

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS
KSIĘGA SCENARIUSZY

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	2
Dziki Bieg.....	3
Mgła Nekromancji.....	7
Łowcy Głów.....	10
Powstanie Żniwarza Dusz.....	15
Spotkanie z Diabłem.....	19
Gniew z Zaświatów.....	23
Tajemniczy Wymiar.....	28
Zestawy Scenariuszy.....	32
Przerażające Ścieżki.....	32
Jaskółka Zapomnienia.....	38
Główne Cele i Poziomy Zwycięstwa - tryb Drużyny.....	45



WPROWADZENIE

Niniejsza księga zawiera zasady dla poszczególnych scenariuszy. Każdy scenariusz ma swój własny **poziom trudności** (trudny, heroiczny i legendarny) i **czas rozgrywki na gracza**, opisane przy tytule scenariusza.

Przykład: *Dziki Bieg* jest **trudnym** scenariuszem a jego czas rozgrywki to **75 minut na gracza**.

Księga ta zawiera też kilka zestawów zasad wykorzystywanych przez poniższe scenariusze.

ZESTAW ZASAD: ŻETONY CMENTARZA

Niektóre scenariusze wykorzystują podczas rozgrywki żetony Cmentarza, które zostaną umieszczone na Mapie.



Żeton Cmentarza

Za każdym razem, gdy twój Bohater wejdzie na pole z żetonem Cmentarza, **musisz** odwrócić ten żeton i zastosować przedstawione na nim efekty. Następnie usuń żeton Cmentarza z Mapy. **Nie kładź** żadnych swoich żetonów na tym polu.


Moce Żywiolaków stosuje się przed odwróceniem żetonu Cmentarza i zastosowaniem jego efektów:

- ♦ **Moc Żywiolaka Ognia:** Otrzymujesz 2 Rany w normalny sposób. Następnie natychmiast odwróć żeton Cmentarza i zastosuj jego efekty, tj. nie możesz uleczyć Bohatera pomiędzy tymi dwoma efektami.
- ♦ **Moc Żywiolaka Wody:** Wylecz 2 Rany w normalny sposób. Jeśli twój Bohater chce skorzystać z efektu Mocy Żywiolaka Wody, musi to zrobić zanim odwrócisz żeton Cmentarza i zastosujesz jego efekty.

Jeśli twój Bohater umrze w wyniku otrzymanych z efektu żetonu Cmentarza Ran, postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz **Instrukcja, strona 25**). Nie otrzymujesz żadnych pozytywnych efektów z żetonu Cmentarza. W takim przypadku zostaw odwrócony żeton Cmentarza na polu, na którym się znajduje. Dowolny Bohater wchodzący na to pole **musi** zastosować efekty z tego żetonu (łącznie z otrzymaniem Ran). Następnie usuń żeton z Mapy.

ZESTAW ZASAD: OCZYSZCZENIE

Niektóre scenariusze wykorzystują karty Oczyszczenia, aby usuwać Żywiolaki Spaczenia z Mapy.

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu z Żywiolakiem Spaczenia (również tych na Stałych kafłach Mapy Spaczenie ) i spełni warunek Oczyszczenia przedstawiony na odkrytej karcie Oczyszczenia (poprzez odrzucenie Przedmiotów i/lub Srebrnych kart tak, jak przedstawiono na karcie), możesz Oczyszczyć to pole jako Darmową Akcję. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz Nagrodę przedstawioną na karcie i usuwasz figurkę Żywiolaka z tego pola. Zostaw znajdujące się na tym polu żetony Interakcji (jeśli jakieś są). Następnie odrzuć kartę Oczyszczenia. Na koniec swojej tury odkryj nową kartę

Warunek Oczyszczenia

Nagroda




Oczyszczenia z talii dla każdej odrzuconej przez ciebie karty. Jeśli talia kart Oczyszczenia jest pusta, potasuj wszystkie odrzucone karty, aby stworzyć nową.

Tryb Drużyny: Karty Oczyszczenia odstawiane są na **koniec rundy**, a nie na koniec tury.

Od teraz możesz normalnie wykonać Akcje Handlu bądź Skonfrontować się z oryginalnym Żywiolakiem na tym polu.

Jeśli Oczyszczyłeś pole Żywiolaka Spaczenia z niepokonanym Potworem, musisz natychmiast przeprowadzić Akcję Walki. Jeśli nie masz dostępnej Akcji Walki, nie możesz Oczyszczyć pola tego Żywiolaka. Możesz jednak wejść z nim w Konfrontację.

Jeśli Oczyszczyłeś pole Żywiolaka Spaczenia na Miejscu Handlu, usuń wszystkie **żetony Interakcji** z tego pola i połącz je na planszy Scenariusza/Handlu pod torem Rund. Będą one wykorzystane podczas Punktacji Końcowej.

Jeśli Oczyszczyłeś pole Spaczonego Żywiolaka przedstawionego na Stałym kafłu Mapy , postępuj w następujący sposób:

- ♦ Usuń wszystkie żetony Interakcji z tego pola i połącz je na planszy Scenariusza/Handlu pod torem Rund. Będą one wykorzystane podczas Punktacji Końcowej.
- ♦ Połącz żeton Pustkowiec, stroną Pustki do góry.



ZESTAW ZASAD: ŻETONY PUSTKI

Niektóre scenariusze wykorzystują podczas rozgrywki żetony Pustki, które zostaną umieszczone na Mapie.

Pola zakryte żetonami Pustki tracą swoje Moce Żywiolaka do końca gry.

Możesz wejść na, przemieścić się przez lub zakończyć Ruch na polu z żetonem Pustki. Pola z żetonami Pustki traktuj jak puste pola.

ZESTAW ZASAD: KOMPAS

Niektóre scenariusze wykorzystują kafle Kompas, aby wskazać konkretne miejsce na Mapie.



Kafel Kompas

Dobierz kafel kompasu, gdy poprosi cię o to scenariusz. Użyj symbolu Kompas z przodu kafla, aby wskazać konkretne miejsce na Mapie.

Wybierz pole znajdujące się najbliżej krawędzi Mapy, odpowiadające Pierwszemu kierunkowi (zaznaczonego sześciokątą ramką).



Przykład: Dla tego kafla Kompas, wybierz pole znajdujące się najbliżej północnej krawędzi Mapy, tj. pole wysunięte najbardziej na Północ.

W przypadku kilku pól spełniających ten warunek, wybierz pole znajdujące się najbliżej kolejnego kierunku (podążając za strzałką na kaflu Kompas).

Małe symbole na górze i na dole kafla Mapy odpowiadają kierunkowi Północnemu i Południowemu.



Po wskazaniu konkretnego miejsca na Mapie odrzuć kafel Kompas.

Uwaga: Symbol kompasu został użyty w grze podstawowej w scenariuszu Obrona Krainy. Pełen przykład wskazywania konkretnego miejsca na Mapie znajdziesz w Księdze Scenariuszy, strona 11.

ZESTAW ZASAD: FIGURKI BLOKUJĄCE (NIE ŻYWIOŁAKI)

Niektóre scenariusze, w momencie umieszczania figurki na polu, mogą nakazać ci umieścić ją na polu, które nie zawiera „Figurki Blokującej (Nie Żywiołak)”.

Figurka Blokująca to dowolna figurka oprócz Żywiołaka (Spaczonego lub nie).

ZESTAW ZASAD: ATAK POZA AKCJĄ WALKI

Jeśli twój Bohater atakuje bądź uderza coś bez wykonywania Akcji Walki, nie może on skorzystać z Przedmiotu lub Umiejętności z Przekreśloną Głową Smoka, np. Atakując Wieżę Adraghora (scenariusz Powstanie Zniwiarza Dusz), uderzając w Tajemniczy Kryształ lub Tajemniczą Barierę (scenariusz Tajemniczy Wymiar), itp.



ZESTAW ZASAD: WALKA ZE SŁUGUSAMI

Niektóre scenariusze wymagają rozmieszczenia Sługusów na Mapie, z którymi Bohaterowie będą musieli walczyć w przyszłości.

Obowiązują wtedy normalne zasady Walki tak, jak z Potworami. Karta Sługusa określa Zdrowie Sługusa i ilość zadawanych Ran oraz wszystkie pozostałe efekty Walki.

Jeśli pokonasz Sługusa, a twoja Reputacja znajduje się w zakresie Nagrody, otrzymujesz Nagrodę przedstawioną na karcie Nagród Sługusa lub na odwrocie karty Sługusa.

Wymagany poziom Reputacji, aby otrzymać Nagrodę



Możesz zachować kartę Sługusa jako Trofeum, chyba że jest to ostatnia karta danego Sługusa w stosie. W takim przypadku, 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. Aby to zrobić, 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: Grając Taesiri, możesz umieścić żeton Bohatera na Umiejętności Księgi Mocy po pokonaniu Sługusa.

DZIKI BIEG

TRUDNY 75' / 3

Słyszysz? Ten hałas z pobliskiego lasu!? Musimy im pomóc... zanim ich matka zburzy wszystkie nasze domy i strątuje wszystkie nasze pola.

Czas gry: Do 12 rund.

Cel gry: Ochronić i nakarmić młode Behemota we wszystkich 4 Koloniach.

Gra kończy się na koniec rundy, w której wszystkie 4 Kolonie zostaną ocalone.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafla Mapy zgodnie z tabelą (patrz strona 4). Skorzystaj z kafla Stałych z gry podstawowej. Zwróć kafle Stałe z rozszerzenia do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafle Mapy Kolonii, po jednym na Rozdział od I do IV.



Kafle Mapy Kolonii

Weź wszystkie 4 karty Kolonii i połóż je odkryte w pobliżu.

Potasuj karty Stratowania i połóż je w zakrytej talii obok kart Kolonii.

Położ w pobliżu żetony Stratowania.

Potasuj kafle Kompasów i połóż je w zakrytym stosie obok żetonów Stratowania.



Karty Kolonii



Talia Stratowania



Żetony Stratowania



Kafle Kompasów



Położ rosnąco odkryte żetony Inicjatywy na 1, 4 i 8 polu na torze Rund. Żetony określają preferowany przez Behemota poziom Potwora (patrz poniżej) i rundy, w których preferowany poziom Potwora ulegnie zmianie.

Użyj Potworów Elitarnych 1 i 2 Poziomu (patrz Instrukcja, strona 30).

Każdy z graczy rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia.

ZASADY SPECJALNE

W momencie odkrycia pierwszego kafła Mapy zawierającego pole Gór z niepokonanym Potworem, połóż na tym polu figurkę Behemota i żeton Stratowania stroną z Połową Zdrowia. Behemot natychmiast się przemieszcza (patrz Ruch Behemota po prawej).



Żeton Stratowania z Połową Zdrowia

Od tego momentu przed turą każdego gracza przemieść Behemota.

Bohater nie może wejść na pole z Behemotem.

Uwaga: Podczas każdego ruchu Behemota możesz umieścić zakrytą kartę ze stosu Stratowania przed graczem, który będzie rozgrywał swoją turę jako następny. Przypomni mu to, że przed swoją turą musi przemieścić Behemota. Jeśli zdecydujecie się tak robić, zamiast odkrywać kartę Stratowania z wierzchu stosu, odkryjcie kartę znajdującą się przed graczem.

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Dziki Bieg

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

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

RUCH BEHEMOTA

Natychmiast po umieszczeniu figurki Behemota na Mapie a potem przed każdą turą gracza, odkryj i rozpatrz wierzchnią kartę ze stosu Stratowania. Karta ta pomaga określić, gdzie przemieści się Behemot i który z Potworów zostanie stratowany.

Jeśli kiedykolwiek talia Stratowania jest pusta, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię Stratowania.

Aby określić, gdzie przemieszcza się Behemot i który Potwór zostanie stratowany, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- Behemot ma swój preferowany Poziom Potwora, określane przez obecną rundę gry:
 - ◆ Poziom 1 w rundzie 1, 2 i 3,
 - ◆ Poziom 2 w rundzie 4, 5, 6 i 7,
 - ◆ Poziom 3 w rundzie 8 i kolejnych.

Behemot nigdy nie przemieści się na pole z Figurką Blokującą (Nie Żywiołak). Jeśli na Mapie nie ma niepokonanego Potwora preferowanego Poziomu, to przemieści się on na pole z Potworem o Poziomie o jeden niższym (jeśli to możliwe). Jeśli na Mapie w dalszym ciągu nie ma Potworów o takim Poziomie, to przemieści się on na pole z Potworem o jeszcze niższym Poziomie niż ten (jeśli to możliwe). Jeśli, w mało prawdopodobnym przypadku, nie ma odpowiednich Potworów na Mapie, Behemot nie przemieści się i nie strati Potwora. Behemot nigdy nie przemieści się i nie strati Potworów o Poziomie wyższym niż preferowany.

- Po określeniu preferowanego Poziomu Potwora należy znaleźć właściwego Potwora. Jeśli na Mapie znajduje się wyłącznie 1 niepokonany Potwór o preferowanym Poziomie, zostaje on wybranym Potworem. Jeśli na Mapie znajdują się 2 lub więcej Potworów o preferowanym Poziomie, jako pierwszego spróbuj wybrać Potwora na podstawie warunków odległości znajdujących się na karcie Stratowania:

Na każdej karcie Stratowania przedstawiono dwa warunki odległości, szczegóły znajdziesz poniżej. Jeśli nie można spełnić warunku A, skorzystaj z warunku B.



Wybierz niepokonanego Potwora o preferowanym Poziomie na **najdalszym** polu w linii prostej **bez** żetonu Stratowania.



Wybierz niepokonanego Potwora o preferowanym Poziomie na **najbliższym** polu w linii prostej **bez** żetonu Stratowania.



Wybierz niepokonanego Potwora o preferowanym Poziomie na **najdalszym** polu w linii prostej z żetonem Stratowania, położonym **stroną z Połową Zdrowia**.



Wybierz niepokonanego Potwora o preferowanym Poziomie na **najbliższym** polu w linii prostej z żetonem Stratowania, położonym **stroną z Połową Zdrowia**.

Jeśli 2 lub więcej potworów remisuje pod tym względem, wybierze Potwora na podstawie ponumerowanych pól na karcie Stratowania. Wybierz Potwora z kierunku o najmniejszym numerze.

Jeśli nie ma na Mapie Potworów znajdujących się w linii prostej od pola z Behemotem, należy odsłonić kafel Kompas. Postępuj zgodnie z zasadami Kompas znajdującymi się na **stronie 2**, aby wskazać Potwora, na którego pole przemieści się i którego stratuje Behemot.

3. Przenieść figurkę Behemota na pole wybranego Potwora.

Uwagi:

Nowe kafle Mapy nie są odsłaniane, gdy figurka Behemota przemieści się na krawędź Mapy.

Ruch Behemota traktuje się jak Teleportację, co oznacza, że nie można go zablokować a Bohater nie może zostać zabity w wyniku ruchu Behemota po Mapie.

Po ruchu Behemota (jeśli wystąpił) należy postępować w następujący sposób:

◆ Jeśli na polu nie ma jeszcze żetonu Stratowania, należy umieścić na nim żeton Stratowania stroną z Połową Zdrowia. **Pole nie zostało jeszcze wyzwolone, patrz Walka ze Stratowanym Potworem** po prawej.



Połowa Zdrowia

◆ Jeśli na polu znajduje się żeton Stratowania z Połową Zdrowia, należy odwrócić go na stronę z Padliną. Potwór na tym polu zostaje pokonany a pole uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Zostaw żeton Stratowania na tym polu, będziesz go potrzebował do nakarmienia młodych Behemota w Koloniach (patrz **Chroń i Nakarm Młode Behemota** po prawej).



Połowa Zdrowia

Padlina

Przykład: W rundzie 5 Behemot próbuje Stratować Potwora Poziomu 2. Na Mapie nie ma żadnych Potworów Poziomu 2, w związku z czym Behemot próbuje Stratować Potwora Poziomu 1. Od miejsca, w którym znajduje się Behemot, nie ma pola w linii prostej z Potworem Poziomu 1 bez żetonu Stratowania (warunek odległości A), jednak są pola w linii prostej z Potworami Poziomu 1, które mają na sobie żetonu Stratowania. Dwa najbliższe takie pola (warunek odległości B), będące w odległości 2 pól, znajdują się w kierunku 4 i 6 (na podstawie ponumerowanych pól na karcie Stratowania). Behemot stratuje Potwora na polu w kierunku 4, ponieważ ma on najniższy numer. Potóż figurkę Behemota na tym polu i odwróć żeton Stratowania na stronę z Padliną.



WALKA ZE STRATOWANYM POTWOREM

Po wejściu Bohatera na pole Potwora z żetonem Stratowania położonym stroną z Połową Zdrowia, należy normalnie przeprowadzić Akcję Walki, z poniższymi zmianami:

- ◆ Natychmiast po odkryciu karty Potwora połóż na niej żetony Obrażeń Bohatera o łącznej wartości równej połowie Zdrowia Potwora, zaokrąglonej w dół.
Przykład: Zdrowie Potwora wynosi 11. Natychmiast połóż na karcie Potwora żetony Obrażeń Bohatera o łącznej wartości równej 5.
- ◆ Po pokonaniu Potwora usuń z tego pola żeton Stratowania. Otrzymujesz 1 punkt Reputacji mniej niż wynika to z Nagrody przedstawionej na karcie Potwora. Otrzymujesz Łup i Trofeum (jeśli chcesz) i umieszczasz na tym polu odpowiedni żeton swojego Bohatera.
- ◆ Jeśli twój Bohater został zabity, zostaw żeton Stratowania na tym polu i postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia, patrz **Instrukcja, strona 25**.

CHROŃ I NAKARM MŁODE BEHEMOTA

Aby ochronić i nakarmić młode Behemota, musisz albo pokonać niestratowanego Potwora lub Potwora Elitarnego na polu znajdującym się obok Kolonii, albo przynieść Padlinę lub Trofeum do Kolonii.

Jeśli pokonałeś Potwora lub Potwora Elitarnego znajdującego się obok Kolonii bez żetonu Stratowania, po zakończeniu Walki połóż swój żeton Bohatera na odpowiadającej jej karcie Kolonii. Jeśli pole to przylega do więcej niż jednej Kolonii, wybierz jedną z nich i połóż swój żeton Bohatera na odpowiadającej jej karcie Kolonii.

Aby podnieść Padlinę, musisz wejść na pole z żetonem Stratowania, odwróconym na stronę z Padliną. Weź żeton Padliny i połóż odpowiedni żeton/żetony na tym polu tak, jakbyś to ty pokonał tego Potwora (1 żeton Bohatera, 1 żeton Handlu lub 2 żetony Interakcji). Nie otrzymujesz Łupu z tego pola. Nie otrzymujesz żadnych Nagród, jakie dostałbyś normalnie za pokonanie Potwora. Żeton Stratowania traktuje się teraz jako Padlinę i uznaje za Przedmiot, w związku z czym musisz przechować go w jednej ze swoich Sakw.

Jeśli wejdiesz na pole Kolonii i masz ze sobą Padlinę (żeton Stratowania), możesz zwrócić ten żeton do zasobów i otrzymać Nagrodę za Padlinę znajdującą się na odpowiadającej mu karcie Kolonii. Połóż jeden za swoich żetonów Bohatera na tej karcie Kolonii.



Nagroda za Padlinę
Nagroda za Trofeum Poziomu 1

Jeśli wejdiesz na pole Kolonii i masz ze sobą Trofeum przedstawione na odpowiadającej jej karcie Kolonii, możesz odrzucić je na odpowiedni stos kart odrzuconych i otrzymać Nagrodę przedstawioną na odpowiadającej danej Kolonii karcie. Połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na tej karcie Kolonii.

Możesz wejść na, przemieścić się przez lub skończyć swój ruch na polu Kolonii nawet jeśli nie masz swojego żetonu Bohatera na odpowiadającej jej karcie Kolonii. Jedyne ograniczenie dotyczy Portalu znajdującego się na każdym kaflu Kolonii.



Portal na polu Kolonii

Nie możesz skorzystać z takiego Portalu, dopóki nie położysz co najmniej jednego swojego żetonu Bohatera na odpowiedniej karcie Kolonii.

Na karcie Kolonii można położyć ograniczoną liczbę żetonów Bohatera. Limit ten wynosi trzykrotność liczby graczy. Po osiągnięciu tego limitu Kolonia zostaje ocalona, w związku z czym żaden Bohater nie może już kłaść swoich żetonów Bohatera na karcie tej Kolonii (patrz **Ocalenie Kolonii** poniżej).

OCALENIE KOLONII

Kolonia zostaje ocalona w momencie, gdy na karcie tej Kolonii znajdzie się liczba żetonów Bohatera równa trzykrotności liczby graczy (wyjątek to gra Jednoosobowa, patrz **Wyjątek w grze Jednoosobowej** po prawej).

Po ocaleniu Kolonii odłóż na bok żetony Bohaterów z karty Kolonii i odwróć ją na drugą stronę.

Zgodnie z liczbą żetonów Bohatera poszczególnych graczy należy położyć po jednym żetonie Bohatera na odpowiednim polu znajdującym się na odwrocie karty Kolonii: gracz, który położył najwięcej żetonów Bohatera na karcie Kolonii kładzie swój żeton na polu 1, gracz zajmujący drugie miejsce na polu 2, itd.

W przypadku remisu, połóż żetony remisujących graczy na tym samym polu na karcie Kolonii. Kolejne pola na karcie są odpowiednio pomijane (pomiń 1 pole, jeśli zremisowało dwóch graczy, 2 pola, gdy zremisowało trzech graczy).

Gdy wszyscy gracze, którzy położyli swoje żetony na karcie ocalałej Kolonii, zaznaczą swoimi żetonami odpowiednie pola na odwrocie karty Kolonii, zwróć pozostałe żetony Bohaterów ich właścicielom.

Po ocaleniu wszystkich Kolonii gra kończy się po zakończeniu aktualnej rundy.

Przykład: W grze 3-osobowej Kolonia zostaje ocalona w momencie, gdy na jej karcie znajdzie się 9 żetonów Bohatera. Zarówno Skoldur, jak i Taesiri położyli po 4 żetony Bohatera na karcie Kolonii, a Dral położył 1 żeton. Kolonia zostaje ocalona. Kartę Kolonii odwraca się na drugą stronę. Skoldur i Taesiri kładą swój żeton Bohatera na 1 polu odwróconej karty. Pole 2 zostaje pominięte, a Dral kładzie swój żeton na 3 polu.



WYJĄTEK W GRZE JEDNOOSOBOWEJ

W grze Jednoosobowej Kolonia zostaje ocalona w momencie, gdy na karcie Kolonii znajdzie się 6 żetonów Bohatera, tj. tak samo jak w grze 2-osobowej.

Gdy zostaje odkryta karta Stratowania, należy położyć jeden lub dwa żetony Bohatera niebiorącego udziału w rozgrywce (tak jak to przedstawiono na karcie Stratowania) na karcie Kolonii. Połóż go na karcie odkrytej na Mapie Kolonii o najniższym numerze, która nie została jeszcze ocalona. Jeśli nie ma takiej Kolonii lub karta Stratowania nie pokazuje żetonu Bohatera, należy pominąć ten krok.

Żeton Bohatera na karcie Stratowania



Jeśli karta Stratowania przedstawia 2 żetony Bohatera a Kolonia zostaje ocalona po położeniu na karcie Kolonii pierwszego żetonu, drugi żeton połóż na drugiej w kolejności karcie Kolonii.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Oprócz normalnych zasad punktacji, każdy z graczy otrzymuje punkty Reputacji w zależności od liczby Kolonii, które pomógł ocalić (ich żeton znajduje się na karcie Kolonii) oraz od pola, które ich żeton zajmuje na każdej karcie Kolonii. Patrz tabela po prawej stronie.

Liczba Kolonii	★	#	★
1	1	1	5
2	3	2	3
3	6	3	1
4	10	4	0

Jeśli kilku graczy ma swoje żetony Bohatera na tym samym polu, należy zsumować punkty Reputacji za zajmowane pole i kolejne pominięte pola, a następnie podzielić je równo pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając w dół.


Przykład: Żetony dwóch graczy znajdują się na 1 polu na karcie Kolonii. Każdy z nich otrzymuje po 4 punkty Reputacji $(5+3) / 2 = 4$. Żeton trzeciego gracza znajduje się na 3 polu, więc otrzymuje on 1 punkt Reputacji.


Gęsta, nienaturalna mgła powoli pełnie przez świat przesywając twoje serce swoimi zimnymi, przerażającymi szponami. Szybko! Nie ma czasu do stracenia! Musisz znaleźć źródło rosnącej mocy nekromanty, skryte gdzieś w tej przegniłej mgle.

Długość gry: W zależności od wybranego poziomu trudności, do 9 lub 11 rund gry (w grze Jednoosobowej do 11 lub 13 rund gry).

Cel gry: W zależności od wybranego poziomu trudności musisz odnaleźć drogę poprzez mgłę do Siedziby Nekromanty przed zakończeniem 9 lub 11 rundy (w grze Jednoosobowej przed zakończeniem 11 lub 13 rundy).

Po odsłonięciu kafla Mapy z Siedzibą Nekromanty, gra kończy się pod koniec obecnej rundy.

Zasady Przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafla Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafla Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka.

Scenariusz wykorzystuje zarówno kafle Mapy Wieży jak i kafel Mapy Siedziby Nekromanty. Zawsze używaj kafla Mapy Spaczenia, tak jak opisano w Instrukcji , strona 7.



Przykład kafla Wieży

Siedziba Nekromanty

Przykład kafla Mapy Spaczenia

Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.


Uwaga: Gra z modułem Rytuał Faer i Pegaz w grze Jednoosobowej staje się zdecydowanie trudniejsza. Nie zalecamy gry z tym modułem.

Zaczynając od miejsca na Północ od kafla Mapy z Kościołem, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odsłoń i umieść 6 kafla Mapy wokół Kościoła, tj. wszystkie pola wokół kafla Mapy z Kościołem zostają odkryte.



Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Mgła Nekromancji

Rozdział		I	II	III	IV	V
	1G	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4G	3	3	3	3	3
	1-4G	1	1	1	1	1
	1G	3	2	2	2	1
	2G	2	3	2	2	1
	3G	2	5	4	5	2
	4G	2	7	6	6	3

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafla Stałych tak, jak to opisano w Instrukcji , strona 6.

Rozdziel karty Zadań Wieży według ich koloru i połóż wszystkie na jednym stosie w pobliżu.

Położ po 1 żetonie Lunety na planszy każdego Bohatera a pozostałe odłóż w pobliżu.

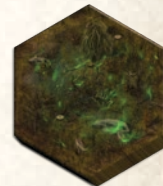
Położ stos żetonów Pustkowiec w pobliżu, stroną z Pustką do góry (w tym scenariuszu nazywanych od teraz żetonami Pustki).



Karty Zadań Wieży



Żetony Lunety



Żetony Pustki



Kafle Kompas



Żetony Cmentarza

Stwórz osobne, potasowane stosy kafla Kompas i żetonów Cmentarza. Położ je zakryte w pobliżu.

Wybierz jeden z dwóch poziomów trudności - Trudny lub Heroiczny. Poziom trudności określa długość gry i numery rund, w których Żywiolaki Spaczenia pojawiają się wokół Wież.

1. Poziom trudny:

- **Czas gry:** do 11 rund; w grze Jednoosobowej do 13 rund.
- **Wyłożenie Żywiolaków Spaczenia:** Runda 4, 7 i 10; w grze Jednoosobowej runda 5, 8 i 11.

2. Poziom Heroiczny:

- ♦ **Czas gry:** do 9 rund; w grze Jednoosobowej do 11 rund.
- ♦ **Wyłożenie Żywiółaków Spaczenia:** Runda 4, 7 i 9; w grze Jednoosobowej runda 5, 8 i 10.

Zgodnie z wybranym poziomem trudności połóż rosnąco odkryte żetony Inicjatywy na 4, 7 i 10 polu (w grze Jednoosobowej 5, 8 i 11) na torze Rund dla poziomu Trudnego albo na 4, 7 i 9 polu (w grze Jednoosobowej 5, 8 i 10) na torze Rund dla poziomu Heroicznego. Żetony określają rundy, w których Żywiółaki Spaczenia zostaną umieszczone na Mapie.

Przykład: Dla poziomu Trudnego połóż żeton Inicjatywy z numerem „1” na polu 4 rundy, z numerem „2” na polu 7 rundy a z numerem „3” na polu 10 rundy.



