

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. It features a large, dark, textured object on the left, possibly a piece of armor or a creature's head, and a large, dark, textured object on the right, possibly a piece of armor or a creature's head. The overall tone is dark and moody, with a focus on the game's themes of blood and combat.

Bloodborne™

GRA KARCIA NA

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	4
PRZYGOTOWANIE DO GRY.....	5
RODZAJE KART	6
Karty Lochu Kielicha.....	6
Karty Ostatnich Bossów	7
Karty Akcji	8
ROZGRYWKA	9
Krok 1: Wybierzcie i zagrajcie karty Akcji.....	9
Krok 2: Transformujcie broń.....	9
Krok 3: Rozpatrzenie efekty natychmiastowe	10
Krok 4: Atak Potwora.....	10
Krok 5: Atak Tropiciele.....	10
Krok 6: Ucieczka Potwora.....	11
Krok 7: Sen Tropiciele.....	12
Karty Ulepszeń Tropiciele.....	13
Krok 8: Koniec rundy	14
Śmierć Tropiciele.....	14
Trofea.....	14
Ostatni Boss	15
KONIEC GRY	15

TWÓRCY

PROJEKT I ROZWÓJ GRY

Eric M. Lang

DODATKOWY ROZWÓJ GRY

Fel Barros i Alexandru Olteanu, a także Jared Miller, Sean Chancey i Lucas Martini

INSTRUKCJA

William Niebling

PROJEKT GRAFICZNY

Sean Chancey

PRODUKCJA

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma i Paulo Shinji

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

Maciej Mutwil

WERSJA POLSKA

Piotr Wiśniewski

Zgodnie z wytycznymi Sony Interactive Entertainment, tłumaczenie nazw własnych i niektórych słów kluczowych jest spójne z polską wersją językową gry wideo Bloodborne.

KOREKTA

Robert Deninis

WYDAWCA

David Doust

TESTERZY

James Wilkinson, Julian Baltutis, Anthony Walker, Doug McQuiggan, Andrew Moore, George Zywił, Stephen Kerr, Norman Weir, Sascha Matzkin, Susan Davis, Spencer Reeve, Jared Miller, Michael Shinall, David Doust, Steve Avery, Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Nicholas Walker, Rory O'Connor, Nick Switzer, Matthew Tee, Travis Provick, Martin Collette, Cory Leblanc, Douglas Painter, Mathieu Beauregard, Paul Goguen, Phil Drisdelle, Yuval Grinspun, Leslie Cheung, i Laurie Cheung

Bloodborne™

GRA KARCIANA

Rzekłbym ci, Tropicielu, abys się nie obawiał, lecz prawda jest taka, że powinienes się bać. To, co spodziewales się znaleźć w Yharnam, zatapia już w tobie swoje szpony. Jedyny sposób na wydostanie się z tego koszmaru to krew Yharnam. Lecz miej się na baczności, albowiem ciąży na niej klątwa...

Witamy w Bloodborne: Grze Karcianej!

To gra, w której 3 do 5 Tropicieli zstąpi razem do Lochu Kielicha, aby ramię w ramię walczyć ze znajdującymi się tam Potworami i zdobywać ich Tętnienia Krwi! Nie możesz jednak do końca ufać swoim towarzyszom, ponieważ ostatecznie tylko jeden z Tropicieli będzie w stanie wydostać się z koszmaru Lochu Kielicha i wygrać grę. Obserwuj innych graczy, wypatruj oznak nadchodzącej zdrady, a gdy nadejdzie właściwy moment, bądź gotów zwrócić się przeciwko nim.

W każdej rundzie gry zapuszczacie się dalej w głąb Lochu i odkrywacie nowego Potwora, z którym przyjdzie wam się zmierzyć. Wszyscy gracze (jednocześnie, lecz w tajemnicy przed innymi) wybierają karty Akcji do zagrania – w celu pokonania wroga będą używać potężnych broni białych i dystansowych, przedmiotów oraz akcji specjalnych.

Jeśli zranisz przeciwnika, zbierzesz część jego Krwi, a to twój klucz do zwycięstwa.

W trakcie gry możesz otrzymać potężne karty Ulepszeń. Mogą one poprawić twoje zdolności bojowe albo pokrzyżować plany innych graczy, kiedy w głębi Lochu będzie robić się coraz bardziej niebezpiecznie.

Jednak musisz wykazać się ostrożnością! Jeśli twój Tropiciel zostanie pokonany w wyniku ataku Potwora, stracisz wszystkie zebrane Tętnienia Krwi! Przemyśl swoją taktykę i decyduj, których walk lepiej unikać, udając się do Snu Tropiciela – możesz tam zmagazynować zebrane Tętnienia Krwi, by do końca gry pozostały bezpieczne. Jeśli jednak to zrobisz, nie zyskasz łupów z walki, w której nie wzięłeś udziału.

Koniec końców staniesz przed Ostatnim Bossem. Ten potężny i niebezpieczny wróg musi zostać zgładzony. Dopiero wówczas gra się kończy... i można wyłonić zwycięskiego Tropiciela!



