

GLOOMHAVEN

INSTRUKCJA

TU OBEJRZYSZ WIDEO WYJAŚNIAJĄCE
ZASADY GRY W JĘZYKU ANGIELSKIM:
WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW.



Gloomhaven to gra kooperacyjna, w której gracze będą walczyć z potworami i realizować swoje indywidualne cele. Gra toczy się w trybie kampanii, podczas której grupa graczy korzysta z Księgi Scenariuszy, przechodząc kolejne przygody i wraz z postępowami odblokowując nowe elementy. Każdy poznany scenariusz może również posłużyć jako osobna misja rozgrywana poza kampanią.

Niniejsza instrukcja podzielona jest na dwie części: pierwsza nauczy cię, jak rozegrać pojedynczy scenariusz, oddziałując na potwory i otoczenie przy użyciu kart zdolności postaci. Druga wyjaśni, jak używać Księgi Scenariuszy, aby połączyć przygody w ciąg tworzący twoją własną historię, rozwijać zdolności twojego bohatera i odblokowywać nową zawartość gry, aby zapewnić jak największą frajdę z zabawy.

Elementy

1 instrukcja	18 figurek postaci	47 kart statystyk potworów	24 karty celów bitewnych	50 żetonów monet
		 Standardowe 34x Boss 13x		 10x 40x
2 Księgi Scenariuszy	17 plansz postaci	6 kopert na statystyki potworów	24 karty celów życiowych	46 żetonów obrazów
				 28x 12x 6x
1 Archiwum Miejskie	504 karty zdolności postaci	150 kart wydarzeń	9 kart losowych scenariuszy	10 żetonów pomocniczych
				 4 liczniki PD/PŻ
1 mapa świata	457 kart modyfikatorów ataku	Na szlaku 69x Miejskie 81x	40 losowych kart lochów	12 żetonów celów
		270 kart przedmiotów	 Lochy 20x Potwory 20x	
30 dwustronnych kafli mapy	236 kartonowych figurek potworów	Standardowe 228x Losowe 25x solo 17x	4 karty pomocy	17 arkuszy postaci
		6 drewnianych żetonów żywiołów		
155 dwustronnych żetonów podłoża	232 karty zdolności potworów	1 plansza esencji żywiołów	32 żetony przywołania	1 arkusz drużyny
			 Przywołanie 16x znaczniki 16x	
26 plastikowych podstawek	35 pudełek postaci	1 znacznik rundy	60 żetonów stanów	3 zapieczętowane koperty
 16x 2x 8x				
			85 żetonów postaci	4 arkusze naklejek
				

Spis treści

Omówienie gry 4–11

1. Plansza postaci	6
2. Karty zdolności postaci	7
3. Karty przedmiotów	8
4. Karty statystyk potworów	9
5. Karty zdolności potworów	10
6. Karty celów bitewnych	10
7. Karty modyfikatorów ataku	11

Przygotowanie scenariusza 12–16

1. Karta scenariusza	12–13
2. Żetony podłoża	14–15
3. Poziom scenariusza	15
4. Wariant gry: jawne informacje oraz gra solo	16

Opis przebiegu rundy 16

1. Wybór kart	16–17
a. Odpoczynek	17
2. Ustalenie inicjatywy	17–18
3. Tura postaci	18–28
a. Ruch	19
I. Odkrywanie komnaty	19
b. Atak	19–22
I. Korzyści oraz Niekorzyść	20–21
II. Obszar oddziaływania	21
III. Efekty ataków	22
c. Stany	22–23
d. Esencje żywiołów	23–24
e. Aktywne premie	25–26
I. Tarcza	25
II. Odwet	26
f. Leczenie	26
g. Przywołanie	26
h. Odzyskiwanie i odświeżanie	27
i. Grabież	27
I. Automatyczna grabież	27
j. Zdobywanie doświadczenia	27–28
k. Obrażenia postaci	28
l. Wyczerpanie	28
m. Przedmioty	28
4. Tura potwora	29–32
a. Kolejność akcji	29
b. Skupienie potwora	29–30

c. Ruch potwora	30–31
I. Interakcja z pułapkami i niebezpiecznym terenem	31
d. Ataki potwora	31
e. Pozostałe zdolności potwora	31–32
f. Niejasności	32
g. Bossowie	32

5. Koniec rundy	32
a. Znacznik rund	33

Kończenie scenariusza 33

Specjalne zasady scenariusza 34

Omówienie kampanii 34–40

1. Plansza kampanii	35
2. Arkusz drużyny	36
3. Arkusz postaci	37
4. Karty celów życiowych	38
5. Karty schematów przedmiotów	38
6. Karty losowych scenariuszy	38
7. Zdarzenia miejskie i na szlaku	39
8. Zapieczętowane pudełka i koperty	40
9. Archiwum Miejskie	40
10. Osiągnięcia	40

Kampania 41

1. Podróż i zdarzenia na szlaku	41–42
a. Ukończenie zdarzenia na szlaku	41–42
b. Reputacja	42
2. Wizyta w Gloomhaven	42–48
a. Tworzenie nowej postaci	42
b. Ukończenie zdarzenia miejskiego	43
c. Kupno i sprzedaż przedmiotów	43
d. Awansowanie	44–45
I. Dodatkowe profity	44
II. Budowanie ręki postaci	45
III. Skalowanie scenariusza	45
e. Datek dla Sanktuarium	45
f. Wzmacnianie kart zdolności	45–47
g. Przejście w stan spoczynku	48
h. Dobrobyt Gloomhaven	48
3. Ukończenie scenariusza	49

Specjalne warunki otwierania kopert 49

Wariant gry: Zmniejszona losowość 49

Wariant gry: Śmierć permanentna 50

Wariant gry: Talia losowych lochów 50–51

Twórcy 51

Pomoc gracza (okładka instrukcji) 52



6x



5x



5x



1x



1x

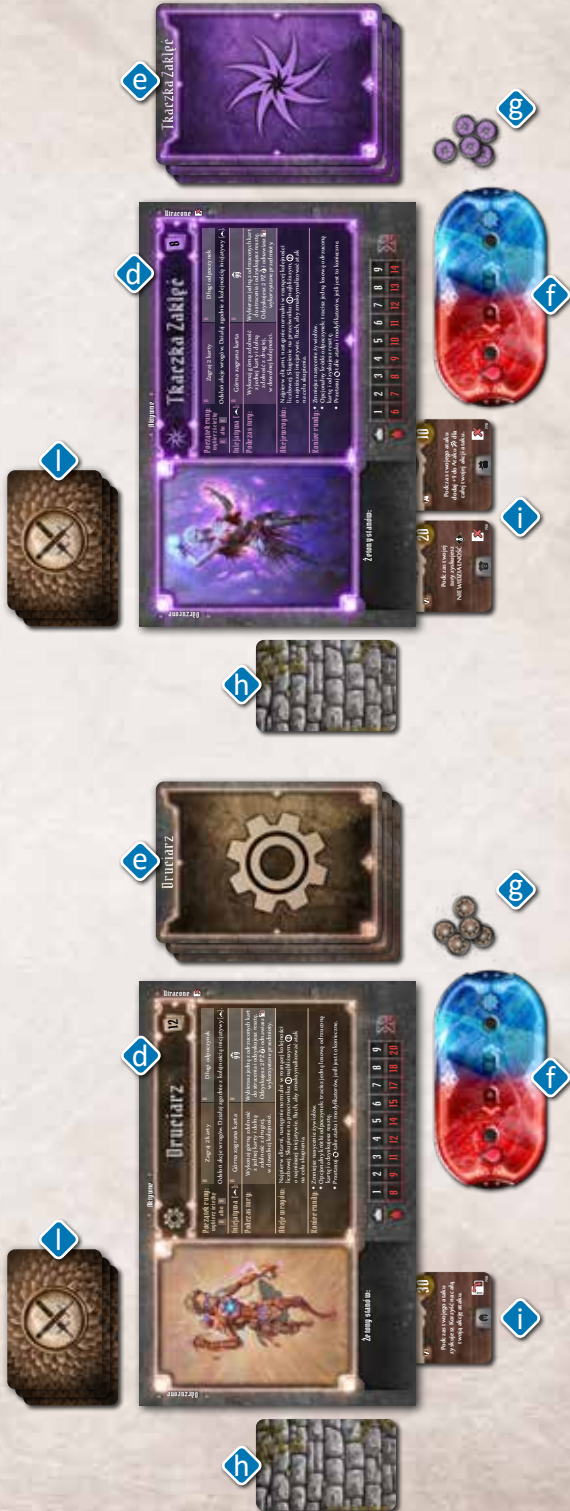


1x



1x







Standardowa talia modyfikatorów ataku



OBSZAR GRY:

