FROSTHAVEN

INSTRUKCJA

Spis treści

Pierwsze kroki ... **3**
Startowe klasy postaci ... 3
Tworzenie postaci ... 4
Nauka zasad ... 6
Faza scenariusza ... **7**
Rozpoczęcie scenariusza ... **8**
Karty scenariuszy ... 10
Wydarzenia na szlaku ... 12
Kafle mapy i ściany ... 13
Kafelki nakładek ... 13
Talia łupów ... 16
Poziom scenariusza ... 16
Cele bitewne ... 17
Rozgrywanie scenariusza ... **18**
Wybór kart ... 18
Kolejność inicjatywy ... 19
Tury postaci i potworów ... 20
Omówienie akcji i zdolności ... 20
Ważne pojęcia dotyczące zdolności ... 21
Linia wzroku ... 21
Cel ... 21
Sojusznicy, wrogowie i „na siebie" ... 21
Zasięg ... 21
Obszar działania ... 22
Dodane efekty ... 22
Wyzwalacze warunkowe ... 22
Żywioły ... 23
Zdolności ... 24
Ruch ... 24
Skok ... 24
Latanie ... 24
Teleport ... 24
Atak ... 25
Kolejność modyfikacji ataku ... 25
Karty modyfikatorów ataku ... 25
Efekty ataku ... 26
Korzyść i niekorzyść ... 27
Przebicie ... 27
Stany ... 28
Stany pozytywne ... 28
Stany negatywne ... 29
Leczenie ... 29
Aktywne premie ... 30
Tarcza ... 31
Odwet ... 31
Przywołanie ... 31
Wymuszony ruch ... 32
Odnoszenie obrażeń ... 32
Zebranie ... 32
Odzyskanie ... 33
Dowodzenie figurkami ... 33
Manipulowanie kafelkami ... 33
Tury postaci ... 34
Karty zdolności postaci ... 34
Przedmioty ... 35
Limity przedmiotów ... 35
Używanie przedmiotów ... 36
Obowiązkowe wyzwalacze ... 37
Doświadczenie ... 37
Zbieranie na koniec tury ... 37
Odpoczynek ... 38
Tracone akcje ... 38
Obrażenia postaci ... 38
Wyczerpanie ... 38
Tury potworów ... 39
Karty statystyk potworów ... 39
Karty zdolności potworów ... 40
Kolejność działania potworów ... 40
Skupienie ... 41
Ruch potworów ... 42
Ataki potworów ... 42
Inne zdolności potworów ... 43
Potwory i żywioły ... 43
Ujawnianie i rozstawianie potworów ... 44
Nazwane potwory ... 44
Bossowie ... 45
Obrażenia i śmierć potworów ... 45
Uznanie zabicia ... 45
Koniec rundy ... 46
Ogólne zasady scenariusza ... 46
Zakończenie scenariusza ... **47**
Przegrany scenariusz ... 47
Ukończony scenariusz ... 48
Początek przygody ... **49**
Omówienie kampanii ... **50**
Plansza mapy ... 50
Schemat blokowy scenariuszy ... 51
Talia budynków ... 52
Arkusz postaci ... 53
Arkusz kampanii ... 54
Surowce ... 56
Talia straży miejskiej ... 56
Odblokowywanie nowych budynków ... 57
Odblokowywanie nowych klas ... 57
Zasoby przedmiotów ... 58
Faza posterunku ... **59**
Upływ czasu ... 59
Wydarzenia na posterunku ... 60
Wydarzenia ataku ... 60
Testy obrony ... 61
Uszkodzone budynki ... 61
Zniszczone budynki ... 61
Eksploatacja budynków ... 62
Prestiż ... 62
Awans na wyższy poziom ... 62
Profity ... 63
Przejście postaci w stan spoczynku ... 64
Tworzenie postaci ... 65
Wytwarzanie przedmiotów ... 65
Warzenie mikstur ... 66
Sprzedaż przedmiotów ... 67
Zakup przedmiotów ... 67
Budowa ... 68
Warianty gry ... **69**
Tryb swobodny ... 69
Klasy mieszane ... 69
Tymczasowe ulepszenia ... 69
Zmniejszona losowość ... 69
Tryb solo ... 69
Jawne informacje ... 69
Permanentna śmierć ... 70
Zmiana konfiguracji postaci ... 70
Losowe lochy ... 70
Dodatki <SPOILERY> ... **72**
Dodatek A: Spis komponentów ... 72
Dodatek B: Omówienie tury potworów ... 74
Dodatek C: Ważne kwestie do przypomnienia ... 76
Dodatek D: <spoiler> ... 77
Dodatek E: Indeks skarbów <spoiler> ... 78
Dodatek F: <spoiler> ... 79
Dodatek G: Indeks ... 80
Twórcy gry <SPOILER> ... **82**



Pierwsze kroki

Musicie ochronić posterunek Frosthaven przed wszelkimi zagrożeniami. W tym celu w drużynie złożonej z najemników będziecie wyruszać na pustkowia w ramach różnych scenariuszy. Po ukończeniu przygody nowe drogi staną przed wami otworem, rozwijając w ten sposób historię opisaną w kampanii. Pomiędzy scenariuszami wasza drużyna powraca do Frosthaven, aby rozpatrywać wydarzenia, zdobywać nowe przedmioty i zdolności oraz wchodzić w interakcje z budynkami.

Sercem gry są postacie, które stworzycie z sześciu początkowych klas, aczkolwiek w miarę postępu kampanii dostępne staną się kolejne. W grze może brać udział od 2 do 4 graczy, a każdy z nich będzie korzystał z innej postaci. Każda klasa postaci, oznaczona inną ikoną, posiada unikatowy zestaw kart zdolności, które określają sposób jej działania.

Zasady gry solo znajdziecie na str. 69.

Startowe klasy postaci



Włócznia Sztandaru

NISKA ZŁOŻONOŚĆ

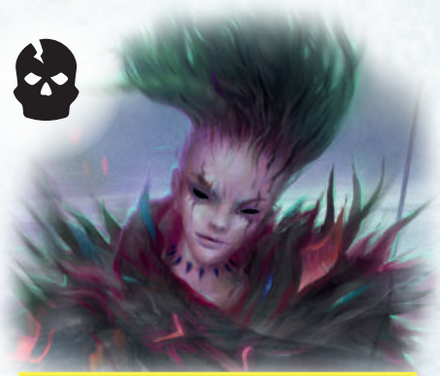
Naturalna przywódczyni i obrończyni dysponująca potężnymi atakami, które wymagają zajęcia dogodnej pozycji.



Dryfiarz

NISKA ZŁOŻONOŚĆ

Wszechstronny i niezwykle wytrzymały, dzięki czemu może pełnić każdą rolę.



Kościodziej

ŚREDNIA ZŁOŻONOŚĆ

Przywoływacz nieumarłych, gotów poświęcić swoje zdrowie, by tworzyć i leczyć sojuszników.



Śmierciobieżca

ŚREDNIA ZŁOŻONOŚĆ

Manipulatorka martwych duchów, wykorzystująca śmierć jako paliwo dla swoich zdolności.



Ostrzobłysk

WYSOKA ZŁOŻONOŚĆ

Potężny wojownik walczący wręcz, potrafiący szybko wkraczać do walki i wycofywać się z niej.



Bliźniacznik

WYSOKA ZŁOŻONOŚĆ

Rój owadów o dwóch odmiennych formach, umożliwiających przełączanie się między atakami wręcz i dystansowymi.

Tworzenie postaci

Przyjrzyjmy się bliżej elementom składowym postaci. Gdy każde z was zdecyduje, którą klasą postaci chce grać, powinno odszukać małe i duże pudełko wybranej klasy i je otworzyć.

Wewnątrz małego pudełka znajduje się plastikowa figurka, która jest używana do reprezentowania postaci w każdym scenariuszu. Uwaga: Bliźniacznik ma dwa małe pudełka, ponieważ ma dwie oddzielne formy.

Wewnątrz dużego pudełka znajduje się kilka rzeczy:

A **Arkusze postaci:** na tym arkuszu śledzicie pomiędzy scenariuszami wszystkie trwałe informacje o swojej postaci. W polu „Imię" wpiszcie teraz imiona swoich postaci i zaznaczcie, że jesteście na poziomie 1. Początkowe postacie zaczynają grę z 30 sztukami złota, więc w polu Złoto wpiszcie „30". W każdym zestawie znajduje się plik arkuszy, ponieważ tą samą klasą można grać wielokrotnie w trakcie jednej kampanii. Jednak w danym momencie w grze może być obecna tylko jedna postać każdej klasy, więc na razie każde z was potrzebuje tylko jednego arkusza. Więcej informacji na temat arkuszy postaci znajdziecie na str. 53.

B **Plansza postaci:** w trakcie rozgrywki każde z was trzyma przed sobą planszę swojej postaci. Plansza ta służy do śledzenia ważnych zasad i różnych aspektów postaci. Na planszy znajduje się ilustracja, a także wielkość ręki postaci, jej cechy i maksymalna wartość punktów życia w zależności od poziomu. Po drugiej stronie znajdziecie tematyczny opis postaci.

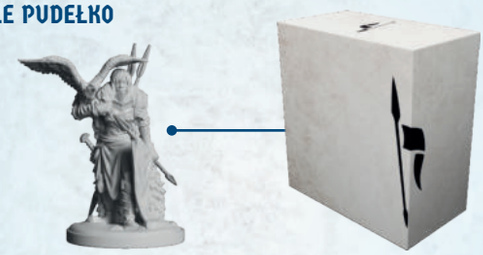
C **Kartonowa figurka postaci:** alternatywna dla figurki plastikowej. W zależności od preferencji do przedstawienia swoich postaci możecie użyć figurki plastikowej lub kartonowej.

D **Kartonowa figurka przywołańca:** jeśli postać posiada zdolności, które mogą przywołać sojuszników, w jej pudełku znajdziecie kartonowe figurki tych sojuszników. Sojusznicy nie mają figurek plastikowych, tylko kartonowe.

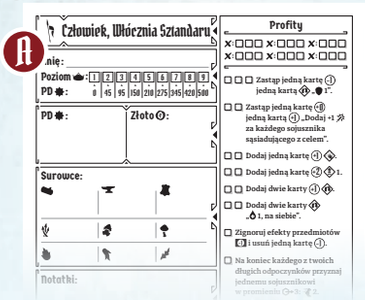
E **Żetony postaci:** służą do śledzenia różnych zdolności postaci.

F **Żeton kolejności inicjatywy:** służy do oznaczania, kiedy w trakcie rundy scenariusza następuje tura danej postaci.

MAŁE PUDEŁKO



DUŻE PUDEŁKO













G **Karty zdolności:** sprawiają, że postać jest wyjątkowa. Reprezentują one dynamiczne akcje, dostępne do wykonania podczas scenariusza. Na razie najważniejszą częścią tych kart jest ich poziom, widoczny w lewym górnym rogu. Jeśli nie znacie możliwości postaci, sugerujemy, abyście podczas pierwszej rozgrywki używali tylko kart poziomu 1. Ich liczba jest równa wielkości ręki. Doświadczeni gracze mogą rozważyć użycie kart poziomu X, które są zazwyczaj bardziej skomplikowane i sytuacyjne. Każda postać może do scenariusza wprowadzić karty zdolności w liczbie równej wielkości jej ręki, więc dodanie kart poziomu X oznacza usunięcie z ręki takiej samej liczby kart poziomu 1. Nie martwcie się, na początku każdego scenariusza możecie dokonać tego wyboru na nowo. Więcej informacji na temat kart zdolności znajdziecie na str. 34.

H **Zaawansowane karty modyfikatorów ataku i karty przypominające o profitach:** oznaczone ikoną klasy, potrzebne tylko wtedy, gdy postać rośnie w siłę, więc na razie nie będziecie ich używać. Więcej informacji na temat kart modyfikatorów ataku znajdziecie na str. 25.

Jest jeszcze kilka rzeczy, których postać potrzebuje, zanim będzie gotowa do gry:

A **Standardowa talia modyfikatorów ataku:** we wkładce znajduje się sześć oznaczonych talii (po 20 kart każda). Talie te są przeznaczone dla: postaci (odpowiednio 1, 2, 3, 4), sojuszników związanych ze scenariuszem (A) i potworów (m). W każdej z tych talii znajduje się sześć kart +0, pięć -1, pięć +1, jedna -2, jedna +2, jedna ⊘ i jedna 2x.

B **Cel życiowy:** niech każde z was dobierze po dwie karty celów życiowych, zatrzyma jedną z nich, a drugą wtasuje z powrotem do talii. Karty te przedstawiają pobudki, które przywiodły postać do Frosthaven. Po ukończeniu tej osobistej misji gracz może przejść swoją postacią w stan spoczynku i wybrać nową, odblokowując tym samym nowe elementy kampanii. Karty celów życiowych mogą być tajne lub jawne, w zależności od decyzji drużyny.

C **Licznik postaci:** licznik służy do śledzenia punktów życia i doświadczenia postaci w czasie scenariusza.

DUŻE PUDEŁKO



Karta poziomu 1 (Włócznia Sztandaru)



Karta poziomu X (Włócznia Sztandaru)

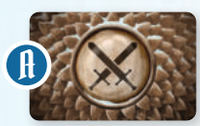


Zaawansowane karty modyfikatorów ataku

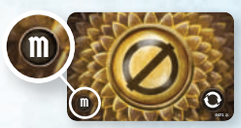


Karta przypominająca o profitach

WKŁADKA



Rewers karty modyfikatora ataku



Karta potwora „Nic”



Karty celów życiowych



Przedmioty: każde z was ma na start 30 sztuk złota, które może wydać na zakup przedmiotów. Zapewniają one postaciom dodatkowe premie lub zdolności. W tym momencie możecie kupić dowolne przedmioty z dostępnego asortymentu (przedmioty 120–128). Jeśli posiadacie grę ***Gloomhaven***, możecie również zakupić dowolne z następujących przedmiotów z tej gry: 10, 25, 72, 105, 109 i 116. Po zakupie przedmiotów za początkowe złoto wszelkie niewydane kwoty przepadają. Więcej informacji na temat przedmiotów znajdziecie na str. 35. Jeśli nie jesteście pewni, co kupić, obok znajdziecie kilka propozycji dla każdej ze startowych klas postaci.



Nazwa klasy	Sugerowane zakupy
Włócznia Sztandaru	*Uskrzydlone Buty* 124, *Kuta Tarcza* 128
Dryfiarz	*Amulet Życia* 120, *Uskrzydlone Buty* 124
Kościodziej	*Szaty Stróża* 122
Śmierciobieżca	*Buty Szybkości* 125
Ostrzobłysk	*Skórzana Zbroja* 123, *Zatruty Sztylet* 127
Bliźniacznik	*Amulet Życia* 120, *Skórzana Zbroja* 123

Nauka zasad

Po stworzeniu postaci nadszedł czas, aby zapoznać się z zasadami gry. Jeśli wolicie nie czytać instrukcji i zamiast tego obejrzeć film z prezentacją reguł, znajdziecie go tutaj:

play.albipolska.pl/frosthaven/

Zasady są podzielone na dwie główne sekcje: zasady rozgrywania scenariusza i zasady dotyczące tego, co można robić między scenariuszami. Na początek musicie zapoznać się z zasadami scenariusza, ale możecie pominąć poniższe sekcje:

- **Wydarzenia na szlaku:** nie wystąpią na początku pierwszego scenariusza.
- **Poziom scenariusza:** dla kilku pierwszych scenariuszy zostanie ustawiony na „1”.

❄ Jeśli mieliście już okazję zapoznać się z systemem *Gloomhaven*, możecie przejrzeć sekcję „Faza scenariusza” i przeczytać tylko fragmenty zaznaczone na niebiesko (tak jak ten), wyodrębniające zasady scenariusza, które występują wyłącznie we *Frosthaven*. Jeśli dotychczas mieliście okazję zapoznać się jedynie ze *Szczękami Lwa*, zalecamy przeczytanie całej instrukcji.

Po zapoznaniu się z zasadami rozgrywania scenariuszy możecie rozpocząć swoją pierwszą przygodę, postępując zgodnie z instrukcjami zawartymi w sekcji „Początek przygody” (str. 49). Jeśli system ***Gloomhaven*** stanowi dla was zupełną nowość, zalecamy nie tylko przeczytanie całej instrukcji, ale także rozpoczęcie gry od scenariusza 0.

Jeśli nie będziecie czegoś pewni i będziecie tego szukać ponownie w instrukcji, z pomocą przyjdą wam „Indeks” (str. 80–81) oraz „Ważne kwestie do przypomnienia” (str. 76), w których znaleźć można często pomijane zasady.

W przypadku każdej gry o takim rozmiarze i skali może się zdarzyć, że instrukcja nie zapewni jednoznacznej odpowiedzi, a wiele interpretacji reguł będzie wydawało się równie prawdopodobnych. Pamiętajcie wówczas o uniwersalnej zasadzie: **w przypadku wątpliwości to drużyna podejmuje decyzję, jak je rozpatrzyć**. Po prostu sami podejmijcie decyzję, jak rozwiązać daną sytuację. A jeśli potrzebujecie dodatkowych wyjaśnień, oficjalne FAQ znajdziecie na stronie cephalofair.com/frosthaven (w języku angielskim).

Część sekcji instrukcji pozostała pusta. Zostaną one wypełnione naklejkami z nowymi zasadami, które znajdziecie po otwarciu niektórych zapieczętowanych kopert. Na razie się nimi nie przejmujcie.

Faza scenariusza

Scenariusze to samodzielne misje zaprojektowane jako osobne rozgrywki. Kampania *Frosthaven* składa się z wielu scenariuszy, a większość czasu spędzicie właśnie na ich rozgrywaniu. Księga scenariuszy zawiera 138 przygód, ale nie przejdziecie ich wszystkich i nie będą one rozgrywane w kolejności. Historia opowiedziana w grze zawiera wiele rozgałęziających się ścieżek i punktów zwrotnych.



Księga scenariuszy

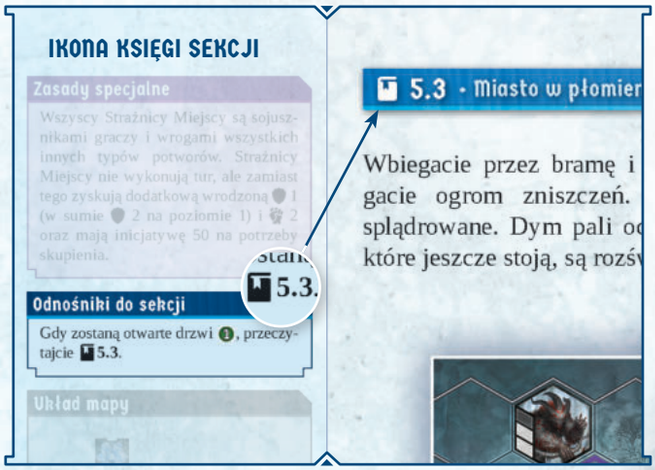
Każda faza scenariusza składa się z 3 odrębnych kroków:

1. **Rozpoczęcie scenariusza:** na tym etapie drużyna przygotowuje wszystko, co potrzebne do rozegrania scenariusza, w tym własne postacie, potwory, z którymi przyjdzie im walczyć, oraz układ mapy, na której odbędzie się walka.

2. **Rozgrywanie scenariusza:** ten etap składa się z serii rund. W każdej rundzie wszystkie **figurki** na mapie, zarówno postacie, jak i potwory, wykonują swoje tury. Drużyna będzie rozgrywać kolejne rundy do czasu, aż scenariusz zostanie przegrany lub ukończony.

3. **Zakończenie scenariusza:** na tym etapie drużyna rozpatruje skutki przegranej lub ukończenia scenariusza.

❄ **Oprócz księgi scenariuszy równie ważnym elementem rozgrywki jest księga sekcji. Za każdym razem, gdy napotkacie ikonę księgi sekcji, przeczytajcie określoną sekcję w tej księdze. Liczba przed kropką to numer konkretnej strony, a liczba po kropce to konkretna sekcja na danej stronie.**



Księga scenariuszy *Księga sekcji*



Rozpoczęcie scenariusza

Za każdym razem, gdy scenariusz jest rozgrywany, drużyna przygotowuje się do niego, wykonując kolejno następujące czynności:

1. Wybierzcie scenariusz do rozegrania, otwórzcie księgę scenariuszy na odpowiednim wpisie i trzymajcie księgę sekcji w pobliżu. Scenariusz może być rozegrany tylko wtedy, gdy został odblokowany, a drużyna spełnia jego wymagania. Dotyczy to również scenariuszy, które zostały ukończone wcześniej.
2. W razie potrzeby rozpatrzcie wydarzenie na szlaku (patrz str. 12).
3. Wszystkie kafle mapy ułóżcie w sposób przedstawiony w układzie mapy dla danego scenariusza.
4. Przygotujcie materiały (talie zdolności, karty statystyk, kartonowe figurki i znaczniki inicjatywy) dla wszystkich potworów wskazanych w kluczu scenariusza. Talie zdolności potasujcie, a karty statystyk umieśćcie w kopertach, tak aby widoczne były tylko stosowne statystyki.
5. Odszukajcie wszystkie kafelki nakładek pokazane w kluczu scenariusza.
6. Pierwsze pomieszczenie scenariusza przygotujcie tak, jak pokazano na mapie głównej dla danego scenariusza.
7. Zbierzcie i potasujcie wszystkie niezbędne talie modyfikatorów ataku (talie postaci, potworów i sojuszników) oraz weźcie wszystkie dodatkowe karty modyfikatorów ataku (, oraz).
8. Przeczytajcie cele, wprowadzenie i zasady specjalne dla danego scenariusza.
9. **Rozdajcie każdemu bohaterowi po trzy cele bitewne. Każda postać wybiera jeden z nich, a pozostałe odrzuca (patrz str. 17).**

Naklejka 1

11. **Tackę z żetonami umieśćcie w pobliżu.**
12. **Stwórzcie talię łupów zgodnie z tabelą łupów dla danego scenariusza (patrz str. 16).**

Naklejka 2

Naklejka 3

15. Dla każdej postaci zdecydujcie, które przedmioty z jej puli jej przypisać. Następnie zastosujcie wszelkie efekty negatywne oraz efekty początku scenariusza związane z wybranymi przedmiotami (patrz str. 35).
16. Dla każdej postaci zdecydujcie, które karty zdolności z jej puli jej przypisać, wybierając liczbę kart równą wielkości ręki danej postaci (wartość widoczna poniżej portretu na planszy postaci). Każda postać zaczyna z wybranymi kartami w ręce.
17. Czerwony licznik punktów życia każdej postaci ustawcie na maksymalną wartość punktów życia (wartość widoczna poniżej jej aktualnego poziomu na wykresie u dołu jej planszy postaci). Niebieski licznik doświadczenia każdej postaci ustawcie na zero.
18. Zastosujcie wszelkie efekty wydarzeń na szlaku i efekty scenariusza.




11
12
2
4
5
7
3
6
7
16
Włócznia Sztandaru
Algoks Strażnik
Strażnik Miejski
Algoks Łucznik
Algoks Kapłan
Włócznia Sztandaru
Ostrzobłysk
17
15
Kuta Tarcza
Ostrzobłysk
Ostrzobłysk
9

Karty scenariuszy

Każda karta scenariusza zawarta w księdze scenariuszy ma kluczowe znaczenie dla przygotowania i rozegrania danej przygody. Na większość scenariuszy składają się następujące informacje:

- **A** Nazwa i numer scenariusza.
- **B** Współrzędne scenariusza na planszy mapy (lub „FR", jeśli scenariusz rozgrywa się w samym Frosthaven).
- ❄ **C** **Wszelkie wymagania dotyczące rozegrania scenariusza, w tym niezbędne naklejki kampanii lub specjalne ikony podróży, wymagające odpowiedniego ulepszenia budynku.**
- ❄ **D** **Złożoność scenariusza w skali od 1 do 3. Scenariusze o wyższym stopniu złożoności będą zazwyczaj trwać dłużej i zawierać więcej zasad specjalnych.**
- ❄ **E** **Położenie geograficzne, w którym znajduje się scenariusz (jeśli dotyczy).**
- ❄ **F** **Projektanci i autorzy scenariusza (tylko w scenariuszach pobocznych).**
- ❄ **G** **Cel scenariusza. W momencie jego osiągnięcia scenariusz zostaje ukończony, a na koniec obecnej rundy musicie przeczytać określony wpis w księdze sekcji, aby poznać zakończenie i przyznane nagrody.**
- **H** Wprowadzenie do scenariusza.
- **I** Specjalne zasady scenariusza.
- **J** Efekty scenariusza działające na postacie.
- ❄ **K** **Odnośniki do sekcji, opisujące, kiedy musicie odwołać się do księgi sekcji w celu uzyskania dodatkowych informacji (patrz str. 7). W sekcjach tych znajdziecie ważne elementy, takie jak dodatkowe ustawienia pomieszczeń. Odnośniki do sekcji są odczytywane natychmiast po spełnieniu opisanego warunku, nawet jeśli spowoduje to przerwanie działania zdolności.**
- ❄ **L** **Ułożenie kafli mapy wymaganych dla całego scenariusza, z oznaczeniem każdego z nich. W większości przypadków będzie to więcej niż początkowe pomieszczenie. Nie zajmujcie się dokładnym przygotowaniem dodatkowych pomieszczeń, które zostaną wyszczególnione w księdze sekcji, dopóki nie otrzymacie odpowiednich instrukcji. Kafle mapy dla całego scenariusza możecie ułożyć od razu.**
- ❄ **M** **Skład talii łupów (patrz str. 16).**
- **N** Klucz scenariusza, pokazujący potwory i kafelki nakładek potrzebne dla całego scenariusza, nawet jeśli nie są one wymagane na początku.



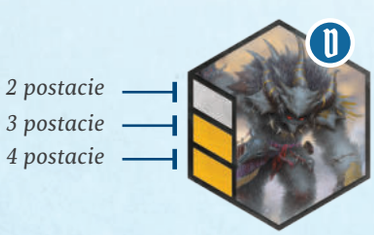


Numer figurki

Każda karta scenariusza przedstawia również szczegółowy układ początkowego pomieszczenia danego scenariusza. Często zawiera następujące informacje:

- **A** **Pola startowe:** na początku scenariusza każda postać może umieścić swoją figurkę (plastikową lub kartonową) na dowolnym z tych pól. Na żadnym polu nie może znajdować się więcej niż jedna figurka.
- **B** **Kafelki nakładek:** mniejsze kafle pól umieszczane na wierzchu kafli mapy w celu stworzenia dodatkowych elementów mapy (patrz str. 13).
- **C** **Żetony łupów:** rzeczy na mapie, z którymi postacie mogą wchodzić w interakcję, aby zdobyć nagrody z talii łupów (patrz str. 32). ❄
- **D** **Rozmieszczenie potworów:** na tych polach przedstawione są kolorowe paski wskazujące rozmieszczenie potworów z podziałem na rangi. Jeśli w grze biorą udział dwie postacie, musicie sprawdzić górny pasek, jeśli trzy – środkowy, a jeśli cztery – dolny. Czarny pasek oznacza brak potwora, biały – zwykłego, a żółty – elitarnego. Kartonową figurkę każdego potwora osadźcie w podstawce, której kolor odpowiada jego randze. Wszystkie figurki potwora danego typu są ponumerowane i powinny być rozmieszczane losowo.
- **E** **Ważne pola:** pola, oznaczone literami i cyframi, dokładnie opisane w zasadach specjalnych scenariusza. Jeśli oznaczenie jest zielone, umieśćcie na danym polu odpowiedni żeton pomocy scenariusza. Jeśli oznaczenie jest szare, nie umieszczajcie żadnego żetonu.

RANGA POTWORA





Czarny → *Brak potwora*

Biały → *Zwykły potwór*

Żółty → *Elitarny potwór*

Przykład: *jeden Algoks Kapłan musi zostać umieszczony na mapie. Jeśli w grze biorą udział dwie postacie, umieszczony zostanie zwykły Algoks Kapłan (biała podstawka). Przy trzech lub czterech postaciach zamiast niego zostanie umieszczony elitarny Algoks Kapłan (żółta podstawka).*

➤ Wydarzenia na szlaku

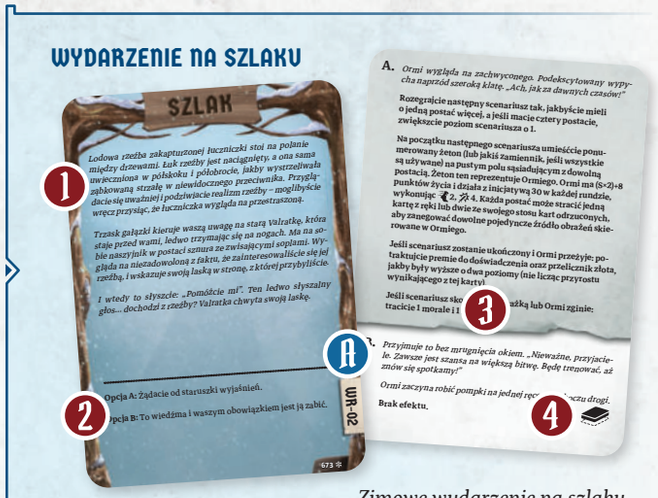
Wydarzenie na szlaku to niewielkie tematyczne zdarzenie, które ma miejsce w świecie otaczającym Frosthaven. Drużyna rozpatruje wydarzenie na szlaku na początku każdego scenariusza, z następującymi wyjątkami:

- Na początku scenariusza 0 oraz 1.
- Podczas powtarzania przegranego scenariusza bez wcześniejszego powrotu do Frosthaven.
- Podczas przechodzenia bezpośrednio do nowego scenariusza, powiązanego z poprzednim (patrz str. 48).
- Podczas rozgrywania scenariusza dziejącego się w samym Frosthaven.
- Podczas rozgrywania dowolnego scenariusza w trybie swobodnym (patrz str. 69).

❄ **W grze dostępne są dwie talie wydarzeń na szlaku: letnia i zimowa. Dobierzcie wierzchnią kartę z talii wydarzeń na szlaku, odpowiadającej aktualnej porze roku, zgodnie z kolejnym niezaznaczonym polem w kalendarzu kampanii (patrz str. 54).**

Podczas rozpatrywania karty wydarzenia drużyna wykonuje następujące kroki:

1. Przeczytajcie tekst tematyczny na awersie karty.
2. Wspólnie wybierzcie jedną z opcji.
3. Przeczytajcie tekst tematyczny na rewersie karty, aby znaleźć wynik odpowiadający wybranej opcji, a następnie rozpatrzcie efekt opisany w tej sekcji. Ma on wpływ tylko na postacie biorące udział w scenariuszu. Nie czytajcie tekstu odpowiadającego innemu efektowi.
4. Usuńcie kartę z gry. Jeśli w wyniku karty znajduje się ikona powrotu, zamiast tego odłóżcie kartę na spód odpowiedniej talii wydarzeń na szlaku.



Zimowe wydarzenie na szlaku

Niektóre opcje i wyniki mają związane z nimi wymagania. Najczęstszym wymogiem jest sprawdzenie, czy któraś z postaci posiada określoną cechę wymienioną z przodu planszy postaci. Inne wymagania mogą odnosić się do posiadanego złota, surowców, innych statystyk kampanii lub do tego, czy na arkuszu kampanii znajdują się określone naklejki osiągnięć (patrz str. 54). Gdy użyte jest słowo „wspólnie”, wymaganie odnosi się do całej drużyny i może również obejmować wszelkie wspólne surowce wymienione na arkuszu kampanii. Jeśli wymóg nie jest spełniony, odczytajcie wynik oznaczony jako „w przeciwnym razie”. ❄

Każde wydarzenie ma również numer referencyjny A. W trakcie kampanii będziecie otrzymywać instrukcje dodawania lub usuwania wydarzeń z różnych talii wydarzeń. Wydarzenia te są zawsze oznaczone wspomnianym numerem, dzięki czemu można je łatwo znaleźć. Gdy wydarzenie jest dodawane lub usuwane z talii wydarzeń, talia ta musi zostać przetasowana. Niektóre wydarzenia mają również dodatkową ikonę (/ /), aby ułatwić identyfikację dużej liczby kart jednocześnie.



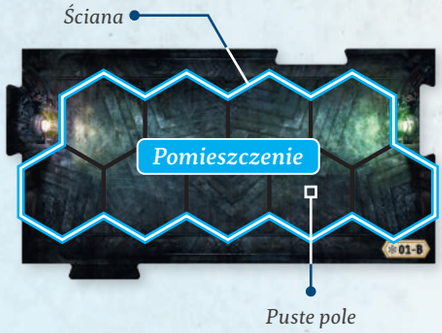
Naklejka 4

Kafle mapy i ściany

❄ **Każdy kafel mapy jest uważany za pełen pustych pól (bez kafli nakładek ani figurek).** Te możliwe do przejścia pola są otoczone ścianami składającymi się z pól granicznych oddzielonych liniami ścian.

Linie ścian nie mogą być przekraczane, a grupa pól otoczonych ścianami jest uznawana za **pomieszczenie**. Pole jest uważane za sąsiadujące ze ścianą, jeśli graniczy z linią ściany. Pola znajdujące się po dwóch stronach linii ściany nie są uznawane za sąsiadujące ze sobą.

LINIE ŚCIAN



Kafelki nakładek

Kafelki nakładek są umieszczane na kaflach mapy w celu wprowadzenia dodatkowych elementów scenariusza. Typ kafelka nakładki jest określony przez kolorową obwódkę, zgodnie z tym, co pokazano w księdze scenariuszy, niekoniecznie zaś przez ilustrację na kafelku.

Jeśli układ scenariusza przedstawia kafelek nakładki zakrywający pole obramowania kafla mapy, kafelek nakładki zakrywa również wszystkie sąsiadujące z nim linie ścian. Kafelek nakładki tworzy nowe linie ścian pomiędzy nim a sąsiadującymi polami bez kafelków nakładek.

❄ **Pole bez kafelków nakładek jest uznawane za pozbawione cech. Pole bez figurki uznaje się za niezajęte. Pole bez kafelków nakładek i figurki uznaje się za puste. Żetony nie są kafelkami nakładek.**



Przykład: *kafelek nakładki* (A) *jest umieszczony na dwóch kaflach mapy, łącząc dwa pomieszczenia w jedno i tworząc nowe linie ścian.*

ILUSTRACJA NA KAFELKU NAKŁADKI

Uwaga: *wiele kafelków nakładek może funkcjonować jako różne rodzaje nakładek. Na przykład kafelek ośnieżonej skały może być użyty jako* (A) *przeszkoda,* (B) *obiekt lub* (C) *ściana, w zależności od obramowania widocznego w układzie scenariusza i koloru sztandaru widocznego w kluczu scenariusza. Rodzaj nakładki jest określany przez jej kolor i ikonę, niekoniecznie przez grafikę na kafelku lub nazwę w księdze scenariuszy.*



DRZWI



Drzwi oddzielają dwa pomieszczenia. Na początku wszystkie drzwi są zamknięte. Kiedy postać wchodzi w zamknięte drzwi, odwraca kafelek drzwi na otwartą stronę, odsłaniając sąsiednie pomieszczenie (patrz str. 44). Zamknięte drzwi nie ograniczają normalnego ruchu postaci, ale poza tym działają jak ściany. Żadna figurka nie może wejść w zamknięte drzwi w wyniku wymuszonego ruchu (patrz str. 32). Gdy drzwi są otwarte, w większości przypadków uznaje się je za korytarz, ale nadal oddzielają one pomieszczenia i nie są częścią żadnego z sąsiadujących z nimi pomieszczeń. Ilustracje drzwi różnią się w zależności od otoczenia, ale wszystkie kafelki drzwi działają identycznie.



KORYTARZE



Korytarz jest umieszczany na połączeniu dwóch kafli mapy, aby zakryć pola graniczne i z wielu kafli utworzyć jedno pomieszczenie. Korytarze są uważane za puste pola i **nie** są traktowane jako kafelki nakładek na potrzeby określania, jakie inne kafelki lub żetony można umieścić na tym samym polu.

PŁYTY NACISKOWE



Wyzwalacz płyty naciskowej i wszystkie jego efekty są określone przez specjalne zasady scenariusza. Ruchy ze skokiem i lataniem również powodują uruchomienie płyty naciskowej. Płyty naciskowe są uważane za puste pola.

PUŁAPKI



Pułapka jest odpalana, gdy dowolna figurka wejdzie na jej pole, z wyjątkiem lotu lub skoku (chyba że ruch skoku kończy się na tym polu). Kiedy pułapka zostaje odpalona, nakłada pewien efek na figurkę, która ją odpaliła, a następnie jest usuwana z mapy. Efekty pułapek są zróżnicowane i są określane albo przez klucz scenariusza – jeśli stanowią część konfiguracji pomieszczenia – albo przez zdolność postaci, która umieściła pułapkę. Jeśli część efektu pułapki jest określona jako „obrażenia" w kluczu scenariusza, pułapka zada obrażenia równe 2 plus poziom scenariusza (patrz str. 16). **Kiedy kafelek pułapki jest umieszczany na mapie, połóżcie na nim żetony zadawanych obrażeń i związanych z nimi efektów.**

NIEBEZPIECZNY TEREN



Jeśli dowolna figurka wejdzie na pole niebezpiecznego terenu, z wyjątkiem lotu lub skoku (chyba że ruch skoku kończy się na tym polu), **otrzymuje obrażenia równe 1 plus jedna trzecia poziomu scenariusza, zaokrąglone w górę** (patrz str. 16). W przeciwieństwie do kafelków pułapek kafelki niebezpiecznego terenu nie są usuwane po zastosowaniu ich efektu; zamiast tego pozostają na mapie do końca scenariusza. Figurki nie otrzymują dodatkowych obrażeń, gdy rozpoczynają turę na kafelku niebezpiecznego terenu lub opuszczają pole niebezpiecznego terenu.

