

CEL GRY

Przechodź kolejne rozdziały, aż osiągniesz ostateczne wyzwanie i rozpatrzysz jego warunek zwycięstwa.
Czy to blokujący rozdział? Karta rozdziału powie ci, co zrobić, aby rozdział postąpił lub jak umieścić żeton wyjścia.
Czy umieściłeś żeton wyjścia? Wszyscy odkrywcy muszą wyjść z kafelka planszy, aby rozdział postąpił.
Jeśli żadne z powyższych: aktywuj pole rozdziału i spowoduj postęp rozdziału.

1 FAZA ODKRYWCÓW

- Na początku tej fazy na odpowiednie plansze graczy wracają wszystkie znaczniki odkrywców.
- Odśwież kondycję każdego odkrywcy do jej maksymalnej wartości według wskazań z jego karty.

AKCJE ODKRYWCÓW

Ruch	❶ za pole planszy	Porusz się w dowolnym kierunku (<i>w pionie, poziomie lub na ukoś</i>) na sąsiadujące, niezajęte, dostępne pole.
Użycie ekwipunku	❸	Usuń z wyposażenia wszystkie twoje przedmioty, wyposaż się w dowolną liczbę głównych przedmiotów, a następnie ulepsz lub wzmocnij dowolną liczbę przedmiotów na wyposażeniu. Daj dowolną liczbę przedmiotów dowolnym sąsiadującym odkrywcom.
Wymiana	❷	Możesz dać i otrzymać od sąsiadującego odkrywcy dowolną liczbę przedmiotów.
Wyjście z kafelka planszy	❷	Usuń swoją figurkę z obszaru gry i od tej chwili pomijaj swoją turę i rzuty w fazie rozstawiania.
Eksploracja nowego kafelka planszy	❷	Dobierz wierzchni kafelek planszy i połącz go z brzegiem kafelka planszy, z którego eksplorujesz, stroną z symbolem kierunku.
Zagrywanie aktywnych zdolności	KOSZT	Możesz zagrywać aktywne zdolności z: <ul style="list-style-type: none">• twojej karty odkrywcy• twoich przypisanych wydarzeń odkrywców• zużywalnych przedmiotów• przedmiotów na wyposażeniu• aktualnego rozdziału• aktualnego wydarzenia odkrywców
Otwarcie / zamknięcie drzwi	❷	Jeśli drzwi są <i>otwarte</i> (nie ma na nich żetonów), zamknij je poprzez umieszczenie na nich figurki zamkniętych drzwi. Jeśli drzwi są zamknięte (<i>jest na nich figurka zamkniętych drzwi</i>), otwórz je poprzez usunięcie figurki zamkniętych drzwi.
Zniszczenie zamkniętych drzwi	❹	Zastąp figurkę zamkniętych drzwi żetonem zniszczonych drzwi.
Aktywacja nieoświetlonego pola rozdziału	❸ 3⚡	Jeśli aktualny rozdział nie jest blokujący i jeśli żeton wyjścia nie jest umieszczony na żadnym kafelku planszy: <ul style="list-style-type: none">• Odwróć aktualną kartę rozdziału i rozpatrz jej zdolności «wejście do gry».• Umieść żeton zniszczenia na polu rozdziału.
Aktywacja oświetlonego pola rozdziału	❶	Jeśli aktualny rozdział nie jest blokujący i jeśli żeton wyjścia nie jest umieszczony na żadnym kafelku planszy: <ul style="list-style-type: none">• Odwróć aktualną kartę rozdziału i rozpatrz jej zdolności «wejście do gry».• Odwróć żeton światła na zniszczoną stronę.
Piecztowanie pola rozstawiania	❸ 4⚡	<ul style="list-style-type: none">• Obniż zagrożenie potworów o 1.• Jeśli na polu znajduje się jednostka, zniszcz ją.• Umieść na polu dwa żetony zniszczenia.• Rozpatrz efekt oświetlenia rozdziału (umieść żeton światła na polu rozdziału na twoim kafelku planszy).
Aktywacja stacji odnowy	❶	<ul style="list-style-type: none">• Rzuć kością odnowy.• Możliwe wyniki: przywróć 1 punkt zdrowia, przywróć całą kondycję lub nic się nie dzieje.• Umieść żeton zniszczenia na stacji odnowy.

