

Darkest Dungeon

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA

*Nasz ród został przeklęty.
Zapewne pamiętasz nasz stary dom, bogaty i majestatyczny.
Piętrzący się wyniośle nad wrzosowiskiem.
Cały swój żywot spędziłem w tej prastarej, owianej złą sławą rezydencji.
Pławiłem się w dekadencji i luksusach. A jednak zwykła ekstrawagancja zaczęła
mnie męczyć. Pojedyncze, niepokojące opowieści sugerowały, że posiadłość
była bramą prowadzącą do jakiejś fantastycznej i nienazwanej potęgi.
Wreszcie, pośród nasiąkniętych solą grani ścian, pod najniższymi fundamentami,
odkopaliśmy ten przeklęty portal i zbudziliśmy pradawne zło. Każdy nasz krok poruszał
i niepokoił starożytną ziemię, lecz my tkwiliśmy w królestwie śmierci
i szaleństwa! W końcu udało mi się samotnie zbiec, w towarzystwie jedynie śmiechu
i płaczu, pod pradawnymi, pociemniałymi arkadami. Aż to utraty przytomności.
Zapewne pamiętasz nasz stary dom, bogaty i majestatyczny. To przeżarte
zgnilizną wynaturzenie! Błagam, wróć do domu, zdobądź swoje
dziedzictwo, ocal naszą rodzinę przed wygłodniałymi cieniami...
Najmroczniejszego Lochu.*



Gra planszowa **Darkest Dungeon** jest adaptacją uznanej gry komputerowej o tym samym tytule, stworzonej przez Red Hook Studios.

Dziedzic powrócił do Posiadłości i musi ją odzyskać.

To właśnie ciebie, wraz z resztą śmiatków, wynajęto do oczyszczenia splugawionych terenów i odnowienia Osady, aby powróciła do swojej dawnej świetności. Kierowany głosem swojego antenata Dziedzic, wyśle cię głęboko w przeklęte lochy, gdzie stawisz czoła niewyobrażalnym potwornościom i usuniesz je stamtąd ogniem i mieczem. Jeżeli nie podupadniesz na zdrowiu i nie utracisz ducha, nadejdzie czas, by przypuścić szturm na Najmroczniejszy Loch, plugawę ognisko szaleństwa.

Przed lekturą poniższych zasad rekomendujemy rozegranie scenariusza wprowadzającego Stary trakt, którego opis znajduje się w osobnej instrukcji.



Spis treści

Bohaterowie to też ludzie!	4	Rozstawienie bohaterów, rozmieszczenie potworów oraz przygotowanie talii Inicjatywy ...	16
Elementy gry	4	Rozłożenie skrzyń z łupami.....	17
Wprowadzenie.....	9	Ustawienie rundy.....	17
Opis kampanii oraz cel gry.....	9	Bitwa	17
Śmierć bohatera i klęska kampanii	9	Tury bohaterów	18
Lokalizacje	9	1) Efekty początku tury.....	18
Przygotowanie kampanii i pierwszego zadania..	10	2) Akcje	18
Ustalenie pierwszego Nieuchronnego Niebezpieczeństwa	11	- Ruch.....	18
Wybór bohaterów	11	- Interakcja z otoczeniem	18
Wybór zadania	11	- Zmiana pozycji w szyku.....	19
Ułożenie planszy szyku bohaterów	12	- Użycie umiejętności	19
Ułożenie Lochu	12	Krytyk.....	20
Oświetlenie	12	Efekty osobiste (na siebie)	20
Rzut na Zapasy	12	Efekty celu	20
Droga poprzez Lochy	14	Znaczniki stanu.....	20
1) Zwiad (Opcjonalny)	14	Tworzenie stosów i używanie znaczników	20
2) Eksploracja	14	Odporność i Niewrażliwość	21
Długie korytarze	14	Tury potworów	21
3) Odwrót.....	14	Krok 1 - Efekty początku tury	21
4) Opuszczanie Lochu	14	Krok 2 - Działanie	21
Wchodzenie do komnaty.....	15	1) Sprawdzenie, której umiejętności użyje potwór..	21
Odpoczynek.....	15	2) Ustalenie celu	24
Złoto.....	15	3) Sprawdzenie zasięgu	24
Bitwa i umiejętności	15	4) Wykonanie akcji	24
Przygotowanie pola bitwy	15	Duże i małe potwory.....	24
Odkrycie komnaty	15	Straty.....	24
		Wysoki i niski teren	25
		Rundy bitwy.....	25
		Koniec bitwy	25

Błyskotki	26	Najmroczniejszy Loch	35
Nawyki.....	26	Komnaty wykopalisk.....	36
Negatywne nawyki	26	Ostateczne starcie - Serce Ciemności.....	36
Pozytywne nawyki	27	Tryby gry	36
Choroby.....	27	Tryb blasku i tryb stygijski	36
Stres, udręki i cnoty	28	Cyrk Oprawczyń (tryb PvP)	37
Światło	29	Śmiertelne Ciosy i Ataki Serca w trybie PvP	37
U Progu Śmierci i Śmiertelne Ciosy.....	29	Zasady opcjonalne.....	37
Zdobywanie XP (Punktów Doświadczenia)	29	Wynaturzenie. Specjalny rodzaj bohatera	38
Podnoszenie poziomu	29	Walki z bossami	38
Bossowie	30	Ruiny.....	38
Walka z bossem	30	Nekromanta.....	38
Tury bossów.....	30	Prorok	38
Przyzywanie potworów	31	Kolekcjoner.....	39
Śmierć bohatera	31	Fanatyk	39
Powrót do Osady.....	32	Najmroczniejszy Loch	39
Osada.....	32	Templariusze	39
1) Odkrycie karty Wydarzenia w Osadzie.....	32	Gigantyczna Cysta	39
2) Rzut na Stróża	33	Powłócząca Przeraza	40
3) Wypełnianie planu dnia.....	33	Ostateczne starcie	40
Budynki w Osadzie i ich ulepszanie	33	Pierwsza Forma Antenata.....	40
Kampania	35	Druga Forma Antenata.....	40
Zapisywanie gry	35	Brzemienne Serce.....	41
		Serce Ciemności.....	41
		Sugerowane drużyny	42



Bohaterowie to też ludzie!

Bohaterowie są odważni i zdeterminowani, ale są też pełni wad. Potworności, którym będą stawiali czoła, wystawią ich na próbę, starając się złamać ich ciała i umysły. Będziecie kierować ich poczynaniami, ale nie zdziwcie się, kiedy polegną... lub popadną w obłąd. W grze Darkest Dungeon, w odróżnieniu od innych gier przygodowych, bohaterowie nie są najważniejsi w osiąganiu sukcesu, a klęska i śmierć dzielnych śmiatków są wielce prawdopodobne. Pamiętajcie o tym podczas swojej misji. Nie załamujcie się, kiedy przykry los spotka ulubionego poszukiwacza przygód – sukces wymaga poświęceń. Wielu poświęceń.



Elementy gry

Znaczniki

- 28x Zaraza
- 28x Krwotok
- 30x Wzmocnienie
- 12x Osłabienie
- 9x Ogłuszenie
- 11x Pozycja bohatera w szyku
- 9x Naznaczenie
- 9x Riposta
- 9x Garda
- 6x Ochrona
- 25x Złoto
- 20x Punkty Doświadczenia
- 21x Komnata
- 10x Skrzynia z łupem
- 1x Opat
- 4x Oczekujący bohater
- 56x Rana

Kości

- 8x Eksploracja
- 16x Zapasy
- 4x Próg Śmierci
- 4x kość dziesięciościenna (w skrócie K10)

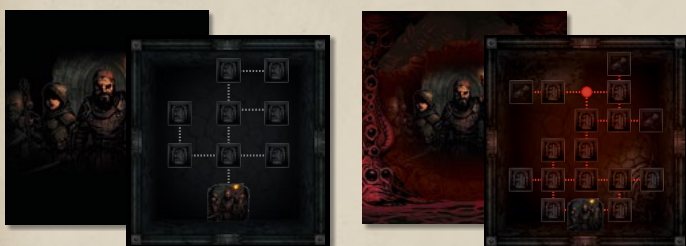
Płytki i plansze

- 4x panel bohatera
- 14x budynek Osady
- 1x plansza światła i 2x plansza szyku
- 13x płytka komnaty i 1x płytka PvP

♦ 1× plansza Osady



♦ 12× płytki Lochu i 2× płytki Najmroczniejszego Lochu



Karty

♦ 23× Bohater



♦ 38× Błyskotka



♦ 11× Choroba



♦ 17× Pozytywny nawyk i 18× Negatywny nawyk



♦ 5× Udręka i 5× Cnota



♦ 19× Zadanie



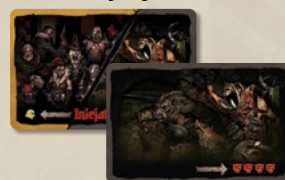
♦ 231× Umiejętność bohatera



♦ 16× Wydarzenie w Osadzie



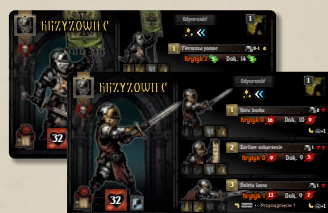
♦ 8× Inicjatywa



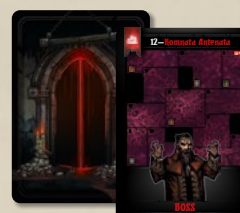
♦ 169× Potwór lub Boss



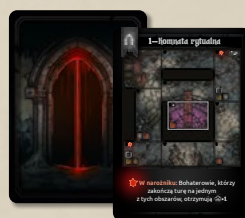
♦ 22× Bohater PvP



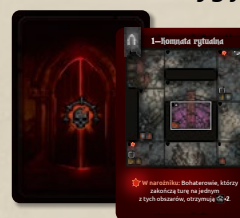
♦ 8× Komnata bossa



♦ 17× Komnata



♦ 17× Komnata stygijska



♦ 8× karta pomocy



♦ 24× Ciekawostka



Figurki

Bohaterowie



Krzyżowiec



Awanturniczka



Oprych



Okultysta



Wynaturzenie



Łowca Nagród



Arlekin



Kaptanka



Kuszniczka



Badaczka Zarazy



Hiena Cmentarna

Potwory Ruin



Kościany Kapitan



3x Kościany Weteran



2x Kościany Obrońca



3x Kościany Włócznik



3x Kościany Dworzanin



3x Kościany Kuszownik

Bossowie Ruin



Kolekcjoner



Oprych z kolekcji



Prorok



Zbrojny z kolekcji



Kaptanka z kolekcji



4x Strzaskana ławka



Nekromanta



Fanatyk



Stos

• Pomniejsze potwory



3× Brutal Kultystów



3× Akolita Kultystów



3× Strzelec Bandytów



Ositek Bandytów



3× Szaleniec



3× Gargulec



3× Traper Bandytów



3× Nożownik Bandytów



3× Łupieżca Bandytów



3× Kościany Oberwaniec



Ghul



3× Pajęczak



3× Plwacz



3× Czerw



3× Pliskin



3× Grzechotnik



Żmija

• Potwory Najmroczniejszego Lochu



3× Wniebowzięty Kultysta



2× Mięszowy Ogar



3× Polip



3× Nieziemska Wiedźma



3× Nieziemski Brutal



3× Kapitan Kultystów



3× Obronna Narośl



3× Przeciwiąto



3× Złośliwa Narośl

• Tryb PvP



Oprawczydni



Marionetki

• Bossowie Najmroczniejszego Lochu



Powtęcząca
Przeraza



Serce
Ciemności



Brzemienne
Serce



Gigantyczna
Cysta



2x Templariusz
Palownik



2x Templariusz
Watażka



Biała
Komórka



Pierwsza Forma
Antenata



3x Doskonałe
Odbicie



3x Niedoskonałe
Odbicie



Druga Forma
Antenata



3x Absolutna
Nicość

Inne

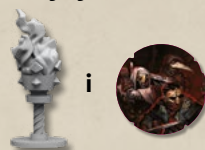
- ♦ Wskaźniki Rundy, Światła, Dnia oraz Drużyny



Runda

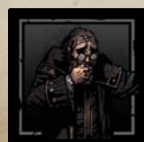


Światło



Drużyna

- ♦ Stróż



i



- ♦ Notatnik zapisu gry
- ♦ Pudełko zapisu gry



- ♦ 12x znacznik potwora (po 4 znaczniki w 3 kolorach)



- ♦ 4x wskaźnik stresu



Instrukcje

- ♦ Zasady wprowadzające „Stary trakt”
- ♦ Instrukcja



Wprowadzenie

Wcielacie się w role poszukiwaczy przygód, z których każdy ma swoje unikatowe cechy i umiejętności. Wasi bohaterowie biorą udział w czteroaktowej kampanii złożonej z 11 zadań, a ich głównym celem jest oczyszczenie różnych lokalizacji z potworów i ich bossów. Pomiedzy przygodami będziecie wydawać zebrane bogactwa, aby ulepszyć Osadę oraz swoje postaci. Wszystko po to, aby przygotować się do stawienia czoła wyzwaniom Najmroczniejszego Lochu. Niektórzy z bohaterów polegą podczas tej potępiéniejszej misji, lecz na ich miejsce przybędą następni. Ilekroć bohater ginie, możecie wybrać jednego z herosów dostępnych w Dylizansie, którzy oczekują tam na swój moment chwaty. Pamiętajcie jednak...

Jeżeli nie ma wystarczająco bohaterów, aby złożyć drużynę z czworga śmiałków, kampania się kończy, a wy zawiedliście...

Lecz bez obaw! Zawsze możecie zacząć od nowa. Gra będzie wymagała od was powracania do początku i uczenia się na klęskach. Powstańcie po upadku i stawcie czoła nowej kampanii, która na pewno nie będzie taka sama jak poprzednia!

Opis kampanii oraz cel gry

Zanim przypuścicie szturm na Najmroczniejszy Loch, musicie stawić czoła niebezpieczeństwom, które zagrażają Osadzie, oraz nabrać sił i doświadczenia. Kampania składa się z czterech aktów. W skład pierwszych trzech z nich wchodzi dwa zadania i walka z bossem. Pokonując bossa, bohaterowie wygrywają z naddciągającym niebezpieczeństwem i przechodzą do kolejnego aktu kampanii (kolejny etap jest trudniejszy od poprzedniego). Po ukończeniu pierwszych trzech aktów, wrota Najmroczniejszego Lochu stają otworem i rozpoczyna się akt czwarty. Jeżeli bohaterowie pokonają w nim ostatniego bossa, kończą grę zwycięstwem.

Po każdym zadaniu będziecie mogli spędzić trochę czasu w Osadzie, ulepszając znajdujące się tam budynki i zwiększając swoje możliwości bojowe.

Śmierć bohatera i klęska kampanii

Bohaterowie mogą umrzeć (w wyniku czego opuszczają grę) na poniższe sposoby:

- ♦ **Śmiertelny cios:** jeśli bohater stojący **U progu Śmierci** (ma tyle samo ran co punktów Wytrzymałości) wyrzuci Śmiertelny Cios  na kości Progu Śmierci.
- ♦ **Atak serca:** jeśli stres bohatera wyniesie 10, kiedy będzie już posiadał **cnotę** albo **udrękę**.
- ♦ **Popadnięcie w szaleństwo:** jeśli bohater otrzyma czwarty **negatywny nawyk**.

Po śmierci bohatera na jeden z wymienionych sposobów, kierujący nim gracz wybiera nowego bohatera z Dylizansu i kontynuuje grę.

Jeżeli w Dylizansie nie czeka już żaden bohater, oznacza to, że zawiedliście, a kampania kończy się niepowodzeniem!

Kampania zakończy się waszą klęską również wtedy, gdy wszyscy bohaterowie zginą podczas zadania „Pokonanie bossa”.

Więcej szczegółów w dalszej części instrukcji.



Lokalizacje

W okolicy Osady dostępnych jest wiele różnych Lokalizacji, do których bohaterowie mogą podróżować w celu pokonania Nieuchronnego Niebezpieczeństwa. Każdej z nich odpowiada zestaw potworów, komnat, zadań i ciekawostek oznaczonych tym samym, unikatowym symbolem. W tym pudełku znajdują się dwa zestawy Lokalizacji: Ruiny  oraz Najmroczniejszy Loch . Do unikatowych kart z danej Lokalizacji wtasowuje się także pomniejsze karty występujące w różnych Lokalizacjach. Karty te nie są oznaczone symbolem żadnej lokalizacji. Wyjątkiem od tej zasady jest Najmroczniejszy Loch, którego zestaw jest w całości unikatowy (nie wykorzystuje się w nim pomniejszych kart).

Opis kart i panelu bohatera



Przygotowanie kampanii i pierwszego zadania

Kroki 1-9 są takie same dla każdej rozgrywki.

Uwaga: W rozgrywce zawsze bierze udział 4 bohaterów, a poniższy opis dla uproszczenia zakłada, że każde z graczy kontroluje 1 z nich. Jeżeli jednak przystępujecie do rozgrywki w gronie mniejszym niż 4 osoby, musicie zdecydować, w jaki sposób rozdysponujecie pomiędzy siebie bohaterów. Poniższe zasady zastosujcie odpowiednio.

- 1 Przygotowanie planszy szyku oraz talii Inicjatywy:** Plansze szyku bohaterów oraz szyku potworów umieśćcie pośrodku stołu tak, aby znajdowały się naprzeciw siebie. Obok nich zostawcie przestrzeń do układania płytek komnat. Wybierzcie ułożenie, które najbardziej wam odpowiada (pionowo lub poziomo). Weźcie 8 kart Inicjatywy, potasujcie je i stwórzcie z nich talię Inicjatywy. Umieśćcie ją zakrytą obok planszy szyku.
- 2 Przygotowanie płytek komnat:** Wyjmijcie wszystkie płytki komnat dla Ruin i stwórzcie z nich stertę. Umieśćcie ją w miejscu zapewniającym dogodny dostęp.
- 3 Przygotowanie kart:** Karty pozytywnych nawyków, negatywnych nawyków, chorób, cnót, udręk, ciekawostek oraz błyskotek poziomu 1 podzielcie na osobne talie, a każdą z nich potasujcie osobno. Następnie połóżcie je zakryte obok siebie, blisko planszy szyku bohaterów.
- 4 Stworzenie talii potworów:** W grze występują trzy grupy potworów: z Ruin, z Najmroczniejszego Lochu oraz Pomniejsze. Odłóżcie do pudełka wszystkie potwory Najmroczniejszego Lochu, nie będą wam potrzebne, dopóki nie dotrzecie do 10 zadania.

Z pozostałych kart wybierzcie wszystkie Pomniejsze potwory oraz potwory z Ruin na poziomie 1, potasujcie je razem i stwórzcie z nich jedną talię potworów. Pozostałe potwory nie będą potrzebne przed pokonaniem pierwszego bossa, chyba że zadanie wyraźnie poinstruuje was inaczej. Talię potworów umieśćcie blisko planszy szyku potworów.

- 5 Stworzenie talii komnat:** Oddzielcie wszystkie karty komnat Ruin, potasujcie je razem i stwórzcie z nich talię. Umieśćcie ją zakrytą obok sterty komnat.
- 6 Stworzenie puli łupów:** Odszukajcie 10 znaczników skrzyń z łupem, zakryjcie je i wymieszajcie. Ułóżcie je blisko talii komnat i sterty komnat.
- 7 Przygotowanie znaczników:** Oddzielcie od siebie znaczniki ran oraz statusów (Zaraza, Krwotok itp.) i ułóżcie je razem, podzielone na rodzaje.
- 8 Przygotowanie Zapasów:** 16 kości Zapasów połóżcie w pobliżu pozostałych elementów. Znacznik Opatu umieśćcie obok kości Zapasów. Pobierzcie 10 sztuk złota i połóżcie je przy swoich Zapasach.
- 9 Przygotowanie strefy dla każdego bohatera:** Dla każdego z 4 bohaterów weźcie po 2 kości Zapasów, po 1 kości K10 oraz kości Progu Śmierci, po 1 panelu bohatera oraz wskaźniku stresu. Wskaźnik stresu połóżcie białą stroną do góry na polu 0 toru stresu.

Na początku gry, podczas przygotowania do pierwszego zadania, nie będziecie nic robić w Osadzie. Do momentu ukończenia pierwszego zadania możecie więc pominąć krok przygotowania Osady.

