

# 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](https://steamforged.com/en-eu/blogs/resources).

In case of any uncertainty, we recommend using the DeepL translator.  
[www.deepl.com/translator](https://www.deepl.com/translator).



# EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

## SCENARIUSZE ŻYWIOŁAKÓW

### SPIS TREŚCI

---

Zderzenie .....	3
Wygnanie Żywiołaków .....	4
W Otchłań .....	8





# LISTA KOMPONENTÓW



5 kafli Mapy Otchłani  
(1 na rozdział)



1 kafel Mapy Pradawnej Świątyni



3 karty Odwołania (1 na etap)



4 kafle Amuletu Wieczności



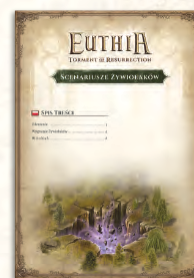
4 kafle Katalizatora



18 żetonów Wygnania  
(10 dla Powietrza/Wody; 8 dla Ziemi/Ognia)



26 figurek Żywiotaków  
(6 dla Ziemi i Wody, 7 dla Powietrza i Ognia, z plastikowymi podstawkami)



1 Księga Scenariuszy Żywiotaków

## WSTĘP

Ta księga zawiera zasady Scenariuszy Żywiotaków. Każdy scenariusz ma swój poziom trudności (normalny lub trudny) i czas rozgrywki na gracza, opisane przy tytule każdego scenariusza.

**Przykład:** Zderzenie jest Scenariuszem o **trudnym** poziomie trudności, a jego ukończenie zajmuje około **40 minut na gracza**.





Umarłeś! I ponownie powróciłeś z zaświatów. Tym razem jednak, to nie dzięki modlitwom mnichów w Kościele. Moc tajemniczego amuletu znalezionej w Pradawnej Świątyni przywróciła Cię do życia. Jednak oprócz samego amuletu, nie pozostało Ci kompletnie nic.

Musisz przebić się przez Zakazane Ziemie i powrócić do Kościoła, a do tego pokonać straszliwego wroga i to zanim jego przeklęty Artefakt zmieni Cię w nieumarłego... na wieki.

**Długość gry:** Do 8 rund.

**Cel gry:** Znajdź i odwiedź Kościół, wymień Amulet Wieczności na potężny Zestaw Zbroi i pokonaj Potwora Elitarnego Poziomu 3 przed końcem 8 rundy.

**Zasady Przygotowania:** Użyj kafła Pradawnej Świątyni jako kafła startowego. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Wtasuj kafel Kościoła (bez Kapłana) do kafli Rozdziału I oraz Kafel Legendy Siedziba Nekromanty do kafli Rozdziału V (w tym scenariuszu nie można wypełniać Misji w Siedzibie Nekromanty).



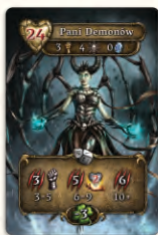
Pradawna Świątynia



Siedziba Nekromanty

Stwórz stos kafli Mapy kładąc kafle o **najniższym** numerze Rozdziału na samym spodzie, a kolejne rosnąco kładąc na wierzchu, tj. odwrotnie niż normalnie.

Z kart Potworów Elitarnych Poziomu 3 weź **Licza, Panią Demonów** i **Siewcę Śmierci**. Potasuj je razem. Losowo wybierz jedną z nich i połóż ją w zasięgu graczy, rewersem do góry. Pozostałe karty zwróć do pudełka bez podglądania.



Przeszukaj kafle Zabójców Smoków, aby stworzyć Zestawy Zbroi składające się z 5 elementów, zgodnie z liczbą graczy (znajdujące się na nich pola Klejnotów nie mają znaczenia). Połóż te zestawy obok planszy Handlu.

**1 gracz:** 1 zestaw Krakowej Zbroi

**2 graczy:** 1 zestaw Krakowej Zbroi, 1 zestaw Smoczej Zbroi

**3 graczy:** 1 zestaw Krakowej Zbroi, 2 zestawy Smoczej Zbroi

**4 graczy:** 2 zestawy Krakowej Zbroi, 2 zestawy Smoczej Zbroi

Potasuj pozostałe kafle Zabójców Smoków i połóż w 2 stosach na planszy Handlu tak jak zawsze.

Każdy z graczy zaczyna z 25 punktami Reputacji. Wszystkie pola Wyposażenia na planszy Bohatera są odblokowane.

Bohaterowie zaczynają również z poniższymi kafłami Bohatera i Miksturami Leczenia umieszczonymi na odpowiednich polach

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Zderzenie

Rozdział		I	II	III	IV	V
	1G	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4G	3	3	3	3	3
	1-2G	-	-	1	1	-
	3-4G	-	-	2	1	-
	1G	1	1	1	2	3
	2G	1	1	2	3	4
	3G	1	2	3	4	5
	4G	2	3	4	5	6

\* Dla gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano w **Instrukcji, strona 31**.