KOMPONENTY

Pudełko z grą Bloodborne zawiera następujące elementy:



15 żetonów
Tętnień Krwi
wartych 5 pkt



60 żetonów
Tętnień Krwi
wartych 1 pkt



1 żeton
Pierwszego Gracza



5 liczników
zdrowia Tropiciela



15 żetonów
Trofeów



3 specjalne
kości Potworów



25 początkowych kart Tropiciela



32 karty Ulepszeń Tropiciela



18 kart Lochu Kielicha



5 plansz Tropiciela



5 kart Ostatnich Bossów



7 kart Bossów Lochu Kielicha

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę:

1. WYBIERZCIE OSTATNIEGO BOSSA:

Potasujcie 5 kart Ostatniego Bossa i wybierzcie 1 losowo. Połóżcie ją odkrytą na środku stołu. Jeśli wolicie, gracze mogą uzgodnić, przeciwko któremu Ostatniemu Bossowi będą grać. Specjalna zdolność Ostatniego Bossa jest aktywna przez całą grę!



2. PRZYGOTUJCIE TALIE LOCHU KIELICHA:

Najpierw rozdzielcie karty na Potwory i Bossów, po czym potasujcie każdy stos oddzielnie. Następnie dobraćcie 7 losowych Potworów i 3 losowych Bossów, aby stworzyć talie Lochu Kielicha. Potasujcie tych 10 kart. Połóżcie je zakryte obok Ostatniego Bossa. Niewykorzystane karty Lochu Kielicha odłóżcie do pudełka.



3. PRZYGOTUJCIE TALIE ULEPSZEŃ:

Potasujcie karty Ulepszeń Tropiciela i utwórzcie z nich zakrytą talie. Odkryjcie z niej po 1 karcie Ulepszenia na gracza – wyłóżcie je odkryte obok tej talii. Te karty to „dostępne Ulepszenia”.



4. PRZYGOTUJCIE PLANSZE TROPICIELA:

Każdy gracz bierze 1 planszę Tropiciela i kładzie ją przed sobą. Weź zestaw żetonów Trofeów (po jednym dla Rodu, Człekopodobnych i Bestii), po czym połóż je obok odpowiednich torów Trofeów na planszy Tropiciela.



5. ROZDAJCIE POCZĄTKOWE KARTY TROPICIELA:

Każdy z graczy otrzymuje 1 kartę z każdego rodzaju początkowych kart Tropiciela.



6. PRZYGOTUJCIE PULĘ KRWI:

Umieście wszystkie żetony Tętnień Krwi w jednej puli na środku stołu.



7. PRZYGOTUJCIE LICZNIKI ZDROWIA:

Każdy gracz otrzymuje 1 licznik zdrowia Tropiciela. Nastaw wartość licznika na 8 (maksimum).



8. WYBIERZCIE PIERWSZEGO GRACZA:

Ten gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza. Co rundę rola Pierwszego Gracza przechodzi na kolejną osobę.



9. ODKRYJCIE PIERWSZEGO POTWORA:

Odkrycie wierzchnią kartę talii Lochu Kielicha – to pierwszy Potwór, z którym musicie się zmierzyć. Połóżcie tę kartę obok jej talii.



RODZAJE KART

Nim zaczniecie grać, pomoce będzie zaznajomienie się z rodzajami kart występującymi w grze:

Karty Lochu Kielicha

Te karty przedstawiają Potwory, z którymi będziecie walczyć w Lochu Kielicha.



A ZDROWIE POTWORA: Każda karta pokazuje, jak trudno pokonać danego Potwora: wyraża to liczba obok kropli krwi. Kiedy odkrywacie kartę Potwora, połóżcie na niej tyle żetonów Tętnień Krwi, ile wskazuje karta.

UWAGA: W grze 4-osobowej dolóżcie 1 Tętnienie więcej, zaś w grze 5-osobowej – 2 Tętnienia więcej.

B SIŁA POTWORA: Każda karta wyszczególnia również siłę danego Potwora. Kolor przedstawionej na karcie latarni wskazuje, jaką kością rzuca ten Potwór: zielone są najsłabsze, żółte są silniejsze, czerwone są bardzo niebezpieczne.

C TROFEA ZA POTWORY: Za pokonanie każdego Potwora czy Bossa przyznaje się różne rodzaje trofeów. Na koniec gry Tropiele zyskują za nie dodatkowe Tętnienia Krwi. Trofea opisano dokładniej na stronie 14.

D ZDOLNOŚĆ SPECJALNA: Wiele Potworów ma także zdolność specjalną – jest ona opisana na ich karcie. Niektóre efekty wchodzi do gry w chwili odkrycia karty, niektóre w chwili ucieczki Potwora, jeszcze inne wywierają wpływ tak długo, jak długo karta jest obecna w grze. Każda karta podaje informacje na temat tego, kiedy i jak wprowadzić dany efekt.

E BOSSOWIE: Niektóre Potwory są wyjątkowo potężne i napędzane jeszcze wścieklejszą nienawiścią do Tropicieli! Bossowie walczą jak zwykle Potwory z jedną różnicą: nie uciekają. Musicie z nimi walczyć runda po rundzie, aż do ich pokonania!

ZDOLNOŚCI BOSSÓW: Wszyscy Bossowie mają specjalne zdolności. Zdolności te wywierają wpływ tak długo, jak długo karta Bossa obecna jest w grze.

Karty Ostatnich Bossów

Lochem Kielicha rządzi jedno z pięciu niezwykle potężnych monstrów, zwanych Ostatnimi Bossami.

Podczas każdej rozgrywki używa się tylko jednego z nich, więc każda gra ma inny przebieg. Na początku gry dobierzecie losowo (lub wybierze) Ostatniego Bossa, z którym będziecie musieli się zmierzyć.

Tak jak zwykle Potwory, Ostatni Bossowie mają wartość zdrowia i siły (i również otrzymują o 1 Tętnienie Krwi więcej w grze 4-osobowej oraz 2 Tętnienia Krwi więcej w grze 5-osobowej). Każdy z Ostatnich Bossów ma również specjalną zdolność wpływającą na reguły całej gry!