2 FAZA ROZSTAWIANIA

Kiedy masz wykonać rzut w fazie rozstawiania (*sprawdź dla każdego odkrywcy*):



ROZSTAWIANIE POTWORA

- Dobierz kartę z talii potworów (*Jeśli w talii nie ma żadnych dostępnych kart, potasuj zniszczone karty. Jeśli wciąż nie ma żadnych kart potworów, zwiększ zagrożenie potworów o 1 i pomini następne kroki*).
- Ułóż kartę potwora na końcu toru potworów.
- Zwróć uwagę na maksymalną wartość zdrowia potwora na jego karcie (*będziesz umieszczać żeton rany za każdy stracony punkt*).
- Umieść figurkę potwora na polu rozstawiania najbliższej ciebie (*jeśli dane pole rozstawiania jest zajęte, wybierz niezajęte pole najbliższej danego pola rozstawiania*).
- Rozpatrz wszystkie zdolności «wejście do gry» rozstawianego potwora (*jeśli takie ma*).

RUNDA GRY

1 FAZA ODKRYWCÓW → 2 FAZA ROZSTAWIANIA → 3 FAZA GROZY → 4 FAZA POTWORÓW

Odkrywcy działają w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności, wykonując dowolne akcje aż do wyczerpania kondycji lub podjęcia decyzji o zakończeniu tury.

Kiedy odkrywca zakończy swoją turę, ustaw jego kondycję na 0 (*chyba, że już osiągnęła tę wartość*).

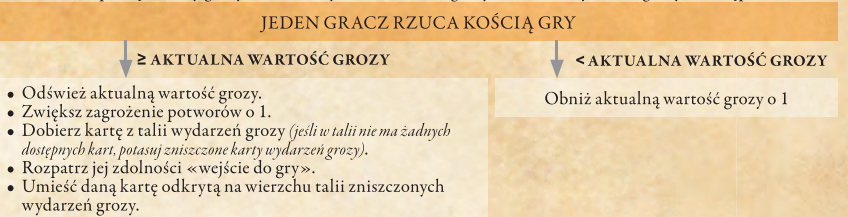
Aktywacja dźwigni pułapki	❷	<ul style="list-style-type: none">• Zaatakuj za ❸ wszystkie jednostki na polach pułapek na twoim kafelku planszy.• Umieść żeton zniszczenia na dźwigni pułapki.
Aktywacja pola wydarzenia	❸	<ul style="list-style-type: none">• Przywróć 1 punkt esencji.• Dobierz wierzchnią kartę z talii wydarzeń odkrywców.• Rozpatrz jej zdolności «wejście do gry».• Jeśli jest to przypisane wydarzenie, umieść je obok twojej karty odkrywcy. W przeciwnym razie umieść daną kartę odkrytą na wierzchu talii zniszczonych wydarzeń odkrywców.• Umieść żeton zniszczenia na polu wydarzenia.
Aktywacja skrzyni	❸	<ul style="list-style-type: none">• Przywróć 1 punkt esencji.• Dobierz 2 wierzchnie przedmioty z dowolnej talii (jednej lub więcej).• Z tych 2 kart wybierz 1. Możesz ją zniszczyć lub umieścić na wierzchu odpowiedniej talii przedmiotów.• Zachowaj pozostałą kartę lub daj ją sąsiadującemu odkrywcy.• Możesz natychmiast wyposażać się w zachowaną kartę jako główny przedmiot, jeśli to jeden z typów przedmiotu odpowiadających twojej klasie: osilek – broń, strzelec – ubiór, mystyk – artefakt, rzemieślnik – przedmiot dowolnego typu.• Umieść żeton zniszczenia na skrzyni.
Aktywacja warsztatu	❸	<ul style="list-style-type: none">• Dobierz 3 wierzchnie przedmioty z dowolnej talii (jednej lub więcej).• Możesz zamienić dowolne dobrane karty z przedmiotami z twojego ekwipunku.• Wybierz 1 kartę, a następnie zachowaj ją lub daj sąsiadującemu odkrywcy.• Zniszcz dowolną liczbę pozostałych kart, a następnie umieść resztę kart na wierzchu odpowiednich talii przedmiotów w wybranej przez siebie kolejności.• Rozpatrz za darmo efekt <i>użycia ekwipunku</i>.• Umieść żeton zniszczenia na warsztacie.

