

MASSIVE DARKNESS 2 HELLSCAPE



ZASADY I MIEJSCE



ROZDZIAŁY

ELEMENTY GRY	3	MISJE	37
Z POMROKI DZIEJÓW W MROK DZISIEJSZY	6	SZKOLENIE	37
OMÓWIENIE GRY	7	DROGA DO PIEKŁA	38
PODSTAWY	8	PRZEJŚCIE	39
HOŚCI	8	DEMONICZNY ARTEFAKT	40
PLANSZA BOHATERA	8	PRZERKŁĘTY MIECZ	41
KARTA BOHATERA	9	PIEKIELNY LABIRYNT	42
KARTA UMIEJĘTNOŚCI	9	PRZERAZA	43
WOREK SZARBÓW	9	WYBAWIENIE MICHAELA	44
KARTY PRZEDMIOTÓW	10	POBORCA DUSZ	46
KARTY WROGÓW	10	KŁUCZE DUSZ	48
KAFELKI PLANSZY	12	PIEKIELNY EXODUS	50
KARTY DRZWI	12	PODSUMOWANIE ZASAD	52
PRZYGOTOWANIE DO GRY	13		
PRZEBIEG GRY	16		
1. FAZA BOHATERÓW	16		
2. FAZA WROGÓW	23		
3. FAZA AWANSOWANIA	25		
4. FAZA MROKU	26		
DODATKOWE ZASADY	26		
CIEŃ I ŚWIATŁO	26		
POZIOM PODZIEMI	26		
BOSSOWIE	27		
ZDOLNOŚCI SPECJALNE	28		
ŻETONY STANU	28		
SPECJALNE ŻETONY I STREFY	29		
ZASADY DLA JEDNEGO GRACZA	29		
WYZWANIE POGROMCY PIEKIEŁ	29		
ROZSTRZYGANIE REMISÓW	29		
KLASY BOHATERÓW	30		
CZARODZIEJ	30		
PALADYN	32		
BERSERKER	32		
ŁOTRZYK	33		
SZAMAN	34		
TROPICIEL	35		
POWODZENIE LUB PORAZKA	35		
INDEKS	36		

TWÓRCY

PROJEKT GRY: Alex Olteanu (kierownictwo) i Marco Portugal • **NA PODSTAWIE PROJEKTU AUTORSTWA:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien i Nicolas Raoult • **ROZWÓJ GRY:** Fábio Cury (kierownictwo) • **INSTRUKCJA:** Michael John Hurley • **PRODUKCJA:** Guilherme Goulart (kierownictwo), Raquel Fukuda (kierownictwo), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan i Gregory Varghese • **KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:** Mathieu Harlaut • **ILUSTRACJE:** Edouard Guiton (kierownictwo), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni i Prosper Tipaldi • **PROJEKT GRAFICZNY:** Louise Combal (kierownictwo), Marc Brouillon, Fabio de Castro • **ZDJĘCIA FIGUREK:** Jean-Baptiste Guiton • **RZEźBIARZE:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero i Raúl Fernandez • **PROJEKT MODELK:** Vincent Fontaine • **RENDERING:** Edgar Ramos • **TEKST FABULARNY:** Eric Kelley • **WYDAWCA:** David Preti • **KOREKTA:** Jason Koepf i Robert Fullerson • **TESTERZY:** Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (w naszej pamięci), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp i João José Gois

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games • **PRZEKŁAD:** Robert Deninis, Piotr A. Wesolowski • **SKŁAD:** Bartosz Makświej

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/massive-darkness-2-hellscape/>

ELEMENTY GRY

6 PŁANSZ BOHATERÓW



18 KOŚCI

3 żółte kości
Ataku



5 niebieskich
kości Obrony



1 kość Cienia



3 pomarańczowe
kości Ataku



6 kości Wroga

6 PODSTAWEK
BOHATERÓW



18 ZNACZNIKÓW POZIOMU



6 FIGUREK I 6 KART BOHATERÓW



Gheta

Sir Ronen

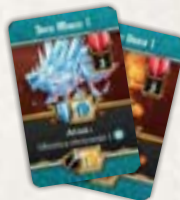
Nahias



1 plansza Amuletu Zaklęć



1 plansza
Żywiołów



1 żeton Ducha
Mrozu



4 znaczniki Żywiołów



Irk



Feydra



Mathrin



1 żeton
Postawy



1 żeton Ducha
Ognia



1 karta Efektów
Szamana



1 plansza Berserkera



14 kart Strzał
Tropiciela



1 worek
Narzędzi
Łotrzyka



24 żetony
Łotrzyka



2 karty
Efektów
Łotrzyka



1 plansza Paladyna



3 żetony Uświęcenia

8 dwustronnych Kafelków Planszy



1 plansza Toru Mroku



1 znacznik Mroku



1 dwustronna plansza Bossa

62 FIGURKI WROGÓW



Upadły Anioł
Poplecznik
x6

Upadły Anioł
Przywódca x1

Nieumarły
Poplecznik
x6

Nieumarły
Przywódca
x1

Satyr
Poplecznik
x6

Satyr
Przywódca
x1

Demon
Poplecznik
x6

Demon
Przywódca
x1

Istota
Ognia
Poplecznik
x6

Istota
Ognia
Przywódca
x1

Kościotrup
Poplecznik
x6

Kościotrup
Przywódca
x1

Diablik
Poplecznik
x6

Diablik
Przywódca
x1

Gargulec
Poplecznik
x6

Gargulec
Przywódca
x1

Ghul

Lyidan,
Władca
Inkubów

Andra

Ytheria,
Nieumarła Królowa

Archanioł
Michael

Żniwiarz



78 KART UMIEJĘTNOŚCI

13 Paladyna

13 Łotrzyka

13 Czarodzieja



13 Berserkera

13 Tropiciela

13 Szamana



6 kart Mocy Zestawu Cieniobójcy



30 kart Drzwi

220 KART PRZEDMIOTÓW

160 kart Przedmiotów (Początkowych, Zwykłych, Rzadkich i Epickich)

60 kart Przedmiotów Zgraj



24 KARTY ZGRAJ

12 KART GRASUJĄCYCH POTWORÓW



2 żetony Mostu



6 żetonów Poziomu



58 żetonów Zdrowia (4 rodzaje)



45 żetonów Many (2 rodzaje)



5 żetonów Celu



54 żetony Skarbów (Zwykłych, Rzadkich i Epickich)



4 żetony Fontanny



28 żetonów Łupu



25 żetonów Ognia/Mrozu



12 żetonów Czasu/Spaczenia



15 żetonów Stref Namnażania Wrogów



3 żetony Zwykłego Portalu



1 żeton Portalu Grasujących Potworów



4 żetony Potrzasku



15 żetonów Zwykłej Skrzyni



4 żetony Wielkiej Skrzyni



6 żetonów Aktywacji



3 żetony Ożywiciela



15 żetonów Drzwi



6 żetonów Wilczego Dołu



4 żetony Kuźni



6 żetonów Kolumny



1 worek Skarbów



◆ Z POMROKI DZIEJÓW W MROK DZISIEJSZY ◆

W ciągu dekady, która nadeszła po inwazji Nieprzeniknionego Mroku (w innych krainach znanego jako Massive Darkness), Oświeciciele stali się czymś więcej niż tylko grupą wędrownych awanturników. Bogactwa zdobyte w zwycięskiej krucjacie przeciw Nieprzeniknionemu Mrokowi pozwoliły im założyć Kompanię Oświecicielską – gildię poszukiwaczy przygód, artystów, uczonych, wojowników, dyplomatów i bohaterów. Misją swą uczynili zjednoczenie wszystkich ludów pod sztandarem światła, by w razie konieczności móc stanąć ramię w ramię do wspólnej walki.

Przez te dziesięć lat udało im się odnieść olbrzymi sukces, co w niemałym stopniu było zasługą wsparcia udzielonego przez cesarżową Crondaru oraz różne kościoły, które zawiodły swych wiernych, nie potrafiąc ich obronić przed pierwszą inwazją Nieprzeniknionego Mroku, desperacko miały się wszystkiego, co tylko mogło im pomóc w odzyskaniu wyznawców. Jeśli zaś chodzi o Crondar, to jego tętniąca życiem stolica położona na skrzyżowaniu najważniejszych wodnych i lądowych szlaków komunikacyjnych świata stała się sercem sprawiedliwości oraz równości – wartości, na których strażą ten niewielki lud niestrudzenie stał od stuleci.

Gdzież lepiej, niż na Rozdrożach Świata – jak nie bez powodu zwana bywa stolica Crondaru – wznosić siedzibę Kompanii Oświecicielskiej i jej szlachetne idee?

Radę Crondaru stanowią wysłannicy oraz władcy wszystkich stowarzyszonych krain. Jej celem zaś jest pielęgnacja pokoju, krzewienie zrozumienia, niesienie pomocy oraz ochrona cywilizowanych ludów przed łupieżczymi zgrajami, potworami czy innymi niebezpieczeństwami czyhającymi tylko na sposobną okazję, by w imię chaosu obrócić to w proch.

Przez pewien czas wszystko układało się dobrze. Pokój trwał i przez dwa wspaniałe lata nikt z nikim nie walczył o zasoby czy ziemie, żaden tyran nie wznosił banickiego królestwa, nawet potwory na odległych rubieżach zdawały się uspokajać.

Wtedy nadeszły sny.

Czarodziejki, czarnoksiężnicy, wiedźmy i zaklinacze... Wszyscy, w których żyłach płonęła magia, śnili o świecie runącym w otchłań rozwartej paszczy piekieł. Morza strawił ogień, powietrze zmieniło się w popiół, a wszystkie ludy – czy to ludzie czy elfy, krasnoludy bądź gnomy, olbrzymy albo centaury – spłonęły.



To nie był przypadek. To nie była fala zbitkana w eterze. To był omen.

Ostrzeżenie.

Pierwotna Sfera, jak ją zwiemy, jest ledwie jednym z wielu planów istnienia dryfujących w eterze multiświata. Od czasu do czasu ich płaszczyzny przecinają się ze sobą, zajmując tę samą, lecz przesuniętą w fazie przestrzeń. Naturalną i nierzadko katastrofalną w skutkach konsekwencją tego stanu są samoistnie powstające między nimi portale. Zwykle jednak takie koniunkcje były rzadkie i krótkotrwałe, a portale zamykały się najdalej po kilku dniach.

Tak było dotąd.

Teraz przez szczeliny pękającej rzeczywistości napływają kolejne fale demonów i aniołów, topiących świat w bitewnej połodze.

Nieprzenikniony Mrok powrócił.



OMÓWIENIE GRY



Massive Darkness 2: Hellscape to kooperacyjna gra planszowa, nawiązująca do popularnego gatunku gier komputerowych *hack'n'slash dungeon crawler*, w której gracze wcielają się w Oświecicieli – bohaterów wyszkolonych do walki z gęstniejącym Mrokiem – i wspólnie przeszukują podziemia, walcząc z napotkanymi w nich potworami. Każdy gracz wybiera Bohatera, charakteryzującego się odpowiednim dla swojej Klasy zestawem unikatowych elementów i asymetrycznym sposobem rozgrywki.

Massive Darkness 2: Hellscape jest kontynuacją *Massive Darkness*. Tym razem jako nieustraszeni Oświeciciele będziecie musieli przedostać się do samego Piekła, aby znaleźć źródło Nieprzeniknionego Mroku – gęstszego niż kiedykolwiek. Wybierzcie Misję, zbadajcie Podziemia, walczcie z potworami, wyekwipujcie się i pozbądźcie się Mroku raz na zawsze.

Aby wygrać, musicie osiągnąć cele wybranej Misji. Gdy tego dokonacie, gra natychmiast kończy się waszym zwycięstwem. Przegrywacie, jeśli spełniony zostanie którykolwiek z opisanych w Misji warunków przegranej albo jeśli musicie wydać żeton Ożywiciela, a żaden nie jest dostępny.

Rozgrywka w **Massive Darkness 2: Hellscape** składa się z serii rund, a każda z nich dzieli się na cztery następujące po sobie fazy:

1. FAZA BOHATERÓW

Gracze wykonują swoimi Bohaterami różne akcje: eksplorują Podziemia, walczą z potworami i wymieniają się przedmiotami. Faza Bohaterów została szczegółowo opisana na str. 16.

2. FAZA WROGÓW

Teraz Wrogowie mają szansę na atak i pokonanie Bohaterów! Faza Wrogów została szczegółowo opisana na stronie 23.

3. FAZA AWANSOWANIA

Gracze wydają zdobyte punkty doświadczenia na podniesienie poziomu swoich Bohaterów, dzięki czemu mogą nabyć nowe umiejętności i zwiększyć szanse na znalezienie lepszych przedmiotów. Faza Awansowania została szczegółowo opisana na stronie 25.

4. FAZA MROKU

Mrok gęstnieje, a w Podziemiach mogą pojawić się nowi Wrogowie. Faza Mroku została szczegółowo opisana na stronie 26.

Po zakończeniu wszystkich faz bieżąca runda kończy się i rozpoczyna się kolejna. Ta sekwencja powtarzana jest do momentu, gdy Bohaterowie osiągną swój cel albo zapadnie Nieprzenikniony Mrok!

DLACZEGO TAK MROCZNIE?

Mrok jest zarówno tajemniczym antagonistą, jak i sprzyjającym środowiskiem, co widać na Kafelkach. Mrok odgrywa w grze główną rolę: prędzej czy później nawet spadkobiercy Oświecicieli będą musieli skryć się w cieniu, aby rozegrać śmiertelną grę w chowanym ze swoimi przerażającymi wrogami.

PODSTAWY

KOŚCI

W grze używa się 5 rodzajów kości oznaczonych różnymi kolorami.

- : żółte i pomarańczowe są kośćmi Ataku używanymi przez Bohaterów i przez Wrogów. Pomarańczowe kości Ataku zwykle zadają więcej obrażeń, podczas gdy żółte kości Ataku zapewniają atakującemu więcej Many.
- : niebieskie to kości Obrony – są używane przez Bohaterów i Wrogów podczas obrony przed atakami.
- : kiedy Bohater atakuje ze Strefy Cienia, oprócz swoich zwykłych kości Ataku rzuca również fioletową kością Cienia. Kość Cienia jest używana wyłącznie przez Bohaterów i zapewnia im dodatkowe premie.
- : kości Wrogów są używane wyłącznie przez Wrogów, zarówno do ataku, jak i do obrony.

WYNIKI RZUTÓW KOŚCI

- : każdy symbol oznacza 1 obrażenie zadawane przez atak. Jeżeli nie zostanie zablokowane, skutkuje otrzymaniem przez obrońcę 1 Rany.
- : każdy symbol przywraca atakującemu Bohaterowi 1 punkt Many.
- : każdy symbol blokuje 1 obrażenie zadawane przez atak.
- : pozwala Bohaterowi użyć jego zdolności Cienia.
- : każdy symbol zawsze oznacza otrzymanie 1 Rany przez atakującego lub broniącego się Bohatera. nie może zostać zablokowane.
- : aktywuje specjalną zdolność Wroga, opisaną na jego karcie.

PLANSZA BOHATERA

Każdy gracz ma własną planszę, na której zaznacza zdobyte doświadczenie i poziom swojego Bohatera oraz umieszcza wszystkie przedmioty, w które jego Bohater jest wyposażony.

Gniazdo na kartę Bohatera: tutaj umieszcza się kartę wybranego Bohatera.

Tor doświadczenia: Bohaterowie zdobywają doświadczenie (XP), zabijając Wrogów i wypełniając cele Misji. Wydają zgromadzone doświadczenie, aby podnieść swój poziom. Ten tor wskazuje, ile punktów doświadczenia zgromadził Bohater.



Gniazda przedmiotów: tutaj umieszcza się różne przedmioty, które Bohaterowie zdobyli podczas swoich przygód. Tylko przedmioty znajdujące się w tych gniazdach uważa się za aktywne.

Jest 6 gniazd: Głowa, Tors, Nogi, Różne i 2 miejsca oznaczające Ręce.

W gnieździe umieszcza się przedmioty wymagające obu rąk.

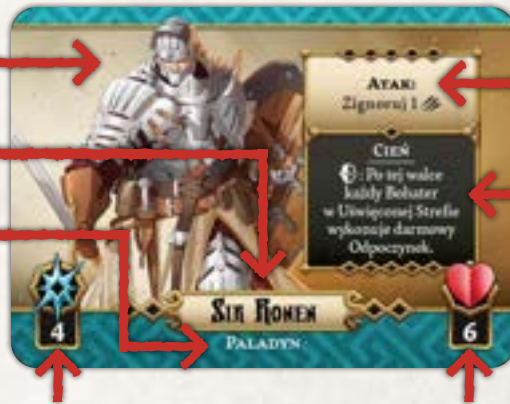
Tor poziomu: wszyscy Bohaterowie rozpoczynają Misję, będąc na poziomie 1. Gdy Bohater zgromadzi wystarczająco dużo doświadczenia, aby podnieść swój poziom, należy zaznaczyć to na tym torze.

◆ KARTA BOHATERA

Ilustracja: każdy Bohater ma figurkę, która odpowiada rysunkowi widocznemu na jego karcie.

Imię

Klasa: każdy Bohater przynależy do określonej Klasy, co wpływa na rozgrywkę i wprowadza do gry określone elementy. Dokładne instrukcje dla każdej Klasy znajdują się na stronie 30.



Zdolność Bohatera: każdy Bohater ma unikatową zdolność, której opis znajduje się w tym miejscu.

Zdolność Cienia: każdy Bohater ma unikatową zdolność Cienia, która może być użyta wyłącznie wtedy, gdy Bohater wyrzuci ☛.

Początkowe statystyki: początkowe wartości maksymalne Zdrowia i Many Bohatera. Bohater nigdy nie może mieć więcej Zdrowia ani Many niż wynosi ich maksimum, ale te wartości zwiększają się ilekroć Bohater awansuje.

◆ KARTA UMIEJĘTNOŚCI

Nazwa umiejętności: jeśli zawiera cyfrę rzymską, jest to umiejętność, która posiada kilka stopni zaawansowania i można ją ulepszać wraz z awansem Bohatera na kolejne poziomy. Bohaterowie mogą zdobywać umiejętność wyższego stopnia, tylko wtedy gdy mają tę samą umiejętność niższego stopnia.

Przykład: Zabójca Furii jest umiejętnością Berserkera. Berserker rozpoczyna Misję z Zabójcą Furią I. W miarę postępów w grze będzie mógł ją ulepszyć do Zabójczej Furii II.



Klasa Bohatera: każda Klasa Bohatera ma własny zestaw kart Umiejętności.

Wymagany poziom Bohatera: każda umiejętność wymaga od Bohatera posiadania odpowiedniego poziomu. Jeśli poziom Bohatera jest niższy niż wskazany przez umiejętność, to Bohater nie może jej jeszcze zdobyć.

Efekt: opis efektu danej umiejętności, w tym jej koszt i warunek użycia (patrz strona 28).

◆ WOREK SKARBÓW

Podczas swoich przygód Bohaterowie znajdują różnorodne przedmioty, w tym magiczne zbroje, broń, mikstury i wiele innych – są one określane jako Skarb. Za każdym razem, gdy Misja lub zasady gry nakazują graczom położenie żetonów Skarbu na Kafelkach lub karcie Wroga, gracze losują określoną liczbę żetonów Skarbu z worka Skarbów i umieszczają je zgodnie z instrukcjami. Jeśli w worku Skarbów nie ma już żadnych żetonów do dobrania, nie umieszcza się kolejnych żetonów.



W grze *Massive Darkness 2: Hellscape* są 3 rodzaje żetonów Skarbu, które odpowiadają 3 klasom ich powszechności:

- **Zwykłe Skarby** są najpowszechniejsze i choć użyteczne, także na ogół najmniej cenne.
- **Rzadkie Skarby** są trudniejsze do znalezienia niż Zwykłe Skarby i zazwyczaj nagradzają Bohaterów niezwykłymi przedmiotami.
- **Epickie Skarby** są wyjątkowe i zawierają przedmioty o niesamowitej mocy.

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa żeton Skarbu, dobiera kartę z odpowiedniej talii Przedmiotów. Następnie żeton Skarbu należy zwrócić do worka Skarbów.

W miarę postępów w grze, zasady nakazują graczom umieszczanie kolejnych żetonów Skarbów w worku Skarbów, zwiększając szanse Bohaterów na znalezienie potężniejszego Skarbu.

◆ KARTY PRZEDMIOTÓW

Ilustracja Przedmiotu

Gniazdo Przedmiotu: zanim Bohater będzie mógł używać przedmiotu, musi zostać w niego wyposażony. Ta ikona wskazuje gniazdo na planszy Bohatera, w którym należy umieścić kartę Przedmiotu, aby Bohater był w niego wyposażony.

◆ oznacza przedmiot dwuręczny – oznacza to, że efektywnie zajmuje on oba gniazda Rąk na planszy Bohatera. Przedmioty Jednorazowe ◆ nie zajmują gniazd na planszy, a Bohater nie musi być w nie wyposażony, aby móc ich użyć.

