

Tłumaczenie Księgi Wypraw do gry Descent: Journeys in the Dark

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

W niniejszej broszurce znajdziesz opis wypraw do gry Descent: Journeys in the Dark. Możesz w nie grać wielokrotnie, nic też nie stoi na przeszkodzie, byś pisał własne. Co jakiś czas znajdziesz też darmowe wyprawy w formacie PDF, na stronie FFG. (www.fantasyflightgames.com).

Po przeczytaniu zasad Pan Podziemi powinien zaznajomić się uważnie z wyprawą, którą zamierza rozegrać. Nie istnieją zasady ściśle zabraniające pozostałym graczom lektury Księgi Wypraw, jednak pierwsza próba rozegrania danej wyprawy będzie zapewne bardziej ekscytująca, jeśli grający bohaterami poznawac będą niebezpieczeństwa czekające w labiryncie już w toku zabawy.

Podczas przygotowywania niniejszego tłumaczenia wprowadzono do tekstu wszystkie zmiany, zamieszczone na dołączanej do gry erracie (Descent Insert).

Opis wyprawy

Opis każdej wyprawy zajmuje dwie strony: na pierwszej znajduje się mapa podziemi z zaznaczonymi figurkami i żetonami, które Pan Podziemi będzie rozstawiał na planszy. Rozpoczynając grę, prowadzący musi złożyć całą planszę według planu (przyjmuje się, że drużyna ma mapę lochu), układa jednak figurki i żetony wyłącznie w obszarze oznaczonym jako startowy. Pozostałe elementy rozstawiał będzie w miarę zagłębiania się bohaterów w labirynt.

Po rozstawieniu obszaru startowego Pan Podziemi czyta głośno tekst w ramce, pod nagłówkiem Wprowadzenie oraz sekcję Cel wyprawy. Wprowadzenie to element, który ma za zadanie wyłącznie wprowadzić graczy w nastrój, zaprezentować im sytuację oraz fabułę. Cel wyprawy precyzuje, co dokładnie trzeba zrobić, by bohaterowie wygrali grę.

Opis kolejnych elementów labiryntu znajduje się w kolejnych sekcjach Opisów Obszarów. Za każdym razem, gdy odkryty zostaje kolejny obszar, Pan Podziemi czyta głośno tekst w ramce – pozostałe informacje przeznaczone są wyłącznie dla jego oczu. Tekst **pogrubioną kursywą** oznacza, że nastąpi opis sytuacji, która może, lecz nie musi zaistnieć – Pan Podziemi nie powinien czytać na głos następującego po nim fragmentu ani wprowadzać w życie zawartych w nim wskazówek póki gracze nie spełnią określonych w nagłówku warunków. Przykładowy opis obszaru wygląda tak:

Obszar 1

Tekst, który Pan Podziemi czyta na głos po odkryciu obszaru

Instrukcje, wedle których postępuje Pan Podziemi po odkryciu obszaru.

Jeśli bohater zamknie drzwi

Tekst, który Pan Podziemi czyta na głos, gdy któryś z bohaterów zamknie drzwi

Gdy któryś z bohaterów zamknie drzwi, Pan Podziemi postępuje według instrukcji opisanych tutaj, wprowadzając je w życie po odczytaniu tekstu.

Okrywanie nowych obszarów

Gdy nowy obszar znajdzie się w polu widzenia któregoś z bohaterów, zostaje natychmiast odkryty. Gra zatrzymuje się na chwilę, a Pan Podziemi postępuje wedle następujących wytycznych:

1. Jeśli nie zna jeszcze opisu odkrytego obszaru, powinien teraz po cichu go przeczytać, upewniając się, czy na obszarze nie obowiązują żadne zasady specjalne zanim zaczną rozmieszczać figurki.

2. Pan Podziemi układa teraz drzwi ograniczające obszar, w miejscach zaznaczonych na mapie. Drzwi ustawia się zawsze na linii pomiędzy polami. Jeśli w obszarze ustawia się drzwi z zamkiem runicznym, Pan Podziemi powinien uważnie sprawdzić jego kolor – omyłkowe ustawienie niewłaściwych drzwi może uniemożliwić graczom ukończenie wyprawy.

3. Następnie na planszy rozmieszcza się żetony, w miejscach zaznaczonych na mapie wyprawy. Podobnie jak w wypadku drzwi z zamkiem runicznym Pan Podziemi powinien pilnować koloru układanych schodów.

4. W dalszej kolejności na planszę trafiają figurki potworów. Pamiętaj, że nie pojawiają się na skutek rozmnożenia – od dawna czają się w pomieszczeniu czy korytarzu, niezauważone wcześniej przez bohaterów. Znaczą to, że gdy Pan Podziemi rozmieszcza potwory na nowym obszarze nie musi przejmować się polem widzenia bohaterów.

Uwaga: Układając potwory Pan Podziemi ograniczony jest przez liczbę figurek. I jeśli jakiś rodzaj potworów się skończył, nie może umieścić na planszy kolejnych jego przedstawicieli o ile wcześniej nie usunie jakiś ich figurek z innego miejsca mapy. Jeśli Pan Podziemi może umieścić na obszarze część, ale nie wszystkie figurki jakiegoś rodzaju, sam wybiera, które potwory trafią na planszę. Powyższa zasada nie obejmuje wyjątków opisanych w tekstach wypraw.

5. W końcu Pan Podziemi czyta na głos umieszczony w ramce opis obszaru. Gra zostaje podjęta od momentu, w którym ją przerwano i działanie podejmuje bohater, który spowodował odsłonięcie obszaru. Pan Podziemi nie może aktywować świeżo ustawionych potworów do swojej następnej tury (chyba, że zagra kartę pozwalającą na natychmiastową aktywację).

Uprozczone zasady kampanii

Jeśli gracze chcą, mogą rozgrywać kolejne wyprawy za pomocą tych samych bohaterów, którzy z czasem będą obrastać w potęgę. Na początku każdej wyprawy tacy bohaterowie wracają jednak do pierwotnego statusu, tracąc pieniądze, przedmioty czy żetony treningu, zdobyte podczas poprzedniej rozgrywki. Otrzymują jednak te same umiejętności, które wylosowali podczas przygotowań do pierwszej wyprawy oraz, zależnie od ilości wypraw, które pomyślnie ukończyli, pewne korzyści – znajdziesz je w poniższej tabelce. Gracze dysponujący odpowiednią sumą mogą od razu wykupić żetony treningu, z wykupieniem skarbów muszą jednak poczekać do otwarcia odpowiedniej skrzyni.

Ukończone wyprawy	Poziom bohatera	Korzyści
0	1	Brak (początek standardowy)
1	2	+100 monet
2-3	3	+250 monet
4-6	4	+500 monet
6-9	5	+500 monet i wybrany żeton treningu
10	6	Bohater szczęśliwie kończy karierę. Wylosuj nowego.

By zachować równowagę gry i sprawić, że wciąż będzie dostarczać emocji, również Pan Podziemi otrzymuje na początku gry premię, zależną od przeciętnego poziomu bohaterów w drużynie.

Przeciętny poziom bohaterów	Premia dla Pana Podziemi
-----------------------------	--------------------------

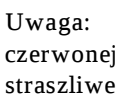
2	+1 karta, +1 żeton zagrożenia za każdego gracza
3	+2 karty, +2 żetony zagrożenia za każdego gracza
4	+3 karty, +3 żetony zagrożenia za każdego gracza
5	+4 karty, +4 żetony zagrożenia za każdego gracza. Wyjmij z talii kartę Hordy potworów i ułóż przed sobą jeszcze przed rozpoczęciem gry. Nie wpływa ona na obszar startowy.

Jeśli grający bohaterami przegrają grę, muszą stworzyć nową drużynę. Poziomy otrzymują wyłącznie, jeśli wygrywają w kolejnych wyprawach.

Rywalizacja

W Descent: Journeys in the Dark przyjmuje się zawsze, że rywalizacja toczy się między Panem Podziemi a pozostałymi graczami, niektórzy z grających bohaterami lubią jednak zmagać się również w obrębie drużyny. Tacy gracze powinni stworzyć listę wyników swoich bohaterów. Przed grą zapiszcie swoje imiona na kartce i gdy zdobywacie Żetony Zwycięstwa, gracz, którego bohater wykonał akcję, dzięki którym zostały zdobyte, powinien zapisać ich ilość przy swoim imieniu. Jeśli bohaterowie zwyciężą, sprawdźcie, kto przyczynił się do zdobycia największej ilości Żetonów – to on zostaje zwycięzcą. W wypadku triumfu Pana Podziemi wszyscy grający bohaterami przegrywają.

