

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS INSTRUKCJA GRY

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	2	Żywiolak Spaczenia	21
Lista Komponentów	3	Spotkania	22
Kafel Startowy Rotunda	6	Skarby	23
Stałe kafle Mapy	6	Tryb Jednoosobowy i Kooperacyjny	25
Spaczone kafle Mapy	7	Rytuały Faer i Pegaz	25
Nowy Bohater: Eltreia	7	Igrając z Ogniem - tryb gry Jednoosobowej	26
Kafle Bohatera	13	Drużyna - tryb gry Kooperacyjnej	28
Karty Potwora	17	Nowe Symbole i Ikony	34
Srebrne i Złote karty	18	Indeks	35
Sekrety Mapy	19		



WPROWADZENIE

Wejść do świata **Fierce Powers & Crawling Shadows**, rozszerzenia do gry *Euthia: Torment of Resurrection*. Zawiera on sporo dodatkowej zawartości do gry, takiej jak nowego Bohatera, nowe scenariusze, moduły gry wpływające na poziom trudności i różnorodność rozgrywki, a także nowe tryby gry Jednoosobowej i Kooperacyjnej.



IKONA ROZSZERZENIA

Wszystkie komponenty wchodzące w skład rozszerzenia **Fierce Powers & Crawling Shadows** oznaczono ikoną **Dzikiej Czaszki**. Ikona Dzikiej Czaszki będzie przedstawiana, gdy będziemy odnosić się do tego dodatku w Instrukcji gry **Fierce Powers & Crawling Shadows** i Księdze Scenariuszy.



Dzika Czaszka


Przykład: Gdy odnosimy się do Instrukcji Gry lub Księgi Scenariuszy z rozszerzenia **Fierce Powers & Crawling Shadows**, Dzika Czaszka zostanie użyta zamiast nazwy tego rozszerzenia:

- ◆ Patrz Instrukcja  , strona XX.
- ◆ Patrz Księga Scenariuszy  , strona XX.

Oznacza to, że wskazane zasady znajdziesz w odpowiedniej księdze z dodatku, a nie w Instrukcji Gry lub Księdze Scenariuszy z gry podstawowej.

RODZAJE ZAWARTOŚCI ROZSZERZENIA

Elementy zawartości tego rozszerzenia należą do jednego z trzech rodzajów, wskazujących jak należy z nich korzystać:

- ◆ **Stały:** Możesz dodać taką zawartość na stałe do gry.
- ◆ **Alternatywny:** Taka zawartość jest wymienna z podstawową zawartością. **Przykład:** *Kafel Startowy Mapy z Kościołem bez Kapłana* z gry podstawowej można zastąpić *Kaflem Startowym Mapy Rotunda* z rozszerzenia  .

- ◆ **Moduły gry:** Możesz zdecydować, czy chcesz grać z danym modułem czy nie. Każdy moduł dodaje nowe opcje dla graczy i Bohaterów.

Rodzaj zawartości zaznaczono obok jego nazwy.

Uwaga: Sekcja *Żywiotak Spaczenia* jest częścią innej zawartości, dlatego nie określono jej rodzaju obok nazwy.

POZIOM TRUDNOŚCI ZAWARTOŚCI

Niektóre elementy dodatku zwiększają lub zmniejszają poziom trudności rozgrywki. Zaznaczono to jednym lub kilkoma symbolami + lub - obok nazwy zawartości.


- ◆ Symbol + oznacza, że poziom trudności został zwiększony w porównaniu z grą podstawową.
- ◆ Symbol - oznacza, że poziom trudności został zmniejszony w porównaniu z grą podstawową.

Uwaga:

Aby określić zmianę poziomu trudności gry w porównaniu z grą podstawową, należy dodać ilość symboli + i odjąć ilość symboli -.

Jeśli nazwa zawartości nie posiada symboli + lub -, oznacza to, że nie zmienia ona poziomu trudności rozgrywki.

ZESTAWY SCENARIUSZY

Poza pojedynczymi scenariuszami, rozszerzenie to zawiera dwa zestawy scenariuszy - *Przerażające Ścieżki* i *Jaskółka Zapomnienia*. Pojedyncze scenariusze, jak i zestawy scenariuszy szczegółowo opisano w Księdze Scenariuszy  .

LISTA KOMPONENTÓW

OGÓLNE KOMPONENTY GRY



1 figurka Eltrei i 5 figurek Chowańców



8 Figurek Żywiota Spaczenia



8 kafli Mapy Rozdziału II
(3 Stałe, 4 Spaczenia i 1 Spotkania)

7 kafli Mapy Rozdziału IV
(3 Stałe i 4 Spaczenia)

5 kafli Mapy Rozdziału I
(1 Rotunda, 3 Stałe i 1 Spotkania)

9 kafli Mapy Rozdziału III
(3 Stałe, 4 Spaczenia i 2 Spotkania)

3 kafle Mapy Rozdziału V
(3 Stałe)



1 plansza Bohatera (Eltrea)



1 plansza Chowańca



5 dwustronnych kart Chowańca (po 1 na Chowańca)



24 kafle Bohatera



2 kości Bohatera Eltrei



16 żetonów Obrażeń Eltrei



6 żetonów Akcji Eltrei (2 zestawy po 3 żetony)



30 dwustronnych żetonów Interakcji Eltrei



10 żetonów Handlu Eltrei



1 żeton Maksymalnego Zdrowia Eltrei



25 żetonów Bohatera Eltrei



10 dwustronnych żetonów Ran



1 arkusz Bohatera (Eltrea)



2 karty Kontroli Eltrei



1 figurka Eltrei i 5 figurek Chowańców (z plastikowymi podstawkami)



8 figurek Żywiota Spaczenia (z plastikowymi podstawkami)



36 kafli Bohatera (po 6 na każdego Bohatera z gry podstawowej)



24 żetony Obrażeń (po 4 na każdego Bohatera z gry podstawowej)



8 Srebrnych kart (1 typ)



8 Złotych kart (1 typ)



28 kart Spotkania – 4 typy (po 7 kart każdego typu)



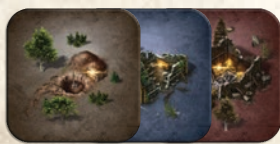
40 kart Potworów (po 14 na Poziom 1 i 2, 12 na Poziom 3)



3 karty Sekretów



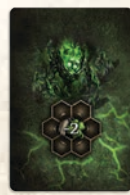
1 Instrukcja Gry i 1 Księga Scenariuszy



30 kafli Skarbu (po 10 na Poziom)



24 kafle Nagrody (po 12 dla Płatnerza i Okultysty)



1 karta Żywiota Spaczenia



1 żeton Efektu Globalnego



60 żetonów Obiektów (po 6 każdego typu)

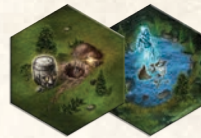


20 żetonów Esencji Spaczenia

KOMPONENTY GRY JEDNOOSOBOWEJ I KOOPERACYJNEJ



5 kafli Mapy Rytuau
(po 1 na każdy Rozdział)



1 żeton Mówiącej
Kamiennej Głowy i 1
żeton Ducha Wraku Statku



9 żetonów
Lokacji



10 arkuszy
Zapisu



32 karty Podróży – 4 ścieżki fabuły
(po 8 kart na każdą ścieżkę)



6 kart Bossów
(3 dla Hydry i po 1 dla Kryształowego
Golema, Behemota i Demona Faer)



1 karta Rytuau



4 karty Magii
Wieży



1 karta
Śladów Bossa



1 karta
Nagrody Bossa



1 specjalna karta
Spotkania Kaptana



20 kart Drużyny
(po 7 dla I oraz II, 6 dla III)



20 kart Zadań Osobistych
(po 8 Początkowych i
Zaawansowanych, 4 Elitarnie)



4,0 kafle Nagrody Rytuau
(po 20 na Poziom)



15 kafli Nagrody
Podróży



4 kafle Separatora
– Odrzucone



4 kafle Separatora
– Odkryte



4 kafle Separatora
– Nieodkryte



1 kość Walki



3 żetony Zdrowia
Potwora



1 żeton Ran
Potwora



10 dwustronnych
żetonów Śladów



1 żeton
Przywódcy



3 żetony Przekłętaj
Umiejętności i 3 żetony
Uszkodzonej Zbroi



6 żetonów
Leczenia
Potwora



10 żetonów
Kamienia
Runicznego

KOMPONENTY SCENARIUSZY



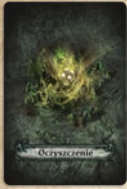
4 kafle Mapy Wieży
(po 1 dla Rozdziału I, II, III oraz IV)



4 kafle Mapy Kolonii
(po 1 dla Rozdziału I, II, III oraz IV)



15 kafli Mapy Wymiarów
(po 6 dla Rozdziału I oraz II, 2 dla Rozdziału III, 1 dla
Rozdziału IV)



8 kart
Oczyszczenia



12 kart
Przywołania



18 kart Sługusa
(po 6 dla Latającej Czaszki, Gnijącego
Rzeźnika i Nieumarłego Lorda)



3 karty
Wygnania



8 dwustronnych
kart Wieży



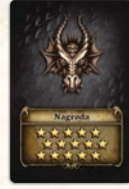
1 dwustronna
karta Nagrody



24 karty Hydry
(po 6 na rozgrywkę, w
zależności od liczby graczy)



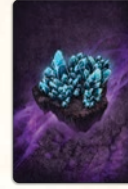
11 kart
Ruchu Hydry



1 karta
Brasatha



1 karta
Tajemniczej
Istoty



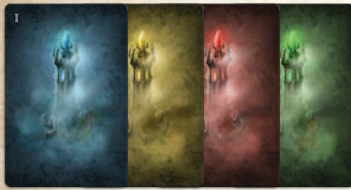
1 karta
Tajemniczego
Kryształu



1 karta
Tajemniczej
Bariery



2 karty Heroldów



24 karty Zadań Wieży
(po 6 na Wieżę)



4 karty Kolonii



8 kart
Stratowania



3 karty
Wcielenia



2 dwustronne
karty Namnożenia



1 figurka Herolda
(z plastikową
podstawką)



12 żetonów Kuli



2 karty Towarzyszy



4 karty Adraghora



1 karta Zjadłości i 1
karta Słabości Hydry



3 karty Nieumarłych



6 żetonów Otchłani
(po 2 na kolor Otchłani)



8 kafli
Kompasu



4 kafle
Różdżki Pustki



4 kafle Fiolki
Światta



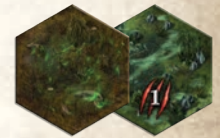
4 kafle Broszy
Vis



20 żetonów
Cmentarza



4 dwustronne
żetony Ochrony



14 dwustronnych
żetonów Pustkowie



6 żetonów
Kwasu



16 żetonów
Lunety



15 dwustronnych
żetonów
Stratowania



1 figurka Adraghora i
12 figurek Sługusów
(po 4 na sługusa, z
plastikowymi podstawkami)



1 figurka Hydry, 1 figurka
Demona Faer i 1 figurka
Behemota
(z plastikowymi podstawkami)



1 figurka Hydry,
1 figurka Behemota
i 1 figurka Demona Faer



1 figurka Siedziby
Nekromanty i 4
figurki Wieży



1 figurka Adraghora
i 12 figurek Sługusów
(po 4 na sługusa)

KAFEL STARTOWY ROTUNDA

[ALTERNATYWNY]

Rotundy można używać wyłącznie w scenariuszach, które korzystają ze Startowego kafła Mapy z **Kościółem bez Kapłana** jako kafła Początkowego.

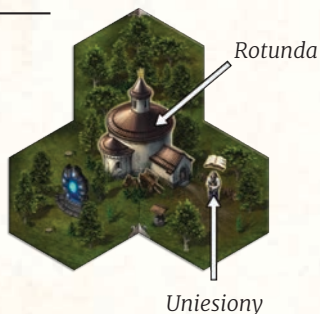
Rotunda jest nowym miejscem, w którym można Odblokować pola na planszy Bohatera, Odkryć kafle Bohatera oraz Nauczyć się nowych Umiejętności.

PRZYGOTOWANIE

Grając z Rotundą, umieść Startowy kafel Mapy Rotunda na środku obszaru rozgrywki (zamiast Startowego kafła mapy z Kościołem). Zwróć Startowy kafel Mapy Kościoła do pudełka.

ODWIEDŹ ROTUNDĘ / UNIESIONEGO

Rotunda znajduje się na środkowym polu Startowego kafła Mapy. Tak jak w przypadku Kościoła, Bohaterowie rozpoczynają rozgrywkę w środku Rotundy i tam też będą się Odradzali, gdy zostaną zabici.



Postać Uniesionego znajduje się na prawym dolnym polu Startowego kafła Mapy.

Jeśli twój Bohater znajduje się w Rotundzie (środek kafła) lub na polu Uniesionego (prawe dolne pole), jako Darmową Akcję możesz wykonać każdą lub wszystkie z poniższych akcji, dowolną ilość razy:


- ♦ Zapłać 1 Złotą monetę, aby wyleczyć 6 Ran.
- ♦ Zapłać 1 Złotą monetę, aby kupić 1 Miksturę Leczenia.
- ♦ Odblokuj pola Bohatera i/lub pola Wyposażenia tak jak w Miejscu Handlu.
- ♦ Odkryj kafle Bohatera, kup Wyposażenie z Odkrytych kafli Bohatera i Naucz się nowych Umiejętności, wszystko tak jak w Miejscu Handlu.

Uwaga: Nie możesz sprzedać Przedmiotów usuniętych z pól Bohatera. Musisz je umieścić w jednej ze swoich Sakw lub usunąć je całkowicie ze swojej planszy Bohatera bez otrzymania Złotych monet za sprzedaż. Przedmioty można sprzedawać wyłącznie w Miejscach Handlu.


Jeśli jakkolwiek z zasad odnosi się do Kościoła (np. jeden z Ataków Farruga, Atak Mirrezila, itp.), zamiast Kościoła wykonaj je na Rotundzie (środek kafła).

STAŁE KAFLE MAPY

[ALTERNATYWNY]

W rozszerzeniu  znajduje się 15 nowych Stałych kafli Mapy, po 3 na każdy Rozdział. Możesz grać z nowymi kafkami w każdym Scenariuszu, nawet jeśli wybrany Scenariusz ich nie wymaga, z wyjątkiem scenariusza „Dziki Bieg”, zestawu Scenariuszy „Przerażające Ścieżki” i zestawu Scenariuszy „Jaskółka Zapomnienia”.

PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania nowego Scenariusza **musisz wybrać**, z którego zestawu kafli Stałych będziesz korzystał (albo z gry podstawowej, albo z dodatku ). Oznacza to, że nie możesz wymieszać razem obu zestawów. Zwróć niewykorzystane kafle do pudełka. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry.

W grze Jednoosobowej, dla każdego Rozdziału korzystaj wyłącznie z dwóch kafli Stałych przedstawionych po prawej. Można je również rozpoznać dzięki ikonie Jednego gracza na dole kafła (tuż nad ikoną Stałego kafła Mapy).



Ikona Jednego gracza

ZASADY SPECJALNE

KLEJNOTY JAKO ŁUP


Jeśli na polu z Potworem znajduje się Klejnot, otrzymujesz wskazany Klejnot jako część swojego Łupu za pokonanie tego Potwora.



NOWY TYP ŻYWIOLAKA

Od teraz możesz wejść w interakcję z nowym typem Żywiolaka, patrz Żywiolak Spaczenia, strona 21.



Rozszerzenie  wprowadza Spaczone kafle Mapy, 12 nowych kafli Dodatkowych, po 4 na Rozdział II, III i IV.

PRZYGOTOWANIE

Grając ze Spaczonymi kafkami Mapy, potasuj je razem z pozostałymi Dodatkowymi kafkami Mapy z Rozdziału II, III i IV zanim zaczniesz przygotowywać stosy dla każdego z Rozdziałów. Dzięki temu pula kafli do wyboru zostaje zwiększona. Następnie przygotuj odpowiednio stos dla każdego z Rozdziałów zgodnie z wybranym Scenariuszem, korzystając z tabeli przygotowania Mapy.

Rozdziel karty Sługusów zgodnie z ich typem i umieść je odkryte w pobliżu. Karty Sługusów przedstawiające tego samego Sługusa są identyczne. Umieść również kartę Nagród obok kart Sługusów, stroną z Nagrodami Sługusa do góry.



Karty Sługusów

Karta Nagród

ZASADY SPECJALNE

SŁUGUSY ZAMIAST POTWORÓW

Pole na kafle może przedstawiać ikonę Latającej Czaszki, Gnijącego Rzeźnika lub Nieumarłego Lorda, zamiast ikony Potwora.



Latająca Czaszka

Gnijący Rzeźnik

Nieumarły Lord

Zasady Walki ze Sługusem są takie same jak Walki z Potworem. Karta Sługusa określa jego Zdrowie oraz ilość zadawanych Ran, a także wszystkie inne specjalne efekty Walki.

Jeśli pokonasz Sługusa a twoja Reputacja jest we wskazanym zakresie Nagrody, otrzymujesz odpowiednią Nagrodę przedstawioną na karcie Nagród Sługusa lub na odwrocie karty Sługusa. Otrzymujesz również Łup z zajmowanego przez niego pola.