Położ zakrytą talię kart Oczyszczenia w pobliżu. Odkryj 2 z nich (możesz zostawić jedną z nich na wierzchu talii, aby zaoszczędzić trochę miejsca). Szczegółowe zasady Oczyszczenia znajdziesz na **stronie 2**.



Karty Oczyszczenia

Użyj Potworów Elitarnych 1 i 2 Poziomu (patrz Instrukcja, strona 30).

Każdy z graczy rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia i 4 Złotymi monetami.

ZASADY SPECJALNE

ŻETONY LUNETY

Żetony Lunety nie są uznawane za Przedmioty, w związku z czym nie zajmują miejsca w twoich Sakwach. W tym scenariuszu żetony Lunety służą do odkrywania kafli Mapy.

ODKRYWANIE KAFLI MAPY

W tym scenariuszu kafle Mapy nie będą odsłanianie w normalny sposób. Ilekroć twój Bohater wejdzie na pole znajdujące się na krawędzi Mapy i posiadasz co najmniej jeden żeton Lunety na planszy Bohatera, **musisz** odrzucić

żeton Lunety i dodać jeden kafel Mapy. Jeśli masz możliwość dołożenia kafła Mapy w kilku miejscach, musisz zdecydować, gdzie chcesz go dołożyć, zanim odślonisz nowy kafel Mapy. Jeśli wciąż pozostało wolne miejsce, na które można dołożyć nowy kafel Mapy i w dalszym ciągu masz co najmniej jeden żeton Lunety na planszy Bohatera, musisz odrzucić kolejny żeton Lunety i dodać kolejny kafel Mapy. Za każdym razem, gdy dodajesz nowy kafel Mapy otrzymujesz 1 punkt Reputacji i 2 Złote monety.

Przykład: Grając Maeldurem masz 2 żetony Lunety. Maeldur przemieszcza się na pole znajdujące się na krawędzi Mapy. Ma możliwość dołożenia 2 kafli Mapy. Gracz wybiera miejsce obok Maeldura (A), odrzuca żeton Lunety (B) i dodaje kafel Mapy (C).



W dalszym ciągu dostępne jest jedno miejsce obok Maeldura, na które można dołożyć kafel Mapy (D), więc gracz musi odrzucić kolejny żeton Lunety (E), aby odślonić kolejny kafel Mapy (F). Gracz natychmiast otrzymuje 2 punkty Reputacji i 4 Złote monety.



Uwaga: Możesz w dalszym ciągu wejść na pole znajdujące się na krawędzi Mapy nawet jeśli nie masz żetonów Lunety na swojej planszy Bohatera.

POPRAWIEZ MGŁĘ

W momencie, gdy odkryjesz kafel Mapy Wieży, weź wszystkie karty Zadań Wieży w odpowiadającym jej kolorze, potasuj je i losowo wybierz liczbę kart równą liczbie graczy + 2.

Położ je w zakrytej talii Zadań Wieży danego koloru. Zwróć pozostałe karty Zadań Wieży tego koloru do pudełka.

- ◆ 1 gracz: 3 karty
- ◆ 2 graczy: 4 karty
- ◆ 3 graczy: 5 kart
- ◆ 4 graczy: 6 kart



Odkryj dwie wierzchnie karty z nowo powstałej talii i połóż je w pobliżu (jedną z nich możesz położyć na wierzchu tali, aby zaoszczędzić trochę miejsca).

Następnie połóż żeton Cmentarza na każdym polu wokół nowo odkrytej Wieży (patrz **żetony Cmentarza**, strona 2).

WYPEŁNIANIE MISJI WIEŻY



Po wejściu do Wieży (znajdującej się na środku kafla Wieży), jako Darmową Akcję, możesz wypełnić jedną lub obie Misje Wieży odpowiedniego koloru. Możesz wypełnić Misję Wieży, jeśli spełnisz przedstawione na niej wymagania (odrzuć Srebrną i/lub Złotą kartę i/lub wskazany Przedmiot). Jeśli to zrobisz, otrzymujesz przedstawioną na karcie Misji Wieży Nagrodę (łącznie z żetonami Lunety), następnie odrzuć ją na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Uwaga: Jeśli na karcie Misji Wieży w miejscu wymagań Misji znajduje się symbol ukośnika, możesz wybrać, czy chcesz odrzucić to, co znajduje się z jego lewej, czy z prawej strony.

Po wejściu do Wieży i zdecydowaniu, czy chcesz wykonać którąś z Misji Wieży, czy też nie, Teleportuj swojego Bohatera na odległość do 4 pól od Wieży; musisz zawsze Teleportować Bohatera o co najmniej 1 pole. Musisz Teleportować swojego Bohatera, nawet jeśli nie zdecydowałeś się na wypełnienie Misji Wieży.

Na koniec swojej tury, za każdą odrzuconą kartę Misji Wieży, musisz odkryć nową kartę z odpowiedniej talii. Jeśli stos kart Misji Wieży jest pusty, nie można więcej wykonywać Misji tej Wieży.

Uwaga: W przeciwieństwie do kart Spotkań, karty Misji Wieży nie wliczają się do Punktacji Końcowej.

WYKŁADANIE ŻYWIOLAKÓW SPACZENIA

Na początku 4 rundy gry (w grze Jednoosobowej rundy 5) gracze sprawdzają, czy odkryto wszystkie kafle Mapy Rozdziału II, aby określić, ile Żywiolaków Spaczenia pojawi się na Mapie.

- ◆ Jeśli odsłonięto wszystkie kafle Mapy Rozdziału II, należy wyłożyć tylko 1 Żywiolaka Spaczenia.
- ◆ Jeśli w stosie kaflów Mapy znajduje się co najmniej 1 kafel Mapy z Rozdziału II, tj. nie został jeszcze odkryty, należy wyłożyć następującą liczbę Żywiolaków Spaczenia:
 - Gra Jednoosobowa: 2 Żywiolaki Spaczenia
 - Gra 2- i 3-osobowa: 3 Żywiolaki Spaczenia
 - Gra 4-osobowa: 4 Żywiolaki Spaczenia

Żywiolaki Spaczenia należy wyłożyć na pola Miejsca Handlu i/lub pola z nie-Spaczonymi Żywiolakami, znajdujące się jak najbliższej środkowego pola kafla Wieży z Rozdziału I (niebieska Wieża). Wyłóż figurki Żywiolaka Spaczenia na odpowiednich polach. Zostaw wszystkie żetony Handlu i żetony Interakcji znajdujące się na tych polach.

Nie wolno wyłożyć Żywiolaka Spaczenia na pole z jednym lub wieloma Bohaterami. Takie pola ignoruje się podczas wykładania Żywiolaków Spaczenia. Żywiolaka Spaczenia można położyć na pole z Chowańcem, ale bez Bohatera.

W przypadku remisu pomiędzy Wieżą Zabójców Smoków a innym Miejscem Handlu, priorytetem zawsze jest Wieża Zabójców Smoków.

Pamiętaj: Uznaje się, że środkowa część kafla Wieży Zabójców Smoków znajduje się w odległości 1 pola od pozostałych pól na kaflu.

We wszystkich pozostałych przypadkach remisu należy skorzystać z zasad **Kompasu**, znajdujących się na stronie 2, aby rozstrzygnąć remis.

Postępuj w podobny sposób na początku rundy 7 i 10, ale tym razem sprawdź, czy odkryto wszystkie kafle Mapy Rozdziału III (runda 7) lub Rozdziału IV (runda 10). Następnie umieść figurki Żywiolaka Spaczenia na polach Miejsca Handlu i/lub nie-Spaczonych Żywiolaków, znajdujących się jak najbliższej środkowego pola kafla żółtej Wieży z Rozdziału II (runda 7) lub kafla czerwonej Wieży z Rozdziału III (runda 10). Jeśli wskazany kafel Wieży nie został jeszcze odkryty, wybierz Wieżę z najbliższego jej Rozdziału.

Uwaga: Dla poziomu Heroicznego i gry Jednoosobowej postępuj zgodnie z odpowiadającymi im numerami rund, patrz strona 7 i 8.

Przykład: W grze 3-osobowej na początku 4 rundy na stosie kaflów Mapy pozostał jeden kafel Mapy z Rozdziału II, więc na trzech polach Miejsca Handlu i polach z nie-Spaczonymi Żywiolakami, znajdującymi się najbliższej niebieskiej Wieży zostaną wyłożone figurki Żywiolaków Spaczenia.

Pierwsze dwa Żywiolaki Spaczenia zostały wyłożone na polu Kupców i Żywiolaka Ziemi znajdujących się najbliższej niebieskiej Wieży (oba w odległości 2 pól).

Pola z Alchemikami i z Żywiolakiem Powietrza znajdują się w takiej samej odległości od niebieskiej Wieży (3 pola). Zgodnie z odkrytym kaflem Kompasu, trzeciego Żywiolaka Spaczenia należy wyłożyć najbliższej wschodniej krawędzi Mapy (jak zaznaczono sześciokątną ramką na kaflu Kompasu). Trzeci Żywiolak Spaczenia został więc wystawiony na polu Żywiolaka Powietrza, ponieważ jego pole znajduje się bliżej wschodniej krawędzi Mapy niż pole Alchemików.



FIGURKI ŻYWIŁAKA SPACZENIA

Na polu zajęтым przez Żywiłaka Spaczenia nie możesz wykonać Akcji Handlu, Akcji Ataku lub Skonfrontować się z oryginalnym Żywiłakiem, chyba że pole to zostanie Oczyszczone, patrz **Oczyszczenie**, strona 2. Oryginalna Moc Żywiłaka również przestaje działać do czasu, aż pole nie zostanie Oczyszczone. Możesz jednak Skonfrontować się z Żywiłakiem Spaczenia przestrzegając standardowych zasad Konfrontacji, chyba że na tym polu znajduje się już twój żeton Interakcji pozostawiony tu po wcześniejszej Interakcji z oryginalnym Żywiłakiem.

KRAWĘDŹ MGŁY

Gdy jeden z graczy odłoni kafel Mapy z Siedzibą Nekromanty, natychmiast otrzymuje on 2 punkty Reputacji a

gra zakończy się na koniec obecnej rundy. Gracze w dalszym ciągu mogą wypełniać Misje Wieży.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

- ◆ Jeśli gracze odnaleźli Siedzibę Nekromanty, każdy Bohater otrzymuje 10 punktów Reputacji. Dodatkowo otrzymują po 1 punkcie Reputacji za każdy żeton Lunety znajdujący się na ich planszy Bohatera.
- ◆ Jeśli na koniec 11 rundy nie odnaleziono Siedziby Nekromanty, Bohaterowie zawiedli.
Uwaga: Dla poziomu Heroicznego i gry Jednoosobowej postępuj zgodnie z odpowiadającymi im numerami rund, patrz strona 7 i 8.

Bez względu na wynik, przejdźcie do Punktacji Końcowej. Pamiętaj, aby obliczając wynik Końcowy Bohatera policzyć żetony Interakcji znajdujące się na planszy Scenariusza/Handlu.

ŁOWCY GŁÓW

HEROICZNY / LEGENDARNY 100' / ♀

Okrutna Hydra przebudziła się z głębokiego snu. Czuje głód, którego w żaden sposób nie może nasycić. Z tyłoma paszczami do wykarmienia pożera wszystko, co tylko zobaczy a z każdym kęsem staje się coraz potężniejsza.

Długość gry: W zależności od wybranego poziomu trudności, do 8 lub 9 rund gry.

Cel gry: W zależności od wybranego poziomu trudności, pokonać Hydre przed końcem 8 lub 9 rundy.

Jak tylko Hydra zostanie pokonana, gra kończy się na koniec aktualnej rundy.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą (patrz strona 11).

Nie wybieraj losowo kafli Mapy Spotkań. Zawsze graj z Okultystą (Rozdział II) i Zbrojmistrem (Rozdział II). W grze 3- i 4-osobowej losowo wybierz dodatkowy kafel Mapy Spotkania z Rozdziału II.

udziału w rozgrywce (od teraz nazywany w tym scenariuszu żetonem Pożywienia) po prawej stronie numeru 4, znajdującego się na karcie Zajadłości.

Stwórz oddzielne zakryte stopy wymieszanych żetonów Kwasu i żetonów Cmentarza i połóż je obok karty Zajadłości.

Położ żetony Pustkowiec w pobliżu, stroną z Bagnem do góry (w tym scenariuszu nazywane od teraz żetonami Bagna).



Okultysta



Zbrojistrz

Weź wszystkie karty Hydry w zależności od liczby graczy (zaznaczonej na odwrocie karty), pozostałe karty odłóż do pudełka. Stwórz odkrytą talię Hydry z kartą o najwyższym poziomie (zaznaczonym na odwrocie karty) na spodzie, a pozostałe karty połóż malejąco na wierzchu talii.

Potasuj karty Ruchu Hydry i stwórz z nich zakrytą talię. Połóż ją obok talii Hydry.

Położ kartę Osłabienia Hydry i kartę Zajadłości w pobliżu. Dodatkowo połóż jeden żeton Bohatera niebiorącego

Liczba graczy



Poziom Hydry



Talia Hydry



Talia Ruchu Hydry

Żeton Pożywienia



Karta Osłabienia Hydry



Karta Zajadłości



Żetony Kwasu



Żetony Cmentarza



Żetony Bagna

Wybierz jeden z dwóch poziomów trudności dla tego scenariusza – Heroiczny lub Legendarny. Poziom trudności określa długość gry i ilość rund, które gracze mają na pokonanie Hydry.

1. Poziom Heroiczny

- ◆ **Długość gry:** Do 9 rund gry.

2. Poziom Legendarny

- ◆ **Długość gry:** Do 8 rund gry.

Użyj Potworów Elitarnych 1 i 2 Poziomu (patrz **Instrukcja**, strona 30).

Każdy z graczy rozpoczyna grę z **Miksturą Leczenia**.



Fioletowa Fioletka Światła

Każdy z graczy rozpoczyna grę z **Fioletką Światła** na polu Bohatera przedstawiającym Esencję Ognia (pole to zostaje odblokowane na początku gry). Podczas gry nie możesz usunąć Fioletki Światła z tego pola, ponieważ jest ona wymagana do ataku na Hydre. Możesz ją jednak ulepszyć, tak jak to opisano na **stronie 14**.

ZASADY SPECJALNE

POJAWIENIE SIĘ HYDRY

Gdy odkryjesz pierwszy kafel Mapy z polem Gór, połóż na tym polu żeton Bagna (nawet jeśli jest to pole z niepokonanym Potworem). Na żetonie Bagna połóż zakryty żeton Cmentarza (patrz **żeton Bagna** poniżej). Jeśli odkryty kafel Mapy posiada dwa pola Gór, żeton Bagna połóż na polu z niepokonanym Potworem.

Na początku kolejnej rundy połóż figurkę Hydry na polu z żetonem Bagna. Jeśli twój Bohater znajdował się na tym polu, natychmiast ginie. Postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji **Śmierć Bohatera** na **stronie 14**.

HYDRA

Twój Bohater nie może wejść na pole z Hydrami.

Za każdym razem, gdy twój Bohater wejdzie na pole sąsiadujące z polem zajmowanym przez Hydre, otrzymuje Rany z Ataku Obszarowego przedstawionego na odkrytej karcie Hydry. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji **Śmierć Bohatera** na **stronie 14**.



Atak Obszarowy

ŻETON BAGNA


Za każdym razem, gdy na Mapie pojawia się nowy żeton Bagna, należy położyć na nim zakryty żeton Cmentarza. Połóż go tak, aby nadal był widoczny symbol Ran znajdujący się na żetonie Bagna.



Oryginalna lokacja znajdująca się na polu z Bagnem zostaje zniszczona (łącznie z wszystkimi niepokonanymi Potworami) i uznawana jest za zniszczoną do końca rozgrywki, tj. nie można w żaden sposób wejść z nią w interakcję.

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Łowcy Główny

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

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano to w **Instrukcji**, strona 31 / **Instrukcji** , strona 6.

Możesz wejść na, przemieścić się przez lub zakończyć Ruch na polu z żetonem Bagna, jednak za każdym razem, gdy to zrobisz, natychmiast otrzymujesz 1 Ranę.

Uwaga: Jeśli pole z żetonem Bagna znajduje się pod wpływem Mocy Żywiołka Wody, jego moc zostaje zmniejszona. Bohater Leczy wtedy 1 Ranę zamiast 2.

Szczegółowe informacje odnośnie żetonów Cmentarza i co zrobić, gdy Bohater znajdzie się na polu z takim żetonem znajdują się w sekcji **żeton Cmentarza**, strona 2. Żeton Bagna zostaje na swoim miejscu nawet jeśli usuniesz z niego żeton Cmentarza.

RUCH HYDRY

Gdy figurka Hydry zostanie umieszczona na Mapie, pod koniec każdej Rundy i po przekroczeniu co najmniej jednej Granicy Zajadłości (patrz **Atak na Hydre**, strona 13), należy odkryć wierzchnią kartę z talii Ruchu Hydry. Karta ta pomaga określić, w stronę którego Potwora przemieści się Hydra, aby go pożreć.

Hydra zawsze próbuje przemieścić się i pożreć niepokonanego Potwora znajdującego się w linii prostej od pola, na którym znajduje się Hydra. Potwór musi znajdować się w zasięgu jej ruchu. Aby określić w stronę którego Potwora przemieszcza się Hydra, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Znajdź wszystkie niepokonane Potwory znajdujące się w linii prostej od pola zajmowanego przez figurkę Hydry i będące w zasięgu jej ruchu. Zasięg Ruchu Hydry określa suma liczby punktów Ruchu przedstawionych na symbolu Ruchu z karty Hydry oraz dodatkowych punktów Ruchu znajdujących się na odkrytej karcie Ruchu Hydry.
2. Z wszystkich znalezionych Potworów znajdź te o poziomie aktualnie preferowanym przez Hydre. Preferencje Hydry określa się na podstawie jej poziomu Zajadłości, zaznaczonego na karcie Zajadłości żetonem Pożywienia:
 - ◆ Potwór Poziomu 1, gdy poziom Zajadłości wynosi I,
 - ◆ Potwór Poziomu 2, gdy poziom Zajadłości wynosi II,

- ◆ Potwór Poziomu 3, gdy poziom Zajadłości wynosi III.

Każdy poziom Zajadłości na karcie Zajadłości podzielony jest albo na 2 (poziom II oraz III), albo na 3 pola (poziom I). Na początku scenariusza żeton Pożywienia wskazuje na pole z numerem 4, co oznacza, że poziom Zajadłości Hydry jest na I poziomie a Hydra preferuje Potwory Poziomu 1.



Pola Pożywienia i Obrażeń

Jeśli wśród wybranych w 1 kroku Potworów nie ma niepokonanego Potwora preferowanego Poziomu, Hydra zdecyduje się na pożarcie Potwora o Poziomie o jeden niższym (jeśli jest to możliwe). Jeśli żaden z wybranych w 1 kroku Potworów nie ma takiego Poziomu, wtedy pożre ona Potwora o Poziomie o jeden niższym niż ten (jeśli jest to możliwe). Jeśli żaden z niepokonanych Potworów wybranych w 1 kroku nie spełnia powyższych warunków, Hydra przemieszcza się w najbardziej oddalone miejsce na Mapie bez Potwora. Nie umieszczaj żetonu Bagna ani żetonu Cmentarza na tym polu. Powtórz krok 1, a następnie krok 2, aby wybrać Potwora, którego pożre Hydra. Jeśli ponownie nie uda się znaleźć odpowiedniego Potwora, Hydra ponownie przemieszcza się na najbardziej oddalone pole bez potwora na Mapie i już tam zostaje. Nie umieszczaj żetonu Bagna ani żetonu Cmentarza na tym polu. Hydra nigdy nie przemieści się, aby pożreć Potwora o poziomie wyższym niż preferowany.

3. Jeśli 2 lub więcej Potworów spełnia powyższe kryteria, wybierz pole najbardziej oddalone od pola Hydry. W przypadku remisu, korzystając z ponumerowanych pól na karcie Ruchu Hydry, wybierz Potwora z kierunku o najmniejszym numerze.



4. Przenieść Hydrę na pole wybranego Potwora.

Uwagi:

Nie odstawiaj nowych kafli Mapy po przemieszczeniu Hydry na pole znajdujące się na krawędzi Mapy.

Grając z kafłami Mapy Spaczenia, Sługusy przedstawione na polach uznaje się za Potwory następujących Poziomów:

- ◆ Latająca Czaszka jako Potwór Poziomu 1
- ◆ Gnijący Rzeźnik jako Potwór Poziomu 2
- ◆ Nieumarły Lord jako Potwór Poziomu 3

Przykład: Poziom Zajadłości Hydry wynosi III i ma ona w sumie 4 punkty Ruchu (3 z karty Hydry i 1 dodatkowy punkt z karty Ruchu Hydry). Na Mapie nie ma Potworów Poziomu 3, za to w prostej linii od Hydry są 2 Potwory Poziomu 2, które są w jej zasięgu Ruchu. Oba znajdują się w odległości 3 pól, jeden w kierunku 2, a drugi w kierunku 4, określonych na podstawie karty Ruchu Hydry. W związku z czym, Hydra przemieszcza się na pole w kierunku 2, gdyż ma on niższy numer. Potwór na tym polu zostanie pożarty.



Jeśli Hydra przemieści się na pole zajmowane przez twojego Bohatera, twój Bohater natychmiast ginie.

Za każdym razem, gdy Hydra przemieści się na pole sąsiadujące z figurką twojego Bohatera, otrzymuje on Rany z Ataku Obszarowego przedstawione na odkrytej karcie Hydry, łącznie z dodatkowymi Ranami przedstawionymi na karcie Ruchu Hydry.



Za każdym razem, gdy twój Bohater zginie w wyniku ruchu Hydry (przez Rany z Ataku Obszarowego lub gdy Hydra przemieści się na pole Bohatera), postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji Śmierć Bohatera na stronie 14.

Po zakończeniu ruchu Hydry, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Połóż żeton Bagna na polu, na którym Hydra zakończyła swój ruch.
2. W zależności od poziomu Potwora, znajdującego się na tym polu, przesuń żeton Pożywienia na karcie Zajadłości:
 - ◆ **Potwór Poziomu 1:** Przesuń żeton Pożywienia o 1 pole w górę (oznaczający 1 punkt Pożywienia).
 - ◆ **Potwór Poziomu 2:** Przesuń żeton Pożywienia o 2 pola w górę (oznaczające 2 punkty Pożywienia).
 - ◆ **Potwór Poziomu 3:** Przesuń żeton Pożywienia o 3 pola w górę (oznaczające 3 punkty Pożywienia).

3. Dodaj dodatkowe punkty Pożywienia wskazane na odkrytej karcie Ruchu Hydry (liczba na ikonie Pożywienia), tj. przesuń żeton Pożywienia w górę wskazaną ilość razy.



Dodatkowe Pożywienie

4. Jeśli wskaźnik Pożywienia przesunie się na pole przedstawiające żeton Kwasu (lub miałyby się przesunąć poza to pole), należy położyć zakryty wierzchni żeton Kwasu na torze Rundy, na polu następnej rundy. Efekt żetonu Kwasu należy rozpatrzyć na początku kolejnej rundy (patrz żetony Kwasu poniżej). Następnie cofnij żeton Pożywienia na pole z numerem 4. Jakikolwiek pozostałe punkty przesunięcia żetonu Pożywienia zostają utracone.

Uwaga: Na polu rundy może znajdować się więcej niż jeden żeton Kwasu. W takim przypadku, na początku rundy należy rozpatrzyć wszystkie żetony Kwasu.

Przykład: Żeton Pożywienia znajduje się na polu z numerem 4 (A). Hydra w sumie otrzymuje 3 punkty Pożywienia (1 za pozarcie Potwora Poziomu 1 i dodatkowe 2 z karty Ruchu Hydry) (B). Żeton pożywienia należałoby przesunąć więc o 3 pola w górę. Jednakże, po przesunięciu o 2 pola żeton znalazł się na polu przedstawiającym żeton Kwasu (C). Trwa 3 runda, więc weź zakryty żeton Kwasu ze stosu i połóż go na polu rundy z numerem 4. Następnie przesuń żeton Pożywienia ponownie na pole o numerze 4 (D). Na początku 4 rundy odwróć żeton Kwasu z toru rundy i zastosuj jego efekt (E). W tym przypadku, wszyscy Bohaterowie otrzymują po 2 Rany.



5. Odrzuć kartę Ruchu Hydry na odpowiedni stos kart odrzuconych. Jakikolwiek dodatkowy Atak Obszarowy z karty nie jest już brany pod uwagę.

ŻETONY KWASU

Na początku każdej rundy należy rozpatrzyć żetony Kwasu znajdujące się na Torze Rundy dla tej rundy.

Każdy żeton Kwasu może mieć jeden z poniższych efektów:

- ◆ **Rany:** Każdy Bohater otrzymuje wskazaną liczbę Ran. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji Śmierć Bohatera na stronie 14.
- ◆ **Wykorzystaj Dowolną Umiejętność:** Każdy Bohater musi wykorzystać (bez uzyskiwania efektu) jedną wybraną Umiejętność / Umiejętność Pierwszego Uderzenia znajdującą się na ich planszy Bohatera. Jeśli nie masz żadnej niewykorzystanej Umiejętności / Umiejętności



Pierwszego Uderzenia na swojej planszy Bohatera, możesz zignorować efekt tego żetonu Kwasu. Umiejętności z ikoną „efektu Stałego” nie można w ten sposób wykorzystać.

ATAK NA HYDRĘ

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu sąsiadującym z figurką Hydry, możesz w dowolnym momencie poza Walką zdecydować się ją zaatakować. Możesz to zrobić przy pomocy (wykorzystując ją) Fiolki Światła ze swojej planszy Bohatera. Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Możesz normalnie skorzystać z efektu Pierwszego Uderzenia, a następnie z Fazy Ataku Bohatera, aby przesunąć żeton Pożywienia na karcie Zajadłości w dół, w zależności od liczby zadanych Obrażeń. Za każdą przekroczoną w ten sposób Granicę Zajadłości (oznaczoną podwójną czerwoną linią), połóż obok karty Osłabienia Hydry po 1 żetonie Obrażeń. Jeśli żeton Pożywienia przesunie się na puste czerwone pole na spodzie toru, również połóż 1 żeton Obrażeń obok karty Osłabienia Hydry. Jakikolwiek pozostałe punkty Obrażeń są następnie w całości zadawane Hydrze. Za każdy zadany punkt Obrażeń połóż obok karty Osłabienia Hydry 1 żeton Obrażeń.

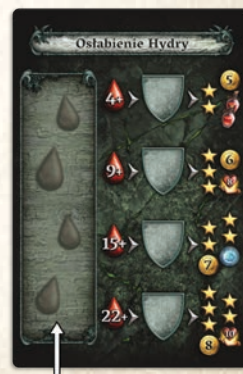


Granice Zajadłości

Puste czerwone pole

2. Jeśli łączna liczba żetonów Obrażeń obok karty Osłabienia Hydry jest większa od liczby pozostałego Zdrowia Hydry, należy odrzucić nadmiarowe żetony. Pozostałe zdrowie Hydry jest równe liczbie wskazanej na karcie Hydry pomniejszonej o łączną wartość wszystkich żetonów Obrażeń znajdujących się na karcie Osłabienia Hydry.

Zdrowie Hydry



Pole na żetony Obrażeń

3. Połóż pozostałe żetony Obrażeń na polu znajdującym się na karcie Osłabienia Hydry.
Przykład: Żeton Pożywienia znajduje się na polu z numerem 4. Dral atakuje Hydrę, zadając w sumie 6 punktów Obrażeń (łącznie z Pierwszego Uderzenia i Fazy Ataku Bohatera). Dral zadaje Hydrze łącznie 4 Obrażenia (2 za przekroczenie 2 Granic Zajadłości, 1 za dotarcie na puste czerwone pole i 1

za pozostały punkt Obrażeń). Jako że Hydra nie otrzymała jeszcze żadnych Obrażeń, jest to zdecydowanie mniej niż pozostałe Zdrowie Hydry, więc na karcie Osłabienia Hydry połóż wszystkie 4 punkty Obrażeń.