Legenda

		Nieaktywny glif		Skrzynia		Woda
		Niebieska runa		Drzwi		Rumowisko
		Czerwona runa		Drzwi z żółtym zamkiem runicznym		Rozpadlina
		Żółta runa		Drzwi z niebieskim zamkiem runicznym		Uwaga: czerwonej straszliwe
		Pieniądze		Drzwi z czerwonym zamkiem runicznym		Potwory w obwódce są

Wyprawa 1: Zstąpienie w mrok

[Quest 1: Into the Dark]

Ta wyprawa powstała jako wprowadzenie do gry Descent: Journeys in the Dark i jest najprostszą misją w podręczniku. By rozpocząć zabawę, zapoznajcie się z instrukcją i przeczytajcie uważnie jej rozdział Przygotowanie do gry. Następnie przeczytajcie pierwszą stronę niniejszej broszury.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 2 kłatwy, 2 złote skarby

Wprowadzenie

Siedzicie przy kominku tawerny Pod Posolonym Psem, pochyleni nad miską strawy, gdy podchodzi do was starzec w wystrzępionym płaszczu. Opiera się ciężko na lasce, przygląda się wam uważnie i mówi: „Widzę w was zadatki na bohaterów”. Z błyskiem w oku podaje wam wymięty zwój. „Proszę, weźcie tę mapę. Zaprowadzi was do tej części podziemi, którą włada olbrzym Narthak. To niebezpieczny przeciwnik, jednak w jego królestwie ukryte są wielkie skarby. Jeśli dowiedziecie swojej wartości, zabijając go, być może pomówimy znowu.” Co powiedziawszy, pośpiesznie wychodzi i znika w mroku.

Cele wyprawy

Dotarliście do wskazanych na mapie podziemi i gotujecie się do zejścia w ich czeluść. Wasz cel jest prosty: zabić Narthaka i zgromadzić tak dużo skarbów, jak to możliwe. Jeśli uda wam się aktywować prastare glyfy podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Narthak zwycięży. Powodzenia.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Pośrodku pomieszczenia znajduje się cembrowina wielkiej studni. Niegdyś przykrywała ją drewniana pokrywa, zgniła jednak dawno i widzicie wyraźnie, że studnię wypełnia błoto i szlam. Unosi się z niej jednak zielona mgła, snując się nad podłogą. Słyszycie szuranie wielu stóp – z ciemności ciągną ku wam jakieś istoty.

Obszar 2

Sufit wznosi się tu ostro ku zachodowi, najwyraźniej wycięty w żywej skale przez gigantyczny młot i dłuto. Na podłodze porozrzucone są ułamki gładów, a w mroku odbijają się echem ciężkie kroki.

Obszar 3

Pośrodku pomieszczenia wznosił się kiedyś ogromny filar – teraz leży, strzaskany, w kałuży wody. Podłogę zaścielają strzępy pajęczyn, zwieszających się z ginącego w mroku sufitu. Z ciemności ponad waszymi głowami dochodzą odgłosy skrobania i uderzeń ogromnych skrzydeł.

Obszar 4

Przed waszymi oczyma pojawia się straszliwy widok – oto olbrzym Narthak, wysoki niczym prastare drzewo, wylania się z cienia. Jego oczy lśnią złowieszczą czerwienią. Spogląda w dół, na was, i mówi z pogardą: „Bohaterowie, wy przyjdź tu po śmierć i Narthak was pogrzebać”.

Zastąp jedną z figurek straszliwych mantikor zwyczajną mantikorą. Ma ona jednak współczynniki straszliwej mantikory i tak należy ją traktować.

Straszliwy olbrzym w tym pomieszczeniu to właśnie Narthak. Ma takie same współczynniki, jak zwyczajny straszliwy olbrzym, poza niniejszymi wyjątkami: jego pancerz równy jest 8, ma o 4 rany więcej i zdolność Odrzucenie.

Jeśli bohaterowie zabili Narthaka:

Z ust Nathaka wyrywa się straszliwe wycie – olbrzym wali się na ziemię, śmiertelnie ranny. Przeklina was ostatnimi słowy, wołając: „Tu jeszcze być wasz grób! Wy zabijacie nas na tysiące, ale olbrzymów być więcej, niż można zliczyć! W końcu one zniszczą wszystkie dobro!”

Bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Wyprawa 2: Bracia Durnogowie

[Quest 2: The Brothers Durnog]

Kiedy rozegracie już kilka razy Zstąpienie w mrok i nabierzecie swobody w operowaniu zasadami, przyjdzie pora, by zmierzyć się z kolejną wyprawą – i dwoma starszymi braćmi Narthaka.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb

Wprowadzenie

Przepuszczacie właśnie łupy zdobyte w jaskini Narthaka, gdy dopada do was zasapany posłaniec. „Błagam, bohaterowie, pomóżcie nam! Zabiliście Narthaka, a to rozwścieczyło jego dwóch starszych braci, Munkara i Nakira. Terroryzują całą okolicę i wszędzie was szukają. Król prosi, byście uprzejmie zgładzili braci Durnogów i obiecuje, że stosownie was wynagrodzi.” Co powiedziawszy, młody człowiek wręcza wam mapę wskazującą drogę do podziemi.

Cele wyprawy

Dotarliście do labiryntu, wskazanego na mapie, i przygotowujecie się do zejścia w jego czeluść. Wasz cel jest prosty: zabić Munkara i Nakira oraz zgromadzić tak dużo skarbów, jak to możliwe. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Durnogowie zwyciężą. Powodzenia.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar Startowy

Straszliwy widok zapiera wam dech w piersiach – oto widzicie, że pod ścianami pomieszczenia piętrzą się stosy odrąbanych głów: ludzkich, orczych, krasnoludzkich, a nawet istot, których nigdy nie widzieliście. Wszystkie patrzą przed siebie szklistymi, nie widzącymi oczyma i są doskonale zachowane. Wtem ich wargi zaczynają się poruszać i pomieszczenie wypełnia suchy szepot: „ukryli serca, ukryli serca.” W chwilę później znów zalega martwa cisza.

Bracia i ich serca

Dwaj straszliwi giganci pojawiający się w tej wyprawie to właśnie Munkar i Narthak. Każdy z nich ma początkowo szybkość 2, pancerz 6 i 5 dodatkowych ran. Ponadto, obydwa posiadają specjalną zdolność Bez serca – oznacza ona, że usunęli ze swoich piersi serca i ukryli je w podziemiach. Póki nie zostaną zniszczone, nie można zabić olbrzymów (patrz niżej).

Jeśli na planszy mają się na raz pojawić obydwa bracia, zastąp figurkę jednego z nich normalnym olbrzymem. Ma on jednak podane wyżej współczynniki i tak też należy go traktować.

Jeśli bohaterowie zabiją jednego z braci, ale nie mają jego serca:

Olbrzym pada na kolana, a z jego ust dobywa się maniackalny chichot i słowa: „Choć zabity, ciągle żyje, póki moje serce bije.” Z przerażeniem widzicie, że jego rany zaczynają się zasklepiać.

Usuń figurkę z planszy i połóż obok niej dwa żetony ran z puli. Na koniec twoich kolejnych dwóch tur usuwaj po jednym żetonie. Gdy usuniesz ostatni, olbrzym wraca do życia – ustaw jego figurkę

w dowolnym miejscu planszy, ale nie bliżej, niż 8 pól od wszystkich bohaterów (lub, jeśli to niemożliwe, tak daleko, jak się da). Szczur Boggs nie liczy się na potrzeby tej akcji jak bohater. Jeśli bohaterowie zdobędą serce olbrzyma zanim wróci do życia, ginie na zawsze, jak opisano poniżej.

Jeśli bohaterowie zabiją pierwszego z braci i mają jego serce:

Olbrzym wali się na ziemię, a na jego durnej twarzy maluje się groza: „Moje serce już nie bije, więc zabili mnie, nie żyję!” Z ciemności niesie się straszliwy ryk: „Bracie, pomśczone cię!”

Usuń figurkę olbrzyma z planszy. Bohaterowie otrzymują za jego ostateczne zabicie 4 Żetony Zwycięstwa. Szybkość pozostałego przy życiu brata zwiększa się na resztę gry do 4, jego pancerz do 8, posiada też w sumie o 8 ran więcej.

Jeśli bohaterowie zabiją drugiego z braci i mają jego serce:

Ostatni z rodu Durnogów upada na podłogę. „Bracia” szepcze „zawiodłem was, przeklinam jednak tych, którzy mnie zabili. Niechaj żyją w ciekawych czasach.”

Za ostateczne zabicie drugiego olbrzyma bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Zakończyli wyprawę.

Obszar 1

Widzicie tu olbrzyma, odpoczywającego na łożu wyścielonym wilczymi skórami. Gdy was dostrzeże, podnosi się ciężko i rusza w waszą stronę. Wyszczera zęby w uśmiechu i mówi: „Munkar Czarny idzie po was. Zabiera maczugę, ale zostawia serce.”