Zdolność: w tym miejscu opisany jest efekt specjalny (jeśli jest).

Kości Ataku lub Obrony: wiele przedmiotów zwiększa pulę kości Bohaterów o kości wskazane w tym obszarze. Broń zazwyczaj dodaje kości Ataku, a zbroja zwykle dodaje kości Obrony.

Karty Przedmiotów są podzielone na 7 różnych talii, a rewers każdej karty Przedmiotu wskazuje talię, do której on należy. Zestaw talii obejmuje talię Przedmiotów Początkowych, 3 talie Skarbów (po 1 na każdą klasę powszechności), a także 3 talie Przedmiotów Zgraj (po 1 na każdy poziom). Te ostatnie mogą zostać zdobyte na pokonanych Zgrajach.

◆ KARTY WROGÓW

Zapuszczając się w głąb Podziemi, Bohaterowie zmierzają się z 3 rodzajami Wrogów: Zgrajami, Grasującymi Potworami i Bossami. Zgraje to grupy stworzeń składające się z Przywódcy i co najmniej 1 Poplecznika. Grasujące Potwory to potężni Wrogowie samotnie szwendający się po Podziemiach. Bossowie posiadają unikatowe zdolności i często są powiązani z celem Misji.

ZGRAJE

Nazwa Zgrai

Nagroda: liczba żetonów Skarbów, które są dobierane z worka Skarbów i umieszczane na karcie Zgrai po jej namnożeniu. Skarb z karty Zgrai zdobywa Bohater, który zabije Przywódcę Zgrai.

Ilustracja: przedstawia Przywódcę Zgrai (po lewej) oraz Poplecznika (po prawej) i odpowiada figurkom umieszczanym na planszy w momencie namnożenia Zgrai.

Specjalna zdolność: większość Zgraj ma specjalną zdolność, która może być aktywowana po wyrzuceniu ◆ na kościach Wroga (patrz Atak Zgrai na str. 23).



Uważa się, że posiadane przez Bohatera przedmioty, w które nie został wyposażony, znajdują się w jego Ekwipunku. W swoim Ekwipunku Bohater może mieć tyle przedmiotów, ile chce. Wszystkie karty Przedmiotów znajdujące się w Ekwipunku Bohatera, należy trzymać obok jego planszy.

Kolor tła: kolor tła nagłówka karty Przedmiotu wskazuje na powszechność tego przedmiotu, a czasem na jego użyteczność:

- zielone karty są przedmiotami Zwykłymi.
- niebieskie karty są przedmiotami Rzadkimi.
- fioletowe karty są przedmiotami Epickimi.
- beżowe karty są przedmiotami Początkowymi i liczą się jako Zwykłe.
- szare karty to przedmioty Jednorazowe i liczą się jako Zwykłe (patrz str. 22).
- Przedmioty należące do Zestawów posiadają unikatowe kolory i zapewniają zdolności specjalne Bohaterom posiadającym kilka przedmiotów z tego samego Zestawu (patrz str. 22). Ich powszechność określa kolor rewersu karty.

GRASUJĄCE POTWORY

Nazwa Grasującego Potwora


Zdrowie: łączna liczba punktów Zdrowia Grasującego Potwora; jest zależna od liczby Bohaterów w grze.

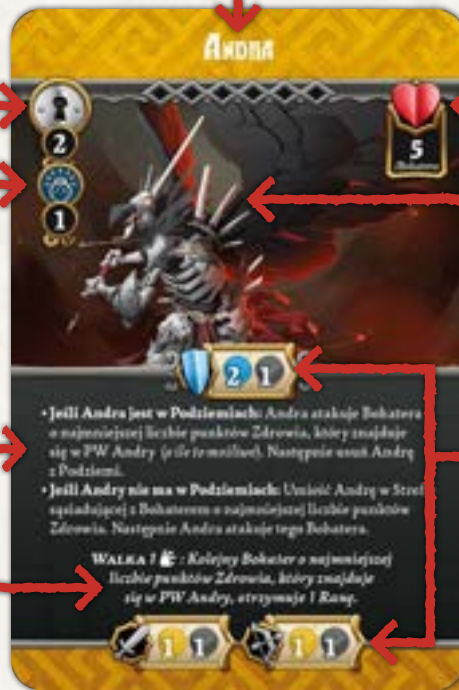
Nagroda: liczba żetonów Skarbów losowanych z worka Skarbów i umieszczanych na karcie Grasującego Potwora po jego namnożeniu.

Stała Nagroda: nie jest dobierana z worka Skarbów.

Ilustracja: każdy Grasujący Potwór ma figurkę odpowiadającą rysunkowi widocznemu na jego karcie.

Schemat aktywacji: każdy Grasujący Potwór ma własny zestaw zasad opisujących sposób jego aktywacji.

Specjalna zdolność: każdy Grasujący Potwór ma specjalną zdolność, którą aktywuje wyrzucenie  na kości Wroga.




Kości Ataku i Obrony: liczba i typ kości, którymi rzuca Grasujący Potwór podczas ataku i obrony.

Poziom: Grasujące Potwory rosną w siłę wraz z Poziomem Podziemi. Ten zakres pokazuje Poziomy Podziemi, na których używa się danej karty Grasującego Potwora (patrz strona 26).

Skarb z karty Grasującego Potwora zdobywa Bohater, który go zabije. Oprócz zwykłej Nagrody, każdy z Grasujących Potworów ma określony typ i liczbę Stałych Nagród, wskazanych poniżej zwykłej Nagrody. Choć nie dobiera się ich z worka Skarbów ani nie kładzie na karcie, są częścią nagrody za zabicie tego Wroga.

BOSSOWIE

Bossowie posiadają unikatowe zasady, które zostaną dokładnie opisane później (patrz str. 27). Poniżej opisano jedynie cechy wspólne wszystkich Bossów.

Zdolności Specjalne: każdy Boss ma kilka zdolności Specjalnych, które mogą zostać aktywowane po wyrzuceniu  na kościach Wroga.

Akcje: liczba akcji, które wykonuje dany Boss podczas Fazy Wrogów.

Kości aktywacji: liczba kości Wroga, którymi rzuca Boss podczas wykonywania każdej swojej akcji.

Kości Ataku i kości Obrony: liczba i typ kości, którymi rzuca Boss podczas ataku lub obrony.

Ilustracja: każdy Boss ma figurkę, która odpowiada rysunkowi widocznemu na jego karcie.

Nazwa Bossa



Zdrowie: łączna liczba punktów Zdrowia Bossa; jest zależna od liczby Bohaterów w grze.

Zdolności Walki: efekt, który może zastosować Boss, gdy atakuje lub broni się.

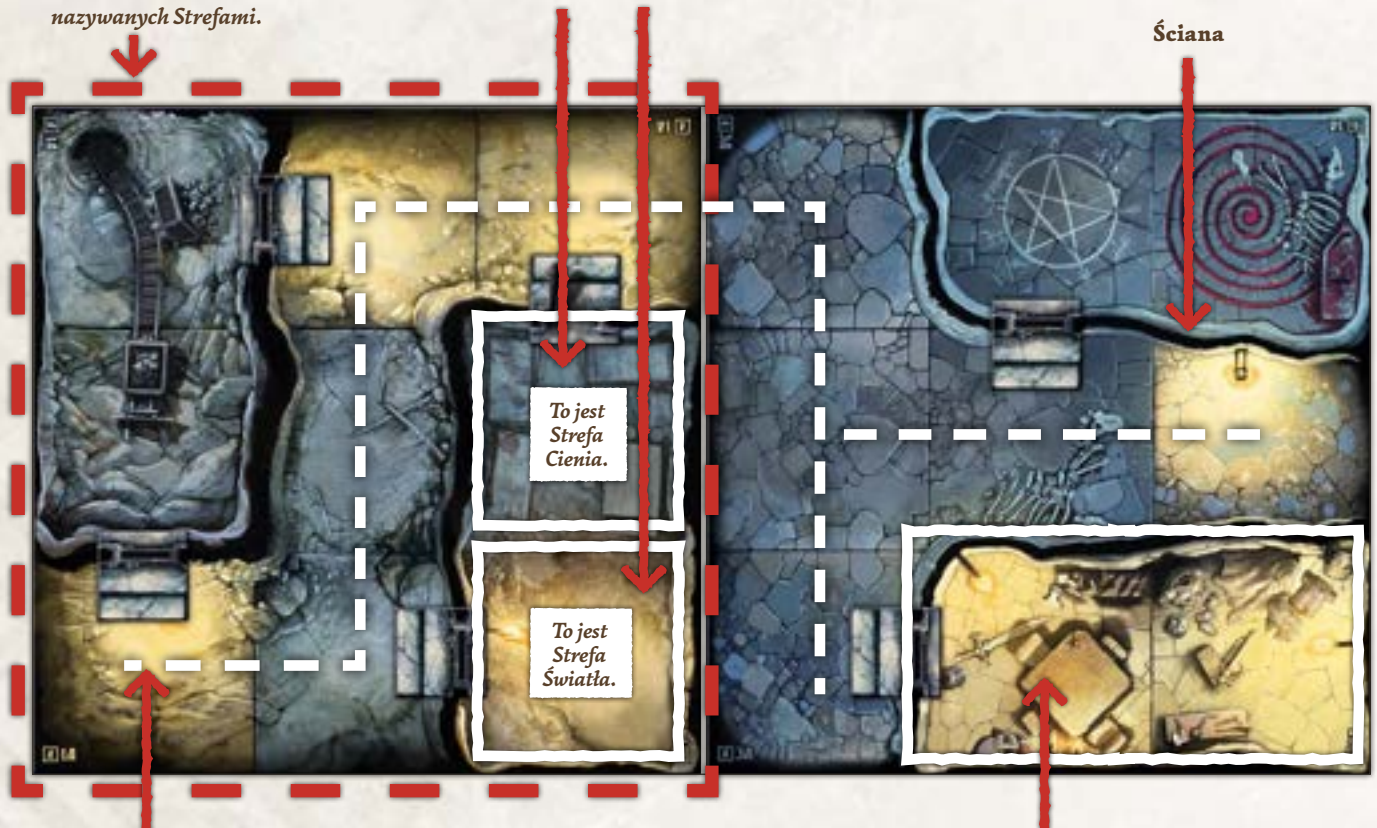
Tor Bossa: ten tor zastępuje Tor Mroku, gdy rozpocznie się walka z Bossem – znacznik postępuje na tym torze w każdej Fazie Mroku, sprawiając że Boss rośnie w siłę.

Zdolności pasywne: każdy Boss posiada zdolności pasywne – mają stały efekt i są zazwyczaj powiązane z Torem Bossa.

◆ KAFELKI PLANSZY

Kafelki: każdy Kafelek Planszy (lub po prostu Kafelek) to duża plansza podzielona na 9 mniejszych kwadratów nazywanych Strefami.

Strefy: każde z 9 kwadratowych pól Kafelka jest Strefą. Fragment rysunku na każdej Strefie przedstawia albo Światło, albo Cień. Strefy pokazane w ciemnych barwach to Strefy Cienia. Bohatera stojącego w Strefie Cienia uważa się za będącego w Cieniu, co zapewnia mu dodatkowe zdolności. Dowolna Strefa, która nie jest Strefą Cienia, jest uważana za Strefę Światła. Nie ma limitu liczby figurek, które mogą jednocześnie znajdować się w tej samej Strefie.



Korytarze: każda Strefa Kafelka, która nie jest częścią Komnaty, jest uważana za korytarz. Nie ma specjalnych zasad dotyczących korytarzy.

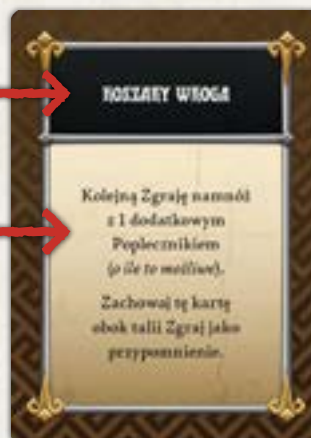
Komnaty: Komnata to kilka Stref Kafelka, które są całkowicie otoczone ścianami. Większość Komnat ma rozmiar 2 albo 3 Stref, ale mogą być też większe. Bohaterowie i Wrogowie mogą wchodzić do Komnat przez drzwi, które są oznaczone żetonem Drzwi. Żetony Drzwi są umieszczane na planszy podczas przygotowywania Misji.

Strefy uważa się za sąsiadujące, jeżeli mają wspólną krawędź i nie są rozdzielone ścianą ani zamkniętymi drzwiami.

◆ KARTY DRZWI

Za każdym razem, gdy Bohater otwiera drzwi Komnaty, natychmiast należy rozpatrzyć to zdarzenie, a dopiero potem umieścić w tej Komnacie Wrogów i żetony Skarbów.

Tytuł karty



PRZYGOTOWANIE DO GRY



1. Wybierzcie swoich Bohaterów. Następnie niech każde z was weźmie odpowiadającą im kartę, figurkę oraz plastikową planszę. Karty Bohaterów umieśćcie w odpowiadających im gniazdach (A). Weźcie teraz plastikowe podstawki w wybranych kolorach i przymocujcie je do figurek waszych Bohaterów (B). Dobierzcie po 1 żetonie Poziomu i umieśćcie go w gnieździe Poziomu na swoich planszach (C). Dobierzcie zestaw znaczników w kolorze podstawki swoich Bohaterów i umieśćcie po 1 znaczniku w każdym gnieździe „0” na torze doświadczenia oraz 1 znacznik w gnieździe „1” na torze poziomu (D). Dobierzcie po 1 żetonie Rzadkiego Skarbu oraz po 3 żetony Epickich Skarbów i połóżcie je obok leżącego na waszych planszach żetonu Poziomu. Dobierzcie po 1 żetonie Aktywacji i połóżcie go obok swojej planszy Bohatera, niebieską stroną ku górze (E). Dobierzcie tyle żetonów Zdrowia i Many, ile wskazano na karcie waszego Bohatera (F). Na koniec dobierzcie pozostałe elementy właściwe dla Klasy waszego Bohatera (patrz str. 30).

2. Niech każde z was wybierze 1 kartę Umiejętności Poziomu i właściwą dla Klasy swojego Bohatera i połóż ją w miejscu odpowiednim dla tej Klasy. Pozostałe karty Umiejętności odłóżcie na bok. Będziecie mogli je pozyskać w dalszej części rozgrywki, podczas Fazy Awansowania.



3. Odkryjcie wszystkie karty przedmiotów Początkowych. Każdy Bohater dobiera Znoszoną Skórzaną Zbroję i może wybrać 1 broń Początkową (Zardzewiały Miecz, Stępiony Topór, Krótki Łuk, Drewniany Kostur, Sztylet, Jesionową Różdżkę, Plemienną Dzię albo Magiczną Okarynę) i 1 Fiolkę (Zdrowia albo Many). Umieśćcie wybraną broń i zbroję w odpowiednich gniazdach na planszach waszych Bohaterów. Fiolkę połóżcie obok swojej planszy Bohatera. Pozostałe karty przedmiotów Początkowych odłóżcie do pudełka.



UWAGA: karty Znoszonych Skórzanych Zbroi mają specjalną stronę, używaną podczas rozgrywek z 5–6 Bohaterami.

4. Dobierzcie odpowiednią do liczby Bohaterów liczbę żetonów Ożywiciela i umieśćcie je na stole niebieską stroną ku górze:

- 1 lub 2 **Bohaterów:** 1 żeton Ożywiciela
- 3 lub 4 **Bohaterów:** 2 żetony Ożywiciela
- 5 lub 6 **Bohaterów:** 3 żetony Ożywiciela

Pozostałe żetony Ożywiciela odłóżcie do pudełka.





5. Podzielcie karty Zgraj na osobne talie według ich rewersów, a następnie potasujcie każdą z nich osobno.



6. Podzielcie karty Graszających Potworów na osobne talie według ich rewersów, a następnie potasujcie każdą z nich osobno.



7. Podzielcie karty Przedmiotów na osobne talie według ich rewersów, a następnie potasujcie każdą z nich osobno.



8. Podzielcie karty Przedmiotów Zgraj na osobne talie według ich rewersów, a następnie potasujcie każdą z nich osobno.







9. Potasujcie karty Drzwi i utwórzcie z nich zakrytą talię.




10. Wszystkie figurki Wrogów umieśćcie w pobliżu obszaru gry.

11. Wspólnie wybierzcie Misję (patrz str. 37–51) i rozłóżcie Kafelki zgodnie z instrukcjami wybranej Misji, tworząc z nich Podziemia.

12. Umieśćcie Drzwi i inne żetony zgodnie z instrukcjami wybranej Misji. Liczba żetonów Łupów  w każdej ze wskazanych Stref zależy od liczby Bohaterów w grze:
- 1 lub 2  Bohaterów: 1 żeton
 - 3 lub 4  Bohaterów: 2 żetony
 - 5 lub 6  Bohaterów: 3 żetony

Jeżeli instrukcja mówi o rozłożeniu zakrytych żetonów Pułapek, Skrzyń i Fontann, nie podglądajcie ich strony z efektem. Umieśćcie żetony Portali w miejscach wskazanych przez Misję, zgodnie z liczbą Bohaterów, o ile ma to zastosowanie.

13. Dla każdej przedstawionej na mapie Misji Strefy z symbolem , dobierzcie kartę z talii Zgraj Poziomów 1-2 i umieśćcie w niej odpowiednie figurki Zgraj: 1 figurkę Przywódcy i po 1 figurkę Poplecznika za każdego Bohatera w grze.

14. Dla każdej namnożonej właśnie Zgrai dobierzcie po 1 kartę z talii Przedmiotów Zgraj Poziomów 1-2 i wsuńcie je odkryte pod karty Zgraj w taki sposób, aby widoczna była tylko ich dolna część. Dobierzcie także po 1 żetonie Skarbu i połóżcie je na każdej odkrytej karcie Zgrai.



15. Wszystkie figurki waszych Bohaterów umieśćcie w Początkowej Strefie Bohaterów, jak wskazano w opisie Misji.



16. Utwórzcie pulę żetonów Zdrowia, Man, Ognia oraz Mrozu. Weźcie wszystkie kości i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy.



17. Weźcie wszystkie żetony Skarbów i 5 żetonów Skarbów, włóżcie je do worka Skarbów i dobrze je przemieszajcie. Pozostałe żetony odłóżcie do puli w pobliżu obszaru gry.

18. W pobliżu Podziemi połóżcie Tor Mroku, stroną z 9 polami ku górze. Na jego pierwszym polu umieśćcie znacznik Mroku.



PRZEBIEG GRY

Gra w *Massive Darkness 2: Hellscape* składa się z rozgrywanych po sobie rund, a każda z nich dzieli się na 4 fazy:

- 1 – Faza Bohaterów
- 2 – Faza Wrogów
- 3 – Faza Awansowania
- 4 – Faza Mroku

1. FAZA BOHATERÓW

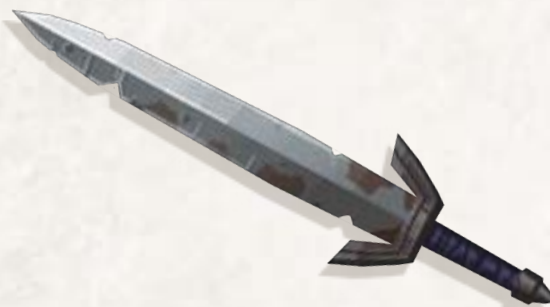
W Fазie Bohaterów Bohaterowie wykonują akcje, aby walczyć z Wrogami, poruszać się przez Podziemia, zdobywać przedmioty i wypełniać cele Misji.

W każdej rundzie gracze wspólnie ustalają kolejność w jakiej aktywują swoich Bohaterów. Aktywny Bohater rozgrywa swoją turę, wykonując 3 wybrane przez siebie akcje. Następnie odwraca swój żeton Aktywacji na szarą stronę, na znak że jego aktywacja w tej rundzie dobiegła końca. Faza Bohaterów kończy się, gdy wszyscy Bohaterowie zakończą swoje aktywacje.

Aktywowany Bohater może wykonać 3 akcje w dowolnej kombinacji. Może też kilkukrotnie wybrać tę samą akcję.

