

# GOthic

A SHADOW'S QUEST

SKRÓCONE ZASADY

PROTOTYP TECHNICZNY







## ŻETONY

|                                                                                     |                             |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>WYCZER-<br/>PANIE</b>    | używany, gdy zadasz ogłuszający cios swoją bronią                                    |
|    | <b>AGGRO</b>                | używany podczas walki z Elitarnym przeciwnikiem lub Bossem                           |
|    | <b>TOTEM<br/>(MAŁY)</b>     | używany podczas walki z Szamanem orków                                               |
|    | <b>ZAGROŻENIE</b>           | przedstawia narastające niebezpieczeństwo, na które jesteś narażony                  |
|    | <b>WEJŚCIE/<br/>WYJŚCIE</b> | oznacza strefę wejścia lub wyjścia w scenariuszu walki                               |
|    | <b>SPAWN</b>                | oznacza strefę pojawienia się wrogów w scenariuszu walki                             |
|    | <b>ODKRYCIE</b>             | oznacza pole lub obszar skrywający ukrytą zawartość                                  |
|    | <b>SKRZYNIA</b>             | skrzynia, którą można otworzyć za pomocą umiejętności „Otwieranie zamków” i wytrycha |
|    | <b>ZWŁOKI</b>               | zwłoki, które można przeszukać                                                       |
|   | <b>NAGROBEK</b>             | zobacz opis w księdze walki                                                          |
|  | <b>SKRZYNIA<br/>SKARBÓW</b> | zobacz opis w księdze walki                                                          |
|  | <b>TOTEM<br/>(DUŻY)</b>     | zobacz opis w księdze walki                                                          |
|  | <b>GNIAZDO</b>              | zobacz opis w księdze walki                                                          |
|  | <b>MIĘSNY<br/>ROBAL</b>     | można go zmiążdżyć, by uzyskać dostęp do delikatnego mięsa :-)                       |



# SYMBOLE

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 1 SUKCES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|    | K6: 5 ŚCIAN Z NACIĘCIAMI (1 DO 5) I JEDNA ŚCIANA Z MASKĄ ŚNĄCEGO (6)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|    | K12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|    | PRÓG SUKCESU: JEŚLI  KOŚĆ WYRZUCI TĘ WARTOŚĆ LUB WYŻSZĄ, OTRZYMUJESZ 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|    | KOSTKA: UŻYWANA DO OZNACZANIA W OKREŚLONYCH PRZYPADKACH                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|    | LINIA WIDZENIA PRZECIWNIKÓW                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|    | ZASIĘG PERCEPCJI PRZECIWNIKÓW                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|    | ATAK DYSTANSOWY: ATAŁ WYKONYWANY Z ODLEGŁOŚCI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|    | ATAK: OSTRE/TEPE (BRŃ JEDNORĘCZNA, BRŃ DWURĘCZNA, WSZYSCY PRZECIWNICY POZA WYMIENIONYMI PONIŻEJ...)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|    | ATAK: KLUTE (ŁUK, KUSZA, PEŁZACZE, KRWIOPIJCE, HARPIE)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|    | ATAK: OBRAŻENIA MAGICZNE/OGNISTE (OGNISTY JASZCZUR, SZAMAN ORKÓW, SZKIELET MAG, DEMON)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|    | PANCERZ PRZECIWKO ATAKOM BRONIĄ OSTRĄ I OBUCHOWĄ (↗)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|    | PANCERZ PRZECIWKO ATAKOM KLUTYM (↖)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|    | PANCERZ PRZECIWKO ATAKOM MAGICZNYM I OGNISTYM (⚡)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|    | WARTOŚĆ PANCERZA: OCHRONA ZAPEWNIANA PRZECIWKO AKTUALNEMU ATAKOWI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|    | LICZBA POSTACI W DRUŻYNIE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|    | MAGICZNA RUDA – WALUTA DOLINY KOPALŃ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|    | REPUTACJA U POSZCZEGÓLNYCH POSTACI NIEZALEŻNYCH (NPCs); ODBŁOKOWUJE NOWE MOŻLIWOŚCI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|    | OGNISKO: UPIECZ „SUROWE MIĘSO” I IDŹ SPAĆ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|    | „SUROWE MIĘSO”/KARTA OBSZARU: KAŻDY GRACZ DOBIERA KARTĘ „SUROWE MIĘSO”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|   | KARTA EKWIPUNKU                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|  | KARTA POŁOWANIA (ZDOBYCZE Z POŁOWANIA MOŻNA SPRZEDAĆ W OBOZIE DOMOWYM)/ KARTA OBSZARU: KAŻDY GRACZ DOBIERA KARTĘ POŁOWANIA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|  | KARTA GRABIEŻY/KARTA OBSZARU: KAŻDY GRACZ DOBIERA KARTĘ GRABIEŻY                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|  | KARTA ŁUPU                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|  | KARTA SKARBU                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|  | SCENARIUSZ WALKI W DOBRYM OŚWIEPLENIU: POCHODNIE/ZAKŁĘCIE ŚWIATŁA NIE SĄ WYMAGANE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|  | SCENARIUSZ WALKI W CIEMNOŚCI: POCHODNIE/ZAKŁĘCIE ŚWIATŁA SĄ WYMAGANE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|  | ODŁÓŹ KARTĘ NA ODPOWIEDNI STOS KART ODRZUCONYCH                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|  | ŻETON ZAGROŻENIA/KARTA OBSZARU: ZASADZKA -> INSTRUKCJE W KSIĘDZE WALKI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|  | KARTA OBSZARU: POŁOWANIE NA OKREŚLONĄ GRUPĘ PRZECIWNIKÓW                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|  |       KARTA OBSZARU: EKSPŁORACJA -> KSIĘGA KAMPANII |
|  | WALKA: INSTRUKCJE W KSIĘDZE WALKI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|  | POSTAĆ NIEZALEŻNA (NPC)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|  | ZIOŁO/KARTA OBSZARU: DOBIERZ WSKAZANĄ KARTĘ ZIOŁA (JEDNĄ DLA CAŁEJ DRUŻYNY!)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



