

HERO QUEST

Game System



KSIĘGA ZASAD

14+



F2847

Zważcie na me słowa, gdyż jam jest Mentor, Strażnik Księgi wiedzy Loreto. Opowiem Wam o dniach minionych, o czasach owianych czarnymi chmurami, które to chmury rozwiały się ostatecznie, kiedy Królestwo nasze — wbrew wszelkiej nadziei — zostało ocalone. Obawiam się jednak, że ciemność powróci raz jeszcze. I to wkrótce...

A nieść ją będą na sztandarach złowrogie siły potężnego czarnoksiężnika Zargona. Na widok Czarnej Chorągwi i nieprzeliczonych hord Strachu nawet najodważniejsi wojownicy Królestwa uciekli w popłochu. Ziemia została tedy spustoszona, a wszystkie ludy pogrążyły się rozpacz.

I wtedy to przybył najpotężniejszy wojownik Kresów — Księżę Rogar Barbarzyńcą zwany. Na czole jego połyskiwała, niczym latarnia w mroku, Gwiazda Zachodu — lśniący diament, symbol jego potęgi. Nadzieja wypełniła na nowo serca i lud ciągnął pod jego sztandary, opuszczając swe kryjówki na wzgórzach i w lasach. Także i inni wielcy bohaterowie dołączali do niego: Durgin — nieustraszony krasnoludzki wojownik z Gór Końca Świata, Ladril — elfi mag z rodu wojowników zamieszkujących odległe tereny Elethornu, a także Telor — wybitnie uzdolniony czarodziej, którego czary niejednokrotnie miały uratować Rogara z opresji.

Przez wiele lat Rogar szkolił swoją armię, starając się unikać otwartej bitwy z generałem Zargona, dopóki wszystko nie było gotowe. Nękali tedy oni linie zaopatrzenia złego czarnoksiężnika i wybijali co do joty niezliczone rzesze orków i goblinów, które sprzymierzyły się ze złem.

Trwało to długo, aż w końcu nadszedł dzień, na który czekał Rogar. Jego armia urosła w siłę i została dobrze wyćwiczona. Obozując na wysokich przełęczach, Ladril widział z daleka Zastępy Strachu i kazał Durginowi zagrznieć na swoim potężnym rogu, wzywając wszystkich do broni. Armia Rogara runęła na wroga z obu flank i bitwa się rozpoczęła. Tego dnia zginęło zarówno wiele plugawych stworzeń, jak i mnóstwo prawych wojowników. Jednak gdy dzień miał się ku końcowi, to siły ciemności były zmuszone oddać pole. Zwycięstwo, chociaż uradowało wszystkich, nie było absolutne. Zarówno Zargon, jak i jego generał pierchli za wody Morza Szponów i tam, knując swoją zemstę po dziś dzień. Wkrótce ich plany wypełnią się, a Królestwo ponownie będzie potrzebowało nowego Rogara. Gdzież jednak szukać bohaterów, którzy mogliby mu dorównać?

Jeśli miła Wam myśl o kontynuowaniu wielkiego dzieła Rogara i jego dzielnej kompanii, musicie się jeszcze wiele nauczyć. Pomogę Wam, jak tylko będę mógł. Księgę wiedzy Loreto, którą oddano mi pod opiekę, napisano na początku czasów. Wszystko, co kiedykolwiek było, i wszystko, co kiedykolwiek będzie, zapisano na jej niezliczonych stronicach. Dzięki wiedzy tu zawartej będę w stanie Was poprowadzić, ale to od Was zależeć będzie, czy znajdziecie w Waszych sercach na tyle męstwa, aby przeciwstawić się wielkiemu złu i zniweczyć plany Zargona o triumfie nad tym światem.



HEROQUEST

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĘGI ZASAD

Dla nowych graczy w świecie HeroQuest strona 4

- Co sprawia, że gra jest wyjątkowa?
- Co jest w pudełku? • Jak zacząć?

Jak zacząć? strony 5-8

- Wybór postaci: Zargon czy bohater?
- Przygotowanie do gry — co Zargon musi zrobić, zanim przygoda się rozpocznie

Rzut oka na świat HeroQuest strony 9-10

- Historia Zargona

Początek wyprawy strony 11-12

- Czytanie Księgi wyzwania • Kolejność gry
- Tura bohatera • Ruch bohatera
- Poszukiwania i otwieranie drzwi
- Reakcje Zargona na ruchy bohatera

Sześć akcji bohaterów strony 12-20

- Atak • Rzucenie zaklęcia • Poszukiwanie skarbu • Poszukiwanie sekretnych drzwi
- Poszukiwanie pułapek • Rozbrajanie pułapki

Tura złego czarnoksiężnika Zargona strony 20-22

- Ruch i akcje potworów
- Atak • Rzucanie zaklęć Strachu
- Martwi bohaterowie
- Co się stanie, jeśli zabraknie potworów?

Kończenie wyprawy strona 22

- Co dzieje się między wyprawami?
- Utracone przedmioty
- Niedokończone wyprawy

Uwaga!

Informacje zawarte w Księdze wyzwania oznaczono za pomocą określonych ikon, w zależności od tego, dla kogo są przeznaczone.



Informacje i instrukcje dotyczące Zargona.



Informacje i instrukcje dotyczące bohaterów.



Przydatne wskazówki.



Informacje, które mogą wpłynąć na rozgrywkę. Uwaga, ważne!

WITAJCIE

Gra HeroQuest to przygoda osadzona w świecie fantasy, której akcja dzieje się w głęboko ukrytym kamiennym labiryncie. Owe podziemia, pełne niezbadanych pomieszczeń i krętych korytarzy, kontrolowane są przez złego czarnoksiężnika Zargona i jego kohorty Strachu.

Mentor, dobry i starożytny mędrzec, wezwał do walki z tym pradawnym złem czterech dzielnych bohaterów. Będzie to ich ostateczne wyzwanie — zejść do zdradzieckiego, nieznanego świata mroku i przywrócić honor Królestwu. Siły Strachu nie mogą zwyciężyć!

Związani lojalnością wobec Królestwa odważni bohaterowie zjednoczą się i wkroczą w coraz głębsze i głębsze zakamarki mrocznego i nieodkrytego świata...

CO SPRAWIA, ŻE GRA JEST WYJĄTKOWA?

- Jeden z graczy wciela się w Zargona, złego czarnoksiężnika i jednocześnie Mistrza gry. Pozostali gracze wcielają się w jedną z klas bohaterów — barbarzyńcę, krasnoluda, elfa lub czarodzieja.
- Gra HeroQuest przeznaczona jest dla od 2 do 5 graczy i rozgrywana jest w 14 kolejnych sesjach zwanych wyprawami. Każda z nich jest szczegółowo opisana w Księdze Wyzwań.
- Rozegranie jednej z nich może zająć godzinę lub dwie, a każda kolejna będzie się cechować coraz większym poziomem trudności.
- Podczas wypraw bohaterowie mogą zdobyć cenne skarby. Bogactwa te można wykorzystać między wyprawami do zakupu potężnych broni i zbroi w zbrojowni.
- Aby pokonać Zargona i jego siły Strachu, bohaterowie muszą współpracować. Indywidualne zwycięstwo nie jest celem tej gry. Zjednoczeni bohaterowie wytrwają, podzieleni — upadną.
- Przygoda nigdy się nie kończy... dodatkowe wyprawy są dostępne w pakietach wypraw (sprzedawanych oddzielnie).

ZAWARTOŚĆ GRY

- **Plansza do gry**
- **31 figurek potworów:** 8 Orków, 6 Goblinów, 3 Odrazy, 4 Wojowników Strachu, Czarnoksiężnik Strachu, Gargulec, 4 Szkielety, 2 Zombie, 2 Mumie
- **4 figurki bohaterów:** barbarzyńca, krasnolud, elf, czarodziej
- **15 figurek mebli:** 2 stoły, tron, biurko alchemika, 3 skrzynie skarbów, grobowiec, stół czarnoksiężnika, 2 regały, stojak, kominek, stojak na broń, szafka
- **10 figurek czaszek**
- **4 plastikowe figurki szczurów**
- **21 drzwi do lochów:** 5 zamkniętych, 16 otwartych
- **93 karty do gry:** 24 karty skarbów, 23 karty ekwipunku, 14 kart przedmiotów, 12 kart zaklęć Strachu, 12 kart zaklęć, 8 kart potworów
- **4 karty zmiany kolejności tur**
- **Kartonowe kafelki:** schody, zablokowane pola, wilcze doły, sekretne drzwi, pułapki ze spadającymi blokami, czaszki
- **Księga Wyzwań**
- **4 karty postaci:** barbarzyńca, krasnolud, elf, czarodziej
- **Ekran Mistrza Gry**
- **Arkusze postaci**
- **6 białych kości walki**
- **2 czerwone kości**

JAK ZACZAĆ

Jeśli grasz po raz pierwszy, wypchnij kartonowe kafelki z arkusza części i odłóż je na bok.