Karty Akcji

Początkowe karty Tropiciele i karty Ulepszeń Tropiciele

Za pomocą tych kart będziecie walczyć z istotami napotkanymi w Lochu – a także psuć plany przeciwnikom. Istnieją trzy rodzaje kart Akcji:

BRONŃ BIAŁA: *(czerwone karty)*

Bronią białą zazwyczaj można zadać Potworowi lub Bossowi najwięcej obrażeń, przyznają one też wiele Tętnień Krwi za udany atak.

BRONŃ DYSTANSOWA: *(niebieskie karty)*

Bronie dystansowe czynią zwykle mniej szkody, ale pozwalają uniknąć wykonywanych przez Potwory ataków wręcz i chronią przed otrzymaniem obrażeń (w końcu używa się ich na dystans).

KARTY WSPOMAGAJĄCE: *(szare karty)*

Te karty reprezentują przedmioty lub specjalne akcje, które możesz wykonać zamiast ataku. Dwie początkowe karty wspomagające pozwalają na transformację broni (umożliwia to zaskoczenie przeciwników) lub ucieczkę do azylu, jakim jest Sen Tropiciele.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w grze „Bloodborne” toczy się przez kilka rund. Każda runda składa się z 8 kroków wykonywanych w poniższej kolejności:

1. Wybierzcie i zagrajcie karty Akcji
2. Transformujcie broń
3. Rozpatrzenie efekty natychmiastowe
4. Atak Potworów
5. Atak Tropicieli
6. Ucieczka Potworów
7. Sen Tropiciele
8. Koniec rundy

Po zakończeniu danej rundy, należy rozpocząć nową, poczynając od kroku 1. Rozgrywajcie kolejne rundy jedna po drugiej, aż do pokonania Ostatniego Bossa.

Krok 1: Wybierzcie i zagrajcie karty Akcji

Zagłębiając się coraz bardziej w czeluście Lochu Kielicha, Tropiciele spotykają spaczonych mieszkańców Yharnam. Jeśli Tropiciele mają przejść dalej, z każdym z Potworów trzeba się zmierzyć.

Wszyscy gracze jednocześnie (lecz w tajemnicy przed innymi) wybierają do zagrania 1 kartę Akcji z ręki. Po tym, jak wszyscy dokonali wyboru, gracze ujawniają swoje karty jednocześnie.

WSKAZÓWKA: Gracze mogą dyskutować nad wyborem kart, które zamierzają zagrać oraz negocjować z innymi Tropicielami w celu pokonania monstrów w Lochu. Jednak karty muszą być wybrane i zagrane w tajemnicy oraz jednocześnie. Nigdy nie masz obowiązku zagrać konkretnej karty, nawet jeśli zapowiedziałeś, że to zrobisz!

PRZYKŁAD: Henryk, Eileen i Ludwig chcą rozprawić się z Bestią Plagi. Każdy Tropiciel w tajemnicy przed innymi wybiera kartę z ręki. Wybrane karty gracze ujawniają jednocześnie. Henryk zagrał Transformację, Eileen wybrała Pistolet Tropiciele, natomiast Ludwig użyje Topora Tropiciele.

Krok 2: Transformujcie broń

Tropiciele używają skomplikowanych „broni zdradliwych”, które mogą być szybko transformowane w odpowiedzi na zmieniające się zagrożenie. Transformacja broni może dać Tropicielowi znaczną przewagę w walce.

Wszyscy Tropiciele, którzy zagraли kartę Transformacji, muszą teraz wybrać z ręki kartę broni białej lub dystansowej – wszyscy naraz, lecz w tajemnicy przed innymi. Wybrane karty są odkrywane jednocześnie, tak samo jak w kroku 1.

WSKAZÓWKA: Kiedy zagrywasz kartę Transformacji, zyskujesz przewagę nad innymi Tropicielami: zanim wybierzesz swoją broń, zobaczysz karty, które inni zagrają w tej rundzie. Tym niemniej zagrane Transformacji zobowiązuje cię do walki z Potworem. W tej rundzie nie będziesz mógł wycofać się do Snu Tropiciele.

PRZYKŁAD: W tej rundzie Henryk zagrał Transformację, więc zanim zdecyduje się na swój atak, zobaczy karty, które wybrali Eileen i Ludwig. Chciałby wykorzystać Topór Tropiciele, lecz niestety znajduje się on w stosie kart odrzuconych (po wcześniejszej walce). Mogłby wybrać swój Pistolet Tropiciele, czym anulowałby zdolność broni Eileen (która również wybrała Pistolet), lecz woli go zostawić na inną walkę. Ostatecznie decyduje się na Rozpruwacza.



Krok 3: Rozpatrzenie efekty natychmiastowe

Niektóre spośród broni i wyposażenia Tropiciele mogą być szybko użyte w walce.

Jeśli karta ma działanie opisane jako „Efekt natychmiastowy” – na przykład Fiolki z Krwią lub Pistolet Tropiciele – ten efekt należy rozpatrzyć teraz. Jeśli zagrałeś taką kartę, postępuj zgodnie z instrukcjami na niej zapisanymi. Jeśli w trakcie tego kroku Potwór zostanie zabity, należy go natychmiast odrzucić – następne trzy kroki pomija się.