4. Jeśli swoim atakiem pokonałeś Hydram, tj. suma żetonów Obrażeń na karcie Osłabienia jest równa wartości Zdrowia Hydry, postępuj zgodnie z zasadami **Ostatniego Ciosu: Hydra** poniżej i pomiń pozostałe kroki.

5. Otrzymaj Rany zadane w wyniku Kontraktaku przedstawione na odkrytej karcie Hydry. Dodatkowo musisz albo odrzucić Srebrne lub Złote karty, albo przyjąć dodatkowe Obrażenia tak, jak wskazano na karcie Hydry.



Jeśli w wyniku Ran odniesionych podczas Kontraktaku twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami opisanymi poniżej w sekcji **Śmierć Bohatera**.

Bez względu na to, czy twój Bohater zginął czy nie, kontynuuj z poniższymi instrukcjami.

6. Jeśli podczas twojego ataku przekroczono co najmniej jedną Granicę Zajadłości, odśłoń wierzchnią kartę Ruchu Hydry i postępuj zgodnie z zasadami ruchu Hydry opisanymi w sekcji **Ruch Hydry** na stronie 11.

7. Jeśli nie udało ci się pokonać Hydry, ale łączna ilość Obrażeń wszystkich graczy znajdujących się

Kamień milowy Zdrowia



na karcie Osłabienia Hydry osiągnie lub przekroczy wartość Kamienia milowego Zdrowia, połóż odśloniętą kartę Hydry na spodzie talii Hydry, aby odślonić następną poziom karty Hydry. Wszystkie żetony Obrażeń pozostają na karcie Osłabienia Hydry. W razie potrzeby powtórz ten krok, aż wartość Kamienia milowego Zdrowia Hydry na odśloniętej karcie Hydry będzie większa od sumy liczby żetonów Obrażeń znajdujących się na karcie Osłabienia Hydry.

Przykład: Po ostatnim ataku wartość Obrażeń na karcie Hydry została zwiększona do 19. Osiągnięto więc wartość Kamienia milowego Zdrowia wynoszący 18, który znajduje się na obecnie odśloniętej karcie Hydry Poziomu 2. Połóż kartę Hydry Poziomu 2 na spodzie talii, aby odślonić kartę Poziomu 3. Wartość Kamienia milowego Zdrowia na karcie Hydry Poziomu 3 wynosi 28. Jest więc większa od obecnej sumy Obrażeń na karcie Osłabienia Hydry, w związku z czym pozostanie ona odśloniętą kartą Hydry.



Fiolka Światła

Fiolka Światła używana jest do atakowania Hydry, tj. musisz ją wykorzystać, aby przeprowadzić atak na Hydram. Jeśli kafel Fiolki Światła został już wykorzystany, możesz odrzucić dowolny Klejnot (oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia), aby ponownie ją przygotować. Przygotujesz ją też tak jak zawsze na początku każdej kolejnej rundy.



Możesz ulepszyć swoją Fiolkę Światła. W tym celu musisz odrzucić Esencję Wody i żeton Gaar, aby odwrócić ją na drugą stronę. Od tego momentu będziesz zwiększała swoją Wartość Bitewną Bohatera o 1 oraz zadawała 1 dodatkowy punkt Obrażeń podczas ataku na Hydram (albo podczas Pierwszego Uderzenia, jeśli takie przeprowadzisz, albo podczas Fazy Ataku Bohatera).



NAGRODY ZA OSŁABIE NIE HYDRY

Jeśli suma wartości żetonów Obrażeń twojego Bohatera na karcie Osłabienia Hydry jest równa lub wyższa od wskazanej na niej wartości, możesz zdecydować się na odebranie odpowiedniej Nagrody w dowolnie odwiedzanym Miejscu Handlu. Nie musisz wykonywać Akcji Handlu, aby otrzymać Nagrodę. Połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na odpowiednim polu na karcie Osłabienia Hydry, aby otrzymać wskazaną Nagrodę. Nie usuwaj żetonów Obrażeń z karty Osłabienia Hydry. Na każdym polu może znajdować się tylko 1 z twoich żetonów Bohatera, ale możesz odebrać kilka Nagród za jednym razem, kładąc żeton Bohatera na każdym polu, którego warunek spełniłeś.



OSTATNI CIOS: HYDRA

Atak, po którym na karcie Osłabienia Hydry położysz żetony Obrażeń, w wyniku czego suma wszystkich żetonów Obrażeń na karcie zrówna się z wartością Zdrowia Hydry, nazywamy Ostatnim Ciosem.

Zdrowie Hydry



Jeśli zadałeś Ostatni Cios, otrzymujesz 2 punkty Reputacji.

Uwaga: W grze Jednoosobowej nie otrzymujesz 2 punktów Reputacji za Ostatni Cios.

Hydra została pokonana a gra zakończy się na koniec obecnej rundy. Gracze w dalszym ciągu mogą otrzymać Nagrody z karty Osłabienia Hydry.

ŚMIERĆ BOHATERA

Jeśli twój Bohater zginie po zakończeniu ruchu Hydry, w wyniku jej Ataku Obszarowego, Kontraktaku, początkowego położenia figurki Hydry lub Ran z żetonu Kwasu, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Połóż figurkę Bohatera na polu Kościoła.
2. Przywróć Zdrowie Bohatera do Maksymalnego Poziomu.
3. Odejmij 1 punkt Reputacji (nawet poniżej zera).

4. Weź Miksturę Leczenia.
5. Kontynuuj grę jak zawsze.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

- ◆ Jeśli Hydra została pokonana, Euthia została ocalona przed jej Zjadłością. Każdy Bohater otrzymuje 10 punktów Reputacji.
- ◆ Jeśli Hydra nie została pokonana przed końcem 9 (poziom Heroiczny) lub 8 rundy (poziom Legendarny), Bohaterowie zawiedli.

Bez względu na wynik, przejdź do Punktacji Końcowej. Oprócz standardowej punktacji otrzymujesz punkty Reputacji za Nagrody z karty Osłabienia Hydry, których

warunek spełniłeś, ale nie odebrałeś w Miejscu Handlu przed zakończeniem gry. Pozostałe części nagrody zostają utracone.

Przykład: Keleia zadała Hydrze w sumie 27 punktów Obrażeń, ale jej żetony Bohatera znajdują się wyłącznie na pierwszych trzech polach (4+, 9+ i 15+ zadanych Obrażeń). Jako że udało jej się zadać więcej niż 22 punkty Obrażeń, otrzymuje dodatkowe 5 punktów Reputacji wskazanych na karcie Osłabienia Hydry. Nie otrzymuje jednak 8 Złotych monet i efektu Leczenia.



POWSTANIE ŻNIWIARZA DUSZ

HEROICZNY / LEGENDARNY 120' /

Wynaturzony Nekromanta pragnie zdobyć władzę. Kawalek po kawałku, jego potworna magia przekrada się wśród traw, drzew i skał, pozostawiając po sobie wyłącznie spalone tereny. Nie kontrolowana, w końcu pożre wszystko...

Długość gry: W zależności od wybranego poziomu trudności, do 9 lub 10 rund gry.

Cel gry: W zależności od wybranego poziomu trudności, zniszczyć spaloną Barierę i pokonać Adraghora – Żniwiarza Dusz przed końcem 9 lub 10 rundy.

Jak tylko Adraghor zostanie pokonany, gra kończy się na koniec aktualnej rundy.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafli Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka. W tym scenariuszu zawsze korzystaj z Kafli Mapy Wieży i kafli Mapy Siedziby Nekromanty.

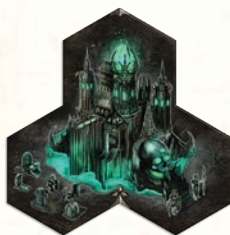
Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Powstanie Żniwiarza Dusz

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

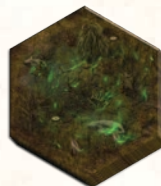
* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych tak, jak opisano w , strona 6.



Przykład kafli Wieży



Siedziba Nekromanty



Żetony Pustki



Karta Adraghora dla gry 2-osobowej

Karty Wieży dla gry 2-osobowej



Esencja Spaczenia

Weź kartę Adraghora odpowiadającą liczbie graczy (oznaczonej w prawym górnym rogu karty) i połóż ją w pobliżu, stroną ze Spaloną Barierą do góry. Połóż wskazaną ilość Esencji Spaczenia na polu znajdującym się na dole karty. Zwróć pozostałe karty Adraghora do pudełka.

Pole na Esencję Spaczenia

Weź karty Wieży (po jednej Wieży każdego koloru – niebieską, żółtą, czerwoną i zieloną) odpowiadające liczbie graczy (oznaczonej w prawym górnym rogu karty). Zwróć pozostałe karty Wieży do pudełka. Połóż odkryte karty Wieży obok karty Adraghora.

Połóż stos żetonów Pustkowiec obok kart Wieży, stroną z Pustką do góry (w tym scenariuszu nazywanych od teraz żetonami Pustki).

Rozdziel karty Sługusów na stosy według ich typu i połóż je odkryte w pobliżu. Wszystkie karty Sługusów przedstawiające tego samego Sługusa są identyczne. Połóż

obok nich odkryte karty Wygnania oraz kartę Nagrody, stroną z Nagrodami Sługusa na wierzchu.



Karty Sługusów

Karta Nagrody



Karty Wygnania

Stwórz talię Przywołania w następujący sposób:

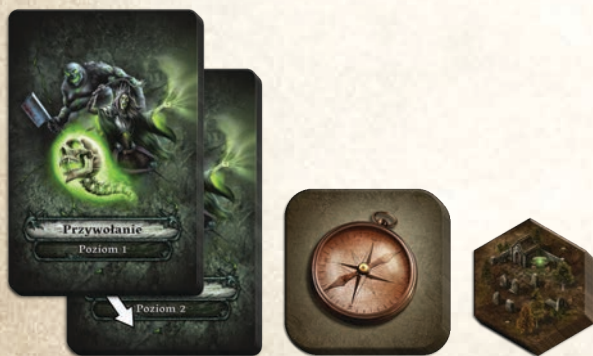
- ◆ Rozdziel karty Przywołania według ich Poziomu (1 i 2).
- ◆ Potasuj wszystkie karty Przywołania Poziomu 2 i połóż je w zakrytym stosie.
- ◆ Wykorzystaj wszystkie karty Przywołania Poziomu 1 z oznaczeniem liczby graczy **równej lub mniejszej** niż liczba graczy biorąca udział w grze.
Przykład: W grze 2-osobowej wykorzystaj wszystkie karty z symbolem 1-gracza i 2-graczy.
- ◆ Potasuj wybrane karty Przywołania Poziomu 1 i połóż je zakryte na stosie kart Poziomu 2.
- ◆ Zwróć wszystkie niewykorzystane karty Poziomu 1 do pudełka.



Ikona liczby graczy

Uwaga: Za każdym razem, gdy wyczerpie się talia kart Przywołania i musisz dobrać kolejną kartę, potasuj wszystkie odrzucone karty Poziomu 2, aby stworzyć z nich nową talię. Kart Przywołania Poziomu 1 nie wykorzystuje się ponownie.

Potasuj osobno kafle Kompas i żetony Cmentarza i stwórz z nich zakryte stosy. Połóż je obok talii Przywołania.



Talia Przywołania

Kafle Kompas

Żetony Cmentarza

Wybierz jeden z dwóch poziomów trudności dla tego scenariusza – Heroiczny lub Legendarny. Poziom trudności

określa długość gry i ilość rund, które gracze mają na pokonanie Adraghora – Zniwiarza Dusz.

1. Poziom Heroiczny
 - ◆ **Długość gry:** Do 10 rund gry.
2. Poziom Legendarny
 - ◆ **Długość gry:** Do 9 rund gry.

Położ zakrytą talię kart Oczyszczenia w pobliżu. Odkryj 2 z nich (możesz zostawić jedną z nich na wierzchu talii, aby zaoszczędzić trochę miejsca). Szczegółowe zasady Oczyszczenia znajdziesz na **stronie 2**.



Karty Oczyszczenia

Każdy gracz rozpoczyna grę z **Miksturą Leczenia**, 5 **Złotymi monetami** i 2 **punktami Reputacji**. Zwróć uwagę, że Bohaterowie nie zaczynają gry z żadnymi Odkrytymi kaflami Bohatera; aby je Odkryć, muszą wykonać Akcję Handlu.



Różdżka Pustki

Gracze kładą również **Różdżkę Pustki** na polu Bohatera przedstawiającym **Esencję Ognia** (pole to zostaje odblokowane na początku gry). Podczas gry nie możesz usunąć Różdżki Pustki z tego pola, ponieważ jest ona wymagana do Wygnania Sługusów.

ZASADY SPECJALNE

W tym scenariuszu nie możesz wejść na środkowe pole kafla Wieży.

POJAWIENIE SIĘ SŁUGUSÓW

Za każdym razem, gdy odkryjesz kafel Wieży (łącznie z pierwszą, Niebieską Wieżą w Rozdziale I), postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Połóż figurkę Adraghora na Wieży, tj. na środkowym polu kafla Mapy.
2. Odkryj wierzchnią kartę Przywołania. Wskazuje ona, na których polach kafla Wieży pojawiają się Sługusy i Cmentarze (jeśli jakieś). Połóż odpowiednio figurki Sługusów i zakryte żetony Cmentarza na wskazanych polach kafla Wieży.

Przykład: Połóż Gnijącego Rzeźnika na górnym polu, Latającą Czaszkę na prawym polu a zakryty żeton Cmentarza na lewym polu.



3. Zgodnie z odkrytą kartą Przywołania połóż figurki Żywiołka Spaczenia na 2 najbliższe Miejsca Handlu lub 2 pola z nie-Spaczonymi Żywiołakami, znajdujące się jak najbliżej środkowego pola danego kafla Wieży, tj. tego z figurką Adraghora. Zostaw wszystkie żetony Handlu i żetony Interakcji znajdujące się na tych polach.



Nie wolno położyć Żywiołka Spaczenia na pole z jednym lub wieloma Bohaterami. Takie pola ignoruje się podczas wykładania Żywiołaków Spaczenia. Żywiołka Spaczenia można położyć na pole Chowańca, ale bez Bohatera.

W przypadku remisu pomiędzy Wieżą Zabójców Smoków a innym Miejscem Handlu, priorytetem zawsze jest Wieża Zabójców Smoków.

Pamiętaj: Uznaje się, że środkowa część kafla Wieży Zabójców Smoków znajduje się w odległości 1 pola od pozostałych pól na kaflu.

We wszystkich pozostałych przypadkach remisu należy skorzystać z zasad **Kompasu**, znajdujących się na **stronie 2**, aby rozstrzygnąć remis.

Przykład: Karta Przywołania nakazuje położyć Żywiołaki Spaczenia na polach z Miejscami Handlu.

Pierwszy Żywiołek Spaczenia zostaje wyłożony na polu Kupców znajdującym się najbliżej żółtej Wieży (odległość 2 pól).

Pola Alchemików i Wieży Zabójców Smoków znajdują się w tej samej odległości od żółtej Wieży (oba w odległości 3 pól). Priorytetem w takiej sytuacji jest zawsze Wieża Zabójców Smoków, więc to na niej zostaje wyłożony drugi Żywiołek Spaczenia (na środku kafla).



Szczegółowe zasady mówiące co zrobić, gdy Bohater znajdzie się na polu z żetonem Cmentarza, znajdziesz w sekcji **Żetony Cmentarza**, na **stronie 2**.

Możesz wejść na pole zajęte przez Sługusa na kaflu Wieży, aby z nim walczyć lub go Wygnać, patrz **Spotkanie ze Sługusem** po prawej.

FIGURKI ŻYWIOŁAKA SPACZENIA

Na polu zajęтым przez Żywiołka Spaczenia nie możesz wykonać Akcji Handlu, Akcji Ataku lub Skonfrontować

się z oryginalnym Żywiołakiem, chyba że pole to zostanie Oczyszczone, patrz **Oczyszczenie**, **strona 2**. Moc oryginalnego Żywiołka również przestaje działać do czasu, aż pole to nie zostanie Oczyszczone. Możesz jednak Skonfrontować się z Żywiołakiem Spaczenia przestrzegając standardowych zasad Konfrontacji, chyba że na tym polu znajduje się już twój żeton Interakcji pozostawiony tu po wcześniejszej Interakcji z oryginalnym Żywiołakiem.

OCZYSZCZENIE KAFLA WIEŻY ZE SŁUGUSÓW

Jeśli wszystkie Sługusy na kaflu Wieży zostaną pokonane i/ lub wygnane, a Wieża nie została jeszcze zniszczona, usuń z kafla żetony Cmentarza. Następnie postępuj tak, jakbyś odkrył nowy kafel Wieży (połóż na niej figurkę Adraghora, odkryj kartę Przywołania, połóż Sługusów, żetony Cmentarza i Żywiołaki Spaczenia). Szczegóły znajdziesz w sekcji **Pojawienie się Sługusów**, **strona 16**.

SPOTKANIE ZE SŁUGUSEM

Po wejściu na pole zajęte przez Sługusa, wybierz jedną z poniższych opcji:

- ♦ Walka
- ♦ Wygnanie

WALKA

Postępuj zgodnie z zasadami **Walki ze Sługusem** opisanymi na **stronie 3**.

Nie umieszczaj żadnego z żetonów swojego Bohatera na polu, gdzie odbyła się Walka. Nie otrzymujesz też Łupu z tego pola.

Usuń figurkę Sługusa z tego pola.

WYGNANIE

Po wejściu na pole zajęte przez Sługusa znajdujące się na **kaflu Wieży**, zamiast z nim walczyć, możesz go Wygnać korzystając z (używając jej) Różdżki Pustki na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Użyj efektu Różdżki Pustki i zaznacz użycie kafla tak jak zawsze. Nie możesz jej użyć ponownie do czasu jej przygotowania (co dzieje się na początku następnej rundy).
2. Wykonaj Rzut Bohatera, możesz go normalnie modyfikować.
3. Na podstawie Wartości Końcowej rzutu Bohatera rozpatrz efekty, w oparciu o zakresy wartości przedstawione na odpowiedniej karcie Wignania.
4. Usuń figurkę Sługusa z tego pola.



Przykład karty Wignania

Jeśli twój Bohater zginął w wyniku Ran odniesionych podczas próby Wignania Sługusa, postępuj zgodnie z zasadami śmierci poza Walką (patrz **Instrukcja**, **strona 25**).

Nie możesz wygnać Sługusa z kafla Mapy, na którym znajduje się figurka Adraghora.

ATAK NA WIEŻĘ

Natychmiast po pokonaniu bądź wygnaniu Sługusa z kafla Wieży, jako Akcję Darmową, możesz zaatakować Wieżę, korzystając z Pierwszego Uderzenia i jednej Fazy Ataku Bohatera. Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Przeprowadź normalnie Pierwsze Uderzenie, kładąc żetony Obrażeń obok odpowiedniej karty Wieży wskazujące zadane Obrażenia.
2. Przeprowadź normalnie Fazę Ataku Bohatera, kładąc żetony Obrażeń obok odpowiedniej karty Wieży wskazujące zadane Obrażenia.
3. Jeśli łączna liczba żetonów Obrażeń obok karty Wieży jest większa od liczby pozostałego Zdrowia Wieży, odrzuć nadmiar żetonów. Pozostałe zdrowie Wieży jest równe liczbie wskazanej na karcie Wieży, pomniejszonej o łączną wartość wszystkich żetonów Obrażeń znajdujących się na karcie Wieży.

4. Połóż pozostałe żetony Obrażeń na karcie Wieży i otrzymaj Nagrodę przedstawioną na karcie w zależności od sumy zadanych właśnie Obrażeń. Następnie otrzymujesz przedstawioną na karcie liczbę Ran (jeśli jakieś są). Jeśli jedną z otrzymanych Nagród jest Esencja Spaczenia, **weź ją z karty Adraghora** a następnie połóż na jego karcie swój żeton Bohatera.
Uwaga: Jest to jedyny możliwy sposób na usunięcie Esencji Spaczenia z karty Adraghora.

5. Jeśli **suma** wszystkich żetonów Obrażeń na karcie Wieży jest równa jej wartości Zdrowia, patrz **Ostatni Cios: Wieża** poniżej. Bez względu na to czy udało ci się zniszczyć Wieżę, czy nie, wszyscy Bohaterowie znajdujący się na kaflu tej Wieży zostają Teleportowani do Portalu znajdującego się na Początkowym kaflu Mapy.
Uwaga Chowańca Eltrei: Jeśli na kaflu Wieży znajdował się Chowańca Eltrei, on również zostaje Teleportowany do Portalu na Początkowym kaflu Mapy.

W grze Jednoosobowej postępuj zgodnie z dodatkowymi zasadami umieszczania żetonów Obrażeń na karcie Wieży tak, jak to opisano na **stronie 19**.

Jeśli twój Bohater zginął w trakcie ataku na Wieżę, postępuj zgodnie z zasadami śmierci poza Walką (patrz **Instrukcja, strona 25**).

OSTATNI CIOS: WIEŻA

Atak, po którym na karcie Wieży znajdują się Obrażenia, dzięki którym suma wszystkich Obrażeń na karcie zrówna się ze Zdrowiem Wieży, nazywamy Ostatnim Ciosem. Wieża zostaje zniszczona i nie ma dalszego znaczenia w grze. Po zadaniu Ostatniego Ciosu postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- ◆ Otrzymujesz Złote monety i/lub punkty Reputacji przedstawione na spodzie karty Wieży.
- ◆ Usuń wszystkich Sługusów i żetony Cmentarza z kafla Wieży.

- ◆ Połóż 3 żetony Pustki na kaflu Wieży, po jednym na każdym polu. Postępuj ze standardowymi zasadami **żetonów Pustki na stronie 2**.

Jeśli udało się zniszczyć 3 Wieże, patrz **Przełamanie Spaczonej Bariery** po prawej.

W przeciwnym razie, jeśli figurka Adraghora znajduje się na kaflu właśnie zniszczonej Wieży, przenieś jego figurkę na niezniszczoną Wieżę. Jeśli jest kilka niezniszczonych Wież, skorzystaj z zasad **Kompasu ze strony 2**, aby określić na którą Wieżę przeniesie się Adraghora. Po przeniesieniu go do nowej Wieży **nie** odstawiaj karty Przywołania i nie dokładaj nowych Sługusów, żetonów Cmentarza ani Żywiotaków Spaczenia.

Jeśli na Mapie nie ma niezniszczonych Wież, usuń figurkę Adraghora z Mapy. Pojawi się ona ponownie, gdy odślonisz kolejną Wieżę (patrz **Pojawienie się Sługusów, strona 16**).

PRZEŁAMANIE SPACZONEJ BARIERY

Po zniszczeniu 3 Wież, Spaczona Bariera zostaje przełamana. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Usuń wszystkich Sługusów i żetony Cmentarza z pozostałego kafla Wieży i połóż na znajdujących się na nim polach żetony Pustki. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami **żetonów Pustki na stronie 2**.

2. Gracz z największą liczbą żetonów Bohatera na karcie Adraghora otrzymuje pierwszą (największą) Nagrodę. Gracz na drugim miejscu otrzymuje drugą Nagrodę, itd. W przypadku remisu dodaj do siebie odpowiednie Nagrody i podziel po równo pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając w dół.

Przykład: W grze 3-osobowej, na karcie Adraghora znajduje się 5 żetonów Bohatera Maeldura, 5 Eltrei i 3 Drala. Dodaj do siebie pierwszą i drugą Nagrodę (co daje ci 13 punktów Reputacji i 10 Złotych monet) i podziel je pomiędzy Maeldurem i Eltreą. Każde z nich otrzymuje 6 punktów Reputacji i 5 Złotych monet. Dral otrzymuje 3 punkty Reputacji i 5 Złotych monet z trzeciej Nagrody.



3. Odłóż na bok Esencje Spaczenia wciąż znajdujące się na Spaczonej Barierze i odwróć kartę Adraghora na drugą stronę, tj. na stronę z ilustracją Adraghora. Połóż odłożone przed chwilą żetony Esencji Spaczenia obok Zdrowia Adraghora. Zostaje ono zwiększone o 5 za każdy taki żeton.

Zdrowie Adraghora



4. Jeśli odkryto Siedzibę Nekromanty, postępuj zgodnie z zasadami **Pojawienia się Sługusów (strona 16)**. Traktuj Siedzibę Nekromanty tak, jakby była Wieżą.

Jeśli nie odkryto jeszcze Siedziby Nekromanty, usuń figurkę Adraghora z Mapy i wykonaj powyższy krok po jej odkryciu.

Po umieszczeniu figurki Adraghora w Siedzibie Nekromanty może on być atakowany przez dowolnego Bohatera, który pokona Sługusa zajmującego pole wokół Siedziby Nekromanty (patrz **Zguba Żniwiarza Dusz, strona 19**).



Pamiętaj: Nie możesz Wygnać Sługusa znajdującego się na tym samym kaflu co Adraghor.

ZGUBA ŻNIWIARZA DUSZ

Natychmiast po pokonaniu Sługusa z pola Siedziby Nekromanty jako Akcję Darmową możesz zaatakować Adraghora, korzystając z Pierwszego Uderzenia i jednej Fazy Ataku Bohatera. Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Przeprowadź normalnie Pierwsze Uderzenie i Fazę Ataku Bohatera, kładąc żetony Obrażeń obok karty Adraghora wskazujące zadane mu Obrażenia.
2. Jeśli łączna liczba żetonów Obrażeń obok karty Adraghora jest większa od liczby pozostałego Zdrowia Adraghora, odrzuć nadmiar żetonów. Pozostałe zdrowie Adraghora jest równe liczbie wskazanej na karcie Adraghora, powiększonej o 5 za każdy znajdujący się obok żeton Esencji Spaczenia i pomniejszonej o łączną wartość wszystkich żetonów Obrażeń znajdujących się na karcie Adraghora.
3. Połóż pozostałe żetony Obrażeń na karcie Adraghora i otrzymaj przedstawioną Nagrodę, w zależności od sumy zadanych właśnie Obrażeń. Jeśli Adraghor wciąż ma co najmniej 1 punkt Zdrowia, otrzymujesz przedstawioną liczbę Ran (jeśli nie zadasz co najmniej 2 Obrażeń, otrzymujesz 6 Ran). Nie otrzymujesz Obrażeń, jeśli zostało mu o Zdrowia.
4. Jeśli Adraghorowi pozostało o Zdrowia, patrz **Ostatni Cios: Adraghor** po prawej. W przeciwnym razie wszyscy Bohaterowie znajdujący się na kaflu Siedziby Nekromanty zostają Teleportowani do Portalu znajdującego się na Początkowym kaflu Mapy. **Uwaga Chowańca Eltrei:** Jeśli na kaflu Wieży znajdował się Chowańca Eltrei, on również zostaje Teleportowany do Portalu na Początkowym kaflu Mapy.



Jeśli twój Bohater zginął w trakcie ataku na Adraghora, postępuj zgodnie z zasadami śmierci poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

OCZYSZCZENIE SIEDZIBY NEKROMANTY ZE SŁUGUSÓW

Jeśli wszystkie Sługusy na kaflu Siedziby Nekromanty zostaną pokonane, usuń z kafla żetony Cmentarza. Następnie postępuj tak, jakbyś odkrył nowy kafel Mapy Wieży (odkryj kartę Przywołania, wyłóż Sługusów, żetony Cmentarza i Żywiołaki Spaczenia). Szczegóły znajdziesz w sekcji **Pojawienie się Sługusów**, strona 16.

OSTATNI CIOS: ADRAGHOR

Atak, po którym na karcie Adraghora znajdują się Obrażenia, dzięki którym suma wszystkich Obrażeń na karcie zrówna się ze Zdrowiem Adraghora, tj. zostało mu o Zdrowia, nazywamy Ostatnim Ciosem.

Po zadaniu Ostatniego Ciosu postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- ◆ Otrzymujesz 2 punkty Reputacji.
- ◆ Usuń wszystkich Sługusów i żetony Cmentarza z kafla Siedziby Nekromanty.
- ◆ Połóż 3 żetony Pustki na kaflu Siedziby Nekromanty, po jednym na każdym polu. Postępuj zgodnie z zasadami żetonów Pustki na stronie 2.

Adraghor – Żniwiarz Dusz został pokonany, a gra zakończy się na koniec obecnej rundy.