Możesz zachować kartę Sługusa jako Trofeum, chyba że jest to ostatnia karta danego Sługusa w stosie. Jeśli tak jest, po zakończeniu Walki z danym Sługusem upewnij się, że odłożyłeś jego kartę obok pozostałych kart Sługusów. Możesz odrzucić kartę Sługusa w celu wykonania Misji tak, jak byś to zrobił z kartą Potwora. W takim przypadku postępuj w następujący sposób:

- ◆ Odrzuć Latającą Czaszkę zamiast Potwora Poziomu 1
- ◆ Odrzuć Gnijącego Rzeźnika zamiast Potwora Poziomu 2
- ◆ Odrzuć Nieumarłego Lorda zamiast Potwora Poziomu 3

Uwaga: Jeśli grasz Taesiri, możesz umieścić żeton Bohatera na Umiejętności Księgi Mocy po pokonaniu Sługusa.

KLEJNOTY JAKO ŁUP

Jeśli pole z Potworem lub Sługusem przedstawia Klejnot, otrzymujesz wskazany Klejnot jako część swojego Łupu za pokonanie tego Potwora lub Sługusa.




Esencja Spaczenia Ikona Sługusa

ESENCJA SPACZENIA JAKO ŁUP

Jeśli pole z Potworem lub Sługusem przedstawia Esencję Spaczenia, otrzymujesz Esencję Spaczenia jako część swojego Łupu za pokonanie tego Potwora lub Sługusa.

NOWY BOHATER: ELTREA

Zasady gry Eltreą są takie same, jak pozostałymi Bohaterami, ale z przedstawionymi poniżej dodatkowymi zasadami.

Ważne: Grając Eltreą, wszyscy pozostali gracze muszą włączyć do gry dodatkowe kafle Bohatera z rozszerzenia  do swoich stosów. Efekty tych kafli wyjaśniono na **stronie 13**.

PRZYGOTOWANIE

Oprócz standardowych zasad przygotowania Bohatera musisz również przygotować komponenty Chowańca w następujący sposób:

1. Umieść planszę Chowańca obok swojej planszy Bohatera.
2. Połóż stos wszystkich 5 kart Chowańca na odpowiednim polu na planszy Chowańca. Aby utworzyć stos, wybierz do gry jedną z Przynależności Chowańca (Księżyc lub Liść)



Liść



Księżyc

(patrz **Chowańce, strona 8**) i odwróć wszystkie karty Chowańca tak, aby symbol wybranej przynależności znajdował się na wierzchu. Następnie ułóż je w kolejności pokazanej na planszy Chowańca, z Błędnym Ognikiem na górze:

- ◆ Błędny Ognik,
- ◆ Duch Jastrzębia,
- ◆ Astralny Wilk/Wilkor,
- ◆ Wściekły Ent/Potężny Ent,
- ◆ Królowa Driad/ Driada Chaosu



Kolejność i Przynależność Chowańców

- Umieść figurkę Błędnego Ognika na jego karcie Chowańca.
- Umieść pozostałe figurki Chowańców obok planszy Chowańca.
- Umieść żetony Ran obok planszy Chowańca.

CHOWAŃCE

W dodatku znajdziesz 5 Chowańców, każdy z przypisaną mu kartą Chowańca. Twój wybór Przynależności Chowańca (Księżyc lub Liść) w trakcie przygotowania rozgrywki określa, które strony karty Chowańca będziesz używał i jakie będą miały one Umiejętności.

W trakcie swojej tury możesz przemieszczać Chowańca po mapie, Odwołać go lub Przyzwać innego Chowańca. Możesz również korzystać z Umiejętności Chowańca używając jednej ze swoich Umiejętności Komendy. Ruch, Odwołanie, Przyzwanie oraz korzystanie z Umiejętności Chowańca można wykonać w dowolnej kolejności, nawet w trakcie Akcji Handlu. Możesz również wykonać dowolne z Akcji Bohatera pomiędzy poszczególnymi akcjami Chowańca i odwrotnie.

Aby wykonać Ruch, Odwołać lub Przyzwać Chowańca, musisz umieścić jeden ze swoich żetonów Bohatera na odpowiadającym mu polu na planszy Chowańca. Następnie wybierz jedną z podanych opcji (Przyzwij lub Odwołaj / Ruch lub Odwołaj). Wybranego wcześniej pola nie możesz użyć ponownie, dopóki nie usuniesz z niego żetonu Bohatera na początku następnej rundy. Jeśli umieszczasz żeton Bohatera na górnym polu, musisz także zapłacić 2 Złote monety, aby móc wykonać ten efekt.



Symbol
Przynależności



RUCH CHOWAŃCA

Na początku gry, a także po Przyzwaniu Chowańca, jego figurka zostaje umieszczona na karcie Chowańca. W czasie, gdy znajduje się ona na karcie Chowańca, uznaje się, że Chowaniec znajduje się na tym samym polu i w tej samej Lokacji co Eltrea, a także, że przemieszcza się on wraz z nią; nie musi on wydać swoich punktów Ruchu, aby się poruszyć. W dowolnym momencie Ruchu Bohatera możesz umieścić figurkę Chowańca

na polu, na którym znajduje się Eltrea. Za każdym razem, gdy Eltrea i Chowaniec znajdują się na tym samym polu, możesz umieścić figurkę Chowańca na jego karcie.

Wartość znajdująca się na symbolu Ruchu na karcie Chowańca określa jego liczbę punktów Ruchu, które możesz wykorzystać w swojej turze. Nie możesz przerwać Ruchu Chowańca Akcją Bohatera i kontynuować go później. Oznacza to, że jeśli przerwiesz Ruch Chowańca Akcją Bohatera, wszystkie niewykorzystane punkty Ruchu Chowańca zostaną utracone. Chowańce nie mogą wykorzystywać punktów Ruchu Eltrei do przemieszczania się, tak samo Eltrea nie może przemieszczać się wykorzystując punkty Ruchu Chowańca.

Ruch Chowańca działa w podobny sposób co ruch Bohatera. Musisz wydać 1 punkt Ruchu Chowańca, aby przemieścić go z zajmowanego pola na inne, sąsiadujące pole. Podlega on tym samym zasadom kafli Specjalnych.

W przeciwieństwie do ruchu Bohatera, gdy Chowaniec wejdzie na pole na krawędzi Mapy, nie odsłaniaj nowego kafli Mapy.

Każdy Chowaniec może przemieszczać się przez, a także skończyć swój ruch na polu zawierającym niepokonanego Potwora lub dowolną ilość Bohaterów.

Uwaga: Chowańce nie posiadają punktów Zdrowia, nie podlegają więc mocy Żywiołaków Wody i Ognia, a także nigdy nie mogą zostać zaatakowane przez Potwory.

ODWOŁANIE CHOWAŃCA

Możesz Odwołać Chowańca w dowolnym momencie poza Walką. Połóż figurkę Chowańca na jego karcie Chowańca lub na tym samym polu co Eltrea. Odwołanie Chowańca nie zużywa jego punktów Ruchu.

Pamiętaj: Jeśli skorzystałeś z górnego pola na planszy Chowańca, aby go Odwołać, musisz zapłacić 2 Złote monety.

PRYZYWANIE CHOWAŃCA

Możesz Przyzwać Chowańca w dowolnym momencie poza Walką, jeśli twoja obecna wartość Reputacji jest równa lub wyższa niż wartość Reputacji wybranego Chowańca przedstawiona na planszy Chowańca.

Uwaga: Na początku gry, twój Błędny Ognik został już Przyzwany.

W tym samym czasie możesz mieć aktywnego tylko jednego Chowańca.

Aby Przyzwać Chowańca, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Pamiętaj, aby zapłacić 2 Złote monety za skorzystanie z górnego pola na planszy Chowańca.
2. Połóż jeden z żetonów Bohatera na górnym polu na planszy Chowańca.
3. Usuń figurkę obecnie posiadanego Chowańca z Mapy lub jego karty Chowańca i połóż ją obok planszy Chowańca. Wszystkie niewykorzystane punkty Ruchu Chowańca zostają utracone.
4. Znajdź kartę Przyzwanego właśnie Chowańca i połóż ją na górze stosu kart Chowańca znajdujących się na planszy Chowańca. Upewnij się, że wybrany przez ciebie symbol Przynależności jest skierowany ku górze.
5. Połóż odpowiednią figurkę Chowańca na karcie Chowańca.

Od tego momentu Chowaniec staje się aktywny. Możesz go od razu Ruszyć lub skorzystać z jego Umiejętności.

Uwaga: Możesz Przyzwać Chowańca o niższej wymaganej Reputacji niż twój aktualny, aktywny Chowaniec, np. jeśli twój aktywny Chowaniec to Duch Jastrzębia, możesz ponownie Przyzwać Błędny Ognik.

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI CHOWAŃCA

Aby skorzystać z Umiejętności Chowańca, wykorzystaj jeden ze swoich kafli Bohatera z Umiejętnością Komendy, znajdujących się na planszy Bohatera i wybierz jedną z dwóch Umiejętności aktywnego Chowańca.

Kafel Umiejętności Komenda przedstawia w prawej dolnej części ikonę Umiejętności Chowańca. Każdy z nich może zostać umieszczony na jednym z dwóch pól na planszy Bohatera z taką ikoną. W związku z czym, nie możesz Nauczyć się więcej niż dwóch Umiejętności Bohatera z ikoną Umiejętności Chowańca w tym samym czasie.

Możesz skorzystać z dowolnej Umiejętności Chowańca, co oznacza, że możesz skorzystać z tej samej Umiejętności więcej niż raz w swojej turze. Każda Umiejętność Chowańca, której można użyć Przed Rzutem Ataku Bohatera, może zostać użyta tylko raz na pojedynczy atak.

Przykład: Eltreą nauczyła się Umiejętności Komenda I oraz Komenda II. Może skorzystać z pierwszej Umiejętności Komendy, aby znaleźć Skarb Poziomu 1 swoim Błędny Ognikiem, a następnie przemieścić go na inne pole i znaleźć kolejny Skarb Poziomu 1 używając drugiej Umiejętności Komendy.



Efekty każdej Umiejętności Chowańca wyjaśniono na stronie 11.

KAFLE BOHATERA ELTREI



ŚWIECĄCA GAŁĄŻ KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 lub ilość otrzymanych Ran o 1.



UROK KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Przygotowanie Walki, przed ustaleniem Gracza-Potwora

Po wykonaniu Akcji Walki na polu z Potworem Poziomu 1, możesz spróbować rzucić na niego Urok.



Wykonaj Rzut Bohatera:

- ◆ Jeśli wyrzucisz 5 lub mniej, nie udało ci się uniknąć walki z Potworem. Kontynuuj przygotowanie walki bez zmian.
- ◆ Jeśli wyrzucisz pomiędzy 6 a 10, nie walczysz z Potworem. Otrzymujesz 2 Rany, weź 2 Srebrne karty i Łup z tego pola. Pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Połóż odpowiedni żeton na to pole (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji).
- ◆ Jeśli wyrzucisz 11 lub więcej, nie walczysz z Potworem. Otrzymujesz Łup z tego pola i 1 punkt Reputacji. Pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Połóż odpowiedni żeton na to pole (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji).

Uwaga: W dwóch ostatnich przypadkach nie walczysz z Potworem, w związku z czym nie otrzymujesz żadnej Nagrody za pokonanie Potwora.

Tryb Drużyny: Jeśli udało ci się skutecznie rzucić Urok na Potwora, nie otrzymujesz dodatkowej Nagrody wskazanej na karcie Drużyny za pokonanie Potwora z linii Wrogów.

Tryb Solo / Kooperacyjny: Nie dodawaj Srebrnych kart do banku Srebrnych kart.



KOMENDA I KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca.



PIERŚCIEŃ STRAŻNIKA KAFEL POCZĄTKOWY, PIERŚCIEŃ

Położ kafel w odpowiednim miejscu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



2 CYKLON

Czas użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Zadaj 1 Obrażenie Potworowi. Następnie przerzuc jedną lub obie kości Potwora.



2 KOSTUR DRUIDA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce, zwiększ Wartość Bitewną Bohatera o 2 lub Wylecz 1 Ranę.



4 KWASOWA STRZAŁA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz liczbę Ran otrzymanych przez Eltreę o 1.



4 ZEW

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Teleportuj Postać do Kościoła.
- ◆ Teleportuj Postać do dowolnego Portalu na Mapie.



6 KOMENDA II

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca



Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, zwiększ wynik tego rzutu o 1. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się.

6 ZNAJOMOŚĆ TERENU

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na odległość do 2 pól. Znajomości Terenu nie można wykorzystać do teleportacji do Miejsca Handlu lub Miejsca Spotkania.



9 PRZEWODNICTWO

Czas Użycia: Poza Walką, na polu z Żywiolakiem

Po Konfrontacji z Żywiolakiem wylecz 3 Rany.



9 PRYZWANIE

Czas Użycia: Poza Walką

Musisz odrzucić żeton Gaar, aby skorzystać z Przyzwania. Podejmij się Konfrontacji z Żywiolakiem bez jakiegokolwiek żetonu na odległość, tzn. Eltreą nie musi znajdować się na polu Żywiolaka. Położ normalnie swój żeton Interakcji na tym polu.



12 KOMENDA III

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, dodaj 2 do wyniku tego rzutu. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się.



12 ELFICKI MIECZ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 WIĘŻ

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na pole z Chowańcem.



15 RÓJ OS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

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



18 WSTRZĄSY

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Zadaj 2 Obrażenia Potworowi. Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce



obniżyć jego Wartość Bitewną o 4. Podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce jego Wartość Bitewna również zostaje obniżona o 4.

18 OCHRONA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Zmniejsz liczbę Ran zadanych Eltrei w tej Rundzie Walki o 3.



Uwaga: Nawet Potwór z symbolem Odporności (patrz Instrukcja, strona 31) zadaje mniej Ran.

21 PRADAWNA WIEŻ

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Wylecz 5 Ran.
- ◆ Teleportuj Postać na pole z Chowańcem.



21 KSIĘŻYCOWE OSTRZE

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 Złotą kartę, aby otrzymać 1 żeton Gaar.



25 KOMENDA IV

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, dodaj 2 do wyniku tego rzutu. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się. Jeśli zadasz przynajmniej 1 Obrażenie używając tej Umiejętności Chowańca, zadaj 1 dodatkowe Obrażenie.



30 KSIĘŻYCOWY PŁOMIEŃ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem Eltrei niszczy 1 żeton Gaar lub 1 żeton Chaosu Potwora (należy go odrzucić).



35 TRANSFORMACJA

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na dowolne pole na Mapie oprócz Miejsca Handlu lub Miejsca Spotkania.



40 KOSTUR OPIEKUNA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Gaar, aby wyleczyć 3 Rany.



UMIEJĘTNOŚCI CHOWAŃCÓW

Opis każdej Umiejętności Chowańca zawiera Lokację. Chowaniec musi znajdować się na wskazanym polu Lokacji, aby skorzystać z efektu danej Umiejętności. W czasie, gdy figurka Chowańca znajduje się na karcie Chowańca, uznaje się, że znajduje się on na tym samym polu co Eltrei.

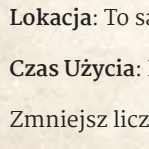
BŁĘDNY OGNIK



Lokacja: Wyzwolone pole Skarbu Poziomu 1

Czas Użycia: Poza Walką

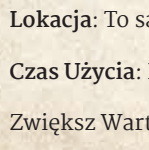
Znajdź Skarb Poziomu 1 (patrz Instrukcja, strona 23), tj. umieść żeton Bohatera na tym polu i dobierz wierzchni kafel Skarbu z odpowiedniego stosu Skarbów.



Lokacja: To samo pole co Eltrei

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Zmniejsz liczbę Ran zadanych Eltrei o 1.



Lokacja: To samo pole co Eltrei

Czas Użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Zwiększ Wartość rzutu Eltrei o 1.

DUCH JASTRZĘBIA

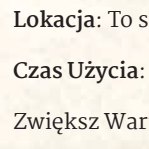


Lokacja: Wyzwolone pole Skarbu

Czas Użycia: Poza Walką

Znajdź Skarb (patrz Instrukcja, strona 23), tj. umieść żeton Bohatera na tym polu i dobierz wierzchni kafel Skarbu z odpowiedniego stosu Skarbów.

Uwaga żetonu Cmentarza: Możesz użyć tej Umiejętności Chowańca, aby otrzymać Łup z żetonu Cmentarza (patrz Księga Scenariuszy, strona 2). Jeśli tak zrobisz, otrzymujesz Rany w liczbie przedstawionej na żetonie Cmentarza (jeśli jakieś są).



Lokacja: To samo pole co Eltrei

Czas Użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Zwiększ Wartość rzutu Eltrei o 2.



Lokacja: Na polu z odpowiednim Żywiłakiem

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ **Przed Rzutem Ataku Potwora:** Moc Żywiłaka Powietrza wpływa na wszystkie rzuty Gracza-Potwora, tj. gdy następuje dowolny rzut kości Gracza-Potwora w trakcie tej Walki a wyrzucone kości wskazują

różną wartość, odwróć kość o wyższej wartości na jej przeciwną stronę. Gracz-Bohater nie znajduje się pod wpływem Mocy Żywiotaka Powietrza.

- ◆ **Przygotowanie Walki:** Moc Żywiotaka Ziemi wpływa na wszystkie rzuty Gracza-Bohatera, tj. Zwiększ o 2 wartość wszystkich Rzutów Bohatera w trakcie tej Walki. Gracz-Potwór nie znajduje się pod wpływem Mocy Żywiotaka Ziemi.

ASTRALNY WILK / WILKOR



Lokacja: Pole z niepokonanym Potworem

Czas Użycia: Poza Walką

W zależności od Przynależności Chowańca:

- ◆ Połóż żeton Rany na maksymalnie dwóch różnych polach, na które Astryalny Wilk wejdzie w tej turze, stroną z Króliczą Łapką i Raną u góry.
- ◆ Połóż żeton Rany na maksymalnie dwóch różnych polach, na które Wilkor wejdzie w tej turze, stroną z Obrażeniem i Króliczą Łapką u góry.