TRUDNY TEREN



Figurka musi zużyć 2 punkty ruchu, aby wejść na pole trudnego terenu, z wyjątkiem lotu lub skoku (nawet jeśli ruch skoku kończy się na tym polu).

OBLODZONY TEREN



Jeśli dowolna figurka wejdzie na pole z oblodzonym terenem, z wyjątkiem teleportacji, lotu lub skoku (nawet jeśli ruch skoku kończy się na tym polu), musi poruszyć się o jedno dodatkowe pole, bez wydawania punktów ruchu, w tym samym kierunku co ruch, który spowodował wejście na dane pole. Trudny teren nie ma wpływu na ten dodatkowy ruch, ale dodatkowy ruch figurki nie zostanie wykonany, jeśli spowodowałby przejście figurki przez linię ściany lub wejście na pole zajmowane przez inną figurkę, przeszkodę lub obiekt. Jeśli ruch spowoduje, że figurka wejdzie na inne oblodzone pole, efekt uruchamia się ponownie.

PRZESZKODY



Figurki nie mogą wejść na pole z przeszkodą, z wyjątkiem lotu lub skoku (chyba że ruch skoku zakończyłby się na tym polu). Przeszkody nie blokują linii wzroku (patrz str. 21).

OBIEKTY



Obiekty są powiązane z celami niektórych scenariuszy i zazwyczaj muszą zostać zniszczone lub zabezpieczone. W obu przypadkach specjalne zasady scenariusza przypisują maksymalną wartość punktów życia do każdego obiektu, zazwyczaj na podstawie poziomu scenariusza (patrz str. 16) i liczby postaci. Obiekty mogą być celem ataków i otrzymywać obrażenia, ale są odporne na wszystkie stany i wymuszony ruch. Obiekty są uważane za posiadające inicjatywę 99 na potrzeby skupienia (chyba że zasady specjalne scenariusza stanowią inaczej), ale nie wykonują tur. Wszelkie uszkodzenia zadane obiektowi są oznaczane poprzez umieszczenie na nim żetonów obrażeń. Gdy łączna wartość obrażeń zadanych obiektowi jest równa jego maksymalnej wartości punktów życia albo od niej wyższa, obiekt zostaje zniszczony, a jego kafelek jest usuwany z mapy. Obiekty są uważane za figurki, a pola, na których się znajdują, są uważane za zajęte. Obiekty nie są uważane za przeszkody.



ŚCIANY



Podobnie jak w przypadku ścian na granicy kafla mapy, figurki nie mogą w żaden sposób (nawet latając lub skacząc) przekraczać linii ścian na polu ze ścianą, aby na nie wejść. Każda część kafla mapy otoczona liniami ścian jest uważana za oddzielne pomieszczenie.

SKARBY





Skarby mogą być zbierane przez postacie (patrz str. 32). Kiedy skarb zostanie zabrany, stosuje się jego efekt, a kafelek skarbu jest usuwany z mapy.

Skarb docelowy jest powiązany z ukończeniem scenariusza, a jego efekty są określone w zasadach specjalnych scenariusza. Skarby numerowane są bardziej zróżnicowane, a ich efekty są określone w Indeksie skarbów (patrz str. 78).

- **Jeśli skarb zapewnia przedmiot, znajdź jedną kopię tego przedmiotu w niedostępnych zasobach i dodaj ją do swojej puli przedmiotów. Od teraz możesz go normalnie używać do końca scenariusza, tak jakbyś rozpoczął z nim scenariusz, nawet jeśli spowoduje to przekroczenie limitu dla tego typu przedmiotów (patrz str. 35).**
- Jeśli skarb zapewnia schemat przedmiotu, znajdź wszystkie kopie tego przedmiotu w niedostępnych zasobach i dodaj je do dostępnych zasobów rzemieślniczych (patrz str. 58).
- Jeśli skarb zapewnia losowy schemat przedmiotu, dobierz kartę z talii losowych schematów przedmiotów i dodaj ją oraz wszystkie inne kopie tego przedmiotu do dostępnych zasobów rzemieślniczych (patrz str. 58). **Jeśli w talii losowych schematów przedmiotów nie ma już żadnych kart, zamiast tego otrzymujesz 1 inspirację (patrz str. 54).**
- Jeśli skarb odblokowuje losowy scenariusz, dobierz kartę z talii losowych scenariuszy, przeczytaj sekcję wskazaną na karcie w księdze sekcji, a następnie usuń kartę z gry. **Jeśli w talii losowych scenariuszy nie ma już żadnych kart, zamiast tego otrzymujesz 1 inspirację (patrz str. 54).**

Po zdobyciu numerowanego skarbu zaznaczcie go w Indeksie skarbów (patrz str. 78) i przekreślcie w księdze scenariuszy lub księdze sekcji, ponieważ nie może on zostać ponownie zabrany, jeśli drużyna powtórzy scenariusz.

➤ Talia łupów

Każdy scenariusz będzie posiadał własną talię łupów, skonstruowaną zgodnie z instrukcjami zawartymi w opisie scenariusza i składającą się z różnych rodzajów kart łupów. W celu utworzenia talii łupów wylosujcie określoną liczbę kart każdego typu z ich poszczególnych talii i potasujcie je.



Przykładowa tabela łupów

W grze występują cztery różne rodzaje łupów:

- **Pieniądze** : 20 kart przedstawiających od 1 do 3 monet, z których każda jest przeliczana na złoto na podstawie poziomu scenariusza (patrz poniżej).
- **Surowce materiałowe:** 8 kart na każdy typ materiału (drewno , metal , skóra), zapewniających różną liczbę materiałów w zależności od liczby postaci biorących udział w scenariuszu.
- **Surowce zielarskie:** 2 karty na każdy typ zioła (strzałoroślą, siekiernik , trupownik , ogniowoc , skałokorzeń , śnieżny oset), zapewniających po 1 sztuce zioła.
- **Losowy przedmiot** : 1 karta zapewniająca losowy przedmiot (patrz str. 32). Można ją zdobyć tylko raz na scenariusz.

Niektóre wydarzenia umożliwiają dodanie do karty łupu naklejki +1, zapewniającej 1 dodatkowy surowiec danego rodzaju.

Pieniądze i surowce zdobyte podczas scenariusza otrzymuje się dopiero po jego zakończeniu (patrz str. 47), ale losowe przedmioty zdobywa się natychmiast po ich znalezieniu.

Poziom scenariusza

Wraz ze wzrostem mocy postaci wzrasta również poziom scenariusza, aby gra zawsze była wyzwaniem dla graczy.

Podstawowe statystyki potworów, obrażenia od pułapek i niebezpiecznego terenu, ilość złota otrzymywanego z monet na kartach łupów oraz wielkość premii do doświadczenia za ukończenie scenariusza zależą od poziomu rozgrywanego scenariusza. Szczegółowe wartości dla każdego poziomu znajdują się obok, w tabeli.

Na zalecanym poziomie trudności poziom scenariusza jest równy średniemu poziomowi postaci **podzielonemu przez 2** (zaokrąglamy w górę). Na przykład, jeśli wszystkie postacie mają poziom 2, średni poziom (2) podzielony przez 2 oznacza, że scenariusz nadal ma poziom 1. Dopiero gdy jakaś postać osiągnie poziom 3, poziom scenariusza może potencjalnie wzrosnąć.

Obliczenia te określają zalecany poziom trudności, ale na początku każdego scenariusza jego poziom można ustawić na dowolną wartość z przedziału 0–7. Zmniejszenie poziomu scenariusza może być pomocne, jeśli drużyna ma trudności, natomiast zwiększenie poziomu scenariusza może sprawić, że gra pozostanie wyzwaniem, gdy drużyna stanie się silniejsza.

Poziom scenariusza	0	1	2	3	4	5	6	7
Poziom potwora	0	1	2	3	4	5	6	7
Konwersja złota	2	2	3	3	4	4	5	6
Obrażenia z pułapki	2	3	4	5	6	7	8	9
Niebezpieczny teren	1	2	2	2	3	3	3	4
Premia do doświadczenia	4	6	8	10	12	14	16	18

Cele bitewne

Cele bitewne stanowią dodatkowe wyzwanie dla postaci w czasie rozgrywania scenariusza. **Na początku każdego scenariusza każda postać otrzymuje w tajemnicy trzy karty celów bitewnych i wybiera jedną z nich, a pozostałe odrzuca bez ujawniania.** Postacie powinny utrzymywać swoje cele bitewne w tajemnicy przed sobą nawzajem aż do zakończenia scenariusza.

Jeśli scenariusz zostanie ukończony, a postać spełni kryteria wybranej karty, w nagrodę otrzyma liczbę znaczników postępu widoczną w jej dolnej części. Za każdy zestaw trzech znaczników postępu postać otrzyma znacznik profitu (patrz str. 63). Każda postać może zdobyć maksymalnie 6 znaczników profitów za 18 znaczników postępu. Jeśli scenariusz zostanie przegrany, postać nie otrzyma nic ze swojego celu bitewnego, niezależnie od tego, czy został on osiągnięty.

Karta celu bitewnego posiada następujące elementy:

- **A** Tematyczną nazwę.
- **B** Kryteria dotyczące sposobu osiągnięcia celu.
- **C** Liczbę znaczników postępu zdobywanych po osiągnięciu celu i ukończeniu scenariusza.



Awers karty celu bitewnego

Naklejka 5

Rozgrywanie scenariusza

Po przygotowaniu scenariusza można przystąpić do jego rozegrania. Każdy scenariusz jest podzielony na szereg **rund**, z których każda składa się z następujących kroków:

1. **Wybór kart**
2. **Kolejność inicjatywy**
3. **Tury postaci i potworów**
4. **Koniec rundy**

Przed wykonaniem któregokolwiek z tych kroków musicie zastosować efekty początku rundy wynikające z zasad scenariusza, takie jak rozstawienie potworów. Efekty te mogą być stosowane w dowolnej kolejności, ale wszelkie rozstawienia potworów powinny nastąpić w tym samym czasie (patrz str. 44).



1. Wybór kart

Po zastosowaniu efektów początku rundy każda postać w tajemnicy wybiera dwie karty zdolności ze swojej ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Jedna z tych dwóch kart powinna zostać wybrana jako karta inicjatywy. Wartość inicjatywy na środku tej karty określi pozycję postaci w kolejności inicjatywy (patrz str. 19).



Wartość inicjatywy

Ewentualnie, jeśli postać ma co najmniej dwie karty na swoim stosie kart odrzuconych, może w tym momencie zadeklarować długi odpoczynek (patrz str. 38). Następnie wykona swój długi odpoczynek z inicjatywą 99 jako całą swoją turę w danej rundzie i nie będzie zagrywać żadnych kart.

Postacie nie powinny pokazywać sobie nawzajem kart w ręce ani podawać konkretnych informacji na temat **wartości liczbowych lub nazw** na tych kartach. Mogą jednak omawiać strategię i ogólnie dyskutować na temat swoich planów na rundę.

PRZYKŁADY KOMUNIKACJI

- ☑ „Zaatakuję tego Algoksa Łucznika pod koniec rundy".
- ☑ „Planuję ruszyć się tutaj i uleczyć cię dość wcześnie, miejmy nadzieję, że przed atakiem potworów".
- ☑ „Czy możesz nasycić ziemię w swojej turze? Spróbuję ruszyć się po tobie".

- ☒ „Będziesz potrzebować mniej niż 17, żeby być przede mną".
- ☒ „Ruszam w pierwszej ćwiartce rundy".
- ☒ „Powinienem zadać Algoksowi Strażnikowi 4 obrażenia".
- ☒ „Potrzebuję cię tam, żeby użyć Niezniszczalnej Ściany".

2. Kolejność inicjatywy

Po tym, jak każda postać wybierze dwie karty zdolności lub zadeklaruje długi odpoczynek, ujawnijcie karty wybrane dla każdej postaci, która nie wykonuje długiego odpoczynku. Karta inicjatywy każdej postaci powinna leżeć bezpośrednio na drugiej karcie, tak aby widoczna była tylko jedna wartość inicjatywy. Można teraz otwarcie omówić wszystkie karty.

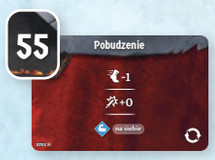
Następnie odkryjcie po jednej karcie zdolności potwora dla każdego zestawu potworów, który posiada przynajmniej jedną figurkę na mapie. Pamiętajcie, że kilka **typów potworów** (np. Czarne Chochliki, Leśne Chochliki lub Śnieżne Chochliki) może należeć do tego samego **zestawu potworów** (np. Chochlików) i w tym przypadku wszystkie będą korzystać z tej samej talii zdolności potworów (np. talii Chochlików).

Kolejność inicjatywy ustala się, porównując wartości inicjatywy na wszystkich odkrytych kartach zdolności potworów (znajdują się w lewym górnym rogu) i kartach inicjatywy wszystkich postaci. **Weźcie żetony kolejności inicjatywy dla wszystkich typów potworów i postaci na mapie i uszeregujcie je od najniższej do najwyższej (tj. od najwcześniejszej do najpóźniejszej) inicjatywy.** Każda postać, która długo odpoczywa, ma inicjatywę równą 99. Żetony kolejności inicjatywy wskazują kolejność tur w danej rundzie.

KOLEJNOŚĆ INICJATYWY



Włócznia Sztandaru *Dryfiarz* *Kościodziej*



Algoks Strażnik

1. Włócznia Sztandaru
2. Dryfiarz
3. Algoks Strażnik
4. Kościodziej

Przykład: *Włócznia Sztandaru jest pierwsza z inicjatywą 15, po niej swoje tury wykonują Dryfiarz z inicjatywą 23, Algoks Strażnik z inicjatywą 55 i Kościodziej z inicjatywą 81.*

ROZPATRYWANIE REMISÓW

Jeśli w inicjatywie między kilkoma postaciami wystąpi remis, aby go rozstrzygnąć, porównajcie wartości inicjatywy drugich zagranych kart remisujących postaci. Jeśli to nie pomogło, wspólnie zdecydujcie o kolejności tur danych postaci.

Jeśli w scenariuszu występuje kilka typów potworów z tego samego zestawu, kolejność zostanie określona w zasadach specjalnych scenariusza. Jeśli występuje remis w inicjatywie między postacią a zestawem potworów, postać działa jako pierwsza.

W przypadku innych remisów o kolejności decyduje drużyna.

KOLEJNOŚĆ POTWORÓW

W swojej kolejce inicjatywy elitarne potwory danego typu wykonują swoje tury w kolejności rosnącej, zgodnie z numeracją figurek (przed zwykłymi potworami tego typu). Następnie swoje tury wykonują zwykłe potwory tego samego typu. One także robią to w kolejności rosnącej, zgodnie z numeracją figurek (patrz str. 40).

PRZYWOŁAŃCE POSTACI

Przywołańce postaci wykonują swoje tury w kolejce postaci, która je przyzwała, czyniąc to bezpośrednio przed daną postacią. Przywołańce tej samej postaci wykonują swoje tury w kolejności, w jakiej zostały przywołane (patrz str. 31).

SOJUSZNICY POSTACI

Wartość inicjatywy sojuszników z ponumerowanymi żetonami jest określona w zasadach specjalnych scenariusza. Podczas swojej kolejki inicjatywy sojusznicy postaci wykonują swoje tury w rosnącej kolejności żetonów lub zgodnie z numeracją figurek (patrz str. 46).



3. Tury postaci i potworów



Każda figurka na mapie – zarówno postacie, jak i potwory – w każdej rundzie wykonuje swoją turę. Tura figurki rozpoczyna się, gdy poprzednia figurka zakończy swoją turę, i kończy się, gdy swoją turę rozpocznie kolejna figurka. Podczas swojej tury figurka wykonuje różne akcje i używa zdolności na podstawie odkrytych kart zdolności.

Zanim zajmiemy się szczegółami dotyczącymi tur postaci i potworów, musimy omówić kilka ważnych pojęć związanych z akcjami i zdolnościami.

Omówienie akcji i zdolności

Akcje

Akcja to zestaw jednej lub kilku zdolności, które są wyszczególnione na jednej połowie karty zdolności.

Postacie zazwyczaj wykonują dwie akcje w swojej turze: górną akcję jednej z zagranych kart zdolności i dolną akcję drugiej karty zdolności. Połowa karty zdolności postaci jest uważana za jedną akcję.

Potwory wykonują jedną akcję w swojej turze. Cała karta zdolności potwora jest uważana za jedną akcję.

Do akcji może odnosić się dowolna z jej zdolności. Na przykład, jeśli akcja zawiera zdolność „ **2**” i zdolność „ **2**”, może być określana zarówno jako akcja ruchu, jak i akcja zbierania łupów.



Zdolności

Zdolność to dowolne zgrupowanie tekstu i/lub ikon, często znajdujące się na karcie zdolności, które figurka może wykonać w celu interakcji z mapą, sobą lub innymi postaciami.

❄ **Jeśli akcja składa się z kilku zdolności, będą one oddzielone od siebie liniami zdolności.** Zdolności w ramach akcji są zawsze wykonywane w kolejności, w jakiej zostały zapisane. Figurki nie mogą wykonywać nowych zdolności podczas rozpatrywania innej zdolności, z wyjątkiem zdolności z kart modyfikatorów ataku.

Zdolności postaci mogą być pomijane, pod warunkiem, że nie są obowiązkowe (patrz str. 37).

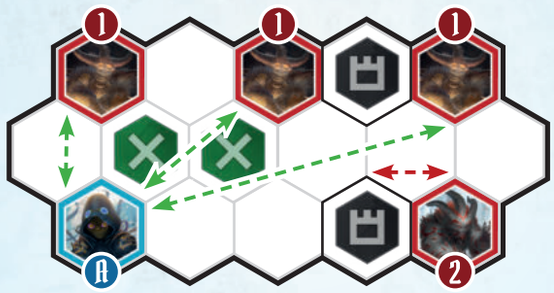


Ważne pojęcia dotyczące zdolności

Linia wzroku

Aby móc wykorzystać zdolność, aktywna figurka musi mieć czystą linię wzroku do figurki lub pola będącego celem danej zdolności. Linia wzroku jest ustanowiona, jeśli od dowolnej części pola aktywnej figurki do dowolnej części pola celu można wyznaczyć linię prostą bez dotykania linii ściany. Tylko ściany i zamknięte drzwi blokują linię wzroku. Linia wzroku nie ma wpływu na zdolności, które nie potrzebują ustalenia celu. Jeśli zdolność pozwala figurce wykonać ją tak, jakby zajmowała inne pole, linię należy wyznaczyć od tego pola.

LINIA WZROKU



Przykład: *można wyznaczyć czystą linię wzroku do Ostrzobłyska A od wszystkich trzech Algoksów Strażników 1. Ze względu na obecność ściany 2 nie można jej jednak wyznaczyć do Algoksa Łucznika.*

Cel

Zdolności z dopiskiem „**Cel X**" pozwalają aktywnej figurce obrać za cel do X różnych figurek znajdujących się w zasięgu zdolności. Ograniczenia dotyczące celu i zasięgu, a także dodatkowe efekty zdolności mają zastosowanie do wszystkich celów. Nie można wielokrotnie celować tą samą zdolnością w tę samą figurkę, chyba że zaznaczono inaczej.

Jeśli dla zdolności nie określono celu, wartość celu wynosi 1, co oznacza, że jest ona skierowana tylko na jedną figurkę. Na przykład, jeśli efekt zapewnia „**+1** ◎", to zdolność bez określonej wartości celu otrzyma „◎ **2**".

Atak (str. 25), stany (str. 28), leczenie (str. 29), wymuszony ruch (str. 32), dowodzenie figurkami (str. 33) i manipulowanie kafelkami (str. 33) to jedyne zdolności z wartością celu. Zdolności celowane nie mogą być wykonywane, jeśli nie występuje dla nich dostępny cel.

Sojusznicy, wrogowie i „na siebie"

Postacie są sojusznikami innych postaci, potwory są sojusznikami innych potworów, a postacie i potwory są dla siebie wrogami. **Figurki nie są sojusznikami dla samych siebie.**

Ogólnie rzecz biorąc, negatywne zdolności mogą być skierowane tylko przeciwko wrogom, a pozytywne zdolności mogą być skierowane tylko na sojuszników lub aktywną figurkę. Niektóre zdolności mają określone informacje o celu, które są sprzeczne z tą zasadą. Zdolność określająca swój cel jako „wszyscy" jest zgodna z tymi ograniczeniami, ale zdolność określająca swój cel jako „wszystkie figurki" łamie te ograniczenia.

Jeśli jakakolwiek zdolność określa swój cel jako „na siebie", efekt może być zastosowany tylko do aktywnej figurki.

Zasięg

Większość zdolności obiera za cel jakąś figurkę, a wartość zasięgu dodana do zdolności określa, jak daleko może się ona znajdować. „**Zasięg X**" oznacza, że aktywna figurka może celować w dowolną figurkę w promieniu X pól, w tym siebie, jeśli jest to dozwolone. **Zasięg nie może być liczony przez ściany**, ale może być liczony przez przeszkody, figurki lub cokolwiek innego. Dwa pola przedzielone ścianą, ale nadal mające między sobą linię wzroku (np. przez otwarte drzwi), są uważane za znajdujące się w zasięgu 2 od siebie.

Zdolności nieatakujące bez określonego zasięgu mogą celować w figurki w dowolnym zasięgu. Każda zdolność z wartością zasięgu określoną w wyróżnionej sekcji po jej prawej stronie jest uważana za zdolność dystansową. **Na potrzeby celowania figurki traktują zajmowane przez siebie pole jako sąsiadujące.**

ZASIĘG



Przykład: *Ostrzobłysk A znajduje się w zasięgu 2 od Algoksa Łucznika 1.*

Obszar działania

Zdolności z obszarem działania pozwalają aktywnej figurce celować jednocześnie w kilka różnych figurek na wielu polach. Dozwolone jest obracanie i stosowanie lustrzanego odbicia przedstawionego obszaru działania.

Pole oznaczone na szaro oznacza pole zajmowane przez aktywną figurkę. Każdy atak, którego obszar działania obejmuje szare pole, jest zawsze uznawany za atak wręcz (patrz str. 25).

Niebieski oznacza pole, które musi zajmować sojusznik. W przeciwnym razie zdolność nie może zostać wykonana. Sojusznik nie jest celem danej zdolności.

Czerwony oznacza pola, na których figurki mogą być celem ataku. Tylko jedno czerwone pole musi znajdować się w zasięgu zdolności. To początkowe pole nie musi zawierać figurki, ale nie może znajdować się wewnątrz linii ściany, chociaż inne czerwone pola mogą znajdować się wewnątrz linii ściany. Celami mogą być tylko figurki znajdujące się w linii wzroku. Sojusznicy na czerwonych polach nie są celem negatywnych zdolności, a wrogowie na czerwonych polach nie są celem pozytywnych zdolności, chyba że zaznaczono inaczej.

Puste pola są używane jako odstępy pomiędzy polami innych typów.

Jeśli zdolność z obszarem działania zyskuje „**+1** ◎”, to celem może stać się dodatkowa figurka znajdująca się w zasięgu zdolności, ale poza obszarem działania.

OBSZAR DZIAŁANIA



Przykład: *Włócznia Sztandaru* A *wykonuje górną akcję Stanowczej Odwagi. Sojusznik, Ostrzobłysk* B *znajduje się na wymaganym polu. Zarówno Algoks Strażnik* 1*, jaki obiekt* 2 *znajdują się w obszarze działania zdolności.*

Dodane efekty

Dodane efekty są dołączane do zdolności i modyfikują ją w pewien sposób. Typowe dodane efekty, takie jak „ **X**”, „ **X**” lub stany, są zwykle wymienione w wyróżnionej sekcji po prawej stronie zdolności. Wszystkie efekty warunkowe – te, które zależą od zużycia żywiołu (patrz str. 23) lub zapłacenia innego kosztu – są wymienione poniżej zdolności, w wyróżnionej sekcji z przerywaną linią.



Efekty dodane mogą zostać pominięte, ale postać musi o tym zdecydować przed dobraniem karty modyfikatora ataku. Efekty warunkowe również mogą zostać pominięte; postać nie jest zobowiązana do opłacenia kosztu, a nawet jeśli to zrobi, nadal może zdecydować się nie stosować efektu. W przypadku pomijalnego efektu dołączonego do zdolności ataku z wieloma celami można go pominąć przy każdym kolejnym ataku, w każdym przypadku decydując o tym przed dobraniem karty modyfikatora ataku, chyba że zaznaczono inaczej.

Bardziej złożone efekty dodane mogą być zapisane pod zdolnością, ale nie każdy tekst pod zdolnością jest efektem dodanym. Każdy tekst, który określa zasady działania zdolności (np. ograniczenie celowania), jest nieodłączną częścią zdolności, a nie dodanym efektem, i nie może zostać pominięty.



Wyzwalacze warunkowe

Niektóre zdolności lub efekty mogą wystąpić tylko wtedy, gdy najpierw wydarzy się coś innego. Te efekty warunkowe są zapisane jako „Zastosuj efekt A, aby zastosować efekt B”. Efekt A musi zostać zastosowany, aby mógł zostać zastosowany efekt B. Jeśli nie można zastosować efektu A, nie można też zastosować efektu B.

Żywioły

Z niektórymi akcjami powiązane są żywioły (ogień, lód, powietrze, ziemia, światło lub ciemność). Jeśli do akcji przypisane jest nasycenie żywiołem, aktywna figurka wykonująca dowolną część danej akcji musi na **koniec swojej tury** napełnić obszar esencją tego żywiołu. Aby to zrobić, musi na planszy żywiołów przesunąć znacznik wskazanego żywiołu do kolumny „Silne". Figurka może nasycić esencję żywiołu w ten sposób tylko wtedy, gdy wykona co najmniej jedną ze zdolności tej akcji.



Pod koniec każdej rundy wszystkie nasycone żywioły słabną, przesuwając się na planszy żywiołów o jedną kolumnę w lewo, z „Silnych" na „Słabnące" lub ze „Słabnących" na „Wygaszone".

Nasycone żywioły mogą zostać zużyte w celu dodania efektów do niektórych zdolności lub, w niektórych przypadkach, wykonania nowych zdolności. Jest to przedstawione za pomocą ikony żywiołu oznaczonej ✕, po której następuje dodany efekt. Jeśli żywioł jest „Silny" lub „Słabnący", może zostać zużyty. W związku z tym, że nasycenie następuje dopiero na koniec tury postaci, zużywany żywioł musi być „Silny" lub „Słabnący" na początku jej tury, przed ewentualnym nasyceniem. Aby wykorzystać żywioł, należy przesunąć jego żeton na planszy żywiołów do kolumny „Wygaszone".

Jeśli zdolność przedstawia wiele oddzielnych wymogów zużycia żywiołów, aktywna figurka wybiera, które z nich aktywować. Jeśli pojedyncze zużycie żywiołu przedstawia kilka żywiołów, wszystkie wskazane żywioły muszą zostać zużyte, aby je aktywować. W ciągu jednej tury nie można wielokrotnie zużyć tego samego żywiołu. **Jeśli akcja w lewym górnym rogu przedstawia zużycie żywiołów, wszystkie wskazane żywioły muszą zostać zużyte, aby wykonać dowolną część akcji.**



Dowolny żywioł



Mieszane żywioły

Ikona dowolnego żywiołu reprezentuje dowolny z sześciu żywiołów (ale nie wszystkie). **Ikona żywiołów mieszanych, przedstawiająca dwa żywioły w tej samej ramce, reprezentuje jeden z tych dwóch żywiołów (ale nie oba). Kiedy dowolny lub mieszany żywioł zostanie nasycony, na koniec swojej tury aktywna figurka wybiera, który z tych żywiołów chce nasycić.**

NASYCANIE I ZUŻYWANIE ŻYWIOŁÓW



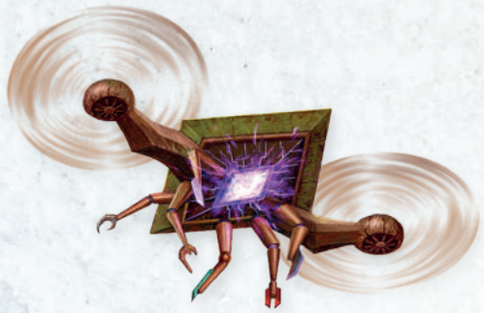


Przykład: ❶ *Kościodziej wykonuje górną akcję Rozkładu Woli, która nasyca żywioł ziemi, przenosi go więc z pozycji wygaszonej do silnej na koniec tury postaci.* ❷ *Ziemia słabnie pod koniec rundy, zmieniając się z silnej na słabnącą.* ❸ *W następnej rundzie Kościodziej wykonuje dolną akcję Złowrogiej Przemiany i zużywa ziemię, zmieniając jej stan ze słabnącego na wygaszony, aby zyskać +2 punkty ruchu.*

Zdolności

Ruch

„**Ruch X**” to zdolność, która daje figurce X punktów ruchu. Figurka może następnie wydać te punkty ruchu, aby poruszyć się o jedno pole za każdy punkt. Figurki mogą poruszać się przez sojuszników, ale nie mogą przechodzić przez wrogów, przeszkody, obiekty ani ściany. Pułapki i inne efekty pól aktywują się, gdy figurka na nie wejdzie. Figurka musi zawsze zakończyć ruch na niezajętym polu. **Figurka musi wejść na co najmniej jedno pole, aby uznano, że wykonała zdolność ruchu.** Wszystkie niewydane punkty ruchu przepadają po zakończeniu zdolności ruchu.



SKOK

„**Skok**” to dodany efekt zdolności ruchu. Skok pozwala figurce zignorować wszystkich wrogów, przeszkody, obiekty, pułapki i niebezpieczny teren z wyjątkiem ostatniego pola. **Trudny teren i oblodzony teren są całkowicie ignorowane podczas skoku.** Figurka nie może przeskakiwać przez ściany.

LATANIE

„**Latanie**” jest aktywną premią (patrz str. 30). Latanie pozwala figurce całkowicie zignorować wszystkich wrogów, przeszkody, obiekty, pułapki i nakładki terenu, wliczając w to ostatnie pole. Latająca figurka nie może jednak zakończyć ruchu na polu zajmowanym przez inną figurkę (i vice versa). Jeśli latająca figurka zajmuje pole z pułapką unieruchamiającą lub ogłuszającą (patrz str. 29), podczas określania ruchu innych figurek traktuje się je jak przeszkodę.

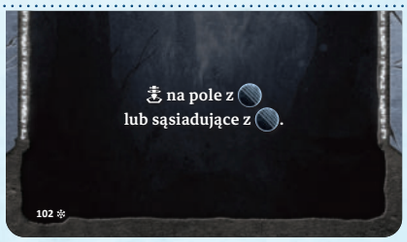
Jeśli figurka straci możliwość latania, traktujcie ją tak, jakby weszła na swoje pole normalnym ruchem. W takich przypadkach, jeśli figurka aktualnie zajmuje pole z przeszkodą, zamiast tego porusza się do najbliższego niezajętego pola bez przeszkody, uruchamiając wszelkie efekty tego pola.

Teleport

„**Teleport X**” to zdolność, która przenosi figurkę do dowolnego miejsca w promieniu X pól od jej aktualnego pola bez oceny jej drogi przez wszystkie pola pomiędzy nimi. Zdolność teleportacji nie jest uważana za zdolność ruchu, a teleportacja nie jest uważana za ruch. Na teleportację nie ma wpływu żaden element pola, nawet ściany, znajdujący się pomiędzy początkiem a końcem. Postać może teleportować się tylko do odpowiedniego pola, a wszelkie efekty wejścia na to pole są nadal aktywowane normalnie, chyba że zaznaczono inaczej. Figurka nie może teleportować się do nieujawnionego pomieszczenia, ale może teleportować się na pole z zamkniętymi drzwiami, tym samym je otwierając.

TELEPORT





Przykład: *Śmierciobieżca A wykonuje dolną akcję karty Potężne Duchy, która pozwala mu na teleportację. Wybiera niezajęte pole sąsiadujące z jego żetonem cienia B, zgodnie z wymaganiami zdolności.*

Atak

„**Atak X**" to negatywna zdolność skierowana w cel, która pozwala figurce zadać wrogowi w określonym zasięgu bazową liczbę obrażeń równą X.

❄ **Atak bez określonej wartości zasięgu jest uważany za atak wręcz o zasięgu 1, zdolny do obrania za cel tylko sąsiadujących wrogów, chyba że określono inaczej. Na przykład, jeśli efekt zapewnia „+Y" do ataku, to atak bez określonej wartości zasięgu zyskuje wartość „1+Y" i staje się atakiem dystansowym.**

Atak to pojedynczy atak wykonywany przeciwko jednemu celowi. **Zdolność ataku** to zdolność składająca się z jednego lub więcej oddzielnych ataków. **Akcja ataku** to dowolna akcja zawierająca co najmniej jedną zdolność ataku.

Kolejność modyfikacji ataku

W trakcie wykonywania ataku jego bazowa wartość zapisana na karcie może zostać zmodyfikowana na cztery różne sposoby w następującej kolejności:

1. Stosowane są wszystkie obowiązujące premie do ataku i kary, takie jak efekty „±". Jeśli równocześnie działa kilka premii lub kar, drużyna wybiera kolejność ich zastosowania.
2. Z talii atakującego zostaje dobrana, a następnie zastosowana karta modyfikatora ataku.
3. Zastosowana zostaje premia do tarczy celu (patrz str. 31).
4. ❄ **Zastosowane zostają osłona i kruchość (patrz str. 28). Jeśli cel posiada oba te stany, negują się one wzajemnie i są usuwane.**

Po zastosowaniu wszystkich modyfikacji cel otrzymuje odpowiednią liczbę obrażeń. Jeśli cel posiada jakiekolwiek zdolności lub efekty, które mogą zanegować źródło obrażeń, w tym pozwalające na utratę kart w celu zanegowania obrażeń (patrz str. 38), może je zastosować w tym momencie.

Powyższe kroki są powtarzane dla każdego celu zdolności ataku. Oznacza to, że różne cele mogą od tej samej zdolności ataku otrzymać różną liczbę obrażeń.

Karty modyfikatorów ataku

Za każdym razem, gdy wykonywana jest zdolność ataku, **dla każdego celu dobierana jest osobna karta modyfikatora ataku**. Modyfikator pokazany na karcie jest następnie stosowany do ataku, ewentualnie zmniejszając lub zwiększając jego wartość. Po zastosowaniu efektów dobranej karty modyfikatora jest ona umieszczana na stosie kart odrzuconych.

Karty modyfikatorów ataku są dobierane tylko do ataków. Nie są one używane do żadnych innych efektów zadających obrażenia.

Każda postać ma własną talię modyfikatorów ataku, podczas gdy wszystkie potwory korzystają z jednej wspólnej talii. ❄ **Jeśli scenariusz obejmuje sojuszników postaci, korzystają oni z osobnej talii sojuszników.** Postacie, potwory i sojusznicy rozpoczynają grę ze standardową talią składającą się z sześciu kart +0, pięciu -1, pięciu +1, jednej -2, jednej +2, jednej ⊘ i jednej 2x, ale postacie mogą z czasem dostosowywać swoje talie za pomocą profitów (patrz str. 63), pozwalających na uzyskanie różnorodnych efektów.

STANDARDOWA TALIA MODYFIKATORÓW ATAKU





Karta modyfikatora ataku może zawierać następujące elementy:

- **A** **Wartość modyfikatora:** wartość ta modyfikuje wartość ataku. Modyfikator ⊘ zmniejsza końcową wartość ataku do zera. Modyfikator 2x podwaja aktualną wartość ataku.
- **B** **Dodane efekty:** niektóre modyfikatory posiadają dodane efekty, takie jak nasycenie żywiołami (patrz str. 23), stany (patrz str. 28) lub inne. Po aktywacji te dodane efekty działają dokładnie tak, jakby były zapisane na zdolności ataku.
- **C** **Ikona sekwencji:** kiedy wylosowany zostanie modyfikator sekwencji, atakujący dobiera dodatkowe modyfikatory, jeden po drugim, dopóki nie zostanie wylosowany modyfikator bez sekwencji. Wylosowane modyfikatory można zastosować w dowolnej kolejności.
- **D** **Obramowanie Błogosławieństwa/Klątwy:** karty Błogosławieństw i Klątw wracają do zasobów po ich rozpatrzeniu, zamiast trafiać na stos kart odrzuconych. Każda karta klątwy ma symbol ✱ lub m, aby wskazać, czy jest używana w talii postaci i sojuszników, czy w talii potworów.
- **E** **Ikona przetasowania:** na koniec rundy, w której dobrano modyfikator z ikoną przetasowania, stos kart odrzuconych jest wtasowywany z powrotem do talii. Tasowanie jest wykonywane natychmiast, jeśli talia jest pusta w momencie, kiedy należałoby dobrać modyfikator.
- **F** **Ikona sortowania:** wszystkie standardowe modyfikatory mają ikonę 1, 2, 3, 4, A lub m ułatwiającą sortowanie. Wszystkie modyfikatory dodane do talii postaci poprzez profity (patrz str. 63) mają ikonę swojej klasy. Wszystkie modyfikatory dodane do talii przez inny efekt mają ikonę ✱.