WYJĄTEK GRY JEDNOOSOBOWEJ

Na początku każdej rundy połóż jeden żeton Obrażeń o wartości 1, należący do gracza nie biorącego udziału w grze, na każdej karcie Wieży (Wieża musi być odkryta na Mapie i nie może być jeszcze zniszczona).

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

- ◆ Jeśli Adraghor został pokonany, Euthia została ocalona. Każdy Bohater otrzymuje 10 punktów Reputacji.
- ◆ Jeśli Adraghor nie został pokonany przed końcem 10 rundy (poziom Heroiczny) lub 9 rundy (poziom Legendarny), Bohaterowie zawiedli.

Bez względu na wynik, przejdźcie do Punktacji Końcowej. Pamiętajcie, aby policzyć swoje żetony Interakcji znajdujące się na planszy Scenariusza/Handlu przy podliczaniu punktacji końcowej Bohatera.

SPOTKANIE Z DIABŁEM

HEROICZNY 120' / 3

Wynaturzona magia Faer, wdzierająca się do naszego świata przez pęknięcia w ziemi, skrywa wiele niemyłych niespodzianek. Choćby takich, jak dusza Demona Faer, rozerwana i podzielona na kilka wcieleń. Musimy zniszczyć je wszystkie.

Czas Gry: Do 13 rund gry.

Cel gry: Zniszczyć wszystkie trzy Wcielenia Demona Faer przed końcem 13 rundy.

Kiedy chociaż jeden z Bohaterów pokona wszystkie 3 Wcielenia, gra kończy się na koniec aktualnej rundy.

Zasady Przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafla Mapy zgodnie z tabelą (patrz strona 20). Skorzystaj z kafla Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka. Kafle Mapy Wieży są zawsze używane w tym scenariuszu (patrz strona 20).

Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.



Kafle Mapy Wieży

Położ stos składający się z dwóch dwustronnych kart Namnożenia w pobliżu, z kartą z Czerwoną/Zieloną Wieżą na spodzie (Czerwoną Wieżą do góry) i z Niebieską/Zółtą Wieżą na wierzchu (Niebieska Wieża do góry).

Rozdziel karty Sługusów na stosy zgodnie z ich typem. Wszystkie karty Sługusów tego samego typu są identyczne. Położ karty Wcielenia Demona Faer i karty Sługusów obok kart Namnożenia.

Położ w pobliżu kartę Nagrody.

Stwórz w pobliżu zakryty stos żetonów Otchłani. Stos ułoż kolorami w kolejności: czerwony na spodzie, żółty w środku i niebieski na wierzchu.

Potasuj żetony Lokacji i położ je zakryte w pobliskim stosie.

Położ po 1 żetonie Magii Obronnej na planszy każdego Bohatera, aktywną stroną do góry.



Karty Namnożenia

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

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych tak jak opisano w Instrukcji , strona 6.



Karty Wcielenia



Karta Nagrody



Karty Sługusów



Żetony Otchłani

Żetony Lokacji

Żeton Magii Obronnej

Potasuj osobno kafle Kompasów i żetony Cmentarza i stwórz z nich dwa zakryte stosy. Położ je w pobliżu.

Położ w pobliżu żetony Ochrony.



Kafle Kompasów

Żetony Cmentarza

Żetony Ochrony

Położ żetony Inicjatywy na 2, 5 i 8 polu toru Rund w kolejności rosnącej, stroną z numerami do góry. Zaznaczają one rundy, w których Wcielenia Demona Faer pojawiają się na Mapie. Następnie położ żetony Esencji Spaczenia na 3, 7

i 10 polu toru Rund. Zaznaczają one rundy, w których Sługusy pojawiają się na Mapie.

Użyj Potworów Elitarnych 1 i 2 Poziomu (patrz Instrukcja, strona 30).

Każdy z graczy rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia, 7 Złotymi monetami i 3 punktami Reputacji. Zwróć uwagę, że Bohaterowie nie zaczynają gry z żadnymi Odkrytymi kafkami Bohatera; muszą wykonać Akcję Handlu, aby je Odkryć.



ZASADY SPECJALNE

ŻETONY MAGII OBRONNEJ

Żeton Magii Obronnej nie jest uznawany za Przedmiot, w związku z czym nie zajmuje miejsca w twoich Sakwach. Służą one do ochrony przed Ranami zadawanymi przez Demona Faer na koniec każdej rundy (patrz Gniew Diabła, strona 21). Po wykorzystaniu, żeton Magii Obronnej można ponownie aktywować wyłącznie po wejściu do Wieży (patrz

Wieże poniżej) lub pokonując Sługusa (patrz **Spotkanie ze Sługusem** poniżej). Nie odwraca się ich na aktywną stronę na początku rundy.

WIEŻE

Po odkryciu pierwszego kafła Mapy Wieży (z Niebieską Wieżą), połóż figurkę Demona Faer na Wieży, tj. na środkowym polu kafła Mapy.

Za każdym razem, gdy odkryjesz kafel Wieży, umieść Sługusów i zakryte żetony Cmentarza na odpowiednich polach wokół Wieży, zgodnie z odpowiadającej jej kartą Namnożenia.

Przykład: Odkryto pierwszą Wieżę (Niebieską z Rozdziału 1). Korzystając z odpowiedniej karty Namnożenia (z Niebieską Wieżą), umieść Latającą Czaszkę na górnym polu kafła Wieży a zakryte żetony Cmentarza na dwóch dolnych polach.



Szczegółowe zasady mówiące co zrobić, gdy Bohater znajdzie się na polu z żetonem Cmentarza, znajdziesz w sekcji **Żetony Cmentarza** na stronie 2.

Możesz wejść na pole na kafle Wieży zajmowane przez Sługusa, aby z nim walczyć, patrz **Spotkanie ze Sługusem** poniżej.

Możesz wejść do Wieży (środkowe pole kafła Mapy), jeśli wszystkie Sługusy wokół Wieży zostały pokonane a Demon Faer nie znajduje się w tej Wieży. Po wejściu do Wieży, jeśli twój żeton Magii Obronnej jest nieaktywny, odwróć go na jego aktywną stronę i natychmiast Teleportuj się na pole w odległości do 4 pól.

Uwaga: Możesz dowolnie wchodzić na pola otaczające Wieżę, niezależnie od tego czy znajduje się w niej Demon Faer czy nie.

SPOTKANIE ZE SŁUGUSEM

Sługusy pojawiają się na Mapie za każdym razem, gdy odsłonisz nowy kafel Wieży (jak opisano powyżej) oraz na początku 3, 7 i 10 rundy (patrz **strona 22**).

Po wejściu na pole zajmowane przez Sługusa musisz natychmiast wykonać Akcję Walki.

Postępuj zgodnie z zasadami **Walki ze Sługusami**, opisanymi na **stronie 3**.

Po pokonaniu Sługusa, jeśli twój żeton Magii Obronnej jest nieaktywny, odwróć go na jego aktywną stronę.

W zależności od pola, na którym doszło do Walki, postępuj w następujący sposób:

- ♦ **Jedno z pól wokół Wieży:** Nie kładź żadnych żetonów należących do Bohatera na tym polu.
- ♦ **Dowolne inne pole:** Natychmiast po pokonaniu Sługusa połóż odpowiedni żeton/żetony na tym polu (żeton Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji), zgodnie ze standardowymi zasadami Walki z Potworem. Pole to

uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Możesz wejść w interakcję z tym polem jak zawsze (Konfrontacja z Żywiotakiem, Znaleźć Skarb, wykonać Akcję Wydobywania lub Akcję Handlu). Za pokonanie Sługusa wyłożonego w rundzie 3, 7 lub 10 nie dostajesz Łupu z pola.

W obu przypadkach usuń figurkę Sługusa z tego pola.

GNIEW DIABŁA

Na koniec każdej rundy Demon Faer zadaje Rany wszystkim Bohaterom równe połowie ich Maksymalnego Zdrowia, zaokrąglane w dół. Zmniejsz odpowiednio Zdrowie swojego Bohatera. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia poza Walką, patrz **Instrukcja, strona 25**.

Możesz zmniejszyć liczbę otrzymanych Ran lub całkowicie im zapobiec na kilka sposobów:

- ♦ Jeśli twój Bohater znajduje się na jednym z pól otaczających Wieżę, w której nie ma Demona Faer, nie otrzymujesz żadnych Ran.
- ♦ Jeśli twój żeton Magii Obronnej na planszy Bohatera jest aktywny, możesz go odwrócić na jego nieaktywną stronę, aby uniknąć Ran.
- ♦ Jeśli na twojej planszy Bohatera znajduje się żeton Ochrony, ilość otrzymanych Ran zostaje odpowiednio zmniejszona.

Przykład: Maksymalne Zdrowie Eltrei wynosi 11 a jej aktualny poziom Zdrowia jest równy 4. Nie znajduje się ona na polu otaczającym Wieżę, jej żeton Magii Obronnej jest nieaktywny, nie ma też żetonu Ochrony. Demon Faer zadaje jej 5 Ran. Eltreia zostaje zabita, po czym Odradza się normalnie w Kościele.

Następnie, jeśli na Mapie znajdują się 2 lub więcej Wież, Demon Faer teleportuje się z aktualnie zajętej Wieży do **innej**.

Jeśli na Mapie znajdują się 3 lub więcej Wież, odkryj wierzchni kafel Kompas, aby określić do której Wieży teleportuje się Demon Faer. Postępuj zgodnie z zasadami **Kompasu** opisanymi na **stronie 2**.

Przenieś figurkę Demona Faer do odpowiedniej Wieży (na środkowe pole kafła Mapy).

Przykład: Demon Faer jest w Niebieskiej Wieży. Na Mapie jest też Żółta i Czerwona Wieża. Zgodnie z kaflem Kompas, Demon Faer powinien przenieść się do Wieży znajdującej się bliżej Południowej krawędzi Mapy (jak zaznaczono sześciokątną ramką na kafle Kompas). Demon Faer przenosi się do Czerwonej Wieży.



PODZIAŁ DIABŁA

Na początku 2 rundy należy określić pola na Mapie, na których pojawią się Niebieskie żetony Otchłani. Dla każdego z nich odkryj żeton Lokacji i wybierz odpowiadające mu pole na Mapie w następujący sposób:

1. Jeśli na Mapie nie ma pola danego typu lub jedynymi polami danego typu są pola z Figurkami Blokującymi (Nie Żywiotakami), uznaje się pole danego typu za niewłaściwe. Odkrywaj nowe żetony Lokacji, aż znajdziesz pole, które można uznać za właściwe. Jeśli stos żetonów Lokacji jest pusty, wymieszaj odrzucone żetony, aby stworzyć z nich nowy zakryty stos.
2. Wybierz na Mapie pole danego typu, które nie ma Figurki Blokującej (Nie Żywiotaka) lub żetonów Bohatera, tj. może być to pole z niepokonanym Potworem. Jeśli na Mapie jest kilka takich pól, skorzystaj z kafla Kompasas i postępuj zgodnie z zasadami Kompasas na stronie 2, aby wybrać odpowiednie pole.
3. Jeśli jedynymi dostępnymi polami są pola z żetonami Bohatera, wybierz jedno z nich. Jeśli na Mapie jest kilka takich pól, ponownie skorzystaj z kafla Kompasas i postępuj zgodnie z zasadami Kompasas na stronie 2, aby wybrać odpowiednie pole.
4. Połóż odkryty żeton Otchłani na wybranym polu. Jeśli na polu znajdują się jakiegokolwiek żetony należące do Bohatera, przenieś je na planszę Scenariusza/Handlu i połóż pod torem Rund. Będą one potrzebne podczas Punktacji Końcowej. Lokacja na tym polu zostaje zniszczona a pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki.
5. Odrzuć wszystkie odkryte żetony Lokacji na odpowiedni stos żetonów odrzuconych.

Postępuj w podobny sposób z Żółtymi i Czerwonymi żetonami Otchłani na początku rundy 5 i 8.

Przykład: Na początku 2 rundy musisz wyłożyć Niebieskie żetony Otchłani na Mapę. Pierwszy odkryty żeton Lokacji przedstawia Żywiotaka Wody (A). Na Mapie nie ma Żywiotaka Wody, więc musisz odsłonić nowy żeton Lokacji. Tym razem przedstawia on pole Góry (B). Powinieneś położyć Niebieski żeton Otchłani na polu Gór bez jakichkolwiek żetonów Interakcji Bohatera. Jest tylko jedno pole spełniające ten warunek, więc umieszczasz na nim Niebieski żeton Otchłani (C).



Kolejny żeton Lokacji przedstawia pole ze Skarbem Poziomu 1 (D). Na Mapie są dwa takie pola, oba z żetonami Bohatera. Zgodnie z odkrytym żetonem Kompasas, Niebieski żeton Otchłani musisz położyć na polu ze Skarbem Poziomu 1 położonym najbliżej Zachodniej krawędzi Mapy (jak zaznaczono sześciokątną ramką na kaflu Kompasas) (E). Na polu tym znajduje się żeton Bohatera należący do Maeldura (F). Żeton Bohatera zostaje przeniesiony na planszę Scenariusza/Handlu (G) i położony pod torem Rund.

Zarówno pole Gór jak i pole ze Skarbem, oba zakryte Niebieskim żetonem Otchłani, zostają zniszczone.

POJAWIENIE SIĘ SŁUGUSÓW

Na początku rundy 3, 7 i 10 na Mapie pojawiają się następujące Sługusy:

- ◆ Runda 3: Latające Czaszki
- ◆ Runda 7: Gnijący Rzeźnicy
- ◆ Runda 10: Nieumarli Lordowie

Liczba wystawionych Sługusów jest równa liczbie graczy w grze.

Dla każdego Sługusa należy odkryć żeton Lokacji i wybrać odpowiadające mu pole na Mapie w następujący sposób:

1. Jeśli na Mapie nie ma pola danego typu lub jedynymi polami danego typu są pola z Figurkami Blokującymi (Nie Żywiotakami), uznaje się pole danego typu za niewłaściwe. Odkrywaj nowe żetony Lokacji, aż znajdziesz pole, które można uznać za właściwe. Jeśli stos żetonów Lokacji jest pusty, wymieszaj odrzucone żetony, aby stworzyć z nich nowy zakryty stos.
2. Wybierz na Mapie pole danego typu, które nie ma Figurki Blokującej (Nie Żywiotaka) lub żetonów Bohatera, tj. może być to pole z niepokonanym Potworem. Jeśli na Mapie jest kilka takich pól, skorzystaj z kafla Kompasas i postępuj zgodnie z zasadami Kompasas na stronie 2, aby wybrać odpowiednie pole.
3. Jeśli jedynymi dostępnymi polami są pola z żetonami Bohatera, wybierz jedno z nich. Jeśli na Mapie jest kilka takich pól, ponownie skorzystaj z kafla Kompasas i postępuj zgodnie z zasadami Kompasas na stronie 2, aby wybrać odpowiednie pole.
4. Połóż figurkę Sługusa na wybranym polu. Jeśli na polu znajdują się jakiegokolwiek żetony należące do Bohatera, przenieś je na planszę Scenariusza/Handlu i połóż pod torem Rund. Będą one potrzebne podczas Punktacji Końcowej.
5. Odrzuć wszystkie odkryte żetony Lokacji na odpowiedni stos żetonów odrzuconych.

Od teraz możesz wejść na pole Sługusa, aby z nim walczyć, patrz Spotkanie ze Sługusem, strona 21.





WCIELENIE DIABŁA

Jeśli znajdujesz się na polu z żetonem Otchłani możesz, jako Akcję Darmową, spełnić wymagania przedstawione na tym żetonie Otchłani, tj. odrzucić wymagane zasoby. Jeśli tak zrobisz, połóż jeden ze swoich żetonów Bohatera na polu z żetonem Otchłani. Każdy z graczy może położyć maksymalnie po 1 żetonie Bohatera na każdym polu z żetonem Otchłani.

Aby móc walczyć z Wcieleniem Demona Faer, na każdym żetonie Otchłani, tego samego koloru co wybrane Wcielenie, musi znajdować się twój żeton Bohatera. Jeśli tak jest, możesz wejść na pole Otchłani tego koloru i wykonać Akcję Walki, aby walczyć z odpowiadającym mu Wcieleniem Demona Faer. Obowiązują standardowe zasady Walki z Potworem. Karta Wcielenia określa liczbę Zdrowia Wcielenia Demona Faer, ilość zadawanych Ran oraz dodatkowe efekty Walki.

Po pokonaniu Wcielenia, otrzymujesz Nagrody przedstawione na karcie Nagrody (przedstawione również na odwrocie karty Wcielenia).

Jako część Nagrody za pokonanie niebieskiego i żółtego Wcielenia otrzymujesz żeton Ochrony. Gdy otrzymujesz go po raz pierwszy, połóż go na planszy Bohatera stroną z  do góry. Za drugim razem, odwróć go na stronę przedstawiającą . Liczba Ran zadawanych przez Demona Faer pod koniec każdej Rundy zostaje zmniejszona o przedstawioną na żetonie Ochrony wartość (patrz Gniew Diabła, strona 21).



Przykład karty Wcielenia



Nie możesz zachować karty Wcielenia jako Trofeum. Po walce połóż ją obok pozostałych kart Wcielenia.

Uwaga: Grając Taesiri, po pokonaniu Wcielenia Demona Faer możesz położyć żeton Bohatera na Umiejętności Księgi Mocy.

Nie kładź żadnych żetonów należących do Bohatera na polu, na którym odbyła się Walka. Połóż żeton Bohatera pod odpowiednią kartą Wcielenia, aby przypominał, że pokonałeś już to Wcielenie. Nie możesz ponownie walczyć z tym samym Wcieleniem, jednak każdy z Bohaterów ma możliwość pokonać każde Wcielenie raz, bez względu na fakt, ilu pozostałych Bohaterów już to zrobiło.



W momencie, gdy jeden z Bohaterów pokona wszystkie 3 Wcielenia Demona Faer, Demon zostaje pokonany a gra kończy się na koniec obecnej rundy. Pozostali Bohaterowie wciąż mogą walczyć z Wcieleniami Demona Faer.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Pamiętaj, aby policzyć żetony Interakcji znajdujące się na planszy Scenariusza/Handlu przy podliczaniu punktacji końcowej Bohatera.

Liczba pokonanych Wcielen	
1	1
2	3
3	6

Oprócz normalnych zasad punktacji, każdy z graczy otrzymuje punkty Reputacji w zależności od liczby Wcieleni Demona Faer, które pokonał, patrz tabela po prawej stronie.

GNIW Z ZAŚWIATÓW

LEGENDARNY 140' / 

Wszystkie bestie nękające Euthię zostały pokonane. Lecz Żniwiarz Dusz nie poddaje się tak łatwo i z pomocą magii Faer przyzwał je z powrotem... a przynajmniej to, co pozostało z ich przegniłych truchel. Zbawienna może być magia światła - Vis.

Długość gry: Do 10 rund gry (w grze Jednoosobowej do 9 rund).

Cel gry: Pokonać wszystkich 3 Nieumarłych - Demona Faer, Farruga i Hydrę przed końcem 10 rundy (w grze Jednoosobowej przed końcem 9 rundy).

Jak tylko wszyscy 3 Nieumarli zostaną pokonani, gra kończy się na koniec aktualnej rundy.


Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Scenariusz wykorzystuje kafle Mapy Rytuaułu Rozdziału II oraz IV.

Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.

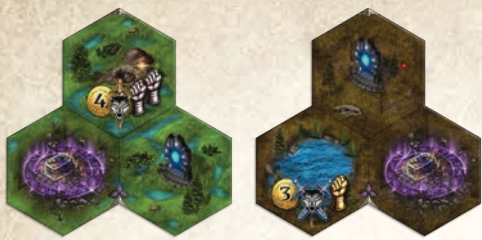
Połów w pobliżu odkryte karty Nieumarłych i karty Towarzyszy. Stwórz zakryty stos wymieszanych żetonów Kwasu i połóż go obok kart Nieumarłych. Połóż żetony stratowania obok kart Towarzyszy.

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Gniew z Zaświatów

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

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych, tak jak opisano w **Instrukcji, strona 31 / Instrukcji  , strona 6.**

Potasuj kafle Kompasów i połóż je w zakrytym stosie obok żetonów Stratowania.



Kafle Mapy Rytuau



Karty Nieumarłych



Żetony Kwasu



Karty Towarzyszy



Żetony Stratowania



Kafle Kompasów

Rozdziel kafle Nagrody Rytuau na stosy na podstawie ich koloru. Wymieszaj każdy z nich oddzielnie i połóż je zakryte w pobliżu.

Użyj Potworów Elitarnych 2 i 3 Poziomu (patrz Instrukcja, strona 30).



Kafle Nagrody Poziomu 1 (fioletowy)



Kafle Nagrody Poziomu 2 (magenta)

Każdy gracz rozpoczyna grę z **Miksturą Leczenia**, **30 Złotym monetami**, **15 punktami Reputacji** i **Esencją Spaczenia**. Zwróć uwagę, że Bohaterowie nie zaczynają gry z żadnymi Odkrytymi kafłami Bohatera; muszą wykonać Akcję Handlu, aby je Odkryć.



Brosza Vis

Gracze kładą również **Broszę Vis** na polu Bohatera przedstawiającym Esencję Ognia (pole to zostaje odblokowane na początku gry). Podczas gry nie możesz usunąć Broszy Vis z tego pola, ponieważ jest ona wymagana do zaatakowania Nieumarłych.

ZASADY SPECJALNE

WYPOSAŻ SIĘ

Przed rozpoczęciem gry, wszyscy gracze przeprowadzają specjalną Akcję Handlu, aby odpowiednio wyposażyc Bohaterów.

Na podstawie liczby graczy biorących udział w rozgrywce stwórz specjalną Ofertę Kupców; dobierz odpowiednią

ilość kafli ze stosu Kupców znajdujących się nad planszą Scenariusza/Handlu i połóż je odkryte na środku obszaru gry.

- ♦ 1 i 2 graczy: 6 kafli Kupców
- ♦ 3 i 4 graczy: 9 kafli Kupców

Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze na zmianę kupują Przedmioty ze **specjalnej Oferty Kupców**. W swojej turze możesz albo kupić **jeden** Przedmiot, albo spasować. Po spasowaniu nie możesz kupować więcej Przedmiotów w tej Akcji Handlu. Postępujcie w ten sposób, aż wszyscy gracze spasują.

Po zakupieniu Przedmiotu natychmiast uzupełnij puste miejsce w specjalnej Ofercie Kupców nowym kaflem dobranym ze stosu kafli Kupców.

Podczas swojej tury w specjalnej Akcji Handlu możesz całkowicie zmienić Ofertę Kupców (patrz **Zmiana Oferty** na stronie 15 Instrukcji). Możesz ją zmienić przed i/lub po zakupie Przedmiotu. Za pierwszym razem zmiana Oferty w specjalnej Akcji Handlu jest bezpłatna. Każda kolejna zmiana Oferty Kupców (w tej lub w kolejnych turach) kosztuje 1 Złotą monetę.

W dowolnym momencie podczas specjalnej Akcji Handlu możesz Odkryć i Nauczyć się Umiejętności, odblokować pola na planszy Bohatera, przekładać Przedmioty i Umiejętności na planszy Bohatera oraz sprzedawać Przedmioty, tak jak podczas normalnej Akcji Handlu, tj. możesz zrobić wszystkie powyższe rzeczy nie czekając na swoją turę, a także po spasowaniu.

Specjalna Akcja Handlu kończy się, gdy wszyscy gracze zakończą wszystkie swoje akcje Handlu. Rozpocznijcie normalną rozgrywkę.

NIEUMARLI

PRZYBYCIE

Gdy odkryjesz pierwszy kafel z lokacją przedstawionego poniżej typu, wyłóż odpowiednią **figurkę Nieumarłego** na pole z tą lokacją.

- ♦ **Dowolny typ Żywiolaka:** Nieumarły Demon Faer
- ♦ **Kupcy lub Alchemicy:** Nieumarłego Farruga
- ♦ **Góry:** Nieumarła Hydra
Uwaga: Jeśli kafel Mapy zawiera 2 pola Gór, wybierz to z niepokonanym Potworem.

Uwaga: Użyj standardowych figurek Demona Faer, Farruga i Hydry.

Jeśli pole z figurką Nieumarłego znalazło się na krawędzi Mapy, **odstoń nowy kafel Mapy tak, jakby zrobił to Bohater**.

Bohaterowie, Chowańce i Towarzysze nie mogą wejść na pole z Nieumarłym, w związku z czym nie można wejść w Interakcję z lokacją na takim polu.

Moc Żywiolaka znajdującego się na polu z Nieumarłym Demonym Faer przestaje działać do czasu, aż Demon Faer przemieści się na inne pole.

ATAK NA NIEUMARŁEGO

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu sąsiadującym z polem zajęтым przez Nieumarłego, możesz w dowolnym momencie poza Walką zaatakować go przy pomocy Broszy Vis ze swojej

planszy Bohatera (wykorzystując ją). Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Przyzwij jednego lub obu Towarzyszy, aby w razie potrzeby pomogli ci w ataku. Szczegóły znajdziesz w sekcji **Towarzysze** na stronie 26.
2. Wykonaj normalnie Pierwsze Uderzenie i Fazę Ataku Bohatera.
3. Zastosuj efekty w zależności od karty Nieumarłego i liczby zadanych w trakcie tego ataku Obrażeń. Jeśli liczba Obrażeń jest niższa niż najniższy zakres Obrażeń, twój Bohater otrzymuje Rany będące częścią pierwszego zakresu efektów, ale nie otrzymuje żadnych pozytywnych efektów z tego zakresu.
4. Połóż wskazaną liczbę żetonów Bohatera na odpowiedniej karcie Nieumarłego. Nieumarły zostanie pokonany, gdy liczba znajdujących się na jego karcie żetonów Bohatera będzie równa liczbie graczy razy 3 (w przypadku Nieumarłego Demona Faer i Nieumarłej Hydry) i razy 4 (w przypadku Nieumarłego Farruga). Jeśli masz położyć 2 żetony Bohatera na karcie Nieumarłego, w wyniku czego liczba żetonów byłaby wyższa od wymaganej, odrzuć dodatkowy żeton. Szczegóły znajdziesz w sekcji **Śmierć Nieumarłego** na stronie 27.
5. Jeśli nie pokonałeś Nieumarłego, otrzymujesz wskazaną liczbę Ran, zależnie od liczby zadanych właśnie przez siebie Obrażeń.
6. Jeśli twój Bohater przetrwał, rozpatrz pozostałe efekty. Jeśli Bohater zginął, postępuj zgodnie z zasadami przedstawionymi w sekcji **Śmierć Bohatera** na stronie 27.

Przykład: Grając jako Eltea, po ataku na Hydrę zadałeś jej 13 Obrażeń. Połóż 1 ze swoich żetonów Bohatera na karcie Nieumarłej Hydry. Otrzymujesz 3 Rany. Eltea przeżyła, więc dostaje również 5 Złotych monet i 2 punkty Reputacji. Dobiera też wierzchni kafel Nagrody Rytułu Poziomu 1.



Przykład 2: Dral zaatakował Nieumarłego Demona Faer i zadał 7 Obrażeń. Nie udało mu się osiągnąć nawet pierwszego zakresu Obrażeń, więc otrzymuje 5 Ran. Nie kładzie swojego żetonu Bohatera na karcie Nieumarłego Demona Faer i nie otrzymuje żadnego z pozostałych pozytywnych efektów.



7. Jeśli umieścisz co najmniej jeden ze swoich żetonów Bohatera na karcie Nieumarłego a twój Bohater przetrwał, zaatakowany Nieumarły przemieszcza się na nowe pole, tak jak opisano w sekcji **Ruch Nieumarłego** po prawej. Połóż odpowiednie żetony na polu, które opuścił zaatakowany Nieumarły (1 żeton Handlu na Miejscu Handlu, 1 żeton Interakcji na polu Żywiołaka i 2 żetony Interakcji na polu Wydobywania).

OBJAŚNIENIE EFEKTÓW NIEUMARŁEGO DEMONA FAER

Pierwszy efekt odpowiedniego Żywiołaka: Rozpatrz efekt wskazany w pierwszym segmencie karty Żywiołaka odpowiedniego typu, zależnie od pola zajmowanego przez Demona Faer.

Przykład: Dobierz Skarb Poziomu 1 i weź Esencję Wody, jeśli Demon Faer znajduje się na polu Żywiołaka Wody.



