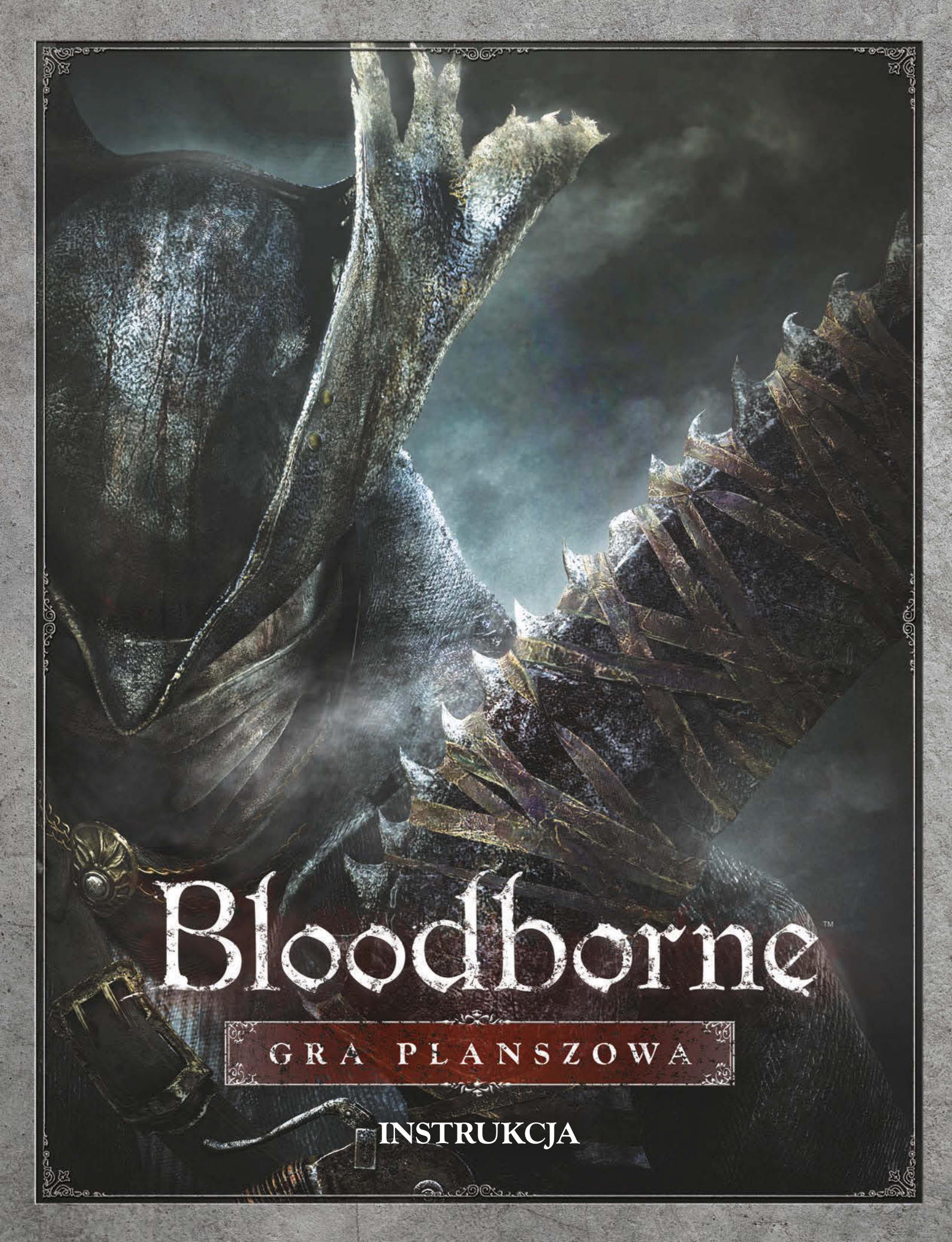


The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. It features a large, dark, metallic helmet on the left side. In the center, a hand in a tattered, light-colored glove reaches upwards. On the right, there is a large, dark, spiky object that resembles a piece of armor or a monster's head. The overall color palette is dark, with shades of grey, black, and brown, accented with some lighter, misty areas.

Bloodborne™

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Bloodborne: Gra Planszowa to gra kooperacyjna dla 1-4 graczy, w której gracze wcielają się w Tropicieli: zabójczych wojowników wyruszających do miasta Yharnam, aby walczyć z przerażającymi potworami, odkrywać ukryte tajemnice i odgrzebywać pradawne sekrety.

Rozgrywka w *Bloodborne* toczy się w formie Kampanii: serii 3 pojedynczych, ale połączonych ze sobą gier, zwanych Rozdziałami. W pudełku znajdziesz 4 Kampanie. W trakcie każdej Kampanii Tropieciele będą rozwijać umiejętności i staną się potężniejsi, a gracze odkryją wyjątkową historię – jeśli tylko przeżyją dostatecznie długo!

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	2	WALKA.....	18
KOMPONENTY.....	4	Plansza Zdradliwej Broni.....	18
KAMPANIE.....	7	Rozpatrywanie Walki.....	19
PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI.....	7	Zwiększanie Statystyk i Efekty.....	19
1. Przygotowanie Kampanii.....	7	Tasowanie Talii Akcji Wroga.....	20
2. Przygotowanie Tropicielea.....	8	Taka Sama Prędkość a Efekty.....	20
Wybór Tropicielea.....	8	Tętnienia Krwi.....	21
Przygotowanie Talii Tropicielea.....	8	Efekty Powiązane z Atakami.....	21
Przygotowanie Planszy Tropicielea.....	8	Szczególne przypadki.....	21
3. Przygotowanie Planszy Łowów.....	9	Szybszy niż Szybki, Wolniejszy niż Wolny.....	21
4. Przygotowanie Rozdziału.....	10	Brak Ataku a Prędkość Ataku.....	21
POSTĘP ŁOWÓW.....	12	Jednoczesna Eliminacja.....	21
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA PODCZAS ŁOWÓW.....	13	Zajęte Wszystkie Gniazda Ataku.....	21
Zwycięskie Łowy.....	13	Zabity przed Aktywacją.....	21
Porażka Łowów.....	13	Bossowie.....	23
ROZGRYWKA.....	14	Wrodzy Bohaterowie Niezależni.....	23
Runda Gry.....	14	SEN TROPICIELA.....	23
Porządek Tury.....	14	POSTĘP NA TORZE ŁOWÓW	
1. Tura Tropicielea.....	14	I PONÓWNE PRZYGOTOWANIE MAPY.....	24
Ruch.....	14	ZASADY DODATKOWE.....	24
Ścigający Wrogowie.....	14	Inteligentni i Okrutni.....	24
Odkrywanie i Zapełnianie Kafli Mapy.....	14	Ponowne Przygotowanie na Ostatnim Polu... ..	24
Wszystkie Wyjścia Zablockowane.....	15	Bramy Mgły.....	24
Pojawianie się Wrogów a brak Figurek.....	15	POSTĘP KAMPANII.....	25
Nazwane Lokacje.....	15	ZAPISYWANIE POSTĘPU.....	25
Interakcja.....	16	GLOSARIUSZ.....	26
Wrogowie i Interakcja.....	16	IKONOGRAFIA.....	27
Transformacja Zdradliwej Broni.....	16	TWÓRCY.....	28
Przejsie do Snu Tropicielea.....	16		
Atak.....	16		
2. Aktywacja Wrogów.....	16		
Niespodziewany Ruch!.....	17		
Nagła Śmierć.....	17		
Przedmioty Jednorazowe, Nagrody i Broń Palna..	17		
Przedmioty Jednorazowe.....	17		
Karty Nagród.....	17		
Broń Palna.....	17		
ROZPOCZYNANIE NOWEJ RUNDY.....	18		

**SPRAWDŹ
CYFROWE
MATERIAŁY
DO GRY**

— odwiedź: portalgames.pl

KOMPONENTY



TROPICIEL
Z ROZPRUWACZEM



TROPICIELKA
Z GWINTOWANĄ
ŁASKĄ



TROPICIELKA ZE
ŚWIĘTYM MIECZEM
LUDWIGA



TROPICIEL
Z TOPOREM
TROPICIELA



4 KOLOROWE
PODSTAWKI

WROGOWIE



4 KOŚCIELNE
GIGANTY



4 SŁUGUSI ŁOWCY



4 PACJENCI-
BESTIE



4 PACJENTKI-
BESTIE



4 BESTIE PLAGI



4 SŁUDZY
KOŚCIOŁA



4 GRUPY
ŁOWCÓW

BOSSOWIE



OJCIEC GASCOIGNE



PRZEMIENIONY
OJCIEC GASCOIGNE



ŻADNA KRWI BESTIA



PASTOR AMELIA



BESTIA KLERYKA



1 PLANSZA ŁOWÓW



20 KAFLE MAPY



4 DWUSTRONNE PLANSZE
ZDRADLIWEJ BRONI



4 PLANSZE
TROPICIELI



11 KART BRONI PALNEJ



48 KART POCZĄTKOWYCH STATYSTYK



60 KART ULEPSZEŃ



36 KART PRZEDMIOTÓW JEDNORAZOWYCH



25 KART NAGRÓD



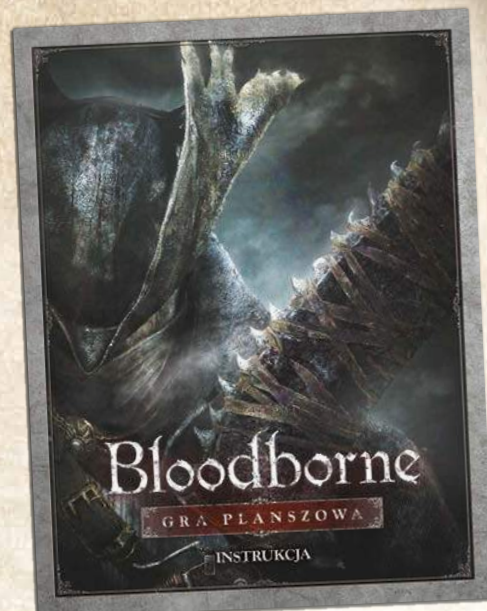
14 KART WROGÓW



6 KART AKCJI WROGÓW



50 KART AKCJI BOSSÓW



1 INSTRUKCJA



5 KART PZ BOSSA



250 KART KAMPAII



4 KARTY POMOCY GRACZA



2 ŻETONY
ROZBITEJ LAMPY



8 ŻETONÓW
PRZEDMIOTÓW
JEDNORAZOWYCH



15 ŻETONÓW
WGLĄDU



5 ŻETONÓW
ZWŁOK



5 ŻETONÓW
OCALAŁYCH



7 ŻETONÓW
BN



12 ŻETONÓW
TĘTNIEŃIA KRWI



6 ŻETONÓW
BRAMY MGŁY



4 ŻETONY
SZALU



4 ŻETONY
ZATRUCIA



40 ŻETONÓW PZ
(o 4 WARTOŚCIACH)



1 ŻETON TORU
ŁOWÓW

KAMPANIE

W **Bloodborne: Grze Planszowej** otrzymujesz do wyboru 4 Kampanie. Każda Kampania przedstawia unikatową historię, odkrywaną w trakcie 3 Rozdziałów. Każdy Rozdział posiada swoje niepowtarzalne Misje, Wrogów i tajemnice do zbadania.