ELEMENTY KARTY MODYFIKATORA ATAKU



EFEKTY ATAKU

Efekt ataku to efekt dołączany do ataku. Efekty te są stosowane podczas rozpatrywania obrażeń lub po rozpatrzeniu ataku. Jeśli efekt ataku zostanie wywołany po rozpatrzonym ataku, nadal jest rozpatrywany, nawet jeśli sam atak nie zadaje obrażeń (w tym z powodu karty ⊘).

Zanim atakujący dobierze kartę modyfikatora ataku, musi wybrać, czy chce zastosować jakikolwiek efekt ataku. Wszystkie efekty ataku z wyjątkiem „**+X** ◎" są stosowane przed premią do odwetu (patrz str. 31). Efekt „**+X** ◎" pozwala atakującemu na wykonanie dodatkowych ataków, a każdy atak musi zostać całkowicie rozpatrzony przed wykonaniem kolejnego.

Rozkład w czasie efektów ataku	
+X Atak (str. 25)	*podczas rozpatrywania obrażeń (muszą zostać zastosowane)*
Przebicie (str. 27)	*podczas rozpatrywania obrażeń*
+X Cel (str. 21)	*po rozpatrzeniu ataku*
Stany (str. 28)	*po rozpatrzeniu ataku*
Wymuszony ruch (str. 32)	*po rozpatrzeniu ataku*
Inne dodane efekty *(zapisane poniżej ataku)*	*po rozpatrzeniu ataku*
Nasycenie żywiołami (str. 23)	*na koniec tury*

Niektóre ataki posiadają zdolności (np. zdolności leczenia), które nie są efektami ataku, ale są z nim powiązane. Zdolności te są wykonywane po całkowitym rozpatrzeniu ataku (w tym po premii za odwet).

Niektóre modyfikatory mają dodane efekty inne niż modyfikacja wartości ataku, a po dobraniu modyfikatora **atakująca postać zawsze może wybrać**, czy chce je zastosować. **Jeśli inna figurka korzysta z talii postaci, postać ta kontroluje dodane efekty modyfikatora, mimo że stosuje je atakująca figurka.** ❄

Modyfikatory, które wpływają na zasoby klasowe postaci (np. żetony czasu Ostrzobłysku) lub jej zdolności (np. żetony miejsc użycia Dryfiarza), są zawsze stosowane do tej postaci, niezależnie od tego, kto dobierze modyfikator.

KORZYŚĆ I NIEKORZYŚĆ

Niektóre efekty powodują, że atak zyskuje korzyść lub niekorzyść. W przypadku **korzyści** atakujący dobiera dwa modyfikatory i używa jednego z nich. **Potwór zawsze używa lepszego z nich, ale postać może użyć dowolnego.** W przypadku **niekorzyści** atakujący dobiera dwa modyfikatory i zawsze używa gorszego z nich.

Jeśli pierwszy wylosowany modyfikator z korzyścią lub niekorzyścią jest modyfikatorem sekwencji, atakujący dobiera dodatkowe modyfikatory, jeden po drugim, aż do momentu wylosowania modyfikatora bez sekwencji. Następnie dobiera jeszcze jeden modyfikator i ignoruje na nim ewentualną ikonę sekwencji.

Następnie pierwszy modyfikator bez sekwencji jest porównywany z modyfikatorem następującym po nim. Jeśli atak ma korzyść, atakujący używa wszystkich początkowych modyfikatorów sekwencji i dowolnego z dwóch ostatnich modyfikatorów. Jeśli atak ma niekorzyść, atakujący ignoruje wszystkie początkowe modyfikatory sekwencji i używa gorszego z dwóch ostatnich modyfikatorów.

Jeśli pierwsze dobranie z korzyścią lub niekorzyścią nie jest modyfikatorem sekwencji, ale drugie dobranie już nim jest, ikona sekwencji na drugim modyfikatorze nadal jest ignorowana.

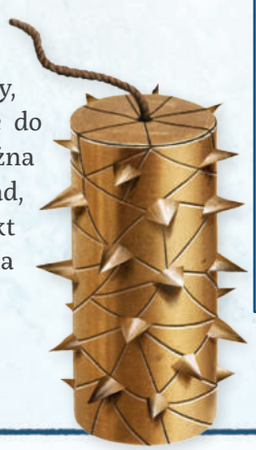
W przypadku niejasności co do tego, który modyfikator jest gorszy, atakujący musi użyć tego, który został dobrany jako pierwszy. Niejednoznaczność pojawia się przy porównywaniu efektów nienumerycznych niektórych modyfikatorów (np. nasycenia żywiołami lub negatywnych stanów). Uznaje się, że każdy efekt nienumeryczny ma wartość pozytywną, ale o nieokreślonej wartości.

Atak nie może równocześnie uzyskać wielu korzyści lub niekorzyści. Jeśli atak ma zarówno korzyść, jak i niekorzyść, uznaje się, że nie ma żadnej z nich.

Każdy atak dystansowy na sąsiadującego wroga automatycznie otrzymuje niekorzyść.

PRZEBICIE

„**Przebicie X**" to efekt dodany, który o X zmniejsza premię do tarczy celu (patrz str. 31). Można łączyć wiele efektów „**X**". Na przykład, jeśli atak z „**2**" zyska „**3**", efekt zmniejszy premię do tarczy celu o 5 dla tego ataku.



KORZYŚĆ I NIEKORZYŚĆ



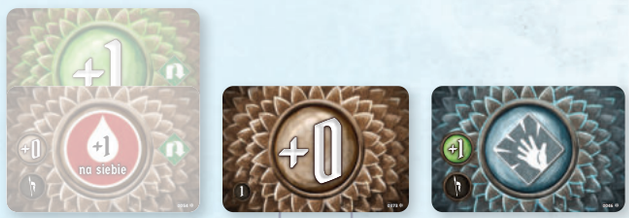
Przykład 1: *atak ma korzyść, więc dobrane i porównane zostają dwa modyfikatory, a następnie użyty zostaje modyfikator +1.*



Przykład 2: *atak ma korzyść, a pierwszy wylosowany modyfikator ma ikonę sekwencji, więc dobrany zostaje drugi modyfikator, tym razem bez ikony sekwencji, a następnie trzeci, ostatni modyfikator. Używany jest początkowy modyfikator sekwencji i modyfikator +1.*



Przykład 3: *atak ma niekorzyść, więc dobrane i porównane zostają dwa modyfikatory, a następnie użyty zostaje modyfikator -1.*



Przykład 4: *atak ma niekorzyść, a pierwsze dwa wylosowane modyfikatory mają ikonę sekwencji, więc dobrany zostaje trzeci modyfikator, bez ikony sekwencji, a następnie czwarty, ostatni modyfikator. Początkowe modyfikatory sekwencji są ignorowane i używany jest modyfikator +0.*

➤ Stany

Zdolność wywołująca stan jest pozytywną lub negatywną zdolnością skierowaną na cel, powodującą, że cel zdolności zyskuje dany stan.

Kiedy potwór zyskuje stan (z wyjątkiem błogosławieństwa lub klątwy) – umieśćcie odpowiedni żeton na jego kopercie statystyk w sekcji odpowiadającej numerowi jego figurki. Kiedy postać zyskuje stan (z wyjątkiem błogosławieństwa lub klątwy) – umieśćcie odpowiedni żeton na jej planszy postaci. **Żetony błogosławieństwa i klątwy są używane tylko do śledzenia efektów pułapek (patrz str. 14).** Raz uzyskany stan utrzymuje się do momentu spełnienia wymagań dotyczących jego usunięcia. Zarówno pozytywne, jak i negatywne stany nie mogą zostać usunięte dobrowolnie. Figurka nie może uzyskać tego samego stanu więcej niż raz; jeśli jednak postać zyska stan, który już posiada, czas trwania efektu zostaje zresetowany.

Jeśli figurka zyska podczas swojej tury stan, który zostanie usunięty „na koniec następnej tury figurki", stan ten wchodzi w życie natychmiast i obowiązuje do końca następnej tury danej figurki. Stany usuwane na koniec tury figurki są usuwane dopiero po rozpatrzeniu wszystkich innych efektów końca tury.

Efekt stanu może być również dołączony do innych zdolności jako efekt dodany, sprawiając, że wszystkie cele zdolności zyskują ten stan po rozpatrzeniu jej głównego efektu. Jeśli zdolność wywołująca stan jest atakiem, cel zyskuje ten stan, nawet jeśli atak nie zadał żadnych obrażeń, ale nie zyskuje tego stanu, jeśli atak go zabił bądź wyczerpał lub jeśli posiada niewrażliwość.



STANY POZYTYWNE

Regeneracja: na początku każdej swojej tury figurka wykonuje „Ulecz 1, na siebie" (patrz str. 29), nawet jeśli ma ogłuszenie. Regeneracja jest usuwana, gdy figurka otrzyma obrażenia. Jeśli figurka posiada zarówno regenerację, jak i zranienie (patrz str. 29), efekt regeneracji jest stosowany jako pierwszy i usuwa zranienie, zanim to zacznie działać.

Osłona: następnym razem, gdy figurka otrzyma obrażenia z dowolnego źródła, zamiast tego otrzyma połowę tych obrażeń (zaokrąglamy w dół), a osłona zostaje usunięta. Jeśli figurka, która otrzymała obrażenia, posiada zarówno osłonę, jak i kruchość (patrz str. 29), stany te negują się wzajemnie i zostają usunięte.

Niewidzialność: figurka nie może stać się celem skupienia ani nie może być obrana na cel przez żadnego wroga, choć nie ma to wpływu na zdolności, które nie wymagają namierzania. Figurka i jej sojusznicy nadal mogą wchodzić ze sobą w interakcje. Niewidzialność jest usuwana na koniec następnej tury danej figurki. **Wrogowie traktują niewidzialne figurki tak, jakby ich nie było; mogą się przez nie poruszać, ale nadal nie mogą zakończyć ruchu na tym samym polu.**

Wzmocnienie: figurka zyskuje korzyść przy wszystkich swoich atakach. Wzmocnienie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

Błogosławieństwo: figurka musi wtasować kartę błogosławieństwa do swojej talii modyfikatorów ataku. Jeśli figurka nie używa talii modyfikatorów ataku, błogosławieństwo nie ma żadnego efektu. Po dobraniu karty błogosławieństwa działa ona jak modyfikator 2x i po rozpatrzeniu jest zwracana do zasobów, a nie umieszczana na stosie kart odrzuconych. W grze dostępnych jest 10 kart błogosławieństw, które można dodać do dowolnej talii. Jeśli w danym momencie karty błogosławieństw nie są dostępne, błogosławieństwo nie ma żadnego efektu.



Karta błogosławieństwa

STANY NEGATYWNE

Zranienie: na początku każdej swojej tury figurka otrzymuje 1 obrażenie. Zranienie jest usuwane, gdy figurka zostanie uleczona.

❄ **Kruchość:** następnym razem, gdy figurka ma otrzymać obrażenia z dowolnego źródła, zamiast tego otrzyma podwójną liczbę obrażeń, a kruchość zostanie usunięta. Kruchość jest również usuwana, gdy figurka zostanie uleczona.

❄ **Zguba:** na koniec swojej następnej tury figurka otrzymuje 10 obrażeń, a zguba zostaje usunięta. Zguba jest również usuwana, jeśli figurka zostanie uleczona.

Zatrucie: wszystkie ataki wymierzone w figurkę zyskują „**+1** ." Zatrucie jest usuwane, gdy postać zostanie uleczona, ale w przeciwieństwie do zranienia/kruchości/zguby zatrucie uniemożliwia uleczeniu zwiększenie aktualnej wartości punktów życia postaci.

Unieruchomienie: figurka nie może wykonywać żadnych zdolności ruchu. Unieruchomienie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

Rozbrojenie: figurka nie może wykonywać żadnych zdolności ataku. Rozbrojenie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

❄ **Uszkodzenie:** uszkodzenie może być nakładane tylko na postacie. Postać nie może używać ani aktywować żadnych przedmiotów, ale premie uzyskane wcześniej dzięki przedmiotom nadal pozostają aktywne. Uszkodzenie jest usuwane na koniec następnej tury danej postaci.

Ogłuszenie: figurka nie może wykonywać żadnych zdolności ani używać lub wyzwalać żadnych przedmiotów, ale zdobyte wcześniej premie nadal pozostają aktywne. Ogłuszenie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki. Na początku rundy ogłuszone postacie nadal muszą wybrać dwie karty do zagrania (lub zadeklarować długi odpoczynek). Wybrane karty zostaną odrzucone bez efektu, jeśli ogłuszenie nie zostanie usunięte w inny sposób przed końcem ich tury. Długi odpoczynek nadal odbywa się normalnie dla ogłuszonych postaci.

Zamroczenie: figurka zyskuje niekorzyść przy wszystkich swoich atakach. Zamroczenie jest usuwane na koniec następnej tury danej figurki.

Klątwa: figurka musi wtasować kartę klątwy do swojej talii modyfikatorów ataku. Jeśli figurka nie używa talii modyfikatorów ataku, klątwa nie ma żadnego efektu. Kiedy karta klątwy zostanie dobrana, działa jak modyfikator ⊘ i po rozpatrzeniu jest zwracana do zasobów, a nie umieszczana na stosie kart odrzuconych. W grze dostępnych jest 10 kart klątw z ikoną ✱, które można dodać tylko do talii postaci i sojuszników, oraz 10 kart klątw z ikoną ⓜ, które można dodać tylko do talii potworów. Jeśli w danym momencie karty klątwy odpowiedniego rodzaju nie są dostępne, to klątwa nie ma żadnego efektu. Niewrażliwość na klątwę zabezpiecza figurkę przed dodaniem karty klątwy do jej talii, ale nie zapobiega efektowi dobranej karty klątwy.



Karta klątwy

Leczenie

„**Leczenie X**" to pozytywna zdolność skierowana na cel, która pozwala celowi uleczyć X obrażeń, zwiększając jego aktualną wartość punktów życia. Postacie leczą obrażenia, obracając czerwoną tarczę. Potwory leczą obrażenia, usuwając żetony obrażeń ze swojej sekcji na kopertach statystyk. Aktualna wartość punktów życia figurki nigdy nie może przekroczyć jej maksymalnej wartości punktów życia, choć dozwolone jest leczenie postaci, która osiągnęła już maksymalną wartość punktów życia.

Efekty leczenia z kart modyfikatorów ataku działają dokładnie tak samo jak zdolności leczenia. Jeśli dobranych zostanie kilka modyfikatorów z efektami leczenia, są one traktowane jak jedna zdolność leczenia.

> Pojedyncze leczenie może usunąć z postaci dowolną kombinację zranienia, kruchości, zguby i zatrucia. Jeśli jednak obecne jest zatrucie, zwiększenie punktów życia nie jest możliwe.



Aktywne premie

Zdolność z aktywną premią to dowolna zdolność, która zapewnia aktywną premię figurce lub jej sojusznikom. Kiedy postać wykonuje zdolność z aktywną premią, karta zdolności jest umieszczana w jej aktywnym obszarze w celu śledzenia premii. Karty w aktywnym obszarze postaci nie są uważane za znajdujące się w jej ręce.

Zdolności z aktywnymi premiami mają ikony wskazujące czas trwania zapewnianych przez nie premii. Po wygaśnięciu premii, nawet jeśli akcja posiada inne aktywne zdolności premiowe, karta jest usuwana z aktywnego obszaru postaci i umieszczana na jej stosie kart odrzuconych lub stosie kart utraconych, w zależności od tego, czy akcja posiada ikonę karty utraconej (patrz str. 38).

Premie w rundzie: premie te aktywują się w momencie wykonania zdolności i wygasają na koniec rundy.

Stałe premie: premie te aktywują się w momencie wykonania zdolności i wygasają po spełnieniu określonego stanu usunięcia.

Jeśli premia ma ograniczoną liczbę użyć, są one śledzone przy użyciu toru pól użycia. Kiedy karta jest umieszczana w aktywnym obszarze, na pierwszym polu toru umieszczany jest żeton postaci. Za każdym razem, gdy premia zostanie uruchomiona, żeton przesuwa się o jedno miejsce, nawet jeśli nie zostanie uzyskana żadna korzyść. Gdy żeton minie ikonę doświadczenia, postać zyskuje wskazaną liczbę punktów doświadczenia (patrz str. 37). Kiedy żeton opuści ostatnie pole, premia wygasa.

Jeśli nie określono stanu usunięcia, premia wygasa na koniec scenariusza. Jeśli premia trwa przez ograniczoną liczbę rund lub tur, runda lub tura, w której została aktywowana, nie jest do nich wliczana.

Postać może dobrowolnie usunąć kartę z trwałą premią (ale nie premią za rundę) ze swojego aktywnego obszaru przed wygaśnięciem premii, ale takie działanie usuwa premię. Można to zrobić w dowolnym momencie, z wyjątkiem czasu działania innej zdolności.

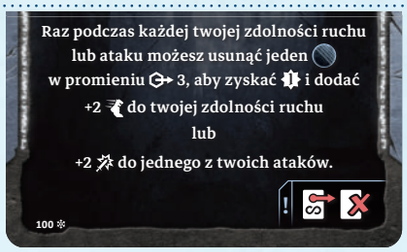
Akcje ze zdolnościami z aktywną premią mogą mieć również inne zdolności, ale te pozostałe zdolności są wykonywane jedynie w momencie zagrania karty.

PREMIA W RUNDZIE



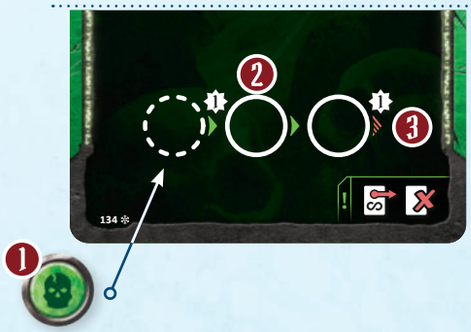
Przykład: *Włócznia Sztandaru wykonuje dolną akcję Manewru Odbicia, zyskując do końca rundy 2 do wszystkich wymierzonych w nią ataków dystansowych.*

STAŁA PREMIA



Przykład: *Śmierciobieżca wykonuje dolną akcję Siły Otchłani, zyskując jej premię do końca scenariusza.*

POLA UŻYCIA



Przykład: 1 *Kościodziej wykonuje dolną akcję Gniewu Odwróconej Ziemi, dodając żeton na pierwszym polu toru.* 2 *Po pierwszym użyciu otrzymuje 1.* 3 *Po trzecim użyciu otrzymuje 1 i umieszcza kartę na swoim stosie kart utraconych.*

W grze występuje wiele różnych aktywnych zdolności premii. Zdolności te są zwykle zdefiniowane w tekście, ale pośród nich występują trzy powszechne, które warto omówić.

TARCZA

„**Tarcza X**" to pozytywna zdolność, która daje aktywnej figurce premię do tarczy w wysokości X. Zmniejsza to wartość nadchodzącego ataku o X. Premia do tarczy jest stosowana dopiero po zastosowaniu wszystkich premii do ataku lub kar i modyfikatorów. Wiele premii do tarczy kumuluje się ze sobą jako pojedyncza redukcja wartości ataku. **Premia do tarczy nie ma zastosowania do źródeł obrażeń, które nie są atakami.** Zdolność tarczy zawsze dotyczy aktywnej figurki.

ODWET

„**Odwet X**" to pozytywna zdolność, która daje aktywnej figurce premię do odwetu w wysokości X. Zadaje ona X obrażeń każdemu atakującemu ją przeciwnikowi, jeśli po rozpatrzeniu wszystkich efektów ataku (w tym odepchnięcia lub przyciągnięcia) znajduje się on w określonym zasięgu. Jeśli nie określono zasięgu, premia jest stosowana tylko do sąsiadujących atakujących. Premia ta jest wyzwalana przez każdy atak i następuje po jego rozpatrzeniu. Premia do odwetu nie jest atakiem ani efektem skierowanym w cel, dlatego obrażenia nie mogą zostać zmniejszone przez premię do tarczy. Jeśli postać wykonująca odwet zostanie zabita lub wyczerpana atakiem, premia do odwetu nie zadziała. Wiele premii do odwetu kumuluje się ze sobą jako jedno źródło obrażeń, ale każda premia do odwetu jest stosowana tylko w określonym zasięgu. Odwet zawsze dotyczy aktywnej figurki.

PRZYWOŁANIE

Przywołanie to pozytywna zdolność, która dodaje inne sojusznicze figurki na mapie. Figurki te, zwane „przywołańcami", muszą być umieszczone na różnych pustych polach sąsiadujących z przywoływaczem. Jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych pól, zdolność przywołania nie może zostać zastosowana.

Przywołańce postaci są uważane za trwałe premie, a ich karty są umieszczane w aktywnym obszarze przywoływacza. Gdy wartość punktów życia przywołańca spadnie do zera, jest on usuwany z mapy. Przywoływacz może dobrowolnie usunąć przywołańca z mapy w dowolnym momencie, z wyjątkiem czasu działania innej zdolności. Karta jest następnie umieszczana na stosie odrzuconych lub utraconych kart przywoływacza, w zależności od tego, czy akcja ma ikonę utraty (patrz str. 38).

Każdy przywołaniec postaci ma odpowiadającą mu kartonową figurkę, która znajduje się w pudełku na karty przywoływacza i po umieszczeniu w niebieskiej podstawce jest używana do przedstawienia go na mapie. Gdy postać zostanie wyczerpana, wszystkie jej przywołańce są usuwane z mapy.

Przywołańce postaci mają statystykę punktów życia, ataku, ruchu i zasięgu, a także wszelkie specjalne cechy wymienione na ich kartach zdolności. Jeśli wartość ataku lub ruchu przywołańca wynosi „–", nie wykonuje on tej zdolności, chyba że zostanie mu przyznana zdolność o wartości bazowej. Jeśli wartość zasięgu przywołańca wynosi „–", nie wykonuje on ataków dystansowych, chyba że zostanie mu przyznana taka zdolność (patrz str. 33).

Tura przywołańca postaci w kolejności inicjatywy następuje zawsze bezpośrednio przed turą jego przywoływacza i jest od niej niezależna. Przywołańce nie są kontrolowane przez swojego przywoływacza, ale zamiast tego przestrzegają automatycznych zasad potworów, wykonując „+0, +0" (patrz str. 41). Podczas atakowania przywołańce używają talii modyfikatorów ataku swojego przywoływacza. Jeśli przywołaniec postaci nie może znaleźć punktu skupienia, przywoływacz może zdecydować, że zamiast tego przywołaniec poruszy się w jego kierunku.

Postać może mieć kilka przywołańców na mapie jednocześnie. Każda nowa karta przywołańca jest umieszczana po prawej stronie karty poprzedniego przywołańca w aktywnym obszarze przywoływacza. W takich przypadkach przywołańce będą działać w tej kolejności (od lewej do prawej). Jeśli na mapie znajduje się jednocześnie kilka kopii tego samego przywołańca, kolejność, w jakiej zostały one przywołane, określa kolejność ich działania, którą można śledzić za pomocą numeracji na ich kartonowych figurkach.

Przywołańce nigdy nie wykonują tury podczas rundy, w której zostały przywołane.



Wymuszony ruch

Wymuszony ruch to dowolna negatywna zdolność, która pozwala figurce kontrolować ruch innej figurki lub teleportować inną figurkę. Wymuszony ruch musi być zgodny ze wszystkimi normalnymi zasadami ruchu dla celu. Na przykład, jeśli latająca figurka jest zmuszona do ruchu, latanie nadal obowiązuje. W grze występują dwie podstawowe zdolności wymuszonego ruchu:

„**Odepchnięcie X**" zmusza cel do poruszenia się do X pól z dala od aktywnej figurki. Każde pojedyncze pole musi oddalać cel od aktywnej figurki.

„**Przyciągnięcie X**" zmusza cel do poruszenia się do X pól w kierunku aktywnej figurki. Każde pojedyncze pole musi przybliżać cel do aktywnej figurki.

Kiedy postać wykonuje odepchnięcie lub przyciągnięcie, decyduje o kierunku i odległości, na jaką porusza się cel. Kiedy potwór wykonuje odepchnięcie lub przyciągnięcie, drużyna decyduje o kierunku, ale cel musi przesunąć się tak daleko, jak to możliwe. Na odepchnięcie i przyciągnięcie nie działają zasady trudnego terenu, ale wszystkie inne normalne zasady ruchu pozostają w mocy (w tym zasady dotyczące latających postaci). Unieruchomione lub ogłuszone postacie mogą nadal podlegać efektom odepchnięcia, przyciągnięcia i teleportacji, ale nie innym rodzajom wymuszonego ruchu.

Odepchnięcie i przyciągnięcie może być również dołączone do innych zdolności jako dodany efekt, pozwalający na wymuszony ruch jednego lub więcej celów danej zdolności po rozpatrzeniu jej głównego efektu. Jeśli zdolność jest atakiem, cel może zostać zmuszony do ruchu, nawet jeśli atak nie zadał żadnych obrażeń, ale nie może zostać zmuszony do ruchu, jeśli atak go zabił lub wyczerpał.

Wiele efektów odepchnięcia lub przyciągnięcia jest łączonych. Na przykład, jeśli zdolność z „**1**" zyskuje „**2**," wynikiem jest zdolność „**3**".

Odnoszenie obrażeń

Niektóre zdolności powodują, że postacie otrzymują obrażenia bez wykonywania ataku. Obrażenia te nie są modyfikowane przez nic poza osłoną i kruchością. Odnoszenie obrażeń nie jest zdolnością skierowaną na cel.



Zebranie

„**Zebranie X**" to zdolność, która pozwala figurce przejąć wszystkie żetony łupów i kafelki skarbów w odległości X, w tym wszystkie znajdujące się na jej aktualnym polu. Na zdolność tę nie ma wpływu obecność figurek ani kafelków nakładek. Jeśli w określonym zasięgu nie ma żadnych żetonów łupów ani kafelków skarbów, zdolność ta nie może zostać wykonana.

Kiedy żeton łupu zostanie zebrany, jest usuwany z mapy. Jeśli figurką zbierającą łupy jest potwór, nic więcej się nie dzieje. Jeśli figurką zbierającą łupy jest postać, dobiera ona jedną kartę z talii łupów (chyba że talia łupów jest pusta).

Jeśli na karcie łupu znajduje się losowy przedmiot, postać zaznacza (x1) w tabeli łupów danego scenariusza, po czym dobiera jedną kartę z talii losowych przedmiotów i dodaje ją do swojej puli przedmiotów. Następnie może z niej normalnie korzystać przez resztę scenariusza, nawet jeśli przekroczy ona limit dla przedmiotów danego typu. Jeśli talia przedmiotów losowych jest pusta, karta ta jest uważana za kartę pieniędzy z 3 monetami. Jeśli karta łupu zapewnia pieniądze lub surowce, postać zbierająca łupy otrzymuje je po zakończeniu scenariusza (patrz str. 47).

Po zebraniu kafelka skarbu usuwa się go z mapy. Potwory nie mogą zabierać kafelków skarbu. Jeśli zebrany kafelek skarbu jest numerowanym skarbem, sprawdźcie jego numer w indeksie skarbów i zastosujcie odpowiedni efekt (patrz str. 78). Tylko postać zbierająca łupy otrzymuje nagrodę, chyba że jest to losowy schemat przedmiotu lub losowy scenariusz. **Jeśli postać zbierająca łupy zdobędzie przedmiot, którego nie może zdobyć z jakiegoś powodu, musi oddać go innej postaci lub natychmiast sprzedać (patrz str. 67).**

ZEBRANIE



Przykład: *Włócznia Sztandaru (A) wykonuje dolną akcję Manewru Kleszczowego, która pozwala jej poruszyć się i zebrać łupy i skarby na dwóch sąsiadujących polach (1).*

Odzyskanie

Odzyskanie to pozytywna zdolność, która pozwala postaci odzyskać odrzucone lub utracone karty zdolności (patrz str. 38). Wskazana postać przegląda swój stos odrzuconych lub utraconych kart, wybiera karty maksymalnie w liczbie określonej przez zdolność i przywraca je do ręki.

W niektórych przypadkach zdolność odzyskiwania może zamiast tego pozwolić postaci na odzyskanie zużytych lub utraconych przedmiotów (patrz str. 36). Wskazana postać przekręca lub odwraca te karty, w zależności od sposobu ich użycia, aby można było wykorzystać je ponownie.

Dowodzenie figurkami

Dowodzenie figurkami to zdolność skierowana na cel, która pozwala figurce nakazać innej figurce wykonanie określonych zdolności. W grze dostępne są dwa sposoby dowodzenia figurkami:

- **Przyznanie:** pozwala figurce na przyznanie zdolności dowolnej figurce. Dowodzona figurka wykonuje następnie tę zdolność. Jeśli dowodzona figurka jest przywołańcem lub sojusznikiem postaci, dowodzący decyduje o sposobie wykonania zdolności.
- **Kontrola:** pozwala figurce kontrolować zdolność przeciwnika. Dowodzona figurka wykonuje tę zdolność, a dowodzący decyduje o sposobie jej wykonania. Podczas tej zdolności kontrolowana figurka traktuje sojuszników i wrogów kontrolującej figurki jak własnych sojuszników i wrogów. Jeśli kontrolowana jest zdolność ruchu, uznaje się ją za wymuszony ruch.

Jeśli przyznawana lub kontrolowana jest zdolność ataku, dowodzona figurka używa swojej normalnej talii modyfikatorów ataku. Zdolność ataku nie może być przyznana ani kontrolowana, jeśli dowodzona figurka nie ma dostępnych celów lub znajduje się pod wpływem negatywnego stanu, który uniemożliwia wykonanie zdolności ataku.

Figurce można nakazać wykonanie zdolności „ X" lub „ X", nawet jeśli nie ma ona wartości statystyki ataku lub ruchu X. Nie można jednak nakazać figurce wykonania zdolności „ ±X" lub „ ±X", jeśli nie ma ona wartości statystyki ataku lub ruchu. Dowodzona figurka zachowuje wszystkie swoje stałe premie i cechy specjalne. Zdolność dowodzenia nie jest traktowana jako osobna tura. Obiektami nie można dowodzić.

Manipulowanie kafelkami

Manipulowanie kafelkami to dowolna zdolność, która pozwala figurce zmienić układ kafelków nakładek na mapie. W grze występuje sześć sposobów manipulowania kafelkami:

- **Tworzenie:** pozwala figurce umieścić kafelek nakładki.
- **Zniszczenie:** pozwala figurce usunąć kafelek nakładki.
- **Przeniesienie:** pozwala figurce na usunięcie kafelka nakładki i umieszczenie go w innym miejscu.
- **Przesunięcie:** pozwala figurce na przesunięcie kafelka nakładki o określoną liczbę pól, podobnie jak poruszałaby się sama figurka. Kafelki nakładek mogą być przesuwane tylko przez pola pozbawione cech, w tym pola zajęte.
- **Zastąpienie:** pozwala figurce na zniszczenie kafelka nakładki w celu utworzenia innego kafelka nakładki na tym samym polu.
- **Odpalenie:** pozwala figurce na zniszczenie pułapki i zastosowanie jej efektów na sobie, chyba że zaznaczono inaczej.

Na żadnym polu nie może znajdować się więcej niż jeden kafelek nakładki (z wyjątkiem korytarzy i otwartych drzwi). Pułapki i przeszkody nie mogą być umieszczane ani przesuwane na zajęte pola. Jeśli niebezpieczny teren zostanie umieszczony na zajętym polu, jego efekty nie są stosowane do figurki znajdującej się na tym polu. Podczas manipulowania przeszkodami **figurki nie mogą odciąć jednego obszaru mapy od drugiego**, pozostawiając obszar, do którego nie można wejść bez przejścia przez przeszkodę. Figurki nie mogą manipulować żadnym kafelkiem nakładki, który zakrywa pole graniczne kafla mapy.

Naklejka 6

Tury postaci

W swojej turze postać, o ile nie wykonuje długiego odpoczynku (patrz str. 38), wykonuje górną akcję jednej z zagranych kart zdolności i dolną akcję drugiej karty. Nie może wykonać dwóch górnych ani dwóch dolnych akcji. Może wykonać dowolną akcję jako pierwszą; nie ma przy tym znaczenia, która karta została wybrana do inicjatywy.

Po zagraniu karty zdolności mogą być umieszczane po bokach planszy postaci w następujący sposób: odrzucone karty zdolności po lewej stronie, utracone karty zdolności po prawej stronie, a aktywne karty zdolności nad planszą postaci. Karty w ręce postaci muszą być trzymane osobno.



Plansza postaci

Karty zdolności postaci

Karty zdolności postaci, z których każda jest unikatowa, określają, jakie akcje może wykonać postać.

Karta zdolności postaci składa się z następujących elementów:

- **A** **Nazwa karty.**
- **B** **Wartość inicjatywy:** wartość określająca, kiedy postać wykonuje akcje podczas rundy (patrz str. 19).
- **C** **Poziom:** poziom karty. Karty poziomu X są uważane za karty poziomu 1.
- **D** **Akcje:** każda karta posiada górną i dolną akcję. Zdolności wchodzące w skład akcji są wykonywane od góry do dołu, a każda zdolność jest oddzielona linią zdolności. Po wykonaniu akcji karta jest umieszczana w aktywnym obszarze postaci, na stosie kart odrzuconych lub na stosie kart utraconych, w zależności od przedstawionej ikony. Postać może zdecydować się nie wykonywać akcji, wówczas karta jest odrzucana bez żadnego efektu.
- **E** **Ikony akcji podstawowych:** karta zdolności zawsze może być użyta do wykonania akcji podstawowej „ **2**” (w części górnej) lub „ **2**” (w części dolnej). Jeśli karta zostanie użyta w ten sposób, jest odrzucana i nie są aktywowane żadne inne ikony ani zdolności.
- **F** **Znaki ulepszeń:** kwadraty, kółka, romby i pola obok niektórych zdolności. Ich przeznaczenie zostanie ujawnione w dalszej części kampanii.





➤ Przedmioty

Karty przedmiotów oferują szeroki wachlarz premii i zdolności, których można użyć dodatkowo poza normalnymi dwiema akcjami postaci na rundę. Karty przedmiotów są zdobywane poprzez zebranie ich w fazie scenariusza oraz poprzez zakup lub wytworzenie w fazie posterunku.

Karta przedmiotu składa się z następujących elementów:

- **A** **Nazwa przedmiotu.**
- **B** **Koszt przedmiotu:** koszt w złocie, jeśli jest to przedmiot do kupienia (patrz str. 67) lub koszt wytworzenia, jeśli jest to przedmiot do wytworzenia (patrz str. 65).
- **C** **Użycie przedmiotu:** określa, co się dzieje, z przedmiotem po jego użyciu (patrz str. 36). Niektóre przedmioty są tylko zużywane, podczas gdy inne są tracone. Niektórych przedmiotów można użyć wielokrotnie.
- **D** **Efekt przedmiotu:** określa, kiedy przedmiot może zostać użyty i jaką premię lub zdolność zyskuje postać.
- **E** **Typ przedmiotu:** każdy przedmiot zalicza się do jednego z sześciu typów: , , , , lub . Określają one, jakie przedmioty postać może wnieść do scenariusza.
- **F** **Modyfikatory negatywne:** niektóre przedmioty po wprowadzeniu do scenariusza dodają pewną liczbę kart -1 do talii modyfikatorów ataku postaci. W przypadku takich przedmiotów tutaj podana jest liczba dodawanych kart.
- **G** **Liczba sztuk:** wartość wskazująca, ile kopii danego przedmiotu znajduje się w grze i którą z nich jest dana karta.
- **H** **Numer indeksu:** unikatowy numer identyfikujący przedmiot. Gdy przedmiot jest przywoływany za pomocą ikony indeksu 000, można go znaleźć na rewersie karty. Zapobiega to przypadkowemu podejrzeniu przez drużynę przedmiotów, których jeszcze nie odkryła.





Awers karty przedmiotu



Rewers karty przedmiotu

LIMITY PRZEDMIOTÓW

Wszystkie przedmioty wnoszone przez postać do scenariusza są umieszczane pod jej planszą postaci i mogą być używane w sposób określony przez same przedmioty.

Postać może użyć dowolnego przedmiotu, dopóki znajduje się on w jej posiadaniu; jednak postacie mogą wnieść do scenariusza tylko ograniczoną liczbę przedmiotów. Każda postać może zabrać ze sobą jeden przedmiot , jeden , jeden , maksymalnie dwa ALBO jeden , a także tyle przedmiotów , ile wynosi połowa jej poziomu (zaokrąglamy w górę).