# PRZYGOTOWANIE GRY





## ŚRODEK STOŁU

- KSIĘGI SCENARIUSZY WALKI; PLANSZA DOLINY KOPALŃ (Z FIGURKĄ GRUPY I ŻETONAMI ZAGROŻENIA) MOŻNA UMIEŚCIĆ OBOK LUB NA KSIĘGACH SCENARIUSZY

- ŻETONY

(SZEŚCIOKĄTNE TOKENY TERENU NIE SĄ NA RAZIE POTRZEBNE)

- TACKI NA KARTY

- STOJAK NA KARTY Z AKTUALNĄ KARTĄ OBSZARU

- FIGURKI PRZECIWNIKÓW

- KSIĘGI: SKRÓCONE ZASADY, KSIĘGA KAMPANII, KSIĘGA WALKI

## OBSZAR GRACZA

- KSIĘGA POSTACI

- ARKUSZ STATYSTYK I ZASOBÓW

- ZNACZNIK AKCJI

- ZNACZNIK PŻ (+ ZNACZNIK MANY, JEŚLI JEST POTRZEBNY)

- KOŚCI

- KARTY EKWIPUNKU

## LIDER DRUŻYNY

- ARKUSZ NOTATEK DRUŻYNY

- STOJAK NA KARTY (NA KARTY ZADAŃ I KARTĘ BIEŻĄCEGO ROZDZIAŁU)

## ZAWARTOŚĆ SKRZYŃ POSTACI

- 6 K12

- 2 K6

- 1 ZNACZNIK AKCJI

- 1 ZNACZNIK PUNKTÓW ŻYCIA

- 1 ZNACZNIK MANY

- 1 KARTA SZATY CIENIA

- 1 KARTA OGNISTEJ SZATY (TYLKO W SKRZYNI NR 1!)

- 1 KARTA MONITORA WALKI

- 1 KARTA MACZUGI/POCHODNI

- 1 KARTA KOŁCZANU

- 2 KARTY ZASAD

- 35 ŻETONÓW ATRYBUTÓW/UMIEJĘTNOŚCI

- 2 ŻETONY MAGICZNYCH KRĘGÓW (TYLKO W SKRZYNI NR 1!)

- 6 KART KAMIENI RUNICZNYCH (TYLKO W SKRZYNI NR 1!)



## TWORZENIE POSTACI

WEŹ 1 KSIĘGĘ POSTACI I 1 SKRZYNIĘ POSTACI

WEŹ 1 ARKUSZ STATYSTYK I ZASOBÓW, NASTĘPNIE WPISZ NASTĘPUJĄCE WARTOŚCI:

- PULA PUNKTÓW AKCJI  : 6
- POZIOM POSTACI: ZAZNACZ 1
  - PUNKTY NAUKI LP : 2
    - POCHODNIE  : 2
    - WYTRYCHY  : 2
  - MAGICZNA RUDA  : 20

WYBIERZ KARTĘ POSTACI, NASTĘPNIE UMIEŚĆ ODPOWIEDNIE ŻETONY ATRYBUTÓW I UMIEJĘTNOŚCI W KSIĘDZE POSTACI ORAZ WEŹ POCZĄTKOWY EKWIPUNEK TEJ POSTACI

### ATRYBUTY

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Siła (  ,  )      | 1-6; próg sukcesu (  ) dla  i  = 10 -  |
|    | Zręczność (  ,  ) | 1-6; próg sukcesu (  ) dla  i  = 10 -  |
|   | Punkty życia                                                                                                                                                                        | 1-24;  =                                                                                                                                                                                               |
|  | Mana                                                                                                                                                                                | 1-24;  =                                                                                                                                                                                             |

### ATRYBUTY POCHODNE

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Punkty życia: powiązane z  , zmniejszają się po otrzymaniu obrażeń                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|  | Punkty many: powiązane z  , zmniejszają się podczas rzucania zaklęć                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|  | Wytrzymałość: wartość bazowa 6  , używana podczas walki do wykonywania akcji                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|  | Wyczerpanie: maksymalnie 6  , można je zmniejszyć poprzez sen, mikstury oraz „Złap Oddech” podczas walki: 1: -1    2: -1    3: -2    4: -2    5: -3    6: -4  |