Uwagi:

Ilość żetonów Rany jest ograniczona. Nie możesz skorzystać z Umiejętności Chowańca, jeśli umieściłeś już wszystkie żetony Rany na Mapie.

Na każdym polu Mapy można umieścić tylko **jeden** żeton Rany.

Dowolny Bohater może wejść na pole z Potworem zawierające żeton Rany, aby walczyć z tym Potworem. Jednak, wyłącznie Eltreą może skorzystać z efektu takiego żetonu natychmiast po zakończeniu Przygotowania Walki:

- ◆ W trakcie **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce, Wartość Ataku Potwora zostaje zmniejszona o 2 a ilość zadawanych Eltrei Ran o 1.
- ◆ Zadaj 1 punkt Obrażeń Potworowi. Dodatkowo, w trakcie **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce, Wartość Ataku Potwora zostaje zmniejszona o 2.



Jeśli Potwór zostaje pokonany, usuń żeton Rany z Mapy i umieść go obok planszy Chowańca. W pozostałych przypadkach żeton pozostaje na Mapie, nawet jeśli Przyzwiesz innego Chowańca.

Jeśli **inny** Bohater wykona Akcję Walki na polu zawierającym żeton Rany, usuń żeton Rany z Mapy bez zastosowania jego efektu i umieść go obok planszy Chowańca.

Tryb Drużyny: Inni gracze mogą skorzystać z efektu żetonu Rany, nawet jeśli Eltreą nie bierze udziału w tej Walce.



Lokacja: To samo pole co Eltreą

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Wykonaj Rzut Bohatera, aby wykonać Atak Chowańca. Dodatkowo, w zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera,

podczas **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.

Uwaga: Nie możesz skorzystać z Umiejętności Pierwszego Uderzenia Chowańca, jeśli skorzystałeś z Umiejętności Pierwszego Uderzenia Bohatera.



Lokacja: To samo pole co Eltreą

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zadaj dodatkowe Obrażenia o wskazanej wartości.

WŚCIEKLY ENT / POTEŹNY ENT



Lokacja: Pole Wydobycia bez żetonu Interakcji Eltrei

Czas Użycia: Poza Walką

Ent wykonuje standardową Akcję Wydobycia z tą różnicą, że zamiast otrzymać Surowiec Naturalny, otrzymujesz Klejnot przedstawiony na kaflu Surowca Naturalnego. W przypadku Euthium, możesz wybrać dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia. Jeśli kafel Surowca Naturalnego nie przedstawia Klejnotu, należy go odrzucić. Nie otrzymujesz żadnego klejnotu.

Za każdym razem, gdy Ent wykonuje Akcję Wydobycia, połóż żeton Interakcji na jego karcie Chowańca. Jeśli kiedykolwiek Przyzwiesz innego Chowańca, usuń wszystkie żetony Interakcji z karty Chowańca Enta.



Lokacja: To samo pole co Eltreą

Czas Użycia: Efekt Bezwarunkowy

Możesz odrzucić żetony Interakcji z karty Chowańca, aby uzyskać jeden z poniższych efektów:

- ◆ Odrzuć 1 żeton Interakcji, aby dać Eltrei 1 punkt Ruchu i Wyleczyć 1 Ranę. Jeśli Umiejętności użyto w trakcie Walki, użyj żetonu Ruchu, aby śledzić ilość otrzymanych punktów Ruchu. Dodatkowy punkt Ruchu zostaje utracony, jeśli Eltreą zginie w trakcie tej Walki.
- ◆ Odrzuć 3 żetony Interakcji, aby zadać 2 punkty Obrażeń i wyleczyć 4 Rany. Jeśli użyto poza Walką, część efektu zadająca Obrażenia zostaje utracona.

Uwaga: Jeśli użyłeś Umiejętności Bohatera Komenda z efektem Koniczyny, efekt ten należy zastosować podczas następnego Rzutu Bohatera.



Lokacja: To samo pole co Eltreą

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Możesz odrzucić żetony Interakcji z karty Chowańca, aby uzyskać jeden z poniższych efektów:

- ◆ Odrzuć 2 żetony Interakcji. Zadajesz 1 dodatkowy punkt Obrażeń i Leczysz 2 Rany.
- ◆ Odrzuć 3 żetony Interakcji. Zadajesz 3 dodatkowe punkty Obrażeń i Leczysz 2 Rany.

KRÓLOWA DRIAD / DRIADA CHAOSU



Lokacja: Na polu z niepokonanym Potworem

Czas Użycia: Poza Walką

Musisz wykorzystać 2 kafle

Umiejętności Komenda, aby skorzystać z tego efektu.

Wybierz dowolne, niewyzwolone pole z Potworem dowolnego Poziomu (ale nie Potwora Elitarnego) i połóż odpowiedni żeton na tym polu (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji). Otrzymujesz wskazany na tym polu Łup. Od teraz pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki.

Uwagi:

Jeśli wyzwolone pole zawiera Skarb, dobierz odpowiedni kafel Skarbu.

Jeśli wyzwolone pole wskazane jest na karcie Spotkania Emisariusza, połóż swój żeton Bohatera na karcie Spotkania Emisariusza.

Jeśli wyzwolone pole jest polem Wydobywania, nie dobieraj kafła Surowca Naturalnego. Musisz najpierw wykonać Akcję Wydobywania na tym polu.



Lokacja: To samo pole co Eltreą

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zadaj dodatkowe Obrażenia o wskazanej wartości.



Lokacja: To samo pole co Eltreą


Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Wykonaj Rzut Bohatera, aby wykonać Atak Chowańca. Dodatkowo, w zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość podczas **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce.


Uwaga: Nie możesz skorzystać z Umiejętności Pierwszego Uderzenia Chowańca, jeśli skorzystałeś z Umiejętności Pierwszego Uderzenia Bohatera.

KAFLE BOHATERA

[STAŁY] --

Za każdym razem, gdy Eltreą bierze udział w rozgrywce, pozostali gracze muszą dodać kafle Bohatera z rozszerzenia  do swojego stosu (6 kafli Bohatera na Bohatera, włączając 2 kafle Początkowe).

Możesz zdecydować się na wykorzystanie tych kafli nawet jeśli Eltreą nie bierze udziału w rozgrywce. W takim przypadku **wszyscy** gracze muszą dodać odpowiednie kafle do stosu wybranego Bohatera.

Uwaga: Kafle Początkowe z rozszerzenia  oznaczono ikoną Dzikiej Czaszki w Koronie na odwrocie.



Dzika Czaszka
w Koronie

TAESIRI

Grając jako Taesiri zawsze używasz Mrocznego Ostrza, jako jednego ze swoich kafli Początkowych. Wybierz 2 inne kafle początkowe spośród kafli gry podstawowej i nowych kafli Bohatera. Pozostałe kafle zwróć do pudełka. Umieść swoje 3 kafle Początkowe (Mrocznie Ostrze i 2 wybrane kafle) na odpowiednich polach Bohatera na planszy Bohatera.

KAFLE UMIEJĘTNOŚCI Z POLAMI NA KLEJNOT

Niektóre nowe kafle Umiejętności posiadają pole na Klejnot. Działają one podobnie do pól na Klejnoty na kafłach Ekwipunku, z poniższymi zmianami:

- ◆ Możesz usunąć Klejnot z kafła Umiejętności w trakcie Nauki w dowolnym Miejscu Handlu, jeśli Klejnot jest położony **aktywną** stroną do góry (tj. stroną z efektem). Następnie możesz sprzedać ten klejnot lub położyć go na odpowiednim polu na planszy Bohatera.
- ◆ Jeśli usuniesz Umiejętność (z dowolnego powodu) ze swojej planszy Bohatera:
 - Jeśli Klejnot położony jest aktywną stroną do góry, usuń go z kafła Umiejętności i połóż go na odpowiednie pole na planszy Bohatera.
 - Jeśli Klejnot położony jest nieaktywną stroną do góry, usuń go z kafła Umiejętności i zwróć go do banku zasobów.

Uwaga: Na niektóre pola na Klejnot można położyć Klejnot dowolnego typu (**strona 34**), jednak nie można w takim miejscu położyć Diamentu lub Demonicznego Kamienia.



PRZYGOTOWANIE

Z wyjątkiem Taesiri, wybierz jeden z 2 nowych kafli Początkowych swojego Bohatera i dodaj je do kafli Początkowych z gry podstawowej. Umieść te kafle na odpowiednich polach Bohatera na swojej planszy Bohatera.

DRAL, MAELDUR

Jeśli, grając jako Dral lub Maeldur, wybierzesz Broń spośród nowych kafli Początkowych, połóż jedną z nich na odpowiednim polu Bohatera na swojej planszy Bohatera, a drugą w jednej ze swoich Sakw. Możesz ją sprzedać w Miejscu Handlu lub użyć do wypełnienia Misji.

SKOLDUR

Jeśli, grając jako Skoldur, wybierzesz Tarczę spośród nowych kafli Początkowych, połóż jedną z nich na odpowiednim polu Bohatera na swojej planszy Bohatera a drugą w jednej ze swoich Sakw. Możesz ją sprzedać w Miejscu Handlu lub użyć do wypełnienia Misji.

KAFLE ZBROI I AMULETU

Oprócz Broni, Tarczy i Umiejętności, pośród kafli Bohatera Drala, Kelei i Maeldura znajdują się również Zbroje i Amulety. Podlegają one tym samym zasadom, co pozostałe Zbroje i Amulety w grze.

ÁEL



BŁOGOSŁAWIONA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Efekt Stały

Gdy Nauczysz się tej Umiejętności, zwiększ Maksymalny Poziom Zdrowia o 1 (patrz Instrukcja, strona 28).



MODLITWA KAFEL POCZĄTKOWY

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Po dowolnym Rzucie Bohatera: Dodaj 1 do wyniku swojego rzutu.
- ◆ W dowolnym momencie w trakcie Walki: Zwiększ wartość na Kości Nadziei o 2.



OFIARA

Czas Użycia: Poza Walką

Zapłać 4 Złote monety, aby uzyskać 2 punkty Reputacji i wyleczyć 5 Ran.



KAMIEŃ RUNICZNY

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Poza Walką: Teleportuj się do dowolnego Miejsca Handlu na Mapie.
- ◆ Efekt Bezwarunkowy: weź 1 żeton Gaar z zasobów.



WSPOMAGANIE

Musisz odrzucić dowolny Klejnot, aby móc wybrać jedną z poniższych opcji:

- ◆ Poza Walką: Wylecz 8 Ran i otrzymaj 1 punkt Ruchu.
- ◆ Faza Leczenia Bohatera: Wylecz 3 Rany i otrzymaj 1 punkt Ruchu.



Uwaga: W Fazie Leczenia Bohatera weź żeton Ruchu jako przypomnienie o otrzymanym punkcie Ruchu.



ROZBICIE KLEJNOTU

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Musisz odrzucić dowolny Klejnot, aby skorzystać z efektu Rozbicia Klejnotu.

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



DRAL



ZARDZEWIAŁY TASAK KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



PIERWSZA POMOC KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Poza Walką

Wylecz 1 Ranę.



BUTY STRAŻNIKA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Uwaga: Buty Strażnika nie są częścią żadnego z Zestawów Zbroi.



RĘKAWICE GLADIATORA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Uwaga: Rękawice Gladiatora nie są częścią żadnego z Zestawów Zbroi.



PAROWANIE

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2. Dodatkowo Potwór zadaje o 1 Ranę mniej.



PRZEMYTNIK

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Odrzuć dowolny Surowiec Naturalny, aby otrzymać 5 Złotych monet.
- ◆ Odrzuć dowolny Przedmiot, aby otrzymać 2 Złote monety.



KELEIA



FORTUNA KAFEL POCZĄTKOWY

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Po dowolnym Rzucie Bohatera: Dodaj 1 do swojego rzutu.
- ◆ Podczas Akcji Wydobywania: Dobierz 3 górne kafle z odpowiedniego stosu Surowców Naturalnych zamiast



tylko jednego. Zatrzymaj jeden z nich, a pozostałe odrzuć na odpowiedni stos kafli odrzuconych.



ŁOWCA POTWORÓW KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Odrzuć dowolne Trofeum, aby zwiększyć Wartość Bitewną Bohatera o 2. Zadaj 1 dodatkowy punkt Obrażeń.



OSTRZE ORIONA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.



CZŁONEK GILDII

Czas Użycia: Efekt Stały

Za każdym razem, gdy korzystasz z Umiejętności Kieszonkowiec, Złodziej lub Mistrz Złodziei (bez względu na rezultat), umieść 1 żeton Bohatera na kafli Członka Gildii. Możesz odrzucać te żetony, aby otrzymać jeden z poniższych efektów:



- ◆ **Poza walką:** Odrzuć 2 żetony Bohatera, aby ukraść (tj. wziąć za darmo) dowolną ilość Przedmiotów z wybranej Oferty o łącznej wartości zakupu do 2 Złotych monet.
- ◆ **Poza Walką:** Odrzuć 4 żetony Bohatera, aby ukraść (tj. wziąć za darmo) dowolną ilość Przedmiotów z wybranej Oferty o łącznej wartości zakupu do 5 Złotych monet.

Uwagi:

Jeśli łączna wartość zakupu skradzionych Przedmiotów jest mniejsza niż wartość zakupu wskazana przez Umiejętność, nadwyżka zostaje utracona.

Możesz kraść wyłącznie z Ofert Miejsc Handlu, które zostały już odkryte na Mapie.

Przykład: Jeśli nie odkryto jeszcze Alchemików na Mapie (wyzwolonych lub nie), nie można niczego ukraść z Oferty Alchemików.

Możesz łączyć efekty Członka Gildii z dowolną ilością Kradzieży (patrz strona 24) i żetonów Odnaki (patrz Dodatek do Instrukcji, strona 24).



ZIELARZ

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ **Po dowolnym Rzucie Bohatera:** Dodaj 2 do wyniku swojego rzutu.
- ◆ **Poza Walką:** Wylecz 5 Ran.



AMULET SIREONA AMULET

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



MAELDUR



KRYSTAŁOWY KOSTUR KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce zwiększ Wartość Bitewną Bohatera o wskazaną wartość.




TELEKINEZA KAFEL POCZĄTKOWY

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ **Poza Walką:** Znajdź Skarb (patrz Instrukcja, strona 23) na przylegającym wyzwolonym polu Skarbu. Umieść żeton Bohatera na tym polu.
- ◆ **Po Rzucie Ataku Potwora:** Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora.



Uwaga żetonu Cmentarza: Możesz użyć Telekinezy, aby otrzymać Łup z żetonu Cmentarza (patrz Księga Scenariuszy , strona 2). Jeśli tak zrobisz, otrzymujesz Rany w liczbie przedstawionej na żetonie Cmentarza (jeśli jakieś są).



AMULET UCZONEGO AMULET

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Czas Użycia: W dowolnym momencie poza Walką

Wybierz jedną lub kilka z poniższych opcji:

- ◆ Możesz Odblokować dowolną ilość pól Bohatera i Wyposażenia na planszy Bohatera (opłacając jednocześnie ich ewentualny koszt w Złotych monetach bądź Esencji).
- ◆ Możesz Odkryć dowolną liczbę kafli Bohatera, zgodnie ze standardowymi zasadami.
- ◆ Możesz Nauczyć się jednej Umiejętności, opłacając normalnie jej koszt Nauki. Umieść ją na planszy Bohatera i usuń (jeśli zajdzie taka potrzeba) inny kafel Bohatera, tak jak w Miejscu Handlu.

Nie musisz wykonywać Akcji Handlu, aby skorzystać z dowolnej z powyższych opcji.



TRANSMUTACJA

Czas Użycia: Poza Walką

W dowolnym momencie możesz wymienić jeden Klejnot na inny, zgodnie z poniższymi zasadami:

- ◆ Onyks na Ametyst i odwrotnie
- ◆ Ametyst na Rubin i odwrotnie
- ◆ Rubin na Szafir i odwrotnie
- ◆ Szafir na Opal i odwrotnie
- ◆ Opal na Szmaragd i odwrotnie



- ♦ Szmaragd na Onyks i odwrotnie

Uwaga: Nie możesz skorzystać z Transmutacji, aby zamienić Diament lub Demoniczny Kamień na inny Klejnot.

8 WYBUCH

Czas Użycia: Przed Atakiem Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zadaj wskazaną liczbę dodatkowych Obrażeń.



8 KULA PUSTKI

Czas Użycia: Poza Walką

Odrzuć żeton Gaar lub dowolny Klejnot, aby teleportować się na dowolne pole Żywiotaka. Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt Ruchu.



SKOLDUR

TARCZA GUMRANA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 3. Dodatkowo, podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce, Wartość Bitewna Bohatera zostaje zmniejszona o 1.

Natychmiast po skorzystaniu z Tarczy możesz odrzucić 1 Srebrną kartę, aby zwiększyć **następną** Wartość Bitewną Bohatera o 2.



DZIEDZICTWO KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Zwiększ wartość rzutu o 1.



3 KUŹNIA RAKLORA

Czas Użycia: Poza Walką

Odrzuć dowolny Klejnot, aby otrzymać 2 Złote monety, żeton Dwurt i dobrać 1 Srebrną kartę.



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

3 TARCZA Z KOLCAMI

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Zadaj 1 punkt Obrażeń Potworowi. Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 2. Wartość Bitewna Bohatera również zostaje zmniejszona o 2 podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce.



