

HRABSTWO HARROW

— GRA W KLIMACIE GOTYCKIEGO KONFLIKTU —



INSTRUKCJA





WPROWADZENIE DO INSTRUKCJI

Instrukcja ta podzielona została na rozdziały, z których każdy będzie dostarczał ci coraz więcej informacji o tym jak grać w Hrabstwo Harrow. Każdy rozdział wprowadza więcej elementów rozgrywki (nowe postacie, nowe zdolności, nowe warunki zwycięstwa itp.), więc powinieneś grać w nie po kolei, aby powoli poznawać złożoność gry.

Każdy rozdział wprowadza również nowe komponenty. W miarę przechodzenia przez poszczególne rozdziały, będziesz odblokowywać komponenty specyficzne dla danego rozdziału, ale będziesz także potrzebować wszystkich komponentów z poprzednich rozdziałów. Na przykład, w rozdziale 3 odblokujesz Bonusowe Kafelki, które zostaną dodane do komponentów, których nauczyłeś się używać w rozdziałach 1 i 2.

Hrabstwo Harrow to mała, wiejska społeczność, może nie tak daleko od miejsca, w którym mieszkasz. To takie miejsce, które łatwo przegapić, gdybyś przez nie przejeżdżał - i akurat mrugnął... albo przez moment nie zwracał uwagi na otoczenie. Nocą, dziwne postacie przemieszczają się po opuszczonych, zapomnianych miejscach. Kiedy grzmoty i błyskawice są tak jasne, jak ogień czarownicy, można dostrzec nieludzkie kształty przemierzające przekłute wrzosowiska. Hrabstwo Harrow to nawiedzone miejsce. Miejsce gdzie Stwory stają się nerwowe i niespokojne. Jeśli planujesz spędzić trochę czasu w Harrow, najlepiej jest znać kilka uroków lub klątw, w zależności od tego co wolisz, i mieć u boku kilku przyjaciół.

ROZDZIAŁ 1

Twoją pierwszą grą będzie bitwa pomiędzy Legendami - Emmy oraz Levim. Jako przywódczyni Obrońców, Emmy będzie próbowała uratować mieszkańców hrabstwa Harrow. Levi jako przywódca Rodziny, będzie próbował zniszczyć części miasta. Każda Legenda będzie miała kontrolę nad Stworami, istotami, które będzie mogła przyzywać i kontrolować przez całą grę.

Wiele lat temu czarownica o imieniu Hester Beck została powieszona, spalona, a następnie pochowana pod drzewem. Niedługo potem, w dziupli znajdującej się w tym drzewie odkryto dziecko. Przygarnięta przez farmera i jego żonę dziewczynka dostała na imię Emmy i wychowywała się jak każde zwyczajne dziecko. Wszyscy w mieście wiedzieli jednak o Hester i bacznie obserwowali Emmy, gdy dorastała. Podejrzewali, że może być odrodzoną czarownicą. Ale Emmy dorastając, pokochała hrabstwo Harrow jako swój dom. Czuła głęboką więź z ziemią i mocą, której do końca nie rozumiała. Niespokojne duchy i dziwne stworzenia, które czaiły się w ciemności - Stwory, jak je nazywano - zdawały się darzyć dziewczynę wielkim szacunkiem. Obecnie Emmy zaprzyjaźniła się z innymi odmieńcami i razem stali się Obrońcami, grupą wyrzutek próbujących chronić mieszkańców Hrabstwa Harrow przed Rodziną, rodzeństwem Hester, które chce zniszczyć miasto, za zamordowanie ich siostry.

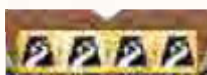
KOMPONENTY DLA ROZDZIAŁU 1



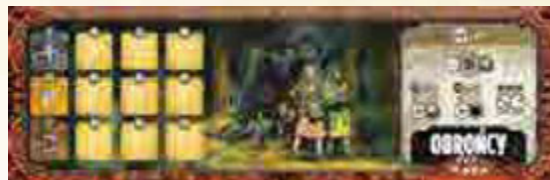
Pudełko z Drzewem x1



Planszетка Bohatera
Obróńców: Emmy x1



Tor Legendy
Obróńców x1



Plansza Frakcji Obróńców x1



Plansza Frakcji Rodziny x1



Planszетка Bohatera
Rodziny: Levi x1



Tor Legendy
Rodziny x1

JEDNOSTKI (Legends oraz Stwory są uważane za Jednostki)

Legends



Emmy
(Obróńcy) x1



Levi
(Rodzina) x1



Żeton Pierwszego
Gracza x1



Żeton
Różnorodności x15



Plastikowe
Podstawki x2

Stwory



Stwory
(Obróńcy) x15



Stwory
(Rodzina) x15



Mieszkańcy
Miasta
(Obróńcy) x3



Słój
Umiejętności
Obróńców x1



Słój Ataku
Obróńców x1



Słój Legendy
Obróńców x1



Słój Różnorodności
Obróńców x1

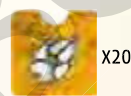


Czerwone
Kostki x20



Żeton
Ścieżki x4

ŻETONY UMIEJĘTNOŚCI



x20

Żeton
Umiejętności
RUCH (Łapa)



x15

Żeton
Umiejętności
PRYZYWANIE
(kości)



x15

Żeton
Umiejętności
WZMOCNIENIE
(Zęby)



x10

Żeton
Umiejętności
Legendy (Zwój)



Budynki
(Rodzina) x3



Słój
Umiejętności
Rodziny x1



Słój Ataku
Rodziny x1



Słój Legendy
Rodziny x1



Słój
Różnorodności
Rodziny x1



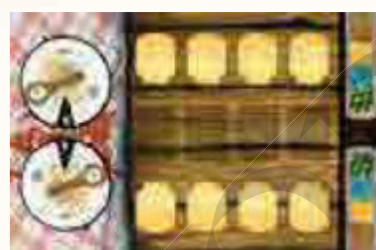
Niebieskie
Kostki x15



Żeton
Burzy x15



Woreczek x1



Plansza Punktacji x1



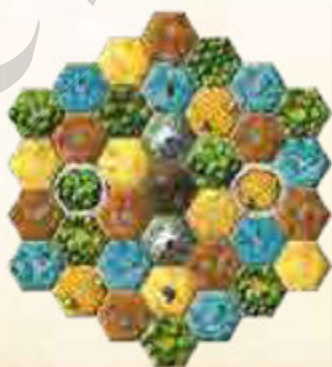
Pole Bitwy x1



Lej x1



Karta Pomocy
Gracza x2



Dwustronna Mapa x1

OBJAŚNIENIE TERENÓW NA MAPIE



Pole Terenu:
Brązowe
Bagno



Pole Terenu:
Turkusowe
Mokradła



Burza (część na
stałe na mapie, inne
do umieszczenia na
mapie)



Pole Terenu:
Żółte
Równiny



Ciennie (nie
są Polem
Terenu)



Pole z Domem
(na każdej mapie
znajdują się dwa
takie pola, jedno,
dowolne należące
do Levia i jedno
do Emmy)



Pole Terenu:
Zielony Las



Góra (nie
jest Polem
Terenu)



PRZYGOTOWANIE

- A** Zdecyduj, kto zagra jako Emmy, a kto jako Levi. Gracz grający jako Emmy powinien umieścić przed sobą **Planszę Frakcji Obrońców**. Gracz grający jako Levi powinien zrobić to samo z **Planszą Frakcji Rodziny**. Upewnij się, że obie Plansze Frakcji odwrócone są na stronę, na której nie ma ikon kart pod nazwą Frakcji.

B Przygotowanie Mapy

- 1** Losowo wybierz 1 stronę mapy i umieść ją na środku stołu tak, by pole z Domem (pole zawierające jedną z ikon przedstawionych po prawej stronie) znajdowało się przed każdym graczem.



- 2** Umieść na mapie Żetony Umiejętności, w następujący sposób:



Żeton RUCHU umieść na każdym polu Brązowego Bagna, które zawiera ikonę Żetonu Umiejętności



Żeton PRYZYWANIA umieść na każdym polu Turkusowego Mokradła, które zawiera ikonę Żetonu Umiejętności



Żeton WZMOCNIENIA umieść na każdym polu Żółtych Równin, które zawiera ikonę Żetonu Umiejętności



Żeton Legendy umieść na każdym polu Zielonego Lasu, które zawiera ikonę Żetonu Umiejętności

Po umieszczeniu Żetonów Umiejętności, na każdym polu terenu powinien znajdować się Żeton (pola terenu występują w 4 kolorach, nie wliczają się do nich góry i Ciernie) z wyjątkiem **pól z Domem oraz pól z nimi sąsiadujących**.

- 3** Umieść 3 **Mieszkańców Miasta** na mapie, po jednym na każdym z 3 narożnych pól, najbardziej oddalonych od strony gracza Obrońców.

- 4** Umieść 3 **Budynki** na mapie, po jednym na każdym z 3 narożnych pól, najbardziej oddalonych od strony gracza Rodziny.

- 5** Umieść **Żeton Legendy** (Emmy albo Leviego) na polu z Domem, po swojej stronie mapy.

- 6** Umieść 3 **Stwory** w swoim kolorze na polu z Domem, wszystkie na jednym polu razem z Żetonem twojej Legendy.



- C** Umieść po jednej stronie **Planszę Punktacji** i ustaw wynik każdego gracza na 0. Podczas Rozdziału 1, zignoruj tyłkę na Planszy Punktacji.

D Wyposaż swoje Legendy

Tor Umiejętności Legendy ma 2 strony. Użyj każdej ze stron toru jak pokazano po prawej stronie.



- 7** Umieść **Tor Umiejętności Legendy** twojej Frakcji poniżej **Planszy Bohatera** (Levi dla Rodziny i Emmy dla Obrońców).



- 8 Obrońcy (Emmy):** Weź 3 Żetony Ścieżki i umieść po 1 na każdym z 3 najbardziej na prawo wysuniętych miejsc na Torze Umiejętności Legendy. 4. Żeton Ścieżki umieść obok twojej Planszy Frakcji, w swoim **Ekwipunku**. **Ten Żeton jest dostępny do użycia od początku gry.**

- 9 Rodzina (Levi):** Umieść wszystkie Żetony Burzy w swoim Ekwipunku, blisko twojej Planszy Frakcji. Masz dostęp do nich od początku gry.

- 10** Gracz grający jako Levi (Rodzina) powinien także: wziąć **Woreczek Rodziny**, umieścić w nim i pomieszczać Żetony: 4 RUCHU, 2 PRYZYWANIA oraz 2 WZMOCNIENIA.

- 11** Każdy gracz bierze 1 Żeton Rozmaitości i umieszcza w swoim Ekwipunku. Resztę należy umieścić w miejscu dostępnym dla obojga graczy.

- 12** Umieść wszystkie pozostałe Stwory w swoim kolorze w twoim Ekwipunku. Będziesz mógł dodać je do mapy podczas rozgrywki.

- B Przygotowanie Słojów:** Umieść 4 swoje Słoje, odkryte ("pełną" stroną do góry), na polach Planszy Punktacji w taki sposób, by w każdej kolumnie po twojej stronie Planszy Punktacji znajdował się tylko jeden rodzaj Słója (umiejętności, ataku, legendy i rozmaitości).

E Przygotowanie Drzewa i Pola Bitwy

- 14** Drzewo służy w grze do rozstrzygania walki. Umieść je obok Pola Bitwy w taki sposób, by kostki wypadały dołem Drzewa na Pole Bitwy. Umieść lej w dziurze na górze pudełka.

- 15** Każdy gracz rozpoczyna z 3 kostkami w swoim kolorze, po swojej stronie Pola Bitwy. Po każdej ze stron znajdują się miejsca na umieszczanie kostek.

- 16** Swoje pozostałe kostki, każdy z graczy umieszcza obok Pola Bitwy po swojej stronie.

- F** Obrońcy rozpoczynają z **Żetonem Pierwszego Gracza**.



Wroga Jednostka



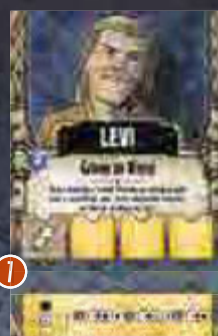
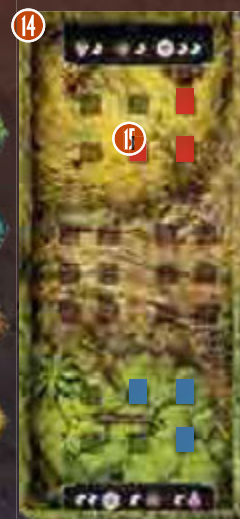
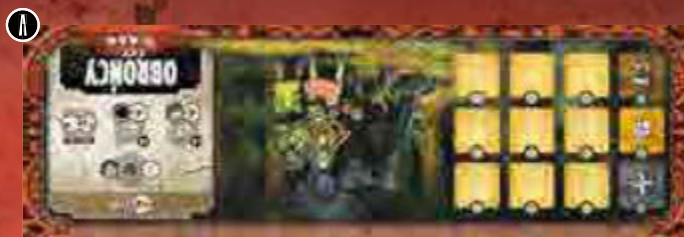
Jednostka Obrońców



Dowolna Jednostka



Jednostka Rodziny





PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 2 faz:

- Na fazę 1 składają się 3 wykonywane po sobie naprzemiennie tury graczy, którzy aktywują swoje Słoje. Słoje aktywuje się poprzez obrócenie ich na "stłuczoną" stronę, by w ten sposób wykonać powiązane z nimi akcje. Gracze wykonują akcje, by ukończyć cele i zdobyć punkty.
- Faza 2 obejmuje punktację z Cierni i przygotowanie na następną rundę.

Faza 1: Akcje/Tury	1	Gracz z latarnią aktywuje swój 1. Słój
	2	Gracz bez latarni aktywuje swój 1. Słój
	3	Gracz z latarnią aktywuje swój 2. Słój
	4	Gracz bez latarni aktywuje swój 2. Słój
	5	Gracz z latarnią aktywuje swój 3. Słój
	6	Gracz bez latarni aktywuje swój 3. Słój
Faza 2: Punktacja i Reset Rundy	7	Sprawdź punktację z Cierni
	8	Sprawdź czy wywołany został koniec gry
	9	Odśwież Słoje

PODSTAWOWE ZASADY:

Te 4 reguły stanowią podstawowe zasady rozgrywki:

- czerwona Jednostka Obrońców nigdy nie może znajdować się na jednym polu z niebieską Jednostką Rodziny (Stworem lub Legendą) albo z Budynkiem.
- niebieska Jednostka Rodziny nigdy nie może znajdować się na jednym polu z czerwoną Jednostką Obrońców (Stworem lub Legendą) albo z Mieszkańcem Miasta.
- na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie 4 Jednostki.
- Burze i Mieszkańcy Miasta nigdy nie mogą znajdować się na Cierniach.

Tury i Rundy

Tury: Za każdym razem gdy ta instrukcja mówi o wykonaniu tury, odnosi się to do jednego z kroków od 1-6 w Fazie 1.

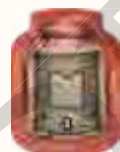
Rundy: Po tym jak każdy z graczy wykona swoje 3 tury, sprawdzona zostanie punktacja z Cierni oraz czy wywołany został koniec gry, runda kończy się poprzez zresetowanie Słójów każdego z graczy. Każda runda rozpoczyna się ze wszystkimi 4 Słojami, odsłoniętymi na nowo.

FAZA 1: AKCJE/TURY

Aktywacja akcji Słójów

Mając odkryte wszystkie Słoje, pierwszy gracz wybiera jeden ze swoich 4 Żetonów Słójów i obraca go na stłuczoną stronę, by aktywować wybraną akcję.

Cztery możliwe do aktywowania akcje to:



Słój
UMIEJĘTNOŚCI



Słój
ROZMAITOŚCI



Słój
LEGENDY



Słój
ATAKU



SŁÓJ UMIEJĘTNOŚCI.....

W grze występują 3 Umiejętności:



RUCH



PRYZYWANIE



WZMOCNIENIE

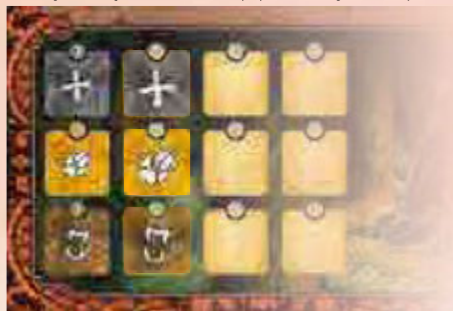


Zarówno Obrońcy jak i Rodzina mogą używać RUCHU, PRYZYWANIA i WZMOCNIENIA dla swoich Jednostek, jednakże każda Frakcja aktywuje te akcje w inny sposób.

Przypomnienie: Legendy i Stwory zaliczają się do Jednostek.

OBROŃCY:

Wybierz, którą umiejętność chciałbyś aktywować w tej turze: RUCH, PRYZYWANIE czy WZMOCNIENIE. Obrońcy aktywują wybraną przez siebie umiejętność o maksymalnej wartości zgodnej z liczbą znajdującą się powyżej najbardziej po prawej stronie położonego Żetonu Umiejętności, który odpowiada tej umiejętności na ich Planszy Frakcji. Obrońcy zaczynają tak, jakby posiadali 1 Żeton Umiejętności w każdym rzędzie, na swojej Planszy Frakcji.



Przykład: Jeżeli Obrońcy wybiorą w tej turze RUCH, a ich najbardziej wysunięty po prawej stronie Żeton RUCHU znajduje się pod liczbą 4, mają oni 4 RUCHY w tej turze. Wykonywane poruszenia muszą wykorzystać te 4 RUCHY jako pojedynczą akcję i nie można wykonywać pomiędzy nimi innej akcji.

RUCH



Aby poruszyć 1 lub więcej Jednostek z 1 pola na inne sąsiadujące pole, musisz zapłacić 1 RUCH.

Wyobraź sobie, że masz 4 Jednostki dzielące jedno pole i chcesz RUSZYĆ jedną lub więcej. Bez względu na to ile z nich zdecydujesz się poruszyć, będzie to wymagało tylko 1 RUCHU!



RUCH pojedynczej Jednostki

RUCH 2 Jednostek jako grupy

RUCH 4 Jednostek jako grupy

Rozdzielenie twoich 4 Jednostek na różne pola wymaga więcej RUCHÓW, ponieważ nie RUSZAJĄ się one jako grupa! Ten przykład wymaga 2 RUCHÓW.

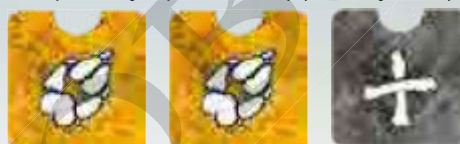


RODZINA:

Kiedy aktywujesz Słój Umiejętności, dobierz Żetony ze swojego woreczka, w liczbie równej najwyższej liczbie z umieszczonym poniżej Żetonem na twojej Planszy Frakcji.



Położ te Żetony, tak by były widoczne dla wszystkich. Możesz aktywować każdy z dobranych Żetonów Umiejętności osobno. Rodzina rozpoczyna tak, jakby miała 1 Żeton Umiejętności na pierwszym polu, na swojej Planszy Frakcji.



Na przykład, ten gracz Rodziny może dobrać 3 Żetony. Jeżeli wyciągnie z woreczka 2 Żetony RUCHU i 1 PRYZYWANIA, może zagrać te 3 Żetony w dowolnej kolejności.

W odpowiednim świetle, droga prowadząca do Mason Hollow błyszczała jakby, była wyłożona klejnotami. Kiedyś Hollow cieszyło się ożywionym handlem domowym winem. Nazwa Hollow pochodziła od słojów, w których przechowywano wino. Kiedy jednak do Hollow przybyli ludzie z rządu, położyli kres handlowi. Rozbili tysiące słojów. Ziemia stała się błotnista od rozlanego wina. Szklane fragmenty rozbitych słojów usłały ziemię. Słoje nadal są jednak ważne w Hrabstwie Harrow.

Podczas gdy niektórzy ludzie nadal potajemnie warzą własne trunki, inni używają słojów do przechowywania zaklęć i magicznych czarów, a nawet złych duchów. Kiedy taki słoj zostanie rozbity, zawarta w nim magia zostaje uwolniona.

Zasady RUCHU:

Kiedy wykonujesz RUCH, musisz przestrzegać poniższych zasad. Są też inne sposoby w jakie można poruszać Jednostki (poprzez Tor Legendy Rodziny, albo gdy Legenda jest atakowana i zostaje odepchnięta, oraz inne, które poznasz w kolejnych Rozdziałach) i nie stosują się one do tych zasad.

- możesz RUSZYĆ kilka Jednostek znajdujących się na tym samym polu na sąsiadujące pole używając tylko 1 RUCHU. Koszt RUCHU nie jest zależny od liczby Jednostek na polu,
- możesz podnosić i przenosić Jednostki jako RUCH po mapie,
- poruszenie na pole góry kosztuje 1 dodatkowy RUCH,
- Obrońcy płacą 1 RUCH więcej, by poruszyć się na pole z Burzą. Rodzina może RUSZAĆ SIĘ na pole z Burzą tak, jakby był to zwykły teren.

PRYZYWANIE



W ten sam sposób, w jaki Hester stworzyła sługi wyłącznie z ziemi, niektórzy potężni magowie - na przykład Emmy i Levi - mogą przywoływać Stwory. Wyciągają błotnistą glinę z ziemi, kształtując z niej Stwory, czasem pomocne, a czasem przerażające. Takiej magii można dokonywać tylko w miejscach o wielkiej mocy.

Dodanie 1 Stwora na to samo pole, na którym znajduje się twoja Legenda albo na pole z twoim Domem kosztuje 1 PRYZYWANIE. Weź Stwora z twojego Ekwipunku i dodaj go na wybrane pole.

ZASADY PRYZYWANIA:

- przywołanie Stwora, kosztuje 1 PRYZYWANIE, nawet jeżeli na polu z twoją Legendą lub na polu z twoim Domem jest Burza,
- nie możesz PRYZYWAĆ na pole, na którym znajdują się już 4 Jednostki,
- nie możesz PRYZYWAĆ na pole, na którym znajdują się wrogie Jednostki (wliczając pole z twoim Domem).

WZMOCNIENIE



Walcz lub uciekaj. To instynkt zwierzęcy, ale dotyczy również ludzi, a nawet istot nadprzyrodzonych. Kiedy zbliża się walka, czasami najlepiej jest położyć się i oszczędzać siły. Poczekaj, aż poczujesz, że twoje siły osiągnęły maksimum, by zacząć walczyć. Kiedy w grę wchodzi magiczne moce, jeszcze ważniejsze staje się przygotowanie do walki. Oszczędzaj swoje żelazne gwoździe. Zbierz swoje świetliki. Ćwicz rytuały, modlitwy i inkantacje. Przygotowania rozpoczynają się na długo przed tym, zanim wyrwiesz gardło swojemu wrogowi.

Siła odgrywa główną rolę w sposobie, w jaki w Hrabstwie Harrow odbywa się walka (zob. Zasady Ataku na stronie 9). WZMOCNIENIE pozwala ci dodać więcej kostek w twoim kolorze na Pole Bitwy. Kiedy jeden gracz atakuje drugiego, Aktywuje Drzewo, wrzucając do niego wszystkie kostki z Pola Bitwy. Liczba i kolor kostek, które wypadną z dolnej części Drzewa określają wynik bitwy, więc zwiększenie Siły, zwiększa szanse na sukces w walce.

Obrońcy: Sprawdź swój Tor WZMOCNIENIA i umieść zgodną z nim liczbę kostek WZMOCNIENIA po swojej stronie Pola Bitwy.

Rodzina: Dodaj 1 kostkę WZMOCNIENIA po twojej stronie Pola Bitwy, za każdy Żeton WZMOCNIENIA, jaki wyciągnąłeś ze swojego woreczka.