## UMIEJĘTNOŚCI

|  |                                | niewyszkolony (I)                             | wyszkolony (II)   ♣/◎3                                         | mistrz (III)   ♣/◎5                                            |
|--|--------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
|  | Broń jednoręczna, ♣            | atak +2 <sup>♣</sup>                          | atak +1 <sup>♣</sup> , kryt: 12                                | atak +0 <sup>♣</sup> , kryt: 11+                               |
|  | Broń oburęczna, ♣              | atak +2 <sup>♣</sup>                          | atak +1 <sup>♣</sup> , kryt: 12                                | atak +0 <sup>♣</sup> , kryt: 11+                               |
|  | Łuki, ◎                        | atak +2 <sup>♣</sup>                          | atak +1 <sup>♣</sup> , kryt: 12                                | atak +0 <sup>♣</sup> , kryt: 11+                               |
|  | Kusze, ◎                       | atak +2 <sup>♣</sup>                          | atak +1 <sup>♣</sup> , kryt: 12                                | atak +0 <sup>♣</sup> , kryt: 11+                               |
|  | Otwieranie zamków,<br>wymaga 1 | rzut: 3 <sup>♣</sup> , 9+<br>zawsze się łamie | rzut: 3 <sup>♣</sup> , 7+<br>nie łamie się przy 3 <sup>♣</sup> | rzut: 3 <sup>♣</sup> , 5+<br>nie łamie się przy 3 <sup>♣</sup> |

## UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

|  |                      |                      |
|--|----------------------|----------------------|
|  | Akrobatyka           | Nauczyciel: Buster   |
|  | Skradanie            | Nauczyciel: Cavalorn |
|  | Łowiectwo            | Nauczyciel: Aidan    |
|  | Kradzież kieszonkowa | Nauczyciel: Fingers  |

**UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNYCH MOŻNA NAUCZYĆ SIĘ WYŁĄCZNIE U OKREŚLONYCH NAUCZYCIELI (POSTACI NIEZALEŻNYCH).**

## MIEJSCA NA KARTY (KSIĘGA POSTACI)

|      |               |               |         |        |           |
|------|---------------|---------------|---------|--------|-----------|
|      |               |               |         |        |           |
| broń | monitor walki | szybki dostęp | pancerz | amulet | pierścień |

EKWIPUNEK (wszystkie karty wyposażenia, które nie są założone) jest ograniczony do 12 kart!



## ROZWÓJ POSTACI

| XP                                                                                                                                                                 | 0 | 5  | 15 | 30 | 50 | 75 | 105 | 140 | 180 | 225 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| POZIOM                                                                                                                                                             | 1 | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7   | 8   | 9   | 10  |
| LP                                                                                                                                                                 | 2 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1  | +1  | +1  | +1  |
|                                                                                    | 6 |    |    | +1 |    |    |     | +1  |     |     |
|   |   | +1 |    |    | +1 |    |     |     | +1  |     |

| XP                                                                                                                                                                 | 275 | 335 | 405 | 485 | 575 | 675 | 795 | 935 | 1095 | 1275 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| POZIOM                                                                                                                                                             | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19   | 20   |
| LP                                                                                                                                                                 | +1  | +1  | +1  | +1  | +1  | +1  | +1  | +1  | +1   | +1   |
|                                                                                    |     |     | +1  |     |     |     |     |     |      | +1   |
|   |     |     |     | +1  |     |     |     |     |      | +1   |

Po osiągnięciu wyższych poziomów postaci twoja postać otrzymuje dodatkowe **LP** i, potencjalnie, +1 do swojej  puli i/lub 1 dodatkowy poziom atrybutu w  lub .

## ROZWÓJ ATRYBUTÓW

|                                                                                                                                                                      | 2                                                                                                       | 3                                                                                            | 4                                                                                            | 5                                                                                            | 6                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
|  ,  | 1LP<br>+10             | 2LP<br>+20  | 3LP<br>+30  | 4LP<br>+40  | 5LP<br>+50  |
|  ,  | 1LP +5  za każdy punkt |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                              |

## ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | II wyszkolony<br> /  3 | III mistrz<br> /  5 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WYMAGANY POZIOM ATRYBUTU:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                           |
|      (*) | 2LP +20                                                                                                   | 4LP +40                                                                                                |

(\*) Otwieranie zamków () nie wymaga określonego poziomu atrybutu!

## ROZWÓJ KRĘGU MAGII

|                                                                                    | 2                                                                                           | 3                                                                                           | 4                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 3LP +20  | 5LP +30  | 8LP +40  |

Magowie mogą ulepszać swój krąg magii () w odpowiednim obozie domowym!  
Magowie uzyskują dostęp do wszystkich neutralnych run, oraz run swojej szkoły magii, do poziomu odpowiadającego ich aktualnemu kręgowi magii.



## AKCJE

|                                                                                                             |                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----|
| SKUPIENIE (TYLKO 1 NA AKCJE, NIE DOTYCZY  I RZUCANIA ZAKŁĘC)                                                | +1                  | 1   |
| ZŁAP ODDECH (MAKS. 2  NA RUNDĘ)                                                                             | -1                  | 1   |
| RUCH O 1 POLE                                                                                               |                     | 1   |
| ODERWANIE SIĘ OD PRZECIWNIKA (NA POZĄTKU RUNDY PRZECIWNIK ZNAJDUJE SIĘ NA SĄSIEDNIM POLU)                   |                     | 2   |
| ATAK (*)  ZALEŻNIE OD BRONI / MANEWRU BOJOWEGO I POZIOMU TRUDNOŚCI                                          |                     | (*) |
| BLOK (MAKS. 2X NA ATAK)                                                                                     | ATAKUJĄCY:  +1      | 1   |
| OTWÓRZ SKRZYNIE  RZUT +                                                                                     |                     | 3   |
| PRZESZUKAJ ZWŁOKI                                                                                           | 1                   | 2   |
| ZGNIEĆ MIĘSNEGO ROBALA                                                                                      | 1                   | 2   |
| UMIEŚĆ /ZAMIEŃ BROŃ, POCHODNIĘ, KOŁCZAN LUB PRZEDMIOT W MIEJSCU NA KARTĘ<br>( I  NIE MOGĄ SPAŚĆ PONIŻEJ o!) |                     | 2   |
| UŻYJ PRZEDMIOTU                                                                                             | Z SZYBKIEGO DOSTĘPU | 1   |
|                                                                                                             | Z EKWIPUNKU         | 2   |
| UŻYJ ZWOJU ZAKŁĘCIA/RUNY MAGICZNEJ                                                                          | Z SZYBKIEGO DOSTĘPU | 3   |
|                                                                                                             | Z EKWIPUNKU         | 4   |
| WEŹ 1 PRZEDMIOT LUB DOWOLNĄ LICZBĘ  LUB “<br>OD POSTACI I UMIEŚĆ W SWOIM EKWIPUNKU                          |                     | 2   |