Natychmiast po skorzystaniu z Tarczy możesz odrzucić 1 Srebrną kartę, aby zwiększyć **następną** Wartość Bitewną Bohatera o 2.

8 ŻELAZNA KONDYCJA

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymujesz 1 punkt Ruchu.



8 PRZEMYTNIK

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ♦ Odrzuć dowolny Surowiec Naturalny, aby otrzymać 5 Złotych monet.
- ♦ Odrzuć dowolny Przedmiot, aby otrzymać 2 Złote monety.



TAESIRI

TARCZA LODU KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Zmniejsz liczbę otrzymanych Ran o 2. Dodatkowo zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce o 3.



JEDNO OKO KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Przed Rzucem Ataku Potwora

Gracz-Potwór może rzucić i skorzystać wyłącznie z 1 kości w tej **Rundzie Walki**.



3 CZARNA MAGIA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Odrzuć żeton Gaar, aby zwiększyć swoją Wartość Bitewną o 3. Zadaj 1 punkt Obrażeń.



3 KLEJNOTY ZŁA

Czas Użycia: Poza Walką / W dowolnym momencie podczas Walki

Odrzuć dowolny Klejnot, aby wziąć 1 żeton Gaar i wyleczyć 1 Ranę (nawet poza Fazą Leczenia Bohatera). Zmniejsz liczbę Ran zadanych Taesiri o 1 podczas **obecnego** lub **następnego** Ataku Potwora w tej Walce.



8 DEMONOLOGIA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Odrzuć 1 Srebrną kartę, aby zmniejszyć liczbę Ran zadanych Taesiri o 2 podczas **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce. W zależności od Wartości Bitewnej, zadaj Obrażenia Potworowi.




8 SMO CZY CEP BOJOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Po rzucie: Możesz odrzucić 1 Srebrną kartę, aby zwiększyć Wartość Bitewną Bohatera o 3.



W dodatku  znajduje się 40 nowych kart Potworów (po 2 na każdego z 20 Potworów), po 14 kart Poziomu 1 i 2, 12 kart Poziomu 3. Możesz wykorzystać te karty w dowolnym Scenariuszu.

Każdy z 20 Potworów jest odpowiednikiem Potwora z gry podstawowej. Mają te same nazwy, ale różne ilustracje, wartości na pasku pod nazwą Potwora, zakresy ataku, specjalne efekty Walki i/lub Nagrody.



Przykład nowego Potwora

PRZYGOTOWANIE

Wybierz jeden z dwóch poziomów trudności nowych kart Potworów.

- ♦ **Trudny (++)**: Zamień jedną z dwóch kart każdego typu Potwora z gry podstawowej na nową (dla wszystkich 3 Poziomów).
- ♦ **Heroiczny (+++)**: Zamień wszystkie 3 talie Potworów z gry podstawowej na nowe.

Zwróć wszystkie niewykorzystane karty do pudełka.

Uwaga: Standardowe przygotowanie gry, korzystające wyłącznie z kart Potworów z gry podstawowej, uznaje się za **Normalny** poziom trudności.

ZASADY SPECJALNE

WYPEŁNIANIE MISJI Z NOWYMI KARTAMI POTWORÓW

Możesz użyć nowych kart Potworów, aby spełnić warunki Misji. Jeśli wymagany jest konkretny Potwór, sugeruj się **nazwą**, a nie ilustracją.

Przykład: Odrzuć jednego z pokazanych poniżej Potworów, aby wypełnić Misję Łowcy.



SPECJALNE EFEKTY WALKI



Potwór zostaje uleczony o wskazaną wartość.

Każdy efekt Obrażenia zadany w trakcie kroku **Po Rzuceniu Ataku Potwora** w tej Walce zostaje zastosowany, zanim Potwór zostanie uleczony. Oznacza to, że Potwór może zostać zabity, zanim się uleczy, np. korzystając z Umiejętności Kontratak Drała, Ciosu w Plecy Keleii albo Tarczy z kolecami Skoldura.



Obrażenia zadane przez Bohatera zostają zmniejszone o 1 podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce.



Gracz-Potwór dobiera 1 żeton Chaosu.

Srebrna Magia




Efekt drugiego segmentu Srebrnej karty zostaje aktywowany przez odrzucenie tylko jednej Srebrnej karty.

Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna / Igrając z Ogniem / tryb Drużyny: Za każdym razem, gdy Potwór odkrywa Srebrną kartę, aktualny stos zostaje natychmiast zakończony. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- ♦ Jeśli Potwór wykonuje 1 Akcję Chaosu, nie odkrywaj kolejnej karty i zastosuj efekt z drugiego segmentu odkrytej Srebrnej karty.
- ♦ Jeśli Potwór wykonuje 2/3 Akcje Chaosu, zacznij drugi/trzeci stos odkrywając nowe karty. Jeśli będzie to Srebrna karta, nie odkrywaj kolejnej karty. Zastosuj efekt z drugiego segmentu odkrytej Srebrnej karty.

Dwa nowe typy karty (Gnijąca Mucha dla Srebrnych kart i Gnijący Robak dla Żółtych kart) urozmaicają Walkę. Możesz wykorzystać je w każdym Scenariuszu.

PRZYGOTOWANIE

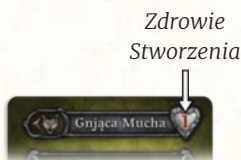
Spośród Srebrnych i Żółtych karty z gry podstawowej i rozszerzenia , wybierz po 3 typy Srebrnych i 3 typy Żółtych kart do wykorzystania w wybranym Scenariuszu. Każdy typ składa się z 8 kart, w związku z czym Srebrna i Żółta talia składać będzie się z 24 kart każda. Możesz zdecydować się na grę tylko z jednym nowym typem karty i nie musisz używać ich obu w tym samym czasie, tj. możesz grać z Gnijącą Muchą bez Gnijącego Robaka i na odwrót.

Przykład: W grze udział biorą Kłótwa, Wzmocnienie i Gnijąca Mucha dla Srebrnych kart oraz Leczenie, Gnijący Robak i Kontrola Duszy dla Żółtych kart.

ZASADY SPECJALNE

ZAGRYWANIE KART GNIJĄCEJ MUCHY I GNIJĄCEGO ROBAKA

Na kartach Gnijącej Muchy i Gnijącego Robaka, w prawym górnym rogu, znajduje się symbol Zdrowia. Liczba wewnątrz symbolu określa Zdrowie Stworzenia.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Gnijącej Muchy lub Gnijącego Robaka, nie zwracaj żetonu Chaosu do pudełka. Połóż go na odpowiednim polu z lewej strony karty, aby zaznaczyć, który z efektów będzie używany (określanym przez liczbę zagryanych, pasujących kart, jak w grze podstawowej). Bez względu na ilość zagryanych kart, zatrzymaj tylko jedną kartę, na której położyłeś żeton Chaosu. Pozostałe karty odłóż na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Przykład: Po zagraniu dwóch kart Gnijącego Robaka, połóż żeton Chaosu na środkowym segmencie jednej z kart. Połóż ją w swoim obszarze gry a drugą kartę Gnijącego Robaka odłóż na stos kart odrzuconych.



Zaznaczony na karcie efekt będzie aktywny do czasu, aż Stworzenie (Mucha lub Robak) zostanie pokonane lub Walka zakończy się.

Jeśli zagrasz inną kartę/karty tego samego typu w trakcie tej samej Walki, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- Umieść jedną z nowo zagryanych kart za odpowiadającą jej kartą w swoim obszarze gry tak, żeby było widać wyłącznie jej nazwę. Zdrowie Stworzenia zostaje zwiększone o liczbę przedstawioną na symbolu Wytrzymałości nowo zagrywanej karty.
- Jeśli liczba nowo zagryanych kart jest większa niż dowolna grupa pasujących kart zagryanych wcześniej w tej Walce, przesunij żeton Chaosu na pasującej karcie w

swoim obszarze gry na odpowiedni segment (w zależności od liczby nowo zagryanych kart).

- Odłóż wszystkie pozostałe karty na stos kart odrzuconych.
- Wszystkie żetony Obrażeń pozostają na wcześniej zagrywanej karcie.

Przykład: W pierwszej Rundzie Walki Gracz-Potwór zagrywa 1 kartę Gnijącego Robaka. Zdrowie Gnijącego Robaka wynosi 2 a żeton Chaosu zostaje umieszczony w pierwszym segmencie karty, aby zaznaczyć jego efekty.



Atakując Robaka Gracz-Bohater zadaje mu 1 Obrażenie i umieszcza na jego karcie żeton Obrażeń.



W drugiej Rundzie Walki Gracz-Potwór decyduje się na zagranie zestawu kolejnych 3 kart Gnijącego Robaka. Umieszcza jedną z nich za kartą Robaka znajdującą się w jego obszarze gry, zwiększając Zdrowie Robaka o 2, tj. do 3 (1 punkt Obrażeń zadano w poprzedniej Rundzie). Żeton Chaosu znajdujący się na karcie zostaje przesunięty na 3 segment karty, tj. od teraz obowiązuje efekt z 3 segmentu. Pozostałe 2 karty odkłada na odpowiedni stos kart odrzuconych.



ATAK NA GNIJĄCĄ MUCHĘ I GNIJĄCEGO ROBAKA

Podczas każdej Rundy Walki możesz zdecydować się zaatakować Gnijącą Muchę lub Gnijącego Robaka zamiast Potwora, z którym walczysz. Obowiązują standardowe zasady Walki, z poniższymi wyjątkami:

- Nie stosuje się wtedy Kary dla Rzutu Bohatera.
- Gdy Stworzenie umiera, pozostałe punkty Obrażeń przenoszone są na Potwora, tj. nie tracisz ich.
- Stworzenie nie podlega efektom Leczenia obecnych na karcie Leczenie, karcie Potwora i karcie Potwora Elitarnego.

Przykład: Áel decyduje się na atak na Gnijącą Muchę zamiast na Skrytobójcę. W takim przypadku Wartość Bitywna Áel nie będzie podlegać Karze dla Rzutu Bohatera. Swoim atakiem zadaje ona 3 punkty Obrażeń. Stworzenie zostaje pokonane i z 3 zadanych Obrażeń, pozostałe 2 punkty Obrażeń zostają więc zadane Skrytobójcy.



Gdy Stworzenie zostaje pokonane, odłóż jego kartę na odpowiedni stos kart odrzuconych i zwróć żeton Chaosu do zasobów.

WYJAŚNIENIE KART GNIJĄCEJ MUCHY I GNIJĄCEGO ROBAKA

GNIJĄCA MUCHA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Pierwszy segment: Do czasu, aż Mucha zostanie pokonana lub obecna Walka zakończy się, zwiększ Wartość Bitewną Potwora o 3.

Drugi Segment: Do czasu, aż Mucha zostanie pokonana lub obecna Walka zakończy się, zwiększ Wartość Bitewną Potwora o 4. Dobierz 1 Srebrną kartę



GNIJĄCY ROBAK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Pierwszy segment: Do czasu, aż Robak zostanie pokonany lub obecna Walka zakończy się, zadaj 1 dodatkową Ranę. Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 2 aż do **następnego** kroku A w Fazie Ataku Bohatera w tej Walce.

Drugi segment: Do czasu, aż Robak zostanie pokonany lub ta Walka zakończy się, zadaj 2 dodatkowe Rany. Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 3 aż do **następnego** kroku A w Fazie Ataku Bohatera w tej Walce.

Trzeci segment: Do czasu, aż Robak zostanie pokonany lub ta Walka zakończy się, zadaj 3 dodatkowe Rany. Wszystkie Rzuty Bohatera zostają zmniejszone o 4 aż do **następnego** kroku A w Fazie Ataku Bohatera w tej Walce.



SEKRETY MAPY

[MODUŁ]

Sekrety Mapy wprowadzają dodatkowy element do gry, dający nowe zastosowanie małym Obiektom przedstawionym na Mapie, które wcześniej miały jedynie zastosowanie dekoracyjne. Pamiętajcie jednak, że Zadania z tego modułu nie są głównym celem gry. Nie stawiajcie ich na pierwszym miejscu, kosztem głównego celu rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Wybierz (celowo bądź losowo) jedną kartę Sekretów i umieść ją odkrytą w pobliżu.

Położ odpowiedające jej żetony Obiektu stroną z ilustracją ku górze obok karty Sekretu. Jeśli wśród tych żetonów znajdują się Ptak, Wilk, Niedźwiedź lub Jeleń, ich żetony należy osobno wymieszać.



Przykład karty Sekretu z odpowiadającymi jej żetonami Obiektu

Uwaga: Możesz też położyć żetony Obiektów w stosach na przedstawionych na nich polach na karcie Sekretu. Upewnij się, że wymieszałeś każdy z następujących stosów żetonów: Ptak, Wilk, Niedźwiedź i Jeleń.

ZASADY SPECJALNE

UMIESZCZANIE NOWYCH ŻETONÓW OBIEKTU

Za każdym razem, gdy Twój Bohater przemieści się na pole na krawędzi Mapy, dodaj jeden lub więcej nowych kafli Mapy. Na każdym polu nowo dołożonego/dołożonych kafli Mapy połącz żeton Obiektu, ilustracją ku górze, który przedstawia

dany Obiekt. Aby pomóc w tym procesie, warto zaangażować w niego pozostałych graczy.

Uwaga: Żetony Obiektu umieszcza się wyłącznie w momencie odsłonięcia nowego kafela Mapy, tj. nie można położyć żetonu Obiektu na kafelkach Mapy odkrytych wcześniej.

Obiekty wyjaśniono szerzej na **stronie 20**.

WYPEŁNIENIE ZADANIA KARTY SEKRETU

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu z żetonem Obiektu i nie zawiera ono niepokonanego Potwora, możesz, jako Akcję Darmową, podjąć się próby spełnienia wymagań danego Zadania. Przedstawiono je na karcie Sekretu. Jeśli ci się powiedzie, weź żeton Obiektu. Żeton Obiektu uznaje się za Przedmiot, więc musisz go przechować w jednej ze swoich Sakw.

Uwaga: Niektóre Zadania powodują negatywne efekty, takie jak Rany. Upewnij się, że wiesz czego się spodziewać zanim podejmiesz się Zadania.

ZDOBYWANIE NAGRODY Z KARTY SEKRETU

Jeśli twój Bohater niesie żeton Obiektu i jest na odpowiednim polu Lokacji, przedstawionym na karcie Sekretu, możesz, jako Akcję Darmową, otrzymać przedstawione na karcie Sekretu Nagrody. Połącz żeton Obiektu obok planszy Bohatera (do Punktacji Końcowej).



PUNKTACJA KOŃCOWA

Każdy z graczy otrzymuje punkty Reputacji zgodnie z poniższą tabelą Punktacji, w zależności od liczby **różnych** Zadań, które wypełnili w czasie gry, tj. ilość **różnych** żetonów Obiektu, znajdujących się obok ich planszy Bohatera.

Tabela Punktacji				
	1	2	3	4
	1	3	5	8

*Liczba wypełnionych różnych Zadań

Przykład: Obok swojej planszy Bohatera posiadasz 2 żetony Obiektu Ptaka, 1 żeton Obiektu Wilka i 1 żeton Obiektu Świecącej Czaszki. Posiadasz również 1 żeton Obiektu Czerwonego Błędnego Ognika w jednej ze swoich Sakw. Otrzymasz 5 punktów Reputacji, jako że udało ci się wypełnić 3 różne Zadania podczas gry. Żeton Czerwonego Błędnego Ognika w Sakwie nie wlicza się do punktacji końcowej.

OPIS ŻETONÓW OBIEKTU



PTAK (DOWOLNEGO KOLORU)

Zadanie: Upoluj Ptaka.

Wykonaj Rzut Bohatera:

- ◆ Jeśli wyrzuciłeś 10 lub więcej, polowanie powiodło się. Weź żeton Obiektu.
- ◆ Jeśli wyrzuciłeś 9 lub mniej, Ptak odlatuje w kierunku określonym przez ponumerowane pola na odwrocie tego żetonu. Wybierz kierunek o najniższym numerze na odkrytej Mapie. Połóż żeton Obiektu na wybranym sąsiadującym polu, ilustracją ku górze.

Przykład: Końcowy wynik rzutu Drala to 7. Nie ma odkrytego kafla Mapy w kierunku z numerem 1, więc Ptaka odlatuje na sąsiadujące pole z numerem 2. Żeton Obiektu zostaje położony na to pole, ilustracją ku górze.



Lokacja: Kupcy



JELEŃ

Zadanie: Upoluj Jelenia.

Wykonaj Rzut Bohatera:

- ◆ Jeśli wyrzuciłeś 8 lub więcej, polowanie powiodło się. Weź żeton Obiektu.
- ◆ Jeśli wyrzuciłeś 7 lub mniej, Jeleń ucieka w kierunku określonym przez ponumerowane pola na odwrocie tego żetonu. Wybierz kierunek o najniższym numerze na odkrytej Mapie. Połóż żeton Obiektu na wybranym sąsiadującym polu, ilustracją ku górze. Przykład, patrz Ptak powyżej.

Lokacja: Kupcy



WILK

Zadanie: Zabij Wilka.

Aby zabić Wilka, nie wykonujesz Akcji Walki. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Odwróć żeton Obiektu Wilka i otrzymaj wskazaną na nim ilość Ran. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater Umiera, postępuj zgodnie z zasadami śmierci Poza Walką (**Instrukcja, strona 25**). Połóż żeton Obiektu Wilka z powrotem na tym samym polu, ilustracją ku górze. Dowolny Bohater (łącznie z Tobą) może ponownie podjąć się próby wykonania tego Zadania.
2. Wykonaj normalnie Pierwsze Uderzenie, umieszczając żetony Obrażeń na karcie Sekretu, aby zaznaczyć zadane Obrażenia.
3. Wykonaj normalnie Fazę Ataku Bohatera, umieszczając żetony Obrażeń na karcie Sekretu, aby zaznaczyć zadane Obrażenia.

