

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

IMPORTANT NOTICE

The following digital content is version **1.0**
(from the Kickstarter campaign run by Diea Games in 2020)
that was **not** amended in any way.

For the best gaming experience, please review
EN Euthia Errata FAQs for 1.0 file (in English)
for all amended things in version **2.0**.

That file may be found at
steamforged.com/en-eu/blogs/resources.

In case of any uncertainty, we recommend using the DeepL translator.
www.deepl.com/translator.

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

DODATEK DO INSTRUKCJI

SPIS TREŚCI

Wstęp	2	Zwoje i Mikstury.....	15
Kafle Bohatera	2	Skrzynie i Fiolki	16
Áel.....	3	Zbroja	17
Dral	5	Biżuteria	17
Keleia.....	7	Broń	18
Maeldur.....	9	Surowce Naturalne	18
Skoldur	10	Klejnoty	18
Taesiri.....	13	Esencje.....	19
Przedmioty Przechowywania	15	Żywiółaki	19
		Srebrne i Złote Karty	20
		Misje – Spotkania.....	21
		Misje – Legendy.....	26
		Karty Wydarzeń.....	27
		Arkusze Osiągnięć.....	28
		Symbole i Ikony.....	29



WSTĘP

Ta księga zawiera szczegółowe objaśnienia niezbędne podczas przygód w Euthii.



KAFLE BOHATERA

Opis poszczególnych kafli Bohatera może zawierać:

Warunek: Musisz spełniać wskazany warunek, aby wykorzystać efekt kafła.



Zestaw Zbroi składający się z co najmniej 3 elementów



Zestaw Zbroi składający się z co najmniej 4 elementów

Czas użycia: Określa, kiedy można wykorzystać efekt kafła.

Akcja: Możesz wykonać dodatkową Akcję (Wydobycie, Handel lub Walka), gdy wykorzystujesz kafel.



Akcja Wydobycia



Akcja Handlu



Akcja Walki

Walka ze Smokami: Jeśli kafel przedstawia przekreśloną ikonę Smoka, nie możesz skorzystać z jego efektu podczas Walki ze Smokami (w dalszym ciągu może się on znajdować na planszy Bohatera).

Kafle Broni i Walki / Umiejętności

Pierwszego Uderzenia: Wszystkie kafle używane do atakowania Potwora poprzez Pierwsze Uderzenie, jak i w kroku Rzutu Ataku Bohatera, działają w ten sam sposób. Gracz-Bohater rzuca 2 kości i zadaje obrażenia zależnie od końcowej Wartości Bitewnej, tak jak to opisano w sekcji Akcji Walki w **Instrukcji, strona 16**. Jeśli kafel różni się w jakiś znaczący sposób, szczegółowo opisano go w tym Dodatku do Instrukcji.



Ikony Czasu Użycia na kafkach Bohatera, używanych do ataku.

Czas Użycia



Wyposażenie
(brązowe tło)

Akcja



Umiejętności
(tło w kolorze Bohatera)

Warunek



OGÓLNE ZASADY KAFKI BOHATERA

Nie możesz zignorować efektu.

Przykład: Efekt Szału zadaje 4 dodatkowe punkty Obrażeń i 2 Rany. Nie możesz zrezygnować z otrzymania 2 Ran.



Musisz zastosować efekt w najwyższym możliwym stopniu. Niewykorzystany efekt przepada.

Przykład: Gracz kontrolujący Áel postanawia użyć Umiejętności Uzdrawienie i wyleczyć 2 punkty Zdrowia. Jednak jego obecny poziom Zdrowia jest tylko o 1 niższy niż jego Maksymalny Poziom Zdrowia. W takim wypadku leczy 1 Ranę i traci resztę.



Możesz zdecydować się na użycie kafła, który posiada kilka efektów, nawet jeśli niektóre z jego efektów nie odniosą skutku.

Przykład: Gracz kontrolujący Áel postanawia użyć Promień Bólu, który zadaje 1 punkt Obrażeń i leczy 1 Ranę. Może on zadać dodatkowy punkt Obrażeń, nawet jeśli poziom Zdrowia Áel osiągnął już Maksymalny Poziom.



Jeśli kafel ma kilka efektów występujących w tym samym momencie, możesz zdecydować o ich kolejności (chyba, że napisano inaczej).





KOSTUR ŚWIATŁA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



MAGICZNA BARIERA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zgodnie z Wartością Końcową tego rzutu, zmniejsz liczbę otrzymanych przez Áel Ran w tej Rundzie Walki.



2 MEDYTACJA

Czas Użycia: Efekt Stały

Za każdy wykorzystany punkt Ruchu (aby przemieścić Bohatera) wylecz 1 Ranę.



Teleportacja: Aby się teleportować, nie wykorzystujesz punktów Ruchu. Z tego powodu, teleportacja nie aktywuje efektu Leczenia na tym kafelu.

Żywiolak Ognia: Jeśli wchodzisz na kafel pod wpływem Mocy Żywiolaka Ognia, możesz zdecydować, czy używasz efektu Leczenia przed, czy po otrzymaniu Ran.



2 KUPIEC

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Wybierz jeden z poniższych efektów:

- Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów albo jednej z oferowanych usług (Leczenie, Odkrycie czy Nauka) o 1 Złotą monetę, minimum o Złoty monet.
- Uwaga: Nie można połączyć tego efektu z żadnym innym efektem obniżającym ceny.
- Oprócz standardowych zasad Zmiany Oferty, możesz dokonać za darmo dwie dodatkowe Zmiany Oferty.



4 PROMIEŃ ŚWIATŁA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



4 KOSTUR KSIĘŻYCA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce.



6 NEGOCJACJE

Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu.

Akcja: Handel

Zastosuj jeden lub oba poniższe efekty:

- Wykonaj Akcję Handlu.
- Obniż cenę zakupu jednego Przedmiotu albo koszt Nauki jednej Umiejętności o maksimum 2. Minimalny koszt 1.



Uwagi:

Nie można łączyć z innymi efektami obniżającymi cenę.

Możesz dokonać dowolnej liczby innych transakcji zanim zastosujesz zniżkę.

Umiejętność można wykorzystać zaraz po jej Nauczeniu, nawet w trakcie tej samej Akcji Handlu.



6 SPOKOJNY KROK

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.



9 PROMIEŃ BÓLU

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, zadaj Potworowi 1 dodatkowy punkt Obrażeń i wylecz 1 Ranę.



9 LECZENIE

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wykonaj Rzut Bohatera: Wylecz Rany o wskazaną wartość, zgodnie z Wartością Końcową rzutu.



12 STRAŻNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość, zgodnie z Wartością Końcową rzutu.



12 UZDROWIENIE

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 2 Rany.



15 WZMOCNIENIE GAAR

Czas Użycia: Gdy używasz żetonu Gaar do modyfikacji rzutu, zarówno podczas Walki jak i poza nią.

Użyty żeton Gaar zmienia wartość rzutu o 4 (zamiast 2). W dalszym ciągu musisz przerzucić jedną kość. Możesz użyć dodatkowych żetonów Gaar, ale modyfikują one wyniki wyłącznie o 2.

Dodatkowo, jeśli użyjesz tej Umiejętności w trakcie Walki, Gracz-Potwór nie może użyć żetonów Gaar, żeby zmodyfikować ten rzut (nawet poprzez użycie efektu Trwałego karty Kontrola Duszy).

Uwaga: Efekt Wzmocnienie Gaar nie wpływa na żetony Gaar grażane wcześniej.



15 UZDROWIENIE SHII

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 2 Rany i dodaj 2 do wartości **następnego** Rzutu Bohatera.



18 IMPLOZJA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 GWIEZDNY KOSTUR

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo wylecz odpowiednią ilość Ran.



21 KLEJNOTY BOGÓW

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Odwróć wszystkie nieaktywne Klejnoty, znajdujące się na kaflach Wyposażenia, na stronę aktywną.



21 BŁYSKAWICA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



25 ŚWIĘTA ZBROJA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zgodnie z Wartością Końcową tego rzutu, zmniejsz liczbę otrzymanych przez Ael Ran w tej Rundzie Walki.



30 RYTUAŁ GWIAZD

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo wylecz odpowiednią ilość Ran.



35 ŁASKA SHII

Czas Użycia: Zależne od Umiejętności aktywowanej przez Łaskę Shii

Wybierz jedną z wykorzystanych Umiejętności (oprócz Rytuału Gwiazd i Boskiego Ciosu) i wykorzystaj jej efekt. Kafel w dalszym ciągu pozostaje wykorzystany.



40 BOSKI CIOS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



DRAL



ZARDZEWIAŁY MIECZ KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



2 SZARŻA

Czas Użycia: Poza Walką

Przejdź na pole z niepokonanym Potworem albo do Legowiska Potwora Elitarnego, w odległości do 3 pól w linii prostej. Musisz mieć niewykorzystaną Akcję Walki i natychmiast ją użyć do Walki z Potworem (po wejściu na takie pole).



Nie możesz przemieścić się przez pole z Potworem.

Nie możesz wykorzystać Szaleńczej Szarży, jeśli znajdujesz się na środkowym polu kafla Specjalnego.

Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora podczas **pierwszego Ataku Potwora** w tej Walce.



2 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE JEDNOOSOBOWEJ/KOOPERACYJNEJ

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Odkryj 2 kafle Surowca Naturalnego (zamiast 1). Wybierz jeden z nich i zatrzymaj go, odrzuć drugi kafel.



Uwaga: Nie można użyć efektu Wózka Górniczego podczas tej Akcji Wydobywania.



2 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 2-4 GRACZY

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Podczas tej Akcji Wydobywania nie płać Złotych monet innym graczom, których żetony Interakcji znajdują się na tym polu.



4 UNIK

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora.



4 ZWIAD

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Otrzymaj 1 punkt Ruchu.
- W tajemnicy, spójrz na 2 wierzchnie karty jednej z talii Potworów, a następnie zwróć je (w dowolnej kolejności) na wierzch lub spód tej samej talii. Możesz też umieścić jedną kartę na wierzchu, a drugą na spodzie.



6 MACZUGA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



6 GNIEW

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Bohatera

Dodaj 1 do Wartości Bitewnej Bohatera. Zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń.



9 ZASTRASZENIE

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów lub koszt Nauki Umiejętności o maksymalnie 2. Koszt minimalny 1.



Uwaga: Nie można łączyć tego efektu z innymi efektami obniżającymi ceny.



9 WYTRZYMAŁOŚĆ

Efekt Stały: Gdy Nauczysz się tej Umiejętności, dodaj 1 do modyfikatora Sakwy (patrz Instrukcja, strona 27). Efekt ten utrzymuje się, nawet jeśli kafel zostanie wykorzystany.



Poza Walką: Wykorzystaj, aby otrzymać 1 punkt Ruchu.



12 MUŁ

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Efekt stały: Gdy Nauczysz się tej Umiejętności, dodaj 2 do modyfikatora Sakwy (patrz Instrukcja, strona 27). Efekt ten utrzymuje się, nawet jeśli kafel zostanie wykorzystany.



Poza Walką: Wykorzystaj, aby otrzymać 1 punkt Ruchu.



12 HALABARDA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 WYMUSZENIE

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów o maksymalnie 5. Koszt minimalny 2. Odejmij 1 punkt Reputacji.



Uwaga: Nie można łączyć tego efektu z innymi efektami obniżającymi ceny.

15 PAŁASZ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 KONTRATAK

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora. W momencie Otrzymywania Ran (pod koniec fazy Ataku Potwora), zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń. Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).



18 ŁOWCA

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Otrzymaj 2 punkty Ruchu.
- W tajemnicy, spójrz na 3 wierzchnie karty jednej z talii Potworów, a następnie zwróć dowolną ich ilość (w dowolnej kolejności) na wierzch talii. Pozostałe karty zwróć na spód talii (w dowolnej kolejności).



21 AWANTURNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Zależnie od Końcowe Wartości Bitewnej Bohatera, zadaj dodatkowe Obrażenia. Dodatkowo, odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora w **następnej** fazie Ataku Potwora w tej Walce.