Przykład Zestawu Zbroi Krakowej



Przykład Zestawu Zbroi Smoczej

Bohatera (liczba w [] odnosi się do wartości Reputacji na odwrocie kafła) lub w Sakwach:

**Áel:** Medytacja [2], Kostur Księżyca [4], Błyskawica [21], 2 Mikstury Leczenia

**Dral:** Pałasz [15], Topór Miotany [21]

**Keleia:** Powalenie [12], Włócznia [18]

**Maeldur:** Kostur Wulkanu [15], Błyskawica [18]

**Skoldur:** Krasnoludzka Tarcza [12], Topór Azzatira [18]

**Taesiri:** Mroczna Więż [2], Łuk Lodu [18], Sztylet Rytualny [21], 1 Mikstura Leczenia

Umieść pozostałe kafle Początkowe obok planszy Bohatera, awersem do góry. Można je kupić w Miejscu Handlu podczas gry tak jak zawsze.

Każdy z graczy odrzuca (do pudełka) pozostałe kafle Bohatera o tej samej wartości Reputacji jak te, które otrzymali wcześniej. Następnie stwórz stos pozostałych kafli Bohatera zgodnie z normalnymi zasadami (te o innym poziomie wartości Reputacji niż powyższe i te o wyższej wartości Reputacji niż 21). Możesz je odsłonić i kupić w Miejscu Handlu w normalny sposób.

Aby zobaczyć przykład, patrz **Wygnanie Żywiotaków I, strona 5**.

Każdy z graczy otrzymuje Amulet Wieczności i zakłada go, kładąc go na pole Amuletów na planszy Bohatera. Kolor Amuletu nie ma znaczenia w tym scenariuszu.



Amulet Wieczności



## ZASADY SPECJALNE

### OD PRADAWNEJ ŚWIĄTYNI DO KOŚCIOŁA

Gracze zaczynają rozgrywkę na środku kafła Pradawnej Świątyni.

Nie możesz zdjąć Amuletu Wieczności, dopóki nie dotrzesz do Kościoła.

Za każdym razem, gdy Twój Bohater zginie i jest w posiadaniu Amuletu Wieczności, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Tracisz wszystkie pozostałe punkty Ruchu (oznaczone żetonami Ruchu), a Twój Bohater odradza się na polu, na którym zginął.
2. Przywróć Zdrowie Bohatera do Maksimum.
3. Jeśli Twój Bohater zginął w walce, nie dostajesz żetonów Gaar ani Złotej karty. Gracz-Potwór nie zabiera jednego z Twoich żetonów Bohatera.
4. Jeśli Twój Bohater zginął poza Walką, nie tracisz punktów Reputacji. Kontynuuj grę, jeśli to możliwe.

Po Odrodzeniu, możesz wydać 1 punkt Ruchu, aby przemieścić się na sąsiadujące pole (nieważne, czy na aktualnym polu znajduje się niepokonany Potwór, czy nie). Jeśli nie masz punktów Ruchu do wykorzystania, możesz przemieścić się w swojej kolejnej turze.

**Uwaga:** Jeśli wchodzisz na pole z niepokonanym Potworem, ale natychmiast giniesz od efektu Żywiołaka Ognia, po odrodzeniu możesz albo użyć Akcji Ataku, aby walczyć z Potworem, albo wykorzystać 1 punkt Ruchu, aby przemieścić się na sąsiadujące pole, tak jak to opisano powyżej.

Natychmiast, po wejściu Twojego Bohatera do Kościoła, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Usuń Amulet Wieczności z pola Amuletu i zwróć go do pudełka.
2. Wybierz i zatrzymaj jeden z Zestawów Zbroi znajdujących się obok planszy Handlu. Możesz go natychmiast założyć. Pamiętaj, że wszystkie pola Wyposażenia są odblokowane.

Od teraz Twój Bohater podlega normalnym zasadom Śmierci i Odrodzenia.

### POKONAJ NIEUMARŁEGO

Jeśli posiadasz Amulet Wieczności, nie możesz wejść do Siedziby Nekromanty (środek kafła Specjalnego). Aby usunąć Amulet, musisz najpierw odwiedzić Kościół. Nie możesz też wejść do Siedziby Nekromanty, jeśli nie możesz natychmiast wykonać Akcji Ataku.

Gdy wchodzisz do Siedziby Nekromanty, odwróć kartę Potwora Elitarnego Poziomu 3 i rozpocznij z nim Walkę.