- Mapę układa się z kafli mapy **a** w sposób opisany w scenariuszu (zob. Przygotowanie scenariusza str. 12–13). Kafle mapy należy łączyć drzwiami **b**. Żetony podłoża i potworów w pierwszym pomieszczeniu **c** należy ułożyć równocześnie z figurkami postaci.
- Plansza postaci każdego z graczy **d** i talia kart zdolności, odpowiadająca klasie postaci **e**, licznik zdrowia i doświadczenia **f**, żetony postaci **g**, zakryte karty celów bitewnych **h** i karty przedmiotów **i**.
- Karty statystyk wszystkich potworów **j** z odpowiadającymi im figurkami oraz karty zdolności potworów **k** umieść z boku w osobnych taliach.
- Potasuj talię modyfikatorów ataku każdego gracza **l** i jedną dla potworów **m**.
Standardowa talia modyfikatorów ataku składa się z 20 kart, tak jak pokazano to na górze tej strony, ale nie z kart modyfikatorów charakterystycznych dla danej postaci, które można znaleźć w ich pudełkach. Talia może jednak być modyfikowana przez osiągnięcie wyższego poziomu, przedmioty, efekty scenariusza oraz efekty stanów KLĄTWEY i BŁOGOSŁAWIEŃSTWA.
- Żetony obrażeń **n**, żetony pieniędzy **o** oraz żetony stanów **p**.
- Plansza esencji żywołów **q** wraz z wszystkimi, sześcioma żetonami żywołów umieszczonymi w kolumnie „Wygaszone”.

Plansza postaci

Zanim rozpoczniesz grę, musisz wybrać jedną z dostępnych klas postaci. Każda klasa ma unikalny zestaw zdolności, więc jest to ważna decyzja. Tylko jeden przedstawiciel każdej klasy postaci może brać udział w danym scenariuszu. W momencie otwarcia pudełka po raz pierwszy dostępne są Kark , Druciarz , Tkaczka Zakłęt , Szelma , Skatłosercy  i Myślotał .

Po wybraniu klasy postaci weź jej planszę, znaczniki i startowe karty zdolności pierwszego poziomu z większego pudełka postaci oraz figurkę z małego pudełka postaci, oznaczonego jej symbolem.

PLANSZA POSTACI OBEJMUJE:

- Portret **a**, symbol **b** i nazwa klasy **c**.
- Tabela maksymalnej liczby Punktów Życia **d** na każdym poziomie danej klasy. Gracze podczas scenariusza powinni używać Liczników **e** do oznaczania bieżącej liczby punktów życia **f** i doświadczenia **g**.
- Liczba kart zdolności **h**, które postać może wziąć na scenariusz.
- Krótki opis przebiegu rundy **i**.
- Oznaczenia na krawędziach **j**, przy których umieszcza się odrzucone, utracone i aktywne karty.
- Numer referencyjny kart zdarzeń **k**, dodawanych do każdej talii, gdy klasa postaci zostaje odblokowana (nie znajduje się na planszach sześciu klas startowych) oraz kart zdarzeń **l**, które zostają dodane, gdy klasa postaci po raz pierwszy przechodzi w stan spoczynku/emeryturę (zob. Przejście w stan spoczynku str. 48). Numery te odnoszą się do obu talii zdarzeń: miejskich i na szlaku.



Karty zdolności postaci







Wykorzystanie w grze kart zdolności pozwala na wykonywanie **akcji**. W każdej rundzie gracze wybierają po dwie karty zdolności i wykorzystują **górną** efekt jednej z nich i **dolną** z drugiej, co daje graczowi dwie **akcje** w jego turze. Wszystkie karty zdolności są specyficzne dla danej klasy postaci – te, które otrzymuje ona na początku gry jak i te, które zdobywa, osiągając kolejne poziomy.

OPIS KARTY ZDOLNOŚCI:

- Nazwa zdolności **a**.
- Wartość inicjatywy **b**. Wartość inicjatywy zagrywanej karty decyduje o kolejności graczy w danej rundzie (zob. Ustalenie inicjatywy str. 18).
- Poziom karty danej klasy **c**. Jeśli postać rozpoczynająca grę jest na pierwszym poziomie, może ona używać tylko kart pierwszego poziomu (wymieniając je z kartami **d**), ale zwiększając swój poziom, będzie pozyskiwać mocniejsze karty.
- Górna akcja **d** i dolna akcja **e**. Zagrywając dwie karty w turze gracza, z jednej z nich zagrywa się górną akcją, a z drugiej dolną. Zauważ, że jedna **akcja** może się składać z kilku różnych **zdolności** **f** (zob. Tura postaci str.18–28, aby dowiedzieć się więcej o akcjach postaci).



Karty przedmiotów

Karty przedmiotów można zdobyć, płacąc złotem pomiędzy scenariuszami lub plądrując (akcją Grabież) żetony skarbów. Wszystkie karty przedmiotów, jakie postać ma w swoim posiadaniu, umieszcza się pod jej planszą. Można ich używać w walce, aby zwiększyć zdolności postaci. Karty przedmiotów nie przynależą do żadnej klasy postaci, więc każda postać może używać dowolnych przedmiotów. Postacie mogą wyposażać się (użyć w danym scenariuszu) w ograniczoną liczbę przedmiotów. Każda postać może posiadać tylko jeden przedmiot , jeden , jeden , dwa  lub jeden  oraz  w liczbie równej połowie poziomu postaci, zaokrąglonej w górę. **Postać może posiadać tylko jedną kartę danego przedmiotu.**



Głowa



Korpus



Nogi



Jednoręczny
















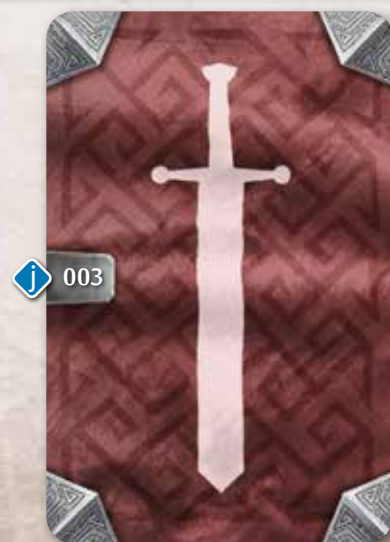
Dwuręczny



Mały przedmiot

OPIS KARTY PRZEDMIOTU:

- Nazwa przedmiotu  i jego cena w złocie , którą trzeba zapłacić, aby kupić ten przedmiot w sklepie.
- Co się dzieje z kartą po jej użyciu 
 - Ten symbol  oznacza, że przedmiot jest **wykorzystany**, co zaznacza się położeniem karty na bok. Wykorzystane karty można odświeżyć podczas długiego odpoczynku (zob. Odpoczynek str. 17). Czasami przedmiot jest użyty kilka razy zanim zostanie wykorzystany lub zużyty. Aby pamiętać, ile razy jeszcze możesz użyć przedmiotu, zaznaczaj to za pomocą żetonu postaci, przesuując go na odpowiednie pole  na jego karcie.
 - Ten symbol  oznacza, że przedmiot po użyciu jest zużyty i taką kartę należy odwrócić (zakryć). Zużyte karty mogą być odświeżone w **trakcie trwania scenariusza** tylko przez określone zdolności. **Wszystkie przedmioty są odświeżane pomiędzy scenariuszami.** Żaden z przedmiotów nie może zostać trwale zużyty.
 - Jeśli karta nie zawiera żadnego z tych symboli, można jej używać dowolną liczbę razy w trakcie trwania scenariusza, chyba że tekst na karcie mówi co innego.
- Kiedy przedmiot może być użyty i rodzaj bonusu, jaki otrzymuje postać .
- Miejsce zajmowane przez przedmiot (głowa, korpus, nogi, jednoręczny, dwuręczny, mały przedmiot) .
- Niektóre przedmioty wyposażenia dodają karty  do talii modyfikatorów ataku na początku scenariusza. Liczba takich kart jest zaznaczona na karcie przedmiotu .
- Liczba kopii tej konkretnej karty znajdujących się w grze  oraz numer porządkowy danej kopii .
- Numer referencyjny karty  znajduje się na jej rewersie.