- 10 Przygotowanie Osady:** Planszę Osady połóżcie z boku stołu. Odszukajcie karty Wydarzeń w Osadzie, potasujcie je, stwórzcie z nich talię i połóżcie obok planszy Osady. Weźcie figurkę lub żeton Stróża i umieśćcie go obok planszy Osady. Na budynku

Dyliżansu na planszy Osady potóżcie 2 znaczki Oczekujących bohaterów. W grze dostępne są również żetony ulepszeń budynków w Osadzie; nie będziecie ich potrzebowali przed swoją pierwszą fazą Osady – do tego czasu możecie pozostawić je w pudełku.

Dobre złego początki! Podstawowa rozgrywka jest gotowa! Cieszcie się, póki możecie, ponieważ zaraz stawicie czoła grozie swojego pierwszego zadania!

Ustalenie pierwszego Nieuchronnego Niebezpieczeństwa

Odszukajcie cztery karty bossów poziomu 1 dla Ruin i potasujcie je. Następnie wylosujcie jedną z nich i odczytajcie na głos. To właśnie jest pierwsze Nieuchronne Niebezpieczeństwo. Odszukajcie pasującą do niego kartę niebezpieczeństwa bossa i potóżcie ją mniej więcej na środku stołu, stroną Lochu do góry.



Karta niebezpieczeństwa bossa

Każdy z bossów charakteryzuje się 3 poziomami niebezpieczeństwa – oczywiście zawsze zaczyna od poziomu 1. Po wykonaniu kilku zadań będziecie mogli zmierzyć się z aktualnym bossem. Do tego czasu jego zdolności będą nieustannie oddziaływały na Loch i Osadę.

Każdy z bossów posiada kartę bitwy odpowiedniego poziomu. Nie będziecie ich jednak potrzebowali przed trzecim zadaniem każdego Aktu.

Wybór bohaterów

Wybierzcie po 1 bohatera i weźcie odpowiadającą mu figurkę. Odpowiadające wybranym figurkom karty bohatera poziomu 1 potóżcie obok paneli bohaterów. Następnie odszukajcie zestaw 7 kart umiejętności poziomu 1 danego bohatera, wybierzcie 3 z nich i umieśćcie na odpowiednich miejscach panelu bohatera. Pozostałe umiejętności odłóżcie na bok. Karty poziomu 2 i 3 nie będą potrzebne, dopóki bohater nie zdobędzie doświadczenia, dlatego możecie pozostawić je w pudełku.

Jeżeli macie problem z wyborem umiejętności, możecie skorzystać z sugerowanych zestawów dostępnych na stronie 42 tej instrukcji.



Uwaga. Wszystkie 7 umiejętności każdego bohatera pozostaje do jego dyspozycji przez całą kampanię. Pomiędzy zadaniami możecie je wymieniać dostosowując bohaterów do aktualnych potrzeb (patrz: str. 32 „Osada”).

Wybór zadania



Potasujcie karty zadań poziomu 1 i stwórzcie z nich talię zadań. Następnie dobierzcie 2 z nich i wybierzcie 1, zaś pozostałą usuńcie z kampanii. Zadania za ich wykonanie zapewniają nagrody w postaci Punktów Doświadczenia (w dalszej części będziemy stosować wobec nich anglojęzyczny, lecz utarty w fantastyce skrót **Xp**), pozwalające bohaterom osiągnąć wyższy poziom. Zadania napotykać możecie także w komnatach, które będziecie odwiedzać w Lochach. Treść kart zadań określa, czy na wyprawę będziecie mogli zabrać Opat i inne Zapasy, które pozwolą wam odpocząć (w takim przypadku informuje także, ile będziecie mogli otrzymać punktów Odpoczynku). Jeżeli tak będzie, weźcie znacznik Opatu i potóżcie go z resztą swoich Zapasów (patrz str. 12 **Rzut na Zapasy**).

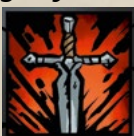
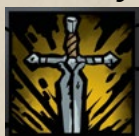
Sterta komnat



Ułożenie planszy sztyku bohaterów

Każdy gracz umieszcza znacznik swojego bohatera na planszy sztyku bohaterów. W zależności od pozycji w sztyku bohaterowie przyjmować będą różne postawy bojowe. Wiele umiejętności bohaterów może zostać użytych wyłącznie po przyjęciu konkretnych postaw bojowych (czyli w momencie, gdy bohaterowie pozostają w odpowiednich miejscach w sztyku). W trakcie rozgrywki bohaterowie mogą zmieniać swoje miejsce w sztyku – teraz wybierzcie początkowe ustawienie.

Postawy Agresywne



Bohaterowie

Potwory

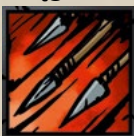
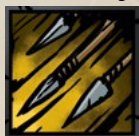
Postawy Defensywne



Bohaterowie

Potwory

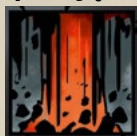
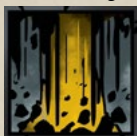
Postawy Zasięgowe



Bohaterowie

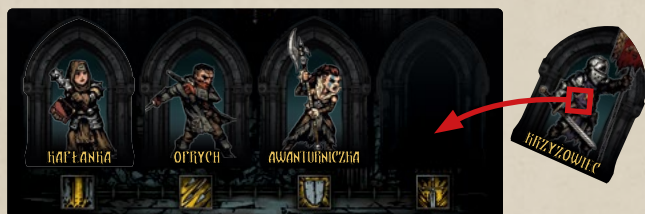
Potwory

Postawy Wspierające



Bohaterowie

Potwory



Ułożenie Lochu

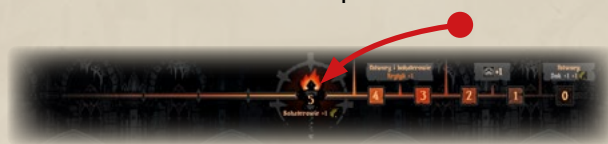
Weźcie płytki Lochu, wymieszajcie je, wylosujcie jedną i połóżcie obok planszy sztyku bohaterów. W dolnej części karty zadania znajduje się informacja, które komnaty i ile z nich przyjdzie wam odwiedzić podczas tego zadania. Weźcie odpowiadające im znaczki komnat, zakryjcie je, dokładnie wymieszajcie i rozłóżcie zakryte na obszarach komnat na wylosowanej płytce Lochu. Następnie wskaźnik Drużyny ustawcie na obszarze początkowym.

Zadania bossów mają dodatkowe zasady związane z przygotowaniem komnat. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 30, w części poświęconej bossom.



Oświetlenie

Wskaźnik światła umieśćcie na polu 5 toru światła.



Rzut na Zapasy



Rzućcie 2 kośćmi Zapasów za każdego bohatera. Każdy, kto wyrzucił jokersa (DD), obraca kość na dowolnie wybraną inną ściankę. Wszystkie kości Zapasów umieśćcie we wspólnej puli. **Liczba kości w tej puli nigdy nie może przekroczyć 16.** Zapasy, poza usuwaniem Zagrożeń, mają wiele przydatnych funkcji. Każdy bohater może skorzystać z nich w dowolnym momencie, poprzez odrzucenie odpowiednich kości (podczas Eksploracji) lub w ramach darmowej akcji (w trakcie bitwy). Można ich użyć jako:



Prowiant – Ulecz 1. Podczas Eksploracji zapobiega otrzymaniu Głodu.



Bandaż – Usun wszystkie znaczki Krwotoku albo Ulecz 1.



Serum – Usun wszystkie znaczki Zarazy albo stres -1 (obniż stres o 1).



Pochodnia – Światło +1 (przesuńcie wskaźnik światła o 1 pole do przodu na torze światła). Pochodni można użyć także do usunięcia negatywnych efektów ciekawostek.



Narzędzie – Wynik ten jest używany wyłącznie do usuwania Zagrożeń podczas Eksploracji (Pułapki i Gruz).

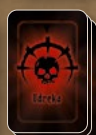
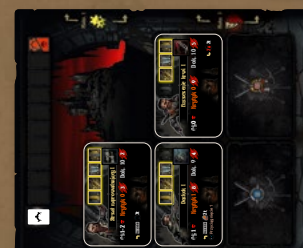
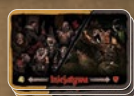
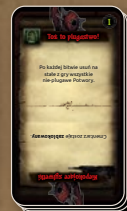
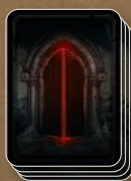


Joker – Natychmiast wybierz inną dowolną ściankę na tej kości Zapasów.



Weźcie głęboki wdech, wytyście zmysły. Pora ruszać!

Przykład przygotowania gry





Jesteście w Lochu, w którym przemierzacie labirynt korytarzy i komnat, aby stawić czoła powierzonym zadaniom. Przebywając w Lochu, możecie dokonać Zwiadu. Następnie **musicie** Eksplorować, wykonać Odwrot lub opuścić Loch.

Zwiad (Opcjonalny)

Przy pomocy Zwiadu, możecie odkryć sąsiednie komnaty (czyli bezpośrednio połączone korytarzem z **komnatą**, w której obecnie się znajdujecie – szczególnie przypadek stanowią tu długie korytarze, o których mowa w kolumnie obok). Aby dokonać Zwiadu, wszyscy bohaterowie muszą zwiększyć o 1 swój stres. Jednak w zamian, podczas kolejnej fazy Eksploracji, będziecie rzucali tylko 1 kością Eksploracji (zamiast 2). Pamiętajcie jednak, że decyzja o Zwiadzie jest wspólna i musi być jednomyślna!

Eksploracja

Faza Eksploracji to moment, aby omówić strategię, zaplanować kolejne kroki, zmienić kolejność na planszy szyku bohaterów i ewentualnie skorzystać z zapasów dostępnych w puli.

Podczas poruszania się między komnatami eksplorujecie korytarz. Zawsze poruszacie się w drużynie i nie możecie się rozdzielać. Aby eksplorować korytarz, za każdego bohatera w drużynie rzućcie 2 kośćmi Eksploracji, a następnie rozpatrzyć przyporządkowane tym bohaterom rezultaty. Kolejność rozgrywania wyników jest ustalana przez pozycje bohaterów w szyku: zaczyna bohater o Postawie Agresywnej, następnie bohater o Postawie Defensywnej itd. Każde z was decyduje, którą z kości Eksploracji rozpatrzy jako pierwszą.

Jeżeli wykonaliście zwiad, w najbliższej fazie eksploracji każdy bohater rzuca tylko 1 kością Eksploracji.



Gruz – Sterta kamieni blokuje trasę i musi zostać usunięta za pomocą odpowiedniego narzędzia bądź gołymi rękami. Wydadź 1 albo otrzymaj 1 ranę za każdy poziom Lochu, dodatkowo otrzymujesz stres +1.



Głód – Doskwiera ci głód i musisz coś zjeść. Wydadź 1 albo otrzymaj 2 rany za każdy poziom bohatera.



Stresujący Mrok – To miejsce jest nieprawdopodobnie ciemne. Wyobrażenia podsuwa ci przerażające wizje. Wydadź 1 . Jeżeli nie wydasz , cofnij o 1 pole wskaźnik światła na torze światła, albo otrzymujesz stres +2.



Ciekawostka – Znajdujesz wyjątkowo interesujący obiekt. Dobierz kartę ciekawostki i sprawdź, co udało ci się znaleźć. Ciekawostki mogą mieć pozytywne lub negatywne efekty, często oba na raz. Przed dobraniem karty Ciekawostki możesz wydać 1 , aby zignorować wszystkie jej ewentualne negatywne efekty.



Pułapka – Aktywowany został stary mechanizm obronny. Wydadź 1 albo wykonaj rzut na atak o **Doł 8** / **2** / poziom Lochu, **Atak 2** / **4** / poziom Lochu (Ataki zostały wytłumaczone dokładnie na stronie 19).

Długie korytarze



Niektóre korytarze są dłuższe od innych i oznaczone zostały symbolem szarego punktu. Poruszając się długim korytarzem, musicie zatrzymać się na tym punkcie i podjąć się eksploracji dalszej części korytarza. Jeżeli przed wejściem do długiego korytarza wykonaliście zwiad, nie sięga on poza punkt (i przebywając na tym punkcie nie możecie wykonać zwiadu).

Odwrot

Ruch korytarzem prowadzącym bezpośrednio do komnaty, którą odwiedziliście już wcześniej, określany jest mianem odwrotu. Podczas każdego odwrotu wszyscy bohaterowie otrzymują stres +1. Podczas odwrotu nie rzucacie żadnymi kośćmi Eksploracji. Zwróćcie uwagę, że za odwrót może zostać uznany ruch korytarzem, którym wcześniej nie przeszliście (jeśli prowadzi on do odwiedzonej komnaty).

Opuszczanie Lochu

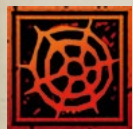
Bohaterowie mogą opuścić Loch i wrócić do Osady podczas dowolnej fazy Eksploracji, jednak musi to nastąpić przed rzutem kośćmi Eksploracji. Decyzja o opuszczeniu Lochu jest wspólna i musi być jednomyślna. Po opuszczeniu Lochu bohaterowie otrzymują Punkty Doświadczenia **Xp** zgodne z wyzwaniem, które pokonali do momentu Opuszczenia Lochu (więcej na temat **Xp** na str. 29). Niezrealizowanie Zadania nie powoduje żadnych bezpośrednich konsekwencji, ale również nie przysparza nagród. Wszystkie zadania zapewniają od 0 do 3 **Xp** i tylko od was zależy, jak daleko chcecie zapuścić się w Loch, aby zdobyć **Xp**.

● Wchodzenie do komnaty

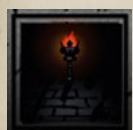
Po zakończeniu fazy Eksploracji drużyna wkracza do komnaty. W zależności od jej rodzaju wywołuje to różne efekty:



Pusto: Komnata jest pusta i nic się nie dzieje. Usuńcie z mapy jej znacznik. Komnata zostaje oczyszczona.



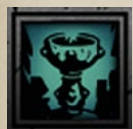
Pułapka: Każdy bohater otrzymuje obrażenia, czyli rany i/albo stres w liczbie równej poziomowi Lochu. Za każdego bohatera niezależnie decydujecie, ile obrażeń przyjmie on jako rany, a ile jako stres. Nie usuwajcie Pułapki po jej rozpatrzeniu. Pozostaje ona w tym miejscu i za każdym razem działa tak samo (komnata nie może zostać oczyszczona).



Mroczna komnata: Cofnijcie o 1 pole wskaźnik światła na torze światła. Nie usuwajcie Mrocznej komnaty po jej rozpatrzeniu. Podobnie jak Pułapka, pozostaje ona w tym miejscu i za każdym razem działa tak samo (komnata nie może zostać oczyszczona).



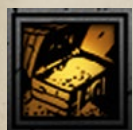
Leże potworów: Komnata okazuje się być siedliskiem potworów. Musicie natychmiast rozpocząć bitwę. Jeżeli wygracie, usuńcie z mapy znacznik Leża potworów. Komnata zostaje oczyszczona.



Ciekawostka: Na środku komnaty leży ciekawostka. Takie pomieszczenia mogą być ochrańiane przez potwory. Rzućcie K10:

1-5: rozpoczyna się bitwa. Jeżeli wygracie, usuńcie z mapy znacznik komnaty, zostaje ona oczyszczona. **6-10:** W komnacie nie ma przeciwników. Usuńcie z mapy jej znacznik, zostaje ona oczyszczona.

Po oczyszczeniu komnaty dołóżcie kartę ciekawostki i wybierzcie bohatera, którego będzie dotyczyć (może on wcześniej użyć , aby zignorować jej negatywne efekty).



Skarb: W komnacie znajduje się Skarb chroniony przez potwory. Musicie natychmiast rozpocząć bitwę. Jeżeli wygracie, usuńcie z mapy znacznik komnaty, zostaje ona oczyszczona, a drużyna otrzymuje 20 sztuk złota .



Komnata z wyzwaniem: Niektóre z Zadań stawiają przed wami nietypowe wyzwania. Ich treść każdorazowo zostanie opisana na karcie. Często takie wyzwanie zostanie powiązane z konkretnym rodzajem komnaty – w takim wypadku przed wkroczeniem do Lochu musicie odłożyć na bok odpowiednią kartę i płytkę komnaty. Nie traficie na nie podczas losowych spotkań z potworami w czasie eksploracji, użyjecie jej natomiast, kiedy wkroczycie do komnaty z opisywanym tu specjalnym znacznikiem.

● Odpoczynek

Niektóre zadania zapewniają wam Opał i tym samym możliwość odpoczynku. Odpoczywać możecie wyłącznie w oczyszczonych komnatach i tylko wtedy, kiedy cała drużyna się na to zgodzi. Karty zadań wyraźnie wskazują, ile Punktów Odpoczynku otrzymuje drużyna. Wspólnie decydujecie, jak zostaną one podzielone pomiędzy bohaterów. Wydając 1 Punkt Odpoczynku, można odrzucić 1 ranę lub obniżyć stres o 1. Jeżeli nie możecie dojść do porozumienia, Punkty Odpoczynku rozdysponujcie po równo między bohaterów, a każdy gracz sam decyduje, czy spożytkuje je na leczenie czy redukcję stresu. Niewydane punkty nie przechodzą na kolejny odpoczynek. Po odpoczynku odrzućcie Opał z puli zapasów.

● Złoto

Podczas wykonywania zadań, będziecie gromadzili złoto. Stanowi ono wasz wspólny majątek, więc zawsze umieszczacie je we wspólnej puli, obok innych Zapasów. Złoto wydaje się w Osadzie.



Przygotowanie pola bitwy

Przed rozpoczęciem bitwy musicie przygotować komnatę, w której do niej dojdzie. W tym celu wykonujecie następujące kroki:

● Odkrycie komnaty



Wylusujcie wierzchnią kartę z talii komnat, następnie znajdźcie odpowiadającą jej płytkę komnaty i połóżcie ją na środku stołu. Odczytajcie z karty wszystkie specjalne efekty i odłóżcie ją w widocznym miejscu. W przypadku komnat z wyzwaniami weźcie odpowiednią komnatę, stosując się do poleceń na karcie Zadania.

● Rozstawienie bohaterów, rozmieszczenie potworów oraz przygotowanie talii Inicjatywy

Na każdej płytce komnaty znajdziecie początkowe obszary dla bohaterów i potworów. Rozmieście figurki odpowiednio na obszarach oznaczonych symbolami Postaw Bojowych bohaterów. Weźcie 4 karty Inicjatywy bohaterów i stwórzcie z nich talię Inicjatywy.

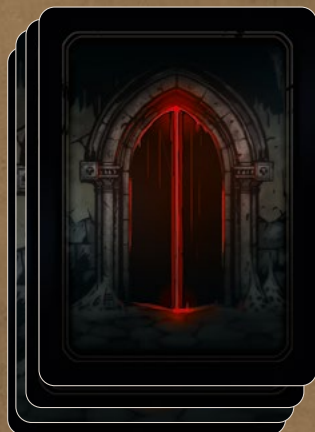


Przykład: 2 obszary początkowe bohaterów



Przykład: 2 obszary początkowe potworów

Przygotowanie bitwy



1. Wylosujcie kartę komnaty.



2. Odkrycie komnaty.

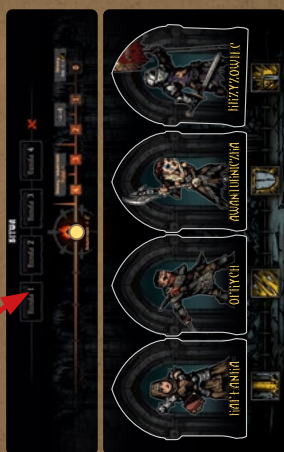


3. Przygotujcie płytkę komnaty odpowiadającą dobranej karcie i połóżcie ją na środku stołu.

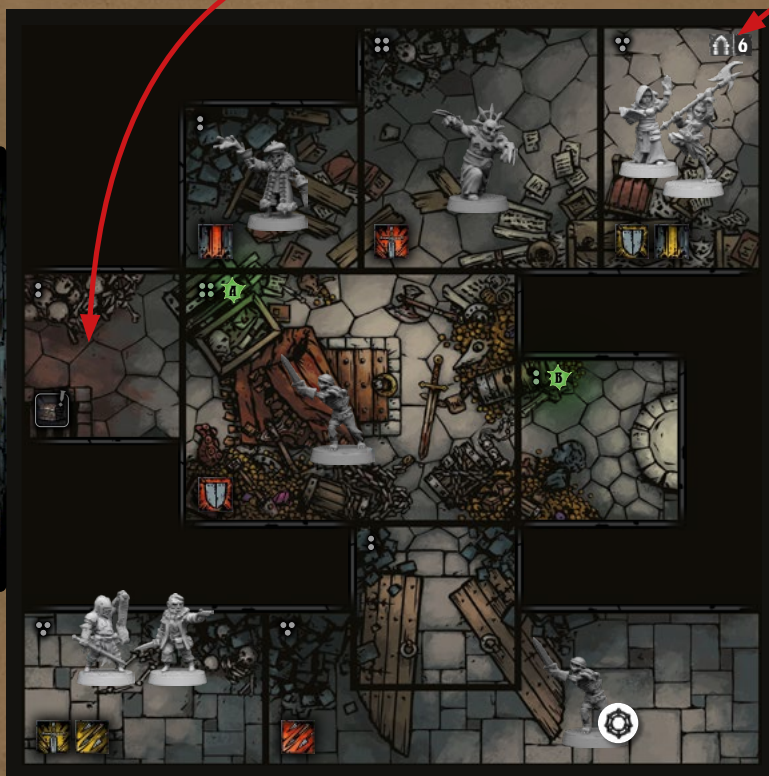
4. Rozłóżcie znaczniki skrzyń z łupem.