LIMIT: Zauważ, że po każdej stronie Pola Bitwy znajduje się po 6 miejsc na kostki. Jeżeli masz więcej niż 6 kostek WZMOCNIENIA **na koniec** którejkolwiek z twoich tur, musisz odrzucić nadmiar kostek do liczby 6.

SŁÓJ ROZMAITOŚCI



Weź 1 Żeton Rozmaitości z zasobów, dodaj go do twojego Ekwipunku i użyj tylu Żetonów Rozmaitości, ile udało ci się zdobyć do tego momentu.

Ponieważ każdy gracz rozpoczyna z jednym Żetonem Rozmaitości, za pierwszym razem gdy wykonujesz tę akcję, otrzymujesz 1 Żeton Rozmaitości, co podnosi całkowitą liczbę twoich Żetonów Rozmaitości do 2. Pozwala ci to wykonać z nich natychmiast 2 akcje. Następnym razem, gdy aktywujesz Słój Rozmaitości, będziesz miał 3 Żetony, co pozwoli wykonać natychmiast 3 akcje z tych Żetonów.

Każdy Żeton Rozmaitości daje ci możliwość wykonania jednej z poniższych rzeczy:

- 1 RUCH (PORUSZ o 1 zgodnie z normalnymi zasadami dla twojej Frakcji),
- 1 PRYZYWANIE (PRYZWIJ 1 Stwora zgodnie z normalnymi zasadami dla twojej Frakcji),
- 1 WZMOCNIENIE (dodaj 1 kostkę WZMOCNIENIA po swojej stronie Pola Bitwy).

Nie odrzucaj swoich Żetonów Rozmaitości, gdy ich użyjesz. Gromadź je w swoim Ekwipunku z rundy na rundę, powiększając ich liczbę za każdym razem, gdy obrócisz swój Słój Rozmaitości.

SŁÓJ LEGENDY



Jeżeli wybierzesz ten Słój, aktywujesz Umiejętność swojej Legendy (👤) i jej Unikalną Moc (🔱 albo 🦄).

Możesz je aktywować w dowolnej kolejności, ale musisz ukończyć jedną aktywację zanim przejdziesz do następnej.

Tor Umiejętności Legendy to tor pomiędzy Planszatką twojego Bohatera a Planszą twojej Frakcji. Jest to tor, aktywowany przez Żetony Umiejętności Legendy (👤).

OBROŃCY:



Na początku gry, Obrońcy posiadają 1 Żeton Ścieżki w swoim Ekwipunku oraz otrzymują Żeton Ścieżki za każdy Żeton Umiejętności Legendy pozyskany z mapy. Możesz umieścić wszystkie Żetony Ścieżki w swoim Ekwipunku. Żeton Ścieżki może być umieszczony na polu w odległości od twojej Legendy, uzależnionej od twojego obecnego zasięgu. Twój zasięg wynosi zwykle 2, lecz jeżeli znajdujesz się na polu góry, wynosi 3.



ŚCIEŻKA

Gdy położony jest Żeton Ścieżki, DOWOLNA Jednostka (twoja albo przeciwnika) może wejść na pole z nim za 1 RUCH mniej. To oznacza, że jeżeli Żeton Ścieżki umieszczony jest na polu terenu, Jednostka może poruszyć się na to pole za o RUCHU, nawet jeżeli nie aktywuje akcji, która daje jej możliwość poruszenia się. Jeżeli Żeton Ścieżki jest umieszczony na górze lub na polu z Burzą, wtedy Jednostki mogą RUSZYĆ SIĘ na to pole za 1 RUCH. Jeżeli na

górze albo na polu z Burzą umieszczone są 2 Żetony Ścieżki, wtedy Jednostki RUSZAJĄ SIĘ na to pole za o RUCHU. Na przykład, gracz w swojej turze aktywuje swój Słój Legendy. Mógłby również RUSZYĆ dowolną jednostkę na sąsiednie pole (takie, które nie jest górą i nie ma na nim Burzy), ponieważ dzięki Żetonowi Ścieżki koszt takiego RUCHU wynosi 0. Dodatkowo, Mieszkaniec Miasta może być przesuwany przez pola, na których znajdują się Żetony Ścieżki (zobacz na str.13), tak jakby były tam Jednostki.

Kiedy Obrońcy wybierają Słój Legendy, mogą także wchodzić w interakcję z pozostałymi Żetonami Ścieżki, które są już w grze, w następujący sposób:

- pozostawiając Żetony Ścieżki tam, gdzie się obecnie znajdują,
- zbierając dowolne Żetony Ścieżki z mapy i zwracając je do swojego Ekwipunku,
- Żetony Ścieżki zebrane w ten sposób mogą podczas tej samej akcji zostać natychmiast umieszczone na mapie, w dowolnym miejscu, w zasięgu twojej Legendy (zachowując wszystkie normalne zasady umieszczania).

RODZINA:



Na początku gry, biorąc Słój Legendy, Rodzina ma możliwość umieszczenia Żetonu Burzy na polu z przynajmniej jedną swoją Jednostką (**z wyjątkiem Cierni**).

Jeżeli uzyskasz większą liczbę Żetonów Umiejętności Legendy, możesz stwarzać potężniejsze Burze. Musisz aktywować żetony od lewej do prawej:

- **1 Żeton Umiejętności Legendy:** Możesz przyciągnąć Żeton Umiejętności z dowolnego miejsca na mapie o 1 pole bliżej Burzy, którą właśnie umieściłeś. Dla wyjaśnienia, Żeton Umiejętności nie musi być przyciągnięty na pole z Burzą (choć może). Wystarczy, że znajdzie się o 1 pole bliżej pola z nowo umieszczoną Burzą. Może zostać przyciągnięty na pole z innym Żetonem Umiejętności, sojuszniką lub wrogą Jednostką, a nawet na pole z Budynkiem lub Mieszkańcem Miasta,
- **2 Żetony Umiejętności Legendy:** Dodatkowo do możliwości przyciągnięcia Żetonu Umiejętności o 1 pole bliżej, możesz także przyciągnąć jedną sojuszniką Jednostkę o 1 pole bliżej Burzy, którą właśnie umieściłeś, jeżeli pozwalają na to zasady,
- **3 Żetony Umiejętności Legendy:** Dodatkowo do możliwości przyciągnięcia Żetonu Umiejętności oraz 1 sojuszniczej Jednostki o 1 pole bliżej, możesz także przyciągnąć 1 wrogą Jednostkę o 1 pole bliżej Burzy, którą właśnie umieściłeś, jeżeli pozwalają na to zasady.

WYKORZYSTANIE UNIKALNEJ MOCY LEGENDY

Każda Legenda posiada swoją Unikalną Moc, która jest przedstawiona obok ikony dłoni na jej Planszecie Bohatera.

Emmy:

Umieść kostki ze swojego Ekwipunku na każdym polu z twoim dowolnym Stworem i nie zawierającym czerwonych kostek. Kiedy Emmy poruszy się na jedno z tych pól albo gdy Jednostki na tych polach są atakowane, dodaj natychmiast kostkę z tego pola do Pola Bitwy.

- Jeżeli pole zawierające czerwoną kostkę jest celem ataku, dodaj kostkę po swojej stronie Pola Bitwy.
- Jeżeli Emmy wejdzie na pole zawierające czerwoną kostkę, dodaj kostkę po swojej stronie Pola Bitwy.
- **Emmy może podnieść czerwoną kostkę tylko, jeżeli wejdzie na pole, na którym taka kostka jest umieszczona.** Jeżeli kostka zostanie umieszczona na polu, na którym Emmy już się znajduje, nie może podnieść kostki dopóki nie opuści pola i nie wejdzie na nie z powrotem.

Levi:

Przesuń każdego twojego Stwora na lub z sąsiadującego pola, które odpowiada rodzajem terenu polu, na którym znajduje się Levi. Nie uważa się tego za RUCH.

- Na przykład, jeżeli Levi znajduje się na polu Żółtych Równin, możesz poruszyć każdego z twoich Stworów na pole Żółtych Równin, które z nim sąsiaduje **ORAZ/LUB** możesz poruszyć każdego Stwora, który już znajduje się na polu Żółtych Równin, na sąsiednie pole. Każdy Stwór jest rozpatrywany osobno.
- Góry i Ciernie nie liczą się jako teren.
- Ponieważ to nie jest RUCH, możesz zignorować koszt dodatkowego RUCHU przesuwając się na pole z górą.
- Nie możesz poruszyć Stwora na pole z jakąkolwiek Jednostką Obrońców, Mieszkańcem Miasta albo Ścieżką oraz nie możesz mieć więcej niż 4 Jednostki na jednym polu.
- Levi nie porusza się podczas tej akcji.



SŁÓJ ATAKU

KROKI PODCZAS ATAKU:

- 1 Kiedy wybierasz Słój Ataku, **dostajesz także 1 darmową akcję RUCHU, PRZYZWANIA albo WZMOCNIENIA.** Ta akcja nie musi angażować Jednostek, które atakują w tej turze. Ta darmowa akcja może zostać wykorzystana **przed** ALBO **po** twoim ataku.
- 2 **Określ atakujące pole** (musi zawierać co najmniej 1 twoją Jednostkę) i bronione pole (musi zawierać co najmniej 1 Jednostkę przeciwnika i znajdować się w twoim zasięgu, który wynosi do 2 pól, albo 3 pola, jeśli atakujące Jednostki znajdują się na polu z górą). Możesz wybrać na cel tylko 1 pole na akcję ataku.
 - Jeżeli na polu znajdują się tylko Stwory, będziesz atakował Stwory.
 - Jeżeli na polu znajduje się tylko Legenda, będziesz atakował Legendę.
 - Jeżeli na polu znajduje się Legenda i przynajmniej 1 Stwór, musisz atakować Stwory zanim przystąpisz do ataku na Legendę.
- 3 **Kostka Bonusowa:** Graczy posiadający najwięcej jednostek zaangażowanych w atak, otrzymuje jedną dodatkową kostkę WZMOCNIENIA, do dodania po swojej stronie Pola Bitwy. Jeżeli występuje remis, żaden z graczy nie otrzymuje dodatkowej kostki.

- D Aktywacja Drzewa:** Weź wszystkie kostki WZMOCNIENIA od obojga graczy z Pola Bitwy i wrzuć je do górnej części Drzewa.
- F Wynik ataku** określony jest przez porównanie liczby kostek Atakującego, które wypadły z Drzewa, do liczby kostek Broniącego się, które wypadły. **Każdy z graczy powinien przesunąć kostki w swoim kolorze na swoją stronę Pola Bitwy**, by łatwiej je było policzyć.

I Udany Atak: Żeby atak mógł być udany, muszą występować dwie okoliczności:

- **ATAKUJĄCY MA NA POLU BITWY TYLE SAMO LUB WIECEJ KOSTEK NIŻ BRONIĄCY SIĘ.**
- **ATAKUJĄCY MA WYSTARCZAJĄCĄ LICZBĘ KOSTEK, BY UKOŃCZYĆ AKCJĘ ATAKU.**

Ukończenie ataku przeciwko celom na dowolnym    polu innym niż Cierniach kosztuje 2 kostki.

Ciężko jest bronić się na Cierniach!  

Atakujący gracz musi odrzucić tylko 1 kostkę, by zabić Stwora albo zaatakować Legendę, która znajduje się na polu Cierni!

Jeżeli atak jest udany, Atakujący może odrzucić wymaganą liczbę kostek z powrotem do swojego Ekwipunku, by ukończyć akcję ataku:

• JEŻELI CELEM JEST STWÓR:

- Atakujący otrzymuje 1 punkt na swojej Planszy Punktacji oraz usuwa jednego ze Stworów Broniącego się z pola, które jest celem. Broniący się zwraca tego Stwora do swojego Ekwipunku.

Pamiętaj: Stwór jest zawsze pierwszym celem, jeżeli znajduje się na jednym polu z Legendą.

• JEŻELI CELEM JEST LEGENDA:

- Atakujący odpycha Legendę na dowolne, sąsiednie pole, zgodnie z Podstawowymi Zasadami, takimi jak maksymalna liczba Jednostek na polu. Legendy mogą zostać odepchnięte na pole z Burzą albo górą.
- Atakujący usuwa 1 wrogiego Stwora z **dowolnego** pola na mapie i otrzymuje 1 punkt na swojej Planszy Punktacji. Broniący się zwraca swojego Stwora do Ekwipunku. Jeżeli Broniący się nie ma więcej Stworów na mapie, Atakujący wciąż otrzymuje 1 punkt, tak jakby zabił Stwora.
- Jeżeli Emmy jest atakowana, a przeciwnik wybiera usunięcie Stwora z pola, na którym znajduje się czerwona kostka (powiązana z jej Unikalną Mocą Legendy), kostka ta nie jest dodawana do Pola Bitwy, ponieważ to pole nie było celem ataku.
- Atakujący może kontynuować atak tak długo, jak:
 - Posiada PRZYNAJMNIEJ taką samą liczbę kostek na Polu Bitwy, co Broniący się,
 - Posiada wymaganą liczbę kostek, aby ukończyć akcję ataku,
 - Używane jest to samo pole ataku i to samo pole obrony, co w poprzednim ataku.

Po prostu odrzucić wymaganą liczbę kostek, by ukończyć ponownie akcję ataku. W ten sposób, Atakujący może zabić wiele Stworów na tym samym polu albo zabić Stwora na



STARCIE STWORÓW



Jeżeli Atakujący ma wystarczającą liczbę kostek (1, jeżeli Stwór jest na Cierniach, w przeciwnym wypadku 2), może on odrzucić wymaganą liczbę kostek, by zabić Stwora na bronionym polu. **JEDNAKŻE, podczas STARCIA STWORÓW, Broniący się TAKŻE może odrzucić wymaganą liczbę kostek, by zabić Stwora na atakującym polu!**

Wyjaśnienia:

- Jeżeli Atakujący ma zasięg 3, a Broniący się ma zasięg 2, wtedy tylko Atakujący może zabić w STARCIE STWORÓW, ponieważ Broniący się nie może osiągnąć Atakującego.
- STARCIE STWORÓW nie może mieć miejsca, jeżeli na jednym z pól znajduje się tylko Legenda. Na każdym z pól musi znajdować się przynajmniej po jednym Stworze, by STARCIE STWORÓW mogło się rozpocząć.
- Oboje, Atakujący i Broniący się mogą wybrać niezależnie (rozpoczynając od Atakującego) czy chcą wydać kostki, by zabić 1 wrogiego Stwora w STARCIE STWORÓW.
- Każdy gracz może zabić tylko 1 Stwora w STARCIE STWORÓW.

tym samym polu, na którym znajduje się Legenda, by potem zaatakować Legendę. Jeżeli na polu Broniącego się nie pozostały żadne Jednostki, wtedy atak kończy się.

F Nieudany Atak: Jeżeli z Drzewa wypadnie mniej kostek Atakującego niż Broniącego się, atak uważa się za nieudany. Jeżeli jednak na atakującym i broniącym się polu znajduje się przynajmniej po jednym Stworze, można rozpocząć **Starcie Stworów!**

I Ukończenie Ataku: Kiedy atak jest ukończony, upewnij się, że wszystkie kostki pozostające na Polu Bitwy znajdują się z powrotem po stronie ich właściciela.

Przykład Ataku:

A  Obrońcy decydują się użyć akcji RUCHU przed swoim atakiem (z darmowego RUCHU, PRZYZWANIA albo WZMOCNIENIA ze Słoja Ataku)

B  POLE ATAKUJĄCE POLE BRONIONE

C  Obrońcy mają więcej Jednostek na swoim polu, więc natychmiast otrzymują 1 kostkę więcej na Polu Bitwy.

D Aktywacja Drzewa:



Stwory to stworzenia z innego świata. Łamią prawa natury. Ale wciąż przestrzegają własnych praw. Jeśli ktoś zna odpowiednie metody, pieśni lub inwokacje, może zniszczyć Stwora lub wygnać go z tego świata. W ten sposób nawet umarli nie stoją ponad śmiercią. Oczywiście te odważne dusze, które patrzą koszmarom nocy prosto w oczy, stworzone są z twardszego materiału. Odporność, magiczne zabezpieczenia i stare, dobre szczęście często wystarczają, by utrzymać Legendarną duszę przy życiu, gdy wszystko się wali.



4 PRZYKŁADY RÓŻNYCH WYNIKÓW:

f



W tym przykładzie, Obrońcy (Atakujący) mają 3 kostki, a Rodzina (Broniący się) ma 2 kostki, które wypadły z Drzewa.

f



Obrońcy odrzucają 2 kostki, otrzymują 1 punkt i usuwają z mapy Stwora należącego do Rodziny.

f



W tym przykładzie, Obrońcy mają 3 kostki, a Rodzina ma 2 kostki, które wypadły z Drzewa.

f



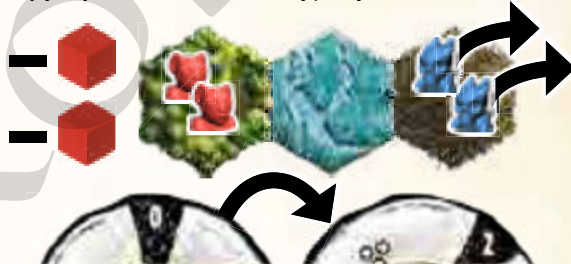
Obrońcy odrzucają 2 kostki, otrzymują 1 punkt, przesuwają Legendę na dowolne, prawidłowe, sąsiadujące pole oraz usuwają z mapy dowolnego Stwora należącego do Rodziny.

f



W tym przykładzie, Obrońcy (Atakujący) mają 3 kostki, a Rodzina (Broniący się) ma 2 kostki, które wypadły z Drzewa.

f



Obrońcy odrzucają 1 kostkę (Rodzina jest na polu Cierni), otrzymują 1 punkt i usuwają z mapy Stwora należącego do Rodziny. Zarówno Obrońcy jak i Rodzina mają teraz po 2 kostki, co oznacza, że Obrońcy mogą atakować ponownie. Odrzucają więc jeszcze 1 kostkę, otrzymują 1 punkt i usuwają kolejnego Stwora należącego do Rodziny.

f



W tym przykładzie, Obrońcy mają 2 kostki, a Rodzina ma 3 kostki, które wypadły z Drzewa.

f



Starcie Stworów! Obrońcy wybierają, by odrzucić 2 kostki, otrzymują 1 punkt i usuwają z mapy Stwora należącego do Rodziny. Rodzina wybiera, by odrzucić 2 kostki, otrzymuje 1 punkt i usuwa z mapy Stwora należącego do Obrońców.

UŻYCIE DOWOLNEGO SŁOJA DO PONOWNEGO ATAKU



Po tym jak w tej rundzie wykonałeś atak, możesz atakować ponownie w następnej turze tej rundy! Jeżeli tak wybierzesz, możesz atakować w każdej turze w rundzie. By zaatakować ponownie, po prostu obróć dowolny Żeton Słoja ze strony odkrytej "pełnej" na stronę zakrytą - "stłuczoną", zamiast używania zwykłej akcji Słoja. Następnie określ pole atakujące i pole bronione oraz postępuj zgodnie z zasadami ataku jak zwykle.

W wyniku tych kolejnych ataków, nie otrzymujesz darmowej akcji RUCHU, PRZYZWANIA ani WZMOCNIENIA, ponieważ darmową akcję RUCHU, PRZYZWANIA albo WZMOCNIENIA otrzymujesz tylko za obrócenie Słoja Ataku.

PORZĄDKOWANIE: KONIEC TWOJEJ TURY

Po ukończeniu swojej akcji Słoja w tej turze:

- 1 Sprawdź swoje kostki WZMOCNIENIA:** Nie możesz posiadać więcej niż 6 kostek po swojej stronie Pola Bitwy na koniec TWOJEJ tury. Jeżeli wciąż pozostało ci więcej niż 6 kostek na Polu Bitwy, musisz odrzucić nadmiarowe kostki do liczby 6.
- 1 Zbierz Żetony Umiejętności:** Możesz zebrać Żetony Umiejętności z pól zawierających przynajmniej jedną twoją Jednostkę. Zbierz je zgodnie z zasadami dla twojej Frakcji zamieszczonymi poniżej.

ZBIERANIE ŻETONÓW UMIEJĘTNOŚCI

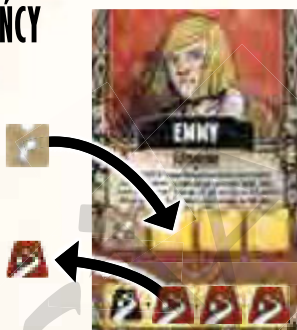


ŻETON UMIEJĘTNOŚCI LEGENDY:

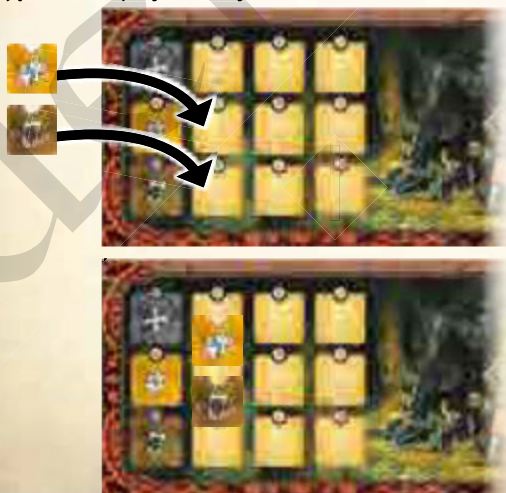
Jeżeli zbierzesz Żeton Umiejętności Legendy (zwój), umieść go na najbardziej po lewej stronie wysuniętym wolnym miejscu na Torze Umiejętności twojej Legendy.

OBRÓŃCY

W przypadku Emmy, otrzymujesz Żeton Ścieżki za każdym razem gdy to zrobisz. Jeżeli zbierzesz więcej Żetonów Umiejętności Legendy niż posiadasz na nie miejsca, odrzuć nadmiar z powrotem do pudełka.



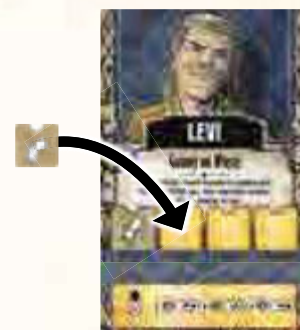
Wszystkie pozostałe Żetony Umiejętności (RUCH, PRZYZWANIE, WZMOCNIENIE): Umieść je na najbardziej wysuniętych na lewo wolnych miejscach, w odpowiadających im rzędach na twojej Planszy Frakcji, podnosząc wartość tej umiejętności na przyszłe tury.



RODZINA

Kiedy to zrobisz, ulepsz Umiejętność twojej Legendy. W przypadku Leviego, ulepsza to twoją umiejętność Burzy (zobacz str. 9).

Jeżeli zbierzesz więcej Żetonów Umiejętności Legendy niż posiadasz na nie miejsca, odrzuć nadmiar z powrotem do pudełka.



Wszystkie pozostałe pozyskane Żetony Umiejętności (RUCH, PRZYZWANIE, WZMOCNIENIE): Umieść je z pozostałymi Żetonami Umiejętności, których użyłeś w tej turze, jeżeli takie występują. **Masz teraz wybór Żetonów Umiejętności, które znajdują się przed tobą. Składają się na nie Żetony, których użyłeś w tej turze oraz te, które pozyskałeś w tej turze z mapy (bez tych, które wciąż znajdują się w twoim woreczku).** Za każdy Żeton Umiejętności znajdujący się przed tobą możesz:

- 1** Umieścić go na kolejnym pustym miejscu na twojej Planszy Frakcji, zwiększając liczbę Żetonów jakie będziesz mógł dobierać z woreczka w późniejszych turach. Żetony umieszczone na twojej Planszy Frakcji pozostaną na niej do końca gry.



- 1** Umieścić go z powrotem w twoim woreczku, co da ci większe szanse na dobranie takiego Żetonu ponownie w przyszłej turze.