Atak na Wilka kończy się w tym miejscu.

- ◆ Jeśli łącznie zadałeś co najmniej 3 punkty Obrażeń, udało ci się spełnić wymagania Zadania. Weź żeton Obiektu.
- ◆ Jeśli nie udało ci się zadać co najmniej 3 punktów Obrażeń, nie udało ci się spełnić wymagań Zadania. Połóż żeton Obiektu Wilka z powrotem na tym samym polu, ilustracją ku górze. Dowolny Bohater (łącznie z Tobą) może ponownie podjąć się próby wykonania tego Zadania.
- ◆ W obu przypadkach usuń żetony Obrażeń z karty Sekretu.

Lokacja: Wieże Zabójców Smoków



NIEDŹWIEDŹ

Zadanie: Zabij Niedźwiedzia.

Aby zabić Niedźwiedzia, nie wykonujesz Akcji Walki. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Odwróć żeton Obiektu Niedźwiedzia i otrzymaj wskazaną na nim ilość Ran. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater Umiera, postępuj zgodnie z zasadami śmierci Poza Walką (**Instrukcja, strona 25**). Połóż żeton Obiektu Niedźwiedzia z powrotem na tym samym polu, ilustracją ku górze. Dowolny Bohater (łącznie z Tobą) może ponownie podjąć się próby wykonania tego Zadania.
2. Wykonaj normalnie Pierwsze Uderzenie, umieszczając żetony Obrażeń na karcie Sekretu, aby zaznaczyć zadane Obrażenia.
3. Wykonaj normalnie Fazę Ataku Bohatera, umieszczając żetony Obrażeń na karcie Sekretu, aby zaznaczyć zadane Obrażenia.

Atak na Niedźwiedzia kończy się w tym miejscu.

- ◆ Jeśli łącznie zadałeś co najmniej 4 punkty Obrażeń, udało ci się spełnić wymagania Zadania. Weź żeton Obiektu.
- ◆ Jeśli nie udało ci się zadać co najmniej 4 punktów Obrażeń, nie udało ci się spełnić wymagań Zadania. Połóż żeton Obiektu Niedźwiedzia z powrotem na tym samym polu, ilustracją ku górze. Dowolny Bohater

(łącznie z Tobą) może ponownie podjąć się próby wykonania tego Zadania.

- ♦ W obu przypadkach usuń żetony Obrażeń z karty Sekretu.

Lokacja: Wieże Zabójców Smoków



NIEBIESKI BŁĘDNY OGNIK

Zadanie: Znajdź Niebieski Błędny Ognik.

Weź żeton Obiektu. Otrzymujesz 1 Ranę. Teleportuj Bohatera na pole w odległości do 2 pól. Nie możesz wziąć żetonu Obiektu, jeśli otrzymane Rany spowodowałyby śmierć Bohatera.

Lokacja: Alchemicy



CZERWONY BŁĘDNY OGNIK

Zadanie: Znajdź Czerwony Błędny Ognik.

Weź żeton Obiektu. Otrzymujesz 2 Rany. Teleportuj Bohatera na pole w odległości do 3 pól. Nie możesz wziąć żetonu Obiektu, jeśli otrzymane Rany spowodowałyby śmierć Bohatera.

Lokacja: Alchemicy



STUDNIA

Zadanie: Znajdź magiczny kwiat.

Wydadź 1 punkt Ruchu (bez poruszania się) i weź żeton Obiektu.

Lokacja: Alchemicy



WOREK

Zadanie: Znajdź Worek.

Weź żeton Obiektu.

Lokacja: Kupcy



ŚWIECĄCE CZASZKI

Zadanie: Znajdź Świecące Czaszki.

Weź żeton Obiektu.

Lokacja: Kościół



KRWAWA SKAŁA (DOWOLNY KSZTAŁT)

Zadanie: Znajdź mapę skarbu ukrytą pod Krwawą Skałą.

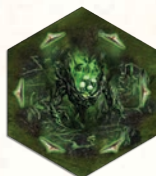
Weź żeton Obiektu.

Lokacja: Skarb Poziomu 1

Uwaga: Krwawe Skały zawsze są koloru czerwono-brązowego. Skały innego koloru nie są Krwawymi Skałami.

ZYWIOŁAK SPACZENIA

Zywiołak Spaczenia, nowy typ Żywiołaka, wprowadza nowe możliwości interakcji dla Graczy. Możesz znaleźć go na kaflach Spaczenia i na Stałych kaflach Mapy



Jeśli Walka odbywa się na polu pod wpływem Mocy Żywiołaka Spaczenia, połóż odpowiedni żeton Efektu Globalnego obok karty Potwora. Będzie on przypominał o zastosowaniu efektu Żywiołaka Spaczenia podczas Walki.



PRZYGOTOWANIE:

Grając z Żywiołakami Spaczenia, połóż kartę Żywiołaka Spaczenia, odpowiedni żeton Efektu Globalnego i Esencję Spaczenia w pobliżu obszaru gry.



Karta Żywiołaka Spaczenia



Żeton Efektu Globalnego Spaczenia



Żeton Esencji Spaczenia

MOC SPACZENIA



Wykonując dowolny rzut kośćmi (zarówno w trakcie Walki jak i poza nią) na polu pod wpływem Mocy Żywiołaka Spaczenia, zmniejsz Wartość Końcową o 2.

Uwagi:

Jeśli pole znajduje się jednocześnie pod wpływem Mocy Żywiołaka Powietrza i Mocy Żywiołaka Spaczenia, zastosuj efekt Mocy Żywiołaka Powietrza jako pierwszy.

Jeśli pole znajduje się jednocześnie pod wpływem Mocy Żywiołaka Ziemi i Mocy Żywiołaka Spaczenia, efekty te znoszą się wzajemnie.

Potwór (lub Potwór Elitarny) posiadający symbol Odporności nie ulega wpływowi Mocy Żywiołaka Spaczenia.

KONFRONTACJA

Pierwszy segment: Otrzymujesz 2 Rany. Jeśli Bohater przeżył, weź 1 Esencję Spaczenia.

Drugi segment: Otrzymujesz 3 Rany. Jeśli Bohater przeżył, weź 2 Złote monety i 1 żeton Gaar.

Trzeci segment: Otrzymujesz 1 Ranę. Jeśli Bohater przeżył, dobrać jeden Skarb Poziomu 2, 1 Srebrną kartę i 1 Esencję Spaczenia.



ESENCJA SPACZENIA

Czas Użycia: Efekt Bezwarunkowy

Wymień 2 Esencje Spaczenia na 1 Esencję dowolnego typu.



Uwagi:

W niektórych Scenariuszach Esencja Spaczenia może być użyta dla dodatkowych efektów.

Esencję Spaczenia można sprzedać za 2 Złote monety.

SPOTKANIA

|STAŁY|

W rozszerzeniu znajdują się 4 nowe rodzaje Spotkań, po jednym na Rozdział I oraz II i 2 w Rozdziale III. Możesz grać z nimi w dowolnym Scenariuszu, nawet jeśli Scenariusz ich nie wymaga. Zwiększa to różnorodność rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Grając z nowymi Spotkaniami należy potasować nowe kafle Spotkań z kafłami Mapy Spotkań Rozdziałów I, II oraz III z gry podstawowej. Następnie należy przygotować stos kafli Mapy zgodnie z tabelą dla wybranego Scenariusza (zwiększyło to liczbę kafli do wyboru).

Dodaj również odpowiednie karty Spotkań (ułożone według ich typu) do stosu kart Spotkań.

PŁATNERZ - ROZDZIAŁ I



Objaśnienie Nagrody: Dobierz 2 kafle Nagrody Płatnerza. Wybierz jeden, który chcesz zatrzymać i odrzuć drugi kafel. Dodatkowo Otrzymujesz Reputację, Złote monety i/lub dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia tak, jak to przedstawiono na karcie.

By wypełnić: Odrzuć Trofeum Potwora Poziomu 1.

Uwaga: Możesz odrzucić Trofeum Elitarnego Potwora Poziomu 1 zamiast Trofeum Potwora Poziomu 1. Jeśli tak zrobisz, otrzymujesz dodatkowo 1 punkt Reputacji i 1 Złotą monetę.



By wypełnić: Odrzuć przedstawiony przedmiot (dowolną Esencję lub dowolny kafel Surowca Naturalnego z Gór) i dowolne Trofeum



By wypełnić: Odrzuć dowolną ilość Trofeów dowolnego Poziomu, których łączne Zdrowie wynosi co najmniej 5/6 punktów Zdrowia.

OKULTYSTA - ROZDZIAŁ II



Objaśnienie Nagrody: Dobierz 2 kafle Nagrody Okultysty. Wybierz jeden, który chcesz zatrzymać i odrzuć drugi kafel. Dodatkowo Otrzymujesz Złote monety w liczbie przedstawionej na karcie.

By wypełnić: Odrzuć przedstawiony Klejnot lub Esencję.



By wypełnić: Odrzuć przedstawiony Klejnot lub 2 żetony Gaar.

KAFLE NAGRÓD OKULTYSTY - ZAKŁĘTE PRZEDMIOTY



Zakłęte Przedmioty podlegają tym samym zasadom co pozostałe Przedmioty w grze.



ZAKŁĘTY ZWÓJ WZMOCNIENIA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w Dodatku do Instrukcji, strona 15.



ZAKŁĘTY ZWÓJ TELEPORTACJI

Czas Użycia: Poza Walką

Oprócz efektu Teleportacji (Instrukcja, strona 13) weź również 1 Miksturę Leczenia lub 1 żeton Gaar.

ZAKŁĘTA MIKSTURA SIŁY

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera



Zwiększ Wartość Bitewną Bohatera o 2 oraz zadaj 1 dodatkowy punkt Obrażeń.



Zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o wskazaną liczbę i zadaj dodatkowe punkty Obrażeń wskazane na kafłu.

ZAKŁĘTY MINERAŁ

Czas Użycia: Poza Walką / Faza Leczenia Bohatera



Wylecz wskazaną liczbę Ran.



Wylecz 4 Rany oraz zwiększ Wartość Bitewną Bohatera w następnym Rzucie Bohatera o 3.

SZAMAN - ROZDZIAŁ III



Objąsnienie Nagrody: Otrzymaj 1/2/3 dowolne, **różne** Klejnoty oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia. Wylecz wskazaną liczbę Ran i otrzymaj wskazaną liczbę punktów Reputacji i Złoty monet.

By wypełnić: Odrzuć Trofeum Potwora Poziomu 1 i Poziomu 2.



By wypełnić: Odrzuć dowolny Surowiec Naturalny z Jeziora i przedstawiony Przedmiot (dowolny Surowiec Naturalny, Trofeum Potwora Poziomu 1 lub Trofeum Potwora Poziomu 2).



By wypełnić: Odrzuć dowolny Surowiec Naturalny i przedstawiony Przedmiot (Trofeum Potwora Poziomu 1, Trofeum Potwora Poziomu 2 lub dowolne Trofeum Potwora Elitarnego/Trofeum Potwora Poziomu 2.)

PUSTKA ŻYWIOŁU - ROZDZIAŁ III



By wypełnić: Odrzuć Trofeum Potwora Poziomu 2 lub dowolnego Potwora Elitarnego.




By wypełnić: Odrzuć dowolną ilość Trofeów dowolnego Poziomu, których łączne Zdrowie wynosi co najmniej 8/9/10 punktów Zdrowia.



By wypełnić: Odrzuć przedstawiony Przedmiot (dowolny Amulet lub Pierścień).

SKARBY

|STAŁY|

W rozszerzeniu  dodano 30 nowych kafli Skarbu, po 10 na Poziom 1, 2 i 3. Możesz używać ich w dowolnym Scenariuszu. Dzięki temu zwiększysz różnorodność w grze i dodasz nowe możliwości w trakcie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Wymieszaj nowe kafle Skarbu z kablami Skarbu z gry podstawowej (zwiększając w ten sposób ich liczbę w każdym stosie).

OBJAŚNIENIE EFEKTÓW SKARBÓW

Oprócz standardowych reguł i efektów nowe kafle Skarbu dodają nowe Przedmioty i efekty opisane poniżej.

ZWÓJ BŁOGOSŁAWIEŃSTWA

Czas Użycia: W dowolnym momencie w trakcie Walki

Zwiększ wartość na Kości Nadziei o przedstawioną liczbę.



ZWÓJ OSŁABIENIA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o przedstawioną wartość. Dodatkowo ilość zadanych Ran zostaje zmniejszona o wskazaną liczbę.



ZWÓJ BRAKU RÓWNOWAGI

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ **Po Rzucie Ataku Bohatera:** Zwiększ wynik rzutu o wskazaną liczbę. Dodatkowo podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce jego Wartość Bitewna zostaje zmniejszona o wskazaną liczbę. **Uwaga:** Możesz również skorzystać z efektu Koniczyny poza Walką. W takim przypadku efekt Króliczej Łapki zostaje zignorowany.
- ◆ **Po Rzucie Ataku Potwora:** Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną liczbę. Dodatkowo podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce jego Wartość Bitewna zostaje zwiększona o wskazaną liczbę.



ZWÓJ GÓRNIKA

Czas Użycia: Poza Walką na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt Ruchu, jeśli wskazano na kaflu.



Uwagi:

Możesz wydać punkty Ruchu w dowolnym momencie obecnej tury, tj. nie musisz używać ich od razu po Akcji Wydobywania. Weź żeton Ruchu jako przypomnienie otrzymanego punktu Ruchu.

Możesz wykorzystać Zwój Górnika wyłącznie dla jego punktu Ruchu.

ZWÓJ ZAKŁĘCIA

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymujesz 1 dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.



KRADZIEŻ

Czas Użycia: Poza Walką

Możesz ukraść, tj. wziąć za darmo, dowolną ilość Przedmiotów z jednej dowolnej Oferty o łącznej Wartości zakupu mniejszej lub równej od przedstawionej wartości Kradzieży.



Możesz wykorzystać więcej niż jedną Kradzież w tym samym czasie. W takim przypadku możesz ukraść Przedmioty z jednej dowolnej Oferty o łącznej Wartości zakupu mniejszej lub równej od sumy wszystkich przedstawionych wartości Kradzieży.

Przykład: Jeśli wykorzystasz 2 Kradzieże o łącznej Wartości Zakupu równej 4, możesz ukraść dowolną ilość Przedmiotów z jednej z dostępnych Ofert, których łączna wartość zakupu wynosi 4 lub mniej Złotych monet.

Nie uzupełniaj pustych pól w Ofercie nowymi kaflami do momentu, aż nie zdecydujesz się na zakończenie Kradzieży (i jej efektów) w tej turze.

Uwagi:

Kradzież podlega tym samym zasadom co Zwoje i Mikstury (patrz **Dodatek do Instrukcji, strona 15**).

Jeśli łączna wartość zakupu skradzionych Przedmiotów jest niższa niż łączna wartość Kradzieży, nadwyżka zostaje utracona.

Możesz kraść wyłącznie z Ofert Miejsc Handlu, które zostały już odkryte na Mapie.

Przykład: Jeśli nie odkryto jeszcze Alchemików na Mapie (wyzwolonych lub nie), nie można niczego ukraść z Oferty Alchemików.

Możesz łączyć efekty dowolnej ilości Kradzieży i żetonów Odznaki (patrz **Dodatek do Instrukcji, strona 24**) oraz opcjonalnie z Umiejętnością Członka Gildii Kelei (patrz **strona 15**), aby ukraść Przedmioty.

LAMPA DŻINA

Czas Użycia: Poza Walką

Wykonaj Rzut Bohatera: Zgodnie z Końcówką Wartością tego rzutu otrzymujesz 3 Złote monety, 1 punkt Reputacji lub leczysz 15 Ran.



AMULET WYRZECZENIA

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymujesz wskazaną liczbę Ran, aby otrzymać 1 punkt Ruchu lub Teleportować się do 4 pól.



AMULET WPŁYWU

Amulet Wpływu posiada 2 efekty, których można użyć niezależnie od siebie: Zmiana Oferty i Leczenie

lub efekt Koniczyny. Możesz wykorzystać oba efekty raz w trakcie tury zgodnie z poniższymi zasadami:



- ◆ Gdy używasz Amuletu do zmiany Oferty, połóż jeden z żetonów Bohatera na ikonie Zmiany Oferty. Możesz użyć drugiego efektu później w trakcie tury obracając kafel do pozycji wykorzystanej.
- ◆ Jeśli kafel został już wykorzystany, ale nie ma na nim jeszcze żetonu Bohatera, możesz w dalszym ciągu wykorzystać go do zmiany Oferty, kładąc na nim żeton Bohatera.

Gdy przygotowujesz kafel, usuń żeton Bohatera.



ZMIANA OFERTY

Czas użycia: Podczas Akcji Handlu

Całkowicie zmień Ofertę (za darmo) w odwiedzanym Miejscu Handlu.



TRYB JEDNOOSOBOWY I KOOPERACYJNY

Ta sekcja zawiera zasady dla nowych modułów i trybów gry Jednoosobowej i Kooperacyjnej zawartej w rozszerzeniu . Specjalne zestawy Scenariuszy Jednoosobowych i Kooperacyjnych (Przerażające Ścieżki i Jaskółka Zapomnienia), a także Główne Cele trybu Drużyny i Poziomy Zwycięstwa, można znaleźć w **Księdze Scenariuszy** .