5. Rozstawcie figurki bohaterów zgodnie z ich Postawami.



7. Żeton rundy umieśćcie na polu 1.



6. Rozstawcie figurki potworów zgodnie z ich Postawami.



8. W razie potrzeby wykorzystajcie znaczniki potworów (skł), aby rozróżnić potwory tego samego typu.

Aby rozmieścić potwory, zacznijcie odkrywać karty z talii potworów. Jeżeli dobierzecie potwora z oznaczeniem „front”, umieśćcie jego kartę na pierwszym od lewej strony wolnym miejscu planszy szyku potworów (zaczynając od Postawy Agresywnej, a kończąc na Postawie Wspierającej). Jeżeli będzie to potwór z oznaczeniem „tył”, umieśćcie jego kartę na pierwszym od prawej strony wolnym miejscu planszy szyku potworów (zaczynając od Postawy Wspierającej, a kończąc na Postawie Agresywnej).

Po umieszczeniu karty weźcie figurkę odpowiadającą potworowi i postawcie ją na płytce komnaty, konkretnie na obszarze z symbolem odpowiadającym jego Postawie Bojowej. Następnie odszukajcie kartę Inicjatywy potwora i wtasujcie ją do talii Inicjatywy.

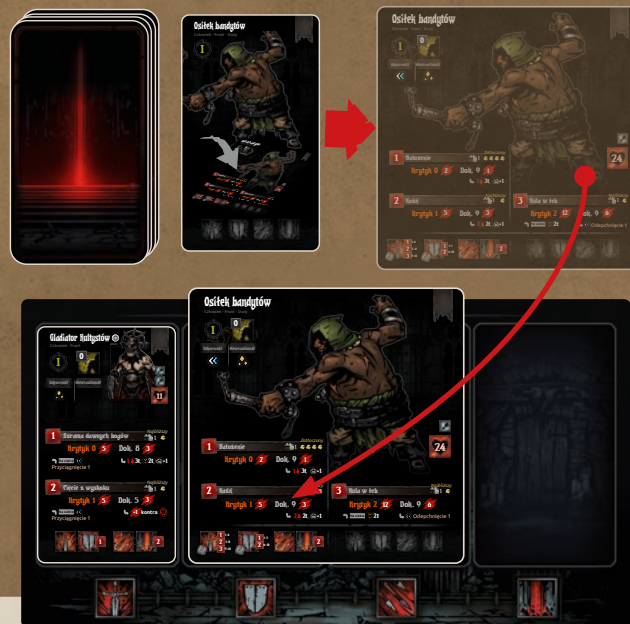


Duże potwory zajmują dwa miejsca na planszy szyku potworów, dlatego jeśli odkryjecie takiego potwora, to zajmie on także sąsiednie miejsce. W ten sposób zmniejsza się liczba potworów biorących udział w bitwie (w bitwie mogą brać udział 3, albo nawet tylko 2 potwory).

Jeżeli w grze znajdują się już 3 potwory i odkryjecie Dużego potwora, na którego nie ma miejsca, usunięcie ostatniego rozmieszczonego potwora, który nie jest Duży. Jeśli zajdzie taka potrzeba, wyłożone wcześniej potwory przesuniecie w stronę Postawy Agresywnej. Duże potwory są reprezentowane na planszy szyku przez specjalne większe karty. Odszukajcie odpowiednią kartę i umieśćcie ją na planszy. Jeżeli dobierzecie 2 takie same potwory (lub

więcej), zwróćcie uwagę na kolor znacznika potwora oznaczony na karcie i połóżcie odpowiedni znacznik obok figurki. Kontynuujcie te czynności do czasu, aż wszystkie miejsca na planszy szyku potworów będą zajęte.

W poniższym przypadku Duży potwór przyjmuje Postawę Defensywną (pomimo tego, że zajmuje 2 pola na planszy).



• Rozłożenie skrzyń z łupami

Na obszarach oznaczonych potłóćcie losowy znacznik skrzyni z łupem (zakryty).

• Ustawienie rundy

Wskaźnik rundy umieśćcie na polu 1 toru rundy. Bohaterowie mają tylko 4 rundy na wygranie bitwy. W innym wypadku muszą uciekać (więcej informacji na ten temat, patrz str. 25).

Bitwa

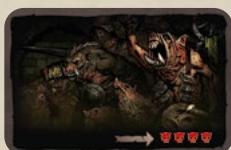
Kolejność, w której postaci (bohaterowie albo potwory) wykonują swoje tury, jest wyznaczana przez karty Inicjatywy. W celu ustalenia, kto wykona swoją turę, dobierzcie kartę z talii Inicjatywy. Będzie to następna w kolejności postać (zgodnie z priorytetem Pozycji) wylosowanej strony. Tak więc, jeśli w pierwszej rundzie bitwy odkryjecie kartę Inicjatywy bohaterów, swoją turę wykona bohater na Postawie Agresywnej.

W ten sposób nie będziecie wiedzieli, która z drużyn będzie następna (bohaterowie czy potwory), ale będziecie zawsze wiedzieć, który bohater i który potwór będzie wykonywał swoją turę jako następny.

Jeżeli postać umrze przed nastaniem swojej tury, normalnie kontynuujcie rozpatrywanie bitwy (oczywiście pomijając martwą postać), dopóki nie odkryjecie nadmiarowej karty Inicjatywy. Kiedy to nastąpi, po prostu usuńcie ją bez żadnego efektu.



Kolejny aktywowany bohater



Kolejny aktywowany potwór



Tury bohaterów

Tury bohaterów podzielone są na dwa kroki: 1) Efekty początku tury oraz 2) Akcje.

1) Efekty początku tury

Wykonaj rzut kością, jeżeli twój bohater posiada cnotę lub udrękę. Następnie, usuń po jednym znaczniku z każdego stosu Stanu bohatera i zastosuj ich efekty. (patrz **Tworzenie stosów i używanie znaczników** na str. 20).

2) Akcje

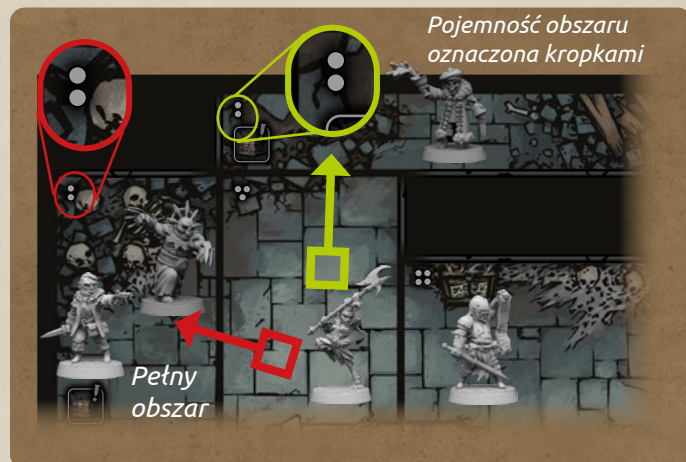
W trakcie swojej tury bohaterowie mogą wykonać dowolne 2 z poniższych akcji:

- a** Ruch
- b** Interakcja z otoczeniem
- c** Zmiana pozycji w szyku
- d** Użycie umiejętności

Jeśli chcesz, twój bohater może wykonać taką samą akcję dwukrotnie. W ramach darmowych akcji, bohater może wykorzystać dowolną liczbę dowolnych Zapasów z Puli Zapasów.

a Ruch: Bohater może poruszyć się o tyle obszarów, na ile pozwala jego Szybkość. Nie może zakończyć swojej tury na obszarze, który jest już pełny, ani na obszarze, na którym nie ma miejsca. Jeżeli

w ramach pierwszej akcji bohater zakończył ruch na takim obszarze, w drugiej akcji znów musi się poruszyć (aby opuścić ten obszar).



b Interakcja z otoczeniem: W niektórych komnatach znajdują się skrzynie z łupami lub inne przedmioty, z którymi bohater może wejść w interakcję. Najczęstszą formą interakcji z otoczeniem jest złupienie skrzyni – opisujemy je poniżej. Inne rodzaje interakcji z otoczeniem są oznaczone w ramach specjalnych efektów komnat lub kart zadań.

Aby złupić skrzynię bohater musi znaleźć się na tym samym obszarze co znacznik i wydać swoją 1 akcję. Następnie odwraca skrzynię z łupem, aby dowiedzieć się, co znalazł, po czym usuwa znacznik z płytki komnaty.

Specjalne przedmioty, które można złupić oraz zasady interakcji z nimi są na ogół wskazane na karcie komnaty.



Rzuć na Zapasy: Weź niewykorzystywaną kość Zapasów, rzuć nią i dodaj do Puli Zapasów.



Wybierz Zapas: Weź niewykorzystywaną kość Zapasów, wybierz jej ściankę i dodaj do Puli Zapasów.



Rzuć na złoto albo Zapasy: Wybierz, czy chcesz rzucić K10 i zdobyć wskazaną przez kość ilość złota, czy zamiast tego rzucić niewykorzystywaną kością Zapasów i dodać ją do Puli Zapasów.



Rzuć na podwójne złoto albo Wybierz Zapas: Wybierz, czy chcesz rzucić K10 i zdobyć dwukrotność wskazanej przez kość ilości złota, czy zamiast tego wziąć niewykorzystywaną kość Zapasów, wybrać jej ściankę i dodać do Puli Zapasów.

Bohaterowie mogą wchodzić w interakcję z otoczeniem wyłącznie podczas bitwy. Gdy bitwa się skończy (czyli po zabicu ostatniego potwora), szansa na wejście w interakcję z otoczeniem przepada.

c Zmiana pozycji w szyku: Bohater może wykorzystać jedną akcję, aby poruszyć się o jedną pozycję do przodu lub do tyłu na planszy szyku bohaterów. Oczywiście wpłynie to także na pozycje innych bohaterów.

Przykład: **Oprych** zmienia pozycję w szyku i tym samym Postawę Defensywną na Agresywną. Jednocześnie powoduje to przesunięcie **Awanturniczki** o 1 pozycję (i zmianę Postawy na Defensywną).



d Użycie umiejętności: Bohater może użyć dowolnej umiejętności pasującej do jego aktualnej postawy. Jeżeli użycie umiejętności powiodło się (nastąpiło Trafienie), bohater nie może użyć tej umiejętności ponownie w ramach tej samej tury. W przypadku niepowodzenia w pierwszej akcji, bohater może użyć tej samej umiejętności w swojej drugiej akcji.

Opis karty umiejętności



1 Wymagane Postawy

Symbole Postaw Bojowych na karcie wskazują, jaką Postawę musi przyjąć postać (bohater lub potwór), aby mogła skorzystać z umiejętności.



Przykład: Kapłanka może użyć **Ręki światłości**, jeżeli znajduje się w Postawie Agresywnej lub Defensywnej.

2 Zasięg

Kiedy bohater używa umiejętności, celuje w obszar na płycie komnaty. Zasięg wyznacza odległość, w jakiej może znajdować się wybrany obszar. Bohater musi znajdować się w dokładnej odległości wyznaczonej przez umiejętność, aby móc jej użyć. Zatem jeśli umiejętność ma zasięg 0, możesz wycelować tylko w obszar, na którym się znajdujesz. Jeżeli umiejętność ma zasięg 2, możesz wycelować w obszar dokładnie w odległości 2 „kroków” od bohatera. Jeżeli zasięg wskazuje zakres obszarów (np. 1-2), możesz wycelować w dowolny spośród nich (czyli, kontynuując przykład, w odległości 1 albo 2 „kroków” od bohatera).

3 Cele (bohaterowie lub potwory)

Symbol informuje o tym, które z postaci obecnych na wycelowanym obszarze mogą być celem umiejętności. oznacza, że celem mogą być potwory, a oznacza, że celem mogą być bohaterowie. Liczba symboli wskazuje, ile postaci może być celem umiejętności. Jeżeli celem umiejętności bohatera może być kilka potworów, bohater decyduje, które z nich wybiera jako cel. Jeżeli celem umiejętności potwora może być kilku bohaterów, potwory „wybierają” cel zgodnie z kolejnością bohaterów na planszy szyku (od Postawy Agresywnej do Wspierającej).

4 Dokładność

Liczba po **Dok** wskazuje maksymalną wartość, którą musisz wyrzucić na K10 podczas Rzutu na Atak, aby w wyniku użycia umiejętności nastąpiło Trafienie. Wartość ta **może być modyfikowana przez wartość Uniku** (czasami także przez inne efekty). Jeżeli celem umiejętności może być więcej postaci, rzut wykonaj tylko raz, ale rozpatrz osobno dla każdego celu.

Po skutecznym Trafieniu potóż na celu znaczniki w liczbie wyznaczonej przez symbol na umiejętności, albo usuń znaczniki w odpowiedniej liczbie, jeśli była to umiejętność .

Uwaga: Jeżeli umiejętność nie ma wartości **Dok**, wówczas nie musisz wykonywać rzutu – efekt umiejętności jest rozpatrywany automatycznie.

5 Krytyk

Krytyk 1 6

Liczba po **Krytyk** wskazuje maksymalną wartość, którą musisz wyrzucić na K10 podczas Rzutu na Atak, aby w wyniku użycia umiejętności nastąpiło Trafienie Krytyczne. Wartość ta **nie może** zostać zmodyfikowana przez wartość Uniku celu. W skrócie, jeżeli w trakcie Rzutu na Atak, wyrzucisz wartość równą lub mniejszą od **Krytyk** to następuje Trafienie Krytyczne. Po skutecznym Trafieniu Krytycznym połów na celu znaczniki  w liczbie wyznaczonej przez symbol , albo usuń znaczniki  w odpowiedniej liczbie, jeśli była to umiejętność . Bohater, który zadał Trafienie Krytyczne i wszyscy bohaterowie na jego obszarze, otrzymują -1  (cofają wskaźnik stresu o 1).

Kiedy bohater zostanie Trafiony Krytycznie, otrzymuje +1 . Wszyscy inni bohaterowie na tym samym obszarze, którzy nie byli celem umiejętności, także otrzymują +1 .



Przykład 1: Awanturniczka używa umiejętności Żelazny łabędź I przeciwko Kościanemu Kusznikowi. Umiejętność ma Dokładność 9, a Kościany Kusznik ma Unik 1. Awanturniczka musi wyrzucić na kości nie więcej niż 8, żeby trafić (Dokładność 9 – 1 za sprawę Uniku). Wyrzuca 2. Trafienie! Kościany Kusznik otrzymuje 7 obrażeń od umiejętności Żelazny łabędź I.

6 Efekty osobiste (na siebie)

Niektóre umiejętności sprawiają, że bohater, który ich używa, doświadcza pozytywnych lub negatywnych efektów. Zostały one oznaczone na karcie przy pomocy . Po wykonaniu rzutu dla umiejętności (jeżeli jest wymagany) efekty osobiste mają miejsce **przed** innymi efektami danej umiejętności. Efekty te zawsze są rozpatrywane, niezależnie od tego, czy umiejętność trafi w cel. Efekty osobiste ignorują Odporność i Niewrażliwość.

7 Efekty celu

Niektóre umiejętności sprawiają, że cel, na którego działają, doświadcza pozytywnych lub negatywnych efektów. Zostały one oznaczone na karcie przy pomocy . Efekty celu mają miejsce po wszystkich innych efektach danej umiejętności. Efekty te mają miejsce tylko wtedy, kiedy umiejętność trafi w cel.



Przykład 2: Kapłanka używa umiejętności Boża łaska II na swoich trzech sojusznikach. Wyrzuca na kości 2. Trafienie Krytyczne! Leczy siebie za 3 (Efekt Osobisty), a każdego z pozostałych bohaterów za 4.

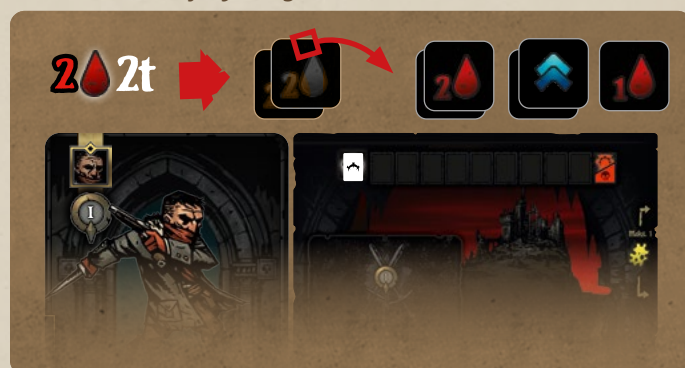
• Znaczniki Stanu

Poza zadawaniem Obrażeń lub Leczeniem, umiejętności mogą nakładać na cele inne efekty. Może to być zwiększanie lub obniżanie stresu, nakładanie Wzmocnienia lub Oslabienia, zadawanie obrażeń rozłożonych w czasie, zmiana pozycji w szyku bohaterów, Ogluszenie itp. Niektóre z tych efektów są natychmiastowe, a inne trwają przez dłuższy czas. Do śledzenia tych działających dłużej służą specjalne znaczniki.

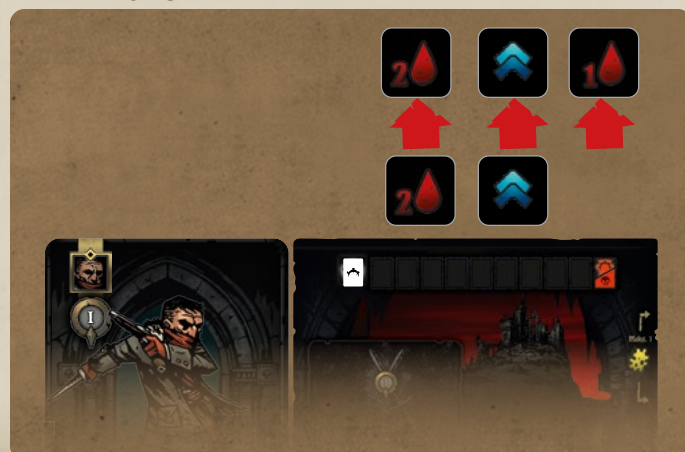
• Tworzenie stosów i używanie znaczników

Za każdym razem, kiedy na bohatera lub potwora zaczyna działać jakiś Stan, weź tyle znaczników Stanu, ile wskazuje liczba tur (t) działania stanu i utwórz z nich stos na karcie odpowiedniej postaci lub obok niej. Jeżeli musisz nadać Stan, który już ma swój stos, utwórz nowy – nie łącz znaczników razem. Na początku tury postaci usuń z niej po 1 znaczniku z każdego stosu Stanu i zastosuj ich efekty. Dzięki temu wiele Wzmocnień, Oslabień, Krwotoków, Zaraz itp. może działać na cel równocześnie. Pamiętaj, że Stany, które powodują otrzymywanie , takie jak Krwotok  i Zaraza , robią to w tym samym momencie. To bardzo ważne dla bohaterów, którzy są u Progu Śmierci (patrz str. 29).