Postać może posiadać więcej przedmiotów, niż wnosi do scenariusza, ale nie może posiadać więcej niż jednej kopii dowolnego przedmiotu. Wszystkie przedmioty posiadane przez postać są przechowywane w jej pudełku. Różne postacie nie mogą posiadać tej samej kopii tego samego przedmiotu. **Przedmioty nie mogą być przekazywane ani wymieniane między postaciami.**

RODZAJE PRZEDMIOTÓW

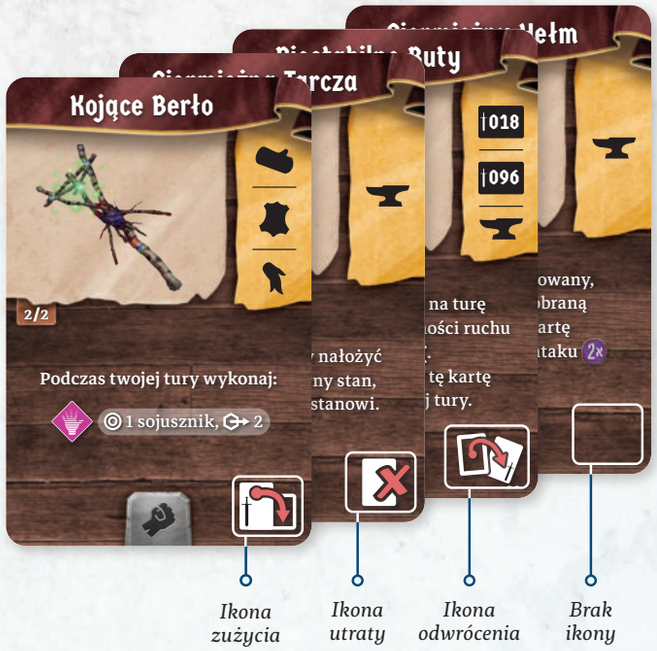
Głowa	Korpus	Nogi	Jednoręczny	Dwuręczny	Mały

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Ikona zużycia: ikona zużycia oznacza, że przedmiot zostaje zużyty po wykorzystaniu. Jest to sygnalizowane przez przekręcenie karty na bok. Zużyte przedmioty można odzyskać następnym razem, gdy postać wykona długi odpoczynek (patrz str. 38).

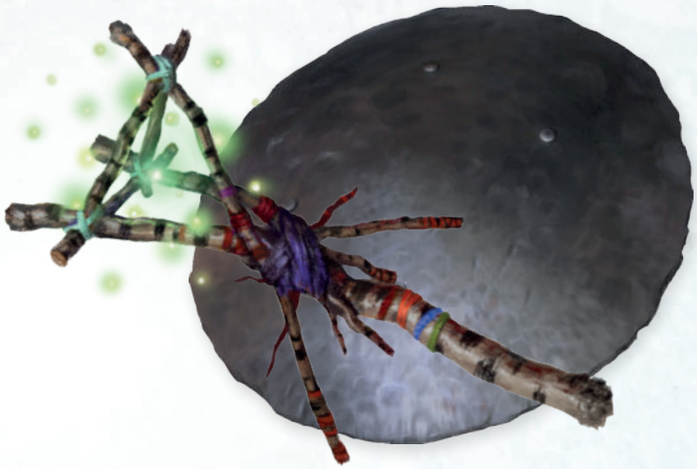
Ikona utraty: ikona utraty oznacza, że przedmiot zostaje utracony po wykorzystaniu. Jest to sygnalizowane przez odwrócenie karty rewersem do góry. Utracone przedmioty nie mogą być ponownie użyte do końca scenariusza (chyba że zostaną odzyskane). Jeśli przedmiot ma ikonę do końca scenariusza nie można go odzyskać w żaden sposób.

Ikona odwrócenia: ikona odwrócenia oznacza, że przedmiot jest odwracany po użyciu, ujawniając inne zastosowanie po drugiej stronie karty. Kiedy druga strona zostanie użyta, przedmiot jest odwracany z powrotem na przednią stronę, aby mógł zostać użyty ponownie. Konkretny czas, w którym trzeba odwrócić kartę, jest szczegółowo opisany w jej tekście. Postacie powinny zawsze rozpoczynać scenariusz z tymi przedmiotami na stronie z kosztem złota lub kosztem wytworzenia.



Niektóre przedmioty nie posiadają żadnej z tych ikon. Oznacza to, że przedmiot ma efekt pasywny. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy można użyć przedmiot z efektem pasywnym.

Niektóre przedmioty mogą być używane wielokrotnie, zanim zostaną zużyte, utracone lub odwrócone. Wskazuje na to seria pól użycia na przedmiocie. Wykorzystajcie żeton postaci, aby śledzić, ile razy przedmiot został użyty. **Gdy przedmiot wielokrotnego użytku zostanie odzyskany, nawet zanim zostanie w pełni zużyty, cofnijcie żeton postaci na pierwsze pole użycia.**



Niektóre zdolności odzyskiwania pozwalają odzyskać zużyte lub utracone przedmioty, podobnie jak odrzucone lub utracone karty zdolności. Pomiędzy scenariuszami wszystkie przedmioty są przywracane do pierwotnego stanu. Żaden przedmiot nie może zostać trwale utracony.

Przedmioty z polami użycia i efektami pasywnymi muszą zostać użyte, jeśli spełnione są ich wymagania. Wszystkie inne zastosowania przedmiotów są opcjonalne. Używanie przedmiotów podlega następującym dodatkowym ograniczeniom:

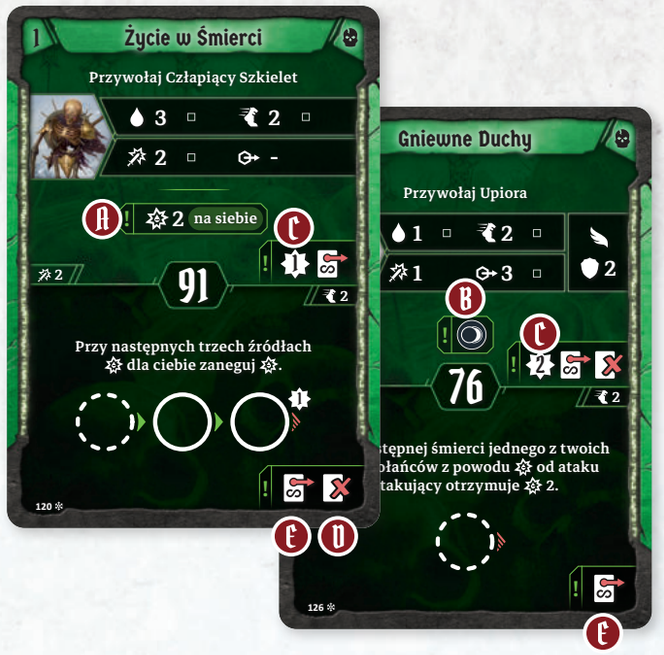
- Jeśli przedmiot wpływa na atak (np. dodaje premię, efekt, korzyść lub niekorzyść), musi zostać użyty przed dobraniem modyfikatora ataku.
- Jeśli przedmiot zapewnia zdolność, nie może być użyty podczas innej zdolności.

Naklejka 7

➤ Obowiązkowe wyzwalacze

❄ **Jeśli wykonywana jest jakakolwiek część akcji, niektóre jej zdolności i efekty nie mogą zostać pominięte. W takich przypadkach zdolność lub efekt są wyróżnione w polu z „!”. Pośród nich można wyróżnić:**

- **A** **Zdolności negatywne:** wskazana zdolność wywołuje negatywny efekt dla postaci lub jej sojuszników.
- **B** **Nasycenie żywiołami:** wskazane żywioły muszą zostać nasycone na koniec tury.
- **C** **Doświadczenie:** postać musi zdobyć wskazaną ilość doświadczenia.
- **D** **Ikona utraty:** karta musi zostać utracona.
- **E** **Ikony aktywności:** karta musi zostać umieszczona w aktywnym obszarze postaci.

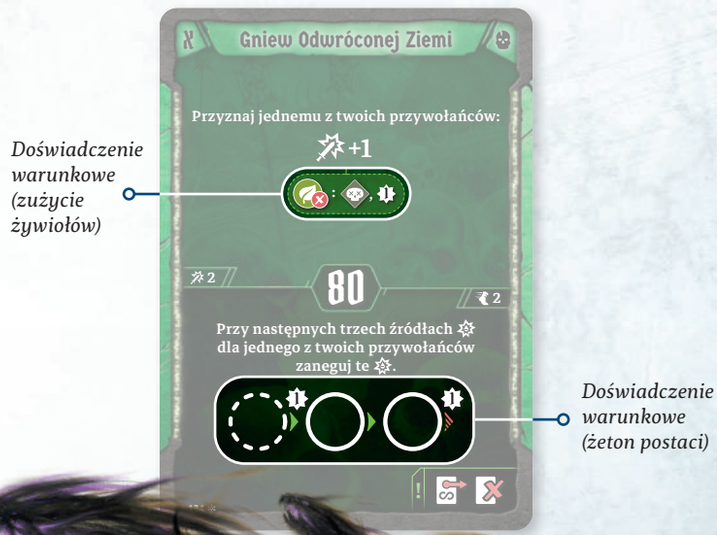


➤ Doświadczenie

Doświadczenie odzwierciedla rozwój postaci i określa, kiedy awansuje ona na wyższy poziom. Jeśli w prawym dolnym rogu akcja przedstawia ikonę doświadczenia ✸, oznacza to, że jeśli jakakolwiek część tej akcji zostanie wykonana, postać zyska wskazaną ilość doświadczenia. Doświadczenie zdobywane przez postać podczas scenariusza jest zaznaczane na niebieskiej tarczy doświadczenia.

Czasami zdolność określa, że doświadczenie jest zdobywane tylko w określonych warunkach, takich jak zużycie żywiołu, spełnienie wymogu lub przesunięcie żetonu postaci poza ikonę doświadczenia ✸ między polami użycia.

Postacie nie zdobywają automatycznie doświadczenia za zabijanie potworów; aby to zrobić, muszą użyć określonych zdolności podczas scenariusza.



➤ Zbieranie na koniec tury

Na koniec swojej tury postacie muszą zebrać żetony łupów lub kafelki skarbu znajdujące się na ich polu. Żadne figurki poza postaciami nie mogą dokonywać zebrania na koniec tury.

➤ Odpoczynek

Odpoczynek to główny sposób, w jaki postać może odzyskać karty ze stosu kart odrzuconych. Postacie mają dwie opcje odpoczynku: krótki lub długi. W obu przypadkach odpoczynek można wykonać tylko wtedy, gdy postać ma co najmniej dwie karty na swoim stosie kart odrzuconych. Odpoczynek zawsze skutkuje utratą jednej karty ze stosu kart odrzuconych.

Podczas fazy końca rundy (patrz str. 46) postać może wykonać **krótki odpoczynek**. Podczas krótkiego odpoczynku postać traci jedną losową kartę ze stosu kart odrzuconych, a pozostałe karty wracają na jej rękę. Jeśli postać chce zatrzymać utraconą kartę, może otrzymać 1 obrażenie, aby w zamian utracić inną losową kartę, ale można to zrobić tylko raz na krótki odpoczynek.

Podczas kroku wybierania kart (patrz str. 18) postać może zadeklarować **długi odpoczynek**. Stanowi on całą jej turę w danej rundzie, zamiast zagrywania dwóch kart, i jest wykonywany z inicjatywą 99. Kiedy postać długo odpoczywa, wykonuje następujące kroki:

1. Traci jedną, wybraną przez siebie, kartę ze stosu kart odrzuconych i zwraca pozostałe karty na rękę (obowiązkowo).
2. Wykonuje „Leczenie 2, na siebie" (opcjonalnie).
3. Odzyskuje wszystkie zużyte przedmioty (opcjonalnie). Przedmioty mogą zostać użyte w tej samej turze, w której zostały odzyskane.

➤ Tracone akcje



Tracone akcje można wykonać tylko raz. Jeśli akcja ma ikonę utraty, po wykonaniu jakiejkolwiek części akcji karta musi zostać umieszczona na stosie kart utraconych, gdzie pozostanie do końca scenariusza (chyba że zostanie odzyskana).

Jeśli utracona akcja została użyta do wykonania aktywnej zdolności premiowej, karta nadal jest uznawana za utraconą i musi zostać przeniesiona z aktywnego obszaru na stos kart utraconych, gdy aktywna premia przestanie działać.

❄ Niektóre tracone akcje mają ikonę  . Jeśli postać wykona akcję z tą ikoną, po umieszczeniu karty na stosie kart utraconych musi obrócić ją o 180 stopni, tak aby znajdowała się do góry nogami. Karty tej nie można w żaden sposób odzyskać do końca scenariusza.

➤ Obrażenia postaci

Kiedy postać ma otrzymać dowolną liczbę obrażeń (po zastosowaniu osłony lub kruchości), musi albo ❄ zredukować swoją czerwoną tarczę punktów życia o tę wartość, albo zanegować obrażenia. Obrażenia można zanegować na dwa sposoby:

A. **Zdolność lub efekt:** postać może użyć aktywnej zdolności lub efektu, który neguje obrażenia.

B. **Utrata karty:** postać może stracić jedną wybraną kartę z ręki lub dwie wybrane karty ze stosu odrzuconych, aby zanegować obrażenia. Jeśli postać nie wykonała jeszcze swojej tury, karty wybrane podczas etapu wyboru kart nie znajdują się w jej ręce ani na stosie kart odrzuconych, a zatem nie można ich stracić w celu zanegowania obrażeń.

Nawet jeśli obrażenia zostaną zanegowane, efekty lub stany ze źródła obrażeń są nadal stosowane.

➤ Wyczerpanie

Postać może ulec wyczerpaniu na dwa sposoby:

A. **Brak punktów życia:** jeśli postać kiedykolwiek osiągnie zero na swojej czerwonej tarczy punktów życia.

B. **Brak kart:** jeśli postać nie ma co najmniej dwóch kart w ręce (do zagrania) albo co najmniej dwóch kart na stosie odrzuconych (do odpoczynku) na początku rundy. Wyczerpanie w ten sposób nie wpływa na aktualną wartość punktów życia.

Kiedy postać ulegnie wyczerpaniu, wszystkie jej karty zdolności, w tym wszelkie przywołańce i inne karty w jej aktywnym obszarze, są umieszczane na stosie kart utraconych, a jej figurka jest usuwana z mapy. Może to nastąpić nawet w trakcie wykonywania zdolności.

Wyczerpane postacie nie mogą już w żaden sposób uczestniczyć w scenariuszu, więc powinniście unikać wyczerpania za wszelką cenę!

Wyczerpanie nie zmniejsza liczby postaci w scenariuszu. Jeśli wszystkie postacie zostaną wyczerpane w trakcie scenariusza, scenariusz kończy się porażką.



Tury potworów

W swojej turze potwór wykonuje akcje na podstawie karty zdolności dobranej dla jego zestawu potworów. Działania te są określane przez kombinację jego karty statystyk i dobranej karty zdolności. Zdolności potworów są zautomatyzowane, zgodnie z określonymi wytycznymi, dzięki czemu drużyna musi podejmować bardzo niewiele decyzji dotyczących zachowania potworów.

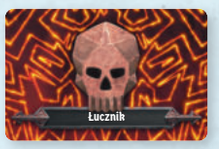
Karty statystyk potworów

Każdy typ potwora posiada dwustronną **kartę statystyk potwora**, określającą jego bazowe statystyki na każdym poziomie. W celu ustawienia poziomu potwora danego typu jego karta statystyk jest umieszczana w kopercie, dzięki czemu widoczne są tylko odpowiednie statystyki. Każda koperta statystyk ma stronę z 6 sekcjami i stronę z 10 sekcjami. Strona, której powinniście użyć dla danego typu potwora, zależy od tego, czy dany typ ma od 4 do 6 kartonowych figurek, czy 10.

Karta statystyk potwora może składać się z następujących elementów:

- **A** **Nazwa potwora:** nazwa typu potwora.
- **B** **Poziom potwora:** poziom odpowiadający poziomowi scenariusza. Wskazuje sposób umieszczenia karty statystyk w kopercie.
- **C** **Ranga potwora:** podsekcje pokazujące zestawy statystyk dla zwykłych (po lewej) i elitarnych (po prawej) potworów tego typu.
- **D** **Wartość punktów życia:** całkowita liczba obrażeń, które potwór tego typu może otrzymać, zanim zginie.
- **E** **Wartość ruchu:** bazowa liczba punktów ruchu, które potwór tego typu zyskuje podczas wykonywania zdolności ruchu.
- **F** **Wartość ataku:** bazowa liczba obrażeń, które potwór tego typu zadaje podczas wykonywania zdolności ataku.
- **G** **Trwałe premie:** aktywne premie, które potwór tego typu posiada przez cały scenariusz.
- **H** **Efekty ataku:** efekty, które mają zastosowanie do wszystkich zdolności ataku wykonywanych przez potwora tego typu.
- **I** **Niewrażliwość na stany:** stany, których potwór tego typu nie może otrzymać ze względu na posiadaną niewrażliwość.

KOMPONENTY POTWORÓW



Talia zdolności potworów

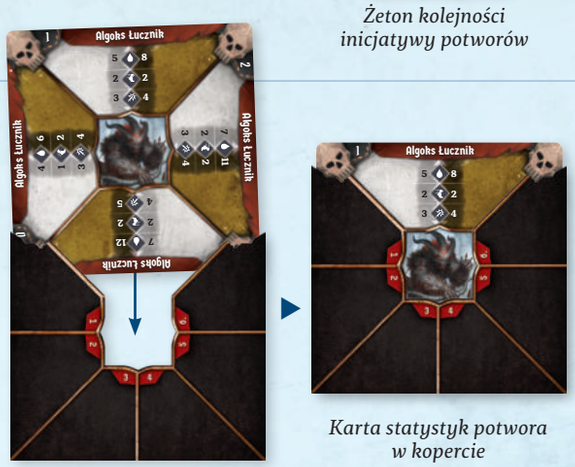

Kartonowe figurki potworów


Zwykła podstawka

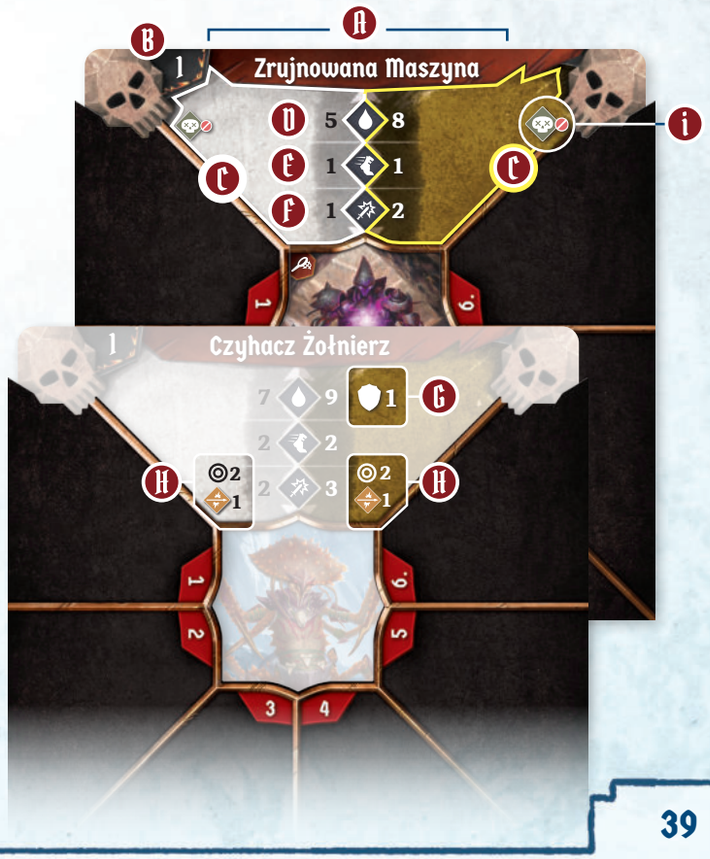

Elitarna podstawka



Żeton kolejności inicjatywy potworów



Karta statystyk potwora w kopercie



➤ Karty zdolności potworów

Każdy zestaw potworów jest wyposażony w talię **ośmiu kart zdolności potworów**. Po tym, jak postacie wybiorą i ujawnią swoje karty zdolności na daną rundę, dla każdego zestawu potworów z co najmniej jedną figurką na mapie dobierana jest karta zdolności. Określa ona, kiedy i w jaki sposób potwory z danego zestawu będą działać podczas rundy.

Karta zdolności potwora może zawierać następujące elementy:



- **A** **Nazwa karty.**
- **B** **Wartość inicjatywy:** określa, kiedy potwory z danego zestawu działają podczas rundy.
- **C** **Lista zdolności:** zdolności, które potwory z danego zestawu wykonają w swoich turach, o ile to możliwe, i kolejność ich wykonywania.
- **D** **Ikona przetasowania:** na koniec rundy, w której dobrano kartę z ikoną przetasowania, stos odrzuconych kart jest wtasowywany z powrotem do talii.
- **E** **Nazwa zestawu:** wydrukowana na rewersie nazwa zestawu potworów, do którego odnosi się karta.

Potwory w zestawie wykonują tylko zdolności wymienione na karcie zdolności dobranej w bieżącej rundzie. Na przykład, jeśli karta zdolności nie zawiera zdolności ruchu, nie poruszą się. Jeśli ich karta zdolności nie zawiera zdolności ataku, nie zaatakują.

Może się zdarzyć, że zasady zawarte w tej sekcji nie opisują w pełni tego, jak powinien zachować się potwór. W takich przypadkach to drużyna podejmuje decyzję. Decyzja ta nie musi być najlepsza dla potwora.

Dodatek B zawiera zwięzły, ilustrowany przewodnik wykonywania tur potworów (patrz str. 74).

ZDOLNOŚCI POTWORÓW



Przykład: *karta zdolności Łucznika Algoksa Mocny Strzał nie zawiera zdolności ruchu, więc Łucznicy Algoksi nie poruszą się w tej rundzie. Skupią się na najbliższym przeciwniku w zasięgu 5 i wykonają przeciwko niemu +1.*

➤ Kolejność działania potworów

Zestaw potworów działa na podstawie wartości inicjatywy wydrukowanej na karcie zdolności dobranej na bieżącą rundę. Podczas swojej tury w kolejności inicjatywy działają wszystkie potwory danego typu – najpierw potwory elitarne w kolejności rosnącej figurek, a następnie zwykłe potwory w kolejności rosnącej figurek. Każdy potwór kończy swoją turę, zanim następny zacznie działać.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA POTWORÓW



Elitarny *Zwykły* *Zwykły*

Przykład: *Algoks Strażnik jest następny w kolejności inicjatywy. Elitarny potwór nr 4 działa jako pierwszy, następnie zwykły potwór nr 2, a potem zwykły potwór nr 5.*

➤ Skupienie

Na początku swojej tury potwór znajduje punkt skupienia. Jest to **wróg, przeciw któremu może wykonać atak, zużywając najmniej punktów ruchu**. Określenie najkrótszej możliwej drogi uwzględnia efekty trudnego i oblodzonego terenu.

W przypadku ataku wręcz potwór określa najkrótszą możliwą drogę do pola, z którego może wykonać atak wręcz. W przypadku ataku dystansowego potwór określa najkrótszą możliwą drogę do pola, z którego może wykonać atak dystansowy w określonym zasięgu. Jeśli potwór nie może zaatakować w swojej turze, ponieważ nie posiada zdolności ataku lub jest rozbrojony, skupia się tak, jak w przypadku ataku wręcz z jednym celem.

Jeśli najkrótsza możliwa droga doprowadziłaby potwora na pole, z którego miałby zasięg do wielu wrogów, skupia się on na tym, który znajduje się najbliżej jego aktualnego pola. Jeśli wszyscy wrogowie są równie blisko, skupia się na tym, który działa najwcześniej w kolejności inicjatywy.

SKUPIENIE



Przykład: *mimo że Algoks Strażnik (1) jest bliżej pod względem zasięgu do Włóczni Sztandaru (A), to zużywając mniej punktów ruchu może wykonać swój atak w walce wręcz na Ostrzobłysku (B), dlatego skupia się na nim.*

DODATKOWE PUNKTY SKUPIENIA

Jeśli zdolność ataku potwora pozwala mu atakować wiele celów, najpierw znajduje on główny punkt skupienia, a następnie znajduje dodatkowe punkty skupienia dla dodatkowych ataków. Potwór robi to, określając najkrótszą możliwą ścieżkę do pola, z którego może zaatakować swój główny cel i tyle dodatkowych celów, na ile pozwala jego zdolność ataku podczas bieżącej tury.

PRIORYTET ŚCIEŻKI

Potwory zawsze priorytetowo traktują ścieżkę, która aktywuje jak najmniej negatywnych pól, takich jak pułapki i niebezpieczny teren, nawet jeśli oznacza to brak maksymalizacji liczby celów. Potwory aktywują negatywne pola tylko wtedy, gdy nie ma innej realnej ścieżki pozwalającej zaatakować wroga. Na przykład, jeśli potwór może zaatakować, poruszając się o 2 pola i odpalając po drodze pułapkę lub poruszając się o 10 pól i unikając pułapki, wybierze dłuższą drogę.

Nie ma znaczenia, czy potwór może faktycznie dotrzeć do końca ścieżki w swojej bieżącej turze. Dopóki dostępna jest ścieżka pozwalająca na dotarcie do pola, z którego można zaatakować wroga, potwór może skupić się na tym wrogu. Skupienie nie wymaga linii wzroku.

BRAK PUNKTU SKUPIENIA

Możliwe jest, że potwór nie jest w stanie znaleźć punktu skupienia. Dzieje się tak, gdy nie jest w stanie dotrzeć do pola, z którego może wykonać atak, nawet biorąc pod uwagę nieskończony ruch. W takich przypadkach potwór nie porusza się ani nie atakuje, ale nadal wykonuje wszystkie inne zdolności wymienione na jego karcie zdolności.



➤ Ruch potworów

Po znalezieniu punktu skupienia i określeniu ścieżki do niego potwór po kolei wykonuje zdolności wymienione na karcie zdolności. Pierwszą z nich jest zazwyczaj ruch. Potwór porusza się w swojej turze tylko wtedy, gdy na jego karcie zdolności widnieje „ ± X". Ta zdolność ruchu zapewnia potworowi punkty ruchu w liczbie równej jego bazowej wartości ruchu (znajdującej się na jego karcie statystyk) zmodyfikowanej o X (dodatnie lub ujemnie).

Potwór zawsze zużywa możliwie najmniej punktów ruchu wymaganych do zmaksymalizowania swoich ataków w bieżącej turze. Jeśli potwór nie może zaatakować swojego punktu skupienia w bieżącej turze, porusza się tylko wtedy, gdy dzięki temu skróci do niego drogę. Kiedy potwór wykonuje atak dystansowy skierowany przeciwko celowi znajdującemu się na sąsiednim polu, najpierw oddala się od niego, jeśli to możliwe, aby atak nie miał niekorzyści. **Kiedy potwór wykonuje atak dystansowy skierowany przeciwko wielu celom, porusza się tak, aby zaatakować jak najwięcej celów, z możliwie najmniejszą liczbą ataków z niekorzyścią, zużywając przy tym jak najmniej punktów ruchu.**

Występowanie na karcie zdolności potwora zdolności innych niż nie wpływa w żaden sposób na ruch danego potwora. Po prostu porusza się on zgodnie z powyższymi zasadami, a następnie wykonuje swoje pozostałe zdolności w możliwie najpełniejszy sposób.

➤ Ataki potworów

Potwór atakuje w swojej turze tylko wtedy, gdy na jego karcie zdolności widnieje „ ± X". Ta zdolność ataku pozwala potworowi atakować przy użyciu jego bazowej wartości ataku (znajdującej się na jego karcie statystyk) zmodyfikowanej o X (dodatnie lub ujemnie). **Zasięg ataku jest określony na karcie zdolności. Jeśli nie określono zasięgu, jest to atak wręcz. Jeśli na karcie statystyk potwora zostało wymienionych wiele celów, liczba celów może zostać zmodyfikowana przez efekty „ ± X".**

Potwór atakuje tylko swój punkt skupienia (lub cele, jeśli jest ich więcej). Jeśli na karcie zdolności potwora wymienionych jest kilka zdolności ataku, wszystkie te ataki mogą być skierowane przeciwko jednemu punktowi skupienia. Jeśli potwór nadal może atakować po tym, jak zabił lub wyczerpał swój punk skupienia, przy pomocy zasad skupienia wyznacza nowy punkt skupienia.

BRAK ŚCIEŻKI POTWORA



Przykład: *Ostrzobłysk A jest jedyną postacią na mapie. Algoks Strażnik 1 nie może znaleźć odpowiedniego pola, z którego mógłby wykonać atak wręcz, ponieważ wszystkie pola sąsiadujące z Ostrzobłyskiem są zajęte lub niedostępne. Algoks Strażnik nie może znaleźć punktu skupienia i nie porusza się.*

ZABLOKOWANA ŚCIEŻKA POTWORA

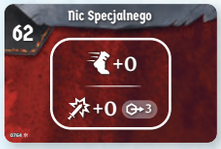


Przykład: *Algoks Strażnik 1 chce znaleźć się na polu sąsiadującym z Ostrzobłyskiem A, aby wykonać atak wręcz. Jest w stanie wyznaczyć ścieżkę do takiego pola, ale ma do dyspozycji tylko 1 punkt ruchu. Przez to nie może przybliżyć się do celu, dlatego nie porusza się.*

DYSTANSOWY ATAK POTWORA







Przykład: *elitarny Algoks Łucznik 1 dysponuje 2 punktami ruchu, ale potrzebuje tylko 1, aby wykonać swój atak 3 przeciwko Bliźniacznikowi A lub Kościodziejowi B. Dlatego przybliża się o jedno pole i atakuje Bliźniacznika, który działa wcześniej w kolejności inicjatywy.*

➤ Inne zdolności potworów

- **Aktywne premie:** aktywne premie z karty statystyk działają cały czas, nawet jeśli potwór jest ogłuszony. Aktywne premie z kart zdolności działają dopiero po rozpoczęciu tury potwora, ale pozostają aktywne do końca rundy, nawet jeśli potwór zostanie później ogłuszony. Wiele aktywnych premii, pochodzących z kart dowolnego typu, kumuluje się ze sobą jako pojedynczy efekt.

- **Zdolności leczące:** potwór leczy siebie lub sojusznika w określonym zasięgu. Na cel zawsze wybiera tego potwora w zasięgu, który ma największą różnicę między aktualną a maksymalną wartością punktów życia.

- **Zdolności zebrania:** potwory, w przeciwieństwie do postaci, nie dokonują zebrania na koniec tury. Niektóre potwory posiadają jednak zdolności zbierania łupów. W takich przypadkach potwór dokonuje zebrania wszystkich żetonów łupów w określonym zasięgu, usuwając je z mapy. Te żetony łupów nie są upuszczane przez potwora po jego śmierci. Potwory nie mogą zdobywać kafelków skarbów.

- **Negatywne zdolności skierowane na cel:** potwór korzysta z zasad skupienia, aby znaleźć cele dla tych zdolności, tak jakby były to zdolności ataku. Nie wpływa to jednak na jego sposób poruszania się.

- **Pozytywne stany:** potwór nakłada stan na siebie lub sojusznika w określonym zasięgu. Efekt ten zawsze skierowany jest na tego potwora w najbliższym zasięgu, który nie ma jeszcze danego stanu. W przypadku remisu w kwestii zasięgu celem jest potwór, który działa wcześniej w kolejności inicjatywy.

- **Zdolności przywołania:** niektóre potwory mogą przywoływać inne potwory na mapę. Przywołańce potworów zachowują się jak inne potwory, działając zgodnie z kartami zdolności potworów z ich zestawu.

  Przywołańce potworów muszą zostać umieszczone na pustym polu sąsiadującym z ich twórcą i jak najbliżej wroga. Jeśli nie ma dostępnego sąsiedniego pola ani figurki dla danego typu potwora, zdolność przywołania nie może zostać wykonana. Przywołańce nigdy nie wykonują tury podczas rundy, w której zostały przywołane. Gdy przywoływacz zostaje zabity, przywołane przez niego potwory pozostają na mapie.

  Jeśli w tej rundzie przywołańce potworów nie mają wylosowanej karty zdolności potwora dla swojego zestawu, dobierzcie jedną, aby określić wartość inicjatywy. Jest ona brana pod uwagę wyłącznie w celu określenia punktu skupienia dla zdolności pozostałych figurek.

➤ Potwory i żywioły

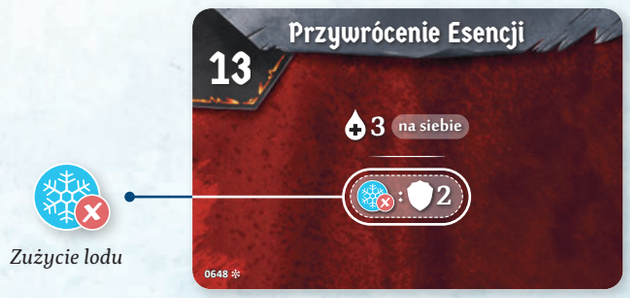
Potwory mogą nasycać żywioły oraz je zużywać. Gdy karta zdolności potwora przedstawia nasycenie lub zużycie, jest ono aktywowane, gdy co najmniej jeden potwór z zestawu wykona daną zdolność. Nasycenie następuje, gdy ostatni potwór z zestawu kończy swoją turę, podczas gdy zużycie następuje, gdy pierwszy potwór z zestawu rozpoczyna swoją turę, i przynosi korzyści każdemu potworowi z zestawu.

Jeśli jakiekolwiek potwory z tego samego zestawu działają później w kolejności inicjatywy (np. zostały ujawnione lub przywołane), to nie uzyskują korzyści wynikających z wcześniejszego nasycenia, ale mogą zużyć żywioł, który został nasycony w międzyczasie.

Jeśli potwór nasyci albo zużyje dowolny lub mieszany żywioł, drużyna decyduje, który żywioł zostanie nasycony lub zużyty.



Nasycenie ognia



Zużycie lodu

➤ Ujawnianie i rozstawianie potworów

Potwory mogą być dodawane do mapy na dwa różne sposoby, poza ich przywołaniem:

- **A** **Ujawnianie potworów:** gdy księga scenariuszy wskazuje, że potwory zostały ujawnione w nowym pomieszczeniu, natychmiast dodajcie je do mapy wraz ze wskazanymi kafelkami nakładek lub żetonami, tak jak podczas przygotowania scenariusza.
- **B** **Rozstawianie potworów:** jeśli zasady scenariusza wskazują, że potwory pojawiają się w określonych miejscach w określonym czasie, dodajcie je na mapę w odpowiedniej sytuacji. Jeśli wskazane miejsce nie jest puste, umieśćcie potwora na najbliższym pustym polu.

W przeciwieństwie do potworów, które zostały przywołane, potwory, które zostały ujawnione lub rozstawione, działają podczas tej samej rundy, w której zostały dodane do mapy. Jeśli nowo dodany zestaw potworów nie ma dobranej karty zdolności na bieżącą rundę, odkryjcie ją.

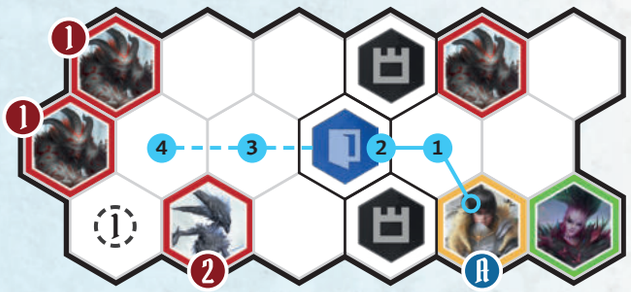
❄ **Sprawdźcie wartość inicjatywy dla zestawów wszystkich dodanych potworów. Jeśli ich wartość inicjatywy jest wyższa od wartości inicjatywy aktywnej figurki, ich żeton kolejności inicjatywy powinien znajdować się w normalnej pozycji – będą działać w normalnej kolejności inicjatywy. Jeśli ich wartość inicjatywy jest niższa od wartości inicjatywy aktywnej figurki, ich żeton kolejności inicjatywy przesuńcie lub umieśćcie za żetonem aktywnej figurki – będą wykonywać swoją turę jako następne. Jeśli swoje tury powinno wykonać kilka nowych zestawów potworów, ich żetony uszeregujcie zgodnie z wartością inicjatywy.**

Kiedy podczas dodawania potworów do mapy okaże się, że nie ma wystarczającej liczby figurek odpowiedniego typu, na planszy umieśćcie jak najwięcej potworów, zaczynając od potworów elitarnych, w kolejności wynikającej z bliskości wroga. Gdy skończą się kartonowe figurki, nie umieszczajcie pozostałych potworów. Jeśli nie ma wystarczającej liczby podstawek odpowiedniego koloru, pozostałe potwory umieśćcie na mapie bez podstawek.

➤ Nazwane potwory

Nazwane potwory to specjalna klasa potworów. W niektórych scenariuszach celem jest zabicie unikalnego wariantu potwora danego typu, który otrzymał nazwę w zasadach scenariusza. ❄ **Figurkę nazwanego potwora umieśćcie w czerwonej podstawce, która pozwoli na jego zidentyfikowanie.** Nazwane potwory nie są uważane za zwykłe ani elitarne, więc nie mają na nie wpływu zdolności, których celem są te grupy. Nazwane potwory wykonują swoją turę przed elitarnymi potworami tego samego typu.