## RZUTY KOŚCMI

|                      |                                                                                                                                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OTWIERANIE ZAMKÓW () | liczba  = zobacz  umiejętność                                                                                                                                         |
| ZAKŁĘCIE ( )         | zobacz swój zakłęcia (zużywany) / runę (niezużywana)                                                                                                                  |
| ATAK (   )           | liczba  = manewr bojowy (zobacz kartę broni)                                                                                                                          |
| ŁUP                  | 1 , jeśli udany, otrzymujesz określoną kartę                                                                                                                          |
| ZASADZKA             | 2  (prawdopodobieństwo -  żetony w puli)                                                                                                                              |
| SUKCES (✱)           | Każda kość ( lub ) której wynik jest równy lub wyższy od progu sukcesu () zapewnia ✱. W przypadku , 12 zawsze oznacza sukces, nawet jeśli próg sukcesu przekracza 12! |
| SUKCES KRYTYCZNY     | Każda  z wynikiem równym lub wyższym od wartości Kryt. (zobacz umiejętność) oznacza sukces krytyczny. Taka kość zapewnia wtedy 2 ✱.                                   |

## ATAK I OBRAŻENIA

|            |                                                                        |
|------------|------------------------------------------------------------------------|
| BLOK       | Należy zadeklarować przed rzutem ataku. Przeciwnicy nie mogą blokować! |
| RZUT ATAKU | : próg sukcesu () atakującego + wartość pancerza () zaatakowanego      |
| OBRAŻENIA  | -1  za każdy ✱                                                         |



## PRZYGOTOWANIE GRY

- PRZYGOTUJ GRĘ ZGODNIE Z INSTRUKCJAMI W SEKCJI „PRZYGOTOWANIE GRY”
- WYZNACZ LIDERA DRUŻYNY (ZARZĄDZA KARTAMI, ŻETONAMI I PRZECIWNIKAMI, ODCZYTUJE TREŚĆ Z KSIĘGI KAMPANII ORAZ ZAPISUJE I ROZDZIELA PUNKTY DOŚWIADCZENIA)
- UMIEŚĆ , ,  ORAZ KARTY UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNYCH, A TAKŻE POZOSTAŁE KARTY POSTACI, W MAŁEJ TACCE NA KARTY
- POTASUJ , ,  I  KARTY I UMIEŚĆ JE W MAŁEJ TACCE NA KARTY
- UMIEŚĆ , ,  ORAZ KARTY PRZECIWNIKÓW W DUŻEJ TACCE NA KARTY
- UMIEŚĆ  KARTY OZNACZONE NUMEREM „o” W DUŻEJ TACCE NA KARTY. POZOSTAŁE KARTY ODŁÓŻ DO PUDEŁKA
- UMIEŚĆ 1  ŻETON NA POLU o NA ZNACZNIKU ZAGROŻENIA
- UMIEŚĆ FIGURKĘ DRUŻYNY W OBOZIE DOMOWYM NA MAPIE DOLINY KOPALN

## PRZYGOTOWANIE NOWEGO ROZDZIAŁU

- WEŹ KARTĘ KAMPANII (NP.  DLA ROZDZIAŁU 1) I WYMIEN  KARTY ZGODNIE Z SEKCJĄ ZMIANY W ŚWIECIE; PRZENIEŚ ZNACZNIKI UKOŃCZONYCH WYDARZEŃ NA NOWE  KARTY! PAMIĘTAJ, ŻE NIEKTÓRE WYDARZENIA MOGĄ JUŻ NIE WYSTĘPOWAĆ NA NOWEJ KARCIE
- UMIEŚĆ  KARTY WSKAZANE NA KARCIE KAMPANII W TACCE KART RYNKU (SĄ TO KARTY DOSTĘPNE DO ZAKUPU)
- POTASUJ STOS KART ODRZUCONYCH , ,  I  ODŁÓŻ JE DO ODPOWIEDNICH TALII
- WEŹ  KARTĘ ODPOWIADAJĄCĄ BIEŻĄCEJ LOKACJI I UMIEŚĆ JĄ W MAŁYM STOJAKU NA KARTY
- NASTĘPNIE ODWRÓĆ KARTĘ KAMPANII I UMIEŚĆ JĄ W STOJAKU NA KARTY LIDERA DRUŻYNY
- LIDER DRUŻYNY BIERZE WSKAZANE KARTY ZADAŃ I ODCZYTUJE ICH TREŚĆ NA GŁOS... I TERAZ MOŻECIE ROZPOCZĄĆ GRĘ!