RYTUAŁY FAER I PEGAZ

|MODUŁ| -

Rytuały Faer i Pegaz wprowadzają nowe elementy do rozgrywki, dodając nowe miejsca leczenia i zdobywania nagród w zamian za małą ofiarę (Rytuały Faer), oraz nowy sposób przemieszczania się po Mapie (Pegaz).



Przykład Rytuału

- ◆ Odrzuć 1 Srebrną kartę, aby wyleczyć 3 Rany.
- ◆ Odrzuć 1 Złotą kartę, aby wyleczyć 10 Ran.
- ◆ Odrzuć 2 Srebrne karty, aby dobrać wierzchni kafel ze stosu Nagród Rytuału w kolorze fioletowym.
- ◆ Odrzuć 1 Złotą kartę, aby dobrać wierzchni kafel ze stosu Nagród Rytuału w kolorze magenty.



PRZYGOTOWANIE

1. Przygotowując rozgrywkę z tym modułem, należy najpierw przygotować kafle Mapy zgodnie z tabelą przygotowania Mapy. Następnie należy wymieszać kafle Rytuału (po jednym na Rozdział) z przygotowanymi wcześniej kafkami Mapy (co zwiększy ilość kafli Mapy).

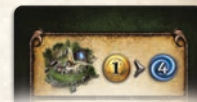
Jeśli któryś z Rozdziałów nie bierze udziału w rozgrywce, kafel Rytuału dla takiego Rozdziału należy zwrócić do pudełka.

Przykład: Nie używasz kafli Rozdziału I oraz V w Scenariuszu Wypnanie Żywiotaków, więc nie używasz kafli Rytuału z Rozdziału I oraz V.

2. Rozdziel kafle Nagrody Rytuału na stosy według ich koloru rewersu. Potasuj każdy ze stosów osobno i połóż je zakryte w pobliżu miejsca gry.
3. Połóż odkrytą kartę Rytuału w pobliżu.

PEGAZ

Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole z Pegazem możesz, jako Darmową Akcję, zapłacić 1 Złotą monetę, aby Pegaz przeniósł cię na odległość do 4 pól od obecnie zajmowanego pola; połóż figurkę Bohatera na wybranym polu. Działa to tak, jakby Bohater został Teleportowany na to pole, co oznacza, że podlega on wszystkim zasadom Teleportacji.



Uwaga: W przeciwieństwie do Gryfa, z Pegazem można wejść w interakcję wyłącznie na polu Pegaza, tj. Pegaz nie zostaje na polu, na które właśnie przeniosłeś Bohatera.



Kafle Nagrody Rytuału Poziomu 1 (fioletowy)



Kafle Nagrody Rytuału Poziomu 2 (magenta)



Karta Rytuału

ZASADY SPECJALNE

RYTUAŁ FAER

Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole z Rytuałem Faer, możesz, jako Darmową Akcję, złożyć ofiarę, tj. odrzucić dowolną liczbę Srebrnych i/lub Złotych kart, aby wyleczyć Bohatera i/lub otrzymać następujące Nagrody:

Jeśli chcesz doświadczyć bardziej realistycznego zachowania Gracza-Potwora podczas Walki, zalecamy grę z trybem gry Igrając z Ogniem. Niemniej jednak, gra w ten sposób będzie bardziej wymagająca niż podstawowy tryb Jednoosobowy.

Tryb gry Igrając z Ogniem podlega tym samym zasadom Spotkania i zasadom kart Srebrnych i Złotych, co gra Jednoosobowa w grze podstawowej, opisanym w **Instrukcji**, zaczynając od **strony 31**. Poniższe zasady zastępują jednak zasady Przygotowania rozgrywki i Walki w grze Jednoosobowej z gry podstawowej.

PRZYGOTOWANIE

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania rozgrywki (patrz **Instrukcja, strona 5**) z poniższymi zmianami:

- Użyj wyłącznie 2 Stałych kafli Mapy dla każdego z Rozdziałów. Można je rozpoznać po ikonie jednego gracza na dole kafla (tuż nad ikoną Stałego kafla Mapy).*
*lub pokazanych w Instrukcji, strona 31 w pierwszym druku.
- Odłóż na bok kość Walki i 2 kości Bohatera nie biorącego udziału w rozgrywce, które od teraz będą nazywane kośćmi Potwora. Kości tych używa się do kontrolowania Potwora w trakcie Walki.
- Zwróć karty Kontroli do pudełka; nie używa się ich w trybie gry Igrając z Ogniem.
- Zamień karty Kontroli Duszy z talii Złotych kart na ich odpowiednik z ikoną jednego gracza.
- Połóż żetony Leczenia Potwora w pobliżu.



Ikona jednego gracza



Kości Walki



Żetony Leczenia Potwora

ZASADY SPECJALNE

WALKA

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami Walki tak, jak to przedstawiono w **Instrukcji**, zaczynając od **strony 16**, wprowadzając następujące zmiany podczas dobierania Srebrnych i Złotych kart, a także podczas kroku B i C Fazy Ataku Potwora.

Gracz-Potwór (od teraz nazywany Potworem) kontrolowany jest za pomocą kości Walki i kości Potwora.

DODAWANIE SREBRNYCH I ZŁOTYCH KART

Gdy Karta Potwora zostaje odłożona, wszystkie przedstawione na niej Srebrne i Złote karty należy dodać do odpowiednich banków kart. Jeśli w banku kart Srebrnych znajdują się 4 karty lub więcej, należy odrzucić 4 Srebrne karty i dodać do banku Złotych kart 1 Złotą kartę.

FAZA ATAKU POTWORA

B) RZUT ATAKU POTWORA

Przedstawione poniżej zasady całkowicie zastępują krok B Fazy Ataku Potwora.

Rzuć jednocześnie kośćmi Potwora i kością Walki.

Jeśli Gracz-Bohater wykorzystał Esencję Powietrza, rzuć tylko **jedną** kością Potwora i kością Walki.

Natychmiast sprawdź, czy występują następujące efekty w podanej kolejności:

1. **Interwencja Shii:** Jeśli suma wartości na kościach Potwora wynosi 10 lub więcej, zwiększ o 1 wartość Kości Nadziei.
2. **Moc Żywiotaka Powietrza:** Jeśli Walka odbywa się na polu pod wpływem Mocy Żywiotaka Powietrza a kości Potwora mają różne wartości, odwróć tę o wyższej wartości na jej przeciwną stronę.
3. **Moc Żywiotaka Ziemi:** Jeśli Walka odbywa się na polu pod wpływem Mocy Żywiotaka Ziemi, zwiększ Wartość Bitewną Potwora o 2.
4. **Moc Żywiotaka Spaczenia:** Jeśli Walka odbywa się na polu pod wpływem Mocy Żywiotaka Spaczenia, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2.

C) PO RZUCIE ATAKU POTWORA

Przedstawione poniżej Zasady całkowicie zastępują krok C Fazy Ataku Potwora.

Wykonaj krok C Fazy Ataku Potwora zgodnie z poniższymi 5 krokami w podanej kolejności:

1. **Symbol Gaar:** Jeśli kość Walki przedstawia symbol Gaar, połóż dodatkowy żeton Gaar obok karty Potwora.
2. **Srebrna karta:** Jeśli kość Walki przedstawia Srebrną kartę, połóż 1 Srebrną kartę obok banku Srebrnych kart. Możesz obrócić ją o 90 stopni, aby pamiętać, że nie jest ona jeszcze częścią banku Srebrnych kart. Po Fazy Ataku Potwora dodaj tę kartę do banku Srebrnych kart. Można jej użyć podczas następnego Ataku Potwora.
3. **Akcja Chaosu:** Potwór próbuje wykonać 1 Akcję Chaosu za każdy przedstawiony na kości Walki symbol Akcji Chaosu. Dla każdej Akcji Chaosu, w banku Srebrnych lub Złotych kart musi znajdować się przynajmniej 1 karta a Potwór musi posiadać co najmniej 1 żeton Akcji Chaosu. Akcje Chaosu objaśniono poniżej.
Przykład 1: Kość Walki przedstawia 2 symbole Akcji Chaosu, ale Potwór ma w swoich zasobach tylko 1 żeton Chaosu. Wykona więc tylko 1 Akcję Chaosu.
Przykład 2: Kość Walki przedstawia 2 symbole Akcji Chaosu i Potwór ma w swoich zasobach 2 żetony Akcji Chaosu. Jednak w bankach kart ma tylko 1 Złotą kartę i nie posiada żadnej Srebrnej karty, wykona więc tylko 1 Akcję Chaosu.
4. **Żetony Gaar Potwora:** Potwór zawsze stara się wykonać najmocniejszy Atak przedstawiony na karcie Potwora (ten znajdujący się najbardziej z prawej). Jeśli rzut kośćmi Potwora nie jest wystarczająco silny, aby to zrobić a jedna lub obie kości mają wartość 1, 2 lub 3 sprawdź, czy Potwór ma w swoich zasobach żeton Gaar. Jeśli tak, połóż żeton Gaar niebieską stroną do góry obok kości i rzuć ponownie kością o niższej wartości (lub dowolną, jeśli mają tę samą wartość). Powtarzaj tę czynność do czasu, aż Potwór może wykonać najmocniejszy Atak lub wykorzysta wszystkie dostępne żetony Gaar.

Przykład: Bestia Cienia ma w swoich zasobach 2 żetony Gaar. Potwór wyrzucił 1 i 6. Jest to za mało, aby skorzystać z najmocniejszego ataku Potwora. Potwór wydaje żeton Gaar, kładąc go niebieską stroną do góry obok kości i rzuca ponownie kością o wartości 1, tym razem wyrzucając 3.



Wartość Bitewna Potwora wynosi teraz 11 (6+3 z kości Potwora i +2 za żeton Gaar umieszczony niebieską stroną do góry). W ten sposób Potwór może wykorzystać swój najmocniejszy Atak, w związku z czym nie wydaje drugiego żetonu Gaar, pomimo, że jedna z kości ma wartość 3.

- 5. Odpowiedź Bohatera:** Bohater może korzystać z żetonów Gaar, Umiejętności i Przedmiotów tak jak zawsze. Jeśli po wykorzystaniu żetonu Gaar przez Bohatera jedna z kości Potwora ma wartość 1, 2 lub 3 a Potwór wciąż ma w swoich zasobach żetony Gaar, natychmiast powtórz krok 4 opisany powyżej. Następnie Bohater może ponownie odpowiedzieć na tą akcję.

WYKONANIE I AKCJI CHAOSU

- Jeśli w banku Żółtych kart znajduje się co najmniej 1 Żółta karta, odkryj wierzchnią kartę z banku i kontynuuj odkrywanie kolejnych kart, aż odkryjesz 3 takie same karty, odkryjesz kartę innego typu lub skończą się karty w banku Żółtych kart. Jeśli odsłoniłeś kartę innego typu, połóż ją na spód banku Żółtych kart.



- Jeśli bank Żółtych kart jest pusty, postępuj w ten sam sposób, tym razem z bankiem Srebrnych kart do czasu, aż odkryjesz 2 karty tego samego typu, odkryjesz kartę innego typu lub skończą się karty w banku Srebrnych kart.
- Odrzuć żeton Akcji Chaosu i zastosuj odpowiedni efekt odkrytej Żółtej lub Srebrnej karty tak, jakby zostały zagrane w odpowiednim kroku Walki.

WYKONYWANIE 2 AKCJI CHAOSU

Wykonaj 1 Akcję Chaosu tak, jak to przedstawiono powyżej, aby stworzyć pierwszy stos kart. Tym razem jednak, jeśli odsłoniłeś kartę innego typu, zacznij nią tworzyć drugi stos kart. W pozostałych przypadkach (tj. zakończysz stos lub skończą się karty w banku kart), wykonaj kolejną Akcję Chaosu tak, jak to opisano powyżej, aby stworzyć drugi stos kart.

Skończony stos składa się z 3 Żółtych kart lub z 2 Srebrnych kart tego samego typu.

Przykład: Wykonujesz 2 Akcje Chaosu. Odkrywasz karty z banku kart Żółtych i odsłaniasz 3 karty Mocne Uderzenie. Wypełniłeś więc pierwszy stos. Odsłaniasz kolejną kartę, również Mocne Uderzenie, którą zaczynasz drugi stos. Kolejna odsłonięta karta to Leczenie, którą umieszczasz na spodzie banku Żółtych kart.



Uwaga trybu Drużyny: W niektórych przypadkach Potwór będzie mógł wykonać 3 Akcje Chaosu. Postępuj podobnie jak w przypadku 2 Akcji Chaosu, ale stwórz w sumie 3 stosy zamiast 2.

Dla każdej Akcji Chaosu odrzuć 1 żeton Akcji Chaosu i zastosuj odpowiedni efekt odsłoniętej karty.

OBJAŚNIENIE EFEKTÓW KART

LECZENIE

Gdy odsłonięto kartę Leczenia:

- Jeśli Potwór otrzymał Obrażenia większe lub równe wartości wskazanej na karcie Leczenia, Potwór zostaje normalnie uleczony.
- Jeśli Potwór otrzymał Obrażenia mniejsze niż wartość wskazana na karcie Leczenia, wylecz wszystkie Obrażenia Potwora i połóż żeton Leczenia Potwora o odpowiedniej wartości na karcie Potwora. Wartość ta jest równa różnicy pomiędzy wartością Leczenia i wartością Obrażeń Potwora, tj. niewykorzystanej wartości Leczenia.
- Jeśli nie otrzymał żadnych Obrażeń, połóż żeton Leczenia Potwora o wartości równej wartości Leczenia z karty. Dla ułatwienia, jeśli na karcie Potwora znajduje się już żeton Leczenia Potwora, możesz zastąpić oba żetony jednym żetonem o ich łącznej wartości.

Jeśli Potwór otrzymał Obrażenia, które go nie zabiły a na jego karcie znajduje się żeton Leczenia Potwora, zostaje on uleczony do wartości otrzymanych Obrażeń lub łącznej wartości znajdującej się na żetonach Leczenia Potwora w zależności, która z nich jest mniejsza. Usuń lub zamień odpowiednio żetony Leczenia Potwora tak, aby odzwierciedlały one wciąż niewykorzystane punkty Leczenia (jeśli jakieś zostały).

Przykład: Łucznik Goblinów otrzymał 2 Obrażenia. Podczas kolejnej Fazy Ataku Potwora odsłonięto 2 karty Leczenia, które leczą 3 Obrażenia. Goblin zostaje natychmiast uleczony do pełni zdrowia, tj. żeton Obrażeń zostaje usunięty z karty Potwora a na karcie umieszcza się żeton Leczenia Potwora o wartości 1.



Następnie Bohater ponownie zadaje 2 Obrażenia. Jako że ilość otrzymanych Obrażeń nie jest w stanie zabić Łuczniaka Goblinów, leczy on 1 punkt Obrażeń a żeton Leczenia Potwora zostaje usunięty z karty Potwora.

KONTROLA UMYŚLU

Skradziony za pomocą Kontroli Umysłu żeton Gaar Bohatera może zostać natychmiast wykorzystany.




DRUŻYNA - TRYB GRY KOOPERACYJNEJ

[ALTERNATYWNY]

Drużyna to nowy, kooperacyjny tryb gry, który pomaga przeżyć prawdziwie wspólną przygodę w świecie Euthii. Jeśli jest to jednak wasza pierwsza rozgrywka, zanim skorzystacie z trybu Drużyny, zalecamy najpierw rozegranie scenariusza Polowanie w trybie współzawodnictwa. Dzięki niemu lepiej zapoznacie się z podstawowymi zasadami gry.

Tryb Drużyny korzysta ze standardowych zasad gry z następującymi zmianami:

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Wygrywanie lub przegrywanie jako grupa. Aby wygrać grę, musicie wykonać Główny Cel wybranego scenariusza, tj. osiągnąć co najmniej Srebrny Poziom Zwycięstwa danego scenariusza. Scenariusz można ukończyć na jednym z trzech Poziomów Zwycięstwa - Srebrnym, Złotym lub Diamentowym. Grając w trybie Drużyny nie obliczacie Wyniku Końcowego. W celu zapoznania się z poszczególnymi Głównymi Celami i Poziomami Zwycięstwa, patrz **Księga Scenariuszy** , strona 45.

PRZYGOTOWANIE

Postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry (patrz Instrukcja, strona 5) dla wybranej ilości graczy z poniższymi zmianami:

- Odłóż na bok kość Walki i 2 kości Bohatera nie biorącego udziału w rozgrywce, które od teraz nazywane będą kośćmi Potwora. Kości tych używa się do kontrolowania Potwora w trakcie Walki.
- Zwróć karty Kontroli do pudełka; nie używa się ich w trybie Drużyny.
- Zamień karty Kontroli Duszy z talii Złotych kart na karty z ikoną jednego gracza.
- Losowo wybierz Przywódcę na czas pierwszej rundy i połóż przed nimi żeton Przywódcy.



Kość Walki



Ikona jednego gracza



Żeton Przywódcy

- Rozdziel karty Zadań Osobistych na oddzielne stosy kart na podstawie ich poziomu - Początkowy, Zaawansowany i Elitarny. Potasuj każdy stos oddzielnie i połóż je zakryte w pobliżu. Odkryj liczbę kart Początkowego Zadania Osobistego równą liczbie graczy +1 i umieść je obok stosu. Każdy z graczy wybiera po jednej karcie (w dowolnej uzgodnionej kolejności) jako swoje Zadanie Osobiste, które musi wykonać. Zwróć niewybraną kartę oraz pozostałe karty Początkowych Zadań Osobistych do pudełka.