Jeżeli więcej niż jeden gracz zagrał kartę z efektem natychmiastowym, najpierw swoją kartę rozpatruje Pierwszy Gracz (o ile taką zagrał), a za nim kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

WSKAZÓWKA: Korzystać z efektów natychmiastowych polega na tym, że rozpatruje się je przed atakiem Potworów i przed innymi akcjami Tropiciele, ale zwykle zadają one mniej obrażeń niż ataki wolniejsze.

PRZYKŁAD: Jedyna karta z efektem natychmiastowym, jaka została zagrana w tej rundzie, to należący do Eileen Pistolet Tropiciele. Ponieważ nikt inny nie zagrał Pistoletu Tropiciele w tej rundzie, Eileen zadaje teraz obrażenia, a dopiero potem gra toczy się dalej. Pistolet Tropiciele zadaje 1 pkt obrażeń, Eileen zabiera więc Bestii Plagi 1 Tętnienie Krwi i kładzie je na swojej planszy Tropiciele.

Krok 4: Atak Potwora

Odruchy Tropiciele działają błyskawicznie, ale nawet tym najbardziej zrezygnym nie uda się całkowicie uniknąć bestialskich okropieństw żyjących w Lochu Kielicha. Jedno jest pewne: jeśli będziesz zwalczać zło, zło będzie zwalczać ciebie.

Pierwszy Gracz rzuca kośćmi przedstawionymi na karcie Potwora, z którym właśnie walczy. Wynik rzutu to liczba obrażeń, jaką otrzymuje każdy Tropiciele. Jeśli twój Tropiciele otrzymał jakieś obrażenia, odpowiednio zmniejsz wartość jego zdrowia na liczniku.

KOMBINACJE CIOSÓW POTWORA: Jeśli z rzutu wypadła ścianka, na której widnieje ikona **+**, rzuć kością ponownie i dodaj nową wartość do poprzedniego wyniku. Jeśli ponownie wyrzuciłeś **+**, powtarzaj powyższy proces tak długo, aż wreszcie wypadnie sama liczba, bez **+**. Zsumuj wszystkie wyniki i zadaj tyle obrażeń każdemu Tropicielowi.

ŚMIERĆ TROPICIELA: Jeśli zdrowie Tropiciele spadnie do 0 (lub poniżej), ten Tropiciele jest **MARTWY** i nie może atakować Potwora w trakcie następnego kroku. Tym niemniej za śmierć swojego Tropiciele możesz uzyskać potężną kartę Ulepszeń Tropiciele (zob. „Śmierć Tropiciele” na str. 14).

PRZYKŁAD: Nadszedł czas na atak Bestii Plagi. To bardzo silny Potwór, rzuca więc czerwoną kością. Za Potwora rzuca Henryk, będący Pierwszym Graczem. Wypada **2+**, więc Henryk musi rzucić ponownie. Na szczęście tym razem wypada 0. Każdy Tropiciele otrzymuje 2 obrażenia i zaznacza to na swoim liczniku.



Krok 5: Atak Tropiciele

Tropiciele mają okazję zebrać Tętnienia Krwi z Potworów, z którymi walczą. Zbieranie Tętnień Krwi to klucz do zwycięstwa. Bez nich nigdy nie wydobędziecie się z kosmaru Yharnam.

Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Tropiciele, który zagrał kartę broni, zadaje Potworowi obrażenia. Weź z karty Potwora tyle Tętnień Krwi, ile wskazuje twoja karta broni, i połóż je na swojej planszy Tropiciele w części „Zebrane Tętnienia Krwi”.

WAŻNE: Podczas tego kroku możesz zabrać Tętnienia Krwi tylko i wyłącznie z karty Potwora, z którym walczysz. Jeśli na karcie leży mniej, niż miałbyś wziąć, bierzesz tylko to, co na niej pozostało! Jeśli nie pozostało nic, nie otrzymujesz żadnych Tętnień Krwi. Liczba Tętnień Krwi, jakie możesz otrzymać, równa jest liczbie obrażeń, które zadajesz Potworowi.

ZABICIE POTWORA: Kiedy z karty Potwora zostaną zabrane wszystkie Tętnienia Krwi, ten Potwór zostaje ZABITY a jego kartę odrzuca się z gry. Każdy Tropiciele, który w tej rundzie zadał obrażenia temu Potworowi, otrzymuje 1 Trofeum za dany rodzaj Potwora. Przesuń żeton Trofeum o 1 pole w prawo na odpowiednim torze Trofeów (zob. „Trofea” na str. 14).

WSKAZÓWKA: Moment wykonania ataku, zależny od twojej pozycji względem Pierwszego Gracza, ma duży wpływ na możliwość zadania obrażeń Potworowi i na zebranie Tętnień Krwi. Sprytny Tropiciele dokładnie rozważy możliwe posunięcia przeciwników, zanim zdecyduje się na wybór swoich akcji.

PRZYKŁAD: Wszyscy trzech Tropiciele przetrwali atak Bestii Plagi, mają więc teraz szansę odpowiedzieć swoim atakiem. Henryk jest Pierwszym Graczem, więc to on zaczyna. Jego Rozpruwacz zadaje 1 obrażenie, Henryk zabiera więc 1 Tętnienie Krwi z karty Bestii Plagi. Eileen byłaby następna w kolejce, ale zadała już obrażenia w tej rundzie (dzięki efektowi natychmiastowemu Pistoletu Tropiciele). Nie może zadać obrażeń drugi raz w tej rundzie. Dzierżący Topór Tropiciele Ludwiga gra jako ostatni. W innych okolicznościach zadałby 2 obrażenia i zabrał 2 Tętnienia Krwi z karty Bestii Plagi. Jednak Potworowi zostało tylko 1 Tętnienie Krwi – to wszystko, co Ludwigo może zabrać.