Obszar 2

Widzicie tu olbrzyma, odpoczywającego na łożu wyścielonym skórami niedźwiedzi. Gdy was dostrzeże, podnosi się ciężko i rusza w waszą stronę. Wyszczera zęby w uśmiechu i mówi: „Nakir Silny idzie po was. Zabiera maczugę, ale zostawia serce.”

Obszar 3

Podłogę tego ciemnego pomieszczenia pokrywa oleista woda i szlam, a od ścian odbija się echem grzmiący głos ogra: „Bracia tańczą w mojej piersi, bohaterowie”.

Jeśli bohaterowie zabiją ogra i nie zmartwychwstanie:

Choć ogr jest martwy, wciąż wyraźnie słyszycie, że w jego piersiach bije serce. Pojmujecie, że nie należy do niego i z pomocą noża szybko docieracie do zakłętą serca Nakira, które ogr ukrywał we własnej klatce piersiowej. Niszczycie je bez trudu – teraz zdołacie na zawsze wysłać złego olbrzyma do krainy umarłych.

Obszar 4

Ściany pomieszczenia aż drżą od rytmicznego łomotu serca. Korytarzem niesie się wycie ogra: „Pośród mroku brat się kryje, tam gdzie jego serce bije”.

Jeśli bohater otworzy znajdującą się tu skrzynię

Prócz skarbu wyjmujesz ze skrzyni ogromne, bijące serce olbrzyma Munkara. Niszczysz je bez trudu – teraz zdołacie na zawsze wysłać złego olbrzyma do krainy umarłych.

Wyprawa 3: Kwestie życia i śmierci

[Quest 3: Problems of Life and Death]

Wyprawa pełna jest pułapek i niespodziewanych rozwiązań, które powinny urozmaicić bohaterom życie.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłątwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłątwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłątwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 kłątwy, 1 złoty skarb

Wprowadzenie

Szwendacie się po targu w Tamalir, gdy dostrzegacie starą cygankę, która przyzywa was gestem. „Widzę, że szukacie przygód” mówi „i mam coś w sam raz dla was”. Tak oto kupujecie mapę wskazującą drogę do sławnej Jaskini Mądrości. Podobno ukryto w niej nieprzebrane skarby, których strzeże plemię naga, wyzywające żadnych bogactw śmiałków na turniej zagadek.

Cele wyprawy

Dotarliście do jaskini i przygotowujecie się do zejścia w jej głąb. Wasz cel jest prosty: pokonać Kisst-Haa, wodza naga i zgromadzić tak dużo skarbów, jak to możliwe. Jeśli uda wam się aktywować prastare glyfy podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Kisst-Haa zwycięży.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Przed waszymi oczyma wznosi się posąg spotworniałego, nadętego bożka, siedzący w pozycji medytacyjnej. Jego oczy były niegdyś wykonane z klejnotów, teraz jednak twarz straszy pustymi oczodołami. Wasze wtargnięcie budzi całą chmarę mieszkających tu bestii.

Obszar 2

Pomieszczenie ozdobiono kośćmi waszych poprzedników, śmiałków, którzy zapuścili się aż tutaj. Ściany wyłożono żebarami, a w kominach uczynionych z puszczeli gra wiatr.

Obszar 3

W tej komnacie znajdują się trzy ogromne, kamienne posągi naga – przed każdym z nich zawieszono dzwoneczek. W pobliży piętrzą się też stosy złota, dostrzegacie również skrzynię – wszystko to jest kuszące, ale bardzo podejrzane.

Naga, znajdujący się na tym obszarze, to tylko posągi i początkowo są wyłącznie elementem scenerii. Nie mają żadnych zdolności, nie mogą atakować, poruszać się ani być celem ataku, o ile bohaterowie ich nie przebudzą.

Jeśli któryś z bohaterów skończy ruch na żetonie spotkania:

Delikatnie dzwonisz dzwoneczkiem zawieszonym przed posągiem, a rzeźba otwiera oczy i mówi zagadkę. Gorączko szukasz w pamięci odpowiedzi.

By poprawnie odpowiedzieć na zagadkę należy wyrzucić przynajmniej jeden przyływ mocy na tyłu kostkach, ile wynosi cecha Magia bohatera. Nie wolno wydawać zmęczenia, by rzucać dodatkowymi kośćmi.

Jeśli bohater odpowie poprawnie:

Podajesz odpowiedź i zamierasz w oczekiwaniu. „Dobrze”, syczy posąg i zamyka oczy. Oddychasz z ulgą.

Usuń żeton spotkania i figurkę naga z planszy.

Jeśli bohater odpowie niepoprawnie:

„Nie wiem.” odpowiadasz. „Więc giń!” syczy naga, ożywając i rzucając się do ataku.

Usuń żeton spotkania. Sąsiadujący z nim naga został przebudzony. Naga na wschodzie i zachodzie mają zwyczajne współczynniki poza tym, że ich pancerz wynosi 6. Naga środkowy ma współczynniki strasznego naga, a jego pancerz wynosi 7.

Jeśli bohater otworzy skrzynię lub weźmie jeden ze stosów pieniędzy, gdy na obszarze są wciąż naga:

„Złodziej!” posągi z sykiem ożywają i ruszają do ataku.

Wszyscy naga pozostający na planszy zostają przebudzeni. Patrz wyżej.

Gdy wszyscy naga zostaną usunięci z planszy:

Drzwi na południu otwierają się ze zgrzytem.

Otwórz czerwone drzwi i natychmiast odsłoń obszar 4.

Obszar 4

Podłogę pokrywała niegdyś piękna mozaika, dziś jednak jest strzaskana, zniszczona i niekompletna. Gdy wchodzić do pomieszczenia, zwracają się na was oczy potworów, którym naga pozwalają tu mieszkać.

Obszar 5

Pośrodku pomieszczenia wznosi się skamieniałe drzewo, a z jego gałęzi zwieszają się złote jabłka. Wokół pnia owinięty jest naga, zamknięty w skorupie kryształu, lecz żywy. Zwraca głowę w waszą stronę i syczy wściekle: „Głupccy! Dowiedliście, że nie jesteście głupi, odpowiadając na nasze zagadki. Ale Kisst-Haa wie, że ktoś naprawdę mądry w ogóle by tu nie przyszedł!” Kątem oka dostrzegacie trzy dzwoneczki, zawieszone w trzech częściach jaskini – strzegą ich inni naga.

Znajdujący się tu straszliwy naga to Kisst-Haa. Nie posiada on zdolności Pochwycenie, nie można za to zranić go w żaden normalny sposób. Każdą turę musi kończyć sąsiadując z żetonem rumowiska (drzewem) pośrodku komnaty.

Jeśli któryś z bohaterów skończy ruch na żetonie spotkania:

Dotkasz dzwoneczka, a ten natychmiast zaczyna drżeć i przenikliwie dzwonić.

Usuń żeton spotkania z planszy.

Jeśli wszystkie trzy żetony spotkania zostały usunięte z planszy:

Trzy dzwoneczki dzwonią wysokim, przenikliwym dźwiękiem, a ich zgodne brzmienie sprawia, że kryształowa zbroja Kisst-Haa pęka i rozsypuje się w pył.

Kisst-Haa staje się zwykłą straszną nagą i może kończyć turę z dala od drzewa.

Jeśli Kisst-Haa zginie:

Ciało Kisst-Haa drży pod śmiertelnym ciosem, a potem staje w płomieniach. Nie dane jest wam jednak cieszyć się zwycięstwem – ledwie zdążycie zerwać kilka złotych owoców, gdy Jaskinia Mądrości wali się, grzebiąc resztę skarbów na zawsze. Nie udało wam się wprowadzić zdobyć bajecznej fortuny, z całą pewnością jednak będziecie mieli o czym opowiadać po gospodach.

Za zabicie Kisst-Haa bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Wyprawa 4: Paskudny bachor

[Quest : Spoiled Brat]

Podczas tej wyprawy bohaterowie będą musieli ocalić księżniczkę od straszego smoka i zmierzyć się z nieśmiertelnymi potworami.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb

Wprowadzenie

Rozparci wygodnie Pod Posolonym Psem opowiadacie właśnie o swej niezwykłej wyprawie do Jaskini Mądrości, gdy w kulminacyjnym momencie przerywa wam świetnie ubrany mężczyzna. „Wybaczenie proszę, ale czy moglibyście poświęcić mi chwilę? Sam król potrzebuje waszej pomocy.” Przepraszacie towarzystwo i ruszacie za przybyszem. Wnet okazuje się, że to król we własnej osobie, podróżujący w przebraniu. „Opowieści o waszym bohaterstwie”, mówi, „dotarły nawet do moich uszu. A trzeba wam wiedzieć, że jestem w wielkiej potrzebie! Paskudny smok, imieniem Graaz, porwał moją jedyną córkę, piękną księżniczkę Daufinę. Moi dzielni rycerze walczą akurat gdzie indziej dla dobra całego królestwa, zatem postanowiłem zwrócić się do was. Proszę, uratujcie moją córeczkę, a dam wam, co zechcecie.” Co powiedziawszy, sięga do torby i podaje wam zwój. „Dzięki tej mapie znajdzie leżę smoka.” mówi. „Powodzenia!”