WYKORZYSTAJ NASTĘPUJĄCE ELEMENTY PLANSZY NA SVOJĄ KORZYŚĆ:

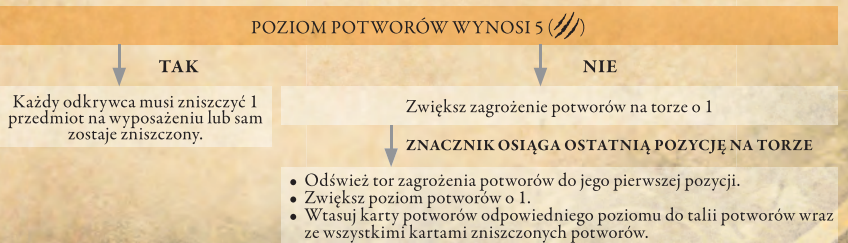
Wybuchająca beczka	To specjalny typ jednostki, która może być tylko atakowana. Jeśli wynik rzutu ataku przeciwko wybuchającej beczce wyniesie co najmniej 1: <ul style="list-style-type: none">• Zaatakuj za ❸ każdą jednostkę sąsiadującą z wybuchającą beczką• Umieść żeton zniszczenia na wybuchającej beczce. Kiedy jednostka zostanie odepchnięta lub przyciągnięta na wybuchającą beczkę, należy traktować beczkę tak, jakby została trafiona.
Czeluść	Czeluść to specjalny typ dostępnego pola. Jednostka, która poruszy się, zostanie odepchnięta, przyciągnięta lub teleportowana na pole czeluści, zostaje zniszczona. Bezmyślne potwory nigdy dobrowolnie nie poruszają się na czeluście.
Gruz	Gruz to niedostępne pole, które blokuje pole widzenia.
Ściana	Ściana to rodzaj krawędzi pola planszy, która dzieli pola i blokuje pole widzenia.

3 FAZA GROZY

Na początku fazy grozy umieść wszystkie znaczniki grozy obok talii wydarzeń grozy, a następnie:



ZWIĘKSZ ZAGROŻENIE POTWORÓW



4 FAZA POTWORÓW

Potwory działają w ściśle określonej kolejności, opartej o tor potworów. Każdy potwór podejmuje swoją turę i wykonuje w niej swoje akcje, dopóki nie straci całej kondycji, albo dopóki nie będzie w stanie ustawić się bliżej wobec najbliższego sobie odkrywcę.

NAJBLIŻSZY ODKRYWCA

Cheć określić najbliższego odkrywcę, oblicz liczbę kroków do każdego odkrywcę, jaki może zostać wybrany za cel, znajdującego się na dowolnym kafelku planszy. Podczas obliczania pomiń niedostępne pola planszy takie, jak gruz lub pola akcji, ale zignoruj zamknięte drzwi i jednostki (nieruchome jednostki są traktowane jak gruz). Jeśli jest wybór pomiędzy co najmniej dwoma odkrywcami, celem stanie się ten, który:

- Ma najmniej pozostałego zdrowia.
- Zostanie wybrany decyzją graczy.

POTWORY BEZMYŚLNE (rozgrywane w tej kolejności) I KNUJĄCE		
Zagrywanie aktywnych zdolności	KOSZT	Potwór może zagrywać aktywne zdolności z: <ul style="list-style-type: none">• swoich przypisanych wydarzeń grozy• aktualnego wydarzenia grozy• swojej karty potwora
Zniszczenie zamkniętych drzwi	4	Zastąp figurkę zamkniętych drzwi żetonem zniszczonych drzwi.
Ruch	1 za pole planszy	Porusz się (w pionie, poziomie lub na ukos) na sąsiadujące, niezajęte i dostępne pole w stronę najbliższego odkrywcę.

Po zagraniu aktywnej zdolności lub poruszeniu się za 1 punkt kondycji, potwór ponownie próbuje zagrać jedną ze swoich aktywnych zdolności, a następnie próbuje poruszyć się w stronę najbliższego odkrywcę.