Przykład: Oprych otrzymał stan 2  2t, otrzymuje więc 2 znaczniki Podwójnego Krwotoku i tworzy z nich stos Stanu na swojej karcie. Już ma stos 2 znaczników Wzmocnień i 1 znacznik Pojedynczego Krwotoku.



Na początku swojej kolejnej tury usuwa po jednym znaczniku z każdego stosu. Otrzymuje 3 rany z powodu znaczników Krwotoku, a jego Wzmocnienie potrwa jeszcze jedną turę. Jeden ze stosów Krwotoku wyczerpał się, więc w następnej turze Oprych otrzyma jedynie 2 Obrażenia z pozostałego stosu Podwójnego Krwotoku.





Zwiększanie lub zmniejszanie stresu: Po prostu zwiększ lub zmniejsz poziom stresu zgodnie ze wskazaną wartością.



Przesuwanie (odepchnięcie X lub przyciągnięcie X): Porusz cel bliżej (przyciągnięcie) lub dalej (odepchnięcie) od użytkownika umiejętności o liczbę obszarów, wskazaną przez X. Dodatkowo, przesunąć postać o taką samą liczbę pól do przodu (przyciągnięcie) lub do tyłu (odepchnięcie) na planszy szoku. Oczywiście zmienia to także pozycje innych postaci w szuku (ale nie na płycie komnaty). Zwróćcie uwagę, że nie można umieścić przesuwanej postaci na zapelnionym obszarze. W takim wypadku przesuwanie zakończy się wcześniej, ale nie wpływa to jednak na przesunięcie znacznika na planszy szoku, chyba że już jest on na jej odpowiednim skraju. Kiedy przesuwanie działa na postać używającą tej umiejętności, wówczas daną postać przesunąć do przodu (przyciągnięcie) lub do tyłu (odepchnięcie) od celu umiejętności o X obszarów. Pamiętaj, aby przesunąć jej znacznik na planszy szoku o taką samą liczbę pól do przodu (przyciągnięcie) lub do tyłu (odepchnięcie), ewentualnie o jak największą liczbę pozycji w szuku, jeżeli znacznik dotrze na skraj tej planszy.



Krwotok (x /xt): Oznacza jak wiele ran postać będzie otrzymywała w każdej rundzie z powodu Krwotoku (x ran / x tur). Weź tyle znaczników Krwotoku, ile wskazuje umiejętność i stwórz z nich stos na karcie postaci. Jeśli postać otrzymuje 1 3t, weź 3 znaczniki 1 i stwórz z nich 1 stos. Kiedy usuwasz z niego znacznik, postać otrzymuje tyle , ile wskazuje usuwany znacznik Krwotoku.



Zaraza (X /xt): Działa analogicznie do Krwotoku, ale używa znaczników Zarazy.



Ogłuszenie xt: Stwórz stos złożony z x znaczników Ogłuszenia. Na początku tury ogłuszonej postaci usuń po jednym znacznik Ogłuszenia z każdego stosu Stanu. Jeśli usuniesz w ten sposób co najmniej 1 znacznik: bohater traci w tej turze 1 akcję; potwór traci całą turę.



Wzmocnienie xt: Stwórz stos z x znaczników Wzmocnienia. Wzmocniona Postać otrzymuje +1 do **krętych** za każdy taki stos.



Osłabienie xt: Stwórz stos z x znaczników Osłabienia. Postacie celujące w osłabionego przeciwnika otrzymują +1 do swoich wartości **krętych** za każdy taki stos.



Riposta xt: Stwórz stos z x znaczników Riposty. Kiedy postać z co najmniej jednym stosem Riposty otrzymuje , od przeciwnika, w odpowiedzi zadaje atakującemu połowę ich wartości (zaokrąglając w górę). Większa liczba stosów riposty nie modyfikuje efektu.



Garda xt: Stwórz stos z x znaczników Gardy. Kiedy postaci używają umiejętności, których celem nie są sprzymierzeńcy, mogą wybierać za cel wyłącznie przeciwników z (o ile przynajmniej 1 znajduje się w grze).



Naznaczenie xt: Stwórz stos z x znaczników Naznaczenia. Przeciwnicy atakujący naznaczoną postać otrzymują +1 do swoich wartości **Dok** za każdy taki stos.



Ochrona xt: Stwórz stos z x znaczników Ochrony. Kiedy postać z co najmniej jednym stosem Ochrony otrzymuje , od przeciwnika, otrzymuje ich jedynie połowę (zaokrąglając w górę). Większa liczba stosów ochrony nie modyfikuje efektu.



Ważne: Niektóre potwory na swoich kartach mają wydrukowaną . Ta Ochrona działa w każdej turze i nie może zostać usunięta.

Niektóre umiejętności mogą usuwać Stany z celu. Kiedy tak się dzieje, usuń **wszystkie** stosy danego Stanu.

• Odporność i Niewrażliwość

Bohaterowie i potwory są odporni i/albo niewrażliwi na niektóre Stany. Odporność zmniejsza czas działania stanu o 1 turę (lub o 1 obszar i 1 pole na planszy szoku w przypadku). Niewrażliwość całkowicie niweluje skutki otrzymania danego Stanu. Bohaterowie mogą zdecydować się zignorować odporność/niewrażliwość, kiedy sami się przesuwają.

Tury potworów

Potwory działają w mniej wyrafinowany sposób niż bohaterowie, a ich zachowanie jest całkowicie zależne od aktualnej Postawy Bojowej (i tym samym od pozycji w szuku). Zazwyczaj poruszają się w kierunku celu i używają umiejętności. Umiejętności potworów wyglądają i działają analogicznie jak umiejętności bohaterów, a ich symbole z nimi związane są dokładnie takie same. Tury i rzuty potworów są rozgrywane przez graczy według poniższych kroków:



• Krok 1 – Efekty początku tury. Podobnie jak w przypadku bohaterów usuńcie po jednym znaczniku z każdego stosu Stanu, który znajduje się na karcie potwora i zastosujcie ich efekty.

• Krok 2 – Działanie:

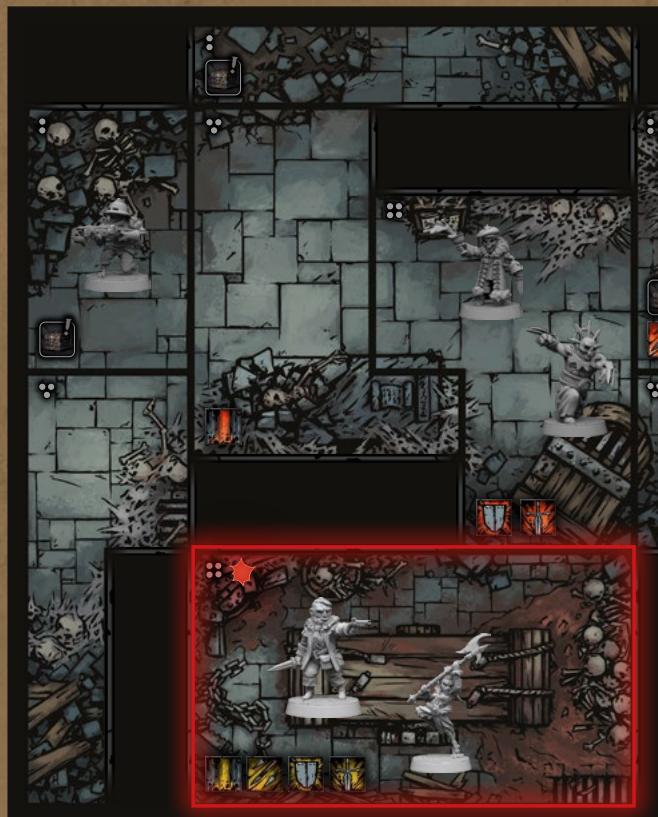
1 Sprawdzenie, której umiejętności użyje potwór. Jest to wyznaczone przez Postawę Bojową potwora i jego kartę (numer umiejętności **1**, **2** lub **3** w zależności od Postawy). Niektóre potwory mogą „wybierać” między kilkoma umiejętnościami. W takim wypadku musicie rzucić K10, aby ustalić która z nich zostanie użyta.

Tura potwora



1 Gracze dobierają kartę z talii Inicjatywy, która wskazuje, że nadeszła tura Kościanego Obrońcy!

2 2. Potwór znajduje się na Pozycji Zasięgowej, więc użyje umiejętności **3** Niechłujny zamach, zgodnie z tym co zaznaczono na jego karcie.

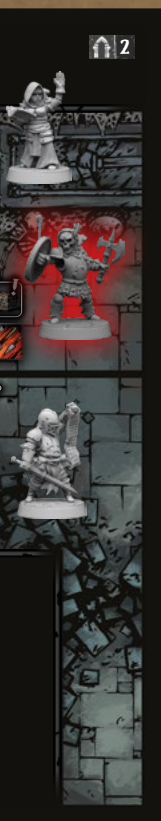


3 Niechłujny zamach wymaga wycelowania w *najdalejzego* przeciwnika. W tym wypadku dotyczy to Orycha i Awanturczki, którzy są w takiej samej odległości od Kościanego Obrońcy.

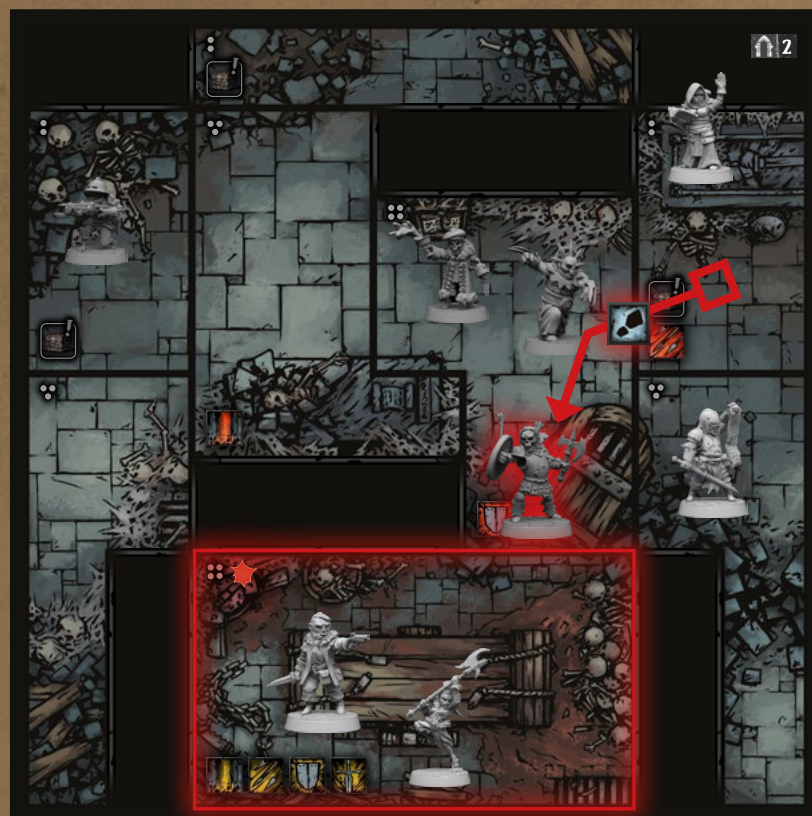
6 Umiejętność ma Efekt Osobisty **Przyciągnięcie 1**, więc Kościany Obrońca przesuwa się o 1 obszar w kierunku celu (na płytce komnaty) ORAZ przesuwa swoją kartę do przodu o 1 pozycję na planszy szyku potworów (tym samym cofając o 1 pozycję Kościanego Kusznika). Gracze muszą teraz wykonać rzut na atak Kościanego Obrońcy.

★ Niechłujny zamach ma Dokładność 5, przeciwko Unikowi 1 Awanturczki, więc każdy wynik niższy niż 5 (Dok 5 - 1 Unik = 4) będzie oznaczać Trafienie, które zada 3 rany. Nie jest to zbyt złowrogi atak, ale umieść Kościanego Obrońcę ORAZ Kościanego Kusznika na znacznie korzystniejszych dla tych potworów pozycjach w szyku.

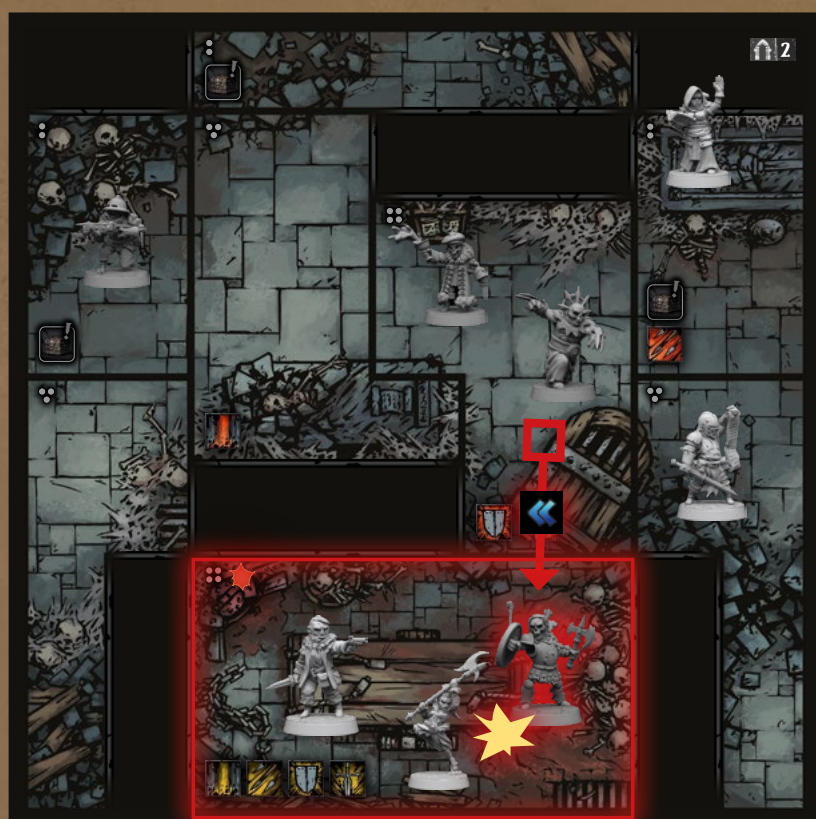




4 Awanturniczka znajduje się bliżej czoła szyku (czyli w Postawie bliższej Agresywnej), zatem zostaje celem umiejętności.



5 Niechłujny zamach ma Zasięg 1, potwór porusza się więc o 1, zgodnie ze swoją Szybkością 1, w kierunku celu, czyli Awanturniczki.



6

2 Ustalenie celu. Musicie wybrać cel zgodnie z tym, co zostało wskazane na karcie potwora. Jeśli kilka postaci może być celem ataku, pamiętajcie, że priorytetowe cele wyznaczane są przez kolejność znaczników bohaterów na planszy szyku (najwyższy priorytet ma bohater w postawie Agresywnej , najniższy zaś bohater w postawie Wspierającej .

Najbliżej: celem jest bohater znajdujący się najbliżej potwora.

Najdalej: celem jest bohater znajdujący się na obszarze najbardziej oddalonym od potwora.

Zatłoczony: celem jest obszar z największą liczbą bohaterów.

To najczęstsze opcje dotyczące wyboru celu. Na podobnej zasadzie funkcjonują także:

Najbardziej Zraniony: celem jest bohater, który posiada najwięcej ran.

Najbardziej Zestresowany: celem jest bohater, który posiada najwyższy poziom stresu.

Niektóre umiejętności potworów będą miały kilka kryteriów wyboru. Będzie to oznaczone przykładowo: Naznaczony -> Najbliższy. W tym wypadku potwór w pierwszej kolejności obierze za cel Naznaczonego  bohatera. Jeżeli nie ma żadnych, wówczas celem będzie postać najbliższa potworowi.

3 Sprawdzenie Zasięgu. Potwór porusza się o maksymalną wartość obszarów wskazaną przez jego Szybkość , ustawiając się tak, aby móc wykonać swoją akcję zgodnie z Zasięgiem . Jeżeli po ruchu cel nie jest w zasięgu, tura potwora się kończy. Jeżeli jest kilka obszarów, na które może poruszyć się potwór, gracz będący

celem decyduje, gdzie potwór się poruszy – potwór musi jednak zaatakować, jeżeli istnieje taka możliwość ruchu, która mu na to pozwoli.

4 Wykonanie Akcji. Wykonajcie rzut na atak, analogicznie jak w przypadku bohatera albo wykonajcie inne akcje wskazane przez umiejętność. Jeżeli umiejętność może wycelować w kilku bohaterów na obszarze celu, wykonujecie tylko 1 rzut, a następnie rozpatrzyć go osobno dla każdego bohatera.

• Duże i Małe potwory

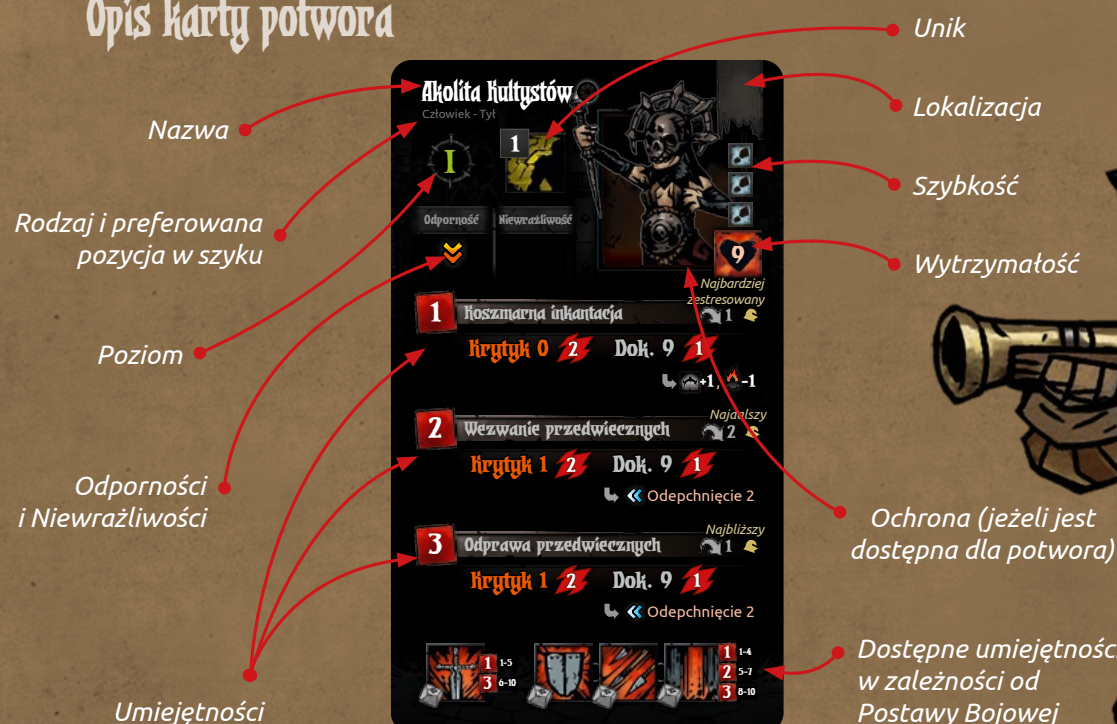
Niektóre potwory mają inny rozmiar niż większość postaci. Mogą być duże lub małe i jest to wskazane na ich karcie. Duży potwór może zakończyć swój ruch na zapelnionym obszarze. W tym wypadku musicie przesunąć 1 ze znajdujących się tam bohaterów na sąsiedni obszar. Przesunięty bohater nie będzie mógł zostać celem potwora. Postaci, które nie są małe mogą zakończyć swój ruch na zapelnionym obszarze, jeśli znajduje się na nim przynajmniej 1 mały potwór. Gracze muszą wtedy przesunąć 1 małego potwora na sąsiedni obszar. W skrócie, większe postaci mogą „wypychać” z obszarów mniejsze, jeśli na koniec tury będą zajmowały ten sam obszar.

• Straty

Kiedy bohater lub potwór ginie podczas bitwy, usuńcie z płytki jego figurkę, a z planszy szyku jego kartę. Postaci, które były za taką postacią, przesuwać się do przodu na planszy szyku, zostawiając ostatnią pozycję pustą. Potwór ginie, kiedy liczba jego ran będzie równa lub wyższa od jego wartości Wytrzymałości.