Przed przygotowaniem gry gracze muszą wybrać Kampanię, którą chcą rozegrać:

- ♦ **DŁUGIE ŁOWY:** Inwazja Bestii Plagi zalała Centralne Yharnam. Tropiciele muszą dowiedzieć się, skąd pochodzą te bestie i położyć kres temu zagrożeniu.
- ♦ **NARASTAJĄCE SZALEŃSTWO:** Szał zaczął ogarniać całe miasto. Co gorsza, wydaje się, że Tropiciele także nie są odporni na to szaleństwo.
- ♦ **TAJEMNICE KOŚCIOŁA:** Rewir Katedralny zatrzęsął swoje bramy przed resztą Yharnam. Gdy w całym mieście rozbrzmiewają dzwony Archikatedry, z jej wnętrza dobywa się wycie bestii.
- ♦ **UPADEK STAREGO YHARNAM:** Choroba Spopielonej Krwi zagraża całemu Yharnam. Tropiciele muszą działać szybko, aby zapobiec jej rozprzestrzenieniu.

Kampanie nie muszą być rozgrywane w określonej kolejności, ale zalecamy rozpoczęcie od Długich Łowów.

Gracze nie muszą ukończyć wszystkich Rozdziałów Kampanii podczas jednej sesji gry: wszystkie informacje mogą zostać zachowane na przyszłe rozgrywki, dzięki czemu gracze mogą zatrzymać się po dowolnym Rozdziale, a później wznowić rozgrywkę w miejscu, w którym ją przerwali. *Patrz str. 25, Zapisywanie Postępu.*

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Po tym gdy gracze wybiorą Kampanię, powinni przygotować talię dla tej Kampanii. Każda talia Kampanii jest złożona z następujących kart, ułożonych w podanej kolejności:



1 karta Wprowadzenia, którą należy przeczytać na początku Kampanii.



3 karty Rozdziałów, przedstawiające zasady i przygotowanie trzech Rozdziałów Kampanii.



Karty Misji, które tworzą talię Misji. Nie tasuj ani nie czytaj tych kart z wyprzedzeniem. Odkryj je tylko wtedy, gdy otrzymasz takie polecenie.



2. PRZYGOTOWANIE TROPICIELA WYBÓR TROPICIELA

Każdy z graczy wybiera Tropiciela, bierze jego **planszę Zdradliwej Broni**, **kartę Broni Palnej** i **figurkę**. Każdy gracz bierze również 1 **planszę Tropiciela** i kolorową **podstawkę** w odpowiadającym jej kolorze, którą należy dołączyć do figurki Tropiciela. Na koniec każdy gracz bierze **6 PZ (Punktów Zdrowia)** i **1 kartę Pomocy Gracza**.

Każdy Tropiciel posiada unikatowy zestaw broni i zdolności. Gracz będzie kontrolował tego samego Tropiciela przez całą Kampanię, więc należy wybrać mądrze!

PRZYGOTOWANIE TALII TROPICIELA



Każdy Tropiciel posiada **talie Tropiciela**, zawierającą **12 kart Statystyk**. Karty te reprezentują zdolności i umiejętności Tropiciela. Chociaż każdy Tropiciel rozpoczyna Kampanię z taką samą **początkową talią Tropiciela**, to będzie się ona zmieniać i ewoluować dzięki różnym ulepszeniom zdobywanym w trakcie Kampanii, i stanie się unikatowa dla każdego Tropiciela!

Zbuduj **1 początkową talię Tropiciela** dla każdego Tropiciela i umieść ją zakrytą w pobliżu jego planszy Tropiciela. Początkowa talia Tropiciela składa się z następujących kart:

- ♦ 3 kart Początkowej Wytrzymałości
- ♦ 3 kart Początkowej Umiejętności
- ♦ 3 kart Początkowej Siły
- ♦ 3 kart Początkowej Witalności



PRZYGOTOWANIE PLANSZY TROPICIELA



Każda plansza Tropiciela powinna zostać przygotowana tak, jak pokazano poniżej.

UWAGA: Gracze mogą swobodnie wybierać stronę planszy Zdradliwej Broni, z którą rozpoczną grę.

UWAGA: Każdy gracz powinien wziąć Początkową kartę Broni Palnej z wizerunkiem swojego Tropiciela.



3. PRZYGOTOWANIE PLANSZY ŁOWÓW

GNIAZDA NA KARTY WROGÓW



- 1 Umieść **planszę Łowów** w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Weź **kartę Rozdziału** odpowiadającą aktualnie rozgrywanemu Rozdziałowi i umieść ją w gnieździe na kartę Rozdziału na planszy Łowów. Obok niej umieść zakrytą **talie Misji**. Następnie, w zasięgu wszystkich graczy umieść odkrytą **kartę Wprowadzenia**. **UWAGA:** Talia Misji ujawnia historię i wydarzenia w grze! Nie czytaj ani nie odkrywaj żadnych kart, dopóki nie otrzymasz polecenia.
- 3 Potasuj **talie Ulepszeń** i dobierz z niej 4 karty, umieszczając je odkryte na 4 gniazdach na karty Ulepszeń na planszy Łowów. Zakrytą talie umieść obok. **UWAGA:** Upewnij się, że nieużywane karty Początkowych Statystyk nie są wtasowane do talii Ulepszeń! Karty Początkowych Statystyk można łatwo odróżnić od kart Ulepszeń za pomocą symbolu u dołu każdej karty, a także nazwy „Podstawowy” zapisanej u góry.
- 4 Potasuj **talie Przedmiotów Jednorazowych** i umieść ją zakrytą obok planszy Łowów, w zasięgu wszystkich graczy.
- 5 Umieść **talie Nagród**, opisem do dołu, obok planszy Łowów.
- 6 Posortuj wszystkie **żetony** i umieść je w pobliżu planszy Łowów, w zasięgu wszystkich graczy.
- 7 Weź żeton i umieść go na pierwszym polu Toru Łowów.



4. PRZYGOTOWANIE ROZDZIAŁU



Tropiciiele rozpoczynają każdy Rozdział na **kafle Centralnej Lampy**. Wybierz ten kafel i połóż go na środku obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy. Każdy gracz umieszcza na nim figurkę swojego Tropiciela na dowolnym, wybranym przez siebie polu.

Weź **kartę Rozdziału** odpowiednią dla rozgrywanego Rozdziału i odczytaj jej rewers z opisem Przygotowania:



Najpierw sprawdź, czy na karcie Rozdziału wymieniono karty Zasad Specjalnych, które należy wykorzystać. Karty te można znaleźć w talii Misji przeznaczonych dla danej Kampanii. Weź wszystkie wymienione karty i umieść je odkryte w pobliżu talii Misji. Karty te mogą zawierać zasady, które modyfikują sposób przygotowania Rozdziału lub dodatkowe zasady w trakcie jego rozgrywania.

Karta Rozdziału wymienia również 3 Wrogów, którzy pojawiają się podczas Rozdziału. Weź odpowiadające im **karty Wrogów**. Pamiętaj, że wszystkie karty Wrogów mają 2 strony, każda z różnymi Atakami i Zdolnościami.



Wylusuj, której strony każdej karty użyć. Potasuj je razem i w losowej kolejności umieść po 1 karcie Wroga w każdym gnieździe na kartę Wroga na planszy Łowów.

Weź wszystkie **figurki** przedstawiające wymienionych Wrogów i umieść je w pobliżu obszaru gry. Potasuj **talie Akcji Wroga** i umieść ją zakrytą obok planszy Łowów.

Na koniec, karta Rozdziału wymienia listę **kafli**, które zostaną użyte w tym Rozdziale, razem z kaflem Centralnej Lampy. Lista zawiera kafle z Nazwanymi Lokacjami, a także pewną liczbę losowych kafli, zależną od liczby Tropicieli biorących udział w grze. *Patrz str. 15, Nazwane Lokacje.*

Niektóre karty wskazują zmienną liczbę przedstawioną za pomocą (⚡). Ten symbol odpowiada liczbie Tropicieli w grze.

Weź wymienione kafle, w tym losowe, które mogą być dowolnymi nieużywanymi kafłami (z Nazwanymi Lokacjami lub bez nich). Potasuj je, stwórz z nich zakryty stos i umieść go obok planszy Łowów. To jest **talía kafli**.

Talia kafli służy do budowania Mapy gry, która będzie stopniowo odkrywana i rozbudowywana, gdy gra już się rozpocznie.



PRZYKŁAD: Karta pierwszego Rozdziału wymienia 4 Nazwane Lokacje (Dziedziniec z Lampą, Zamieszkały Dom, Kaplicę Oedona i Splądrowany Dom), a także ⚡x2 losowych kafli (jednak nie więcej niż 6). W grze z 2 Tropicielami oznaczałoby to 4 losowe kafle. W grze z 3-4 Tropicielami byłoby ich 6. Weź wszystkie wymienione kafle, potasuj je razem, utwórz z nich zakryty stos i odłóż na bok.