Dowolny efekt odpowiedniego Żywiołaka: Wybierz i rozpatrz efekty jednego z segmentów na karcie Żywiołaka odpowiedniego typu, zależnie od pola zajmowanego przez Demona Faer.

Przykład: Demon Faer znajduje się na polu Żywiołaka Ziemi. Możesz wybrać, czy chcesz dobrać dwa Surowce Naturalne, zostawić jeden z nich i odrzucić drugi, czy też dobrać Skarb Poziomu 1 i wziąć Esencję Ziemi.



Efekt na początku Rundy: Do czasu, aż Demon Faer zostanie pokonany, na początku każdej rundy każdy Bohater otrzymuje 2 Rany, jeśli znajduje się na polu sąsiadującym z polem zajmowanym przez Demona Faer lub na polu pod wpływem Mocy dowolnego Żywiołaka.



RUCH NIEUMARŁEGO

Jeśli w wyniku ataku na Nieumarłego umieścisz co najmniej jeden ze swoich żetonów Bohatera na karcie Nieumarłego a twój Bohater przetrwał ten atak (patrz strona 24), zaatakowany Nieumarły przemieszcza się na nowe pole. W zależności od Nieumarłego, połóż jego figurkę na nowej lokacji poniższego typu.

- ◆ Nieumarły Demon Faer: Dowolny typ Żywiołaka
- ◆ Nieumarły Farruga: Kupcy lub Alchemicy
- ◆ Nieumarła Hydr: Góry lub Jezioro

Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Wybierz na Mapie pole danego typu, które nie ma Figurki Blokującej (Nie Żywiołaka) lub żetonu Bohatera. Jeśli nie ma takiego pola, wybierz pole danego typu, na którym znajduje/znajdują się wyłącznie żeton(y) Bohatera. Jeśli na Mapie jest kilka takich pól, skorzystaj z kafelek Kompasów i postępuj zgodnie z zasadami Kompasów na stronie 2, aby wybrać odpowiednie pole.
2. Połóż odpowiednią figurkę Nieumarłego na wybranym polu. Jeśli na polu znajdują się jakiegokolwiek żetony należące do Bohatera, przenieś je na planszę Scenariusza/Handlu i połóż pod torem Rund. Będą one potrzebne podczas Punktacji Końcowej.
3. Jeśli Nieumarły znalazł się na krawędzi Mapy, **odstoń nowy kafel Mapy tak, jakby to zrobił Bohater.**
4. Jeśli przemieścisz Nieumarłą Hydrę lub Farruga, natychmiast rozpatrz ich efekt „Po ruchu”:

- ♦ **Farruga:** Każdy Bohater, znajdujący się na polu sąsiadującym z polem zajmowanym przez Farruga, otrzymuje 6 Ran. Jeśli twój Bohater zginął, postępuj zgodnie z zasadami przedstawionymi w sekcji **Śmierć Bohatera na stronie 27**.



- ♦ **Hydra:** Weź wierzchni żeton Kwasu ze stosu i połóż go zakrytego na torze Rund, na polu odpowiadającym następnej rundzie. Rozpatrz efekt żetonu na początku następnej rundy dla **każdego** Bohatera.
Uwaga: Na polu rundy może znajdować się więcej niż jeden żeton Kwasu. W takim przypadku na początku rundy należy rozpatrzeć wszystkie żetony Kwasu. Niektóre żetony Kwasu przedstawiają ikonę Umiejętności Ogólnej. Postępuj zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.



Od teraz możesz wchodzić normalnie w Interakcję z lokacją, którą opuścił Nieumarły.

Jeśli na Mapie nie ma lokacji, na którą mógłby przenieść się Nieumarły, pozostanie on na tym samym polu. W takim przypadku nie kładź swoich żetonów Bohatera na polu z Nieumarłym, a następnie rozpatrz efekty „Po ruchu” w następujący sposób:

- ♦ **Farruga:** Każdy Bohater, znajdujący się na polu sąsiadującym z polem zajmowanym przez Farruga, otrzymuje 6 Ran.
- ♦ **Hydra:** Wierzchni żeton Kwasu ze stosu zostaje umieszczony na torze Rund zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

ŻETONY KWASU

Na początku każdej rundy należy rozpatrzeć żetony Kwasu znajdujące się na Torze Rundy dla tej rundy.

Każdy żeton Kwasu może mieć jeden z poniższych efektów:

- ♦ **Rany:** Każdy Bohater otrzymuje wskazaną liczbę Ran. Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji **Śmierć Bohatera na stronie 27**.
- ♦ **Wykorzystaj Dowolną Umiejętność:** Każdy Bohater musi wykorzystać (bez uzyskiwania efektu) jedną wybraną Umiejętność / Umiejętność Pierwszego Uderzenia znajdującą się na ich planszy Bohatera. Jeśli nie masz żadnej niewykorzystanej Umiejętności / Umiejętności Pierwszego Uderzenia na swojej planszy Bohatera, możesz zignorować efekt tego żetonu Kwasu. Umiejętności z ikoną „efektu Stałego” nie można wykorzystać w ten sposób.




TOWARZYSZE

W trakcie gry po Mapie przemieszcza się dwóch Towarzyszy – Behemot i Kryształowy Golem.

Gdy odkryjesz pierwszy kafel z lokacją przedstawionego poniżej typu, wyłóż odpowiednią figurkę Towarzysza na pole z tą lokacją.

- ♦ **Pierwszy odsłonięty Rytuał Faer (Rozdział II):** Behemot
- ♦ **Drugi odsłonięty Rytuał Faer (Rozdział IV):** Kryształowy Golem

Uwaga: Rytuały Faer nie mają żadnej innej funkcji, jeśli gracie w trybie współzawodnictwa. Możesz jednak skorzystać z ich efektu, jeśli grasz w trybie Jednoosobowym bądź kooperacyjnym, patrz **Instrukcja** , **strona 25**.

W przeciwieństwie do Nieumarłych, Towarzysze nie odkrywają nowych kafli Mapy, gdy znajdują się na polu na krawędzi Mapy.

Bohaterowie, Chowańce i drugi Towarzysz nie mogą wejść na pole zajęte przez figurkę Towarzysza, w związku z czym Bohaterowie nie mogą wchodzić w interakcję z lokacją na takim polu.

Moc Żywiolaka znajdującego się na polu z Towarzyszem przestaje działać do czasu, aż przemieści się on na inne pole.

PRYZYWANIE TOWARZYSZA

W trakcie 1 kroku **Ataku na Nieumarłego** możesz przyzwać jednego lub obu Towarzyszy w następujący sposób:

- ♦ **Behemot:** Odrzuć Trofeum dowolnego typu.
- ♦ **Kryształowy Golem:** Odrzuć 1, 2 lub 3 Klejnoty.

Towarzysza można przyzwać bez względu na pole, na którym się aktualnie znajduje. Nie można go jednak przyzwać, dopóki nie pojawi się na Mapie.

Położ figurkę przyzwanego Towarzysza na polu sąsiadującym jednocześnie z twoim Bohaterem i Nieumarłym, którego właśnie atakujesz. Pole to nie może być zajęte przez żadną Figurkę Blokującą (Nie Żywiolaka). **Nie** usuwaj jakichkolwiek żetonów Bohatera z tego pola. Musisz przyzwać Towarzysza, aby skorzystać z jego bonusu, nawet jeśli znajdował się już na odpowiednim polu. Nie możesz przyzwać Towarzysza, jeśli nie znajdziesz dla niego odpowiedniego pola.

Jeśli po przyzwaniu Behemota znajduje się on na polu z niepokonanym Potworem:

- ♦ Jeśli na polu nie ma jeszcze żetonu Stratowania, połóż go na tym polu, stroną z Połową Zdrowia do góry. **Pole nie zostało jeszcze wyzwolone, patrz Walka ze Stratowanym Potworem na stronie 27.**
- ♦ Jeśli na polu znajduje się żeton Stratowania, stroną z Połową Zdrowia do góry, odwróć go na drugą stronę (Padlina). Potwór na tym polu zostaje pokonany a pole zostało wyzwolone do końca **Połowa Zdrowia** rozgrywki. Zostaw na nim żeton Stratowania.
- ♦ Po wejściu na pole z żetonem Stratowania, położonym stroną z Padliną do góry, usuń go z tego pola i połóż na nim swój odpowiedni żeton/żetony Bohatera (1 żeton Bohatera, 1 żeton Handlu lub 2 żetony Interakcji). Nie otrzymujesz Łupów za to pole. Pole uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki.



Połowa Zdrowia Padlina

Dodatkowo po przyzwaniu Behemota połóż żeton Stratowania na polu sąsiadującym z Behemotem, na którym znajduje się niepokonany Potwór bez Figurki Blokującej (Nie Żywiolak). Jeśli jest kilka takich pól, rzuć kością i połóż żeton Stratowania na polu w oparciu o kartę Towarzysza Behemota, zaczynając od pola o liczbie równej wartości rzutu, a następnie idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Umieszczając żeton Stratowania postępuj zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

Przykład: Keleia przywołuje Behemota, aby pomógł jej walczyć z Nieumarłym Demonem Faer. Z polem zajęętym przez Behemota sąsiadują 2 pola z niepokonanymi Potworami. Gracz rzuca kością i wypada 2. Na polu wskazanym na karcie Behemota przez numer 2 nie ma niepokonanego Potwora. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pierwszy niepokonany Potwór znajduje się w kierunku z numerem 4. Gracz kładzie żeton Stratowania na tym polu, stroną z Połową Zdrowia do góry.



BONUSY DO ATAKU

Gdy atakujesz Nieumarłego, aby skorzystać z Bonusu do Ataku Towarzysza musisz go najpierw przyzwać podczas 1 kroku walki. Towarzysz musi znajdować się na polu sąsiadującym jednocześnie z Bohaterem i Nieumarłym.



Behemot: Zadajesz Nieumarłemu 5 dodatkowych Obrażeń.



Kryształowy Golem: W zależności od liczby odrzuconych Klejnotów podczas przywołania Golema, zwiększ wartość następnego rzutu o 1/2/3. Zadajesz również Nieumarłemu 3/5/8 dodatkowych Obrażeń.

Jeśli podczas swojego ataku na Nieumarłego wykonasz Pierwsze

Uderzenie, Bonus do Ataku Towarzysza zostanie zastosowany do Pierwszego Uderzenia, a nie podczas Fazy Ataku Bohatera. Tak jak zawsze, jeśli nie zadasz co najmniej 1 Obrażenia swoim Pierwszym Uderzeniem/Fazą Ataku Bohatera, dodatkowe Obrażenia zostaną utracone.

Przykład: Keleia przywołuje Behemota. Korzysta z Ostrza Orion, aby wykonać Pierwsze Uderzenie. Jej końcowa Wartość Bitemna wynosi 5, w związku z czym traci Bonus Ataku Behemota.



WALKA ZE STRATOWANYM POTWOREM

Po wejściu Bohatera na pole Potwora z żetonem Stratowania położonym stroną z Połową Zdrowia, należy normalnie przeprowadzić Akcję Walki, z poniższymi zmianami:

- ◆ Natychmiast po odkryciu karty Potwora połóż na niej żetony Obrażeń Bohatera o łącznej wartości równej połowie Zdrowia Potwora, zaokrąglając w dół.
Przykład: Zdrowie Potwora wynosi 11. Natychmiast połóż na karcie Potwora żetony Obrażeń Bohatera o łącznej wartości równej 5.
- ◆ Po pokonaniu Potwora usuń z tego pola żeton Stratowania. Otrzymujesz 1 punkt Reputacji mniej, niż wynika to z Nagrody przedstawionej na karcie Potwora. Otrzymujesz Łup i Trofeum (jeśli chcesz) i umieszczasz na tym polu odpowiedni żeton swojego Bohatera tak jak zawsze.
- ◆ Jeśli twój Bohater został zabity, zostaw żeton Stratowania na tym polu i postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia, patrz Instrukcja, strona 25.

ŚMIERĆ NIEUMARŁEGO

Nie ma limitu żetonów twojego Bohatera, które możesz umieścić na karcie Nieumarłego, jednak suma wszystkich żetonów Bohatera znajdujących się na jego karcie jest ograniczona liczbą graczy pomnożoną przez 3 (Nieumarły Demon Faer, Nieumarła Hydra) lub przez 4 (Nieumarły Farruga). Po osiągnięciu tego limitu, Nieumarłego uznaje się za pokonanego. Ostatni gracz, który umieścił swój żeton Bohatera na jego karcie nie otrzymuje Ran, ale w dalszym ciągu otrzymuje pozytywne efekty ataku.

Na podstawie liczby umieszczonych żetonów Bohatera na karcie Nieumarłego, każdy z graczy otrzymuje Nagrody przedstawione na odwrocie karty Nieumarłego. Jeśli udało ci się osiągnąć wyższy zakres żetonów Bohatera, otrzymujesz obie Nagrody przedstawione na karcie.

Przykład: Na karcie Nieumarłego Demona Faer położyłeś 3 żetony Bohatera. Otrzymujesz 2 Złote monety, 1 punkt Reputacji i 1 żeton Esencji wybranego rodzaju.



Gra kończy się na koniec rundy, w której pokonani zostaną wszyscy 3 Nieumarli.

ŚMIERĆ BOHATERA

Za każdym razem, gdy Bohater zginie w wyniku odniesionych Ran zadanych przez Nieumarłego lub z żetonu Kwasu, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Połóż figurkę Bohatera na polu Kościoła.
2. Przywróć Zdrowie Bohatera do Maksymalnego Poziomu.
3. Odejmij 1 punkt Reputacji.
4. Kontynuuj grę jak zawsze.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

- ◆ Jeśli wszyscy 3 Nieumarli zostali pokonani, Bohaterowie skutecznie stanęli w obronie Euthii! Każdy Bohater otrzymuje 10 punktów Reputacji.
- ◆ Jeśli jakikolwiek Nieumarły nie został pokonany przed końcem 10 rundy (w grze Jednoosobowej przed końcem 9 rundy), Bohaterowie zawiedli

Bez względu na wynik, przejdź do Punktacji Końcowej. Pamiętaj, aby obliczając wynik Końcowy Bohatera policzyć żetony Interakcji znajdujące się na planszy Scenariusza/Handlu.

Spotkałeś się z nim? Heroldem mogącym otworzyć przejście do innego świata, w którym zagnieździło się nowe zło... Ale czy na pewno nowe? Niektórzy twierdzą, że to coś ukrywa się, aby odzyskać swoją dawną moc i uderzyć ponownie.

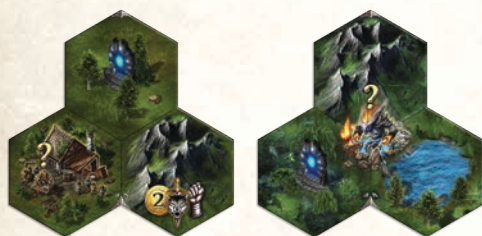
Długość gry: Do 16 rund gry.

Cel gry: Pokonać Smoka Brasatha przed zakończeniem 16 rundy.

Jak tylko dowolny Bohater pokona Brasatha, gra kończy się na koniec aktualnej rundy.

Zasady Przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Rotundą. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafli Stałych z rozszerzenia Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka.

Kafli Mapy Spotkań nie wybieraj losowo. Zawsze graj z Płatnerzem (Rozdział I) i Pustką Żywiołu (Rozdział III). W grze 3- i 4-osobowej losowo wybierz dodatkowy kafel Mapy Spotkania z Rozdziału III.



Płatnerz

Pustka Żywiołu

Oprócz standardowej Mapy obok obszaru rozgrywki przygotuj Mapę Wymiaru. Przygotowanie Mapy Wymiaru jest zależne od liczby graczy tak, jak to pokazano w tabeli poniżej. Kafle Mapy Wymiaru podzielone są na Rozdziały, oznaczone na ich odwrocie. Mapa Wymiaru nie jest częścią normalnej Mapy. Aby przygotować Mapę Wymiaru, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. W zależności od liczby graczy, wybierz losowo podaną poniżej liczbę kafli Mapy Wymiaru dla każdego Rozdziału.

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

2. Wyłóż zakryte kafle Mapy Wymiaru w oparciu o diagram po prawej.
3. Odkryj kafel Mapy Wymiaru znajdujący się najbardziej po prawej. W grze 1- i 2-osobowej odkryj górny kafel z dwóch kafli znajdujący najbardziej po prawej.
4. Zwróć niewykorzystane kafle Mapy Wymiaru do pudełka.

Połącz wszystkie 6 kart związanych ze scenariuszem poniżej Mapy Wymiaru – po jednej karcie Brasatha, Tajemniczego Kryształu, Tajemniczej Bariery i Tajemniczej Istoty oraz dwie karty Heroldów. Połącz żetony Kuli obok kart.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia i Ametystem.

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Tajemniczy Wymiar

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

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafli Stałych tak, jak opisano w Instrukcji , strona 6.



Odkryty w grze 1- i 2-osobowej

Odkryty w grze 3- i 4-osobowej



Karta Brasatha



Karta Tajemniczego Kryształu



Karta Tajemniczej Bariery



Karta Tajemniczej Istoty



Karty Heroldów



Żetony Kuli

ZASADY SPECJALNE

Gdy odkryjesz pierwszy kafel Mapy z polem Portalu (nie wliczając kafela Startowego Mapy), połóż figurkę Tajemniczego Herolda na polu z Portallem.



Figurka Tajemniczego Herolda

PRZEJŚCIE DO TAJEMNICZEGO WYMIARU

Po wystawieniu figurki Tajemniczego Herolda możesz wejść do Tajemniczego Wymiaru, przyzywając Herolda i odrzucając odpowiednie zasoby.

PRYZYWANIA TAJEMNICZEGO HEROLDA

Gdy twój Bohater znajduje się w odległości do 4 pól od figurki Tajemniczego Herolda (łącznie z polem Herolda), możesz przyzwać Tajemniczego Herolda wykorzystując żeton Akcji Handlu lub Walki. Możesz również skorzystać z Umiejętności, która daje Ci jedną z tych Akcji. Możesz przyzwać Herolda tylko **raz w swojej turze**. Jeśli figurka Herolda nie znajduje się na polu twojego Bohatera, przenieś ją na to pole.

Uwaga: Przyzywając Tajemniczego Herolda musisz być w stanie nakreślić drogę o maksymalnej długości 4 pól, łączącą go z twoim Bohaterem. Droga ta musi być poprowadzona na odkrytych kaflach Mapy.

WEJŚCIE DO TAJEMNICZEGO WYMIARU

Jeśli w swojej turze przyzwałeś Tajemniczego Herolda, możesz wejść do Tajemniczego Wymiaru przez Tajemniczy Portal lub Tajemniczą Istotę. Aby to zrobić, odrzuć zasoby widniejące na karcie Herolda odpowiadające rodzajowi odkrytej lokacji, przez którą chcesz przejść.



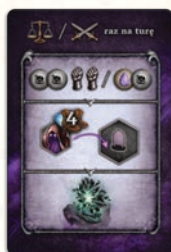
Tajemniczy Portal



Tajemnicza Istota

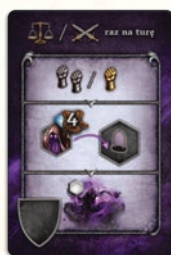
- ◆ **Tajemniczy Portal:** Wybierz jedną z opcji:

- Odrzuć dowolne dwa Klejnoty (oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia) i 2 Srebrne karty.
- Odrzuć Ametyst i jeden dowolny Klejnot (oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia).



Karta Herolda Tajemniczego Portalu

- ◆ **Tajemnicza Istota:** Odrzuć 2 Srebrne karty lub 1 Złotą kartę. Nie możesz wejść do Tajemniczego Wymiaru przez pole Tajemniczej Istoty, jeśli na karcie Herolda Tajemniczej Istoty nie znajduje się żeton twojego Bohatera (patrz **Tajemnicza Istota, strona 30**). Musisz również posiadać swój żeton Interakcji na polu Tajemniczej Istoty, na które chcesz się teleportować.



Karta Herolda Tajemniczej Istoty

Położ figurkę Bohatera na wybranym polu Tajemniczego Wymiaru. Figurka Tajemniczego Herolda zostaje na standardowej Mapie.

Tajemnicze Portale znajdują się na środkowych polach kafla Mapy Wymiaru. Obowiązują standardowe zasady kafla Specjalnych (patrz **Instrukcja, strona 14**).

EKSPLORACJA TAJEMNICZEGO WYMIARU

Za każdym razem, gdy twój Bohater przeniesie się do Tajemniczego Wymiaru, weź z zasobów 3 żetony Kuli.

Żetonów tych używa się do poruszania się po Mapie Wymiaru oraz do interakcji z Tajemniczym Kryształem i Tajemniczą Barierą. Nie używaj żetonów Akcji Bohatera w Tajemniczym Wymiarze, z wyjątkiem Walki z Brasathem, patrz **Ostatni Oddech Brasatha na stronie 32**.



Żeton Kuli

Żeton Kuli reprezentuje 1 punkt Tajemnicy.

Podobnie jak na Mapie standardowej, gdzie wykorzystujesz punkty Ruchu do przemieszczania Bohatera, musisz wykorzystać 1 punkt Tajemnicy, aby przenieść Bohatera na sąsiadujące z nim pole na Mapie w Tajemniczym Wymiarze. Za każdym razem, gdy przemieścisz Bohatera na pole sąsiadujące z zakrytym kaflem Mapy Wymiaru, natychmiast go odkryj.

Przykład: Decydujesz się na wykorzystanie 1 żetonu Kuli, aby przemieścić się z pola Tajemniczego Portalu na lewe dolne pole kafla Mapy Wymiaru. Przerwywasz swój ruch, ponieważ wszedłeś na pole sąsiadujące z dwoma zakrytymi kaflami Mapy Wymiaru. Musisz natychmiast odkryć oba kafle Mapy.

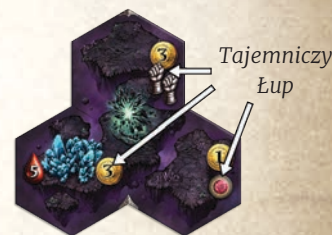


W Tajemniczym Wymiarze nie możesz korzystać z efektów Teleportacji.

Uwaga Chowańca Eltrei: Chowaniec nie może poruszać się po Mapie Wymiaru. Może znajdować się wyłącznie na tym samym polu co Eltre, tj. figurkę Chowańca połów na jego karcie Chowańca. Eltre może Odwołać Chowańca znajdującego się na standardowej Mapie lub Przyzwać nowego Chowańca znajdując się na Mapie Wymiaru. Eltre może normalnie przemieszczać Chowańca na standardowej Mapie (i korzystać z jego Umiejętności) znajdując się na Mapie Wymiaru.

TAJEMNICZY ŁUP

Niektóre pola przedstawiają Tajemniczy Łup, oznaczony serią ikon znajdujących się z prawej strony pola.



Jeśli na polu znajduje się również Tajemniczy Kryształ, postępuj w następujący sposób:

- ◆ Jeśli ukruszysz fragment Tajemniczego Kryształu, otrzymujesz Łup (patrz **strona 30**).
- ◆ Więcej niż jeden Bohater może ukruszyć fragment tego samego Tajemniczego Kryształu i otrzymać Łup.
- ◆ Możesz zdecydować, że nie chcesz wziąć Łupu.

Jeśli na polu nie ma Tajemniczego Kryształu oraz nie ma na nim jeszcze żetonu Bohatera, postępuj w następujący sposób:

- ◆ Możesz otrzymać Łup po wejściu na to pole.
- ◆ Tylko jeden Bohater może otrzymać Łup z pola bez Tajemniczego Kryształu.
- ◆ Możesz zdecydować, że nie chcesz wziąć Łupu.
- ◆ Jeśli wzięłeś Tajemniczy Łup, połów 1 żeton Bohatera na tym polu.

TAJEMNICZA PUSTKA

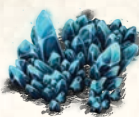
Nie możesz wejść na pole z Tajemniczą Pustką.



Tajemnicza Pustka

TAJEMNICZY KRYSZTAŁ

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu Tajemniczego Kryształu, na którym nie ma jednego z twoich żetonów Interakcji, możesz wydać 1 punkt Tajemnicy, aby spróbować ukruszyć fragment tego kryształu i otrzymać Nagrodę znajdującą się na karcie Tajemniczego Kryształu oraz Łup z pola kryształu.

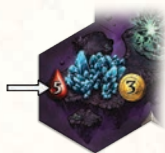


Tajemniczy Kryształ

Każdy Bohater może w trakcie gry ukruszyć fragment kryształu tylko raz z każdego Tajemniczego Kryształu. Jeśli na polu Tajemniczego Kryształu znajduje się co najmniej jeden żeton Interakcji należący do innego gracza, aby ukruszyć fragment takiego kryształu, musisz każdemu z nich zapłacić 1 Złotą monetę.

Aby ukruszyć fragment Tajemniczego Kryształu, musisz zadać wskazaną na

Wymagane Obrażenia



Obrażenia muszą zostać zadane w całości za jednym razem, tj. nie możesz przemieścić się na inne pole, aby później wrócić i zadać pozostałe Obrażenia. Postępuj zgodnie z zasadami znajdującymi się poniżej:

1. Zapłać po 1 Złotej monecie graczom z żetonem Interakcji na tym polu.

Tryb Drużyny: Odrzuć 2 Srebrne karty lub 1 Złotą kartę (bez względu na ilość żetonów Interakcji) zamiast płacić Złotymi monetami.

2. Wykorzystaj 1 punkt Tajemnicy odrzucając żeton Kuli.
3. **Uderz Tajemniczy Kryształ:** Wykonaj normalnie Pierwsze Uderzenie i Fazę Ataku Bohatera, a następnie umieść odpowiednią liczbę żetonów Obrażień na polu Kryształu.
4. Powtarzaj krok 2 i 3 do czasu, aż zadasz wymaganą liczbę Obrażień lub skończą ci się żetony Kuli.

5. Jeśli zadałeś wystarczającą liczbę Obrażień, połóż na polu Tajemniczego Kryształu jeden ze swoich żetonów Interakcji, stroną z młotem i kilofem do góry. Otrzymujesz Nagrody wskazane na karcie Tajemniczego Kryształu: żeton Kuli, 3 Złote monety, 1 punkt Reputacji, następnie połóż 1 żeton Bohatera na karcie Tajemniczego Kryształu. Na karcie Tajemniczego Kryształu może znajdować się kilka twoich żetonów Bohatera. Otrzymujesz także Tajemniczy Łup z pola kryształu.



Nagroda

Uwagi:

Nie możesz skorzystać z Umiejętności Awanturnik Drała i Umiejętności Powalenie Kelei, aby ukruszyć fragment Tajemniczego Kryształu.

Efekt Koniczyny otrzymany w Fazie Ataku Bohatera przez użycie Broni Bohatera (takiej jak Kostur Druida Eltrei, Kostur Druida Maeldura, itp.) zostanie zastosowany dla kolejnego uderzenia (jeśli takie nastąpi). Jeśli było to ostatnie uderzenie w Tajemniczy Kryształ, ten efekt Broni zostaje utracony.

Możesz wejść na, przejść przez lub skończyć swój ruch na polu z Tajemniczym Kryształem bez wchodzenia z nim w interakcję.

TAJEMNICZA ISTOTA

Konfrontacja z Tajemniczą Istotą i Tajemnicza Moc podlegają tym samym zasadom, co Konfrontacja z Żywiotakiem i znajdowaniem się pod wpływem Mocy tego Żywiotaka na standardowej Mapie, z poniższymi wyjątkami:



Tajemnicza Istota

- ◆ Jeśli na polu z Tajemniczą Istotą znajduje się twój żeton Interakcji, jego Moc przestaje na ciebie oddziaływać.
- ◆ Jeśli na Karcie Tajemniczego Kryształu (patrz **Tajemniczy Kryształ po lewej**) znajdują się twoje żetony Bohatera, za każdym razem, gdy wejdiesz na pole pod wpływem Tajemniczej Mocy jednej lub kilku Tajemniczych Istot, możesz odrzucić **jeden** z nich, aby uniknąć **wszystkich** efektów tej Mocy.
- ◆ Nawet jeśli pole, na które wszedłeś, znajduje się pod wpływem efektu kilku Tajemniczych Istot, rozpatrz go tylko raz (otrzymujesz 5 Ran).