Karty statystyk potworów

Karty statystyk potworów dają łatwy dostęp do podstawowych statystyk danego rodzaju potwora (zwykłego i elitarnego) w trakcie gry. Bazowe statystyki potworów będą się zmieniać w zależności od poziomu scenariusza (zob. Poziom scenariusza str. 15). Każda krawędź karty, po obu jej stronach, odzwierciedla statystyki dla danego poziomu scenariusza. Obróć lub odwróć kartę, aby wybrać wymagany poziom.



Poziom 1 potwora



Poziom 2 potwora

Koperta na kartę służy do umieszczania na niej żetonów obrażeń, żetonów stanu i do ukrycia niepotrzebnych informacji.



Potwór



Boss

OPIS KARTY STATYSTYK POTWORA:

- Nazwa potwora **a** i jego poziom **b** odpowiadający poziomowi scenariusza.
- Sekcja normalna **c** i elitarna **d** potwora.
- Wartość **życia** potwora **e**, która określa ile obrażeń musi zostać zadanych potworowi, aby został on zabity.
- Wartość **ruchu** potwora **f**. O tyle pól może się on poruszyć podczas swojej akcji Ruchu.
- Wartość **ataku** potwora **g**. Podstawowa wartość obrażeń zadawanych przez potwora podczas akcji **Ataku**.
- Wartość **zasięgu** potwora **h**. Jest to dystans wyrażony w polach, na jakich potwór może leczyć i atakować. Symbol „-” przy zasięgu oznacza, że potwór może kierować swoje normalne **Ataki** tylko na sąsiadujące pole (np. **walka wręcz**).
- Wszelkie specjalne cechy potwora **i**. Cechy te są trwałe i utrzymują się z rundy na rundę. Cechy te mogą obejmować latanie, które jest zaznaczone symbolem **i** obok nazwy potwora (zob. Ruch str. 19).



Karty zdolności potworów

W każdej rundzie, po tym jak gracze wybiorą swoje karty zdolności, dla każdego rodzaju potwora zagrywa się po jednej karcie zdolności z odpowiedniej talii zdolności potwora. Karty te określają, jakie zdolności wykorzystają każdy rodzaj potwora w danej rundzie, w swojej turze (zarówno potwory zwykłe jak i elitarne).

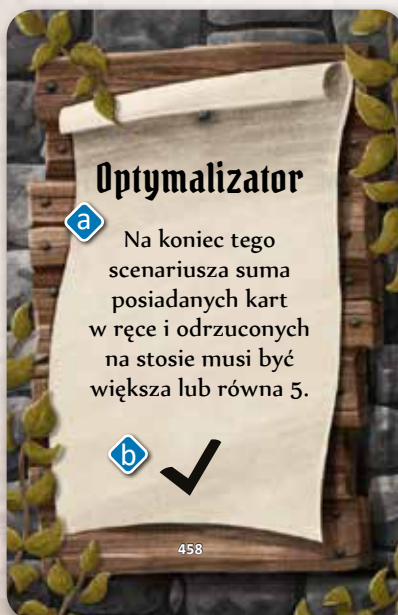


OPIS KARTY ZDOLNOŚCI POTWORA:

- Nazwa rodzaju potwora **a**. Zdarza się, że kilka rodzajów potworów używa tej samej, ogólnej talii zdolności. Na przykład, Bandyta Strażnik, Strażnik Miejski i Inoks Strażnik używają tej samej talii „Strażnik”.
- Wartość inicjatywy **b**. Ta liczba określa, w którym momencie rundy będzie działał potwór (zob. Ustalenie inicjatywy str. 18).
- Lista zdolności **c**. Potwór wykonuje każdą z tych zdolności w podanej kolejności (jeśli jest to możliwe), a następnie kończy swoją turę (Tura potwora str. 29–32).
- Symbol przetasowania **d**. Jeśli pojawi się karta z tym symbolem, należy wtasować odrzucone karty do odpowiadającej im talii potwora na koniec rundy.

Karty celów bitewnych

Na początku każdego scenariusza, każda postać losuje dwie karty celów bitewnych, w tajemnicy wybiera jedną z nich, a drugą odrzuca. Jeżeli scenariusz zostanie zakończony pomyślnie i postać spełni kryteria **a** zawarte na wybranej karcie, otrzymuje zaznaczoną u dołu karty liczbę znaczników postępu **b**. Posłużą one do ulepszenia talii modyfikatorów ataku gracza (zob. Dodatkowe profity str. 44). Jeśli scenariusz nie zakończy się powodzeniem, postać nie otrzymuje nic z karty celów bitewnych, nawet jeśli jej warunki zostały spełnione. Gracze mogą notować postępy z karty celów bitewnych, aby łatwiej im było je kontrolować. Gracze powinni zachować swoje cele bitewne w tajemnicy przed innymi graczami aż do końca scenariusza.



Karty modyfikatorów ataku

Za każdym razem, gdy wykonywana jest akcja **Ataku**, losuje się kartę modyfikatora ataku (**osobną kartę dla każdego celu ataku**). Każdy gracz losuje kartę modyfikatora ze swojej talii, potwory natomiast losują ją ze swojej wspólnej talii. Zastosuj wylosowany modyfikator, osłabiając lub wzmacniając atak.



OPIS KARTY MODYFIKATORA ATAKU:

Wartość modyfikatora ataku **a**. Symbol „Nic” **b** oznacza, że atak nie zadaje obrażeń. Symbol „2x” **c** podwaja wartość ataku.

Esencje żywiołów, stany lub inne specjalne efekty ataku **d**. Jeśli modyfikator ataku wynosi +0, specjalny efekt pokazany jest w okręgu na środku karty **e**. W przeciwnym razie, jest to pokazane po lewej stronie wartości modyfikatora **f**. Kiedy te efekty specjalne są aktywowane, działają dokładnie tak, jakby zostały zapisane na karcie akcji użytej do ataku.



Symbol dobrania **g** oznacza, że powinna zostać wylosowana dodatkowa karta modyfikatora. Karty są dobierane, **dopóki** nie zostanie wylosowana karta bez symbolu dobrania, a następnie modyfikatory z kart są sumowane.



= Dodaj "Odepchnięcie 2" i żywioł ziemi do swojego ataku, a następnie zwiększ wartość ataku o 2.

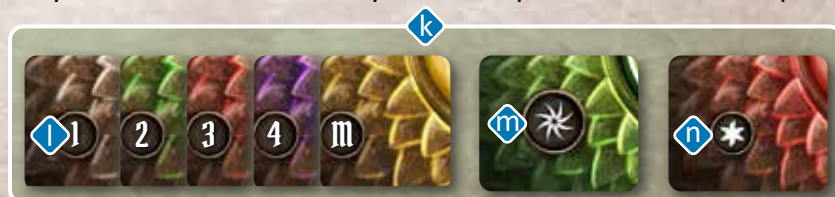
Symbol BŁOGOSŁAWIENSTWA **h** i KLĄTWY **i**. Po wylosowaniu karty z BŁOGOSŁAWIENSTWEM lub KLĄTWĄ, zamiast odrzucić ją na stos kart wykorzystanych, należy ją usunąć z talii gracza. Karty KLĄTWY mogą zawierać również symbole **m** lub *****, informujące o tym, w której talii modyfikatorów ataku mogą zostać umieszczone: potworów **m** czy postaci *****.