- ❗ **Spróbuj wykonać swoje cele:** Rodzina chce zniszczyć Hrabstwo Harrow. Obrońcy chcą uratować Mieszkańców hrabstwa. Akcje wykonywane w każdej turze pomagają osiągnąć te cele. Na koniec swojej tury sprawdź, czy zrobiłeś jakieś postępy w kierunku osiągnięcia celu swojej Frakcji.

OBROŃCY

URATUJ MIESZKAŃCÓW HRABSTWA HARROW

Ratowanie Mieszkańców Miasta:

Jeżeli posiadasz Jednostkę albo Żeton Ścieżki na jednym polu z Mieszkańcem Miasta **oraz** posiadasz także Jednostkę albo Żeton Ścieżki na sąsiednim polu, możesz za darmo przesunąć Mieszkańca Miasta na to pole (przypomnienie: **Mieszkaniec Miasta nie może nigdy wejść na pole Cierni**).

Możesz kontynuować poruszanie Mieszkańca Miasta z pola na pole za darmo, jeżeli posiadasz przynajmniej jedną Jednostkę albo Żeton Ścieżki na każdym sąsiadującym polu. W ten sposób możliwe jest posiadanie linii ciągłej, utworzonej z twoich Jednostek, która prowadzi od Mieszkańca Miasta do pola z twoim Domem. Oznacza to, że możesz poruszać twojego Mieszkańca Miasta całą drogę do domu za darmo. Kiedy Mieszkaniec Miasta znajdzie się na polu z twoim Domem, uratowałeś go! Odrzuć go i uzyskaj 2 punkty na twojej Planszy Punktacji.

Góry i Burze nie mają wpływu na ruch Mieszkańców Miasta.



Przykład Uratowania Mieszkańcy Miasta: Obrońcy posiadają ścieżkę złożoną ze Stworów, Żetonów Ścieżki i Legendy. Na końcu swojej tury mogą przesunąć Mieszkańca Miasta od Stwora do Żetonów Ścieżki, od Żetonów Ścieżki do Emmy, od Emmy do Stworów. Kiedy Mieszkaniec Miasta znajdzie się z powrotem w ich Domu, Obrońcy otrzymują natychmiast 2 punkty. Usuń Mieszkańca Miasta z mapy.

Pamiętaj: Dozwolone jest posiadanie kilku Mieszkańców Miasta na tym samym polu.

Obrońcy są zaprzysiężeni do tego właśnie zadania - ochrony mieszkańców Hrabstwa Harrow. W lasach, dziuplach i zapomnianych miejscach roi się od Stworów i mogą to być niebezpieczne miejsca dla tych, którzy zapuszczają się zbyt daleko, zwłaszcza w nocy. Emmy, Bernice, Priscilla, Porzucony i Bezsłoty Chłopiec pilnują tych, którzy pakują się w kłopoty, eskortując ich z ciemnych i niebezpiecznych miejsc do spokojnego i bezpiecznego domu.

RODZINA

ZNISZCZ HRABSTWO HARROW

Niszczanie Budynków Hrabstwa Harrow:

Na koniec twojej tury, jeżeli twoja Legenda znajduje się na polu bez Burzy, umieść Burzę na tym polu (przypomnienie: **Burz nie można umieszczać na polu z Cierniami**).

Jeśli umieszczenie Burzy na polu tworzy ciągłą ścieżkę Burz, która łączy pole z Budynkiem z polem z twoim Domem, zniszczyłeś ten budynek! Odrzuć zniszczony Budynek i zyskaj 2 punkty na swojej Planszy Punktacji.



Przykład Niszczania Budynków: Rodzina posiada teraz połączoną ścieżkę Burz ze swojego Domu do Budynku, więc Budynek zostaje zniszczony, a Rodzina dostaje 2 punkty.

Kiedy Hester Beck przybyła do Hrabstwa Harrow, złamała wiele długoletnich praw, ważnych dla Rodziny. Teraz obawiają się, że Emmy podąża podobną ścieżką. Tak długo jak Rodzina niepokoi się, Hrabstwo Harrow i wszyscy je zamieszkujący, stanowią odrażającą zniewagę i muszą zostać zniszczeni. Są bezwzględni w swoim dążeniu do zrównania Harrow z ziemią, a ich magia przywołuje przerażające, niszczycielskie burze, które pustoszą wszystko na swojej drodze.

Kiedy wykonałeś swoją akcję Słoja i przeprowadziłeś Porządkowanie, twoja tura kończy się. Następuje tura kolejnego gracza. Na zmianę aktywujcie Słoje, aż oboje gracze będą mieli 3 Słoje obrócone na stłuczoną stronę, następnie przejdźcie do Fazy 2.

FAZA 2: PUNKTACJA Z CIERNI I RESETOWANIE RUNDY

❶ SPRAWDŹ CZY KTÓRYŚ GRACZ OTRZYMUJE PUNKT Z CIERNI

Ciennie to pole pośrodku każdej mapy - obszar pełen magicznej mocy, którą chce kontrolować zarówno Rodzina jak i Obrońcy. Jeśli masz przynajmniej jedną Jednostkę na polu Cierni na końcu rundy, zdobywasz 1 punkt.

Przypomnienie: W każdej rundzie gracze wykonują po 3 tury każdy, więc **nie sprawdzaj punktów z Cierni po każdej, indywidualnej turze**. Sprawdź punkty z Cierni na koniec każdej rundy, po tym jak każdy z graczy rozegrał swoje 3 tury (każdy gracz ma swoje 3 Słoje obrócone na „stłuczoną” stronę).

❷ SPRAWDŹ, CZY KTÓRYŚ GRACZ ZDOBYŁ WYSTARCZAJĄCĄ LICZBĘ PUNKTÓW, BY WYGRAĆ GRĘ

Po przyznaniu punktów z Cierni, sprawdź czy któryś gracz wygrał grę:

- Gracz potrzebuje 7 punktów, by wygrać grę,
- Runda musi być w pełni ukończona przed sprawdzeniem punktacji,
- W przypadku, gdy oboje gracze mają więcej niż 7 punktów, gracz z większą liczbą punktów wygrywa,
- W przypadku remisu, gracz, który aktualnie posiada Żeton Pierwszego Gracza wygrywa grę.

❸ PRZEKAŻ ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Jeżeli żaden z graczy nie wygrał, **przekaż Żeton Pierwszego Gracza graczowi, który nie miał go w tej rundzie**. Należy pamiętać, że oznacza to, że otrzyma on 2 tury z rzędu (ostatni obrót Słoja w poprzedniej rundzie i pierwszy obrót Słoja w kolejnej rundzie). Planuj mądrze!

❹ ODŚWIEŻ SŁOJE

Przygotuj się na kolejną rundę odświeżając swoje Słoje, poprzez obrócenie trzech “stłuczonych” Słójów, których użyłeś do wykonywania swoich tur w poprzedniej rundzie, ponownie na stronę z pełnymi Słojami.



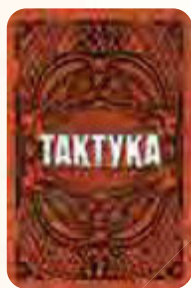
Gratulacje! Właśnie ukończyłeś Rozdział 1 Hrabstwa Harrow! Możesz śmiało powtórzyć ten rozdział, aby zapoznać się z podstawową rozgrywką w Hrabstwie Harrow. Zamień Frakcje, wypróbuj inną strategię i spróbuj zagrać na innej mapie. Kiedy poczujesz się gotowy, przejdź do Rozdziału 2, który wprowadzi nowe elementy rozgrywki.



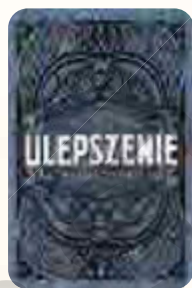
ROZDZIAŁ 2

Twoja druga gra wykorzystuje większość tego samego przygotowania i budowę rundy, jak w pierwszej grze, ale jest także kilka rzeczy, które się różnią. Zauważ, że dodano kilka nowych komponentów potrzebnych do rozgrywki w Rozdziale 2 i przeczytaj w zasadach, jak wpływają one na rozgrywkę w tym rozdziale.

KOMPONENTY DLA ROZDZIAŁU 2



Karty Taktyki dla
Obróńców x16



Karty Ulepszenia
dla Rodziny x9



Żetony Ulepszeń Umiejętności
dla Rodziny x9

Nowe Komponenty Legendy



Bernice
(Obróńcy) x1



Malachiasz
(Obróńcy) x1



Priscilla
(Obróńcy) x1



Bezszyć Chłopiec
(Obróńcy) x1



Żelazny Gwóźdź
Bernice x2



Atak Szalu
Malachiasza x1



Prowokacja
Priscilli x2



Corbin
(Rodzina) x1



Odessa
(Rodzina) x1



Kaine
(Rodzina) x1



Willa
(Rodzina) x1



Mildred
(Rodzina) x1

Członkowie Rodziny to dziwne, zmienne istoty. Niektórzy, bluźniąc przy tym, mogliby nawet nazwać ich bogami. Są rodzeństwem Hester Beck, choć nie pałają miłością do swojej upadłej siostry. Przestrzegają okrutnych praw, ustanowionych dawno temu, których złamanie skutkuje okrutnymi karami. Według nich Hrabstwo Harrow zasługuje na to, by zostać wymazane z powierzchni ziemi z powodu powiązań z Hester. Każdy z członków Rodziny posiada dziwne, magiczne zdolności. Na przykład Levi, samozwańczy przywódca grupy, jest psychopompem, którego zadaniem jest prowadzenie zmarłych do zaświatów, a także prowadzenie żywych z jednego etapu życia do następnego. W tym celu może tworzyć wizje, komunikować się ze zmarłymi i przywoływać innych (którzy mogą być bezradnie zauroczeni nim). W miarę jak Rodzina przedostaje się do naszego świata, ich moce rosną i zmieniają się w niezwykle sposób. Obrońcy muszą uciec się do swojego sprytu i przebiegłości, aby pokonać stale rosnącą potęgę wrogów.

PRZYGOTOWANIE

A Przygotuj grę jak w Rozdziale 1, z poniższymi zmianami: W Rozdziale 2, możesz wybrać dowolną Legendę z Rodziny albo Obrońców. Każda Legenda ma swoją Unikalną Moc, opisaną w Dodatku na końcu instrukcji:

- Obrońcy mogą wybrać Emmy, Malachiasza, Bernice, Priscillę albo Bezsłonego Chłopca.
- Bernice, Malachiasz oraz Priscilla posiadają dodatkowe komponenty: Bernice - 2 Żetony Żelaznego Gwoźdźcia, Malachiasz - Żeton Szału, Priscilla 2 Żetony Prowokacji.
- Rodzina może wybrać Leviego, Corbina, Kaine'a, Odesę, Willę albo Mildred.

B W Rozdziale 2 i wszystkich kolejnych rozdziałach, dla Rodziny oraz Obrońców, będziesz używał tej strony Planszy Frakcji, na której pod nazwą Frakcji, znajdują się 3 ikony kart.

1 Każdy gracz rozpoczyna teraz ze swoją własną talią kart. Obrońcy zaczynają z Kartami Taktyki, a Rodzina z Kartami Ulepszeń. Każdy gracz tasuje swoją talię i dobiera 3 karty, by rozpocząć grę (jak wskazane jest na dole **Planszy Frakcji** każdego gracza). Resztę zakrytych kart umieść w swoim Ekwipunku.

C Rodzina rozpoczyna teraz z 9 Żetonami Ulepszenia, które są umieszczone w jej Ekwipunku.

D Umieszczanie Żetonów Umiejętności jest teraz losowe:

- 1 Weź po jednym z każdego rodzaju Żetonów Umiejętności do ręki, pomieszaj je i wyciągnij jeden.
- 3 Umieść ten rodzaj Żetonów na każdym polu Żółtych Równin z ikoną Żetonu Umiejętności.
- 4 Dobierz kolejny Żeton i umieść ten rodzaj Żetonów na każdym polu Zielonego Lasu z ikoną Żetonu Umiejętności.
- 5 Powtórz tę czynność, umieszczając rodzaj dobranego Żetonu na polu Brązowego Bagna z ikoną Żetonu Umiejętności.
- 6 Umieść pozostały rodzaj Żetonów na Wszystkich polach Turkusowego Mokradła z ikoną Żetonu Umiejętności.
- 7 Po umieszczeniu Żetonów Umiejętności, powinieneś mieć Żetony na każdym polu terenu (pola terenu występują w 4 kolorach, bez gór i Cierni), z wyjątkiem pola z Domem i pól sąsiadujących z polem z Domem.

E Postępuj zgodnie z wszystkimi kolejnymi krokami przygotowania z Rozdziału 1. Zobacz przykładowe przygotowanie Rozdziału 2 dla graczy Rodziny i Obrońców, zamieszczone na kolejnej stronie.

F Wybierz, której strony Toru Legendy chcesz używać.



OBROŃCY: Kiedy używasz alternatywnej strony Toru Legendy, nie będziesz używał Żetonów Ścieżki. Umieść je więc z powrotem w pudełku. Na początku gry, ten Tor Legendy pozwoli ci przyciągnąć Mieszkańca Miasta o 1 pole bliżej do twojej Legendy - wliczając w to góry i Burze. Nie jest możliwe przyciągnięcie na pole Cierni albo na pole z wrogą Jednostką lub Budynkiem.

W miarę zdobywania większej liczby Żetonów Umiejętności Legendy możesz wykonać w następującej kolejności: podnieś przy pomocy Mieszkańca Miasta Żeton Umiejętności, który znajduje się na tym samym polu, odepchnij Jednostkę, która sąsiaduje z Mieszkańcem Miasta o 1 pole dalej od tego Mieszkańca Miasta,

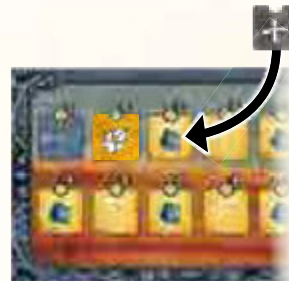
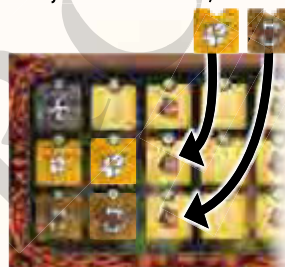
następnie odepchnij dowolną Jednostkę na mapie o 1 pole dalej od tego Mieszkańca Miasta.



RODZINA: Na początku gry gdy, bierzesz Słój Legendy, ten Tor Legendy pozwala ci umieścić Burzę na dozwolonym, sąsiadującym polu. W miarę zdobywania większej liczby Żetonów Umiejętności Legendy możesz wykonać w następującej kolejności: Odepchnij dowolny 1 Żeton Umiejętności o jedno pole dalej od Burzy, którą umieściłeś, odepchnij 1 z twoich Jednostek o 1 pole dalej od Burzy, którą umieściłeś, odepchnij 1 wrogą Jednostkę o 1 pole dalej od Burzy, którą umieściłeś.

ULEPSZONA PLANSZA FRAKCJI:

Na ulepszonej planszy, w miejscu na niektóre Żetony Umiejętności, znajdują się ikony karty. Kiedy umieszczasz Żeton Umiejętności, który zakrywa ikonę karty, dobierasz 1 kartę do swojej ręki (więcej na temat kart znajdziesz na str.18).



ULEPSZONA PLANSZA FRAKCJI RODZINY:

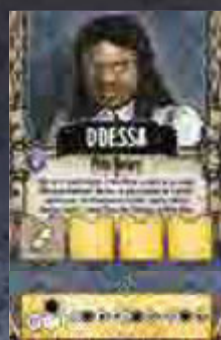
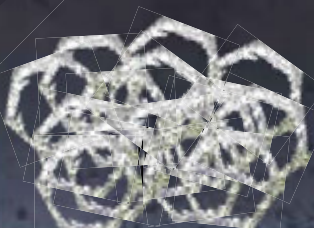
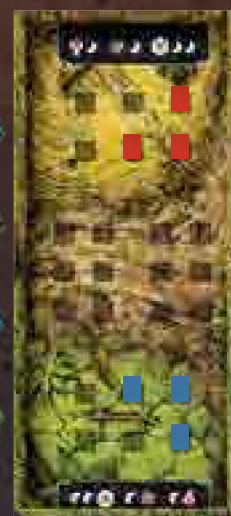
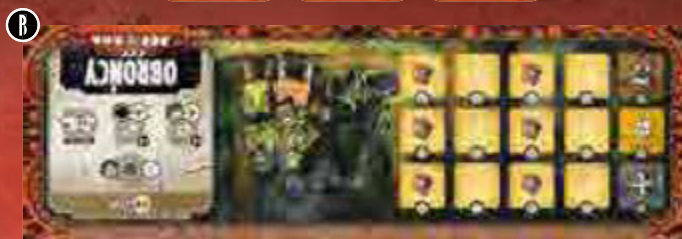
Na ulepszonej planszy znajdują się nowe liczby wskazujące, ile Żetonów Umiejętności wyciągasz z woreczka, gdy wykonujesz akcję Słója Umiejętności. Wylosuj liczbę Żetonów wskazaną w większym kółku, nad najbardziej po prawej stronie położonym miejscem na Żeton Umiejętności, spójrz na nie i odłóż z powrotem do woreczka liczbę widniejącą z symbolem "-" w mniejszym kółku.

Na przykład, na początku gry możesz wyciągnąć z woreczka 4 Żetony, przyjrzeć się im, a następnie odłożyć 1 z nich z powrotem do woreczka.



W tym przykładzie, gracz Rodziny umieścił dwa Żetony na swoim Torze: Żeton RUCHU oraz Żeton PRZYZWANIA. Może teraz dobrać z woreczka 5 Żetonów Umiejętności, następnie odkłada 1. Oznacza to, że wykonując akcję Słója Umiejętności, może teraz aktywować 4 Żetony Umiejętności.

Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby Żetonów, by dobrać z woreczka tyle, ile wskazano, wtedy należy odłożyć do woreczka o taką liczbę Żetonów mniej. Na przykład, jeżeli miałbyś wyciągnąć z woreczka 7 Żetonów i odłożyć z powrotem 3, ale posiadasz tylko 6 Żetonów w woreczku (1 mniej niż 7), odłóżysz z powrotem 2 Żetony (1 mniej niż 3). W ten sposób, wciąż będziesz aktywował 4 Żetony w tej turze.



KARTY

Dodatkowo do wszystkich umiejętności i akcji, których nauczyłeś się w Rozdziale 1, będziesz teraz używać specjalnych kart, przeznaczonych dla twojej Frakcji. obrońcy otrzymują Karty **Taktyki**, natomiast Rodzina dostaje Karty **Ulepszeń** (oraz Żetony Ulepszeń).

Karty Taktyki Obrońców:

- Możesz zagrać 1 Kartę Taktyki na turę, przed albo po akcji, ale nie w jej środku. Na przykład, jeżeli wybierzesz RUCH i wartość twojego RUCHU wynosi 5, nie możesz wykonać RUCHU 3, zagrać karty, a następnie wykonać RUCHU 2. Musisz RUSZYĆ SIĘ o 5 na raz, ale możesz zagrać kartę przed lub po tej akcji.
- Jeżeli w swojej turze rozpoczniesz Porządkowanie (zobacz str.12), nie możesz zagrywać już żadnych kart.

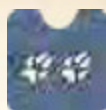
Karty i Żetony Ulepszeń Rodziny:

- Kiedy wykonujesz akcję Słoja Umiejętności (zobacz str.6 w Rozdziale 1), możesz także zagrać 1 Kartę Ulepszenia ze swojej ręki.
- Aby zagrać Kartę Ulepszenia, należy opłacić jej koszt. Jest nim Żeton Umiejętności wskazany w górnym, lewym rogu karty. Aby zagrać Kartę Ulepszenia, **musisz dobrać w tej turze z woreczka taki Żeton Umiejętności**.
- Odrzuć ten Żeton Umiejętności do pudełka i zastąp go Żetonem Ulepszeń Umiejętności z twojego Ekwipunku, jaki wskazano na Karcie Ulepszenia.
- Możesz użyć tego nowego Żetonu Ulepszeń w tej turze. Na koniec swojej tury, możesz odłożyć go do swojego woreczka, tak samo jak inne, których używasz w każdej turze (lub umieścić go na swojej Planszy Frakcji, jeżeli wolisz).



W tym przykładzie, gracz Rodziny zagrywa kartę Wrzask i Szal. Odrzuca Żeton WZMOCNIENIA, który dobrał ze swojego woreczka w tej turze i zastępuje go Żetonem Wrzask i Szal. Po aktywowaniu go w tej turze, Żeton Wrzask i Szal albo zwracany jest do woreczka, albo umieszczany na Planszy Frakcji.

- Od teraz, za każdym razem, gdy będziesz dobierał żetony z woreczka, masz szansę dobrać tę nową, ulepszoną umiejętność!
- Jeżeli posiadasz Żeton Ulepszeń Umiejętności, który pozwala ci na wykonanie kilku rzeczy, wszystkie one muszą być wykonane razem, w tym samym czasie. Na przykład: jeżeli gracz Rodziny zagrywa Ulepszony Żeton RUCHU, który daje mu 2 RUCHY, musi on rozstrzygnąć oba RUCHY zanim użyje jakiegokolwiek innego Żetonu Umiejętności.
- Jeżeli dobrałeś lub ulepszyłeś komponenty do Żetonów Wydziergany Los albo Nóż w Mroku, otrzymujesz kostkę WZMOCNIENIA, a Ulepszone Żetony WZMOCNIENIA umieść na wierzchu Żetonu Słoja Ataku. Aktywują się one następnym razem, gdy aktywujesz ten Słój, następnie zwróć je do woreczka.
- Możesz trzymać wszystkie Karty Ulepszenia odsłonięte przed sobą, żeby przypominały ci o funkcjach Żetonów Ulepszeń.
- Jeżeli w swojej turze rozpoczniesz Porządkowanie, nie możesz już zagrywać żadnych kart.



DOM SPOTKAŃ:

Wykonaj dwukrotnie RUCH.



KROCZĄCY W BURZY:

W dowolnej kolejności, RUSZ SIĘ raz oraz możesz przesunąć każdą z twoich Jednostek za darmo na sąsiednie pole, na którym znajduje się Burza.



PSYCHOPOMP:

W dowolnej kolejności: wykonaj 1 RUCH oraz Przenieś 1 Niezainfekowanego Stwora na dowolne pole terenu, na którym nie ma żadnych jednostek ani Żetonów Umiejętności.



PORTRETY BEZ TWARZY:

Wykonaj dwukrotnie PRYZYWANIE.



ODLEGŁE PORUSZENIE:

Wykonaj PRYZYWANIE. Ten Stwór oraz każdy inny Stwór PRYZYWANY w tej turze może być PRYZYWANY na pole w zasięgu twojej Legendy.



SPLOT: W dowolnej kolejności: wykonaj 1 PRYZYWANIE oraz wybierz pole i przyciągnij wszystkie znajdujące się na nim elementy o 1 pole bliżej do twojej Legendy.



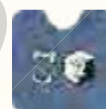
WRZASK I SZAL:

Wykonaj dwukrotnie WZMOCNIENIE.



WYDZIERGANY LOS:

Wykonaj 1 WZMOCNIENIE i następnie umieść ten Żeton na wierzchu swojego Słoja Ataku. Przy kolejnym twoim ataku, wszystkie twoje Jednostki będą miały +2 do zasięgu.



NÓŻ W MROKU:

Wykonaj 1 WZMOCNIENIE. Podczas twojego kolejnego ataku, otrzymasz 2 dodatkowe kostki (twój przeciwnik nie dostanie żadnej). Umieść ten Żeton na Słoju Ataku do czasu twojego ataku.