Talie Zadań Osobistych

- Stwórz stos kart Drużyny w następujący sposób:
 - Rozdziel karty drużyny na podstawie ich zakresu rundy przedstawionego na ich odwrocie (I - runda 1-7, II - runda 8-14, III - runda 15-20).
 - Potasuj stos kart Drużyny III i połóż zakryty stos w pobliżu.
 - Potasuj stos kart Drużyny II i połóż zakryty stos na wierzchu stosu kart Drużyny III.
 - Potasuj stos kart Drużyny I i połóż zakryty stos na wierzchu stosu kart Drużyny II i III.
- Zostaw miejsce na 2 stosy kart, banku kart Srebrnych i banku kart Złotych. Szczegóły opisano w sekcji **Srebrne i Złote karty**, strona 31.



Bank kart Srebrnych



Bank kart Złotych

- ◆ Połóż żetony Zdrowia Potwora, żeton Rany Potwora i żetony Leczenia Potwora w pobliżu.



Żetony Zdrowia Potwora



Żeton Rany Potwora



Żetony Leczenia Potwora

ZASADY SPECJALNE

PRZYWÓDCA

Przywódca podejmuje wszelkie decyzje podczas gry, jeśli drużyna nie może podjąć decyzji jako grupa. Zaczynając od drugiej rundy, na początku każdej rundy należy przekazać żeton Przywódcy kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gracze mogą wykonywać swoje tury w dowolnej kolejności, czasem nawet jednocześnie. Jednakże:

- ◆ W jednym czasie może odbywać się wyłącznie jedna Walka.
- ◆ W jednym czasie można wykonać tylko jedną Akcję Handlu w tym samym Miejscu Handlu.
- ◆ W jednym czasie można wykonać tylko jedną Akcję Wydobycia na tym samym polu Wydobycia.
- ◆ W jednym czasie tylko jeden Bohater może Skonfrontować się z tym samym Żywiołakiem.

KARTY DRUŻYNY

Na początku każdej rundy należy odkryć jedną kartę Drużyny. Efekty przedstawione na tej karcie obowiązują do zakończenia bieżącej rundy.

Każda karta Drużyny jest podzielona na 3 części:

Belka u góry przedstawia dodatkowe zasoby (Srebrne i Złote karty, żetony Chaosu i żetony Gaar), które **Wrogowie** (grupa składająca się z jednego lub większej ilości Potworów i/lub Potworów Elitarnych) otrzymają na początku każdej Walki w tej rundzie.

Ramka składająca się z 4 lub 5 pól na środku karty opisuje dodatkowe zasady obowiązujące w trakcie Walki:

- ◆ Pierwsze pole u góry określa, ile dodatkowego zdrowia (jeśli w ogóle) otrzyma każdy Potwór podczas każdej Walki w tej rundzie. Połóż żeton Zdrowia Potwora o wskazanej wartości nad kartą/kartami Potworów biorących udział w Walce jako przypomnienie o dodatkowym Zdrowiu.
- ◆ Drugie górne pole określa, ile dodatkowych Ran (jeśli w ogóle) zada Bohaterowi każdy z Potworów podczas każdego Ataku w tej Walce. Połóż żeton Rany Potwora o wskazanej wartości nad kartą/kartami Potworów biorących udział w Walce jako przypomnienie o dodatkowych Ranach.



Pamiętaj: Potwór musi zadać co najmniej 1 Ranę w trakcie Fazy Ataku Potwora, aby móc zadać dodatkowe Rany.

- ◆ Pojawiające się czasami trzecie górne pole zawiera symbol Chaosu. Jeśli jest obecne, oznacza to, że każdy Potwór wykonuje dodatkową Akcję Chaosu, jeśli jest to możliwe.



- ◆ Pierwsze pole u dołu pokazuje jedną z poniższych opcji:

- Jeśli pole jest puste, nie pojawia się dodatkowy Wróg.
- Do Wrogów dodaj jednego Potwora o wskazanym Poziomie.
- Wrogowie atakują Atakiem Obszarowym. Aby poznać szczegóły Ataku Obszarowego, patrz sekcja Walka poniżej (strona 33).



Atak Obszarowy

- ◆ Drugie pole u dołu opisuje dodatkowe Nagrody, które otrzymacie za pokonanie Wrogów w Walce w tej rundzie.



Dół karty pokazuje 2 pola i symbol Złotej monety.

Dwa pola pokazują dodatkową Akcję/Akcje i dodatkowe punkty Ruchu (jeśli w ogóle), które gracze mogą wykonać w tej rundzie. Każde pole z Akcją może zostać wykorzystane wyłącznie przez jednego Bohatera. Każde pole z dodatkowymi punktami Ruchu może zostać wykorzystane wyłącznie przez jednego Bohatera. Gdy któryś z Bohaterów skorzystał z możliwości, jakie daje wybrane pole, połóż jego żeton Bohatera na tym polu. Z tego efektu nie można skorzystać więcej razy w tej rundzie.



W grze 3 lub 4 osobowej, za każdym razem, gdy odkryjesz nową kartę drużyny, połóż żetony Ruchu obok tych pól zgodnie z poniższymi zasadami:

- ◆ **Gra 3 osobowa:** Jeden żeton Ruchu o wartości 2.
- ◆ **Gra 4 osobowa:** Dwa żetony Ruchu o wartości 2.

Podobnie jak pola przedstawione na karcie, każdy żeton Ruchu może zostać wykorzystany wyłącznie przez jednego Bohatera. Za każdym razem, gdy zdecydujesz się zabrać żeton Ruchu, połóż go na swojej planszy Bohatera. W tej turze możesz wykorzystać ten żeton Ruchu, aby przemieścić Bohatera. Następnie odrzuć żeton do banku zasobów.

Symbol Złotej monety z zielonymi strzałkami znajdującymi się nad symbolem monety określa wartość Wymiany w trakcie tej rundy. Wartość Wymiany określa łączną, maksymalną wartość sprzedaży Przedmiotów, jakimi gracze mogą się wymienić w tej rundzie, jeśli ich Bohaterowie znajdują się na tym samym polu. Patrz **Wymiana Przedmiotów**, strona 31.



ZADANIA OSOBISTE

Możesz wypełnić Początkowe Zadanie Osobiste, jeśli spełnisz wymagania Zadania przedstawione na karcie. Otrzymujesz wtedy przedstawioną Nagrodę. Zatrzymaj tę kartę i połóż ją zakrytą obok swojej planszy Bohatera (aby pomóc wypełnić Zadanie Główne). Następnie dobierz 2 Zaawansowane Zadania Osobiste, zatrzymaj jedno z nich a drugie odłóż na odpowiedni stos kart odrzuconych.



Gdy wypełnisz Zaawansowane Zadanie Osobiste, dobierz tylko 1 kartę ze stosu Elitarnych Zadań Osobistych.

Jeśli zadanie składa się z dwóch części, możesz zdecydować, którą część chcesz wykonać jako pierwszą. Aby zaznaczyć, która część została już wykonana, połóż na niej swój żeton Bohatera.

Uwaga: Zachęcamy was do współpracy i pomocy innym w wykonywaniu Zadań Osobistych.

WYJAŚNIENIE ZADAŃ OSOBISTYCH



By wypełnić: Posiadaj Zestaw Zbroi danego typu składający się z podanej liczby elementów.



By wypełnić: Odrzuć (2 Złote karty / Trofeum Potwora Poziomu 2 / 3 Trofea Poziomu 3) we wskazanym Miejscu Handlu (nie musisz odrzucać ich wszystkich w tym samym czasie). Dla celu Zaawansowanego musisz dodatkowo wyzwolić dwa pola wydobywania, Jeziora i/lub Jaskini, tj. pokonaj Potwora we wskazanej lokacji.



By wypełnić: Osiągnij wskazany poziom Reputacji. Dodatkowo dla celu Początkowego i Zaawansowanego musisz wejść do Kościoła (znajdującego się na środku Specjalnego kafla Mapy).



By wypełnić: Walcz z 2 Potworami Poziomu 2 / Walcz z 2 Potworami Poziomu 3 w tym samym czasie we wskazanej lokacji (zgodnie z zasadami

trybu Drużyny). Dodatkowo dla celu zaawansowanego musisz odrzucić 2 Mikstury Leczenia na polu Kupców.



By wypełnić: Bohater musi znajdować się w Wieży Zabójców Smoków (znajdującej się na środku Specjalnego kafla Mapy) a jego obecny poziom Zdrowia musi wskazywać co najmniej wskazaną wartość.



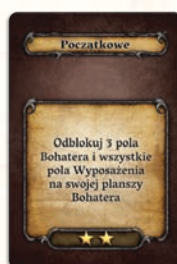
By wypełnić: Odrzuć 10 Złotych monet znajdując się w Kościele.



By wypełnić: Posiadaj 5 lub więcej Klejnotów na swoich kaflach Wyposażenia.



By wypełnić: Załóż 4 różne typy Zbroi. Zbroja z kafla Bohatera nie wlicza się.



By wypełnić: Odblokuj 3 pola Bohatera i wszystkie pola Wyposażenia na swojej planszy Bohatera.



By wypełnić: Skonfrontuj się z 3 różnymi Żywiotakami. Odrzuć 3 różne Esencje u Alchemików.



By wypełnić: Wejź do Kościoła i weź 10 Złotych monet. Odrzuć w Kościele 2 elementy Smoczej, Krakowej i/lub Kryształowej Zbroi.



By wypełnić: Pokonaj Potwora Elitarnego lub Potwora Poziomu 2. Odrzuć 2 Diamenty w Wieży Zabójców Smoków.

AKCJA HANDLU

Jeśli na polu znajduje się już żeton Handlu innego gracza, nie płacisz temu graczowi 1 Złotej monety.

AKCJA WYDOBYCIA

Jeśli na polu znajduje się jeden lub więcej żetonów Interakcji innych graczy, nie płacisz żadnemu z nich 1 Złotej monety. Musisz za to odrzucić 2 Srebrne karty albo 1 Złotą kartę (bez względu na ilość znajdujących się na tym polu żetonów Interakcji innych graczy). Jeśli masz 2 żetony Interakcji na tym polu, nie odrzucasz żadnych kart. Jeśli nie masz wystarczającej ilości kart do odrzucenia, nie możesz wykonać Akcji Wydobycia na tym polu.

KONFRONTACJA Z ŻYWIOLAKIEM

Jeśli na polu znajduje się jeden lub więcej żetonów Interakcji innych graczy, nie płacisz żadnemu z nich 1 Złotej monety. Musisz za to odrzucić 2 Srebrne karty albo 1 Złotą kartę (bez względu na ilość znajdujących się na tym polu żetonów Interakcji innych graczy). Jeśli nie masz wystarczającej ilości kart do odrzucenia, nie możesz Skonfrontować się z Żywiołakiem na tym polu.

LECZENIE INNEGO BOHATERA

W dowolnym momencie Fazy Leczenia Bohatera lub poza Walką, jeśli 2 lub więcej Bohaterów znajduje się na tym samym polu, mogą oni leczyć się wzajemnie korzystając z samodzielnych efektów Leczenia, tj. nie możesz wyleczyć innego Bohatera korzystając z dodatkowego efektu Leczenia znajdującego się na twojej Broni lub Umiejętności Bitewnej, takich jak na Gwiezdnym Kosturze czy Rytuale Gwiazd Ael, lub Sztylecie Rytualnym Taesiri.

WYMIANA PRZEDMIOTÓW

W dowolnym momencie poza Akcją lub Akcją Darmową, jeśli 1 lub kilku z pozostałych Bohaterów znajduje się na tym samym polu co twój Bohater, możesz przekazać im raz na rundę Przedmioty, które posiadają wartość sprzedaży. Nie mogą więc to być żetony Gaar, żetony Dwurt, Srebrne i Złote karty, Trofea, Surowce Naturalne czy żetony Obiektu (jeśli gracie z modułem gry Sekrety Mapy). Nie możesz też nigdy wymienić się kaflami Bohatera, nawet jeśli posiadają one wartość sprzedaży.

Kiedy przekazujesz Przedmioty jednemu lub kilku Bohaterom, połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera obok karty Drużyny, aby zaznaczyć, że w tej rundzie przekazałeś już Przedmioty. Nie możesz zrobić tego ponownie w tej rundzie. Kiedy odkrywasz nową kartę Drużyny na początku kolejnej rundy, weź z powrotem swój żeton Bohatera.

Możesz przekazać Przedmioty o łącznej wartości sprzedaży równej lub niższej od wartości Wymiany, wskazanej na karcie Drużyny w tej rundzie.

Uwaga: Twój Bohater może otrzymać Przedmioty od innych Bohaterów wielokrotnie w ciągu tej samej rundy (za każdym razem od innego Bohatera), ale nie możesz przekazać ich więcej niż raz na rundę.

Przykład: Trzech Bohaterów znajduje się na tym samym polu – Ael, Dral i Maeldur. Wartość Wymiany na karcie Drużyny w tej rundzie wynosi 6. Poza swoją Akcją i Akcją Darmową, Dral przekazuje Przedmioty o łącznej wartości sprzedaży równej 4 Maeldurowi i Przedmioty o łącznej wartości sprzedaży równej 2 Ael. Łączna wartość sprzedaży Przedmiotów jest więc równa 6. Gracz kontrolujący Drala kładzie swój żeton Bohatera obok karty Drużyny. Dral nie może przekazać więcej Przedmiotów innym Bohaterom w tej rundzie, jednak Ael i Maeldur wciąż mogą to zrobić, ponieważ jedynie otrzymali Przedmioty.

KARTY SPOTKAŃ

Karty Spotkań uzupełniają się wyłącznie **na koniec rundy**.

Po wypełnieniu Zadania na karcie Spotkania, zamiast położyć kartę spotkania obok planszy Bohatera, odrzuć ją na odpowiedni stos kart odrzuconych, jako że nie będzie Punktacji Końcowej.

SPOTKANIE CZAROWNICY

Jeśli odsłoniłeś Spotkanie Czarownicy, użyj kart dla gry Jednoosobowej (oznaczonych ikoną Jednego gracza). Kafle Nagrody Czarownicy (Mroczne Amulety) nie biorą udziału w rozgrywce w trybie Drużyny.

KARTY ZLECENIA

Po pokonaniu Potwora Elitarnego, zamiast położyć kartę Zlecenia obok planszy Bohatera, odrzuć ją na odpowiedni stos kart odrzuconych, jako że nie będzie Punktacji Końcowej.

Uwaga: Możesz w dalszym ciągu położyć kartę Potwora Elitarnego w jednej ze swoich Sakw i wykorzystać ją jako Trofeum.

SREBRNE I ZŁOTE KARTY

Gracz-Potwór (od teraz nazywany Potworem) jest kontrolowany za pomocą kości Walki i kości Potwora. Dodatkowo używa Złotych i Srebrnych kart. Zostaw miejsce w pobliżu na dwa stosy kart, bank kart Srebrnych i bank kart Złotych.

♦ Za każdym razem, gdy dowolny gracz dobiera Srebrną lub Złotą kartę, należy dodać 1 kartę tego samego typu do odpowiadającego mu banku kart.

Wyjątek: Nie dodawaj Złotej karty do banku kart Złotych, gdy któryś z graczy wymienia 4 Srebrne karty na 1 Złotą kartę.

♦ Za każdym razem, gdy w banku kart Srebrnych znajdują się 4 Srebrne karty lub więcej, odrzuć 4 z nich i dodaj 1 Złotą kartę do banku kart Złotych.

- ◆ Nie ma limitu Złotych kart, które mogą znajdować się w banku kart Złotych.

W dalszym ciągu otrzymujesz Srebrne i Złote karty podczas rozgrywki jako Nagrodę, ale nie kontrolujesz Potwora. W związku z czym gracz może w dowolnym momencie:

- ◆ Odrzucić 4 Srebrne karty, aby otrzymać 1 Złotą monetę.
- ◆ Odrzucić 1 Złotą kartę, aby otrzymać 1 Złotą monetę.

Srebrne i Złote karty są również wykorzystywane podczas Konfrontacji z Zywiołakiem lub na polu Wydobycia z jednym lub kilkoma żetonami Bohatera, a także dla konkretnych specjalnych zasad wybranego Scenariusza.

Gracz w dalszym ciągu musi przestrzegać limitu 5 kart na ręce (patrz **Instrukcja, strona 22**).


WALKA

WSPÓLNA WALKA

W pewnych przypadkach **dwóch** graczy (i nie więcej niż dwóch) może wziąć udział w tej samej Walce:

- ◆ Walka z ikoną Potwora przedstawioną na polu,
- ◆ Walka z ikoną Sługusa przedstawioną na polu,
- ◆ Walka z Potworem Elitarnym w lokacji określonej na karcie Zlecenia.

Każda inna Walka musi zostać wykonana przez **jednego** Bohatera i nie wpływają na nią efekty znajdujące się na karcie Drużyny.

Możesz wykorzystać Trofeum zdobyte podczas Wspólnej Walki, aby wykonać Zadanie. Wszelkie wyjątki od tej reguły opisano w **Księdze Scenariuszy** .

Aby rozpocząć Wspólną Walkę: Bohater wchodzi na pole z niepokonanym Potworem i zostaje na nim do momentu, gdy drugi Bohater wejdzie na to samo pole i razem rozpoczną Wspólną Walkę. Pierwszy Bohater nie może wykonać żadnej innej Akcji, Akcji Darmowej ani Ruszyć się z tego pola, dopóki nie zacznie się Walka. Jak tylko drugi gracz wejdzie na to pole, Walka rozpoczyna się.