Przykład 1: Keleia weszła na pole pod wpływem Mocy Tajemniczej Istoty. Na polu Tajemniczej Istoty znajduje się jej żeton Interakcji, więc Moc tego pola na nią nie działa.



Przykład 2: W swoim kolejnym ruchu Keleia weszła na pole pod wpływem Tajemniczej Istoty, na którym nie ma jeszcze żetonu Interakcji. Usuwa swój żeton Bohatera z karty Tajemniczego Kryształu i ponownie unika efektu jego Mocy.



Przykład 3: Keleia wchodzi na pole sąsiadujące z nieodkrytym kaflem Mapy, więc musi go natychmiast odkryć, w wyniku czego jej pole znajduje się teraz pod wpływem Mocy 3 Tajemniczych Istot. Pomimo, że na jednym z nich znajduje się jej żeton Interakcji, w dalszym ciągu musi odrzucić swój ostatni żeton z karty Tajemniczego Kryształu, aby uniknąć ich efektu. W przeciwnym razie otrzyma 5 Ran.



TAJEMNICZA MOC



Jeśli wchodzisz na pole pod wpływem Tajemniczej Mocy, która w dalszym ciągu na ciebie oddziałuje lub gdy odkryjesz kafle Mapy Wymiaru, w wyniku czego to pole znajdzie się pod wpływem Tajemniczej Mocy, otrzymujesz 5 Ran.

Jeśli na pole z twoim Bohaterem oddziałuje więcej niż jedna Tajemnicza Moc, rozpatrujesz efekt tej Mocy tylko raz (otrzymujesz 5 Ran).

Jeśli w wyniku odniesionych Ran twój Bohater zginie, postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia poza Walką (patrz **Instrukcja, strona 25**).

KONFRONTACJA

Pierwszy segment: Otrzymujesz 1 punkt Ruchu, 2 Złote monety i 1 punkt Reputacji. Dobierz 1 Srebrną kartę. Użyj żetonu Ruchu, aby zaznaczyć otrzymany punkt Ruchu.

Drugi segment: Jeśli na karcie Herolda Tajemniczej Istoty nie masz jeszcze żetonu twojego Bohatera, połóż go na odpowiednim polu. Otrzymujesz 3 Rany. Jeśli Bohater przeżył, otrzymujesz 3 Złote monety i 2 punkty Reputacji.

Trzeci segment: Jeśli na karcie Herolda Tajemniczej Istoty nie masz jeszcze żetonu twojego Bohatera, połóż go na odpowiednim polu. Otrzymujesz 1 Ranę. Jeśli Bohater przeżył, otrzymujesz 1 punkt Ruchu, 4 Złote monety i 1 punkt Reputacji. Użyj żetonu Ruchu, aby zaznaczyć otrzymany punkt Ruchu.

Pamiętaj: Punkty Ruchu można wykorzystać tylko na standardowej Mapie.

POWRÓT Z TAJEMNICZEGO WYMIARU

Przed zakończeniem swojej tury, Bohater musi powrócić z Tajemniczego Wymiaru do Euthii. Może on też powrócić, gdy nie chcesz już więcej wchodzić w interakcję z Tajemniczym Wymiarem. Nie może on jednak wrócić w trakcie ruchu, będąc w trakcie interakcji z lokacją w Tajemniczym Wymiarze lub podczas rozpatrywania dowolnych efektów. Gdy zdecydujesz się na powrót Bohatera, zwróć wszystkie niewykorzystane żetony Kuli do zasobów. Możesz kontynuować swoją turę na standardowej Mapie.

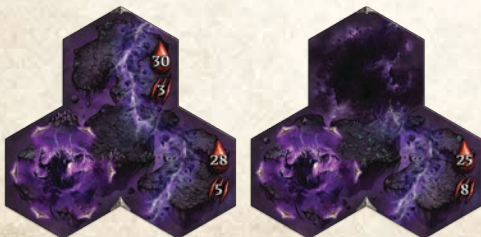
Położ figurkę swojego Bohatera na polu Tajemniczego Herolda.

Jeśli pole, na które powróciłeś znajduje się pod wpływem Mocy Żywiolaka Wody lub Ognia, postępuj tak, jakbyś wszedł na to pole.

Jeśli na polu, na które powróciłeś znajduje się Portal, możesz skorzystać z Teleportacji tak, jakbyś wszedł na to pole.

PRZEBICIE TAJEMNICZEJ BARIERY

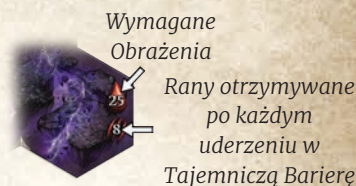
Dokładnie 3 pola na kafłach Mapy Wymiaru z Rozdziału III przedstawiają Tajemniczą Bariery.



Kafle Mapy Wymiaru z Tajemniczą Barierą

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu z Tajemniczą Barierą, możesz podjąć próbę przebicia bariery, aby otrzymać Nagrody przedstawione na karcie Tajemniczej Bariery, a następnie przejść przez to pole i zaatakować Brasatha (patrz **Ostatni Oddech Brasatha, strona 32**).

Każdy z graczy może w trakcie gry przebić się raz przez każdą Tajemniczą Bariery, jednak Nagrodę za przebicie otrzymuje tylko za **pierwszym** razem. Nie musisz płacić Złotych monet Bohaterom, którzy położyli swój żeton Bohatera na polu Tajemniczej Bariery.



Aby Przebić się przez Tajemniczą Bariery, musisz zadać jej wskazaną na polu bariery liczbę Obrażeń. Obrażenia muszą zostać zadane w całości za jednym razem, tj. nie możesz przemieścić się na inne pole, aby później wrócić i zadać pozostałe Obrażenia. Postępuj zgodnie z zasadami znajdującymi się poniżej:

1. Wykorzystaj 1 punkt Tajemnicy odrzucając żeton Kuli.
2. **Uderz Tajemniczą Bariery:** Wykonaj normalnie Pierwsze Uderzenie i Fazę Ataku Bohatera, a następnie umieść odpowiednią liczbę żetonów Obrażeń na polu Bariery.
3. Otrzymujesz Rany w liczbie przedstawionej na polu Tajemniczej Bariery. Jeśli twój Bohater zginął w rezultacie otrzymanych Ran, postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia poza Walką, patrz **Instrukcja, strona 25**.
4. Powtarzaj krok 1, 2 i 3 do czasu, aż zadasz wymaganą liczbę Obrażeń, skończą ci się żetony Kuli lub Bohater zginie.
5. Jeśli zadałeś wystarczającą liczbę Obrażeń, połóż na polu jeden ze swoich żetonów Bohatera. Od teraz możesz normalnie przechodzić przez to pole z Tajemniczą Bariery. Jeśli twój Bohater zginął w wyniku otrzymanych Ran przebijając się przez Bariery (zadał wymaganą liczbę Obrażeń), połóż na polu tej bariery żeton Bohatera (tj. Bariery została przebita i taka już zostaje).
6. Otrzymujesz 8 punktów Reputacji i 1 żeton Kuli za przebicie Bariery (tylko za pierwszym razem). Jeśli twój Bohater zginął (patrz powyżej), otrzymujesz wyłącznie 8 punktów Reputacji.



Nagroda

Uwagi:

Nie możesz skorzystać z Umiejętności Awanturnik Drala i Umiejętności powalenie Kelei, aby Przebić się przez Tajemniczą Bariery.

Efekt Koniczyny otrzymany w Fazie Ataku Bohatera przez użycie Broni Bohatera (takiej jak Kostur Druida Eltrei, Kostur Druida Maeldura, itp.) zostanie zastosowany dla kolejnego uderzenia (jeśli takie nastąpi). Jeśli było to ostatnie uderzenie w Tajemniczą Bariery, ten efekt Broni zostaje utracony.

Możesz wejść na oraz skończyć swój ruch na polu z Tajemniczą Barierą bez podejmowania próby jej przebicia. Nie możesz jednak przez nią przejść (na pole po lewej stronie bariery), jeśli wcześniej jej nie przebieś.



Kafel Mapy Wymiaru Brasatha

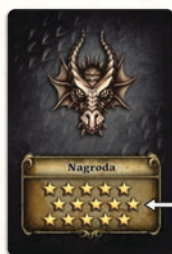
OSTATNI ODDECH BRASATHA

Aby móc zaatakować Brasatha, twój Bohater musi znajdować się na środkowym polu kafla Mapy Wymiaru Brasatha (kafel Mapy Wymiaru Rozdziału IV).

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami Walki z Potworem, łącznie z wykorzystaniem żetonu Akcji Walki. Karta Brasatha przedstawia jego Zdrowie, zadawane Rany oraz dodatkowe efekty Walki.

Za pokonanie Brasatha, jako Nagrodę przedstawioną na odwrocie jego karty, otrzymasz 15 punktów Reputacji.

Zdrowie Brasatha



Nagroda

Nie możesz zatrzymać karty Brasatha jako Trofeum. Połóż kartę Brasatha obok pozostałych kart tego scenariusza.

Uwaga: Grając Taesiri, po pokonaniu Brasatha nie umieszczasz żetonu Bohatera na kaflu Umiejętności Księga Mocy.

Nie kładź żadnego ze swoich żetonów na polu, na którym odbyła się Walka z Brasathem. Nie ma też Łupu na tym polu.

Ważne: Pomimo tego, że Brasath jest smokiem, możesz podczas walki z nim korzystać z Umiejętności z Przekreśloną Głową Smoka.



Każdy Bohater może pokonać Brasatha raz podczas gry. Gdy którykolwiek z graczy pokona Brasatha, gra skończy się na koniec obecnej rundy. Gracze w dalszym ciągu mogą poruszać się po Mapie Wymiaru, a gracze, którzy jeszcze tego nie zrobili, mogą wciąż zaatakować Brasatha.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

- ◆ Jeśli Brasath został pokonany przez dowolnego Bohatera, przejście do Tajemniczego Wymiaru przestaje być zagrożeniem dla Euthii i jej mieszkańców.
- ◆ Jeśli Brasath nie został pokonany przez co najmniej 1 Bohatera przed końcem 16 rundy, Bohaterowie zawiedli.

Bez względu na wynik, przejdź do Punktacji Końcowej. Pamiętaj, aby obliczając wynik Końcowy Bohatera policzyć żetony Interakcji i żetony Bohatera znajdujące się na Mapie Wymiaru.

ZESTAWY SCENARIUSZY

Oprócz standardowych scenariuszy, które można rozegrać w trybie współzawodnictwa, kooperacyjnie lub w pojedynkę, rozszerzenie zawiera jeden specjalny zestaw scenariuszy Jednoosobowych składający się z zestawu 4 samodzielnych

ścieżek fabuły (Przerażające Ścieżki) i jeden specjalny zestaw scenariuszy do rozegrania w trybie kooperacyjnym (Jaskółka Zapomnienia).

PRZERAŻAJĄCE ŚCIEŻKI

Dziwne odgłosy niosą się od strony wraku statku na pobliskim jeziorze. Niektórzy powiadają, że nawiedza go duch jego kapitana. Natomiast raporty z innej części Euthii mówią o tajemniczym kamieniu pozostawionym w pobliżu miejsca wydobywania skarbu. Czy są one ze sobą jakoś połączone?

Długość gry: Do 20 rund gry.

Cel gry: Pokonaj Finałowego Bossa przed końcem 20 rundy.

Gra kończy się natychmiast po pokonaniu Finałowego Bossa.

Jeśli chcesz określić swój poziom zwycięstwa dla poszczególnych rozgrywek tego scenariusza, możesz to zrobić na podstawie rundy, w której udało ci się osiągnąć cel gry.

- ◆ Srebrne zwycięstwo: 18 lub 19 runda
- ◆ Złote zwycięstwo: 16 lub 17 runda
- ◆ Diamentowe zwycięstwo: 15 runda lub wcześniej

Zasady Przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Stwórz dwa stosy kafla Mapy zgodnie

Przygotowanie Mapy dla Scenariusza Przerażające Ścieżki

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

* Dla obu trybów gry Jednoosobowej użyj konkretnych kafla Stałych tak, jak opisano w Instrukcji, strona 31.

z tabelą – jeden stos dla kafla Mapy Rozdziału I, II oraz III, drugi dla kafla Mapy Rozdziału IV i V. Skorzystaj ze Stałych kafla Mapy z gry podstawowej. Zwróć Stałe kafle Mapy z rozszerzenia do pudełka. W tym scenariuszu wykorzystaj kafle Mapy Rytuau.

Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.

Położ żeton Mówiącej Kamiennej Głowy i żeton Ducha Wraku Statku na wierzchu stosu z kafłami Mapy Rozdziału IV i V. Położysz je na Mapie w trakcie gry w opisany poniżej sposób.



Dwa stosy kafli Mapy

Wybierz 1 z 4 unikalnych ścieżek fabuły. Każda ścieżka fabuły składa się z 8 kart Podróży podzielonych na 5 poziomów.

- ◆ 1 Ścieżka fabuły: Brama, Finałowy Boss Demon Faer
- ◆ 2 Ścieżka fabuły: Wyżyny, Finałowy Boss Kryształowy Golem
- ◆ 3 Ścieżka fabuły: Bagno, Finałowy Boss Hydra
- ◆ 4 Ścieżka fabuły: Klasztor, Finałowy Boss Behemot

Weź wszystkie karty Podróży odpowiadające wybranej ścieżce fabuły (zaznaczonej na odwrocie kart) a pozostałe karty zwróć do pudełka. Stwórz zakrytą talię kart Podróży, kładąc kartę o najwyższym poziomie (zaznaczonym na odwrocie) na spodzie, a pozostałe, malejąco na wierzchu. Odłóż dwie pierwsze karty Podróży (oznaczonej jako „Podróż I”).

Położ kartę Śladów Bossa obok talii Podróży.



Talia Podróży
Brama

Karta Śladów
Bossa

Wymieszaj kafle Nagrody Podróży i stwórz z nich zakryty stos. Położ go w pobliżu.

Wymieszaj osobno żetony Śladów i Kamieni Runicznych i stwórz dla każdego z nich zakryty stos. Położ je w pobliżu.

Położ żetony Przekłętej Umiejętności i Uszkodzonej Zbroi obok żetonów Kamieni Runicznych.



Kafle Nagród
Podróży

Żetony
Śladów

Żetony
Kamieni
Runicznych

Żetony Przekłętej
Umiejętności i
Uszkodzonej Zbroi

Wymieszaj osobno kafle Kompasów i żetony Lokacji i stwórz z nich zakryte stosy. Położ je w pobliżu.

Położ w pobliżu żetony Zdrowia Potwora, żeton Rany Potwora i żeton Inicjatywy „1”.



Kafle Kompasów



Żetony Lokacji



Żetony Zdrowia
Potwora




Żeton Rany
Potwora




Żeton
Inicjatywy „1”

Użyj Potworów Elitarnych 1, 2 i 3 Poziomu (patrz Instrukcja, strona 30).

Gracz rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia.

Ważne: Zestaw scenariuszy Przeróżające Ścieżki wymaga dodania odpowiednich kafli Bohatera z rozszerzenia  do pozostałych Kafli Bohatera.

ZASADY SPECJALNE

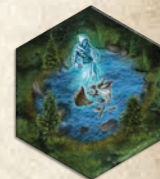
Grając w zestaw scenariuszy Przeróżające Ścieżki należy grać zgodnie z zasadami trybu Igrając z Ogniem opisanymi w Instrukcji , strona 26.

MÓWIĄCA KAMIENNA GŁOWA I DUCH WRAKU STATKU

W momencie, gdy odkryjesz ostatni kafel Mapy z pierwszego stosu (Rozdział III), twoja tura zostaje przerwana i musisz natychmiast położyć żetony Mówiącej Kamiennej Głowy i Ducha Wraku Statku na wskazanych polach na Mapie.



Żeton Mówiącej
Kamiennej Głowy



Żeton Ducha
Wraku Statku

- ◆ **Mówiąca Kamienna Głowa:** Pole Skarbu Poziomu 1
- ◆ **Duch Wraku Statku:** Jezioro

Odkryj wierzchni kafel Kompasów i postępuj zgodnie z zasadami Kompasów na stronie 2, aby określić ich dokładne położenie.

Następnie na wybranych polach połącz odpowiednie żetony. Jeśli na wybranych polach znajdują się jakieś żetony Bohatera lub Interakcji, połącz je na planszy Scenariusza/Handlu pod torem Rund. Będą one potrzebne, jeśli zdecydujesz się policzyć Punktację Końcową. Pola te uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki.

Uwaga: Na polu z Mówiącą Kamienną Głową / Duchem Wraku Statku nie możesz odnaleźć Skarbu / przeprowadzić Akcji Wydobywania.

WYPEŁNIANIE CELÓW PODRÓŻY

Każda ścieżka fabuły jest podzielona na pięć poziomów Podróży. Za każdym razem, gdy zakończysz aktualny poziom Podróży (poprzez wypełnienie wszystkich Zadań na odkrytej/odkrytych kartach Podróży), odrzuć wszystkie karty zakończonego poziomu i odkryj kartę/karty kolejnego poziomu.

- ◆ Podróż I, II oraz III: 2 karty Podróży
- ◆ Podróż IV oraz V: 1 karta Podróży

Możesz wypełnić cel Podróży spełniając wymagania Zadań przedstawionych na karcie. Jeśli to zrobisz, natychmiast otrzymasz przedstawione na karcie Nagrody.

W niektórych przypadkach Nagrodę można otrzymać wyłącznie na konkretnym polu. Po więcej szczegółów na ten temat patrz **Objaśnienie Nagród** na stronie 38.

Wymagania Zadania Podróży składające się z dwóch części

Nagroda



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.

WYJAŚNIENIE ZADAŃ PODRÓŻY



By wypełnić: Odrzuć dowolny Surowiec Naturalny wskazanego typu we wskazanym Miejscu Handlu.



By wypełnić: Odrzuć wskazane Trofea (2 Poziomu 1; 2 Poziomu 2; 2 Poziomu 1; 1 Poziomu 3) we wskazanej lokacji.



By wypełnić: Odrzuć wskazane Przedmioty (3 Mikstury Leczenia; dowolny Amulet/Pierścień; 2 Złote karty; 2 dowolne Klejnoty; 4 Złote karty i Demoniczny Kamień) we wskazanej lokacji.

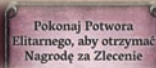


By wypełnić: Skonfrontuj się ze wskazanym typem Żywiołaka. Odrzuć wskazany rodzaj Esencji na polu Alchemików.



By wypełnić: Kup wskazane Przedmioty (3 Mikstury Leczenia; dowolny Amulet/Pierścień) we wskazanej lokacji.

dowolny Amulet/Pierścień) we wskazanej lokacji.

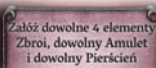


By wypełnić: Pokonaj dowolnego Potwora Elitarnego i otrzymaj Nagrodę z jego karty Zlecenia.

Uwaga: Musisz pokonać nowego Potwora Elitarnego po odkryciu tej karty. Potwory Elitarne pokonane wcześniej nie liczą się.



By wypełnić: Wyposaż Bohatera w zestaw Zbroi składający się z co najmniej 3 elementów.



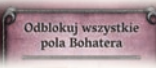
By wypełnić: Wyposaż Bohatera w 4 dowolne elementy Zbroi, dowolny Amulet i dowolny Pierścień.



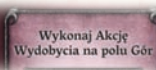
By wypełnić: Wejdź na pole z Mówiącą Kamienną Głową, aby otrzymać 20 Złotych monet. Odrzuć 2 części Smoczey, Krakowej i/lub Kryształowej Zbroi oraz 1 dowolny pierścień na polu Mówiącej Kamiennej Głowy.

Musisz wypełnić to zadanie w ciągu następnych 4 Rund od odkrycia tej karty Podróży. Jeśli tego nie zrobisz, twoja Podróż nie powiodła się i gra zakończy się na koniec odpowiedniej rundy. Możesz zaznaczyć tą rundę na torze Rundy za pomocą żetonu Bohatera nie biorącego udziału w rozgrywce.

Przykład: Kartę Podróży odkryto w 6 rundzie. Musisz wypełnić Zadanie z tej karty przed końcem 10 Rundy.



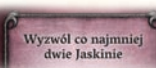
By wypełnić: Odblokuj wszystkie pola Bohatera na planszy Bohatera.



By wypełnić: Wykonaj Akcję Wydobywania na polu Gór.



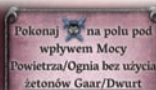
By wypełnić: Osiągnij 15 punktów Reputacji. Wykonaj Akcję Wydobywania dwukrotnie w jednej turze.



By wypełnić: Wyzwól co najmniej dwie Jaskinie.



By wypełnić: Znajdź Skarb Poziomu 3.



By wypełnić: Pokonaj Potwora Poziomu 2, na polu znajdującym się pod wpływem Mocy Żywiołaka Powietrza lub Ognia, nie korzystając z pomocy żetonów Gaar lub Dwurt.



By wypełnić: Po wejściu na pole Portalu znajdującym się na kaflu Mapy z Wieżami Zabójców Smoków, możesz spróbować pokonać dwa Potwory Poziomu 2, jednego po drugim. Wykorzystaj tylko jedną Akcję Walki, ale weź udział w 2 pełnych Walkach (każda łącznie z Pierwszym Uderzeniem). Oba Potwory mają 1 dodatkowy punkt Zdrowia. Połóż żeton Zdrowia Potwora o wartości 1 na karcie Potwora podczas Walki z każdym z nich.

Zanim przejdziesz do Walki z drugim Potworem, otrzymujesz Nagrodę za pokonanie pierwszego Potwora. Każda Walka podlega standardowym zasadom.

Uwagi:

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

Grając Taesiri, umieść żeton Bohatera na Umiejętności Księgi Mocy za każdego pokonanego Potwora w tej Walce.

Jeśli twój Bohater zginął podczas Walki z jednym z Potworów, ta część zadania nie zostaje ukończona. Postępuj zgodnie z zasadami Śmierci i Odrodzenia w Walce (patrz **Instrukcja, strona 25**). Możesz ponownie podjąć próbę wykonania tego zadania i Walczyć z dwoma Potworami (bez względu na to, czy w poprzednim podejściu udało Ci się pokonać jednego z nich czy nie).

KAMIENIE RUNICZNE - PODRÓŻ II



By wypełnić: Spełnij wymagania 3 Kamieni Runicznych na Mapie.

W momencie, gdy zakończysz Poziom I Podróży i odkryjesz karty Podróży II Poziomu, połóż żeton Kamienia Runicznego na Mapie. Odłoń żeton Lokacji i wybierz pole odpowiadające tej lokacji w następujący sposób:

1. Jeśli lokacji nie ma jeszcze na Mapie lub gdy jedyne lokacje danego typu mają na sobie wystawione Figurki Blokujące (Nie Żywiolaki), uznaje się ją za nieważną. Odkrywaj kolejne żetony Lokacji do czasu, aż odkryjesz żeton z ważną lokacją. Jeśli stos żetonów jest pusty, wymieszaj odrzucone żetony Lokacji i stwórz z nich nowy, zakryty stos.
2. Wybierz pole odpowiedniego typu na Mapie, które nie zawiera Figurki Blokującej (Nie Żywiolaka). Jeśli na Mapie znajduje się więcej niż jedno pole danego typu, odkryj wierzchni kafel **Kompasu** i postępuj zgodnie z zasadami przedstawionymi na **stronie 2**, aby wybrać odpowiednie pole.
3. Połóż żeton Lokacji na wybranym polu. Jeśli na polu znajdowały się żetony Bohatera, Interakcji lub Handlu, połóż je na wierzchu żetonu Lokacji. Pole zostaje uznane za wyzwolone do końca rozgrywki. Możesz normalnie wchodzić z nim w interakcję.

4. Połóż odkryty Kamień Runiczny na właśnie umieszczonym żetonie Lokacji.

5. Odrzuć wszystkie odkryte żetony Lokacji.



Po wejściu na pole z Kamieniem Runicznym możesz odrzucić przedstawione na nim zasoby i umieścić swój żeton Bohatera na karcie Podróży „Kamienie Runiczne”. Następnie odrzuć żeton Kamienia Runicznego i połóż na Mapę nowy, zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.



Jeśli Kamień Runiczny przedstawia ikonę Zwój, odrzuć dowolny Zwój, aby położyć swój żeton Bohatera na karcie.

Po umieszczeniu trzeciego żetonu Bohatera na karcie „Kamienie Runiczne” nie kładź nowego Kamienia Runicznego na Mapę.

Musisz wejść na pole Mówiącej Kamiennej Głowy, aby zakończyć to zadanie Podróży i otrzymać Nagrodę.

MINI-BOSS - PODRÓŻ III





By wypełnić: Pokonaj Mini-Bossa.

Po spełnieniu warunków przedstawionych na karcie Podróży „Mini-Bossa” (patrz **Warunki Mini-Bossa, strona 36**), połóż żeton Inicjatywy „1” na Mapę. Odłoń żeton Lokacji i wybierz pole odpowiadające tej lokacji w następujący sposób:

1. Jeśli lokacji nie ma jeszcze na Mapie lub gdy jedyne lokacje danego typu mają na sobie wystawione Figurki Blokujące (Nie Żywiolaki), uznaje się ją za nieważną. Odkrywaj kolejne żetony Lokacji do czasu, aż odkryjesz żeton z ważną lokacją. Jeśli stos żetonów jest pusty, wymieszaj odrzucone żetony Lokacji i stwórz z nich nowy zakryty stos.
2. Wybierz na Mapie pole odpowiedniego typu, które nie zawiera Figurki Blokującej (Nie Żywiolaka). Jeśli na Mapie znajduje się więcej niż jedno pole danego typu, odkryj wierzchni kafel **Kompasu** i postępuj zgodnie z zasadami przedstawionymi na **stronie 2**, aby wybrać odpowiednie pole.
3. Połóż żeton Lokacji na wybranym polu. Jeśli na polu znajdowały się żetony Bohatera, Interakcji lub Handlu, połóż je na wierzchu żetonu Lokacji. Pole zostaje uznane za wyzwolone do końca rozgrywki. Nie możesz wchodzić w interakcję z tym polem, dopóki nie pokonasz Mini-Bossa.
4. Połóż żeton Inicjatywy „1” na właśnie wyłożonym żetonie Lokacji.
5. Odrzuć wszystkie odkryte żetony Lokacji.

Po wejściu na pole z żetonem Inicjatywy „1” możesz wykonać Akcję Walki, aby walczyć z przedstawionym na karcie Podróży Mini-Bossem.

Znajdź odpowiednią kartę Potwora Elitarnego w talii Potworów Elitarnych lub kartę Trolla z rozszerzenia  w talii Potworów Poziomu 2/w pudełku (zależnie od wybranego poziomu trudności Potworów, patrz **Instrukcja** , strona 17).

Obowiązują standardowe zasady Walki z Potworem Elitarnym/Potworem z jednym wyjątkiem: **nie otrzymujesz** Nagrody wskazanej na karcie Zlecenia/odwrocie karty Potwora.



Karta Trolla z Rozszerzenia

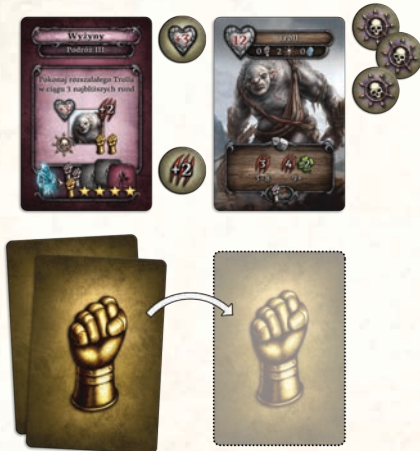
Niektóre karty Podróży z „Mini-Bossem” zawierają zestaw ikon (częściowo zasłaniające grafikę Mini-Bossa), które określają siłę Mini-Bossa. W zależności od Mini-Bossa, połóż żeton Rany Potwora (patrz poniżej), żeton Zdrowia Potwora (patrz poniżej), dodatkowe żetony Gaar i/lub dodatkowe żetony Chaosu obok karty Potwora Elitarnego/Potwora i/lub dodaj odpowiednią liczbę Złotykh kart do banku kart.



- ♦ **Żeton Rany Potwora:** Zaznacza dodatkowe Rany, które Mini-Boss zadaje w trakcie każdej Rundy Walki.
- ♦ **Żetony Zdrowia Potwora:** Zaznaczają dodatkowe Zdrowie Mini-Bossa.