Dostępne akcje to:

- Ruch
- Atak
- Odpoczynek
- Wymiana i Wyposażenie
- Akcja Specjalna



AKCJA RUCHU

Gdy Bohater wykonuje akcję Ruchu, zyskuje 2 punkty ruchu (PR). Każdy punkt ruchu może być wydany na:

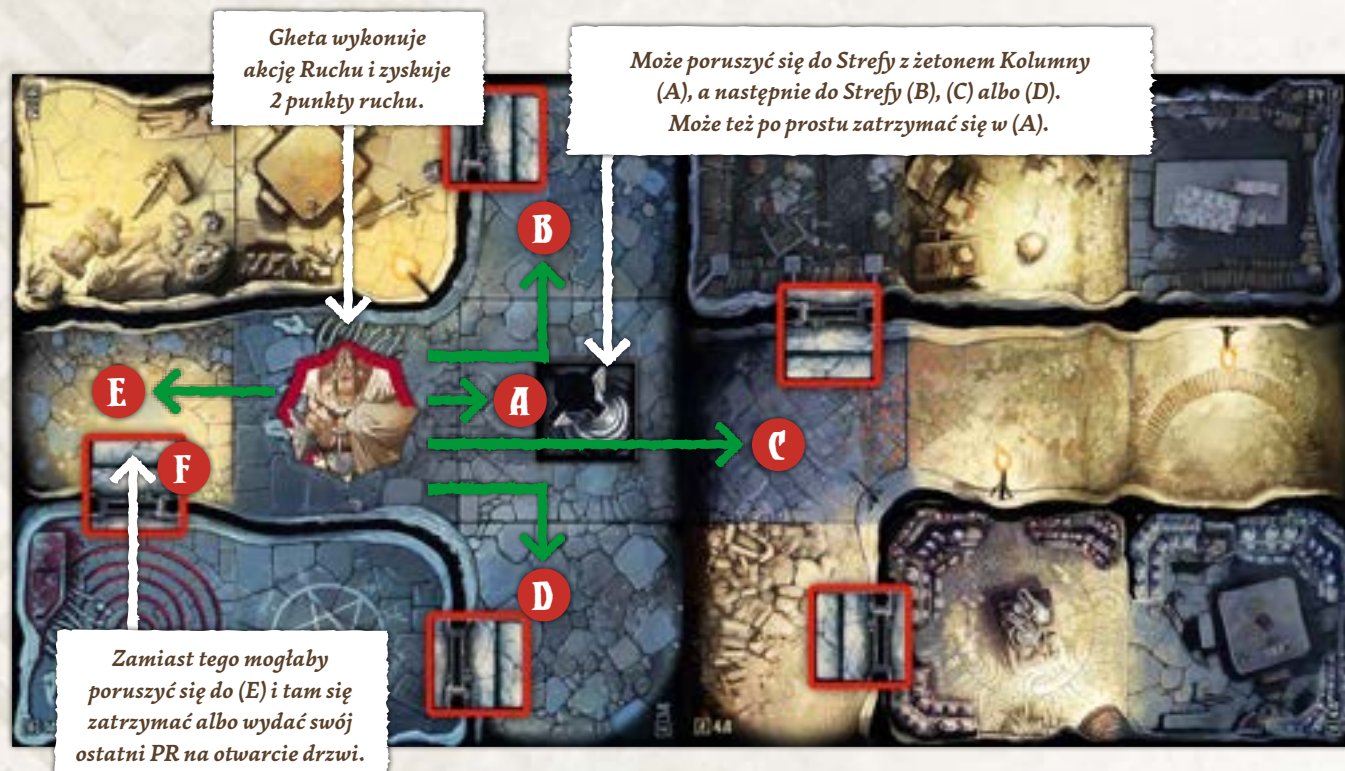
- Ruch do sąsiadującej Strefy
- Otwarcie drzwi w obecnej Strefie
- Interakcję z obiektami w obecnej Strefie

Wszystkie niewydane PR przepadają na koniec akcji Ruchu.

RUCH DO SĄSIADUJĄCEJ STREFY

Aby móc poruszyć swoją figurkę do sąsiadującej Strefy, Bohater musi wydać 1 punkt ruchu. Bohaterowie nie mogą przechodzić przez ściany czy zamknięte drzwi ani poruszać się na ukos. Jeśli Bohater opuszcza Strefę zawierającą dowolną liczbę Wrogów, otrzymuje **Obrażenia Reakcji** w liczbie Ran równej liczbie figurek Wroga w opuszczanej Strefie. Czasami Strefy zawierają żetony Pułapek, które aktywują się po wejściu Bohatera do Strefy z żetonem Pułapki (patrz Pułapki na str. 29).

W Strefie może znajdować się dowolna liczba figurek.



OTWARCIE DRZWI

Komnaty i korytarze są połączone drzwiami reprezentowanymi przez żetony Drzwi. O ile nie wskazano inaczej, na początku każdej Misji wszystkie drzwi są uważane za zamknięte. Bohaterowie ani Wrogowie nie mogą przechodzić przez zamknięte drzwi. Zamknięte drzwi blokują także Pole Widzenia (patrz str. 19).



Zamknięte drzwi



Otwarte drzwi

Bohater stojący w Strefie z zamkniętymi drzwiami może wydać 1 punkt ruchu, aby otworzyć drzwi i odwrócić żeton Drzwi na otwartą stronę. Bohaterowie nie mogą zamknąć otwartych drzwi. Gdy Bohater po raz pierwszy otworzy drzwi do Komnaty, to ta Komnata zostaje **odkryta**.

WAŻNE: otwarcie drzwi nie kończy akcji Ruchu Bohatera.

ODKRYWANIE KOMNATY

Gdy Komnata zostanie odkryta, należy wykonać kolejno następujące kroki:

1. Dobierz i rozpatrz kartę Drzwi
2. Namnóż Wrogów
3. Rozmieść Skarby

Dobierz i rozpatrz kartę Drzwi: karty Drzwi opisują wydarzenie, które musi zostać rozpatrzone zanim namnożą się Wrogowie i przed rozmieszczeniem żetonów Skarbów. O ile nie wskazano inaczej, kartę Drzwi należy odrzucić po jej rozpatrzeniu.

UWAGA: jeśli w talii Drzwi skończyły się karty, przetasuj odrzucone karty Drzwi i utwórz z nich nową talię.

Namnóż Wrogów: za każdy w odkrytej Komnacie dobierz 1 kartę Zgrai odpowiadającą Poziomowi Podziemi (patrz str. 26) i umieść w tej Komnacie odpowiednią liczbę figurek Zgrai. Zgraja namnaża się z 1 Przywódcą i tyloma Poplecznikami, ilu Bohaterów bierze udział w grze. Z worka Skarbów dobierz tyle żetonów Skarbów, ile wskazuje karta Zgrai i połóż je na tej karcie. Zgraje walczą w grupie i używają do tego własnych przedmiotów. Dobierz 1 kartę z odpowiadającej Poziomowi Podziemi talii Przedmiotów Zgraj i wsuń ją pod kartę Zgrai w taki sposób, by widoczna była tylko jej dolna część. Uważa się że tym przedmiotem włada Przywódca Zgrai.

UWAGA: jeśli musisz dobrać kartę z talii Zgraj lub talii Przedmiotów Zgraj, a nie pozostała w niej żadna karta, przetasuj odrzucone karty odpowiadające aktualnemu Poziomowi Podziemi i utwórz z nich nową talię. Jeśli nie ma żadnych odrzuconych kart Zgraj lub Przedmiotów Zgraj, dobierz kartę Poziomu o 1 wyższego niż aktualny Poziom Podziemi (o ile to możliwe).

Usuń żeton po namnożeniu z niego Wrogów.

Jeśli podczas namnażania zostanie dobrana karta Zgrai, która już znajduje się w Podziemiach, nie namnażaj kolejnej Zgrai tego rodzaju. Zamiast tego zastąp aktualną kartę tej Zgrai kartą wyższego poziomu i wykonaj tą Zgrają 1 akcję (patrz Aktywacja Zgrai na str. 23). Zastępując karty Wrogów w ten sposób, nie zastępuj ani nie usuwaj żadnych Ran, Przedmiotów Zgrai, Stanów i żetonów Skarbów aktualnie znajdujących się na Zgrai.

UWAGA: w rzadkich przypadkach, gdy dla Wroga już znajdującego się w Podziemiach zostanie dobrana karta niższego poziomu, nie zastępuj tej karty – po prostu odrzuć ją i wykonaj akcję.

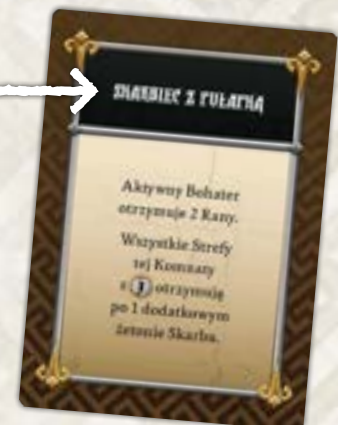
Rozmieść Skarby: za każdy w odkrytej Komnacie dobierz 1 żeton Skarbu z worka Skarbów i umieść go w tej Strefie. Następnie odrzuć żeton . Bohaterowie mogą zdobyć Skarby, wchodząc z nimi w interakcję (patrz str. 18).

Jeśli Bohaterowi pozostały jakieś punkty ruchu, może wydać je po odkryciu Komnaty.



Gheta aktywuje się w Strefie z żetonem Zamkniętych Drzwi. Decyduje się na wykonanie akcji Ruchu i wydaje pierwszy PR na otwarcie drzwi. Ponieważ to pierwsze otwarcie drzwi do tej Komnaty, zostaje ona odkryta.

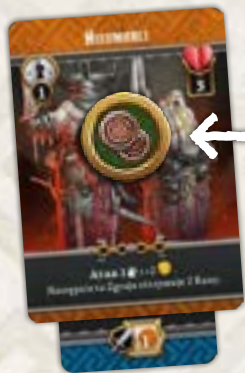
Gheta dobiera kartę Drzwi (Skarbiec z Pułapką) i rozpatruje jej efekt. Gheta otrzymuje 2 Rany i umieszcza 1 dodatkowy żeton Skarbu.





Gheta musi namnożyć Zgraję w Strefie z . Podziemia są Poziomu 3, więc dobiera kartę Zgrai z talii Zgraj 3-4 i jest to Zgraja Nieumarłych. W grze bierze udział 3 Bohaterów, więc Zgraja składa się z 1 Przywódcy i 3 Popleczników.

Gheta dobiera z worka Skarbów żetony Skarbów za w wyznaczonej Strefie – łącznie 3 żetony Skarbów (po 1 za każdy plus 1 dodatkowy z efektu karty Drzwi). Dobrane 2 żetony Zwykłych Skarbów i 1 Rzadkiego Skarbu umieszcza w Strefie z , po czym odrzuca te żetony .



Gheta dobiera także 1 żeton Skarbu, który kładzie na karcie Zgrai, oraz dobiera przedmiot z talii Przedmiotów Zgraj Poziomów 3-4 i wyposaża weń Nieumarłych.

Ghecie pozostał jeszcze 1 PR, który wydaje na wejście do sąsiadującej Strefy, która znajduje się wewnątrz tej Komnaty.

INTERAKCJA Z OBIEKTAMI

Wiele Stref zawiera obiekty, z którymi Bohaterowie mogą chcieć wejść w interakcję, którą może być na przykład otwarcie skrzyni, zaczerpnięcie z fontanny lub podniesienie przedmiotu. O ile w Strefie Bohatera nie ma żadnych Wrogów, za każdy wydany punkt ruchu może on wejść w interakcję z 1 obiektem w tej Strefie.

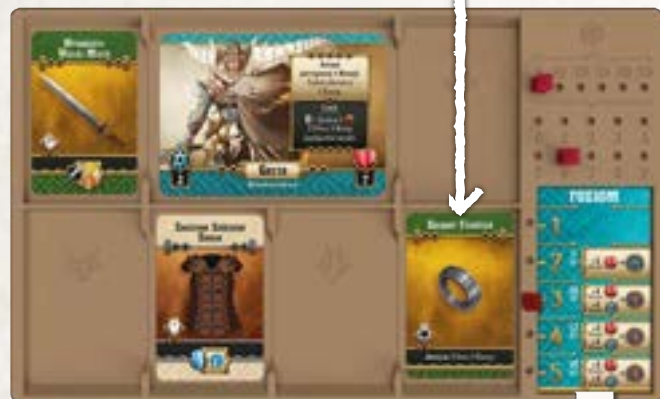
Jeśli Bohater wchodzi w interakcję z żetonem Skarbu, podnosi ten Skarb. Dobier 1 kartę Przedmiotu z talii odpowiadającej rodzajowi żetonu Skarbu (Zwykłego, Rzadkiego lub Epickiego). Zatrzymaj dobraną kartę, a żeton Skarbu zwróć do worka Skarbów.

Gdy Bohater podniesie przedmiot, może natychmiast się w niego wyposażać, umieszczając kartę w odpowiednim gnieździe na planszy Bohatera (patrz Akcja Wymiany i Wyposażenia na str. 22). Posiadane przez Bohatera Przedmioty, które nie zostaną umieszczone w gnieździe na planszy Bohatera, są nieaktywne i trafiają do Ekwipunku – połóż je obok planszy tego Bohatera.

Gdy Bohater podniesie przedmioty, może przekazać je innym Bohaterom w tej samej Strefie. Mogą oni natychmiast się wyposażać w te przedmioty (ale nie mogą wykorzystać tej okazji do wyposażenia się w inne przedmioty).



Gheta dobiera 1 kartę z talii Zwykłych Przedmiotów i otrzymuje Srebrny Pierścień – niezwykle przydatny artefakt! Natychmiast wyposaża się w ten pierścień.



Następnie zwraca żeton Skarbu do worka Skarbów. Gheta nadal ma 1 PR i wydaje go na kontynuowanie akcji Ruchu.





AKCJA ATAKU

Podziemia zamieszkują rozmaite potwory, których jedynym celem jest unicestwienie Bohaterów. Potworom nie można przemówić do rozsądku. Trzeba je zabić!

Bohater wykonujący akcję Ataku jest **atakującym**, a jego cel jest **obrońcą**. Na potrzeby efektów gry mówi się, że toczy się **Walka** atakującego i obrońcy.

Aby wykonać akcję Ataku, Bohater potrzebuje broni i celu. Każda broń oferuje co najmniej 1 typ ataku.



W grze występują 3 typy ataków:

- **Wręcz** Atakujący i obrońca muszą znajdować się w tej samej Strefie.
- **Magiczny** Atakujący może być w tej samej Strefie co obrońca lub w odległości 1 Strefy od niego. Jeśli obrońca jest oddalony o 1 Strefę, atakujący musi mieć tę Strefę w Polu Widzenia (patrz niżej).
- **Dystansowy** Atakujący musi być w odległości co najmniej 1 Strefy od obrońcy i musi mieć jego Strefę w swoim Polu Widzenia. Ataki Dystansowe nie mogą być wykonywane przeciwko celom znajdującym się w tej samej Strefie co atakujący.

Ataki, tak jak Ruch, są wykonywane w linii prostopadłej do którejkolwiek krawędzi planszy, ale nigdy na ukos – dotyczy to zarówno Bohaterów jak i Wrogów.

POLE WIDZENIA

Atakujący muszą mieć cel ataku w swoim Polu Widzenia (PW). Atakujący ma obrońcę w swoim Polu Widzenia, jeśli w prostej linii (prostopadłej do krawędzi planszy) pomiędzy atakującym a obrońcą nie ma żadnych ścian ani zamkniętych drzwi. Inni Bohaterowie ani Wrogowie nie blokują Pola Widzenia.

Feydra używa broni dystansowej, a w swoim Polu Widzenia ma wszystkie Strefy oznaczone linią przerywaną. Może więc zaatakować zarówno Zgraję Diablików, jak i Zgraję Kościotrupów. Może także zaatakować Gargulce, ale taki atak będzie nieco utrudniony przez Kolumnę (patrz Kolumna na str. 29).





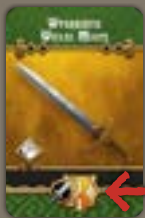
Po wyznaczeniu przez Bohatera celu i sprawdzeniu, czy jest on w zasięgu oraz w Polu Widzenia, czas na przygotowanie puli kości i rozpatrzenie ataku.

PRZYGOTOWANIE PULI KOŚCI

W celu przygotowania puli kości, wykonaj poniższe kroki.

1. Zbierz tyle kości określonego rodzaju, ile zostało wskazane na broni atakującego i dodaj je do puli. Zauważ, że niektóre bronie zapewniają więcej niż jeden typ ataku (np. Dystansowy i Wręcz), więc upewnij się, że masz kości do właściwego typu ataku. Jeśli atakującym jest Bohater i używa 2 broni z atakiem tego samego typu, dodaj kości obu tych broni.
2. Jeśli atakującym jest Bohater znajdujący się w Cieniu, dodaj do puli kość Cienia.
3. Zbierz wszystkie przysługujące obrońcy kości Obrony i dodaj je do puli.
4. Jeśli w Walce bierze udział Zgraja, dodaj po 1 kości Wroga za każdego Poplecznika w tej Zgrai.
5. Zbierz wszystkie przysługujące dodatkowe kości i umieść je w puli. Niektóre umiejętności, zdolności i przedmioty mogą w określonych okolicznościach zapewniać dodatkowe kości Ataku, których można użyć podczas przygotowywania puli kości lub podczas rozpatrywania ataku, więc rozważny Bohater powinien zachować część premii na później.

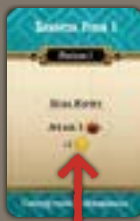
WAŻNE: w puli kości mogą znaleźć się maksymalnie: 3 kości Ataku każdego koloru, 5 niebieskich kości Obrony, 1 kość Cienia i 6 kości Wrogów. Wszelkie kości przekraczające ten limit przepadają.



Gheta atakuje Zgraję Kościotrupów (1 Przywódca i 2 Popleczników) swoim Wyrąbicie Wielkim Mieczem. Nie znajduje się w Cieniu, więc nie użyje kości Cienia, ale jej broń zapewnia 1 żółtą kość Ataku i 1 pomarańczową kość Ataku.



Kościotrupy bronią się 1 niebieską kością Obrony i 2 czarnymi kośćmi Wrogów (po 1 za każdego Poplecznika).



Gheta decyduje się także na użycie swojej umiejętności Zabójcza Furia I i wydaje 1 ze swoich żetonów, aby dodać do puli 1 żółtą kość.



Ostateczna pula kości wygląda następująco.

ROZPATRZENIE ATAKU

Po przygotowaniu puli kości atak jest rozpatrywany przez wykonanie kolejno następujących kroków. Wszystkie 3 kroki muszą być wykonane w całości.

- 1- **Rzuc wszystkie kośćmi z puli kości:** zbierz wszystkie kości Ataku atakującego, kości Obrony obrońcy oraz kości Wrogów i rzuć nimi jednocześnie. Pamiętaj o dodaniu kości Cienia, jeśli atakujący Bohater znajduje się w Cieniu.
- 2- **Zastosuj umiejętności i efekty:** wiele umiejętności i efektów może być zastosowanych podczas walki (na co wskazuje ich opis). Stosując umiejętności i efekty, gracz, który rzuca kośćmi, musi rozpatrzyć wszystkie wyniki na kościach, ale może wybrać kolejność w jakiej to zrobi. Po rozpatrzeniu wyniku rzutu daną kością (tj. , , i) gracz nie może już zmodyfikować tego wyniku ani przerzucić danej kości czy obrócić jej na inną ściankę.
- 3- **Zsumuj i odejmij :** gdy gracz zastosuje wszystkie umiejętności i efekty, zlicza wszystkie . Następnie za każdą odejmuje 1 . Pozostała liczba to liczba Ran zadanych celowi ataku. Oprócz tego cel może otrzymać także Rany wynikające z innych umiejętności i efektów. Za każdą otrzymaną Ranę połóż 1 żeton Zdrowia obok figurki postaci, która tę Ranę otrzymała.

WAŻNE: Bohaterowie zawsze otrzymują Rany wynikające z , nawet jeśli broniący się Wróg nie ma atakującego go Bohatera w swoim zasięgu.

Jeśli po rozpatrzeniu powyższych kroków liczba Ran Wroga zrówna się z jego Zdrowiem, zostaje on zabity (usuńcie go z Podziemi). Za każdą figurkę zabitego Wroga atakujący Bohater zyskuje 1 punkt doświadczenia (XP). Jeśli zabitym Wrogiem był Przywódca Zgrai lub Grasujący Potwór, **wszyscy Bohaterowie** zyskują dodatkowe doświadczenie: po 2 XP za Przywódcę Zgrai i po 4 XP za Grasującego Potwora.

Atakując Zgraję, wszystkie figurki tej Zgrai należy traktować jako 1 obrońcę. Jeśli atak zada więcej Ran niż wynosi Zdrowie 1 potwora tej Zgrai, zabij 1 figurkę i kontynuuj przydzielanie Ran kolejnym, dopóki nie przydzielisz wszystkich zadanych Ran. Poplecznicy zawsze chronią swojego Przywódcę: Rany mogą zostać przydzielone Przywódcy Zgrai dopiero wtedy, gdy zostaną zabici wszyscy jego Poplecznicy, nawet jeśli dzieje się to podczas tego samego ataku.