21 TOPÓR MIOTANY

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



25 SZAŁ

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera znajduje się pomiędzy 0 a 8, zadaj Potworowi dodatkowe 3 punkty Obrażeń. Dodatkowo, odejmij 3 od Wartości Bitewnej Bohatera w **następnej** fazie Ataku Bohatera w tej Walce.



30 TOPÓR WOJENNY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



35 FURIA

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, zadaj Potworowi dodatkowe 4 punkty Obrażeń. Dodatkowo, po zadaniu Obrażeń otrzymujesz 2 Rany (bez względu na to, czy Potwór został pokonany czy nie).



Uwagi:

W dalszym ciągu otrzymujesz Nagrodę za pokonanie Potwora lub Smoka, nawet jeśli Twój Bohater zginie w wyniku otrzymanych Ran zadanych przez Furię.

Jeśli Twój Bohater zginie przez Rany zadane przez Furię, a potwór nie został pokonany, odłóż kartę Potwora (rewersiem do góry) na wierzch odpowiedniej talii Potworów. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami odnośnie śmierci poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

40 POGROMCA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



KELEIA

KOSTUR BITEWNY KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



2 KUPIEC

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Wybierz jeden z poniższych efektów:

- ◆ Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów albo jednej z oferowanych usług (Leczenie, Odkrycie czy Nauka) o 1 Złotą monetę, minimum o Złotych monet.
- Uwaga:** Nie można łączyć tego efektu z żadnym innym efektem obniżającym ceny.
- ◆ Oprócz standardowych zasad Zmiany Oferty, możesz dokonać za darmo dwóch dodatkowych Zmian Oferty.





2 KIESZONKOWIEC

Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu

Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:

1. Wybierz Przedmiot (o wartości 3 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.
2. Wykonaj Rzut Bohatera:

-  Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 7, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 1 punkt Reputacji.
-  Jeśli wyrzucisz 8 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.



4 ZWÓD

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Po dowolnym Rzucie Bohatera: Dodaj 2 do swojego rzutu.
- ◆ Po Rzucie Ataku Potwora: Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora.



4 SZTYLET

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera






6 ZŁODZIEJ

Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu.

Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:

1. Wybierz Przedmiot (o wartości 6 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.
2. Wykonaj Rzut Bohatera:

-  Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 7, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 2 punkty Reputacji.
-  Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 8 a 12, weź ten Przedmiot z Oferty tak, jakbyś go kupił, ale nie płać za niego. Tracisz 1 punkt Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.
-  Jeśli wyrzucisz 13 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty tak, jakbyś go kupił, ale nie płać za niego. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.



6 UKRYCIE

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.

W tej turze możesz przemieścić się i/lub zakończyć Ruch na polu zawierającym Potwora, bez wykonywania Akcji Walki.

Natychmiast zakończ ten efekt, jeśli wykonasz jakąkolwiek inną Akcję / Akcję Darmową.

Musisz najpierw wyzwolić pole, aby móc wykonać na nim Akcję / Akcję Darmową.

Jeśli zakończysz ruch na polu z niepokonanym Potworem, na początku swojej następnej tury musisz wybrać jedną z poniższych opcji (zanim zrobisz cokolwiek innego):

- ◆ Wykonaj Akcję Walki.
- ◆ Wykorzystaj ponownie Ukrycie, Cięż (patrz poniżej) lub Elixir Niewidzialności (patrz Dodatek do Instrukcji, strona 16), aby móc przejść na inne pole.



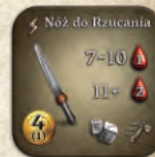
9 ŁUK MYŚLIWSKI

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



9 NÓŻ DO RZUCANIA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



12 CIOS W PLECY

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora. W momencie Otrzymywania Ran (pod koniec fazy Ataku Potwora), zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń. Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera).



12 POWALENIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, odejmij odpowiednią wartość od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora w kolejnej fazie Ataku Potwora. Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, dodatkowo zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń.



15 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE JEDNOOSOBOWEJ/KOOPERACYJNEJ

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Odkryj 2 kafle Surowca Naturalnego (zamiast 1). Wybierz jeden z nich i zatrzymaj go, odrzuć drugi kafelek.



Uwaga: Nie można użyć efektu Wózka Górniczego podczas tej Akcji Wydobywania.

15 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 2-4 GRACZY

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Podczas tej Akcji Wydobywania nie płać Złotych monet innym graczom, których żetony Interakcji znajdują się na tym polu.



15 NEGOCJACJE

Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu

Akcja: Handel

Zastosuj jeden lub oba poniższe efekty:

- Wykonaj Akcję Handlu.
- Obniż cenę zakupu jednego Przedmiotu albo koszt Nauki jednej Umiejętności o maksimum 2. Minimalny koszt 1.



Uwagi:

Nie można łączyć z innymi efektami obniżającymi cenę.

Możesz dokonać dowolnej liczby innych transakcji zanim zastosujesz zniżkę.

Umiejętność można wykorzystać zaraz po jej Nauczeniu, nawet w trakcie tej samej Akcji Handlu.

18 OSZCZEP

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



18 WŁÓCZNIA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



21 MISTRZ ZŁODZIEI

Wymaganie: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Poza Walką w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu



Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:

1. Wybierz Przedmiot (o wartości 13 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.

2. Wykonaj Rzut Bohatera:

Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 8, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 3 punkty Reputacji.

Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 9 a 13, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Tracisz 2 punkty Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Jeśli wyrzucisz 14 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Tracisz 1 punkt Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.

21 CIEŃ

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 3 punkty Ruchu.



W tej turze możesz przemieścić się przez i/lub zakończyć Ruch na polu zawierającym Potwora bez wykonywania Akcji Walki.

Natychmiast zakończ ten efekt, jeśli wykonasz jakąkolwiek inną Akcję / Akcję Darmową.

Musisz najpierw wyzwolić pole, aby móc wykonać na nim Akcję / Akcję Darmową.

Jeśli zakończysz ruch na polu z niepokonanym Potworem, na początku swojej następnej tury musisz wybrać jedną z poniższych opcji (zanim zrobisz cokolwiek innego):

- Wykonaj Akcję Walki.
- Wykorzystaj ponownie Cień, Ukrycie (patrz powyżej) lub Elixir Niewidzialności (patrz Dodatek do Instrukcji, strona 16), aby móc przejść na inne pole.

25 PODWÓJNE UDERZENIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Bohatera.

Po określeniu Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, obrażenia Broni użytej do ataku liczą się podwójnie. Po podwojeniu odejmij 1 od otrzymanego wyniku i zadaj tyle obrażeń.



Uwaga: Podwójne Uderzenie zwiększa dwukrotnie obrażenia zadawane wyłącznie przez Broń, tzn. nie bierze się pod uwagę obrażeń zadawanych przez inne źródła, takie jak Zwój Wzmocnienia, Esencję Ognia, itp.

30 ZWINNY UNIK

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Odejmij 5 od Wartości Bitewnej Potwora.



35 OKALECZENIE

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 11 lub więcej, zadaj dodatkowe 2 punkty obrażeń. Dodatkowo, podczas kolejnej fazy Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz otrzymaną ilość Ran o 2.



40 ZACIEKŁY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



MAELDUR

KOSTUR OGNI KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



2 WŁADCA PORTALI

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Teleportuj Bohatera do dowolnego Portalu na Mapie.
- ◆ Teleportuj Bohatera na odległość 1 pola.



Scenariusz Przerazający Mirrezil: Nawet jeśli Wydarzenie zabrania używania Portali, w dalszym ciągu możesz wykorzystać Władcę Portali.

2 KUPIEC

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Wybierz jeden z poniższych efektów:

- ◆ Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów albo jednej z oferowanych usług (Leczenie, Odkrycie czy Nauka) o 1 Złotą monetę, minimum o Złoty monet.
- Uwaga:** Nie można połączyć tego efektu z żadnym innym efektem obniżającym ceny.
- ◆ Oprócz standardowych zasad Zmiany Oferty, możesz dokonać za darmo dwóch dodatkowych Zmian Oferty.



4 STRZAŁA OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



4 SKUPIENIE

Czas użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj 2 do wartości rzutu.



6 PŁONĄCE DŁONIE

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



6 KONCENTRACJA

Wymagania: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj 4 do wartości rzutu.



9 KULA OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



9 STRAŻNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość, zgodnie z Wartością Końcową rzutu.



12 ALCHEMIK

Czas użycia: W dowolnym momencie

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Weź 1 Miksturę Leczenia z banku zasobów.
- ◆ Weź 1 żeton Gaar z banku zasobów.



12 WĘDROWIEC SFER

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Teleportuj Bohatera na odległość do 2 pól.
- ◆ Teleportuj Bohatera na dowolne Miejsce Handlu na Mapie.

Pamiętaj: Nie możesz teleportować Bohatera do Wież Zabójców Smoków, jeśli wszystkie sąsiadujące pola nie zostały wyzwolone.



21 WZMOCNIONY GAAR

Czas Użycia: Gdy używasz żetonu Gaar do modyfikacji rzutu, zarówno podczas Walki jak i poza nią

Użyty żeton Gaar zmienia wartość rzutu o 4 (zamiast 2). W dalszym ciągu musisz przerzucić jedną kość. Możesz użyć dodatkowych żetonów Gaar, ale modyfikują one wyniki wyłącznie o 2.

Dodatkowo, jeśli użyjesz tej Umiejętności w trakcie Walki, Gracz-Potwór nie może użyć żetonów Gaar, żeby zmodyfikować ten rzut (nawet poprzez użycie efektu Trwałego karty Kontrola Duszy).

Uwaga: Efekt Wzmocnienia Gaar nie wpływa na żetony Gaar zagrane wcześniej.



15 IMPLOZJA

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 KOSTUR WULKANU

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera

Zgodnie z Końcową Wartością Bitewną Bohatera, w następnej fazie Ataku Bohatera w tej Walce dodaj odpowiednią wartość do Wartości Bitewnej Bohatera.



18 INFERNO

Czas użycia: Pierwsze Uderzenie



18 BŁYSKAWICA

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



21 EKSTRAKCYJA KLEJNOTU

Czas użycia: Efekt Stały

Usuń Klejnot z kafła Wyposażenia. Możesz natychmiast położyć go na inne pole, sprzedać (jeśli trwa Akcja Handlu) albo zachować. Klejnot może być aktywny lub nieaktywny i w takim stanie zostaje po ekstrakcji.



25 WZMOCNIENIE

Czas użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Zadaj dodatkowe Obrażenia, zgodnie z Końcową Wartością Bitewną Bohatera.



30 WZMOCNIONA MIKSTURA

Czas użycia: W trakcie używania Mikstury Leczenia

Użyta Mikstura Leczenia leczy dodatkowe 3 Rany.



35 PIORUN KULISTY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



40 DESZCZ OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



SKOLDUR

MOC DWURT

Niektóre kafle Bohatera, należące do Skoldura, mają dodatkowe efekty, jeśli wydasz żetony Dwurt.

Przykład: Młot (patrz poniżej) ma dodatkowy efekt. Możesz wydać 1 żeton Dwurt, aby zadać dodatkowe Obrażenia.

Jeśli kafel Broni ma ten efekt, musisz zdecydować się na jego użycie (i zapłacić koszt w żetonach Dwurt) **zanim** wykonasz Rzut Ataku Bohatera.

Przykład: Jeśli atakujesz przy pomocy Młota, musisz zapłacić 1 żeton Dwurt zanim wykonasz Rzut Ataku Bohatera, aby zadać dodatkowy punkt Obrażeń.

Każdy taki efekt można użyć tylko raz na Rundę Walki.

Przykład: Nie możesz wydać 3 żetonów Dwurt, aby skorzystać z efektu Młota 3 razy.

Z efektu można skorzystać wyłącznie, jeśli kafel jest używany dla jego innych efektów.

Przykład: Jeśli masz 2 Bronie, nie możesz skorzystać z efektów na obu kafelach. Możesz skorzystać wyłącznie z efektu Broni użytej do ataku w tej Rundzie Walki.

Pamiętaj: Za każdy wykorzystany żeton Dwurt (w dowolnym momencie i dla dowolnego efektu), należy zwiększyć wartość na kości Dwurt o 1 (patrz Instrukcja, strona 34).