Wybór roli

Jeden z graczy musi wcielić się w rolę Zargona, złego czarnoksiężnika. Pozostali gracze wcielają się następnie w bohaterów: barbarzyńcę, krasnoluda, elfa i czarodzieja.

Jeśli gra mniej niż pięć osób, zawsze jedna osoba musi grać jako Zargon. Pozostali gracze mogą kontrolować więcej niż jednego bohatera. Wyprawy są trudniejsze, jeśli w grze jest mniej niż czterech bohaterów.

Ważna rola Zargona

Rola Zargona jest niezwykle ważna w grze. Osoba grająca jako Zargon jest także Mistrzem Gry. Oznacza to, że ta osoba:

- Siedzi za ekranem Mistrza Gry.
- Kontroluje wyprawę innych graczy.
- Jako jedyna wie, gdzie w labiryncie znajdują się potwory, sekretne drzwi, skarby i pułapki.
- Ma wyłączny dostęp do Księgi Wyzwań.

Zargonem może grać każdy, ale bardziej komfortowo w jego roli mogą czuć się gracze uprzednio zaznajomieni z grą.

Gra jako Zargonem

Gracz kierujący Zargonem będzie prowadził wyprawę. W razie potrzeby musi się zatem najpierw zapoznać z zasadami gry, aby zrozumieć mechanikę. (I, jak okaże się poniżej, musi przeczytać pierwszą wyprawę z Księgi Wyzwań).

Uwaga! Księga Wyzwań jest przeznaczona tylko dla Mistrza Gry. *Istnieją w niej jednak sekcje, które należy odczytać graczom na początku każdej wyprawy. Te fragmenty są odpowiednio oznaczone w Księdze Wyzwań.*



JAK ZARGON PRZYGOTOWUJE GRĘ

Jako Zargon, aby poprawnie przygotować grę, musisz wykonać następujące kroki:

1. Otwórz Księgę Wyzwań i przeczytaj pierwszą wyprawę

Patrz: „Wyprawa 1 — Próba”. Ta wyprawa musi zostać rozegrana jako pierwsza. Mistrz Gry musi się z nią zapoznać najpierw indywidualnie.

Na każdą wyprawę przygotowano trzy różne sekcje: tekst na pergaminie, mapę wyprawy i notatki do wyprawy.

Tekst na pergaminie

Jego treść omawia wyzwanie bohaterów, a także nagrodę, którą otrzymają w razie powodzenia. **Ta sekcja jest zawsze odczytywana na głos na początku wyprawy graczom będącym bohaterami.**

Mapa wyprawy

Pokazuje, jak układać planszę w miarę postępów w grze. Na mapie znajdują się symbole pokazujące początkowe pozycje potworów — złowrogich stworzeń będących pod Twoją kontrolą. Symbole te są identyczne z symbolami na każdej z kart potworów i można je zidentyfikować na mapie Mistrza Gry. Mapy pokazują również, gdzie umieścić meble, schody, drzwi i kafelki zablokowanych pól. Zawierają ponadto symbole pułapek, sekretnych drzwi i skrzyń skarbów pokazane w legendzie mapy.



W tej chwili nie należy umieszczać niczego na planszy. Układ ujawnić należy dopiero wtedy, gdy figurki bohaterów przesuną się w miejsce na planszy, które tego wymaga.

Notatki do wyprawy

Należy je uważnie przeczytać przed rozpoczęciem wyprawy. Wyjaśniają one, co dzieje się w niektórych pomieszczeniach i szczegółowo opisują wyjątkowe sytuacje, z którymi muszą zmagać się bohaterowie. Notatki są do wyłącznego wglądu Mistrza Gry.



Informacje zawarte w notatkach do wyprawy będą ujawniane bohaterom w miarę rozwoju przygody i gdy gracze przeniosą się do określonych pomieszczeń i korytarzy.

2. Umieść planszę do gry na stole

Położ planszę płasko na stole. Logo HeroQuest powinno znajdować się po prawej stronie planszy, gdy jest ona zwrócona przodem do Ciebie.

3. Umieść karty postaci na stole

Rozłóż cztery odkryte karty postaci na stole do gry. Na każdej karcie zapisana jest liczba kości i punkty początkowe każdego bohatera.



Karta postaci

Kości ataku

Odzwierciedlają one siłę bojową broni bohatera. Podczas wyprawy siłę ataku bohatera nieustannie zmieniają różne wydarzenia (np. zaklęcia, walka itp.).

Kości obrony

Odzwierciedlają one zdolność bohatera do unikania lub absorbowania uderzeń wroga. Podczas wyprawy siłę obrony bohatera nieustannie zmieniają różne wydarzenia (np. zaklęcia, walka itp.).

Punkty wytrzymałości

Odzwierciedlają one siłę fizyczną bohatera. Barbarzyńca z ośmioma punktami jest postacią najsilniejszą, a czarodziej z czterema punktami — najslabszą.

Punkty umysłu

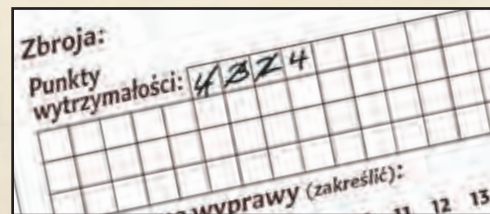
Odzwierciedlają mądrość, inteligencję i odporność bohatera na wpływ magii. Czarodziej z sześcioma punktami ma największą siłę psychiczną, a barbarzyńca z dwoma punktami — najmniejszą.

4. Poproś bohaterów, aby wypełnili swoje arkusze opisu postaci

Daj każdemu z graczy arkusz opisu postaci, coś do pisania, kartę postaci bohatera oraz figurkę bohatera.

Każdy gracz-bohater powinien wpisać na swoim arkuszu opis postaci, początkowe punkty wytrzymałości i umysłu odpowiadające jego postaci. Jeśli chce, może nazwać swoją postać.

Podczas wyprawy wydarzenia mają wpływ na punkty wytrzymałości i umysłu bohatera. Punkty można zdobywać lub tracić. Punkty wytrzymałości muszą być wyszczególnione na arkuszu opisu postaci. Należy tam również odnotowywać wszelkie skarby znalezione podczas wyprawy. Gracze powinni zachować swoje arkusze i przynosić je na każdą sesję gry.



Spisywanie punktów wytrzymałości

Opis Postaci													
Imię Postać													
Kości ataku	Kości obrony	Punkty początkowe Wytrzymałość Umysł											
Broń:													
Zbroja:													
Punkty wytrzymałości:													
Ukończone wyprawy (zakreślić):													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Złote monety:				Mikstury i inne przedmioty:									

5. Ustaw ekran Mistrza Gry między Tobą a planszą

6. Umieść Księgę Wyzwań między Tobą a ekranem Mistrza Gry

7. Oddziel od siebie elementy gry

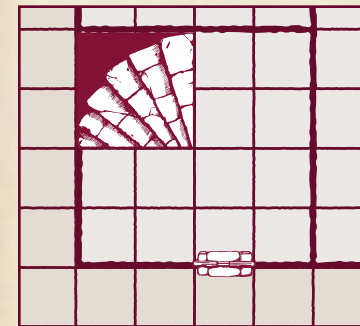
Podziel drzwi, meble, potwory i wszystkie kartonowe kafelki na cztery stosy.

Aby szybko zidentyfikować potwory, patrz: ostatnia strona Księgi Wyzwań.

8. Zapoznaj się z mapą wyzwań i umieść elementy w pomieszczeniu początkowym

Zgodnie z mapą wyprawy znajdującą się w Księdze Wyzwań, umieść na planszy tylko te elementy, które trafiają do pomieszczenia początkowego (zazwyczaj tego ze schodami).

Nie rozstawiaj żadnych pułapek ani sekretnych drzwi. Nie ujawniaj w tym momencie żadnego skarbu.

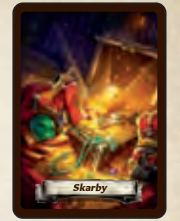


Pomieszczenie początkowe „Wyprawy 1” ze schodami i zamkniętymi drzwiami

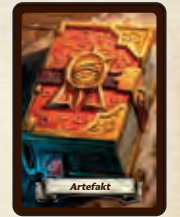
9. Posortuj karty

Podziel karty na dziewięć oddzielnych stosów: ekwipunek, skarby, przedmioty, potwory, zaklęcia Strachu, zaklęcia powietrza, zaklęcia ognia, zaklęcia wody i zaklęcia ziemi.