Gdy Bohaterowie zabiją Grasującego Potwora lub Przywódcę Zgrai, Bohater, który zadał ostateczny cios, sprawdza leżące na karcie tego Wroga żetony Skarbów i za każdy z nich dobiera po 1 kartę Przedmiotu z talii odpowiadającej rodzajowi tego żetonu Skarbu (Zwykłego, Rzadkiego lub Epickiego). Po zabicu Grasującego Potwora należy także sprawdzić wskazaną na jego karcie stałą Nagrodę i dobrać odpowiednią kartę (lub karty) Przedmiotu. Bohater zatrzymuje dobrane karty i zwraca wszystkie żetony Skarbów do worka Skarbów. Jeśli zabity zostanie Przywódca Zgrai, Bohater otrzymuje także przedmiot, którym posługiwał się ten Przywódca. Odrzuć kartę tego Wroga, tworząc oddzielne stosy kart odrzuconych dla Zgrai i Grasujących Potworów. Po rozpatrzeniu ataku akcja Ataku się kończy, bez względu na to, czy Wróg został zabity czy nie.






UWAGA: jeśli figurka Wroga zostanie zabita przez zdolność lub efekt niebędący Atakiem, punkty doświadczenia zyskuje Bohater, który ich użył. Jeżeli efekty nie zostały bezpośrednio wywołane przez żadnego z Bohaterów, gracze mogą wybrać, który z Bohaterów zyska te punkty doświadczenia.




WAŻNE: Bohater nie musi znajdować się w Strefie Wroga, aby zdobyć przedmioty i nagrody. Analogicznie do podnoszenia przedmiotów Bohater, który właśnie otrzymał przedmiot, może natychmiast się w niego wyposażać albo przekazać go sprzymierzeńcowi w tej samej Strefie.










Gheta atakuje Zgraję Gargulców i uzyskuje powyższy wynik na kościach.

Nie posiada żadnej umiejętności, która pozwoliłaby jej na dodanie kolejnych kości do tego ataku. Gheta decyduje się rozpocząć rozpatrywanie od  na kości Wroga, co zadaje jej Ranę i pozwala zyskać 1 punkt Szału (patrz Berserker na str. 32).



Postanawia wydać ten punkt Szału, a jej postawa Szał Krwi pozwala jej przetrzucić 1 kość. Gheta nie może przetrzucić rozpatrzonej kości Wroga z , decyduje się więc na przetrzucenie niebieskiej kości Obrony z , ale ponownie uzyskuje .



Gheta postanawia rozpatrzyć teraz  - zyskuje 1 punkt Many. Następnie musi rozpatrzyć pozostały , który w przypadku Gargulców dodaje  do wyniku rzutu. Teraz, gdy Gheta rozpatrzyła wszystkie umiejętności i efekty, sumuje wszystkie  i : 6  i 2  pozwalają jej zadać Gargulcom 4 Rany. Tym wynikiem kończy się jej atak.





AKCJA WYMIANY I WYPOSAŻENIA

Poświęcając 1 akcję, Bohater może aktywować wymianę w swojej Strefie. Wszyscy Bohaterowie stojący w tej Strefie mogą swobodnie wymieniać się przedmiotami oraz się w nie wyposażać. Wszelkie posiadane przez danego Bohatera przedmioty nieumieszczone w odpowiednim gnieździe znajdują się w jego Ekwipunku i kładzie się je obok jego planszy.

Jeśli Bohaterowie w dowolnej Strefie chcą po prostu wyposażać się w przedmiot z Ekwipunku (bez wymiany z innym Bohaterem), to nadal 1 Bohater w tej Strefie musi wykonać akcję Wymiany i Wyposażenia.

AKCJA ODPOCZYNKU

Bohaterowie mogą poświęcić akcję na zregenerowanie sił. Bohater, który zdecyduje się to zrobić, wykonuje akcję Odpoczynku i może odzyskać do 2 punktów Zdrowia lub Many w dowolnej kombinacji (tzn. 2 Zdrowia, 2 Many lub po 1 punkcie każdego).



ZESTAWY PRZEDMIOTÓW

Przedmioty oznaczone wyrazem **Zestaw** są częścią magicznego zestawu wyposażenia. Każda z części Zestawu posiada wspólny tytuł, np. „Zestaw Cieniobójcy”. Przedmioty z Zestawu mogą być używane oddzielnie, w taki sam sposób jak inne przedmioty, ale ich prawdziwa moc ujawnia się, gdy Bohater wyposaży się jednocześnie w kilka z nich. Każdy Zestaw składa się z 1 przedmiotu ekskluzywnego dla każdej Klasy oraz innych przedmiotów, z których mogą korzystać wszystkie Klasy Bohaterów. Gdy Bohater zostanie wyposażony w co najmniej 2 przedmioty z tego samego Zestawu, otrzymuje odpowiednią kartę Mocy Zestawu swojej Klasy i może używać opisanej na karcie Mniejszej Mocy, dopóki pozostaje wyposażony w co najmniej 2 przedmioty tego Zestawu. Jeśli Bohater ma co najmniej 4 przedmioty tego samego Zestawu, uzyskuje dostęp do jego Większej Mocy. Jeśli Bohater zdecyduje się na usunięcie z wyposażenia przedmiotu Zestawu, co sprawi że będzie ich miał mniej niż wymagana liczba, traci dostęp do odpowiedniej Mocy Zestawu. W pudełku z grą *Hellscape* jest 1 Zestaw: Cieniobójcy.

Uwaga: jeśli Bohater dobierze kartę Zestawu dla Klasy, która nie bierze udziału w rozgrywce, musi odrzucić tę kartę i dobrać kolejną z talii tego samego poziomu.

AKCJE SPECJALNE

Niektóre umiejętności, zdolności i przedmioty zapewniają Bohaterom dodatkowe akcje. Jeśli na karcie jest zapis poprzedzony wyrazem Akcja, oznacza to, że posiadający tę kartę Bohater może poświęcić 1 ze swoich akcji na wywołanie opisanego efektu.



Przykład: w swojej turze Mathrin poświęca 1 z 3 swoich akcji na użycie zdolności ze swojej karty Bohatera i zyskuje 3 punkty Many. Mathrin mógłby też skorzystać z akcji na karcie Srebrnego Pierścienia, aby Uleczyć 3 Rany.



PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE

Przedmioty Jednorazowe, takie jak fiołki, są oznaczone szarym tłem nagłówka oraz symbolem . Nie umieszcza się ich w gniazdach na planszy Bohatera, tylko kładzie obok niej. Przedmioty Jednorazowe mogą być użyte w dowolnym momencie, przed albo po akcji, a nawet podczas Fazy Wrogów. Niektóre przedmioty Jednorazowe pozwalają dodać kości podczas walki (i można ich użyć wyłącznie podczas walki). Po użyciu przedmioty Jednorazowe są odrzucane.



Bohaterowie mogą w dowolnym momencie usuwać przedmioty ze swojego wyposażenia (znajdujące się w dowolnym gnieździe na ich planszy) i umieszczać je w swoim Ekwipunku.



2. FAZA WROGÓW

Każda Zgraja i każdy Grasujący Potwór w Podziemiach aktywują się oddzielnie. Gracze wybierają kolejność aktywacji Wrogów.

Zauważ, że Zgraje i Grasujące Potwory zachowują się odmiennie – zostało to opisane w poświęconym im sekcjom.



AKTYWACJA ZGRAI

Za każdym razem gdy Zgraja się aktywuje, wykonuje 2 akcje. Podczas każdej akcji, jeśli to możliwe, Zgraja atakuje cel w swoim zasięgu. Jeśli nie może atakować, porusza się.


ATAK ZGRAI

Zgraje zawsze starają się atakować Bohaterów i wykonują tę akcję, gdy tylko jest to możliwe. Za swój cel Zgraja wybiera najbliższego Bohatera w zasięgu ataku (i w Polu Widzenia, jeśli Zgraja używa ataku Dystansowego lub Magicznego). Jeśli Zgraja ma kilka celów w tej samej odległości, gracze wybierają broniącego się Bohatera.

Zgraje noszą broń reprezentowaną przez przypisane do nich karty Przedmiotów Zgraj, które wyznaczają typ ataku (Wręcz, Dystansowy lub Magiczny) oraz typ i liczbę kości dodawanych do puli. Wiele Przedmiotów Zgraj ma więcej niż jeden typ ataku (np. Wręcz i Dystansowy), a Zgraja zawsze używa tego, który zapewnia największą skuteczność ataku w aktualnym zasięgu. Ataki Wręcz wymagają, by Zgraja była w tej samej Strefie co Bohater. Ataki Magiczne wymagają, by Zgraja była w Strefie atakowanego Bohatera lub w Strefie z nim sąsiadującej i by miała go w PW. Ataki Dystansowe wymagają, by Zgraja była w Strefie innej niż atakowany Bohater, ale by miała go w swoim Polu Widzenia.

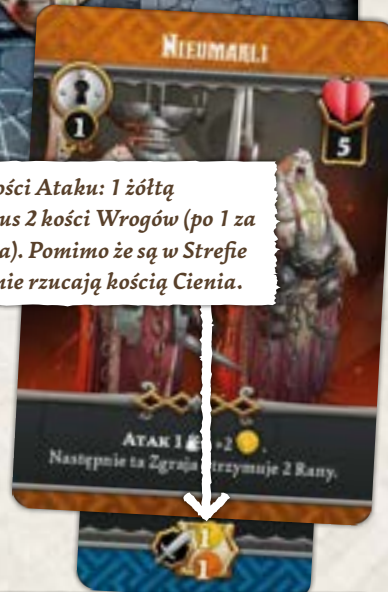
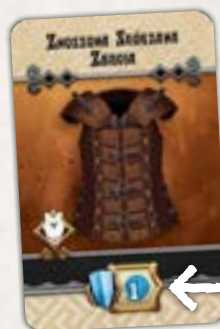
UWAGA: jeśli efekt gry pozbawi Przywódcę Zgrai przedmiotu, uważa się że ta Zgraja atakuje Wręcz (rzucając wyłącznie kośćmi Wrogów), a Przywódca, o ile to możliwe, dodaje do puli ataku 1 kość.

Wszystkie figurki Zgrai atakują jako grupa. Atak jest rozpatrywany w takich samych krokach jak atak Bohatera, z następującymi zmianami:

- teraz to Bohater jest obrońcą, a Zgraja atakującym;
- Wrogowie nie zyskują ;
- Wrogowie nie rzucają kością Cienia;
- Bohaterowie odrzucają po 1 żetonie Zdrowia za każdą otrzymaną Ranę (w odróżnieniu od Wrogów, którzy gromadzili żetony Zdrowia reprezentujące otrzymane Rany).












Zbierz ich kości Ataku: 1 żółtą i 1 pomarańczową plus 2 kości Wrogów (po 1 za każdego Poplecznika). Pomimo że są w Strefie Cienia, Wrogowie nie rzucają kością Cienia.



Do puli kości Gheta dodaje 1 niebieską kość Obrony ze swojej brzoii, a następnie kości zostają rzucone.



Gheta decyduje się rozpatrzyć najpierw , co zadaje jej 1 Ranę i zapewnia 1 punkt Szału (patrz Berserker na str. 32).

Nikt nie zyskuje wyrzuconej  ponieważ to Zgraja jest atakującym. Teraz Gheta musi rozpatrzyć 2 . Zdolność Nieumarłych powoduje otrzymanie przez nią 2 Ran i rzut dodatkowymi 2 żółtymi kośćmi Ataku za każdy . Nieumarły Poplecznik ma 1 Ranę i zostanie zabity po otrzymaniu kolejnych 4 Ran. Rzut 4 dodatkowymi żółtymi kośćmi przekroczyłby limit żółtych kości Ataku, więc rzuca tylko 2 dodatkowymi kośćmi i uzyskuje „pudło” i 1 . Gheta musi teraz zsumować  i : 4  i 2 . Gheta otrzymuje kolejne 2 Rany.





RUCH ZGRAI

Zgraja porusza się tylko wtedy, gdy nie może zaatakować. Nie otrzymuje punktów ruchu, ale w każdej akcji porusza się do 1 sąsiadującej Strefy. Gdy Zgraja się porusza, wybiera najkrótszą drogę umożliwiającą dotarcie do Bohatera. Jeśli Zgraja ma kilku Bohaterów w tej samej odległości, gracze wybierają Bohatera, w którego kierunku poruszy się Zgraja. Zgraje nie mogą otwierać drzwi ani wchodzić w interakcję z obiektami. Nie uruchamiają też Pułapek.



AKTYWACJA GRASUJĄCEGO POTWORA



Grasujące Potwory to potężni Wrogowie z unikatowymi zdolnościami. Zazwyczaj namnażają się w Fazie Mroku (patrz str. 26), ale mogą zostać namnożone przez kartę Drzwi lub zasady Misji. Po aktywowaniu kierują się zestawem instrukcji przedstawionych na ich karcie.

• Najpierw sprawdźcie pierwszy warunek i – jeśli jest spełniony – rozpatrzenie pierwszy efekt, a następnie zakończcie aktywację Grasującego Potwora.

• Jeśli pierwszy warunek nie jest spełniony, sprawdźcie drugi warunek – jeśli jest spełniony, rozpatrzenie drugi efekt, a następnie zakończcie aktywację Grasującego Potwora.

Jeśli żaden z tych dwóch warunków nie jest spełniony, Grasujący Potwór aktywuje się tak samo jak zwykła Zgraja i wykonuje 2 akcje.

Ataki Grasujących Potworów rozpatruje się w taki sam sposób jak ataki Zgrai, z tym że Grasujące Potwory nie używają kart Przedmiotów Zgraj: ich kości Ataku i kości Wrogów są wskazane na ich karcie.


Po aktywowaniu wszystkich Wrogów, Faza Wrogów kończy się.

OGŁUSZENIE

Gdy Bohater otrzyma tyle Ran, że nie zostanie mu żaden żeton Zdrowia, zostaje Ogłuszony. Połóż jego figurkę w obecnej Strefie i odrzuć wszystkie jego żetony Stanu. Jeśli na początku rundy Bohater jest Ogłuszony, gracze muszą wydać żeton Ożywiciela (odwracając go na szarą stronę), aby go ocucić (nie wymaga to poświęcenia akcji). Taki Bohater powraca do gry z 3 punktami Zdrowia i tyloma punktami Many, ile miał przed Ogłuszeniem, i może kontynuować Misję. Jednakże jeśli zajdzie potrzeba wydania żetonu Ożywiciela, gdy żaden nie będzie dostępny, Misja natychmiast kończy się porażką.

UWAGA: jeśli Bohater otrzyma Rany powodujące jego Ogłuszenie podczas jego własnego ataku, ten atak rozpatrywany jest do końca, zanim Bohater zostanie Ogłuszony.

Ogłuszony Bohater nie może wykonywać żadnych akcji ani być celem ataków i zdolności Wroga, dopóki nie zostanie ocucony w następnej rundzie. Jeśli wszyscy Bohaterowie w Podziemiach są Ogłuszeni, Wrogowie się nie aktywują. Po tym, gdy żeton Ożywiciela zostanie wydany, wszyscy Bohaterowie mogą korzystać z widocznego na jego rewersie efektu do końca gry. Ten efekt to

WALKA:  (kumuluje się z innymi efektami).



3. FAZA AWANSOWANIA

Podczas Fazy Awansowania Bohaterowie **muszą** wydać zgromadzone punkty doświadczenia (XP), aby podnieść swój poziom tyle razy, ile to możliwe. Liczba XP wymaganych do podniesienia poziomu rośnie tak, jak zostało to wskazane poniżej i na żetonie Poziomu.

POZIOM	
1	
2	3 XP
3	10 XP
4	12 XP
5	18 XP

WAŻNE: Awansowanie nie jest opcjonalne. Jeśli Bohater może awansować, musi to zrobić.

- Awansowanie z poziomu 1 na poziom 2 wymaga wydania 5 XP.
- Awansowanie z poziomu 2 na poziom 3 wymaga wydania 10 XP.
- Awansowanie z poziomu 3 na poziom 4 wymaga wydania 12 XP.
- Awansowanie z poziomu 4 na poziom 5 wymaga wydania 18 XP.

Gdy twój Bohater awansuje, wykonaj kolejno poniższe kroki.

1. Obniż liczbę zgromadzonych XP o wartość wymaganą do podniesienia poziomu (patrz powyżej).
2. Przenieś znacznik Poziomu na planszy swojego Bohatera na kolejny poziom.
3. Zwiększ maksymalną wartość Zdrowia i/albo Many: nowa wartość maksymalna Zdrowia i Many jest sumą wartości początkowych i wartości wskazanej na nowym poziomie. Jeśli maksymalna wartość Zdrowia i/albo Many Bohatera zostaje zwiększona, zyskaj tyle żetonów Zdrowia i/albo Many, o ile ta wartość wzrosła.
4. Dodaj tyle żetonów określonego rodzaju do worka Skarbów, ile zostało wskazane na żetonie Poziomu, dobierając je spośród tych, które leżą obok twojej planszy Gracza.
5. Zdobądź nową umiejętność.

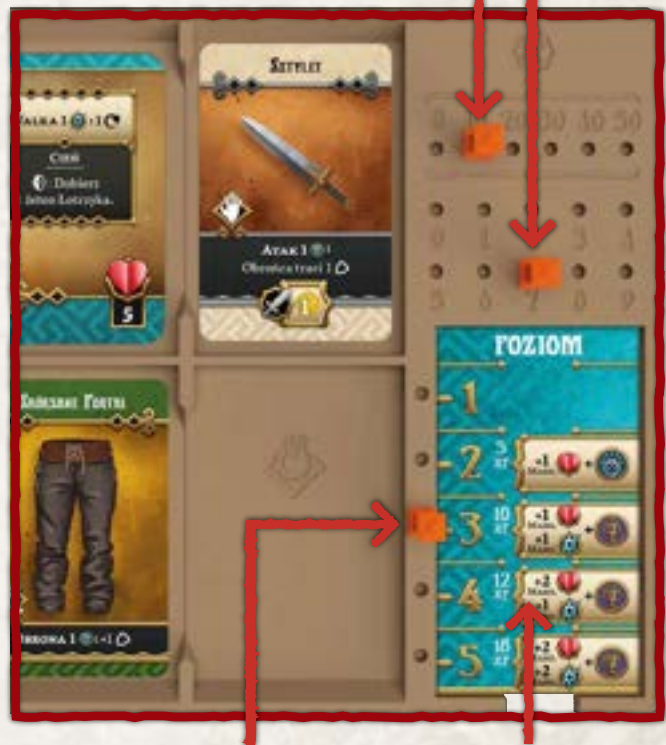
ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Za każdym razem, gdy Bohater awansuje, zdobywa nową umiejętność wybieraną spośród dostępnych dla jego Klasy. Poziom nowej umiejętności musi być równy nowemu poziomowi Bohatera lub od niego niższy.



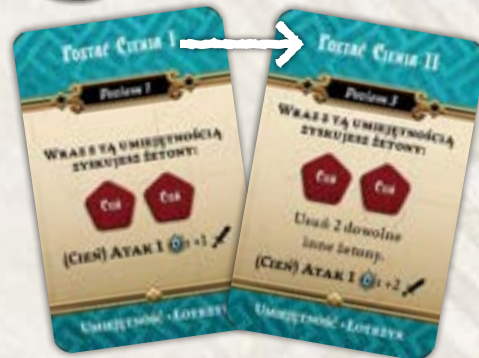
Wiele umiejętności się stopniuje, co oznacza, że ich moc rośnie z kolejnymi poziomami Bohatera. Stopniowane umiejętności mają w nazwie cyfrę rzymską, np. łotrzykowski Postać Cienia I i Postać Cienia II. Stopniowane umiejętności muszą być zdobywane w kolejności, a każda umiejętność wyższego stopnia zastępuje tę samą umiejętność niższego stopnia (więc Bohater nie może mieć jednocześnie tej samej umiejętności na różnych stopniach zaawansowania).

W Fазie Awansowania Feydra ma 17 XP, co wystarcza do podniesienia jej poziomu z 3 na 4. Wydaje wymagane 12 XP, zmniejszając liczbę posiadanych XP do 5.



Przenosi znacznik Poziomu z 3 na 4.

Poziom 4 zwiększa jej maksymalną wartość punktów Zdrowia o 1 (z +1 MAKS. do +2 MAKS.) i Feydra natychmiast otrzymuje 1 żeton Zdrowia z puli. Bierze leżący obok jej planszy żeton Epickiego Skarbu i dodaje go do worka Skarbów.

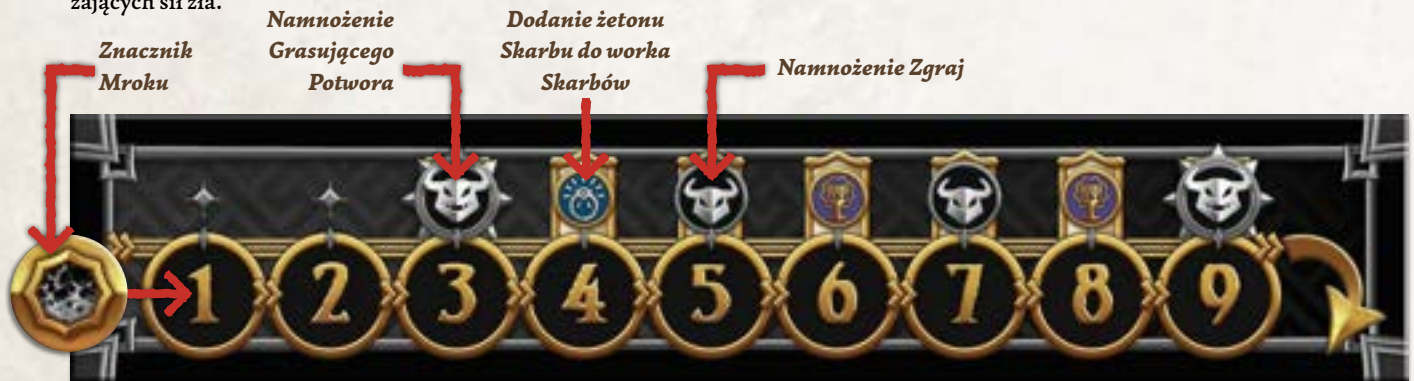






Na koniec zdobywa umiejętność i decyduje się na ulepszenie swojej Postaci Cienia I do Postaci Cienia II.