Śmierć bohaterów została opisana na stronach 29 oraz 31.

Opis karty potwora



Nazwa → Akolita Kultystów

Rodzaj i preferowana pozycja w szyku → Człowiek - Tył

Poziom → 1

Odporności i Niewrażliwości → Odporność, Niewrażliwość

Umiejętności → 1-3, 3-10, 1-4, 2-7, 3-10

Unik → 1

Lokalizacja → 1

Szybkość → 1

Wytrzymałość → 9

Ochrona (jeżeli jest dostępna dla potwora) → 1

Dostępne umiejętności w zależności od Postawy Bojowej → 1-3, 3-10, 1-4, 2-7, 3-10

1 Noszmarna inkantacja
Krytyk 0 2 Dok. 9 1

2 Wezwanie przedwiecznych
Krytyk 1 2 Dok. 9 1

3 Odprawa przedwiecznych
Krytyk 1 2 Dok. 9 1



Przykład: bohaterowie atakują i zabijają Gargulca. Jego figurka i karta zostają natychmiast usunięte z gry. Potwory, które stały za nim na planszy sztyku potworów przesuwa się, żeby zappełnić puste miejsce.



Wysoki i niski teren

Niektóre obszary znajdują się na podwyższeniu, inne zaś w zagłębieniach (w uproszczeniu będziemy określać te obszary jako odpowiednio Wysokie oraz Niskie Tereny). Wysokie Tereny są oznaczone , a Niskie . Kiedy potwór lub bohater stanie na obszarze z Wysokim Terenem, otrzymuje premię +1 do Zasięgu  (przy czym nie ma obowiązku z tej premii skorzystać) i +1 do Doł wszystkich umiejętności, których celem będą przeciwnicy na terenie innym niż Wysoki. Postaci, które znajdują się na terenie innym niż Niski, otrzymują analogiczne premie, celując w postaci w obszarach z Niskim Terenem.

Rundy bitwy

Kiedy talia Inicjatywy się wyczerpie, a wszyscy bohaterowie i wszystkie potwory rozegrają swoje tury, runda bitwy zostaje zakończona. Ponownie stwórzcie talię Inicjatywy, tasując wszystkie karty żyjących potworów i bohaterów. Następnie przesuniecie wskaźnik rundy o 1 pole do przodu na torze rund.

Koniec bitwy

Bitwa może zakończyć się na trzy sposoby: w wyniku pokonania wszystkich potworów, w rezultacie ucieczki bohaterów (czyli po zakończeniu 4. rundy) lub po śmierci wszystkich bohaterów.

♦ **Pokonanie wszystkich potworów:** Kiedy ostatni potwór padnie, bitwa natychmiast kończy się zwycięstwem bohaterów. Usuńcie znacznik komnaty z płytki Lochu i odbierzcie wszystkie premie, które zapewnia (w przypadku komnaty ze skarbem, z ciekawostką itp.). Komnata zostaje oczyszczona i bohaterowie mogą w niej odpocząć (jeżeli posiadają Opał).

♦ **Ucieczka bohaterów:** Jeżeli 4 runda bitwy dobiegła końca, a wciąż żyje przynajmniej 1 potwór, bohaterowie zostają zmuszeni do ucieczki – wrogowie zyskali na czasie i positki są już w drodze, nie ma więc szans na zwycięskie wyjście z tego starcia! W takim wypadku musicie wykonać wszystkie kroki zakończenia bitwy, ale nie usuwacie znacznika komnaty z płytki Lochu, ponieważ nie została ona oczyszczona. Wasza drużyna jest teraz zmuszona do dalszego eksplorowania i poruszenia się z dala od tej komnaty. Jeżeli powrócicie tu później, traktujcie ją jak nową komnatę, w której nigdy wcześniej nie byliście (mroczne lochy nie funkcjonują w realiach klasycznej logiki).

♦ **Śmierć wszystkich bohaterów:** W rzadkim wypadku śmierci wszystkich bohaterów, kiedy w Dylizansie wciąż znajduje się 4 Oczekujących bohaterów, bitwa się kończy, jakby nastąpiła Ucieczka bohaterów – z tą różnicą, że musicie także przeprowadzić procedurę związaną ze śmiercią bohaterów (patrz: str. 31).

Po zakończeniu bitwy usuńcie figurki z płytki, wtasujcie wszystkie użyte karty potworów z powrotem do talii potworów, a samą płytkę komnaty odłóżcie na stertę komnat. Wszystkie użyte karty komnat i Łupów odłóżcie na bok do czasu zakończenia bieżącego zadania – nie napotkacie ich ponownie, chyba że karta zadania wskaże inaczej. Wasza drużyna może teraz kontynuować eksplorację Lochu. **Wszystkie Łupy (i inne przedmioty), które znajdowały się na płytce komnaty i nie zostały złupione przed zakończeniem bitwy uznaje się za stracone.**



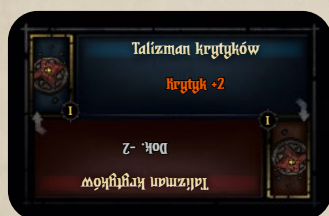
Błyskotki



W trakcie swoich wypraw wędrując w posiadanie specjalnych przedmiotów, zapewniających bohaterom nowe zdolności. Będziemy określać je mianem błyskotek.

Poziom bohatera określa, ile błyskotek może on założyć (1 na poziomie 1, 2 na poziomie 2 itd.). Kiedy bohater zdobywa błyskotkę, decyduje czy chce ją zatrzymać, oddać innemu bohaterowi czy odrzucić. Bohater może przekazywać bądź odrzucać błyskotki, których już użył, żeby zapewnić sobie miejsce na nowe. Bohaterowie nie mogą w żaden sposób „magazynować” błyskotek – albo któryś bohater decyduje się założyć błyskotkę na siebie, albo taki przedmiot przepada.

Wszystkie błyskotki mają stronę pozytywną i negatywną. Kiedy bohater zakłada błyskotkę, odwraca ją stroną pozytywną do góry. Błyskotki zapewniają zdolności wymagające aktywacji i mogą być używane w adekwatnych do efektu sytuacjach. Kiedy bohater decyduje się aktywować błyskotkę, ogłasza to i stosuje jej efekt. Następnie odwraca błyskotkę stroną negatywną do góry. Następnym razem, kiedy bohater ją aktywuje, będzie musiał zastosować jej negatywny efekt – jednak w ten sposób ponownie odwróci ją stroną pozytywną do góry. **W trakcie bitwy, błyskotka może być użyta tylko raz na turę.**



Strona pozytywna gotowa do aktywacji



Strona negatywna gotowa do aktywacji

Przykład: Awanturniczka jest wyposażona w Talizman krytyków. Zaraz będzie atakować potwora i ma **Krytyk 2**. Wyrzuca na kości 4. Decyduje się użyć Talizmana krytyków i dostaje **Krytyk +2**, tym samym uzyskując Trafienie Krytyczne. Błyskotka zostaje odwrócona na stronę negatywną. Aby móc znów skorzystać z **Krytyk +2**, Awanturniczka będzie najpierw musiała użyć błyskotki, aby otrzymać **Dok -2**.

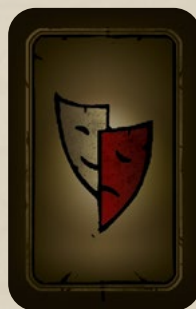
Błyskotki można sprzedawać w Osadzie, w Wozie Wróżbiarki.



Nawyki

Zapuszczanie się w mrok Lochów i stawianie czoła niewypowiedzianym koszmarom odciska ślad na psychice bohaterów. Niektóre z tych niebezpieczeństw umacniają ich... często jednak przepełniają strachem i odciskają piętno na psychice.

W grze występują dwa rodzaje nawyków: pozytywne i negatywne, które są przechowywane w oddzielnych taliach. Jak łatwo się domyślić, nawyki pozytywne zapewniają efekty korzystne dla bohaterów, a nawyki negatywne wręcz przeciwnie. Efekty nawyków mają charakter pasywny – ich aktywację powoduje zajście konkretnych zdarzeń bądź sytuacji, w których znajdzie się bohater.



Pozytywny nawyk



Negatywny nawyk

Bohater nie może mieć więcej niż trzech nawyków jednocześnie. Jeżeli ma już 3 pozytywne nawyki i uzyska czwarty, który również będzie pozytywny, musi go odrzucić lub zastąpić nim nawyk, który już posiada. Jeżeli czwarty nawyk będzie negatywny, musi zastąpić nim któryś z pozytywnych nawyków. Jeżeli bohater ma już 3 negatywne nawyki i uzyska kolejny, który będzie pozytywny, musi go odrzucić.

Jeżeli czwarty nawyk będzie również negatywny, bohater poddaje się szaleństwu i umiera.

Nawyki mogą być leczone w Osadzie, konkretnie w Opactwie.

Negatywne nawyki

Anemia: Ilekoć bohater ma otrzymać stan , otrzymuje także dodatkowy stos **1 3t**.

Arytmia: Ilekoć bohater zwiększa , otrzymuje 1  za każdy swój poziom.

Dezorientacja: Ilekoć bohater otrzymuje , w wyniku Trafienia Krytycznego, otrzymuje także  na 1 turę.

Gapiostwo: Ilekoć bohater otrzymuje , otrzymuje także +1 .

Kiepski refleks: Ilekoć podczas Eksploracji bohater rozpatruje , otrzymuje -2 do Uniku .

Kompulsywne łakomstwo: Ilekoć bohater konsumuje , otrzymuje +1 .

Kurza ślepotą: Ilekoć spada poziom światła , bohater otrzymuje +1 .

Małostkowość: Ilekoć sprawdzana jest Wola bohatera, ma on -1 Szansę na cnotę (patrz str. 28).

Nadwrażliwość: Ilekoć bohater otrzymuje , otrzymuje o 1  więcej.

Nerwowość: Ilekoć bohater zwiększa , zwiększa go o 1 więcej.

Niedotężność: Ilekoć bohater otrzymuje , jest leczony o 1 punkt mniej.

Nieporadność: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡, otrzymuje także 🍷 na 1 turę.

Nyktofilia: Ilekroć wzrasta poziom światła 🔥, bohater otrzymuje +1 🛡.

Pesymizm: Ilekroć bohater w Lochu wyrzuci na kości 10, otrzymuje 1 ❤️ za każdy swój poziom.

Rzadka krew: Ilekroć bohater ma otrzymać stan 🟢, otrzymuje dodatkowy stos 1🟢3t.

Strach przed nieznanym: Za każdym razem, kiedy podczas Eksploracji bohater wchodzi w interakcję z ciekawostką 🍷, otrzymuje +1 🛡.

Światłowstręt: Ilekroć wzrasta poziom światła 🔥, bohater otrzymuje 2 ❤️ za każdy swój poziom.

Tchórzostwo: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡, w wyniku Trafienia Krytycznego, otrzymuje także +1 🛡.

Pozytywne nawyki

Ciekawość: Ilekroć bohater wyrzuci Ciekawostkę 🍷 na kości zapasów, obniża 🛡 o 1.

Czułość: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡, otrzymuje ich o 1 mniej.

Energiczność: Ilekroć bohater wykonuje Unik, obniża 🛡 o 1.

Gęsta krew: Ilekroć bohater ma otrzymać 🟢 będzie ona trwała o 1 turę krócej.

Gruboskórność: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡ w wyniku Trafienia Krytycznego, otrzymuje ich o połowę mniej (zaokrąglając w górę).

Krzepkość: Ilekroć bohater ma otrzymać 🟢, będzie ono trwało o 1 turę krócej.

Nocny marek: Ilekroć spada poziom światła 🔥, bohater obniża 🛡 o 1.

Opanowanie: Ilekroć bohater obniża 🛡, zmniejsza go dodatkowo o 1.

Optymizm: Ilekroć bohater w Lochu wyrzuci na kości 1, zmniejsza 🛡 o 1.

Pokarm dla ducha: Ilekroć bohater konsumuje 🍷, obniża 🛡 o 1.

Ranny ptaszek: Ilekroć wrasta poziom światła 🔥, bohater otrzymuje 🛡 2t.

Szybki refleks: Ilekroć podczas Eksploracji bohater rozpatruje 🍷, otrzymuje +2 do Uniku 🛡.

Światłolubność: Ilekroć wzrasta poziom światła 🔥, bohater zmniejsza 🛡 o 1.

Twardy czerep: Ilekroć bohater ma otrzymać 🟡, będzie ono trwało o 1 turę krócej.

Zahartowanie: Ilekroć bohater jest 🟢, leczy się o 1 punkt więcej za każdy swój poziom.

Zwinność: Ilekroć bohater ma zostać 🛡 (przyciągnięty lub odepchnięty), może wybrać, że zostanie przesunięty o 1 mniej.

Żarliwość: Ilekroć wzrasta poziom światła 🔥, bohater leczy 2 punkty 🟢 za każdy swój poziom.



Porzucone wiele lat temu ciekawostki mogą stanowić dla ciekawskich i nieostrożnych bohaterów źródło groźnych chorób. Jeśli bohater zostaje zarażony chorobą 🍷, dobiera kartę choroby z talii

i umieszcza ją w odpowiednim miejscu obok panelu bohatera. Od teraz bohater znajduje się pod jej zgubnym wpływem. Choroby działają analogicznie jak nawyki i aktywują swe efekty, w określonych na ich kartach okolicznościach. Bohater może posiadać tylko 1 chorobę.

Jeżeli bohater musi dobrać kolejną kartę choroby, zastępuje obecną chorobę nową i dodatkowo zdobywa negatywny nawyk.

Choroby mogą zostać wyleczone za opłatą w Osadzie, konkretnie w Lazarecie.

Choroby

Bulimia: Ilekroć bohater konsumuje 🍷, musi odrzucić dodatkowy Prowiant z Puli Zapasów (jeśli to możliwe) i zwiększa 🛡 o 1.

Czarna śmierć: Ilekroć bohater otrzymuje 🟢, otrzymuje także dodatkowy stos 1🟢2t oraz 2 ❤️ za każdy swój poziom.

Depresja: Za każdy razem, kiedy bohater zwiększa 🛡, zwiększa go o 1 więcej oraz otrzymuje 2 ❤️.

Gorączka płamista: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡, otrzymuje także 1🟢2t.

Hemofilia: Ilekroć bohater otrzymuje 🟢, otrzymuje także dodatkowy stos 1🟢2t oraz 2 ❤️ za każdy swój poziom.

Hipersomnia: Ilekroć bohater wykonuje akcję Ruchu, otrzymuje także 1 ❤️ za każdy swój poziom.

Przemęczenie: Ilekroć sprawdzana jest Wola bohatera, ma on -1 szansę na cnotę (patrz **Stres, udręki i cnoty**).

Suchoty: Ilekroć podczas Eksploracji bohater rozpatruje 🍷, otrzymuje także 1🟢4t.

Syfilis: Ilekroć bohater otrzymuje ⚡, otrzymuje także 1 ❤️ za każdy swój poziom.

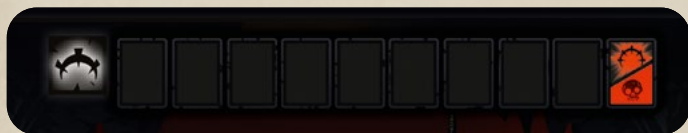
Tasiemiec: Ilekroć podczas Eksploracji bohater rozpatruje 🍷, otrzymuje także 1🟢4t.

Zawroty głowy: Za każdym razem, kiedy bohater jest przesuwany 🛡 (przyciągany lub odpychany), otrzymuje +2 🛡.



Stres, udręki i cnoty

Stawianie czoła potwornościom otchłani
wycieńcza umysły nawet najmężniejszych
poszukiwaczy przygód.



Tor stresu na panelu bohatera

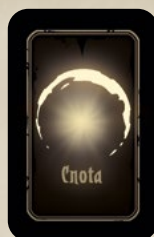
Wszyscy bohaterowie zaczynają ze stresem na poziomie 0. W trakcie rozgrywki może on narastać, zwiększając się maksymalnie do poziomu 10. Stres jest reprezentowany przez symbol . Wpływ na jego zwiększenie bądź obniżenie może mieć wiele czynników: umiejętności potworów, zmniejszanie poziomu światła czy Trafienia Krytyczne.

Gdy poziom stresu bohatera **osiągnie wartość 10, Wola bohatera podlega sprawdzeniu** i może skutkować jego załamaniem lub przyptływem determinacji. W celu sprawdzenia woli bohatera, rzuć K10. Jeżeli wypadnie 1-2, bohater otrzymuje **cnotę**. Jeżeli wypadnie 3 lub więcej, bohater otrzymuje **udrękę**. W obydwu przypadkach dobierz odpowiednią kartę. Wola bohatera może być sprawdzana tylko raz podczas zadania. Bohater może mieć tylko 1 cnotę bądź udrękę. Efekty udręk i cnót aktywują się wyłącznie podczas bitwy, na początku tury dotkniętego nimi bohatera. Ich rezultat zależy od wyniku rzutu K10 (zgodnie z informacjami podanymi na odpowiedniej karcie).

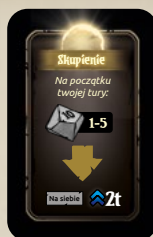
Po otrzymaniu cnoty lub udręki ponownie zmniejsz poziom stresu bohatera do 0.

Po zakończeniu zadania, kiedy drużyna powraca do Osady, bohater odrzuca udrękę (jeżeli ją posiada) i otrzymuje negatywny nawyk. Jeżeli posiada cnotę, analogicznie odrzuca ją i otrzymuje pozytywny nawyk.

Karta cnoty



Rewers



Awers



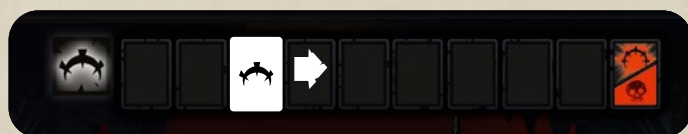
Rewers



Awers

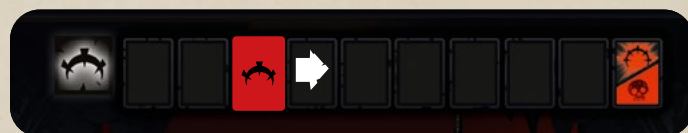
Jeżeli poziom stresu bohatera osiągnie 10, a posiada on już cnotę lub udrękę, stres doprowadza go do ataku serca i śmierci!

Aby śledzić poziom stresu swojego bohatera, umieść wskaźnik stresu (białą stroną do góry) na torze stresu, znajdującym się na panelu bohatera.

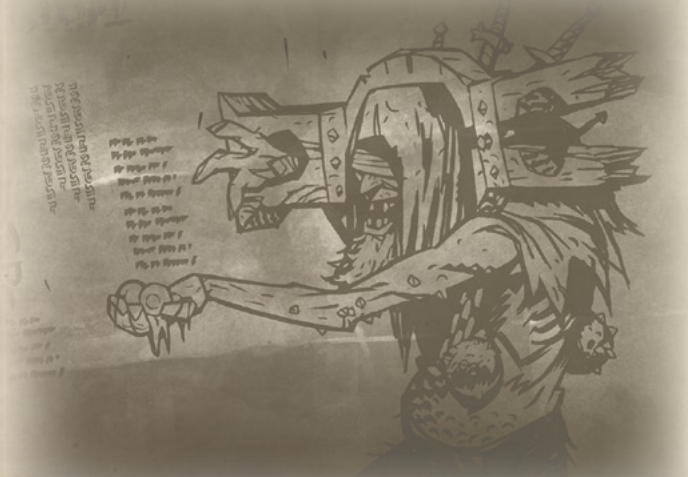


Jeżeli Wola bohatera nie była sprawdzana, używajcie białej strony wskaźnika stresu.

Jeżeli poziom stresu osiągnął 10, a bohater poddał się testowi Woli, przesunź znacznik na 0 i odwróć go na czerwoną stronę. Po powrocie do Osady odwróć go z powrotem na stronę białą. Kolory znacznika przypominają, czy bohater zbliża się do testu Woli, czy ataku serca.



Jeżeli Wola bohatera była sprawdzana, używajcie czerwonej strony wskaźnika stresu.