MŁOT KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



Uwaga, Surowe Euthium: Jeśli zdobyłeś Surowe Euthium i wydasz 1 żeton Dwurt, możesz wybrać 1 dowolny Klejnot z wyjątkiem Diamentu i Demonicznego Kamienia.



DREWNIANA TARCZA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 3. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o 2 podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce.



4 LABRYS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz wydać 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



0 TUNELE

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Teleportuj Bohatera na inne pole Wydobywania w odległości do 4 pól.



4 PRZEZNACZENIE MOORGOT

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Odrzuć 2 żetony Dwurt, aby otrzymać 3 punkty Ruchu.
- Rzuć kością Dwurt. Zwiększ wartość na kości zaczynając od wyrzuconego wyniku.



0 ŁOWCA SKARBÓW

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Skarbu, które nie zawiera Twojego znacznika Bohatera

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Jeśli pole zawiera żeton Bohatera należący do innego gracza, znajdujesz 1 Skarb. Dobierz 1 kafel Skarbu z odpowiedniego stosu. Połóż swój znacznik Bohatera na tym polu, pozostawiając na nim również żeton innego Bohatera.
- Jeśli pole nie zawiera jeszcze żetonu Bohatera, znajdujesz 2 Skarby. Dobierz 2 kafle Skarbu z odpowiedniego stosu. Połóż swój żeton Bohatera na tym polu.



6 DYLEMAT MOORGOT

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Poza Walką:** Otrzymujesz 1 punkt Ruchu i Leczysz 1 Ranę.
- **Przed Rzutem Ataku Bohatera:** Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 2 do Wartości Bitewnej Bohatera. Po określeniu Końcowej Wartości Bitewnej, zadajesz dodatkowo 1 punkt Obrażeń.



Scenariusz Przerazający Mirrezil: Jeśli gracz nałoży Magię Obronną na pole zawierające dwa żetony Bohatera, tylko gracz nakładający zatrzymuje swój żeton na tym polu. Zdejmij żeton należący do drugiego gracza i połóż go na planszy Scenariusza pod torem Rundy. Będzie on użyty do Punktacji Końcowej.

6 OKRZYK BOJOWY

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Wybierz dowolną kość oprócz kości Nadziei i kości Dwurt. Odwróć ją na przeciwną stronę.
Przykład: Kość o wartości 2 zostanie odwrócona na wartość 5.



2 DROGA GUMRANA

Czas Użycia: Poza Walką, zaraz po zakończeniu Akcji Walki lub Akcji Wydobywania

Otrzymaj 1 żeton Dwurt.



9 UKRYTE PRZEJŚCIA

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Miejsca Handlu lub polu Wydobywania

Teleportuj Bohatera na inne pole Wydobywania lub pole Miejsca Handlu w zasięgu do 5 pól.



2 MISTRZ WYDOBYCIA

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Oprócz normalnej Akcji Wydobywania, możesz dodatkowo wydać 1 żeton Dwurt, aby natychmiast otrzymać dodatkowo 1 Klejnot tego samego typu, co zdobyty kafel Surowca Naturalnego.

Przykład: Zdobyłeś Surowy Rubin, wydajesz 1 żeton Dwurt i natychmiast otrzymujesz 1 Rubin.



9 LEKKA KUSZA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 3 do swojej Wartości Bitewnej. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 podczas następnej fazy Ataku Potwora w tej Walce.



12 BUŁAWA GROMIRA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 2 żetony Dwurt, aby zadać 3 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zmniejsz odpowiednio Wartość Bitewną Potwora podczas **następnej** fazy Ataku Potwora w tej Walce.



12 KRASNOLUDZKA TARCZA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby obniżyć o 1 ilość otrzymanych Ran.

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 4. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o 2 podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce.



15 UMIEJĘTNE PAKOWANIE

Czas Użycia: Efekt Stały

Każda z Twoich Sakw mieści 2 Przedmioty (zamiast 1).



15 ODKUPIENIE

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Po użyciu żetonu Dwurt dla dowolnego efektu, Wylecz 2 Rany.
Przykład: Użyłeś żetonu Dwurt, aby zmodyfikować rzut albo otrzymać efekt innego kafla. Używasz Odkupienia, aby Wyleczyć 2 Rany.
- ◆ Otrzymaj 1 żeton Dwurt.



18 TOPÓR AZZATIRA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 2 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.



18 WYKUTA MOC

Czas Użycia: Efekt Stały

Odrzuć 1 żeton Dwurt, aby wykorzystać jeden z poniższych efektów:

- ◆ **Podczas lub poza Walką:** Dodaj 4 do wartości Rzutu Bohatera.
- ◆ **Po Rzucie Ataku Potwora:** Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora.
- ◆ **Poza Walką:** Otrzymujesz 1 punkt Ruchu.



21 MODLITWA AZZATIRA

Czas Użycia: Poza Walką

Zapłać 2 Złote monety, aby otrzymać 1 punkt Reputacji.



21 CIĘŻKA KUSZA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 4 do Wartości Bitewnej Bohatera. Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce Wartość Bitewna Potwora będzie zmniejszona o 3.



25 POSTAWA GUMRANA

Czas Użycia: Efekt Stały

Odejmij 2 od każdej Wartości Bitewnej Potwora w każdej Rundzie Walki.



30 MŁOT BOJOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



35 TARCZA GROMIRA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Możesz odrzucić 2 żetony Dwurt, aby dodatkowo obniżyć ilość otrzymanych Ran o 3 (w sumie o 4, patrz poniżej).

Obniż ilość otrzymanych Ran o 1. Podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce obniż Wartość Bitewną Bohatera o 2.



40 MIAŻDŻYCIEL CZASZEK

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 3 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.



W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zmniejsz odpowiednio Wartość Bitewną Potwora podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce.

TAESIRI



MROCZNE OSTRZE KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



ELEGRIS KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Poza Walką

Dobierz 1 Srebrną kartę.



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Srebrnej karty do banku Srebrnych kart.



RÓDZKA MROZU KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora.



2 MROCZNA WIĘZ

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

W zależności o Końcowej Wartości Bitewnej Potwora, dodaj odpowiednią wartość do Wartości Bitewnej Bohatera podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce.



2 BICZ LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



4 KSIĘGA MOCY

Czas Użycia: Efekt Stały

Za każdym razem, gdy pokonasz Potwora (nawet jeśli był to Sabotażysta, Wspólnik, Demon Wulkaniczny, itp.), połóż żeton Bohatera na kafelu Księgi Mocy. Możesz odrzucić te żetony, aby uzyskać poniższe efekty:

- ♦ Wydaj 2 żetony Bohatera, aby dodać 3 do wartości Rzutu Bohatera. Jeśli użyto podczas Walki, po Rzuceniu Ataku Bohatera, dodatkowo zadaj 1 punkt Obrażeń.
- ♦ Podczas Walki, po Rzuceniu Ataku Bohatera, odrzuć 3 żetony Bohatera, aby zadać 4 dodatkowe punkty Obrażeń.



4 STRZAŁA LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



6 SPOKOJNY KROK

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.



6 SENNOŚĆ

Czas Użycia: Efekt Stały

Kafel ten posiada 2 puste pola (po jednym na Esencję Powietrza i Esencję Ognia), na które możesz w dowolnym momencie położyć odpowiednią Esencję.

Esencje znajdujące się na kafelu Senność uodparniają Bohatera na działanie odpowiadających im Mocom Żywiolaków, tj. ignorujesz efekty tych Żywiolaków w stosunku do Bohatera.

Nie można usunąć Esencji umieszczonej na kafelu Senność. Jeśli jednak Senność, z jakiegokolwiek powodu, zostanie usunięta z planszy Bohatera, Esencje znajdujące się na tym kafelu zostają zwrócone do banku zasobów.

Esencje znajdujących się na kafelu Senność nie bierze się pod uwagę podczas Punktacji Końcowej.

9 PRADAWNA WIEDZA

Czas Użycia: Poza Walką

Wykonaj Rzut Bohatera: W zależności od wyniku rzutu, weź przedstawiony żeton Akcji i połóż go na odpowiednim polu na planszy Bohatera (nawet na 4 polu, jeśli tego chcesz):

- ♦ Jeśli Wartość Końcowa wynosi 7-10, weź żeton Akcji Wydobywania.
- ♦ Jeśli Wartość Końcowa wynosi 11 lub więcej, weź żeton Akcji Handlu.

Uwaga: Nie możesz użyć Pradawnej Wiedzy, jeśli wszystkie pola na żetony Akcji są zajęte.



9 WŁADCA ŻYWIOLÓW

Czas Użycia: Poza Walką

Kafel ten posiada po jednym pustym polu przeznaczonym na każdy typ Esencji. Możesz umieścić Esencję na kafelu w dowolnym momencie.

Wykorzystaj Władcę Żywiolów, aby teleportować Bohatera na dowolne pole zawierające Żywiolaka odpowiadającego typowi Esencji, znajdującej się na kafelu.

Nie można usunąć Esencji umieszczonej na kafelu Władcy Żywiolów. Jeśli jednak Władca Żywiolów, z jakiegokolwiek powodu, zostanie usunięty z planszy Bohatera, Esencje znajdujące się na tym kafelu zostają zwrócone do banku zasobów.

Esencje znajdujące się na kafelu Władcy Żywiolów nie bierze się pod uwagę podczas Punktacji Końcowej.

12 ZAMIEĆ

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Zaatakowany Potwór musi dodatkowo odrzucić 1 żeton Gaar (z zasobów należących do Potwora, a nie gracza kontrolującego Potwora).



12 ELEMORFOZA UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE JEDNOOSOBOWEJ/KOOPERACYJNEJ I GRZE DLA 2 OSÓB

Czas Użycia: Poza Walką

Odrzuć 2 Srebrne karty (zamiast 4), aby otrzymać 1 Złotą kartę.

Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Złotej karty do banku Złotych kart.



12 WIEŻ DUSZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 3-4 OSÓB.

Czas Użycia: Przygotowanie Walki, po wybraniu Gracza-Potwora

Zostań Graczem-Potworem.

Natychmiast obniż Zdrowie swojego Bohatera o 6 i dobierz 1 Złotą kartę. Nawet jeśli akcja ta miałaby zabić twojego Bohatera, w dalszym ciągu kontrolujesz Potwora i możesz zatrzymać Złotą kartę.

Jeśli Taesiri zginie w wyniku odniesionych w ten sposób Ran, postępuj zgodnie z zasadami śmierci poza Walką (Instrukcja, strona 25).

Kartę Kontroli wyłonioną w celu określenia Gracza-Potwora należy ponownie wtasować do talii (nie odrzucać).

Jeśli gracz przejmie kontrolę nad Potworem (używając karty Kontroli z ręki), kartę należy mu zwrócić na rękę.

15 MNIEJSZE LECZENIE

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wykonaj Rzut Bohatera: W zależności od Wartości Końcowej, wylecz odpowiednią ilość Ran.

15 WŁÓCZNIĄ LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

18 ŁUK LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

18 PRZEKLEŃSTWO

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Odejmij 3 od Wartości Bitewnej Potwora i zmniejsz ilość otrzymanych przez Bohatera Ran o 1.

21 SZTYLET RYTUALNY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej, Wylecz odpowiednią ilość Ran i dobierz 1 Srebrną kartę.



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Srebrnej karty do banku Srebrnych kart.

21 MISTRZ KLEJNOTÓW

Czas Użycia: Poza Walką

Położ dowolny typ Klejnotu na dowolnym polu Klejnotu na swoim Wyposażeniu.

Przykład: Możesz położyć Rubin na polu przeznaczonym na Szafir.

25 MROCNY UŚCISK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Mroczny Uścisk, to specjalna Umiejętność używana w fazie Ataku Potwora (zamiast fazy Ataku Bohatera).

Zadaj Obrażenia Potworowi w tym samym czasie, gdy on zadaje Rany Bohaterowi. Liczba zadawanych Obrażeń zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora. Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).

Ważne: Jeśli zarówno Potwór jak i Bohater nie zostaną pokonani, następna faza Ataku Bohatera jest całkowicie pomijana. Zaczynj kolejną Rundę Walki.

Uwaga: Jeśli Gracz-Potwór wykorzysta jakiegokolwiek efekt ze Srebrnych i/lub Złotych kart wpływający na Gracza-Bohatera (Kłątwa, Wzmocnienie czy Mocne Uderzenie), zastosuj ich efekt w następnej fazie Ataku Bohatera w tej Walce.