Elementy, które należy wziąć pod uwagę w Rozdziale 2:

- Obrońcy mogą zagrywać 1 kartę na turę, podczas gdy Rodzina może zagrywać tylko 1 kartę na rundę (kiedy aktywuje swój Słój Umiejętności).
- Obrońcy powinni zwrócić uwagę na możliwość pozyskania większej liczby kart. Na przykład, mogą nie mieć ochoty na wzmacnianie swojej umiejętności PRYZYWANIA, ale jeżeli będą potrzebować 1 dodatkowego PRYZYWANIA, by otrzymać kolejną kartę, może okazać się to jednak korzystne.
- Rodzina powinna zwrócić uwagę na swoją Planszę Frakcji i to kiedy może aktywować więcej Żetonów Umiejętności. Na przykład, gdy nie ma żadnych lub umieszczony jest tylko 1 Żeton Umiejętności, będziesz aktywować 3 Żetony Umiejętności (albo 4-1, albo 5-2). Po umieszczeniu drugiego Żetonu Umiejętności na Planszy Frakcji, będziesz aktywować 4 Żetony Umiejętności (5-1).

Wszystkie efekty wywołujące koniec gry oraz warunki zwycięstwa są takie same, jak w Rozdziale 1.

Żeton Pierwszego Gracza jest wciąż przechodni pomiędzy graczami tak, jak w Rozdziale 1.

Gratulacje! Właśnie ukończyłeś Rozdział 2! Możesz powtórzyć ten rozdział, używając różnych Obrońców i Legend Rodziny, aby lepiej zrozumieć ich Unikalne Moce. Gdy poczujesz się, że dobrze znasz już wszystkie elementy rozgrywki wprowadzone do tej pory, przejdź do Rozdziału 3, który wprowadza ostatnie komponenty, które musisz znać, aby zagrać w pełną grę Hrabstwo Harrow z Rodziną i Obrońcami.



ROZDZIAŁ 3

Rozdział 3 opiera się na podstawach, których nauczyłeś się w rozdziałach 1 i 2, jest jednak kilka różniących się rzeczy, zwłaszcza podczas przygotowania. Postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami (na żółto oznaczono pojęcia wprowadzone w tym rozdziale), a następnie przeczytaj resztę zasad z Rozdziału 3, aby dowiedzieć się więcej o nowych elementach rozgrywki.

KOMPONENTY DLA ROZDZIAŁU 3



Bonusowe Kafelki x9



+1 Mieszkanie
Miasta



+1 Budowla

Walka między Obojczykami a Rodziną jest niebezpieczna. Potrzeba bystrego umysłu i stalowych nerwów, aby przetrwać. W miarę nasilania się bitwy, sama ziemia nagina się do woli sił dobra i zła. Szybkie podejmowanie decyzji i przebiegłość są nagradzane. Niszczenie Stworów staje się jednak trudniejsze i wraz z upływem czasu, słabiej nagradzane.

PRZYGOTOWANIE

- A** W Rozdziale 3 wybierz dowolną Legendę z Rodziny albo Obojczyków.
- Obojczycy mogą wybrać Emmy, Malachiasza, Bernice, Priscillę albo Bezskórego Chłopca.
 - Pamiętaj:** Bernice, Malachiasz i Priscilla dochodzą z dodatkowymi komponentami, 2 Żetony Żelaznych Gwoździ Bernice, Żeton Atak Szału Malachiasza oraz 2 Żetony Prowokacji Priscilli.
 - Rodzina może wybrać Leviego, Corbina, Odesse, Kaine'a, Willę albo Mildred.
- B Przygotowanie Mapy**
- Wybierz dowolną stronę mapy i połóż ją na środku stołu, tak by pole z Domem znajdowało się przed każdym z graczy.
 - Losowe rozmieszczenie Żetonów Umiejętności:
 - Weź po jednym z każdego rodzaju Żetonów Umiejętności do ręki, pomieszaj je i wyciągnij jeden.
 - Umieść ten rodzaj Żetonów na każdym polu Żółtych Równin z ikoną Żetonu Umiejętności.
 - Dobierz kolejny Żeton i umieść ten rodzaj Żetonów na każdym polu Zielonego Lasu z ikoną Żetonu Umiejętności.
 - Powtórz tę czynność, umieszczając rodzaj dobranego Żetonu na polu Brązowego Bagna z ikoną Żetonu Umiejętności.
 - Umieść pozostały rodzaj Żetonów na Wszystkich polach Turkusowego Mokradła z ikoną Żetonu Umiejętności.Po umieszczeniu Żetonów Umiejętności, powinieneś mieć Żetony na każdym polu terenu (pola terenu występują w 4 kolorach, bez gór i Cierni), z wyjątkiem pola z Domem i pól sąsiadujących z polem z Domem.
 - Plansza Frakcji i Karty:** Korzystaj z tej strony Planszy Frakcji Rodziny oraz Obojczyków, na której widnieją 3 ikony kart pod nazwą Frakcji.
 - Obojczycy rozpoczynają z Kartami Taktyki, natomiast Rodzina zaczyna z Kartami Ulepszeń. Każdy gracz tasuje swoją talię i dobiera 3 karty, by rozpocząć grę (jak wskazane jest na dole **Planszy Frakcji** każdego gracza). Resztę zakrytych kart umieść w swoim Ekwipunku.
 - Umieść Żeton swojej Legendy na polu z Domem, po swojej stronie mapy.
 - Umieść 3 **Stwory** w twoim kolorze na polu z Domem, razem z twoją Legendą. Wszystkie 4 postacie powinny dzielić to samo pole.
 - Położ Planszę Punktacji z boku i ustaw wynik każdego gracza na 0.
 - Wyposaż swoje Legendy**
 - Umieść **Tor Umiejętności Legendy** twojej Frakcji poniżej **Planszетки twojego Bohatera**, dowolnie wybraną stroną do góry.
 - Obojczycy:** Jeżeli używasz Toru Umiejętności Legendy z Żetonami Ścieżki, weź 3 Żetony Ścieżki i umieść po 1 na każdym z trzech najbardziej na prawo wysuniętych pól, na Torze Umiejętności Legendy. Czwarty Żeton Ścieżki należy umieścić obok Planszy Frakcji, w twoim **Ekwipunku** (obszar obok twojej Planszy Frakcji). Jest on **dostępny do użycia od początku gry**.
 - Rodzina:** Umieść wszystkie Żetony Burzy w swoim Ekwipunku, blisko twojej Planszy Frakcji. Masz do nich dostęp od początku gry.

H Odłóż 1 Żeton Rozmaitości do swojego Ekwipunku. Resztę umieść blisko środka stołu, w miejscu dostępnym dla obojga graczy.

I Osoba grająca jako Rodzina powinna także:

7 Wziąć **Woreczek** Rodziny, umieścić w nim 4 Żetony RUCHU, 2 PRYZYWANIA oraz 2 WZMOCNIENIA i wymieszać je.

8 Rodzina rozpoczyna z 9 **Żetonami Ulepszeń**, które umieszcza w swoim Ekwipunku.

I Umieść wszystkie pozostałe Stwory w twoim kolorze, w swoim Ekwipunku. Będziesz mógł je dodawać na mapę podczas rozgrywki.

K Przygotowanie Słojów

9 Umieść 4 twoje Słoje "pełną" stroną do góry na miejscach po swojej stronie Planszy Punktacji tak, by w każdej kolumnie znajdował się tylko jeden rodzaj Słoja (Umiejętności, Ataku, Legendy oraz Rozmaitości).

L Przygotowanie Drzewa i Pola Bitwy

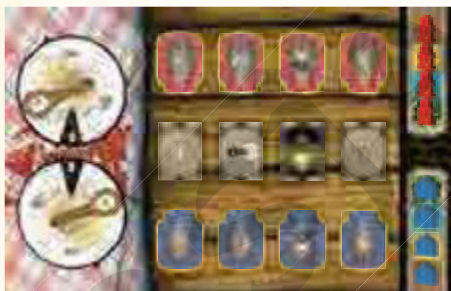
10 Drzewo służy w grze do rozstrzygania walki. Umieść je obok Pola Bitwy w taki sposób, by kostki wypadały dołem Drzewa na Pole Bitwy. Umieść lej w dziurze na górze pudełka.

11 Każdy gracz rozpoczyna z 3 kostkami w swoim kolorze po swojej stronie Pola Bitwy. Po każdej ze stron znajdują się miejsca na umieszczanie kostek.

12 Swoje pozostałe kostki, każdy z graczy umieszcza obok Pola Bitwy po swojej stronie.

M Wyznaczenie Pierwszego Gracza

• Potasuj nowe Bonusowe Kafelki. Każdy gracz wykonuje turę obracając Bonusowy Kafelek i umieszczając go odsłoniętego na najbardziej po lewej stronie wysuniętym pustym polu, pomiędzy 2 Słojami tego samego rodzaju (pomiędzy graczami).



• Jeżeli gracz odsłoni Bonusowy Kafelek z Żetonem Pierwszego Gracza, otrzymuje on Żeton Pierwszego Gracza (Żeton Latarni) i kontynuuje wykonywanie tur, by wypełnić odkrytymi Bonusowymi Kafelkami wszystkie 4 miejsca pomiędzy Słojami. Dla wyjaśnienia: każdy Bonusowy Kafelek, wliczając w to Kafelek z latarnią, umieszczany jest odkryty, pomiędzy dwoma Słojami. Efektem tego, powinny być 4 odkryte Bonusowe Kafelki (1 pomiędzy każdym zestawem pasujących Żetonów Słojów, w tym 1 z latarnią) oraz jeden z graczy posiadający Żeton Pierwszego Gracza.

• Jeżeli Bonusowy Kafelek z Żetonem Pierwszego Gracza nie został odkryty po tym jak wszystkie 4 sloty zostały wypełnione, kontynuujcie wykonywanie tur obracając kafelki, aż zostanie on odkryty. Gracz, który go odkryje, otrzymuje Żeton Pierwszego Gracza. Następnie potasuj 5 Bonusowych Kafelków, które nie znajdują się na Planszy Punktacji i utwórz z nich zakryty stos.

N Tarcza Stwora

Będziesz teraz używał łyżek na Tarczy Stwora. Upewnij się, że łyżki wskazują ikonę 1 Stwora. Zapoznaj się z sekcją Tarcza Stwora na stronie 22.

O Nie wszyscy Mieszkańcy Miasta i Budynki rozpoczynają na planszy!

Umieść Mieszkańca Miasta na każdym z pól terenu po stronie Obrońców oraz Budynek na każdym z pól terenu po stronie Rodziny. Przed rozpoczęciem gry, każdy z graczy przenosi jednego z należących do przeciwnika Mieszkańca Miasta/Budynku z Planszy Punktacji na odpowiadające mu rodzajem terenu pole na mapie. Rozpoczyna gracz z Żetonem Pierwszego Gracza, a następnie drugi gracz. Gdy na mapie znajdzie się 1 Mieszkaniec Miasta i 1 Budynek, ta część przygotowania jest ukończona.

• Rodzina musi umieścić na mapie 1 Mieszkańca Miasta na polu terenu (na Żółtych Równinach, Brązowym Bagnie, Turkusowych Mokradłach lub Zielonym Lesie). Niezależnie od tego, na którym polu terenu chcesz umieścić Mieszkańca Miasta, musi ono odpowiadać terenowi na Planszy Punktacji, z którego go usunięto. Na przykład, jeśli chcesz umieścić Mieszkańca Miasta przeciwnika na Zielonym Lesie, musisz usunąć z Planszy Punktacji Mieszkańca, który znajduje się na Zielonym Lesie. **Nie możesz go umieszczać na polach z twoimi Jednostkami, Budynkami lub innym Mieszkańcem Miasta.**

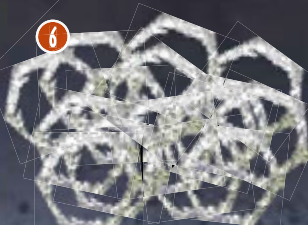
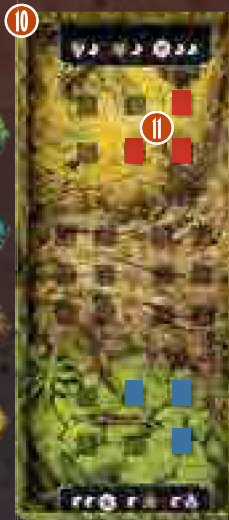
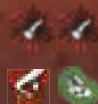
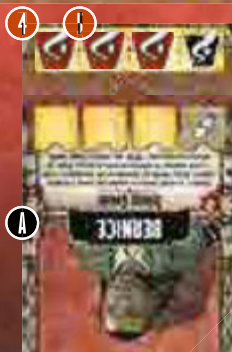
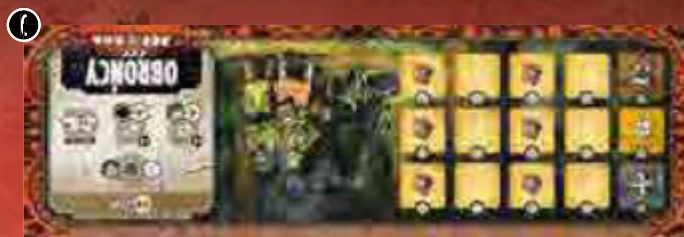
• Obrońcy muszą umieścić 1 Budynek na polu terenu na planszy. Na którymkolwiek polu terenu chcesz umieścić Budynek, musi ono odpowiadać terenowi na Planszy Punktacji, z którego został on usunięty. Jeśli chcesz umieścić Budynek przeciwnika na Brązowym Bagnie, musisz usunąć z Planszy Punktacji Budynek, który znajduje się na Brązowym Bagnie. **Nie możesz go umieszczać na polach z twoimi Jednostkami, Mieszkańcami Miasta ani z innymi Budynkami.**



Na początku kolejnych rund, każdy z was umieści na mapie po jednym z Mieszkańców Miasta/Budynków należących do przeciwnika. Odbywa się to według tych samych zasad:

- Musi zostać umieszczony na terenie odpowiadającym terenowi na Planszy Punktacji, z którego był usunięty.
- Nie może być umieszczony na polach z twoimi Jednostkami albo Mieszkańcami Miasta/Budynkami.
- Jeżeli nie jest możliwe umieszczenie Mieszkańca Miasta albo Budynku, ponieważ wszystkie dozwolone pola są zablokowane, wtedy nie będzie on umieszczany w tej rundzie.

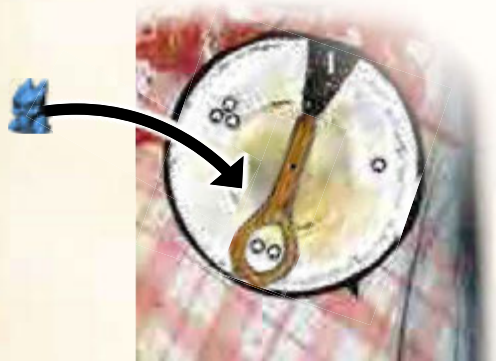
Jeżeli nie ma już więcej Mieszkańców Miasta albo Budynków do umieszczania, opuść tę fazę zupełnie.



TARCZA STWORA

Zabijanie Stworów staje się teraz trochę trudniejsze! Na początku gry, ustaw łyżkę na Tarczy Stwora tak, by wskazywała obrazek 1 Stwora. Pierwszy Stwór jakiego zabijesz, da ci 1 punkt, ale musisz przekręcić łyżkę na Tarczy Stwora zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak by wskazywała 2 Stwory. Teraz musisz zabić 2 Stwory, by otrzymać 1 punkty! Kiedy natomiast zabijesz kolejne 2 Stwory, przekręć łyżkę, tak by wskazywała 3 Stwory. Od teraz musisz zabić 3 Stwory, aby otrzymać 1 punkt!

Kiedy zabijesz Stwora, który nie zapewni ci punktu, umieść go NA Tarczy Stwora. Zbieraj tam Stwory, aż uzyskasz wymaganą przez punktację liczbę. Kiedy zabijesz wystarczającą liczbę Stworów, by uzyskać punkt, usuń wszystkie Stwory z Tarczy Stwora i zwróć je do Ekwipunku twojego przeciwnika.



Po zabiciu 1 Stwora, gracz bierze zabitego Stwora i umieszcza go na swoim talerzu, ponieważ łyżka na Tarczy Stwora wskazuje 2 Stwory.



W późniejszej turze, gracz ten atakuje ponownie i dodaje na swój talerz zabitego Stwora. Ma teraz 2 Stwory, dostaje więc 1 punkt, co przesuwa jego wynik z 1 na 2 punkty!



Teraz obraca swoją łyżkę, by wskazywała 3 Stwory - tyle Stworów musi zabić, by otrzymać punkt.

BONUSOWE KAFELKI

Kiedy wybierzesz Słój, nad którym wciąż znajduje się odkryty Bonusowy Kafelek, możesz aktywować ten bonus przed albo po swojej akcji, w czasie swojej tury. Po aktywacji, obróć go na zakrytą stronę.

Pamiętaj: Jeżeli atakujesz drugi raz w rundzie, aktywujesz odkryty Bonusowy Kafelek nad jakimkolwiek innym Słój, który obrócisz.

MOŻLIWE BONUSOWE KAFELKI:



ŻETON PIERWSZEGO GRACZA: Otrzymujesz albo zachowujesz kontrolę nad latarnią:

- Jeżeli to ty rozpoczynasz grę i masz już latarnię, kafelek ten nie będzie miał dla ciebie żadnego efektu (poza tym, że twój przeciwnik nie będzie miał możliwości, by go dostać).
- Jeżeli jesteś drugim graczem, natychmiast otrzymujesz Żeton latarni. Jeżeli w tej rundzie zostały jeszcze jakieś tury do wykonania, kolejny Słój obrócisz przed swoim przeciwnikiem. Wciąż będziesz miał możliwość obrócenia tylko 3 Słójów w tej rundzie.
- Sprawdź opis Fazy 1 na stronie 6.

UWAGA: Żeton Pierwszego Gracza zmienia właściciela na koniec każdej rundy.



RUCH: Wykonaj 1 RUCH.

Nie otrzymujesz Żetonu Umiejętności RUCHU. Po prostu wykonujesz 1 RUCH.



PRYZYWANIE: Wykonaj 1 PRYZYWANIE.

Nie otrzymujesz Żetonu Umiejętności PRYZYWANIA. Po prostu wykonujesz 1 PRYZYWANIE.



WZMOCNIENIE: Wykonaj 1 WZMOCNIENIE (dodaj 1 kostkę do Pola Bitwy).

Nie otrzymujesz Żetonu Umiejętności WZMOCNIENIA. Po prostu wykonujesz 1 WZMOCNIENIE.



+1/-1 KARTA: Dobierz 1 kartę, następnie odrzuć 1 kartę z twojej ręki na spód twojej talii. Kafelek nie ma efektu, jeżeli nie masz kart na ręce (mimo to Kafelek należy obrócić na zakrytą stronę).



ROZMAITOŚCI: Weź 1 dodatkowy Żeton Rozmaitości i umieść w swoim Ekwipunku. Kafelek nie pozwala ci aktywować twoich Żetonów Rozmaitości. Masz po prostu 1 Żeton więcej w swoim Ekwipunku, zwiększając tym samym liczbę tych Żetonów, jaką będziesz mógł aktywować wykonując akcję Słója Rozmaitości (jeżeli Bonusowy Kafelek byłby przypisany do slotu Słója Rozmaitości).



PORUSZENIE LEGENDY: Przesuń swoją Legendę na dowolne, dozwolone, sąsiadujące pole.



PRZEKRĘĆ ŁYŻKĘ NA TARCZY STWORA: Przekręć łyżkę “w dół” z 3 do 2 albo z 2 do 1. Jeżeli łyżka jest już ustawiona na 1, wtedy Kafelek nie ma efektu.

UWAGA: Przekręcając łyżkę, by obniżyć wartość cyfry na Tarczy, może pozwolić ci natychmiast otrzymać punkt, jeżeli masz jakieś Stwory na swojej Tarczy Stwora. Na przykład, jeżeli potrzebowałeś 3 Stworów, by móc punktować, a na Tarczy masz obecnie 2 Stwory, dobierając ten Kafelek i przekręcając wartość na Tarczy “w dół”, natychmiast otrzymujesz punkt. Jeżeli punktujesz w ten sposób, usuń Stwory i przekręć ponownie wartość na Tarczy “w górę”.



AKTYWUJ PIERWSZY ZWÓJ: Aktywuj 1. Zwój Umiejętności twojej Legendy. Zależnie od tego, której strony Toru twojej Legendy używasz, będziesz albo umieszczać Żetony Ścieżki albo przesuwac Mieszkańców Miasta o jedno pole bliżej do swojej Legendy, jeżeli grasz Obrońcami. Jeżeli grasz jako Rodzina będziesz umieszczać Burze na dowolnym polu z twoją Jednostką albo sąsiadującym z twoją Legendą.

KONIEC RUNDY

Na końcu rundy, w dalszym ciągu przekazujesz Żeton Pierwszego Gracza przeciwnikowi, nawet jeżeli wzięłeś ten Żeton od niego w czasie tej rundy.

Po tym jak oboje gracze aktywowali 3 Słoje, usuń wszystkie obrócone na stronę zakrytą Bonusowe Kafelki i umieść losowo nowe Kafelki w każdym slocie, na Planszy Punktacji. Jeżeli zabraknie ci Kafelków, potasuj te już użyte, by utworzyć nowy stos. Jeżeli na Planszy znajduje się wciąż Kafelek z poprzedniej rundy (ponieważ nikt nie aktywował tej umiejętności), dodaj do tego slotu drugi Bonusowy Kafelek. Kolejna osoba, która wybierze ten Słój, aktywuje oba Kafelki.

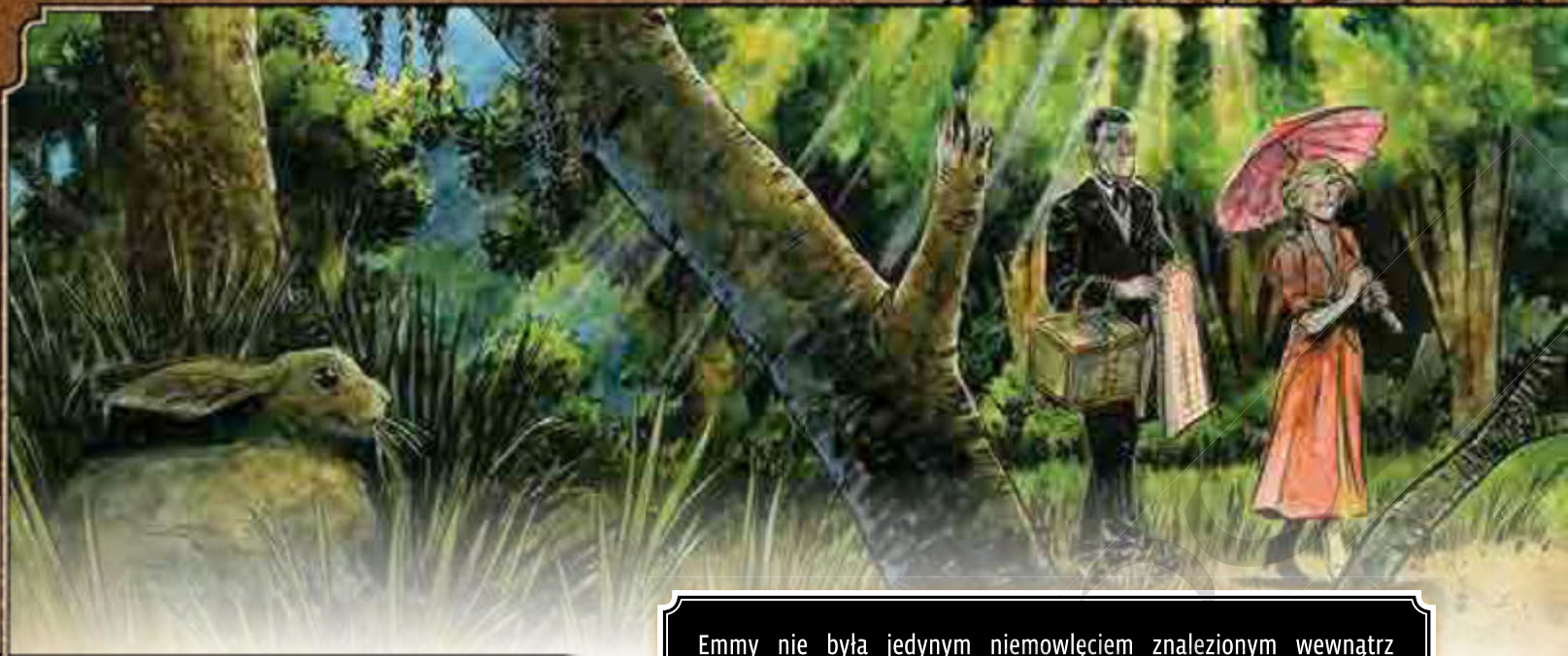
Elementy, które należy wziąć pod uwagę w Rozdziale 3:

- Pamiętaj, by umieszczać Mieszkańców Miasta i Budynki! Trzymaj Bonusowe Kafelki w pobliżu strony z Mieszkańcami i Budynkami na Planszy Punktacji, by przypominał wam obojgu o umieszczaniu ich na początku każdej rundy.
- Zabijanie Jednostek daje mniej punktów, więc może warto skupić się na Cierniach oraz Mieszkańcach Miasta/Budynkach. Wolisz grać ofensywnie czy defensywnie?