Gdy Bohater pokona Potwora Elitarnego, gra kończy się na koniec obecnej rundy. Jednak zanim to nastąpi, aż do końca Rundy każdy inny Bohater może rozpocząć Walkę z tym samym Potworem Elitarnym. Gracze nie otrzymują Nagrody za pokonanie tego Potwora Elitarnego.

### ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Gracz, który pokonał Potwora Elitarnego w Siedzibie Nekromanty, zostaje Zwycięzcą. Jeśli dokonał tego więcej niż jeden gracz, wtedy przystępują oni do Punktacji Końcowej. Gracz z najwyższą ilością punktów Reputacji zostaje Zwycięzcą.


Jeśli żaden z graczy nie pokonał Potwora Elitarnego w Siedzibie Nekromanty przed końcem 8 rundy, wszyscy gracze przegrywają.

## WYGNANIE ŻYWIOŁAKÓW

*Zagrożenie ze strony Potworów i Smoków to już wystarczająco wiele, jak dla ludu Euthii. Niestety, żeby nie było im w życiu zbyt lekko, w okolicy pojawiły się Żywiołaki. W końcu dowiedzieli się jak pozbyć się tego problemu. Trzeba odprawić rytuał Wygnania. Postanawiasz podjąć się tego zadania i ocalić swe ziemie.*

Wybierz jeden z trzech Etapów dla tego scenariusza – I, II lub III. Etap ten określa, przez które kafle Rozdziałów podróżujecie i z jakimi kafłami Bohatera i Wyposażenia zaczynacie grę. Szczegółowy opis Etapów znajduje się poniżej.

### WYGNANIE ŻYWIOŁAKÓW I

NORMALNY 40' / 

Długość gry: 8 rund.

Cel gry: Wygnaj Żywiołaki i uwolnij Euthię spod ich Mocy.

**Zasady Przygotowania:** Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Kafle Rozdziału IV i V nie są używane na tym Etapie Scenariusza.

Każdy z graczy zaczyna grę z 5 Złotymi monetami i 4 punktami Reputacji.

Bohaterowie zaczynają również z poniższymi kafłami Bohatera umieszczonymi na odpowiednich polach Bohatera (liczba w [] odnosi się do wartości Reputacji na odwrocie kafła):

- ◆ **Ael:** Magiczna Bariera [Początkowy], Kupiec [2], Kostur Księżycy [4]
- ◆ **Dral:** Zardzewiały Miecz [Początkowy], Szarża [2], Unik [4]
- ◆ **Keleia:** Kieszonkowiec [2], Sztylet [4]

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Wygnanie Żywiołaków I

Rozdział	I	II	III
	1G	2*	2*
	2-4G	3	3
	1-2G	1	1
	3-4G	1	2
	1G	4	4
	2G	5	4
	3G	5	5
	4G	6	6

\* Dla gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano w Instrukcji, strona 31.



- ◆ **Maeldur:** Kostur Ognia [Początkowy], Strzała Ognia [4]
- ◆ **Skoldur:** Łowca Skarbów [0], Mistrz Wydobywania [2], Labrys [4]
- ◆ **Taesiri:** Mroczne Ostrze [Początkowy], Bicz Lodu [2], Księga Mocy [4]

Umieść pozostałe kafle Początkowe obok planszy Bohatera, awersem do góry. Można je kupić w Miejscu Handlu podczas gry tak jak zawsze.

Każdy z graczy odrzuca (do pudełka) niewykorzystane kafle Bohatera o tej samej wartości Reputacji jak te, które otrzymali powyżej. Następnie stwórz stos z pozostałych kafli Bohatera zgodnie z normalnymi zasadami (zarówno kafle o innej wartości Reputacji niż powyższe, jak i te o wartości Reputacji wyższej niż 4). Możesz je odstąpić i kupić w Miejscu Handlu w normalny sposób.

**Przykład:** Jeśli wybrałeś Maeldura, wykonaj poniższe czynności:

- ◆ Połóż Kostur Ognia i Strzałę Ognia na odpowiednie pola Bohatera.
- ◆ Odrzuć do pudełka Skupienie (kafel o wartości Reputacji 4).
- ◆ Połóż kafle o Wartości Reputacji 2 (Władca Portali i Kupiec) wraz z pozostałymi kafelami o wartości Reputacji większej niż 4 w stosie obok planszy Bohatera.



Połóż kartę Wygnania dla Etapu I w pobliżu, awersem do góry.

## ZASADY SPECJALNE

Gdy odkryjesz pole z Żywiotakiem, połóż na nim odpowiadającą mu figurkę.

Gdy znajdujesz się na polu z Żywiotakiem, jako Akcję Darmową, Bohater może Wygnać Żywiotaka poprzez odrzucenie zasobów pokazanych z prawej strony ikony Żywiotaka na karcie Wygnania.