4. FAZA MROKU

Zagrożenie w Podziemiach rośnie z każdą rundą. Jeśli Bohaterowie nie osiągną celów Misji, w końcu padną pod naporem przeważających sił zła.



Podczas każdej Fazy Mroku znacznik na Torze Mroku postępuje o 1 pole. Gdy osiągnie , namnożcie po 1 Zgrai (patrz str. 17) w każdej Strefie z **dowolnym Portalem**. Gdy znacznik osiągnie , namnożcie Grasującego Potwora w **Strefie Portalu Grasującego Potwora**. Gdy znacznik osiągnie  albo  dodajcie z puli ogólnej 1 żeton Skarbu odpowiedniego rodzaju do worka Skarbów.

Gdy znacznik Mroku awansuje za 9. pole, odwróćcie planszę Toru Mroku na drugą stronę i umieśćcie znacznik na pierwszym polu. Tor Mroku pozostaje na tej stronie do końca gry. Gdy znacznik awansuje za 4. pole, powróćcie nim na pierwsze pole tej strony Toru Mroku.

NAMNAŻANIE GRASUJĄCYCH POTWORÓW

- Dobierzcie kartę Grasującego Potwora z talii odpowiadającej aktualnemu Poziomowi Podziemi (patrz str. 26).
- Dobierzcie z worka Skarbów wskazaną na karcie Grasującego Potwora liczbę żetonów Skarbów i połóżcie je na tej karcie (nie dobierajcie żetonów stanowiących stałą Nagrodę).
- Umieśćcie odpowiednią figurkę Wroga w Strefie Portalu Grasującego Potwora.
- Jeśli musicie namnożyć Grasującego Potwora, a w talii nie pozostała żadna karta, postępujcie jak w analogicznej sytuacji w przypadku Zgrai – przetasujcie odrzucone karty z aktualnego Poziomu Podziemi i utwórzcie nową talię. Jeśli nie ma żadnych odrzuconych kart Grasujących Potworów, dobierzcie kartę Poziomu o 1 wyższego, niż aktualny Poziom Podziemi (o ile to możliwe). Jeśli podczas namnażania zostanie dobrana karta Grasującego Potwora, który już znajduje się w Podziemiach, nie namnażajcie kolejnego Wroga tego rodzaju. Zamiast tego zastąpcie aktualną kartę tego Grasującego Potwora kartą wyższego poziomu i wykonajcie tym Wrogiem 1 akcję (patrz Aktywacja Grasującego Potwora na str. 24). Zastępując kartę Wroga w ten sposób, nie zastępujcie ani nie usuwajcie żadnych Ran, Stanów ani żetonów Skarbów aktualnie znajdujących się na tym Wrogu.




Na koniec Fazy Mroku odwróćcie wszystkie żetony Aktywacji Bohaterów niebieską stroną ku górze.



DODATKOWE ZASADY

CIEN I ŚWIATŁO

Każda figurka stojąca w Strefie Cienia jest uważana za znajdującą się w Cieniu. Niektóre umiejętności i zdolności mogą być użyte tylko w Cieniu. Ponadto pozostawanie w Cieniu zapewnia Bohaterom przewagę.

Oświeciciele są łowcami przygód wytrenowanymi do walki w Mroku. Gdy atakują z Cienia, dodają do puli kość Cienia. Kość Cienia stanowi źródło  i , a dodatkowo – za każdym razem, gdy w wyniku rzutu pojawi się  – aktywowana jest Zdolność Cienia Bohatera.

Każda figurka stojąca w Strefie Światła jest uważana za znajdującą się w Świetle. Niektóre umiejętności i zdolności mogą być użyte tylko w Świetle.

POZIOM PODZIEMI

Poziom Podziemi wpływa na typ Wrogów i Przedmiotów pojawiających się podczas Misji. Poziom Podziemi jest równy najwyższemu poziomowi Bohatera w drużynie. Przykładowo jeśli w grze jest trzech Bohaterów na poziomie 2 i czwarty Bohater na poziomie 3, to Poziom Podziemi wynosi 3.

BOSSOWIE





Bossowie są unikatowymi Wrogami pojawiającymi się w niektórych Misjach (w takim przypadku ich zabicie jest zwykle warunkiem zwycięstwa). Opis Misji wskazuje Komnatę, w której Boss jest umieszczany podczas przygotowywania – jest to Komnata Bossa. Bossowie nie poruszają się, nie aktywują, ani nie wywołują żadnych efektów, dopóki nie zostaną spełnione określone warunki Misji rozpoczynające walkę z Bossem.

Gdy rozpoczyna się Walka z Bossem, wykonajcie poniższe kroki.

- Wszyscy Bohaterowie zostają przeniesieni do Komnaty Bossa i umieszczeni w Strefach wskazanych w opisie Misji. Jeśli wskazano więcej niż 1 Strefę, gracze wybierają sposób rozmieszczenia Bohaterów.
- Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many – do swoich aktualnych wartości maksymalnych.
- Rozpatrzenie Fazy Awansowania.
- Usunięcie wszystkie Kafelki (poza tym, na którym znajduje się Komnata Bossa) razem ze wszystkimi znajdującymi się na nich elementami gry.
- Usunięcie Tor Mroku i położenie planszę Bossa obok Podziemi. Znacznik Mroku położcie na pierwszym (od lewej) polu na Torze Bossa.
- Rozpocznijcie nową Fazę Bohaterów.



Walka z Bossem toczy się według szczególnych zasad, z którymi należy się uważnie zapoznać. Bossowie zmieniają sposób rozpatrywania Fazy Wrogów. Zamiast po każdej Fazy Bohaterów, Boss rozpatruje Fazę Wrogów **po turze każdego z Bohaterów**. Podczas każdej posiadanej przez Bossa akcji, rzucicie jego kośćmi Aktywacji i rozpatrzenie opisaną na planszy Bossa zdolność Specjalną odpowiadającą **dokładnej liczbie** uzyskanych  (zignorujcie  z tego rzutu). W każdej akcji Bossowie rozpatrują pojedynczą zdolność Specjalną.

Podczas Fazy Mroku przesuniecie znacznik o 1 pole na Torze Bossa. Gdy tylko znacznik osiągnie pole z efektem, ten efekt staje się aktywny. Jeśli znacznik na Torze Bossa osiągnie ostatnie pole, nie posuwa się już dalej w Fazy Mroku.


UWAGA: niektóre Misje namnażają Wrogów, którzy są związani z Celami Misji. Jeśli podczas takiego namnażania dobrana karta wskaże Wroga, który już znajduje się w Podziemiach, zastąpcie aktualną kartę tego Wroga kartą wyższego poziomu i – jak zwykle w takim przypadku – wykonajcie nim 1 akcję. Jednakże po rozpatrzeniu tej karty, dobraćcie nową kartę do namnożenia. Powtarzajcie ten proces tak długo, jak to będzie potrzebne, by Wróg został namnożony. W bardzo rzadkich przypadkach może zdarzyć się, że nie pozostanie żaden Wróg do namnożenia dla potrzeb Celu Misji – w takiej sytuacji gra natychmiast kończy się porażką graczy.



◆ ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Bohaterowie i Wrogowie mogą posiadać – a przedmioty i umiejętności zapewniać – zdolności specjalne o różnych efektach. Wszystkie te zdolności są opisane według wspólnego schematu, co ułatwia ich zrozumienie i stosowanie. Podstawowy schemat wygląda następująco:

[TYP/WARUNEK CZASU/KOSZT/WYMAGANIE]: [EFEKT]




Niektóre zdolności mają warunek określający czas, w którym mogą zostać użyte (zazwyczaj podczas określonej akcji), inne – nie. Większość zdolności ma pewien koszt, jak na przykład wydanie  lub użycie wskazanego wyniku rzutu kośćmi. Najczęstsze warunki czasu, koszty, wymagania i efekty zostały opisane poniżej.

WAŻNE: jeśli warunek czasu nie mówi inaczej, zdolności mogą być użyte w dowolnym momencie podczas tury Bohatera, **przed lub po** akcji.

WARUNKI CZASU

- **ATAK:** zdolność może być użyta wyłącznie przez atakującego, raz na walkę.
- **TYP ATAKU:** zdolność może być użyta wyłącznie przez atakującego, raz na walkę, pod warunkiem że wykonuje on atak wskazanego typu (Wręcz, Magiczny albo Dystansowy).
- **OBRONA:** zdolność może być użyta przez obrońcę, raz na walkę.
- **WALKA:** zdolność może być użyta przez atakującego lub obrońcę, raz na walkę.
- **RUCH:** zdolność może być użyta raz na akcję Ruchu.
- **W DOWOLNYM MOMENCIE:** zdolność może zostać użyta przed lub po akcji Bohatera, a nawet poza jego turą.

KOSZT LUB WYMAGANIE



















- **ATAK:** Bohater musi poświęcić 1 ze swoich akcji, aby użyć tej zdolności.
- **CIEŃ:** zdolność może być użyta wyłącznie wtedy, gdy Bohater lub Wróg znajduje się w Cieniu.
- **ŚWIATŁO:** zdolność może być użyta wyłącznie wtedy, gdy Bohater lub Wróg znajduje się w Świetle.
- **X :** Bohater musi odrzucić X żetonów Many, aby użyć tej zdolności.
- **(Otrzymaj X Ran):** Bohater musi zdecydować się na otrzymanie X Ran, aby użyć tej zdolności. W momencie aktywacji tej zdolności Bohater musi mieć możliwość odrzucenia X żetonów Zdrowia.
- **(Raniony X):** aby móc użyć tej zdolności, Bohater musi aktualnie posiadać co najmniej X Ran.
- **(Oburącz):** zdolność może być użyta tylko wtedy, gdy Bohater atakuje przy użyciu 2 broni.
- **X :** w uzyskanym wyniku rzutu kośćmi Wróg musi mieć X , aby użyć tej zdolności Walki.

WAŻNE: w odróżnieniu od zdolności Bohaterów, zdolności walki  mogą być aktywowane wielokrotnie przez wyniki z pojedynczego rzutu kośćmi.

OGRANICZENIE ELEMENTÓW GRY

Gracze są ograniczeni do elementów zawartych w pudełku z grą. Jeśli zabraknie żetonów (lub innych elementów), nie stosujcie dla nich zamienników. Zdrowie i Mana **nie są limitowane**, więc w przypadku braku ich żetonów, gracze mogą użyć w ich miejsce dowolnego zamiennika.






EFEKTY

- **+X :** dodaje X  do łącznej wartości ataku Bohatera lub Wroga.
- **+X :** dodaje X  do łącznej wartości obrony Bohatera lub Wroga.
- **+X :** Bohater zyskuje X żetonów  (nie więcej niż aktualne maksimum).
- **+X  /  / :** dodaje X kości wskazanego rodzaju do puli kości.
- **+X :** przydziela X żetonów  do figurki celu.
- **+X :** przydziela X żetonów  do figurki celu.
- **X :** pozwala przetrzucić X [kości]. Każde przetrzucenie jest rozpatrywane oddzielnie. Tych efektów można używać wielokrotnie do przetrzucania tych samych kości. Mogą to być dowolne kości z aktualnej ich puli, nawet te dodane do niej przez Wrogów.
- **X :** pozwala na przetrzucenie X kości Wrogów. Każde przetrzucenie jest rozpatrywane oddzielnie. Tych efektów można używać wielokrotnie do przetrzucania tych samych kości.
- **+X PR:** w akcji Ruchu Bohater otrzymuje X dodatkowych punktów ruchu.
- **Traci X :** odejmij X  od łącznej wartości obrony Bohatera lub Wroga.
- **Zignoruj X:** pozwala zignorować X wskazanych kości lub wyników rzutu kośćmi.
- **Ulecz X Ran:** Wróg lub Bohater odzyskuje X punktów Zdrowia. Jeśli ta zdolność zostanie użyta przez Bohatera, to może on zdecydować o całkowitym zastosowaniu jej efektu na innym Bohaterze w swojej Strefie. Zamiast leczenia Ran Bohater może usunąć po 1 żetonie  za każdy punkt Zdrowia, który odzyskałby dzięki tej zdolności. Użycie tej zdolności przez Zgraję nie powoduje przywrócenia do życia zabitych Popleczników.
- **(∞):** pozwala na użycie zdolności więcej niż raz podczas tej samej akcji.
- **(raz na rundę) / (raz na walkę):** zdolność może być użyta odpowiednio raz na rundę albo raz na walkę.








◆ ŻETONY STANU

Niektóre zdolności lub ataki powodują umieszczenie żetonów Stanu na będących ich celem Bohaterach lub Wrogach.



• **Ogień:** jeśli w momencie swojej aktywacji Bohater lub Wróg posiada co najmniej 1 żeton  odrzuć 1 żeton i rzuć 1 . Ten Bohater lub Wróg otrzymuje po 1 Ranie za każdy wyrzucony . Powtarzaj powyższe czynności, dopóki nie usuniesz wszystkich żetonów  z tego Bohatera lub Wroga. Rany spowodowane przez wiele  otrzymywane są jednocześnie. Jeśli Wróg zostanie zabity przez ogień, gracze mogą wybrać 1 Bohatera, który zdobędzie za niego punkty doświadczenia i pozostałe należne nagrody.



• **Mroź:** jeśli Bohater lub Wróg, który miałby wykonać akcję, posiada jakies żetony , to, zamiast wykonać tę akcję, odrzuca 1 żeton . Jeśli Grasujący Potwór z co najmniej 2 żetonami  miałby się aktywować, zamiast tego traci całą aktywację i odrzuca 2 żetony . Jeśli w momencie swojej aktywacji Grasujący Potwór posiada tylko 1 żeton , odrzuca ten żeton bez efektu. Bossowie otrzymują żetony , ale w momencie swojej aktywacji odrzucają wszystkie żetony  bez efektu.

◆ SPECJALNE ŻETONY I STREFY

Misje mogą nakazywać rozmieszczenie w różnych Strefach specjalnych żetonów, z którymi można wchodzić w interakcję lub które mogą zostać aktywowane w określonych momentach gry.



WILCZY DÓŁ (PUŁAPKA)

O ile nie wskazano inaczej, żetony Wilczych Dołów są zawsze umieszczane zakryte (niebieską stroną ku górze). Gdy Bohater poruszy się do Strefy z żetonem Wilczego Dołu, natychmiast odkrywa ten żeton i otrzymuje wskazaną na nim liczbę Ran. Jeśli rewers żetonu jest pusty, nie otrzymuje żadnych Ran. Po odkryciu i rozpatrzeniu efektu żeton jest odrzucony.





POTRZASK (PUŁAPKA)

O ile nie wskazano inaczej, żetony Potrzasków są zawsze umieszczane zakryte (niebieską stroną ku górze). Gdy Bohater poruszy się do Strefy z żetonem Potrzasku, natychmiast odkrywa ten żeton. Jeśli na rewersie jest napis „Tracisz 1 akcję”, to ten Bohater natychmiast kończy swoją akcję Ruchu i traci 1 akcję w tej turze. Jeśli rewers żetonu jest pusty, nie ponosi żadnych konsekwencji. Po odkryciu i rozpatrzeniu efektu żeton jest odrzucony.



KOLUMNNA

Kolumny nie blokują Pola Widzenia, ale utrudniają ataki Magiczne i Dystansowe. Jeśli atak jest przeprowadzany przez Strefę zawierającą żeton Kolumny do innej – leżącej za nią – Strefy albo jeśli cel ataku znajduje się w Strefie z Kolumną, to atakujący rzuca 1  mniej (jeśli w puli ataku nie ma , to nic się nie dzieje).



FONTANNA

Żetony Fontann zawsze są umieszczane zakryte (stroną z efektem do dołu). Bohaterowie mogą wejść w interakcję z Fontanną (wydając jak zwykle 1 PR), aby odkryć jej żeton i natychmiast odzyskać wskazaną liczbę punktów Zdrowia. Po odkryciu i rozpatrzeniu efektu, żeton jest odrzucony.

SKRZYNIĘ

Żetony Skrzyń są umieszczane zakryte (stroną z ikonami do dołu).



Bohaterowie mogą wejść w interakcję ze **Zwykłą Skrzynią** (wydając jak zwykle 1 PR), aby odkryć jej żeton i zyskać 2 przedmioty wskazanej klasy powszechności. Po odkryciu i rozpatrzeniu efektu, żeton jest odrzucony.



Bohaterowie mogą wejść w interakcję z **Wielką Skrzynią** (wydając jak zwykle 1 PR), aby odkryć jej żeton i zyskać 3 przedmioty wskazanej klasy powszechności. Po odkryciu i rozpatrzeniu efektu, żeton jest odrzucony.



KUŹNIA

Bohaterowie mogą wejść w interakcję z Kuźnią (wydając jak zwykle 1 PR), aby wykonać pojedyncze przekucie w Kuźni: Bohater może odrzucić 3 karty Przedmiotów, aby dobrać 1 kartę Przedmiotu z klasy powszechności o 1 wyższej niż najniższa klasa wśród odrzucanych kart (Zwykły > Rzadki > Epicki). Dla przykładu jeśli Bohater odrzucił 1 Epicką i 2 Rzadkie karty, dobiera 1 Epicką kartę. Dla potrzeb przekuwania w Kuźni przedmioty Początkowe i Jednorazowe są traktowane jako Zwykłe. Bohaterowie mogą wydać kilka punktów ruchu z 1 akcji, aby w tej samej turze kilkakrotnie wejść w interakcję z Kuźnią.



MOSTY

Żetony Mostów pełnią rolę dodatkowych Stref. Są umieszczane sąsiadująco z 1 ze Stref Kafelka, jak wskazano w Przygotowaniu Misji. Mosty są Strefami Cienia i dla potrzeb efektów gry liczą się jako oddzielne Kafelki.

OTCHŁAŃ

Niektóre Strefy nie pokazują stałego podłoża – są to Strefy Otchłani. Strefy Otchłani są nieprzekraczalne; ani Bohaterowie, ani Wrogowie nie mogą wejść do Stref Otchłani.



◆ ZASADY DLA JEDNEGO GRACZA

Do rozgrywek 1-osobowych gracz musi wybrać tylko 1 Bohatera, ale wszystkie pozostałe zasady stosuje tak, jakby w grze było 2 Bohaterów. Dotyczy to zwłaszcza Zdrowia Grasujących Potworów czy liczby Popleczników w Zgrajach.

W każdej turze Bohater wykonuje 4 akcje zamiast standardowych 3.

◆ WYZWANIE POGROMCY PIEKIEŁ

Gracze mogą zdecydować się na podniesienie poziomu trudności Misji, zmniejszając o 1 liczbę dostępnych żetonów Ożywiciela.

◆ ROZSTRZYGANIE REMISÓW

O ile nie wskazano inaczej, jeśli efekt gry może być rozpatrzony na kilka zgodnych z zasadami sposobów, gracze wybierają sposób jego rozpatrzenia.



KLASY BOHATERÓW

Każda Klasa ma unikatowy zestaw elementów zmieniających sposób gry różnymi Bohaterami i zapewniających odmienne doświadczenia płynące z rozgrywki.

Każda Klasa dysponuje własnym zestawem 13 kart Umiejętności. Podczas przygotowania weź wszystkie karty Umiejętności dla swojej Klasy i połóż je obok planszy swojego Bohatera.

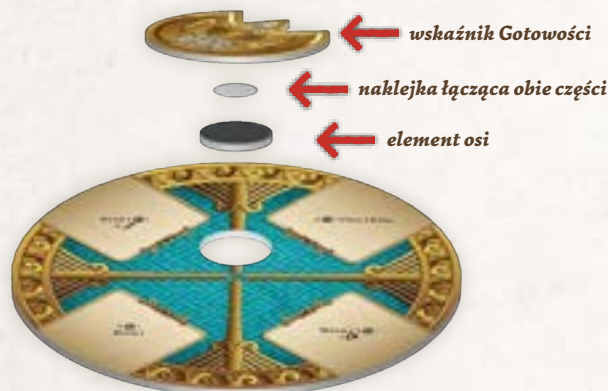


CZARODZIEJ

Czarodzieje władają potężną magią. Potrafią uderzyć wrogów strumieniem ognia lub mrozu, magicznie zwiększyć swoją obronę, a nawet nagiąć strukturę czasu i przestrzeni do swej woli.