Wszystkie efekty wywołujące koniec gry oraz warunki zwycięstwa są takie same, jak w Rozdziale 1.

Gratulacje! Właśnie ukończyłeś Rozdział 3!
Zagraj jeszcze kilka razy, eksperymentując z rozmieszczaniem Mieszkańców Miasta oraz Budynków, aby pokrzyżować plany twojego przeciwnika, dotyczące tego kiedy aktywować niektóre Bonusowe Kafelki i jak nowa Tarcza Stwora wpływa na tempo zdobywania punktów.
Kiedy będziesz gotowy, przejdź do rozdziału 4.





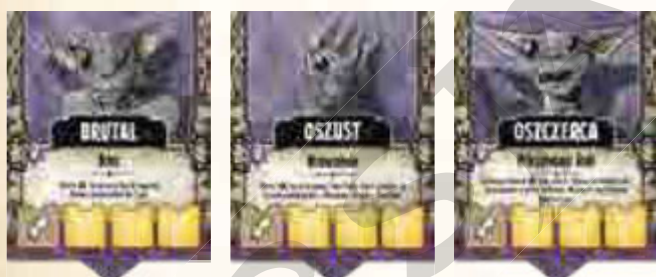
ROZDZIAŁ 4

KAMMI

W Rozdziale 4, jeden z graczy będzie grał jako Kammi, a drugi jako dowolna z dostępnych Legend Rodziny lub Obrońców. Legendy Rodziny i Obrońców mają dostęp do wszystkich kart, żetonów, umiejętności itp. wprowadzonych w poprzednich rozdziałach.

Emmy nie była jedynym niemowlęciem znalezionym wewnątrz Zabójczego Drzewa. Tamtej nocy odkryto także drugie dziecko. Podczas gdy Emmy została przygarnięta i wychowana przez życzliwą rodzinę, jej siostra bliźniaczka Kammi została wywieziona do wielkiego miasta. Tam została wychowana na przebiegłą i okrutną osobę. Teraz wróciła do Hrabstwa Harrow, mając nadzieję, że ukradnie moc Emmy dla siebie i zajmie jej miejsce. Aby udaremnić jej dążenie do dominacji, Obrońcy wygnali esencję życiową Kammi i umieścili ją w starej, szmacianej lalce. Kammi przeszukuje Harrow w poszukiwaniu lalki. Nie jest lojalna ani w stosunku do Obrońców, ani do Rodziny i z chęcią zniszczy obie grupy, aby osiągnąć swoje cele.

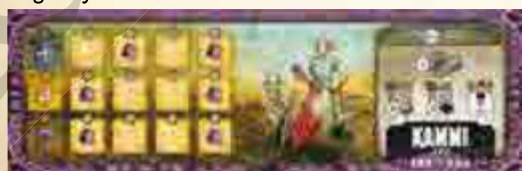
KOMPONENTY DLA ROZDZIAŁU 4



Planszетки Goblinów dla Kammi:
Brutal x1, Oszust x1, Oszczyerca x1



Żetony Lalki



Legendy



Gobliny x3

Stwory



x15



Słój Umiejętności Kammi x1



Słój Ataku Kammi x1



Słój Rozmaitości Kammi x1



Słój Legendy Kammi x1



Siatka Akcji Kammi x1



Fioletowe Kostki x15

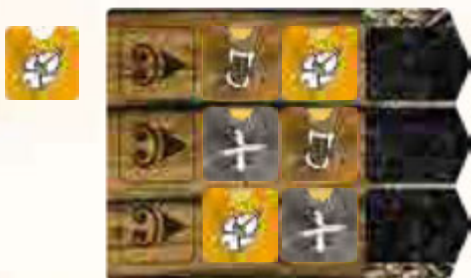


Plastikowa Podstawka x1

PRZYGOTOWANIE

Postępuj zgodnie z zasadami przygotowania dla Obrońców albo dla Rodziny i dodaj poniższe kroki dla Kammi:

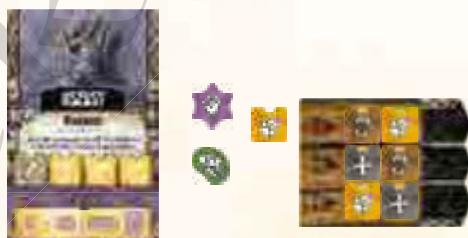
- A** Umieść przed sobą Planszę Frakcji Kammi oraz jej **Siatkę Akcji**.
- B** Potasuj talię 12 kart Goblina i weź do ręki 3 z nich. Resztę kart, w zakrytej talii, umieść w swoim Ekwipunku.
- C** Weź po 2 z każdego rodzaju Żetonów Umiejętności (2 RUCHY, 2 PRYZWANIA, oraz 2 WZMOCNIENIA) z pudełka i umieszczaj je losowo na pustych miejscach **Siatki Akcji** Kammi, aż wszystkie miejsca zostaną wypełnione.
- D** Weź 1 Żeton Umiejętności RUCHU z pudełka i umieść go **po lewej stronie** od Siatki Akcji.



- E** Wybierz 1 Plansztkę Goblina oraz pasujący do niej Żeton Goblina. Pozostałe Żetony Legendy Goblina należy usunąć z bieżącej gry. Będziesz używał w grze Żetonu Legendy Kammi dodatkowo do Żetonu Legendy Goblina, którego wybrałeś, więc w rozgrywce będziesz kontrolował dwa Żetony Legendy.

1 Zachowaj w tajemnicy przed przeciwnikami, który Żeton jest Goblinem, a który Kammi! Podczas umieszczania i przesuwania swoich Żetonów, upewnij się, że ilustracja Kammi/Goblina jest zawsze zwrócona w twoją stronę, a nie w stronę przeciwnika, abyś tylko ty mógł widzieć, który Żeton jest który.

- F** Weź 1 Żeton Unikalnej Umiejętności Legendy i umieść go w pobliżu twojej Planszki Goblina.
- G** Umieść Tor Umiejętności Legendy należący do Kammi poniżej Planszki Goblina. Obróć go dowolną stroną do góry.



- H** Umieść swój Żeton Goblina na jednym z pustych pól, za polem z twoim Domem. Następnie umieść Żeton Kammi na innym pustym polu, za polem z twoim Domem.

- I** 3 Stwory Kammi mogą być rozdzielone w dowolny sposób pomiędzy następujące pola:

- 1** Pole z twoim Domem
- 3** Pole, na którym znajduje się Kammi
- 4** Pole, na którym znajduje się Goblin

Oznacza to, że masz w sumie do umieszczenia 3 Stwory i możesz je umieścić na dowolnych z tych pól.



- J** Twój przeciwnik musi wziąć **3 Żetony Lalki** i w sekrecie umieścić je zakryte na każdym z pól za swoim polem z Domem. Jeden Żeton Lalki jest PRAWDZIWYM Żetonem Lalki, pozostałe 2 (te z czaszką) służą do zmylenia cię.

4 Zauważ: Twój przeciwnik może zawsze podejrzec dowolny Żeton Lalki. Tylko dla ciebie jest tajemnicą, który z Żetonów Lalki jest prawdziwy i zawiera twoją esencję życiową.

- K** Podobnie do sposobu, w jaki rozdzielasz swoje Stwory, twój przeciwnik także umieszcza swoje 3 Stwory i Legendę w dowolnej kombinacji na:

- 6** polu ze swoim Domem
- 7** polach zawierających Żeton Lalki

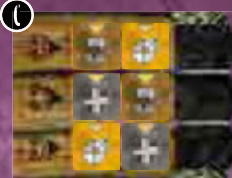
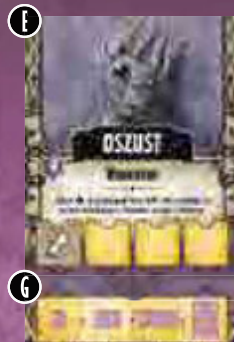
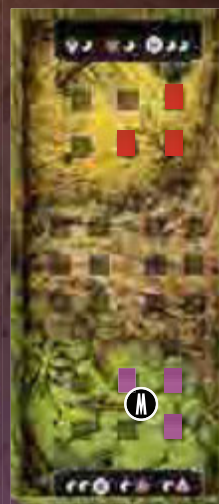
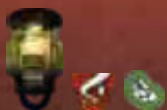
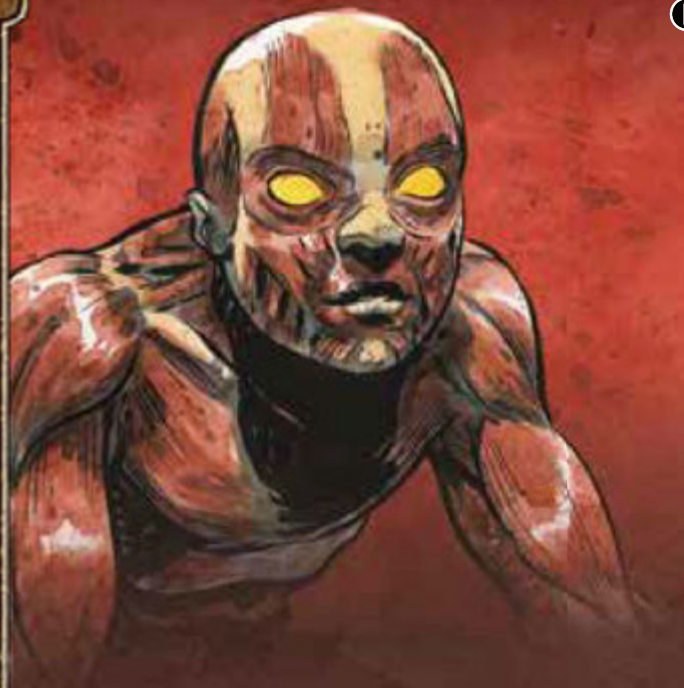
- L** Użyj fioletowych Słójów Kammi na Planszy Punktacji.

- M** Umieść fioletowe kostki WZMOCNIENIA w swoim Ekwipunku. 3 z nich umieść po swojej stronie Pola Bitwy.

- N** Reszta przygotowania odbywa się zgodnie ze wskazówkami z Rozdziału 3 (zobacz str.19), używając wszystkich komponentów, które poznałeś do tej pory. Podczas przygotowania i rozgrywki należy pamiętać o następujących kwestiach:

- 8** Funkcji łyżek na Tarczy Stwora
- 9** Rodzina: umieszczanie Budynków, Ulepszonych Żetonów, Burz
- 10** Obrońcy: umieszczanie Mieszkańców Miasta, Żetonów Ścieżki
- 11** Stosowaniu Bonusowych Kafelków (do wyznaczenia Pierwszego Gracza oraz podczas gry)
- 12** Przygotowaniu Mapy z Żetonami Umiejętności





ROZGRYWKA

ZASADY PODSTAWOWYCH UMIEJĘTNOŚCI DLA KAMMI

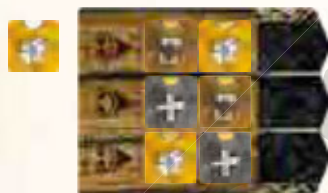
- Wszystkie Jednostki - bez względu czy należą do Kammi czy jej przeciwnika - mogą podnosić i upuszczać Żetony Lalki.

Uwaga: Na jednym polu nigdy nie może znajdować się więcej niż 1 Żeton Lalki.

- Jeżeli Jednostka znajduje się na jednym polu z Żetonem Lalki i zostanie przesunięta przez przeciwnika, od właściciela Jednostki zależy czy chce zabrać Żeton Lalki z Jednostką czy zostawi go na polu, z którego została przesunięta.
- PRZYZWANIE: Kammi może PRZYZWAĆ na pole ze swoją Legendą albo ze swoim Domem.

SŁÓJ UMIEJĘTNOŚCI KAMMI

- Najpierw zdecyduj, który rząd swojej Siatki Akcji chcesz aktywować.
- Aby aktywować wybrany rząd, weź Żeton Umiejętności (na początku gry jest to Żeton RUCHU) i przepchnij pozostałe Żetony w tym rzędzie o jedno miejsce w prawo. Ostatecznie w rzędzie będą 3 Żetony: 2 Umiejętności na Siatce Akcji, które będą aktywowane w tej turze i jeden Żeton w czarnej strefie, który nie będzie aktywowany.
- Kiedy Kammi aktywuje 2 Umiejętności na swojej Siatce Akcji, każdą z nich aktywuje zgodnie z liczbą nad skrajnie prawym Żetonem Umiejętności w tym rzędzie, na swojej Planszy Frakcji. Każda z tych akcji musi zostać ukończona jako pojedyncza akcja (wszystkie 2 RUCHY muszą być ukończone, na przykład, przed wykonaniem WZMOCNIENIA). Jednakże możesz zagrać kartę pomiędzy tymi oddzielnymi akcjami. Możesz aktywować dwukrotnie tę samą Umiejętność.



Kammi wsuwa Żeton RUCHU do rzędu 1, przepychając Żetony WZMOCNIENIA oraz RUCHU do prawej.



Kammi aktywuje RUCH oraz WZMOCNIENIE (ignoruje drugi Żeton RUCHU w czarnej strefie, po prawej stronie Siatki Akcji). Zgodnie ze swoją Planszą Frakcji, otrzymuje w tej turze RUCH 2 oraz Wzmocnienie 2.



SŁÓJ LEGENDY KAMMI

UMIEJĘTNOŚCI LEGENDY KAMMI



STRONA 1: Kammi ma Umiejętność ponownego zagrania swoich kart. Kiedy ją aktywuje, możesz ponownie zagrać 1, 2, 3 lub 4 z zagranych już kart, które są wciąż aktywne obok twojego Goblina, zależnie od ilości posiadanych przez ciebie Żetonów Umiejętności Legendy (zwoje).



STRONA 2: Kiedy aktywujesz swój Słój Legendy, umieść fioletową kostkę WZMOCNIENIA w każdym rzędzie na Siatce Akcji Kammi, w którym nie ma Żetonu Umiejętności w czarnej strefie, po prawej stronie (będą to 2 lub 3 kostki). Możliwe jest dodanie kostki tam, gdzie jest już obecna. W przyszłości zbierzesz wszystkie kostki z rzędu, który będzie aktywowany podczas wykonywania akcji Słoja Umiejętności.

W miarę jak zdobędziesz więcej Żetonów Umiejętności Legendy (zwojów), możesz przyciągnąć Żeton Lalki (razem z Jednostką, jeżeli zechce tego jej właściciel) o 1 pole bliżej do Kammi, dobrać 1 kartę oraz możesz zamienić pozycję Kammi z jej Goblinem.

UNIKALNE MOCE GOBLINÓW

Każdy z Goblinów ma swoją unikalną moc, która może być użyta tylko raz na grę. Kiedy zostanie użyta, odrzuć ten Żeton z gry. Kiedy wykonujesz akcję Słoja Legendy, NIE MUSISZ aktywować Unikalnej Mocy Goblina - to twój wybór.



Oszust: Odrzuć , by przyciągnąć Żeton Lalki, który znajduje się na polu sąsiadującym z Goblinem, na pole z tym Goblinem.



Brutal: Odrzuć , by poruszyć każdą Legendę (twoją i przeciwnika) do 2 pól. Nie mogą przenieść ze sobą żadnych innych Stworów. Jeżeli wroga Jednostka ma Żeton Lalki, może zabrać go ze sobą.



Oszczercza: Odrzuć , żeby się zdetonować, zabijając siebie oraz 1 wrogięgo Stwora, na każdym sąsiednim polu. Usuń z gry Żeton twojego Goblina.

ZAGRYWANIE KART GOBLINÓW

Kammi rozpoczyna grę z 3 Kartami Goblina. Może otrzymać ich więcej, ilekroć zakryje Żetonem Umiejętności ikonę karty na Planszy Frakcji.

- Kammi może zagrać 1 Kartę Goblina na turę.
- Efekt każdej z Kart Goblina jest zawsze zależny od twojego Żetonu Goblina na mapie. Niektóre Karty Goblina mogą dać ci PRYZWANIE Stwora do 3 pól od twojego Goblina, podczas gdy inne mogą pozwolić ci na przesunięcie wrogich Stworów w promieniu 2 pól od twojego Goblina.
- W twoim interesie jest trzymanie w tajemnicy, który z Żetonów Legendy to Kammi, a który to Goblin. Aby utrzymać to w sekrecie, należy wyznaczyć pole, które jest dozwolone dla obu Żetonów Legend. Na przykład, jeżeli możesz PRYZWAĆ Stwora do 3 pól od Twojego Goblina, wtedy warto poszukać takiego rozwiązania, dzięki któremu umieścisz nowego Stwora do 3 pól od OBU Żetonów twoich Legend. W ten sposób twój przeciwnik nie będzie wiedział, która z Legend to Goblin! Kiedy PRYZWIESZ Stwora na pole, które jest oddalone do 3 pól tylko od 1 Żetonu Legendy, wtedy zdradzisz przeciwnikowi, że ten Żeton to Goblin, a drugi to Kammi! Używaj uważnie swoich kart, gdy grasz jako Kammi!
- Karty Goblina są aktywowane, gdy wchodzi do gry, a Zagrane Karty Goblina pozostają w grze.
- Możesz zagrywać karty, nawet jeżeli twój Goblin został wcześniej zaatakowany.

BYCIE ATAKOWANYM

Jeśli jedna z twoich Legend zostanie skutecznie zaatakowana, musisz ujawnić, która to Legenda. Jeśli był to Goblin, musisz odrzucić wszystkie Karty Goblina, które zostały zagrane na tego Goblina. Ta Legenda pozostaje ujawniona (połóż ją odkrytą). Jeśli to Kammi została skutecznie zaatakowana, twój przeciwnik może zamienić miejscami wszystkie Żetony Lalki, które nie dzielą obecnie pól z twoimi Jednostkami, ale nadal znajdują się na mapie. Żetony Lalki, które znajdują się na polach bez innych Jednostek albo na polach z 1 lub więcej Jednostkami przeciwnika mogą zamienić się miejscami. Odwróć wzrok, gdy przeciwnik to robi, tak by pozostało dla ciebie zagadką czy pozycje Żetonów zostały zamienione czy nie.

Pola, które zawierają Żetony Lalek, muszą zawierać te Żetony także po tym, jak zamieniono je miejscami.

Kiedy Kammi po raz pierwszy przybyła do Hrabstwa Harrow, próbowała zaprzyjaźnić się z Emmy. Jej przyjaźń okazała się jednak skażoną, a jej siostrzana miłość szybko zmieniła się w zazdrość i wściekłość. Próbowała zabić Emmy i zająć jej miejsce. W końcu, Kammi została pokonana i wygnana w głąb ziemi. Trudno jednak powstrzymać złą czarownicę. Kammi ukryła swoją esencję życiową w starej szmacianej lalce. Poprzez tę lalkę utrzymywała się przy życiu, by móc powrócić potężniejsza niż kiedykolwiek.

PORZĄDKOWANIE

Grając zarówno Obrońcami jak i Rodziną, jeżeli zbierzesz Żeton Umiejętności Legendy (zwój), umieść go na najbardziej po lewej stronie wysuniętym wolnym miejscu na Torze Umiejętności twojej Legendy.

Wszystkie pozostałe uzyskane Żetony Umiejętności (RUCH, PRYZWANIE, WZMOCNIENIE) umieść na najbardziej wysuniętych po lewej stronie wolnych miejscach, w odpowiednich torach na twojej Planszy Frakcji.

Żeton Lalki: Jeżeli dowolna z twoich Legend znajduje się na polu z Żetonem Lalki (pamiętaj, że na jednym polu może znajdować się tylko jeden taki Żeton), podczas Porządkowania obróć Żeton ujawniając czym jest. Jeżeli zawiera czaszkę i miał cię tylko zmylić, usuń go z gry. Jeżeli jest to prawdziwy Żeton Lalki, a Legendą nie jest Kammi, pozostaw prawdziwy Żeton Lalki odkryty, by wszyscy go widzieli. Legendy albo Stwory mogą przenosić ten Żeton ze sobą w późniejszych turach.

Jeżeli w czasie Porządkowania Kammi znajduje się na jednym polu z Żetonem Lalki zawierającym jej esencję życiową, zabiera go i otrzymuje 4 punkty.

KONIEC GRY

Gra kończy się w ten sam sposób, jak w poprzednich rozdziałach: pierwszy z graczy, który uzyska 7 punktów, wywołuje koniec gry. Skończ rundę. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z Żetonem Pierwszego Gracza.

Elementy, o których należy pamiętać:

Grając zarówno Obrońcami jak i Rodziną, masz te same warunki zwycięstwa, ale teraz musisz spróbować powstrzymać Kammi przed wypełnieniem jej warunków zwycięstwa, ochraniając Lalkę!

Gratulacje! Ukończyłeś Rozdział 4 i możesz teraz grać w dwie osoby, korzystając z dowolnych trzech Frakcji. Możesz również przejść do Rozdziału 5, jeśli masz trzeciego gracza, który wcześniej podróżował po Hrabstwie Harrow.





ROZDZIAŁ 5

ROZGRYWKA DLA 3 GRACZY: HESTER

Chcesz zagrać w 3 osoby? Trzecim graczem będzie Hester. Dla wyjaśnienia, Hester zawsze będzie uczestniczyć w rozgrywce jako trzeci gracz i nie możesz zagrać tą postacią w rozgrywce dla 2 osób (chyba, że posiadasz dodatek "Poszukiwania Królowej").

Hester próbuje wrócić do życia. Kiedy tego dokona, będzie chciała pożreć pozostałe Legendy, by zyskać ich moce. Jeśli pożre wystarczająco dużo innych Legend, odzyska całą swoją moc i wygra grę!

Ważnym jest, aby wszyscy gracze mieli za sobą rozgrywki na 2 osoby, zanim rozpoczną rozgrywkę dla 3 graczy. Gracz Hester szczególnie skorzysta, jeśli pozna jak działają inne Frakcje i co każda z nich próbuje osiągnąć.

Walka o serce i duszę Hrabstwa Harrow rozpoczęła się od wiedźmy Hester Beck. Kiedy Hester po raz pierwszy pojawiła się w Harrow, nie była mile widziana. Miała wielką moc, ale mieszkańcy odrzucili jej dobroć. Gdy proponowała chorym uzdrowienie, ci wzbraniali się przed jej dotykiem. Jeśli wygłaszała kazanie, odmawiali słuchania.

Początkowo Hester próbowała narzucić mieszkańcom miasta swoją wolę. Wyczarowała węże, które wślizgiwały się w ciała tych, którzy się jej sprzeciwiali. Te przejęły kontrolę nad umysłami swoich ofiar, zmieniając je w marionetki Hester.

