzystywani są wyłącznie wtedy, gdy arkuś przygody albo inny element wyraźnie to nakazuje.
- Kiedy wróg zostaje pokonany, trafia na stos odrzuconych kart wrogów. Jeśli talia wrogów się wyczerpie, przywódca drużyny tasuje stos kart odrzuconych i tworzy nową talię wrogów.

Powiązane pojęcia: Elitarny wróg, Nemezis, Arkuś przygody, Poziomy

WYCZERPANIE KARTY

Wiele efektów wymaga, aby bohater wyczerpał jakąś kartę. Wyczerpana karta jest obracana o 90 stopni, tak aby jej ułożenie było poziome. Z wyczerpanej karty nie można korzystać. Taką kartę można przygotować, obracając ją z powrotem o 90, aby jej ułożenie znów było pionowe. Z przygotowanej karty można korzystać.

- Kiedy podczas swojej aktywacji bohater wybiera akcję, wyczerpuje powiązaną z nią kartę akcji.
- Kartę akcji z symbolem przygotowania wyczerpuje się tylko w chwili, kiedy aktywowany bohater postanawia wykonać tę akcję. Inne efekty nie mogą wyczerpać takiej karty.
- Kiedy bohater rozpatrzy aktywację wroga, wyczerpuje jego kartę.
 - Jeśli wróg został wyczerpany zanim został aktywowany w fazie wrogów, nie jest aktywowany w tej fazie.
 - Kiedy aktywny bohater wykonuje akcję, nie rzuca kośćmi za wyczerpanych wrogów.
- Karty wrogów zostają przygotowane na koniec fazy wrogów.
- Wróg w cieniu (zarówno odkryty, jak i zakryty) może zostać wyczerpany.
- Efekty na wyczerpanych kartach działają, jeśli nie wymagają wyczerpania karty. Przykładowo wróg „Drużyna muszkietników” posiada efekt, który nie pozwala przesunąć jego karty do strefy starć. Nawet jeśli „Drużyna muszkietników” zostanie wyczerpana, wspomniany efekt nadal działa.

Powiązane pojęcia: Akcje, Efekty, Faza bohaterów, Faza wrogów, Symbol przygotowania, Wrogowie

WYDARZENIA

Patrz „Karty lochu” na stronie 8.

WZMOCNIENIE

Patrz „Stany” na stronie 13.

ZAGROŻENIE

Zagrożenie powiązane jest z torem na arkuszu przygody oraz z efektami wywoływanymi przez ten tor. W fazie zagrożenia zagrożenie zawsze wzrasta, jednak oprócz tego może wzrastać lub zmniejszać się z innych powodów.

- Kiedy zagrożenie wzrasta, żeton na torze zagrożenia przesuwają się w prawo. Kiedy zagrożenie zmniejsza się, żeton na torze zagrożenia przesuwają się w lewo.
 - Kiedy zagrożenie wzrasta albo zmniejsza się, żeton na torze zagrożenia przesuwają się tylko o jedno pole, chyba że zaznaczono inaczej.
- Jeśli zagrożenie wzrasta albo zmniejsza się wskutek innych zasad przygody, nie należy rozpatrywać efektów zagrożenia.

Powiązane pojęcia: Arkusz przygody, Efekty, Faza zagrożenia

ZAKRYTY WRÓG

Patrz „Cień” na stronie 14.

ZDROWIE

Każdy bohater i wróg posiada określoną wartość zdrowia, którą podano na jego karcie.

- Kiedy liczba posiadanych przez bohatera albo wroga ran (♦) zrówna się z wartością jego zdrowia, bohater zostaje pokonany.
- Niektóre efekty odnoszą się do „pozostałego zdrowia”. Chodzi wtedy o różnicę pomiędzy wartością zdrowia bohatera lub wroga a liczbą posiadanych przez niego ♦.

Powiązane pojęcia: Pokonany, Rany, Wrogowie

ZMIANA SYMBOLU NA KOŚCI

Niektóre efekty zmieniają jeden symbol na kości na inny. Kiedy taki efekt ma miejsce, poprzedni symbol jest ignorowany, jakby go nigdy nie było, i zostaje zastąpiony nowym symbolem.

- Bohaterowie rozpatrują takie efekty podczas akcji, w kroku „Uwzględnienie modyfikatorów”.
- Po zmianie symbolu na kości nowy symbol również można zmienić za pomocą kolejnych efektów.

Powiązane pojęcia: Akcje

ZUŻYTA KARTA

Kiedy karta zostaje zużyta, należy ją zakryć i nie można z niej korzystać do końca aktualnej przygody. W etapie osady wszystkie zużyte karty zostają odsłonięte.

Powiązane pojęcia: Efekty

ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Na awersie każdego arkusza przygody widnieją pola „Zwycięstwo” i „Porażka”. Wyznaczają one, kiedy przygoda zostaje ukończona i odsyłają drużynę do opisów „Nagroda” i „Kara” znajdujących się na rewersie arkusza przygody.