30 CISZA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Gracz-Potwór nie może użyć żetonów Gaar i żetonów Chaosu (do zagrania Srebrnych i Złotych kart) podczas następnej fazy Ataku Potwora w tej Walce.

35 BURZA LODOWA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

40 MROCNNA OFIARA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Mroczna Ofiara to specjalna Umiejętność, używana w fazie Ataku Potwora (zamiast fazy Ataku Bohatera).


Zadaj Obrażenia Potworowi w tym samym czasie, gdy on zadaje Rany Bohaterowi. Liczba zadawanych Obrażeń zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora. Symbol oznacza, że Potwór zostaje natychmiast pokonany (bez względu na ilość Obrażeń, które otrzymał do tej pory). Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).



Ważne: Jeśli zarówno Potwór jak i Bohater nie zostaną pokonani, następną fazą Ataku Bohatera jest **całkowicie pomijana**. Zaczniij kolejną Rundę Walki.

Uwagi:

Jeśli Gracz-Potwór wykorzysta jakikolwiek efekt ze Srebrnych i/lub Złotych kart wpływający na Gracza-Bohatera (Kłątwa, Wzmocnienie czy Mocne Uderzenie), zastosuj ich efekt w **następnej** fazie Ataku Bohatera w tej Walce.

Jeśli Potwór zginie w wyniku efektu , postępuj tak, jakby zginął w wyniku odniesienia Obrażeń.



PRZEDMIOTY PRZECHOWYWANIA

Niektóre przedmioty pozwalają Ci na przechowywanie większej ilości Przedmiotów określonego typu na polu Sakwy.

Umożliwiają one przechowywanie dodatkowych przedmiotów (wirtualne pola) obok Przedmiotu Przechowywania.

POJEMNIK NA MIKSTURY

Pojemnik na Mikstury ma 3 wirtualne pola. Każde pole pozwala przechować jedną Miksturę, żeton Gaar, żeton Dwurt, Klejnot lub Esencję.



POJEMNIK NA ZWOJE

Pojemnik na Zwoje ma 3 wirtualne pola. Każde pole pozwala przechować jeden Zwój, żeton Gaar, żeton Dwurt, Klejnot lub Esencję.



TORBA PODRÓŻNA

Torba Podróżna ma 2 wirtualne pola. Każde pole pozwala przechować jeden dowolny Przedmiot.



Torba Podróżna umieszczona w innej Torbie Podróżnej traci swoje właściwości i nie posiada żadnych wirtualnych pól. Pojemniki na Mikstury i Zwoje można używać nawet po umieszczeniu ich w Torbie Podróżnej.



ZWOJE I MIKSTURY

Zwoje i Mikstury są Przedmiotami jednorazowego użytku. Możesz je użyć zaraz po ich otrzymaniu albo zachować na później. Aby użyć Zwój lub Miksturę, odrzuć jego kafel na odpowiedni stos kafli odrzuconych i zastosuj jego efekt.

Kafle Zwojów i Mikstur mogą zawierać:

1. Ilustracja
2. Efekt
3. Ikona Czasu Użycia
4. Cena zakupu i sprzedaży

Pamiętaj: Zwoje i Mikstury bez ikony Czasu Użycia można używać wyłącznie poza walką.



ZWOJE

ZWÓJ TELEPORTACJI

Czas użycia: Poza Walką

Teleportuj Bohatera na pole w odległości do wartości wskazanej na ikonie (patrz Instrukcja, strona 13)



ZWÓJ WZMOCNIENIA

Czas użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Zadaj dodatkowe Obrażenia, w zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera.



ZWÓJ SPEŁNIENIA

Czas użycia: W dowolnym momencie

Otrzymaj żetony Gaar w ilości przedstawionej na kafli.



ZWÓJ KONCENTRACJI

Czas użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj wskazaną wartość do wyniku rzutu.



ZWÓJ LECZENIA

Czas użycia: Poza Walką / Faza Leczenia Bohatera

Wylecz wskazaną liczbę Ran.



MIKSTURY

MIKSTURA MROKU

Czas użycia: Poza Walką

Dobierz 1 Złotą kartę.



MIKSTURA RUCHU

Czas użycia: Poza Walką

Otrzymujesz 2 punkty Ruchu.



MIKSTURA JASNOWIDZENIA

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Otrzymaj 1 punkt Ruchu.
- ◆ W tajemnicy podejrzuj 2 wierzchnie karty z jednej talii Potworów, a następnie zwróć je (w dowolnej kolejności) na wierzch lub spód talii. Możesz też umieścić jedną z nich na wierzchu, a drugą na spodzie talii.



MIKSTURA NIEWIDZIALNOŚCI

Czas użycia: Poza Walką

Otrzymujesz 2 punkty Ruchu.

W tej turze możesz poruszać się przez i/lub zakończyć ruch na polu zawierającym Potwora bez wykonywania Akcji Ataku.

Efekt ten kończy się natychmiast, gdy wykonasz jakąkolwiek inną Akcję / Akcję Darmową.



Aby wykonać Akcję / Akcję Darmową na polu zajmowanym przez Potwora, w dalszym ciągu trzeba je najpierw wyzwolić.

Przykład: Jeśli użyjesz Mikstury Niewidzialności, aby wejść na pole z Miejscem Handlu, na którym znajduje się Potwór, nie możesz wykonać Akcji Handlu, dopóki potwór nie zostanie pokonany.

Jeśli zakończysz turę na polu z niepokonanym Potworem, na początku następnej tury musisz wykonać jedną z poniższych czynności (zanim zrobisz cokolwiek innego):

- ◆ Wykonaj Akcję Walki.
- ◆ Użyj Mikstury Niewidzialności jeszcze raz lub (jeśli grasz Keleją) użyj Umiejętności Ukrycie lub Cień, aby przemieścić się na inne pole.

MIKSTURA MĄDROŚCI

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz dowolny ze swoich kaflki Bohatera, które zostały odrzucone podczas Odślaniania kaflki. Połóż go obok plaszki Bohatera razem z pozostałymi Odśloniętymi kaflkami Bohatera. Możesz teraz Nauczyć się/kupić tę Umiejętność/Bronię/Tarczę tak jak inne kafle.



MIKSTURA SIŁY

Czas użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Dodaj 2 do Wartości Bitewnej Bohatera i zadaj 2 dodatkowe punkty Obrażeń.



MIKSTURA LECZENIA

Czas użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz wskazaną liczbę Ran.



MIKSTURA ODŚWIEŻENIA

Czas użycia: W dowolnym momencie

Przygotuj 2 użyte Umiejętności.



SKRZYNIĘ I FIOŁKI

Skrzynie i Fiolki są Przedmiotami jednorazowego użytku. Możesz je użyć zaraz po ich otrzymaniu albo zachować na później w swojej Sakwie. Aby użyć Skrzynię lub Fiolkę, odrzuć jego kafel na odpowiedni stos kaflki odrzuconych i otrzymaj przedstawione Klejnoty / Esencje.

Kafle Skrzyni i Fiolek zawierają:

1. Ilustracja
2. Klejnoty/Esencje, które otrzymujesz
3. Cena zakupu i sprzedaży



ZBROJA

W grze występuje sześć typów Zbroi, które można rozróżnić poprzez kolor ich tła (i ilustrację):

- ◆ Skórzana (zielone tło)
- ◆ Kolcza (czerwone tło)
- ◆ Płytowa (niebieskie tło)
- ◆ Smocza (żółte tło)
- ◆ Krakowa (fioletowe tło)
- ◆ Kryształowa (turkusowe tło)



Skórzana



Kolcza



Płytowa



Smocza



Krakowa



Kryształowa

Każdy typ zbroi składa się z pięciu elementów:



Hełm



Kirys



Nagolenice



Buty



Rękawice

Oprócz ceny zakupu i sprzedaży, na kaflach Zbroi mogą znajdować się:

1. Efekt Raz na Rundę (Wózek Górniczy, Ruch, Leczenie, Koniczyna, Obrażenia, Teleportacja)
2. Efekt Stały (Zdrowie Bohatera, Sakwy)
3. Jeden lub więcej pól na Klejnoty



BIŻUTERIA

W grze występują dwa typy Biżuterii: Pierścienie i Amulety.

PIERŚCIENIE

Na kaflach Pierścienia (oprócz ceny zakupu i sprzedaży, jednego lub więcej pól na Klejnoty, ilustracji) mogą znajdować się:

1. Ikona Czasu Użycia
2. Efekt Raz na Rundę
3. Efekt Stały



Na kaflach Amuletu (oprócz ceny zakupu i sprzedaży, ikony Zestawu Zbroi z efektem Raz na Rundę, ilustracji) mogą znajdować się:

1. Pola Klejnotów
2. Ikona Czasu Użycia
3. Efekt Stały



AMULETY

Efekt Raz na Rundę, znajdujący się pod ikoną Zestawu Zbroi, możesz użyć wyłącznie po spełnieniu warunku zestawu Zbroi.

Bez względu, czy spełniasz warunek Zestawu Zbroi czy nie, w dalszym ciągu możesz:

- ◆ Założyć Amulet.
- ◆ Położyć i używać Klejnoty (jeśli Amulet posiada pola na Klejnoty).
- ◆ Korzystać z efektu Trwałego Amuletu.



BRONŃ

Broń to Przedmioty (Wyposażenie) używane podczas Walki. Można je położyć na polach Bohatera oznaczonych symbolem Miecza lub Topora. Można je też przechowywać w Sakwach. Kafel Broni zawiera następujące informacje:

1. Ikona Czasu Użycia
2. Nazwa
3. Ilustracja
4. Zakresy ataku
5. Cena zakupu i sprzedaży
6. Ikona kości
7. Ikona Miecza lub Topora



SUROWCE NATURALNE

Pola na Mapie mogą przedstawiać różne typy terenów (Góry, Jeziora i Jaskinie), które dostarczają odpowiednie Surowce Naturalne.

Uwaga: Gdy sprzedajesz Nieszlifowane Euthium i wybierasz opcję z prawej strony ukośnika, weź dowolne 3 różne Klejnoty (z wyjątkiem Diamentu i Demonicznego Kamienia).

Surowce Naturalne z Gór



Surowce Naturalne z Jezior



Surowce Naturalne z Jaskini



KLEJNOTY

RUBIN

Czas Użycia: Efekt Stały

Zwiększ Maksymalny i obecny Poziom Zdrowia o 1.



AMETYST

Czas Użycia: Efekt Stały

Dodaj 1 do modyfikatora Sakwy.



SZMARAGD

Czas Użycia: Po dowolnym Rzuciu Bohatera

Dodaj 1 do Rzutu Bohatera.



ONYKS

Czas Użycia: Podczas Akcji Wydobycia

Dobierz 3 kafle Surowców Naturalnych zamiast 1. Zatrzymaj jeden z nich, a pozostałe 2 odrzuć.



SZAFIR

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 1 punkt Ruchu.



OPAL

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 1 Ranę.



DIAMENT

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 2 Rany.



DEMONICZNY KAMIEŃ

Czas Użycia: Poza Walką

Dobierz 1 Złotą kartę.



ESENCJE

ESENCJA POWIETRZA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Do końca Walki Gracz-Potwór może rzucić i używać wyłącznie 1 kości.

Użycie więcej niż jednej Esencji Powietrza nie ma żadnego dodatkowego efektu.

Uwaga: Jeśli pole, na którym odbywa się Walka znajduje się pod wpływem Mocy Żywiolaka Powietrza, Gracz-Potwór ignoruje efekty tej mocy na pozostałej mu kości.



ESENCJA WODY

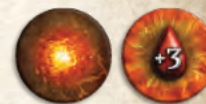
Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 4 Rany.

ESENCJA OGNIA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

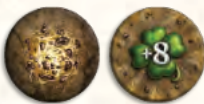
Zadaj 3 dodatkowe punkty Obrażeń.



ESENCJA ZIEMI

Czas Użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj 8 do Rzutu Bohatera.