Pierwszy z graczy musi wykonać Akcję Walki na tym polu przed zakończeniem obecnej rundy, nawet jeśli drugi z graczy nie wejdzie ostatecznie na wymagane pole.

Aby odbyć Wspólną Walkę, obydwójce muszą wykonać Akcję Walki odrzucając odpowiedni żeton.

PRZYGOTOWANIE WALKI

Przed rozpoczęciem Walki, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Dobierz kartę Potwora na podstawie poziomu trudności Potwora (przedstawionym na polu) i umieść go przed sobą. Jeśli obecna karta Drużyny przedstawia dodatkowego Potwora, dobierz go z odpowiedniej talii Potworów i połóż po prawej stronie wcześniej dobranej karty Potwora. Kolejność kart od lewej do prawej będzie kolejnością ataku Wrogów w tej Walce.
2. Do odpowiednich banków kart dodaj odpowiednią ilość Srebrnych i Złotych kart przedstawionych na kartach

Potworów i Potworów Elitarnych w linii Wrogów. Na podstawie belki u góry karty Drużyny, dodaj do banków kolejne Srebrne i Złote karty.

3. Utwórz Pulę Walki (wspólne zasoby dla wszystkich Potworów) składającą się z żetonów Chaosu i żetonów Gaar przedstawionych na kartach Potworów i Potworów Elitarnych w linii Wrogów. Na podstawie belki u góry karty Drużyny dodaj dodatkowe żetony Chaosu i żetony Gaar do Puli Walki.

Uwaga: Jeśli Potwór dobiera żeton Chaosu jako dodatkowy efekt Walki (patrz **strona 17**), również dodaje go do Puli Walki.

4. Obowiązują standardowe zasady Kości Nadziei. Jeśli dwóch graczy bierze udział w Walce, obaj mogą skorzystać z Kości Nadziei. Jednak jakiegokolwiek korzyści wynikające z wydania punktów na Kości Nadziei otrzymuje wyłącznie gracz, który wydał te punkty.

ROZPOCZĘCIE WALKI

Tryb Drużyny korzysta z tych samych zasad Walki, co tryb gry **Igrając z Ogniem**, łącznie z efektami kart Leczenia i Kontroli Umysłu. Patrz **Walka, strona 26** i **Objaśnienie Efektów kart, strona 27**.

Na początku Walki każdy z Bohaterów może skorzystać z jednego efektu Pierwszego Uderzenia za pomocą odpowiedniego Przedmiotu lub Umiejętności, aby zaatakować dowolnego Wroga. Gracze sami decydują w jakiej kolejności zaatakują. Jeden Wróg może zostać zaatakowany przez obu graczy.

RUNDY WALKI

Walka trwa serię Rund Walki, każda Runda składa się z 4 Faz. Trwa ona do czasu, aż wszyscy Wrogowie zostaną pokonani lub wszyscy Bohaterowie zginą.

1. Faza Leczenia Bohatera
2. Faza Ataku Wroga (patrz poniżej)

Powtarzaj Fazę 1 i 2 do czasu, aż wszyscy Wrogowie zaatakują.

3. Faza Leczenia Bohatera
4. Faza Ataku Bohatera (patrz poniżej)

Powtarzaj Fazę 3 i 4, aż wszyscy Bohaterowie zaatakują.

Kolejność w jakiej Wrogowie atakują podczas Fazy 2 wynika z kolejności w jakiej znajdują się karty Potworów, od lewej do prawej. Jeden Bohater może zostać zaatakowany więcej niż raz, jeśli w linii Wrogów znajduje się większa ilość Potworów / Potworów Elitarnych. Podczas Wspólnej Walki gracze sami decydują, dla każdego Wroga osobno, którego z nich zaatakuje dany Wróg.

Podczas Wspólnej Walki gracze sami decydują, który z nich wykona Fazę 4 jako pierwszy. Każdy Bohater może zaatakować wybranego Wroga Bronią bądź Umiejętnością Walki jak podczas normalnej Fazy Ataku Bohatera. Nie może to być Broń lub Umiejętność Walki z efektem Pierwszego Uderzenia. Podczas Wspólnej Walki jeden Potwór może zostać zaatakowany przez obu graczy.

Obowiązują poniższe dodatkowe zasady specjalne:

- ◆ Jakiegokolwiek zagrany efekt Trwały działa na wszystkich Wrogów biorących udział w Walce.

- ◆ Efekty Srebrnych i Złotych kart, a także specjalne efekty Walki (patrz **Instrukcja, strona 31** i **Karty Potworów, strona 17**) działają wyłącznie na Bohatera, który został zaatakowany przez tego Wroga.

- ◆ Efekt Złotej karty Gnijącego Robaka działa na wszystkie Rzuty Bohaterów biorących udział w Walce.

- ◆ Jeśli karta Drużyny pokazuje Atak Obszarowy, zadane Rany, wszystkie specjalne efekty Walki i wszystkie efekty Srebrnych i Złotych kart działają na każdego Bohatera biorącego udział w Walce.

Przykład: W walce z Gekonem udział bierze dwóch Bohaterów. Końcowa Wartość Bitewna Gekona wynosi 7. Zagrano również jedną kartę Wzmocnienia podczas tej Fazy Ataku Potwora. Jako że Karta Drużyny w tej rundzie posiada efekt Ataku Obszarowego, obaj Bohaterowie otrzymują 3 Rany (2 z karty Potwora i 1 dodatkowa Rana z karty Wzmocnienia). Potwór dobiera dodatkowe 2 Srebrne karty (po 1 za Bohatera) i dodaje je do banku Srebrnych kart.



NAGRODY ZA WSPÓLNĄ WALKĘ

Na koniec Wspólnej Walki każdy gracz otrzymuje połowę Nagrody, Łupu z pola, na którym się znajdują i Trofeów, tj. każdy gracz bierze połowę Złotych monet, punktów Reputacji, Srebrnych i Złotych kart, Mikstur Leczenia, Klejnotów i Esencji. Dla każdej Nagrody, której ilość jest nieparzysta, gracze sami decydują, który z nich otrzyma nadwyżkę.

Gracze decydują wspólnie, który z nich położy żeton Bohatera/Interakcji/Handlu na wyzwolonym polu.

W przypadku Śmierci Bohatera w trakcie Wspólnej Walki:

- ◆ Jeśli zginął tylko jeden z Bohaterów, tj. drugiemu udało się pokonać pozostałych Wrogów, gracze dzielą na pół wyłącznie punkty Reputacji. Pozostałe Nagrody, Łup i Trofea otrzymuje Bohater, który przetrwał Walkę.
- ◆ Jeśli obaj Bohaterowie zginą, ale udało im się pokonać przynajmniej jednego Potwora lub Potwora Elitarnego, gracze dzielą się wyłącznie Nagrodą za pokonane Potwory (Łupy i Trofea zostają utracone). Pole zostaje wyzwolone wyłącznie, gdy **wszystkie Potwory** biorące udział w Walce zostaną pokonane; połóż odpowiedni żeton na polu jak zawsze.

ŚMIERĆ BOHATERA

Jeśli twój Bohater zginie poza Walką, postępuj zgodnie z podstawowymi zasadami. Wyjątkiem jest utrata tylko 1 punktu Reputacji (zamiast 2).

Jeśli twój Bohater zginie w trakcie Walki, postępuj zgodnie z podstawowymi zasadami. Jednakże zamiast przekazać swój żeton Bohatera Graczowi-Potworowi, tracisz 1 punkt Reputacji.

Pamiętaj, aby dodać 1 Złotą kartę do banku kart Złotych, po tym jak sam dobierzesz Złotą kartę po Odrodzeniu.

OBJAŚNIENIE EFEKTÓW KAFLI BOHATERA

SZARŻA (DRAL)

Pierwszy Atak pierwszego Potwora musi zostać skierowany na Drała. Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2.

KSIĘGA MOCY (TAESIRI)

W Walce z wieloma Wrogami (z powodu dodania dodatkowego Wroga przedstawionego na karcie Drużyny), jeśli Taesiri przeżyła, połóż wyłącznie **jeden** żeton Bohatera na Księżce Mocy.

OBJAŚNIENIE SPOTKAŃ

JENIEC (WŁADCA)

Jeśli wszedłeś w interakcję z Jeńcem po Wspólnej Walce na wskazanym polu i obaj Bohaterowie przeżyli, tylko **jeden** żeton Bohatera zostaje umieszczony na karcie Spotkania.

NOWE SYMBOLE I IKONY



Dzika Czaszka: Symbol znajdujący się na wszystkich komponentach, które są częścią rozszerzenia Fierce Powers & Crawling Shadows.



Dowolny typ Klejnotu: Położ lub odrzuć dowolny typ Klejnotu oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.



Dowolny typ Esencji: Weź lub odrzuć dowolny typ Esencji oprócz Esencji Spaczenia.



Dowolny typ Surowca Naturalnego: Odrzuć dowolny kafel Surowca Naturalnego.



Dowolny typ Zwoju: Odrzuć dowolny typ Zwoju.



Dowolny typ Trofeum: Odrzuć dowolną kartę Potwora włącznie z Potworem Elitarnym.



Dowolne Trofeum Potwora Elitarnego: Odrzuć kartę Elitarnego Potwora.



Trofeum ze Zdrowiem Potwora: Odrzuć dowolną ilość Trofeów dowolnego typu o łącznej wartości Zdrowia równej lub większej niż wartość wskazana na symbolu.



Zdrowie Potwora z „+” przed numerem: Dodatkowe Zdrowie Potwora w trakcie Walki zaznaczone żetonem/żetonami Zdrowia Potwora.



Mała książka: Zaznacza lokację / efekt, gdzie możesz wybrać jedną lub kilka z poniższych opcji (jeśli nie zaznaczono inaczej):

- ◆ Odblokuj pola Bohatera i pola Wyposażenia na planszy Bohatera tak, jakbyś znajdował się w Miejscu Handlu.
- ◆ Odkryj kafle Bohatera, kup Wyposażenie spośród swoich kafli Bohatera i Naucz się Umiejętności tak, jakbyś znajdował się w Miejscu Handlu.

Uwaga: Nie możesz sprzedać Przedmiotów usuniętych z pól Bohatera. Musisz przenieść je do jednej ze swoich Sakw lub usunąć ze swojej planszy Bohatera bez uzyskania wskazanej ilości Złotych monet. Przedmioty można sprzedawać wyłącznie w Miejscach Handlu.



Otrzymywanie Klejnotów: Weź wskazaną liczbę różnych Klejnotów oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.



Srebrna Magia: Efekt drugiego segmentu na Srebrnej karcie można uzyskać po zagranii tylko jednej Srebrnej karty.



Sługus: Latająca Czaszka



Sługus: Gnijący Rzeźnik



Sługus: Nieumarły Lord



Przywódca: Oznacza osobę, która podejmuje decyzje, jeśli grupa nie może dojść do porozumienia.



Wartość Wymiany: Określa łączną, maksymalną wartość sprzedaży Przedmiotów, jaką każdy gracz może przekazać innym graczom znajdującym się na tym samym polu.

BOHATEROWIE



Eltrea (zielony)



Zdolność Chowańca



Przynależność Chowańca – Liść



Przynależność Chowańca – Księżyc



Kafel Początkowy Bohatera z rozszerzenia / Dzika Czaszka w Koronie

SCENARIUSZE I ZESTAWY SCENARIUSZY



Nekromanta



Wieża



Boss - Hydra



Dodatkowe Jedzenie: Przesuń żeton Jedzenia na karcie Zajadłości o wartość wskazaną na ikonie Jedzenia.



Wykorzystaj Umiejętność Ogólną: Wykorzystaj jedną wybraną Umiejętność / Umiejętność Pierwszego Uderzenia na swojej planszy Bohatera (bez uzyskania jej efektu).



1 punkt Tajemnicy: Każdy żeton Kuli odpowiada 1 punktowi Tajemnicy i jest wykorzystywany do poruszania się po Mapie Wymiarów i wchodzenia w interakcję z lokacjami Tajemniczych Kryształów i Tajemniczych Barrier.



Półowa Zdrowia: Zdrowie Potwora zostaje zmniejszone o połowę, zaokrąglając w górę.



Padlina: Potwór na tym polu zostaje pokonany a pole zostaje wyzwolone.



Warunek odległości - najdalsze pole



Warunek odległości - najbliższe pole



Boss - Demon Faer



Położenie Mówiącej Kamiennej Głowy



Położenie Ducha Rozbitego Statku



Ślady: Zwiększ wartość rzutu „znajdź Ślady” o 2 za każdy żeton Śladów znajdujący się na Mapie.



Przeklęta Umiejętność: Zmniejsz wartość wszystkich Rzutów Bohatera o sumę efektów Koniczyny znajdujących się na wszystkich twoich żetonach Przeklętej Umiejętności na kaflach Bohatera.



Uszkodzona Zbroja: Zmniejsz swoją wartość modyfikatorów Sakw o 1 za każdy żeton Uszkodzonej Zbroi znajdujący się na twojej Zbroi. Wszystkie efekty takiej Zbroi i znajdujących się na niej Klejnotów przestają działać.



Separator - Odrzucone



Separator - Nieodkryte



Separator - Odkryte



Boss - Behemot



INDEKS

A

Alternatywny 2
Atak Obszarowy 29, 33

B

Błądny Ognik 7, 11, 21

C

Chowaniec 7, 8, 9, 11
Czerwony Błądny Ognik 21

D

Driada 7, 12
Drużyna 28, 31, 32
Duch Jastrzębia 7, 12
Dzika Czaszka 2
Dzika Czaszka w Koronie 13

E

Elitarne Zadanie Osobiste 30
Eltrea 7, 8, 9
Ent 7, 12
Esencja Spaczenia 7, 21

G

Główny Cel 25, 28
Gnijąca Mucha 18, 19
Gnijący Robak 18, 19

I

Igrając z Ogniem 26, 32

J

Jeleń 19, 20

K

Kafel Bohatera Komenda 9
Kafel Mapy Rytuału 25
Kafel Mapy Spaczenia 7
Kafel Początkowy Mapy
Rotunda 6

Karta Drużyny 28, 29, 32, 33

Karta nagrody 7

Karta Sekretu 19

Karta Sługusa 7

Kość Walki 26-27, 28, 31

Krwawa Skała 21

Księżyc - Przynależność
Chowańca 7, 8

L

Liść - Przynależność Chowańca
7, 8

Lokacja 11, 19

M

Mała książka 34
Moc Spaczenia 21, 26
Moduł Gry 2

N

Nagroda Rytuału 25
Niebieski Błądny Ognik 21
Niedźwiedź 19, 20

O

Obiekt 19, 20
Odwołaj Chowańca 8
Okultysta 22

P

Pegaz 25
Plansza Chowańca 7, 8, 9
Płatnerz 22
Początkowe Zadanie Osobiste
28, 29
Poziom Zwycięstwa 25, 28
Przynależność Chowańca 7,
8, 9
Przywódca 28, 29

Przyzwij Chowańca 9

Ptaka 19, 20

Pustka Żywiołu 23

R

Rotunda 6
Ruch Chowańca 8
Rytuał Faer 25

S

Sługus 7, 32
Srebrna Magia 17
Stały 2
Studnia 21
Stworzenie 18
Szaman 22
Świecząca Czaszka 21

U

Umiejętność Chowańca 9, 11



TWÓRCY I PODZIĘKOWANIA

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS

Zespół Diea Games

TADEAŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ,
TOMÁŠ HOLEK, ALLADJEX

Grafika

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Projekt grafiki

IVETA DOLEŽALOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Modele

VLADIMÍR TUREK

Zespół Crowdfundingowy

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Produkcja

CARL MATTHEWS

Instrukcja

MARKÉTA BLÁHOVÁ, PHILIP PETTIFER, ALLADJEX

Tłumaczenie i korekta

MICHAŁ PUCH, BARTOSZ ZIELNIEWICZ, MARCIN
PUCH, MAGDALENA DZIEDZIC

Gorące podziękowania za całą pomoc, opinie i wsparcie finansowe na Kickstarterze. Bez Was ten dodatek nigdy nie stałby się rzeczywistością. Dziękujemy:

- ♦ WSZYSTKIM PRZYJACIOŁOM I TESTEROM
- ♦ WSZYSTKIM NASZYM WSPIERAJĄCYM

W celu skontaktowania się z obsługą klienta, skontaktuj się poprzez steamforged-games.gorgias.help. Zachowaj tę informację na przyszłość.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Komponenty mogą się różnić od tych przedstawionych w instrukcji.

UWAGA!

NIE NADAJE SIĘ DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA.
TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRZEZNACZONY DO UŻYTKU
DLA OSÓB POWYŻEJ 13 ROKU ŻYCIA.



ZESPÓŁ STEAMFORGED GAMES

Współzałożyciele

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Prezes Wykonawczy

Simon Spalding

Doradztwo Zarządu

Ron Ashitiani

Dyrektor Inwestycyjny

Rob Jones

Projekt i Rozwój

Richard August
Jordan Connolly
Alex Hall
Ginny Loveday
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews

Nick Niotis
Jamie Perkins

Modele i Grafika

Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Projekt Grafiki i Skład

Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Produkcja

Ben Clapperton
Candy Chan
Matthew Elliott
Carl Matthews

Lu Mingjing
Tom Rochford

Finanse i IT

John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

**Marketing i Zarządzanie
Komunikacją**

Tom Hart
Steve Hough
Krystal Kennedy
Chynna-Blue Scott
Ben Taylor

Licencje i Obsługa Handlowa

Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Obsługa i Wysyłka

Judy Guan
Richard Jennings