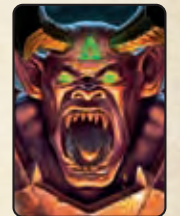
- **Karty skarbów**
Potasuj te karty przed każdą wyprawą. Trzymaj je zakryte na stosie w zasięgu wszystkich graczy.



- **Karty przedmiotów**
Te karty są wyjątkowe, o czym przekonać się można, czytając notatki do wypraw. Karty te należy trzymać za ekranem Mistrza Gry.



- **Karty potworów**
Rozłóż osiem kart potworów i połóż je odkryte obok planszy, aby gracze-bohaterowie mogli łatwo je przeczytać. Wszystkie informacje o tych kartach można również znaleźć w tabeli potworów na ekranie Mistrza Gry.



- **Karty zaklęć Strachu**
Istnieje 12 zaklęć Strachu. Te karty należą do Zargona i są wyjątkowo potężne, o czym przekonać się można, czytając notatki do wypraw. Karty te należy trzymać za ekranem Mistrza Gry.

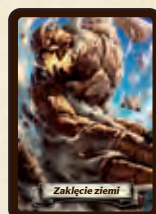
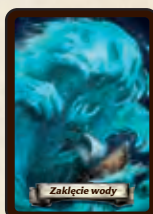
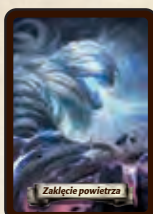


Niektóre karty zaklęć Strachu będą używane tylko z pakietami wypraw (sprzedawanymi oddzielnie).



• **Karty zaklęć bohaterów — powietrze, ogień, woda, ziemia**

Istnieją cztery grupy zaklęć bohaterów, z których każda reprezentuje jeden z czterech żywiołów — powietrze, ogień, wodę i ziemię. Każda grupa zaklęć zawiera trzy indywidualne zaklęcia. Grupy zaklęć są podzielone między czarodzieja i elfa.



Dzielenie zaklęć. Poleć graczom-bohaterom, aby podzielili zaklęcia pomiędzy siebie. Czarodziej najpierw wybiera jedną z czterech grup zaklęć. Następnie elf wybiera jedną grupę zaklęć z trzech pozostałych. Dwie pozostałe grupy zaklęć trafiają do czarodzieja. Zaklęcia i ich efekty szczegółowo wyjaśniono na odpowiednich kartach zaklęć.

Rada: jeśli jest to pierwsza wyprawa graczy, czarodziej powinien wziąć zaklęcia ognia, elf — zaklęcia ziemi, a pozostałe zaklęcia powinny trafić do czarodzieja.

10. Rozmieść kości

Na koniec połóż trzy białe kości walki i dwie czerwone kości obok planszy, gdzie gracze mogą z łatwością do nich sięgnąć. Zachowaj dla siebie trzy białe kości walki.

Teraz jesteście gotowi do gry. Zargon odczytuje graczom na głos tekst „Rzut oka na świat HeroQuest”.



RZUT OKA NA ŚWIAT HEROQUEST

Witajcie, moi przyjaciele. Witajcie w świecie HeroQuest — miejscu niepodobnym do żadnego innego... Aby uzyskać do niego dostęp, musicie najpierw stać się jego częścią. Ja przyjmuję rolę Zargona, złego czarnoksiężnika. Wy zaś wybraliście los odważnych bohaterów i musicie współpracować, aby ocalić Królestwo przed siłami zła. Czy Wasze dzielne wysiłki wystarczą? Czas pokaże.

Bohaterowie, początkiem podróży jest „Wyprawa 1 — Próba”, którą odczytam z Księgi Wyzwań. Waszym celem jest odnalezienie i zniszczenie Veraga, plugawego gargulca, który ukrywa się w katakumbach. Wasze przetrwanie zależy od tego, czy będziecie ze sobą dobrze współpracować, gdyż żaden prawdziwy bohater nie powinien stawać do walki sam.

Posłuchajcie teraz uważnie tych słów Zargona...

„Bohaterowie, Wasz cel został jasno określony. Ja jednak mam swój własny cel — kompletną anihilację Waszych jestestw! Pierwszą wyprawę rozpoczynacie w pomieszczeniu ze schodami. Jego lokalizację ujawnię, kładąc na planszy kafelek schodów. W każdej swojej turze omawiajcie dokładnie z towarzyszami, gdzie się poruszać i jakie akcje podejmować. Strzeżcie się jednak! Wasze indywidualne decyzje wpływają na wszystkich graczy.

Poruszacie się z pola na pole, krocząc przez korytarze i wchodząc do pomieszczeń. Odległość Waszego ruchu zależy od wyniku rzutu dwiema czerwonymi kośćmi. Wasz los zdany jest tedy jeno na przypadek. Kierunek jest zaś pod Waszą wyłączną kontrolą. To, na co natkniecie się podczas wędrówki, jest pod moją, albowiem to ja sprawuję wyłączną władzę nad planszą. Niech ostrożność będzie Wam przewodnikiem. Niebezpieczeństwo, o czym wkrótce się przekonacie, czyha w każdym cieniu.

Gdy zaglądać będziecie do korytarzy i pomieszczeń, ujawnię Wam mogę wiele rzeczy, w tym zamknięte drzwi, meble, ohydne potwory, zablokowane pola i niebezpieczne pułapki, które poznacie. Następnie umieszczę te przedmioty na planszy, abyście mogli je zobaczyć. Ich lokalizacje są mi znane na długo przed Wami, ponieważ ukazano mi je na mojej mapie wyprawy — dokumencie, którego nigdy nie zobaczą Wasze oczy! Aby odkryć to, co ja już wiem, musicie poruszać się niezwykle ostrożnie. Niebezpieczeństwo czaić może się na każdym kroku.



Zapuszczając się coraz głębiej w podziemny świat, z pewnością napotkacie także wiele paskudnych potworów. Stworzenia te mają na celu przetestowanie Waszej siły i odwagi. Niektórzy z Was mogą z nimi walczyć, używając jedynie miecza i zbroi. Wasz sukces lub porażkę określa rzut kośćmi walki, ponieważ te specjalne kości odzwierciedlają Waszą zdolność do ataku i obrony. Inni z Was mają na swoje usługi potężną moc magicznych zaklęć. Mądrze dysponujcie zaklęciami!

Podczas swojej tury możecie zaangażować się w walkę lub rzucić zaklęcie lub zamiast tego wykonać także inne akcje. Należą do nich: poszukiwanie skarbów, sekretnych drzwi lub pułapek. Możecie nawet próbować rozbroić odkrytą, ale nieuruchomioną pułapkę. Musicie starannie planować swoje akcje, jako że w swojej turze dane Wam jest wykonać tylko jedną.

Kiedy wszyscy zakończycie swoje tury, dopiero wtedy nadejdzie czas, abym ja wykonał swoją. Przygotujcie się, bowiem moje siły uderzają zawsze z potężną mocą. Kontroluję każdego potwora obecnego na planszy i mogę przesunąć je wszystkie w jednej turze! Nie lekceważcie moich słów. Ponadto mam też moc czarnej magii. Czy odważycie się przetestować swoje magiczne umiejętności w starciu z moimi?

Podróż czeka. Przygotujcie się na spotkanie z nieznanym! Czy przetrwacie bitwę z moimi hordami potworów, czy też Wasze ciała i umysły trwale na tym ucierpią? Czy przyjdzie Wam szczerząc w tych lochach śmiercią zadaną przez ukryte pułapki, czy też uda Wam się je odnaleźć i rozbroić? Czy zostaniecie uwięzieni w kamiennych ścianach moich lochów, czy może odkryjecie sekretne przejścia? Czy zdobędziecie fortunę, czy też bielmo chciwości i beztroski zaślepi Wasze oczy, doprowadzając do upadku? Zobaczmy, dokąd zaprowadzi Was los.

*Ruszajcie zatem.
Niech rozpocznie się wyprawa...*



ROZPOCZYNIANIE WYPRAWY

Zargon odczytuje na głos tekst z pergaminu wyprawy 1 w Księdze Wyzwań. Ważne jest, aby bohaterowie zrozumieli historię stojącą za wyprawą i postawiony przed nimi cel.



Odczytać na głos należy tylko tekst na pergaminie! Informacje zawarte na mapie i w notatkach muszą być na razie trzymane w tajemnicy przed bohaterami.

Kolejność gry

Gra rozpoczyna się od bohatera siedzącego po lewej stronie Zargona i kontynuowana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po tym, jak wszyscy bohaterowie zakończą swoje tury, nadchodzi tura złego czarnoksiężnika. Zargon może przesunąć wszystkie potwory znajdujące się obecnie na planszy. Ta kolejność jest zachowywana do momentu ukończenia wyprawy lub opuszczenia podziemia przez bohaterów.