Symbol przetasowania **j**. Na koniec rundy, w której została wyciągnięta karta „Nic” **b** lub „2x” **c**, gracze wtasowują do odpowiedniej talii wszystkie wykorzystane karty modyfikatorów ataku. Wykorzystane karty również należy przetasować, gdy stos jest pusty i nie można dobrać nowej karty.



Rodzaje ikon **k**. Wszystkie standardowe talie modyfikatorów mają oznaczenie 1, 2, 3, 4 lub M **l**, dzięki temu łatwiej można je posegregować w standardowe talie, składające się z 20 kart. Wszystkie karty modyfikatorów danej klasy, dodane do talii dzięki profitom (zob. Awans str. 44-45), posiadają symbol danej klasy postaci **m**. Karty dodawane do talii modyfikatorów przez scenariusz lub przedmiot posiadają symbol ***** **n**.



Karty **n** usuwa się na koniec scenariusza.

Przygotowanie scenariusza

Podczas przygotowywania nowego scenariusza, pierwszym krokiem jest zajrzenie do Księgi Scenariuszy, aby przygotować właściwe kafle mapy i wszystkie rodzaje potworów, z którymi będziesz walczyć. Następnie przeczytaj Wprowadzenie i zastosuj wszelkie negatywne efekty scenariusza z sekcji „Zasady specjalne”. Następnie należy rozdać po dwie karty celów bitewnych każdemu graczowi (jedną musi wybrać, a drugą odrzucić). Teraz gracze mogą zdecydować, w jakie przedmioty z posiadanej kolekcji chcieliby wyposażać swoje postacie (dodając karty -1 do talii modyfikatorów ataku, jeśli ma to zastosowanie). Następnie gracze decydują, z których kart zdolności złożą talię, wybierając z puli dostępnych im kart. Gracz musi wybrać liczbę kart równą wielkości ręki danej postaci. Przy pierwszej grze, ręka gracza powinna składać się wyłącznie z kart zdolności poziomu 1 dla danej klasy postaci. Gdy gracz zaznajomi się z klasą swojej postaci, może zacząć zastępować karty poziomu 1, bardziej złożonymi kartami poziomu 2. Gdy postać zacznie awansować na wyższe poziomy, dostanie również dostęp do kart wyższego poziomu, aby dodać je do swojej ręki, wyciągając inne. Po wybraniu kart do ręki gracza, stosowane są wszystkie efekty poprzedzającego zdarzenia na szlaku lub zdarzenia miejskiego (zob. Podróż i zdarzenia na szlaku, str. 41).

Karta scenariusza

OPIS STRONY SCENARIUSZA:

- Nazwa **a**, numer referencyjny scenariusza **b** i współrzędne scenariusza **c** wraz z polem oznaczenia ukończenia scenariusza.
- Wymagane osiągnięcia **d**, aby móc rozegrać scenariusz w kampanii.
- Warunki zwycięstwa **e**.
- Podczas rozgrywania scenariusza w ramach kampanii, strona zawiera tekst wprowadzający **f**. Kolejne punkty historii **g** są odczytywane po wejściu na odpowiednie pole **h**. Końcowy, podsumowujący tekst **i**, należy przeczytać, gdy spełniony zostanie warunek zwycięstwa.
- Nazwa, numer i współrzędne na mapie kolejnego **j** odblokowanego scenariusza w ramach kampanii (jeśli warunki zwycięstwa aktualnego scenariusza zostały spełnione).
- Nagrody zdobyte za ukończenie scenariusza **k**, jeśli jest on częścią kampanii.

1 6-10 Czarny Kurhan Powiązane: Kryjówka w Kurhanie – #2

d Wymagania: Brak.
Cel: Pokonać wszystkich wrogów.

f Wprowadzenie: Łatwo trafić na to wzgórze – wznosi się niczym szczyr schowany pod dywanem, zaraz za Bramą Nowego Rynku, na skraju Trupiego Lasu. Dopiero z bliska zauważacie, że kurhan usypany jest z czarnej ziemi. Wytarte ze starości schody prowadzą od zarośniętego wejścia w nieprzeniklną ciemność.

g Schodząc, zauważacie dobiegające z dołu światło. Niestety coraz wyraźniej czuć też charakterystyczny fetor rozkładających się zwłok. Zastanawiacie się, co za rabusie rozbiłoby obóz w takim miejscu i szybko otrzymujecie odpowiedź – pojawia się grupa bandytów, którzy najwyraźniej nie są zadowoleni z waszej niezapowiedzianej wizyty. Jeden z nich pasuje do rysopisu poszukiwanego przestępcy.

h „Załatwie tych nieszczęślików” – rzuca, wycofując się z pomieszczenia. Jego sylwetka jest ledwie widoczna, gdy rusza w dół korytarzem i przez drzwi po lewej stronie.

i „No no, rzadko kiedy ludziska są na tyle głupie, że same przynoszą nam kosztowności” – szczerzy się jeden z roślejszych bandytów, dobywając zardzewiałego miecza. „A teraz was zabijemy.”

j Bandyta grubo się mylił. Gdybyście mieli jakies kosztowności, nie włożylibyście się po kurhanach.

k Wpadacie z hukiem do środka i odkrywacie, dlaczego bandyci wybrali to miejsce na kryjówkę... To przez ożywione kości – przekłete twory nekromancji.

l Trzeba je wysłać na wieczny spoczynek wraz z resztą tej żalosalnej bandy.

l **Zakończenie:** Gdy wszyscy bandyci leżą już martwi, możecie złapać oddech i wyrzucić z umysłu wizję żądnych krwi ożywionych trupów. Poszukiwanego jednak nie ma wśród zabitych, a na samą myśl o czekających w katakumbach okropieństwach włosy stają wam na głowie.

m **Nowe miejsce:** Kryjówka w Kurhanie (2) (G-11)

n **Osiągnięcie drużyny:** Pierwsze Kroki

o **Mapy:** 11b, Gib, 11a

s **Nagrody:** Bandyta Strażnik, Bandyta Łucznik, Ożywione Kości, Żeton skarbu (1x), Pułapka obrażenia (2x), Stół (2x)

- Odnośniki do powiązanych scenariuszy (zob. Podróż i zdarzenia na szlaku str. 41–42).
- Ułożenie kafli mapy i drzwi w trakcie przygotowania scenariusza. Wszystkie, niezbędne elementy mapy są podane . Kafle komnat są oddzielone żetonami drzwi. Komnata może się składać z więcej niż jednego kafła; są wówczas połączone żetonami podłoga.

- Informacje wykorzystywane do wypełnienia mapy , oparte na kluczu potwora . Wskazówki te mogą mieć dwie różne orientacje w zależności od ogólnej orientacji mapy. Rodzaj umieszczanego potwora jest wskazany symbolem w lewym górnym rogu, gdy scenariusz rozpoczyna 2 graczy, w prawym górnym w przypadku, gdy jest ich 3, i na dole w przypadku, gdy jest ich 4. **CZARNY** oznacza, że potwór nie jest obecny, **BIAŁY** oznacza zwykłego potwora, a **ŻÓŁTY** potwora elitarnego. Zwykłe potwory należy ustawiać na mapie na białych podstawkach, a elitarne na żółtych.



Przykład: / wskazują, jaki rodzaj potwora powinien być umieszczony na tym polu. W tym przypadku nie umieszcza się potwora przy dwóch graczach, zwykły potwór będzie dodany przy trzech graczach, a elitarny dla czterech graczy.