ŻYWIOLAKI

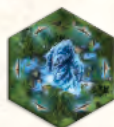
W grze występują cztery typy Żywiolaków:



Powietrza



Ziemi



Wody



Ognia

Każda karta Żywiolaka zawiera:

1. Ilustracja
2. Moc Żywiolaka
3. Zakresy Konfrontacji i jej efekty



MOC ZIEMI



Jeśli wykonujesz jakikolwiek rzut kośćmi (zarówno w czasie Walki jak i poza nią), znajdując się na polu pod wpływem Mocy Ziemi, dodaj 2 do Wartości Końcowej.

Uwaga: Jeśli pole znajduje się zarówno pod wpływem Mocy Powietrza jak i Ziemi, zastosuj efekt Mocy Powietrza jako pierwszy.

MOC WODY



Jeśli przemieszczasz Bohatera na pole pod wpływem Mocy Wody lub odsłaniasz kafel Mapy który sprawia, że pole, na którym znajduje się Bohater znajdzie się pod wpływem Mocy Wody, wylecz 2 Rany.

Wyjątek: Jeśli pole znajduje się zarówno pod wpływem Mocy Wody jak i Ognia, ich efekty się negują.

MOC OGNIA



Jeśli przemieszczasz Bohatera na pole pod wpływem Mocy Ognia lub odsłaniasz kafel Mapy, który sprawia, że pole, na którym znajduje się Bohater znajdzie się pod wpływem Mocy Ognia, otrzymujesz 2 Rany.

Wyjątek: Jeśli pole znajduje się zarówno pod wpływem Mocy Wody jak i Ognia, ich efekty się negują.

Jeśli Bohater zginie w wyniku otrzymanych w ten sposób Ran, postępuj zgodnie z instrukcją śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

MOC ŻYWIOLAKA

Jeśli pole na mapie znajduje się pod wpływem więcej niż jednego Żywiolaka tego samego typu, zastosuj efekt Mocy tego Żywiolaka tylko raz.

MOC POWIETRZA



Jeśli wykonujesz jakikolwiek rzut kośćmi (zarówno w czasie Walki jak i poza nią), znajdując się na polu pod wpływem Mocy Powietrza, a kości przedstawiają różne wartości, należy odwrócić tę o wyższej wartości na jej drugą stronę. Jeśli kości przedstawiają tę samą wartość, nic się nie dzieje.

Przykład: Gracz wyrzucił 4 i 5. Kość o wartości 5 należy odwrócić na jej drugą stronę, która teraz wynosi 2.

KONFRONTACJA

ŻYWIÓŁAK POWIETRZA

Pierwszy Zakres: Otrzymujesz 3 Rany. Jeśli Twój Bohater przeżył, weź 2 Złote monety i 1 żeton Gaar. Następnie możesz teleportować Bohatera na odległość do 2 pól.

Drugi Zakres: Otrzymujesz 2 Rany. Jeśli Twój Bohater przeżył, dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 2 i 1 żeton Gaar. Następnie możesz teleportować Bohatera na odległość do 2 pól.

Trzeci Zakres: Dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 2 i weź 1 Esencję Powietrza.



ŻYWIÓŁAK ZIEMI

Pierwszy Zakres: Dobierz 2 kafle Surowca Naturalnego z Gór. Zachowaj jeden z nich, a drugi odrzuć.

Drugi Zakres: Dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 1 i weź 1 Esencję Ziemi.



ŻYWIÓŁAK WODY

Pierwszy Zakres: Dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 1 i weź 1 Esencję Wody.

Drugi Zakres: Dobierz 2 kafle Skarbu Poziomu 2 i wylecz 2 Rany.

Trzeci Zakres: Dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 1, weź 1 Esencję Wody i wylecz 12 Ran.



ŻYWIÓŁAK OGNIA

Pierwszy Zakres: Otrzymujesz 5 Ran. Jeśli Twój Bohater przeżył, dobierz 1 kafel Skarbu Poziomu 3 i weź 1 Demoniczny Kamień.

Drugi Zakres: Otrzymujesz 3 Rany. Jeśli Twój Bohater przeżył, dobierz kafel Skarbu Poziomu 3 i weź 1 Esencję Ognia.

Trzeci Zakres: Otrzymujesz 1 Ranę. Jeśli Twój Bohater przeżył, weź 1 Esencję Ognia i 1 Diament.



SREBRNE I ŻŁOTE KARTY

SREBRNE KARTY

KONTROLA UMYŚLU

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Pierwszy Segment: Dodaj 5 do Wartości Bitewnej Potwora.

Drugi Segment: Dodaj 3 do Wartości Bitewnej Potwora. Dodatkowo, Gracz-Potwór zabiera (kradnie) 1 żeton Gaar atakującemu Graczowi-Bohaterowi. Dodaj go do zasobów Potwora.



Żetony Dwurt: Jeśli Gracz-Bohater gra Skoldurem i posiada on zarówno żetony Dwurt jak i Gaar, należy zniszczyć żeton Dwurt, a nie zabrać żeton Gaar.

WZMOCNIENIE

Czas Użycia: Przed Rzuceniem Ataku Potwora

Pierwszy Segment: Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Potwora wynosi 6 lub więcej, zadaj 1 dodatkową Ranę.

Drugi Segment: Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 2, aż do kroku A następnej Fazy Ataku Potwora w tej Walce. Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Potwora wynosi 8 lub więcej, zadaj 2 dodatkowe Rany.



KLĄTWA

Czas Użycia: Przed Rzuceniem Ataku Bohatera

Pierwszy Segment: Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 3, aż do kroku A następnej Fazy Ataku Potwora w tej Walce.

Drugi Segment: Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 4, aż do kroku A następnej Fazy Ataku Potwora w tej Walce. Dodatkowo, Obrażenia zadawane przez Bohatera zostają zmniejszone o 1.

Uwagi:

Klątwy nie można zagrać podczas Pierwszego Uderzenia.

Klątwę należy zagrać jako pierwszy efekt podczas kroku Przed Rzuceniem Ataku Bohatera.



ŻŁOTE KARTY

KONTROLA DUSZY

Czas Użycia: Przed lub Po Rzuceniu Ataku Potwora

Pierwszy Segment: Weź 1 żeton Chaosu, dobierz 1 Srebrną kartę, dodaj 3 do Wartości Bitewnej Potwora.

Drugi Segment: Weź 2 żetony Chaosu, dobierz 1 Żółtą kartę, dodaj 5 do Wartości Bitewnej Potwora.

Trzeci Segment: Weź 2 żetony Chaosu, dobierz 2 Żółte karty, dodaj 8 do Wartości Bitewnej Potwora.



Efekt Trwały: Aż do zakończenia tej Walki, Gracz-Potwór może dodatkowo zdecydować się na użycie żetonów Gaar Potwora przeciw Bohaterowi (a nie tylko do modyfikacji własnych rzutów). Za każdy wykorzystany żeton Gaar, Gracz-Potwór przesuwa dowolną z kości Bohatera i odejmuje 2 od Wartości Końcowej tego rzutu. Gracz-Potwór może wykonać tą akcję dowolną ilość razy (dopóki nie skończą mu się żetony Gaar).



Efekt Trwały – Gra Jednoosobowa/Kooperacyjna: Dodaj 2 do Wartości Bitewnej Potwora aż do zakończenia Walki.

MOCNE UDERZENIE

Pierwszy Segment: Zadaj 2 dodatkowe Rany. Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 2, aż do kroku A **następnej** Fazy Ataku Potwora w tej Walce.

Drugi Segment: Gracz-Potwór niszczy 2 żetony Gaar należące do atakującego Gracza-Bohatera (zostają odrzucone). Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Potwora wynosi 5 lub więcej, zadaj dodatkowe 4 Rany.



Żetony Dwurt: Jeśli Gracz-Bohater gra Skoldurem i posiada on zarówno żetony Dwurt jak i Gaar, należy zniszczyć żeton Dwurt, a nie żetony Gaar.

Trzeci Segment: Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Potwora wynosi 3 lub więcej, zadaj dodatkowe 8 Ran.

LECZENIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Pierwszy Segment: Potwór natychmiast leczy 1 punkt Obrażeń. Dodatkowo, dodaj 2 do Wartości Bitewnej Potwora.

Drugi Segment: Potwór natychmiast leczy 3 punkty Obrażeń.

Trzeci Segment: Potwór natychmiast leczy 5 punktów Obrażeń. Dodatkowo, dodaj 4 do Wartości Bitewnej Potwora.

Efekt Trwały: Zaczynając od **następnej** Rundy Walki, Potwór Leczy 1 punkt Obrażeń na początku każdej fazy Ataku Potwora.

Jeśli zagrasz dodatkowe karty Leczenia, efekt Trwały nie ulega zmianie, tj. Potwór leczy wyłącznie 1 punkt Obrażeń podczas każdej fazy, bez względu na ilość zagranych kart Leczenia.



MISJE – SPOTKANIA

Aby wypełnić Misję przedstawioną na karcie Spotkania, Bohater musi znajdować się na odpowiadającym jej polu Spotkania na Mapie. Jeśli ten warunek został spełniony, w ramach Akcji Darmowej możesz zdecydować się na wypełnienie Misji, o ile spełniasz wymagania przedstawione na karcie. Jeśli tak jest, weź Nagrodę za misję, i połóż kartę Spotkania, rewersem do góry, obok swojej planszy Bohatera (do Punktacji Końcowej).



Gracze otrzymują Nagrody, w zależności od tego, co zostało napisane w segmencie Nagrody:

- ◆ Jeśli na lewo od Nagrody znajduje się napis „**Każdy żeton Bohatera**”, to każdy gracz posiadający żeton Bohatera na karcie Spotkania otrzymuje wymienioną Nagrodę za każdy swój żeton Bohatera na karcie.
- ◆ Jeśli na lewo od Nagrody znajduje się napis „**Wszyscy Bohaterowie**”, to wszyscy gracze (włącznie z graczem, który wypełnia tę Misję) otrzymują przedstawiony efekt.
- ◆ Jeśli na lewo od Nagrody znajduje się napis „**Wypełniający misję**”, albo nie ma **żadnego** tekstu, tj. Nagroda przedstawia wyłącznie symbole, to Nagrodę otrzymuje wyłącznie gracz wypełniający Misję.

SPOTKANIA – ROZDZIAŁ I

EMISARIUSZ



Za każdym razem, gdy wyzwolisz pole z przedstawionym na karcie Miejscem, tj. pokonasz Potwora na wskazanym polu, połóż na karcie swój żeton Bohatera.

Uwaga: Na karcie Spotkania można umieścić więcej niż jeden żeton Bohatera należący do tego samego Bohatera.

By wypełnić: Musisz posiadać przynajmniej 1 żeton Bohatera na tej karcie Spotkania.



By wypełnić: Odrzuć 1 z przedstawionych Mikstur, tj. dowolną Miksturę oprócz Mikstury Leczenia.



By wypełnić: Odrzuć jeden z przedstawionych Klejnotów.



By wypełnić: Odrzuć 2 dowolne Mikstury Leczenia (te same lub różne).

ŁOWCA



By wypełnić: Odrzuć jedno z przedstawionych Trofeów.

Objaśnienie Nagrody: Dobierz 2 kafle Nagrody Łowcy. Wybierz i zatrzymaj jeden z nich, a drugi odrzuć. Dodatkowo, otrzymaj 1 punkt Reputacji.

KAPŁAN



Za każdym razem, gdy dostarczysz Zaopatrzenie we wskazane na karcie Spotkania miejsce, połóż na karcie swój żeton Bohatera.

Zdobywanie kafła Zaopatrzenia: Jeśli Twój Bohater znajduje się na polu z Kapłanem, jako Akcję Darmową możesz wziąć kafel Zaopatrzenia. Połóż go awersem do góry (z ikoną modyfikatora Sakwy -1) na jednej ze swoich Sakw. Modyfikator -1 do Sakwy należy zastosować pomimo faktu, że

znajduje się on w Sakwie (w przeciwieństwie do Wyposażenia). Zaznacz to umieszczając żeton Szarej Sakwy na jednym z pól Sakwy. W ten sposób kafel Zaopatrzenia zajmuje miejsce w dwóch Sakwach, gdy umieszczasz go awersem do góry.

Możesz przenosić kilka kafli Zaopatrzenia naraz i wykonywać kilka Akcji Darmowych by je wziąć, jeśli tylko masz miejsce na ich przechowanie.