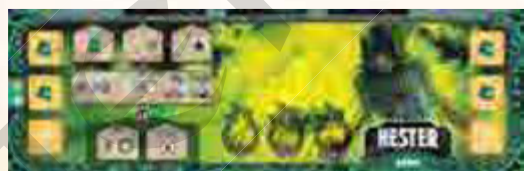
Z pomocą magii ludowej wypędzono węże, ale nie zdołano położyć kresu mrocznych pragnieniom Hester.

Czarownica udała się do lasu, by dożyć swoich dni. Tam, aby zyskać towarzystwo, przywoływała z mrocznych miejsc Stwory. Mimo że duchy i gobliny czciły ją i chroniły, czuła się samotna. I tak zaczęła kształtować dla siebie nowych wyznawców. Uformowała z błota mężczyzn i kobiety, a każdy z nich wydawał się tak samo ludzki jak ludzie, którzy ją odrzucili. Wysłała ich, by żyli wśród mieszkańców, służyli jej interesom i szerzyli wieści o jej dobroci. Wolna wola zmieniła jednak te owce w wilki. W końcu zwrócili się przeciwko Hester i pomogli mieszkańcom Hrabstwa Harrow uśmiercić czarownicę.

Obawiając się mieszkańców i nienawidząc własnych krewnych, Hester czeka nawet po śmierci, na dzień swojego powrotu. Jej zepsuta moc rozprzestrzenia się po ziemi jak korzenie drzewa, na którym ją powieszono. Kiedy powstanie, wyśle swoje węże w świat. Stworzy nowe Stwory, by służyły jej zachciankom. Będzie ucztować na ciałach innych, by przejąć ich moc.

Znów będzie rządzić jako bogini.

KOMPONENTY DLA ROZDZIAŁU 5



Plansza Frakcji dla Hester x1



Karty Hester x13



Karta Pomocy x1



Żeton Hester x1



Plastikowa Podstawka x1



Żetony
Ogniska x12



Brązowe
Korzenie x3



Brązowe
Kostki x6



Żółte
Kostki x6



Węże x8



Czarne
Korzenie x3



Turkusowe
Kostki x6



Zielone
Kostki x6

PRZYGOTOWANIE

- A** Umieść przed sobą odkrytą Planszę Frakcji Hester. Hester powinna zajmować miejsce pomiędzy swoimi dwoma przeciwnikami, więc jej Planszę Frakcji należy umieścić z jednym przeciwnikiem po jednej stronie i drugim po jej drugiej stronie.
 - 1** Umieść 6 Żetonów Ogniska na 3 miejscach na Ognisko, na Planszy Frakcji (po 2 Żetony na miejsce).
 - 2** Umieść 1 Żeton Ogniska po lewej stronie swojej Planszy Frakcji.
 - 3** Umieść pozostałe Ogniska w pobliżu, ale po prawej stronie twojej Planszy Frakcji (w swoim Ekwipunku), tak by nie pomylić ich z Żetonem Ogniska po lewej.
- B** Umieść wszystkie 6 Korzeni w swoim Ekwipunku.
- C** Potasuj talię Kart Hester i dobierz 4 karty.
- D** Umieść w pobliżu wszystkie węże.
- E** Umieść wszystkie Kostki Terenu (po 6 w kolorze brązowym, zielonym, żółtym i turkusowym) w pobliżu, tworząc swój zapas.
- F** Hester zawsze wykonuje swoją turę jako ostatnia.

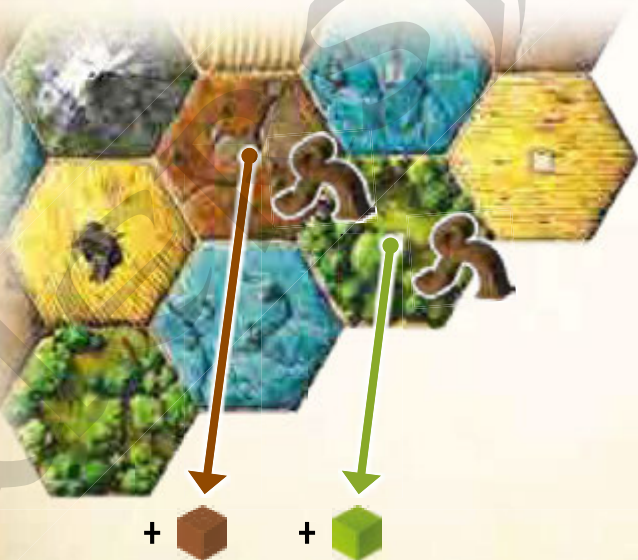
SZCZEGÓŁY TURY

W swojej turze Hester wykonuje następujące kroki:

A Umieść 2 Korzenie i otrzymaj Kostki Terenu.

Umieść 2 Żetony Korzeni na planszy. Wybierz dowolny 1 zestaw Korzeni w tym samym kolorze w każdej rundzie (brązowe lub czarne Korzenie).

Na swój pierwszy Korzeń w grze wybierz 1 pole, które znajduje się na krawędzi mapy. Na tym polu umieść Żeton Korzenia, który w połowie będzie znajdował się na mapie, a w połowie poza nią, z korzeniem skierowanym w stronę mapy.



B Zasady umieszczania Korzeni

- 1** Z pola, na które wchodzi Korzeń, umieść Korzeń, który dotyka tego pola oraz dowolnego sąsiedniego pola, tak by wskazywał na nowe pole.
- 2** Nie możesz zwrócić Korzenia tak, by wskazywał z powrotem poza mapę.
- 3** Nie możesz zwrócić Korzenia tak, by wskazywał z powrotem na pole z Korzeniem umieszczonym w tej albo poprzedniej turze.

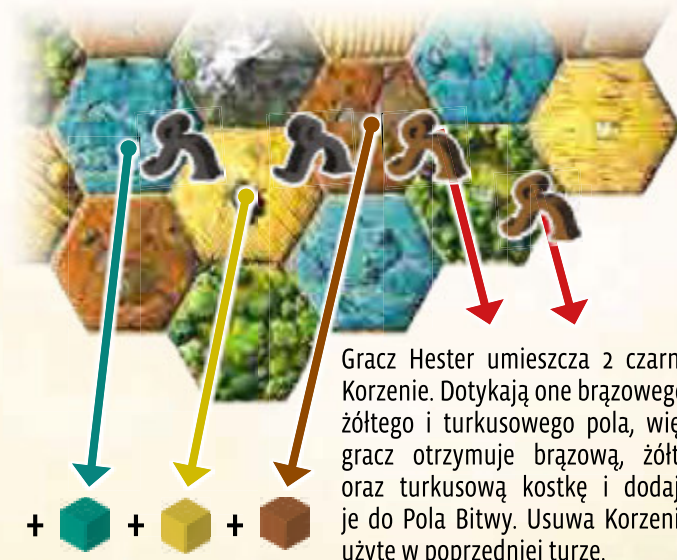
C Usuń poprzednie Korzenie: Po umieszczeniu 2 Korzeni, usuń z planszy inne Korzenie, umieszczone tam w poprzedniej turze.

D Otrzymaj Kostki Terenu: Za każde pole, na którym w tej turze znajduje się Żeton Korzenia, otrzymujesz Kostkę Terenu w kolorze odpowiadającym kolorowi terenu z Korzeniem. Otrzymane kostki umieść na Polu Bitwy. Oznacza to, że w swojej pierwszej turze dostaniesz do 2 Kostek Terenu, a w każdej kolejnej turze otrzymasz do 3 Kostek Terenu.

- 1** Jeżeli umieścisz Żeton Korzenia na:
 - I. Bagnie - otrzymujesz brązową Kostkę Terenu
 - II. Lesie - otrzymujesz zieloną Kostkę Terenu
 - III. Równinach - otrzymujesz żółtą Kostkę Terenu
 - IV. Mokradłach - otrzymujesz turkusową Kostkę Terenu
 - V. Górze - nic nie otrzymujesz
 - VI. Cierniach - nic nie otrzymujesz

PAMIĘTAJ: Kostki Terenu mogą się wyczerpać, więc jeżeli nie ma już dostępnych Kostek Terenu w określonym kolorze, wtedy nie otrzymasz kostek w tym kolorze.

- 2** Jeśli wejdiesz Korzeniem na pole z Ogniskiem, dodaj do tego pola kolejny Żeton Ogniska z pudełka (więcej szczegółów na stronie 33, ale w praktyce, za każdym razem, gdy wchodzisz Korzeniem na pole z Ogniskiem, zwiększasz jego obronę).



Gracz Hester umieszcza 2 czarne Korzenie. Dotykają one brązowego, żółtego i turkusowego pola, więc gracz otrzymuje brązową, żółtą oraz turkusową kostkę i dodaje je do Pola Bitwy. Usuwa Korzenie użyte w poprzedniej turze.

AKCJE

Liczba akcji jakie dostajesz, jest równa liczbie Żetonów Ogniska po lewej stronie Planszy Frakcji. Na początku gry masz 1 akcję, którą wskazuje Żeton Ogniska umieszczony po lewej stronie Planszy Hester. Zyskujesz 1 dodatkową akcję za każde Ognisko, które rozpalisz.

Wykonaj akcję, umieść Żeton Ogniska (znajdujący się po lewej stronie twojej Planszy Frakcji, nie ten który jest NA twojej Planszy Frakcji) i zakryj nim akcję, którą chcesz wykonać.

KAŻDE Z NASTĘPUJĄCYCH DZIAŁAŃ KOSZTUJE 1 AKCJĘ:

- Zagraj kartę (można wykonać tylko raz na turę)
- Umieść 1 dodatkowy Korzeń i otrzymaj 1 dodatkową Kostkę Terenu (można wykonać tylko raz na turę)
- PRYZYWIJ Stwora (można wykonać tylko raz na turę)
- Przesuń Zainfekowane Stwory oraz Hester (można wykonać tyle razy, ile możesz sobie na to pozwolić)
- Aktywuj Drzewo, by wykonać dowolną albo obie akcje (te 2 akcje wykonujesz zawsze jako ostatnie w turze):
 - Zainfekuj Stwory (można wykonać tyle razy, ile możesz sobie na to pozwolić).
 - Przywołaj Hester.

DARMOWA AKCJA:

Karty można aktywować przed albo po aktywacji Drzewa. Aktywuj dowolną kartę albo karty, które masz odsłonięte przed sobą.

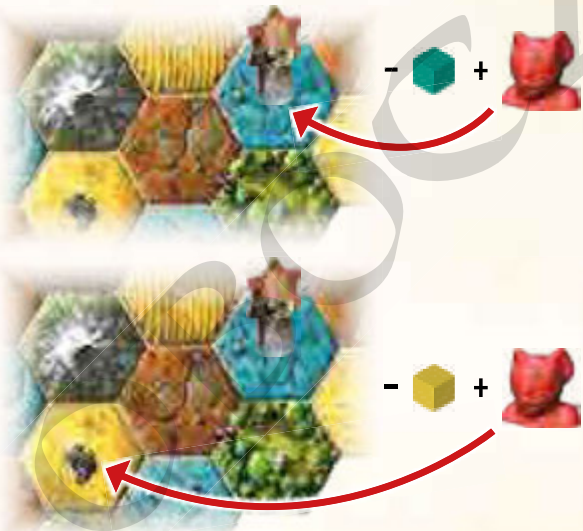
SZCZEGÓŁY AKCJI:

- **Zagranie karty (można wykonać tylko raz na turę):** Aby zagrać kartę, wybierz kartę z twojej ręki i zagraj ją odkrytą na jej stos. Jeśli masz już 3 stosy odkrytych kart nad twoją Planszą Frakcji, to aby zagrać nową kartę, musisz zakryć jeden z tych stosów. W danym momencie możesz mieć aktywne tylko 3 karty. Jeżeli chcesz możesz aktywować tę kartę teraz, albo później w tej turze, albo wcale.

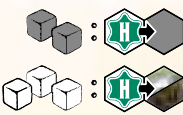
- **Umieść 1 dodatkowy Korzeń i zyskaj 1 dodatkową Kostkę Terenu (można wykonać tylko raz na turę):** Dodaj jeden dodatkowy Korzeń tego samego koloru, co pozostałe 2 umieszczone w tej turze, przestrzegaj wszystkich pozostałych zasad umieszczania Korzeni. Następnie otrzymujesz Kostkę Terenu odpowiadającą kolorowi terenu, którego ten Korzeń dotyka. Ponieważ Korzenie z poprzedniej tury zostały usunięte, możesz ponownie użyć pola z poprzedniej tury, by umieścić tam trzeci Żeton Korzenia.



- **PRYZYWANIE Stwora (można wykonać tylko raz na turę):** Hester może odrzucić Kostkę Terenu pasującą kolorem do pola z Domem gracza albo pola, na którym znajduje się jego Legenda, by PRYZYWAĆ na to pole Stwora tego gracza. Pomimo, że może wydać się to niemądra decyzją, czasami zabraknie ci Stworów do infekowania - więc musisz PRYZYWAĆ własne! Stwory te pojawiają się Niezainfekowane, a Hester nie może ich kontrolować, dopóki nie zostaną Zainfekowane. Jeżeli Legenda znajduje się na polu Cierni albo góry, nie możesz ich PRYZYWAĆ na to pole.



Gracz Hester może wydać turkusową Kostkę Terenu, by wykonać PRYZYWANIE na pole z EMMY albo wydać żółtą Kostkę Terenu, by wykonać PRYZYWANIE na pole z Domem EMMY.

- **Poruszanie Zainfekowanych Stworów oraz Hester (można wykonać tyle razy, ile możesz sobie na to pozwolić):** Hester będzie infekowała Stwory w późniejszej akcji. Po Zainfekowaniu, możesz poruszać Zainfekowane Stwory, a kiedy Hester jest na mapie, możesz poruszać także ją. Tę akcję możesz wykonać tylko raz na turę, ale możesz przy tym wydać tyle Kostek Terenu, ile jesteś w stanie sobie pozwolić, by przesunąć Zainfekowane Stwory i Hester.
 - Aby poruszyć Zainfekowanego Stwora na sąsiadujące pole, odrzuć Kostkę Terenu z Pola Bitwy, odpowiadającą kolorem terenowi, na który chcesz przesunąć Stwora.
 
 - Możesz także odrzucić 2 dowolne Kostki Terenu, aby poruszyć Zainfekowanego Stwora na sąsiednie pole (wliczając górę albo Ciernie).
 
 - Aby poruszyć **Hester** na sąsiednie pole, odrzuć dowolne 2 Kostki Terenu z Pola Bitwy, odpowiadające kolorem terenowi, na który chcesz poruszyć Hester.
 
 - Aby poruszyć **Hester** na Ciernie albo na górę, odrzuć dowolne 3 Kostki Terenu z Pola Bitwy.
 - Burze nie mają wpływu na poruszanie się Zainfekowanych Stworów ani Hester.
 - Nie możesz poruszyć Zainfekowanego Stwora na pole z dowolnym, wrogim Niezainfekowanym Stworem, ale możesz

poruszyć Zainfekowanego Stwora na pole z Niezainfekowanymi Stworami tego gracza. Wyjaśniając, możesz poruszyć czerwonego Zainfekowanego Stwora na pole z 1-3 czerwonymi Niezainfekowanymi Jednostkami, ale nie możesz poruszyć czerwonego Zainfekowanego Stwora na pole z 1-4 niebieskimi Niezainfekowanymi Jednostkami.

- Nie możesz poruszyć Zainfekowanego Stwora na pole z Mieszkańcem Miasta albo Budynkiem, chyba że należy do tej samej Frakcji (pasuje kolorem).



Gracz Hester może poruszyć tego Zainfekowanego Stwora na położone niżej pole żółte, turkusowe albo zielone, wydając żółtą, turkusową albo zieloną Kostkę Terenu. Hester może poruszyć Zainfekowanego Stwora na pole góry, wydając 2 dowolne Kostki Terenu. Nie może poruszyć go na pole z Żetonem Ogniska ani na pole z Niezainfekowanym Stworem z innej Frakcji.

Największą zbrodnią Hester w oczach Rodziny było to, że sama niejako ustanowiła się boginią wśród Stworów i mieszkańców Harrow. Niczego tak bardzo nie pragnęła, jak być kochaną i widziała to uczucie w oczach tych, którzy ją czcili. Czerpała siłę i energię z czci oddawanej jej przez wyznawców. Gdy tańczyli i śpiewali wokół szalejących ognisk w czasie specjalnych nocy, krew Hester gotowała się z podniecenia.

Rozpalanie Ognisk (nie jest to akcja, tylko rezultat poruszania Zainfekowanych Stworów):



Jeżeli możesz poruszyć Zainfekowanego Stwora należącego do jednego przeciwnika na jedno pole z Zainfekowanym Stworem należącym do drugiego przeciwnika (normalnie nie jest możliwe, by na jednym polu znajdowały się Jednostki różnych graczy, ale Hester może tego dokonać, gdy są one Zainfekowane!), wtedy rozpalisz Ognisko! Wyjaśniając, nie możesz poruszyć Zainfekowanego Stwora na pole z dowolną liczbą Niezainfekowanych Jednostek drugiego przeciwnika. Możesz tylko poruszyć Zainfekowanego Stwora na sąsiadujące pole a wrogimi Jednostkami, które wszystkie są Zainfekowane.

- 1 Kiedy rozpalasz Ognisko, weź parę położnych najbardziej po prawej stronie Żetonów Ogniska z twojej Planszy Frakcji i umieść je oba na polu z 2 Zainfekowanymi Stworami. Jeżeli nie masz na swojej Planszy Frakcji Żetonów Ogniska, nie możesz rozpaść więcej Ognisk.
- 2 Usuń oba Zainfekowane Stwory i umieść je razem na dowolnym, pustym miejscu na twojej Planszy Frakcji, w miejscu gdzie normalnie umieściłbyś Żetony, które pożarłeś swojemu przeciwnikowi (więcej na str. 35). Rozpalanie Ognisk przybliży cię do zwycięstwa!
- 3 Odepchnij wszystko co pozostało na polu z Ogniskiem (inne Zainfekowane Stwory, Żetony Ścieżki, Żetony Łalki oraz Żetony Unikalnej Mocy Legendy) na sąsiednie, wybrane przez ciebie pole lub pola. Każdy element z tego pola, może zostać odepchnięty na inne pole.
- 4 Otrzymujesz natychmiast 1 dodatkową akcję w tej i każdej kolejnej turze! Otrzymujesz 1 dodatkowy Żeton Ogniska, dodaj go po lewej stronie twojej Planszy Frakcji. Nigdy nie zmniejszysz liczby akcji jakie posiadasz, ale możesz ją zwiększyć poprzez rozpalanie większej liczby Ognisk!



Gracz Hester porusza Zainfekowanego Stwora na to samo pole, na którym znajduje się Zainfekowany Stwór innej Frakcji.



Oba Zainfekowane Stwory są usuwane, a na tym polu umieszczane są 2 Żetony Ogniska (wzięte z Żetonów Ogniska Hester, znajdujących się najbardziej po prawej stronie Planszy Hester). Hester odpycha Żeton Umiejętności na sąsiednie pole.



z zainfekowane Stwory są umieszczone razem po jednej, wybranej przez ciebie stronie Planszy Hester i pomagają jej w postępie w wypełnieniu warunków zwycięstwa. Otrzymuje ona także 1 dodatkowy Żeton Ogniska, który daje jej akcję. Może go natychmiast aktywować.

Efekt Ogniska

Żadna Jednostka nie może być umieszczona albo przesunięta na pole z Ogniskiem, z wyjątkiem samej Hester.

Pamiętaj, że jeżeli Żeton Korzenia wchodzi na pole z Żetonem Ogniska, dodajesz na to pole 1 dodatkowy Żeton Ogniska.

W jaki sposób inni gracze mogą usuwać Ogniska?

Oboje przeciwnicy mogą atakować Ognisko.



Gracz z większą liczbą Jednostek na polu otrzymuje 1 kostkę. Każdy Żeton Ogniska liczy się jako 1 Jednostka, ale pole może mieć tę wartość o 3 większą, jeżeli znajduje się na nim Hester (Hester ma wartość 3 Jednostek). Jeżeli gracz Hester otrzyma kostkę, ponieważ posiada więcej Jednostek niż Atakujący, będzie ona w kolorze odpowiadającym kolorowi terenu, na którym znajduje się Żeton Ogniska.

Aktywuj Drzewo (wrzuć do Drzewa wszystkie Kostki WZMOCNIENIA i Terenu). Jeżeli Atakujący ma taką samą albo większą liczbę kostek od Hester, wtedy atak jest udany, a Atakujący może wydać tyle kostek ile chce. Za każdą wydaną kostkę, należy odrzucić 1 Żeton Ogniska z atakowanego pola. Jeżeli na tym polu nie ma już żadnych Żetonów Ogniska, wtedy Ognisko jest ugaszone, a gracz otrzymuje 1 punkt. Żeton Ogniska jest usuwany z mapy, a 2 Żetony Ogniska umieszczane są z powrotem na Planszy Hester, na najbardziej skrajnym, wolnym miejscu na Ogniska, po lewej stronie.

Przypomnienie: Ognisko może się składać z większej liczby Żetonów Ogniska, jeżeli na polu z nim umieszczone są Korzenie.



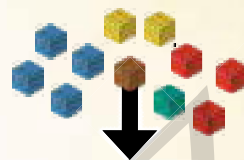
Istnieją jeszcze 2 możliwe akcje, jakie Hester może wykonać, ale 2 poniższe akcje muszą być ostatnimi akcjami wykonywanymi w turze. Upewnij się więc, że wykonałeś dowolną z powyższych akcji, zanim przejdziesz do 2 ostatnich. Możesz infekować Stwory lub przywoływać Hester dopiero po aktywowaniu Drzewa, chyba że aktywujesz kartę, która mówi inaczej.

Aktywowanie Drzewa

Weź wszystkie kostki (kostki WZMOCNIENIA drugiego gracza i twoje Kostki Terenu) i wrzuć je do Drzewa. Wszystkie kostki jakie wypadną, mogą być użyte w tej turze przez Hester.

Infekowanie Stworów

- Aby wykonać tę akcję, umieść Żeton Ogniska w miejscu infekowanego Stwora. Możesz wykonać tę akcję tylko raz na turę, ale możesz przy tym infekować kilka Stworów za każdym razem, gdy ją wykonujesz. Aby zainfekować Stwora, odrzuć 1 Kostkę Terenu w kolorze odpowiadającym kolorowi terenu, na którym znajduje się Żeton Korzenia ORAZ zainfekowany Stwór. Możesz także odrzucić DOWOLNE 3 Kostki Terenu, aby zainfekować dowolnego zainfekowanego Stwora na polu z Korzeniem. Weź węży z twojego Ekwipunku i umieść go w uchu Stwora. Stwór został teraz zainfekowany!



- Możesz infekować jednego Stwora, na jedno pole z Żetonem Korzenia. Wszystkie Stwory na polu muszą być zainfekowane, zanim będzie można zainfekować Legendę.
- Jeżeli Legenda jest zainfekowana, Hester może zamiast tego infekować DOWOLNEGO ze Stworów tego gracza na mapie.

W jaki sposób inni gracze mogą wykorzystywać zainfekowane Stwory?

W swojej turze gracz, który gra przeciwko Hester, może poruszać swoje zainfekowane Stwory tak, jakby były normalnymi Stworami. Może również atakować swoimi zainfekowanymi Stworami oraz przy ich pomocy zbierać z mapy Żetony Umiejętności. W efekcie, w turze gracza Stwory te zachowują się dokładnie tak samo jak jego normalne Stwory. Natomiast w turze Hester, może ona przemieszczać je tak, jak opisano na stronie 32.