Bestia Plagi zostaje pokonana – jej kartę odrzuca się. Wszyscy trzech Tropiciele mieli swój udział w tym starciu, dlatego każdy z nich otrzymuje 1 Trofeum za Potwora: przesuwają odpowiedni żeton Trofeum o 1 pole na torze Trofeów.

Krok 6: Ucieczka Potwora

Spotkanie z bestiami z Yharnam jest przerażające, ale to samo odnosi się do spotkania z Tropicielami! Pomniejsze Potwory chętnie skorzystają z możliwości ucieczki, aby pośród mroku ukryć się przed Tropicielami.

Jeśli po tym, jak wszyscy biorący udział w walce Tropiciele zadali swoje obrażenia, na karcie Potwora pozostają jakieś Tętnienia Krwi, Potwór UCIEKA i jego kartę należy odrzucić. Tropiciele nie zdobywają Trofeów. Jeśli na karcie Potwora opisano specjalną zdolność zaczynającą się od słów „W razie ucieczki”, rozpatrzcie ją teraz.

PRZYKŁAD: W późniejszej rundzie trzech Tropiciele atakują Zimową Latarnię, zadając jej 4 obrażenia (i pozostawiając 2 Tętnienia Krwi).

Ponieważ Zimowa Latarnia nie została pokonana, teraz salwuje się ucieczką. Żaden z Tropiciele nie otrzymuje za nią Trofeów.

WALKA Z BOSSAMI: Bossowie nigdy nie uciekają z walki. Jeśli Boss zostanie pokonany, gra normalnie toczy się dalej. Jeśli po ataku Tropiciele na karcie Bossa pozostają Tętnienia Krwi, Tropiciele będą musieli zmierzyć się z tym Bossem w następnej rundzie. Boss nie odzyskuje straconych Tętnień Krwi.

WSKAZÓWKA: Bossowie mogą stanowić spore wyzwanie. Czasami lepiej jest poświęcić rundę lub dwie na ich osłabienie, a dopiero potem pokonać ich ostatecznie. Oczywiście inni Tropiciele mogą nie być tak cierpliwi i będą próbowali zabić Bossa szybciej i skrócić ci wygraną!

PRZYKŁAD: Tropiciele walczą z Ojcem Gascoigne, potężnym Bossem. Choć dzielnie zadali mu 6 obrażeń, to wciąż nie dość, by go zabić. Tropiciele będą musieli zmierzyć się z nim w kolejnej rundzie.

TROFEA ZA BOSSÓW: Każdy Boss należy do przynajmniej dwóch rodzajów Potworów. Jeśli zadałeś Bossowi obrażenia w tej rundzie, w której został on pokonany, otrzymujesz 1 Trofeum z każdego wymienionego na jego karcie rodzaju.

PRZYKŁAD: W następnej rundzie Tropiciele wreszcie pokonują Ojca Gascoigne. Ludwigo może otrzymać dwa Trofea: jedno za Człekopodobnego i jedno za Bestię, ponieważ Ojciec Gascoigne przynależy do obu tych rodzajów.





Krok 7: Sen Tropiciele

Sen Tropiciele to specjalna bezpieczna strefa, w której mogą przebywać tylko Tropiciele. Można się do niej przenieść z dowolnego miejsca w Lochu Kielicha. Tropiciele mogą się tu leczyć z ran, ulepszać swoją broń i przygotowywać się do następnej walki.

Jeśli zagrażesz kartę Snu Tropiciele, nie możesz wziąć udziału w walce – jednak wciąż możesz otrzymać obrażenia w wyniku ataku Potwora! Na szczęście obrażenia zostają zmniejszone: otrzymujesz tylko połowę zadanych przez Potwora obrażeń (zaokrąglając w dół).

Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz znajdujący się w Śnie Tropiciele rozpatruje poniższe cztery kroki:

1. ZMAGAZYNUJ KREW: Magazynujesz wszystkie zdobyte przez siebie Tętnienia Krwi. Przesuń żetony Krwi znajdujące się w obszarze „Zgromadzonych Tętnień Krwi” na twojej planszy Tropiciele do obszaru „Zmagazynowanych Tętnień Krwi”. Zmagazynowanych Tętnień Krwi nie możesz stracić już do końca gry: nie przepadają w wyniku śmierci Tropiciele.

2. ODZYSKAJ UŻYTE KARTY AKCJI: Zabierz z powrotem na ręce wszystkie zagrane karty Akcji ze swojego stosu kart odrzuconych (łącznie z dopiero co zagrana kartą Snu Tropiciele). Pamiętaj: to jedyny sposób na odnowienie możliwości zadawania obrażeń.

3. ZYSKAJ ULEPSZENIE: Weź 1 dostępne Ulepszenie – na stałe dodajesz je do swojej ręki (nie możesz mieć jednak więcej niż 7 kart). Pula dostępnych Ulepszeń jest odnawiana na końcu kroku „Sen Tropiciele”.

4. ODPOCZYWAJ DO UZDROWIENIA: Z powrotem ustaw swój licznik zdrowia na wartość 8.

MARTWI TROPICIELE: Podczas tego kroku swoje działania mogą wykonywać także Tropiciele zabici w czasie bieżącej rundy: zyskują Ulepszenie i odpoczywają do uzdrowienia, jednak nie magazynują Krwi i nie odzyskują użytych kart (zob. „Śmierć Tropiciele” na str. 14). Jeśli jednak taki Tropiciele zagrał kartę Snu Tropiciele, odzyskuje użyte karty Akcji.