Rada: dobrym początkowym ustawieniem bohaterów jest posadzenie po lewej stronie Zargona najpierw barbarzyńcy, następnie krasnoluda, elfa i na końcu, po prawej stronie Zargona, czarodzieja.

Tura dowolnego gracza

Niezależnie od tego, czy gracz porusza Zargonem, czy bohaterem, w danej turze może:

- Najpierw przesunąć swoją figurkę (lub figurki), a następnie wykonać akcję **lub odwrotnie**
- Najpierw wykonać akcję, a następnie przesunąć swoją figurkę (lub figurki)



TURA BOHATERA

Jako bohater gracz może najpierw wykonać ruch, a następnie akcję **albo** najpierw wykonać akcję, a potem ruch. Nie może jednak zrealizować ruchu częściowo,

by wykonać akcję, a następnie dokończyć ruch. Może wykonać jedną z następujących akcji:

- Akcja 1: atak
- Akcja 2: rzucenie zaklęcia
- Akcja 3: szukanie skarbów
- Akcja 4: szukanie sekretnych drzwi
- Akcja 5: szukanie pułapek
- Akcja 6: rozbijanie pułapki

Powyższe akcje wymieniono również na każdej karcie kolejności tur, aby móc łatwo je sobie przypomnieć, a także szczegółowo je wyjaśniono w rozdziale „Sześć akcji bohaterów”.

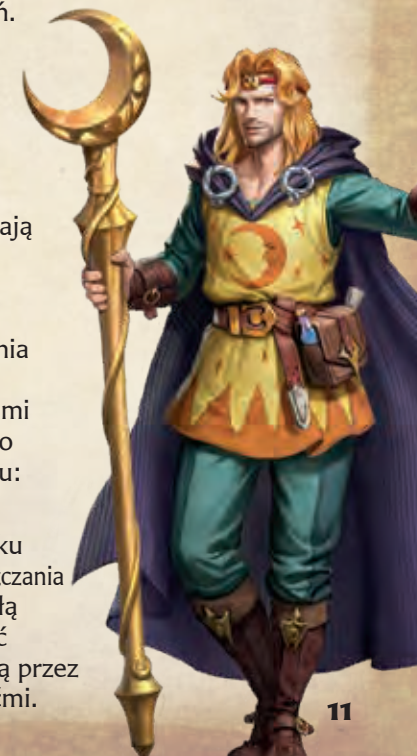
Ruch bohatera

Jako bohater gracz w normalnych okolicznościach rozpoczyna i kończy wyprawę w pomieszczeniu ze schodami (chyba że w Księdze Wyzwań określono inaczej). Schody prowadzą w dół, w dół, w dół... w głąb złej twierdzy Strachu. Aby bezpiecznie ukończyć wyprawę, należy wrócić na schody, bo tylko tam nie sięga ciemne ramię zła.

Aby określić, o ile pól należy się poruszyć, należy rzucić dwiema czerwonymi kośćmi. Następnie trzeba ostrożnie poruszać się po kwadratowych polach korytarzy i pomieszczeń.

Na planszy korytarze oznaczone są jako obszary z jasnoszarą podłogą i mają szerokość jednego lub dwóch pól. Pomieszczenia otoczone są białymi liniami (ściany). Oto zasady ruchu:


- Nie ma obowiązku przemieszczania się na całą odległość wskazaną przez rzut kośćmi.




- Nie można przechodzić przez pola, na których znajdują się potwory, przechodzić przez ściany ani poruszać się po przekątnej.
- Można przechodzić przez pola, na których znajdują się inni bohaterowie.
- Do pomieszczeń można wejść tylko przez drzwi.
- Nie można dzielić pola z innym bohaterem lub potworem, z wyjątkiem schodów lub wilczych dołów.

Zwiad i otwieranie drzwi

Jako bohater gracz, poruszając się, może spojrzeć w głąb korytarza lub przez otwarte drzwi. Patrzenie daje możliwość zobaczenia tego, co znajduje się bezpośrednio w polu widzenia, na przykład zamkniętych drzwi, zablokowanych pól i potworów. Patrzenie *nie* jest jedną z sześciu akcji. W swojej turze gracz może przejść na pole sąsiadujące z zamkniętymi drzwiami i poprosić Zargona o ich otwarcie. Zargon otwiera drzwi, usuwając element z zamkniętymi drzwiami i zastępując go elementem z otwartymi drzwiami. Otwarcie drzwi również nie jest jedną z sześciu akcji. Zarówno patrzenie, jak i otwieranie drzwi są uważane za czynności dodatkowe, które można wykonać w swojej turze.


 Wszystkie drzwi są zamknięte do momentu otwarcia przez bohatera. Po otwarciu drzwi, nigdy nie można ich zamknąć ponownie.

 Wpadnięcie w pułapkę, picie mikstur i podnoszenie przedmiotów również nie liczą się jako akcje. Można je wykonać w dowolnym momencie swojej tury.

Reakcje Zargona na ruchy bohaterów

Jako Zargon należy uważnie obserwować ruchy bohaterów, stale odwołując się do mapy w Księdze Wypraw. Kiedy bohater spogląda w głąb korytarza, należy umieszczać na planszy wszystkie drzwi, kafelki zablokowanych pól i

potwory, które znajdują się bezpośrednio w polu widzenia bohatera. (Jeśli pole widzenia jest zasłonięte przez ścianę lub zamknięte drzwi, figurka lub kafelek nie są widoczne). Kiedy bohater otworzy drzwi, należy umieszczać na planszy potwory, skrzynie skarbów i wszelkie inne przedmioty znajdujące się w danym pomieszczeniu.

 Nie rozstawiaj żadnych pułapek na sekretnych drzwiach. Nie ujawniaj w tym momencie żadnego skarbu.

Kafelki zablokowanych pól

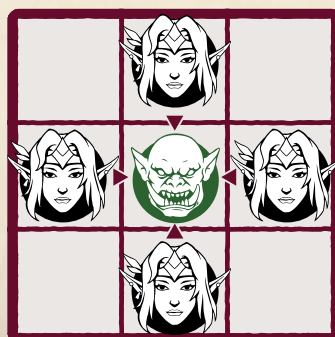
Jako Zargon gracz musi umieszczać na planszy kafelki zablokowanych pól, gdy tylko staną się widoczne dla bohaterów. Kafelki te pokazują, gdzie zbudowano dodatkowe ściany. **Ani bohaterowie, ani potwory nie mogą przechodzić przez zablokowane pola.**

SZEŚĆ AKCJI BOHATERÓW


W swojej turze bohater może wykonać jedną z sześciu poniższych akcji. (Jednak może nie być w stanie wykonać żadnej).

Akcja 1: atak

Jako bohater gracz może zaatakować dowolnego sąsiadującego potwora. Bohater sąsiaduje z potworem, jeżeli jego pole znajduje się bezpośrednio obok, z przodu lub z tyłu pola, na którym znajduje się potwór. Może jednak zaatakować tylko raz na turę. Jego siła ataku zależy od dzierżonej broni. Im silniejsza broń, tym większej liczby kości ataku użyje. Tylko niektóre bronie pozwalają atakować po przekątnej lub z dystansu.



Elfa uważa się za sąsiadującego z potworem w dowolnej z tych czterech pozycji.

 Można atakować tylko jedną bronią naraz.

Na początku pierwszej wyprawy każdy bohater posiada określoną broń początkową podaną — wraz z liczbą kości ataku — na karcie postaci bohatera.

- **Barbarzyńca** zaczyna z najpotężniejszą bronią początkową: mieczem.
- Początkową bronią **krasnoluda** jest miecz krótki. Posiada też intuicję — specjalny talent do rozbijania pułapek.
- **Elf** również zaczyna od miecza krótkiego. Elfy są dobrymi wojownikami i mają pewną wiedzę na temat sztuk magicznych. Elf rozpoczyna każdą wyprawę z trzema magicznymi zaklęciami (z jednej grupy zaklęć).
- **Czarodziej** zaczyna z małym sztyletem. Czarodzieje mają ogromną wiedzę na temat magii i są mistrzami w rzucaniu zaklęć. Każda wyprawę rozpoczynają z dziewięcioma magicznymi zaklęciami (z trzech grup zaklęć). Niemożność noszenia normalnej zbroi lub używania dużej broni stanowi może dla nich problem.

Aatak bohatera

- Jako bohater gracz musi rzucić białymi kośćmi walki, aby zaatakować potwora. Liczba rzucanych kości zależy od broni używanej do ataku. (Informacji o sile ataku dostarcza arkusz postaci). Jeśli nie uda się wyrzucić żadnej czaszki, atak się nie udaje.
- Każda czaszka, którą wyrzuci gracz, jest uważana za trafienie skutkujące 1 punktem obrażeń wytrzymałości zadawanych potworowi. Jeśli zostanie trafiony, potwór natychmiast



Wyrzucona czaszka

broni się, rzucając kośćmi obrony. Jeśli punkty wytrzymałości potwora osiągną zero, potwór jest uważany za martwego i usuwany z planszy.

