

A character from the game Bloodborne, wearing a dark, ornate helmet and a long, dark coat. The character is shown from the back, holding a large, ornate gun. The character's coat and the background are splattered with bright red blood. The overall tone is dark and atmospheric.

# Bloodborne™

GRA KARCIANA

KOSZMAR TROPICIELA

INSTRUKCJA

## Witaj w Bloodborne: Koszmarze Tropiciele!

To rozszerzenie wzbogaca grę Bloodborne: Gra Karciana o nowe karty Potworów, Bossów oraz Ulepszeń, czyniąc rozgrywkę bardziej różnorodną i wymagającą. Dodaje także dwie nowe mechaniki – żetony Śmierci, przez które unikatowe wydarzenia oraz karty Run, które oddają w ręce Tropicielei nowe unikatowe zdolności.

### KOMPONENTY



38 kart Ulepszeń Tropicielei



12 kart Run



17 kart Lochu Kielicha



8 kart Ostatnich Bossów



8 kart Bossów Lochu Kielicha



15 żetonów Śmierci

### Nowe karty Ostatnich Bossów

W pudełku znajdziesz 8 nowych kart Ostatnich Bossów, a każda z nich zmienia zasady gry w unikatowy sposób.

### Nowe karty Lochu Kielicha i Ulepszeń Tropicielei

Jeśli znasz już na pamięć zdolności wszystkich kart z gry podstawowej, dodanie nowych sprawi, że wyprawa do Lochu znów stanie się ekscytująca. Wtasujcie je po prostu do odpowiednich talii podczas przygotowania do gry.

### Runy

*Kowal runiczny Caryll, pobierający onegdaj nauki w Byrgenwerth, przekuł niezrozumiale wypowiedzi Wielkich na to, co teraz nazywamy Runami Carylla. Tropiciele, którzy opanują trudną sztukę ich kreacji, zyskają potężną moc.*





Podczas przygotowania do gry, po wybraniu Ostatniego Bossa, rozdajcie każdemu Tropicielowi po 2 losowe karty Run. Każdy Tropiciel wybiera jedną z nich i umieszcza ją odkrytą, obok swojej planszy Tropiciele. Drugą kartę odkłada do pudełka. Każda Runa ma unikatową zdolność, z której Tropiciel korzysta podczas całej rozgrywki. Moc Run jest zawsze aktywna i działa zgodnie z opisem na karcie.

### WSKAZÓWKA:

Gdy wybierasz Runę, zwróć szczególną uwagę na zdolność Ostatniego Bossa – może ona znacząco wpłynąć na efektywność danej Runy. Ponadto pamiętaj, że siła niektórych Run zmienia się w zależności od liczby graczy.



## Żetony Śmierci

Śmierć w rozgrywce z rozszerzeniem Koszmar Tropicielela jest jeszcze bardziej kosztowna, odbierając pechowym Tropicielom możliwość zdobycia dużej liczby Trofeów.

Podczas Przygotowania do gry, oprócz żetonów Trofeów, rozdajcie każdemu Tropicielowi po 1 zestawie 3 żetonów Śmierci (po 1 żetonie dla każdego rodzaju Potworów – Rodu, Człekopodobnych i Bestii).

Połóżcie te żetony na prawo od ostatniego pola na odpowiednim torze danego rodzaju Trofeum (na prawo od pola oznaczonego cyfrą „8”).

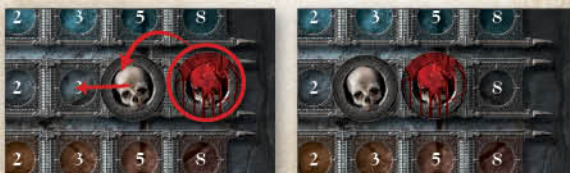


Za każdym razem gdy twój Tropiciel umiera, musisz przesunąć na torze Trofeum wszystkie żetony Śmierci pasujące do rodzaju(-ów) Potwora, który go zabił, o jedno pole w lewo (czyli na pole z cyfrą 8 po pierwszej śmierci, później 5 itd.).



Za każdym razem gdy twój Tropiciel ginie na skutek obrażeń zadanych przez innego Tropicielela, możesz wybrać, na którym torze Trofeum przesuniesz w lewo żeton Śmierci.

Pole, na którym znajduje się żeton Śmierci oraz wszystkie na prawo od niego są niedostępne do końca rozgrywki – nie możesz przesunąć na nie żetonu Trofeum. Ponadto, jeśli musisz przesunąć żeton Śmierci na pole zajmowane przez żeton Trofeum, musisz najpierw zwolnić pole dla żetonu Śmierci, przesuając żeton Trofeum o jedno miejsce w lewo.



## DODATKOWE OBJAŚNIENIA ZASAD

### Kolejność rozpatrywania efektów modyfikujących obrażenia:

1. Rozpatrz wszystkie efekty podwajające i redukujące obrażenia.
2. Rozpatrz wszystkie efekty zwiększające lub chroniące przed obrażeniami.
3. Rozpatrz wszystkie efekty „co najwyżej 1 obrażenie”.

### Zabójczy atak

Niektóre efekty odnoszą się do Tropicieli, którzy wykonali Zabójczy atak. Tropiciel, który zabrał ostatnie Tętnienie Krwi Potworowi, jest uważany za tego, który wykonał Zabójczy atak.

### Działko Gatlinga kontra Młot Grzmot

Zdolność Działka Gatlinga zadaje łącznie 3 obrażenia wszystkim tropicielom używającym Młota Grzmotu.

### Koło Logariusza

Podczas kroku „Transformujcie broń” Tropiciele, którzy zagrali Koło Logariusza, zaczynając od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają, czy chcą Transformować broń. Ci, którzy się na to zdecydowali, odkrywają swoją wybraną kartę równocześnie z Tropicielami, którzy zagrali kartę Transformacji.

## TWÓRCY

#### PROJEKT DODATKU

Eric M. Lang oraz Chris Chung

#### ROZWÓJ GRY

Marco Portugal (prowadzący), Leo Almeida, Fel Barros, Alexandru Olteanu, Fabio Tola, Michael Shinal

#### PROJEKT GRAFICZNY

Sean Chancey oraz Fabio de Castro

#### SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

Maciej Mutwil

#### WERSJA POLSKA

Grzegorz Polewka

#### KOREKTA

Michał Walczak, Marek Spsychalski, Wudoka

#### PRODUKCJA

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli, Isadora Ribeiro, oraz Sergio Roma

#### WYDAWCA

David Doust

#### TESTERZY

Caio da Quinta, Daniel Caballero, Diego de Moraes, Eduardo Cunha Vilela, Fernando Bastos, Gabriel Perin, João José Goes, Flávio Oora, Luiza Pirajá, Mydia Shima, Patricia Brotezzi, Ricardo Limonete, Renato Bardela, Renê Shima, Rodrigo Mends, Rodrigo Soanesso, Vince Vader, Vitor Ivanoski