Jeśli w koscie Wygnania znajduje się symbol Obrażeń, w pierwszej kolejności musisz odrzucić wskazane zasoby, a następnie zadać wskazaną ilość Obrażeń (równą lub wyższą). Najpierw zastosuj efekt Pierwszego Uderzenia, po czym wykonaj jedną Fazę Ataku Bohatera. Jeśli nie uda Ci się zadać wymaganej ilości Obrażeń, to tracisz zasoby, a Żywiotak nie został Wygnany (jeśli zadałeś tylko część Obrażeń, to nie przechodzą one na kolejne próby Wygnania).

**Przykład:** Aby Wygnać Żywiotaka Ziemi, należy odrzucić jeden Ametyst, jeden żeton Gaar i zadać 3 punkty Obrażeń.



**Pamiętaj:** Zastosuj Moc Żywiotaka Ziemi, gdy zadajesz Obrażenia podczas Wygnania.

**Uwaga:** Gdy próbujesz Wygnać Żywiotaka, nie płacisz innym graczom, jeśli na polu Żywiotaka znajdują się żetony Interakcji innych Bohaterów.

Gdy uda Ci się Wygnać Żywiotaka, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Usuń wszystkie żetony Interakcji z tego pola i połóż je na planszy Scenariusza pod torem Rundy. Będą potrzebne podczas Punktacji Końcowej.
2. Połóż Żywiotaka na swojej planszy Bohatera. Na koniec gry otrzymasz za niego punkty Reputacji.
3. Zakryj pole żetonem Wygnania odpowiadającym Wygnanemu Żywiotakowi. Pola zakryte żetonem Wygnania tracą swoją Moc Żywiotaka do końca gry.

Każdy żeton Wygnania posiada swój efekt. Może z niego skorzystać (raz na grę) każdy Bohater na tym polu, wykonując Akcję Darmową. Aby to zrobić, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Zapłać 1 Złotą monetę każdemu z pozostałych graczy, którzy położyli wcześniej żeton Bohatera na żetonie Wygnania. Jeśli nie masz wystarczającej ilości Złotych monet, nie możesz skorzystać z tego efektu.
2. Połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na żetonie Wygnania.
3. Wykorzystaj efekt przedstawiony na żetonie Wygnania.



Powietrze

Ziemia

Woda

Ogień

**Uwaga:** W przypadku żetonu Wygnania Ziemi i Ognia wybierz jeden z przedstawionych Przedmiotów.

**Przykład:** Draal przemieścił się na pole z Żywiotakiem Wody i Leczy 2 punkty Ran dzięki Mocy Żywiotaka Wody (A). Jako Akcję Darmową płaci po 1 Złotej monecie Kelei i Maeldurowi, aby spróbować Konfrontacji z Żywiotakiem (B).

Po rzucie Bohatera i zastosowaniu efektu, Draal decyduje się na Wygnanie Żywiotaka (kolejna Akcja Darmowa). Odrzuca Rubin, Esencję Ziemi i Złotą kartę (C). Pole zostaje przykryte żetonem Wygnania Wody (D). Moc Żywiotaka Wody przestaje działać na pole z Żywiotakiem i sąsiadujące z nim pola.

Draal może teraz skorzystać z mocy tego żetonu i wyleczyć 15 Ran. Jeśli zdecyduje się to zrobić, musi położyć żeton Bohatera na żetonie Wygnania (E). Jeśli inny gracz będzie chciał użyć mocy tego żetonu, będzie musiał zapłacić Drałowi 1 Złotą monetę.





## ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Każdy z graczy otrzymuje punkty Reputacji zgodnie z ilością Wygnanych Żywiołaków, patrz tabela obok.

Następnie przejdźcie do Punktacji Końcowej. Pamiętaj, by uwzględnić żetony Interakcji znajdujące się na planszy Scenariusza.

Wygnane Żywiołaki	
1	4
2-3	9
4-5	15
6+	22



## WYGNANIE ŻYWIOŁAKÓW II

NORMALNY 50' / ♣

Długość gry: 8 rund.

Cel gry: Wygnaj Żywiołaki i uwolnij Euthię spod ich Mocy.

**Zasady Przygotowania:** Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Z wyjątkiem Kafła Startowego, Kafle Rozdziału I oraz V nie są używane na tym Etapie Scenariusza.

*Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Wygnanie Żywiołaków II*

Rozdział		II	III	IV
	1G	2*	2*	2*
	2-4G	3	3	3
	1-2G	1	1	-
	3-4G	1	2	-
	1G	3	4	5
	2G	4	4	5
	3G	5	5	5
	4G	6	6	6

\* Dla gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano w **Instrukcji, strona 31**.

Każdy z graczy zaczyna grę z 7 Złotymi monetami i 12 punktami Reputacji.