Cele wyprawy

Mapa faktycznie zaprowadziła was do kryjówki smoka. Udało się wam również znaleźć sekretne przejście, prowadzące wprost do celi, w której potwór więził księżniczkę. Niestety, wasze niespodziewane przybycie śmiertelnie wystraszyło Daufinę – jej wysoki pisk zaalarmował strażę, które zamknęły przejście, odcinając wam drogę ucieczki. Teraz waszym celem jest zabić Graaza i uratować księżniczkę Daufinę, przy okazji gromadząc tak dużo skarbów, jak to możliwe. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Graaz zwycięży.

Księżniczka

Daj bohaterom żeton spotkania – reprezentuje on księżniczkę Daufinę. Niestety, podczas pierwszej walki dziewczyna straciła przytomność i teraz trzeba ją nieść. Księżniczka liczy się jak jeden przedmiot na potrzeby obliczania limitów wyposażenia, szczęśliwie jednak nie zajmuje rąk. Niosący ją bohater otrzymuje na początku tury o 1 punkt ruchu mniej (minimalnie 0). Ponadto ciąży na niej smocze zaklęcie sprawiające, że bohater, który ją taszczy, nie może aktywować glifów podróży. Heros może porzucić księżniczkę na polu, na którym stoi, lub przekazać ją innemu bohaterowi za 1 punkt ruchu. Jeśli niosący ją zginie, księżniczka upada na pole, na którym został zabity. Potwór lub bohater, który pierwszy dotrze na miejsce może podnieść Daufinę i od tej pory nieść, stosując wszystkie powyższe zasady. Jeśli żaden z bohaterów nie niesie księżniczki na końcu tury Pana Podziemi, otrzymuje on dwa żetony zagrożenia i ciągnie kartę ze swojej talii.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Wzdłuż ścian tego pomieszczenia rosną białe jak kość grzyby, lśniące delikatnym światłem. Cuchną śmiercią i zgnilizną, ale nawet ich smród niej zagłusza odoru potworów, które się ku wam zbliżają.

Obszar 2

Każdy centymetr ścian korytarza pokrywają wyszczerzone, kpiące mordy gargulców. Choć dziwnie powykrzywiane i zniekształcone są jednak niepokojąco podobne – nie ma jednak dwóch identycznych. Do waszych uszu dobiegają dźwięki piosenki, z początku cichej niczym szept, lecz coraz głośniejszej. Choć paszcze gargulców się nie poruszają, dobywa się z nich śpiew.

Obszar 3

Ściany tego pomieszczenia zdobią czyste, doskonale zachowane gobeliny, przedstawiające dawne bitwy i ofiary składane mrocznym bóstwom. Słyszycie upiorne głosy – witają was i zapraszają do wnętrza, gdzie odnajdziecie z dawna zapomniane prawdy i niewyobrażalną potęgę. Pod warunkiem, że zwyciężycie ich strażników.

Obszar 4

To pomieszczenie jest niepozorne i całkiem zwyczajne, lecz kiedy przekraczacie próg, rozlega się nagle straszliwy, urwany raptownie wrzask agonii. Ledwie cichnie, a ze szczelin pomiędzy głazami formującymi ściany zaczyna przesączać się krew. Tymczasem, czające się tu potwory rzucają się na was.

Obszar 5

Gdy otwieracie drzwi, wylatuje zza nich trzepocący rój malutkich nietoperzy, które z łopotem i piskiem znikają w korytarzu. Ledwie przychodzi wam do głowy, że wewnątrz musiało być coś, co śmiertelnie je wystraszyło, do waszych uszu dobiegają ciężkie kroki i zgrzyt metalu o kamień.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na żetonie spotkania:

Wśród zatechłych futer, którymi ogr wyścielał legowisko, dostrzegasz błysk runicznego klucza.

Daj bohaterom czerwony klucz runiczny i usuń żeton spotkania z planszy.

Obszar 6

Gdy otwieracie drzwi, wasze nozdrza uderza ciężki, słodki zapach. Wkrótce dostrzegacie i jego źródło – ze szczelin w podłodze wystarają upiornie białe łodygi dzikiego wina, pnąc się po ścianach i wrastając w grubą skórę śpiącego tu ogromnego smoka. Z jego gardzieli dobywa się łoskot, a oczy otwierają się. Przebudzony smok otrząsa się z winorośli, mrucząc niczym uśpiony wulkan: „Jestem Graaz Pogromca Rycerzy, Graaz Zabójca Czarowników, Graaz Burzyciel Królestw. Wasza wyprawa dobiegła końca.”

Znajdujący się tu straszliwy smok to Graaz. Ma wszystkie współczynniki straszliwego smoka, ale jego pancerz równa się 9, posiada 6 dodatkowych ran i zdolność Aura.

Zastąp figurkę jednego ze zwyczajnych olbrzymów w tym pomieszczeniu figurką straszliwego olbrzyma – posiada jednak współczynniki zwyczajnego olbrzyma i tak należy go traktować.

Jeśli bohaterowie zwyciężą Graaza:

Graaz potyka się i patrzy w dół z niedowierzaniem. „Niezwykłe, tak marny robak zdołał zabić mnie, który onegdaj rozdzierałem fortece jednym ciosem pazurów! Raduj się, robaku, bo oto przechodzisz do legendy!” Z paszczy smoka bucha strumień krwi, a jego ciało nieruchomieje.

Jeśli bohaterowie zwyciężą Graaza i mają księżniczkę:

Smok został pokonany a księżniczka ocalona. Wracacie do zamku, gdzie królewscy uzdrowiciele zajmują się Daufiną, a bohaterów czeka nagroda.

Za zabicie Graaza i uratowanie księżniczki bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Wyprawa 5: Ostatnie życzenie

[Quest 5: Last Wishes]

Ta wyprawa wydaje się nieskomplikowana, jest w niej jednak kilka obszarów, które przetestują gruntownie determinację bohaterów, zawiera też niezwykle śmiertelny finał.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 klątwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 klątwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 klątwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 klątwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 klątwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 klątwy, 2 złote skarby

Wprowadzenie

Zasłyszeliście pogłoskę, która sprawiła, że wyruszyliście do odległego miasta. Podczas podróży spostrzegacie nagle człowieka, leżącego na poboczu drogi w kałuży krwi. Zeskakujecie z siodeł i podbiegacie do umierającego. Gdy się nad nim pochylacie, uchyla powieki i słabnącą dłonią podaje wam zakrwawiony strzęp mapy. „Jestem Ven...” szepcze „smok... moja wioska zniszczona... chciałem mścić, ale jestem za słaby... błagam... zabijcie smoka.” Jego ciałem wstrząsa ostatni skurcz i umiera wam na rękach, pozostawiając was z mapą i swoim ostatnim życzeniem.

Cele wyprawy

Dotarliście do podziemi, zaznaczonych na mapie, i przygotowujecie się do zejścia w głąb. Wasz cel jest prosty: pokonać smoka Toga i zgromadzić tak dużo skarbów, jak to możliwe. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Tog zwycięży.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Wiszące w tym korytarzu lustra, choć potrzaskane i brudne, odbijają po tysiącokroć płomienie waszych pochodni. Są ich setki: lustra ułożone na podłodze, porzucone ręczne zwierciadła, wypolerowane na połysk płyty metalu na ścianach. I we wszystkich widzicie odbicia potworów, które ruszają do ataku.

Obszar 2

Kamienną podłogę zerwano i potrzaskano, stąpacie więc po jej ułomkach i czarnej jak smoła ziemi. Niedawno ją poruszono – być może ktoś kopał tu w poszukiwaniu czegoś. Albo coś pogrzebanego pod ziemią wydostało się tędy na wolność. Pomiedzy grudami widzicie fragmenty kości, co bynajmniej was nie uspokaja.

Obszar 3

Przed wami leży krwawy strzęp, który pozostał z waszego poprzednika. Z bohatera nie zostało wiele, ot, zmiażdżony hełm i para butów. W ciemność ciągnie się krwawy ślad – a z mroku, w którym znika, słychać odgłos przeżuwania mięsa i łamania kości.

Errata: Środkowy Ogr jest straszliwy, choć na mapie zaznaczono inaczej.

Obszar 4

Zanim zorientowaliście się, że magiczne symbole na podłodze formują krąg, zdążyliście znaleźć się w jego wnętrzu. Jest prastary i przełamany w kilku miejscach, jednak starożytne runy zaczynają lśnić stłumionym, błękitnym blaskiem, a w powietrzu roznosi się zapach ozonu. Z drugiej strony pomieszczenia popatruje na was smok Tog, którego przybyliście zabić. Znudzony, ziewa i mówi: „Znów bohaterowie, którzy chcą umrzeć w moim kręgu? Przekonacie się, że śmierć jest tu prawdziwa i nie ma sprytnych kapłanów, którzy wyrwą was z królestwa umarłych.”