PRZYKŁAD: Po ataku Bestii Plagi Eileen ma tylko 3 punkty zdrowia. Decyduje ona, że podczas następnej bitwy powinna udać się do Snu Tropiciele, na czas następnej bitwy zagrywa więc stosowną kartę. W czasie kroku „Atak Potwora” Pierwszy Gracz wyrzucił 3 obrażenia. Normalnie wystarczyłoby to do zabicia Eileen, ale ponieważ zagrała ona Sen Tropiciele, obrażenia spadają do połowy (zaokrąglając w dół). Przyjmuje ona więc 1 obrażenie ($3/2 = 1,5$, zaokrąglone w dół to 1). Było blisko!

Eileen wykonuje kolejne kroki Snu Tropiciele: najpierw przesuwając 2 zebrane Tętnienia Krwi do obszaru zmagazynowanych Tętnień Krwi.

Po drugie, zabiera na ręce wszystkie użyte karty Akcji ze swojego stosu kart odrzuconych.

Po trzecie, wybiera 1 kartę Ulepszeń Tropiciele spośród dostępnych Ulepszeń leżących obok talii Lochu Kielicha. Decyduje się na Pistolet Samopowtarzalny – w trakcie przyszłych bitew pozwoli on jej uniknąć obrażeń. To jednak sprawia, że ma ona teraz na ręce 8 kart i musi którąś z nich odrzucić (nie może mieć więcej niż 7). Uznawszy, że woli walczyć na dystans, postanawia pozbyć się Rozpruwacza.

Na koniec przywraca pełne zdrowie swojemu Tropicielowi.

KARTY ULEPSZEŃ TROPICIELA

Każdy gracz, który zagrał kartę Snu Tropicielea lub który zginął w trakcie rundy, może wziąć 1 kartę Ulepszeń Tropicielea z puli dostępnych Ulepszeń. Karty Ulepszeń są silniejsze niż podstawowe karty Tropicielea i mogą poprawić twoje długoterminowe szanse na wygraną.

Jako pierwszy wybiera Pierwszy Gracz (jeśli wolno mu wziąć kartę), dalej zaś w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara – im bliżej Pierwszego Gracza siedzisz, tym wcześniej możesz dokonać wyboru Ulepszenia.



Kiedy dobierasz kartę Ulepszenia, natychmiast dodaj ją do swojej ręki – możesz używać tej karty począwszy od następnej rundy. Pula dostępnych Ulepszeń jest odnawiana na końcu kroku „Sen Tropicielea”. Kiedy wszyscy uprawnieni do tego gracze wybrali już karty Ulepszeń, odkrycie z talii nowe karty – aż w puli dostępnych Ulepszeń będzie ich tyle, ilu jest graczy. Jeśli talia się wyczerpie, nie dodaje się nowych kart. Kiedy pula Ulepszeń zostanie wyczerpana, gracze muszą po prostu radzić sobie z tym, co mają!

Karty Ulepszeń Tropicielea są kartami Akcji i używane są tak samo, jak początkowe karty Tropicielea, z którymi zaczynacie grę. Możecie je zagrywać podczas kroku „Wybierzcie i zagrajcie karty Akcji”, po czym na koniec rundy trafiają one na wasz stos kart odrzuconych. Bierzecie je z powrotem na rękę, jeśli udacie się do Snu Tropicielea.

LIMIT ULEPSZEŃ: Tropiciel nie może mieć łącznie więcej niż 7 kart (tych w ręku i tych odrzuconych). Kiedy tylko otrzymasz 8. kartę, musisz natychmiast wybrać jedną z nich i odrzucić ją z gry.

WAŻNE: Nigdy nie możesz zdecydować się na odrzucenie Snu Tropicielea.



Krok 8: Koniec rundy

Loch Kielicha zawsze jest pełen niebezpieczeństw. Po każdej walce Tropiciela mają zaledwie chwilę na złapanie oddechu – a potem czeka ich spotkanie z jeszcze większą grozą.

Po tym jak wszyscy gracze rozpatrzyli krok Snu Tropiciela, runda dobiega końca. Przed rozpoczęciem następnej rundy wykonajcie poniższe kroki:

ODRZUCIE KARTY AKCJI: Każdy gracz odkłada na swój stos kart odrzuconych zagrane przez siebie karty Akcji. Karty musisz wykładać tak, aby inni gracze widzieli wszystkie karty w tym stosie.

ZMIENIE PIERWSZEGO GRACZA: Gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza przekazuje go sąsiadowi po lewej.

ODKRYCIE KOLEJNEGO POTWORA: Jeśli Potwór został zabity lub uciekł, odkryjcie kolejną kartę z talii Lochu Kielicha i połóżcie ją odkrytą na środku stołu. Pamiętajcie, by na nowej karcie Potwora umieścić żetony Tętnień Krwi, dodając 1 żeton w grze 4-osobowej i 2 żetony w grze 5-osobowej. Jeśli przed wami potyczka z Bossem, który przetrwał poprzednie starcie, nie odkrywajcie na razie nowej karty Lochu Kielicha.

WSKAZÓWKA: Przegląd kart ze stosów kart odrzuconych przez przeciwników może dostarczyć ci cennych wskazówek na temat tego, jakie karty zagrają oni w następnej rundzie – nie mogą jednak korzystać z tych już odrzuconych. To kluczowe informacje pozwalające planować swoje posunięcia. Pamiętaj, że wszyscy Tropiciela rozpoczynają grę z identycznym zestawem kart Akcji.