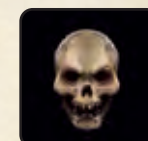
Obrona potwora

- Broniący się potwór rzuca liczbą kości obrony pokazaną w tabeli potworów na ekranie Mistrza Gry. Każda czarna tarcza wyrzucona przez broniącego się potwora blokuje jedno trafienie zadane przez bohatera.




Wyrzucona czarna tarcza

- Wiele potworów ginie po jednym trafieniu. Niektóre potwory wymagają jednak większych starań (punkty wytrzymałości potworów — patrz: tabela potworów na ekranie Mistrza Gry). W przypadku potworów wymagających więcej niż jednego trafienia, obrażenia są zaznaczane za pomocą kafelków czaszek. Zargon musi odnotować każde trafienie potwora, umieszczając kafelek czaszki pod figurką potwora na planszy.



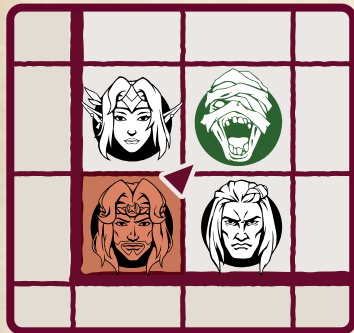
Pole czaszki

 Jeśli potwór przeżyje atak, nie może zaatakować bohatera do następnej tury Zargona. (Patrz: „Atak potwora”, strona 20 i „Obrona bohatera”, strona 21).

Wycieczka do zbrojowni

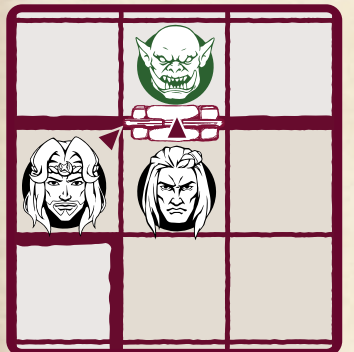
Jako bohater gracz może podczas wyprawy zbierać cenne skarby, takie jak złote monety. Pomiedzy wyprawami złotych monet można użyć do zakupu potężnej broni i zbroi ochronnej w zbrojowni (patrz: talia ekwipunku). Można kupić dowolną liczbę przedmiotów z talii. Przedmioty są zawsze dostępne, nawet jeśli gracz zdecyduje się tylko przejrzeć treść karty.

Bronie te pozwalają zwiększyć siłę ataku i obrony, a także mogą zapewnić wyjątkowe korzyści w walce. Na przykład sztylety i kusze są traktowane jako broń specjalna ze względu na ich zdolność do trafiania potwora na odległość. Niektóre długie bronie, takie jak laska i miecz długi, pozwalają atakować po przekątnej. Atak jest wykonywany i odpierany normalnie. Użycie



Czarodziej z laską znajduje się w „bezpiecznej” pozycji. Laska pozwala mu atakować potwora po przekątnej. Potwór nie może jednak atakować czarodzieja po przekątnej.

broni pozwalającej na ataki po przekątnej pozwala więcej niż jednemu bohaterowi zaatakować potwora blokującego przejście.



Zarówno czarodziej, jak i barbarzyńca mogą zaatakować potwora blokującego przejście. Czarodziej z laską może atakować po przekątnej. Barbarzyńca z mieczem szerokim może zaś atakować sąsiadująco.

Pełne informacje na temat wszystkich rodzajów broni i zbroi można znaleźć na kartach ekwipunku.

Akcja 2: rzucenie zaklęcia

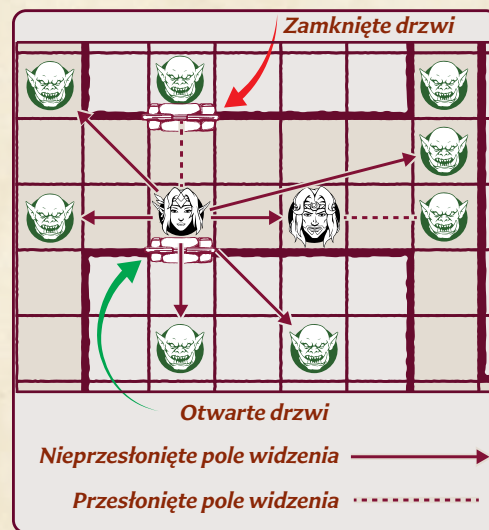
Niektórzy bohaterowie, jak elf i czarodziej, mogą zamiast ataku rzucić zaklęcia. Rzucić zaklęcie można na wszystko, co jest w zasięgu wzroku, ale tylko w turze bohatera, który zaklęciem włada.

Patrz: pole widzenia.

Aby bohater mógł rzucić zaklęcie, cel musi być widoczny. Bohaterowie i potwory są widoczne tylko wtedy,

gdy od rzucającego zaklęcie do celu można wytyczyć niezakłóconą niczym prostą linię.

Dobra praktyka: poprowadź niewidzialną linię prostą między środkiem pola, na którym znajduje się postać rzucająca zaklęcie, a środkiem pola, na którym znajduje się cel. Jeśli linia nie przecina ściany, zamkniętych drzwi, bohatera ani potwora, cel zostaje uznany za widoczny, nawet jeśli linia dotyka tylko rogu lub krawędzi ściany. Na poniższym diagramie pokazano przykład tego, co jest widoczne.



Jako bohater gracz może rzucić zaklęcie na siebie, innego bohatera lub potwora. Po rzuceniu karta zaklęcia jest odkładana do końca wyprawy. Każde zaklęcie można rzucić tylko raz na wyprawę. Używajcie ich zatem mądrze!

Zaklęcia i ich efekty szczegółowo wyjaśniono na odpowiednich kartach zaklęć.

Akcja 3: szukanie skarbów

Skarby znajdują się tylko w pomieszczeniach, nigdy w korytarzach. Pomieszczenie może zostać przeszukane przez wszystkich czterech bohaterów, ale każdy bohater może przeszukać pomieszczenie tylko raz i tylko w swojej turze.

Niektóre skarby są chronione przez pułapki. Patrz: „Szukanie pułapek”, strona 16.

Szukanie skarbu

Jako bohater gracz może poszukiwać skarbów w pomieszczeniu tylko wtedy, gdy pomieszczenie nie jest okupowane przez potwory.

Jako bohater gracz musi najpierw ustnie zadeklarować swoje poszukiwania, mówiąc: „Szukam skarbu”. Poszukiwanie skarbu oznacza rozglądanie się, otwieranie rzeczy, szukanie ciekawych przedmiotów i złotych monet, niezależnie od tego, na jakim polu w pomieszczeniu się to odbywa.

Gracz nie przesuwając swojej figurki bohatera podczas poszukiwania.

Jeśli w Księdze Wypraw nie odnotowano żadnego specjalnego skarbu, należy dobrać losową kartę z talii kart skarbów i odczytać ją na głos. Karta może oferować różne rzeczy, w tym bogactwa i magiczne mikstury. Wszystkie złote monety lub mikstury należy zapisać na swoim arkuszu postaci. Te cenne karty skarbów (złote monety i mikstury) *nie* wracają do talii skarbów aż do następnej wyprawy.

Gracz może podzielić się złotymi monetami z innymi bohaterami, jeśli chce. Później, pomiędzy wyprawami, może wykorzystać skarb na zakup dodatkowej broni i zbroi ze zbrojowni. (Patrz: „Wycieczka do zbrojowni”, strona 13).

Ostrożnie! Prawie połowa kart skarbów zawiera wędrujące potwory i niebezpieczeństwa! Tego rodzaju karty skarbów *wracają* do talii skarbów i mogą zostać wylosowane ponownie podczas następnego poszukiwania. Karty skarbów należy potasować, zanim bohater dobierze jedną z talii.

Reakcja Zargona na poszukiwanie skarbu przez bohatera

Jako Zargon gracz — jeśli istnieje specjalny skarb (zgodnie z opisem w notatkach do wyprawy) — musi przeczytać na głos opis skarbu po jego odnalezieniu przez bohatera. Specjalny skarb jest odkrywany tylko raz przez pierwszego bohatera, który przeszuka pomieszczenie w celu znalezienia skarbu, nawet jeśli później inni bohaterowie przeszukują to samo pomieszczenie ponownie.

Jeśli w przeszukiwanym pomieszczeniu nie ma żadnego specjalnego skarbu, należy polecić poszukującemu bohaterowi wylosować kartę skarbu zgodnie z opisem. Jeśli jednak bohater wylosuje wędrującego potwora lub kartę niebezpieczeństwa, wykonać należy następujące czynności:

Wędrujące potwory

Te potwory wyskakują z dziur i ukrytych miejsc i przechodzą do pomieszczeń. (Typ potwora jest wymieniony w notatkach do wyprawy).