UJAWNIANIE POTWORÓW













Przykład: *Włócznia Sztandaru A używa zdolności 4. Jej wartość inicjatywy wynosi 67. Wykorzystuje 2 punkty ruchu, po czym otwiera drzwi. W rezultacie sąsiednie pomieszczenie zostaje ujawnione.*

Najpierw na mapę należy dodać trzech Algoksów Łuczników, ale pozostały tylko dwie figurki, więc umieszcza się tylko dwóch 1. Algoksi Łucznicy w poprzednim pomieszczeniu działali już z inicjatywą 44, ale ci nowi Algoksi Łucznicy również będą działać w tej rundzie, więc ich żeton kolejności inicjatywy jest przesuwany bezpośrednio za żeton Włóczni Sztandaru.

Następnie do mapy zostaje dodany jeden Śnieżny Chochlik 2. W grze nie było jeszcze żadnych Śnieżnych Chochlików, dlatego należy dobrać kartę zdolności dla tego zestawu potworów. Karta pokazuje inicjatywę 24, więc ich żeton kolejności inicjatywy jest umieszczany po żetonie Włóczni Sztandaru, ale przed żetonem Algoksa Łucznika.

Na koniec Włócznia Sztandaru wznawia swoją turę, wykorzystując pozostałe 2 punkty ruchu i inne zdolności.

➤ Bossowie

Bossowie to specjalna klasa potworów. Używają innego rodzaju kart statystyk i specjalnej talii zdolności bossa. **Figurki bossów umieszczajcie w czerwonych podstawkach, aby ich odpowiednio oznaczyć.**

Bossowie nie są uważani za zwykłe ani elitarne potwory, więc nie mają na nich wpływu zdolności skierowane na te grupy. Oprócz podania statystyk karta statystyk bossa opisuje jego zdolności specjalne, które są aktywowane przez jego karty zdolności. Statystyki bossa mogą odnosić się do wartości „P", która oznacza liczbę postaci w scenariuszu.

Jeśli specjalne zdolności bossa są zbyt skomplikowane, aby zmieścić się na jego karcie statystyk, zostaną dokładnie opisane w zasadach scenariusza.

➤ Obrażenia i śmierć potworów

Kiedy potwór otrzymuje obrażenia, na jego kopercie statystyk umieśćcie żetony obrażeń, kładąc je w sekcji odpowiadającej numerowi jego figurki. Gdy całkowita liczba obrażeń zadanych potworowi jest równa lub większa od jego maksymalnej wartości punktów życia, potwór ginie.

Gdy potwór zginie, usuńcie z mapy jego kartonową figurkę, a z jego sekcji na kopercie statystyk usuńcie wszystkie żetony. **Na polu, na którym zginął, umieśćcie żeton łupów, nawet jeśli potwór został przyzwany lub rozstawiony (ale nie, jeśli był sojusznikiem w scenariuszu).** Po śmierci potwora nie można zastosować żadnych efektów ataku. Jeśli potwór zginie podczas wykonywania jednej ze swoich zdolności, nie może wykonywać żadnych innych zdolności.

UZNANIE ZABICIA

Niektóre cele bitewne, zadania osobiste i zdolności wymagają od postaci zaznaczania zabitych przeciwników. Przywołańce przekazują swojemu przywoływaczowi punkty za zabitych przez siebie wrogów.

Jeśli potwór zginie w wyniku obrażeń zadanych przez atak, Odwet lub zdolność zadającą obrażenia, zabicie przypisuje się figurce, która spowodowała obrażenia. Jeśli potwór zginie w wyniku obrażeń zadanych w wyniku wejścia wymuszonym ruchem na niekorzystne pole, zabicie przypisuje się figurce, która spowodowała wymuszony ruch.

Jeśli potwór zginie w wyniku obrażeń zadanych przez zranienie, zgubę, innego potwora lub wejście na niekorzystne pole w wyniku dobrowolnego ruchu, nikomu nie przypisuje się zabicia.



Karta statystyk bossa Mroźna Pięść

Ranga bossa (mapa scenariusza)

OBRAŻENIA POTWORÓW



Przykład: *w wyniku ataku Algoks Strażnik nr 3 otrzymuje 1 ✹ i ogłuszenie. W jego sekcji na kopercie statystyk dokładane są żeton obrażeń i żeton ogłuszenia. Algoks Strażnik nr 6 ma już 3 ✹, które otrzymał w wyniku wcześniejszego ataku.*

4. Koniec rundy

Etap końca rundy rozpoczyna się po tym, jak wszystkie figurki na mapie wykonają swoje tury (z wyjątkiem figurek, które zostały przywołane w trakcie rundy). Wówczas kolejno wykonajcie następujące czynności:

1. Wywołajcie wszelkie efekty końca rundy zawarte w zasadach scenariusza lub na przedmiotach bądź kartach zdolności postaci.
2. Jeśli dobrana karta modyfikatora ataku lub zdolności potwora posiada ikonę tasowania, odpowiedni stos kart odrzuconych wtasujcie z powrotem do talii.
3. Jeśli jakakolwiek karta zdolności znajdująca się w aktywnym obszarze postaci posiada premię za rundę, umieśćcie ją na stosie kart odrzuconych lub stosie kart utraconych danej postaci, w zależności od tego, czy dana akcja posiada ikonę traconej akcji.
4. Każda postać, która ma co najmniej dwie karty na swoim stosie kart odrzuconych, może wykonać krótki odpoczynek (patrz str. 38).
5. Wszelkie nasycone żywioły przesuńcie o jedną kolumnę w lewo na planszy żywiołów, z pozycji silnej na słabnącą lub ze słabnącej na wygaszoną.

Ogólne zasady scenariusza

- **Sojusznicy:** niektóre figurki są sojusznikami drużyny. Każdy sojusznik jest reprezentowany przez kartonową figurkę potwora, w którym to przypadku jego statystyki są określone przez kartę statystyk potwora; albo przez numerowany żeton pomocy, w którym to przypadku jego statystyki są określone przez zasady scenariusza. Jeśli do reprezentowania sojuszników używa się wielu ponumerowanych żetonów, rozlosujcie je, aby określić kolejność ich działania. Podobnie jak w przypadku przywołańców sojusznicy nie są kontrolowani przez żadną postać, lecz podlegają automatycznym zasadom potworów. Kiedy sojusznicy atakują, korzystają z talii modyfikatorów ataku sojuszników.
- **Równania:** niektóre zmienne, takie jak wartości punktów życia dla obiektów lub nazwanych potworów, są określane przez równania. Równania te mogą zależeć od poziomu scenariusza (S), liczby postaci (P) lub maksymalnej wartości punktów życia elitarnego potwora danego typu (Ż). Na przykład, jeśli nazwany Niedźwiedź Polarny ma (P × Ż) punktów życia, to jego maksymalna wartość punktów życia jest równa liczbie postaci pomnożonej przez maksymalną wartość punktów życia elitarnego Niedźwiedzia Polarnego.
- **Ucieczka:** niektóre scenariusze wymagają od drużyny ucieczki. W tych scenariuszach określone pola na mapie są oznaczone jako pola ucieczki. Jeśli postać zakończy swoją turę na polu ucieczki, może uciec. Jej figurka jest usuwana z mapy wraz z jej przywołańcami i żetonami. Postacie, które uciekły, nie mogą już w żaden sposób uczestniczyć w scenariuszu.
- **Pola połączone:** niektóre pola na mapie są ze sobą połączone. Na potrzeby ruchu połączone pola są uważane za sąsiadujące ze sobą. Pomiędzy połączonymi polami nie ma linii wzroku, ale figurki mogą znaleźć punkt skupienia poprzez połączone pola.
- **Zablokowane drzwi:** niektóre drzwi są zablokowane na początku scenariusza. Zablokowanych drzwi nie można normalnie otworzyć. Działają jak ściany, dopóki nie zostaną spełnione określone warunki, które je odblokują. Po odblokowaniu można je normalnie otworzyć.
- **Tor rund:** jeśli scenariusz ma efekty, które występują w określonych momentach, to rundy możecie śledzić za pomocą toru na górze planszy żywiołów. Na koniec każdej rundy przesuńcie znacznik rundy o jedno pole.
- **Żetony pomocy scenariusza:** to ponumerowane lub oznaczone literami żetony reprezentujące sojuszników lub zebrane łupy bądź działające jako przypomnienia o specjalnych zasadach, takich jak miejsce rozstawiania wrogów lub moment, w którym musicie przeczytać odpowiednią sekcję. Żetony te nie wpływają na status pustego pola, chyba że reprezentują figurkę.



Zakończenie scenariusza

Scenariusz zostaje ukończony lub przegrany, w zależności od tego, jakie warunki zostaną spełnione. Scenariusz kończy się przegraną, jeśli wszystkie postacie zostaną wyczerpane lub wystąpi inny warunek porażki wymieniony w zasadach scenariusza. Scenariusz jest uznawany za ukończony, jeśli zostanie osiągnięty konkretny cel wymieniony w zasadach scenariusza.

Po wywołaniu zakończenia scenariusza rozgrywka jest kontynuowana do zakończenia bieżącej rundy, a następnie scenariusz dobiega końca. Jeśli scenariusz miałby w tej samej rundzie zostać zarówno przegrany, jak i ukończony, wówczas kończy się niepowodzeniem.

Każda postać odzyskuje wszystkie odrzucone i utracone karty zdolności, odzyskuje wszystkie zużyte i utracone przedmioty oraz ustawia swoją czerwoną tarczę na maksymalną wartość punktów życia. Wszystkie stany są usuwane z postaci. Wszystkie karty  ,  i  są usuwane z talii modyfikatorów ataku. Wszystkie cele bitewne są wtasowywane z powrotem do talii celów bitewnych.

Jeśli po zakończeniu scenariusza na mapie nadal znajdują się żetony łupów lub kafelki skarbu, nie możecie ich już zdobyć. Zebranie łupów jest możliwe tylko w trakcie scenariusza.

Każda postać odnotowuje, ile doświadczenia zdobyła podczas scenariusza. Doświadczenie bazowe jest widoczne na niebieskiej tarczy. Jeśli scenariusz został ukończony, każda postać otrzymuje premię do doświadczenia w zależności od poziomu scenariusza (patrz str. 16). Wartość ta jest następnie dodawana do aktualnej sumy doświadczenia na karcie postaci.

Każda postać odnotowuje, ile złota zdobyła podczas scenariusza. **Bazowa ilość złota jest widoczna na zgromadzonych kartach łupów. Niezależnie od tego, czy scenariusz został przegrany, czy ukończony, kwota ta jest mnożona przez aktualny współczynnik konwersji, który zależy od poziomu scenariusza (patrz str. 16).** Wartość ta jest następnie dodawana do aktualnej sumy złota na karcie postaci.

Przegrany scenariusz

Jeśli scenariusz został przegrany, drużyna wybiera jedną z następujących opcji:

A **Powrót do Frosthaven:** postacie zdobywają surowce ze swoich kart łupów, a całe doświadczenie, złoto i skarby zdobyte podczas scenariusza zostają zachowane. Następnie rozgrywana jest faza posterunku (patrz str. 59). Drużyna może podjąć próbę rozegrania dowolnego dostępnego scenariusza, w tym scenariusza, który właśnie przegrała, i w razie potrzeby rozpatruje wydarzenie na szlaku.

B **Powtórzenie scenariusza:** postacie nie zdobywają surowców ze swoich kart łupów, ale całe doświadczenie, złoto i skarby zdobyte podczas scenariusza zostają zachowane. Faza posterunku się nie odbywa. Drużyna musi ponownie rozegrać scenariusz, ale nie rozpatruje wydarzenia na szlaku.



Ukończony scenariusz

Jeśli scenariusz został ukończony, drużyna wykonuje następujące kroki:

1. **Zebranie surowców:** każda postać zdobywa surowce ze swoich kart łupów. Surowce są zapisywane na karcie postaci.
2. **Cele bitewne:** każda postać otrzymuje znaczniki postępu za osiągnięcie swojego celu bitewnego. Znaczniki postępu są zapisywane na karcie postaci. Za każdy zestaw trzech znaczników postępu postać otrzymuje znacznik profitu (patrz str. 63).
3. **Biegłość:** każda postać otrzymuje jeden znacznik profitu za każdą nową biegłość zdobytą podczas scenariusza. Jeśli postać uległa wyczerpaniu podczas scenariusza, to nadal może zdobyć biegłość, jeżeli w momencie wyczerpania spełnione były jej wymagania. Każda biegłość może zostać zdobyta przez postać tylko raz.

Naklejka 8

5. **Zakończenie scenariusza:** przeczytajcie zakończenie scenariusza, które znajduje się w sekcji wskazanej przez konkretny cel scenariusza.



6. **Nagrody za scenariusz:** po zakończeniu scenariusza zdobywacie wszystkie wymienione nagrody. Nagrody z każdego scenariusza możecie zdobyć tylko raz na kampanię, więc pomińcie ten krok, jeśli ponownie rozgrywacie scenariusz ukończony wcześniej. Nagrody te mogą obejmować odblokowanie scenariusza, doświadczenie, złoto, znaczniki postępu, przedmioty oraz inne elementy. Jeśli drużyna musi coś stracić, nie może stracić więcej niż posiada. Jeśli zdobyty został przedmiot, znajdźcie jedną kopię tego przedmiotu w niedostępnych zasobach i dodajcie ją do puli przedmiotów dowolnej postaci. Jeśli zdobyty został schemat przedmiotu, znajdźcie wszystkie kopie tego przedmiotu w niedostępnych zasobach i dodajcie je do dostępnych zasobów. Gdy scenariusz zostanie odblokowany, odklejcie jego naklejkę z odpowiedniego okna schematu blokowego scenariuszy i umieśćcie ją na planszy mapy we wskazanych współrzędnych, dopasowując grafikę. Numery scenariuszy pokazane w kółkach w tekście fabularnym zakończenia stanowią odniesienia pomagające wyjaśnić tekst fabularny.
7. **Inspiracja:** zdobywacie inspirację równą 4 minus liczba postaci (patrz str. 54). Inspiracja jest zapisywana na arkuszu kampanii.
8. **Aktualizacja mapy:** na planszy mapy oznaczcie scenariusz jako ukończony. Ukończone scenariusze mogą być rozgrywane ponownie podczas tej samej kampanii. Jednak nagrody scenariuszowe i wszelkie ponumerowane skarby można zdobyć tylko raz.

Postać, która ukończyła scenariusz, może osiągnąć cel bitewny, zdobyć nagrody za scenariusz i zachować całe doświadczenie, złoto i łupy zdobyte podczas scenariusza, nawet jeśli uległa wyczerpaniu.

Po ukończeniu scenariusza drużyna zazwyczaj wraca do Frosthaven na fazę posterunku (patrz str. 59).

Jeśli inny scenariusz jest powiązany z właśnie ukończonym scenariuszem, możecie pominąć fazę posterunku i od razu go rozegrać. Jeśli inny scenariusz jest ściśle powiązany z ukończonym scenariuszem, musicie pominąć fazę posterunku i rozegrać ten scenariusz. Jeśli dany scenariusz został ukończony po raz kolejny podczas tej samej kampanii, wszystkie powiązania są ignorowane, a drużyna musi wrócić do Frosthaven na fazę posterunku.



Początek przygody

Druga część niniejszej instrukcji zawiera opis interakcji z posterunkiem Frosthaven oraz zarządzania całą kampanią, które nie są niezbędne do rozegrania pierwszego scenariusza. Kiedy będziecie gotowi do rozpoczęcia gry i oficjalnego zainicjowania kampanii, przeczytajcie tekst znajdujący się na początku księgi scenariuszy. Dowiecie się z niego, że odblokowane zostały dwa nowe scenariusze (scenariusze 0 i 1). Otwórzcie odpowiednie okna schematu blokowego scenariuszy, odklejcie naklejki i umieście je na planszy mapy w określonych współrzędnych, dopasowując je do grafiki (patrz str. 51).

SCENARIUSZ 0 I 1

Jeśli dopiero zaczynacie przygodę z systemem *Gloomhaven*, rozegrajcie teraz scenariusz 0. Jest to krótki scenariusz o niskiej stawce z minimalnymi nagrodami, który ma na celu zapoznanie graczy z postaciami i danie im szansy na przećwiczenie zasad, których właśnie się nauczyli. Jeśli jesteście już zaznajomieni z systemem *Gloomhaven*, możecie pominąć scenariusz 0 i przejść bezpośrednio do scenariusza 1, który stanowi pierwszy oficjalny scenariusz kampanii.

Po ukończeniu scenariusza 1 będziecie gotowi do zapoznania się z dalszą częścią instrukcji i fazą posterunku, która odbywa się pomiędzy scenariuszami. Pomiędzy scenariuszami 0 i 1 nie ma fazy posterunku.

Pozostała część tej instrukcji nie zawiera żadnego niebieskiego tekstu. Od tego momentu wszystkie zasady traktujcie jako nowe dla *Frosthaven*.

NAKLEJKI SCHEMATU BLOKOWEGO SCENARIUSZY



Przykład: 1 *Po odblokowaniu scenariusza 4 należy otworzyć odpowiednie okno schematu blokowego scenariuszy, które ujawnia szczegóły scenariusza.* 2 *Po usunięciu okna na jego odwrocie znajdziecie odpowiednią naklejkę.* 3 *Na koniec zlokalizujcie określone współrzędne na planszy mapy i przyklejcie tam naklejkę.*

Omówienie kampanii

Kampania stanowi główny aspekt gry, rozgrywany w wielu fazach scenariuszy i fazach posterunku. Grupa postaci, którymi gracie, nazywana jest „drużyną". Do drużyny dołączają nowe postacie, a stare ją opuszczają, ale przez całą kampanię zawsze jest to ta sama drużyna.

W trakcie kampanii będziecie przechodzić przez wiele scenariuszy, napotykać różne wydarzenia, awansować, kupować i tworzyć ekwipunek, wycofywać swoje postacie w stan spoczynku, tworzyć nowe i ulepszać posterunek Frosthaven. Narracja kampanii ostatecznie się kończy, ale możecie kontynuować swoje przygody, odtwarzając ponownie rozegrane wcześniej scenariusze i eksplorując dalej, aby odblokować zawartość, której wcześniej nie udało się odkryć.

Informacje o kampanii są śledzone za pomocą następujących elementów:

- **Plansza mapy:** stanowi graficzne przedstawienie tego, które scenariusze zostały odblokowane i które budynki zostały zbudowane we Frosthaven.
- **Schemat blokowy scenariuszy:** zapewnia bardziej szczegółowy przegląd odblokowanych scenariuszy.
- **Talia budynków:** zawiera szczegółowe informacje na temat budynków we Frosthaven.
- **Arkusze postaci:** pozwalają śledzić postępy i zaopatrzenie każdej postaci.
- **Arkusz kampanii:** pozwala śledzić wszystkie pozostałe zmienne kampanii.

Plansza mapy

Plansza mapy pokazuje, które scenariusze są dostępne, a także jakie budynki i inne elementy znajdują się obecnie we Frosthaven i jego okolicach.

Naklejki scenariuszy

Gdy scenariusz zostanie odblokowany, weźcie jego naklejkę z odpowiedniego okna schematu blokowego scenariuszy i umieśćcie ją na planszy mapy w określonych współrzędnych, dopasowując grafikę. Po ukończeniu scenariusza zakreślcie pole wyboru na jego naklejce.

Naklejki budynków

Po odblokowaniu budynku weźcie jego początkową naklejkę „L0" z nowo otwartej koperty i umieśćcie ją na planszy mapy w ponumerowanym miejscu, dopasowując ją do grafiki. Naklejka przedstawia poziom zamożności i surowce wymagane do zbudowania pierwszego poziomu budynku. Kiedy budynek zostanie wzniesiony lub ulepszony (patrz str. 68), zakryjcie jego obecną naklejkę na planszy mapy nową naklejką dla kolejnego poziomu budynku.

Inne naklejki

Od czasu do czasu będziecie musieli umieścić na planszy mapy inne rodzaje naklejek. Te inne naklejki i ich funkcje zostaną opisane w momencie ich wprowadzenia.

Naklejki budynków



Przykład: *miejsce na budynek poziomu 0 dla Chaty Myśliwskiej jest wydrukowane na planszy mapy. Po wybudowaniu Chaty Myśliwskiej znajdźcie odpowiednią naklejkę L1 na arkuszach naklejek budynków i zakryjcie nią miejsce na budynek L0.*

Schemat blokowy scenariuszy

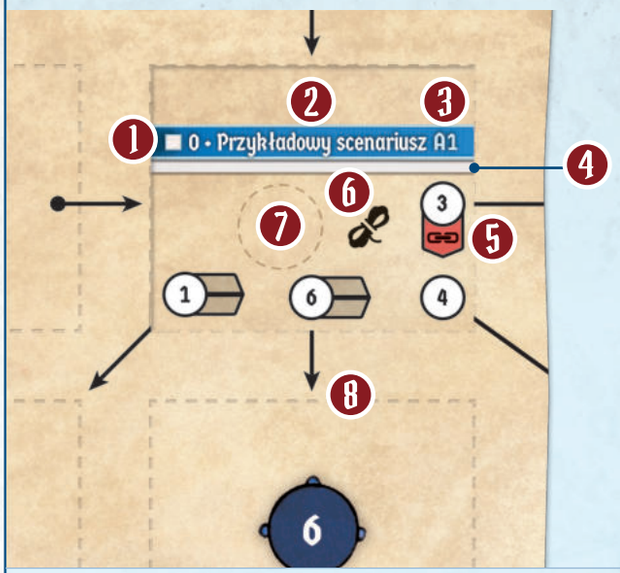
Schemat blokowy scenariuszy pokazuje, w jaki sposób scenariusze są ze sobą połączone. Po odblokowaniu scenariusza odblokujcie i oderwijcie odpowiednie okienko schematu blokowego. Na odwrocie okienka znajduje się naklejka, którą musicie przykleić na planszę mapy w określonym miejscu (lub, w przypadku „FR", w ponumerowanym miejscu w dolnej części mapy).

Ujawniona sekcja schematu blokowego będzie zawierać informacje o scenariuszu, w tym jego nazwę, numer, współrzędne, położenie geograficzne i wszelkie wymagania. Więcej informacji znajdziecie w omówieniu ikon na odwrocie schematu blokowego.

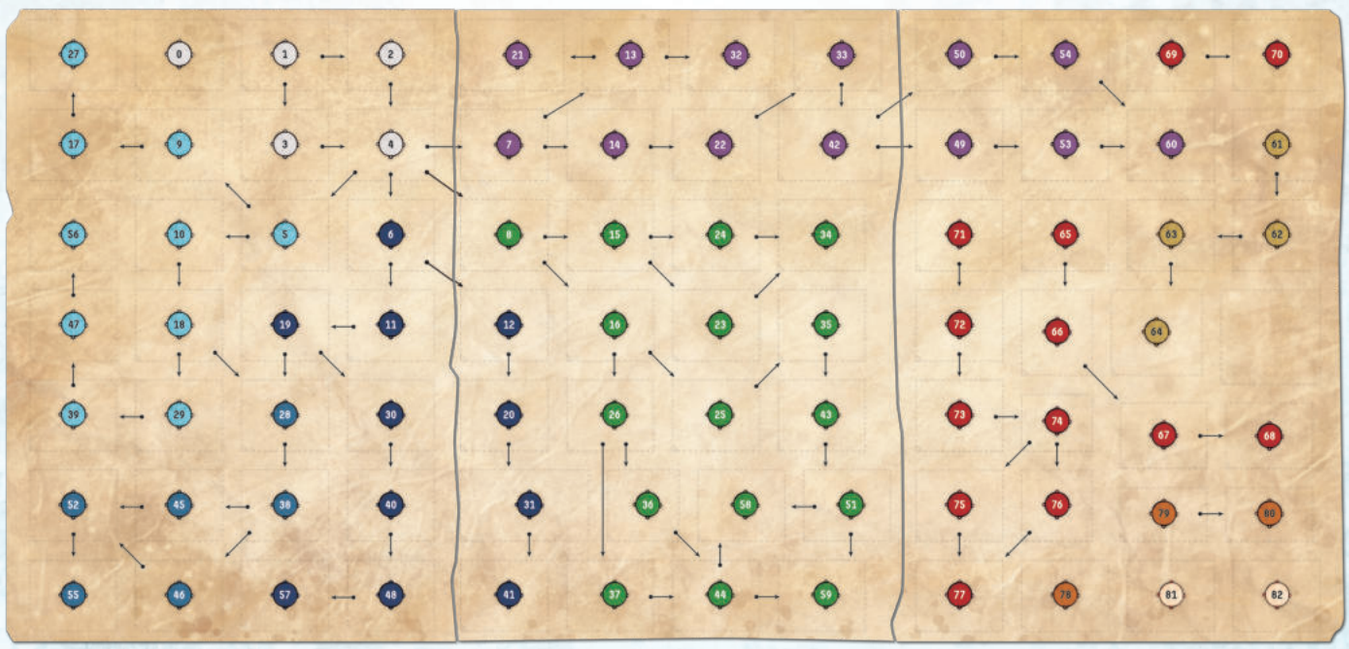
Kolorowy pasek pod nazwą każdego scenariusza wskazuje, którego łańcucha scenariuszy jest on częścią. Między różnymi oknami na schemacie blokowym znajdują się strzałki pokazujące, w jaki sposób scenariusze są ze sobą powiązane. Ułatwia to śledzenie przebiegu kampanii.

W trakcie kampanii niektóre odblokowane scenariusze mogą zostać zablokowane, co oznacza, że nie będą już dostępne. W takim przypadku w odpowiedniej sekcji schematu blokowego umieśćcie czerwoną naklejkę blokady ✕.

SCHEMAT BLOKOWY SCENARIUSZY



Przykład: *przykładowe okno schematu blokowego scenariuszy z* ❶ *numerem,* ❷ *nazwą,* ❸ *współrzędnymi,* ❹ *kolorem łańcucha scenariusza,* ❺ *powiązanym scenariuszem,* ❻ *wymaganiami,* ❼ *sekcją naklejki blokady i* ❽ *strzałkami łączącymi.*





Talia budynków

Talia budynków zawiera kartę każdego interaktywnego budynku, który obecnie znajduje się we Frosthaven. Początkowa talia budynków składa się z Koszar (poziom 1), Rzemieślnika (poziom 1), Alchemika (poziom 1) i Warsztatu (poziom 1). Na początku kampanii zastosujcie wszelkie jednorazowe efekty wskazane na tych kartach.

Karty w talii budynków powinny być zawsze ułożone w kolejności zgodnej z ich numerami referencyjnymi. Jeśli budynek ma kilka poziomów, w talii powinna znajdować się tylko karta odpowiadająca jego aktualnemu poziomowi. Każda karta ma stronę normalną i zniszczoną. Kiedy zmienia się status budynku, jego karta jest odpowiednio odwracana. Wszystkie karty budynków, które nie znajdują się w talii budynków, powinny być przechowywane osobno lub w oryginalnych kopertach.



Karta budynku (normalna strona)

Karta budynku składa się z następujących elementów:

- **A** **Nazwa i poziom:** nazwa i poziom budynku.
- **B** **Numer referencyjny:** numer referencyjny budynku.
- **C** **Normalny efekt budynku:** normalny efekt budynku działający podczas etapu eksploatacji budynków (patrz str. 62).
- **D** **Dostępne interakcje:** interakcje dostępne w budynku podczas etapu przestoju (patrz str. 62).
- **E** **Koszt ulepszenia:** poziom dobrobytu i surowce wymagane do ulepszenia budynku.
- **F** **Koszt naprawy:** surowce wymagane do naprawy uszkodzonego budynku.
- **G** **Efekty jednorazowe:** efekty, które występują, gdy karta jest po raz pierwszy dodana do talii.
- **H** **Efekt zniszczonego budynku:** efekt budynku działający podczas etapu eksploatacji budynków, gdy jest on zniszczony (patrz str. 62).
- **I** **Niedostępne interakcje:** interakcje niedostępne w zniszczonym budynku podczas etapu przestoju (patrz str. 62).
- **J** **Koszt odbudowy:** surowce wymagane do odbudowy zniszczonego budynku.



Karta budynku (strona zniszczona)

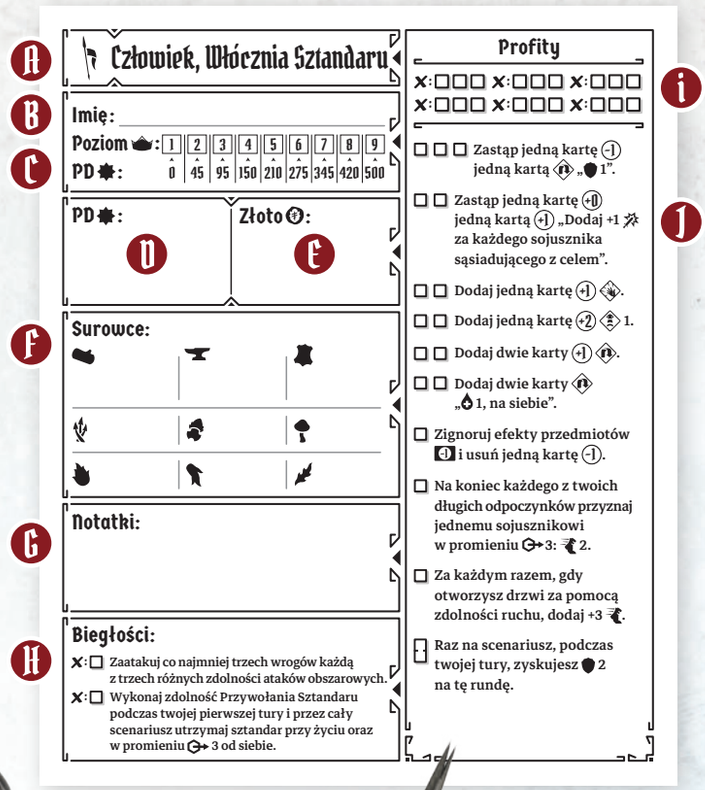


Arkusz postaci

Każdy członek drużyny posiada osobny arkusz postaci, w którym zapisywane są różne informacje związane z rozwojem jego postaci. Każdy notes ma w sobie kilka arkuszy, ale w danym momencie może występować w grze tylko jedna postać każdej klasy.

Arkusz postaci składa się z następujących elementów:

- **A** **Klasa:** ikona i nazwa klasy postaci.
- **B** **Imię:** miejsce na wpisanie imienia nadanego postaci.
- **C** **Poziom:** tor do zaznaczenia aktualnego poziomu postaci, pokazujący również doświadczenie wymagane do osiągnięcia każdego poziomu.
- **D** **Doświadczenie:** miejsce na zapisanie aktualnej sumy doświadczenia postaci.
- **E** **Złoto:** miejsce na zapisanie aktualnej sumy złota postaci. Złoto nie może być przekazywane między postaciami.
- **F** **Surowce:** miejsce na zapisanie osobistych zapasów surowców postaci.
- **G** **Notatki:** miejsce na ogólne notatki, takie jak cele bitewne i osobiste zadania.
- **H** **Biegłości:** lista dwóch biegłości, unikalnych dla klasy postaci – można je zdobyć, aby uzyskać znaczniki profitów (patrz str. 48).
- **I** **Znaczniki postępu:** tor dla maksymalnie 18 znaczników. Za każdy zestaw trzech znaczników postępu postać otrzymuje znacznik profitu (patrz str. 63).
- **J** **Profity:** lista profitów postaci, unikalnych dla jej klasy – można je zdobyć, wydając znaczniki profitów (patrz str. 63).





Arkusz kampanii

Drużyna posiada jeden arkusz kampanii, na którym zapisywane są różne informacje związane z kampanią. W notesie znajduje się kilka arkuszy na wypadek, gdyby z jakiegoś powodu były potrzebne, ale w danym momencie może być prowadzona tylko jedna kampania.

Arkusz kampanii składa się z następujących elementów:

A **Kalendarz kampanii:** pozwala śledzić upływ czasu, mierzony w tygodniach. Kiedy drużyna powraca do Frosthaven po zakończeniu scenariusza, zaznaczcie kolejne pole. W innych momentach kampanii możecie także otrzymać polecenie zaznaczenia kolejnego pola. Zaznaczenie tych pól może mieć różne skutki (patrz str. 59). Na porę roku przypada dziesięć tygodni, a na rok dwie pory roku – letnia i zimowa. Jeśli kampania trwa dłużej niż cztery lata, użyjcie nowego arkusza kampanii, aby kontynuować śledzenie upływu czasu.

B **Zasoby Frosthaven:** pozwalają śledzić surowce posiadane przez drużynę. Wszelkie surowce materiałowe mogą być wykorzystane do opłacenia różnych kosztów budynków, a wszelkie surowce zielarskie mogą być wykorzystane do wytwarzania przedmiotów i warzenia mikstur. Wszystkie znajdujące się tu surowce mogą zostać wykorzystane do opłacenia wspólnych kosztów scenariuszy lub wydarzeń. Postacie mogą w dowolnym momencie przenieść surowce ze swoich osobistych zasobów do zasobów Frosthaven, ale nie mogą przenieść surowców z zasobów Frosthaven do swoich osobistych zasobów.

C **Wartość inspiracji:** oznacza aktualną inspirację drużyny. Kiedy drużyna otrzyma „±X inspiracji", odpowiednio zaktualizujcie tę wartość. Kiedy drużyna ukończy scenariusz, zyskuje inspirację równą 4 minus liczba postaci. Drużyna może wydać dowolną liczbę inspiracji zamiast takiej samej liczby surowców podczas opłacania różnych kosztów budynków. Postacie mogą wydać 15 inspiracji, gdy przechodzą w stan spoczynku, aby ukończyć dodatkowe osobiste zadanie (patrz str. 64).

D **Całkowita wartość obrony:** oznacza aktualną wartość obrony Frosthaven. Wartość ta jest wykorzystywana głównie podczas rozpatrywania wydarzeń ataku (patrz str. 60). Gdy drużyna otrzyma „±X obrony", odpowiednio zaktualizujcie tę wartość. Modyfikatory z toru morale nie kumulują się; zastosowanie ma tylko aktualny modyfikator.

E **Żołnierze:** można ich wydać podczas ataku, aby zwiększyć szanse powodzenia dowolnego testu obrony (patrz str. 61). Kiedy drużyna zyskuje lub traci X żołnierzy, zaznaczcie lub wymażcie X kółek. Maksymalna liczba żołnierzy, których może posiadać drużyna, jest ograniczona przez aktualny poziom Koszar.

F **Tor morale:** oznacza aktualną wartość morale Frosthaven. Niektóre wydarzenia wymagają morale, a na całkowitą wartość obrony Frosthaven wpływa modyfikator wskazany obok aktualnego morale (patrz str. 61). Kiedy drużyna otrzymuje „±X morale", odpowiednio zaktualizujcie ten tor. Drużyna może stracić 1 morale, aby wykonać naprawę, zamiast wydawać surowce (patrz str. 61), może też stracić 2 morale, aby wykonać dodatkową budowę lub ulepszenie (patrz str. 68). Tor morale ma wartość minimalną (0) i maksymalną (20). Jeśli wartość minimalna lub maksymalna zostaną kiedykolwiek osiągnięte, przeczytajcie wskazany rozdział z księgi sekcji. Początkowe morale drużyny jest określane na koniec scenariusza 1.

G **Naklejki kampanii:** kiedy drużyna zdobywa naklejkę kampanii, umieszcza ją tutaj. Jeśli jedna naklejka kampanii zostanie zdobyta, a druga utracona w tym samym czasie, umieśćcie nową naklejkę na poprzedniej. Posiadanie określonej naklejki kampanii może zmienić wynik wydarzenia lub scenariusza.