ŚMIERĆ TROPICIELA

Jeśli zdrowie twojego Tropiciela spadnie do 0 (lub poniżej), ten Tropiciel umiera. Tracisz wszystkie Tętnienia Krwi zgromadzone na swojej planszy Tropiciela (z wyjątkiem tych zmagazynowanych dzięki działaniu Snu Tropiciela).

Tropiciel jest martwy tylko do czasu rozpatrywania kroku „Sen Tropiciela” w tej rundzie. Kiedy twój Tropiciel powraca do życia, ponownie ustaw licznik jego zdrowia na maksymalną wartość. W trakcie kroku „Sen Tropiciela” weź również dla niego 1 kartę Ulepszeń Tropiciela spośród dostępnych Ulepszeń. Zabity Tropiciel nie może jednak zabrać na rękę użytych kart. Karty odzyskuje się tylko w sytuacji zagrania Snu Tropiciela.

PRZYKŁAD: Tropiciel Ludwiga został zabity przez Ojca Gascoigne. To niestety oznacza, że w tej rundzie Ludwig nie zada Bossowi żadnych obrażeń. Musi również stracić 4 Tętnienia Krwi z obszaru Zgromadzonych Tętnień Krwi na swojej planszy Tropiciela (6 Tętnień zmagazynowanych wcześniej pozostaje bezpiecznych).

Dobra wiadomość jest taka, że Ludwigowi przysługuje 1 karta spośród dostępnych Ulepszeń. Ludwig z przyjemnością zabiera dla siebie Fiolkę z Krwią. Powraca także do pełnego zdrowia, ustawiając licznik z powrotem na wartość 8.

TROFEA

Kiedy Tropiciel zabija Potwora, ma prawo do odpowiedniego Trofeum (pasującego do rodzaju Potwora). Trofeum zdobywasz tylko wtedy, jeśli w rundzie, w której ten Potwór został zabity, zebrałeś z niego co najmniej 1 Tętnienie Krwi.

*W grze występują
trzy rodzaje Potworów:*



Ród człękopodobni Bestie

W zależności od tego, jak daleko na torach Trofeów masz swoje znaczniki, na koniec gry otrzymasz dodatkowe Tętnienia Krwi.

Dla każdego rodzaju Potwora przewidziano oddzielny tor Trofeów na planszy Tropiciele. Kiedy zyskujesz Trofeum za określony rodzaj Potwora, przesun znacznik na odpowiednim torze o 1 pole w prawo.

Na koniec gry otrzymasz dodatkowe Tętnienia Krwi w takiej liczbie, ile wynosi suma liczb na polach zajmowanych przez wszystkie trzy żetony.

PRZYKŁAD: Podczas walki z Egzekutorem Eileen zadała 2 obrażenia. Ponieważ Egzekutor został zabity w tej rundzie, Eileen przysługuje jedno Trofeum za Człekopodobnych. Przesuwa żeton na swoim torze Trofeów za istoty Człekopodobne o 1 pole w prawo, na pole reprezentujące 3 Tętnienia Krwi. Na koniec gry doliczy sobie ona te 3 Tętnienia do swojego wyniku.

POKONANIE BOSSA: Bossowie, podobnie jak pomniejsze Potwory, przynależą do określonego rodzaju Potworów i przyznają odpowiednie Trofea. Jednak w odróżnieniu od nich Bossowie należą do 2 lub 3 rodzajów Potworów jednocześnie. Bossowie są bardzo wytrzymali i nagrody za ich pokonanie są lepsze. Jeśli zadałeś Bossowi obrażenia w tej rundzie, w której został on pokonany, otrzymujesz 1 Trofeum za każdy rodzaj Potwora podany na karcie tego Bossa.

OSTATNI BOSS

Po tym, jak Tropiciele pokonali lub przepędzili wszystkie monstra z Lochu Kielicha, muszą się zmierzyć z Ostatnim Bossem.

Walka z nim przebiega tak samo, jak walka z każdym innym Bossem w grze – z jednym wyjątkiem: kiedy Ostatni Boss zostaje pokonany, każdy gracz, który zadał mu obrażenia w tej ostatniej rundzie, otrzymuje 1 Trofeum za każdy z trzech rodzajów Potworów.

PRZYKŁAD: Tropiciele pokonali Ostatniego Bossa. Henryk może dodać sobie po jednym Trofeum na każdym z trzech torów.

ZDOLNOŚCI OSTATNIH BOSSÓW: Każda karta Ostatniego Bossa opisuje specjalne zdolności tego Bossa. Zdolności te w pewien sposób wpływają na rozgrywkę. W przeciwieństwie do zwykłych Bossów, zdolności Ostatnich Bossów obowiązują przez całą grę.

PRZYKŁAD: Tym razem Ostatnim Bossem w Lochu Kielicha jest Gehrman, Pierwszy Tropiciele. Przez całą grę każdy potwór (wliczając Bossów, lecz z wyłączeniem Gehrmana) wchodzi do gry z dodatkowymi dwoma Tętnieniami Krwi – wszyscy wasi przeciwnicy będą silniejsi!

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy Ostatni Boss zostanie pokonany. Gracze magazynują zgromadzone Tętnienia Krwi. Następnie policzcie swój wynik, który wynosi:

1. Zmagazynowane Tętnienia Krwi plus
2. Dodatkowe Tętnienia Krwi za Trofea.

Porównajcie swoje wyniki. Tropiciele, który uzyskał najwięcej Tętnień Krwi, może wyzwolić się z okowów Lochu Kielicha i wygrywa grę!