## ZAGROŻENIE

ZA KAŻDYM RAZEM GDY OTRZYMUJESZ ZAGROŻENIE, PRZESUŃ  ŻETON O JEDEN POZIOM. JEŚLI ŻETON JEST NA POZIOMIE 6 I OTRZYMUJESZ KOLEJNE ZAGROŻENIE, PRZENIEŚ TEN ŻETON DO PULI ZAGROŻENIA, NASTĘPNIE UMIEŚĆ  ŻETON NA POLU o. NIE MOŻESZ MIEĆ WIĘCEJ NIŻ 5  ŻETONÓW W PULI ZAGROŻENIA!



## W OBOZIE DOMOWYM

- **ODWIEDŹ ZLECENIODAWCĘ:** WSZYSCY OTRZYMUJĄ WSKAZANĄ NAGRODĘ!
- **UPIECZ „SUROWE MIĘSO”:** ODWRÓĆ KARTĘ
- **ODWIEDŹ ALCHEMIKA:** WARZ MIKSTURY
- **PRZEŚPIJ SIĘ:** i CAŁKOWICIE ODNOWIONE, ZREDUKOWANE DO 0; NASTĘPNIE ZAGROŻENIE +1
- **TRENUJ:** 40 -> 1 LP
- **KUP NA TARGOWISKU:** KUP KARTY, 1“ ZA 2 , 1/“ ZA 2
- **SPRZEDAJ NA TARGOWISKU:** KARTY ZA POŁOWĘ CENY (ZAOKRĄGLIJ W GÓRĘ, WSZYSKIE SPRZEDANE KARTY TRAFIAJĄ NA STOS), 1“ ZA 1 , 1/“ ZA 1 , ZDOBYCZE Z POŁOWANIA 4 KAŻDA

Możecie bez ponoszenia kosztów wymieniać się przedmiotami, zakładać i zdejmować wyposażenie oraz używać przedmiotów.

## EKSPLORACJA DOLINY KOPALŃ

- **RUCH:** PRZESUŃ FIGURKĘ DRUŻYNY, ZMIEN KARTĘ OBSZARU (), ZAGROŻENIE +1
- **ZASADZKA:** UNIKNIJ (ZAGROŻENIE +2) LUB RZUT ZASADZKI LUB BEZ RZUTU (ZASADZKA ODBYWA SIĘ)
- **DARMOWY ŁUP:** , (1 NA POSTAĆ)
- **ROZMAWIAJ Z POSTACIĄ NIEZALEŻNĄ:** WEŹ KARTĘ POSTACI NIEZALEŻNEJ
- **EKSPLORUJ:** , , , , ,
- **ZBIERZ ZIOŁO:** 1 KARTA DLA GRUPY
- **POLOWANIE:** WALCZ Z JEDNĄ LUB WIELOMA GRUPAMI PRZECIWNİKÓW JEDNOCZEŚNIE

Możecie bez ponoszenia kosztów wymieniać się przedmiotami, zakładać i zdejmować wyposażenie oraz używać przedmiotów. Pochodnie zużywają się na koniec walki lub wydarzenia. To samo dotyczy efektu zaklęcia „Światło”. Jeżeli do walki dojdzie podczas eksploracji, pochodnia lub zaklęcie zapewniają oświetlenie do końca starcia.

## PRZYGOTOWANIE WALKI

- OTWÓRZ SCENARIUSZ WALKI I UMIEŚĆ FIGURKI POSTACI W STREFIE WEJŚCIA
- WEŹ KARTY I FIGURKI PRZECIWNİKÓW; W PRZYPADKU ZWYKŁYCH PRZECIWNİKÓW:
  - 1 : 2 FIGURKI (2 GRUPKI Z 1 PRZECIWNIKIEM KAŻDA)
  - 2 : 4 FIGURKI (2 GRUPKI Z 2 PRZECIWNIKAMI KAŻDA)
  - 3 : 5 FIGUREK (1 GRUPKA Z 3 PRZECIWNIKAMI I 1 GRUPKA Z 2 PRZECIWNIKAMI)
  - 4 : 6 FIGUREK (2 GRUPKI Z 3 PRZECIWNIKAMI KAŻDA)

Grupka to podgrupa większej grupy przeciwników. Podczas przygotowania walki, wszyscy przeciwnicy należący do grupki, są ustawieni na sąsiadujących ze sobą polach.

- O ILE SCENARIUSZ NIE STANOWI INACZEJ, USTAW NAJPIERW BOSSA/ELITARNEGO PRZECIWNIKA, NASTĘPNIE PIERWSZĄ GRUPKĘ PRZECIWNİKÓW DO NASTĘPUJĄCYCH STREF:
  - 1 : 1-2 = #1, 3-4 = #2, 5-6 = #3
- USTAWIENIE DRUGIEJ GRUPKI:
  - ZWARTA GRUPA:** NA POLACH SĄSIADUJĄCYCH Z CO NAJMNIEJ JEDNĄ FIGURKĄ Z PIERWSZEJ GRUPKI
  - LUŻNA GRUPA:** W ODLEGŁOŚCI 1-2 PÓL OD PIERWSZEJ GRUPKI
  - ROZPROSZONA:** W ODLEGŁOŚCI 3+ PÓL OD PIERWSZEJ GRUPKI
- RZUĆ 1 DLA KAŻDEJ GRUPY PRZECIWNİKÓW, ELITARNEGO I BOSSA. WYNIK 5-6: NA JEDNYM POLU SĄSIADUJĄCYM Z JEDNĄ Z FIGUREK POJAWIA SIĘ 1 MIĘSNY ROBAŁ
- JEŻELI WG SCENARIUSZA MOŻE WYSTĄPIĆ WYCZERPANIE BOJOWE, PRZYGOTUJ LICZNIK RUND WALKI

W przypadku scenariuszy walki: sprawdź WALKĄ W JASKINIACH I TUNELACH KOPALNI!