Do rzucania zaklęć Czarodzieje używają Amuletu Zaklęć. Amulet jest podzielony na ćwiartki, a każda z nich reprezentuje inne podstawowe zaklęcie. Karty Umiejętności Czarodzieja to zaklęcia, którymi awansujący na wyższy poziom Czarodziej może zastąpić te w swoim Amulecie.

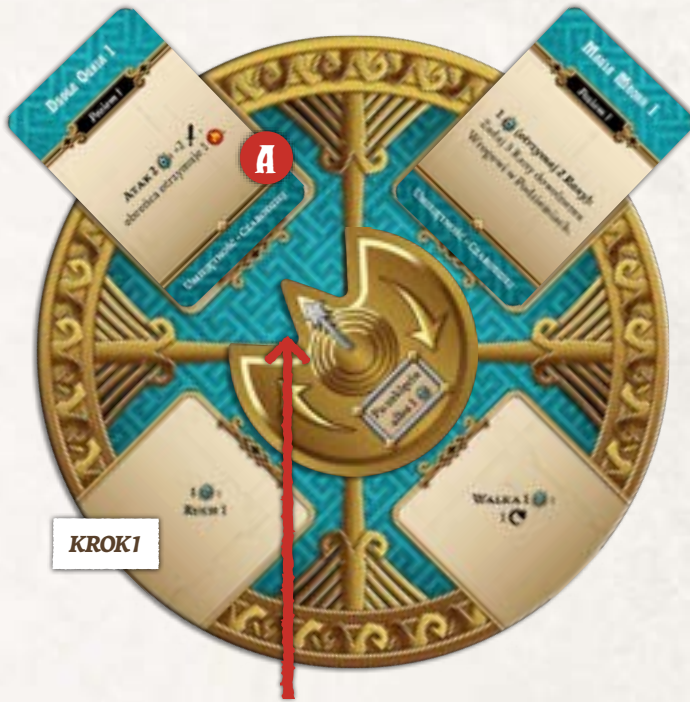
Przygotowanie: weź Amulet Zaklęć i połóż go obok swojej planszy Bohatera. Upewnij się, że wskaźnik Gotowości jest przymocowany do Amuletu Zaklęć (patrz poniżej: diagram złożenia przed pierwszym użyciem). Obróć wskaźnik Gotowości na dowolnie wybraną przez Czarodzieja ćwiartkę Amuletu. Wybierz kartę Umiejętności Czarodzieja Poziomu 1 i połóż ją na jednej z ćwiartek Amuletu Zaklęć (zastępując podstawowe zaklęcie).






Rozgrywka: bez dużego wydatku Many Czarodziej nie może rzucić zbyt wielu zaklęć jedno po drugim. Widoczny na Amulecie Zaklęć wskaźnik Gotowości określa, które zaklęcie może zostać rzucone w danym momencie. Po rzuceniu zaklęcia obraca się on o 90 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i wskazuje następną ćwiartkę Amuletu Zaklęć. W dowolnym momencie Czarodziej może wymusić obrót wskaźnika Gotowości, wydając po 1 punkcie Many za każdą ćwiartkę obrotu (który także musi być zgodny z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Wszystkie umiejętności Czarodzieja są ulepszeniami dla 1 z 4 zaklęć podstawowych. Za każdym razem, gdy Czarodziej zyskuje nową umiejętność, połóż tę kartę Umiejętności na wybranej ćwiartce Amuletu, zastępując nią dowolne zaklęcie tej ćwiartki.

Zaklęcia Ataku: zaklęcia, które są aktywowane podczas ataku, są zaklęciami ataku. Aby móc skorzystać z zaklęcia ataku, Czarodziej musi być wyposażony w broń, która zapewnia atak Magiczny .



KROK1

Na początku tury wskaźnik Gotowości określa zaklęcie, które Mathrin może rzucić – to Droga Ognia I (A). W pierwszej akcji Mathrin atakuje Zgrają Niewmarłych i wydaje 2 , aby aktywować zaklęcie ataku, które dodaje 2  do wyniku rzutu kośćmi i przydziela 1  celowi ataku.




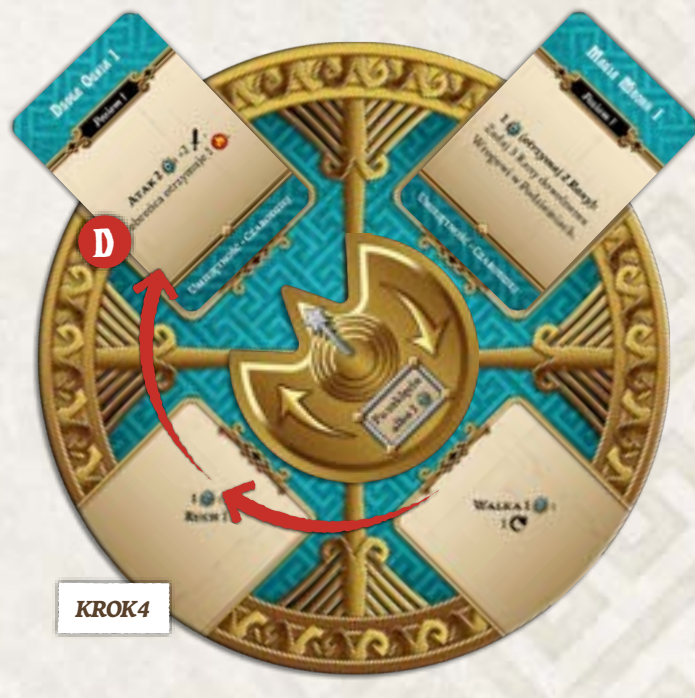
KROK2

Następnie Mathrin musi obrócić wskaźnik Gotowości na następną ćwiartkę (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) – teraz wskazuje on na zaklęcie Magia Mroku I (B).





KROK3

Po ataku Mathrin rzuca Magię Mroku na samego siebie, otrzymuje 2 Rany i wydaje 1 , aby zadać 3 Rany innemu Wrogowi. To nie jest akcja. Po raz kolejny obraca wskaźnik Gotowości na następną ćwiartkę (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), na której znajduje się dostępne mu teraz podstawowe zaklęcie z efektem Walka (C).



KROK4

Mathrin chciałby jeszcze raz zaatakować Zgrają Niewmarłych, więc przed wykonaniem następnjej akcji wydaje 2 , aby obrócić wskaźnik Gotowości o kolejne 2 ćwiartki – na jego zaklęcie ataku (D). Następnie poświęca swoją drugą akcję na atak i używa 2 , aby podczas tego ataku aktywować Droga Ognia I.



◆ PALADYN




Paladyni to święci wojownicy, którzy udzielając błogosławieństw i uświęcając całe Strefy, wzmacniają siebie oraz swoich sojuszników. Ci niezwykle elastyczni Bohaterowie mogą służyć swoim wsparciem, bądź dzielnie walczyć na pierwszej linii.

Przygotowanie: weź planszę Paladyna i połóż na niej 3 żetony Uświęcenia (zgodnie z ich kolorami). Po wybraniu umiejętności Poziomu 1 połóż ją poniżej dowolnej kolumny na planszy Paladyna.



Rozgrywka: każdy z 3 żetonów Uświęcenia ma początkową zdolność opisaną na planszy Paladyna. Za każdym razem gdy Paladyn zyskuje nową umiejętność, może położyć jej kartę poniżej 1 dowolnie wybranej kolumny Uświęcenia na swojej planszy. Efekty tej umiejętności kumulują się z pozostałymi efektami tej kolumny Uświęcenia. W tej samej kolumnie Uświęcenia Paladyn może mieć więcej niż 1 umiejętność.

Podczas swojej tury, przed lub po akcji, Paladyn może wydać 1 , aby umieścić żeton Uświęcenia w dowolnej Strefie w swoim Polu Widzenia. Nie wymaga to od Paladyna poświęcenia akcji.

Bohaterowie stojący w Uświęconej Strefie otrzymują wszystkie korzyści zapewniane przez umiejętności związane z tym żetonem. W jednej Strefie może jednocześnie znajdować się tylko 1 żeton Uświęcenia. Paladyn może w dowolnym momencie usunąć ze Strefy żeton Uświęcenia (za darmo) i odłożyć go z powrotem na swoją planszę Paladyna.





Na początku każdej rundy Paladyn może także Pobjłogosławić jedną ze swoich umiejętności (odwracając wybraną kartę na drugą stronę), by tymczasowo zwiększyć jej moc. W danym momencie Paladyn może mieć tylko 1 Błogosławioną umiejętność. Jej karta na koniec rundy jest odwracana z powrotem.

◆ BERSERKER



Berserkerzy są wojownikami, którzy pchani do działania przez Szał, nie zważają na własne bezpieczeństwo. Obrażenia nie studzą ich bojowego zapału, wręcz przeciwnie – z każdą otrzymaną Raną stają się silniejsi. Berserker może przybierać 3 różne postawy, z których każda zapewnia inne korzyści. Szał Krwi zwiększa siłę ataku, Brawura zapewnia większą mobilność, a Prowokacja sprawia, że każdy Wróg, który zaatakuje Berserkera, wkrótce tego pożałuje. Większość umiejętności Berserkera zwiększa korzyści zapewniane przez poszczególne postawy.

Przygotowanie: weź planszę Berserkera, połóż ją obok planszy Bohatera i umieść żeton Postawy na tej postawie, w której chcesz rozpocząć rozgrywkę. Po wybraniu swojej umiejętności Poziomu 1, połóż jej kartę poniżej odpowiedniej postawy. Zauważ, że niektóre umiejętności mogą być położone poniżej dowolnej postawy.

Rozgrywka: za każdym razem, gdy Berserker otrzymuje Rany, zamiast odrzucać żetony Zdrowia może przenieść je do Puli Szału na swojej planszy Berserkera. Żetony Zdrowia w Pulii Szału stają się żetonami Szału . W Pulii Szału może znaleźć się do 7 żetonów (nadmiarowe żetony należy odrzucić). Niektóre umiejętności wymagają Szału , jako kosztu użycia. Aby móc ich użyć, Berserker musi zapłacić osobno koszt każdej z nich.



Każda postawa ma zdolność początkową, której użycie wymaga od Berserkera wydania 1 . Berserker może użyć tylko tych zdolności i umiejętności, które są poniżej jego aktualnej postawy, ale podczas swojej tury, przed lub po akcji, może zmienić postawę wydając 1 .

UWAGA: niektóre efekty gry pozwalają Berserkerowi dodać żetony do Puli Szału bez otrzymywania Ran. W takich przypadkach, weź żetony Zdrowia z puli ogólnej i dodaj je do Puli Szału.

ŁOTRZYK



Na początku tury Gheta ma 4 żetony w Puli Szału i znajduje się w postawie Szału Krwi. Wydaje 1 żeton z Puli Szału, aby zmienić postawę na Brawurę (A). Następnie wykonuje akcję Ruchu i wydaje kolejny żeton, aby uzyskać 1 dodatkowy punkt ruchu (B).



Porusza się o 3 Strefy, do grupy Wrogów. Przed wykonaniem kolejnej akcji wydaje trzeci żeton z Puli Szału, aby ponownie przyjąć postawę Szału Krwi (C). Teraz Gheta wykonuje akcję Ataku – wydaje czwarty, i ostatni, żeton z Puli Szału, aby użyć Zabójczej Furii i zapewnić +1 do tego ataku (D).

Łotrzykowie to sprytni bojownicy, którzy mają w zanadru – a raczej w przepastnym mieszku – mnóstwo narzędzi i sztuczek zapewniających im różnorodne premie. Mogą być one potężne, ale są też nieprzewidywalne.

Przygotowanie: weź karty Efektów Łotrzyka i mieszek Narzędzi Łotrzyka. Wrzuć do niego 9 początkowych żetonów Łotrzyka (z czarnym tłem). Wybierz umiejętność Poziomu 1 i wrzuć do mieszka zapewniany przez nią żeton Łotrzyka. Pozostałe żetony odłóż na bok. Mogą one zostać później dodane do mieszka Narzędzi Łotrzyka, w zależności od wybranych umiejętności.



Rozgrywka: akcje Łotrzyka są powiązane z żetonami Łotrzyka. Liczba akcji zależy od liczby dobranych żetonów. Na początku każdej rundy dobierz 3 żetony z mieszka Narzędzi Łotrzyka i połóż je odkryte przed sobą na stole (stroną wyczerpaną, oznaczoną X, do dołu). Za każdym razem gdy Łotrzyk wykonuje akcję, musi wybrać 1 żeton i odwrócić go na stronę wyczerpaną. Czerwone żetony powiązane są z akcjami Ataku, niebieskie żetony – z akcjami Ruchu, a zielone – ze wszystkimi rodzajami akcji. Jeśli wybrany żeton **pasuje** do wykonywanej akcji, Łotrzyk zyskuje premię do tej akcji (np. +1 PR do akcji Ruchu lub dodatkowe kości do akcji Ataku). Jeśli wybrany żeton **nie pasuje** do wykonywanej akcji, to akcja nadal wykonywana jest tak, jak zwykle (ale bez premii z żetonu). Jeśli Łotrzyk dobierze więcej żetonów podczas swojej akcji, to może wykonywać akcje, dopóki nie odwróci wszystkich żetonów na stronę wyczerpaną. Na koniec tury wszystkie nieużyte żetony Łotrzyka są odwracane na stronę wyczerpaną. Jeśli Łotrzyk straci akcję, musi odwrócić nieużyty żeton na stronę wyczerpaną. Jeśli Łotrzyk zyskuje akcję w jakiś inny sposób, wykonuje tę akcję bez konieczności odwracania żetonu.

UWAGA: w grze 1-osobowej Łotrzyk dobiera co rundę 4 żetony, zamiast 3.





Na koniec tury odłóż wszystkie odwrócone żetony na bok, tworząc stos odrzuconych żetonów obok mieszka Narzędzi Łotrzyka. Jeśli musisz dobrać żetony, a mieszek jest pusty, zwróć wszystkie odrzucone żetony Łotrzyka do mieszka, dobrze je przemieszaj i kontynuuj dobieranie. Czasem może się zdarzyć, że nie będzie żetonów ani w miešku, ani na stosie odrzuconych żetonów – w takiej sytuacji nie dobieraj dodatkowych żetonów.

- **Żeton Zatrucia:** gdy żeton Zatrucia jest użyty do przeprowadzenia Ataku, połóż żeton Zatrucia obok Wroga będącego celem. Za każdym razem gdy Zatruty Wróg się aktywuje, odczuwa efekty trucizny, które zostały opisane na kartach umiejętności Łotrzyka. Gdy Zatruty Wróg zostanie zabity, zwróć żeton Zatrucia do mieszka Narzędzi Łotrzyka. Jeden Wróg może mieć tylko 1 żeton Zatrucia.

- **Żeton Cienia:** gdy żeton Cienia zostanie użyty do przeprowadzenia Ataku, na potrzeby rozpatrzenia tej akcji Łotrzyk jest uważany za znajdującego się w Cieniu, nawet jeśli stoi w Strefie Światła.

Na początku nowej rundy Feydra dobiera ze swojego mieszka Narzędzi Łotrzyka poniższe 3 żetony.



Jako pierwszą akcję wybiera Ruch, odwraca swój żeton +1 PR i łącznie ma w tej akcji 3 PR do wydania.



Następnie wybiera akcję Ataku i odwraca żeton, który zapewnia jej +1 do tego ataku. Rzuca wszystkimi kośćmi, którymi rzucałaby w tym ataku, a także dodatkową z żetonu Łotrzyka.




W swojej trzeciej akcji Feydra decyduje się na ponowny atak, pomimo że żeton Łotrzyka nie zapewni jej żadnej premii, bo nie jest powiązany z akcją Ataku. Nadal musi jednak odwrócić ten żeton, aby móc wykonać akcję.

◆ SZAMAN





Szamani są silnie zestrojeni z naturą, a im bardziej są powiązani z każdym z podstawowych żywiołów, tym bliżsi są możliwości wykorzystania pełni ich mocy.

Przygotowanie: weź kartę Efektów Szamana, planszę Żywiołów i 4 znaczniki Żywiołów, a następnie umieść każdy z nich odkryty (beżową stroną ku górze) na odpowiednich (najniższych) polach początkowych. Po wybraniu umiejętności Poziomu 1 połóż ją obok planszy Żywiołów.

Rozgrywka: za każdym razem gdy Szaman zyskałby , może zamiast tego przesunąć na torze znacznik dowolnego Żywiołu o 1 pole



w górę za każdą , którą miałyby zyskać. Zauważ, że w celu przesunięcia znacznika na torze Żywiołu Szaman nie może wydać , które już ma w swojej puli.

Użycie zdolności Szamana wymaga wydania określonych Żywiołów, co oznacza przesunięcie odpowiednich znaczników Żywiołów w dół o tyle pól, ile wymaga dana zdolność. Gdy któryś ze znaczników Żywiołów dotrze na najwyższe pole swojego toru (oznaczone **MAKS.**), Szaman może wydać wszystkie zasoby tego Żywiołu na odwrócenie tego znacznika Żywiołu na drugą stronę, co do końca Misji zapewni mu opisaną na górze tego toru zdolność (w jednej Misji można tego dokonać tylko raz dla każdego ze znaczników).



Duchy Ognia i Mrozu: Duchy Ognia i Mrozu są sprzymierzeńcami, których Szaman może przywołać dzięki odpowiednim kartom Umiejętności. Każdy z tych Duchów ma własną charakterystykę, opisaną na jego karcie Ducha. Szaman może mieć w Podziemiach 2 Duchy reprezentowane przez odpowiednie żetony (po 1 Duchu każdego rodzaju). Dopóki Duch Ognia i Duch Mrozu są w Podziemiach, na potrzeby wybierania celów liczą się jako Bohaterowie (nie dotyczy to żadnych innych zasad, takich jak liczba Popleczników w Zgrai czy punkty Zdrowia Grasujących Potworów).

Podczas swojej tury Szaman może jednokrotnie aktywować każdego Ducha bez poświęcenia akcji, jednak aby aktywować Duchy ponownie, musi już poświęcić akcje. Po aktywacji Duchy mogą wykonać akcje Ataku lub Ruchu. Mimo że w akcji Ruchu Duch ma 2 punkty ruchu (jak każdy Bohater), nie może on wchodzić w interakcję, otwierać drzwi, odpoczywać ani nosić przedmiotów. Ponadto znajdujący się w Cieniu Duch nie otrzymuje kości Cienia do ataku. Za każdym razem gdy Duch zabije Wroga, to Szaman zyskuje to doświadczenie.

Aby rozpatrzyć atak lub obronę Ducha, sprawdź jego kartę Ducha. Gdy Duch Ognia lub Duch Mrozu zostanie zabity, jego żeton wraca do Szamana. Duch może zostać ponownie przyzwany po opłaceniu kosztu jego przyzwania.

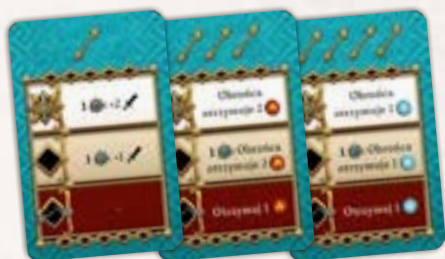




TROPICIEL











Tropiciele to wojownicy wyszkoleni w podchodzeniu Wrogów i strzelaniu do nich z morderczą precyzją. Biegłość z jaką władają bronią dystansową sieje strach w sercach sług Mroku. Nie pozwalają, by im strzały bogowie nosili i starannie oceniają szanse trafienia celu.

Przygotowanie: weź 14 kart Strzał Tropiciela, potasuj je i połóż zakryte obok planszy Bohatera, tworząc talię Strzał. Wybierz umiejętność Poziomu 1 i połóż jej kartę obok planszy Bohatera.



Rozgrywka: talia Strzał Tropiciela reprezentuje staranne wymierzenie i moment oddania strzału. Za każdym razem gdy Tropiciele wykonuje atak Dystansowy , odkrywa karty z talii Strzał, jedna po drugiej, układając je w rzędzie obok talii do chwili, gdy zdecyduje się przestać lub gdy na odkrytych kartach będzie widocznych co najmniej 7 .

Po zaprzestaniu odkrywania kolejnych kart Tropiciele rozpatruje efekt ataku w oparciu o liczbę  widocznych na odkrytych kartach:

- **Jeśli  jest mniej niż 7: Szybki strzał.** Tropiciele zdecydował się przestać odkrywać karty i stosuje efekt ze środkowej części wszystkich odkrytych kart (z rzędu z beżowym tłem).
- **Jeśli  jest więcej niż 7: Przeciągnięcie!**  Tropiciele zbyt długo igrał ze szczęściem, naciągając cięciwę, i musi teraz zastosować efekty  wszystkich odkrytych kart (z rzędu z czerwonym tłem).
- **Jeśli  jest dokładnie 7: Trafienie krytyczne!**  Tropiciele trafił dokładnie w to miejsce, w które celował, i stosuje efekt  wszystkich odkrytych kart (z rzędu z białym tłem).