Przykład: Wykonujesz Akcję Ataku na rozszalałym Trollu.

Położ żeton Zdrowia Potwora wskazujący +3 i żeton Rany wskazujący +2 obok karty Potwora. Dołóż również dodatkowy żeton Chaosu obok karty Potwora (w sumie ma ich teraz 3) i dodatkowe 2 Złote karty do banku kart Złotykh. Rozszalały Troll ma teraz 15 Zdrowia i zadaje dodatkowe 2 Rany w każdej Rundzie Walki.



Po walce postępuj w następujący sposób:

- ♦ Zwróć kartę Potwora Elitarnego do talii Potworów Elitarnych.
- ♦ Odrzuć kartę Trolla na odpowiedni stos kart odrzuconych/zwróć kartę Trolla do pudełka.

Po pokonaniu Mini-Bossa usuń z Mapy żeton Inicjatywy „1”. Pole uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki i możesz wchodzić z nim w normalną interakcję.

WARUNKI MINI-BOSSA



Brama - Zatrzacony w Faer: Posiadaj co najmniej 3 Złote karty w ręce.



Wyżyny - Troll, wyjątek: Nie ma żadnych specjalnych warunków przed określeniem lokacji Mini-Bossa Trolla, jednak musisz pokonać go w ciągu następujących 3 Rund od odkrycia tej karty Podróży. Jeśli tego nie zrobisz,

twoja Podróż nie powiodła się i gra zakończy się na koniec odpowiedniej rundy. Możesz zaznaczyć odpowiednią rundę na torze Rundy za pomocą żetonu Bohatera nie biorącego udziału w rozgrywce.

Przykład: Jeśli odkryłeś kartę Podróży Mini-Bossa z rozszalałym Trolllem w 10 rundzie, musisz pokonać go przed końcem 13 rundy.



Bagno - Wódz Jaszczurołudzi: Wyposaż Bohatera w zestaw Zbroi składający się z co najmniej 3 elementów.



Klasztor - Mnich: Zależnie od Bohatera, posiadaj 3 żetony Gaar lub 3 żetony Dwurt.

ŚLADY: PODRÓŻ IV

By wypełnić: Znajdź 3 Ślady, aby zlokalizować Finałowego Bossa.

Jeśli twój Bohater znajduje się na jednej z lokacji wskazanej na karcie Podróży, jako Akcję Darmową, możesz spróbować znaleźć Ślady rzucając kośćmi Bohatera. Rzut ten nie jest uznawany za Rzut Bohatera i nie możesz modyfikować go w żaden sposób. Moce Zywiolaków nie wpływają na ten rzut. Po rzucie dodaj 2 do wyniku za każdy żeton Śladów znajdujący się na Mapie.



Lokacje Bramy: Kupcy, Skarby Poziomu 2, Jeziora



Lokacje Wyżyny: Portale, Wieże Zabójców Smoków, Kościół



Lokacje Bagna: Skarby Poziomu 1, Zywiolaki Powietrza, Alchemicy



Lokacje Klasztoru: Góry, Zywiolaki Ziemi, Zywiolaki Wody

Zgodnie z kartą Podróży, jeśli Wartość Końcowa rzutu wynosi 8/9 lub więcej, połóż jeden żeton Bohatera na karcie Podróży „Ślady”.

Lokacje, gdzie możesz znaleźć Ślady
Wymagany wynik rzutu
Nagroda



Bez względu na wynik, weź wierzchni żeton Śladów i natychmiast zastosuj oba znajdujące się na nim efekty. Górny efekt jest negatywny, dolny efekt jest pozytywny. Połóż żeton Śladów, stroną przedstawiającą +2 do góry, na polu zajmowanym przez Bohatera.



Niektóre żetony Śladów przedstawiają żeton Przekłętej Umiejętności lub żeton Uszkodzonej Zbroi. Więcej szczegółów na ich temat znajdziesz w sekcji Przekłęta Umiejętność i Uszkodzona Zbroja poniżej.



Nie możesz szukać kolejnych Śladów na polu, na którym znajduje się już żeton Śladów.

Po umieszczeniu trzeciego żetonu Bohatera na karcie Podróży „Ślady” **musisz wejść na pole Ducha Wraku Statku**, aby zakończyć ten etap Podróży i otrzymać Nagrody. Twoje poszukiwania Śladów zakończyły się i możesz znaleźć położenie Finałowego Bossa:

1. Odwróć wszystkie żetony Śladów na Mapie na ich stronę z efektami.
2. Rzuć jedną kością. Rzutu tego nie uznaje się za Rzut Bohatera i **nie możesz go modyfikować** w żaden sposób. Moce Żywiołaków **nie wpływają** na ten rzut.
3. Zgodnie z wynikiem rzutu, wybierz żeton Śladów, którego Numer Lokalizacyjny (zaznaczony sześciokątną ramką z prawej strony żetonu Śladów) odpowiada warunkowi przedstawionemu na karcie Śladów Bossa.
4. Połóż żeton Inicjatywy „1” na polu z tym żetonem Śladów.
5. Usuń wszystkie żetony Śladów z Mapy.



Przykład: Żetony Śladów na Mapie mają Numery Lokalizacyjne o wartości 6, 13 i 21. Rzucasz jedną kością i wyrzucasz 4. Musisz wybrać żeton Śladów, którego Numer Lokalizacyjny jest najbliższy 14. Żeton o numerze 13 spełnia ten warunek. Potóż żeton Inicjatywy „1” na polu z tym żetonem Śladów. Następnie usuń wszystkie żetony Śladów z Mapy.



Finałowy Boss znajduje się na polu z żetonem Inicjatywy „1”.

PRZEKŁĘTA UMIEJĘTNOŚĆ

Gdy otrzymasz żeton Przekłętej Umiejętności jako efekt żetonu Śladów, wybierz jedną z posiadanych Umiejętności/Umiejętności Pierwszego Uderzenia i połóż na niej ten żeton. Nie możesz skorzystać z żadnego efektu Umiejętności, na której znajduje się żeton Przekłętej Umiejętności.



Od teraz podczas wszystkich Rzutów Bohatera musisz odjąć sumę wszystkich efektów Koniczyny znajdujących się na żetonach Przekłętej Umiejętności.

Przykład: Masz 2 żetony Przekłętej Umiejętności na swoich kaflach Bohatera. Podczas wszystkich Rzutów Bohatera musisz zmniejszyć Wartość Rzutu o 2, dopóki nie usuniesz tych kafla Bohatera ze swojej planszy.



Na każdej Umiejętności/Umiejętności Pierwszego Uderzenia może znaleźć się tylko jeden żeton Przekłętej Umiejętności. Jeśli nie masz wystarczającej liczby Umiejętności/Umiejętności Pierwszego Uderzenia, odrzuć ten żeton, tj. jego efekt nie zostaje zastosowany.

Aby usunąć efekt Przekłętej Umiejętności, musisz usunąć Umiejętność/Umiejętność Pierwszego Uderzenia z żetonem Przekłętej Umiejętności ze swojej planszy Bohatera. Po usunięciu takiej Umiejętności/Umiejętności Pierwszego Uderzenia, żeton Przekłętej Umiejętności pozostaje na kaflu tej Umiejętności. Jeśli kiedykolwiek ponownie Nauczysz się takiej Umiejętności/Umiejętności Pierwszego Uderzenia, efekt Przekłętej Umiejętności zacznie ponownie obowiązywać.

USZKODZONA ZBROJA

Gdy otrzymujesz żeton Uszkodzonej Zbroi jako efekt żetonu Śladów, wybierz jedną z **wyposażonych** części Zbroi i połóż na niej ten żeton. Natychmiast zmniejsz modyfikator Sakw o 1 za każdy żeton Uszkodzonej Zbroi znajdujący się na twojej Zbroi. Dodatkowo **wszystkie** efekty takiej Zbroi i znajdujących się na niej Klejnotów przestają działać (łącznie z modyfikatorami Sakw). Jeśli w wyniku tego efektu twoje Zdrowie zostaje zmniejszone, zmniejsz wyłącznie swój Maksymalny Poziom Zdrowia, **nie zmniejszaj** aktualnego poziomu Zdrowia.



Przykład: Kładziesz żeton Uszkodzonej Zbroi na swoich Kryształowych Butach. Od teraz nie możesz korzystać z efektu Teleportacji, twój Maksymalny Poziom Zdrowia zostaje zmniejszony o 2, przestaje też działać modyfikator Sakw. Zmniejsz swój modyfikator Sakw o 2, 1 za żeton Uszkodzonej Zbroi i 1 z efektu „+1” do Sakw znajdującego się na Kryształowych Butach. Nie możesz też korzystać z efektu Szafiru znajdującego się na tym kaflu.



Na każdym elemencie Zbroi może znaleźć się tylko jeden żeton Uszkodzonej Zbroi. Jeśli nie masz wystarczającej ilości elementów Zbroi, odrzuć ten żeton, tj. jego efekt nie zostaje zastosowany.

Efekt Uszkodzonej Zbroi nie działa, gdy dany element Zbroi znajduje się w jednej z twoich Sakw. Jeśli usuniesz element Zbroi z żetonem Uszkodzonej Zbroi ze swojej planszy Bohatera lub gdy sprzedasz go w jednym z Miejsc Handlu, odrzuć z takiego kafla żeton Uszkodzonej Zbroi.

FINAŁOWY BOSS - PODRÓŻ V

By wypełnić: Pokonaj Finałowego Bossa.

Po wejściu na pole z żetonem Inicjatywy „1” (po odnalezieniu Finałowego Bossa), musisz wykonać Akcję Walki i walczyć z Finałowym Bossem.

Walka odbywa się zgodnie ze standardowymi zasadami Walki. Jedynym wyjątkiem jest brak standardowej Nagrody. Gra Kończy się natychmiast po Walce z Finałowym Bossem, patrz **Zakończenie Scenariusza** poniżej.



Karty Podróży Finałowego Bossa

OBJAŚNIENIE NAGRÓD

CZAS OTRZYMANIA



Musisz znajdować się na polu Mówiącej Kamiennej Głowy, aby otrzymać Nagrodę.



Musisz znajdować się na polu Ducha Wraku Statku, aby otrzymać Nagrodę.

We wszystkich pozostałych przypadkach, Nagrodę otrzymujesz natychmiast po spełnieniu wszystkich warunków Zadania znajdującego się na karcie Podróży.

NAGRODY



Dobierz 2/3/4 kafle Nagrody Podróży. Zatrzymaj jeden z nich i odrzuć pozostałe.


JASKÓŁKA ZAPOMNIENIA

W końcu nam się udało! Zjednoczyliśmy ludy Euthii i odcięliśmy magię Faer kontrolującą umysły bohaterów! Ale zaraz, musimy zjednoczyć się po raz ostatni, aby wspólnie wykonać ostatnie zadanie, zanim wszyscy będziemy mogli żyć w spokoju... a przynajmniej mam taką nadzieję...

Długość gry: Do 20 rund gry.

Cel gry: Pokonać wszystkich Ostatecznych Bossów Scenariusza V przed końcem 20 rundy.

ZASADY OGÓLNE

W zestawie scenariuszy Jaskółka Zapomnienia, jeśli nie napisano inaczej, graj zgodnie z zasadami trybu **Drużyny** opisanymi w **Instrukcji** , **strona 28** (nawet w Walce z Potworami Elitarnymi, Sługusami i Ostatecznymi Bossami w Scenariuszu III, IV i V).

Jaskółka Zapomnienia jest samodzielną kampanią kooperacyjną podzieloną na 5 osobnych scenariuszy, które należy rozegrać w podanej kolejności. Zasady przygotowania i zasady poszczególnych scenariuszy znajdziesz na **stronie 40**.

Jako grupa macie łącznie 20 rund, aby zakończyć wszystkie scenariusze, tj. liczcie tak, jakby gra nie została przerwana

Wybierz jedną lub kilka z poniższych opcji:



(Odkryj za darmo, brak zakupów)

◆ Możesz Odblokować dowolną liczbę pól Bohatera i Wyposażenia, płacąc wymagany koszt (wymagana Esencja lub Złote monety).

◆ Możesz Odkryć kafle Bohatera zgodnie ze standardowymi zasadami, ale nie musisz za to płacić 1 Złotej monety.

◆ Możesz Nauczyć się jednej lub kilku Umiejętności, płacąc wymagany koszt Nauki. Połóż kafel/kafle na planszy Bohatera, usuwając inne kafle w razie potrzeb tak, jak w Miejscu Handlu.

Weź Przedmioty
o wartości do **6**
z Oferty Alchemików

Weź Przedmioty
o wartości do **8**
z Oferty Kupców

Wybierz Przedmioty o łącznej wartości zakupu równej lub mniejszej niż 6/8 z Oferty Alchemików/Kupców. Następnie uzupełnij puste pola w Ofercie Alchemików/Kupców.

Zatrzymaj jeden z elementów Zbroi Zatrzymaj jeden z odrzucanych elementów Zbroi (wymaganych do wypełnienia Zadania).

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

◆ Jeśli pokonałeś Finałowego Bossa (nawet jeśli twój Bohater zginął podczas Walki), Euthia została ocalona. Otrzymujesz 10 punktów Reputacji.

◆ Jeśli Finałowy Boss nie został pokonany do końca rundy, zawiodłeś.

Uwaga: Nie ma potrzeby obliczania Punktacji Końcowej po zakończeniu gry. Możesz jednak to zrobić, jeśli chcesz dowiedzieć się jak wielki odniosłeś sukces podczas swojej samotnej przygody w świecie Euthii.

po zakończeniu scenariusza. Liczba rund obliczana jest na podstawie liczby odkrytych kart Drużyny (patrz **strona 39**).

Scenariusz IV jest scenariuszem opcjonalnym i możecie go pominąć, tj. możecie zagrać w Scenariusze I do III i pomijając Scenariusz IV przejść od razu do Scenariusza V.

Po wykonaniu celu aktualnego scenariusza, możecie zdecydować się na jego zakończenie na koniec dowolnej rundy (**Scenariusz IV** jest tu wyjątkiem, patrz **strona 42**).

Przykład: Wasza grupa wykonała cel pierwszego scenariusza podczas 4 rundy. Możecie zdecydować się na zakończenie scenariusza na końcu 4 rundy lub na kontynuowanie gry w tym scenariuszu (aby zdobyć więcej zasobów, kupić więcej Przedmiotów, itd.), aż do końca dowolnej z kolejnych rund.

Zalecamy uważnie zapoznać się z celem każdego scenariusza przed rozpoczęciem gry, aby spróbować oszacować, ile rund może zająć każdy z nich.


Po zakończeniu obecnego scenariusza możecie **Zapisać Grę** (patrz **strona 39**) lub natychmiast przejść do kolejnego scenariusza. Jeśli planujecie zapisać grę, warto zrobić zdjęcie planszy każdego Bohatera. Jeśli nie macie dostępu do aparatu, możecie zanotować wszystkie informacje, więc przygotujcie sobie długopis i kartkę papieru.

Przed rozpoczęciem gry weź jeden z arkuszy Zapisu, wpisz w odpowiednich miejscach imiona wszystkich graczy i wybranych przez nich Bohaterów oraz zaznacz wszystkie pola odblokowanych pól Wyposażenia na planszach Bohaterów.

Przykład: Magda, Marcin i Bartek zdecydowali się zagrać w Jaskółkę Zapomnienia. Jako swoich Bohaterów wybrali Keleię, Eltreę i Maeldura. Zapisali swoje imiona oraz imiona wybranych Bohaterów na arkuszu zapisu. Zaznaczają na nim również następujące pola: Hełm, Kirys, Rękawice, Buty i Nagolenice dla Kelei; Kirys, Rękawice, Amulet i Pierścień dla Eltrei; Buty, Rękawice, Amulet i Pierścień dla Maeldura.

JASKÓŁKA ZAPOMNIENIA - Arkusz Zapisu				
Odblokowane pola				
Imię Bohater	Magda Keleia	Marcin Eltreia	Bartek Maeldur	
Hełm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kirys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rękawice	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buty	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nagolenice	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kirys	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rękawice	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amulet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pierścień	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buty	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amulet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pierścień	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Na początku każdego scenariusza Bohaterowie zaczynają na środkowym polu Startowego kafla Mapy.

Standardowe zasady Rytuału Faer i Pegaza, patrz Instrukcja , strona 25, mogą ulec zmianie w wybranych Scenariuszach Jaskółki Zapomnienia.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

BOHATEROWIE

Każdy zatrzymuje wszystkie kafle Bohatera i inne Przedmioty znajdujące się na planszach Bohatera do następnego scenariusza.

Zdrowie Bohaterów przywracane jest do Maksymalnego Poziomu.

Niewykorzystane żetony Akcji znajdujące się na planszy Bohatera zostają utracone, tj. tak jak zawsze na początku następnej rundy (pierwszej rundy kolejnego scenariusza) połóż na odpowiednich polach na planszy Bohatera po 1 żetonie Akcji Wydobycia, Handlu i Walki.

POZOSTAŁE KOMPONENTY

W trakcie wszystkich 5 scenariuszy rundy obliczane są na podstawie odsłoniętych kart Drużyny z talii Drużyny przygotowanej przed pierwszym scenariuszem. Na początku pierwszej rundy kolejnego scenariusza odśłoń kolejną kartę z talii Drużyny, tj. nie tasuj ponownie talii Drużyny z poprzednio odsłoniętymi kartami.

Banki kart Srebrnych i Złotych pozostają niezmienione.

Jeśli zdecydowaliście się natychmiast rozegrać kolejny scenariusz, wyczyść Oferty wszystkich Miejsc Handlu i stwórz dla nich nowe Oferty. Wszystkie pozostałe talie kart i stopy kafli mogą pozostać niezmienione, tak jakbyś grał jeden ciągły scenariusz.

Usuń całą obecną Mapę z obszaru rozgrywki i przygotuj nowe stopy kafli Mapy zgodnie z następnym scenariuszem. Przygotuj również wszystkie komponenty wymagane przez scenariusz.

ZAPIS GRY

Jeśli nie zdecydowaliście się od razu kontynuować gry z kolejnym scenariuszem, możesz „Zapisać grę” postępując w następujący sposób:

BOHATEROWIE

Każdy gracz:

1. Zrób zdjęcie swojej planszy Bohatera, aby zapamiętać położenie wszystkich znajdujących się na niej Przedmiotów (Klejnotów i Esencji znajdujących się na Umiejętnościach i Wyposażeniu, Przedmiotach w Sakwach, itd.). Możesz też zapisać sobie te informacje na kartce papieru.

2. Zaznacz odpowiednie pola wszystkich odblokowanych w trakcie scenariusza pól Bohatera i Wyposażenia na arkuszu Zapisu.

Uwaga: Gdy odblokowujesz pole Bohatera lub Wyposażenia, pozostaje ono odblokowane przez wszystkie pozostałe scenariusze.



3. Weź wszystkie odrzucone (sprzedane w przypadku Broni) kafle Bohatera i stwórz z nich jeden stos. Weź kafel Separatora - Odrzucone i połóż go na wierzchu tego stosu.



4. Weź wszystkie Odkryte (ale jeszcze nie kupione i których jeszcze się nie Nauczyłeś) kafle Bohatera i stwórz z nich jeden stos. Weź kafel Separatora - Odkryte i połóż go na wierzchu tego stosu.



5. Weź wszystkie kafle Bohatera, których jeszcze nie Odkryłeś i stwórz z nich jeden stos. Weź kafel Separatora - Nieodkryte i połóż go na wierzchu tego stosu.



6. Weź wszystkie kafle Bohatera ze swojej planszy Bohatera (Umiejętności, których się Nauczyłeś i Przedmioty, które kupiłeś) i stwórz z nich jeden stos.

7. Przechowuj stopy osobno (np. w woreczkach strunowych) lub ułóż z wszystkich swoich stosów, stworzonych w krokach 2 do 5, jeden duży stos z odrzuconymi kafkami na spodzie i kafkami z planszy Bohatera na wierzchu, rozdzielonymi kafkami Separatora. Przechowuj je w odpowiedniej kartonowej wieży.

8. Weź wszystkie pozostałe elementy ze swojej planszy Bohatera i przechowuj je w jednym miejscu (np. w dużym woreczku strunowym).

9. Po zakończeniu pierwszego scenariusza wpisz imię swojego Bohatera w odpowiednim miejscu na odwrocie arkusza Zapisu. Po zakończeniu każdego scenariusza wpisz w odpowiednim miejscu swój poziom Reputacji.

Bohater	I	II	III	IV	V
Keleia					
Eltreia					
Maeldur					

10. W sekcji „Notatki” zapisz wszystkie przydatne informacje, które musisz pamiętać grając w

kolejne scenariusze (Przynależność Chowańca Eltrei, przyzwane Sługusy Hoxira, itp.)



POZOSTAŁE KOMPONENTY

Na odwrocie arkusza Zapisu zapisz numer rundy, w której zakończyliście scenariusz. Trzymaj talię Drużyny i odrzucone karty Drużyny osobno.

Zapisz również liczbę kart w bankach kart Srebrnych i Złotych. Trzymaj oddzielnie karty z banków kart.



POCZĄTEK KOLEJNEGO SCENARIUSZA

Przygotuj odpowiednio wszystkie zachowane komponenty. Skorzystaj w razie potrzeby ze zdjęcia swojej planszy Bohatera.

Wszystkie komponenty oprócz opisanych powyżej przygotuj tak, jakbyś zaczynał nową grę.

SCENARIUSZ I

Cel scenariusza: Na podstawie liczby graczy, musicie wyzwolić podaną liczbę pól (lub więcej).

- ♦ 2 graczy: 4 pola
- ♦ 3 graczy: 6 pól
- ♦ 4 graczy: 8 pól

Po wyzwoleniu wymaganej liczby pól, możecie zakończyć scenariusz na koniec dowolnej rundy.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. W tym scenariuszu nie możesz skorzystać z kafla Startowego Rotundy. Stwórz stos kafla Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafla Stałych z gry podstawowej. Zwróć kafle Stałe z rozszerzenia do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafel Mapy Rytuału Rozdziału I. Kafle Rozdziału II, III, IV oraz V nie biorą udziału w tym scenariuszu.

Przygotowanie Mapy dla Rozdziału I Jaskółki Zapomnienia



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału I

Każdy z graczy rozpoczyna grę z Miksturą Leczenia.

Nie używaj Potworów Elitarnych żadnego Poziomu.

SCENARIUSZ II

Cel scenariusza: Ukończcie 3 rytuały. W oparciu o liczbę graczy, połóżcie wskazaną liczbę Klejnotów i Esencji na każdym z 3 pól Rytuału Faer. Nie możecie kłaść różnych

typów Klejnotów i Esencji na tym samym polu Rytuału Faer i nie możecie położyć Klejnotów i Esencji tego samego typu na więcej niż jednym polu Rytuału Faer.

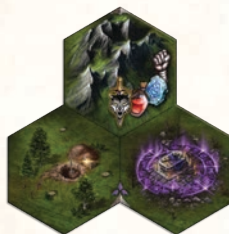
- ♦ 2 graczy: 2 Klejnoty tego samego typu i 1 Esencja
- ♦ 3 graczy: 3 Klejnoty tego samego typu i 1 Esencja
- ♦ 4 graczy: 3 Klejnoty tego samego typu i 2 Esencje tego samego typu

Po położeniu wskazanej liczby Klejnotów i Esencji na każdym polu Rytuału Faer, możecie zakończyć scenariusz na koniec dowolnej rundy.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Nie możesz skorzystać z kafla Startowego Rotundy w tym scenariuszu. Stwórz stos kafla Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafla Stałych z gry podstawowej. Zwróć kafle Stałe z rozszerzenia do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafle Mapy Rytuału Rozdziału I, II oraz III. Kafle Rozdziału IV oraz V nie biorą udziału w tym scenariuszu.

Przygotowanie Mapy dla Rozdziału II Jaskółki Zapomnienia

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



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału I



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału II



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału III

Nie używaj Potworów Elitarnych żadnego Poziomu.

ZASADY SPECJALNE

WYKŁADANIE KLEJNOTÓW I ESENCJI

Gdy znajdujesz się na polu Rytuału Faer, możesz położyć na nim Klejnot(y) i/lub Esencję(e).

Nie musisz kłaść wszystkich wymaganych Klejnotów i Esencji na polu Rytuału Faer za jednym razem. Nie musi też kłaść ich ten sam Bohater. Klejnoty i Esencje umieszczone na pojedynczym polu Rytuału Faer muszą być tego samego typu a na każdym polu Rytuału Faer muszą znajdować się różne typy Klejnotów i Esencji.

Przykład: W grze 3 osobowej musicie położyć 3 Klejnoty i 1 Esencję na każdym z 3 pól Rytuału Faer. Na jednym z nich znajduje się aktualnie 1 Szmaragd i 1 Esencja Powietrza, musicie więc dotożyć do niego jeszcze 2 Szmaragdy.



Na kolejnym polu Rytuału Faer znajdują się 2 Szafiry. Aby zakończyć ten rytuał, musicie dotożyć 1 Szafir i 1 Esencję inną niż Esencja Powietrza. Kładziesz na tym polu Esencję Ziemi.



Na ostatnim polu Rytuału Faer nie ma jeszcze Klejnotów i Esencji. Aby zakończyć rytuał, musicie położyć na polu 3 Klejnoty innego typu niż Szmaragd czy Szafir oraz Esencję inną niż Esencja Powietrza czy Ziemi.



Klejnoty i Esencje wyłożone na pole Rytuału Faer nie mogą zostać usunięte i zostają odrzucone na koniec scenariusza.

SCENARIUSZ III

Cel scenariusza: W zależności od liczby graczy, musicie wypełnić wskazaną liczbę Misji z kart Legendy.

- ◆ 2 lub 3 graczy: 2 Misje z kart Legendy
- ◆ 4 graczy: 3 Misje z kart Legendy

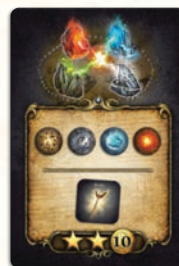
Po wypełnieniu wskazanej liczby Misji z kart Legendy, możecie zakończyć scenariusz na koniec dowolnej rundy.

Zasady przygotowania: W grze 2- i 3-osobowej spośród 3 kart Legendy z Rozdziału IV (Rytuał Żywiółów, Zniszczona Biblioteka, Bariera Mrocznej Magii) wybierz losowo 2 karty i połącz je odkryte w pobliżu razem z odpowiadającymi im kaflami Artefaktu. W grze 4-osobowej wykorzystaj wszystkie 3 karty Legendy z Rozdziału IV (i odpowiadające im Artefakty).

Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem bez Kapłana. Nie możesz skorzystać z kafela Startowego Rotundy w tym scenariuszu. Stwórz stos kaflí Mapy zgodnie z tabelą.

Przygotowanie Mapy dla Rozdziału III Jaskółki Zapomnienia

Rozdział		II	III	IV
	2-4G	3	3	3
	2G	-	1	-
	3-4G	-	2	-
	2-4G	-	1	1
	2-3G	-	-	2
	4G	-	-	3
	2G	-	1	2
	3G	-	2	3
	4G	-	3	4

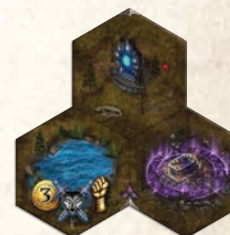


Karty Legendy i kafle Artefaktu z Rozdziału IV

Skorzystaj z kaflí Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafle Mapy Rytuału Rozdziału III oraz IV. Oprócz kafela Startowego, kafle Rozdziału I, II i V nie biorą udziału w tym scenariuszu. Skorzystaj z kaflí Mapy Legendy z Rozdziału IV. W grze 2- i 3-osobowej skorzystaj wyłącznie z kaflí Mapy Legendy odpowiadające wybranym wcześniej kartom Legendy. Kafle Mapy Legendy są Specjalnymi kaflami.



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału III



Kafel Mapy Rytuału Rozdziału IV



Kafle Mapy Legendy Rozdziału IV

Użyj Potworów Elitarnych Poziomu 1 (patrz Instrukcja, strona 30).

Potasuj talię Potworów Elitarnych Poziomu 2 i połóż ją zakrytą w pobliżu. Połóż zakrytą talię Zleceń obok niej.