## RUNDA WALKI

### 1) FAZA GRACZY

Jeżeli **Wyczerpanie bojowe** może wystąpić, zwiększ licznik rund walki o 1!

- ODNÓW PUNKTY AKCJI: PEŁNA PULA (♣), POMNIEJSZONA O KARĘ Z WYCZERPANIA (♣)!
- WYKONUJ SVOJE AKCJE JEDNOCZEŚNIE LUB W KOLEJNOŚCI

Lider drużyny zapisuje **XP** za wszystkich pokonanych przeciwników. Są one dzielone po równo pomiędzy graczy - po zakończeniu walki. **XP** które nie może być podzielone, zostaje w puli.

Jeżeli postać znajduje się maks. 4 pola od ? żetonu i może go widzieć bez przeszkód, sprawdź w księdze walki, co dzieje się dalej!

**ODWRÓT:** Postać stojąca w strefie wejścia, może wycofać się, płacąc 3♣. Może również wycofać się, jeśli na koniec rundy walki stoi w strefie wejścia, a na sąsiednich polach nie ma przeciwników. Jeżeli cel scenariusza został osiągnięty i nic nie blokuje strefy wejścia, można natychmiast zakończyć walkę.

Jeżeli scenariusz zawiera strefę wyjścia, odwrót jest możliwy tylko w tym miejscu!

### 2) FAZA PRZECIWNIKÓW

- PRZENIEŚ MIĘSNE ROBALE: RZUĆ 1♣, PRZESUŃ JE O 1 POLE W ODPOWIEDNIM KIERUNKU

Celem każdego przeciwnika jest zaatakowanie najbliższej postaci. Przeciwnik może atakować tylko raz na rundę, o ile nie posiada odpowiedniej zdolności!

Bossowie i Elitarni przeciwnicy zamieniają się miejscami ze zwykłymi przeciwnikami zajmującymi ich docelowe pola.

- PIERWSZEŃSTWO MAJĄ PRZECIWNICY ZNAJDUJĄCY SIĘ NAJBLIŻEJ POSTACI, JEŻELI:
  - A) PRZECIWNIK ZOSTAŁ JUŻ ZAATAKOWANY LUB
  - B) POSTAĆ JEST W LINII WIDZENIA (♣) LUB
  - C) POSTAĆ ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU PERCEPCJI (♣) LUB
  - D) PRZECIWNIK Z TEJ SAMEJ GRUPY, KTÓRY WCZEŚNIEJ STAŁ NA SĄSIEDNIM POLU, JUŻ WYKONAŁ SVOJĄ AKCJĘ W TEJ RUNDZIE
- JEŻELI WYSTĘPUJE, USUŃ 1♣ ŻETON I ZMNIEJSZ O 1♣ WYTRZYMAŁOŚĆ PRZECIWNIKA
- WYKONAJ AKCJE: RUCH (1♣ ZA KAŻDE POLE) I ATAK:
  - PRZECIWNIK PRZEZNACZA WSZYSTKIE POZOSTAŁE ♣ NA MANEWR BOJOWY
  - ZWRACAJ UWAGĘ NA FAZY BOSSA!
- JEŻELI PRZECIWNIK NIE MA WYSTARCZAJĄCEJ LICZBY ♣ BY WYKONAĆ ATAK, UTRZYMUJE CO NAJMNIEJ 1 POLE ODSTĘPU OD KAŻDEJ POSTACI



## WALKA W JASKINIACH I TUNELACH KOPALNI (🔥)

KAŻDA POSTAĆ, KTÓRA NIE TRZYMA POCHODNI W RĘCE ANI NIE MA JEJ W MIEJSCU SZYBKIEGO DOSTĘPU, PODLEGA KARZE ⚡+1 DO WSZYSTKICH RZUTÓW UMIEJĘTNOŚCI (ATAK, OTWIERANIE ZAMKÓW, RZUCANIE ZAKŁĘĆ). NIE DOTYCZY PRZECIWNIKÓW!

## WYCZERPANIE BOJOWE

OD WSKAZANEJ RUNDY WALKI, KAŻDA POSTAĆ OTRZYMUJE 1☹ (NIEUSUWALNE)!

## UMIERANIE I ŚMIERĆ

POSTAĆ Z 0 LUB MNIEJ ☹ UMIERA I MOŻE ZOSTAĆ URATOWANA DO KOŃCA NASTĘPNEJ RUNDY PRZEZ:

- PODANIE MIKSTURY (🧪) (POSTAĆ MUSI BYĆ NA SĄSIADUJĄCYM POLU)
  - UŻYCIE WŁASNEJ MIKSTURY: KOSZT +1☹
  - UŻYCIE MIKSTURY Z SZYBKIEGO DOSTĘPU BĄDŹ EKWIPUNKU UMIERAJĄCEJ POSTACI: 4☹
- ZAKŁĘCIE: „UZDROWIENIE”
  - UŻYJ WŁASNEGO ZWOJU/MAGICZNEJ RUNY: STANDARDOWY ☹ KOSZT
  - UŻYJ ZWOJU Z SZYBKIEGO DOSTĘPU LUB EKWIPUNKU UMIERAJĄCEJ POSTACI: 5☹

## ODRODZENIE

POLEGŁE POSTACIE ODRADZAJĄ SIĘ Z 1☹ I 6☹:

- POZA SCENARIUSZAMI WALKI: JEDNĄ RUNDĘ PÓŹNIEJ W TYM SAMYM OBSZARZE.
- PODCZAS WALKI: JEDNĄ RUNDĘ PÓŹNIEJ W STREFIE WEJŚCIA. ODRODZONE POSTACIE NIE MOGĄ ATAKOWAĆ AŻ DO NASTĘPNEJ RUNDY!