Należy zauważyć, że na początku scenariusza potwory rozstawia się tylko w startowej komnacie. Każda figurka potwora jest numerowana, aby określić jej kolejność działania w turze (zob. Kolejność akcji str. 29). Potwory, biorąc pod uwagę numerowanie, powinny być rozstawione losowo.

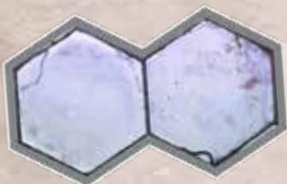
- Dostępne pola, na których postać może rozpocząć grę . Gracze wybierają, na których z wolnych pól ustawią figurkę postaci na początku scenariusza.
- Rodzaje pułapek używanych w danym scenariuszu i nagrody za grabież skarbów z żetonów skarbów . Zawartość skarbu o danym numerze odnotowana jest na końcu Księgi Scenariuszy, dzięki temu jest ona utrzymana w tajemnicy.
- Żetony pieniędzy i żetony podłoga . Kładzie się je na odpowiednich polach w momencie ujawnienia komnaty.



Żetony podłóża

Mapa jest zbudowana z zestawu kafli mapy w sposób opisany w Księdze Scenariuszy. Oprócz tego, składa się ona również z żetonów podłóża.

RODZAJE ŻETONÓW PODŁOŻA:



- **Drzwi** ■. Drzwi pełnią funkcję separatora pomiędzy pomieszczeniami. Gdy postać stanie na żetonie zamkniętych drzwi, natychmiast należy odwrócić go na otwartą stronę i ujawnić sąsiadującą komnatę. Od razu należy umieścić w komnacie żetony podłóża, potwory i żetony pieniędzy tak, jak jest to opisane w scenariuszu dla odkrytej komnaty. Chociaż zamknięte drzwi nie utrudniają ruchu postaciom, to działają one jako ściany dla wszelkich potworów oraz figurek przywołanych przez postacie, a żadne figurki nie mogą zostać zmuszone do przejścia przez zamknięte drzwi. Otwarte drzwi nie utrudniają żadnego ruchu i nie mogą zostać ponownie zamknięte. Wygląd drzwi zależy od rodzaju otoczenia, ale ich funkcja jest dokładnie taka sama.
- **Korytarze** ■. Korytarz umieszcza się w miejscu połączenia dwóch kafli, zakrywając ściany, dzięki temu z kilku kafli tworzy się jedno pomieszczenie. Korytarze działają jak normalne, puste pola.
- **Pułapki** ■. Pułapka zostaje uruchomiona, gdy postać wejdzie na jej pole dobrowolnie lub w wyniku wymuszonego ruchu. Latanie 🦅 i Skoki 🌀 nie uruchamiają pułapek. Uruchomienie pułapki aktywuje jej negatywny efekt wobec postaci, która ją uruchomiła. Następnie należy usunąć pułapkę z planszy. Aby usunąć pułapkę z planszy, nie ponosząc szkody, należy ją rozbroić. Efekty pułapki są zróżnicowane i są one określone w Księdze Scenariuszy. Jeśli część efektu pułapki jest określona jako „obrażeniowa”, zadaje ona postaci **obrażenia w liczbie 2+L**, gdzie **L oznacza poziom** scenariusza. Postacie i potwory również mogą tworzyć pułapki na planszy z efektami określonymi przez zdolność, która ją tworzy. Za każdym razem, gdy jest tworzona pułapka, żetony obrażeń i jej efektów powinny być umieszczone na jej żetonie w celu łatwego ich określenia. Pułapki nie są potworami, więc normalnie oddziałują na niewidzialne postacie.
- **Niebezpieczny teren** ■. Jeśli w wyniku normalnego lub wymuszonego ruchu, postać wejdzie na pole z niebezpiecznym terenem, zada on obrażenia w liczbie połowy obrażeń z pułapki (zaokrąglone w dół). Niebezpieczny teren nie wpływa na Skok 🌀 i Latanie 🦅. W przeciwieństwie do pułapek, niebezpieczny teren nie zostaje usunięty z planszy po zadaniu obrażeń, pozostaje na niej na czas nieokreślony. Rozpoczynanie tury lub opuszczanie tego terenu nie powoduje dodatkowych obrażeń.
- **Trudny teren** ■. Aby wejść na trudny teren, figurka musi zapłacić dwa punkty ruchu. Trudny teren nie wpływa na Skok 🌀, Latanie 🦅 i wymuszony ruch.
- **Przeszkody** ■. Przeszkody mają różne grafiki, ale wszystkie działają tak samo: figurki nie mogą się poruszać przez przeszkody w trakcie normalnego ruchu, ale mogą się przez nie poruszać, wykonując lot 🦅 lub skok 🌀. **Przeszkody nie utrudniają ataków dystansowych.** Niektóre postacie potrafią tworzyć lub przenosić przeszkody. Dokonując tego, gracz nigdy nie może odciąć jednego obszaru mapy w taki sposób, że wejście na niego będzie wymagało przejścia przez przeszkodę.



- **Skarby** ■. Żetony skarbów mogą być splądrowane przez gracza (zob. Grabież str. 27) dla różnorodnych efektów. Istnieją dwa rodzaje żetonów skarbów: żetony „celów” i żetony ponumerowane. Żetony celów są ważne dla ukończenia scenariusza, a zasady dotyczące ich grabieży są określone w scenariuszu. „Cele” są zerowane za każdym razem, gdy rozgrywany jest scenariusz. Numerowane żetony mogą zapewnić wiele różnych korzyści. Kiedy taki żeton jest plądrowany, plądrujący gracz powinien porównać numer żetonu z indeksem skarbów na końcu Księgi Scenariuszy, aby ustalić co zostało zagrabione. Jeżeli na liście znajduje się nazwa konkretnego przedmiotu, należy odszukać ten przedmiot w talii przedmiotów unikalnych i od razu dodać do swojej puli przedmiotów. Jeżeli wymieniony jest schemat przedmiotu, znajdź wszystkie kopie danego przedmiotu i dodaj je do oferty miasta. Numerowany skarb można splądrować tylko raz. Po jego splądrowaniu powinien on zostać skreślony z Księgi Scenariuszy, aby o tym pamiętać.

Poziom scenariusza

Podstawowe statystyki potworów, obrażenia z pułapek, ilość złota otrzymana z żetonów pieniędzy i ilość punktów doświadczenia za ukończenie scenariusza są zależne od jego poziomu. Poziom scenariusza jest wybierany przez graczy, zanim rozpocznie się gra i oparty jest na średnim poziomie grupy i na tym, jak trudny scenariusz chcą gracze rozegrać.

Poziom scenariusza może być ustawiony od 0 do 7, ale nie może być zmieniony po jego rozpoczęciu. **Zalecany** poziom scenariusza to średnia poziomów wszystkich postaci, podzielona przez 2 i zaokrąglona w górę. Wynik ten jest uważany za „normalny” poziom trudności. Jeśli gracze mają ochotę na „łatwiejszą” grę, mogą zmniejszyć zalecany poziom scenariusza o 1. Jeśli mają ochotę na cięższą przeprawę, można podnieść poziom scenariusza o 1 na „Trudny” lub o 2 na „Bardzo trudny”.

Trudność	Modyfikator poziomu
Łatwy	-1
Normalny	+0
Trudny	+1
Bardzo trudny	+2

Poziom scenariusza	Poziom potwora	Konwersja złota	Obrażenia z pułapki	Premia doświadczenia
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Przykład: Jeśli w grze bierze udział postać na 6 poziomie, dwie na 4 poziomie i jedna na 3, to ich średnia wynosi 4,25, podzielona przez 2 i zaokrąglona w górę daje wynik 3, więc normalny poziom trudności dla tych postaci wynosiłby 3. Wybór poziomu scenariusza jest całkowicie dowolny. Wyższy poziom spowoduje, że potwory będą trudniejsze, ale będzie można również zdobyć więcej złota i doświadczenia.