Usuń glif podróży i schody z Obszaru 3. Magiczny krąg Toga sprawia, że zabici bohaterowie umierają na dobre – zamiast wrócić do miasta, odpadają z gry. Jeśli wszyscy bohaterowie tu zginą, Pan Podziemi zwycięża. Tog ma współczynniki strasznego smoka z tym wyjątkiem, że jego pancerz wynosi 8, Przebicie zaledwie 2 i na początku każdej tury Pana Podziemi usuwa dwa leżące obok niego żetony ran.

Zamiast jednej z figurek straszliwych naga użyj figurki zwyczajnego naga. Posiada on jednak współczynniki strasznego naga i tak należy go traktować.

Jeśli bohaterowie zwyciężą Toga:

Nogi smoka odmawiają mu posłuszeństwa – wali się na podłogę. „Nie! To nie możliwe! Nie możecie być aż tak potężni!” Jego ciałem wstrząsają drgawki, a potem staje w ogniu, który spala je na popiół. Czujecie, że dusze Vana i innych mieszkańców wioski zaznają wreszcie spokoju.

Za zabicie Toga bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Wyprawa 6: Wiekuisty strażnik

[Quest 6: The Eternal Guardian]

Podczas tej wyprawy bohaterowie poszukiwać będą potężnego artefaktu – ostrza światłości. Krok w krok za nimi postępuje jednak nieśmiertelny strażnik przedmiotu, którego bez ostrza światłości nie sposób pokonać.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb

Wprowadzenie

Już w dzieciństwie słyszeliście klechdy o Ostrzu Światłości, potężnym mieczu zdolnym przeciąć bez trudu najtwardszą nawet zbroję. Na jego straży miał stać nieśmiertelny rycerz, przeklęty, by chronić Ostrze po wieków wiek. Oczywiście, nie dawaliście wiary legendom – a przynajmniej nie wierzyliście w nie do chwili, gdy wpadła wam w ręce mapa wskazująca miejsce ukrycia artefaktu. Czy jest autentyczna, a baśń mówi prawdę? O tym przekonać się można tylko w jeden sposób.

Cele wyprawy

Dotarliście do podziemi, zaznaczonych na mapie, i przygotowujecie się do zejścia w głąb. Wasz cel jest prosty: odnaleźć Ostrze Światłości i pokonać Wiekuistego Strażnika oraz istotę, która rzuciła na niego klątwę. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Strażnik i jego władca zwyciężą. Powodzenia!

Strażnik

Na końcu swojej pierwszej tury ustaw strasznego zwierzoczęka na polu oznaczonym czerwonym X w Obszarze Startowym. To Wiekuisty Strażnik. Ma wszystkie współczynniki strasznego Zwierzoczęka z tym, że można go zranić wyłącznie Ostrzem Światłości, znajdującym się w Obszarze 3.

Jeśli Wiekuisty Strażnik zginie:

Ostrze Światłości z cichym sykiem rozcina pierś Strażnika. Czując, że jego przeklęty żywo dobiegł końca, rycerz oddycha z ulgą i ostatkiem sił szepcze: „Dziękuję, bohaterowie, uwolniliście mnie z okowów. Strzeżcie się jednak demona – zabijcie go, jeśli nie chcecie skończyć, jak ja.”

Za zabicie Wiekuistego Strażnika gracz otrzymuje 3 Żetony Zwycięstwa.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Korytarz skąpany jest w szkarłatnym blasku, bijącym z niezliczonych, czerwonych kamieni, wprawionych w ściany i sufit. Wydają się rozmieszczone bez żadnego planu, jednak kątem oka widzicie, że układają się w dziwaczne, ruchome wzory. Ogrania was niepokojące przeczucie, że jeśli zostaniecie tu dość długo, kamienie wyjawiają wam swoje sekrety, sprowadzając na was przy tym obłąd.

Obszar 2

Gdy wkraczacie do tego pomieszczenia, wasze kroki odbijają się głośnym echem. Wtem na ramię jednego z was kapie kropla jakiejś cieczy. Podnosicie wzrok i zamieracie z przerażenia – pod sufitem zawieszono setki nawleczonych na sznury, odrąbanych dłoni. Część jest zupełnie świeża i po ich palcach wciąż spływa krew.

Glify, znajdujące się na tym obszarze, są połączone – jeśli jeden zostanie aktywowany, drugi aktywuje się również. Gracze otrzymują za jednoczesne aktywowanie obu glifów 3 Żetony Zwycięstwa.

Obszar 3

Wchodząc do pomieszczenia i was wzrok przyciąga natychmiast gigantyczny kominek, na którym buzują płomienie. Biję od nich żar, a pomieszczenie wypełnia zapach dymu z palonego drewna oraz zapach pieczonego mięsa. Na rożnie obraca się ogromny polec mięsa zwierzęcia, którego nie potraficie nazwać – obok kominka zwisają podobne półtusze, czekając, aż straszliwy kucharz zechce je upiec. W ciemności coś się porusza – może to właśnie sam kuchmistrz.

Glify, znajdujące się na tym obszarze, są połączone – jeśli jeden zostanie aktywowany, drugi aktywuje się również. Gracze otrzymują za jednoczesne aktywowanie obu glifów 3 Żetony Zwycięstwa.

Zamiast jednej z figurek straszliwych ogrów użyj figurki zwyczajnego ogra. Posiada on jednak współczynniki straszliwego ogra i tak należy go traktować.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na zachodnim żetonie spotkania:

Roztrząsaszc półtusze i dostrzegasz za nimi sterczącą ze ściany dźwignię. Gdy ją ciągniesz, woda wypełniająca podziemia spływa z bulgotem.

Usuń żetony wody z Obszarów 2 i 3.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na wschodnim żetonie spotkania:

Roztrząsaszc półtusze i dostrzegasz ukryty za nimi miecz, którego klinga delikatnie lśni. Czyżby to legendarne Ostrze Światłości?

Daj graczom kartę i żeton Ostrza Światłości

Obszar 4

Pod jedną ze ścian pomieszczenia wznosi się ogromny ołtarz z kamieni i kości, pokryty plamami z wosku i zaschniętą, czarną krwią. Płoną na nim świece, rzucające dziwaczny poblask na wysoki sufit komnaty. Wtem pomieszczenie wypełnia odór siarki i znikąd pojawiają się straszliwe demony. Największy z nich uśmiecha się, mówiąc: „A więc to są bohaterowie, którzy pragną uwolnić świat od zła, które sprowadzam? Proszę, weźcie swój śmieszny rożen i zmierzcie się ze mną, a jeśli uda wam się opierać dość długo, być może zastąpię wami tego idiotę, który od wieków pilnuje dla mnie Ostrza.”

Glify, znajdujące się na tym obszarze, są połączone – jeśli jeden zostanie aktywowany, drugi aktywuje się również. Gracze otrzymują za jednoczesne aktywowanie obu glifów 3 Żetony Zwycięstwa.

Znajdujący się tu straszliwy demon to „Bezimienny”. Ma wszystkie współczynniki straszliwego demona, z tym, że jego pancerz wynosi 6 ma 2 dodatkowe rany i zdolność Strach na 3.

Zamiast jednej z figurek zwyczajnych demonów użyj figurki zwyczajnego olbrzyma. Posiada on jednak współczynniki zwyczajnego demona i tak należy go traktować.

Jeśli bohaterowie pokonają Bezimiennego

Bezimienny demon upada na kolana, poczym rozwiera się w obłok czarnego dymu.

Za zabicie Bezimiennego bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa.

Jeśli bohaterowie pokonali zarówno Bezimiennego, jak Wiekuistego Strażnika:

Pokonaliście zarówno Wiekuistego Strażnika, jak potwora, który go więził – czas więc, byście opuścili podziemia, unosząc Ostrze Światłości. Odmawiacie jeszcze krótka modlitwę za dusze Strażnika i innych ofiar demona, poczym wychodzicie na powierzchnię. Zwycięstwo jest jednak zaprawione kroplą gorzkości – nie potraficie przestać myśleć, jak mało brakowało, byście podzielili ponurą dolę nieszczęsnego rycerza. Być może niektóre legendy należy zostawić w spokoju.

Bohaterowie ukończyli wyprawę.