## PRZEDWCZESNE OPUSZCZENIE WALKI

JEŚLI OPUŚCISZ SCENARIUSZ WALKI PRZED OSIĄGNIĘCIEM CELU, MOŻESZ PÓŹNIEJ PODJĄĆ KOLEJNĄ PRÓBĘ. ZANOTUJ, KTÓRZY PRZECIWNICY, ZWŁOKI I SKRZYNIE ZNAJDUJĄ SIĘ NA PLANSZY. PO PONOWNYM ROZPOCZĘCIU SCENARIUSZA, PRZECIWNICY ODZYSKUJĄ SWOJE POCZĄTKOWE STATYSTYKI. PONADTO NALEŻY USTAWIĆ ICH NA WYZNACZONYCH POLACH!

## KONIEC WALKI

KIEDY OSIĄGNIESZ CEL (W PRZYPADKU ZASADZKI OZNACZA TO OPUSZCZENIE SCENARIUSZA PRZEZ STREFĘ WYJŚCIA) WYCZERPANIE (☹) ZOSTANIE ZRESETOWANE DO 0!



## ZDOLNOŚCI BOJOWE

|                                                                                     |                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>SKOK:</b> może przeskakiwać przez gruzowiska i figurki bez dodatkowego ⚡ kosztu                                                                             |
|    | <b>LATANIE:</b> może przelatywać nad gruzowiskami, barykadami i figurkami<br><b>LEWITACJA:</b> może przemieszczać się nad gruzowiskami i barykadami            |
|    | <b>PRZEKOPYWANIE SIĘ:</b> jeśli cel znajduje się w odległości większej niż 2 pola, +1 ⚡ i swobodny ruch do celu (wszystkie przeszkody i figurki są ignorowane) |
|    | <b>ATAK ZAMACHOWY:</b> atak przeciwko 2 sąsiadującym celom; drugi atak pomniejszony o 2 ⚡                                                                      |
|    | <b>BLOK KRYTYCZNY:</b> pierwsze trafienie krytyczne nie generuje dodatkowych ✨                                                                                 |
|    | <b>SZYBKI ATAK:</b> jeżeli cel jest oddalony o co najmniej 2 pola, przenieś się, nie ponosząc kosztów, na pole znajdujące się bezpośrednio przed celem         |
|    | <b>DZIKI ATAK:</b> ⚡-1                                                                                                                                         |
|    | <b>WALKA W GRUPIE:</b> +1 ⚡ do ataku, jeśli co najmniej jeden członek grupy znajduje się na sąsiadującym polu                                                  |
|    | <b>OGLUSZENIE:</b> +1 ⚡ przy zadaniu obrażeń                                                                                                                   |
|    | <b>ODSKOK:</b> cofa się o 1 pole po wykonaniu ataku (brak dodatkowych ⚡ kosztów)                                                                               |
|   | <b>TRAFIENIA KRYTYCZNE:</b> 2 wyniki 12 liczą się jako 1 trafienie krytyczne                                                                                   |
|  | <b>ROZPŁATANIE:</b> +1 ✨ przy zadaniu obrażenia                                                                                                                |



# CELE I SYTUACJE SPECJALNE

## OCHRONA

PRZEMIEŚĆ TOWARZYSZA (CZŁOWIEKA) NA POLE DOCELOWE, POZOSTANIE TAM DO ROZPOCZĘCIA NASTĘPNEJ RUNDY WALKI. POLE DOCELOWE OZNACZONE JEST JEDNYM Z NASTĘPUJĄCYCH ŻETONÓW:



ABY PRZEMIEŚCIĆ TOWARZYSZA NALEŻY WYDAĆ  WŁASNYCH ZASOBÓW. NA KONIEC FAZY GRACZY TOWARZYSZ NIE MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ DALEJ IŻ 2 POLA OD POSTACI, W PRZECIWNYM RAZIE CEL MISJI NIE MOŻE BYĆ ZREALIZOWANY!

PRZECIWNICY TRAKTUJĄ TOWARZYSZĄ Z WROGOŚCIĄ I BĘDĄ GO ATAKOWAĆ. TOWARZYSZ MA 1  I NIE POSIADA PANCERZA!

## RATUNEK

TWOIM CELEM JEST BEZPIECZNA ESKORTA JEDNEGO LUB DWÓCH LUDZI DO STREFY WEJŚCIA. NA POCZĄTKU NASTĘPNEJ RUNDY WALKI KAŻDY URATOWANY CZŁOWIEK OPUSZCZA SCENARIUSZ WALKI BEZ POTRZEBY WYKONYWANIA DALESZYCH DZIAŁAŃ.

NA POCZĄTKU SCENARIUSZA, WSZYSCY LUDZIE PRZEZNACZENI DO URATOWANIA SĄ NIEAKTYWNI (UMIEŚĆ ICH FIGURKI NA BOKU). ABY ICH AKTYWOWAĆ, JEDNA Z POSTACI MUSI STANĄC NA SĄSIEDNIM POLU I WYDAĆ 3 .