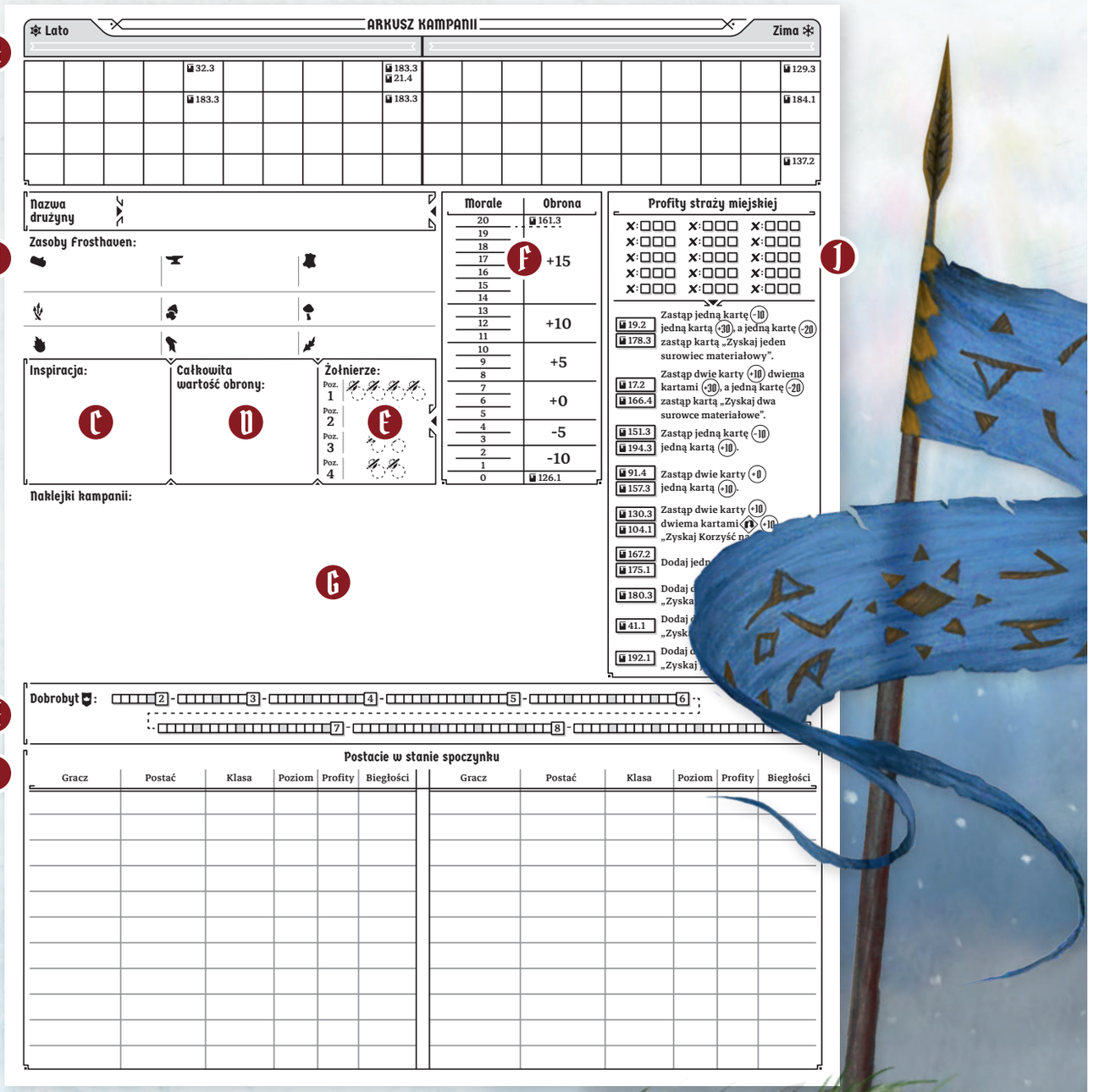
H **Tor dobrobytu:** oznacza aktualny dobrobyt Frosthaven. Poziom dobrobytu określa maksymalny poziom początkowy dla nowych postaci (patrz str. 65) i maksymalny poziom ulepszeń budynków (patrz str. 68). Kiedy drużyna otrzymuje „+X dobrobytu", zaznaczcie kolejne X pól. Za każdym razem, gdy zaznaczone zostanie ponumerowane pole, poziom dobrobytu wzrasta. Kiedy drużyna otrzyma „-X dobrobytu", wymażcie poprzednie X pól, ale nigdy nie wymazujcie numerowanego pola ani kolejnych.



i **Tabela spoczynku:** służy jako bieżący zapis postaci, które przeszły w stan spoczynku. Kiedy postać przechodzi w stan spoczynku (patrz str. 64), zapiszcie informacje o niej w tej tabeli. Liczba postaci, które przeszły w stan spoczynku podczas kampanii, decyduje o tym, ile dodatkowych profitów otrzymają nowo utworzone postacie (patrz str. 63).

J **Profity straży miejskiej:** odnoszą się do mechanizmu wprowadzanego w trakcie kampanii. Możecie je zignorować do momentu wybudowania budynku 90.

Naklejka 9
(zakryjcie powyższy tekst „Profity straży miejskiej”)



Surowce

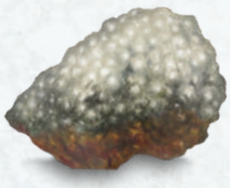




Surowce mogą znajdować się w osobistych zasobach postaci lub w zasobach Frosthaven. Gdy drużyna zyskuje lub traci wspólne surowce, mogą one zostać dodane lub pobrane z dowolnych zasobów. Kiedy drużyna traci wspólne surowce, to jeśli nie ma ich wystarczająco dużo we wszystkich zasobach razem wziętych, traci to, co ma, a reszta jest ignorowana.

W grze występują trzy surowce **materiałowe**:

- **Drewno**
- **Metal**
- **Skóra**



Postać może używać surowców materiałowych znajdujących się w jej osobistych zasobach do wytwarzania przedmiotów. Wszystkie postacie mogą wykorzystywać surowce materiałowe z zasobów Frosthaven do opłacania różnych kosztów budynków, ale nie do wytwarzania przedmiotów.

W grze występuje sześć surowców **zielarskich**:

- **Strzałorośl**
- **Siekiernik**
- **Trupownik**
- **Ogniowoc**
- **Skałokorzeń**
- **Śnieżny oset**

Postać może używać surowców zielarskich znajdujących się w jej osobistych zasobach do wytwarzania przedmiotów i warzenia mikstur. Wszystkie postacie mogą wykorzystywać surowce zielarskie z zasobów Frosthaven do wytwarzania przedmiotów i warzenia mikstur.

Talia straży miejskiej

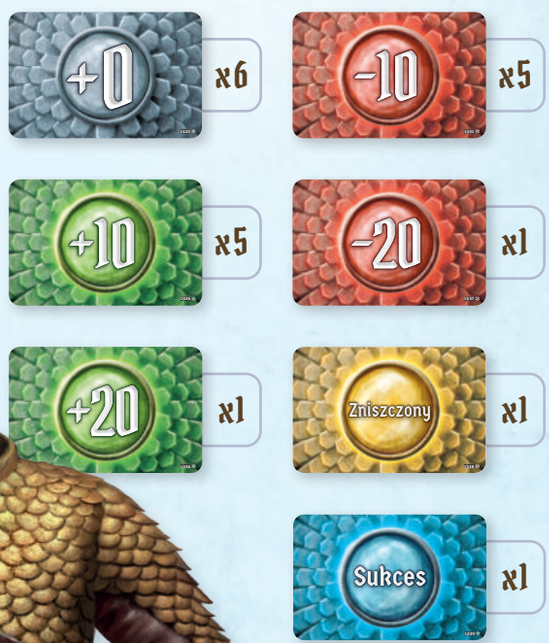
Na początku kampanii talia straży miejskiej to standardowa talia 20 kart składająca się z:

- sześciu kart +0
- pięciu kart -10
- pięciu kart +10
- jednej karty -20
- jednej karty +20
- jednej karty Z
- jednej karty S

W miarę zdobywania profitów przez straż miejską i uzyskiwania przez drużynę różnych innych premii w trakcie kampanii – w talii straży miejskiej będą dodawane i usuwane karty. Każda karta w talii ma unikalny numer referencyjny.

Karty są dobierane z talii straży miejskiej podczas rozpatrywania wydarzeń ataku (patrz str. 60), podobnie jak karty modyfikatorów ataku są dobierane podczas rozpatrywania ataków.

TALIA STRAŻY MIEJSKIEJ





Odblokowywanie nowych budynków

Nowe budynki są odblokowywane poprzez przejście postaci w stan spoczynku (patrz str. 64). Każdemu nowemu budynkowi odpowiada zapieczętowana koperta oznaczona dwucyfrowym numerem.

Po odblokowaniu budynku możecie otworzyć kopertę i sprawdzić jej zawartość. Wtasujcie wszystkie osobiste zadania z koperty do talii zadań osobistych. Wyjmijcie naklejkę „L0" z koperty i przyklejcie ją do dolnej połowy planszy mapy, w miejscu oznaczonym numerem, dopasowując ją do grafiki. **Odblokowany budynek musi jeszcze zostać wzniesiony, zanim drużyna będzie mogła wejść z nim w interakcję.**



Zapieczętowana koperta budynku

Odblokowane budynki często wprowadzają nowe zasady. Zlokalizujcie wszystkie naklejki z zasadami wyszczególnione pod klapką koperty i przyklejcie je w tej instrukcji w odpowiednich sekcjach, zgodnie z ich numerami. Wszystkie karty budynków i inne materiały powinny być przechowywane w kopercie, dopóki nie będą potrzebne.

Odblokowywanie nowych klas

Nowe klasy są odblokowywane poprzez postępy w kampanii. Do odblokowania jest 11 nowych klas. Każda nowa klasa ma dwa odpowiadające jej zapieczętowane pudełka, oznaczone ikoną klasy.

Po odblokowaniu danej klasy możecie swobodnie otwierać jej pudełka i przeglądać ich zawartość, w tym karty zdolności wyższego poziomu. Odblokowana klasa jest teraz dostępna, gdy gracz tworzy nową postać (patrz str. 65).

IKONY ZABLOKOWANYCH KLAS





Zapieczętowane pudełka

Zasoby przedmiotów

Przedmioty, które nie znajdują się w puli postaci, są podzielone na dwie grupy: dostępne i niedostępne. Te dwie grupy są rozdzielone w pudełku z grą za pomocą przekładki i dzielą się dalej na podgrupy przedmiotów do kupienia i przedmiotów do wytworzenia, w zależności od tego, czy mają koszt w złocie, czy koszt wytworzenia.

Przedmioty można dodawać do dostępnych zasobów na następujące sposoby:

- **Ulepszanie budynków:** kiedy Rzemieślnik lub niektóre inne budynki zostaną ulepszone, przenieście wymienione przedmioty z zasobów niedostępnych do odpowiednich zasobów dostępnych (przedmioty do kupienia lub przedmioty do wytworzenia, w zależności od budynku).
- **Wytwarzanie i sprzedaż:** kiedy postać przeznacza przedmiot na opłacenie kosztu wytworzenia (patrz str. 65) lub sprzedaje przedmiot za złoto (patrz str. 67), przenosi go do odpowiednich dostępnych zasobów.
- **Postacie przechodzące w stan spoczynku:** kiedy postać przechodzi w stan spoczynku (patrz str. 64), zwróćcie wszystkie jej przedmioty do odpowiednich dostępnych zasobów.
- **Zdobywanie schematów:** kiedy drużyna zdobędzie schemat przedmiotu, przenieście wszystkie kopie tego przedmiotu z niedostępnych zasobów do dostępnych zasobów do wytworzenia.
- **Warzenie mikstur:** kiedy drużyna uwarzy nową miksturę (patrz str. 66), przenieście wszystkie pozostałe kopie tego przedmiotu z zasobów niedostępnych do zasobów dostępnych do wytworzenia.

Dostęp do niektórych przedmiotów jest ograniczony, nawet po dodaniu ich do dostępnych zasobów. Przedmioty do wytworzenia znajdujące się w dostępnych zasobach możecie zdobyć poprzez interakcję z Rzemieślnikiem podczas etapu Przestoju, ale przedmioty do kupienia znajdujące się w dostępnych zasobach możecie zdobyć tylko w określonych warunkach (np. tworząc nową postać, czytając określone sekcje itp.).

Przedmioty są zwracane do niedostępnych zasobów tylko wtedy, gdy efekt gry wyraźnie nakazuje to drużynie.

Przedmioty z Gloomhaven

Jeśli posiadacie grę *Gloomhaven*, niektóre przedmioty z tej gry możecie przenieść do *Frosthaven* jako dodatkowe opcje zaopatrzenia dostępnego do zakupu, ale tylko wtedy, gdy przedmioty te są już dostępne w *Gloomhaven*.

Na początku kampanii *Frosthaven* dostępne są **tylko przedmioty 10, 25, 72, 105, 109 i 116**, ale inne przedmioty staną się dostępne w miarę wznoszenia budynków. Przedmioty solo z *Gloomhaven* mogą być jednak użyte tylko przez odpowiednie klasy i nie powinny być dodawane do zasobów dostępnych do kupienia.

Niektóre przedmioty z *Gloomhaven* mogą zostać użyte do przywołania dodatkowych sojuszników. Użyjcie żetonów przywołańców z *Gloomhaven*, aby oznaczyć tych sojuszników. Na potrzeby efektów kart zdolności te dodatkowe przywołańce nie są uważane za własność postaci, która je przywołała (choć nadal wykonują akcje przed postacią, która je przywołała, i korzystają z jej talii modyfikatorów ataku).



Faza posterunku

Po każdej fazie scenariusza drużyna musi wrócić do Frosthaven i przeprowadzić fazę posterunku, z wyjątkiem następujących sytuacji:

- Jeśli scenariusz został przegrany, drużyna może natychmiast rozegrać go ponownie (patrz str. 47).
- Jeśli scenariusz zawiera powiązane scenariusze, drużyna może natychmiast rozegrać jeden z powiązanych scenariuszy. Niektóre scenariusze są ściśle powiązane. W takim przypadku drużyna musi natychmiast rozegrać wskazany powiązany scenariusz (patrz str. 48).

Faza posterunku obejmuje spędzenie czasu we Frosthaven w celu rozpatrzenia wydarzeń, zdobycia nowych przedmiotów i zdolności oraz interakcji z budynkami. Każda faza posterunku składa się z pięciu odrębnych kroków:

1. **Upływ czasu**
2. **Wydarzenia na posterunku**
3. **Eksploatacja budynków**
4. **Przestój**
5. **Budowa**

1. Upływ czasu

Na początku fazy posterunku upływa czas. Zakreślcie kolejne wolne pole w kalendarzu, aby zaznaczyć, że minął tydzień.

Od czasu do czasu pojawi się polecenie dodania numerów sekcji do przyszłych tygodni w kalendarzu. Policzcie wskazaną liczbę tygodni po ostatnim zaznaczonym polu, a następnie wpiszcie numer sekcji w odpowiednim polu. Po zaznaczeniu pola zawierającego numer sekcji natychmiast przeczytajcie wskazaną sekcję z księgi sekcji. Jeśli wymienionych jest kilka numerów sekcji, przeczytajcie je pojedynczo, w dowolnej kolejności.

W niektórych wydarzeniach i scenariuszach czas może upłynąć poza fazą posterunku. W takim przypadku, jeśli zaznaczycie pole zawierające numer sekcji, nie czytajcie od razu wskazanej sekcji. Zamiast tego zapiszcie jej numer w następnym niezaznaczonym polu, które zostanie rozpatrzone, gdy upłynie czas podczas następnej fazy posterunku.

Po zapełnieniu zestawu 10 pól kalendarza następuje zmiana pory roku – z letniej na zimową (zapełnienie pierwszej połowy rzędu) lub z zimowej na letnią (zapełnienie drugiej połowy rzędu). Główną różnicą między tymi dwoma porami roku jest to, która talia będzie używana do wydarzeń na szlaku i na posterunku.



Przykład: *na początku fazy posterunku, gdy mija czas, drużyna zakreśla kolejne wolne pole w kalendarzu. To pole zawiera numer sekcji. Drużyna natychmiast odczytuje 32.3 z księgi sekcji.*

2. Wydarzenia na posterunku

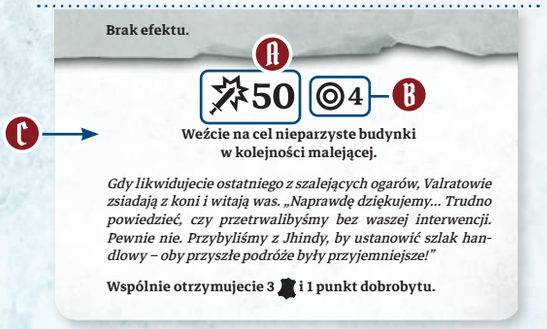
Po etapie upływu czasu dobierzcie wierzchnią kartę z talii wydarzeń posterunku i rozpatrzcie ją, chyba że otrzymaliście polecenie, aby w tym tygodniu nie rozpatrywać wydarzenia na posterunku. Jeśli kalendarz wskazuje lato, dobierzcie letnie wydarzenie na posterunku, a jeśli zimę – zimowe. Wydarzenia na posterunku są rozpatrywane dokładnie tak, jak wydarzenia na szlaku (patrz str. 12).

Wydarzenia ataku

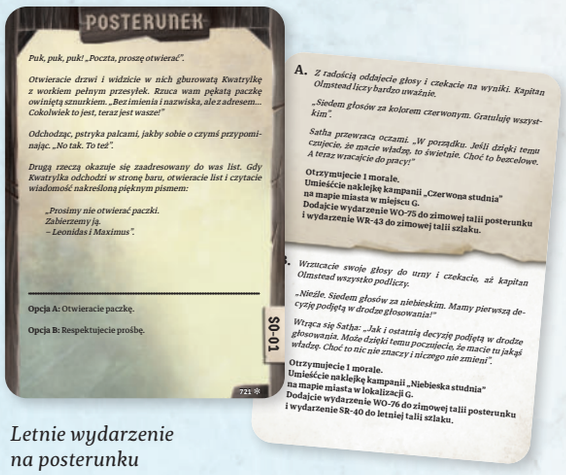
Wydarzenia ataku to specjalne wydarzenia na posterunku, które wymagają od drużyny obrony Frosthaven przed atakiem. W trakcie tych wydarzeń budynki stają się celem ataków i mogą zostać uszkodzone, a nawet zniszczone. Częstotliwość ataków jest znacznie wyższa zimą niż latem.

Atak jest przedstawiony na odwrocie karty wydarzenia, poniżej wyników wyboru przedstawionych z przodu karty. Wyniki te często w jakiś sposób modyfikują atak. Tył karty zawiera następujące informacje:

- **A** **Wartość ataku:** wartość, która musi zostać osiągnięta lub przekroczona podczas testu obrony, aby obronić budynek będący celem ataku.
- **B** **Wartość celu:** całkowita liczba budynków wziętych na cel ataku. Drużyna musi wykonać osobny test obrony dla każdego budynku będącego celem ataku.
- **C** **Priorytet celu:** informacja odnośnie nie uszkodzonych ani nie zniszczonych budynków i kolejności w jakiej zostały wzięte na cel ataku, na podstawie ich numerów referencyjnych. Jeśli atak nie ma priorytetu celu, to drużyna podejmuje decyzję. Każdy budynek może zostać wzięty na cel tylko raz, nawet jeśli liczba budynków w ramach priorytetu celu jest niższa niż wartość celu.



WYDARZENIE NA POSTERUNKU



Letnie wydarzenie na posterunku



➤ Testy obrony

Kiedy następuje atak, drużyna musi wykonać test obrony dla każdego budynku będącego jego celem. Dla każdego testu obrony dobierzcie kartę z talii straży miejskiej i dodajcie jej premię do całkowitej wartości obrony Frosthaven (wraz z wszelkimi modyfikatorami z wydarzenia).

W przypadku każdego testu obrony, o ile Koszary nie są zniszczone, drużyna może przed dobraniem karty poświęcić dowolną liczbę żołnierzy, aby uzyskać korzyść z testu i zmniejszyć wartość ataku, na podstawie poziomu Koszar i liczby utraconych żołnierzy. Jeśli Koszary są zniszczone, test obrony zyskuje niekorzyść.

Jeśli wynik jest równy wartości ataku lub od niej wyższy, test obrony kończy się sukcesem, a budynek zostaje obroniony. Test obrony automatycznie kończy się sukcesem, gdy dobrana zostanie karta „Sukces". W przeciwnym razie test obrony kończy się niepowodzeniem, a budynek zostaje uszkodzony. W przypadku niektórych ataków budynek zostaje zniszczony. Budynek zostaje automatycznie zniszczony po dobraniu i rozpatrzeniu karty „Zniszczony".

Nie rozstrzygajcie żadnych efektów uszkodzenia albo zniszczenia budynków, dopóki całe wydarzenie ataku nie zostanie w pełni rozpatrzone. Po ataku przetasujcie talię straży miejskiej. Jeśli w trakcie ataku talia się wyczerpie, to także ją przetasujcie.



Przykład: A *Kiedy następuje ten atak o sile 50,* B *całkowita wartość obrony Frosthaven wynosi 35.* C *Podczas ataku pierwszego budynku poświęcony zostaje jeden żołnierz, aby zmniejszyć wartość ataku o 5 (ze względu na Koszary na poziomie 1) i zapewnić korzyść.* D *Dobrane zostają dwie karty straży miejskiej: -10 i +10. +10 jest stosowana, co daje 45, a to odpowiada wartości ataku. Test obrony zakończył się sukcesem! Proces ten powtarza się dla trzech kolejnych budynków.*

➤ Uszkodzone budynki

Gdy budynek zostanie uszkodzony, drużyna musi natychmiast zapłacić koszt naprawy wskazany na karcie budynku. Koszt ten możecie opłacić surowcami dowolnego typu z zasobów Frosthaven lub z osobistych zasobów postaci, w dowolnej kombinacji. Jeśli drużyna nie może lub nie chce zapłacić tego kosztu, traci 1 morale.

➤ Zniszczone budynki

Kiedy budynek zostaje zniszczony, odwróćcie jego kartę budynku na zniszczoną stronę. Dopóki budynek nie zostanie odbudowany (patrz str. 68), efekt jego zniszczenia będzie rozpatrywany podczas etapu eksploatacji budynków każdej fazy posterunku.



Zniszczony budynek



3. Eksploatacja budynków

Po etapie wydarzeń na posterunku rozpatrzcie efekty wszystkich budynków. Przejrzyjcie talię budynków w kolejności, po jednej karcie na raz. Dla każdego budynku rozpatrzcie jego normalny lub zniszczony efekt, który pojawia się na górze karty obok ikony ☀.

Kiedy drużyna zyskuje lub traci złoto albo surowce w wyniku działania tych efektów, możecie je dodać lub zabrać z zasobów Frosthaven lub osobistych zasobów postaci, w dowolnej kombinacji. Jeśli strata nie może zostać w pełni rozpatrzona, drużyna traci tyle, ile to możliwe, ale nie ponosi żadnej innej kary. Niektóre budynki mają jednak opcjonalne efekty z korzyściami, które można uzyskać tylko wtedy, gdy powiązany koszt zostanie opłacony w pełni.

W związku z tym, że etap eksploatacji budynków następuje natychmiast po etapie wydarzeń na posterunku, każdy budynek, który uległ zniszczeniu podczas wydarzenia, będzie miał rozpatrzony efekt zniszczenia, jeszcze zanim drużyna będzie miała okazję go odbudować.

Naklejka 10

4. Przestój

Po etapie eksploatacji budynków postacie mogą w dowolnej kolejności wykonywać czynności związane z przestojem. Wiele z tych czynności wymaga od postaci interakcji z konkretnym budynkiem, czego nie mogą zrobić, jeśli jest on zniszczony.

- **Awans na wyższy poziom** (str. 62)
- **Przejście postaci w stan spoczynku** (str. 64)
- **Tworzenie postaci** (str. 65)
- **Tworzenie przedmiotów** (str. 65)
- **Warzenie mikstur** (str. 66)
- **Sprzedaż przedmiotów** (str. 67)

Naklejka 11

Naklejka 12



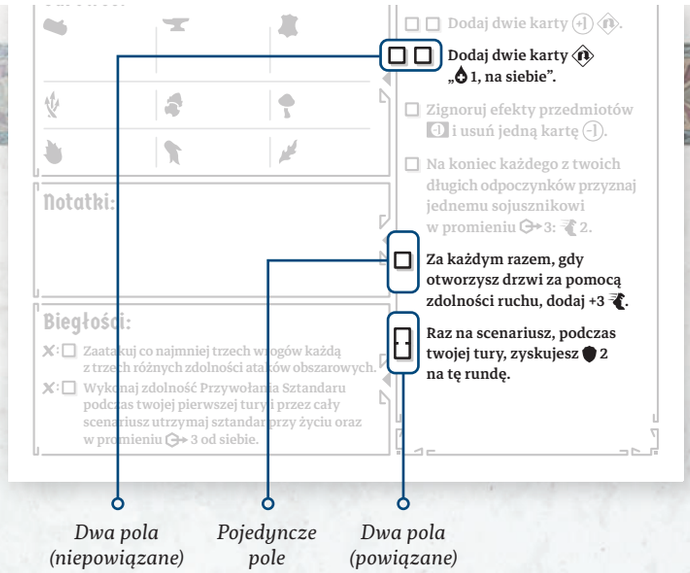
➤ Awans na wyższy poziom

Jeśli suma doświadczenia postaci jest równa lub wyższa niż wymagany poziom doświadczenia, musi ona awansować na wyższy poziom podczas etapu przestoju. Awans na wyższy poziom wymaga określonego doświadczenia, zgodnie z tym, co pokazano na karcie postaci, ale nie wiąże się z poniesieniem kosztu doświadczenia. Suma doświadczenia postaci nie zeruje się, gdy awansuje ona na wyższy poziom.

Jeśli poziom postaci jest niższy niż połowa aktualnego poziomu dobrobytu (zaokrąglamy w górę), może ona awansować podczas etapu przestoju bez spełniania wymogu doświadczenia. Może to zrobić nawet wielokrotnie, o ile jej poziom nie przekracza połowy aktualnego poziomu dobrobytu (zaokrąglamy w górę). Po awansie ustawcie sumę doświadczenia postaci tak, aby odpowiadała wymaganiom nowego poziomu. Ta metoda awansowania jest opcjonalna, w przeciwieństwie do awansowania poprzez zdobywanie doświadczenia.







Awansowanie może odbywać się tylko podczas fazy posterunku. Postacie nie mogą awansować w trakcie scenariusza ani nawet pomiędzy scenariuszami, jeśli drużyna nie powróci do Frosthaven na fazę posterunku (np. gdy drużyna postanawia rozegrać powiązany scenariusz).

Gdy postać awansuje na wyższy poziom, musi wykonać następujące czynności:

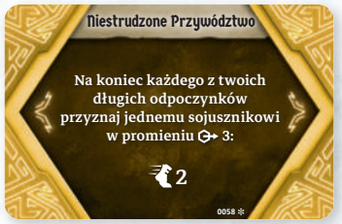
- **Dodanie karty zdolności:** dodaje jedną nową kartę zdolności do swojej puli. Wybrana karta musi pasować do danej klasy i mieć poziom równy nowemu poziomowi lub niższy. Na przykład, gdy postać osiągnie poziom 2, może dodać jedną ze swoich dwóch kart zdolności poziomu 2. Następnie, gdy osiągnie poziom 3, może dodać jedną z dwóch kart zdolności poziomu 3 lub drugą kartę zdolności poziomu 2. Nie zwiększa to maksymalnej wielkości ręki, a jedynie pulę kart dostępnych na początku scenariusza.
- **Zwiększenie punktów życia:** zwiększa maksymalną wartość punktów życia. Na torze poziomów u dołu planszy postaci widniejąca pod nowym poziomem liczba w kolorze czerwonym oznacza nową maksymalną wartość punktów życia.
- **Zdobycie profitu:** zdobywa jeden nowy profit ✕. Nowy profit jest dodawany do listy po prawej stronie karty postaci poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola. Dodatkowe zasady zdobywania profitów opisano poniżej.

PROFITY

Profity pozwalają postaciom dostosować swoje talie modyfikatorów ataku poprzez dodawanie i usuwanie kart na stałe. Gdy postać otrzymuje znacznik profitu, wybiera profit z listy profitów po prawej stronie arkusza postaci, zaznacza odpowiednie pole i rozpatruje wszelkie zmiany w swojej talii modyfikatorów ataku. Efekty profitu są rozpatrywane natychmiast po jego zdobyciu, nawet jeśli został on zdobyty poza etapem przestoju.

Liczba niepowiązanych pól widocznych obok profitu na liście profitów wskazuje, ile razy maksymalnie postać może zdobyć dany profit, przy czym każde pole wymaga jednego znacznika profitu. Niektóre profity mają wiele powiązanych pól, a wszystkie te pola muszą zostać wypełnione znacznikami profitów, aby uzyskać profit jeden raz.

Profit „ignorujesz efekty -1 przedmiotów” ma zastosowanie tylko do dodanych kart -1 modyfikatorów ataku oznaczonych w lewym dolnym rogu niektórych przedmiotów. Profit „ignorujesz efekty scenariusza” dotyczy tylko efektów oznaczonych w księdze scenariuszy jako efekty scenariusza. Jeśli profit zapewnia postaci jakąkolwiek inną korzyść niezwiązaną z jej talią modyfikatorów ataku, może ona dla przypomnienia zachować odpowiednią kartę przypomnienia profitu w swoim aktywnym obszarze.



Karta przypomnienia profitu

Znaczniki profitów można zdobyć na cztery sposoby:

- **Awans na wyższy poziom:** postać zyskuje jeden znacznik profitu za każdym razem, gdy awansuje.
- **Zdobywanie znaczników postępu:** postać zyskuje jeden znacznik profitu za każdym razem, gdy zdobędzie zestaw trzech znaczników postępu.
- **Tworzenie postaci:** za każdym razem, gdy tworzona jest nowa postać, zyskuje ona liczbę znaczników profitu równą liczbie postaci, które w trakcie kampanii zostały wcześniej przeniesione w stan spoczynku przez danego gracza.
- **Osiąganie biegłości:** postać zyskuje jeden znacznik profitu za każdym razem, gdy osiąga nową biegłość.

Czasami postać otrzyma polecenie utraty znaczników postępu. Znaczników profitów nie można jednak utracić, więc znaczniki postępu można utracić tylko do ostatniego pełnego zestawu trzech znaczników. Na przykład, jeśli postać ma osiem znaczników, może stracić do dwóch znaczników, ale nie więcej.

Przejście postaci w stan spoczynku

Jeśli postać spełniła wymagania swojego osobistego zadania, musi przejść w stan spoczynku podczas etapu przestoju, choć może przed tym wykonać wszystkie inne czynności związane z przestojem. Osiągnąwszy to, co zamierzała zrobić, nie ma już motywacji do eksploracji pustkowi pełnych potworów. Postacie w stanie spoczynku nie mogą już uczestniczyć w kampanii wraz z resztą drużyny.

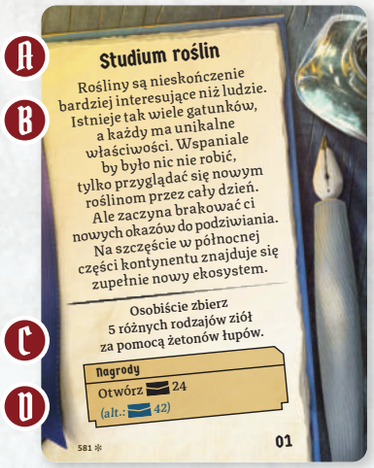
Kiedy postać przechodzi w stan spoczynku, ukończenie jej osobistego zadania zapewnia drużynie 2 punkty dobrobytu i odblokowuje kopertę budynku określoną na karcie osobistego zadania. Jeśli określona koperta jest już odblokowana, zamiast niej zostanie odblokowana koperta alternatywna. Jeśli obie te koperty są już odblokowane, drużyna otrzymuje losowy scenariusz (lub 1 inspirację, jeśli talia ta jest wyczerpana) i losowy schemat przedmiotu (lub 1 inspirację, jeśli talia ta jest wyczerpana).

Postać przechodząca w stan spoczynku może jednorazowo wydać 15 inspiracji, aby dobrać dwa dodatkowe osobiste zadania i wybrać jedno do natychmiastowego wykonania, bez spełniania jego wymagań, a drugie wtasować z powrotem do talii. Dzięki temu drużyna zyskuje 2 dodatkowe punkty dobrobytu i odblokowuje kolejną kopertę budynku. Efekty ukończenia dwóch osobistych zadań po przejściu w stan spoczynku są rozpatrywane jednocześnie, więc nie wpływają na siebie nawzajem.

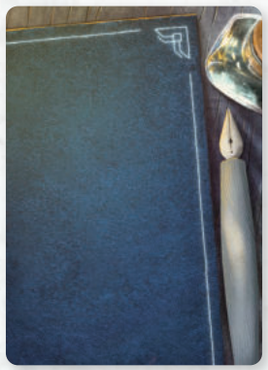
Karta osobistego zadania ma następujące elementy:

- **A** **Tytuł:** tematyczny tytuł zadania.
- **B** **Opis:** krótki opis zadania.
- **C** **Wymagania:** wymagania dotyczące ukończenia zadania.
- **D** **Nagrody:** koperta budynku odblokowywana po ukończeniu zadania.





Awers karty zadania osobistego



Rewers karty zadania osobistego

Po przejściu w stan spoczynku

W przypadku każdej klasy za pierwszym razem, gdy postać danej klasy przechodzi w trakcie kampanii w stan spoczynku, odwróćcie jej planszę postaci na drugą stronę i odszukajcie numer sekcji znajdujący się u dołu. Po tym, jak postać przechodząca w stan spoczynku rozpatrzy ukończenie swojego osobistego zadania, przeczytajcie wskazany fragment z księgi sekcji.

Postacie przechodzące w stan spoczynku zapisujcie w tabeli spoczynku na arkuszu kampanii, odnotowując imię postaci, imię gracza i inne wskazane informacje. Kiedy tworzona jest nowa postać, otrzymuje ona jeden znacznik profitu za każdą postać, która została wcześniej przeniesiona przez danego gracza w stan spoczynku. Jeśli jeden gracz gra solo kilkoma postaciami (patrz str. 69), w tym celu osobno policzy rodowód każdej postaci.

Po przejściu postaci w stan spoczynku jej osobiste zadanie zostaje usunięte z gry, podobnie jak każde dodatkowe osobiste zadanie, które ukończyła po przejściu w stan spoczynku. Materiały postaci są umieszczane z powrotem w odpowiednich pudełkach. Przedmioty są zwracane do dostępnych zasobów, surowce trafiają do zasobów Frosthaven, a złoto zostaje utracone.

Przejście w stan spoczynku może nastąpić tylko podczas etapu przestoju. Postacie nie mogą przejść w stan spoczynku w trakcie scenariusza ani nawet pomiędzy scenariuszami, jeśli drużyna nie powróci do Frosthaven na fazę posterunku (np. gdy drużyna postanawia rozegrać powiązany scenariusz).

➤ Tworzenie postaci

Gdy gracz przeniesie swoją poprzednią postać w stan spoczynku lub po prostu chce spróbować czegoś nowego, może stworzyć nową postać podczas etapu przestoju.

Jeśli poprzednia postać nie przeszła jeszcze w stan spoczynku, gracz może albo odłożyć ją na bok, by zagrać nią później, albo ją porzucić. W przypadku odłożenia na bok osobiste zadanie, przedmioty, złoto i surowce odkładanej postaci zostaną zachowane. Jeśli postać zostanie porzucona, jej osobiste zadanie zostanie wtasowane z powrotem do talii, przedmioty wrócą do dostępnych zasobów, surowce trafią do zasobów Frosthaven, a złoto przepadnie.

Podczas tworzenia postaci gracz może wybrać dowolną klasę bez aktywnej postaci. Dotyczy to również klas, którymi już grano w kampanii, o ile wszystkie poprzednie postacie wybranej klasy zostały przeniesione w stan spoczynku lub porzucone (ale nie odłożone na bok). W miarę postępów w kampanii odblokowywane będą nowe klasy.

POCZĄTKOWE KORZYŚCI

Nowa postać dobiera dwa zadania osobiste, wybiera jedno z nich i wtasowuje drugie z powrotem do talii. Może się zdarzyć, że talia zadań osobistych ulegnie wyczerpaniu. Gdy tak się stanie, nowe postacie stworzone w trakcie kampanii nie otrzymają osobistych zadań, a zatem nie będą mogły przejść w stan spoczynku. Gracze nadal mogą odłożyć lub porzucić takie postacie, kiedy tylko zechcą.

Nowa postać rozpoczyna grę z (10 × D + 20) złota, gdzie „D” to aktualny poziom dobrobytu. To początkowe złoto musi zostać natychmiast wydane na przedmioty z dostępnego asortymentu. Niewydane kwoty przepadają.

Nowa postać zyskuje liczbę znaczników profitów równą liczbie postaci wcześniej przeniesionych w stan spoczynku w trakcie kampanii przez danego gracza.

AWANS Z DOBROBYTU

W związku z tym, że nowa postać zawsze zaczyna na poziomie 1, może natychmiast awansować bez konieczności spełnienia wymogu doświadczenia, nawet wielokrotnie, o ile jej poziom nie przekracza połowy aktualnego poziomu dobrobytu (zaokrąglamy w górę). Po awansie gracz powinien ustawić sumę doświadczenia tak, aby odpowiadała wymaganiom nowego poziomu.



➤ Wytwarzanie przedmiotów

Przedmioty inne niż mikstury mogą być wytwarzane poprzez interakcję z budynkiem Rzemieślnika. Postacie wytwarzają przedmiot, wydając wymagane surowce lub inne przedmioty. Podczas opłacania kosztów wytwarzania surowce materiałowe nie mogą być pobierane z zasobów Frosthaven, choć surowce zielarskie już tak. Postać wytwarzająca otrzymuje jedną kopię wytworzonego przedmiotu.

Na początku kampanii do wytworzenia dostępne są tylko przedmioty 001–010. W miarę ulepszania Rzemieślnika i odkrywania przez drużynę nowych schematów przedmiotów – do dostępnych zasobów przedmiotów do wytworzenia będzie dodawanych więcej pozycji. Dowolny przedmiot z dostępnych zasobów może zostać wytworzony.