Uwaga: W tym Scenariuszu obowiązują inne Zasady dla Potworów Elitarnych Poziomu 2. Szczegóły przedstawiono poniżej.

ZASADY SPECJALNE

STRAŻNIK LEGENDY

W zależności od liczby graczy, niektóre kafle Mapy Legendy są chronione przez Potwora Elitarnego Poziomu 2.

- ♦ 2 graczy: pierwszy odkryty kafel Mapy Legendy
- ♦ 3 graczy: oba kafle Mapy Legendy
- ♦ 4 graczy: wszystkie kafle Mapy Legendy

Gdy odsłonisz kafel Mapy Legendy chroniony przez Potwora Elitarnego Poziomu 2, dobierz wierzchnią kartę Potwora Elitarnego Poziomu 2 i połóż ją odkrytą na



właśnie odkrytym kafle Legendy. Gdy wejdziesz na jedno z pól kafła Legendy chronionego przez Potwora Elitarnego, musisz natychmiast przeprowadzić Akcję Walki, aby z nim walczyć (zgodnie z zasadami trybu Drużyny). Jeśli nie masz dostępnych Akcji Walki, nie możesz wejść na to pole.

Możesz wypełnić Misję z karty Legendy (patrz poniżej) wyłącznie, gdy chroniący go Potwór Elitarny zostanie pokonany.

MISJE LEGENDY

Pierwszy gracz, który wejdzie na środkowe pole kafła Legendy i spełni wymagania Misji może wziąć Artefakt. Wymagania Misji może wypełnić tylko jeden gracz. Wymagania zostały opisane na kartach Legendy a szczegółowo opisane są w Dodatku do Instrukcji, strona 26.



Artefakt jest Przedmiotem i musi być przechowany w jednej z twoich Sakw.

Jeśli wszedłeś na pole Pegaza niosąc Artefakt, możesz jako Darmową Akcję odrzucić go i otrzymać Nagrodę przedstawioną na karcie Legendy. Następnie odwróć odpowiednią kartę Legendy zakrywając ją.



Po zakryciu wszystkich kart Legendy, możecie zakończyć scenariusz na koniec dowolnej rundy.

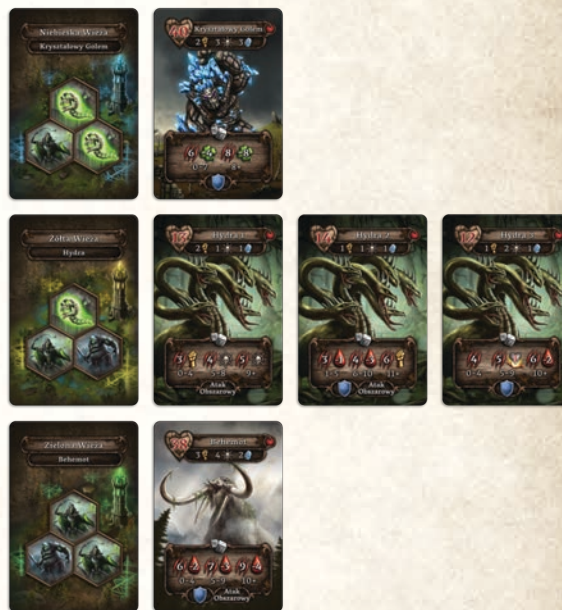
PO SCENARIUSZU III

Wybierz losowo liczbę kart Magii Wieży równą liczbie graczy (tj. w grze 4-osobowej weź wszystkie karty).

Połóż wszystkie karty Ostatecznych Bossów przypisanych do wybranych kart Magii Wieży (wskazanych poniżej nazwy Wieży) obok kart Magii Wieży, stroną z czerwoną kropką do góry.



Przykład: W grze 3-osobowej wylosowano Niebieską, Żółtą i Zieloną kartę Magii Wieży. Połóż obok nich karty Ostatecznych Bossów (Kryształowego Demona, wszystkie 3 karty Hydry oraz kartę Behemota), stroną z czerwoną kropką do góry.



Możesz przeczytać zasady Scenariusza IV i V, ale zanim zaczniesz przygotowania scenariusza musicie wspólnie zdecydować, czy chcecie rozegrać Scenariusz IV, czy też wolicie go pominąć i przejść od razu do Scenariusza V. Możecie spojrzeć na drugą stronę kart Ostatecznego Bossa (z zieloną kropką), co może pomóc wam podjąć decyzję.

Ważne: Pominięcie Scenariusza IV sprawia, że Scenariusz V staje się zdecydowanie trudniejszy. Powinniście go pominąć wyłącznie wtedy, kiedy myślicie, że macie niewystarczającą liczbę rund lub jeśli chcecie podjąć się wyzwania i pokonać Ostatecznych Bossów będących w pełni sił.

SCENARIUSZ IV - OPCJONALNY

Cel scenariusza: Wyzwolić Wieże, aby osłabić Ostatecznych Bossów w Scenariuszu V.

Możecie zakończyć scenariusz na koniec dowolnej rundy.

Zasady przygotowania: Kafel Startowy Mapy to kafel z Kościołem i z Kapłanem. Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafli Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafel Mapy Rotundy oraz kafle Mapy Rytuálu Rozdziału IV oraz V. Skorzystaj także z kafli Mapy Wieży odpowiadających wybranym wcześniej kartom Magii Wieży, patrz Po Scenariuszu III, strona 42.

Oprócz kafła Startowego, kafła Mapy Rotundy i kafli Mapy Wieży, kafle Rozdziału I oraz II nie biorą udziału w tym scenariuszu.

Przygotowanie Mapy dla Rozdziału IV Jaskółki Zapomnienia

Rozdział	I	II	III	IV	V
	2-4G Rotunda	-	3	-	3
	2-4G	-	-	1	1
	2-4G	!	!	!	-
	2G	-	-	3	2
	3G	-	-	4	3
	4G	-	-	5	4



Kafel Startowy Mapy z Kościołem i z Kapłanem



Kafel Mapy Rotundy



Kafel Mapy Rytuauł Rozdziału IV



Kafel Mapy Rytuauł Rozdziału V



Kafle Mapy Wieży

Jeden z graczy bierze przygotowany stos kafli Mapy i tasuje go do czasu, aż inny z graczy powie stop (tak, wszystkie kafle mieszane są razem). Połóż stos kafli Mapy w pobliżu.

Rozdziel karty Sługusów na stosy według ich typu i połóż je odkryte w pobliżu. Wszystkie karty Sługusów przedstawiające

tego samego Sługusa są identyczne. Połóż obok nich kartę Nagrody, stroną z Nagrodami Sługusa do góry.



Karty Sługusów

Karta Nagrody

Połóż specjalną kartę Spotkania Kapłana w pobliżu. **Nie używaj** karty Spotkania Kapłana z podstawowej gry.

Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.

Użyj Potworów Elitarnych Poziomu 2 (patrz Instrukcja, strona 30).



Specjalna karta Spotkania Kapłana

ZASADY SPECJALNE

ŚMIERĆ BOHATERA

Gdy twój Bohater zginie, Odradza się w Kościele, a nie w Rotundzie.

SPECJALNA KARTA SPOTKANIA KAPŁANA

Jeśli wypełnisz Misję ze specjalnej karty Spotkania Kapłana w trakcie Scenariusza IV, użyj kafła Rotundy jako Startowego kafła Mapy w Scenariuszu V. W przeciwnym razie **musisz** wykorzystać Startowy kafel Mapy z Kościołem bez Kapłana, patrz strona 44.

WYZWALANIE WIEŻY

Gdy odślonisz kafel Mapy Wieży, połóż figurki Sługusów na polach wokół Wieży tak, jak to przedstawiono na odpowiadającej jej karcie Magii Wieży.

Przykład: Gdy odkryjesz kafel Mapy z Niebieską Wieżą, połóż figurki Latającej Czaszki na górnym i prawym polu a Nieumarłego Lorda na lewym polu kafła.



Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole znajdujące się na kafle Wieży zawierającym Sługusy musisz wykonać Akcję Walki, aby rozpocząć walkę z wszystkimi 3 Sługusami jednocześnie (zgodnie z zasadami trybu Drużyny). Jeśli nie masz dostępnej Akcji Walki, nie możesz wejść na to pole.

Uwaga: Pozostałe zasady Walki ze Sługusem obowiązują normalnie, patrz strona 3.

Po pokonaniu **wszystkich** 3 Sługusów z kafła Wieży podczas jednej Akcji Walki, odwróć odpowiednią kartę Ostatecznego Bossa na jego drugą stronę (lub wszystkie 3 karty w przypadku Hydry), stroną z zieloną kropką. Poziom trudności

danego Ostatecznego Bossa zostanie zmniejszony w trakcie ostatniego scenariusza.



Zielona kropka

Jeśli nie udało ci się pokonać wszystkich 3 Sługusów z kafła Wieży podczas jednej Akcji Walki, nie odwracaj karty Ostatecznego Bossa. W takim przypadku zostaw wszystkie 3 figurki Sługusów na kafle Mapy Wieży. Bohaterowie mogą ponownie spróbować ich pokonać następnym razem.

SCENARIUSZ V

Cel scenariusza: W zależności od liczby graczy, pokonajcie wskazaną liczbę Ostatecznych Bossów na Mapie.

- ◆ 2 graczy: 2 Ostatecznych Bossów
- ◆ 3 graczy: 3 Ostatecznych Bossów
- ◆ 4 graczy: 4 Ostatecznych Bossów

Po zabicciu wszystkich Ostatecznych Bossów (lub ich wygnaniu, patrz poniżej), scenariusz zakończy się na koniec obecnej rundy.

Zasady przygotowania: W zależności od postępów w Scenariuszu IV (o ile był rozegrany) wykorzystaj poniższy kafel Startowy:

- ◆ Jeśli wypełniłeś Zadanie ze specjalnej karty Spotkania Kapłana w trakcie Scenariusza IV, Startowym kaflem Mapy będzie Rotunda.
- ◆ Jeśli nie wypełniłeś Zadania ze specjalnej karty Spotkania Kapłana w trakcie Scenariusza IV lub jeśli w ogóle go nie rozegrałeś, Startowym kaflem Mapy będzie kafel z Kościołem bez Kapłana.



Stwórz stos kafli Mapy zgodnie z tabelą. Skorzystaj z kafli Stałych z rozszerzenia . Zwróć kafle Stałe z gry podstawowej do pudełka. Scenariusz wykorzystuje kafel Siedziby Nekromanty oraz kafle Mapy Rytuau Rozdziału IV i V. Oprócz kafła Startowego, kafle Rozdziału I, II oraz III nie biorą udziału w tym scenariuszu. Zwróć wszystkie kafle Mapy Spotkania i karty Spotkania do pudełka; nie biorą one udziału w tym scenariuszu.



Siedziba Nekromanty



Kafel Mapy Rytuau Rozdziału IV



Kafel Mapy Rytuau Rozdziału V

Połącz karty Ostatecznych Bossów, które wybrano po Scenariuszu III w pobliżu (patrz strona 42). Jeśli karty zostały odwrócone w Scenariuszu IV, zostaw je w tej pozycji. Połącz kartę Nagrody Bossa obok kart Ostatecznych Bossów.

Rozdziel karty Latającej Czaszki i Nieumarłego Lorda na stosy według ich typu i połącz je odkryte w pobliżu. Wszystkie karty Sługusów przedstawiające



Karta Nagrody Bossa

Przygotowanie Mapy dla Rozdziału V Jaskółki Zapomnienia

Rozdział	IV	V
	2-4G	3
	2-4G	1
	2-4G	1
	2G	3
	3G	4
	4G	5

tego samego Sługusa są identyczne. Połącz obok nich kartę Nagrody, stroną z Nagrodami Sługusa do góry.

Połącz 2 żetony Magii Obronnej w pobliżu.



Karty Sługusów



Karta Nagrody



Żetony Magii Obronnej

ZASADY SPECJALNE

POJAWIAJĄ SIĘ OSTATECZNI BOSSOWIE

W momencie, gdy odkryjesz pierwszy kafel Mapy z wymaganą lokacją, połącz na polu danej lokacji odpowiednią figurkę Ostatecznego Bossa.

- ◆ Pole Rytuau Faer: Hydra
- ◆ Jaskinia: Behemot
- ◆ Żywiolak Ognia: Kryształowy Golem
- ◆ Siedziba Nekromanty: Demon Faer; dodatkowo połącz dowolnie jedną figurkę Latającej Czaszki i jedną figurkę Nieumarłego Lorda na pozostałych polach Siedziby Nekromanty, po jednej na pole.

Od tego momentu Bohaterowie nie mogą wchodzić w interakcję z lokacją takiego pola.

ATAK NA OSTATECZNEGO BOSSA

Po wejściu na pole zajmowane przez Ostatecznego Bossa lub dowolne pole kafła z Siedzibą Nekromanty musisz wykonać Akcję Walki, aby rozpocząć walkę z Ostatecznym Bossem. Jeśli nie możesz wykonać Akcji Walki, nie możesz wejść na to pole.

W przypadku Hydry musisz walczyć z wszystkimi 3 głowami naraz (zgodnie z zasadami trybu Drużyny). Każdą głowę reprezentuje jedna z kart Ostatecznego Bossa Hydry.

W przypadku Demona Faer musisz walczyć z Ostatecznym Bossem i oboma Sługusami jednocześnie (zgodnie z zasadami trybu Drużyny).



Karty Ostatecznego Bossa Hydry



Karta Ostatecznego Bossa Demona Faer i karty Sługusów

Uwaga: Obowiązują normalne zasady Walki ze Sługusami, patrz strona 3.

Jeśli pokonałeś wszystkich Wrogów biorących udział w Walce, nie ważne czy w jej trakcie zginął którykolwiek czy wszyscy Bohaterowie, Ostateczny Boss zostaje pokonany, tj. pokonano wszystkie 3 głowy Hydry, Demona Faer ze Sługusami i/lub jakiegokolwiek dodatkowe Potwory przedstawione na karcie Drużyny (patrz **Instrukcja** 🧟 strona 29). Otrzymujesz Nagrodę przypisaną konkretnemu Ostatecznemu Bossowi przedstawioną na karcie Nagrody Bossa, w razie potrzeby podziel ją zgodnie z zasadami Nagrody za Wspólną Walkę, patrz **Instrukcja** 🧟, strona 33.

W zależności od pokonanego właśnie Ostatecznego Bossa, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- ♦ **Kryształowy Golem lub Behemot:** Połóż żeton Magii Obronnej na polu pokonanego Ostatecznego Bossa.
- ♦ **Hydra:** Od teraz możesz wchodzić w interakcję z polem Rytuału Faer.
- ♦ **Demon Faer:** Siedziba Nekromanty przestaje pełnić jakąkolwiek funkcję.



Jeśli nie udało ci się pokonać wszystkich Wrogów podczas Walki, Ostateczny Boss nie został pokonany. Udało ci się go tylko wygnać. Usuń jego figurkę (łącznie z pozostałymi Wrogami biorącymi udział w Walce) z Mapy i/lub gry. Nie możesz z nim walczyć ponownie i nie uda wam się osiągnąć najlepszego zakończenia zestawu scenariuszy.

ZAKOŃCZENIE ZESTAWU SCENARIUSZY

- ♦ Jeśli pokonaliście **wszystkich** Ostatecznych Bossów (nie wygnaliście żadnego z nich), Bohaterom udało się ochronić Euthię.
- ♦ Jeśli pokonaliście tylko niektórych z Ostatecznych Bossów przed końcem 20 rundy, Bohaterom udało się ochronić tylko część Euthii. Musicie postarać się bardziej następnym razem!
- ♦ Jeśli nie pokonaliście żadnego Ostatecznego Bossa przed końcem 20 rundy (nawet jeśli kilku z nich wygnaliście), Bohaterowie zawiedli.

GŁÓWNE CELE I POZIOMY ZWYCIĘSTWA - TRYB DRUŻYNY

Każdy scenariusz ma trzy Poziomy Zwycięstwa – Srebrny (najniższy), Złoty i Diamentowy (najwyższy). Aby wygrać grę w kooperacyjnym trybie Drużyny, musicie ukończyć Główny Cel wybranego scenariusza. Dzięki temu osiągniecie Srebrny Poziom Zwycięstwa dla tego scenariusza. Możecie jednak spróbować osiągnąć Poziom Złoty lub Diamentowy, jeśli uda wam się spełnić wymagania tych poziomów.



Srebrny
(Cel Główny)

Złoty

Diamentowy

Aby określić wasz Poziom Zwycięstwa scenariusza, dodaj liczbę odpowiednich celów osiągniętych przez poszczególnych graczy i porównaj wynik z tabelką.

Przykład: Zakończyliście 2-osobową rozgrywkę scenariusza Polowanie. Pierwszy gracz zabił dwa Potwory Poziomu 2, podczas gdy drugiemu graczowi udało się pokonać jednego. Obaj gracze wypełnili po jednym Zadaniu Osobistym. W sumie pokonali 3 Potwory Poziomu 2 i wypełnili 2 Zadania Osobiste, co pozwala im osiągnąć Złoty Poziom Zwycięstwa. Jeśli którykolwiek z graczy wypełniłby jedno dodatkowe Zadanie Osobiste, osiągnęlibyście Diamentowy Poziom Zwycięstwa.

Niektóre scenariusze mają inne konkretne wymagania dla poszczególnych Poziomów Zwycięstwa, a niektóre scenariusze mają dodatkowe specjalne zasady w trybie Drużyny. Można je znaleźć w sekcjach odpowiednich scenariuszy.

SCENARIUSZE Z GRY PODSTAWOWEJ

POLOWANIE

Zgodnie z tabelą poniżej, pokonajcie podaną liczbę Potworów Poziomu 2 (lub więcej) i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy	2 graczy		3 graczy			4 graczy		
Poziom Zwycięstwa								
# pokonanych Potworów Poziomu 2	1	2	3	2	3	4	3	4
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	2	3	3	3	4	4	5

CZYHAJĄCE NIEBEZPIECZEŃSTWO

Zgodnie z tabelą na stronie 46, wygrajcie grę na wskazanym poziomie trudności lub wyższym i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

ŚMIERĆ BOHATERA

Za każdym razem, gdy twój Bohater zginie (z wyjątkiem Ostatniej Bitwy), postępuj zgodnie z zasadami trybu Drużyny.

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Poziom trudności scenariusza	N	T	H	N	T	H	N	T	H
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	2	3	3	3	4	4	4	5

N - Normalny, T - Trudny, H - Heroiczny

OSTATNIA BITWA

Podczas Ostatniej Bitwy obowiązują zasady Walki w trybie Drużyny z wyjątkiem karty Drużyny, która nie jest brana pod uwagę podczas tej walki, tj. Potwory nie otrzymują dodatkowego Zdrowia, nie zadają dodatkowych Ran, nie wykonują dodatkowej akcji Chaosu, nie pojawiają się dodatkowi Wrogowie i nie ma Ataków Obszarowych.

Zgodnie z Tabelą 2 na stronie 4 Księgi Scenariuszy, podczas Ostatniej Bitwy dodaj wskazaną liczbę Srebrnych i Złotych kart do odpowiednich banków kart. Dodaj też do odpowiednich banków Srebrne i Złote karty przedstawione na kartach Potworów i Potworów Elitarnych z linii Wrogów.

INTERAKCJA MIĘDZY GRACZAMI

Zamiast zasad Interakcji Między Graczami (patrz Księga Scenariuszy, strona 4) zastosuj zasady trybu Drużyny „Leczenie innego Bohatera” opisane w Instrukcji , strona 31, tj. nie możesz skorzystać ze swoich żetonów Gaar do modyfikacji rzutu Potwora podczas jego ataku na innego Bohatera w Fazie Ataku Wroga.

ZDERZENIE

Nie można rozegrać scenariusza Zderzenie w trybie Drużyny.

WYGNANIE ŻYWIOLAKÓW

Nie można rozegrać scenariusza Wygnanie Żywiolaków w trybie Drużyny.

APEL WŁADCY

Zgodnie z poniższą tabelą, wypełnijcie podaną liczbę Misji Władcy i Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Misji Władcy	2	3	4	3	4	5	4	5	6
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	2	3	3	3	4	4	4	5

ZEW FAER

Zgodnie z poniższą tabelą, wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	3	4	3	4	6	4	5	8

ZADANIA OSOBISTE

Podczas przygotowania gry dołącz liczbę zarówno Początkowych jak i Zaawansowanych Zadań Osobistych równą liczbie graczy +1 i połóż je odkryte obok talii. Każdy gracz dobiera (w dowolnej kolejności) jedno Początkowe i jedno Zaawansowane Zadanie Osobiste jako swoje Zadania Osobiste do wykonania. Zwróć pozostałe Początkowe i Zaawansowane Zadania Osobiste do pudełka.

W OTCHŁAŃ

Zapieczętuć magiczne pęknięcia Otchłani (zgodnie z zasadami scenariusza) i wypełnijcie podaną liczbę (jeśli jakaś jest) Zadań Osobistych (lub więcej), zgodnie z poniższą tabelą.

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Zadań Osobistych	0	2	3	0	3	5	0	4	7

CHODZĄCE ZNISZCZENIE

Uwolnijcie Kryształowego Golema i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej), zgodnie z poniższą tabelą.

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Zadań Osobistych	0	1	2	0	2	3	0	3	4

ROZPROSZENIE FAER

Nie musisz śledzić ilości Magii Faer rozproszonej przez każdego z Bohaterów (przy pomocy żetonów Golema Bohatera na torze Reputacji). Przesuń żeton Mocy Faer za każdym razem, gdy któryś z Bohaterów pokona Potwora Elitarnego oraz po użyciu Srebrnych i Złotych kart przez Potwora w trakcie Walki (zgodnie z normalnymi zasadami).

OBRONA KRAINY

Zgodnie z poniższą tabelą, pokonajcie Farruga przed końcem wskazanej rundy i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Runda, przed końcem której musicie pokonać Farruga	14	14	13	14	14	13	14	14	13
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	3	4	3	5	6	4	7	8

KARTY DRUŻYNY

Karty Drużyny nie są brane pod uwagę w trakcie 2 specjalnych Rund Ataku Farruga, tj. Bohaterowie nie mogą podczas tych 2 rund wymieniać się Przedmiotami.

PRZERAŻAJĄCY MIRREZIL

Pokonajcie Mirrezila (z dodatkowym warunkiem dla Poziomu Diamentowego) i obrońcie swoją grupę podaną liczbę razy (tabela poniżej) przed efektami Wydarzeń (szczegóły obrony grupy, patrz poniżej). Zgodnie z poniższą tabelą, wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Warunek pokonania Mirrezila	x	x	!	x	x	!	x	x	!
# wydarzeń, przed którymi musicie obronić grupę	1	2	3	1	2	3	1	2	3
# wypełnionych Zadań Osobistych	2	3	3	3	4	5	4	5	7

x - brak, ! - podczas Walki żaden Bohater nie może zginąć

RZUCANIE MAGII OBRONNEJ I OBRONA GRUPY

Negatywny efekt Wydarzenia możecie zignorować wyłącznie wtedy, gdy **każdy** z graczy posiada żeton Magii Obronnej na jego aktywnej stronie (awers), pod jednym ze swoich żetonów Bohatera. W takim przypadku udało wam się obronić grupę przed efektem Wydarzenia, tj. liczy się przy określaniu Poziomu Zwycięstwa.

Uwaga: Każdy gracz otrzymuje normalnie Nagrodę natychmiast po rzuceniu Magii Obronnej.

WYPĘDZENIE BRASATHA

Zgodnie z tabelą po prawej, wypędźcie Brasatha przed końcem wskazanej rundy i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Runda, przed końcem której musicie wypędzić Brasatha	20	18	16	20	18	16	20	18	16
# wypełnionych Zadań Osobistych	4	5	6	6	8	9	8	11	12

WYPEŁNIANIE LEGENDY

Wymagania Legendy muszą zostać spełnione przez **jednego** Bohatera. Jeśli warunkiem jest Walka, nie stosuj efektów obecnie odkrytej karty Drużyny.

SCENARIUSZE Z ROZSZERZENIA

DZIKI BIEG

Scenariusza Dziki Bieg **nie można** rozegrać w trybie Drużyny.

MGŁA NEKROMANCJI

Zgodnie z poniższą tabelą, wygrajcie grę na wskazanym poziomie trudności lub wyższym i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Poziom trudności scenariusza	T	T	H	T	T	H	T	T	H
# wypełnionych Zadań Osobistych	0	1	2	0	2	3	0	2	4

T - Trudny, H - Heroiczny

ŁOWCY GŁÓW

Zgodnie z poniższą tabelą, pokonajcie Hydrę (z dodatkowym warunkiem dla Poziomu Diamentowego) na wskazanym poziomie trudności lub wyższym.

# graczy									
Poziom zwycięstwa									
Poziom trudności scenariusza	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Warunek pokonania Hydry	x	x	!	x	x	!	x	x	!

H - Heroiczny, L - Legendarny, x - brak, ! - każdy Bohater musi zadać Hydrze co najmniej 22 obrażenia

POWSTANIE ŻNIWIARZA DUSZ

Zgodnie z poniższą tabelą, wygrajcie grę na wskazanym poziomie trudności lub wyższym i wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
Poziom trudności scenariusza	H	L	L	H	L	L	H	L	L
# wypełnionych Zadań Osobistych	0	0	2	0	0	3	0	0	4

H - Heroiczny, L - Legendarny

WALKA ZE SŁUGUSEM

Postępuj zgodnie z zasadami Walki w trybie Drużyny.

ATAK NA WIEŻĘ/ZGUBA ŻNIWIARZA DUSZ

Po pokonaniu Sługusa we Wspólnej Walce dwóch graczy na kaflu Wieży lub kaflu Siedziby Nekromanty tylko jeden gracz może zaatakować Wieżę/Adraghora.

SPOTKANIE Z DIABŁEM

Wszyscy gracze muszą pokonać wszystkie trzy Wcielenia Demona Faer. Dodatkowo, zgodnie z poniższą tabelą, wypełnijcie podaną liczbę Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Zadań Osobistych	0	2	4	0	3	6	0	4	8

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

W momencie, gdy **wszyscy** Bohaterowie pokonają wszystkie 3 Wcielenia, gra kończy się na koniec obecnej rundy.

SPOTKANIE ZE SŁUGUSEM

Jeśli dwóch graczy pokonało Sługusa we Wspólnej Walce, obaj mogą odwrócić żeton Magii Obronnej na jego aktywną stronę na swojej planszy Bohatera (jeśli jest nieaktywny).

WALKA Z WCIENIEM

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami Walki z Potworem. Zasady Walki trybu Drużyny nie obowiązują podczas tej walki.

GNIEW Z ZAŚWIATÓW

Pokonaj wszystkich 3 Nieumarłych. Dodatkowo, zgodnie z poniższą tabelą, wypełnijcie podaną liczbę Zaawansowanych Zadań Osobistych (lub więcej).

# graczy									
Poziom Zwycięstwa									
# wypełnionych Zaawansowanych Zadań Osobistych	0	1	2	0	2	3	0	2	4

ZADANIA OSOBISTE

W trakcie Przygotowania gry, zamiast korzystać z Początkowych Zadań Osobistych, skorzystaj z **Zaawansowanych Zadań Osobistych**, korzystając z tych samych zasad przygotowania.













KARTY DRUŻYNY

Aby stworzyć talię Drużyny, wykorzystaj następującą liczbę kart:

- ♦ 2 karty z I (wybranych losowo)
- ♦ Wszystkie 7 kart z II
- ♦ 1 karta z III (wybrana losowo)

TAJEMNICZY WYMIAR

Wszyscy gracze muszą przebić Tajemniczą Bariere. Dodatkowo, zgodnie z poniższą tabelą, wskazana liczba graczy (lub więcej) musi pokonać Brasatha (z dodatkowym warunkiem dla Poziomu Diamentowego).

# of players									
Winning Level									
# of players who must defeat Brasath	1	2	2	2	3	3	2	4	4
Conditions for defeating Brasath	x	x	!	x	x	!	x	x	!

x - brak, ! - Bohaterowie muszą pokonać Brasatha w tej samej rundzie

EKSPLOKACJA TAJEMNICZEGO WYMIARU

W Tajemniczym Wymiarze w tym samym czasie może znajdować się tylko jeden Bohater, w związku z czym Walka z Brasathem podlega standardowym zasadom Walki z Potworem. Zasady Walki trybu Drużyny **nie** obowiązują podczas tej walki.