Wyprawa 7: Czarne ostrze

[Quest 7: The Black Blade]

Podczas tej wyprawy bohaterowie natkną się na przeklęty artefakt, który powoli zabija swego właściciela. Herosi muszą przy jego pomocy zabić demona, a potem pozbyć się przedmiotu, nim sprowadzi na nich zgubę.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłtwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłtwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłtwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłtwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłtwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 kłtwy, 2 złote skarby

prowadzenie

Tego ranka wyszliście z namiotów i ze zdumieniem spostrzeżliście, że przy dogasającym ognisku siedzi znajomy wam starzec. „Mam dla was zdumiewające zadanie” mówi, „oczywiście, o ile starczy wam odwagi, by się go podjąć.” Unosząc z ziemi podłużne zawiniątko ciągnie: „Oto miecz zwany Pożeraczem Dusz. Owszem, jest przeklęty, ale wcale nie bezużyteczny: to jedna rzecz na świecie zdolna zgładzić straszliwego demona Mizraela. Możecie go wziąć i zabić demona, a potem wrzucić miecz do Studni Dusz, która na zawsze go zniszczy. Musicie jednak uważać: gdy czar ochronny, który rzuciłem, przestanie działać, miecz zacznie wysysać życie z tego, kto go posiada. W labiryncie znajdziecie też żelazne pieczęcie – więżą one moc Pożeracza Dusz i gdy je złamiecie, potęga ostrza niepomniernie wzrośnie. Powodzenia. Jeśli wrócicie żywi, wynagrodzę was.” Starzec odkłada miecz na ziemię i odchodzi w las. Kiedy odwijacie zawiniątko, znajdujecie nie tylko potężny artefakt, ale i mapę.

Cele wyprawy

Dotarliście do podziemi, zaznaczonych na mapie, i przygotowujecie się do zejścia w głąb. Wasz cel jest prosty: zabić demona Mizraela i zniszczyć Pożeracza Dusz. Jeśli uda wam się aktywować prastare glyfy podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Możecie również przełamywać porozrzucone po labiryncie żelazne pieczęcie, by uwolnić moc artefaktu. Pamiętajcie, gdy czar ochronny przestanie działać, Pożeracz Dusz zacznie wysysać z was życie! Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Mizrael zwycięży.

Pożeracz Dusz

Na początku gry daj graczom kartę i żeton Pożeracza Dusz – muszą wybrać, kto będzie władać nim na początku gry. Początkowe moce miecza różnią się znacznie od wypisanych na karcie: jest bronią do walki wręcz, nie posiadającą żadnych zdolności, a podczas ataku przy jego pomocy rzuca się jedną niebieską i jedną zieloną kostką. W miarę, jak łamane będą kolejne pieczęcie, moc artefaktu wzrośnie zgodnie z tabelką:

Złamane pieczęcie	Moce
0	Atak 1 niebieską i 1 zieloną kostką
1	Atak 1 niebieską, 1 zieloną i 1 żółtą kostką
2	Atak 1 niebieską, 1 zieloną i 2 żółtymi kośćmi
3	Atak 1 niebieską, 2 zielonymi i 2 żółtymi kośćmi
4	Atak 1 niebieską, 2 zielonymi i 2 żółtymi kośćmi, można korzystać ze specjalnej zdolności wypisanej na karcie

Kłtwa Pożeracza Dusz

Na końcu tury każdej w której nie zabito za pomocą Pożeracza Dusz potwora zadaje on swojemu właścicielowi tyle ran, ile wynosi $\frac{1}{4}$ jego maksymalnych ran. Przykładowo, jeśli maksymalna ilość ran jego właściciela wynosi 12, Pożeracz Dusz zada mu 3 rany. Przed obrażeniami tymi nie chroni zbroja.

Pożeracza Dusz nie można porzucić ani schować do plecaka, wolno go jednak przekazać sąsiadnemu bohaterowi za 4 punkty ruchu.

Żelazne pieczęcie

Każdy żeton spotkania na planszy to żelazna pieczęć

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na żetonie spotkania:

Odnajdujesz żelazną pieczęć i łamiesz ją jednym celnym ciosem. Pożeracz Dusz drży od napływającej go mocy.

Usuń żeton spotkania z planszy. Żelazna pieczęć została złamana

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Gdy wchodzicie do pomieszczenia owiewa was słodki miazmat. Grupa postaci, do tej pory skupionych wokół czegoś leżącego na podłodze, odwraca się i atakuje.

Obszar 2

Po ścianach tego korytarza biegają tysiące czarnych pająków, które uciekają przed wami, kryjąc się w szczelinach pomiędzy kamieniami.

Obszar 3

Pozostałości aparatury, rozrzucone po podłodze, pozwalają wam sądzić, że to pomieszczenie było ongiś laboratorium alchemika.

Obszar 4

W tej malutkiej komnacie znajdujecie całe stosy złotych monet i dwie żelazne pieczęcie.

Obszar 5

Centrum powietrznego wiru, który wciąga powietrze do tego pomieszczenia, jest czarna czeluść, otwierająca się w podłodze. Dochodzą z niej potępieńcze jęki, które każą wam sądzić, że oto trafiliście na Studnię Dusz. Czas ulega tu dziwaczному zawieszeniu – a strażnicy studni rzucają się na was.

Gdy to pomieszczenie zostaje odkryte, kończą się natychmiast tury wszystkich bohaterów i rozpoczyna tura Pana Podziemi. Po jej zakończeniu rozpoczyna sianowa runda, zgodnie z normalnymi zasadami.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na polu sąsiednim do Studni, a Mizrael został pokonany:

Wyteżasz wolę i pozbywasz się wreszcie Pożeracza Dusz, ciskając go do studni. Znika w niej, wydając upiorny jęk rozpacz. Wasza wyprawa dobiegła końca.

Za zniszczenie Pożeracza Dusz gracze otrzymują 2 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Obszar 6

Podłogę tej komnaty zaścielają potrzaskane, kamienne tabliczki. Niegdyś wypisano na nich potężne runy – dziś są zupełnie bezużyteczne.

Obszar 7

Przez szczeliny w ścianach tego pomieszczenia duje wiatr, zawodząc potępieńczo. Słyszycie grzmiący głos: „Jak śmiecie wkraczać tu z tym mieczem! Jam jest Mizrael i niszczyć was za tę zniewagę!”

Mizrael ma współczynniki strasznego demona z tym, że jego pancerz wynosi 8, ma 4 dodatkowe rany i można go zranić wyłącznie Pożeraczem Dusz.

Jeśli bohaterowie pokonają Mizraela:

Wbijacie Pożeracza Dusz w serce demona, a ten wrzeszczy z bólu i grozy. Po chwili zmienia się w czarny dym, który zostaje wchłonięty przez ostrzę. Po potężnym Mizraelu nie zostaje nawet ślad.

Za pokonanie Mizraela gracz otrzymuje 4 Żetony Zwycięstwa.

Wyprowa 8: W potrzasku

[Quest 8: Trapped Riuns]

Tym razem bohaterowie wyruszą na poszukiwanie najpotężniejszego z artefaktów: Dotyku Śmierci. Wędrować będą przez podziemne ruiny, pełne diabelskich potworów i straszliwych pułapek.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb

Wprowadzenie

Tego ranka tajemniczy starzec, który niegdyś wysłał was na pierwszą wyprawę, również czeka przy ognisku. „Wiele razy dowiedliście swojej wartości” mówi, „i czuję, że mogę wreszcie powierzyć wam najważniejsze zadanie. Przed wiekami w najeżonej pułapkami podziemnej fortecy ukryto potężną runę, która obdarza swojego właściciela mocą zabijania jednym dotknięciem. Dziś forteca leży w ruinie, więc dłuższe przechowywanie w niej runy jest skrajnie niebezpieczne. Przynieście ją mnie, a zniszczę ją na zawsze. Jeśli wypełnicie tę ostatnią misję, zaskarbicie sobie moją wieczną wdzięczność.” Zbiera się do odejścia, nagle jednak przypomina sobie o czymś, ściąga z ramienia torbę i rzuca wam do stóp. „Byłbym zapomniiał o nagrodzie, którą obiecałem wam ostatnio!” Torba pełna jest monet, lecz znajdujecie w niej również mapę.

Cele wyprawy

Dotarliście do podziemi, zaznaczonych na mapie, i przygotowujecie się do zejścia w głąb. Wasz cel jest prosty: odnaleźć Dotyk Śmierci i pokonać demona Ghirę, który go strzeże. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Ghira zwycięży. Powodzenia!

Bohaterowie otrzymują dodatkowo po 200 monet i mogą od początku wyprawy kupować miedziane skarby. Usuń kartę Mistrz pułapek z talii Pana Podziemi i wprowadź ją do gry. Następnie przetasuj talię. Rozpoczynasz grę z sześcioma, a nie trzema kartami.

Dotyk Śmierci

Dwie połówki runy Dotyk Śmierci znajdują się w Obszarach 3 i 4.

Jeśli bohaterowie znaleźli obie połówki Dotyku Śmierci:

Zdobyliście obydwie połówki potężnej runy i oto składacie ją w całość. Dotyk Śmierci łączy się z blaskiem w jedną całość – i oto trzymacie nienaruszony artefakt. Jest bez dwóch zdań zły i mroczny, niemal wiję wam się w dłoniach – im szybciej zostanie unicestwiony, tym lepiej. Ruszacie do wyjścia, gdy nagle rozlega się ryk bezrozumnego szału: „Kto śmie naruszać spokój Dotyku Śmierci? Ghira was zniszczy!”