**PRZYGOTOWANIE ZOSTAŁO ZAKOŃCZONE.
ŁOWY MOGĄ SIĘ ROZPOCZĄĆ!**

POSTĘP ŁOWÓW

Każdą Kampanię rozpoczyna się od przeczytania **karty Wprowadzenia**. Ta karta przedstawia graczom krótki opis zagrożenia, przed którym stoi miasto, oraz punkt wyjścia dla ich śledztwa. To gracze muszą odkryć źródło zagrożenia i sposób, jak sobie z nim poradzić.

Po przeczytaniu karty Wprowadzenia przeczytaj awers karty Rozdziału. Karta ta wymienia kryteria wymagane do rozpoczęcia różnych Misji tego Rozdziału. Dla każdej Misji, po spełnieniu jej kryteriów, weź wskazaną kartę z talii Misji i umieść ją odkrytą w pobliżu planszy Łowów. **UWAGA:** Gdy podane kryterium to „Początek Łowów” odkryj wskazaną kartę natychmiast na początku gry.

W grze występują dwa typy Misji: **Misje Łowów** i **Misje Wglądu**.



W każdym Rozdziale występuje 1 **Misja Łowów**, którą gracze muszą ukończyć, by wygrać, i liczne **Misje Wglądu**. **Misje Wglądu** to Misje poboczne, które ujawniają więcej wydarzeń i historii związanych z Kampanią. Ukończone Misje Wglądu zapewniają potężne Nagrody, które dodatkowo pomogą graczom osiągać ich cele, oraz karty Wglądu, które mogą być niezbędne do poczynienia postępów w innych Misjach, a gracze powinni je zachowywać przez całą Kampanię.



Każda karta Misji reprezentuje krok w kierunku ukończenia głównej Misji. Po odkryciu nowej karty Misji najpierw przeczytaj tekst fragmentu opowieści, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie. Aby posunąć się naprzód, gracze muszą spełnić kryteria wymienione na czerwono u dołu karty. Przedstawiają one cel graczy. Po spełnieniu tych kryteriów lub osiągnięciu celów gracze mogą odkryć następną kartę lub karty. Jeśli nie zapisano inaczej, odrzuć ukończoną kartę lub karty.

Karta Misji wskazuje też, czy osiągnięcie celu tej karty spowoduje jednocześnie Ukończenie Misji, czy też po prostu odkrycie kolejnej karty Misji. Jest to coś, na co gracze powinni zwrócić uwagę, ponieważ mają ograniczony czas na osiągnięcie swoich celów!





PRZYKŁAD: W Kampanii Długie Łowy gracze mają za zadanie odkryć źródło inwazji Bestii Plagi, które opanowały miasto. Karta Rozdziału nakazuje im na początku Łowów odkryć kartę Misji o numerze 1. W ten sposób gracze rozpoczynają pierwszy krok Misji Łowów: Źródło Plagi.



Celem tej karty Misji jest zebranie 2 kart Wglądu i zakończenie ruchu na kaflu Centralnej Lampy. Warto zauważyć, że karta NIE określa, że wykonanie tej czynności kończy Misję Łowów, więc gracze wiedzą, że ujawni to im tylko dodatkowe zadania.



Tymczasem ta karta wskazuje, że jest to ostatni etap Misji Wglądu: Na Łowach. Na karcie zapisano "Ukończ tę Misję, zabijając tę Grupę Łowców", aby gracze wiedzieli, że wykonanie tego kroku oznacza ukończenie tej Misji Wglądu.



Karty Misji mogą dodatkowo zawierać zasady specjalne lub nakazywać graczom umieszczenie żetonów (takich jak Zwłoki, Ocalali, a nawet żetony Wglądu) lub nowych Wrogów. Żetony Wglądu są często wykorzystywane do wskazania elementu ważnego i unikowego dla danej Misji. Kiedy ten etap Misji zostanie zakończony wszelkie żetony lub zasady specjalne wygenerowane przez taką kartę Misji należy odrzucić, chyba że następna karta Misji stanowi inaczej.



PRZYKŁAD: Karta Misji nakazuje graczom umieszczenie żetonu Ocalałego na Mapie razem z figurką określonego Wroga. Po zakończeniu tego etapu Misji zarówno żeton jak i Wróg zostaną odrzuceni.

ZWYCIĘSTWO I PORĄŻKA PODCZAS ŁOWÓW

ZWYCIĘSKIE ŁOWY

Po ukończeniu Misji Łowów gra natychmiast się kończy, a gracze wygrywają Rozdział.

PORĄŻKA ŁOWÓW

Na początku rundy, jeśli żeton na Torze Łowów dotarł na ostatnie pole, gracze będą mieli 1 Rundę Finałową, aby wygrać grę, zanim Yharnam zostanie utracone. Jeśli im się to nie uda, oznacza to, że Tropiciele nie wykonali swojego zadania i **Kampania kończy się**. Gracze będą musieli zacząć jeszcze raz Kampanię od samego początku i miejmy nadzieję, że tym razem pójdzie im lepiej.

ROZGRYWKA

RUNDA GRY

Każdy Rozdział rozgrywany jest w serii rund, na które składają się tury poszczególnych graczy. Gracze mogą wykonywać swoje tury w dowolnej kolejności i mogą zmieniać kolejność w każdej rundzie, w zależności od tego, co chcą osiągnąć. Gracze wykonują swoje tury pojedynczo. Gdy każdy z graczy wykona swoją turę, runda dobiega końca.

Na początku pierwszej rundy każdy gracz tasuje swoją talię Tropiciela i dobiera z niej 3 karty. Chociaż gracze mogą trzymać karty zakryte przed sojusznikami, to jednak gra jest w pełni kooperacyjna, więc umieszczenie ich odkrytych przed twoją planszą Tropiciela może być korzystne dla grupy! (Odkryte w ten sposób karty nadal stanowią "rękę" ich właściciela). Po dobraniu i ewentualnym odkryciu kart przez wszystkich graczy, pierwszy gracz może rozpocząć swoją turę.

PORZĄDEK TURY

1. Tura Tropiciela
2. Aktywacja Wrogów

1. TURA TROPICIELA

W swojej Turze Tropiciela każdy gracz wykonuje szereg akcji. Aby wykonać akcję, gracz musi odrzucić 1 kartę Statystyki ze swojej ręki, umieszczając ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok swojej talii Tropiciela (wyjątek stanowi sytuacja, gdy gracz Atakuje, patrz str. 16, Atak). Nie ma limitu co do tego, ile razy każdą akcję można wykonać podczas tury.

Zauważ, że gracz nie musi użyć wszystkich swoich kart podczas swojej Tury Tropiciela. Może chcieć zachować karty, aby móc użyć ich podczas Aktywacji Wrogów. Akcje, które można wykonać podczas Tury Tropiciela, to:

RUCH

Kiedy gracz używa karty Statystyki do wykonania Ruchu, może przesunąć swojego Tropiciela na Mapie do 2 pól. Nie musi się przesuwać o dwa pola, jeśli nie chce, ale musi zakończyć ruch z tej akcji przed wykonaniem kolejnej akcji; np. gracz nie może przesunąć się o 1 pole, wykonać innej akcji, a następnie w ramach poprzedniej akcji przesunąć się o jeszcze 1 pole. Pola na Mapie są oddzielone szarymi liniami. Gracz może poruszyć swojego Tropiciela tylko z sąsiedniego pola na inne sąsiednie pole, oddzielone szarą linią.

Inne figurki lub żetony nie wpływają w żaden sposób na Ruch. Tropiciel zawsze może swobodnie wchodzić na pola i przemieszczać się między nimi, ale poruszanie się po polach z Wrogami może wywołać Pościg za Tropicielem!

ŚCIGAJĄCY WROGOWIE

Jeśli podczas akcji Ruchu (i tylko akcji Ruchu) Tropiciel opuści **pole lub kafel** zawierający choć jednego Wroga, pod koniec ruchu Tropiciela ci Wrogowie natychmiast rozpoczynają Pościg za Tropicielem. Oznacza to, że Wrogowie poruszają się o 1 pole w kierunku tego Tropiciela, podążając tą samą ścieżką, którą przemieszczał się Tropiciel. Inni nie-Ścigający Wrogowie lub Tropiciele nie ingerują we Wrogi Pościg (co oznacza, że przebiegli Tropiciele mogą wywabiać Wrogów na pole z dala od ich sojuszników – przydatna taktyka!).

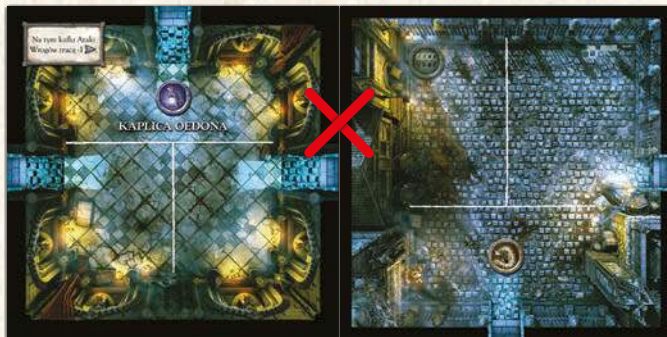
ODKRYWANIE I ZAPEŁNIANIE KAFLI MAPY

Gracze rozpoczynają każdy Rozdział jedynie z odkrytym kaflem Centralnej Lampy.

Kiedy Tropiciel znajduje się na polu z wyjściem, niepołączonym z innym kaflem, może wykonać Ruch poza ten kafelek, na niezbadany obszar. Weź wierzchni kafelek z talii kaflów i odwróć go. Połącz dowolne wyjście na tym kaflu z polem, na którym Tropiciel znajdował się przed Ruchem.



Pola łączące dwa kafle sąsiadują ze sobą, a zatem wymagają wykonania Ruchu o 1 pole, aby przejść z jednego pola na pierwszym kafle na drugie pole, na sąsiadującym kafle. Jeśli tylko 1 kafelek ma wyjście, a drugi go nie posiada, wtedy pola nie sąsiadują ze sobą i nie można poruszyć się między nimi!