KNUJĄCE POTWORY (dodane zdolności)		
Ruch	1 za pole planszy	Porusz się (w pionie, poziomie lub na ukos) na sąsiadujące, niezajęte i dostępne pole.
Otwarcie / zamknięcie drzwi	3	Jeśli drzwi są otwarte, zamknij je poprzez umieszczenie na nich figurki zamkniętych drzwi. Jeśli drzwi są zamknięte, otwórz je poprzez usunięcie figurki zamkniętych drzwi.
Zniszczenie drzwi	4	Knujące potwory mogą niszczyć otwarte lub zamknięte drzwi.
Aktywacja dźwigni pułapki	3	<ul style="list-style-type: none">• Zaatakuj za 3 wszystkie jednostki na polach pułapek na kafelku planszy aktywującego potwora.• Umieść żeton zniszczenia na dźwigni pułapki.

NISZCZENIE POTWORÓW

Jeśli punkty zdrowia potwora spadną do 0 lub jeśli potwór znajduje się na polu czeluści, dany potwór zostaje zniszczony.

- Rozpatr wszystkie zdolności «kiedy ten potwór zostanie zniszczony» danego potwora.
- Jeśli potwór został zniszczony podczas tury odkrywcę, przywróć danemu odkrywcę 1 punkt esencji.

Jeśli poziom zniszczonego potwora jest niższy niż aktualny poziom potworów i nie jest to potwór poziomu 4:

- Usuń jego kartę i figurkę z gry.

W przeciwnym razie:

- Umieść kartę danego potwora na wierzchu talii zniszczonych potworów.
- Odłóż na bok figurkę danego potwora.

WYPĘDZONE POTWORY

Traktuj je tak samo, jak zniszczone potwory, poza następującymi wyjątkami:

- Odkrywcę nie przywracają za nie esencji.
- Wypędzonych potworów nie uważa się za zniszczonych.
- Wypędzenie ich nie wywołuje efektów «kiedy... zostanie zniszczony».

ESENCJA

Przywracasz esencję za:

- Aktywację pola skrzyni lub wydarzenia.
- Zniszczenie potwora w twojej turze.
- Specjalne zdolności, które przywracają esencję.

Wykorzystywanie esencji:

- Stracić 1 punkt esencji zamiast tracić 1 punkt zdrowia (działa to nawet jako koszt aktywnych zdolności).
- Po twoim rzucie ataku, albo po dowolnym innym rzucie ataku w twojej turze, możesz zwiększyć wynik danego rzutu o 1 za każdy stracony punkt esencji.
- Zagrywanie zdolności aktywowanych esencją.
- Pieczętowanie pola rozstawiania.
- Aktywacja nieoświeconego pola rozdziału.
- Działanie jako wspomagający odkrywcę.

WSPOMAGAJĄCY ODKRYWCY

Kiedy miałbyś stracić esencję, inni odkrywcę mogą cię wesprzeć poprzez stratę własnej esencji.

Wspomagający odkrywcę muszą się dobrowolnie zgodzić na udzielenie pomocy i sąsiadować z tobą, innym wspomagającym odkrywcę lub wybranym polem (przykładowo pieczętując pole rozstawiania lub aktywując nieoświecone pole rozdziału).

Nie musisz tracić własnej esencji.

Powyższe zasady działają zawsze, nawet gdy chodzi o koszt twoich aktywnych zdolności, twoje rzuty ataku oraz inne rzuty ataku w twojej turze.

ATAKOWANIE

Dla ataków podstawowych blokującą cechą jest pancerz. Dla ataków magicznych blokującą cechą jest wola.

- Rzuć wszystkimi kośćmi i i , wskazanymi w danej zdolności i dodaj uzyskane na nich wyniki.
- Do tej sumy dodaj wszystkie działające obecnie efekty i esencję straconą na potrzeby zwiększenia rzutu ataku.
- Od tej sumy odejmij wszystkie działające obecnie efekty, które obniżają rzut ataku.
- Jeśli ostateczny wynik rzutu jest równy lub wyższy niż blokująca cecha celu:
 - Atakujący trafia.
 - Blokujący zostaje trafiony.
 - Blokujący traci 1 punkt zdrowia.

Jeśli atak miałby wpłynąć na kilka jednostek (przykładowo jest to pułapka lub wybuchająca beczka), należy wykonać tylko jeden rzut ataku i zastosować jego ostateczny wynik wobec wszystkich blokujących.