Wariant gry: jawne informacje oraz gra solo

Jeden gracz może grać sam, kontrolując dwie lub więcej postaci na raz. Trudność gry polega jednak również na tym, że gracze nie wiedzą, co zrobią inni w swojej turze. Grając samotnie, gracz ma dokładne informacje o tym, co każda postać zrobi i może prowadzić je bardziej efektywnie, przez co gra staje się łatwiejsza. Aby to zrekompensować, samotny gracz powinien **zwiększyć poziom potworów i obrażeń z pułapek o 1 dla danego scenariusza, nie zwiększając jednocześnie konwersji złota i punktów doświadczenia.**

Jeżeli gra toczy się w większym gronie, gracze mogą zdecydować, że wszystkie informacje będą jawne. Należy wówczas zwiększyć trudność, jak przy grze solo. Grając z jawnymi informacjami, gracze mogą ujawniać zawartość swoich rąk i omawiać wspólnie szczegóły swoich tur. Nie jest to zalecany sposób prowadzenia gry, ale może być pożądany przez pewne grupy graczy.

Poziom scenariusza	Poziom potwora	Konwersja złota	Obrażenia z pułapki	Premia doświadczenia
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Opis przebiegu rundy

Scenariusz składa się z szeregu **rund**, które są rozgrywane, dopóki scenariusz nie zakończy się sukcesem lub porażką. Runda składa się z następujących kroków:



- Wybór kart:** Każdy gracz wybiera do zagrania dwie karty ze swojej ręki lub deklaruje, że będzie wykonywać akcję długiego odpoczynku.
- Ustalenie inicjatywy:** Gracze ujawniają swoje karty na daną rundę i odkrywają kartę zdolności dla każdego rodzaju potwora w grze. Kolejność inicjatywy ustalana jest na podstawie wartości tych ujawnionych kart.
- Tura postaci i potwora:** Zaczynając od najniższej inicjatywy, gracze i potwory będą rozgrywać swoje **tury**, wykonując akcje ze swoich kart, które będą (jeśli to możliwe) modyfikowane za pomocą kart przedmiotów postaci.
- Sprzątanie:** Czasami na koniec rundy trzeba będzie uporządkować niektóre rzeczy (zob. Koniec rundy str. 32).

Wybór kart

Na początku rundy każdy z graczy wybiera w tajemnicy dwie karty ze swojej ręki i kładzie zakryte przed sobą. Z tych dwóch kart trzeba wybrać **kartę wiodącą**, która zadecyduje o inicjatywie gracza w rundzie (zob. Ustalanie inicjatywy str. 17).

Gracze nie powinni pokazywać innym graczom swoich kart, ani udzielać konkretnych informacji na temat jakichkolwiek wartości liczbowych lub nazw znajdujących się na ich kartach. Można jednak używać ogólnych stwierdzeń o swoich działaniach w rundzie i omówić strategię działania.

- **Przykład właściwej komunikacji:** „Zaatakuję tego strażnika w połowie rundy”, „Zamierzam się poruszyć na to miejsce i uzdrowić cię na początku rundy”, „Mam nadzieję, że uda się to zrobić, zanim zaatakują potwory”.
- **Przykład niewłaściwej komunikacji:** „Potrzebujesz inicjatywy niższej od 17, aby poruszyć się przede mną”, „Zadam temu bandycie 4 obrażenia, więc nie trzeba się nim przejmować”, „Mam zamiar użyć Przebijającej Erupcji i usunąć wszystkich”.

Podczas swojej tury gracz wykorzystuje obie karty, aby wykonać akcje, następnie są one odrzucone, utracone lub pozostają aktywne w zależności od wykonanych akcji. Zagrane karty zwykle są umieszczane na stosie kart odrzuconych, chyba że zaznaczono inaczej. Odrzucone karty mogą wrócić na rękę gracza po odpoczynku (zobacz niżej). Jeśli karta, z której została przeprowadzona akcja, zawiera w prawym dolnym rogu symbol , wówczas karta jest umieszczana na stosie kart utraconych. Utracone karty mogą wrócić do gracza w trakcie scenariusza za pomocą specjalnej akcji odzyskania . Nawet jeśli karta została utracona lub odrzucona, to niektóre działania z niej wynikające mogą być nadal aktywne (oznaczone symbolami po prawej). Taką kartę, zamiast odrzucić, umieszcza się przed graczem w aktywnym obszarze, aby pamiętać o jej efekcie. Gdy jej działanie się skończy, należy ją odrzucić na odpowiedni stos (zob. Aktywne premie str. 25–26).

Na początku **każdej** rundy gracze **muszą** zagrać dwie karty ze swojej ręki lub zadeklarować **akcję długiego odpoczynku**. Jeśli gracz ma tylko jedną lub nie ma wcale kart na ręce, długi odpoczynek jest jego jedyną opcją. Jeżeli długi odpoczynek **nie jest dostępny** na początku rundy, ponieważ gracz ma tylko jedną (lub nie ma wcale) kartę na stosie kart odrzuconych, uważa się go za **wyczerpanego** i nie może już uczestniczyć w scenariuszu (zob. Wyczerpanie str. 28).



Utracona



Odzyskiwanie



Stać premia



Premia w rundzie

Efekty aktywne

ODPOCZYNEK

Odpoczynek jest głównym sposobem na to, aby odrzucone karty wróciły na rękę gracza. Do wyboru są dwa rodzaje odpoczynku: **krótki** lub **długi**. W obu przypadkach akcja odpoczynku może zostać podjęta **tylko**, jeśli gracz ma co najmniej dwie karty w swoim stosie kart odrzuconych. Akcja odpoczynku **zawsze** powoduje, że jedna karta ze stosu kart odrzuconych trafia na stos kart utraconych.

- **Krótki odpoczynek:** Podczas fazy końca rundy, można wykonać krótki odpoczynek. Dzięki takiemu odpoczynkowi gracz może natychmiast przetasować swój stos kart odrzuconych, następnie wybiera z nich **losowo** jedną kartę i umieszcza ją na stosie kart utraconych, a pozostałe odrzucone karty dołącza do kart na ręce. Jeśli gracz chciałby **zachować** kartę odrzuconą na stosie kart utraconych, musi przyjąć jedno obrażenie i odrzucić **inną wylosowaną** kartę ze stosu kart odrzuconych. Można to zrobić tylko raz w trakcie odpoczynku.
- **Długi odpoczynek:** Długi odpoczynek deklaruje się w fazie wyboru kart i trwa on całą rundę postaci. Takiego gracza uznaje się za gracza z inicjatywą 99. W swojej turze gracz musi **wybrać** jedną kartę ze stosu kart odrzuconych i odłożyć ją na stos kart utraconych, a pozostałe odrzucone karty wracają na jego rękę. Odpoczywająca postać **przeprowadza akcję „Leczenie 2, na siebie”** i **odświeża wszystkie swoje wykorzystane karty przedmiotów**.

Ustalenie inicjatywy

Po tym, jak gracze wybrali swoje dwie karty lub zadeklarowali długi odpoczynek, ujawniają kartę zdolności potwora dla każdego rodzaju potwora, który ma aktualnie co najmniej jedną figurkę na planszy. Oprócz tego każdy gracz, który nie zadeklarował długiego odpoczynku, ujawnia swoje karty na tę rundę, umieszczając wiodącą kartę na wierzchu tak, aby wartość jej inicjatywy była widoczna.

Rozpatrywanie kolejności inicjatywy określa się poprzez porównanie kart wszystkich potworów i wszystkich wiodących kart graczy. Rozpoczyna właściciel karty z najniższą wartością inicjatywy, potem kolejny aż do karty z najwyższą wartością, do momentu aż wszyscy wykonają swoje akcje. Gdy dany rodzaj potwora wykonuje swoje akcje, wszystkie pozostałe potwory tego samego typu będą wykonywać czynności wymienione na tej samej karcie, zgodnie z rosnącymi wartościami numerów na figurkach, najpierw potwory elitarne, potem zwykłe.