PRZYKŁAD: Tylko 1 pole ma wyjście do połączenia z drugim kaflem, co oznacza, że te pola nie sąsiadują ze sobą.

Każdy kafelek zawiera różne symbole reprezentujące Przedmioty Jednorazowe, Wrogów i Lampy. Umieść żeton Przedmiotu Jednorazowego na każdym symbolu Przedmiotu Jednorazowego. W punktach przywołania Wrogów przywołaj powiązanego z nimi Wroga, tak jak wskazano na planszy Łowów, umieszczając figurkę tego Wroga na odpowiednim symbolu.

Następnie gracz musi umieścić swojego Tropiciela na polu łączącym nowego kafla. Nie może on wybrać, aby Tropiciel pozostał na poprzednim kaflu! Ale oczywiście, jeśli pozostał mu jakikolwiek ruch, zawsze może uciec...

PRZYKŁAD: Gracz decyduje się na Ruch na nieznanym obszarze:



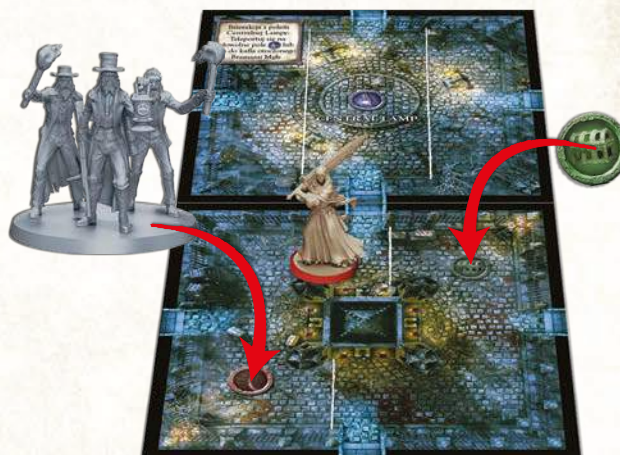
Gracz odwraca wierzchni kafel z talii, odsłaniając poniższy:



Zawiera on symbol Przedmiotu Jednorazowego i symbol Wroga.



Sprawdzając planszę Łowów, gracz zauważa, że Wróg to Grupa Łowców. Gracz bierze 1 figurkę Grupy Łowców i umieszcza ją na. Następnie gracz bierze 1 żeton Przedmiotu Jednorazowego i umieszcza go na.



Na koniec gracz łączy nowo odkryty kafel z polem, z którego wykonał Ruch i umieszcza Tropiciela na nowym kaflu.

WSZYSTKIE WYJŚCIA ZABLOKOWANE

W rzadkich przypadkach możesz odkryć kafel, który zupełnie uniemożliwia eksplorację reszty Mapy. Jeśli do tego dojdzie, bierz nowy kafel i wtasuj poprzednio dobrany z powrotem do talii kafla.

POJAWIANIE SIĘ WROGÓW A BRAK FIGUREK

Może się zdarzyć, że musisz umieścić Wroga, a w puli nie ma już żadnych figurek reprezentujących tego Wroga. W takich sytuacjach zabierz z Mapy 1 Wroga, który jest najdalej od najbliższego Tropiciela, i użyj jego figurki.

NAZWANE LOKACJE

Nazwane Lokacje odnoszą się do pola na kaflu Mapy. Pole z Nazwaną Lokacją ma zapisaną nazwę Lokacji (np. Dziedziniec z Lampą). Podczas Kampanii może być to użyte do rozpoznania określonego kafelka. Na przykład, kafel Dziedziniec z Lampą wskazuje kafel, na którym znajduje się Dziedziniec z Lampą. Jednakże, kiedy karta Misji odnosi się do pola Dziedziniec z Lampą, odnosi się tylko do tego konkretnego pola.



INTERAKCJA

Istnieją dwie możliwe sytuacje, w których gracz wchodzi w Interakcję: gdy gracz chce podnieść znajdujący się na Mapie Przedmiot Jednorazowy i gdy karta Misji wymaga, aby gracz wykonał akcję Interakcji.

Kiedy gracz używa karty Statystyki do Interakcji z żetonem Przedmiotu Jednorazowego, musi odrzucić ten żeton z Mapy, dobrać losowo 1 kartę Przedmiotu Jednorazowego i umieścić ją odkrytą w pobliżu swojej planszy Tropiciele. Gracz może podnieść Przedmiot Jednorazowy tylko wtedy, gdy znajduje się na polu z żetonem Przedmiotu Jednorazowego. Przedmioty Jednorazowe pomagają Tropicielom w ich Łowach (patrz str. 17, *Przedmioty Jednorazowe*).

Niektóre karty Misji także wymagają, aby gracz, będąc na określonym polu wszedł w Interakcję z określonym żetonem. Karta Misji poinstruuje gracza, co robić, gdy wejdzie w Interakcję.

Kiedy gracz używa karty Statystyki do Interakcji na polu, może wchodzić w Interakcję z niektórymi lub wszystkimi elementami Interaktywnymi na tym polu. Na przykład, jeśli w związku z kartą Misji, gracz musi wejść w Interakcję na polu, a na tym polu znajduje się żeton Przedmiotu Jednorazowego, gracz może odrzucić 1 kartę, aby wejść w Interakcję z obydwo- ma elementami.

WROGOWIE I INTERAKCJA

Wrogowie nie stoją beczynnie podczas gdy Tropiciele bada obszar. Jeśli Tropiciele wejdzie w Interakcję, gdy na jego polu znajdują się Wrogowie, to ci Wrogowie natychmiast go Atakują! Zanim Tropiciele rozpatrzy akcję Interakcji, dla każdego Wroga na tym polu odkryj kartę Akcji Wroga (patrz str. 18, *Walka*). W odpowiedzi na ten Atak Tropiciele nie może wykonać ani Ataku, ani Uniku. Jeśli Tropiciele zostanie zabity, nie będzie mógł wejść w Interakcję.

TRANSFORMACJA ZDRADLIWEJ BRONI

Plansza Zdradliwej Broni każdego Tropiciele ma 2 strony, reprezentujące 2 formy jego broni. Gdy gracz wykorzystuje kartę Statystyki do Przetransformowania swojej Zdradliwej Broni, Opróżnia również wszystkie Gniazda na swojej planszy Zdradliwej Broni, odrzucając z niej wszystkie karty Statystyk. Następnie odwraca planszę Zdradliwej Broni na drugą stronę. **Zauważ, że kiedy gracz Transformuje swoją broń, musi odwrócić ją na drugą stronę.** Transformacja Broni to jedy- ny sposób na Opróżnienie Gniazd. Nie są one nigdy Opróż- niane w inny sposób, chyba że efekt lub Zdolność wyraźnie na to pozwala!

PRZEJŚCIE DO SNU TROPICIELA

Sen Tropiciele jest miejscem, w którym gracze mogą ulepszać swoją talię Tropiciele, Leczyć się i ogólnie zregenerować Tropiciele po cha- osie jakiego doświadczył w Yharnam. Kiedy gracz używa karty Sta- tystyki, aby wykonać tę akcję, musi usunąć swoją figurkę Tropiciele z Mapy i umieścić ją na obszarze Snu Tropiciele na planszy Łowów. Gdy to nastąpi muszą zostać przeprowadzone dodatkowe kroki, ale będą one omówione później, w ich własnym rozdziale (patrz str. 23, *Sen Tropiciele*). Gracze mogą skorzystać z akcji Przejścia do Snu Tro- piciele z **dowolnego pola** na Mapie, niezależnie od innych figurek lub żetonów, które mogą znajdować się na tym samym polu.

ATAK

Kiedy Tropiciele jest na tym samym polu co Wróg, gracz może użyć 1 karty Statystyki, aby Zaatakować tego Wroga, rozpoczynając w ten sposób Walkę (patrz str. 18, *Walka*).

W odróżnieniu do innych akcji, karta Statystyki użyta do Ataku nie jest odrzucana. Zamiast tego gracz umieszcza ją na planszy Zdradliwej Broni w wybranym przez siebie pustym Gnieździe Ata- ku. **Karty mogą być umieszczane tylko w pustych Gniazdach planszy, więc jeśli Zdradliwa Broń nie ma pustych Gniazd, gracz nie może wykonywać akcji Ataku!**

2. AKTYWACJA WROGÓW

Kiedy Tura Tropiciele została zakończona, Wrogowie znajdujący się w Zasięgu Aktywacji tego Tropiciele Aktywują się, poruszając się w kierunku tego Tropiciele i Atakując go.

- ♦ **Określ Zasięg Aktywacji:** Wszyscy Wrogowie na kaflu Tro- piciele lub na kaflach z nim połączonych znajdują się w Zasięgu Aktywacji i zostaną Aktywowani. Wrogowie znajdujący się dalej nie są świadomi obecności Tropiciele i dlatego nie Aktywują się.
- ♦ **Aktywuj Wrogów:** Wrogowie Aktywują się w kolej- ności ustalonej na podstawie planszy Łowów: wszyscy Wrogowie  Aktywują się jako pierwsi, następnie wszyscy Wrogowie , a na koniec wszyscy Wrogowie . Kiedy Wrogowie Aktywują się, dla każdego Wroga przeprowadź w podanej kolejności następujące kroki:
 - **Ruch Wroga:** Wybierz 1 z Aktywowanych Wrogów (w ko- lejności wskazanej powyżej) i porusz tego Wroga o **1 pole** w kierunku Tropiciele gracza, który rozgrywa swoją turę. Jeśli Aktywowany Wróg jest na polu wraz z innym Tropi- cielem, porusza się tylko wtedy, gdy ten ruch przemieści go na pole, gdzie znajduje się Tropiciele gracza, który właśnie go Aktywował. Aktywowany Wróg nie porusza się jeśli znaj- duje się już na tym samym polu co Tropiciele tego gracza.
 - **Atak Wroga:** Po ruchu, jeśli Aktywowany Wróg znaj- duje się na tym samym polu, co Tropiciele gracza, wtedy Atakuje go, rozpoczynając Walkę (patrz str. 18, *Walka*).