Światło



Oświetlenie ma kolosalny wpływ na przebieg zadań, pozwala rozświetlać mroczne zakamarki i odstrasza potwory. Jego poziom może ulegać obniżeniu lub podniesieniu wskutek kilku czynników (np. niebezpieczeństw Eksploracji lub w wyniku wejścia do Mrocznej komnaty). Efekty światła zależne są od jego aktualnego poziomu.



Bohaterowie otrzymują Unik



Zarówno bohaterowie jak i potwory otrzymują **Krytyk +1**



Jeśli bohater zwiększa stres, otrzymuje dodatkowo +1



Potwory otrzymują +1 do Uniku i +1 do **Dok**

Efekt pełnego oświetlenia (poziom 5) przestaje działać. Natomiast efekty od poziomu 4 do 0 kumulują się.

*Przykład: Kiedy poziom światła spada do 1, WSZYSTKIE dotychczasowe efekty działają; bohaterowie i Potwory otrzymują **Krytyk +1** a stres powoduje dodatkowy +1. Efekt +1 do Uniku już nie działa, ponieważ światło nie jest na poziomie 5. Natomiast +1 do Uniku i **Dok +1** wciąż nie działa, ponieważ poziom światła nie osiągnął 0.*

U Progu Śmierci i Śmiertelne Ciosy

Bohaterowie nie umierają natychmiast po otrzymaniu ran w liczbie równej ich Wytrzymałości. Zamiast tego stają **u Progu Śmierci**. W takim stanie nie otrzymują więcej ran. Jednakże każda rana, którą mieliby otrzymać może ich zabić.



Bohaterowie nie mogą posiadać więcej niż wynosi ich . Jeżeli bohater miałby otrzymać ich większą liczbę, przyjmuje tyle, ile może i ignoruje pozostałe i wchodzi w stan **u Progu Śmierci**. Kolejne rany mogą go zabić.

Gdy twój bohater znajduje się u Progu Śmierci, weź kość **Progu Śmierci** i umieść ją na odpowiednim miejscu na panelu bohatera. Ilekroć bohater ma otrzymać , zamiast przyznawać mu rany rzuć kością Progu Śmierci

– zwróć uwagę, że nie jest istotne, ile ran miałby otrzymać bohater. Po prostu rzuć kością raz za każdym razem, gdy bohater miałby otrzymać jakiegokolwiek . Jeżeli na kości Progu Śmierci wypadnie symbol czaszki, bohater otrzymuje Śmiertelny Cios i umiera! W przeciwnym wypadku, udało mu się oszukać śmierć – przynajmniej na razie...

Pamiętaj, że niektóre ze Stanów zadają rany (jak oraz). Jeśli kilka z nich jest aktywnych, bohater u Progu Śmierci, rzuca kością tylko 1 raz, niezależnie od liczby odrzucanych znaczników (Stany zadają wszystkie rany jednocześnie).

Kiedy bohater u Progu Śmierci zostaje uleczony (usuwa przynajmniej 1), usuń kość Progu Śmierci z jego panelu. Bohater nie może zostać zabity w wyniku Śmiertelnego Ciosu – ponownie w normalny sposób otrzymuje rany, aż ponownie znajdzie się u Progu Śmierci.

Zdobywanie XP (Punktów Doświadczenia)



XP stanowią niezwykle cenny zasób – dzięki nim bohaterowie będą rośli w siłę i być może zdołają stawić czoła potwornościom Najmroczniejszego Lochu. Aby zdobywać XP, drużyna musi wykonywać wyzwania określone na kartach zadań. Wszystkie zadania oferują od 0 do 3 XP, w zależności od tego, ile z nich uda się wykonać (warto zauważyć, że zadanie uznaje się za ukończone nawet wtedy, gdy żadne z wyzwań nie zostanie zrealizowane). Bohaterowie są nagradzani XP w momencie powrotu do Osady i wszyscy otrzymują ich identyczną liczbę.

Ponadto, po powrocie do Osady i otrzymaniu XP na Dylizansie należy również położyć identyczną liczbę znaczników XP. Na przykład, jeżeli każdy bohater zdobył podczas wyprawy 3 XP, do na Dylizansie również połóżcie 3 XP. Będzie to istotne, kiedy któryś bohater umrze, a nowy zajmie jego miejsce.

Podnoszenie poziomu

Bohaterowie podnoszą swój poziom niezależnie od rozwoju umiejętności (możesz posiadać umiejętność na poziomie wyższym niż poziom bohatera). Każdy bohater może zdobyć 3 poziomy doświadczenia, tak samo, jak każda z jego umiejętności posiada 3 poziomy. W celu podniesienia poziomu bohater w Osadzie musi odwiedzić Gildię i zapłacić odpowiednią cenę w złocie i XP.

Kiedy podnosisz poziom umiejętności, usuń jej aktualną wersję, zastąp ją nową, z wyższym poziomem i dołóż do zestawu 7 kart umiejętności swojego bohatera.

Kiedy podnosisz poziom bohatera, usuń aktualną kartę bohatera i zastąp ją nową z wyższym poziomem. Bohater od teraz ma zwiększone statystyki, dodane Odporności i/albo Niewrażliwości, oraz nowe miejsce na błyskotkę oraz na umiejętność (którą może od razu założyć).



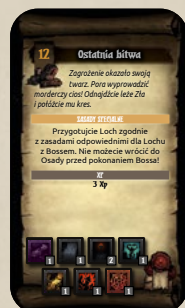
Bossowie



Bossowie to wasze Nieuchronne Niebezpieczeństwo. To przepotężne byty, które zagrażają Osadzie i musicie się z nimi rozprawić zanim wyruszyście do Najmroczniejszego Lochu.

Każdy boss ma 3 wersje, zależne od poziomu kampanii. Bossowie mają 2 pasywne umiejętności - jedną działającą na Osadę i drugą, działającą na Loch.

Przed wyprawą przeciwko bossowi, bohaterowie muszą ukończyć w pierwszej kolejności 2 zadania. Gdy to nastąpi poznają lokalizację siedziby bossa i mogą wyruszyć, aby go zgładzić. W grze istnieje 1 uniwersalne zadanie z bossem (oznaczone w ten sposób na rewersie karty i zatytułowane na awersie jako „Ostatnia bitwa”), którego podejmujecie się każdorazowo, ruszając na takiego groźnego przeciwnika. Kiedy przyjdzie czas na wykonanie go, sprawdźcie zawarte na nim szczegóły dotyczące ułożenia Lochu, Opału i Zapasów.



Bossowie zawsze kryją się na samym końcu Lochu. Kiedy będziecie musieli rozłożyć Loch na potrzebę zadania z bossem, sprawdźcie, ile komnat jest na skraju Lochu. Do skrajnej komnaty prowadzi tylko jeden korytarz. Komnatę z wyzwaniem wymieszajcie razem z innymi, losowymi znacznikami komnat i umieśćcie je na wszystkich skrajnych komnatach. Pozostałe komnaty normalnie rozłóżcie na mapie Lochu. Boss zawsze czeka, w którejś ze skrajnych komnat. Sami musicie odkryć w której!

Walka z bossem

Po rozpoczęciu zadania „Ostatnia bitwa”, nie ma już odwrotu, dlatego w jego trakcie nie możecie opuścić Lochu. Jeżeli zawiedziecie i nie pokonacie bossa, następuje koniec kampanii!



Kiedy wejdziecie do komnaty z wyzwaniem, użyjcie płytki komnaty, która jest przeznaczona dla bossa. Każdy boss posiada specjalnie dedykowaną mu płytkę komnaty.

Odwróćcie kartę bossa ze strony Zagrożenia na stronę ze zdolnościami działającymi w trakcie bitwy. Zagrożenia

przestają w tym momencie działać. Podczas bitwy z bossem obowiązują specjalne zasady. Przeczytajcie je na karcie i, jeśli potrzebujecie dodatkowego wyjaśnienia, w instrukcji w części poświęconej specjalnym zasadom bossów (patrz str. 38).

W trakcie bitwy z bossem nie liczy się rund (bitwa nie kończy się po upływie 4 rund). Bitwa kończy się natychmiast po pokonaniu go. Wtedy też usuwacie wszystkie niepokonane jeszcze potwory – nie musicie już z nimi walczyć.

Aby stworzyć talię Inicjatywy, sprawdźcie, jak wiele akcji na rundę ma boss, i tyle samo kart Inicjatywy potworów dodajcie do talii. Uczynicie tak samo dla każdego specjalnego potwora, który będzie brał udział w bitwie razem z bossem.

Kiedy boss zostanie pokonany, podnosi się poziom kampanii i rozpoczyna się nowy Akt.

Tury bossów

Większość bossów ma więcej niż 1 akcję na rundę, tym samym atakują częściej niż inne potwory. **Kiedy potwory z wieloma akcjami na rundę biorą udział w bitwie, używają kart Inicjatywy, aby wykonać swoje tury przed potworami, które są za nimi na planszy sztyku potworów.**

Przykład: Powłócząca Przeraza ma dwie akcje na rundę. Gracze dobrali kartę Inicjatywy, która wyznacza turę potwora. Powłócząca Przeraza wykonuje swoją akcję i kończy turę.



Następnie gracze odkrywają kolejną kartę Inicjatywy – ponownie przypada kolej potwora. Powłócząca Przeraza ma jeszcze jedną akcję i pierwszeństwo (Postawa Agresywna), toteż wykonuje ją od razu. Kolejne 2 karty Inicjatywy potworów wywołają tury odpowiednio Kapłana Kultystów i Złośliwej Narośli, ponieważ akcje Powłóczącej Przerazy zostały już wyczerpane.



Jeżeli coś sprawi, że Powłócząca Przeraza zmieni swoją pozycję na Planszy szyku potworów (np. przyjmując postawę Defensywną) zanim wykona swoją drugą akcję, np. zostanie odepchnięta przez bohatera, wówczas, w momencie odkrycia karty Inicjatywy potwora, swoją turę wykona Kapłan Kultystów. Powłócząca Przeraza musi poczekać z wykonaniem swojej drugiej akcji do kolejnej Inicjatywy potworów.



Przyzywanie potworów

Bossowie bardzo często przyzywają więcej potworów do swojej pomocy. Niektóre z nich są specjalne (unikatowe dla danego bossa), inne są pomniejszych potworami, które można napotkać w Lochach. Jakże to potwory oraz w jaki sposób będą przyzywane każdorazowo opisuje karta walki bossa w części ze specjalnymi zasadami bossa (oznaczone symbolem ). Kiedy potwór zostaje przyzwany podczas bitwy, umieśćcie go na pierwszej wolnej pozycji na planszy szyku potworów, a jego figurkę

na odpowiadającym jego Postawie Bojowej obszarze na płytce komnaty (chyba że karta bossa mówi inaczej). Jeżeli obszar ten jest pełny, znajdujący się tam bohater musi poruszyć się na najbliższy dostępny obszar. Jeżeli obszar, na który ma zostać przyzwany potwór, jest zajęty przez inne potwory, wybierzcie, którego z nich poruszycie na inny najbliższy obszar, aby zwolnić miejsce. Po wykonaniu tych kroków wtasujcie kartę potwora do talii Inicjatywy. Jeśli bohaterowie go nie zabiją, nowy potwór może wykonać swoją turę w rundzie, w której został przyzwany.



Kiedy bohater umiera, usuńcie wszystkie karty z panelu oraz jego figurkę. Bohater ten nie będzie już dostępny do końca kampanii. Błyskotki mogą zostać przekazane innym bohaterom w drużynie i natychmiast przez nich założone, pozytywną stroną do góry. Odrzućcie błyskotki, których nikt nie chce (bądź nie jest w stanie założyć). Gracz, który stracił swojego bohatera, musi wybrać teraz nowego, spośród oczekujących w Dylizansie. Nowy bohater otrzymuje tyle samo **Xp**, ile drużynie udało się dotychczas zgromadzić podczas kampanii (zgodnie z liczbą znaczników **Xp** na Dylizansie - NIE usuwajcie ich) i natychmiast wydaje tyle **Xp**, ile chce, aby maksymalnie dwukrotnie podnieść poziom bohatera i/albo wybranych umiejętności (tak, jakby teraz odwiedził Gildię w Osadzie, ale bez konieczności wydawania złota – patrz str. 33). Jeżeli śmierć bohatera nastąpiła podczas bitwy, nowy bohater dołączy do drużyny dopiero po jej zakończeniu. Po wybraniu nowego bohatera usuńcie znacznik oczekującego bohatera  z Dylizansu i kontynuujcie Eksplorację.



Powrót do Osady

Niezależnie od tego, jak poszło wykonywanie zadania, za każdym razem bohaterowie wracają do Osady, aby wylizać swoje rany zanim zmierzą się z kolejnymi koszmarami. Po powrocie do Osady wykonajcie następujące kroki:

- a** Wtasujcie z powrotem do odpowiednich talii wszystkie odrzucone błyskotki, ciekawostki, nawyki, choroby, komnaty i skrzynie z łupami.
- b** Usuńcie z bohaterów wszystkie znaczniki Stanów i zwiększcie poziom światła do 5.
- c** Wszystkie założone błyskotki odwróćcie na pozytywną stronę.
- d** Udręki i cnoty wtasujcie z powrotem do właściwych talii, na ich miejsce dobierzcie odpowiednio negatywne bądź pozytywne nawyki. **Bohaterowie nie odzyskują Wytrzymałości ani nie zmniejszają poziomu stresu. Żadne nawyki i choroby nie są usuwane. Aby to nastąpiło, bohaterowie muszą odwiedzić odpowiednie budynki w Osadzie.**

Nieużyte Zapasy mogą zostać natychmiast zużyte. Wszystkie, których nie użyjecie, zwróćcie do puli, otrzymując w zamian 1 złoto za każdy z nich.

Jeśli chcecie, możecie w tym momencie zapisać grę (patrz str. 35).

Osada

Osada jest miejscem, w którym bohaterowie mogą wypocząć, zrobić zakupy, szkolić się i powoli pomagać dziedzictwu Antenata w odzyskaniu minionej chwały. Bohaterowie wracają do Osady po wykonaniu zadania w Lochu i muszą wtedy wykonać następujące kroki:

- 1** Odkrycie karty Wydarzenia w Osadzie i wskazanie liczby dni przygotowań.

Potem, każdego dnia:

- 2** Rzut na Stróża.
- 3** Wypełnianie planu dnia.

W dowolnym momencie bohaterowie mogą wymieniać wyekwipowane umiejętności (oczywiście spośród im dostępnych), zmieniać pozycje na planszy szyku i ulepszać budynki.

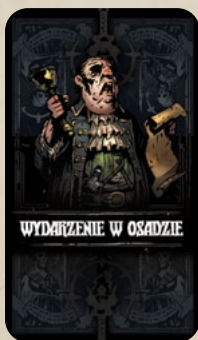
Zwracajcie przy tym jednak uwagę na aktualne Zagrożenie Osady, które wyznacza karta bossa!

1 Odkrycie karty Wydarzenia w Osadzie

Dobierzcie kartę Wydarzenia w Osadzie, postępujcie zgodnie z jej poleceniami i wtasujcie ją z powrotem do talii. Każda karta Wydarzenia w Osadzie wskazuje, ile macie dni na przygotowanie do następnego zadania. Ustawcie wskaźnik Dnia na odpowiednim polu na torze Dni.



Niektóre Wydarzenia zostaną od razu odrzucone, kiedy się odbędą. Zawsze jest to zaznaczone na ich karcie.



Symbol w lewym górnym rogu karty Wydarzenia (awers karty) oznacza, ile zostało dni do kolejnego zadania.

2 Rzut na Stróża.



Ten podejrzanie wyglądający dziwak zajmował się Osadą przed powrotem dziedzica i niestrudzenie kontynuuje swe powinności, gdy ten nie jest aktualnie obecny. Na początku każdego dnia rzućcie K10 i postawcie Stróża na wskazanym budynku. Stróż zajmuje wylosowany budynek i w trakcie tego dnia bohaterowie nie mogą z niego skorzystać. Jeżeli musicie wykonać inny rzut, który wskaże zablokowane w ten sposób miejsce (np. Zagrożenie bossa), wykonajcie kolejny rzut, dopóki nie wskaże on innego budynku.

3 Wypełnienie planu dnia.

Postępując zgodnie z kolejnością Postaw (od Agresywnej do Wspierającej), bohaterowie odwiedzają budynki w Osadzie, wydają pieniądze oraz czas, aby leczyć się na ciele, jak i umyśle, obniżać stres, trenować umiejętności, leczyć choroby, itp. Podczas swojej wizyty bohater zajmuje jeden budynek, blokując go tym samym dla innych. Każdy bohater może skorzystać wyłącznie z 1 budynku podczas każdego dnia pobytu w Osadzie. Zamiast korzystać z budynków, bohaterowie mogą używać swoich Zdolności Osady.

Po tym, jak wszyscy bohaterowie wypełnią swój plan dnia przesuniecie wskaźnik Dnia o 1 pole i powtarzajcie kroki 2 oraz 3 do momentu wykorzystania wszystkich dni, po których musicie wyruszyć na nowe zadanie. Wówczas odkryjcie 2 karty zadań i wybierzcie 1 z nich. Jeżeli nadzedł czas walki z bossem, nie odkrywajcie kart zadań, tylko postępujcie zgodnie z kartą zadania „Ostatnia bitwa” (patrz str. 30).



• Budynki Osady i ich ulepszanie

Podczas pobytu w Osadzie możecie w dowolnym momencie wydawać złoto, aby ulepszać wybrane budynki. Dzięki temu zwiększą one swoją efektywność. Ulepszanie budynków to wspólna decyzja i wszyscy muszą jednomyślnie wskazać, który budynek ma zostać ulepszony. Koszt ulepszenia budynku o jeden poziom to 20 . Wyjątkiem są budynki Wozu Wróżbiarki i Kowala, których ulepszenie kosztuje 10 . Gildii i Cmentarza nie można ulepszyć.



Dylizans

Dylizans nie jest budynkiem, który bohaterowie mogą odwiedzić. Zamiast tego, podczas pierwszego pobytu w Osadzie umieśćcie tutaj 2 znaczniki Oczekujących bohaterów. Kiedy bohater umiera, usuńcie jeden z nich. Jeżeli nie ma już znaczników do usunięcia, kiedy zajdzie taka potrzeba, kampania natychmiast kończy się porażką. Kiedy bohaterowie wracają do Osady i zdobywają Xp, umieśćcie na Dylizansie taką samą ich liczbę.

Dzięki temu, kiedy gracz będzie musiał wybrać nowego bohatera, będzie mógł od razu wykorzystać zgromadzone Xp. **Nie usuwajcie Xp po wykorzystaniu ich na nowego bohatera! Gromadźcie je tam aż do zakończenia kampanii.**

Poziom 1

Umieśćcie 2 znaczniki Oczekujących bohaterów.

Poziom 2

Umieśćcie 1 dodatkowy znacznik Oczekującego bohatera.

Poziom 3

Umieśćcie 1 dodatkowy znacznik Oczekującego bohatera.



Wóz Wróżbiarki

Poziom 1

Pierwszego dnia, w którym dowolny bohater odwiedza Wóz Wróżbiarki, dobieście i ułóżcie (odkryte) 3 błyskotki poziomu 1. Zostawcie je tutaj do zakończenia fazy Osady - wtedy wtasujcie je z powrotem do talii błyskotek. Bohater odwiedzający Wóz Wróżbiarki może sprzedać 1 swoją błyskotkę i kupić 1 z dostępnych po następujących cenach: Błyskotki poziomu 1 kosztują 4 . Błyskotki poziomu 1 można sprzedać za 2 , poziomu 2 za 3 , a poziomu 3 za 4 .

Ceny sprzedaży są takie same dla wszystkich poziomów Wozu Wróżbiarki.

Poziom 2

Umieśćcie 2 błyskotki poziomu 1 i 1 poziomu 2. Błyskotki poziomu 2 kosztują 6 .

Poziom 3

Umieśćcie po 1 błyskotce każdego poziomu. Błyskotki poziomu 3 kosztują 8 .



Opatwo

Poziom 1

2 : usuń 1 nawyk ALBO
5 : usuń 2 nawyki.

Poziom 2

2 : usuń 1 nawyk ALBO
5 : usuń 2 nawyki ALBO
3 : zyskaj pozytywny nawyk

Poziom 3

2 : usuń 1 nawyk ALBO 4 : usuń 2 nawyki ALBO
3 : zyskaj pozytywny nawyk ALBO 1 : obniż  o 3 ALBO 3 : obniż  o 6.