Jeśli gracze remisują, wygrywa ten, kto ma najwięcej zmagazynowanych Tętnień Krwi. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD: Kiedy Tropiciele w końcu pokonali Gehrmana, nadchodzi czas na podliczenie punktów. Henryk otrzymał w tej ostatniej walce 3 Tętnienia Krwi. Dodaje je do 9 wcześniej zmagazynowanych – jego wynik to teraz 12. Otrzymał również bonus za Trofea: 3 za Rody, 5 za Człekopodobnych, 1 za Bestie. Jego łączny wynik to $12 + 3 + 5 + 1 = 21$.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. WYBIERZCIE OSTATNIEGO BOSSA:

Potasujcie 5 kart Ostatnich Bossów i wylosujcie lub wybierzcie jedną z nich.

2. PRZYGOTUJCIE TALIE LOCHU KIELICHA:

Potasujcie oddzielnie karty Potworów i Bossów. Dobierzcie 7 losowych kart Potworów i 3 losowe karty Bossów, po czym potasujcie je razem, tworząc jedną talię. Połóżcie je zakryte obok Ostatniego Bossa.

3. PRZYGOTUJCIE TALIE ULEPSZEŃ: Potasujcie karty Ulepszeń Tropiciele, odkryjcie z tak utworzonej talii po 1 karcie Ulepszenia na gracza – wylóżcie je odkryte obok tej talii.

4. PRZYGOTUJCIE PULĘ KRWI:

Utwórzcie bank (pulę) Tętnień Krwi.

5. PRZYGOTUJCIE GRACZY: Każdy gracz otrzymuje: 1 planszę Tropiciele, zestaw żetonów Trofeów, po 1 karcie początkowej każdego rodzaju, 1 licznik zdrowia Tropiciele (ustawiony na wartość 8). Jeden z graczy otrzymuje żeton Pierwszego Gracza.

PRZEBIEG RUNDY

1. WYBIERZCIE I ZAGRAJCIE KARTY AKCJI:

Wszyscy gracze jednocześnie (*lecz w tajemnicy przed innymi*) wybierają 1 kartę Akcji z ręki i zagrywają ją.

2. TRANSFORMUJCIE BRON: Wszyscy Tropiciele, którzy zegrali kartę Transformacji, muszą teraz wybrać z ręki kartę broni białej lub dystansowej – wszyscy naraz, *lecz w tajemnicy przed innymi*.

3. ROZPATRZCIE EFEKTY NATYCHMIASTOWE:

W tym momencie należy rozpatrzyć karty z działaniem oznaczonym jako „Efekt natychmiastowy”. Jeśli kilku graczy zagrało takie karty, należy je rozpatrzyć w kolejności rozgrywania rundy (*począwszy od Pierwszego Gracza*).

4. ATAK POTWORA: Pierwszy Gracz rzuca kością przedstawioną na karcie Potwora, z którym walczy. Wynik rzutu to liczba obrażeń, którą otrzymuje każdy Tropicielel.

5. ATAK TROPICIELI: W kolejności rozgrywania rundy każdy Tropicielel, który zagrał kartę broni, zadaje obrażenia Potworowi.

6. UCIECZKA POTWORA: Jeśli po tym, jak wszyscy Tropiciele zadali swoje obrażenia, na karcie Potwora pozostają jakieś Tętnienia Krwi, Potwór ucieka a Tropiciele nie otrzymują Trofeów (*Bossowie pozostają na polu walki*).

7. SEN TROPICIELA: Gracze, którzy zegrali Sen Tropicielel, magazynują zgromadzone Tętnienia Krwi i zabierają na rękę użyte karty Akcji. Następnie, w kolejności rozgrywania rundy, każdy wybiera 1 kartę Ulepszeń Tropicielel (*maksymalna liczba posiadanych kart: 7*) i przywraca swoje zdrowie do wartości 8.

8. KONIEC RUNDY: Gracze umieszczają zagrane przez siebie karty w swoim stosie kart odrzuconych. Przekażcie żeton Pierwszego Gracza następnej osobie po lewej. Następnie odwróćcie wierzchnią kartę Lochu Kielicha, odkrywając nowego Potwora (*chyba że Boss ciągle znajduje się w grze*), i umieśćcie na nim tyle Tętnień Krwi, ile wynosi jego zdrowie (*dodając odpowiednio +1 i +2 Tętnienia w grze 4- lub 5-osobowej*).

Tętnienia Krwi i Trofea: Kiedy Tropicielel zadaje Potworowi obrażenia, zabiera z niego tyle Tętnień Krwi, ile zadał obrażeń (*o ile jeszcze jakieś Tętnienia pozostają dostępne*). Kiedy Potwór zostaje zabity, wszyscy gracze, którzy w tej rundzie zabrali z niego Tętnienia Krwi, mogą wziąć Trofeum za odpowiedni rodzaj Potwora.

Śmierć Tropicielel: Jeśli Tropicielel został zabity, traci wszystkie zgromadzone Tętnienia Krwi. Rozpatruje część kroków ze Snu Tropicielel: bierze kartę Ulepszenia oraz przywraca swoje zdrowie do wartości 8. Użyte karty Akcji może zabrać na rękę tylko pod warunkiem, że w tej rundzie zagrał kartę „Sen Tropicielel”.

Koniec gry: Gra kończy się, gdy zostanie pokonany Ostatni Boss. Wygrywa gracz z największą liczbą Tętnień Krwi, wliczając w to bonusy za Trofea.