Każdy z graczy dobiera 4 Srebrne karty. Dodaj również 1 Złotą kartę do banku Złotych kart w grze Jednoosobowej.

Daj każdemu z graczy **Skórzany Kirys**:

3 z nich znajdziesz wśród kafli Kupca, użyj ich w pierwszej kolejności. Jeśli gracie w 4 osoby, weź czwarty Skórzany Kirys spośród kafli Alchemika. Potasuj kafle Kupca (i Alchemika, jeśli gracie w 4 osoby) i ułóż je w 2 stosach na odpowiednich miejscach na planszy Handlu (łącznie z niewykorzystanymi kafłami Skórganego Kirysu). Odkryj 4 wierzchnie kafle obydwu Ofert tak, jak opisano w Przygotowaniu do Rozgrywki.



Przykład Skórganego Kirysu

Wszyscy Bohaterowie mogą założyć Skórzany Kirys albo umieścić go w jednej ze swoich Sakw. Możesz wykorzystać otrzymane Złote monety, aby odblokować pole Wyposażenia potrzebne do założenia Kirysu.

Bohaterowie zaczynają grę z odblokowanymi polami Bohatera przedstawiającymi Esencję Ziemi i Powietrza.

Bohaterowie zaczynają również z niższymi kafłami Bohatera umieszczonymi na odpowiednich polach Bohatera (liczba w [] odnosi się do wartości Reputacji na odwrocie kafła):

- ♦ **Áel:** Medytacja [2], Kostur Księżyca [4], Spokojny Krok [6], Promień Bólu [9], Strażnik [12]
- ♦ **Dral:** Poszukiwacz [2] (wybierz kafel odpowiedni do ilości graczy), Zwiad [4], Gniew [6], Wytrzymałość [9], Halabarda [12]
- ♦ **Keleia:** Sztylet [4], Złodziej [6], Nóż do Rzucania [9], Powalenie [12]
- ♦ **Maeldur:** Kostur Ognia [Początkowy], Skupienie [4], Płonące Dłonie [6], Wędrowiec Sfer [12]
- ♦ **Skoldur:** Droga Gumrana [2], Labrys [4], Dylemat Moorgot [6], Ukryte Przejścia [9], Krasnoludzka Tarcza [12]
- ♦ **Taesiri:** Mroczne Ostrze [Początkowy], Strzała Łodu [4], Senność [6] (razem z Esencją Ognia), Władca Żywiołów [9] (razem z Esencją Ziemi i Powietrza), Zamieć [12]

Umieść pozostałe kafle Początkowe obok planszy Bohatera, awerssem do góry. Można je kupić w Miejscu Handlu podczas gry tak jak zawsze.

Każdy z graczy odrzuca (do pudełka) niewykorzystane kafle Bohatera o tej samej wartości Reputacji jak te, które otrzymali powyżej. Następnie stwórz stos z pozostałych kafli Bohatera zgodnie z normalnymi zasadami (zarówno kafle o innej wartości Reputacji niż powyższe, jak i te o wartości Reputacji wyższej niż 12). Możesz je odsłonić i kupić w Miejscu Handlu w normalny sposób.

Po szczegółowy przykład, patrz **Wygnanie Żywiołaków I, strona 5**.

Położ kartę Wygnania dla Etapu II w zasięgu graczy, awerssem do góry.

## ZASADY SPECJALNE

Obowiązują te same zasady specjalne, co w Wygnaniu Żywiołaków I.





**Długość gry:** 8 rund.

**Cel gry:** Wygnaj Żywiołaki i uwolnij Euthię spod ich Mocy.

**Zasady Przygotowania:** Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Dla kafli Spotkań w Rozdziale III użyj wyłącznie Krasnoluda i Czarownicy (losowo jeden z nich w grze dla 1-2 graczy, obu kafli w grze dla 3-4 graczy). Z wyjątkiem Kafela Startowego, Kafle Rozdziału I oraz II nie są używane na tym Etapie Scenariusza.

*Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Wygnanie Żywiołaków III*

Rozdział		III	IV	V
	1G	2*	2*	2*
	2-4G	3	3	3
	1-2G	1	1	-
	3-4G	2	1	-
	1G	4	4	4
	2G	4	4	5
	3G	5	5	5
	4G	6	6	6

\* Dla gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Statych, tak jak opisano w **Instrukcji, strona 31**.

Każdy z graczy zaczyna grę z 10 Złotymi monetami i 21 punktami Reputacji.

Każdy z graczy dobiera 2 Srebrne karty i 1 Złotą kartę. Dodaj również 2 Srebrne Karty i 1 Złotą kartę do odpowiednich banków kart w grze Jednoosobowej.