- Bez względu na to, czy przygoda zakończyła się zwycięstwem, czy porażką, kampania toczy się dalej i drużyna przechodzi do następnej przygody wyznaczonej przez arkusz kampanii.
- Kampania kończy się zwycięstwem, jeśli gracze odniosą zwycięstwo w ostatniej przygodzie kampanii.

Powiązane pojęcia: Kampania, Przygoda

ZWYKŁY WRÓG

Patrz „Elitarny wróg” na stronie 6.

ŻETONY POSTĘPU

Patrz „Obszary” na stronie 10.

ŻETONY SUKCESÓW

Bohaterowie mogą użyć żetonów sukcesów (⊗), aby zapewnić sobie dodatkowe ✂ podczas rozpatrywania akcji.

- Kiedy bohater wykonuje akcję, zanim rzuci kośćmi, może wydać dowolną liczbę ⊗ ze swojej karty akcji, którą właśnie wykonuje. Za każdy wydany ⊗ otrzymuje +1✂ dla wykonywanej akcji.
- Na każdej karcie akcji mogą znajdować się maksymalnie dwa ⊗ naraz.
- Kiedy jakiś efekt nakazuje „odrzuć ⊗”, nie może to być ⊗, który już został wydany na potrzeby akcji.
- Akcja wsparcia pozwala innemu bohaterowi umieścić ⊗ na swoich kartach akcji, by korzystać z nich w przyszłych akcjach.

Powiązane pojęcia: Akcja wsparcia, Akcje



Indeks

A

Akcja Ataku bohatera	5
Akcja eksploracji.....	4
Akcja odpoczynku.....	4
Akcja wsparcia	4
Akcje	4
Akcje osady	4
Akcje podstawowe.....	5
Akcje zaawansowane (patrz Akcje podstawowe).....	5
Aktywacja	5
Aktywacja bohatera (patrz Faza bohaterów)	10
Aktywacja wroga (patrz Faza wrogów).....	8
Aktywny bohater	5
Aktywny obszar	5
Arkusze przygody.....	5
Ataki.....	5
Atak dystansowy (patrz Ataki)	5
Ataki wroga	5

B

Bohater.....	6
--------------	---

C

Choroba (patrz Stany).....	13
Cień	14

D

Dziennik kampanii.....	6
------------------------	---

E

Elitarny wróg.....	6
Efekty	6
Efekty bohatera	6
Efekty opcjonalne (patrz Terminologia).....	2
Efekty wroga.....	8
Efekty zagrożenia.....	5
Ekwipunek.....	7
Etap osady.....	7
Etap przygody	7

F

Faza bohaterów	8
Faza obszaru.....	8
Faza wrogów.....	8
Faza zagrożenia.....	8

K

Kampania.....	8
Karty lochu	8
Kolejność - konflikty	9
Kolejność wrogów (patrz Ranga)	12
Krwawienie (patrz Stany)	13

L

Leczenie ran	9
Legendarny ekwipunek.....	7
Leże nemezis	9
Limit elementów	9
Loch (patrz Karty lochu)	8

N

Natarcie.....	9
Nemezis	9

O

Obszar gry	10
Obszary	10
Odporność.....	10
Odrzucanie.....	10
Odwrót.....	10
Otrzymywanie elementów	10
Otrzymywanie ekwipunku.....	7
Otwarte karty (patrz Przygotowanie do przygody).....	11
Pasek efektów (patrz Efekty wroga)	6
Pokonany	11
Poziomy	11
Przedmioty (patrz Karty lochu)	8
Przemieszczanie się (patrz Faza obszaru).....	8
Przesuwanie do strefy starć	11
Przygoda	11
Przygotowanie.....	2
Przygotowanie do przygody.....	11
Przygotowanie karty (patrz Wyczerpanie karty).....	14
Przywódca drużyny.....	12
Puła kampanii	12

R

Ranga.....	12
Ranienie	12
Rany.....	13
Rozdzielanie	13
Rozstawienie wroga.....	13
Runda gry	13

S

Samodzielna przygoda.....	13
Słowa kluczowe	13
Stany	13
Strefa starć	14
Strefy	14
Symbol przygotowania.....	14
Symbol skarbu (patrz Karty lochu).....	8

T

Terminologia.....	2
Tor zagrożenia.....	5

W

Wrogowie.....	14
Wyczerpanie karty.....	14
Wydarzenia (patrz Karty lochu).....	8
Wyposażanie się.....	7
Wzmocnienie (patrz Stany)	13

Z

Zagrożenie	15
Zakryty wróg (patrz Cień)	14
Zdrowie.....	15
Złote zasady.....	2
Zmiana symbolu na kości	15
Zużyta karta	15
Zwycięstwo i porażka.....	15
Zwykły wróg (patrz Elitarny wróg).....	6

Ż

Żetony sukcesów.....	15
Żetony postępu (patrz Obszary).....	10

SYMBOLE



Sukces



Krytyczny sukces



Obrona



Atak wroga



Nemezis



Rana



Żeton sukcesu



Kość bohatera