Ułóż straszliwego demona na miejscu oznaczonym czarownym X w Obszarze Startowym. To właśnie Ghira. Ma współczynniki straszliwego demona z tym, że jego pancerz wynosi 7, ma 4 dodatkowe rany i Czarną magię 5.

Jeśli bohaterowie pokonają Ghirę:

„Głupcy!” woła Ghira „Nie macie pojęcia, jak wielkie zło uwolniliście! Nawet ja byłem nim przerażony, dlatego zgodziłem się strzec go przed takimi jak wy aż po kres czasu. Cóż jednak – widzę, że nie zdołałem was pokonać, ucieknę zatem mając nadzieję, że starczy wam rozumu, by zniszczyć to, co znaleźliście.” Demon rozpościera skrzydła, unosi się w powietrze i znika w obłoku czarnego dymu.

Zmęczeni i osłabieni po strasznym boju wychodzicie z lochów i wręczacie Dotyk Śmierci starcowi, który ma go zniszczyć. Ten spogląda na runę, którą trzyma w dłoniach, a na jego twarz powoli wypływa uśmiech, który po chwili zmienia się maniakalny rechot. „Hahaha! Zabiliście wszystkich łotrów, którzy mieli czelność się ze mną mierzyć, a na koniec podarowaliście mi Dotyk Śmierci, który tak długo spoczywał w ruinach, poza moim zasięgiem!” Z jego twarzy odpływa krew i ciało – patrzycie na obciążoną wysuszoną skórą twarz licza, nieumarłego czarnoksiężnika. „Doprawdy, muszę serdecznie podziękować wam za pomoc. I niech nikt nie mówi, że Glim nie płaci swoich długów – pozwolę wam żyć po tym, jak uwolnię prawdziwą moc Dotyku Śmierci i z jego pomocą zabiję każdą inną istotę żyjącą na powierzchni świata. Po kolei jednak – najpierw muszę przysposobić się do rytuału. Żegnajcie, bohaterowie!” Co powiedziawszy, Glim znika w rozbłysku światła. Co teraz?

Bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Wzdłuż ścian tego pomieszczenia ciągną się rzędy prastarych sarkofagów, kamiennych strażników na wieki skazanych, by sprawować pieczę nad tym zapomnianym miejscem. Ich pokrywy zostały strzaskane, popatrują więc na was wysuszone zwłoki. Część sarkofagów jest pusta.

Obszar 2

Gdy przekraczacie próg, na ścianach korytarza rozbłyskują niemożliwe do odczytania runy, wypełniając obszar łagodnym światłem. Pod ścianami i na całej podłodze piętrzą się stosy butwiejących książek – resztki dawno spróchniałych, drewnianych regałów pozwalają sądzić, że pomieszczenie było kiedyś zasobną biblioteką. Dziś obróciła się w perzynę – prastare karty są nieczytelne, a tomy roją się od robactwa.

Obszar 3

Na końcu pomieszczenia stoją dwa identyczne trony. Niegdyś zapewne zdobiło je złoto i drogie kamienie – dziś to tylko dziwaczne, stalowe krzesła o zakończonych pazurami nogach i oparciach ozdobionych tępymi kolcami. Siedziska zajmują dwa szkielety, ubrane w gnijącą purpurę. Jeden zapadł się na tronie, a jego czaszka wpatruje się w przestrzeń pustymi oczodołami. Drugi siedzi prosto, po królewsku, a z pomiędzy jego żeber wciąż dumnie sterczy rękojeść pordzewiałego sztyletu.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na żetonie spotkania:

Pod tronami dostrzegasz połówkę runy. Podnosisz ją czując, że w starożytnym kamieniu wciąż pulsuje ogromna moc.

Usuń żetony spotkania z planszy.

Obszar 4

Południowa część pomieszczenia to alkowa, odgradzona od reszty niegdyś wspaniałą, a dziś spłowiałą i zniszczoną kotarą. Odsłonięto ją i nawet stąd widzicie, jak bogato alkowę umeblowano. Niestety, delikatnie rzeźbione krzesła, stoły i otomany nie oparły się niszczycielskiemu wpływowi czasu.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na żetonie spotkania:

W pobliżu otomany leży połówka runy. Podnosisz ją czując, że w starożytnym kamieniu wciąż pulsuje ogromna moc.

Usuń żetony spotkania z planszy.

Wyprawa 9: Starzy przyjaciele

[Quest 9: Old Friends]

Czas na ostatnią wyprawę. Tym razem bohaterowie muszą powstrzymać Glima przed odprawieniem rytuału, który zabije wszystkie żywe istoty żyjące na powierzchni świata.

Skrzynie

Miedziana 1: 2 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 miedziany skarb
Miedziana 2: 1 Żeton Zwycięstwa, 100 monet, 1 miedziany skarb
Miedziana 3: 2 kłatwy, 2 miedziane skarby
Srebrna 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 srebrny skarb
Srebrna 2: 2 Żetony Zwycięstwa, 200 monet, 1 srebrny skarb
Srebrna 3: 1 Żeton Zwycięstwa, 2 kłatwy, 2 srebrne skarby
Złota 1: 3 Żetony Zwycięstwa, 1 kłatwa, 1 złoty skarb
Złota 2: 3 kłatwy, 2 złote skarby

Wprowadzenie

Zbyt późno uwiadomiliście sobie, jak wielkim błędem było wręczenie Dotyku Śmierci staruszkowi, któremu ufaliście od tak dawna. Okazało się bowiem, że pod miłą powierzchownością krył się Glim, licząc zdecydowanie uwolnić moc runy by zniszczyć wszystko, co żyje na powierzchni. W panice wracacie do miasta by dowiedzieć się jak najwięcej o waszym nikczemnym przeciwniku. Przez wiele dni przetrząsacie prastare zwoje, zgromadzone w bibliotece, w końcu jednak dokonujecie odkrycia: niemal nieczytelna mapa wskazuje drogę do „Miejsca pochówku Glima”. Trudno powiedzieć, czy uczynił grobowiec swoją kryjówką, nie macie jednak nic więcej. Szczęście sprzyja wam jednak – po wielu dniach wędrówki udaje wam się dostrzec licza, jak prowadzi w starożytne katakumby bandę zwierzolutzi.

Cele wyprawy

Jesteście gotowi przeorać katakumby, znaleźć Glima i zabić go. Jeśli uda wam się aktywować prastare glify podróży, rozrzucone po labiryncie – wasz zysk. Rozpoczynacie, posiadając 5 Żetonów Zwycięstwa – jeśli utracicie wszystkie, Glim zwycięży i wszystko, co żyje na powierzchni świata, ulegnie zagładzie. Powodzenia!

Opisy obszarów

Poniżej znajdują się opisy kolejnych obszarów, które penetrować będą bohaterowie.

Obszar 1

Wzdłuż ścian tej komnaty ciągną się drewniane zagrody, a w powietrzu unosi się odór rozkładu, śmierci i rozpacz. Do kamieni przytwierdzono tu łańcuchy, zakończone żelaznymi kajdanami i obrożami do pętania niewolników. W niektórych wciąż wiszą fragmenty szkieletów osób, uwięzionych tu przed wiekami. Grupa zwierzolutzi, obozująca pośrodku komnaty, wydaje się zaskoczona waszym widokiem, sięga jednak po broń i rzuca się do walki.

Obszar 2

Wchodzicie do pradowej zbrojowni, pełnej pordzewiałych pancerzy i skorodowanej broni. W takim miejscu może się jednak ciągle kryć coś, co pomoże wam pokonać Glima.

Jeśli któryś z bohaterów zakończy ruch na żetonie spotkania:

Twoją uwagę zwraca pewna zbroja – zdmuchujesz z niej kurz i dostrzegasz, że wygrawerowano na niej dziesiątki ochronnych run. Być może to słynna Zbroja Run, artefakt, który przed wiekami przepadł bez wieści?

Daj graczowi żeton i kartę Zbroi Run. Każdy, kto ją nosi, staje się odporny na zdolność specjalną Dotknięcia Śmierci – nie można go zabić za jej pomocą. Usuń żetony spotkania z planszy.

Obszar 3

Na ścianie wyrzeźbiono ogromne, nieludzkie oczy, każde wielkości głowy dorosłego człowieka. Otaczają całe pomieszczenie mniej więcej półtora metra nad podłogą. W źrenicy każdego znajduje się niewielki otwór – przez moment wydaje wam się, że w jednym coś błysnęło. Światło znika jednak natychmiast, a wy zastanawiacie się, czy było złudzeniem.

Zamiast jednej z figurek straszliwych matników użyj figurki zwyczajnej mantikory. Posiada ona jednak współczynniki straszliwej mantikory i tak należy ją traktować.