Atakowanie zainfekowanych Stworów

Możliwe jest atakowanie zainfekowanych Stworów. Jeśli są one same na polu, atak odbywa się zgodnie z opisem w sekcji dotyczącej ataku (zobacz str. 9). Jeśli zainfekowany Stwór znajduje się na polu z jakąkolwiek inną Jednostką, zainfekowany Stwór lub Stwory będą zawsze atakowane jako ostatnie. Jeśli atakowana jest Legenda, atakujący gracz może jak zwykle zabić dowolnego Stwora na mapie. Jednakże, jeśli zainfekowany Stwór znajduje się na tym samym polu co niezainfekowany Stwór, niezainfekowany Stwór musi zostać zabity jako pierwszy.

• Przywołaj Hester!

Aby wykonać tę akcję, umieść Żeton Ogniska na miejscu Przywołania Hester. Hester, by mogła się pojawić, potrzebuje pewnej liczby Kostek Terenu w jednym kolorze. Muszą one pasować kolorem do koloru terenu, na którym znajduje się Ognisko. Jeżeli nie masz umieszczonych żadnych Ognisk, wtedy Hester nie może wrócić do życia. Kiedy umieścisz swoje pierwsze Ognisko, liczba potrzebnych Kostek Terenu w tym samym kolorze będzie wynosiła 3, ale z każdym kolejnym umieszczonym Ogniskiem, zmniejsza się ona o 1. Aby sprowadzić Hester, odrzuć wymaganą liczbę Kostek Terenu w kolorze pasującym do pola, na którym masz jedno z twoich Ognisk. Umieść Hester na tym samym polu.



Jak pozostali gracze mogą poradzić sobie z Hester?

Gracze mogą atakować Hester. Hester ma siłę 3 Jednostek, a jeśli otrzymuje kostkę za posiadanie większej liczby Jednostek, kostka ta jest w kolorze odpowiadającym kolorowi terenu, na którym Hester znajduje się w momencie ataku. Jeśli Hester znajduje się na polu z 2 Żetonami Ogniska, pole to ma siłę 5 Jednostek. Hester może być celem ataku tylko wtedy, gdy na jej polu nie ma Ognisk.

Aby zaatakować, Aktywuj Drzewo, wrzucając do niego WSZYSTKIE kostki z Pola Bitwy.

Jeżeli Hester zostanie zabita, należy usunąć ją z Planszy, a gracz, który ją zabił może przekreślić łyżkę na swojej Tarczy Stwora "w dół", by wskazywała na 1 Stwora, jak na początku gry. Gracze nie zdobywają punktu za zabicie Hester, ale otrzymują punkt za ugaszenie Ogniska. Hester kontynuuje swój powrót do życia, jak opisano powyżej.

• Darmowa Akcja

Aktywowanie kart: Możesz aktywować każdą ze swoich odkrytych kart raz na swoją turę, w dowolnym momencie (przed i/lub po aktywacji Drzewa), o ile nastąpi to po otrzymaniu kostek z twoich

Korzeni. To nie jest akcja! Gdy karta zostanie aktywowana, wysuń ją nieco do przodu, aby oznaczyć, że została użyta. Każdą kartę można aktywować raz na turę, przy czym każda z nich może być aktywowana przed lub po aktywacji Drzewa.

Dawno temu, w akcie okrutnej brutalności, Hester pożarła ciało swojej ukochanej siostry Amaryllis. Kiedy to zrobiła, wchłonęła całą magię swojej siostry. Obudziła też w sobie straszliwy głód. Teraz pragnie ucztować na skórze, krwi, mięsie i kościach innych potężnych istot, aby móc spożywać ich esencję i stawać się jeszcze potężniejsza.

Porządkowanie:

Kiedy wykonacie wszystkie swoje akcje, postępujcie według poniższych kroków.

- Hester chce pożreć Legendy, aby zyskać ich moc. Jeśli w fazie porządkowania Hester znajduje się na tym samym polu co Legenda, możesz pożreć dowolny żeton tego gracza. Żeton musi być Żetonem Umiejętności (wliczając Żeton Umiejętności Legendy) albo Żetonem Rozmaitości. Umieść pożarty Żeton na kwadratowym polu na Planszy Hester po stronie, która znajduje się najbliżej gracza, do którego należał. Jeśli po tej stronie planszy Hester nie ma wolnych kwadratowych pól, to nie możesz pożreć Legendy tego gracza. Jeśli pożerasz Legendę Rodziny, możesz poprosić o konkretny Żeton Umiejętności z ich woreczka lub zabrać go z Planszy Frakcji. Nie możesz wziąć Żetonu Ulepszenia.
- **Po pożarciu**, Hester jest usuwana z mapy i musi być przywołana ponownie, zanim znów będzie mogła pożerać.
- Weź wszystkie kostki z Pola Bitwy i połóż 6 wybranych w miejscach na kostki, pośrodku. Resztę odłóż do zapasów Hester.
- Usuń ze swojej Planszy Frakcji Żetony Ogniska, których użyłeś do oznaczenia akcji, jakie wykonałeś i umieść je po lewej stronie od twojej Planszy Frakcji.

INTERAKCJA Z HESTER

Hester wchodzi w interakcje odmiennie z różnymi przeciwnikami. Poniżej znajdziesz kilka sposobów:

- 1 Kiedy gracz inny niż Hester aktywuje Drzewo, wrzuca do niego wszystkie kostki WZMOCNIENIA i Kostki Terenu.
- 1 Jeżeli gracz bez Żetonu Pierwszego Gracza bierze Bonusowy Kafelek wyznaczający Pierwszego Gracza, nie wykonuje 2 tur z rzędu jak w rozgrywce dwuosobowej. Zamiast tego, bierze Żeton Pierwszego Gracza, kończy swoją turę, następuje tura Hester, następnie z Żetonem Pierwszego Gracza wykonuje turę ponownie.

HESTER I OBROŃCY

Oto kilka sposobów, w jaki obrońcy wchodzi w interakcję z Hester:

- 1 Hester może poruszyć się za darmo na sąsiednie pole z Żetonem Ścieżki.
- 1 Jeżeli Ognisko znajduje się na polu z Domem Obrońcy, wtedy obrońcy nie mogą uratować żadnego Mieszkańca Miasta ani wykonać PRYZYWANIA na pole ze swoim Domem, dopóki Ognisko nie zostanie usunięte.
- 3 Korzenie mogą być umieszczane na polach z Mieszkańcami Miasta, ale nie mają na nich wpływu.

HESTER I RODZINA

Oto kilka sposobów, w jaki Rodzina wchodzi w interakcję z Hester:

- 1 Burze nie mają wpływu na poruszanie się Hester ani na umieszczanie Korzeni.
- 2 Jeżeli Ognisko znajduje się na polu z Domem Rodziny i nie ma na nim Burzy, Rodzina nie może zniszczyć żadnego Budynku ani wykonać PRZYZWANIA na pole ze swoim Domem, dopóki Ognisko nie zostanie usunięte.
- 3 Korzenie mogą być umieszczane na polach z Budynkami, ale nie mają na nie wpływu.

HESTER I KAMMI

Oto kilka sposobów, w jaki Kammi wchodzi w interakcję z Hester:

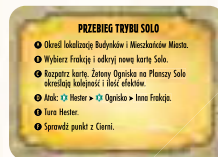
- 1 Zainfekowany Stwór może przenosić Żeton Lalki. Jeżeli Zainfekowany Stwór poruszy się na pole z Niezainfekowanym Stworem z Żetonem Lalki, Zainfekowany Stwór może podnieść ten Żeton i kontynuować poruszanie.
- 2 Korzenie mogą być umieszczane na polach z Żetonami Lalki, ale nie mają na nie wpływu.
- 3 Hester może pożreć tylko Legendę Kammi, nie może pożreć Legendy Goblina! W tym celu gracz Hester musi być uważnym w czasie tury Kammi, by wyedukować, który z Żetonów należy do Kammi!

KONIEC GRY

Hester odzyska całą swoją siłę i natychmiast wygra grę, jeśli wszystkie 6 kwadratowych pól zostanie wypełnionych Żetonami lub Zainfekowanymi Stworami, niezależnie od tego, czy ktoś inny wywołał już koniec gry. Jeśli ktoś inny wywołał koniec gry, a Hester nie może w pełni powrócić do życia przed końcem rundy, wówczas przeciwnik z najwyższym wynikiem wygrywa (w przypadku remisu wygrywa gracz z Żetonem Pierwszego Gracza).

TRYB SOLO

W grze solo wcielasz się w postać Hester, która próbuje powrócić do życia z całą swoją mocą. Będziesz grać dokładnie według tych samych zasad, jakie obowiązują Hester w grze głównej, więc jest to również świetny sposób, aby podszkolić się, jak grać tą postacią w grze dla 3 graczy. Musisz najpierw zrozumieć, jak grać jako Hester, więc przeczytaj Rozdział 5 zanim przejdiesz dalej.



Karta Pomocy x1

PRZYGOTOWANIE

- Po wybraniu poziomu trudności (zobacz poniżej), weź odpowiednie karty. Potasuj oddzielnie każdą z talii (Taktyki, Ulepszeń i Goblina) i trzymaj je w 3 oddzielnych, zakrytych stosach. To są twoje Karty Solo.
- Rodzina i obrońcy rozpoczynają z 3 kostkami na Polu Bitwy, jak zwykle.
- Wybierz 1 Żeton Legendy Obrońców oraz 1 Żeton Legendy Rodziny i umieść je na polach z ich Domami, razem z 3 należącymi do nich Stworami.
- Obróć na drugą stronę część Planszy Punktacji tak, aby został odsłonięty Tryb Solo (strona z małą mapą).

WYBIERZ POZIOM TRUDNOŚCI

Podczas pierwszej rozgrywki, rozpocznij na Poziomie 1.

Z 3 oddzielnych stosów zakrytych kart (Taktyki, Ulepszenia i Goblina), będziesz losowo dobierać dowolną liczbę kart z każdego stosu, tak aby łączna liczba dobranych kart była równa liczbie podanej w tabeli na następnej stronie. Jeśli grasz na Poziomie 1, wybierzesz łącznie 18 kart. Talię każdego koloru ułóż w osobny stos.

Każdy kolor będzie wskazywał określone pola na mapie, które odpowiadają kolorami polom na planszy solo.

Czerwone Karty Taktyki będą wskazywać pola wokół krawędzi mapy.

Fioletowe Karty Goblina i niebieskie Karty Ulepszeń będą wskazywać pola zgodnie z poniższym obrazkiem.



Poziom	Całkowita liczba używanych kart	Początkowe kostki na Polu Bitwy
1	18 kart	rozpoczynasz z 1 Kostką każdego rodzaju Terenu na Polu Bitwy
2	16 kart	rozpoczynasz z 2 losowymi Kostkami Terenu (jakimkolwiek 2 z czterech 4) na Polu Bitwy
3	14 kart	rozpoczynasz z 0 Kostkami Terenu na Polu Bitwy.

SZCZEGÓŁY TURU ZANIM ROZEGRASZ SWOJĄ TURĘ:

A Określ lokalizację Budynku i Mieszkańca Miasta

- Jeżeli na początku którejkolwiek tury, na mapie nie ma żadnych Budynków czy Mieszkańców Miasta, musisz umieścić tam po jednym Budynku i Mieszkańcu. By to zrobić, dobierz po 1 karcie na Mieszkańca Miasta albo Budynek jaki musisz umieścić, z dowolnego z 3 stosów zakrytych kart i obróć je na stronę odkrytą.
- Każda karta daje ci zawsze 2 pola do wyboru. Wybierz pole, na którym nie ma żadnych Jednostek i umieść tam Mieszkańca Miasta albo Budynek. Zrób to dwukrotnie na początku gry - jedna dobrana karta dla Mieszkańca Miasta i jedna dla Budynku.
 - Jeżeli nie możesz umieścić Mieszkańca Miasta albo Budynku ponieważ oba pola są zajęte przez Jednostki (albo Ogniska, albo inne Budynki czy Mieszkańców Miasta przeciwnej strony), wtedy odrzuć tę kartę i dobieraj kolejne dotąd, aż będziesz w stanie go umieścić.
 - Jeżeli odkryjesz kartę Portrety bez Twarzy z niebieskiej talii Ulepszeń, tracisz wszystkie kostki na Polu Bitwy, ale możesz umieścić Budynek albo Mieszkańca Miasta na dowolnie wybranym polu.

B Obróć nową kartę Solo

- Możesz wybrać kolor karty, którą chcesz obrócić. Każda kolorowa karta, bazując na kolorach z mapki na Planszy Punktacji, będzie miała opcje określające, gdzie zostaną PRYZYWANE nowe Stwory. Jeśli w którymś ze stosów nie masz już kart, musisz wziąć kartę z innego stosu.
- Raz na turę możesz odrzucić kartę i dobrać inną (z tego samego albo innego stosu). Musisz rozstrzygnąć tę drugą kartę.
- Umieść kartę na dowolnej stronie Planszy Punktacji: niebieska strona, by aktywować Rodzinę a czerwona strona, by aktywować Obrońców. Wybór, którą ze stron chcesz aktywować w każdej turze należy do ciebie.

C Rozpatrz kartę

- Jeżeli dobierzesz niebieską Kartę Ulepszenia - Portrety bez Twarzy, na której znajduje się ikona Kwiat Amaryllis, tracisz wszystkie Kostki Terenu z Pola Bitwy, ale możesz PRYZYWAĆ Stwora na dowolnie wybranym polu.
- Wszystkie pozostałe karty zawierają 3 rodzaje informacji:
 - Kolejność aktywacji oraz czy którakolwiek się powtórzy
 - Gdzie pojawią się PRYZYWANE Stwory
 - Czy któraś z Frakcji przeciwnych graczowi zaatakuje Ognisko czy nie
- Kolejność aktywacji
 - Każda karta ma jeden element w lewym dolnym rogu. Umieść jeden ze swoich Żetonów Ogniska, którego używasz jako akcji, na obszarze nad ikoną odpowiadającą temu elementowi na

planszy Solo. Jeżeli masz więcej Żetonów Ogniska używanych jako akcji, kontynuuj umieszczanie ich na tych obszarach zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli masz więcej niż 3 Żetony Ogniska, których używasz jako akcji, wtedy na 1 lub więcej obszarach umieszczonych będzie po kilka Żetonów Ogniska. W pierwszej kolejności będziesz aktywować obszary pasujące do ikony na karcie, następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Obszary bez Żetonów Ogniska aktywowane są raz.
- Obszary z jednym lub więcej Żetonami Ogniska aktywowane są kolejny raz, za każdy Żeton Ogniska, ale wszystkie aktywacje odbywają się w tym samym czasie.

Dodaj do Pola Bitwy kostkę odpowiadającą kolorem Frakcji, którą aktywowałeś.

- Jeżeli posiadasz Żeton Ogniska na obszarze Dodawania Kostki, wtedy dodajesz jedną dodatkową kostkę za każdy Żeton Ogniska na tym obszarze.

PRYZWIJ Stwora w dowolnej lokalizacji wskazanej przez liczbę na polach, na karcie Solo. Na każdej karcie zawsze są 2 pola do wyboru. Wybierz pole, na którym nie ma żadnych wrogich Jednostek, Ognisk ani celów przeciwnych Frakcji (Mieszkańców Miasta albo Budynków), by PRYZYWAĆ Stwora.

- Jeżeli nie możesz umieścić Stwora ponieważ oba pola są zajęte przez Jednostki, wtedy odrzuć tę kartę i dobieraj kolejne dotąd, aż będziesz w stanie go umieścić.
- Jeżeli na obszarze PRYZYWANIA Stwora posiadasz Żeton Ogniska, wtedy PRYZYWASZ dodatkowego Stwora, za każdy Żeton Ogniska obecny na tym obszarze.

Porusz Jednostki o 1 pole w kierunku ich celu. To ty decydujesz w jakiej kolejności będą poruszały się poszczególne Stwory z tej Frakcji, ale w czasie tej tury musisz spróbować poruszyć każdą z nich.

- Stwory przesuną się na pole, które jest bliżej ich celu. Jednostki Rodziny przesuną się w kierunku Budynku, podczas gdy Jednostki Obrońców przesuną się w kierunku Mieszkańców Miasta.
- W rozgrywce solo zignoruj zasady RUCHU takie jak dodatkowy koszt przy poruszaniu się na góry i Burze, nadal jednak musisz przestrzegać Ogólnych Zasad.
- Jednostki zawsze starają się poruszać bliżej swojego celu, ale jeżeli ich drogę blokują wrogie Jednostki, wtedy możliwe jest poruszenie się na pole dalsze od ich celu. Jeżeli ich cel jest całkowicie zablokowany i niedostępny, wtedy takie Jednostki nie będą się poruszały.
- Możesz poruszyć Jednostki, by połączyć je z innymi Jednostkami, ale pamiętaj, że nie możesz przekroczyć liczby 4 Jednostek na polu.
- Kiedy Jednostki są w grupie, nigdy nie wyłamują się z tej grupy. Grupy poruszają się razem! Jeżeli poruszysz Stwora na pole z 1 albo większą liczbą Stworów, a te Stwory nie poruszyły się jeszcze, wtedy wszystkie Stwory na tym polu poruszają się razem. W związku z tym, pierwszy Stwór poruszy się w tym przykładzie dwa razy.
- Jeżeli Jednostka Rodziny poruszy się na pole z Budynkiem, niszczy ten Budynek, a Rodzina otrzymuje natychmiast 2 punkty. Kontynuuj poruszanie Jednostek w kierunku tego pola przez resztę tej tury. W trybie Solo Rodzina nie dodaje do mapy Burz.
- Jeżeli Jednostki Obrońców poruszają się na pole z Mieszkańcem Miasta, ratują tego Mieszkańca, a Obrońcy otrzymują natychmiast 2 punkty. Kontynuuj poruszanie Jednostek w kierunku tego pola przez resztę tury.

- Tak jak w normalnych zasadach, Obrońcy nie mogą poruszać się na pole z Ogniskiem albo z Budynkiem, a Rodzina nie może poruszać się na pole z Ogniskiem albo z Mieszkańcem Miasta.
- Jeżeli masz Żeton Ogniska na obszarze Poruszania się Jednostek, wtedy poruszysz się o jedno dodatkowe pole za każdy Żeton Ogniska na tym obszarze.

D Atak

Aktywowany kolor otrzymuje 1 atak, jeżeli posiada zasięg.

I. Sprawdź dla ikony Hester:

- A. Jeżeli na karcie solo znajduje się ikona Hester:
 - i. Jeżeli Jednostki aktywnej Frakcji mają w zasięgu Hester, zaatakują ją.
 - ii. Jeżeli Hester nie znajduje się w zasięgu aktywnej Frakcji, ale w jej zasięgu znajduje się Ognisko, zostanie ono zaatakowane.
 - iii. Jeżeli w zasięgu aktywnej Frakcji nie ma ani Hester ani Ogniska, aktywna Frakcja zaatakuję pole w swoim zasięgu, na którym znajdują się Jednostki przeciwnej Frakcji, JEŻELI aktywna Frakcja ma tyle samo albo więcej Jednostek na swoim polu, niż jej cel. Jeżeli jest kilka możliwych docelowych pól, gracz wybiera cel ataku.

B. Jeżeli na karcie solo nie ma ikony Hester:

- i. Aktywna Frakcja zaatakuję pole w swoim zasięgu, na którym znajdują się Jednostki z innej Frakcji, JEŻELI aktywna Frakcja ma tyle samo albo więcej Jednostek na swoim polu, niż jej cel. Jeżeli jest kilka możliwych docelowych pól, gracz wybiera cel ataku.

II. Określ kto otrzymuje dodatkową kostkę za posiadanie większej liczby Jednostek na swoim polu.

- Hester otrzymuje kostkę odpowiadającą kolorem terenowi, na którym się znajduje, jeżeli ma przewagę liczebną nad Atakującym.
- Każdy Żeton Ogniska liczy się jako Jednostka, gdy atakowane jest pole z nim. Jeżeli pole zawierające Żeton Ogniska ma więcej Jednostek, Hester otrzymuje kostkę pasującą do pola terenu.
- Jeżeli aktywna Frakcja ma więcej Jednostek na atakowanym polu niż na bronionym polu, otrzymuje kostkę.

III. Aktywuj Drzewo i rozstrzygnij atak tak, jak w podstawowej grze.

- Jeżeli Hester znajduje się na jednym polu z Ogniskiem, wtedy Ognisko atakowane jest jako pierwsze (tak jak w podstawowej grze, Legendy atakowane są zawsze jako ostatecznie na swoim polu).

IV. Aktywna Frakcja otrzymuje punkty:

- Jeżeli aktywna Frakcja zniszczy Stwora, przydziel temu wrogowi 1 zabicie. Otrzymuje on punkty oraz przekręca łyżkę na Tarczy Stwora jak w Rozdziale 3 (zobacz na str.22)
- Jeżeli aktywna Frakcja ugasi Ognisko (zniszczy wszystkie Żetony Ogniska na polu) wtedy przyznaj temu wrogowi 1 punkt.
- Jeżeli aktywna Frakcja zniszczy Hester, przekręć łyżkę na Tarczy Stwora tej Frakcji "w dół", tak by wskazywała 1 Stwora oraz dodaj Ognisko na położone najbardziej po prawej stronie puste pola Ogniska, na swojej Planszecie gracza Hester.

f Tura Hester

Weź Żetony Ogniska z ikon na Planszy Solo, by użyć ich jako twoich akcji. Rozgrywasz swoją turę według normalnych zasad Hester.

f Sprawdź punkt z Cierni

Jeżeli po turze Hester, na Cierniach znajduje się 1 albo więcej Jednostek, wtedy Frakcja ta otrzymuje 1 punkt.

DODATEK

OBRÓŃCY

LEGENDY

EMMY: Umieść kostki ze swojego Ekwipunku na każdym polu z twoim dowolnym Stworem i nie zawierającym czerwonych kostek. Kiedy Emmy poruszy się na 1 z tych pól lub gdy Jednostki na tych polach zostaną zaatakowane, natychmiast dodaj tę kostkę do Pola Bitwy. Emmy nie podnosi kostki, jeżeli jakaś zostanie umieszczona na jej polu. Podnosi ją tylko wtedy, gdy wejdzie na pole z kostką. Kostka pozostaje na tym polu, nawet jeśli Stwór się z niego poruszy. Jeśli Emmy zostanie kiedykolwiek skutecznie zaatakowana, a przeciwnik wybierze Stwora na polu, na którym znajduje się czerwona kostka, kostka ta nie jest dodawana do Pola Bitwy, ponieważ Jednostki na tym polu nie zostały zaatakowane.

BERNICE: Przesuń 1 ze swoich Stworów na sąsiednie pole terenu, a następnie umieść 1 Żelazny Gwóźdź pod Jednostką na polu sąsiadującym z jedną z twoich Jednostek. Ta jednostka nie może się poruszyć, dopóki jej właściciel nie wykorzysta 1 RUCHU, aby zwrócić ci Żelazny Gwóźdź. Jednostka znajdująca się na Żelaznym Gwoździu nie może zostać ściągnięta z pola, na którym się znajduje, ani przesunięta za pomocą umiejętności Leviego. Jeśli to Legenda została przygwożdżona przez Żelazny Gwóźdź, nie może poruszyć się za pomocą Bonusowego Kafelka zawierającego dodatkowe Poruszenie się Legendy. Twój przeciwnik może wydać RUCH wykorzystując do tego dowolną możliwość, aby pozbyć się tego żetonu - z Żetonu Rozmaitości, Żetonu Umiejętności RUCHU, podczas wykonywania akcji Słoja Umiejętności, z Bonusowego Kafelka z 1 RUCHEM, z efektu karty. Jeśli oba twoje Żetony Żelaznego Gwoźdźa są w grze, możesz zabrać jeden z nich, aby umieścić go pod nową Jednostką. Jeśli zostanie umieszczony na polu Hester, musi ona wydać 2 kostki terenu (lub efekt karty dający jej 1 poruszenie), aby usunąć Żelazny Gwóźdź.