Jako Zargon gracz musi umieścić potwora obok poszukiwacza skarbów i natychmiast rzucić kośćmi ataku. (Tabela potworów na ekranie Mistrza Gry podaje, jaka liczba kości ataku jest prawidłowa). W tej rundzie można zaatakować tylko poszukiwacza skarbów. Po ataku wędrujący potwór pozostaje na planszy i można go przemieszczać tak jak inne potwory.

Jeśli otaczające pola są zajęte i nie można umieścić potwora obok poszukiwacza, należy go umieścić w pomieszczeniu jak najbliżej. W następnej turze potwór ten może poruszać się i atakować jak inne potwory.

Reakcja bohaterów na wędrujące potwory

Jako bohater gracz rzuca kośćmi walki, aby bronić się przed atakiem wędrującego potwora. Następnie może kontynuować swoją turę. (Patrz: „Obrona bohatera”, strona 21).

Niebezpieczeństwa!

Jako bohater gracz dobierający kartę niebezpieczeństwa z talii kart skarbów czyta ją na głos i postępuje zgodnie z jej wskazówkami.




Więcej o skarbach

Skarby mogą być różnorodne, w tym złote monety, magiczne zaklęcia, artefakty i mikstury.

Artefakty

Niektóre ze specjalnych skarbów nazywane są "artefaktami". Każdy z nich jest szczegółowo opisany na odpowiadającej mu karcie artefaktu. Grupa ta obejmuje broń, zbroje i przedmioty zapewniające dodatkowe moce. Odnalezienie artefaktu może być również celem konkretnej wyprawy.

 Każdy bohater, który posiada artefakty, może w swojej turze przekazać je innym bohaterom.

Mikstury

Jako bohater gracz może wypić miksturę w dowolnym momencie. Sposób działania mikstury i czas trwania jej efektów są wymienione na karcie mikstury, a czasem także w Księdze Wyzwań. Można wypić więcej niż jedną miksturę naraz. Mikstury uzdrawiające są bardzo cenne. Jeśli punkty wytrzymałości zostaną zredukowane do 0, można wypić miksturę uzdrawiającą przed śmiercią i uratować się, przywracając 1 lub więcej punktów wytrzymałości. Jedną ze swoich mikstur można dać innemu bohaterowi, ale tylko w swojej turze.

Akcja 4: szukanie sekretnych drzwi

Sekretne drzwi to ukryte portale, których bohater nie może zobaczyć podczas zwiadu w pomieszczeniu lub korytarzu. Te drzwi są ukryte na różne sposoby, włączając w to przesuwane panele i obrotowe płyty. **Nie można odkryć sekretnych drzwi, jeśli ich się nie poszukuje.**

Poszukiwania sekretnych drzwi

Jako bohater gracz

może poszukiwać sekretnych drzwi tylko wtedy, gdy nie widzi żadnych potworów.

Musi on najpierw ustnie zadeklarować swoje poszukiwanie, mówiąc: „Szukam sekretnych drzwi”. Zargon następnie ujawnia wszystkie sekretne drzwi znajdujące się w pomieszczeniu lub korytarzu, w którym bohater się znajduje, umieszczając kafelki sekretnych drzwi na odpowiednim polu na planszy. **Gracz nie przesuwają swojej figurki bohatera podczas poszukiwania.**



Kafelki sekretnych drzwi

Drzwi nie są uznawane za otwarte, dopóki gracz nie przejdzie na sąsiadujące z nimi pole i nie zadeklaruje, że je otwiera. Po otwarciu drzwi Zargon umieszcza na planszy przedmioty, które znajdują się za sekretnym przejściem. Po otwarciu drzwi nie można zamknąć.

Akcja 5: szukanie pułapek

Istnieją cztery rodzaje pułapek — wilcze doły, pułapki ze spadającymi blokami, pułapki z włącznią i pułapki w szkrzyniach/meblach. Można je znaleźć zarówno w pomieszczeniach, jak i w korytarzach. Tylko Zargon wie, gdzie ukryte są te pułapki. Jeśli gracz, jako bohater, wejdzie na pole, na którym znajduje się wilczy dół, spadający blok lub pułapka z włącznią, automatycznie ją uruchamia, prawdopodobnie doznając obrażeń.


W szkrzyni skarbów lub meblu może również znajdować się pułapka. Jeśli gracz poszukuje skarbu bez wcześniejszego poszukiwania pułapek, uruchamia pułapkę. Warto poświęcić więc czas na ich uprzednie odnalezienie.

Szukanie pułapek

- Jako bohater gracz może poszukiwać pułapek tylko wtedy, gdy nie widzi żadnych potworów.
- Musi najpierw ustnie zadeklarować swoje poszukiwanie. Czyni to mówiąc: „Szukam pułapek”. Zargon następnie ujawnia, które pola — jeśli w ogóle — mają pułapki. *Nie* kładzie jednak na planszy żadnych kafelków pułapek. W tej chwili są one nadal ukryte i nieuruchomione.

- Gdy pułapka zostanie odkryta, gracz może być w stanie ją przeskoczyć lub w następnej turze ją rozbroić. (Patrz: „Akcja 6: rozbijanie pułapki”, strona 19).

Ostrzeżenie: w pomieszczeniu mogą znajdować się pułapki, które zostały umieszczone bezpośrednio po drugiej stronie drzwi. Należy się ich strzec! Pierwszy bohater, który wejdzie do pomieszczenia przez te drzwi, napotka pułapkę i odniesie obrażenia! **Uwaga: jako bohater gracz nie może poszukiwać tych pułapek, patrząc przez drzwi. Aby to zrobić, musi znajdować się w pomieszczeniu.**

 Potwory nie uruchamiają ukrytych pułapek.

Cztery rodzaje pułapek

Lokalizacje wilczych dołów, pułapek ze spadającymi blokami, pułapek z włącznią i pułapek w szkrzyniach/meblach są oznaczone złotym kolorem na mapach wypraw w Księdze Wyzwań.

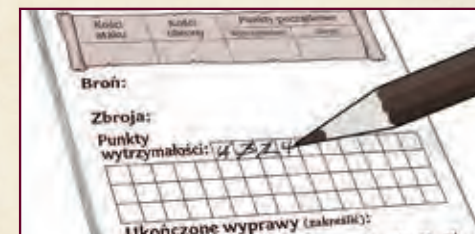
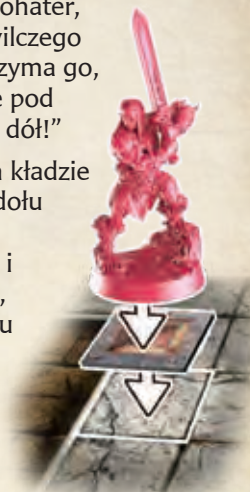
Wilcze doły

Pułapka ta to zakryta dziura w podłodze. Jeśli zostanie znaleziona podczas przeszukiwania, Zargon mówi, że podłoga wygląda na słabą i wskazuje na pole, na którym znajduje się pułapka. W tym momencie Zargon *nie* umieszcza na planszy kafelka pułapki, jako że nie została uruchomiona. Gdy pułapka zostanie odkryta, bohater może ją przeskoczyć lub w następnej turze rozbroić. (Patrz: „Przeskakiwanie pułapki” i „Rozbrajanie pułapki”, strona 19). Jeśli bohater nie poszukuje pułapek, ale wejdzie na pole wilczego dołu, automatycznie go uruchamia.





Uruchamianie wilczego dołu

- Jeśli gracz, jako bohater, wejdzie na pole wilczego dołu, Zargon zatrzyma go, mówiąc: „Właśnie pod Tobą otworzył się dół!”
- Następnie Zargon kładzie kafelki wilczego dołu na tym polu (pod figurką bohatera) i mówi bohaterowi, że podczas upadku stracił 1 punkt wytrzymałości. To wydarzenie kończy także turę bohatera. Następnie gracz musi zapisać punkty obrażeń na swoim arkuszu postaci.



Co się dzieje z bohaterem w dole?

- Jako bohater gracz znajdujący się w dole może przeszukiwać dół w poszukiwaniu skarbów lub sekretnych drzwi, tak jakby był on oddzielnym pomieszczeniem.
- W dole może także atakować i bronić się, ale musi rzucać jedną kość walki mniej. (Dotyczy to również potworów).
-  Minimalna siła ataku lub obrony bohatera to zawsze 1 kość walki, nawet jeśli znalezienie się w dole miałooby zmniejszyć liczbę kości do 0.
- Bohater może zwykle wyjść z dołu w następnej turze.
-  Po uruchomieniu wilczego dołu i umieszczeniu kafelka dołu na planszy nie można już rozbroić i usunąć pułapki. Bohater może jednak spróbować nad nią przeskoczyć. (Patrz: „Przeskakiwanie pułapki”, strona 19).