Każdy z graczy zaczyna grę ze Smoczymi lub Krakowymi Rękawicami oraz Smoczymi lub Krakowymi Nagolenicami. Odstawiaj kafle Zabójców Smoków, jeden po drugim, aż znajdziesz jeden ze wspomnianych elementów Zbroi i daj go pierwszemu graczowi. Kontynuuj, aż każdy z graczy będzie miał parę Rękawic i Nagolenic.

**Przykłady:**



Smocze Rękawice



Krakowe Rękawice



Smocze Nagolenice



Krakowe Nagolenice

Potasuj kafle Zabójców Smoków i połóż je w 2 stosach na odpowiednich miejscach na planszy Handlu. Odkryj 4 wierzchnie kafle Oferty Zabójców Smoków, tak jak opisano w Przygotowaniu do Rozgrywki.

Wszyscy Bohaterowie mogą założyć Rękawice i Nagolenice albo umieścić je w swoich Sakwach. Możesz wykorzystać otrzymane Złote monety, aby odblokować pola Wyposażenia potrzebne do założenia elementów Zbroi (jeden lub oba elementy).

Bohaterowie zaczynają grę z odblokowanymi polami Bohatera przedstawiającymi Esencję Ziemi, Powietrza i Wody.

Bohaterowie zaczynają również z niższymi kafłami Bohatera umieszczonymi na odpowiednich polach Bohatera (liczba w [] odnosi się do wartości Reputacji na odwrocie kafła):

- ♦ **Áel:** Magiczna Bariera [Początkowy], Spokojny Krok [6], Leczenie [9], Wzmocnienie Gaar [15], Gwiazdny Kostur [18], Błyskawica [21]
- ♦ **Dral:** Szarża [2], Zwiad [4], Gniew [6], Pałasz [15], Łowca [18], Awanturnik [21]
- ♦ **Keleia:** Kupiec [2], Powalenie [12], Negocjacje [15], Włócznia [18], Cień [21]
- ♦ **Maeldur:** Kostur Ognia [Początkowy], Skupienie [4], Alchemik [12], Implozja [15], Inferno [18]
- ♦ **Skoldur:** Droga Gumrana [2], Labrys [4], Ukryte Przejścia [9], Odkupienie [15], Wykuta Moc [18], Ciężka Kusza [21]
- ♦ **Taesiri:** Różdżka Mrozu [Początkowy], Spokojny Krok [6], Zamieć [12], Włócznia Lodu [15], Przekleństwo [18], Sztylet Rytualny [21]

Umieść pozostałe kafle Początkowe obok planszy Bohatera, awersem do góry. Można je kupić w Miejscu Handlu podczas gry tak jak zawsze.

Każdy z graczy odrzuca (do pudełka) niewykorzystane kafle Bohatera o tej samej wartości Reputacji jak te, które otrzymali powyżej. Następnie stwórz stos z pozostałych kafli Bohatera zgodnie z normalnymi zasadami (zarówno kafle o innej wartości Reputacji niż powyższe, jak i te o wartości Reputacji wyższej niż 21). Możesz je odsłonić i kupić w Miejscu Handlu w normalny sposób.

Po szczegółowy przykład, patrz **Wygnanie Żywiołaków I, strona 5**.

Połóż kartę Wygnania dla Etapu III w zasięgu graczy, awersem do góry.

## ZASADY SPECJALNE

Obowiązują te same zasady specjalne, co w Wygnaniu Żywiołaków I.





Nikczemne czyny Farruga rozdarły ziemię na kawałki. Strumienie Faer wypłynęły przez powstałe pęknięcia. Może moc Żywiołaków, schwytana i skierowana w pobliże pęknięć Otchłani pomoże je zapieczętować. Bohaterowie muszą zacząć działać wspólnie! Weźcie Katalizator stworzony przez Alchemików i stańcie w obronie przyszłości Euthii raz jeszcze.

W Otchłani jest scenariuszem kooperacyjnym. Zastosujcie zasady Gry Kooperacyjnej, patrz Instrukcja, strona 33.

**Długość gry:** Do 11 rund.

**Cel gry:** Zapieczętuj magiczne pęknięcia Otchłani

**Zasady Przygotowania:** Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana.

Zwróć wszystkie kafle Spotkań i wszystkie karty Spotkań do pudełka; nie będą używane w tym scenariuszu.

Weź wszystkie kafle z Żywiołakami i rozdziel je według typu Żywiołaka. Jeden z kafli z Rozdziału V przedstawia zarówno Żywiołaka Powietrza jak i Ognia. Dołącz go do kafli z Żywiołakami Powietrza.

Potasuj osobno każdy stos i losowo wybierz liczbę kafli równą liczbie graczy plus jeden. Zwróć pozostałe kafle do odpowiadających im Rozdziałów.