MALACHIASZ: Umieść Żeton Ataku Szalu na dowolnym polu oddalonym o 1 lub 2 pola od Malachiasza. Aktywuj Drzewo, aby wykonać 1 atak z pola Ataku Szalu, który liczy się jako 2 Jednostki. Zwróć Żeton Szalu. Żeton Ataku Szalu nie może być umieszczony na tym samym polu co Malachiasz. Jeśli zostanie umieszczony na polu z innymi Jednostkami, dodaj wartość 2 Jednostek z tego Żetonu do liczby Jednostek na tym polu, aby określić łączną wartość Jednostek. Możliwe, że wartość twoich Jednostek wyniesie 6. Jeśli atak się powiedzie, rozstrzygnij go tak samo, jak w przypadku zwykłego ataku. Jeśli na polu z Żetonem Ataku Szalu nie ma żadnych innych Stworów, to nie ma szansy na Starcie Stworów. Żeton Ataku Szalu nie pozwala na zbieranie żadnych Żetonów Umiejętności z pola, na którym się znajduje.

PRISCILLA: Umieść po 1 Żetonie Prowokacji na 2 różnych polach (bez Mieszkańców Miasta albo Budynków), które odpowiadają terenowi, na którym znajduje się Priscilla. Dowolna Jednostka na tym samym polu niszczy Żeton Prowokacji. Na końcu rundy PRZYZWIJ Stwora na każde pole z Żetonem Prowokacji. Ponieważ góra i Ciernie nie są terenami, nie możesz umieścić na nich Żetonu Prowokacji. Jeśli jeden ze Stworów Obrońców lub Priscilla poruszy się na pole z Żetonem Prowokacji, Żeton jest usuwany.

BEZSKÓRY CHŁOPIEC: Porusz 1 twojego Stwora i 1 Mieszkańca Miasta, każdego na sąsiednie pole, które odpowiada terenowi, na którym znajduje się Bezskóry Chłopiec. Ponieważ góra i Ciernie nie są terenami, nie możesz poruszyć Mieszkańca na żadne z tych pól za pomocą tej umiejętności. Nie możesz poruszyć Stwora ani Mieszkańca na pole, na którym znajduje się Budynek albo wroga Jednostka.

KARTY

WYGNIANIE: Zdejmij do 3 kostek przeciwnika z Pola Bitwy do końca twojej tury. Na końcu twojej tury, umieść kostki twojego wroga z powrotem na Polu Bitwy.

KONIEC GRY:

ZWYCIĘSTWO: Tak samo jak w grze podstawowej - musisz zapelnąć wszystkie 6 pól na swojej planszy, rozpalając Ogniska i pożerając Legendy.

PRZEGRANA: Tak samo jak w grze podstawowej - albo przeciwnik uzyskuje 7 punktów na koniec rundy (po turze Hester) ALBO musisz dobrać kartę Solo, a już żadnej nie posiadasz.

ROZPĘTANIE BURZY: Przenieś swoją Legendę na pole po przeciwnej stronie do sąsiedniego pola z Burzą. Po przeciwnej stronie oznacza w linii prostej, przeskocz nad Burzą i wyląduj na drugiej stronie.

PRZYWOŁANIE ZMARŁYCH: Wykonaj **PRYZYWANIE** o sile do połowy twojej wartości **PRYZYWANIA** (zaokrąglij w górę). Jeżeli twoje **PRYZYWANIE** ma wartość 3, wtedy ta karta pozwoli ci **PRYZYWAĆ** za 2 (połowa z 3 zaokrąglona w górę).

ŚLEPY STRZAŁ: Weź 1 Żeton Umiejętności, który znajduje się w linii prostej od pola z twoją Legendą i natychmiast dodaj go na swoją Planszę Frakcji. Żeton Umiejętności może znajdować się po drugiej stronie mapy, ale tak długo, jak długo znajduje się w linii prostej od twojej Legendy, możesz go wziąć. Pozwala to na natychmiastowe dodanie go do twojej Planszy Frakcji (co może oznaczać natychmiastowe dobranie karty i może ulepszyć tę umiejętność, jeśli wybrałeś w tej turze Słój Umiejętności).

SPRYT: PRYZYWIJ Stwora na pole z Mieszkańcem Miasta.

DRĘCZĄCA WIZJA: Po ukończeniu w tej turze akcji **Słoja**, aktywuj do 3 twoich Żetonów **Rozmaitości**. Musisz ukończyć akcję **Słoja** przed aktywowaniem swoich Żetonów **Rozmaitości**.

KRZYK: Wybierz 1: Przesuń o 1 pole 2 wrogie Stwory, które sąsiadują z twoją Legendą **ALBO** przesuń o 2 pola 1 wrogiego Stwora, który znajduje się do 2 pól od twojej Legendy. Nie możesz przesunąć wrogiego Stwora na pole, na które normalnie nie mógłby wejść. Możesz zignorować koszt wejścia na Burzę i górę.

CAŁONOCNE PLANOWANIE: +2 do zasięgu, do końca twojej tury. Możesz wykorzystać to do ataku, ale także może być pomocne w umieszczaniu Żetonów **Ścieżki**.

SZALEŃCZA WŚCIEKŁOŚĆ: **WZMOCNIENIE 1**, **PRYZYWANIE 1** oraz **RUCH 1**. Jeżeli masz mniej kostek na Polu Bitwy niż Rodzina albo Kammi, otrzymujesz 1 dodatkowe **WZMOCNIENIE**, **PRYZYWANIE** albo **RUCH**. Porównujesz liczbę kostek 1 do 1, twoich i wrogich (nie Hester).

GDZIEŚ WYŻEJ: Wykonaj 3 **RUCHY** twoją Legendą. Nie możesz przenieść ze sobą Stworów.

WSPARCIE: Przenieść do 3 twoich Stworów na pola z twoją Legendą albo innymi twoimi Stworami. Wszystkie te Stwory możesz umieścić na tym samym polu albo każdego na innym. Pamiętaj o limicie 4 Jednostek na pole.

OŻYWIENIE: Wykonaj **WZMOCNIENIE** o sile do połowy twojej wartości **WZMOCNIENIA** (zaokrąglij w górę).

PULAPKA DUCHOWA: Jeżeli jakkolwiek twoja Jednostka znajduje się na polu sąsiadującym z wrogią Legendą, aktywuj połowę twoich Żetonów **Rozmaitości** (zaokrąglij w górę). Jeżeli twoja Legenda albo jeden z twoich Stworów znajduje się na polu sąsiadującym z Legendą wroga, możesz aktywować połowę twoich Żetonów **Rozmaitości** (zaokrąglij w górę).

WIEDŹMI OGIEŃ: Umieść dowolne 2 Żetony Umiejętności z pudełka na 2 różnych, pustych polach na mapie. Umieść dowolne 2 Żetony **RUCHU**, **PRYZYWANIA**, **WZMOCNIENIA** albo Legendy (Zwój). Puste pole oznacza, że nie ma na nim żadnych Jednostek, Mieszkańców Miasta, Budynków, Żetonów **Lalki**, Żetonów **Ścieżki** ani Żetonów **Unikalnej Mocy Legendy**.

UJADAJĄCY PIES: Przesuń do 3 wrogich Stworów w promieniu 3 pól od twojej Legendy, o jedno pole bliżej w jej stronę. Każdy Stwór musi przybliżyć się do twojej Legendy (w razie potrzeby, policz liczbę pól, by przekonać się, że jest bliżej).

TWOJE WYBORY SĄ MOIMI DECYZJAMI: Wykonaj 1 **PRYZYWANIE**, **RUCH** albo **WZMOCNIENIE** i aktywuj pierwszy Zwój na Torze twojej Legendy. Pierwszy Zwój na Torze twojej Legendy oznacza, że możesz umieścić (albo poruszyć, jeżeli znajduje się już na mapie) 1 ze swoich Żetonów **Ścieżki**, w zasięgu twojej Legendy albo przyciągnąć Mieszkańca Miasta o 1 pole bliżej do twojej Legendy, w zależności, która ze stron Toru jest odkryta.

RODZINA

LEGENDY

LEVI: Porusz każdego z twoich Stworów na sąsiednie pole albo z sąsiedniego pola, które odpowiada terenowi, na którym znajduje się Levi. Jeżeli Levi jest na polu z Zielonym Lasem, każdego z twoich Stworów możesz albo przesunąć na pole z Zielonym Lasem albo przesunąć z pola z Zielonym Lasem.

CORBIN: Wskreszenie Stwora: Zabierz 1 z twoich Stworów z mapy i **PRYZYWIJ** 2 Stwory, każdego w odległości do 1 pola od Corbina albo pola z twoim Domem. Wykonaj **PRYZYWANIE** w odległości do 1 pola od pola z twoim Domem albo do 1 pola od Corbina. Nie możesz wybrać do usunięcia Stwora z Żelaznym Gwoździem, ponieważ jest on przygwożdżony dopóki nie zapłacisz **RUCHUEM**, by usunąć Żelazny Gwóźdź.

ODESSA: Weź do 3 swoich kostek z Pola Bitwy i umieść je na swojej Planszecie Bohatera. Możesz na niej posiadać do 3 kostek jednocześnie. Po aktywowaniu Drzewa, możesz zwrócić dowolne kostki z twojej Planszетки Bohatera na Pole Bitwy. Dzięki tej umiejętności możesz zdjąć z Pola Bitwy maksymalnie 3 kostki **WZMOCNIENIA**. Można jej użyć kiedy inna Frakcja **AKTYWUJE** Drzewo (wliczając Hester albo Poddanego).

MILDRED: Przenieś Mildred na dowolne pole z przynajmniej 1 twoim Stworem. Aktywuj Drzewo. Jeżeli masz przynajmniej 3 kostki: Umieść dowolne 2 Żetony Umiejętności (z pudełka), każdy na innym polu z Burzą. Jeżeli masz 3 albo więcej kostek, możesz dodać wybrany Żeton Umiejętności na pole z Burzą, następnie możesz dodać kolejny, wybrany Żeton Umiejętności na inne pole z Burzą. Nie ma znaczenia ile kostek wypadnie z Drzewa, zawsze będziesz mógł poruszyć Mildred na dowolne pole z przynajmniej 1 twoim Stworem.

KAINE: Aktywuj Drzewo: jeżeli z Drzewa wypadnie 3 lub więcej twoich kostek, usuń jednego wrogiego Stwora z pola terenu odpowiadającego terenowi na jakim znajduje się Kaine. Kaine zsyła na Stwory śmiertelne koszmory. Chociaż nie dostajesz punktów za te zabójstwa, nie tracisz też żadnych kostek. Jeśli Kaine znajduje się na Cierniach albo na górze, nie może użyć tej zdolności, ponieważ musi znajdować się na polu terenu.

WILLA: Wybierz dowolny 1 Żeton Umiejętności ze swojego woreczka i aktywuj go. Możesz przejrzeć wszystkie swoje Żetony Umiejętności i wyciągnąć jeden, by go aktywować - nawet Żeton Ulepszenia. Po wykonaniu aktywacji, możesz położyć go na swojej Planszy Frakcji albo zwrócić do woreczka.

KARTY

SPLIT: Wykonaj w dowolnej kolejności: 1 **PRYZYWANIE** oraz wybierz 1 pole i przyciągnij wszystko co się na nim znajduje, o 1 pole bliżej do twojej Legendy. Wyznacz pole i WSZYSTKO z tego pola przesuń o 1 pole bliżej do twojej Legendy, z zastrzeżeniem, że nie możesz przesunąć Żetonu Burzy ani Mieszkańca Miasta czy Budynku na pole Cierni. Nie możesz też przesunąć Jednostek na pole z Jednostkami przeciwnika albo celem (jego Mieszkańcami Miasta

albo Budynkami). Jeżeli Burza zostanie przyciągnięta na inne pole z Burzą, nie powoduje to żadnego dodatkowego efektu.

ODLEGLE PORUSZENIE: Wykonaj 1 **PRYZYWANIE**, w tej turze wszystkie twoje **PRYZYWANIA** możesz wykonywać na pola, będące w zasięgu twojej Legendy. Ponieważ otrzymujesz w tej rundzie więcej **PRYZYWAŃ** (dobrene z woreczka albo otrzymane z Bonusowego Kafelka), możesz **PRYZYWAĆ** w zasięgu twojej Legendy (2 pola chyba, że jesteś na górze, wtedy będą to 3 pola). Możesz w dalszym ciągu **PRYZYWAĆ** na pole z twoim Domem, jak zwykle.

PORTRETY BEZ TWARZY: Wykonaj 2 **PRYZYWANIA**.

NÓŻ W MROKU: Wykonaj 1 **WZMOCNIENIE**. Przy następnym twoim ataku otrzymasz 2 dodatkowe kostki (twój przeciwnik żadnej). Umieść ten Żeton na Słoju Ataku do czasu twojego ataku. Oznacza to, że jeżeli nawet masz mniej Jednostek atakujących, otrzymasz 2 dodatkowe kostki, natomiast twój przeciwnik żadnej. Ten Żeton Ulepszenia pozostanie na Słoju Ataku do twojego następnego ataku, nawet jeżeli będzie on miał miejsce w przyszłej rundzie.

WYDZIERGANY ŁOS: Wykonaj 1 **WZMOCNIENIE**. Przy następnym twoim ataku masz +2 do zasięgu. Umieść ten Żeton na Słoju Ataku do czasu twojego ataku. Ten Żeton Ulepszenia pozostanie na Słoju Ataku do twojego następnego ataku, nawet jeżeli będzie on miał miejsce w przyszłej rundzie.

DOM SPOTKAŃ: Wykonaj 2 **RUCHY**.

PSYCHOPOMP: Wykonaj w dowolnej kolejności: 1 **RUCH** oraz przenieś 1 Niezainfekowanego Stwora na dowolne pole terenu bez Jednostek ani Żetonów Umiejętności. W efekcie, możesz przesunąć jednego Stwora na dowolne pole na mapie (włączając Ciernie i góry), o ile nie ma na nich żadnych Jednostek ani Żetonów Umiejętności.

KROCZĄCY W BURZY: Wykonaj w dowolnej kolejności: 1 **RUCH** oraz w tej turze twoja Legenda i Stwory mogą poruszyć się za darmo na sąsiednie pole, na którym znajduje się Burza. Musisz wykonać całość tej karty jako jedną akcję. Nie możesz przesunąć 1 Stwora używając tej karty, następnie użyć **RUCHU** z tej karty, by poruszyć się na pole bez Burzy, a następnie ponownie przesunąć inne Stwory na Burzę przy pomocy tej karty.

WRZASK I SZAŁ: Wykonaj 2 **WZMOCNIENIA**.

KAMMI LEGENDY

BRUTAL: Odrzuć , by poruszyć każdą Legendę (twoją i przeciwnika) do 2 pól. Jeżeli Legenda przenosi Żeton **Lalki**, od jej właściciela zależy, czy chce, by przeniosła go ze sobą, gdy jest poruszana. Nie możesz poruszyć się lub przejść przez pola z celem twojego przeciwnika (Budynkami albo Mieszkańcami Miasta). Żadna z tych Legend, poruszając się, nie może przenosić ze sobą Stworów. Hester jest uważana za Legendę i może być poruszana przy pomocy tej umiejętności.

OSZUST: Odrzuć , by przyciągnąć Żeton **Lalki**, który znajduje się na polu sąsiadującym z Goblinem, na pole z tym Goblinem. Jest to jedyna akcja, która przesuwa Żeton **Lalki** bez przenoszenia razem z nim Jednostki.

OSZCZERCA: Detonacja: Odrzuć  żeby zabić 1 Stwora na każdym polu sąsiadującym z twoim Goblinem. Następnie usuń twojego Goblina z gry. Po detonacji, usuń na stałe z gry tego Goblina. Otrzymujesz punkty za zabicie wrogich Stworów. Nie będziesz mógł zagrywać żadnych kart przez resztę rozgrywki.

KARTY

KRWAWY PIENIĄDZE: Umieść jedną z twoich kostek w promieniu 2 pól od twojego Goblina, na polu bez żadnych Jednostek. Jeżeli dowolna Jednostka wejdzie lub przejdzie przez to pole, umieść tę kostkę na Polu Bitwy. Jeżeli DOWOLNA Jednostka wejdzie lub przejdzie przez to pole - twoją albo twojego przeciwnika.

POGRZEBANY: Jeżeli ten Goblin znajduje się na polu z przynajmniej 1 twoim Stworem, wykonaj 1 RUCH, 1 PRZYZWANIE albo 1 WZMOCNIENIE. Nie otrzymujesz Żetonu Rozmaitości, Otrzymujesz akcję 1 RUCHU, 1 PRZYZWANIA albo 1 WZMOCNIENIA.

SZEPCZĄCA LALKA: Aby zagrać tę kartę, Żeton Lalki musi znajdować się w promieniu 2 pól od twojego Goblina. Wybierz 2 wrogie Stwory w odległości do 2 pól od twojego Goblina: przesun te Stwory na różne, sąsiednie pola. Każde przesunięcie musi być wykonane na dozwolone pole.

SOBOWTÓR: PRZYZWIJ Stwora w odległości do 3 pól od tego Goblina. Musi być wykonane na dozwolone pole bez wrogich Jednostek, Budynków ani Mieszkańców Miasta.

POKUSA: Wybierz Stwora twojego przeciwnika, który znajduje się w promieniu 2 pól od twojego Goblina. Przesun tego Stwora na sąsiednie pole. Może być on Zainfekowany bądź Niezainfekowany, ale musi być wrogim Stworem.

URAZA: Usuń 1 wrogą kostkę z Pola Bitwy, za każdego wrogiego Stwora w promieniu 2 pól od tego Goblina. Połóż te kostki z powrotem na końcu twojej tury. Jeżeli w promieniu 2 pól od twojego Goblina znajdują się 4 wrogie Stwory, usunąłeś do 4 wrogich kostek z Pola Bitwy. Przeciwnik może stracić tylko tyle ile posiada, więc jeżeli nie ma 4 kostek, straci tylko tyle ile ma.

ZBIERAMY SIĘ: Umieść 1 dowolny Żeton Umiejętności z zapasów w odległości dokładnie 2 pól od twojego Goblina. Może to być Żeton RUCHU, PRZYZWANIA, WZMOCNIENIA albo Legendy (Zwój).

ZRĘCZNA RĘKA: Zamień miejscami 1 z twoich Stworów, który znajduje się w odległości do 2 pól od tego Goblina z dowolnym Stworem twojego przeciwnika (oba muszą znajdować się na polach bez innych Jednostek). Na polu z tymi Stworami nie mogą znajdować się żadne Jednostki. Stwór Kammi nie może poruszyć się na pole z Budynkami ani Mieszkańcami Miasta.

SIDŁA: Jeżeli twój Goblin znajduje się na terenie innego koloru niż Legenda twojego przeciwnika, przesun dowolną Legendę o 1 pole (może przenosić ze sobą Stwory). Jeżeli albo twój Goblin albo Legenda przeciwnika znajdują się na górze albo na Cierniach, wtedy karta nie ma efektu, ponieważ nie są to pola terenu.

POBUDZENIE: Wybierz 1 twojego Stwora, znajdującego się na polu sąsiadującym z twoim Goblinem. Przenieś tego Stwora na odległość do 2 pól od twojego Goblina. Musi wylądować na dozwolonym polu, może to być także pole góry.

KUSZENIE: Przyciągnij dowolny Żeton Umiejętności na mapie o 1 pole w stronę swojego Goblina. Może to być Żeton RUCHU, PRZYZWANIA, WZMOCNIENIA albo Legendy (zwój).

PRZEZ DZIURKĘ OD KLUCZA: Wybierz pole oddalone 1-2 pola od tego Goblina. Przesun do 3 z pomiędzy: Żetonów Umiejętności, Mieszkańców Miasta albo Budynków znajdujących się na sąsiednich polach na to wybrane pole. Nie możesz poruszyć Mieszkańca Miasta ORAZ Budynku na to samo pole, więc aktywując tę kartę, możesz wybrać na cel tylko jedno z nich.

HESTER

KARTY

DESPERACKI CHWYT: Usuń pierwszy Korzeń umieszczony w tej turze i umieść go kontynuując swój tor Korzeni. Nie otrzymujesz Kostki Terenu po umieszczeniu tego Korzenia. W rzeczywistości pomaga ci to szybciej przemierzać mapę i szybciej dojść na pole ze Stworami, które chcesz Zainfekować!

PRZYCIĄGANIE: Wybierz pole sąsiadujące z Zainfekowanymi Stworami, należącymi do obu walczących Frakcji. Przesun na to pole oba Stwory i rozpal Ognisko.

WYMUSZONE POŚWIĘCENIE: Umieść 1 Kostkę Terenu na dowolnym polu na planszy, na którym nie ma kostek Terenu. Kiedy Niezainfekowany Stwór wejdzie na to pole, dodaj tę kostkę do Pola Bitwy. Nie ma znaczenia jakiego koloru kostki używasz.

PIEKIELNE PÓŁ AKRA: Jeżeli posiadasz Korzeń na Cierniach albo na górze, otrzymujesz dowolne 2 Kostki Terenu.

WESOŁEK: Jeżeli Przywołujesz Hester, możesz opłacić koszt tego Przywołania dowolnymi Kostkami Terenu w jednym kolorze.

BŁOTO W OKU: Przeciwnik z najmniejszą liczbą kostek na Polu Bitwy otrzymuje kostkę. Ty otrzymujesz wybraną Kostkę Terenu.

WIEDZMA NOCY: Przesun Zainfekowane Stwory oraz Hester na sąsiednie pola, odpowiadające rodzajem terenowi, na jakim posiadasz jedno z twoich Ognisk. Wybierz tylko jedno Ognisko.

ZABOLI TYLKO PRZEZ CHWILĘ: Zapłać dowolne 2 Kostki Terenu, by zainfekować Stwora, który znajduje się na jednym polu z już Zainfekowanym Stworem. Możesz to zrobić przed Aktywacją Drzewa. Nie musisz wykonywać akcji Infekowania, żeby to wykonać. Możesz to zrobić na przykład na początku swojej tury, a następnie wykonać akcję przesunięcia Stwora i przesunąć tego, który właśnie został Zainfekowany.

ZASIEG: Przesun dowolną Legendę na sąsiednie pole z Korzeniem.

PULSUJĄCA ZIEMIA: Przesun 1 Zainfekowanego Stwora albo Hester na sąsiednie pole, na którym nie ma Jednostek ani Korzeni. Możesz przywołać Hester i nadal skorzystać z tej akcji, jeśli ta karta jest już w grze.

OPIEKUN: Pierwszy Stwór, którego infekujesz w tej turze, nie wymaga żadnych Kostek Terenu. Wciąż jednak musisz posiadać Korzeń na polu ze Stworem. Stwór może zostać Zainfekowany na górze albo Cierniach przy pomocy efektu tej karty.

BIAŁE TRZEWIA: Przesun Zainfekowanego Stwora do 2 pól. Nie może on skończyć swojego ruchu na polu z wrogim Zainfekowanym Stworem ani na polu sąsiadującym z takim Stworem. Jest to przydatne, gdy potrzebujesz szybciej poruszyć po mapie Zainfekowanego Stwora!

DZIKA PŁATANINA: Wymień dowolną 1 Kostkę Terenu na dowolną, inną Kostkę Terenu z zapasów.

TWÓRCY

Autor gry: Jay Cormier & Shad Miller

Ilustracje: Tyler Crook

Projekt graficzny: Alexandra Bilic & Sebastian Koziner

Autor historii: Cullen Bunn

Instrukcja: Eric Slauson

Projekt wypraski i komponentów papierowych: Daniel Cunningham

Off the Page Games Team: Gino Mazza, Joe McNamara, Jason Gorber

Dziękujemy wszystkim wspierającym na Kickstarterze, dzięki którym możemy cieszyć się tą grą! Jesteście wspaniali!

Dziękujemy wszystkim naszym testerom, którzy pomogli nam uczynić z tej gry coś niesamowitego! Jesteście najlepsi!

©2024 Off the Page Games
WWW.OFFTHEPAGEGAMES.COM

Edycja polska
Czacha Games
WWW.CZACHAGAMES.PL