Lazaret

Poziom 1

1 : ulecz 5  ALBO 3 : ulecz 10  ALBO 2 : usuń .

Poziom 2

1 : ulecz 7  ALBO 3 : ulecz 14  ALBO 2 : usuń .

Poziom 3

1 : ulecz 9  ALBO 3 : ulecz 18  ALBO 2 : usuń .



Oberża

Poziom 1

1 : obniż  o 3 ALBO
3 : obniż  o 6.

Poziom 2

1 : obniż  o 3 ALBO
3 : obniż  o 6 ALBO 9 : obniż  o 9.

Poziom 3

1 : obniż  o 3 ALBO 3 : obniż  o 6 ALBO
9 : obniż  o 9 ALBO 1 : ulecz 5  ALBO
3 : ulecz 10  ALBO 2 : usuń .



Survivalistka

Poziom 1

1 : dodatkowa kość .

Poziom 2

1 : 1 dodatkowa  ALBO 3 : 2 dodatkowe .

Poziom 3

1 : 1 dodatkowa  ALBO 3 : 2 dodatkowe  ALBO
4 : 4 dodatkowe .



Gildia

Gildia nie może być ulepszana. Podczas swojej wizyty możesz wykonać maksymalnie 2 z poniższych ulepszeń bohatera:

- Wydadz 4  i 2 , aby podnieść poziom bohatera o 1.
- Wydadz 2  i 1 , aby podnieść poziom 1 umiejętności bohatera o 1. Poprzednią wersję karty umiejętności usuń na stałe z gry.



Kowal

Poziom 1

1 : podczas kolejnego zadania możesz używać 1 z umiejętności bohatera tak, jakby była na poziomie 2.

Poziom 2

1 : podczas kolejnego zadania możesz używać 1 z umiejętności bohatera tak, jakby była na poziomie 3.

Poziom 3

1 : otrzymujesz  oraz podczas kolejnego zadania możesz używać 1 z umiejętności bohatera tak, jakby była na poziomie 3.

Po skorzystaniu z usług Kowala możesz wyekwipować bohatera w umiejętność wyższego poziomu, ale nie usuwaj z gry karty niższego poziomu. Po zakończeniu zadania twój bohater będzie z niej ponownie korzystać.



Cmentarz

Cmentarz nie może zostać ulepszony. Pomódl się za swych poległych kompanów i poprzysięgnij zemstę, aby natychmiast uzyskać cnotę! To potężne wzmocnienie niesie ze sobą jednak nie mniej potężne ryzyko. Jeżeli w trakcie zadania stres bohatera osiągnie wartość 10, oznaczać to będzie atak serca i śmierć.



Kampania

Za każdym razem, gdy bohaterowie pokonają bossa, poziom kampanii wzrasta. Kiedy bohaterowie uporają się ze wszystkimi 3 Nieuchronnymi Niebezpieczeństwami, będą musieli wejść do Najmroczniejszego Lochu i oczyścić go z całego złota. Dopiero wtedy osiągną ostateczne zwycięstwo.

Na samym początku kampanii na poziomie 1 potasujcie wszystkie karty bossów poziomu 1 i wylosujcie 1 z nich. Przeczytajcie na głos jej treść i odłóżcie na bok stołu. Odnajdźcie pasującą Kartę Zagrożenia i połóżcie blisko strefy gry, żeby była łatwo dostępna. Zagrożenie będzie miało wpływ zarówno na Osadę, jak i Lochy, i nie zniknie, aż do rozpoczęcia bitwy z tym bossem. W obu wspomnianych miejscach należy zawsze stosować się do warunków opisanych na karcie.

Zanim stawicie czoła bossowi, będziecie musieli ukończyć 2 inne zadania. Wylosujcie 2 karty zadań poziomu 1 i zdecydujcie, z którą z nich się zmierzycie. Drugą odłóżcie z powrotem do pudełka. Po powrocie do Osady pamiętajcie o odpoczynku.

Po wykonaniu 2 zadań poziomu 1 będziecie musieli wykonać zadanie z bossem. We wszystkich 3 Aktach są one takie same: należy użyć karty zadania **Ostatnia bitwa**. Oko w oko z bossem. Albo wy, albo on. Jeżeli nie powiedzie się wam wykonanie tego zadania, kampania natychmiast się kończy. Jeżeli się powiedzie, przechodzicie do poziomu 2 kampanii:

- Potasujcie karty zadań bossów poziomu 2, którym jeszcze nie stawiliście czoła i wylosujcie 1 z nich jako kolejne Nieuchronne Niebezpieczeństwo.
- Dodajcie karty potworów poziomu 2 do talii potworów – od teraz będą one bardziej niebezpieczne!
- Odłóżcie błyskotki poziomu 1 na bok, aby używać ich jedynie podczas wizyty w Wozie Wróżbiarki. Od teraz eksplorując Loch, będziecie losowali tylko spośród błyskotek poziomu 2.
- Usuńcie wszystkie karty zadań poziomu 1 i wprowadźcie zadania poziomu 2. Utwórzcie z nich talię. Od teraz będziecie losowali zadania tylko z tej talii.

Po zakończeniu poziomu 2 kampanii (Akt 2) rozegrajcie powyższe kroki tak samo dla wymienionych kart poziomu 3.

Po pokonaniu trzeciego Nieuchronnego Niebezpieczeństwa, mieszkańcy Osady odetchną, ale nie wasi bohaterowie – w końcu będą mogli stanąć przed wrotami Najmroczniejszego Lochu (Akt 4).

Ostatni Akt składa się z 2 części. Pierwszą z nich jest sam Najmroczniejszy Loch, czyli miejsce wypełnione niewysłowioną grozą i potężnymi przeciwnikami (wszystkie potwory mają już poziom 3), drugą jest jego Strażnik oraz ostateczna walka ze źródłem całego Zła.

Uwaga: Lochy również posiadają poziomy. Poziom Lochu jest taki sam jak poziom kampanii (od 1 do 3). **Najmroczniejszy Loch jest traktowany jak Loch poziomu 3.**

W skrócie: Akt 1 = kampania poziomu 1, Akt 2 = kampania poziomu 2, Akt 3 = kampania poziomu 3, Akt 4 = kampania poziomu 3.



Zapisywanie gry

Wśród elementów gry znajduje się Notatnik Zapisu Gry. Po powrocie do Osady weźcie 1 z arkuszy zapisu i wprowadźcie do niego wszystkie niezbędne informacje. Pozwoli wam to kontynuować kampanię później.

Wśród elementów jest także Pudełko Zapisu Gry, gdzie możecie, między rozgrywkami, przechowywać wszystkie niezbędne komponenty. Dzięki temu nie będziecie musieli ich ponownie odnajdywać przed kontynuowaniem gry.



Najmroczniejszy Loch

To czwarty i ostatni Akt gry. Oba następne zadania zakończą się bitwą z bossem, więc klęska któregokolwiek z nich oznacza koniec kampanii.

Po pokonaniu ostatniego Nieuchronnego Niebezpieczeństwa i pobycie w Osadzie przygotujcie się na wejście do Najmroczniejszego Lochu. Usuńcie z gry wszystkie karty potworów i wprowadźcie karty potworów Najmroczniejszego Lochu, a następnie utwórzcie z nich talię. Od teraz będzie to talia potworów. **Uwaga!** Wszystkie potwory Najmroczniejszego Lochu mają poziom 3!

W grze znajdują się 3 karty zadań Najmroczniejszego Lochu. Potasujcie je i wylosujcie 1 z nich. To będzie cel tej kampanii. Nagrodą za zadanie, oprócz 3 **Xp** jest pozbawienie ostatniego bossa jednej z jego form (więcej szczegółów w dalszej części instrukcji). Plansza Najmroczniejszego Lochu ma 16 komnat. Najmroczniejszy Loch jest zatem dwukrotnie większy od zwykłego Lochu. Podczas wyprawy znajdziecie wiele pozostałości po poprzednich ekspedycjach, które pozwolą wam przetrwać.

Usuńcie wszystkie płytki komnat i wprowadźcie płytki komnat Najmroczniejszego Lochu (mają one rewers oznaczony na czerwono). Potasujcie je i wylosujcie 1. To będzie układ Lochu dla tego zadania. Ułóżcie Loch zgodnie z wcześniejszymi zasadami. Potasujcie znaczniki komnat i ułóżcie je losowo na Planszy Lochu. Tym razem, aby umieścić znacznik z komnatą bossa, nie będziecie liczyć wszystkich skrajnych komnat. Komnatą bossa będzie 1 spośród 3 oznaczonych symbolem .

Znacznik komnaty z wyzwaniem wymieszajcie z 2 innymi znacznikami komnat. Te 3 znaczniki połóżcie najpierw na komnatkach z wyzwaniem, a następnie wypełnijcie całą Loch znacznikami pozostałych komnat.

Usuńcie wszystkie karty i płytki komnat, które były wykorzystywane do tego czasu. Zamieńcie je na karty i płytki Najmroczniejszego Lochu, oznaczone . Utwórzcie z nich talię komnat i stertę płytek komnat.

Błyskotki, które napotkacie w Najmroczniejszym Lochu, nadal będą na poziomie 3.

Kolejną różnicą jest brak pustych komnat. Zamiast tego napotkacie 3 komnaty z Wykopaliskami, które wzmocnią waszą drużynę.

Talie nawyków, chorób, cnót i udręk pozostają bez zmian. Użyjcie tylko ciekawostek z Ruin.

Najmroczniejszy Loch jest teraz gotów do zbadania. Rzućcie na Zapasy i powodzenia! Niechybnie będzie wam potrzebne.

Uwaga. Pamiętajcie, że Najmroczniejszy Loch jest Lochem poziomu 3.

Komnaty wykopalisk

Najmroczniejszy Loch nie posiada Pustych komnat. Zamiast tego, znaczniki Pustych komnat należy traktować jako komnaty Wykopalisk. W tych komnatkach Antenat praktykował swoją mroczną magię, poszukując Bramy Zapomnienia. Na szczęście nadal można znaleźć tu pozostałości ekwipunku innych ekip poszukiwaczy.

Kiedy bohaterowie wkraczają do komnaty Wykopalisk, każdy rzuca natychmiast jedną kością Zapasów i dodaje wynik do puli. Co więcej, bohaterowie wykonują darmową akcję odpoczynku, mając do wydania 8 Punktów Odpoczynku (nie musicie zużywać Opału w tym celu). Po wykonaniu tych akcji komnata zostaje oczyszczona.



Ostateczne starcie – Serce Ciemności

Po ostatnim pobycie w Osadzie będziecie gotowi, aby stanąć przeciwko ostatniemu bossowi. Pobyt w Osadzie będzie trwał 4 dni i w jej trakcie nie będą rozgrywać się Wydarzenia w Osadzie (tym razem nie dobiegacie jego karty). Przed walką nie musicie eksplorować żadnego Lochu, to po prostu jedna, długa i wyczerpująca seria starć z potężnym bossem. Przed jej rozpoczęciem normalnie wykonujecie rzut na Zapasy.

Ostatni boss występuje w czterech formach, jednak będziecie walczyć tylko z trzema. Jedna z nich zostanie zignorowana - opisuje to nagroda za ukończenie poprzedniego

zadania. W grze obowiązuje określony porządek walki z kolejnymi formami. Po pokonaniu każdej z nich bitwa się kończy. Należy przetasować karty Inicjatywy i rozpocząć nową bitwę z kolejną formą bossa. Nowe formy przestrzegają standardowych zasad Rozmieszczania potworów. Przed każdą z następujących Bitew nie ma przerwy na odpoczynek, zmianę Postaw Bojowych itp.

Porządek, w którym formy pojawiają się jedna po drugiej:

- ♦ I- Pierwsza Forma Antenata
- ♦ II- Druga Forma Antenata
- ♦ III- Brzemienne Serce
- ♦ IV- Serce Ciemności

W zależności od tego, które zadanie zostało wykonane przed walką z ostatnim bossem, jedna z pierwszych trzech form zostanie zignorowana.

Bitwa ma miejsce na tej samej płytce komnaty. Więcej szczegółów o ostatecznej bitwie na stronie 38.



W grę planszową *Darkest Dungeon* można grać na kilka różnych sposobów.

Tryb blasku i tryb stygijski

Czy poprzednia rozgrywka była dla was zbyt trudna? A może zbyt prosta? Gra jest przygotowana na obie te sytuacje.

Kiedy rozpoczynacie kampanię, możecie wybrać rozgrywkę w jednym z dwóch alternatywnych trybów trudności.

Tryb blasku to prostsza rozgrywka. Wybierając ten tryb, przestrzegajcie następujących zasad:

- ♦ Rozpoczynacie kampanię, posiadając 20  zamiast 10.
- ♦ Podczas rzutu na Zapasy przed wejściem do Lochu, bohaterowie rzucają 1 kością Zapasów i samodzielnie wybierają wynik drugiej (Joker nadal jest rozpatrywany standardowo).
- ♦ Podczas Eksploracji każdy bohater rzuca 1 kością Eksploracji, zamiast 2, a jeżeli wykonaliście Zwiad, nie rzucacie żadnymi).

Tryb stygijski to trudniejsza rozgrywka. Wybierając ten tryb, przestrzegajcie następujących zasad:

- ♦ Rozpoczynacie kampanię posiadając 0  zamiast 10.
- ♦ Wprowadźcie do gry karty komnat stygijskich, zastępując nimi zwykłe karty komnat. Zagrożenia w komnatach będą teraz trudniejsze!
- ♦ Wszyscy bossowie mają  +1 do wszystkich swoich umiejętności.

Cyrk Oprawczyń (Tryb PvP)

Osada może przeżywać teraz trudne czasy, jednak turkot nadjeżdżających wozów i dźwięk wesołych trąbek zwiastuje zmiany... do miasta przybył cyrk!

Zużyty i poplamiony krwią namiot czeka, Marionetki skaczą, a Krzykacz z rozbieganym wzrokiem anonuje:

„Oprawczyń domaga się przedstawienia!”

W tym trybie gracze będą tworzyli swoje drużyny i walczyli między sobą. Towarzysko, ale krwawo.

Jest to tryb samodzielny. Nie ma żadnego związku kampanią. Dedykowany jest głównie rozgrywkom dwuosobowym, choć można rozgrywać także bitwy 2 na 2 graczy (2 graczy kontroluje 1 Drużynę).

Aby grać w Cyrk Oprawczyń, odnajdźcie płytkę Areny i specjalne karty bohaterów PvP (nie będziecie używali standardowych paneli bohatera, standardowych kart bohaterów ani ich umiejętności). Pamiętajcie, że symbole  na kartach umiejętności oznaczają w tym trybie drużynę innego gracza, a  bohaterów swojej drużyny.

Każdy bohater ma 4 różne profile (poza Wynaturzeniem, które posiada tylko 2) składające się z 3 umiejętności. Każda drużyna ma 4 bohaterów.

Wybierzcie 1 z 2 wersji Areny i połóżcie ją na środku stołu, następnie weźcie po 1 planszy szyku. Poziom światła nie ma znaczenia w tym trybie.

Wybierzcie strony, wylosujcie drużynę, która rozpocznie (będzie posiadać znacznik Drużyny).

Przejdźcie do draftu bohaterów. Pierwsza drużyna wybiera 1 bohatera, potem druga 2 bohaterów. Następnie pierwsza drużyna wybiera 2, a druga także 2. Na koniec pierwsza drużyna wybiera swojego ostatniego bohatera. Zdecydujcie, który z profili swoich bohaterów wybieracie.

Następnie, zaczynając od pierwszej drużyny, umieszczacie, naprzemiennie na Arenie po 1 figurkę swoich bohaterów w obszarach oznaczonych kolorem swojej drużyny. Po ustawieniu wszystkich rozpoczyna się bitwa.

Drużyny będą naprzemiennie wykonywały swoje tury. W ich trakcie możecie aktywować dowolnego 1 ze swoich bohaterów – oczywiście każdego tylko raz na rundę walki. W tym trybie nie korzystacie z talii inicjatywy, zaś karty inicjatywy wykorzystujecie inaczej! Kiedy bohater kończy swoją turę, połóżcie na jego karcie kartę Inicjatywy, aby zaznaczyć, że już został aktywowany w tej rundzie. Gdy wszyscy bohaterowie zostaną aktywowani, zdejmijcie z nich karty Inicjatywy i rozpocznijcie nową rundę. W tej rundzie pierwszą aktywację wykona drużyna, która w rundzie minionej działała jako druga – w celu oznaczenia pierwszeństwa pomiędzy rundami stosownie przekazujecie sobie znacznik Drużyny.

Kiedy wszyscy bohaterowie z jednej drużyny zostaną zabici, bitwa kończy się, a druga drużyna oczywiście zwycięża!

Śmiertelne Ciosy i Ataki Serca w trybie PvP

Bohaterowie mogą umrzeć od Śmiertelnego Ciosu, kiedy są u Progu Śmierci oraz na Atak serca, kiedy ich poziom stresu maksymalnie wzrośnie. W trybie PvP są jednak pewne różnice.

Kiedy następuje rzut na Śmiertelny Cios, symbole czaszek oznaczają bezpieczeństwo, a puste ściany – Śmiertelny Cios. Oznacza to, że szansa na otrzymanie Śmiertelnego Ciosu jest przeszło dwukrotnie wyższa.

W tym trybie nie funkcjonują cnoty ani udręki, co oznacza, że Wola bohatera nie będzie sprawdzana. Kiedy poziom stresu bohatera osiągnie 10, natychmiast umiera on na Atak serca.

● **Zasady opcjonalne:** W grze dostępnych jest kilka zasad opcjonalnych, które można wprowadzić do rozgrywki PvP.

Marionetki – ich figurki możecie umieścić w obszarach o pojemności 1. Od teraz są one pełne.

Oprawczyń – figurkę Oprawczyń możecie umieścić na obszarze **1**. Na początku każdej rundy, rzućcie kością K10 i przesuńcie Oprawczyń o 1 obszar w kierunku obszaru wyznaczonego przez wynik rzutu. Oprawczyń dysponuje specjalną zdolnością Zew krwi: bohaterowie na tym samym obszarze co Oprawczyń oraz wszyscy bohaterowie, którzy celują w ten obszar, otrzymują **Krzyk 1**.

Możecie skorzystać z jednej lub obydwu powyższych zasad.



Wynaturzenie. Specjalny rodzaj bohatera

Wynaturzenie jest bohaterem, którego prowadzenie wygląda zupełnie inaczej. Ma ono 2 formy: Człowieka i Bestii. Może je zmieniać wedle swego uznania.

3 z umiejętności bohatera mogą zostać użyte wyłącznie w formie Człowieka, a 3 tylko w formie Bestii. Ostatnia umiejętność, Transformacja, jest wyjątkowa i pozwala bohaterowi zmieniać swoją formę. Ta karta umiejętności jest dwustronna. Bohater nie ma obowiązku jej ekwipować, lecz bez niej utraci możliwość przemiany w Bestię.

Podczas pobytu w Osadzie Wynaturzenie zawsze jest Człowiekiem – automatycznie przybiera tę formę natychmiast po opuszczeniu Lochu, jednak bez dodatkowych efektów wynikających z normalnego użycia umiejętności Transformacji.

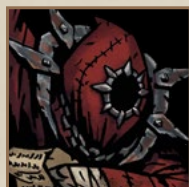
Kiedy Wynaturzenie zmienia formę, używając Transformacji, odwróć na drugą stronę kartę tej umiejętności, a także kartę bohatera oraz znacznik bohatera na planszy szyku (jest to normalne użycie Akcji, zatem należy wprowadzić wszystkie efekty z nią związane) oraz wymień figurkę Wynaturzenia na tę przedstawiającą aktualną formę.



Walki z bossami

W tej części zostaną opisane dokładnie wszystkie specjalne warunki przygotowania oraz przeprowadzenia bitwy z bossem.

Ruiny



Nekromanta: Podczas walki z Nekromantą należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Nekromantą i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Kartę Nekromanty połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Wtasujcie 1 kartę Inicjatywy potworów do talii Inicjatywy.