Pułapki ze spadającymi blokami

Bohaterowie, strzeżcie się! Pułapki ze spadającymi blokami są bardzo niebezpieczne. Nadeptnięcie na jedną może spowodować zawalenie się sufitu. Jeśli taka pułapka zostanie znaleziona podczas przeszukiwania, Zargon mówi, że sufit wygląda niebezpiecznie i wskazuje na pole, na którym znajduje się pułapka. W tym momencie Zargon *nie* umieszcza na planszy kafelka pułapki, gdyż nie została ona uruchomiona. Po odkryciu nieuruchomionej pułapki ze spadającym blokiem bohater może spróbować przeskoczyć pułapkę lub postarać się ją rozbroić w swojej następnej turze. Jeśli bohater nie poszukuje pułapek, a wejdzie na pole pułapki ze spadającymi blokami, uruchomi ją.

Uruchamianie pułapki ze spadającymi blokami

- Jeśli gracz, jako bohater, wejdzie na pole pułapki ze spadającymi blokami, Zargon zatrzyma go, mówiąc: „Właśnie uruchomiła się pułapka! Sufit się zapada! Uwważaj!”
- Zargon następnie kładzie kafelki pułapki ze spadającymi blokami na polu, pod figurką bohatera.



Gdy pułapka ze spadającymi blokami zostanie uruchomiona i ustawiona na planszy, nie można jej rozbroić ani przeskoczyć.

- Zargon następnie daje 3 kości walki do rzucenia bohaterowi, który uruchomił pułapkę, a ten traci 1 punkt wytrzymałości za każdą wyrzuconą czaszkę. *Nie* można rzucać kośćmi obrony.
- Gracz musi teraz podjąć decyzję. Może przejść do przodu lub wrócić na puste pole. Należy pamiętać, że przestrzeń pułapki jest teraz stałą blokadą w grze. Decyzja ma krytyczne znaczenie.



Bohater może zostać bowiem uwięziony na zawsze lub zostać odcięty od reszty grupy.

- Przeniesienie się do miejsca, które wybrał gracz, kończy jego turę.



Pułapki z włócznią

Pułapka z włócznią jest starannie ukryta. Jeśli zostanie znaleziona podczas przeszukiwania, Zargon oznajmi, że pole wygląda podejrzanie i wskaże na nie. Po odkryciu pułapki z włócznią bohater może spróbować przeskoczyć pułapkę lub ją rozbroić. Jako bohater gracz, kiedy wejdzie na pole pułapki z włócznią, automatycznie ją uruchomi. Spowoduje to wystrzelenie włóczni ze ściany, podłogi lub sufitu.

Uruchamianie pułapki z włócznią

Kiedy gracz, jako bohater, wchodzi na pole pułapki z włócznią, musi rzucić 1 kością walki. Jeśli wyrzuci czaszkę, traci 1 punkt wytrzymałości. To kończy jego turę. Jeśli wyrzuci czarną lub białą tarczę, uniknie włóczni. Następnie może kontynuować swój ruch. Pułapka z włócznią znika na zawsze, a pole można uznać za bezpieczne.



W grze nie istnieją kafelki pułapek z włócznią.

Pułapki w skrzyniach/meblach

Pułapki w skrzyniach/meblach mogą być różnorodne, włączając w to trujący gaz, zatrute igły, wybuchowy zatrząsk lub strzałki.

Jeśli pomieszczenie lub korytarz, w którym znajduje się skrzynia/mebel, jest przeszukiwane pod kątem pułapek, Zargon oznajmi, że skrzynia/mebel wygląda niebezpiecznie i wskaże na odpowiedni obiekt. Po odkryciu pułapki bohater może spróbować ją rozbroić w swojej następnej turze.

Uruchamianie pułapki w skrzyni/meblu

- Jeśli gracz, jako bohater, przeszukuje pomieszczenie w poszukiwaniu skarbów przed przeszukaniem go pod kątem pułapek, uruchomi wszelkie pułapki w skrzyniach/meblach w pomieszczeniu, co zakończy jego turę. Następnie poniesie on konsekwencje opisane Zargonowi w notatkach do wyprawy.
- Jeśli gracz pomyślnie rozbroi pułapkę, zostanie ona usunięta, a bohater może kontynuować swój ruch. (Patrz: „Rozbrajanie pułapek”, strona 19). W następnej turze gracz może przeszukać rozbrojoną skrzynię/mebel w poszukiwaniu skarbów.

Przeskakiwanie pułapki

Jeśli droga jest zablokowana przez pułapkę, bohater może spróbować ją obejść, przeskakując nad nią. Aby przeskoczyć pułapkę, należy wykonać następujące czynności:

- Gracz musi mieć pozostałe co najmniej dwa pola ruchu, czyli na tyle, aby wejść na pole pułapki, a następnie na jedno niezajęte sąsiadujące z nią pole.
 - Jeśli wyrzuci czaszkę, uruchomi pułapkę, doznając obrażeń spowodowanych przez konkretny rodzaj pułapki. Jeśli istnieje odpowiedni kafelek pułapki, Zargon umieści ją na planszy. Następnie bohater zostaje umieszczony na polu pułapki, co zakończy jego turę.
 - Jeśli nie wyrzucono czaszki, bohater może przeskoczyć pułapkę, co liczy się jako dwa ruchy. Jeśli z rzutu kośćmi pozostały jakieś ruchy, bohater może przejść dalej.



Gdy pułapka ze spadającymi blokami zostanie uruchomiona, *nie* można jej przeskoczyć. Ścieżka jest wtedy trwale zablokowana przez ścianę z kamieni. Jednak

gdy wilczy dół zostanie odkryty i uruchomiony, dziurę w ziemi, choć jest niebezpieczna, można przeskoczyć.

Mogą istnieć aż trzy możliwe pola, na które można przeskoczyć przez pojedynczy dół. Jednak dół w rogu korytarza ma tylko jedną otwartą przestrzeń, do której można doskoczyć.



Jeśli pole X jest zajęte przez potwora, a bohater nie posiada żadnej specjalnej broni ze zbrojowni, musi dobrowolnie wpaść do dołu (odnosząc obrażenia) i stoczyć walkę z potworem (w niekorzystnej sytuacji), walcząc z dołu!

Potwory z wystarczającą liczbą pól ruchu (i wolnym polem dalej) zawsze z powodzeniem przeskakują nad dołami. Jeśli dobrowolnie wejdą do dołu, nie doznają obrażeń.



Akcja 6: rozbrajanie pułapki

Jako bohater gracz — aby rozbroić nieuruchomioną pułapkę — musi najpierw znać jej lokalizację oraz posiadać zestaw narzędzi (lub być krasnoludem). Zestaw narzędzi można kupić między wyprawami w zbrojowni. (Patrz: karty ekwipunku).

Rozbrajanie pułapki przez bohaterów (oprócz krasnoluda) za pomocą zestawu narzędzi

- Jako bohater gracz przed wykonaniem ruchu musi ogłosić, że wchodzi na pole pułapki, aby spróbować ją rozbroić i usunąć.
- Musi zatem wejść na odpowiednie pole pułapki i rzucić 1 kością walki.
 - Jeśli wyrzuci czaszkę, uruchomi pułapkę i dozna obrażeń.
 - Jeśli wyrzuci czarną lub białą tarczę, pułapka jest uznawana za rozbrojoną. Rozbrojona pułapka jest uważana za zlikwidowaną i jej kafelki nie pozostaje na planszy.

Rozbrajanie pułapki przez krasnoluda

Grając krasnoludem, gracz nie potrzebuje zestawu narzędzi do rozbrojenia pułapki! Szanse na powodzenie są duże dzięki wrodzonym umiejętnościom tej klasy. Aby rozbroić pułapkę, należy wykonać następujące czynności:

- Przed ruchem należy wejść na pole pułapki, aby spróbować ją rozbroić i usunąć.
- Gracz rzuca 1 kością walki.
 - Jeśli wyrzuci czarną tarczę, uruchomi pułapkę i dozna obrażeń.
 - Jeśli wyrzuci cokolwiek poza czarną tarczę, pułapka została rozbrojona.

Uwaga: rozbrojony wilczy dół jest uważany za zwykłe pole gry.