Awers



Rewers

Kafle Zaopatrzenia są **limitowane**. Gdy się skończą, musisz poczekać, aż jeden z nich zostanie zwrócony do banku zasobów, aby móc go wziąć.

Aby dostarczyć Zaopatrzenie należy:

1. Przenieść Bohatera na wskazane na karcie Spotkania pole.
2. Odwrócić kafel Zaopatrzenia na drugą stronę, przedstawiający szarą ilustrację i puste pudło. Modyfikator Sakwy -1 przestaje działać; zwróć kafel Szarej Sakwy z planszy Bohatera do banku zasobów.
3. Połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na kartę Spotkania.
4. Wróć Bohaterem na pole z Kapłanem i zwróć kafel Zaopatrzenia ze swojej planszy Bohatera do banku zasobów.

Uwaga: Na karcie Spotkania można umieścić więcej niż jeden żeton Bohatera należący do tego samego Bohatera.

By wypełnić: Musisz posiadać przynajmniej 1 żeton Bohatera na tej karcie Spotkania.

Wyjątek dla tego Spotkania: Dla Spotkania Kapłana odsłania się tylko 1 kartę Spotkania (zamiast 2).

Uwagi:

Jeśli posiadasz jeden lub więcej kafli Zaopatrzenia w swoich Sakwach (awersem do góry), gdy Misja zostaje wypełniona, możesz wybrać czy zwrócić kafle Zaopatrzenia do banku zasobów, czy zatrzymać je na ewentualną przyszłą Misję Kapłana.

Jeśli posiadasz jeden lub więcej kafli Zaopatrzenia w swoich Sakwach (rewersem do góry), gdy Misja zostaje wypełniona, zwróć je wszystkie do banku zasobów.

OCALALI



By wypełnić: Odrzuć 2 Trofea Potwora Poziomu 1.

Uwaga: Możesz odrzucić Trofeum Potwora Elitarnego Poziomu 1 zamiast Potwora Poziomu 1.



By wypełnić: Zapłać 6 Złotych monet (zwróć do banku zasobów).



By wypełnić: Odrzuć dowolną liczbę Broni i/lub Tarcz (założonych lub nie), których sumaryczna wartość zakupu wynosi 5 Złotych monet lub więcej.



By wypełnić: Użyj dowolnej ilości efektów leczenia (Przedmioty i/lub Umiejętności), które w sumie wyleczyłyby 5 Ran lub więcej. Twój Bohater nie leczy żadnych Ran poprzez użycie tych efektów.

Musisz wyleczyć wymaganą ilość punktów za jednym razem.

Jeśli wyleczyłbyś więcej niż 5 Ran (wypełniając tę Misję), dodatkowe punkty leczenia nie przenoszą się na leczenie Bohatera.

Przykład: Ael używa umiejętności Leczenia, aby wyleczyć 3 Rany, a następnie odrzuca Zwój Leczenia, aby wyleczyć kolejne 3 Rany. W sumie wyleczyłaby 6 Ran. Ael spełnia warunki Misji, ale sama nie odzyskuje ani jednego punktu Zdrowia.



Pokonaj Wspólnika na polu Alchemika / Sabotażystę na polu Kupca, aby położyć swój żeton Bohatera na tej karcie Spotkania.

Uwaga: Jeśli na karcie Spotkania Ocalałych znajduje się już żeton twojego Bohatera, to nie możesz ponownie walczyć ze Wspólnikiem lub Sabotażystą.

Aby walczyć ze Wspólnikiem/Sabotażystą, twój Bohater musi znajdować się na wymaganym Miejscu Handlu (tak jak przedstawiono to na karcie Spotkania). Następnie wykonaj Akcję Walki.

Jeśli pokonasz Wspólnika/Sabotażystę w trakcie tej Walki, to otrzymujesz Nagrodę znajdującą się na odwrocie jego karty. Następnie połóż żeton swojego Bohatera na karcie Spotkania. Nie możesz walczyć ze Wspólnikiem/Sabotażystą więcej niż raz.

Jeśli nie pokonałeś Wspólnika/Sabotażysty w trakcie tej Walki, postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci i Odrodzenia w trakcie Walki (patrz **Instrukcja, strona 25**).

Uwaga: Gdy pokonasz Wspólnika/Sabotażystę, to **nie możesz** wziąć jego karty jako Trofeum.

By wypełnić: Musisz posiadać 1 żeton Bohatera na tej karcie Spotkania.

SPOTKANIA – ROZDZIAŁ II

KOWAL



By wypełnić: Odrzuć jeden z przedstawionych Surowców Naturalnych.

DRUID



By wypełnić: Odrzuć jedną z przedstawionych Esencji.



By wypełnić: Odrzuć 2 żetony Gaar.

ZBROJMISTRZ



By wypełnić: Odrzuć jeden z przedstawionych Surowców Naturalnych.

Objaśnienie Nagrody: Dobierz 2 kable Nagrody Zbrojmistrza, wybierz i zatrzymaj jeden z nich, a drugi odrzuć. Dodatkowo, otrzymujesz 1 punkt Reputacji.

SPOTKANIA – ROZDZIAŁ III

KRASNOLUD



By wypełnić: Odrzuć jeden z przedstawionych Surowców Naturalnych.



By wypełnić: Odrzuć jeden z przedstawionych Surowców Naturalnych lub oba przedstawione Klejnoty.

WŁADCA



Natychmiast po odkryciu karty Spotkania Władcy znajdź odpowiednią kartę Postaci (tak jak przedstawiono to w wymaganiach Misji) i połóż ją odkrytą obok karty Spotkania.

Wejź w interakcję z Postacią (używając odpowiedniej karty Postaci), aby umieścić swój żeton Bohatera na karcie Spotkania.

Uwaga: Jeśli na karcie Spotkania Władcy znajduje się już żeton twojego Bohatera, to nie możesz ponownie wejść w interakcję z tą Postacią.

Aby wejść w interakcję z Postacią, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Twój Bohater musi znajdować się na wymaganym polu na Mapie (przedstawionym na karcie Spotkania).
2. Rzuć dwiema kośćmi. Nie jest to Rzut Bohatera i **nie możesz modyfikować** tego rzutu w jakikolwiek sposób. Moce Zywiołów w dalszym ciągu wpływają na ten rzut, tak jakby był to Rzut Bohatera.
3. Zgodnie z Wartością Końcową tego rzutu, otrzymujesz odpowiednią Nagrodę przedstawioną z prawej strony karty Postaci. Jeśli na karcie Postaci przedstawiono Rany lub utratę Żółtych monet (na lewo od Nagrody), zanim dostaniesz Nagrodę, musisz najpierw obniżyć Zdrowie Bohatera i/lub stracić wymaganą liczbę Żółtych monet.
4. Umieść jeden z żetonów swojego Bohatera na karcie Spotkania.

By wypełnić: Musisz posiadać 1 żeton Bohatera na tej karcie Spotkania.

1. **Jeniec**
Pole wymagane, aby wejść w interakcję z Postacią: Twój Bohater musi znajdować się na polu, które zostało właśnie przez ciebie wyzwolone i znajdował się na nim wcześniej Potwór Poziomu 2 (lub Potwór Elitarny Poziomu 2).



2. **Szpieg**
Pole wymagane, aby wejść w interakcję z Postacią: Twój Bohater musi znajdować się w Wieżach Zabójców Smoków (na środku kafla Specjalnego).



W drugim segmencie karty wybierz jedną z poniższych opcji:

- ♦ Zapłać 2 Złote monety (zwróc je do banku zasobów).
- ♦ Otrzymaj 2 Rany.

Jeśli Twój Bohater zginie podczas interakcji ze Szpiegiem, to nie otrzymujesz Nagrody z karty Postaci i nie umieszczasz żetonu swojego Bohatera na karcie Spotkania. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

3. Nożownik

Pole wymagane, aby wejść w interakcję z Postacią: Twój Bohater musi znajdować się na polu Skarbu wskazanego Poziomu, a obecny poziom Zdrowia twojego Bohatera musi wynosić minimum tyle, ile wskazano na karcie.



4. Bandyta

Pole wymagane, aby wejść w interakcję z Postacią: Twój Bohater musi znajdować się na wskazanym polu Wydobywania i posiadać minimum tyle Złotych monet, ile wskazano na karcie.



Uwaga: Nie płać Złotych monet wskazanych na karcie Spotkania, musisz tylko posiadać wskazaną ilość Złotych monet w momencie wchodzenia na pole Wydobywania. Musisz zapłacić Złote monety, jeśli wymaga tego karta Postaci.

NAJEMNICZY



Objaśnienie Nagrody: Otrzymujesz wskazaną ilość punktów Reputacji. Następnie wybierz dowolne niewyzwolone pole na Mapie z Potworem Poziomu 2 (ale nie z Potworem Elitarnym Poziomu 2) i połóż odpowiedni żeton na tym polu (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji). Otrzymujesz przedstawione na tym polu Łupy. Od teraz pole to uznaje się za wyzwolone do końca gry.

Uwagi:

Jeśli wyzwolone pole zawiera Skarb, dobierz odpowiedni kafel Skarbu.

Jeśli wyzwolone pole zostało przedstawione na karcie Spotkania Emisariusza, połóż żeton swojego Bohatera na karcie Spotkania Emisariusza.

Jeśli wyzwolone pole jest polem Wydobywania, to nie dobierasz kafela Surowca Naturalnego. Musisz wykonać Akcję Wydobywania na tym polu, aby otrzymać kafel Surowca Naturalnego.

By wypełnić: Odrzuć dowolną ilość kafli Skórzanej Zbroi, których sumaryczna wartość zakupu wynosi 6 Złotych monet lub więcej.



By wypełnić: Odrzuć dowolną ilość i dowolny typ kafli Zbroi, których sumaryczna wartość zakupu wynosi 7/9 Złotych monet lub więcej.



By wypełnić: Odrzuć 1 z przedstawionych części Zbroi.

ZŁODZIEJE



Objaśnienie Nagrody: Otrzymujesz wskazaną ilość punktów Reputacji, Klejnotów i kafli Skarbu. Dodatkowo, weź 1 żeton Odznaki. Poza walką (w dowolnym momencie swojej tury) możesz odrzucić żeton Odznaki, aby ukraść, tj. wziąć za darmo dowolną ilość Przedmiotów, których sumaryczna wartość zakupu wynosi 6 Złotych monet lub mniej z dowolnej z dostępnych Ofert.

Możesz odrzucić jednocześnie więcej niż jeden żeton Odznaki. W takim wypadku możesz ukraść Przedmioty z jednej z dostępnych Ofert, których sumaryczna wartość zakupu wynosi sumę wartości na wszystkich użytych żetonach Odznaki.



Żeton Odznaki

Przykład: Jeśli odrzucisz 2 żetony Odznaki, to możesz ukraść dowolną ilość Przedmiotów, których sumaryczna wartość wynosi 12 Złotych monet lub mniej.

Nie uzupełniaj pustych pól z Oferty do czasu, aż zdecydujesz się przestać używać żetonów Odznaki (i ich efektu) w tej turze.

Za każdy odrzucony żeton Odznaki tracisz 1 punkt Reputacji.

Uwagi:

Niewykorzystana ilość Złotych monet z żetonu Odznaki zostaje utracona, jeśli nie wykorzystasz ich od razu.

Możesz ukraść Przedmioty wyłącznie z Oferty, której odpowiednie Miejsce Handlu zostało już odkryte na Mapie.

Przykład: Jeśli na Mapie nie odkryto żadnego Alchemika (wyzwolony bądź nie), to nie możesz nic ukraść z Oferty Alchemika.



By wypełnić: Odrzuć 1 z przedstawionych Przedmiotów (Broń/Tarcza, Pierścień lub Amulet) i Trofeum Potwora Poziomu 2.

Uwaga: Możesz odrzucić Trofeum Potwora Elitarnego Poziomu 2 zamiast Potwora Poziomu 2.



By wypełnić: Odrzuć dowolny kafel Surowca z Jeziora i 1 z przedstawionych Przedmiotów (Broń/Tarcza lub Pierścień).

CZAROWNICA



By wypełnić: Odrzuć 1 z przedstawionych Trofeów.