ABY PRZEMIEŚCIĆ AKTYWOWANEGO CZŁOWIEKA, MUSISZ WYDAĆ  Z WŁASNYCH ZASOBÓW. NA KONIEC FAZY GRACZY CZŁOWIEK NIE MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ DALEJ NIŻ 2 POLA OD POSTACI, W PRZECIWNYM RAZIE CEL MISJI NIE ZOSTAJE ZALICZONY!

PRZECIWNICY TRAKTUJĄ TOWARZYSZĄ Z WROGOŚCIĄ I BĘDĄ GO ATAKOWAĆ. TOWARZYSZ MA 1  I NIE POSIADA PANCERZA!

## ZNISZCZ OBIEKT

MUSISZ ZNISZCZYĆ OBIEKT. REPREZENTUJE GO JEDEN Z ŻETONÓW:



ABY ZADAĆ OBRAŻENIA OBIEKTOWI TAK, JAK W WALCE Z PRZECIWNIKAMI, ATAK MUSI POKONAĆ JEGO PANCERZ. MOŻESZ WEJŚĆ NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ OBIEKT, LECZ, ABY GO ZAATAKOWAĆ, MUSISZ ZNAJDOWAĆ SIĘ NA SĄSIADUJĄCYM POLU. WEŹ ŻETON OBIEKTU I UŻYJ KOSTKI () BY ŚLEDZIĆ JEGO PUNKTY ŻYCIA, ZGODNIE Z WARTOŚCIĄ OKREŚLONĄ W SCENARIUSZU.



## ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

ABY ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ, MUSISZ UMIEŚCIĆ KOSTKĘ (🎲) NA KAŻDYM SYMBOLU NA PŁYTCE ZAGADKI. NASTĘPNIE PRZEJDŹ NA POLE ZAWIERAJĄCE OBIEKT ZAGADKI I AKTYWUJ GO, WYDAJĄC 2🎲. OBIEKT ZAGADKI PRZEDSTAWIAJĄ ŻETONY:



RZUCASZ KOSTKĄ W NASTĘPUJĄCYCH SYTUACJACH (ZWRÓĆ UWAGĘ NA WŁAŚCIWĄ KOLUMNĘ!):

|                                    | 1👤 | 2👤 | 3👤 | 4👤 |
|------------------------------------|----|----|----|----|
| WYDAJ 6🎲 PRZY OBIEKCIE ZAGADKI (*) | 2🎲 | 2🎲 | 1🎲 | 1🎲 |
| BOSS POKONANY                      | 5🎲 | 4🎲 | 3🎲 | 2🎲 |
| ELITARNY PRZECIWNIK POKONANY       | 4🎲 | 3🎲 | 2🎲 | 1🎲 |
| PRZECIWNIK POKONANY                | 2🎲 | 2🎲 | 1🎲 | 1🎲 |
| ZWŁOKI PRZESZUKANE                 | 2🎲 | 2🎲 | 1🎲 | 1🎲 |
| SKRZYNIA OTWARTA                   | 3🎲 | 3🎲 | 2🎲 | 1🎲 |

(\*) CO NAJMNIEJ 1 BOSS I/LUB 1 ELITARNY PRZECIWNIK MUSZĄ NADAL ŻYĆ!

PŁYTKA ZAGADKI POSIADA WGŁĘBIENIA PONUMEROWANE OD 1 DO 6. GDY TYLKO WYRZUCISZ JEDEN Z TYCH NUMERÓW, UMIEŚĆ KOSTKĘ W ODPOWIEDAJĄCYM MU WGŁĘBIENIU. GDY W KAŻDYM WGŁĘBIENIU ZNAJDUJE SIĘ KOSTKA - ROZWIĄZAŁEŚ ZAGADKĘ.

## POŚCIG

MOŻE SIĘ ZDARZYĆ TAK, ŻE JEDEN Z PRZECIWNIKÓW RUSZY ZA WAMI I POJAWI SIĘ NA PLANSZY PODCZAS NASTĘPNEJ WALKI WRAZ Z PRZECIWNIKAMI, KTÓRZY SĄ PRZEWIDZIANI W SCENARIUSZU.

JEŻELI WÓWCZAS WSZYSTKIE FIGURKI NALEŻĄCE DO GRUPY PRZECIWNIKÓW Z POŚCIGU ZNAJDUJĄ SIĘ JUŻ NA POLU BITWY, DANY PRZECIWNIK NIE POJAWI SIĘ, DOPÓKI PONOWNIE NIE BĘDZIE DOSTĘPNA ODPOWIEDNIA FIGURKA. GDY PRZECIWNIK SIĘ POJAWI, RZUĆ 🎲 - TAK, JAK PODCZAS PRZYGOTOWANIA WALKI - ABY OKREŚLIĆ MIEJSCE JEGO POJAWIENIA SIĘ:

1-2 = 🏠 #1, 3-4 = 🏠 #2, 5-6 = 🏠 #3

## TOTEMY SZAMANA ORKÓW

SZAMAN ORKÓW PRZYZYWA TOTEMY NA LOSOWYM POLU POJAWIENIA SIĘ (1🎲: 1-2 = 🏠 #1, 3-4 = 🏠 #2, 5-6 = 🏠 #3). TAK DŁUGO JAK CO NAJMNIEJ JEDEN TOTEM JEST AKTYWNY, SZAMAN OTRZYMUJE 🛡️+1. ABY ZNISZCZYĆ JEDEN Z TOTEMÓW, WYSTARCZY JEDEN ATAŁ Z WYNIKIEM 1!











**Version: 0.8.7revised**