3 Wyszukajcie karty Kościanego Oberwańca (albo Kościanego Kapitana, albo Kościanego Włóczyka, w zależności od poziomu bossa) i jego figurki. Miejcie je przygotowane. Kiedy Nekromanta będzie przywoływał jednego z nich przy użyciu odpowiedniej umiejętności, połóżcie kartę potwora na pierwszym wolnym polu planszy szyku potworów, a jego figurkę na wskazanym przez umiejętność obszarze płytki komnaty. Następnie wtasujcie 1 kartę Inicjatywy potwora do talii Inicjatywy.

Kiedy Nekromanta zostanie pokonany, usuńcie wszystkie inne potwory z gry. Bitwa się kończy.



Prorok: Podczas walki z Prorokiem należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Prorokiem i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Kartę Proroka połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 3 karty Inicjatywy potworów.

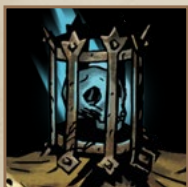
4 Wyszukajcie 4 Strzaskane Ławki, miejcie je przygotowane.

W każdej rundzie Prorok w swojej pierwszej turze zamiast korzystać ze swych umiejętności „rozmieszcza” Strzaskane Ławki. Rzućcie 4 kośćmi K10 i umieśćcie wszystkie Strzaskane Ławki na płytce komnaty, w obszarach określonych przez wyniki na kościach.

W każdej z rund, w swojej 3 akcji, Prorok użyje umiejętności *W gruz się obrócisz*, atakując każdy obszar ze Strzaskaną Ławką. Za każdą

Ławkę należy wykonać rzut na Atak. Oznacza to, że obszar z 2 Strzaskanymi Ławkami zostanie zaatakowany dwukrotnie. Strzaskane Ławki nie zajmują miejsca w obszarach i nie mogą stanowić celu Ataku.

Kiedy Prorok zostanie pokonany, usuńcie wszystkie Strzaskane Ławki z gry. Bitwa się kończy.



Kolekcjoner: Podczas walki z Kolekcjonerem należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Kolekcjonerem i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 3 znaczniki Łupów połóżcie na wskazanych obszarach.

3 Wyszukajcie karty i figurki Kolekcjonera, Zbrojnego z kolekcji, Oprycha z kolekcji i Kapłanki z kolekcji. Miećcie je przygotowane.

4 Kartę Kolekcjonera połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

5 Do talii Inicjatywy wtasujcie 1 kartę Inicjatywy potworów.

W trakcie tury Kolekcjonera, jeżeli w grze nie ma żadnych potworów z jego kolekcji, Kolekcjoner będzie przyzywał Zbrojnego z kolekcji na Postawę Defensywną, Oprycha z kolekcji na Postawę Zasięgową i Kapłankę z kolekcji na Postawę Wspierającą. Dotyczy to zarówno planszy szyku potworów, jak i odpowiednich obszarów na płytce komnaty. Do talii Inicjatywy wtasujcie 3 karty Inicjatywy potworów.

Kiedy Kolekcjoner zostanie pokonany, usuńcie wszystkie inne potwory z gry. Bitwa się kończy.



Fanatyk: Podczas walki z Fanatykiem należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Fanatykiem i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Kartę Fanatyka połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

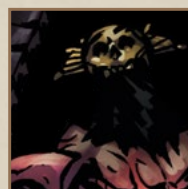
3 Kartę Stosu połóżcie na Postawie Zasięgowej na planszy pozycji potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

4 Do talii Inicjatywy wtasujcie 4 karty Inicjatywy (3 przeznaczone dla Fanatyka i 1 dla Stosu).

W trakcie tury Fanatyka, jeżeli Stos nadal jest w grze, a na obszarze z nim jest jeszcze wolne miejsce, Fanatyk będzie się poruszał w kierunku najbliższego bohatera.

Jeżeli uda mu się do któregoś dotrzeć, wrzuci go na Stos. Umieśćcie figurkę tego bohatera na obszarze ze Stosem. Kiedy Fanatyk zostanie pokonany, usuńcie Stos z gry. Bitwa się kończy.

Najmroczniejszy Loch



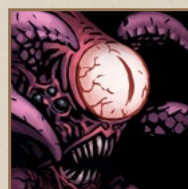
Templariusze: Podczas walki z Templariuszami należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Templariuszami i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Wyszukajcie karty i figurki Templariuszy. Kartę Templariusza Palownika połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Kartę Templariusza Watażki połóżcie na Postawie Zasięgowej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 4 karty Inicjatywy potworów (po 2 dla każdego z Templariuszy).

Kiedy Templariusz Palownik używa umiejętności *Taranowanie* i trafi bohatera, aktywuje efekt Wilczy dół. Rzućcie kością K10 i umieśćcie bohatera na odpowiednim obszarze z Kolczastym Dołem. Następnie rozpatrzenie odpowiedni efekt opisany na karcie komnaty.



Gigantyczna Cysta: Podczas walki z Gigantyczną Cystą należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Gigantyczną Cystą i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Wyszukajcie karty i figurki Gigantycznej Cysty i Białej Komórki. Kartę Gigantycznej Cysty połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Kartę i figurkę Białej Komórki miejcie przygotowane.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 2 karty Inicjatywy potworów.

W trakcie tury Gigantycznej Cysty, jeżeli w grze nie ma Białej Komórki, Cysta przyzywa ją zamiast używania umiejętności. W takim przypadku połóżcie kartę bitwy Białej Komórki na pierwszej wolnej pozycji na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Wtasujcie 2 karty Inicjatywy do talii Inicjatywy.

Kiedy Biała Komórka używa na bohaterze umiejętności *Teleportacja*, rzućcie kością K10 i umieśćcie bohatera na obszarze wskazanym przez wynik.



Powłócząca Przeraza: Podczas walki z Powłóczącą Przerazą należy przestrzegać poniższych wytycznych:

1 Wybierzcie kartę komnaty z Powłóczącą Przerazą i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.

2 Wyszukajcie karty i figurki dla Powłóczącej Przerazy, Kapłanów Kultystów i Złośliwych Narośli. Kartę Powłóczącej Przerazy połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Karty i figurki Kapłanów Kultystów i Złośliwych Narośli miejcie przygotowane.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 2 karty Inicjatywy potworów.

W trakcie tury Powłóczącej Przerazy, jeżeli plansza szyku potworów nie jest pełna, Powłócząca Przeraza używa umiejętności Rezonujący rozkład. Specjalny efekt tej umiejętności będzie przyzywał Kapłana Kultystów i/albo Złośliwą Narośl, jeżeli któreś z nich nie znajduje się jeszcze w grze. Połóżcie ich karty w tej kolejności na planszy szyku potworów oraz figurki na odpowiednich obszarach na płytce komnaty. Wtasujcie po 1 karcie Inicjatywy potworów do talii Inicjatywy za każdego przyzwanego potwora.

Kiedy Powłócząca Przeraza używa umiejętności *Negatywne wibracje*, weźcie wszystkie znaczniki bohaterów z planszy szyku bohaterów, przetasujcie je i rozłóżcie losowo z powrotem na Planszy szyku.

Ponownie gwiazdy znalazły się w odpowiednim położeniu, a posiadłość stała się epicentrum niezziemskiego niepokoju. Kultysty ciągną ku posązkom swych zwyrodniałych bóstw, a potężny dźwięk gongów zapowiada nadechodzące krwawe ofiary. W tym samym czasie w mrocznych głębinach żywe cienie pulsują w monotonnym rytmie bijącego serca...

Ostateczne starcie

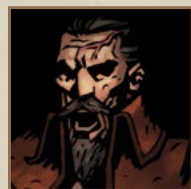
Ostatni boss ma cztery różne możliwe formy, a walka z nim składa się z serii 3 kolejnych bitew. W zależności od zadania, które ukończyliście przed tym starciem, 1 z jego form nie weźmie udziału w bitwie. Po pokonaniu kolejnych form rozpoczynają się następne fazy starcia. Bohaterowie nie mają możliwości odzyskania Wytrzymałości i obniżenia stresu pomiędzy kolejnymi bitwami. Po prostu stwórzcie nową talię inicjatywy, przygotujcie elementy wymagane dla danej formy i kontynuujcie walkę o przetrwanie.

Porządek, w którym należy walczyć z bossem:

- ♦ I- Pierwsza Forma Antenata
- ♦ II- Druga Forma Antenata
- ♦ III- Brzemienne Serce
- ♦ IV- Serce Ciemności

Wróćcie do karty poprzedniego zadania, żeby sprawdzić, która z tych form powinna zostać pominięta. Wszystkie bitwy będą rozgrywać się na tej samej płytce komnaty.

1 Wybierzcie kartę komnaty Antenata i pasującą do niej płytkę komnaty. Wprowadźcie je do gry.



Pierwsza Forma Antenata: Podczas walki z Pierwszą Formą Antenata należy przestrzegać poniższych wytycznych:

2 Wyszukajcie karty i figurki dla Pierwszej Formy Antenata, Doskonałych Odbić i Niedoskonałych Odbić. Kartę Pierwszej Formy Antenata połóżcie na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów i na odpowiednim obszarze na płytce komnaty.

3 Karty 2 Doskonałych Odbić oraz kartę 1 Niedoskonałego Odbicia połóżcie losowo na niezajętych pozycjach planszy szyku potworów. Następnie ustawcie właściwe figurki na odpowiadających im obszarach na płytce.

4 Do talii Inicjatywy wtasujcie 4 karty Inicjatywy potworów.

W trakcie tury Pierwszej Formy Antenata, jeżeli wszystkie pozycje na planszy szyku potworów są zajęte, zawsze korzysta on z umiejętności *Czas leczy rany*. W przeciwnym razie będzie wykonywał inne akcje, dopóki wszystkie pozycje nie zostaną zajęte. Jeżeli wszystkie Odbicia wykonały swoje tury, pozostałe karty Inicjatywy potworów w talii Inicjatywy aktywują Pierwszą Formę Antenata (oznacza to, że może ona wykonać różną liczbę Akcji w poszczególnych rundach).

Wszystkie Odbicia posiadają permanentny efekt **Gardy**. Oznacza to, że dopóki pozostają w grze, muszą być atakowane zamiast Pierwszej Formy Antenata.

Kiedy Niedoskonałe Odbicie zostanie pokonane, Antenat otrzymuje 10 ran. Nie usuwajcie kart Inicjatywy po pokonaniu Odbić. Talia inicjatywy powinna stale zawierać 4 karty Inicjatywy potworów (oczywiście uwzględniając w tej liczbie karty, które zostały już w danej turze dobrane, rozpatrzone i odrzucone).

Kiedy Pierwsza Forma Antenata zostanie pokonana, usuńcie z gry pozostałe Odbicia i przygotujcie kolejną fazę starcia.



Druga Forma Antenata: Podczas walki z Drugą Formą Antenata należy przestrzegać poniższych wytycznych:

2 Wyszukajcie kartę dla Drugiej Formy Antenata i umieśćcie ją na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów, a właściwą figurkę na odpowiadającym jej obszarze na płytce komnaty.

Wyszukajcie figurki Absolutnych Nicości i połóżcie je na płytce komnaty na obszarach oznaczonych dedykowanymi potworom symbolami Postaw Defensywnej, Zasięgowej i Wspierającej.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 2 karty Inicjatywy potworów.

Absolutne Nicości nie mogą być celem ataków, ale ich figurki nadal zajmują obszary na płytce komnaty.

Kiedy Druga Forma Antenata kończy dowolną z akcji, rzućcie kością K10 i przenieście (Teleportujcie) go na wskazany przez wynik obszar z odpowiednim dedykowanym potworom symbolem Postawy Bojowej:

(1-3) obszar z symbolem Postawy Defensywnej ;

(4-6) obszar z symbolem Postawy Zasięgowej ;

(7-9) obszar z symbolem Postawy Wspierającej ;

(10) bez Teleportacji – figurka pozostaje na swoim miejscu.

Kiedy Druga Forma Antenata zostanie pokonana, usuńcie wszystkie karty Inicjatywy potworów z talii Inicjatywy i wszystkie figurki Absolutnej Nicości z Planszy komnaty. Przygotujcie kolejną fazę starcia.



Brzemienne Serce: Podczas walki z Brzemieniem Sercem należy przestrzegać poniższych wytycznych:

2 Wyszukajcie kartę Brzemiennego Serca i połóżcie ją na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów, a właściwą figurkę na odpowiadającym jej obszarze na płytce komnaty.

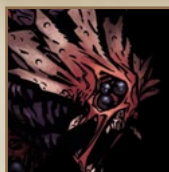
3 Przygotujcie talię potworów Najmroczniejszego Lochu i wszystkie ich figurki. Miejcie je przygotowane.

4 Do talii Inicjatywy wtasujcie 1 kartę Inicjatywy dla Brzemiennego Serca.

Kiedy Brzemienne Serce używa umiejętności *Przywołanie*, przyzwijcie losowego potwora Najmroczniejszego Lochu na pierwszą dostępną pozycję na planszy szyku potworów, a jego figurkę umieśćcie na odpowiednim obszarze na płytce komnaty. Wtasujcie 1 kartę Inicjatywy potworów do talii Inicjatywy.

Kiedy bohater zadaje rany Brzemiennemu Sercu, otrzymuje   oraz **leczy się**  o 2.

Kiedy Brzemienne Serce zostanie pokonane, usuńcie z gry wszystkie potwory i karty Inicjatywy potworów. Przygotujcie kolejną fazę starcia.



Serce Ciemności: To finalna forma, którą na pewno napotkacie podczas ostatecznego starcia. W czasie walki z Sercem Ciemności należy przestrzegać poniższych wytycznych:

2 Wyszukajcie kartę Serca Ciemności i połóżcie ją na Postawie Agresywnej na planszy szyku potworów, a właściwą figurkę na odpowiadającym jej obszarze na płytce komnaty.

3 Do talii Inicjatywy wtasujcie 2 karty Inicjatywy potworów.

Na początku bitwy oraz po zakończeniu każdej swojej akcji Serce Ciemności używa umiejętności *Nieuchronna zagłada*. Rzućcie kością K10 i połóżcie ją obok karty Serca Ciemności. Wynik rzutu wskazuje, której umiejętności użyje Serce Ciemności w swojej kolejnej turze. Dzięki temu bohaterowie wiedzą, co ich czeka. Zróbcie dobry użytek z tej wiedzy.

Kiedy Serce Ciemności zostanie pokonane, bohaterowie zwyciężają, a kampania zostaje ukończona. Pławiąc się w chwale, przeczytajcie na głos, co wydarzyło się po bitwie.

Zwycięstwo. Pusta, niedorzeczna myśl.

Z tego się rodzimy, z tego się składamy i w swoim czasie do tego powrócimy.

Wspaniały rodzaj ludzki. Masa krnąbrnych ciał. Mnożąca się, rojąca niby ezerwie, żyjąca i umierająca. Do momentu, aż gwiazdy wejdą w bezlitosny układ, a to, co drzemie w trzewiach świata, zbudzi się po raz wtóry, wylęgnie się, otrząśnie ze skorupy ziemi i skał, przynosząc nam niewiukniony koniec...

Trwaj więc w pułapce swej bezcelowej służby, w sidłach małej prozy życia, której nieistotne echo rozbrzmiewa w nieskończonej ciemności czasu i przestrzeni.

Nasz ród został przeklęty.





Sugerowane drużyny

Jeżeli nie macie ochoty przeglądać wszystkich bohaterów i analizować ich umiejętności przed pierwszym podejściem do kompanii, możecie skorzystać z poniższych gotowych zestawów. Koncentrują się one na odmiennych strategiach i charakteryzują się różnym poziomem skomplikowania. Zwróćcie uwagę, że w żadnym z nich nie pojawia się Wynaturzenie – uważamy, że ta postać może być nadmiernie złożona do prowadzenia przez początkujących graczy.

• Drużyna 1 – Poszukiwacze przygód (niska złożoność)

Bohater	Postawa	Umiejętność 1	Umiejętność 2	Umiejętność 3
 Krzyżowiec		Kara boska	Żarliwe oskarżenie	Święta lanca
 Awanturniczka		Okrutne cięcie	Żelazny tabędź	Każdy krwawi
 Oprych		Wystrzał	Strzał naprowadzający	Strzał z bliska
 Kaptanka		Boża łaska	Oślepiająca światłość	Gwiazda poranna

• Drużyna 2 – Weterani bitewni (przeciętna złożoność)

Bohater	Postawa	Umiejętność 1	Umiejętność 2	Umiejętność 3
 Krzyżowiec		Ogłuszający cios	Pierwsza pomoc	Kara boska
 Łowca nagród		Mam cię!	Podbródkowy	Wykonanie wyroku
 Okultysta		Mroczna rekonstrukcja	Cięcie ofiarne	Uścisk demona
 Kaptanka		Oślepiające światło	Osąd	Boża łaska

• Drużyna 3 – Cierpliwi zabójcy (przeciętna złożoność)

Bohater	Postawa	Umiejętność 1	Umiejętność 2	Umiejętność 3
 Awanturniczka		Każdy krwawi	Rozlew krwi	Przyptyw adrenaliny
 Hiena ementarna		Rozłupanie czaszki	Rzut sztyłem	Zatrute strzałki
 Badaczka zarazy		Nacięcie	Trujący podmuch	Granat zarazy
 Okultysta		Mroczna rekonstrukcja	Artyleria otchłani	Kłótnia osłabienia

• Drużyna 4 – Tancerze wojny (wysoka złożoność)

Bohater	Postawa	Umiejętność 1	Umiejętność 2	Umiejętność 3
 Krzyżowiec		Święta lanca	Pierwsza pomoc	Żarliwe oskarżenie
 Hiena ementarna		Wypad	Odsunięcie w cień	Nawałnica sztyletów
 Arlekin		Solówka	Kurtyna	Pchnięcie sztyłem
 Kuszniczka		Priorytetowy cel	Strzał na oślepa	Snajperska precyzja

**TWÓRCY GRY**

**GRA PLANSZOWA NA PODSTAWIE
GRY WIDEO STWORZONEJ PRZEZ
RED HOOK STUDIO**

Design Director: Tyler Sigman

Creative Director: Chris Bourassa



Game Designers: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Project Lead: Nick Niotis

Game Developers: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Playtesters: Anastasios Grigoriadis, Konstantinos Lekkas and the Dracon Rules Design Studio playtesters, Marc Lagroy, Jean-Baptiste Gaillet, Vassilis Milingos, Thomas Mastakouris, Sokratis Goundanas, Dimitris Tavoularis, Isidoros Davazoglou, Thanos Konstantinidis, Konstantinos Rentas, Stavros Tsiakalos, Christos Tsoukalas, Konstantinos Pattakos

Narrative Creator: Babis Giannios and Red Hook Studios

Art Directors: Stéphane Gantiez, Christophe Madura

Tile Artist: Leni Sheider

Miniature Sculptors: Edgar Skomorowski, Edgar Ramos, Irek Zielinski, Gregory Clavilier, Arnaud Boudoirion, Olivier Thill

Graphic Designers & DTP: Stéphane Gantiez, Sandra Fournel, Panagiota Tsibalidi

Brand Manager: Helena Tzioti

Project Managers: Konstantinos Lekkas, Helena Tzioti, Stephanie Berri

TRANSLATION

Localization & Linguistic Manager: Anne Vétillard

Proofreaders: Ella Colles, Alfred Moragas Segura, Mari Schmidt, Anne Vétillard, Heidi Lajos, Ben Clapperton, Charles Elliott

SALES & COMMUNICATION

Art Director, Communication: Christophe Madura

Content Creators: Mathieu Rivero, Helena Tzioti

Graphic Designers, Communication: Christophe Madura, Panagiota Tsibalidi, Louis Guillon, Arnaud Marchand, Laurent Lucchini

Community Director: Sam Healey

Communications Manager: David "R'Lyeh" Hannoun

Trailer Producer: Fabien Delarue

Sales Expert: Anna Mentzelopoulou

Sales & Marketing Director: Helena Tzioti

CUSTOMER SERVICE

Head of CS: Marco Cervone

CS Agent: Chris Marras

PRODUCTION

Production Manager: Erwann Le Torrivellec

Publishers: Benoît Vogt, Léonidas Vesperini

Special thanks to our ambassadors for demoing the game during conventions!

WERSJA POLSKA

LUCRUM GAMES

Redakcja: Łukasz Gralak, Game Bakery

Konsultacje: Jakub Gralak

Skład: Przemysław Kasztelaniec





Darkest Dungeon

GRA PLANSZOWA