Po wykonaniu tych kroków, Aktywacja tego Wroga kończy się. Wybieraj kolejnych Wrogów w Zasięgu Aktywacji i Aktywuj ich, aż do momentu gdy wszyscy Wrogowie w Zasięgu Aktywacji zostaną Aktywowani.

Kiedy wszyscy Wrogowie, którzy mogli, zostali Aktywowani, Aktywacja Wrogów dobiega końca i następny gracz rozgrywa swoją turę.

NIESPODZIEWANY RUCH!

Mogą wystąpić sytuacje, w których, wskutek działania efektu lub Zdolności, Wróg, który wcześniej nie znajdował się w Zasięgu Aktywacji Tropiciela aktywnego gracza, wejdzie w ten zasięg. Jeśli tak się stanie, ten Wróg również musi zostać Aktywowany, nawet jeśli jego normalna kolejność już minęła! Wrogowie są tak samo zajadli podczas Łowów jak sami Tropiecie!

NAGŁA ŚMIERĆ

Może się również zdarzyć, że Tropiciel zostanie zabity przez Wroga, zanim wszyscy Wrogowie zostaną Aktywowani. W takim przypadku kolejni Wrogowie nie są Aktywowani, ponieważ ich celu nie ma już na Mapie.

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE, NAGRODY I BRONĀ PALNA

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWE



Przedmioty Jednorazowe to potężne artefakty jednokrotnego użytku reprezentujące różne narzędzia dostępne dla Tropiciela. Przedmioty Jednorazowe nie są dodawane do ręki gracza lub talii Tropiciela, lecz są trzymane obok planszy Tropiciela.

Wszystkie Przedmioty Jednorazowe precyzują, kiedy można ich użyć – albo podczas Tury Tropiciela, albo podczas Walki. Jeśli na karcie Przedmiotu Jednorazowego zapisano „**Tura Tropiciela**”, gracz może jej użyć w dowolnym momencie swojej Tury Tropiciela (przed lub po wykonaniu akcji). Jeśli na karcie zapisano „**Podczas Ataku**”, może być użyta tylko podczas Walki, a konkretnie wtedy, **gdy gracz wybierze z którego Ataku skorzysta**. Kiedy Tropiciel używa karty Przedmiotu Jednorazowego, rozpatruje efekt wymieniony na karcie, a następnie odrzuca ją na stos kart odrzuconych.

Jeśli gracz kiedykolwiek będzie musiał dobrać kartę z talii Przedmiotów Jednorazowych, a ta będzie pusta, powinien przetasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie dobrać swoją kartę.

KARTY NAGRÓD



Karty Nagród można zdobyć za ukończenie Misji podczas Kampanii. One także precyzują, kiedy można ich użyć. Jednak w odróżnieniu od Przedmiotów Jednorazowych, karty Nagród nie są odrzucane po użyciu. Zamiast tego zostają Wyczerpane i odwracane opisem do dołu. Nie można ich użyć, dopóki nie zostaną przygotowane. Karty Nagród są przygotowywane, gdy Tropiciel przejdzie do Snu Tropiciela (patrz str. 23).

Występują dwa typy kart Nagród: **Narzędzia Tropiciela** i **Runy Carylla**. Każdy gracz może mieć jednocześnie nie więcej niż 2 Narzędzia Tropiciela i 2 Runy Carylla. Jeśli gracz miałby zdobyć trzecią Nagrodę któregoś typu, może natychmiast przekazać dowolną z nich innemu graczowi. Jeśli żaden z graczy jej nie chce, odłóżcie ją na bok. Karty Nagród są zachowywane przez całą Kampanię i mogą być wymieniane pomiędzy Rozdziałami (patrz str. 25, Postęp Kampanii).

BRONĀ PALNA



Wszyscy Tropieciele noszą Broń Palną, która ma dedykowane gniazdo na planszy Tropiciela. Każda broń precyzuje, kiedy można z niej skorzystać. Po użyciu Broń staje się Wyczerpana i nie można z niej skorzystać, dopóki nie zostanie przygotowana. Każda Broń Palna określa jak gracz może ją przygotować, choć podobnie jak karty Nagród, Broń Palna przygotowuje się również automatycznie, gdy Tropiciel przejdzie do Snu Tropiciela.

Tropiciel może być jednocześnie wyposażony w tylko jedną Broń Palną. Jeśli miałby zdobyć nową Broń Palną, może zamienić ją z tą, w którą jest obecnie wyposażony. Kartę nieużywaną Broni Palnej odłóż na bok. Tropieciele zatrzymują wszystkie zebrane podczas Kampanii Bronie Palne i mogą wymieniać je pomiędzy Rozdziałami.

UWAGA: Początkowa Broń Palna nie może być wymieniona ani użyta przez innych Tropicieli.

ROZPOCZYNANIE NOWEJ RUNDY

Kiedy Tura ostatniego z Tropicieli i Aktywacja Wrogów zostały zakończone, runda dobiega końca i rozpoczyna się nowa. Wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

- ♦ **Zwiększ Postęp na Torze Łowów o 1:** Przesuń żeton  o 1 pole w prawo na Torze Łowów. Jeśli po tym ruchu żeton osiągnie ostatnie pole Toru Łowów rozpoczyna się Runda Finałowa: gracze mają czas do końca tej rundy, aby Ukończyć Misję Łowów lub przegrać grę (patrz też str. 24, *Ponowne Przygotowanie na Ostatnim Polu*). Jeśli żeton osiągnął pole , patrz str. 24, *Postęp na Torze Łowów* i *Ponowne Przygotowanie Mapy*.
- ♦ **Przygotuj Rękę:** Wszyscy gracze mogą teraz odrzucić dowolne karty ze swojej ręki, a następnie dobrać tyle kart ze swojej talii Tropiciela, aby mieć na ręku 3 karty Statystyk. Jeśli ich talia Tropiciela nie zawiera wystarczającej liczby kart, powinni wziąć wszystkie karty ze swojego stosu kart odrzuconych, potasować je, tworząc nową talię Tropiciela, a następnie dobrać brakujące karty.



WALKA

Biorąc udział w Łowach należy spodziewać się licznych starć z przerażającymi bestiami, które krążą po ulicach Yharnam. Zabijając wrogów, znajdziesz się znacznie bliżej odkrycia tajemnic miasta i wypełnienia celów Misji. Będziesz także zabierać cenne **Tętnienia Krwi**  od pokonanych Wrogów. Tętnienia Krwi mogą zostać użyte we Śnie Tropiciela, aby zwiększyć twoją moc, ułatwiając ci przyszłe Łowy!

Walkę inicjuje się na dwa różne sposoby: albo Tropiciel Atakuje Wroga podczas swojej Tury Tropiciela, albo Wróg Atakuje Tropiciela podczas Aktywacji Wrogów. W obu przypadkach Walki są rozgrywane w ten sam sposób. Kiedy Tropiciel Atakuje lub zostaje Zaatakowany, może wykorzystać różne Ataki swojej Zdradliwej Broni w połączeniu z posiadanymi na ręku kartami Statystyk, aby wyprowadzić potężne kombinacje ciosów.

PLANSZA ZDRADLIWEJ BRONI

Każda plansza Zdradliwej Broni ma dwie strony, z których każda reprezentuje inną postać tej Zdradliwej Broni. Każda strona planszy Zdradliwej Broni zawiera następujące informacje:



- ♦ **Nazwa Zdradliwej Broni:** Nazwa tej szczególnej Zdradliwej Broni.
- ♦ **Zdolność Zdradliwej Broni:** Każda postać Zdradliwej Broni ma swoją własną Zdolność. Każda Zdolność precyzuje, jak można jej użyć.
- ♦ **Gniazda Ataku:** Każda strona planszy Zdradliwej Broni ma kilka Gniazd Ataku, reprezentujących różne Ataki, które może wykonać Tropiciel. Każde Gniazdo Ataku zawiera następujące informacje:
 - ♦ **Nazwa Ataku:** Nazwa tego konkretnego Ataku.
 - ♦ **Prędkość Ataku:** Powyżej nazwy Ataku znajdują się symbole reprezentujące Prędkość tego Ataku. Każdy Atak jest również oznaczony kolorami zgodnie z jego Prędkością. Zależnie od Prędkości, Atak może być: Szybki , Średni  lub Wolny .
 - ♦ **Obrażenia Ataku:** Każdy Atak określa ile Obrażeń zadaje, co przedstawiają symbole .
- ♦ **Informacja o Drugiej Stronie:** Wskazuje Zdolność i Ataki alternatywnej postaci Zdradliwej Broni.

Wiedza o tym, kiedy każda z unikatowych postaci Broni jest najbardziej przydatna (walka z szybkimi lub powolnymi Wrogami, zadawanie znacznych obrażeń, dobra obrona itp.), a także świadomość jej mocnych i słabych stron, mają zasadnicze znaczenie dla twojego powodzenia w Łowach! Teraz, gdy znasz już swoją Zdradliwą Broń, sprawdź, jak wykorzystać ją do zabijania twoich Wrogów.

ROZPATRYWANIE WALKI

Wszystkie Walki są rozpatrywane w ten sam sposób, wykonując kolejno następujące kroki:

1. Wybierz kartę Statystyki
2. Odkryj kartę Akcji Wroga
3. Wykonaj Unik
4. Rozpatrz Ataki

1. **Wybierz kartę Statystyki:** Gracz wybiera kartę Statystyki ze swojej ręki. Karta ta nie jest odrzucana, a umieszczana w **Pustym Gnieździe Ataku** na planszy Zdradliwej Broni. Puste Gniazdo Ataku jest Gniazdem, w którym aktualnie nie ma żadnej karty. Gniazdo, w którym znajduje się obecnie karta określane jest jako **Zajęte Gniazdo Ataku** i nie można z niego korzystać. **Oznacza to, że jeśli we wszystkich Gniazdach Zdradliwej Broni znajdują się karty, Tropiciel nie będzie mógł wykonać Ataku!** Umieszczając kartę Statystyki w Pustym Gnieździe, Tropiciel deklaruje użycie tego Ataku przeciwko swojemu Wrogowi.