Jeśli dojdzie do sytuacji w której gracze mają taki sam współczynnik inicjatywy, porównują swoją drugą (niewiodącą) kartę, aby przełamać remis. Jeśli to nie pomoże (nadal jest remis) uzgadniają między sobą, który z nich będzie pierwszy w kolejności. Jeśli nastąpi remis pomiędzy graczem i potworem, gracz rozpoczyna pierwszy. Gdy nastąpi remis pomiędzy różnymi potworami, o pierwszeństwie decydują gracze.

Przykład: Na początku rundy Kark decyduje, że chce zagrać dwie pokazane obok karty. Decyduje również, że chce wykonać swój ruch w późniejszym momencie rundy, więc jako kartę wiodącą wybiera kartę z inicjatywą „61”. Gdyby chciał wykonać ruch wcześniej, wybrałby kartę z inicjatywą „15”. Szelma jako kartę wiodącą wybiera kartę z inicjatywą „86”, po czym ujawnia się karty potworów - Ożywione Kości i Bandyta Łucznik, z inicjatywami „45” i „32”. Kolejność w rundzie wygląda następująco: Bandyta Łucznik gra pierwszy, po nim Ożywione Kości, trzeci gra Kark, a na końcu Szelma.



Tura postaci


W trakcie swojej tury postać będzie zagrywać górne działanie z jednej karty i dolne z drugiej. Karta wybrana jako karta wiodąca do określenia inicjatywy, nie ma w tym momencie znaczenia. Gracz wybiera dowolnie, z której karty zagra dolny efekt, a z której górny. W trakcie zagrywania karty, wszystkie jej działania muszą być zrealizowane w takiej kolejności, w jakiej są spisane na karcie i nie można tego przerwać działaniami z drugiej karty. Gdy tylko działanie karty zostanie zakończone, zanim stanie się cokolwiek innego, karta zostaje umieszczona w odpowiednim obszarze (kart odrzuconych, utraconych lub aktywnych). Gracze mogą decydować, że nie będą zagrywać jakiejś akcji z karty, muszą jednak wykonać wszystkie akcje, które mogą mieć negatywny wpływ na nich samych lub ich sojuszników (np. obrażenia, utrata kart, spowodowanie negatywnego stanu). Sojusznik jest jakkolwiek figurką, która walczy po stronie postaci. Termin ten obejmuje przywołane figurki, ale nie obejmuje samej postaci. Zdolności nie mogą wpływać na sojuszników, chyba że karta lub zasady twierdzą inaczej.

Można również zagrać dowolną kartę, wykorzystując jej górny efekt jako „Atak 2” lub dolny jako „Ruch 2”. Wykorzystana w ten sposób karta zawsze jest odrzucana, niezależnie od tego, co jest na niej napisane. Oprócz zagrywania kart w swojej turze, przed, w trakcie lub po wykonaniu dwóch akcji, gracze dodatkowo mogą użyć dowolnej liczby przedmiotów, w jakie są wyposażeni.



RUCH



Zdolność „**Ruch**  **X**” pozwala postaci przejść X pól na mapie. Postaci mogą się poruszać przez pola, na których znajdują się ich sojusznicy, ale nie mogą przez pole z wrogiem, ani przez przeszkody. Efekty pułapek i terenów muszą zostać rozpatrzone, gdy postać wejdzie na nie w wyniku normalnego ruchu. Postać nie może zakończyć swojego ruchu na polu już zajęтым przez inną figurkę. Postacie **nigdy** nie mogą przechodzić przez ściany.



Niektóre umiejętności ruchu są określone jako „Skok”. **Ruch X (Skok)** pozwala postaci zignorować wszystkie figurki i efekty z terenu w trakcie takiego ruchu. Należy jednak pamiętać, że ostatnie pole skoku jest polem, na którym się zatrzymuje i efekty z niego (jeśli istnieją) należy rozpatrzyć jak przy normalnym ruchu.




Niektóre figurki mogą posiadać specjalną właściwość: „**Latanie**”. W trakcie takiego ruchu ignorują one całkowicie inne figurki i teren, nad którym się przemieszczają, włącznie z polem, na którym kończą ruch. Ruch ten musi się zakończyć na polu niezajmowanym przez inną figurkę. Dotyczy to również wymuszonego ruchu np. ODEPCHNIĘCIA czy PRZYCIĄGNIĘCIA. Jeśli figurka straci swoją cechę Latania, jednocześnie zajmując pole z przeszkodą, otrzymuje obrażenia tak, jakby uruchomiła pułapkę i następnie przenosi się na najbliższe puste pole (nie zajęte przez inną figurkę, żetony, żetony podłoża jakiegokolwiek rodzaju z wyjątkiem korytarzy, płyt naciskowych i otwartych drzwi).

ODKRYWANIE KOMNATY


Jeśli podczas swojego ruchu (w dowolnej jego fazie), postać wejdzie na żeton z zamkniętymi drzwiami, obróć ten żeton na stronę „otwarte” i natychmiast ujawnij komnatę znajdującą się po drugiej stronie drzwi. Następnie w Księdze Scenariuszy sprawdź, jakie potwory, żetony pieniędzy i żetony podłoża należy umieścić w nowo odkrytej komnacie zgodnie z liczbą postaci (z uwzględnieniem postaci wyczerpanych). Należy pamiętać, że tak, jak przy przygotowaniu scenariusza, numery figurek powinny zostać rozstawione losowo. Istnieje możliwość, że po odkryciu nowej komnaty, może zabraknąć figurek potwora danego rodzaju. Jeśli tak się stanie, należy umieścić tylko dostępne podstawki, rozpoczynając od potworów znajdujących się najbliżej postaci ujawniającej komnatę. Po umieszczeniu wszystkich elementów w nowej komnacie, należy dobrać kartę akcji dla każdego nowego rodzaju potwora. Po ukończeniu tury gracza odkrywającego komnatę, trzeba zweryfikować wartość inicjatywy wszystkich nowych potworów w nowej komnacie. Wszystkie nowo ujawnione potwory, które mają tę wartość niższą od postaci, która odkryła komnatę, muszą natychmiast rozegrać swoje akcje (powinny one działać wcześniej w tej rundzie, ale były nieujawnione). Wykonując akcje tych potworów, należy zachować ich kolejność inicjatywy. To gwarantuje, że wszystkie nowe potwory zawsze będą brać udział w rundzie, w której zostały ujawnione.

ATAK



Zdolność „**Atak**  **X**” pozwala postaci zadać X obrażeń wrogowi w jej zasięgu. Figurki nie mogą atakować swoich sojuszników. Istnieją dwa rodzaje ataków: **dystansowy i wręcz**.



Atak dystansowy opisany jest jako „**Zasięg**  **Y**”, co oznacza, że każdy wróg w odległości do Y pól, może być celem takiego ataku. Każdy atak dystansowy, skierowany przeciwko sąsiadującemu wrogowi, otrzymuje Niekorzyść przeciwko temu wrogowi (zob. Korzyść i Niekorzyść str. 20–21).

Ataki wręcz nie mają na karcie określonej wartości zasięgu, ich domyślny zasięg wynosi 1 pole, co oznacza, że zazwyczaj są one kierowane przeciwko sąsiadującemu wrogowi.

Zasięg wzroku. Wszystkie ataki mogą zostać przeprowadzone przeciwko wrogom w zasięgu wzroku, czyli, gdy można przeprowadzić linię pomiędzy dowolnym wierzchołkiem pola atakującego, a dowolnym wierzchołkiem pola obrońcy, nie dotykającą żadnej części ściany (krawędzi linii kafelka mapy lub całego obszaru dowolnego niepełnego pola występującego wzdłuż krawędzi kafelka mapy, chyba że jest przykryty żetonem podłoża). Tylko ściany blokują linię ataku. Ponadto **każda zdolność**, która ma określony zasięg, może być wykonana tylko na figurce w zasięgu wzroku. Jeśli zdolność, niebędąca Atakiem, nie określa zasięgu, zasięg wzroku nie jest wymagany. Należy również zauważyć, że dwa pola oddzielone linią ściany nie są uważane za sąsiadujące, a zasięg nie może być liczony przez ściany.