Jeśli dany przedmiot jest wymagany do wytworzenia innego przedmiotu, a wszystkie jego egzemplarze znajdują się w posiadaniu innych członków drużyny, postać wytwarzająca może wydać złoto, surowce lub przedmioty wymienione jako koszt wymaganego przedmiotu, zamiast poświęcać sam ten przedmiot.

WYTWARZANIE PRZEDMIOTU



Przykład: *Włócznia Sztandaru postanawia wytworzyć Wzmocnioną Tarczę. Odejmuje 1 z osobistych zasobów, zwraca Prymitywną Tarczę 010 do dostępnych zasobów do wytworzenia i otrzymuje Wzmocnioną Tarczę 015.*

➤ Warzenie mikstur

Mikstury mogą być warzone poprzez interakcję z budynkiem Alchemika. Postacie warzą miksturę, wydając dowolne dwa surowce zielarskie z zasobów Frosthaven lub własnych, w dowolnej kombinacji. Aby ustalić, która mikstura zostanie uwarzona, musicie sprawdzić kombinację tych dwóch ziół na karcie alchemii. Warząca postać otrzymuje jedną kopię uwarzonej mikstury, którą może zatrzymać lub natychmiast przekazać innemu członkowi drużyny.

Na początku kampanii wszystkie okna na karcie alchemii są zamknięte, więc formuły mikstur są nieznane. Za pierwszym razem, gdy podczas kampanii zostanie uwarzona nowa kombinacja, otwórzcie i oderwijcie odpowiednie okienko na karcie alchemii, aby ujawnić miksturę. Po ujawnieniu mikstury nie możecie cofnąć tej akcji. Po tym, jak postać warząca zdobędzie jedną kopię warzonej mikstury, przenieście wszystkie pozostałe kopie do dostępnych zasobów do wytworzenia.

ALCHEMIK: POZIOM 2

Po ulepszeniu Alchemika do poziomu 2 możecie destylować warzone mikstury. Postacie destylują miksturę, przenosząc ją ze swojej puli przedmiotów do puli przedmiotów do wytworzenia. Postać destylująca zdobywa dowolne surowce zielarskie wymagane do uwarzenia mikstury. Jeśli ta sama mikstura została ujawniona w kilku oknach karty alchemii, postać destylująca może wybrać jeden surowiec z dowolnej z tych formuł. Mikstury, które nie zostały jeszcze ujawnione na karcie alchemii, nie mogą być destylowane.

ALCHEMIK: POZIOM 3

Po ulepszeniu Alchemika do poziomu 3 możecie warzyć potężniejsze mikstury, wydając dowolne trzy surowce zielarskie. Każda z tych kombinacji trzech ziół ma własne okno na karcie alchemii. Wszystkie kombinacje trzech ziół warzone z dwóch lub więcej tych samych surowców zielarskich tworzą tę samą miksturę, której nie można destylować.

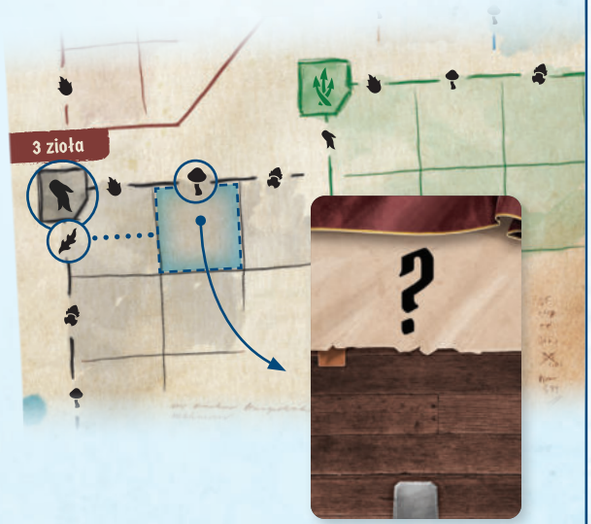


WARZENIE Z DWÓCH ZIÓŁ



Przykład: *Włócznia Sztandaru decyduje się uwarzyć miksturę z dwóch surowców zielarskich. Odejmuje 1 skałokorzeń ze swoich osobistych zasobów i 1 siekiernik z zasobów Frosthaven, a następnie otwiera odpowiednie okno karty alchemii i otrzymuje ujawnioną miksturę.*

WARZENIE Z TRZECH ZIÓŁ



Przykład: *Włócznia Sztandaru postanawia uwarzyć miksturę z wykorzystaniem trzech surowców zielarskich. Odejmuje 1 skałokorzeń, 1 śnieżny oset i 1 trupownik z zasobów Frosthaven, a następnie otwiera odpowiednie okno karty alchemii i otrzymuje ujawnioną miksturę.*



➤ Sprzedaż przedmiotów

Przedmioty z puli postaci mogą zostać sprzedane podczas etapu przestoju. Gdy postać zdobędzie kolejną kopię przedmiotu, który już posiada, musi go natychmiast sprzedać. Kiedy postać sprzedaje przedmiot dostępny do kupienia, otrzymuje złoto równe połowie jego kosztu (zaokrąglamy w dół). Gdy postać sprzedaje przedmiot dostępny do wytworzenia, zyskuje 2 sztuki złota za każdy surowiec lub przedmiot wymagany do jego wytworzenia. Po sprzedaży przedmioty wracają do odpowiednich dostępnych zasobów.

➤ Zakup przedmiotów

Przedmioty nie mogą być swobodnie kupowane do momentu wzniesienia budynku 37. Do tego czasu przedmioty z dostępnych zapasów można kupić tylko za startowe złoto po stworzeniu nowej postaci lub gdy efekt gry wyraźnie na to pozwala.

Naklejka 13
(zakryjcie powyższy tekst „Zakup przedmiotów”)

Naklejka 14

5. Budowa

Po etapie przestoju drużyna może wznosić, ulepszać i odbudowywać budynki. **Domyślnie może wznieść lub ulepszyć jeden budynek, a następnie pozwolić na utratę 2 morale w celu wzniesienia lub ulepszenia drugiego budynku.** Budynki nie mogą być ulepszane, gdy są zniszczone. Drużyna może również odbudować dowolną liczbę zniszczonych budynków, ale dopiero po zakończeniu budowy i po ulepszeniu.

Budowanie i ulepszanie zawsze wymaga dobrobytu. Budowę lub ulepszenie można przeprowadzić tylko wtedy, gdy aktualny poziom dobrobytu spełnia lub przekracza wymóg dobrobytu dla danej budowy lub ulepszenia, który jest podany obok kosztu budowy (na planszy mapy) lub kosztu ulepszenia (na karcie budynku).

Gdy budowa lub ulepszenie powoduje wzrost poziomu dobrobytu, każda postać, której poziom jest niższy niż połowa nowego poziomu dobrobytu (zaokrąglonego w górę), może natychmiast awansować bez spełniania wymogu doświadczenia, nawet wielokrotnie, o ile jej poziom nie przekracza połowy nowego poziomu dobrobytu (zaokrąglonego w górę). Po awansie gracz musi zaktualizować sumę doświadczenia tak, aby odpowiadała wymaganiom nowego poziomu.

Naklejka 15



Budowanie

Aby wznieść odblokowany budynek, drużyna musi opłacić jego koszt budowy, który jest pokazany na naklejce „L0" budynku (lub w niektórych przypadkach wydrukowany bezpośrednio na planszy mapy) za pomocą surowców z zasobów Frosthaven.

Po opłaceniu tego kosztu zakryjcie budynek pasującą naklejką poziomu 1 i w odpowiednim miejscu talii budynków włóżcie odpowiadającą mu kartę poziomu 1.

Drużyna otrzymuje premię za dobrobyt i stosuje wszelkie inne jednorazowe efekty wskazane na karcie budynku. Podczas następnej fazy posterunku rozpatrzony zostanie normalny efekt budynku, po czym dostępne będą jego interakcje (o ile nie zostanie zniszczony).

Ulepszenie

Aby ulepszyć istniejący budynek, drużyna musi zapłacić koszt jego ulepszenia, który jest pokazany na normalnej stronie bieżącej karty budynku. Musi do tego użyć surowców z zasobów Frosthaven.

Po opłaceniu tego kosztu zakryjcie starą naklejkę naklejką następnego poziomu i zastąpcie poprzednią kartę w talii budynków kartą następnego poziomu.

Drużyna zyskuje premię za dobrobyt i stosuje wszelkie inne jednorazowe efekty wskazane na nowej karcie budynku.

Odbudowa

Aby odbudować zniszczony budynek, drużyna musi zapłacić koszt odbudowy, który jest pokazany na zniszczonej stronie karty budynku. Musi do tego użyć surowców z zasobów Frosthaven.

Po opłaceniu tego kosztu odwróćcie kartę budynku w talii budynków z powrotem na jej normalną stronę.

Podczas następnej fazy posterunku rozpatrzony zostanie normalny efekt budynku, a jego interakcje będą ponownie dostępne (chyba że zostanie zniszczony).

Warianty gry

➤ Tryb swobodny

W trybie swobodnym drużyna może rozegrać dowolny odblokowany scenariusz, niezależnie od jego wymagań. Gdy rozgrywacie scenariusz w trybie swobodnym, zignorujcie wszystkie efekty kampanii. Oznacza to, że nie rozpatrujecie żadnych wydarzeń, czas nie upływa, a drużyna nie zdobywa doświadczenia, łupów, skarbów, znaczników wyboru, postępów w zadaniach osobistych, nagród, przedmiotów do odblokowania itp. Wynik scenariusza nie ma wpływu na kampanię. Ukończone scenariusze możecie jednak rozegrać ponownie w ramach kampanii (tj. nie w trybie swobodnym), o ile drużyna nadal spełnia ich wymagania.

➤ Klasy mieszane

Podczas tworzenia nowej postaci we *Frosthaven* można wybrać dowolną odblokowaną klasę z innej gry serii *Gloomhaven*. Analogicznie każda odblokowana klasa z *Frosthaven* może zostać wybrana podczas tworzenia nowej postaci w innej grze z serii *Gloomhaven*. Klasy mogą zachować wszystkie swoje dotychczasowe ulepszenia, ale niektóre z nich mogą być niezbalansowane. Nowe arkusze postaci dla tych klas, zawierające cechy i inne przydatne dodatki (w języku angielskim), znajdziecie na stronie *cephalofair.com/frosthaven*.

➤ Tymczasowe ulepszenia

W tym wariancie naklejki ulepszeń są usuwane, gdy postać przechodzi w stan spoczynku. Możecie to sobie ułatwić, umieszczając naklejki na koszulkach na karty zamiast bezpośrednio na kartach zdolności bądź stosując naklejki wielokrotnego użytku (sprzedawane osobno). Tymczasowe ulepszenia mają obniżony koszt: najpierw obliczcie normalny koszt ulepszenia, uwzględniając wszelkie zniżki. Następnie, jeśli akcja posiada co najmniej jedno wcześniejsze ulepszenie, zmniejszcie koszt o 20 sztuk złota. Na koniec zmniejszcie koszt o 20% (zaokrąglijcie w górę).

➤ Zmniejszona losowość

W tym wariancie drużyny, które preferują mniejszy udział czynnika losowego, mogą zmniejszyć zakres wyników wywoływanych przez karty modyfikatorów ataku. Traktujcie wszystkie karty ⊘ i ✦ jako karty -2, a wszystkie karty 2× i ◈ jako karty +2. Choć karty te nie mają już tych samych modyfikatorów, to efekt ikony przetasowania nadal obowiązuje. Wariant ten nie wpływa na żadne efekty przedmiotów ani inne efekty, które odnoszą się do kart ⊘ lub 2×.

➤ Tryb solo

Pojedynczy gracz może grać solo, kontrolując dwie lub więcej postaci. W związku z tym, że gra solo zmniejsza niepewność i ułatwia koordynację, w tym wariancie wskazane jest zwiększenie poziomu trudności. W trybie solo poziom scenariusza oblicza się w inny sposób: najpierw trzeba ustalić średni poziom wszystkich postaci w scenariuszu, a do wyniku dodać 1. Uzyskany rezultat następnie podzielić przez 2, a wynik zaokrąglić w górę. Na przykład zalecany poziom scenariusza dla trzech postaci na poziomie 4 wyniesie $(4 + 4 + 4) \div 3 \div 2 = 2$, ale w trybie solo wyniesie $(((4 + 4 + 4) \div 3) + 1) \div 2 = 3$.

➤ Jawne informacje

W tym wariancie drużyny, które chcą grać z mniejszą liczbą ograniczeń, mogą swobodnie dzielić się informacjami na temat tego, jakie karty mają na ręce, i omawiać szczegóły swoich planów w trakcie wybierania kart, co normalnie jest niedozwolone ze względu na ograniczenia w komunikacji. Nie jest to zalecany sposób prowadzenia gry, ale niektóre drużyny mogą go preferować. W związku z tym, że gra z jawnymi informacjami zmniejsza niepewność i ułatwia koordynację, sugerujemy zwiększenie poziomu trudności przez obliczanie scenariusza tak jak w trybie solo.



➤ Permanentna śmierć

W tym wariancie widmo śmierci czeka na drużyny, które pragną gry o wyższą stawkę. Kiedy wartość punktów życia postaci spadnie do zera, umiera ona, zamiast paść z wyczerpania. Postacie nadal mogą ulec wyczerpaniu, jeśli nie są w stanie zagrać dwóch kart lub wykonać długiego odpoczynku – wtedy przeżywają i mogą w dalszym ciągu uczestniczyć w przyszłych scenariuszach, nawet jeśli bieżący scenariusz zostanie przegrany.

Gdy postać umiera, zostaje usunięta z kampanii na koniec bieżącego scenariusza. Jej osobista misja jest wtasowywana z powrotem do talii. Materiały postaci są umieszczane z powrotem w odpowiednich pudełkach. Przedmioty postaci są zwracane do dostępnych zasobów, surowce trafiają do zasobów Frosthaven, a złoto przepada. Gracz, którego postać zginęła, musi stworzyć nową postać podczas etapu przestoju następnej fazy posterunku (lub jeśli następny scenariusz jest ściśle powiązany – bezpośrednio przed rozpoczęciem scenariusza).

Kiedy postać ulegnie wyczerpaniu, nadal występują wszystkie normalne efekty wyczerpania, z tą różnicą, że w tym wariancie jej figurka pozostaje na mapie i nadal może zostać wzięta na cel przez ataki potworów i inne zdolności. Wyczerpane postacie nadal nie mogą działać w żaden sposób i na potrzeby skupienia są uważane za posiadające inicjatywę 99.

➤ Zmiana konfiguracji postaci

W tym wariancie drużyny, które chcą bardziej elastycznych postaci, mogą zapłacić za zmianę ich konfiguracji. Podczas etapu przestoju w fazie posterunku postać może wydać złoto równe 10-krotności jej aktualnego poziomu w celu zmiany konfiguracji. Pozwala to wyzerować wszystkie poprzednie wybory kart zdolności. Kiedy postać dokonuje zmiany konfiguracji, zwraca wszystkie karty zdolności ze swojej puli, które nie są na poziomie 1 lub X, a następnie dokonuje nowego wyboru na każdym poziomie, zgodnie z normalnymi zasadami awansowania, aż osiągnie swój obecny poziom.



➤ Losowe lochy

W tym wariancie drużyna może spróbować swoich sił w losowym lochu zamiast w oficjalnym scenariuszu. Można to zrobić w ramach trwającej kampanii lub jako jednorazową sesję w trybie swobodnym.

Każdy losowy loch składa się z trzech losowo wygenerowanych pomieszczeń. Aby go ukończyć, drużyna musi wyeliminować potwory ze wszystkich trzech pomieszczeń. Pomieszczenia te ujawniane są pojedynczo, a każde nowe pomieszczenie pojawia się dopiero po otwarciu drzwi przez postać. Każde pomieszczenie jest generowane poprzez dobranie karty losowego pomieszczenia i karty losowego rozstawienia.

Stwórzcie talię łupów z 24 kart: 12 kart pieniędzy, 2 kart każdego surowca materiałowego i 1 karty każdego surowca zielarskiego.

KARTA LOSOWEGO POMIESZCZENIA

Karta losowego pomieszczenia składa się z następujących elementów:

A **Tytułowy rzeczownik:** w połączeniu z dopełnieniem z karty losowego rozstawienia tworzy pełną nazwę pomieszczenia.

B **Kafle mapy:** kafle mapy stanowiące dane pomieszczenie. W tym miejscu pokazane są również wszelkie wymagane kafelki nakładek, a także 12 oznaczeń mapy do umieszczenia różnych elementów pokazanych na karcie losowego rozstawienia. Jeśli kafelki nakładek danego typu skończą się w drugim lub trzecim pomieszczeniu, użyjcie podobnych kafelków nakładek.

C **Lokalizacje wejść i wyjść:** położenie wejść oraz wyjść z pomieszczenia. Zawsze odpowiadają one najbliższemu polu granicznemu kafla mapy z łącznikiem. W pierwszym pomieszczeniu każda postać zaczyna na dowolnym pustym polu w promieniu dwóch pól od wejścia. Jeśli pierwsze pomieszczenie ma dwa wejścia, drużyna musi wybrać tylko jedno.

D **Rodzaje wejść i wyjść:** rodzaje wejść i wyjść do pomieszczenia. Są one oznaczone jako „A" lub „B". Jeśli pomieszczenie ma dwa wyjścia, drużyna musi wybrać tylko jedno. Jeśli pomieszczenie ma dwa wejścia, drużyna musi skorzystać z tego, które odpowiada wybranemu przez nią wyjściu z poprzedniego pomieszczenia. Jeśli na odwrocie następnej karty pomieszczenia nie ma pasującego wejścia, dobierzcie nową kartę, aż pojawi się taka z pasującym wejściem.

E **Kary:** kary za ujawnienie pomieszczenia. W przypadku zalecanego poziomu trudności nie stosuje się żadnej kary w pierwszym pomieszczeniu, w drugim pomieszczeniu stosuje się karę mniejszą, a w trzecim pomieszczeniu karę większą. Drużyna może dowolnie skalować poziom trudności, dostosowując liczbę i dotkliwość tych kar. Jeśli kara za pierwsze pomieszczenie odnosi się do postaci, która otworzyła drzwi, drużyna może zdecydować, kogo ona dotyczy.

KARTA LOSOWEGO ROZSTAWIENIA

Karta losowego rozstawienia składa się z następujących elementów:

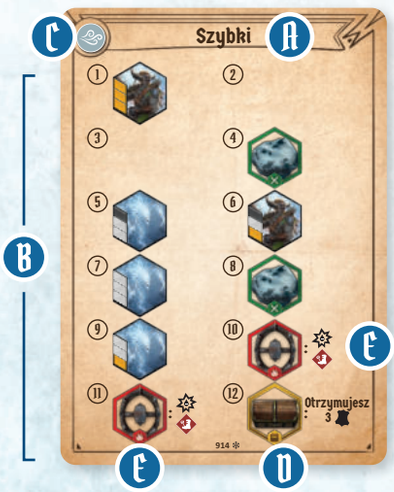
A **Dopełnienie tytułu:** w połączeniu z tytułowym rzeczownikiem z karty losowego pomieszczenia tworzy pełną nazwę pomieszczenia.

B **Cechy rozstawienia:** lista potworów, płytek i żetonów w pomieszczeniu. Umieśćcie te elementy na wskazanych polach w pomieszczeniu, odwołując się do 12 oznaczeń mapy widocznych na karcie losowego pomieszczenia. Podobnie jak w przypadku normalnego przygotowania scenariusza, rozmieszczenie i ranga potworów zależą od liczby postaci w drużynie.

C **Nasycenie żywiołami:** kiedy to pomieszczenie zostanie odkryte, na koniec bieżącej tury następuje nasycenie dowolnym przedstawionym żywiołem.

D **Zawartość skarbów:** zawartość wszystkich kafelków skarbów w pomieszczeniu. Określone łupy, które są ważne dla kampanii, nigdy nie pojawią się w losowym lochu.

E **Rodzaje pułapek:** rodzaje pułapek znajdujących się w pomieszczeniu.



Awers karty losowego rozstawienia



Rewers karty losowego rozstawienia



Awers karty losowego pomieszczenia



Rewers karty losowego pomieszczenia

RODZAJE WEJŚĆ I WYJŚĆ



Wejście A *Wejście B* *Wyjście A* *Wyjście B*



Dodatek A: Spis komponentów



1 *plansza mapy*



1 *instrukcja*



1 *księga scenariuszy*



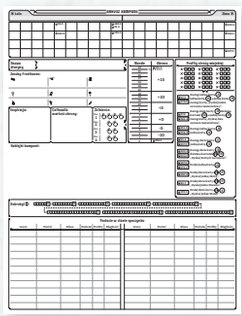
1 *księga sekcji*



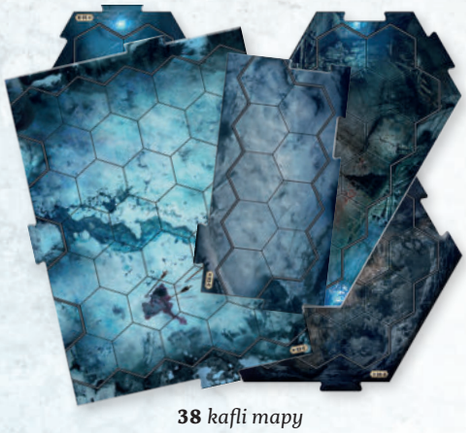
1 *instrukcja przygotowania*



1 *karta alchemii*



1 *plik arkuszy kampanii*



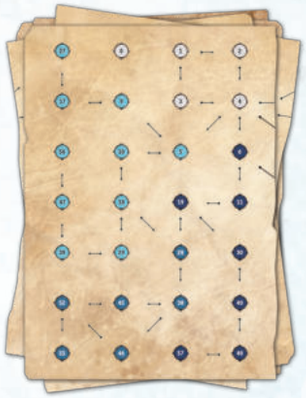
38 *kafli mapy*



6 *arkuszy naklejek*



1 *zapieczętowana księga zagadek*



5 *schematów blokowych scenariuszy*



225 *kafelków nakładek*



327 *kartonowych figurek potworów*



1 *plansza żywiołów z* **1** *znacznikiem rundy i* **6** *żetonami żywiołów*



18 *małych pudełek zawierających figurki postaci*



17 *zapieczętowanych kopert*

UKRYTA ZAWARTOŚĆ?

Zawartość kopert nie została uwzględniona w tym spisie. Pełną listę elementów można znaleźć na stronie albipolska.pl/frosthaven-pl/

17 DUŻYCH PUDEŁEK (6 NIEZAPIECZĘTOWANYCH, 11 ZAPIECZĘTOWANYCH)



17 *plansz postaci*



503 *karty zdolności postaci*



85 *żetonów postaci*



30 *specjalnych żetonów postaci*



24 *kafelki nakładek postaci <zablokowane klasy>*



18 *kartonowych figurek postaci*



45 *kartonowych figurek przywołańców postaci*



303 *karty modyfikatorów ataku postaci*

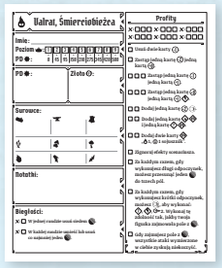


51 *kart przypomnień profitów*



17 *żetonów kolejności inicjatywy postaci*





17 *plików arkuszy postaci*



4 *karty pomocy*



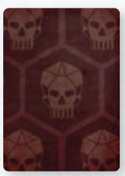
29 *kart budynków*



10 *kart zadań osobistych*



24 *karty losowych pomieszczeń*



24 *karty losowego rozstawienia*



247 *kart wydarzeń*



379 *kart przedmiotów*



25 *kart losowych przedmiotów*



15 *kart losowych schematów przedmiotów*



60 *kart celów bitewnych*



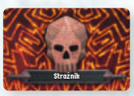
59 *kart łupów*



7 *kart losowych scenariuszy*



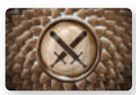
45 *kart wyzwań*



344 *karty zdolności potworów*



55 *kart straży miejskiej*



165 *kart modyfikatorów ataku*



13 *przekładek*



49 *żetonów inicjatywy potworów*



25 *żetonów pomocy scenariusza*



32 *karty statystyk bossów*



48 *kart statystyk potworów*



6 *kopert statystyk potworów*



4 *tarcze postaci*



Ponad **30** *plastikowych podstawek*

1 *tacka na żetony, z pokrywką*

1 *tacka na kafelki, z pokrywką*

2 *tacki na karty*



Ponad **60** *żetonów obrażeń*



Ponad **20** *żetonów łupów*



Ponad **100** *żetonów stanów*

CZEGOŚ BRAKUJE?

Jeśli odkryjecie, że brakuje wam jakichkolwiek elementów, możecie skontaktować się z nami w celu ich uzupełnienia: albipolska.pl/kontakt.

Dodatek B: Omówienie tury potworów



Ścieżka ruchu | *Prawidłowy ruch* | *Nieprawidłowy ruch* | *Pole ataku* | *Skupienie na wrogu* | *Zaatakowany wróg* | *Wartość inicjatywy*

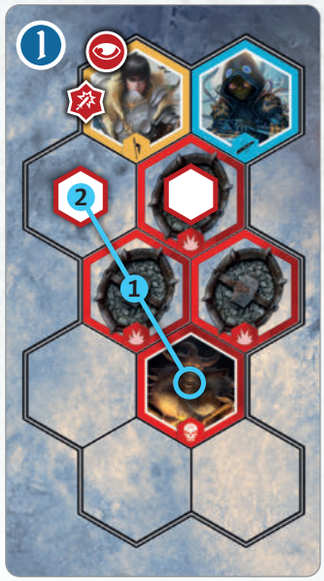
1. Wstępne sprawdzenie

1 Sprawdzenie stanów i zdolności ataku

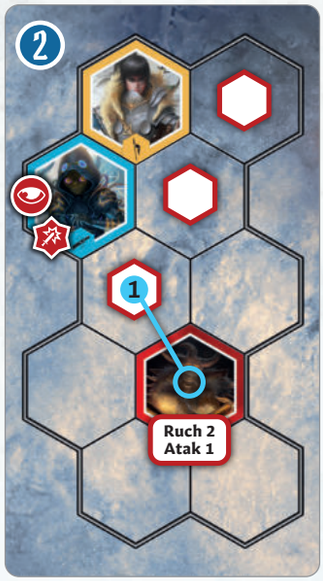
- Każdy potwór z lub bez zdolności ataku znajduje punkt skupienia i porusza się tak, jakby atakował pojedynczy cel w walce wręcz.
- Każdy potwór z ignoruje wszystkie zdolności ruchu.
- Każdy potwór z nie może znaleźć punktu skupienia, nie porusza się i ignoruje wszystkie zdolności.

2 Sprawdzenie ścieżki ruchu

Sprawdźcie ścieżki ruchu do pól ataku (tj. pól, z których można wykonać atak). Pola te są na diagramach oznaczone ikoną . Jeśli nie jest dostępna żadna ścieżka, potwór nie może znaleźć punktu skupienia i nie będzie się poruszał ani atakował.



Algoks Strażnik skupia się na wrogu, którego może zaatakować, odpalając przy tym najmniej pułapek.



Algoks Strażnik skupia się na wrogu, którego może zaatakować, zużywając najmniej punktów ruchu.

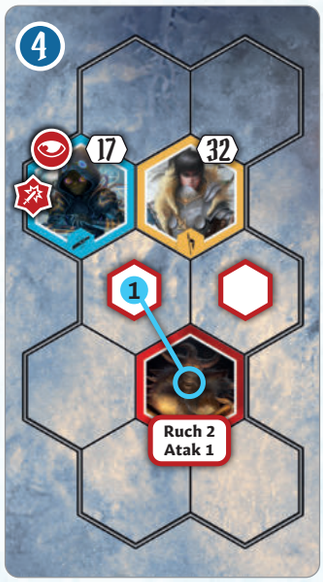
2. Znalezienie punktu skupienia

Potwór znajduje pole ataku i skupia się na wrogu według następującej listy priorytetów:

1. Pole ze ścieżką ruchu, która przechodzi przez mniej pól wywołujących negatywny efekt.
2. Pole ze ścieżką ruchu wymagającą mniejszej liczby punktów ruchu.
3. Wróg znajdujący się bliżej w zasięgu.
4. Wróg wcześniejszy w kolejności inicjatywy, zgodnie z normalnymi zasadami rozstrzygania remisów inicjatywy (patrz str. 19).



Obaj wrogowie wymagają takich samych ścieżek ruchu, więc Algoks Strażnik skupia się na wrogu znajdującym się bliżej.

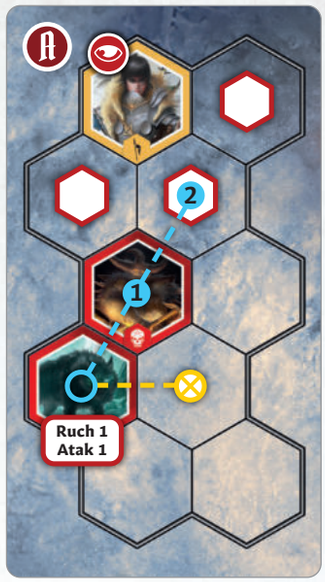


Obaj wrogowie znajdują się w równej odległości, więc Algoks Strażnik skupia się na wrogu znajdującym się wcześniej w kolejności inicjatywy.

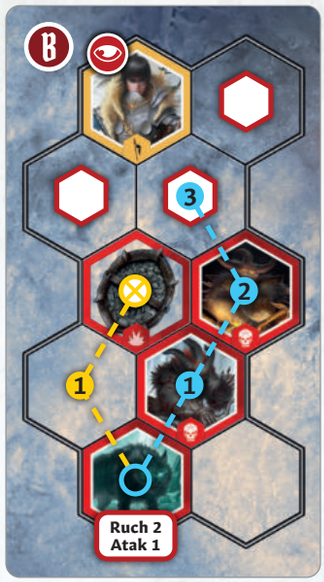
3. Rozpatrzenie zdolności potwora

Potwór używa wszystkich swoich zdolności kolejno od góry do dołu (ruch, atak i inne zdolności). W przypadku zdolności ruchu przestrzegajcie następujących zasad:

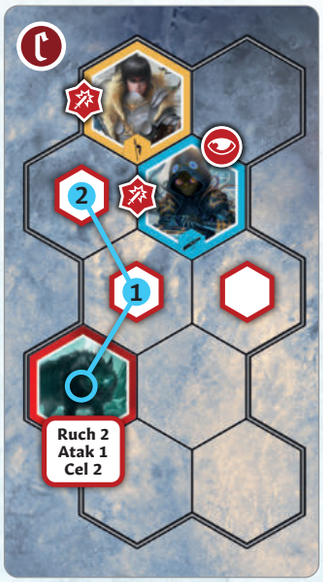
- **A** Potwór musi zakończyć swój ruch z krótszą drogą do pola ataku, niż miał przed ruchem. Jeśli to nie jest możliwe, nie porusza się.
- **B** Potwór wybiera ścieżkę ruchu, która przechodzi przez mniej pól wywołujących negatywny efekt.
- **C** Potwór porusza się do pola ataku, z którego może zaatakować swój cel. Jeśli może atakować wielu wrogów, zamiast tego przesuwa się na pole, z którego może atakować swój punkt skupienia i najwięcej innych wrogów.
- **D** Potwór porusza się na pole, z którego może wykonać najwięcej ataków dystansowych bez niekorzyści.
- **E** Jeśli potwór może poruszyć się na kilka pól, które maksymalizują poprzednie priorytety, porusza się na pole, które wymaga najmniejszej liczby punktów ruchu.
- **F** W przypadkach, gdy ruch potwora jest nadal niejednoznaczny, decyzję podejmuje drużyna.



Ogar potrzebuje 2 punktów ruchu, aby skrócić drogę do pola ataku, ale ma tylko 1, więc się nie porusza.



Ogar ma wystarczającą liczbę punktów ruchu, aby skrócić drogę do pola ataku, ale tylko wtedy, gdy odpali pułapkę, więc się nie rusza.



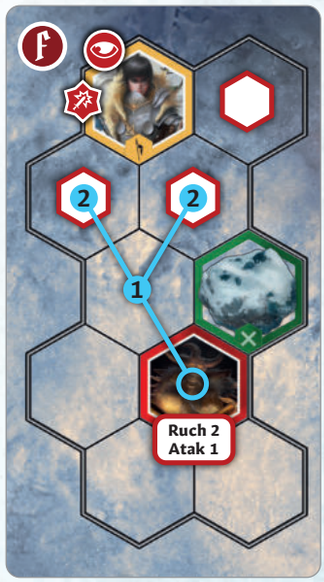
Ogar może zaatakować dwóch wrogów, więc porusza się na jedyne pole ataku, z którego może zaatakować obu wrogów.



Algoks Łucznik przechodzi na najbliższe pole ataku, z którego może zaatakować wszystkich trzech wrogów i wykonać tylko jeden atak z niekorzyścią.



Algoks Łucznik jest zamroczony i będzie atakował z niekorzyścią niezależnie od sytuacji, więc nie oddala się od punktu skupienia.



Algoks Strażnik ma dwa równorzędne pola ataku, więc drużyna decyduje, na które z nich się poruszy.

Dodatek C: Ważne kwestie do przypomnienia

Ataki i obrażenia

- Dla każdego celu zdolności ataku dobierana jest osobna karta modyfikatora ataku.
- Premia do tarczy zmniejsza tylko obrażenia od ataków, a nie z innych źródeł, ale jeśli jest aktywna, stosuje się ją do wszystkich nadchodzących ataków.
- Nawet jeśli atak nie zadaje obrażeń (np. po dobraniu karty ⊘), wszystkie dodane efekty ataku nadal są stosowane.
- Postać może zanegować wszystkie obrażenia z jednego źródła, tracąc jedną kartę z ręki lub dwie karty ze swojego stosu kart odrzuconych.

Błogosławieństwo i klątwa

- Gdy w scenariuszu występują dwie przeciwne frakcje potworów, używają one dwóch różnych talii modyfikatorów ataku (M i A), przez co błogosławieństwo i klątwa oddziałują na nie osobno.
- Niewrażliwość na klątwę zapobiega dodaniu karty klątwy do talii figurki, ale nie zapobiega działaniu dobranej karty klątwy.
- Karty błogosławieństw i klątw wracają do zasobów po ich rozpatrzeniu, zamiast trafiać na stos kart odrzuconych. Na koniec każdego scenariusza są one usuwane ze wszystkich talii.

Potwory

- Co rundę dobierana jest karta zdolności potwora dla każdego zestawu potworów na mapie. Wszystkie potwory z jednego zestawu używają tej samej karty zdolności.
- Potwór używa w danej rundzie tylko zdolności wymienionych na jego karcie zdolności.
- Do czasu swojej tury potwór nie stosuje żadnych aktywnych premii ze swojej karty zdolności.
- Jeśli potwór nie może znaleźć punktu skupienia, nie porusza się.
- Jeśli potwór nie będzie wykonywał ataku w swojej turze lub jest rozbrojony, znajdzie punkt skupienia jak przy ataku wręcz w jeden cel.

Postacie

- Postacie początkowo korzystają z talii startowych kart modyfikatorów ataku, składających się z 20 kart, oznaczonych 1, 2, 3, 4. Zaawansowane karty modyfikatorów ataku są zdobywane tylko podczas zdobywania profitów.
- Postać nie może wykonać dwóch akcji górnych ani dwóch akcji dolnych. W przypadku akcji podstawowych „ **2**” jest zawsze akcją górną, a „ **2**” jest zawsze akcją dolną.
- Wyczerpanie nie zmniejsza liczby postaci w scenariuszu w odniesieniu do zmiennych takich jak punkty życia potworów lub efekty scenariusza.

Przywołańce

- Przywołańce muszą być umieszczane na pustych polach sąsiadujących z przywoływaczem. Jeśli takie pola nie są dostępne, figurka nie zostaje przywołana.
- Przywołańce nie są bezpośrednio kontrolowane przez ich przywoływacza. Większość przywołańców przestrzega automatycznych zasad dotyczących potworów.

Żywioły i łupy

- Wszystkie potwory, z wyjątkiem sojuszników postaci, po śmierci upuszczają żeton łupu.
- Wszystkie postacie zbierają łupy z zajmowanego przez siebie pola na koniec swojej tury, a nie na koniec każdego ruchu. Potwory i przywołańce nie zbierają łupów na koniec tury.
- W związku z tym, że nasycenie następuje dopiero na koniec tury, każdy zużywany żywioł musi być już silny lub słabnący na początku tury, przed jakimkolwiek nasyceniem.

Szczegóły scenariusza

- Zalecany poziom scenariusza to połowa średniego poziomu postaci (zaokrąglamy w górę).
- Postacie mogą wnieść do scenariusza liczbę małych przedmiotów równą połowie ich poziomu (zaokrąglamy w górę).
- Koniec scenariusza może nastąpić tylko na koniec rundy.

Dodatek D: Koszty ulepszeń

Stop! Nie czytajcie tego dodatku, dopóki nie zostanie wzniesiony budynek 44.