Obszar 4

Z góry pada dennie światło – uniesie wzrok, by zobaczyć błękitne, letnie niebo, po którym płyną białe obłoki. Dokładnie nad wami przelatuje klucz dzikich ptaków. Spod tego wszystkiego wзира jednak kamień i ziemia – sufit został zaklęty, być może dla rozrywki znudzonego czarownika, lub by pokazywać jakieś odległe miejsce.

Obszar 5

Otwieracie drzwi i uszy wasze wypełnia rytualny zaśpiew. Pośrodku komnaty stoi znajoma postać, przyciskająca do serca Dotyk Śmierci. Przez moment Glim patrzy na was, zaskoczony, szybko jednak odzyskuje rezon. „Zabić ich!” rozkazuje dwóm demonom po swoich bokach i sam rusza na was, a Dotyk Śmierci w jego rękach rozjarza się chorym, czarnym blaskiem.

Glim ma współczynniki straszliwego czarnoksiężnika, z tym, że jego pancerz wynosi 8, ma 8 dodatkowych ran i nie posiada Czarnej magii. Walczy za to Dotykiem Śmierci. Znaczy to, że atakuje jak bohater posiadający tę runę i uznaje się na potrzeby takiego ataku, że jego cecha Magia wynosi 3.

Jeśli bohaterowie zabiją Glima (na dobre):

Dotyk Śmierci rozpada się w proch, a Glim bezskutecznie usiłuje zachować w dłoniach to, co z niego zostało. „Przeklęci! Ach, nie powinienem był was lekceważyć – pokonałście mnie tym razem, ale jeszcze się spotkamy. Mam całą wieczność, by was zniszczyć, nędzni śmiertelnicy. Do następnego razu!” Wtem jednak uderza grom i sufit nad głową Glima rozszczenia piorun. Błyskawica uderza w ciało licza z mocą, która odrzuca was do tyłu. Glim wrzeszczy przeraźliwie, a jego ciało rozpada się kawałek po kawałku. W końcu upiorny krzyk zanika i cichnie, a z nieumarłego czarnoksiężnika zostają tylko dymiące szczątki. Nie wiecie, czy przepadł na zawsze i wydaje wam się, że kiedyś powróci – na razie jednak cieszy was świadomość, że udało wam się ocalić świat.

Za zabicie Glima bohaterowie otrzymują 4 Żetony Zwycięstwa. Ukończyli wyprawę.

Sekwencja rundy

Runda składa się z:

Tura 1: Tura pierwszego bohatera

Tura 2: Tura drugiego bohatera

Tura 3: Tura trzeciego bohatera

Tura 4: Tura czwartego bohatera

Tura 5: Tura Pana Podziemi

Jeśli w zabawie bierze udział mniej, niż pięciu graczy, pomińcie tury brakujących bohaterów.

Tura bohatera

Tura bohatera dzieli się na trzy kroki:

Krok 1: Odznaczanie kart

Krok 2: Wyposażenie

Krok 3: Wykonywanie akcji

Akcja bohatera

A. Bieg

Biegący bohater może przesunąć się w tej turze o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego podwojona szybkość, nie wolno mu jednak atakować (patrz „Ruch, strona 9).

B. Zmaganie

Heros, który zмага się z przeciwnikami może wykonać w turze do dwóch ataków, nie może się jednak poruszyć (patrz „Atakowanie”, strona 9).

C. Natarcie

Podczas natarcia bohater może przesunąć się maksymalnie o tyle pól, ile wynosi jego szybkość oraz wykonać 1 atak.

D. Przygotowanie

Przygotowujący się heros może w swojej turze albo przemieścić się o ilość pól równą jego szybkości, albo wykonać 1 atak. Ponadto kładzie na planszy, obok figurki, jeden żeton rozkazu (patrz „Rozkazy”, strona 14).

Sekwencja ataku

Niezależnie od tego, czy atakuje heros, czy monstrum, postępuje wedle takich samych kroków:

Krok 1: Deklaracja ataku

Krok 2: Sprawdzenie pola widzenia

Krok 3: Obliczenie dystansu i rzut za atak

Krok 4: Określanie trafienia

Krok 5: Wydawanie przepływów mocy, potężnych ataków i zmęczenia

Krok 6: Zadawanie ran

Rozkazy bohatera



Celuj

Przed wykonaniem rzutu za atak heros może użyć rozkazu celuj by zadeklarować, że wykonuje atak z celowaniem. Dzięki temu wolno mu przerzucić dowolną liczbę kostek już po wykonaniu rzutu (może przerzucić nawet „pudło”). Drugi rezultat jest wiążący.



Unikaj

Jeśli bohater, obok którego leży rozkaz unikaj, zostanie zaatakowany, może zmusić atakującego (czyli Pana Podziemi) do przerzucenia dowolnej ilości kostek po tym, jak wykona on rzut za atak. Z możliwości tej można skorzystać tylko raz na atak, a drugi rezultat jest wiążący. Rozkaz unikaj leży obok figurki do początku jej następnej tury, co znaczy, że może „uniknąć” kilku ataków.



Strzeż

Bohater, obok którego leży rozkaz strzeż, może wykonać atak z zaskoczenia. W każdym momencie tury Pana Podziemi (ale nie tury bohatera) bohater może użyć rozkazu strzeż by natychmiast „przerwać” Panu Podziemi i wykonać jeden atak. Rozkaz strzeż leży obok figurki póki nie otrzyma jednej lub więcej ran, nie zacznie się kolejna tura tego bohatera lub heros wykorzysta go do wykonania ataku z zaskoczenia.



Odpoczywaj

Bohater może użyć rozkazu odpoczywaj na początku swojej następnej tury, by przywrócić swoje zmęczenie do wyjściowego poziomu. (patrz „Wydawanie zmęczenia”, strona 17). Wartość równa jest wypisanej na karcie bohatera, plus wszystkie premie z umiejętności i zdolności. Rozkaz odpoczywaj leży obok bohatera póki nie otrzyma jednej lub więcej ran lub na początku swojej następnej tury użyje go, by odzyskać zmęczenie.

Tura Pana Podziemi

Po wykonaniu przez Pana Podziemi wszystkich trzech kroków kończy się runda.

Krok 1: Gromadzenie Zagrożenia i ciągnięcie kart

Krok 2: Rozmnażanie potworów

Krok 3: Aktywowanie potworów

Żetony Zwycięstwa

Zyskane lub stracone żetony:	
+3	Aktywowanie glifu (patrz „Glify podróży”, strona 17)
+2 do +4	Otwarcie skrzyni (patrz „Żetony skrzyni”, strona 18)
-2 do -4	Gdy ginie bohater (patrz „Śmierć potworów i bohaterów”, strona 16)
-3	Gdy Pan Podziemi ciągnie ostatnią kartę
Różne	Spotkania
Różne	Zabijanie nazwanych potworów

Akcje podczas ruchu

Punkty ruchu	Działanie
0	Podniesienie żetonu z twojego pola &*
0	Upuszczenie przedmiotu (przepada na zawsze, chyba, że jest artefaktem) &
1	Przemieszczenie z glifu do miasta (i vice versa) *
1	Zejscie lub wyjście po schodach (patrz niżej) *

1	Przekazanie jednego przedmiotu lub eliksiru sąsiadnemu bohaterowi *
1	Wypicie eliksiru (patrz „Skarby”, strona 18) *
2	Otwarcie i zamknięcie zwyczajnych drzwi
2	Otwarcie skrzyni *
2	Otwarcie i zamknięcie drzwi z zamkiem runicznym**
2	Zmiana wyposażenia *
3	Skok przez rozpadlinę (patrz „Sceneria”, poniżej)
&	Można wykonać bez punktów ruchu
*	Wyłącznie bohaterowie
**	Wyłącznie bohaterowie, wymaga klucza runicznego

Zakupy

Przedmiot	Koszt w monetach
Eliksir życia	50
Eliksir wigoru	50
1 losowy skarb miedziany *	250
1 losowy skarb srebrny *	500
1 losowy skarb złoty *	750
1 losowa karta umiejętności *	1000
1 żeton treningu **	500
* Kupując skarby i umiejętności bohaterowie ciągną losowe karty ze stosownych talii. W wypadku umiejętności wybierają dowolną talię.	
** Kupując żeton treningu gracz wybiera go i kładzie na karcie bohatera. Każdy taki żeton dodaje +1 do cechy, której symbol jest na nim umieszczony. Nie można podnieść cechy bohatera powyżej 5.	

Limity wyposażenia

Bohater może jednocześnie używać:

- Przedmiotów o sumie ikon „rąk” mniejszej lub równej dwa.
- 1 zbroi
- 3 eliksirów
- 2 innych przedmiotów



Oferujemy dostawę
do domu w 2 dni oraz
dziesięciodniową gwarancję
możliwości zwrotu zakupionych
gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>