Odłożone kafle z Żywiołakami podziel według Rozdziałów. Następnie odwróć je awerssem do góry i rozdziel każdy z Rozdziałów na dwa osobne stosy według typu: kafle Stałe i Dodatkowe.

Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Najpierw użyj odłożonych kafli z Żywiołakami, a następnie dodaj do nich pozostałe kafle. W ten sposób, w grze znajdzie się wystarczająca ilość kafli z Żywiołakami. W tym scenariuszu należy użyć kafli Otchłani. Kafle Otchłani to kafle Specjalne.



Przykład kafła Otchłani

**Przykład:** Jeśli grasz w grę 3-osobową, potrzebujesz 3 kafli Dodatkowych w Rozdziale V. Jeśli po rozdzieleniu kafli z Żywiołakami masz 2 kafle Dodatkowe dla Rozdziału V, to musisz dodać jeszcze jeden kafel Dodatkowy z pozostałych. Dodany kafel również może zawierać Żywiołaka.

Użyj Potworów Elitarnych Poziomu 1 i Poziomu 2.

Każdy z graczy zaczyna grę z 5 Złotymi monetami i 5 punktami Reputacji.

**Pamiętaj:** Żaden z Bohaterów nie zaczyna z Odkrytymi żetonami Bohatera; muszą je najpierw Odkryć w trakcie Akcji Handlu.

Każdy z graczy zaczyna grę z Katalizatorem na polu Bohatera przedstawiającym Esencję Ognia (pole to jest odblokowane na początku gry). Nie możesz usunąć Katalizatora z tego pola w czasie gry, gdyż jest on niezbędny do przemieszczania Żywiołaków.



Katalizator

## ZASADY SPECJALNE

Gdy odkrywasz kafel z Żywiołakiem, połóż na nim odpowiadającą mu figurkę.

### Przygotowanie Mapy dla Scenariusza W Otchłani

Rozdział		I	II	III	IV	V
	1G	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4G	3	3	3	3	3
	1G	0	0	1	0	0
	2G	0	1	0	1	0
	3G	1	0	1	0	1
	4G	1	1	0	1	1
	1G	3	3	3	3	2
	2G	3	4	4	4	2
	3G	4	5	5	4	3
	4G	5	6	6	5	4

\* Dla gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano w Instrukcji, strona 31.

## PRZEMIESZCZANIE ŻYWIOŁAKA

Gdy Twój Bohater znajduje się na polu z Żywiołakiem, możesz odrzucić Srebrną kartę i użyć 1 punktu Ruchu, by przemieścić Bohatera razem z Żywiołakiem na sąsiadujące pole. Jeśli odrzucisz 1 Złotą kartę i użyjesz 1 punktu Ruchu, wówczas możesz przemieścić Bohatera i do dwóch Żywiołaków na sąsiadujące pole.

Żywiołaki nie mogą korzystać z Teleportacji i Portali. Możesz wykonywać normalnie Akcje i Akcje Darmowe, nawet jeśli znajdujesz się na polu z Żywiołakiem.

Na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie 2 Żywiołaki.

Za każdym razem, gdy przemieszczasz Żywiołaka na sąsiadujące pole, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Usuń wszystkie żetony Interakcji z tego pola i zwróć je właścicielom.
2. Zakryj pole żetonem Wygnania odpowiedniego typu. Pola te tracą swoją Moc Żywiołaka do końca gry.

Każdy żeton Wygnania posiada swój efekt. Może z niego skorzystać (raz na grę) każdy Bohater na tym polu, wykonując Akcję Darmową. Aby to zrobić, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Odrzuć 1 Złotą kartę.
2. Połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na żetonie Wygnania.
3. Wykorzystaj efekt przedstawiony na żetonie Wygnania.



Powietrze



Ziemia



Woda



Ogień

**Uwaga:** W przypadku żetonu Wygnania Ziemi i Ognia wybierz jeden z przedstawionych Przedmiotów.



Po przemieszczeniu, Żywiolak wpływa swoją Mocą na pole, na którym się znajduje i wszystkie otaczające go pola. Bohater nie może jednak już zdecydować się na Konfrontację z tym Żywiolakiem.

Za każdym razem, gdy przemieszczasz Żywiolaka Wody lub Ognia, rozpatrz efekt Mocy Żywiolaka tak, jakbyś wszedł na to pole.

**Przykład:** Dral przemieszcza Żywiolaka Ognia na sąsiadujące pole i w związku z tym otrzymuje 2 Rany. Maeldur stoi na polu sąsiadującym z tym, na które przemieszczono Żywiolaka Ognia. W związku z tym również otrzymuje 2 Rany.



**Uwaga:** Gdy określasz, gdzie znajduje się legowisko Potwora Elitarnego, zawsze odnoś się do oryginalnego pola Żywiolaka.