PUSTE GNIAZDA
ATAKU

ZAJĘTE GNIAZDO
ATAKU

PRZYKŁAD: Tropicielka z Gwintowaną Łaską chce wykonać Atak. Najpierw musi wybrać kartę Statystyki ze swojej ręki. Może umieścić ją w jednym z dwóch Pustych Gniazd Ataku swojej Zdradliwej Broni. W tym wypadku albo na Szybkim Cięciu albo Cięciu. Nie będzie mogła jednak użyć swojego Zabójczego Pchnięcia, ponieważ to Gniazdo Ataku jest już zajęte.

ZWIĘKSZANIE STATYSTYK I EFEKTY

Karty Statystyk nie tylko pozwalają Tropicielowi Atakować, ale także rozmaicie modyfikują ten Atak. Każda karta Statystyki działa inaczej, ale zazwyczaj wszystkie funkcjonują zgodnie z ogólnymi wytycznymi opartymi na rodzaju karty Statystyki:



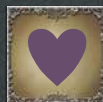
WYTRZYMAŁOŚĆ: Karty te pozwalają Tropicielom Unikać Ataków Wroga (patrz str. 20, Unik).



UMIEJĘTNOŚĆ: Karty te koncentrują się na powodowaniu Zachwiania Wrogów (patrz str. 21, Zachwianie) i przerywaniu ich Ataków.



SIŁA: Karty te zwiększają Obrażenia zadawane przez Atak.



WITALNOŚĆ: Karty te zapewniają Tropicielom możliwości obrony i dodatkowy dociąg kart.

Większość kart Statystyk bezpośrednio modyfikuje Atak Tropiciela. Pozostałe karty Statystyk zapewniają inne efekty, takie jak dobieranie dodatkowych kart lub Opróżnianie Gniazd Ataku. Jeśli karta Statystyki nie określa momentu (np. Po Ataku, Po Uniku) dla tych efektów, **efekt aktywuje się natychmiast po umieszczeniu karty w Gnieździe Ataku, ale przed rozpatrzeniem jakichkolwiek Ataków.**

2. **Odkryj kartę Akcji Wroga:** Gdy Tropiciel umieści swoją kartę Statystyki, dobierz i odkryj wierzchnią kartę z talii Akcji Wroga. Będzie ona wskazywać na typ Ataku – Podstawowy lub Specjalny albo Zdolność:



Jest to bezpośrednio związane z Atakiem lub Zdolnością wymienioną na karcie Wroga. Jeśli odkryta karta Akcji Wroga wskazuje „Podstawowy”, Wróg wykona Atak Podstawowy. Jeśli wskazuje „Specjalny”, Wróg wykona Atak Specjalny. Wreszcie, jeśli odkryjesz „Zdolność”, Wróg użyje swojej „Zdolności”.



Ataki Wroga zawierają takie same informacje jak Ataki Tropiciela, są to: **Nazwa Ataku**, **Prędkość Ataku** i **Obrażenia Ataku**. Mogą również wskazywać efekt, który aktywuje się podczas Ataku.

Zdolności nie są Atakami, dlatego zawierają tylko efekty. Są rozpatrywane natychmiast po odkryciu „Zdolności”, chyba że na karcie Wroga określono moment ich aktywacji lub Prędkość. **Na Zdolności nie wpływa Zachwianie, ani nie można ich Uniknąć**, chyba że wskazano inaczej.

3. **Wykonaj Unik:** Po odkryciu karty Akcji Wroga Tropiciel ma szansę na Unik. Jeśli masz na ręku kartę ze słowem-kluczem „Unik”, możesz umieścić ją w **Pustym Gnieździe Ataku** swojej Zdradliwej Broni o tej samej lub wyższej **Prędkości**, co Atak Wroga (np. aby Uniknąć >>> Ataku Wroga, musisz użyć Gniazda Ataku >>> lub >>>>). Jeśli wykonasz Unik, twój Tropiciel całkowicie uchyli się przed Atakiem Wroga. Jednakże Unik nie zapobiega efektom, które nie wpływają bezpośrednio na twojego Tropiciela, takim jak ruch Wroga lub zadanie obrażeń innemu Tropicielowi. Pamiętaj też, że skuteczny Unik Tropiciela **nie wpływa w żaden sposób na wykonywany przez niego Atak!**

4. **Rozpatrz Ataki:** Kiedy już wiadomo, jakie Ataki wykonają Tropiciel i jego Wróg, nadchodzi czas na ich rozpatrzenie! Ataki są rozpatrywane zgodnie z ich Prędkością, przy czym >>>> uderza przed >>>, który z kolei uderza przed >. W przypadku Ataku Tropiciela i Ataku Wroga o tej samej Prędkości, Ataki uderzają jednocześnie. Podczas rozpatrywania Ataku zada on celowi wskazane Obrażenia. Dodatkowo zastosuj wszystkie efekty związane z tym Atakiem. Gdy Tropiciela otrzymają Obrażenia, usuń z ich planszy żetony PZ równe liczbie otrzymanych Obrażeń. Jeśli to zredukuje ich liczbę do zera, Tropiciela natychmiast zostają zabici! Natomiast gdy Wrogowie otrzymają Obrażenia, umieść obok ich figurki określoną liczbę żetonów PZ, aby oznaczyć całkowitą liczbę otrzymanych przez nich Obrażeń, o ile nie zostali od razu zabici.

- ♦ **Zabity Wróg:** Jeśli Wróg otrzyma Obrażenia równe jego PZ, to ten Wróg zostaje zabity. Tropiciel, który go zabił, otrzymuje 1 Tętnienie Krwi (☠) i umieszcza je na swojej planszy Tropiciela. Następnie zabity Wróg jest usuwany z Mapy.
- ♦ **Zabity Tropiciel:** Jeśli Tropiciel zostanie zabity, wszystkie Tętnienia Krwi (☠) z planszy tego Tropiciela są odrzucane, a on sam natychmiast zostaje wysłany do Snu Tropiciela (patrz str. 23).

TASOWANIE TALII AKCJI WROGA

Talię Akcji Wroga tasuje się **dopiero** po odkryciu z niej ostatniej karty. Talia ta składa się z 3 kart „Podstawowych”, 2 kart „Specjalnych” i 1 karty „Zdolności”. Oznacza to, że doświadczeni Tropiciela mogą przewidzieć, jakie Ataki przygotowują ich Wrogowie, biorąc pod uwagę, które karty zostały już zagrane z talii! Jeśli należy dobrać kartę z talii Akcji Wroga, a ta jest pusta, weź wszystkie odrzucone karty i potasuj je, aby utworzyć nową talię, a następnie dobierz kartę.

TAKA SAMA PRĘDKOŚĆ A EFEKTY

Jeśli Atak/Zdolność Wroga i Tropiciela będą mieć miejsce w tej samej Prędkości, zarówno Tropiciel jak i Wróg muszą w tym samym czasie rozpatrzyć efekty jak i Obrażenia. W niektórych sytuacjach efekt rozpatrywany z tą samą Prędkością może anulować przeciwny Atak/Zdolność. W takim przypadku stosuje się to natychmiast, całkowicie zatrzymując przeciwny Atak/Zdolność.



A long sword with a highly decorated, dark hilt and a long, straight blade, resting on a light-colored surface. The hilt features intricate carvings and a cross-guard. The blade is long and tapers to a point.

SZAŁ: Kiedy Tropiciel wpada w Szał, otrzymuje żeton . Traci 1 dodatkowy od każdego Ataku Wroga. Żeton jest odrzucany, gdy Tropiciel trafi do Snu Tropiciela. W dowolnym momencie Tropiciel może mieć tylko 1 żeton .

W rzadkich przypadkach Tropiciel może zostać zabity, zanim przyjdzie jego tura w rundzie. Jest to pechowe i należy unikać tego za wszelką cenę, bo jeśli tak się stanie, to Tropiciel pomija swoją turę w tej rundzie, zmuszony spędzić ten czas na regeneracji we Śnie Tropiciała!



PRZYKŁAD: Gracz wykorzystujący Zdradliwą Broń – Gwintowaną Łaskę – wykonuje Atak wymierzony w Bestię Plagi:



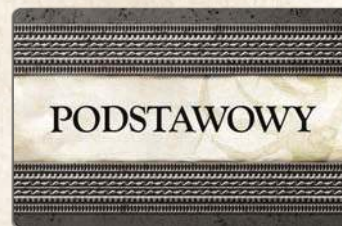
Na ręku ma 3 poniższe karty Statystyk:



Ponieważ Bestia Plagi ma 4 PZ, gracz decyduje się użyć swojej karty Początkowej Siły w połączeniu z **Zabójczym Pchnięciem**, zwiększając zadawane Obrażenia do 4.



Umieszczając kartę Początkowej Siły w Gnieździe Zabójczego Pchnięcia, zobowiązuje się do wykonania tego Ataku. Teraz gracz odkrywa kartę Akcji Wroga dla Bestii Plagi – jest to karta **Ataku Podstawowego**:



Zgodnie z kartą Wroga Podstawowym Atakiem Bestii Plagi jest Szybkie Smagnięcie: Szybki Atak, który zadaje 2 Obrażenia. Atak Tropicielek jest Wolny, co oznacza, że Bestia Plagi Zaatakuję jako pierwsza.



Mimo, że gracz ma kartę Uniku, to nie ma Pustego Gniazda Ataku, co oznacza, że nie może Uniknąć Ataku Bestii Plagi.

Tropicielek otrzymuje 2 Obrażenia od tego ciosu, więc gracz usuwa 2 żetony PZ ze swojej planszy Tropicielek.



Teraz Tropicielek przeprowadza swój Atak. Zadaje Bestii Plagi 4 Obrażenia. Ponieważ Bestia Plagi ma tylko 4 PZ, zostaje zabita i usunięta z Mapy, nagradzając Tropicielek Tętnieniem Krwi.



BOSSOWIE



Bossowie są ucieleśnieniem największych niebezpieczeństw, na które natkną się Tropiciele podczas Łowów. Pojawiają się, kiedy wskazuje na to zapis na karcie Misji.