Podczas ataku podstawowa wartość z karty może być zmodyfikowana przez trzy rodzaje wartości w następującej kolejności. Powtórz poniższe kroki dla każdego indywidualnego wroga, który jest celem ataku:

- **Modyfikatory ataku atakującego**, są stosowane w pierwszej kolejności. Modyfikatory te obejmują premie lub kary z aktywnych kart zdolności, przedmiotów i innych źródeł (np. Atak +1 od ZATRUCIA).
- Następnie, należy dobrać kartę z **talii modyfikatorów ataku** i zastosować jej efekty.
- Na końcu należy zastosować **premię obronną atakowanej figurki**. Zmniejsza ona siłę ataku. Dla każdego atakowanego wroga zastosuj jego premie obronne pochodzące z jego modyfikatorów, tarczy lub innych premii.
- Jeżeli w trakcie jednego kroku zastosujecie więcej modyfikatorów, sami wybierzcie kolejność, w której je użyjecie. W związku z tym, że wszystkie kroki rozpatruje się oddzielnie dla każdego celu, także atak może powodować różne obrażenia dla różnych celów.

Przykład: Szelma zagrywa zdolność „Atak 3” przeciwko sąsiadującemu Bandytce Strażnikowi. Dzięki specjalnym warunkom z karty, do swojego ataku dodaje modyfikator +2, oprócz tego może jeszcze podwoić atak, korzystając z aktywnej karty przed sobą. Wybiera więc: +2 do ataku, a następnie go podwaja, co daje mu „Atak 10”. W następnej kolejności stosuje kartę modyfikatora ataku, która daje „-1” zmniejszając jego atak, który teraz wynosi 9. Na koniec odejmuje od ataku wartość tarczy atakowanego Bandyty Strażnika, która wynosi 1. W ostateczności Szelma zadaje 8 obrażeń.

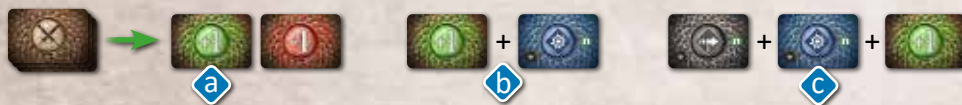
Obrażenia potwora powinny być oznaczane na kopercie jego karty statystyk w części odpowiadającej numerowi figurki potwora. Jeśli w wyniku ataku lub innych okoliczności, życie potwora zostaje sprowadzone do zera lub mniej, potwór umiera i zostaje natychmiast usunięty z planszy. Po śmierci potwora nie są rozpatrywane żadne dodatkowe efekty ataku.

Po śmierci potwora kładzie się na jego polu żeton pieniędzy, o ile potwór nie został przywołany lub zrodzony.

KORZYŚĆ I NIEKORZYŚĆ

Niektóre ataki mogą być **Korzystne** lub **Niekorzystne**.

- Atakujący z **Korzyścią** bierze dwie karty modyfikatorów ataku i wybiera tę, która daje **większą** korzyść **a**. Jeśli jedna z tych kart ma symbol dobrania, jej efekt jest dodawany do drugiej karty **b**. Jeśli obie karty mają symbol dobrania, należy dobierać karty do momentu wylosowania karty bez symbolu dobrania, a następnie dodać do siebie efekty ze wszystkich dobranych kart **c**.



- Atakujący z **Niekorzyścią** losuje dwie karty modyfikatorów i używa tej, która jest gorsza **d**. Symbole dobrania na kartach są w tym wypadku ignorowane **e**. Jeśli obie karty mają symbol dobrania, należy dobierać karty do momentu wyciągnięcia karty bez symbolu dobrania, a następnie uwzględnić efekt tylko z ostatniej dobranej karty **f**.



Przykład zdolności dającej Korzyść

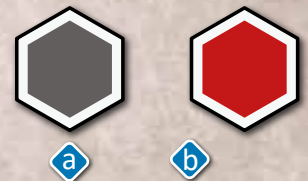
Jeśli istnieje niejasność co do tego, która z kart jest lepsza lub gorsza, należy wykorzystać pierwszą wylosowaną kartę. Niejednoznaczność może wystąpić podczas porównywania jednego lub większej liczby efektów dostarczanych przez karty modyfikujące atak (np. wzbudzenie żywiołów, negatywne stany itp.). Wszystkie dodane efekty powinny być uważane za mające dodatnią, ale niezdefiniowaną wartość liczbową.

Korzyści i Niekorzyści są otrzymywane głównie w wyniku działania konkretnych zdolności postaci lub potworów. Niemniej jednak, każdy atak dystansowy skierowany przeciwko sąsiadującemu wrogowi, zyskuje Niekorzyść przeciwko temu celowi. Wielokrotne Korzyści lub Niekorzyści nie kumulują się. Jeśli atak ma obie te cechy jednocześnie, znoszą się one wzajemnie i atak odbywa się normalnie.

OBSZAR ODDZIAŁYWANIA

Niektóre zdolności pozwalają atakować kilka pól lub kilka celów w tym samym czasie. W takich przypadkach atakowany obszar jest pokazany na karcie zdolności. **Należy pamiętać, że konfigurację obszaru można „obrać” lub użyć „lustrzanego odbicia”, nie zmieniając jego kształtu. Należy także pamiętać, że każdy cel jest rozpatrywany osobno (dobiera się osobne karty modyfikatorów ataku), ale wszystkie te ataki tworzą jedną akcję ataku.**

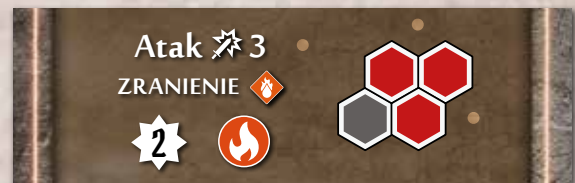
- a Szary obszar wskazuje pole, na którym znajduje się postać. Atak obszarowy zawierający szare pole jest zawsze traktowany jak atak wręcz.
- b Czerwone obszary to pola z wrogami, na które wpływa zagrana zdolność.



W przypadku obszarowego ataku dystansowego, tylko jedno z czerwonych pól musi znajdować się w określonym zasięgu i nie musi zawierać wroga. Jednak w przypadku ataków obszarowych (wręcz i dystansowych) **możesz atakować tylko wrogów na polach, które masz w zasięgu wzroku.**




Przykład: Figurka może wykonać „Atak 4” na obszar trzech pól, jeśli przynajmniej jedno atakowane pole znajduje się w Zasięgu 3.



Przykład: Ten atak umożliwi wykonanie w walce wręcz Ataku 3 na obszar o powierzchni 3 pól.



Niektóre ataki są opisane jako „Cel X ”, co oznacza, że postać może skierować swój atak przeciwko X różnym wrogom, jeśli znajdują się oni w jego zasięgu.

Przy każdym ataku, w którym celem jest kilka potworów, dla **każdego atakowanego** potwora należy wylosować osobną kartę modyfikatora ataku. Nie jest możliwe, aby celem kilku ataków z jednej zdolności był jeden cel. **Uwaga:** sojusznik **nigdy** nie może być celem ataku (często pozytywne zdolności, których celem są sojusznicy wykorzystują zwrot „wpływa na” zamiast „cel:”). Sojusznik może znajdować się na atakowanym obszarze, ale **nie będzie on celem ataku.**

Należy pamiętać, że jeśli zasięg ataku nie jest określony, uważa się go za atak wręcz, nawet jeśli pozwala on atakować nieprzylegające do atakującego pola.