TURA ZŁEGO CZARNOKSIĘŻNIKA ZARGONA

Kolej na ruch Zargona nadchodzi dopiero po tym, jak wszyscy czterej bohaterowie ukończą swoje tury. Następnie gracz sterujący jego ruchami może przesunąć każdego potwora znajdującego się obecnie na planszy. Podobnie jak bohaterowie,

potwory mogą się poruszać i wykonywać akcje *lub* odwrotnie. Potworom nie wolno także przerywać ruchu w połowie, aby wykonać akcję, po czym wznowić ten ruch. Każdy potwór może wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

- walka
- rzucenie zaklęcia Strachu.



Tylko niektóre potwory mogą rzucać zaklęcia. Więcej informacji można znaleźć w notatkach do wypraw w Księżce Wyzwań.

Potwory nie mogą:

- szukać skarbu,
- szukać sekretnych drzwi,
- poruszać się ani atakować po przekątnej,
- przechodzić przez pola bohaterów,
- przechodzić przez ściany,
- otwierać/zamykać drzwi,
- dzielić pola na planszy z innymi.



Potwory nie uruchamiają ukrytych pułapek. Dlatego nie muszą ich poszukiwać ani rozbrajać.



Ruch i akcje potworów

W przeciwieństwie do bohaterów potwory nie poruszają się na podstawie wyniku rzutu kośćmi. Maksymalny ruch na turę każdego potwora został podany w tabeli potworów na ekranie Mistrza Gry, a także na ośmiu kartach potworów. Potwory nie muszą przemieszczać się na całą odległość wskazaną w tabeli potworów. Istnieją dwie akcje potworów.

Akcja 1: atak

Potwór może zaatakować dowolnego sąsiadującego bohatera. Jednak może to zrobić tylko raz na turę. Siła ataku potwora opiera się na jego naturalnych zdolnościach i nie zależy od broni.

Atak potwora

- Atakujący potwór rzuca liczbą kości ataku pokazaną w tabeli potworów na ekranie Mistrza Gry. Niewyrzucenie czaszek skutkuje nieudanym atakiem.

- Każda wyrzucona czaszka jest traktowana jako trafienie, co skutkuje utratą 1 punktu wytrzymałości bohatera. **Jeśli zostanie trafiony, bohater natychmiast broni się, rzucając kośćmi obrony.** Jeśli punkty wytrzymałości osiągną 0, bohatera uznaje się za martwego. (Patrz: „Martwi bohaterowie”, strona 21).



Wyrzucona czaszka



Jeśli bohaterowi pozostał 1 punkt wytrzymałości i otrzyma on więcej niż 1 punkt obrażeń, jego punkty wytrzymałości zostaną zredukowane do zera.



Obrona bohatera

Broniący się bohater zwykle rzuca 2 kośćmi obrony (mniejszą liczbą, gdy znajduje się w dole lub pod wpływem pewnych zaklęć, a większą — po zakupie zbroi). Każda biała tarcza wyrzucona przez broniącego się bohatera blokuje 1 trafienie atakującego potwora.



Wyrzucona biała tarcza

Akcja 2: rzucenie zaklęcia Strachu

Jako Zargon, gracz może rzucić zaklęcie Strachu, zamiast atakować. Zgodnie z notatkami do wyprawy należy rozdysponować zaklęcia Strachu wśród konkretnych potworów. Potwór może rzucić zaklęcie tylko na bohatera, którego widzi.



Możesz rzucić zaklęcie tylko w swojej turze. Zaklęcie może być rzucone tylko raz na misję. Po rzuceniu zaklęcia, karta zaklęcia zostaje odłożona na bok na czas trwania wyzwania. Zaklęcie i jego efekty są szczegółowo wyjaśnione na odpowiadającej mu karcie zaklęcia.



Kilka zaklęć Strachu nie będzie używanych w pierwszych 14 wyprawach, lecz dopiero w kolejnych. Mogą być również używane przez gracza podczas projektowania własnych wypraw.



Martwi bohaterowie

Bohater umiera, gdy jego punkty wytrzymałości spadają do 0 i nie posiada zaklęcia leczącego ani mikstury uzdrawiającej, aby się uratować.

Co się dzieje z martwym bohaterem?

Jeśli bohater zginie, wypada z gry do końca wyprawy. Gracz może jednak zmienić imię swojego bohatera i zagrać nim jako nową postacią w następnej wyprawie. Zbroja, broń i skarby, które należały do poprzedniej postaci przed śmiercią, mogą zostać przejęte przez każdego innego bohatera będącego w pomieszczeniu razem z tobą.

Uwaga! Jeśli w chwili śmierci bohatera w tym samym pomieszczeniu lub korytarzu nie ma innych bohaterów, każdy potwór w pomieszczeniu lub korytarzu, w którym umarł bohater, przejmie jego przedmioty. Nie może jednak ich używać. Są one usuwane z gry.

Jak bohater może uniknąć śmierci?

Jeśli punkty wytrzymałości bohatera spadły do 0, są dwie sytuacje, w których bohater może się uratować:

- Gdy posiada miksturę, która może przywrócić mu życie — na przykład uzdrawiającą — może ją natychmiast wypić. Mikstura momentalnie podniesie punkty wytrzymałości powyżej 0, przywracając bohatera do życia.
- Jeśli gracz może rzucić zaklęcie leczące i nie wykonał jeszcze żadnej akcji w swojej turze, może się uzdrowić, rzucając zaklęcie na siebie.





Gdy punkty wytrzymałości bohatera osiągną 0, nie można go uratować zaklęciem ani miksturą innego bohatera — będzie na to zwyczajnie za późno. Bohater umiera, zanim nadejdzie tura towarzysza — osoby, która mogłaby rzucić zaklęcie lub przekazać miksturę.



Co się stanie, jeśli zabraknie potworów?

Niektóre wyprawy mogą wymagać większej liczby potworów niż ta dostępna w grze. Może się to zdarzyć, jeśli bohaterom nie uda się zabić potworów. Zabite potwory mogą być użyte ponownie w dalszej części wyprawy, jeśli Księga Wyzwań wymaga ich umieszczenia na planszy. Jeśli jednak wszystkie potwory danego typu znajdują się już na planszy, a Zargon musi umieścić kolejne, może użyć dowolnego potwora w tym samym kolorze, co ten, który powinien zostać użyty.

ZAKOŃCZENIE WYPRAWY

Bohater pomyślnie ukończy wyprawę tylko wtedy, gdy osiągnie jej cel i wróci bezpiecznie na schody. Wyprawa może zakończyć się wcześniej, jeśli gracze dobrowolnie powrócą na schody przed jej ukończeniem lub wszyscy czterej zginą, próbując ją ukończyć.

Zazwyczaj za pomyślnie ukończenie wyprawy otrzymuje się skarb lub nagrodę. Wysiłki zostają nagrodzone, a nagrodę dzieli się między wszystkich bohaterów.

Po pomyślnym ukończeniu wyprawy należy zakreślić jej numer na swoim arkuszu postaci. Arkusz należy zachować, ponieważ zapisuje się na nim wszystkie swoje wyprawy.

CO DZIEJE SIĘ MIĘDZY WYPRAWAMI?

Początkowe punkty wytrzymałości i umysłu bohatera są automatycznie przywracane po pomyślnym ukończeniu wyprawy i bezpiecznym powrocie na schody. Wszystkie zużyte zaklęcia są następnie zwracane bohaterom, którzy je rzucili.

Można teraz odwiedzić zbrojownię i zakupić nową broń i zbroję za zebrane złote monety. Cierpliwość jest cnotą. Być może będzie musiało minąć kilka wypraw, zanim gracz będzie posiadać wystarczającą ilość pieniędzy, aby cokolwiek kupić.

Czarodziej: ponieważ dla tej postaci przewidziano mało rzeczy, które można kupić w zbrojowni, rozsądnie byłoby zaoszczędzić pieniądze.



Wszystkie znalezione skarby zabierane są na następną wyprawę. Pamiętajcie, bohaterowie, aby odjąć z arkusza postaci wszystkie wydane złote monety. Arkusz należy zachować między wyprawami i użyć go ponownie!

Utracone przedmioty

Czasami wymagane jest, aby bohaterowie posiadali określony artefakt zanim przejdą do następnej wyprawy. Jeśli bohater zginie, będąc w posiadaniu ważnego artefaktu, a potwory Zargona go ukradną, należy dołączyć artefakt jako specjalny skarb na początku następnej wyprawy.

Niedokończone wyprawy

Jeśli wyprawa zakończy się katastrofalnymi skutkami (np. śmiercią wszystkich czterech bohaterów) lub nie zostanie ukończona poprawnie, Zargon powinien zmodyfikować zasady wyprawy, zanim zostanie powtórzona. Może to zrobić, tworząc nową przygodę, używając pustej mapy i symboli na końcu Księgi Wyzwań.

Uwagi do gry



HEROQUEST, AVALON HILL, HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z o.o, Al. Jerozolimskie 93, Budynek
Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, Polska.
TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk

Rodziców:
avalonhill.com



0721F2847120