Bossowie, choć są traktowani jako Wrogowie, nie mają standardowej karty Wroga. Zamiast tego mają **kartę PZ Bossa**, dwustronną kartę opisującą 2 Fazy, i 2 unikatowe **talie Akcji Bossa**, z których każda powiązana jest z Fazą 1 lub Fazą 2 tego Bossa.

Po pojawieniu się Bossa weź jego figurkę i umieść ją na wskazanym polu. Następnie weź kartę PZ Bossa oraz obie talie Akcji Bossa, umieszczając je obok planszy Łowów.

- Karta PZ Bossa podaje całkowitą liczbę PZ tego Bossa w każdej Fazie i zależy od **liczby Tropicieli**. Każdy Boss rozpoczyna po stronie Fazy 1. Kiedy otrzyma Obrażenia wymienione po tej stronie, usuń z niego wszystkie żetony i odwróć kartę na stronę Fazy 2. Jeśli Atak Tropiciele przekroczy PZ Bossa, nadmiarowe Obrażenia nie przenoszą się do Fazy 2.
- 2 unikatowe talie Akcji Bossa reprezentują różne Fazy Bossa. Talie Akcji Bossa działają podobnie jak normalna talia Akcji Wroga: za każdym razem, gdy Boss Atakuje, odkryj wierzchnią kartę z odpowiedniej talii, w zależności od Fazy, w której znajduje się Boss. Każda karta zawiera inny Atak lub Zdolność.



WRODZY BN



W niektórych przypadkach karta Misji może wymagać od graczy umieszczenia na Mapie żetonu BN. Ci BN (Bohaterowie Niezależni) mogą być Wrogami Tropicieli. Kiedy napotkasz Wrogię BN, weź odpowiednią kartę Wroga i połóż ją obok planszy Łowów. Przedstawieni za pomocą żetonów Wrodzy BN działają pod każdym względem jak zwykli Wrogowie. Jedynym wyjątkiem jest to, że ich karta Wroga nie ma dwóch odrębnych stron. Zamiast tego mają one jedną stronę przeznaczoną dla gry z 1-2 Tropicielami (1-2), a drugą dla 3-4 Tropicieli (3+).

SEN TROPICIELA

Dla Tropiciele śmierć jest tylko niewielką niedogodnością. Po śmierci Tropiciel po prostu budzi się w wymiarze Snu Tropiciele, aby wkrótce być gotowym do powrotu na Łowy. Tropiciele mogą również dobrowolnie przejść do Snu Tropiciele, a następnie wydać tam zebrane Tętnienia Krwi (1-2), aby się rozwinąć. Wszystko to ma jednak swoją cenę, gdyż czas jest wrogiem Łowów, a jego upływ zwiększa oddziaływanie Krwawego Księżyca. Tropiciele, którzy spędzają zbyt dużo czasu z dala od budzącego się świata, mogą wrócić zbyt późno, aby móc go uratować.

Niezależnie od tego, czy gracz dobrowolnie wysłał Tropiciele do Snu Tropiciele, wykonując akcję „Przejścia do Snu Tropiciele”, czy zostanie on zabity w Walce, **tura gracza się kończy**. Wykonaj kolejno następujące kroki:

- Zwiększ Postęp na **Torze Łowów** o 1. Może to wywołać Ponowne Przygotowanie (patrz str. 24, Postęp na Torze Łowów i Ponowne Przygotowanie Mapy).
- Weź **wszystkie** karty Statystyk tego Tropiciele (pozostałe w talii Tropiciele, na stosie kart odrzuconych, na rękę i wszystkie umieszczone w Gniazdach jego Zdradliwej Broni) i utwórz z nich z powrotem jedną talię.
- Odrzuć wszystkie Tętnienia Krwi z planszy tego Tropiciele, aby zdobyć Ulepszenia do jego talii Tropiciele. **Ten krok jest obowiązkowy.** Za każde odrzucone Tętnienie Krwi gracz musi wybrać 1 z 4 dostępnych **kart Ulepszeń** w sekcji Ulepszeń na planszy Łowów. Po wybraniu karty, w jej miejsce natychmiast umieszczana jest nowa karta, od razu dostępna do wyboru. **UWAGA: Tropiciele, który został zabity, traci wszystkie Tętnienia Krwi, zanim będzie mógł zdobyć Ulepszenia.**

- ♦ Gdy gracz wybierze swoje Ulepszenia, może dołączyć je do swojej talii Tropiciela. **Ten krok jest dobrowolny.** Za każdą kartę Ulepszenia, którą gracz zdecyduje się dołączyć, musi odrzucić 1 inną kartę ze swojej talii Tropiciela. Talia Tropiciela **zawsze** składa się z 12 kart. Każda karta Ulepszenia, która nie jest włączona do talii powinna być odrzucona i pozostanie niedostępna podczas tego Rozdziału.
- ♦ Następnie gracz tasuje swoją nową talię Tropiciela, przygotowuje swoje karty Broni Palnej i Nagród oraz odrzuca żetony Zatrucia ☠ i Szału ☠, jeśli je posiada. Na koniec Leczy Tropiciela, uzupełniając brakujące żetony PZ do łącznej liczby 6 🔴.
- ♦ Na początku następnej rundy gracz uzupełnia swoją rękę w normalny sposób. Na początku swojej tury gracz wybiera, która strona jego Zdradliwej Broni odwrócona będzie ku górze, a następnie umieszcza swoją figurkę na Mapie na dowolnym polu zawierającym Lampę 🔦 i rozgrywa swoją turę zgodnie z zasadami.



POSTĘP NA TORZE ŁOWÓW I PONOWNE PRZYGOTOWANIE MAPY

Krwawy Księżyc wywiera dziwny wpływ na budzący się świat. Oprócz wywołania przegranej graczy, gdy ☠ dotrze na koniec Toru Łowów, jest również odpowiedzialny za przywrócenie raz zabitych wrogów do życia.

Wzdłuż Toru Łowów znajdują się specjalne Punkty Ponownego Przygotowania, oznaczone symbolem 🔴. Po osiągnięciu któregoś z tych Punktów Ponownego Przygotowania natychmiast podejmowane są następujące kroki, przerywając wszystko, co może być rozpatrywane w tym momencie:

- ♦ Wszyscy Wrogowie, poza Bossami, są usuwani z Mapy.
- ♦ Należy uzupełnić wszystkie brakujące żetony Przedmiotów Jednorazowych na Mapie.
- ♦ Wszyscy Wrogowie związani z Misjami odradzają się – przywołaj ich ponownie, jeśli jacyś występują. Następnie uzupełnij Wrogami wszystkie punkty przywołania na Mapie, zaczynając od tych najbliższych Tropicieli.
- ♦ Bossowie nie są usuwani z Mapy, ale Leczą wszystkie 🔴. Jeśli weszli w Fazę 2, nie powracają do Fazy 1.

ZASADY DODATKOWE

Istnieje kilka dodatkowych zasad, które nie pasują do powyższych rozdziałów. Omówimy je tutaj.

INTELIGENTNI I OKRUTNI

Może się zdarzyć, że efekt w grze umożliwi wybór sposobu jego rozpatrzenia. W takich sytuacjach, gdy istnieje wiele sposobów rozpatrzenia efektu, gracze powinni zawsze wybrać rozwiązanie, które będzie **dla nich najgorszym z możliwych**. Ma to odzwierciedlać inteligentne działania napotkanych Wrogów, a także fakt, że świat Yharnam jest okrutny i bezlitosny wobec Tropicieli.



PONOWNE PRZYGOTOWANIE NA OSTATNIM POLU

Ostatnie pole Toru Łowów również zawiera Punkt Ponownego Przygotowania 🔴. Po osiągnięciu ostatniego pola, jeśli z jakiegokolwiek powodu miałby nastąpić dalszy postęp na Torze Łowów, zamiast tego Ponownie Przygotuj Mapę.



BRAMY MGŁY

Czasami karta Misji będzie wymagać otoczenia kafla **Bramami Mgły**. Są to specjalne żetony używane do odizolowania tego kafla od reszty Mapy. Po otrzymaniu polecenia umieść żetony Bramy Mgły tak, by zakryć każde wyjście na tym kafle. Jeśli na kafle znajduje się Lampa 🔦, zakryj ją żetonem Rozbitej Lampy ☒. Na koniec usuń wszystkich Wrogów z tego kafla, z wyjątkiem tych, którzy pojawili się wskutek działania karty Misji wywołującej Bramy Mgły.

Kiedy kafel otoczony jest Bramami Mgły obowiązują poniższe zasady:

- ♦ Tropicieli mogą wejść na kafel otoczony Bramami Mgły, ale nigdy nie mogą go opuścić, chyba że przejdą do Snu Tropiciela.
- ♦ Tropicieli nie mogą korzystać z Lamp zakrytych żetonami Rozbitej Lampy ☒. Nie mogą wrócić na takie pole ze Snu Tropiciela.
- ♦ Wrogowie nie mogą wejść ani wyjść z kafla otoczonego Bramami Mgły. Podczas Pościgu za Tropicielem zatrzymają się na polu sąsiadującym z tym kaflem. Kiedy Wrogowie zostaną Aktywowani, ignorują wszystkich Tropicieli oddzielonych od nich Bramami Mgły.
- ♦ Gdy Bramy Mgły są aktywne, Wrogowie niewymienieni na danej karcie Misji nie mogą zostać przywołani na tym kafle.

Bramy Mgły są usuwane tylko wtedy, gdy karta Misji, która je wywołała, zostanie ukończona lub gdy zostanie wydane takie polecenie.

Kiedy Brama Mgły zostanie usunięta, usuń również wszystkie, umieszczone przez nią, żetony Rozbitej Lampy. Wrogowie mogą od teraz jak zwykle pojawiać się na tym kafłu podczas kolejnych .



PRZYKŁAD: Ta karta Wglądu nakazuje graczom otoczenie kafła Dziedzińca z Lampą Bramami Mgły.



POSTĘP KAMPANII

Jeśli gracze pomyślnie ukończyli Rozdział, wszyscy Tropiciele natychmiast przechodzą do Snu Tropiciele i zdobywają **karty Ulepszeń** za Tętnienia Krwi  znajdujące się na ich planszach Tropicieli.