Każdy rodzaj ulepszenia ma koszt bazowy, który jest określony przez tabelę kosztów widoczną po prawej. Koszt ten może zostać zmodyfikowany w zależności od tego, która zdolność jest ulepszana. Jeżeli ma to znaczenie, zastosujcie następujące modyfikatory kosztu, jeden po drugim, według podanej kolejności:

1. Jeśli zdolność skierowana jest na kilka figurek lub kafelków, podwójcie jej koszt. Dotyczy to zdolności, które przywołują lub wpływają na wielu sojuszników lub żetony, oraz zdolności, które mogą być skierowane na wiele figurek lub żetonów. Nie dotyczy to celu, pola obszarowego efektu ani ulepszeń żywiołów.
2. Jeśli akcja ma ikonę utraty, ale nie ma ikony trwałości, zmniejszcie jej koszt o połowę.
3. Jeśli zdolność zapewnia trwałą premię, niezależnie od tego, czy akcja ma ikonę utraty, czy nie, potrójcie jej koszt. Nie dotyczy to ulepszeń statystyk przywołańców.
4. Za każdy poziom karty zdolności powyżej poziomu 1 dodajcie do kosztu 25 sztuk złota.
5. Za każde ulepszenie już dołączone do akcji dodajcie do kosztu 75 sztuk złota.

Niektóre ulepszenia nie pasują do kategorii w tabeli kosztów. Przy określaniu ich kosztu bazowego traktujcie pułapki zadające obrażenia jako ulepszenia „+1” (50 sztuk złota), pułapki leczące jako ulepszenia „+1” (30 sztuk złota), a ruch żetonów i płytek jako ulepszenia „+1” (30 sztuk złota).



Ulepszenie	Koszt podstawowy
Ruch +1	*30 sztuk złota*
Atak +1	*50 sztuk złota*
Zasięg +1	*30 sztuk złota*
Cel +1	*75 sztuk złota*
Tarcza +1	*80 sztuk złota*
Odwet +1	*60 sztuk złota*
Przebicie +1	*30 sztuk złota*
Leczenie +1	*30 sztuk złota*
Odepchnięcie +1	*30 sztuk złota*
Przyciągnięcie +1	*20 sztuk złota*
Teleport +1	*50 sztuk złota*
PŻ Przywołańca +1	*40 sztuk złota*
Ruch Przywołańca +1	*60 sztuk złota*
Atak Przywołańca +1	*100 sztuk złota*
Zasięg Przywołańca +1	*50 sztuk złota*
Regeneracja	*40 sztuk złota*
Osłona	*75 sztuk złota*
Wzmocnienie	*100 sztuk złota*
Błogosławieństwo	*75 sztuk złota*
Zranienie	*75 sztuk złota*
Zatrucie	*50 sztuk złota*
Unieruchomienie	*150 sztuk złota*
Zamroczenie	*40 sztuk złota*
Klątwa	*150 sztuk złota*
Żywioł	*100 sztuk złota*
Dowolny żywioł	*150 sztuk złota*
Skok	*60 sztuk złota*
Pole działania obszarowego	*200 sztuk złota podzielone przez liczbę pól działania (zaokrąglamy w górę)*

Dodatek E: Indeks skarbów

Stop! Nie czytajcie tego dodatku, chyba że macie sprawdzić zawartość konkretnego numerowanego skarbu po jego zebraniu.

01. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.

02. ❑ Otrzymujesz **3**, a następnie zyskujesz .

03. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

04. ❑ Zyskujesz Berło Wieczoru ¡200.

05. ❑ Zyskujesz Odcięty Szpon ¡204.

06. ❑ Zyskujesz Strojne Trzewiki ¡199.

07. ❑ Zyskujesz Dysk Danych ¡227.

08. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

09. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.

10. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

11. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

12. ❑ Znajdujesz szczątki Kamili i jej malowidła, przedstawiające majestatyczne rogate stworzenie. Zyskujesz naklejkę „Brummix" i dodajesz 99.1 do kalendarza kampanii za trzy tygodnie.

13. ❑ Zyskujesz Rybi Haczyk ¡207.

14. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

15. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.

16. ❑ Zyskujesz Karafkę Mgieł ¡183.

17. ❑ Zyskujesz **3** .

18. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

19. ❑ Zyskujesz **1** , **1** i **1** .

20. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.

21. ❑ Zyskujesz schemat Detonatora ¡064.

22. ❑ Zyskujesz schemat Zbroi Łuskowej ¡068.

23. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.

24. ❑ Zyskujesz .

25. ❑ Zyskujesz **1** i **1** .

26. ❑ Zyskujesz Piorunochron ¡223.

27. ❑ Zyskujesz dwie karty łupów i .

28. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.

29. ❑ Zyskujesz **2** i **2** .

30. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.

31. ❑ Zyskujesz schemat Dokładnej Wagi ¡078.

32. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

33. ❑ Zyskujesz **3** .

34. ❑ Zyskujesz **1** .

35. ❑ Zyskujesz Teleskopową Tyczkę ¡228.

36. ❑ Zyskujesz Czarną Skrzynkę ¡222.

37. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

38. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

39. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.

40. ❑ Zyskujesz schemat Działa Chaosu ¡077.

41. ❑ Zyskujesz Rzeźbę Algoksa ¡225.

42. ❑ Zyskujesz Olbrzymi Miecz ¡206.

43. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.

44. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

45. ❑ Zyskujesz **2** i **2** .

46. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

47. ❑ Zyskujesz **5** .

48. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.

49. ❑ Zyskujesz schemat Kościanych Butów ¡071.

50. ❑ Zyskujesz Garbowaną Zbroję ¡017.

51. ❑ Przeczytaj 78.1.

52. ❑ Zyskujesz Gwóźdź Tytana ¡208.

53. ❑ Zyskujesz Oko Burzy ¡239.

54. ❑ Skrzynia ze skarbem? Nie było tam żadnej skrzyni ze skarbami. Może lepiej zwolnij z piciem.

55. ❑ Zyskujesz Harpun ¡205.

56. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.

57. ❑ Co to jest? Pusta skrzynia z ołowianą zapadnią na dnie. Zapisujesz jej położenie, żeby później wrócić do niej z pomocą Iskry. Odblokuj *Ołowiane Drzwi* 103.

58. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.
59. ❑ Zyskujesz schemat Symulatora Bólu |081.
60. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.
61. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.
62. ❑ Gdy znajdziesz drugą połowę tego schematu, zyskujesz schemat Mechanicznej Kostki |082.
63. ❑ Zyskujesz pięć kart łupów.
64. ❑ Zyskujesz **3** .
65. ❑ Zyskujesz **15** .
66. ❑ Otrzymujesz **2**, a następnie zyskujesz .
67. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.
68. ❑ Zyskujesz **4** .
69. ❑ Gdy znajdziesz drugą połowę tego schematu, zyskujesz schemat Mechanicznej Kostki |082.
70. ❑ Zyskujesz schemat Rogu Dowodzenia |076.
71. ❑ Zyskujesz cztery karty łupów.
72. ❑ Zyskujesz schemat Żyjącego Kamienia |080.
73. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.
74. ❑ Zyskujesz losowy schemat przedmiotu.
75. ❑ Zyskujesz **1** .
76. ❑ Odblokuj losowy scenariusz poboczny.
77. ❑ Zyskujesz trzy karty łupów.
78. ❑ Zyskujesz Strojne Trzewiki |199.
79. ❑ Zyskujesz **10** .
80. ❑ Zyskujesz **15** .
81. ❑ Zyskujesz Swobodne Ramię |226.
82. ❑ Zyskujesz schemat Dębowego Kostura |072.
83. ❑ Zyskujesz Trójgraniasty Kapelusz |195.
84. ❑ Zyskujesz Lodowy Kosior |221.
85. ❑ Zyskujesz **10** .
86. ❑ Zyskujesz Pancerz Empatii |224.

Dodatek F: Przysługi

Stop! Nie czytajcie tego dodatku, dopóki budynek 81 nie zostanie ulepszony do poziomu 2.

Na początku scenariusza drużyna może wydać do 7 punktów przysługi, aby aktywować przysługi. Każda z dostępnych przysług może być aktywowana wielokrotnie, o ile drużyna posiada wystarczającą liczbę punktów przysługi do wydania. Efekty aktywowanych przysług działają tylko w bieżącym scenariuszu.

Każdy wydany przez drużynę punkt przysługi musi zostać rozliczony poprzez usunięcie jednej karty -1 z talii modyfikatorów ataku potworów dla danego scenariusza. Jednakże zamiast tego 2 punkty przysługi można rozliczyć poprzez usunięcie karty -2 z talii modyfikatorów ataku potworów.

W grze dostępne są następujące przysługi:

- **Pojemność (1 punkt):** każda postać może wnieść jeden dodatkowy mały przedmiot do tego scenariusza, jednak przez cały czas trwania scenariusza musi posiadać jeden nieużywany mały przedmiot.
- **Odkrycie (1 punkt):** drużyna wybiera surowiec materiałowy lub zielarski nieuwzględniony w talii łupów dla tego scenariusza. Dodajcie jedną losową kartę łupu tego typu do talii łupów dla tego scenariusza.
- **Wiedza (1 punkt):** każda postać zyska 3 doświadczenia, jeśli osiągnie swój cel bitewny.
- **Strategia (1 punkt):** drużyna wybiera talię zdolności potworów i losuje z niej dwie karty, jedną usuwa z tego scenariusza, a drugą wtasowuje z powrotem do talii. Można to zrobić tylko raz na talię.
- **Bogactwo (2 punkty):** każda postać zyska +1 złota za każdą monetę na swoich kartach łupów.
- **Potencjał (2 punkty):** każda postać może na czas tego scenariusza dodać do swojej puli jedną kartę zdolności spośród tych, które pominęła podczas awansowania na wyższy poziom. Jeśli to zrobi, musi na czas tego scenariusza usunąć ze swojej puli inną kartę o takim samym lub wyższym poziomie.

Dodatek C: Indeks

A
Akcja **20**, 23, 25, 30, 34, 37–38, 46, 76
Akcja podstawowa **34**, 76
Akcja zbierania 15–16, **32**, 37, 43, 76
Aktywne premie **30–31**, 38
Aktywny obszar **30**, 31, 34, 37–38, 46, 63
Alchemik 52, **66**
Arkusz kampanii 12, 48, 50, **54–55**, 59, 61, 64
Arkusz postaci 4, 47–48, **53**, 62–63, 65
Atak wręcz 22, **25**, 41–42, 74, 76
Atak (zdolność) 21, **25**, 26–29, 33–34, 36, 39–42, 74–76
Awans na wyższy poziom 37, **62–63**, 65, 68

B
Biegłość **48**, 53, 63
Błogosławieństwo 8, 26, **28**, 47, 69, 76
Boss **45**
Budowa 59, **68**
Budowanie 50, 52, 54, 57, **68**
Budynek 50, **52**, 54, 57–58, 60–62, 64–68

C
C (równania) 45, **46**
Cecha 4, **12**, 69
Cel **21**, 22, 25–26, 28–29, 32, 41–42, 60, 74–76
Cel bitewny 8, **17**, 47–48
Cel scenariusza 8, **10**, 15, 44, 47–48

D
Destylować **66**
Długi odpoczynek 18–19, 29, 34, 36, **38**, 70
Dobrobyt 50, 52, **54**, 62, 64–65, 68
Dodany efekt **22**, 23–24, 26–28, 32
Doświadczenie 5, 8, 16, 30, **37**, 47–48, 53, 62, 65, 68–69
Dowodzenie figurkami **33**
Dowolny (żywioł) **23**, 43
Drewno 16, **56**
Drużyna 3, 6, 12, 16, 46–48, **50**, 54, 56, 59–65, 68–69
Drzwi **14**, 24, 70–71
Dwuręczny (przedmiot) **35**

E
Efekty scenariusza 7–8, **10**, 63, 76
Eksploatacja budynków 52, 59, 61, **62**
Elitarny potwór 11, 19, **39**, 40, 42, 44, 46

F
Faza Posterunku 35, 47–48, **59**, 60–68, 70
Figurka **7**, 11, 13–15, 19–26, 28–33, 37–38, 40, 44–46, 70, 76

G
Gloomhaven 6, 49, 58, 69
Głowa (przedmiot) **35**

H
H (równania) **46**

I
Inicjatywa 15, 18, **19**, 31, 34, 38–41, 43–44, 70, 74
Inspiracja 15, 48, **54**, 64

J
Jednoręczny (przedmiot) **35**

K
Kafelek nakładki 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 33, 44, 70
Kafle mapy 8, 10, **13**, 14–15, 33, 70
Kalendarz 12, 54–55, **59**
Kampania 3, 7, 12, 48–49, **50**, 51–52, 54–58, 64–66, 69–71
Karta alchemika **66**
Karta budynku **52**, 61–62, 68
Karta łupów 8, 10, **16**, 32, 70
Karta modyfikatora ataku 5, 8, 20, 22, **25–26**, 27–29, 31, 33, 35–36, 46–47, 63, 69, 76
Karta zdolności (postaci) 5, 8, 18–20, 30, **34**, 46, 63, 70, 76
Karta zdolności (potwór) 8, 19–20, 39, **40**, 41–44, 46, 74–76
Kartonowy model **4**, 8, 11, 19, 28, 31, **39**, 40, 43–46
Karty na ręce 5, 8, 18, 30, 33, **34**, 38, 63, 76
Karty statystyk potworów **39**, 46
Klasa (postaci) **3**, 4–6, 26, 53, 57, 63–65, 69
Klątwa 26, 28, **29**, 76
Klucz scenariusza 8, **10**, 13–14
Kolejność inicjatywy 18, **19**, 44
Koniec rundy 18, 38, **46**
Kontrola 32, **33**
Koperta 50, **57**, 64
Korpus (przedmiot) **35**
Korytarz 13, **14**
Korzyść **27**, 28, 61
Koszary 52, 54, **61**
Krótki odpoczynek **38**, 46
Kruchość 25, 28, **29**, 32, 38
Księga scenariuszy **7**, 8, 10–11, 13, 15–16, 49, 63
Księga sekcji **7**, 8, 15, 44, 46, 48, 54, 59, 64

L
L (równania) **46**
Latanie 14–15, **24**, 32
Leczenie (zdolność) 21, 26, 28, **29**, 38, 43
Linia wzroku **21**, 22, 41
Losowy przedmiot **16**, 32
Losowy scenariusz **15**, 32, 64
Losowy schemat przedmiotu **15**, 64

M
Mały (przedmiot) **35**, 76
Manipulowanie kafelkami 21, **33**
Mapa dla danego scenariusza **8**
Metal 16, **56**
Mieszany (żywioł) **23**, 43
Mikstura 58, **66**
Modyfikator sekwencji **26**, 27
Morale **54**, 61, 68

N
Na siebie **21**, 28, 38
Nagrody 32, **48**, 64, 69
Naklejka (budynek) **50**, 57, 68
Naklejka (kampania) 10, 12, **54**
Naklejka (scenariusz) 48–49, **50**, 51
Napełnienie (żywioł) **23**, 43, 71
Naprawa 52, 54, **61**
Nazwane potwory **44**, 46
Negatywne pole **41**, 45, 74–75
Niebezpieczny teren **14**, 16, 24, 33, 41
Niekorzyść **27**, 29, 42, 61, 75
Niewidzialność **28**
Niewrażliwość 15, 28–29, **39**, 45, 76
Niezajęte pole **13**, 14–15, 24, 33
Nogi (przedmiot) **35**

O
Obiekt 14, **15**
Oblodzony teren **14**, 24, 41
Obowiązkowy **37**, 38
Obrażenie 14–16, 25–26, 28–29, 31–32, **38**, 39, **45**, 76
Obrona 54, 60, **61**
Obszar działania **22**
Odbudowa 52, 61–62, **68**
Odnoszenie obrażeń 14–15, 25, 28–29, **32**, 38–39, 45
Odpalenie (pułapka) 14, **33**
Odepchnięcie **32**
Odrzucona (karta) 8, 18, 25–26, 29–31, 33, **34**, 38, 40, 46–47, 76
Odwet 26, **31**, 45
Odwrócenie (przedmiotu) **36**
Odzyskanie **33**, 36, 38
Ogłuszenie 24, 28, **29**
Ogniowoc 16, **56**
Osłona 25, **28**, 32, 38
Osobiste zadanie 5, 54, 57, **64**, 65, 69–70

P
Pieniądze **16**, 32, 70
Plansza mapy 10, 48–49, **50**, 51, 57, 68
Plansza postaci **4**, 8, 12, 28, 34–35, 63–64
Płyta naciskowa **14**
Pola połączone **46**
Pola startowe **11**
Pola użycia 26, **30**, 36–37
Pole 11, **13**, 14–15, 21–22, 24, 28, 31–33, 37, 41–46, 70–71, 74–76
Położenie geograficzne **10**, 51
Pomieszczenie 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 44, 70–71
Pora letnia 12, **54**, 59–60
Pora zimowa 12, **54**, 59–60
Postać 3, **4–6**, 8, 12, 14, 17–20, 22, 26–38, 46–48, 53, 56–58, 62–71, 76

Potwór 5, 7–8, 11, 16, 19–20, 26–29, 31–32, **39**, 40–46, 70–71, 74–76
Powiązanie (scenariusz) **48**, 51, 59, 70
Pozbawione cech **13**, 33
Poziom (postaci) 4–6, 8, 16, 34–35, 37, 53, **62–63**, 65, 68, 70, 76
Poziom (scenariusz) 6, 14–15, **16**, 39, 46–47, 69, 76
Premie za rundy **30**, 46
Priorytet celu **60**
Profit 53, **63**
Profit (znacznik) 17, 48, 53, 55–56, **63**, 64–65
Przebicie 26, **27**
Przedmiot 8, 15–16, 32, **35–36**, 48, 58, 63–67, 69
Przegrany scenariusz 12, 17, **47**, 59
Przejście postaci w stan spoczynku 55, 57–58, 62–63, **64**, 65, 69
Przeniesienie (manipulowanie kafelkami) **33**
Przestój 52, 58–59, **62**, 63–67, 70
Przesunięcie kafelka **33**
Przeszkody 14, **15**, 21, 24, 33
Przyciągnięcie **32**
Przywołanie (zdolność) 4, **31**, 43, 58, 76
Przywołaniec (figurka) 4, 19, **31**, 33, 38, 43, 45–46, 58, 76
Przyznanie (zdolność) **33**
Pudełko **4–5**, 31, 35, 57, 64, 70
Pula (karty) 8, 15, 32, 48, 58, **63**, 66–67, 70
Pułapka **14**, 16, 24, 28, 33, 41, 71, 74–75
Punkty życia 4–5, 8, 15, 29, 31, **38–39**, 43, 45–47, 63
Punkty ruchu 14, **24**, 39, 42
Puste pola **13**, 14, 31, 43–44, 46, 70, 76

R

Regeneracja **28**
Rozbrojenie **29**, 41, 76
Rozstawienie 18, **44**, 46
Ruch (zdolność) 14–15, 20–21, **24**, 26, 28–29, 31–34, 39–42, 45–46, 74–76
Ruch potworów 39–41, **42**, 74–76
Runda 7, 10, **18**, 19–20, 23, 26, 29–31, 38, 40, 43–44, 46–47, 76
Rzemieślnik 52, 58, **65**

S

Sąsiadujący 13–14, **21**, 25, 27, 31, 42–43, 46, 76
Scenariusz 3–6, **7**, 8, 10–19, 25, 30, 32, 35–39, 44–51, 54, 59, 63, 69–71, 76
Scenariusz ściśle powiązany **48**, 59, 70
Schemat blokowy scenariusza 48–50, **51**
Schematy 15, 32, 48, **58**, 64
Siekiernik 16, **56**
Silne (żywioł) **23**, 46, 76
Skałokorzeń 16, **56**
Skarb **15**, 32, 37, 43, 47–48, 69, 71
Skok 14–15, **24**
Skóra 16, **56**
Skupienie 31, **41**, 42–43, 46, 74–76
Słabnące (żywioł) **23**, 46, 76
Sojusznicy (scenariusz) 5, 8, 25–26, 29, **46**
Sprzedaż przedmiotów 32, 58, 62, **67**
Stan 14–15, 21, 26, **28–29**, 33, 38–39, 43, 45, 47, 76
Straż miejska 55, **56**, 61
Strzałorośl 16, **56**
Surowce 16, 54, **56**, 61, 65–66, 70
Surowce materiałowe 116, 54, **56**, 61, 65, 70
Surowce postaci **53**, 54, 56, 61–62, 65–66
Surowce zielarskie 16, 54, **56**, 65–66, 70

Ś

Ściana **13**, 14–15, 21–22, 24, 46
Śmierć 39, **45**, 70, 76
Śnieżny oset 16, **56**

T

Tacka z żetonami **8**
Tarcza 25, 27, **31**, 76
Tarcza postaci **5**, 8, 29, 37–38, 47
Tasowanie 5, 8, 26, 28–29, 40, 46, 57, 64, 69
Teleport 14, **24**, 32
Tor rund **46**
Trucizna **29**
Trudność **16**, 69, 71
Trudny teren **14**, 24, 32, 41
Trupownik 16, **56**
Trwałe premie **30**, 31, 33, **39**
Tura 4, 7, 15, 18–19, **20**, 23, 28–31, 34, 37–43, 46, 71, 74–76
Tury potworów **39**, 40–45, 74–75
Tworzenie (manipulowanie kafelkami) **33**
Tworzenie postaci 4–6, 57, 62–64, **65**, 69, 70
Typ potwora 11, **19**, 39–40, 43–44, 46

U

Ucieczka **46**
Ujawnianie (pomieszczenie) 14, **44**
Ukończony scenariusz 3, 7–8, 10, 17, 47, **48**, 50, 69
Ulepszenie 50, 52, 54, 58, 66, **68**
Unieruchomienie 24, **29**
Upływ czasu 54, **59**
Uszkodzenie **29**
Uszkodzone budynki 52, 60, **61**
Utracona karta 30–31, 33–37, **38**, 46–47
Uznanie zabicia **45**

W

Wielkość ręki postaci **4**, 5, 8, 63
Wprowadzenie (scenariusz) 8, **10**
Wróg **21**, 22, 24–25, 27–28, 33, 41–44, 74–75
Wybór karty **18**, 38, 69
Wyczerpanie 28, 31–32, **38**, 42, 48, 70, 76
Wydarzenia ataku 54, **60**, 61
Wydarzenie 8, **12**, 47, 54, **60**, 61–62, 69–70
Wygaszony (żywioł) **23**, 46
Wymuszony ruch 14–15, 21, 26, **32**, 33, 45
Wzmocnienie **28**

Z

Zablokowane drzwi **46**
Zakończenie (scenariusz) 10, **48**
Zakup przedmiotu 6, 65, **67**
Zamroczenie **29**
Zanegowanie (obrażenie) 25, **38**, 76
Zasady specjalne 8, **10**, 11, 14–15, 19, 46
Zasięg **21**, 22, 25, 27, 31–32, 41–43, 74–75
Zasoby Frosthaven **54**, 56, 61–62, 64–66, 68, 70
Zastąpienie (manipulowanie kafelkami) **33**
Zbieranie na koniec tury **37**, 43
Zdarzenie na Posterunku 54, 59, **60**, 61–62, 69
Zdarzenie na szlaku 6, 8, **12**, 47, 69
Zdolności specjalne bossa **45**
Zdolność 10, 14, **20**, 21–43, 45, 74–76
Zestaw potworów **19**, 39–40, 43–44, 76
Zguba **29**, 45
Złoto 4, 6, 12, **16**, 35–36, 47–48, 53, 58, 62, 64–65, 67, 70
Złożoność 3, **10**
Znaczniki postępu 17, 48, **53**, 55, 63
Zniszczenie (manipulowanie kafelkami) **33**
Zniszczone budynki 52, 60, **61**, 62, 68
Zranienie 28, **29**, 45
Zużyty (żywioł) 22, **23**, 43, 76
Zwykły (potwór) 11, 19, **39**, 40

Ż

Żeton 4, 8, 11, 13–15, 19, 23, 26, 28–30, 32, 36–37, 43–46, 58, 71, 76
Żeton kolejności inicjatywy **4**, 8, 19, 39, 44
Żetony pomocy scenariusza 11, **46**
Żetony postaci **4**, 30, 36–37
Żołnierz **54**, 61
Żywioł 22, **23**, 26, 37, 43, 46, 71, 76



Twórcy gry

PROJEKTOWANIE I ROZWÓJ

Główny projektant gry
Isaac Childres

Projektanci i twórcy systemu wydarzeń, systemu budynków, kampanii, celów bitewnych i wyzwań
Alexander JL Theoharis, Joe Homes, Zachary Cohn

Projektant zagadek budowlanych oraz prób
Alexander JL Theoharis

Projektant i deweloper oraz deweloper
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Projektanci profitów oraz twórcy klas, potworów, przedmiotów, scenariuszy, celów bitewnych i wyzwań
Drew Penn, Dennis Vögele

Deweloper systemu ulepszeń
Justin Dowell

PRODUKCJA

Producent wykonawczy i kierownik produkcji
Price Johnson

ILUSTRACJE

Okładka, ilustracje postaci, potworów, przedmiotów i łupów
Alexandr Elichev

Ilustracje mapy świata i naklejek
Francesca Baerald

Ilustracje kafelków mapy i kafelków nakładek
David Demaret

Ilustracje zagadek, scenariuszy losowych, tła zdolności i zwierzaków
Yanis Cardin

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Główny projektant graficzny
Josh McDowell

Twórca układu instrukcji
Jason D. Kingsley

Projektanci graficzni scenariuszy i księgi sekcji
Lauren Coghlan, Daly Design Inc. (Aaron Estepa i Jennifer Zarate)

Projektanci graficzni pudełek i instrukcji przygotowania
Cat Bock i David Bock

Dodatkowi projektanci graficzni
Margaux Cannon, Katie McDowell

REDAKCJA

Redaktorzy tekstu mechanicznego
Drew Penn, Mathew G. Somers, Dennis Vögele

Redaktor tekstu kreatywnego
Hayley Birch

Redaktor instrukcji
Dustin Schwartz

Konsultant ds. kultury i wrażliwości
James Mendez Hodes

MODELOWANIE 3D

Rzeźbiarze figurek
Andrew Cothill, Chad Hoverter, Chris Lewis, Tom Mason

Projektant tacek
Matt Healey

OPRACOWANIE FABUŁY

Autor części fabularnej
Isaac Childres

Rozwój części fabularnej
Joe Homes

Scenariusz główny (1–64)
Andy Nellis

Autorzy księgi sekcji i wydarzeń
Alexander JL Theoharis, Joe Homes, Zachary Cohn

Dodatkowi scenarzyści
Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmahl, Shannon Campbell, Isaac Childres, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Dusty Everman, Christopher Handley, Scott Hathaway, Tom Heath, Joe Homes, Rachel Jackson, Noralie Lubbers, Crystal Mazur, Conrad Oakes, Travis Oates, Marcus Ross, Robb Rouse, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West, Calvin Wong Tze Loon

Dodatkowi autorzy księgi sekcji
Shannon Campbell, Isaac Childres, Andy Nellis

Dodatkowi autorzy wydarzeń
Zachary Andrews, Darren Caulley, Isaac Childres, Pete Howes, Jussi-Pekka Jokinen, Jordi de Jonghe, Rob Ouwersloot, Chris Read, Osvaldas Rubavičius, Jacob Walla

Autor poematu
Lucas Hunter

PROJEKT SCENARIUSZY

Projektant scenariusza głównego (1–64)
Isaac Childres

Projektanci dodatkowych scenariuszy
Julie Ahern, Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmahl, Vlaada Chvátil, Zachary Cohn, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jens Drögemüller, Dusty Everman, Paul Grogan, Petri Häkkinen, Richard Ham, Ryan Haswell, Scott Hathaway, Tom Heath, Frank Heeren, Joe Homes, Rachel Jackson, Justin D. Jacobson, Jeremy Kaemmer, Chris Kirkman, Conrad Oakes, Travis Oates, Dan Patriss, Marcus Ross, Robb Rouse, Adam Sadler, Brady Sadler, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Antti Tiihonen, Dávid Turczi, Nikki Valens, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West, Calvin Wong Tze Loon

TESTOWANIE

Koordynatorzy testów
Justin Dowell, Wilting Moon

Moderator testów cyfrowych
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Główni testerzy gry
Clinton Bradford, Brandon Butcher, Zachary Cohn, John Cole, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Justin Dowell, Tyvan Grossi, Félix-Antoine Guérard, Joe Homes, Kaili Jiang, Brian Lewis, Alice Livingston, Charles McCloud, Wilting Moon, Conrad Oakes, Kalim Oldziey, Drew Penn, Quentin Savattez, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Rob Watkins, Steven Wilkins, William Wilson

FINANSOWANIE SPOŁECZNOŚCIOWE

Twórca wideo promującego kampanię
Josh McDowell

Opracowanie graficzne kampanii
Jason D. Kingsley

Wsparcie społeczności
Chris Kessler

Wsparcie marketingowe
Jon Ritter-Roderick

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA

Kristyn Childres; Marcie, Clarke i Liamowi Johnsonom; Katie, Finnowi, Adzie i Corze McDowell; Gabrielle Kingsley; Aaronowi Hoytowi i Angie Y.; wspaniałym wspierającym na Kickstarterze, dzięki którym to wszystko było możliwe; twórcom rozszerzonych celów bitewnych Satire: Zacharemu Cohnowi, Forestowi Gibsonowi, Justinowi Hammondowi, Joe Homesowi, Alexandrowi JL Theoharisowi i Robowi Whitehead

DODATKOWE TESTY GRY

Ryon Ando, Steve Baker, Kendra Baratta, Joe Barbarie, Chris Binns, Jon Birt, Arthur Bouz, Alden Bradford, Patrick Breton, Dan Burras, Cady Butcher, Jonathan Butcher, Kyle Cano, Ken Case, Jack Chen, Treavon Clark, Robert Cohoon, Cassandra Conrad, Drake Conrad, Kristi Corfield, Ryan Crocker, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Ben Dearden, Bronwen Hale Dearden, Kirk Dearden, Austin Dowell, Ryan Dowell, Christopher Egan, Katherine Egan, Jason Eickmann, Kurt Engstrom, Tamo Fey, Mike Fieweger, Stephan Forden, Adrian Francies, Jacob Fuller, Leif Gantvoort, Falko von Gersdorff, Weiyee Goh, Dominik Goldnagl, Andy González, Haley Grant, Tyler Grant, Broc Grigsby, Vincent Guérard, Jeanna Guerrero, Chris Gulde, Willa Hale, Ross Hamann, Jason Han, Steve Holeczy, Adam Howland, Alex Katros, Ryan Katz, Aneta Krzywosz, Kyson Lamoreau, Settemio Lawless, Daniel Lee, Erin Lee, Vann Lee, Lea Leopoldo, Stephanie Livingston, Cliff Long, Doug Mann, Victoria Mao, William McVey, Peter Mette, Courtney Musgrove, Colton Neiger, Jordan Neiger, Kevin Neiger, Cassie Oates, Travis Oates, Moira O'Hay, Scott Olaveson, Jelena Paripovic, Tanis Perez, Sirin Petch, Simon Piel, Chris Pinhal, Jeff Piroozshad, Vic Polites, Mark Rickard, Roger Ritchie, Theresa Ritchie, Scott Rothstein, Mike Ruiz, Ben Russell, Mathew Rutan, Marcos Sastre V, Joshua Schlagetter, Liam Schlueter, Michael Schmelz, Nicole Schmidt, Marco Alexander Schwarz, Brendon Scott, Cynthia Scott, Daniel Shi, Kristina Sidwa, Jacob Skidmore, Alysia M. Smith, Kaylynne Smith, Trevor R. Smith, Mike Sousa, Adam Stilts, Maximilian Strittmatter, Catherine Sturgis, Guillaume Trémé, Jack Wagner, Rachel Wilkins, Ryan Wolf, Joshua Workman, Ashton Wu, Winston Wu, Rory Yocom-Hurley, Andrew Young, Callum Young

WERSJA POLSKA

Opracowanie wersji polskiej: *Albi Polska i Game Bakery*
Redakcja merytoryczna: *Andrzej Betkiewicz, Arkadiusz Kilichowski, Jakub Niedźwiedź* ◆ **Tłumaczenie:** *Ryszard Chojnowski*
Korekta: *Izabela Bilińska-Socha, Natalia Gamrat, Ewa Popielarz, Urszula Tyrała, Judyta Wałęga*
Księga zagadek, grafiki: *Paweł Niziołek* ◆ **DTP:** *PRESSing Paweł Nowicki*

DEDYKACJA

Dla Josepha Childresa
– najbardziej kreatywnej osoby, jaką kiedykolwiek znałem

© 2022 Cephalofair Games, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Albi
www.albipolska.pl
© Wszystkie prawa zastrzeżone.

Arkusz pomocy

ROZPOCZĘCIE SCENARIUSZA (str. 8)

- Wybierzcie scenariusz.
- W razie potrzeby rozpatrzcie wydarzenie na szlaku.
- Rozmieśćcie kafle mapy dla scenariusza.
- Zbierzcie wszystkie potwory ze scenariusza i potasujcie ich talie zdolności.
- Zbierzcie wszystkie kafelki nakładek dla scenariusza.
- Przygotujcie pierwsze pomieszczenie scenariusza.
- Potasujcie wszystkie talie modyfikatorów ataku.
- Odczytajcie wpis scenariusza.
- Rozdajcie i wybierzcie cele bitewne.
- W pobliżu umieśćcie tackę z żetonami.
- Przygotujcie talię łupów.
- Wybierzcie przedmioty, które chcecie zabrać.
- Wybierzcie karty zdolności do wzięcia.
- Ustawcie tarcze na maksimum, a tarcze na zero.
- Zastosujcie wszelkie efekty wydarzeń i scenariuszy.

FAZA SCENARIUSZA (str. 18)

1. Wybór kart
2. Kolejność inicjatywy
3. Tury postaci i potworów
4. Koniec rundy

FAZA POSTERUNKU (str. 59)

1. Upływ czasu
2. Wydarzenia na posterunku
3. Eksploatacja budynków
4. Przestój
5. Budowa

ZDOLNOŚCI SKIEROWANE NA CEL (str. 21)

- *Atak* (str. 25)
- *Stany* (str. 28)
- *Leczenie* (str. 29)
- *Wymuszony ruch (str. 32)*
- *Dowodzenie figurkami* (str. 33)
- *Manipulowanie kafelkami* (str. 33)

KOLEJNOŚĆ MODYFIKACJI ATAKU (str. 25)

1. Zastosujcie wszystkie premie i kary do ataku.
2. Dobierzcie i zastosujcie kartę modyfikatora ataku.
3. Zastosujcie premię do tarczy celu.
4. Zastosujcie efekty i .

KONIEC RUNDY (str. 46)

1. Rozpatrzcie efekty końca rundy.
2. Przetasujcie wszystkie talie z odkrytymi ikonami .
3. Usuńcie wszystkie premie za rundę z aktywnych obszarów.
4. W razie potrzeby wykonajcie krótki odpoczynek.
5. Przesuńcie wszystkie żywioły w lewo.

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA (str. 47)

Niezależnie od tego, czy scenariusz został przegrany, czy ukończony...

- Odzyskajcie wszystkie odrzucone i utracone przedmioty oraz karty zdolności.
- Ustawcie tarcze na maksimum.
- Usuńcie wszystkie stany.
- Usuńcie wszystkie karty / / z talii modyfikatorów ataku.
- Zyskajcie doświadczenie z tarczy .
- Zyskajcie złoto z kart łupów.

Jeśli scenariusz został przegrany, wybierzcie jedną z opcji:

- Wróćcie do Frosthaven na fazę posterunku. Zyskujecie surowce z kart łupów.
- Natychmiast powtórzcie scenariusz. Nie zyskujecie surowców z kart łupów.

Jeśli scenariusz został ukończony...

- Zyskujecie surowce z kart łupów.
- Zyskujecie znaczniki postępu za osiągnięcie celów bitewnych.
- Zyskujecie znaczniki profitów za osiągnięcie biegłości.
- Przeczytajcie zakończenie scenariusza.
- Zyskujecie wszystkie nagrody za scenariusz.
- Zyskujecie (4 – P) inspiracji.
- Zaktualizujcie mapę.
- Wróćcie do Frosthaven na fazę posterunku (lub od razu rozegrajcie powiązany scenariusz).

PRZEBIEG EFEKTÓW ATAKU (str. 26)

- *+X do ataku* (str. 25) – podczas rozpatrywania obrażeń
- *Przebicie* (str. 27) – podczas rozpatrywania obrażeń
- *+X cel* (str. 21) – po rozpatrzeniu ataku
- *Stany* (str. 28) – po rozpatrzeniu ataku
- *Wymuszony ruch* (str. 32) – po rozpatrzeniu ataku
- *Inne dodane efekty* (str. 26) – po rozpatrzeniu ataku
- *Nasycenie żywiołami* (str. 23) – na koniec tury

POZIOM SCENARIUSZA (str. 16)

Poziom scenariusza	0	1	2	3	4	5	6	7
Poziom potwora	0	1	2	3	4	5	6	7
Konwersja złota	2	2	3	3	4	4	5	6
Obrażenia z pułapki	2	3	4	5	6	7	8	9
Niebezpieczny teren	1	2	2	2	3	3	3	4
Premia do doświadczenia	4	6	8	10	12	14	16	18

- **Zalecany poziom scenariusza:** Średni poziom postaci ÷ 2 (zaokrąglony w górę).