Po rozpatrzeniu ataku odrzuć wszystkie odkryte karty. Jeśli talia Strzał się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty Strzał i utwórz z nich nową talię. Na koniec tury Tropiciela wtasuj wszystkie odrzucone karty do talii Strzał.

POWODZENIE LUB PORAZKA

Aby zwyciężyć, gracze muszą osiągnąć wszystkie cele rozgrywanej Misji. W chwili gdy wszystkie warunki zostaną spełnione, gra natychmiast kończy się zwycięstwem graczy.

Gracze przegrywają, jeśli spełniony zostanie dowolny z warunków przegranej lub wtedy, gdy będą musieli użyć żetonu Ożywiciela, a żaden nie będzie dostępny (patrz Ogłuszenie na str. 24).



INDEKS

Wyrażenie.....	Strona(-y)	Przedmiot	10
Akcja.....	16, 28	Przerzucanie.....	28
Atak.....	19	Przywódca.....	17, 20
Ruch.....	16	Pula kości.....	20
Odpoczynek.....	22	Pułapka (Potrzask, Wilczy Dół).....	29
Specjalna.....	22	Punkt ruchu (PR).....	16
Wymiana i Wyposażenie.....	22	Rana.....	8, 20
Aktywacja.....	16, 23, 24, 27	Runda.....	16
Aktywny Bohater.....	16	Sąsiadujący.....	12
Atak Dystansowy.....	19	Skarb (Zwykły, Rzadki, Epicki).....	9, 11, 18
Atak Magiczny.....	19	Skrzynia.....	29
Atak Wręcz.....	19	Strefa (Cienia, Światła).....	12, 26
Berserker.....	32	Szaman.....	34
Bohater.....	8, 9	Światło.....	26, 28
Boss.....	11, 27	Tor Mroku.....	26
Cel.....	19	Tropiciel.....	35
Cień.....	26, 28	Tura.....	16
Czarodziej.....	30	Umiejętność.....	9, 25
Doświadczenie (XP).....	20	W dowolnym momencie.....	28
Drzwi.....	17	Walka.....	19, 28
Ekwipunek.....	10	Wróg.....	10
Faza Awansowania.....	25	Zasięg (ataków Wręcz, Magicznego, Dystansowego).....	19
Faza Bohaterów.....	16	Zdolności.....	20, 28
Faza Mroku.....	26, 27	Zdrowie.....	9, 10, 11, 13
Faza Wrogów.....	23	Zgraja.....	10, 17, 23
Fontanna.....	29	Zignoruj.....	28
Grasujący Potwór.....	11, 24, 26	Żeton Łupu.....	17
Interakcja.....	18	Żeton Ożywiciela.....	24
Kafelek.....	12	Żeton Portalu.....	26
Kolumna.....	29	Żeton Stanu.....	28
Komnata.....	12, 17, 27		
Kości aktywacji (Boss).....	27		
Kości, wyniki rzutu.....	8, 28		
Kuźnia.....	29		
Leczenie.....	28		
Łotrzyk.....	33		
Mana.....	9		
Misja.....	37-51		
Mróz.....	28		
Namnażanie.....	17, 26		
Obrażenia Reakcji.....	16		
Obrona.....	28		
Ogień.....	28		
Ogłuszenie.....	24		
Paladyn.....	32		
Pole Widzenia (PW).....	19		
Poplecznik.....	10, 17		
Poziom Bohatera.....	25		
Poziom Podziemi.....	26		
Przedmiot Jednorazowy.....	10, 22		
Przedmiot z Zestawu.....	22		
Przedmiot Zgrai.....	10		



MISJE

SZKOLENIE

Witajcie w Massive Darkness 2! Ta misja stanowi przedsmak nadchodzącej Ciemności.

Potrzebne Kafelki: [A]1A, [A]4A.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- **Zwój rytualny:** zdobądźcie Zwój
- 2- **Zamknięcie Szczeliny:** zniszczcie Szczelinę

ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Zwój rytualny:** aby zamknąć Szczelinę, Bohaterowie będą potrzebować Zwoju reprezentowanego przez kolorowy żeton Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie z tym żetonem Celu może wydać 1 PR, aby zdobyć Zwój (połóż kolorowy żeton Celu na planszy tego Bohatera, jako przypomnienie). **Wszyscy Bohaterowie** zyskują 5 XP.
- **Zamknięcie Szczeliny:** dowolny Bohater, który posiada Zwój i stoi w Strefie szarego żetonu Celu, może poświęcić 1 akcję, aby zniszczyć Szczelinę.



1A

4A



Początkowa
Strefa
Bohaterów



Zamknięte
Drzwi x2



Szary
Cel x1



Kolorowy
Cel x1



Strefa
Namnażania x1



Łupy*



Portal Grasujących
Potworów x1



Most x1

*w zależności od liczby Bohaterów:

1-2 →

3-4 →

5-6 →



◆ DROGA DO PIEKŁA ◆

Niezwykłe tempo namnażania się portali na terenie Crondaru może być wynikiem odprawienia jakiegoś straszliwego rytuału ofiarnego. Choć nie możemy z tym nic zrobić, czemu mamy nie wykorzystać nadarżającej się okazji, by wyprawić się do Piekelnego Planu Istnienia? Szaleństwo? Nie, metoda. Jeśli nam się uda, przeniesiemy bitwę na ich ziemię.

Potrzebne Kafelki: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

◆ CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- **Otwarcie bramy:** przesuniecie obie dźwignie
- 2- **Zstąpienie do Piekła:** opuśćcie Podziemia przez ołtarz

◆ ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Brama:** Brama (reprezentowana przez drzwi w białym obramowaniu) pozwala przechodzić istotom z Mroku – Wrogowie mogą się swobodnie przez nią poruszać. Oświeciciele jednak muszą najpierw otworzyć Bramę, czego nie da się zrobić w zwykły sposób – wymaga to bowiem przesunięcia obydwu dźwigni. Brama blokuje Pole Widzenia.

- **Otwarcie Bramy:** dźwignie oznaczono kolorowymi żetonami Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie któregoś z nich może wydać 1 PR, aby wejść w interakcję z żetonem Celu i usunąć go z Podziemia. Bohater, który tego dokona, zyskuje 3 XP.
- **Objawienie Piekła:** w chwili usunięcia obydwu kolorowych żetonów Celu, Brama otwiera się. Odwróćcie żeton Drzwi w białym obramowaniu na stronę z otwartymi drzwiami, a następnie odkryjcie Komnatę (zgodnie ze zwykłymi zasadami).
- **Zstąpienie do Piekła:** każdy Bohater w Strefie z Ołtarzem (oznaczonym szarym żetonem Celu) może poświęcić 1 PR, by opuścić Podziemia. Misja kończy się powodzeniem w chwili, gdy wszyscy Bohaterowie tego dokonają.



*w zależności od liczby Bohaterów:

1-2 1 1 → 1

3-4 1 1 → 2

5-6 1 1 → 3



PRZEJŚCIE

Udało nam się bezpiecznie przejść przez znaleziony na ołtarzu portal, lecz ku naszemu zaskoczeniu nie przeniósł nas on bezpośrednio do Piekelnego Planu Istnienia. Jak się okazało, wyszliśmy z niego nieopodal kolejnej rytualnej komnaty. Mistrz przywołań, którego napothkaliśmy na miejscu, zaoferował się zaprowadzić nas do komnaty i użyć mocy portalu, by pomóc nam dotrzeć do celu podróży. Musimy tylko doprowadzić go tam w jednym kawałku...

Potrzebne Kafelki: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- Ochrona Mistrza Przywołań:** utrzymajcie Mistrza Przywołań przy życiu do czasu dotarcia do Szczeliny
- 2- Zstąpienie do Piekieł:** wejdźcie w Szczelinę

ZASADY SPECJALNE MISJI

• Kto to jest?

Podczas przygotowywania oznaczcie Mistrza Przywołań niewykrywaną figurką Bohatera (bez kolorowej podstawki). Jeśli nie macie dostępnej figurki Bohatera, skorzystajcie z szarego żetonu Celu.



• Mistrz Przywołań

Poczynając od 2. rundy na początku każdej Fazy Bohaterów Mistrz Przywołań porusza się o 2 Strefy w kierunku drzwi w białym obramowaniu, zawsze obierając najkrótszą drogę.

Mistrz Przywołań nie może otwierać drzwi.

Mistrz Przywołań nigdy nie może opuścić Strefy, w której znajdują się Wrogowie.

Mistrz Przywołań traktowany jest jak Bohater, ale wyłącznie na potrzeby ataków wykonywanych przez Wrogów i Bohaterów. W szczególności nie może on wykonywać akcji innych niż ruch (jak opisano powyżej). Mistrz Przywołań nie może posiadać żadnych przedmiotów.

• **Szczelina:** gdy Mistrz Przywołań dotrze do Strefy zawierającej drzwi w białym obramowaniu natychmiast albo kończy ruch i otwiera drzwi (jeśli są one zamknięte), w wyniku czego należy odkryć Komnatę zgodnie ze zwykłymi zasadami, albo (jeśli drzwi są otwarte) porusza się dalej w kierunku Szczeliny (oznaczonej kolorowym żetonem Celu).

• **Zstąpienie do Piekieł:** gdy tylko Mistrz Przywołań dotrze do Strefy, w której znajduje się Szczelina, uzyskuje kontrolę nad mocą Szczeliny. Odwróćcie żeton Celu i usuńcie Mistrza Przywołań z Podziemi. Od tego momentu każdy Bohater znajdujący się w Strefie ze Szczeliną może wydać 1 PR, by opuścić Podziemia. Misja kończy się powodzeniem w chwili, gdy wszyscy Bohaterowie wejdą w Szczelinę.

STATYSTYKI MISTRZA PRZYWOŁAŃ: Zdrowie 8, Obrona: 2



*w zależności od liczby Bohaterów:



DEMONICZNY ARTEFAKT

Piekielny Plan Istnienia pełen jest poukrywanych artefaktów przesiąkniętych plugawą potęgą podziemnych pomrok. Jednak to w dłoni ten relikwiarz dzierżącej zaklęte są niewypowiedziane moce, które okupić można jedynie powolną przemianą w demona!

Potrzebne Kafelki: [A]1B, [A]3B, [A]5B, [A]7B.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Zebranie Odłamków:** zdobądźcie w Podziemiach 3 Odłamki
- 2-Wykucie Artefaktu w Ogniu Piekielnym:** przekujcie w Piekielnej Kuźni 3 Odłamki w Demoniczny Artefakt

ZASADY SPECJALNE MISJI

- Zebranie Odłamków:** Odłamki reprezentowane są przez kolorowe żetony Celu. Każdy Bohater może wejść w interakcję z takim żetonem, by go zebrać. Bohater, który tego dokona, zyskuje 5 XP.
- Wykucie Artefaktu w Ogniu Piekielnym:** gdy wszystkie Odłamki zostaną zebrane, a wszyscy posiadający co najmniej jeden Odłamek Bohaterowie znajdą się w Strefie Piekielnej Kuźni (oznaczonej szarym żetonem Celu), dowolny Bohater w tej Strefie może poświęcić 1 akcję, aby wykuć Artefakt.

	3B
5B	7B
	1B



Początkowa
Strefa
Bohaterów

Szary
Cel x1

Kolorowy
Cel x3

Zwykła
Skrzynia x1

Wielka
Skrzynia x1

Fontanna
x1

Kuźnia
x2

Lupy*

Początkowa
Strefa Zgrai x2

Strefa
Namnażania x5

Zamknięte
Drzwi x7

Portal
(maks. x2)

Portal Grasujących
Potworów x1

Potrząsk
x1

Wilczy
Dół x2

*w zależności od liczby Bohaterów:

1-2 → 1

3-4 → 2

5-6 → 3

PRZEKŁĘTY MIECZ

Zniszczenie Kryształów Grzechu osłabi połączenie między naszym światem a Piekelnym Planem Istnienia. Jeden jest tylko artefakt, który może choćby zarysować ich powierzchnię, a i on jest przeklęty. Jest li tylko kwestią czasu nim posiadacz artefaktu ugnie się pod mocą klątwy!

Potrzebne Kafelki: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

CELE MISJI

- **Zniszczenie Kryształów Grzechu:** zniszczcie 5 Kryształów Grzechu przy pomocy Przeklętego Miecza
- **Wspólne Brzemie:** nie dopuście, by miecz pokonał któregośkolwiek z Bohaterów

ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Przeklęty Miecz:** podczas przygotowania znajdźcie kartę Wyrąbienie Wielkiego Miecza w talii Zwykłych Skarbów, a następnie zdecydujcie, który Bohater zastąpi nim swoją broń Początkową – to będzie Przeklęty Miecz.
- **Wspólne Brzemie:** na początku każdej Fazy Bohaterów Przeklęty Miecz rani wyposażonego weń Bohatera, a liczba otrzymanych Ran zależy od czasu władania tym orężem.

Rany są zadawane przed rozpatrzeniem efektu żetonu Ożywiciela:

- **1 runda:** 1 Rana
- **2 kolejne rundy:** 2 Rany
- **3 kolejne rundy:** 3 Rany
- **4 kolejne rundy:** **POKONANIE BOHATERA!** Jeśli Bohater wyposażony w Wyrąbienie Wielki Miecz przez 3 rundy zacznie z nim 4. rundę, jego dusza zatraci się w Mroku, a Misja kończy się porażką.

Dla oznaczenia czasu nieprzerwanego posiadania tego artefaktu przez danego Bohatera użyjcie żetonów Spaczenia. Gdy broń zostanie przekazana innemu Bohaterowi w akcji Wymiany, odrzućcie żetony Spaczenia i zainicjujcie zliczanie rund od nowa. Przeklęty Miecz nie może być trzymany w Ekwipunku.

- **Zniszczenie Kryształów Grzechu:** Kryształy Grzechu oznaczone są żetonami Celu. Bohater, który jest wyposażony w Przeklęty Miecz i stoi w Strefie z żetonem Celu, może poświęcić 1 akcję, by zniszczyć Kryształ Grzechu, usuwając go z Podziemi i zyskując 5 XP. Misja kończy się powodzeniem z chwilą usunięcia ostatniego z żetonów Celu.

- **Potęga Zniszczenia:** moc Przeklętego Miecza rośnie z każdym zniszczonym Kryształem Grzechu. Broń zyskuje dodatkowe kości Ataku w zależności od liczby żetonów Celu usuniętych z Podziemi:

- **1 żeton:** +1
- **2 żetony:** +2
- **3 żetony:** +2 +1
- **4 żetony:** +2 +2



*w zależności od liczby Bohaterów:



- **Gra jednoosobowa:** liczba Ran otrzymywanych przez Bohatera nie wzrasta z czasem (zamiast tego w każdej rundzie Przeklęty Miecz zadaje 1 Ranę). Bohater nie zostaje pokonany, jeśli jest wyposażony w Przeklęty Miecz przez 4 kolejne rundy. Co więcej Bohater może wybrać, która z broni Początkowych będzie „Przeklętą Bronią”.



PIEKIELNY LABIRYNT

Legenda głosi, że po najczerniejszych czeluściach Piekelnego Planu Istnienia wędruje Czwórca Demonicznych Bestii. Powiada się też, że jeśli kto zdoła ją pokonać, posiadać niezrównaną moc. Ale to jest Piekło, w którym nie nigdy nie jest tym, czym się wydaje...

Potrzebne Kafelki: [A]3B, [A]4B, [A]5B, [A]6A.

CEL MISJI

Pokonanie Grasujących Bestii: zabijcie 4 specjalne Grasujące Potwory

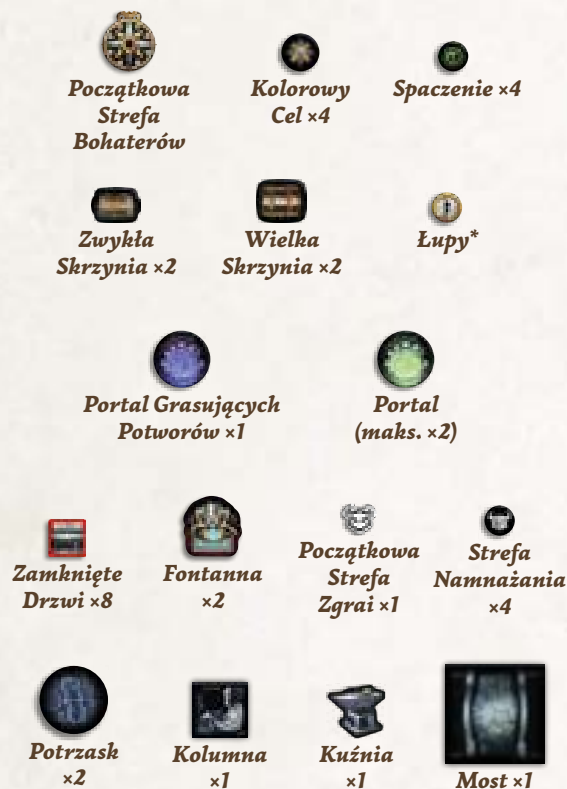
ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Przygotowanie:** rozmieście po 1 żetonie Spaczenia w każdej z 4 wskazanych Stref.

• **Grasujące Bestie:** za każdym razem, gdy odkrywana jest Komnata z żetonem Spaczenia, dodatkowo (poza zwykłymi krokami odkrywania Komnaty) w Strefie oznaczonej żetonem Spaczenia pojawia się Grasujący Potwór. To jedna z czterech Grasujących Bestii. Misja kończy się powodzeniem, gdy wszystkie 4 Grasujące Bestie zostaną pokonane.

• **Labirynt:** w tej misji Kafelki nie są ze sobą połączone. Podróżowanie między nimi możliwe jest za pomocą magicznych przejść, które oznaczono żetonami Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie z żetonem Celu może wydać 1 PR, by przenieść się do dowolnej innej Strefy z żetonem Celu.

• **Potwory i Magia:** z magicznych przejść mogą także korzystać Zgraje oraz Grasujące Potwory. Jeśli w Fazie Wrogów Grasujący Potwór lub Zgraja znajdują się na Kafelku, na którym nie ma żadnego Bohatera, poruszają się w kierunku najbliższej Strefy z żetonem Celu. Wszystkie Strefy zawierające żeton Celu uważane są za sąsiadujące na potrzeby poruszania się Zgraj i Grasujących Potworów (ale nie na potrzeby ustalania Pola Widzenia).



*w zależności od liczby Bohaterów:



PRZERAZA

Niejedna legenda opowiada o potwornej bestii snującej się w głębi infernalnego interioru. Bestii, której niepodobna zabić żadnym znanym śmiertelnikom sposobem. Na szczęście są takie rejony piekieł, dokąd nie ośmiela się ona zbliżyć. Po zbadaniu jednego z nich, udało nam się odkryć, że miejsce te są ustane anielskim pierzem! Choć nie starczyło nam czasu na rozwikłanie zagadki pochodzenia piór, mamy nadzieję, że za ich pomocą uda nam się ostatecznie tego plugawego potwora.

Potrzebne Kafelki: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.



- 
Początkowa Strefa Bohaterów
- 
Zamknięte Drzwi ×12
- 
Kolorowy Cel ×5
- 
Początkowa Strefa Zgrai ×1
- 
Strefa Namnażania ×6
- 
Wilczy Dół ×3
- 
Zwykła Skrzynia ×2
- 
Lupy*
- 
Wielka Skrzynia ×1
- 
Potrzask ×1
- 
Fontanna ×2
- 
Strefa Namnożenia Przerazy ×1
- 
Kuznia ×1
- 
Portal Grasujących Potworów ×1
- 
Portal (maks. ×2)
- 
Most ×1

*w zależności od liczby Bohaterów:

1-2  →  | 3-4  →  | 5-6  → 

CEL MISJI

Pokonanie Przerazy: użyjcie Anielskich Piór, by uczynić Przerazę wrażliwą na ataki, a następnie zabijcie ją.

ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Przeraza:** podczas przygotowania umieśćcie losowego Grasującego Potwora Poziomu 5 w wyznaczonej Strefie – to jest Przeraza. Jej akcje rozpatrywane są zgodnie ze zwykłymi zasadami – w każdej Fazie Wrogów. Jednak w odróżnieniu od innych potworów nie może być celem jakiegokolwiek ataku, działania zdolności czy umiejętności, ani nie może otrzymać Ran.
- **Anielskie Pióra:** Anielskie Pióra reprezentują żetony Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie z żetonem Celu może wydać 1 PR, aby wejść w interakcję z danym żetonem i zebrać go (Bohater może posiadać więcej niż 1 taki żeton). Bohater stojący w jednej Strefie z Przerazą może wydać 1 PR, by umieścić na niej Anielskie Pióro. Dopóki spoczywa na niej Anielskie Pióro, Przeraza jest wrażliwa na ataki – prócz ataków Bohaterowie mogą też zadawać jej Rany, korzystając ze zdolności i umiejętności. Na początku każdej rundy usuńcie wszystkie Anielskie Pióra z Przerazy – na powrót staje się ona w pełni odporna.
- **Pokonanie Przerazy:** Misja kończy się powodzeniem z chwilą zabicia Przerazy.