Jeśli gracze nie chcą od razu przejść do następnego Rozdziału, mogą zapisać stan Kampanii i kontynuować ją później (patrz *Zapisywanie Postępu*). Kontynuując kampanię:

- ♦ Po udanym zakończeniu Rozdziału Tropiciel zachowuje **karty Ulepszeń**. Tropiciele nie mogą wymieniać się kartami Ulepszeń.
- ♦ Tropiciele zachowują również wszystkie **Przedmioty Jednorazowe**, **Broń Palną** i **karty Nagród** zebrane w trakcie Rozdziału, ale mogą się nimi swobodnie wymieniać pomiędzy Rozdziałami.
- ♦ Gracze zachowują również wszystkie **karty Wglądu** z ukończonych Misji Wglądu.
- ♦ Po wykonaniu powyższych kroków, gracze dobierają następną **kartę Rozdziału** i postępują zgodnie z instrukcją jego przygotowania.

ZAPISYWANIE POSTĘPU

Przechowuj **Broń Palną**, **Przedmioty Jednorazowe** i **Nagrody** razem z talią Tropiciele. Przechowuj razem wszystkie ukończone **karty Wglądu**. Wszystkie karty Ulepszeń, które zostały odrzucone należy wstawić z powrotem do ich talii.



GLOSARIUS

AKCJA WROGA: Odkryta karta Akcji Wroga, określająca co zrobi Wróg podczas Ataku.

AKTYWACJA WROGÓW: Odnosi się do momentu kiedy po Turze Tropiciela Wrogowie Aktywują się (poruszają się i Atakują Tropiciela aktywnego gracza).

ANULUJ ATAK: Zapobiega wszystkim efektom i Obrażeniom z tego Ataku, chyba że zostały już rozpatrzone.

FAZA (BOSS): Bossowie mają 2 Fazy, przechodzą z Fazy 1 do Fazy 2, gdy otrzymają wystarczającą liczbę Obrażeń.

GDY TRANSFORMUJESZ: Efekty te są rozpatrywane, gdy gracz Transformuje swoją Zdradliwą Broń.

INTERAKCJA: Jedna z dostępnych akcji Tropiciela. Kiedy Tropiciel wchodzi w Interakcję na danym polu, wchodzi w Interakcję z każdym elementem na tym polu. Jeśli na tym samym polu znajduje się Wróg, to Atakuje on Tropiciela.

KARTA NAGRODY: Specjalne karty, które dają Tropicielom unikatowe i trwałe moce. Dzieli się na 2 rodzaje: Runy Carylla i Narzędzia Tropiciela.

MAPA: Odnosi się do wszystkich odkrytych kafli.

ODRODZENIE: Po osiągnięciu  na Torze Łowów wszyscy Wrogowie, poza Bossami, zostają przywołani na Mapę w oznaczonych punktach przywołania.

OGŁUSZENIE: Tropiciel musi odrzucić 1 kartę. Jeśli nie może tego zrobić, traci 1 .

OPRÓŻNIJ 1 GNIAZDO: Odrzuć wszystkie karty znajdujące się w dowolnym Gnieździe twojej Zdradliwej Broni. Ten efekt może oddziaływać na Gniazdo, w którym znajduje się karta z tym efektem.

PODCZAS ATAKU: Efekty te są rozpatrywane, gdy gracz wybiera Gniazdo Ataku, lecz zanim Ataki zostaną rozpatrzone.



POLE: Każdy kafel składa się z kilku pól oddzielonych szarymi liniami podziału.

POŚCIG: Po wykonaniu akcji Ruchu, w której Tropiciel opuszcza pole lub kafel zawierający Wrogów, ci Wrogowie podążają za nim o 1 pole.

PO ZABICIU: Efekty te są rozpatrywane, kiedy Tropiciel zabija Wroga.

PRĘDKOŚĆ ATAKU: Niektóre efekty są rozpatrywane we wskazanej za pomocą symboli strzałek Prędkości Ataku. Np. efekt poprzedzony oznaczeniem  zostanie rozpatrzony podczas Szybkiego Ataku.

PRZYGOTUJ: Kiedy efekt przygotowuje kartę Nagrody lub Broń Palną, ta jest odkrywana, przez co może być użyta ponownie.

PUSTE (GNIAZDO ATAKU): Dowolne Gniazdo Zdradliwej Broni, które nie zawiera karty.

SĄSIEDNI (KAFEL): Kafle sąsiadują ze sobą, jeśli znajdują się na nich pola połączone ze sobą wyjściami.

SĄSIEDNIE (POLE): Pola sąsiadują ze sobą, gdy są rozdzielone szarą linią podziału lub dwoma łączącymi je wyjściami.

SZAŁ: Weź 1 żeton . Tropiciel traci 1 dodatkowy  od każdego Ataku Wroga. Usuń żeton, gdy Tropiciel trafi do Snu Tropiciela.

TELEPORTACJA: Jeśli efekt teleportuje Tropiciela na pole, to ten Tropiciel jest umieszczany na tym polu, ignorując wszystkie pośrednie pola i figurki. Liczy się to jako ruch na to pole.

TĘTNIENIE KRWI: Żetony używane do rozwijania Tropicieli podczas pobytu w Śnie Tropiciela. Zdobywane za zabijanie Wrogów i wykonywanie Misji. Tracone jeśli Tropiciel zostanie zabity. Jednocześnie Tropiciel może posiadać maksymalnie 3 Tętnienia Krwi.

TRANSFORMACJA BRONI: Z planszy Zdradliwej Broni usuwane są wszystkie karty, a następnie jest ona odwracana na drugą stronę.

TURA TROPICIELA: Ta część rundy, w której gracz wykonuje Akcje swoim Tropicielem.

ULECZ (TROPICIEL): Kiedy efekt Leczy Tropiciela, przywróć mu wskazaną liczbę żetonów PZ, pamiętając, że Tropiciel nie może mieć więcej niż 6 PZ.

ULECZ (WROG): Kiedy efekt Leczy Wroga, usuń z niego wskazaną liczbę .

UNIK: Podczas Uniku Tropiciel uchyla się przed Atakiem Wroga o tej samej lub niższej Prędkości.

UNIK (X): Oznacza, że gracz musi umieścić kartę Uniku w Gnieździe Ataku o wymaganej lub wyższej Prędkości, albo ucierpi wskutek wskazanych efektów. Np: Unik (▶▶▶▶).

WRÓG: Wszystko, co nie jest sojusznikiem Tropicielem lub nie-Wrogiem BN.

WYCZERPANE: Kiedy karta Nagrody lub Broni Palnej zostaje użyta staje się Wyczerpana. Jest odwracana rewersem do góry i nie może być ponownie użyta, aż nie zostanie przygotowana.

W ZASIĘGU: Jeśli efekt zależy od przebywania w odległości określonej liczby pól, to są one liczone od miejsca, z którego pochodzi efekt. Efekty są zawsze w swoim własnym zasięgu.

ZABLOKUJ (X): Kiedy efekt Blokuje (X), obniż liczbę otrzymanych  o wartość X.

ZACHWIANIE: Anuluje Ataki przeciwnika o niższej Prędkości, całkowicie zapobiegając wszystkim efektom i Obrażeniom od takich Ataków.

ZAJĘTE (GNIAZDO ATAKU): Gniazdo Zdradliwej Broni, w którym znajduje się karta.

ZATRUCIE: Weź 1 żeton . Tropiciel traci 1  na koniec każdej swojej Tury Tropiciele. Usuń żeton, gdy Tropiciel trafi do Snu Tropicielea.

IKONOGRAFIA

PRĘDKOŚĆ ATAKU ▶

PRĘDKOŚĆ ATAKU (SZYBKI) ▶▶▶▶

PRĘDKOŚĆ ATAKU (ŚREDNI) ▶▶▶

PRĘDKOŚĆ ATAKU (WOLNY) ▶▶

PRZEDMIOT JEDNORAZOWY : Odnosi się do pola na Mapie, na którym należy umieścić żeton Przedmiotu Jednorazowego.

OBRAŻENIA : Określa liczbę Obrażeń zadawanych lub Leczonych przez dany efekt.

TROPICIEL : Odnosi się do liczby Tropicieli w grze.

LAMPA : Odnosi się do pola na Mapie, które zawiera Lampę.

PONOWNE PRZYGOTOWANIE : Odnosi się do pól na Torze Łowów, które powodują Ponowne Przygotowanie Mapy.





TWÓRCY

PROJEKT GRY: Michael Shinall i Eric M. Lang
ROZWÓJ GRY: Leo Almeida (Kierownictwo) i Fábio Cury
DODATKOWE ILUSTRACJE: Adrián Prado López i Henning Ludvigsen
MODELE FIGUREK: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio i Edgar Skomorowski
RENDERY FIGUREK: Studio Z
INŻYNIERIA: Vincent Fontaine i Aragorn Marks
PROJEKT GRAFICZNY: Fabio de Castro
LICENCJA: Rafael Ortega i Geoff Skinner
PRODUKCJA: Ana Theodoro i Thiago Aranha (Kierownictwo), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie i Safuan Tay

TEKST: Michael Shinall
REDAKCJA I KOREKTA ORYGINAŁU: Eric Kelley, Jason Koepp
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Mathieu Harlaut
KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY: Mike McVey
WYDAWCA: David Preti
TESTERZY: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacey, Scott Lacey, Jon Lafief, Brett Lanpher, Teri Litorco, Michael Loveless, Adam Lovell, Rod Mendes, David Moffit, Zach Moore, Robert Nevels, Vinicius Oliveira, Alex Olteanu, Andrew Persaud, Chase du Pont, Nathan Pullan, Kim Schrader, Carlson W. Smith, Rodrigo Sonesso, Simon Swan, Fabio Tola, Adriano Trotta, Pedro Youkai
PRZEKŁAD: Paweł Imperowicz, Grzegorz Polewka, Robert Deninis
WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

© 2021 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Bloodborne™ © 2015-2021 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne jest znakiem towarowym Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC i Sony Interactive Entertainment Europe. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano na licencji Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC i Sony Interactive Entertainment Europe. CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki i plastikowe komponenty są zmontowane, lecz nie są pomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