## PIECZĘTOWANIE PĘKNIĘĆ OTCHŁANI

Aby zapieczętować pęknięcie Otchłani, na kafłu Otchłani musi znajdować się po jednym Żywiolaku każdego typu: po jednym na każdym z 3 pól kafła plus jeden na środku (kafel Otchłani jest kaflem Specjalnym). Umieszczenie Żywiolaków na kafłu jest nieistotne. Gdy powyższy warunek zostanie spełniony, Otchłań zostaje natychmiast zapieczętowana.

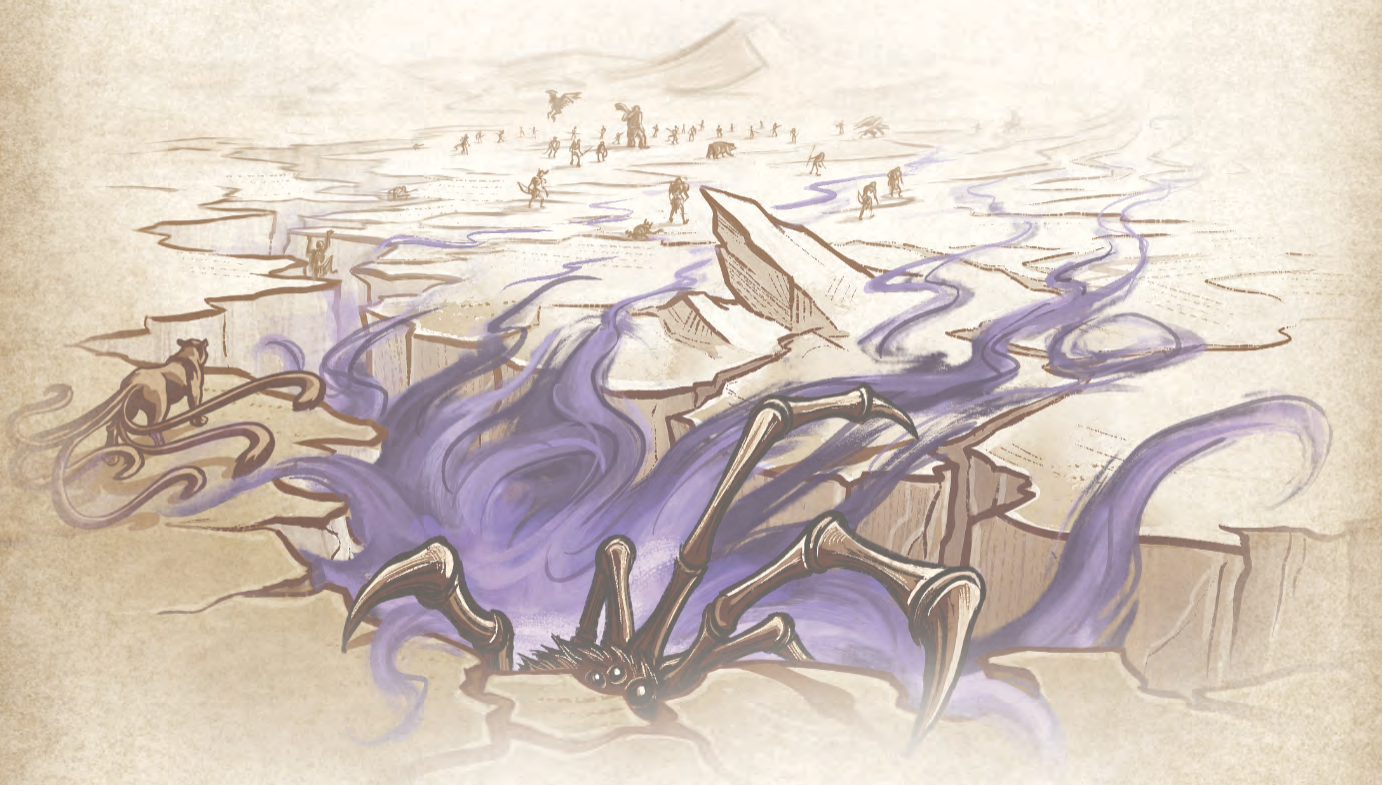
Usuń wszystkie Żywiolaki z kafła Otchłani i zakryj środek kafła Otchłani żetonem Magii Obronnej, awersem do góry.



## ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Gdy ostatnie pęknięcie Otchłani zostanie zapieczętowane, gracze wygrywają.

Jeśli nie uda się zapieczętować pęknięć Otchłani przed końcem Rundy 11, Bohaterowie przegrywają.



Wszystkie plastikowe figurki żywiolaków zostały pomalowane z użyciem technologii Sundrop.