KAFLE NAGRODY CZAROWNICY – MROCZNE AMULETY
(UŻYWANE WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 2-4 GRACZY)

Mroczne Amulety podlegają tym samym zasadom, co inne Amulety w grze.



Twój limit Srebrnych i Złotych kart na ręce zostaje zwiększony do 7 (zamiast 5).

Poniższe Mroczne Amulety mogą być użyte wyłącznie, gdy jesteś Graczem-Potworem:



Na początku Walki dobierz 1 dodatkową Srebrną kartę.



Na początku Walki weź 1 dodatkowy żeton Gaar.



Na początku Walki weź 1 dodatkowy żeton Chaosu.



Potwór zaczyna Walkę z jednym dodatkowym punktem Zdrowia. Jako przypomnienie, połóż żeton zdrowia Potwora na karcie Potwora.

Uwaga: Aby przypomnieć o użyciu Mrocznego Amuletu w trakcie Walki, możesz położyć żeton Gaar, Chaosu lub Zdrowia Potwora na kaflu amuletu (gdy jest on założony). W trakcie Walki, połóż żeton obok karty Potwora. Na koniec Walki zwróć żeton na kafel Mrocznego Amuletu.

SPOTKANIA – ROZDZIAŁ IV

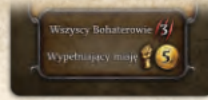
ŁOWCA PRZYGÓD



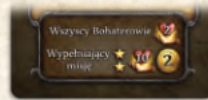
By wypełnić: Odrzuć przedstawiony Klejnot lub Esencję.

Nagroda dla Wszystkich Bohaterów:

Dobierz 1 złotą kartę.



Otrzymaj 3 Rany.



Wylecz 2 Rany.



Wylecz 4 Rany.

Tylko wypełniający Misję otrzymuje drugą część Nagrody.

Jeśli wypełniający Misję zginie w wyniku Ran otrzymanych w ramach Nagrody, w dalszym ciągu wypełnia tę Misję i otrzymuje resztę Nagrody. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami w wypadku śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

Jeśli w wyniku Ran otrzymanych w ramach Nagrody zginie Bohater kierowany przez innego gracza, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Gracz, który wypełnił Misję, bierze jeden z żetonów Bohatera należących do zabitego Bohatera i kładzie go na swojej planszy Bohatera (w dowolnym miejscu na ilustracji Bohatera).
2. Bohater, który zginął, zostaje przeniesiony do Kościoła.
3. Jego zdrowie wraca do Maksymalnego Poziomu.
4. Dostaje 3 żetony Gaar.
5. Dobiera 1 Złotą kartę.

CZAROWNIK



By wypełnić: Odrzuć 1 z przedstawionych na karcie Spotkania Trofeów.



By wypełnić: Odrzuć 1 Nieszlifowane Demonium.



By wypełnić: „Zostań” Potworem poprzez przejęcie kontroli nad Potworem Poziomu 3 (jako Gracz-Potwór) i walcz z innym Potworem Poziomu 3 (kontrolowanym normalnie przez innego gracza). Nie używaj Akcji Walki.

Uwaga: W poniższych zasadach, pojęcie „Gracz-Bohater” odnosi się do gracza, który wypełnia Misję (ten, który „zostaje” Potworem).

Przed rozpoczęciem Walki, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- ◆ Ustalcie (drugiego) Gracza-Potwora zgodnie z normalnymi zasadami.
- ◆ Zarówno Gracz-Potwór, jak i Gracz-Bohater dobierają kartę Potwora Poziomu 3 i biorą odpowiednią ilość Srebrnych i Złotych kart, żetonów Chaosu i żetonów Gaar, tak jak to przedstawiono pod nazwą Potwora.

Przystąpcie do Walki, ale z poniższymi zmianami:

- ◆ Nie ma Fazy Pierwszego Uderzenia i Fazy Leczenia Bohatera. Gracz-Potwór atakuje jako pierwszy.
- ◆ Zamiast Fazy Ataku Bohatera, Gracz-Bohater rozgrywa fazę Ataku Potwora używając do tego swojej karty Potwora.
- ◆ Poza Mrocznym Amuletem (jeśli jest założony), obaj gracze mogą używać wyłącznie zasobów kierowanych przez siebie Potworów, tj. Srebrnych i Złotych kart na ręce, żetonów Chaosu i żetonów Gaar.
- ◆ Symbole Koniczyny przedstawione na wszystkich efektach (z karty Potwora oraz Srebrnych i Złotych kart) podczas tej walki traktuj jakby były symbolami Króliczej Łapki.

- ◆ Karta Klątwy może zostać zagrana jako pierwszy efekt podczas kroku Przed Rzutem Ataku Potwora.
- ◆ Jeśli którykolwiek z graczy zagra kartę Kontroli Duszy, efekt Trwały oznacza, że za każdy wydany przez nich żeton Gaar, mogą przerzucić dowolną kość drugiego gracza i odejmują 2 od ich Wartości Bitewnej.
- ◆ Nie używa się Kość Nadziei podczas tej Walki.

Jeśli Potwór kontrolowany przez Gracza-Bohatera zostanie pokonany, oznacza to, że jego Bohater również zginął. Postępuj zgodnie z zasadami w przypadku śmierci i Odrodzenia Bohatera w trakcie Walki (patrz **Instrukcja, strona 25**).

Objaśnienie Nagrody: Gracz-Bohater otrzymuje przedstawione Nagrody, w zależności czy wygrał, czy przegrał Walkę, tj. nawet jeśli twój Bohater zginie, to w dalszym ciągu otrzymujesz Nagrodę.

Uwaga: Jeśli Gracz-Bohater pokonał (drugiego) Potwora:

- ◆ Nie otrzymujesz Nagrody znajdującej się na rewersie karty pokonanego Potwora.
- ◆ Potwór kontrolowany przez Gracza-Bohatera wraca na wierzch odpowiedniej talii.
- ◆ Nie możesz wziąć karty Potwora jako Trofeum.

MISJE - LEGENDY

RYTUAŁ ŻYWIOLÓW



Wymagania: Odrzuć po 1 z każdego typu Esencji (Ziemi, Powietrza, Wody i Ognia).

1. Odrzuć 1 Esencję Ognia (bez otrzymania jej efektu). Inne Esencje Ognia można wykorzystać w normalny sposób.
2. Wykonaj Pierwsze Uderzenie i umieść żetony Obrażeń na karcie Legendy za każdy zadany punkt Obrażeń.
3. Wykonaj Fazę Ataku Bohatera i umieść żetony Obrażeń na karcie Legendy za każdy zadany punkt Obrażeń.
4. Jeśli zadałeś 11 lub mniej punktów Obrażeń, możesz powtórzyć kroki 1 i 3 dowolną ilość razy (jeśli to możliwe).

Atak na Bariere Mrocznej Magii kończy się, gdy otrzyma ona 12 lub więcej punktów Obrażeń lub gdy przestaniesz odrzucać żetony Esencji Ognia.

ZNISZCZONA BIBLIOTEKA



Wymagania: Odrzuć 1 Nieoszlifowane Euthium.

- ◆ Jeśli zadałeś 12 lub więcej punktów Obrażeń, to Misja zakończyła się sukcesem i otrzymujesz odpowiedni Artefakt.
- ◆ Jeśli nie udało Ci się zadać wymaganej liczby Obrażeń, to Misja zakończyła się niepowodzeniem. Nie dostajesz Artefaktu. Dodatkowo, usuń wszystkie żetony Obrażeń znajdujące się na karcie Legendy. Dowolny Bohater (łącznie z tobą) może ponownie spróbować wykonać tę Misję.

BARIERA MROCZNEJ MAGII



Wymagania: Zadaj 12 Obrażeń Barierze Mrocznej Magii, nie wykonuj Akcji Walki.

Aby otrzymać Artefakt, musisz zaatakować Bariere Mrocznej Magii poprzez wykonanie Pierwszego Uderzenia i jednej (lub więcej) Faz Ataku Bohatera. Jeśli twój Bohater znajduje się na środku kafla Bariery Mrocznej Magii, jako Akcję Darmową wykonaj poniższe kroki:

TERYTORIUM WROGA



Wymagania: Jeden po drugim, pokonaj 3 Potwory Poziomu 2. Wykorzystaj tylko jedną Akcję Walki, ale przeprowadź 3 pełne Walki (każda z krokiem Pierwszego Uderzenia).

Na początku pierwszej Walki ustalcie Gracza-Potwora, który zostanie nim na wszystkie 3 Walki. Po pokonaniu Potwora natychmiast otrzymaj Nagrodę z karty Potwora, a następnie przystąpcie do kolejnej Walki z nowym Potworem. Każda

Walka podlega standardowym zasadom.

Uwaga: Ponieważ nagrodę za pokonanie Potwora dostajesz od razu po Walce, możliwe jest, że przekroczysz próg 35 punktów Reputacji podczas wykonywania tej Misji. W takim wypadku nie otrzymasz więcej nagród (z kart Potworów).

Jeśli twój Bohater zginie w trakcie którejkolwiek z Walk, nie otrzymujesz Artefaktu. Postępuj zgodnie z zasadami w przypadku śmierci i Odrodzenia podczas Walki (patrz **Instrukcja, strona 25**). Dowolny Bohater (wliczając ciebie) może ponownie spróbować wypełnić tę Misję poprzez pokonanie 3 Potworów (bez względu na to ile Potworów pokonano w poprzedniej próbie).

SIEDZIBA NEKROMANTY



Wymagania: Odrzuć Trofeum Poziomu 3 i Demoniczny Kamień.

DEMON WULKANU



Wymagania: Pokonaj Demona Wulkanu w Walce. Użyj do Walki informacji na karcie Legendy. Jeśli twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami śmierci i Odrodzenia w trakcie Walki. W takim wypadku nie otrzymujesz Artefaktu. Dowolny Bohater (wliczając ciebie) może ponownie spróbować wypełnić tę Misję. Nie zabieraj tej karty jako Trofeum.



KARTY WYDARZEŃ (PRZERAŻAJĄCY MIRREZIL)



Wydarzenie: W każdej Ofercie (w każdym Miejscu Handlu) odwróć dwa dolne kafle rewersem do góry. Pola, jak i odwrócone kafle stają się niedostępne i nie można ich zmienić lub kupić. Po odrzuceniu tego Wydarzenia, odwróć kafle z powrotem.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Podczas Akcji Handlu (lub za każdym innym razem, gdy możesz otrzymać kafle z Oferty), odwróć dwa dolne kafle awerssem do góry (z Oferty w Miejscu Handlu, w

którym się znajdujesz). Wykonaj normalnie swoją Akcję Handlu. Po jej zakończeniu, odwróć dwa dolne kafle z Oferty ponownie rewersem do góry (bez względu na to czy są to te same, czy inne kafle).



Wydarzenie: Nie możesz Teleportować Bohatera za pomocą Portali na Mapie. W dalszym ciągu możesz Teleportować Bohatera innymi metodami.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Możesz ponownie korzystać z Portali.



Wydarzenie: We wszystkich Miejscach Handlu, jak i w Kościele, za każdą wydaną Złotą monetę wylecz tylko 3 Rany (zamiast zwykłej ilości).

Po rzuceniu Magii Obronnej: Za każdą wydaną Złotą monetę wylecz normalną ilość Ran.



Wydarzenie: Za każdym razem, gdy twój Bohater używa Portalu, wchodzi na pole Spotkania lub Miejsca Handlu, otrzymuje on 2 Rany.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Możesz korzystać z Portali i wchodzić na pole Spotkania lub Miejsca Handlu bez otrzymywania Ran.



Wydarzenie: Nie można używać żetonów Gaar ani Dwurt do modyfikowania jakichkolwiek rzutów (w trakcie jak i poza Walką). Można używać je dla innych efektów.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Możesz normalnie korzystać z żetonów Gaar i Dwurt.



Wydarzenie: Aby wejść na pole Gór, Jeziora czy Jaskini, trzeba wykorzystać 2 punkty Ruchu (zamiast 1). Jeśli nie możesz tego zrobić, to nie możesz wejść na to pole.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Obowiązują normalne zasady Ruchu na Mapie.