7B

5B

4B

1B

WYBAWIENIE MICHAELA

Kiedy z koniunkturą planów istnienia Mrok ponownie zaczął wzbierać, Michael zstąpił do Piekieł, by rozproszyć go zawczasu. Jednak nawet archaniołom biada, gdy wpadną w pułapkę własnego Piekła. Wszystkich i wszystko bowiem biorą za wroga, w bój bezkresny idąc przez całą wieczność. Oświecicielom przypadło tedy w udziale zadanie wyzwolenia Michaela z sidła spaczenia, za poświęcenie mając jedynie nadzieję, że nie staną się jego ofiarami!

Potrzebne Kafelki: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

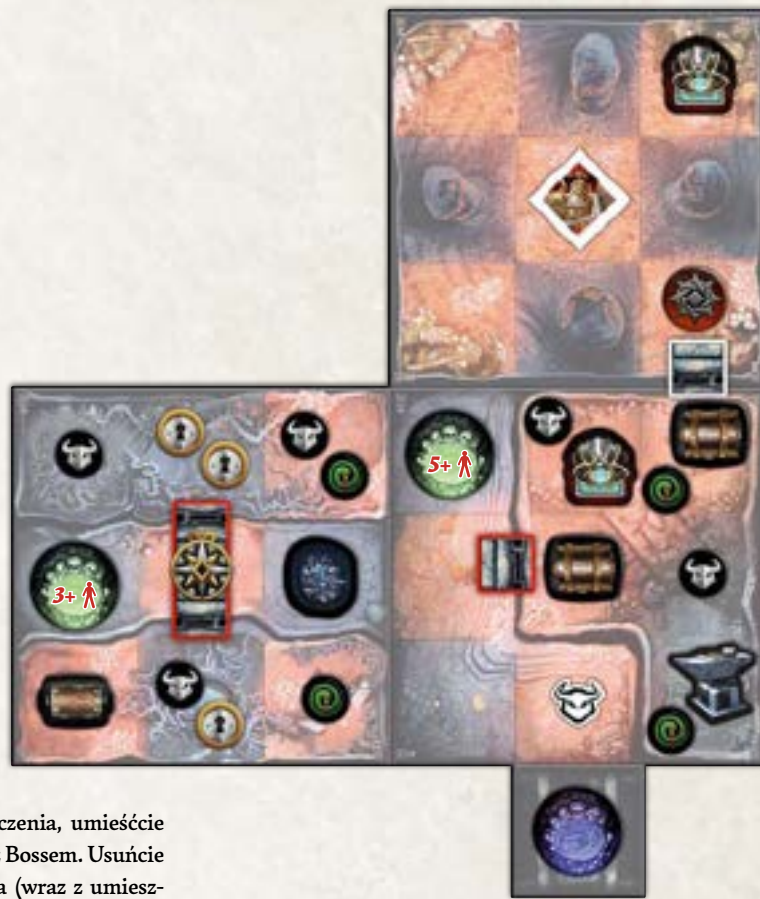
- 1- **Wejście do Komnaty Spaczenia:** zerwijcie wszystkie Pieczęci Spaczenia w Podziemiach, które bronią dostępu do Michaela
- 2- **Wyzwolenie Michaela:** uwolnijcie Michaela od Spaczenia



ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Komnata Spaczenia Michaela:** Michael został uwięziony przez Mrok w reprezentowanej przez Kafelkę 8A Komnacie Spaczenia (to jest Komnata Bossa). Do Komnaty można dostać się wyłącznie przez drzwi w białym obramowaniu. Drzwi te natomiast można otworzyć dopiero, gdy wszystkie Pieczęci Spaczenia zostaną zerwane. Kiedy drzwi do Komnaty Spaczenia zostaną otwarte, nie odkrywajcie karty Drzwi. Potyczka z Bossem rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Spaczenia.
- **Pieczęci Spaczenia:** każda Pieczęć Spaczenia reprezentowana jest przez żeton Spaczenia. Z chwilą zerwania ostatniej z nich dowolny Bohater może wydać 1 PR, by otworzyć drzwi do Komnaty Spaczenia. Zerwanie Pieczęci Spaczenia wymaga natomiast poświęcenia 1 akcji przez Bohatera stojącego w Strefie z danym żetonem. Po zerwaniu Pieczęci Spaczenia usuńcie jej żeton – wszyscy Bohaterowie zyskują po 5 XP.

8A
4B 2B



ARCHANIOŁ MICHAEL – WALKA Z BOSSEM

Kiedy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Spaczenia, umieśćcie wszystkich Bohaterów w Początkowej Strefie Walki z Bossem. Usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku. Następnie umieśćcie obok Podziemi planszę Bossa (Michaela), a znacznik Mroku położcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many.

W Strefach Kamieni Spaczenia (Strefy Cienia) umieśćcie po 2 żetony Spaczenia za każdego Bohatera. Strefy możecie wybrać samodzielnie, ale musicie rozdzielić żetony tak równomiernie, jak to tylko możliwe. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zacznijcie nową Fazę Bohaterów. Dopóki na Kafelku znajdują się żetony Spaczenia, Archanioł Michael nie może być celem ataków, zdolności czy umiejętności, ani nie może otrzymywać Ran.

W momencie zabrania z Kafelka ostatniego żetonu Spaczenia Archanioł Michael staje się podatny na wszelkie ataki i może normalnie otrzymywać Rany. Jeśli jakkolwiek efekt sprawi, że na Kafelku pojawi się żeton Spaczenia, Archanioł Michael ponownie staje się w pełni odporny. Każdy Bohater znajdujący się w Strefie z żetonem Spaczenia może poświęcić 1 akcję na jego usunięcie. Za każdym razem, gdy Bohater usuwa żeton, musi też wykonać rzut 1 . Wynik oznacza, że Bohater otrzymuje 1 Ranę, a – że na planszy Bohatera należy położyć 1 żeton Spaczenia. Jeśli zaś na kości wypadnie /, Bohater otrzymuje zarówno 1 Ranę, jak i żeton Spaczenia, który należy położyć na planszy tego Bohatera.

Jeśli Bohaterom uda się pokonać Archaniola Michaela, zostaje on uwolniony od Spaczenia, a Misja kończy się powodzeniem.



*w zależności od liczby Bohaterów:



POBORCA DUSZ

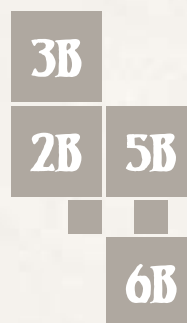
Demoniczny Strażnik trzyma wrota do Doliny Dusz zamknięte. Za przejście na drugą stronę trzeba zapłacić – ceną jest ofiara z dusz. To będzie nie lada wyzwanie, bo jak zebrać żniwo czegoś tak ulotnego jak dusza?

Potrzebne Kafelki: [A]2B, [A]3B, [A]5B, [A]6B.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- Zebranie Dusz:** zbierzcie po 10 Dusz za każdego Bohatera
- 2- Wejście do Doliny Dusz:** Bohaterowie muszą opuścić Podziemia przez Wrota



ZASADY SPECJALNE MISJI

- Zebranie Dusz:** Dusze można zbierać, pokonując Wrogów lub niszcząc kolorowe żetony Celu. Za każdego zabitego Poplecznika lub Przywódcę dany Bohater zdobywa 1 Duszę, zaś za każdego Grasującego Potwora – 3 Dusze. Kolorowe żetony Celu reprezentują Więzienia Dusz, a zniszczenie każdego z nich pozwala zdobyć 5 Dusz. Liczbę zebranych Dusz oznaczajcie, kładąc żetony Zdrowia w Strefie z Wrotami (oznaczonej szarym żetonem Celu).
- Więzienia Dusz:** kolorowe żetony Celu reprezentują Więzienia Dusz. Dowolny Bohater stojący w Strefie z Więzieniem Dusz może poświęcić 1 akcję, by je zniszczyć i usunąć ich żeton z Podziemia. Bohater, który tego dokonał, zyskuje 5 XP oraz zdobywa 5 Dusz.
- Wejście do Doliny Dusz:** gdy drużyna zdobędzie łącznie 10 Dusz za każdego Bohatera, może opuścić Podziemia przez Wrota. Bohater stojący w Strefie z Wrotami może wydać 1 PR, by przez nie przejść. Misja kończy się powodzeniem, gdy wszyscy Bohaterowie opuszczą Podziemia w ten sposób.




Początkowa
Strefa
Bohaterów



Łupy*



Zwykła
Skrzynia ×1


Wielka
Skrzynia ×2


Zamknięte
Drzwi ×8


Portal
Grasujących
Potworów ×1


Portal
(maks. ×2)


Most ×2


Wilczy
Dół ×1


Potrzask
×1


Fontanna
×2


Kuznia
×1


Kolumna
×1


Szary
Cel ×1


Kolorowy
Cel ×4


Początkowa
Strefa
Zgrai ×2


Strefa
Namnażania
×5

*w zależności od liczby Bohaterów:

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 





◆ KLUCZE DUSZ ◆

Wydaje się, że to sama Śmierć jest odpowiedzialna za ten nowy Mrok. Ale czy da się ją zabić? Jest tylko jeden sposób, żeby się tego dowiedzieć.

Potrzebne Kafelki: [A]6B, [A]7A, [A]8B.



7A

6B

8B



◆ CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- **Zebranie Kluczy Dusz:** zbierzcie Klucze zanim znikną
- 2- **Pokonanie Żniwiarza:** zabijcie Żniwiarza

◆ ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Komnata Czasu:** Żniwiarz oczekuje w reprezentowanej przez Kafelki 8B Komnacie Czasu (to jest Komnata Bossa). Do Komnaty Czasu można dostać się wyłącznie przez drzwi w białym obramowaniu. Drzwi te natomiast można otworzyć dopiero po zebraniu łącznie 3 Kluczy Dusz. Kiedy drzwi do Komnaty Czasu zostaną otwarte, nie odkrywajcie karty Drzwi. Potyczka z Bossem rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Czasu.
- **Czas Ucieka:** podczas przygotowania umieśćcie żetony Czasu na każdym żetonie Celu, w liczbie podanej na mapie. W każdej fazie Mroku usuńcie po 1 żetonie Czasu z każdego żetonu Celu. Jeśli w którymś momencie będzie trzeba usunąć żeton Czasu z żetonu Celu, na którym nie będzie już żetonu Czasu, żeton ten zniknie, a Misja kończy się porażką.
- **Zebranie Kluczy Dusz:** każdy żeton Celu reprezentuje Klucz Duszy. Aby go zebrać, Bohater stojący w Strefie z Kluczem Duszy musi poświęcić 1 akcję. Za każdym razem, gdy Klucz Duszy zostaje zebrany, wszyscy Bohaterowie zyskują po 8 XP. Miejcie jednak baczenie – klucze znikają, a jeśli choć jeden zdąży zniknąć, misja zakończy się waszą porażką!
- **Plany Eteryczne:** Wrogowie mogą swobodnie przechodzić przez drzwi, nawet gdy te są zamknięte. Tym niemniej, zamknięte drzwi nadal blokują Pole Widzenia.



ŻNIWIARZ – WALKA Z BOSSEM

Kiedy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Czasu, umieśćcie wszystkich Bohaterów w Początkowej Strefie Walki z Bossem. Usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku. Następnie umieśćcie obok Podziemi planszę Bossa (Żniwiarza), a znacznik Mroku połóżcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many.

Umieśćcie po 2 żetony Czasu w każdej Strefie Klepsydry. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zacznijcie nową Fazę Bohaterów. Dowolny Bohater stojący w Strefie Klepsydry może poświęcić 1 akcję, by umieścić 1 żeton Czasu w tej Strefie. Zdolności Żniwiarza usuwają żetony Czasu. Jeśli zajdzie potrzeba usunięcia żetonu Czasu, a we wskazanej Strefie Klepsydry nie będzie już żetonów, które można by usunąć, Misja kończy się porażką. Zwycięstwo następuje z chwilą zabicia Żniwiarza.



*w zależności od liczby Bohaterów:



PIEKIELNY EXODUS

Coś musiało zakłócić działanie ostatniego portalu! Każde z nas zostało przeniesione gdzieś indziej, a w dodatku nie wiadomo dokąd. Na domiar złego Grasujący Potwór pilnuje jedyne go stąd wyjścia. Nie możemy przecież pozwolić mu podążyć za nami do Pierwotnej Sfery Istnienia. Przed wyruszeniem do domu musimy zebrać drużynę i zwyciężyć potwora!

Potrzebne Kafelki: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- Zebranie Drużyny:** wszyscy Bohaterowie muszą dotrzeć do Kafelka 5A
- 2- Pokonanie Potwora:** pokonajcie Ostatniego Grasującego Potwora

ZASADY SPECJALNE MISJI

- Rozdzieleni:** tę Misję Bohaterowie zaczynają rozdzieleni – każdy Bohater trafia do innej Strefy Początkowej. Jeśli Bohaterów jest 5 lub 6, w 1 lub 2 Strefach Początkowych może znaleźć się maksymalnie 2 Bohaterów. W każdym przypadku z wyjątkiem Ostatniego Grasującego Potwora Misję traktujcie, jakby wypełniał ją jedynie 2 Bohaterów.

Jeśli gracze z mniej niż 4 Bohaterami, usuńcie odpowiednią liczbę Kafelków tak, aby prócz środkowego Kafelka mapę tworzył 1 dodatkowy Kafelki na każdego Bohatera. Nie usuwajcie Kafelka 6A.

UWAGA: Zgraje Namnażają się z tylko 2 Poplecznikami i Przywódcą, a Zdrowie Grasujących Potworów ustalone jest według zasad dla 2 Bohaterów.

The map consists of a central 3x3 grid of tiles. The top-left tile is labeled 7A, the middle-left 3A, the center 5A, the middle-right 2B, and the bottom-left 6A. The map is populated with various icons representing items and locations. To the right of the map is a list of items:

- Początkowa Strefa Bohaterów (Initial Hero Area)
- Zamknięte Drzwi x15 (Closed Doors x15)
- Strefa Namnażania x10 (Breeding Area x10)
- Łupy* (Loot*)
- Zwykła Skrzynia x5 (Common Chest x5)
- Wielka Skrzynia x2 (Large Chest x2)
- Wilczy Dół x2 (Wolf Pit x2)
- Potrząsk x2 (Shake x2)
- Portal (maks. x3) (Portal (max. x3))
- Fontanna x4 (Fountain x4)
- Kuźnia x4 (Forge x4)
- Portal Grasujących Potworów x1 (Portal of the Grasulating Monster x1)

*w zależności od liczby Bohaterów:
1-6 → [Icon]



• **Wrota Wymiarów:** do środkowego Kafelka (5A) można dotrzeć wyłącznie przez Wrota Wymiarów (drzwi w białym obramowaniu). Wrota są jednak zamknięte i otworzą się samoistnie dopiero, gdy na ich Kafelku nie będzie żadnych Wrogów, a wszystkie Komnaty zostaną odkryte. Gdy otwieracie drzwi na Kafelku 5A, nie odkrywajcie karty Drzwi.

Kiedy Bohater otworzy swoje Wrota Wymiarów, może przechodzić przez wszystkie zamknięte Wrota Wymiarów bez potrzeby otwierania ich. Zamknięte wrota blokują Pole Widzenia.

• **Demoniczna Ingerencja:** kiedy wszystkie drzwi na Kafelku 5A zostaną otwarte w jego centralnej Strefie umieśćcie Grasującego Potwora Poziomu 5.

Następnie z talii Przedmiotów Zgraj dobierajcie karty tak długo, aż znajdziecie broń z typem ataku pasującym do Potwora i wyposażcie go w nią. Dodawajcie kości zapewniane przez broń do puli kości ataku Grasującego Potwora.

WAŻNE: w odróżnieniu od innych Grasujących Potworów w tej Misji Zdrowie Ostatniego Grasującego Potwora równe jest liczbie Bohaterów. Misja kończy się powodzeniem z chwilą zabicia tego Grasującego Potwora.



PODSUMOWANIE ZASAD

RUNDA GRY

1. FAZA BOHATERÓW:

Każdy Bohater ma 3 akcje, które podczas swojej aktywacji może poświęcić na:

- **Ruch:** zyskaj 2 PR. Każdy PR może być wydany na:
 - Ruch do sąsiadującej Strefy.
 - Otwarcie drzwi w obecnej Strefie. Dobierz kartę Drzwi po odkryciu Komnaty po raz pierwszy.
 - Interakcję z 1 obiektem w obecnej Strefie.
- **Atak:** wybierz broń i cel, który możesz zaatakować. W grze występują 3 typy ataków:
 - Wręcz: Zasięg 0
 - Magiczny: Zasięg 0-1
 - Dystansowy: Zasięg 1+
- **Wymianę i Wyposażenie:** aktywuj Strefę Bohatera jako miejsce swobodnej wymiany i wyposażania się w przedmioty.
- **Odpczynek:** zyskaj do 2 punktów Zdrowia lub Many w dowolnej kombinacji.
- **Akcje Specjalne:** niektóre umiejętności, zdolności i przedmioty zapewniają Bohaterom dodatkowe akcje. Jeśli element gry ma nadrukowany wyraz **AKCJA**, to Bohater może poświęcić 1 ze swoich akcji na wywołanie opisanego efektu.

2. FAZA WROGÓW:

Aktywujcie oddzielnie każdą Zgraję i każdego Grasującego Potwora w Podziemiach.

- **Aktywacja Zgrai:** wykonuje 2 akcje. Podczas każdej akcji, o ile to możliwe, Zgraja atakuje cel w swoim zasięgu. Jeśli nie może zaatakować, porusza się o 1 Strefę w kierunku swojego celu. Cel: Zgraja za cel swojego ataku wybiera **najbliższego Bohatera**.
- **Aktywacja Grasującego Potwora:** postępuj zgodnie z instrukcjami na jego karcie. Po wykonaniu pierwszej akcji, której warunek jest spełniony, aktywacja się kończy. Jeśli żaden z warunków nie może zostać spełniony, Grasujący Potwór aktywuje się tak jak Zgraja.

Bossowie: zamiast po Fazie Bohaterów Boss rozpatruje Fazę Wrogów po turze każdego Bohatera. Za każdą posiadaną akcję Boss rzuca kośćmi Aktywacji i używa zdolności zależnej od wyniku tego rzutu.

3. FAZA AWANSOWANIA:

Bohaterowie **muszą** wydać zgromadzone XP, aby podnieść swój poziom tyle razy, ile to możliwe.

4. FAZA MROKU:

Przesuńcie znacznik o 1 pole na Torze Mroku. Jeśli znacznik Mroku osiągnie:

- : namnożcie Zgraję w każdej Strefie z żetonem Portalu.
- : namnożcie Grasującego Potwora w Strefie z żetonem Portalu Grasującego Potwora.
- / : dodajcie po 1 żetonie Skarbu odpowiedniego rodzaju do worka Skarbów.

WALKA

Przygotowanie puli kości: gdy atakujący wybierze już typ ataku i cel w swoim zasięgu i Polu Widzenia:

- Zbierz tyle kości określonego rodzaju, ile zostało wskazane na broni atakującego i dodaj je do puli kości.
- Jeśli atakującym jest Bohater znajdujący się w Cieniu, dodaj do puli kości Cienia.
- Zbierz wszystkie kości Obrony obrońcy i dodaj je do puli.
- Jeśli w Walce bierze udział Zgraja, dodaj po 1 kości Wroga za każdego Poplecznika tej Zgrai.
- Zbierz wszystkie przysługujące dodatkowe kości i umieść je w puli.

Rozpatrzenie Ataku:

- Rzuć wszystkimi kośćmi z puli kości.
- Zastosuj umiejętności i efekty (i muszą zostać rozpatrzone).
- Zsumuj i odejmij , aby ustalić liczbę Ran zadawanych obrońcy.

Zyskanie XP:

- Każda figurka Wroga: 1 XP dla Bohatera, który go zabił.
- Przywódca Zgrai: po 2 XP dla każdego Bohatera w grze.
- Grasujący Potwór: po 4 XP dla każdego Bohatera w grze.

- **Poziom Podziemi:** wpływa na Wrogów i przedmioty pojawiające się podczas Misji. Poziom Podziemi jest równy poziomowi Bohatera o najwyższym Poziomiu.
- **Ogień:** w momencie aktywacji tej figurki lub Zgrai, rzuć 1 za każdy jej żeton Ognia. Figurka lub Zgraja otrzymuje po 1 Ranie za każdy wyrzucony . Następnie odrzuć wszystkie .
- **Mroź:** za każdym razem gdy figurka lub Zgraja z tym żetonem ma wykonać akcję, zamiast tego odrzuć z niej 1 żeton Mrozu. Grasujące Potwory wymagają 2 żetonów Mrozu, aby stracić swoją aktywację. Bossowie przyjmują żetony Mrozu, ale w momencie swojej aktywacji odrzucają je wszystkie bez żadnego efektu.