ODPYCHANIE - PRZYSIĄGANIE

Jeśli jednostka będąca celem tego efektu znajduje się w pionie lub w poziomie w stosunku do aktywującego pola, porusza się w linii prostej. W przeciwnym razie porusza się na ukos. Wybuchająca beczka jest traktowana tak, jakby została trafiona, kiedy zostanie na nią odepchnięta lub przyciągnięta jednostka. Gdyby jednostka miała zostać odepchnięta lub przyciągnięta na dźwignię pułapki, należy aktywować daną dźwignię pułapki. Jeśli jednostka zostanie odepchnięta lub przyciągnięta na pole czeluści, zostaje zniszczona. Nieruchomych jednostek nie można odpychać, ani przyciągać.

ETERYCZNOŚĆ

Jeśli jednostka jest eteryczna, nie może być wybierana za cel ataków przez inne jednostki, chyba że działa na nią jakiś efekt pozwalający wybierać za cel eteryczne jednostki. Eteryczne jednostki można atakować niebezpośrednio przy użyciu pułapek, wybuchających beczek i innych zdolności, które nie wymagają wybrania za cel eterycznej jednostki (przykładowo ataków, które wpływają na sąsiadujące jednostki). Potwory ignorują wszystkich odkrywców, których nie można wybrać za cel i nie poruszają się w ich stronę. Jednostki mogą przechodzić przez eteryczne jednostki, a eteryczne jednostki mogą przechodzić przez inne jednostki. Bez względu na powyższą zasadę, eteryczne jednostki są wciąż uważane za przeszkody.

TELEPORTACJA

Kiedy jednostka teleportuje się na jakąś odległość, docierając na docelowe dostępne pole ignoruje wszystkie ściany, przeszkody, gruz i zamknięte drzwi. Kiedy teleportujesz się na określone docelowe pole, wykorzystaj najbliższe pole odpowiedniego typu na twoim kafelku planszy. Jeśli docelowe pole jest zajęte lub niedostępne, wybierz inne pole, które jest wobec niego najbliższe, dostępne i niezajęte.

ZAMIANA MIEJSC

Zamień się miejscami (poprzez przedstawienie figurek na kafelku planszy) z wybraną za cel jednostką.

KONTROLOWANIE POTWORA

Kiedy kontrolujesz potwora, kontrolujesz wszystkie akcje w jego turze i traktujesz go jak knującego potwora. Kontrolujesz ruch potwora i zagrywanie jego zdolności (możesz poruszyć go na czeluści lub zmusić go, by zaatakował inne potwory).

	DOSTĘPNE Możesz poruszyć się na nie i wybierać za cel przez nie za pomocą lub	PRZESZKODA Możesz wybierać za cel przez nią tylko za pomocą	BLOKUJE POLE WIDZENIA
Pole dostępne (wliczając pole pułapki i czeluści)	✓	✗	✗
Jednostka* (odkrywcę, potwór)	✗	✓	✗
Ściana, zamknięte drzwi, gruz	✗	✗	✓
Pole akcji (pole wydarzenia, skrzynia, warsztat, stacja odnowy, dźwignia pułapki, pole rozdziału)	✗	✓	✗
Pole rozstawiania (bez umieszczonych żetonów)	✓	✗	✗
Wybuchająca beczka	✗	✓	✗
Zniszczone pole planszy	✗	✓	✗

*Wobec eterycznych jednostek stosuje się specjalne zasady wybierania za cel.

🕒	Wybieranie za cel ataku bezpośredniego (atak na sąsiadującą jednostkę/pole)	⊗	Zniszcz przedmiot/jednostkę/przypisane wydarzenie
⊗	Wybieranie za cel ataku dystansowego (w zasięgu ✗, blokowane przez przeszkody)	■	Kość mocnego ataku
⊗	Wybieranie za cel ataku dystansowego (w zasięgu ✗, ignorując przeszkody)	□	Kość słabego ataku
⚠️	Rzut na efekt (rzucić kością gry, jeśli 2✗ rozpatr efekt)	🔄	Zdolność «wejście do gry»
📄	Warunek odliczany (za każdym razem, kiedy zostanie wywołany dany warunek, umieść na karcie żeton odliczania; jeśli liczba żetonów =Y, rozpatr efekt)	⊗	Rozpatr długotrwały efekt (czytaj go jako „w tej rundzie”; umieść znacznik na aktywującej karcie; kumuluje się maksymalnie ✗ razy)
🗑️	Usuń przedmiot z wyposażenia	⊖	Usuń znacznik z tej karty (długotrwały efekt przestaje działać)