Wydarzenie: Nie możesz korzystać z efektów Klejnotów umieszczonych na Wyposażeniu.

Zmniejsz Maksymalny i Obecny Poziom Zdrowia o 1 za każdy Rubin znajdujący się na Wyposażeniu. W wyniku tego Wydarzenia twój Bohater może zginąć. W takim wypadku postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

Zmniejsz liczbę Sakw o 1 za każdy Ametyst znajdujący się na Wyposażeniu.

Uwaga: Suma modyfikatorów Sakwy nigdy nie może być mniejsza niż -3. Jeśli do tego dojdzie, musisz zdjąć część Zbroi.

Po rzuceniu Magii Obronnej: Możesz ponownie korzystać z efektów Klejnotów umieszczonych na Wyposażeniu.



ARKUSZ OSIĄGNIĘĆ

Podczas gry w scenariusz przeciw innym graczom lub podczas Gry Jednoosobowej, każdy gracz może zdecydować się na wzięcie Arkusza Osiągnięć podczas przygotowania do rozgrywki. Napisz swoje imię na górze arkusza, będziesz używał tego samego arkusza podczas wszystkich swoich rozgrywek!

Typy osiągnięć:

- ♦ **Na koniec gry:** Sprawdź osiągnięcia po zakończeniu scenariusza. Jeśli warunek Osiągnięcia został spełniony w trakcie Punktacji Końcowej, „zaznacz” to Osiągnięcie.
- ♦ **W trakcie gry:** Osiągnięcia należy sprawdzać w trakcie gry. Gdy tylko warunek zostanie spełniony, „zaznacz” to Osiągnięcie.

Uwaga: W trakcie jednej rozgrywki można „zaznaczyć” kilka Osiągnięć.



Arkusz Osiągnięć



SYMBOLE I IKONY



Reputacja: Dodaj lub odejmij wskazaną liczbę punktów Reputacji.



Złote monety:

- ◆ Weź lub zapłać Złote monety.
- ◆ Specjalne użycie Złotych monet w trakcie Handlu:



Cena zakupu
i sprzedaży



Koszty Nauki



Cena sprzedaży
Surowca Naturalnego



Mikstura Leczenia: Weź kafel Mikstury Leczenia.



Gaar:

- ◆ Używany do modyfikacji rzutów.
- ◆ Weź, odrzuć lub wykorzystaj żeton Gaar dla jego efektu.



Dwurt:

- ◆ Używany do modyfikacji rzutów.
- ◆ Weź, odrzuć lub wykorzystaj żeton Dwurt dla jego efektu.



Srebrna karta:

- ◆ Używana podczas kontroli nad Potworem.
- ◆ Dobierz lub odrzuć Srebrną kartę dla jej efektu.



Złota karta:

- ◆ Używana podczas kontroli nad Potworem.
- ◆ Dobierz lub odrzuć Złotą kartę dla jej efektu.



Chaos: Używany do zagrywania Srebrnych i Złotych kart



Koszt w Srebrnych i Złotych Kartach: Aby otrzymać wskazany efekt (w tym samym segmencie karty), odrzuć żeton Chaosu i wskazaną liczbę przedstawionych kart tego samego typu.



Ruch:

- ◆ Otrzymaj punkty Ruchu.
- ◆ Liczba pól, o jaką poruszy się Golem (scenariusz Chodzące Zniszczenie, karty Szału Zniszczenia).



Teleportuj: Teleportuj maksymalnie do wskazanej wartości.



Esencja Powietrza: Gracz-Potwór korzysta tylko z jednej kości w trakcie tej Walki.



Moc Żywołaka Powietrza: Jeśli kości wskazują różne wartości, odwróć kość o wyższej wartości na jej drugą stronę.



Wózek Górniczy: Dobierz 3 Surowce Naturalne odpowiedniego typu. Wybierz i zatrzymaj jeden z nich, a pozostałe dwa odrzuć.



Symbol Księgi: Odkryj kafle Bohatera.



Zmiana Oferty: Zmień Ofertę w odwiedzanym Miejscu Handlu.



Potwór: 1 Poziom trudności.



Potwór: 2 Poziom trudności.



Potwór: 3 Poziom trudności.



Potwór Elitarny: 1 Poziom trudności.



Potwór Elitarny: 2 Poziom trudności.



Potwór Elitarny: 3 Poziom trudności.



Odporność: Potwór Elitarny jest odporny na dowolne efekty zadane przez Bohatera inne niż Obrażenia.



Czaszka: Bohater lub Potwór zostaje zabity. Postępuj zgodnie z opisem dla danego przypadku.



Koniczyna: Zmodyfikuj Rzut Bohatera o wskazaną wartość.



Królicza Łapka: Zmodyfikuj Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.



Symbol Rany tylko z numerem (bez + czy -): Zmniejsz Zdrowie Bohatera o wskazaną wartość.



Symbol Rany z „+” przed numerem: Jeśli Potwór zadaje co najmniej 1 Ranę w Fазie Ataku Potwora (przed dodaniem Ran z + i -), zadaj dodatkowo wskazaną liczbę Ran.



Symbol Rany z „-” przed numerem: Zmniejsz liczbę zadawanych Bohaterowi Ran o wskazaną liczbę, ale nigdy poniżej zera.



Symbol Obrażenia tylko z numerem (bez + czy -): Zadaj Potworowi wskazaną liczbę Obrażeń.



Symbol Obrażenia z „+” przed numerem: Jeśli Bohater zadaje co najmniej 1 Obrażenie (przed dodaniem Ran z + i -), zadaj dodatkowo wskazaną liczbę Obrażeń.



Symbol Obrażenia z „-” przed numerem: Zmniejsz liczbę zadawanych Potworowi Obrażeń o wskazaną liczbę, ale nigdy poniżej zera.



Leczenie Bohatera: Wylecz wskazaną liczbę Ran.



Wylecz do Maksymalnego Poziomu Zdrowia: Przywróć Zdrowie do Maksymalnego Poziomu.



Leczenie Potwora: Potwór Leczy wskazaną liczbę Obrażeń.



Zdrowie Bohatera: Zwiększ Maksymalny Poziom Zdrowia Bohatera o wskazaną liczbę.



Zdrowie Potwora: Wskazuje Zdrowie Potwora.



Sakwa: Zmodyfikuj liczbę Sakw.



Sukces



Porażka



Symbol Spotkania Złodziei



Kradzież: Ukradnij (tj. weź za darmo) dowolne Przedmioty z jednej wybranej Oferty o wskazanej sumarycznej wartości lub mniejszej.



Znak Zapytania:

- ◆ Pole Spotkania
- ◆ Punktacja za wypełnione Misje



Ukośnik: Wybierz opcję z lewej lub prawej strony Ukośnika.

Uwaga: Występuje również poziomy wariant tego symbolu. W takim wypadku wybierz opcję nad lub pod symbolem Ukośnika.

AKCJE



Akcja Wydobycia



Akcja Handlu



Akcja Walki

KAFLE BOHATERA



Broń, Tarcza



Pierwsze Uderzenie



Umiejętność



Umiejętność Pierwszego Uderzenia



Kości: Rzuć dwie kości, aby wykonać efekt.

Uwaga: Oprócz kafli Bohatera, symbol ten występuje też na Potworach, Potworach Elitarnych, Postaciach i kartach Zwyołaków.



Głowa Wilka: Efekt zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora.



Przekreślona Głowa Smoka: Kafel nie może być użyty podczas Walki ze Smokiem.

Uwaga: Oprócz kafli Bohatera, symbol ten występuje też na niektórych kafkach Amuletu.



Trójkąt: Wymagany jest Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów, aby wykorzystać efekt.



Kwadrat: Wymagany jest Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów, aby wykorzystać efekt.



Pięciokąt: Wymagany jest Zestaw Zbroi składający się z minimum 5 elementów, aby wykorzystać efekt.

Uwaga: Oprócz kafli Bohatera, symbole te występują również na niektórych kafkach Amuletu.

IKONY CZASU UŻYCIA



Efekt Stały, który działa przez cały czas. Kafel nie zostaje wykorzystany, aby użyć tego efektu.



Efekt, który można użyć zarówno podczas Walki, jak i poza nią.

Jeśli efekt Leczenia ma tę ikonę Czasu Użycia, to można go użyć w dowolnym momencie poza Walką. W czasie walki jednak, można go użyć wyłącznie w Fazie Leczenia Bohatera.



Efekt, który można użyć podczas Przygotowania Walki.



Ta ikona znajduje się na Broni / Umiejętności Pierwszego Uderzenia. Można ich użyć podczas Pierwszego Uderzenia.



Ta ikona znajduje się na kafkach Broni i Umiejętności Walki, używanych w kroku Rzutu Ataku Bohatera podczas Fazy Ataku Bohatera.



Efekt ten można użyć w kroku Przed Rzutem Ataku Potwora, podczas Fazy Ataku Potwora.



Efekt ten można użyć zarówno w kroku Przed Rzutem Ataku Potwora, jak i Po Rzucie Ataku Potwora, podczas Fazy Ataku Potwora.



Efekt ten można użyć w kroku Po Rzucie Ataku Potwora, podczas Fazy Ataku Potwora.



Efekt ten można użyć w kroku Przed Rzutem Ataku Bohatera, podczas Fazy Ataku Bohatera.



Efekt ten można użyć w kroku Po Rzucie Ataku Bohatera, podczas Fazy Ataku Bohatera.



PRZYGOTOWANIE MAPY



Kafel Stały



Kafel Spotkania



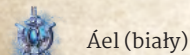
Kafel Scenariusza

Uwaga: Trzy górne części są oznaczone kolorami dla konkretnego scenariusza.

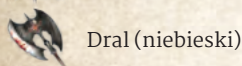


Kafel Dodatkowy

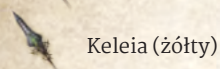
IKONY BOHATERÓW I KOLORY



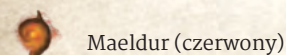
Æl (biały)



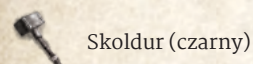
Dral (niebieski)



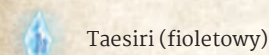
Keleia (żółty)



Maeldur (czerwony)

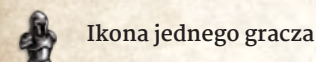


Skoldur (czarny)

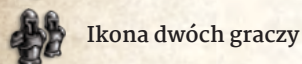


Taesiri (fioletowy)

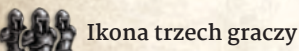
LICZBA GRACZY



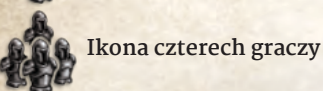
Ikona jednego gracza



Ikona dwóch graczy

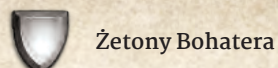


Ikona trzech graczy

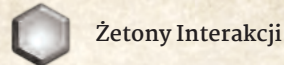


Ikona czterech graczy

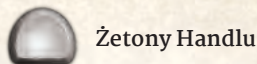
PUNKTACJA KOŃCOWA



Żeton Bohatera

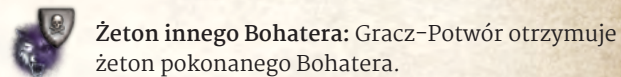


Żeton Interakcji

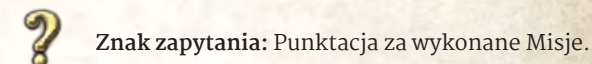


Żeton Handlu

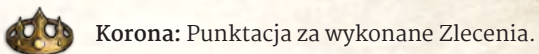
Uwaga: Oprócz Punktacji Końcowej, symbole te znajdują się również na niektórych kartach Spotkania i kartach Pomocy.



Żeton innego Bohatera: Gracz-Potwór otrzymuje żeton pokonanego Bohatera.



Znak zapytania: Punktacja za wykonane Misje.



Korona: Punktacja za wykonane Zlecenia.

Uwaga: Symbol korony jest również częścią symbolu Potwora Elitarnego.

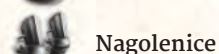
PLANSZA BOHATERA



Hełm



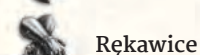
Kirys



Nagolenice



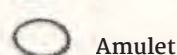
Buty



Rękawice



Pierścień



Amulet



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES