

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT

ULTIMATE EDITION

INSTRUKCJA ROZSZERZEŃ

ZAGINIONY LEGION

Omówienie rozszerzenia.....	2
Zawartość rozszerzenia.....	3
Volkar.....	3
Wilkorlica.....	3
Nowe karty Czynów.....	3
Nowe Jednostki.....	3
Nowe płytki Terenów.....	3
Nowe żetony Wrogów i Ruin.....	4
Nowe Reguły.....	5
Nowe cechy mapy.....	5
Nowe Jednostki.....	5
Nowe Chorągwie.....	6
Wrogowie z wielokrotnym Atakiem.....	6
Nowe zdolności Wrogów.....	6
Reputacja jako nagroda.....	6
Nowe działania.....	6
General Volkar.....	7
Komponenty.....	7
Walka z Volkarem.....	7
Sytuacje w walce.....	8
Kilka słów o walkach kooperacyjnych.....	9

SCENARIUSZE

Reguły wariantów.....	10
-----------------------	----

Obozowisko Volkara jako Miasto (dowolny format rozgrywki).....	10
---	----

Dostosowanie Poziomu Volkara (wariant kooperacyjny lub jednoosobowy przeciwko Volkarowi).....	10
Więcej graczy (wariant kooperacyjny lub rywalizacyjny).....	11
Kontrola puli (rozgrzywka jednoosobowa).....	11
Spowolnienie prowadzącego gracza (rozgrzywka rywalizacyjna).....	11
Spis Scenariuszy.....	12
Powrót Volkara - scenariusz epicki.....	12
Powrót Volkara - scenariusz błyskawiczny.....	14
Misja Volkara.....	15

KRANG

Zawartość rozszerzenia.....	18
Nowa reguła.....	18
Możliwość odwrócenia.....	18
Często zadawane pytania (FAQ).....	18

CIEŃIE TEZLI

Zawartość rozszerzenia.....	19
Nowe reguły.....	20
Nowe żetony Wrogów.....	20
Nowe zdolności Wrogów.....	20

Nowe znaczniki Terenów.....	21
Żetony Frakcji.....	21
Żetony Przywódców Frakcji.....	21

SCENARIUSZE

Spis scenariuszy.....	22
Życie i Śmierć - omówienie.....	22
Życie i Śmierć - rywalizacyjny.....	22
Życie i Śmierć - kooperacyjny.....	23
Życie i Śmierć - jednoosobowy.....	23
Królestwo Umarłych - omówienie.....	24
Królestwo Umarłych - rywalizacyjny.....	24
Królestwo Umarłych - kooperacyjny.....	24
Królestwo Umarłych - jednoosobowy.....	25
Ukryta Dolina - omówienie.....	25
Ukryta Dolina - rywalizacyjny.....	26
Ukryta Dolina - kooperacyjny.....	26
Ukryta Dolina - jednoosobowy.....	26
Zaginiony Artefakt - omówienie.....	27
Zaginiony Artefakt - rywalizacyjny.....	27
Zaginiony Artefakt - kooperacyjny.....	27
Zaginiony Artefakt - jednoosobowy.....	28
Warianty scenariuszy.....	28
Często zadawane pytania (FAQ).....	28

ROZSZERZENIE ZAGINIONY LEGION

ROZSZERZENIE KRANG

ROZSZERZENIE CIEŃIE TEZLI

Projekt gry: Vlaada Chvátil

Opracowanie: Vlaada Chvátil, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer,
Paul Grogan

Ilustracje: J. Lonnee, Shane Madden, Milan Vavroň, Dallas Williams,
Donovan Valdes, Jessica Salehi, Shane Madden, Tariq Hassan, John
Camacho, Laura Sullivan, Octographics.net

Opracowanie graficzne: Chris Raimo, John Camacho, Filip Murmak, Patricia
Verano, Scott Hartman

Skład polskiej wersji: Maciej Murwil, Aga Jakimiec

Tłumaczenie: Michał Włóczyk

Korekta: Arek Maj, Robert Deninis, Grzegorz Polewka

Edycja zasad: Gaming Rules! - Paul Grogan & Phil Pettifer

Testerzy: Nicola Bocchetta, Oliver Brooks, Paweł Bulacz, Joseph Cochran, Matt Eyo-Tonks, Brandon Held, Bart Keys, Lior
Kiperman, Gareth Lloyd, Erik & Lacey Miller, James Norris, Mikkel Øberg, Alan Paul, Rich Pingree, Redding, Brandon
Waite, Ricky Wilkins, oraz Lefti, Valor, Bianco, Tomáš, Jéňa i inni z klubu Brno Boardgame, Marcela, Michal, Fanda,
Flygon, Miloš, Vitek, Paweł, Pati i wielu innych podczas konwentów.

Konsultanci ds. uniwersum: Scott Lewis, Phil Pettifer

Podziękowania autora: dla zespołu, który opracował tę grę, za ich zaangażowanie, pomysły i wiele
godzin testów. Paulowi i Vicky za wszystkie godziny spędzone nad instrukcją. Wszystkim z WizKids za
możliwość wydania tej gry, a także całej społeczności Mage Knight za wsparcie i cenne uwagi.



© 2018 WizKids/NECA, LLC. WizKids and
related marks and logos are trademarks of
WizKids. All rights reserved.

© 2018 Portal Games Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl



ZAGINIONY LEGION

Nawet najmłodszy Atlantyjczycy, którzy nie pamiętają czasów sprzed Przełomu, słyszeli historie o Generale Volkarze i jego Zaginionym Legionie. Volkar był symbolem złotej ery Imperium Atlantyjskiego, jego potęgę i chwałę. Jednak jak mawiają niektórzy, Volkar był również symbolem dumy i arogancji powszechnych w tymże imperium. Jako najwyższy dowódca Legionu Imperialnego, stał za każdym wielkim zwycięstwem Atlantyjczyków sprawiając, że stali się oni najsilniejszą nacją w Krainie.

Jego ostatnim zwycięstwem było stłumienie Insurekcji Czarnego Prochu, ale czy nie posunął się wtedy za daleko? Działo się to na kilka tygodni przed Przełomem - Volkar nie tylko pokonał rebeliantów, ale jego armia przetoczyła się przez ich terytoria, okazując niespotykane okrucieństwo. Zmiazdżył ich w pył, bez litości, tylko po to, by upewnić się, że nigdy więcej nie powstaną z kolan, żeby ponownie poddać wyższość Atlantyjczyków w wątpliwość.

Nikt nie wie, co stało się z Volkarem i jego wiernym legionem - po prostu zniknęli bez śladu podczas Przełomu. Niektórzy powiadają, że Volkar zginął w eksplozjach, inni twierdzą, że Kraina rozwarła się i pochłonęła go. Jeszcze inni twierdzą, że niedobitki rebeliantów wykorzystają chaos panujący po Przełomie, aby dokonać swej zemsty na Generale. Wiele legend o Volkarze i jego Zaginionym Legionie zostało opowiedzianych przez następne dekady, ale pewnym było tylko to, że Volkar nigdy nie powrócił z terytoriów rebeliantów.

Aż do teraz.

Kiedy pojawił się u granic, ludność pobliskiego miasta zatrzęsała się ze strachu, widząc mroczną postać, a za nią nędzne niedobitki Zaginionego Legionu. Każdy z nich wyglądał, jakby wrócił z piekła, a może tak właśnie było. To jednak nie wszystko. Strach zamienił się w czysty terror, gdy wszystkie zastępy Volkara pojawiły się na horyzoncie. Olbrzymia armia, w szeregach której znajdowali się orkowie i smoki. Orkowie, którzy zazwyczaj szukają okazji do spłądowania terytorium Atlantyjczyków oraz nowe, przerażające gatunki smoków - olbrzymie starożytne bestie, które uważają się za prawowitych Draconum i dziedziców Krainy. Zjednoczyli się pod jednym sztandarem Generała, który przez dekady był uważany za martwego. Miejski garnizon, sparaliżowany ze strachu, nie próbował nawet uciec. Oczywiście było, że ta armia, większa niż jakiegokolwiek siły dokonujące wcześniejszych inwazji, mogła bez trudu pokonać każdy opór stawiany przez miasto. Co więcej - taka armia może rzucić na kolana całe Imperium Atlantyjskie.

Jednak Volkar nie zaatakował. Rozbił obóz obok miasta i czekał. Bez słowa czy jakiegokolwiek próby kontaktu z mieszkańcami. Przerazeni mieszkańcy obserwowali jego obozowisko z miejskich murów. Widzieli majestatyczne sylwetki smoków, nieokrzesane bandy orków i ciche, niewzruszone postacie Mrocznych Legionistów. Na co czekali?

Wtedy przybył posłaniec z wieściami o Rycerzach Magii - grupa potężnych Herosów wkroczyła do tego regionu, używając portalu na wybrzeżu. Właśnie przedzierając się w kierunku miasta, zbierając po drodze armię. Ludność zdała sobie sprawę, że zastępy Volkara to jedyne co stoi pomiędzy ich miastem a Rycerzami Magii. Jakby na potwierdzenie tych słów, w obozie Volkara zapanowało życie - rozpoczęto formować szlaki bitewne, a olbrzymia armia ruszyła naprzeciw zbliżającym się Rycerzom Magii.

W epickiej bitwie o zachodzie słońca, Rycerze Magii i ich poplecznicy zostali pokonani. Jednak nikt nie świętował zwycięstwa - jeszcze tej samej nocy, Volkar i jego armia wyruszyła w forsowny marsz. Pod osłoną ciemności przenieśli się do innej części imperium. Kilka dni później, podobny scenariusz rozegrał się i tam.

Imperium Atlantyjskie niepokoi się kwestią nowego, milczącego sojusznika. Czy on naprawdę ochrania Atlantyjczyków, a może przyjdzie im wkrótce zapłacić za to odpowiednią cenę? Jakie są prawdziwe zamiary Volkara? Co działo się z nim i jego Zaginionym Legionem podczas Przełomu? Gdzie podziwiali się przez ostatnie 32 lata? Co daje mu moc jednoczenia Orków i Draconum pod jednym sztandarem? Skąd wie, gdzie Rycerze Magii uderzą następnym razem? Czy ta stara zbroja rzeczywiście skrywa Volkara? I jeśli tak, to czy nadal jest on śmiertelnikiem?

Zbyt wiele pozostaje pytań bez odpowiedzi. Jedyne, co jest pewne, to fakt, że gdy tylko Zaginiony Legion wyrusza w marsz, wkrótce poleje się krew Rycerzy Magii.



~ OMÓWIENIE ROZSZERZENIA ~

Motytem przewodnim tego rozszerzenia jest przerażający **Generał Volkar** - w pudełku znajduje się jego figurka i żeton oraz kilka **nowych scenariuszy** z jego udziałem. Zazwyczaj Volkar jest głównym Wrogiem, mechanicznie podobnym do Miast - z tą różnicą, że w większości scenariuszy Volkar porusza się po mapie wraz ze swoją ogromną armią, a gracze muszą go unikać, dopóki nie będą wystarczająco silni, by stawić mu czoła.

Drugą dużą częścią tego rozszerzenia jest **Wilkorlica** - nowa Bohaterka z reprezentującą ją figurką, pełnym zestawem kart Akcji Podstawowych (dwie z nich unikalne dla niej), pełnym zestawem żetonów Umiejętności oraz innymi niezbędnymi komponentami. Ponadto, gra została również poszerzona o inne elementy:

- **Nowe karty Czynów** - nowe karty Akcji Zaawansowanych, Czarów i Artefaktów, które dodatkowo urozmaicą rozgrywkę.
- **Nowe Jednostki Regularne i Elitane**, które będziesz mógł zrekrutować do swojej drużyny. Wniosą one powiew świeżości do mechaniki Reputacji.
- **Nowe płytki Terenów** przedstawiające nowe Miasta i wprowadzające nowe cechy mapy, wraz z odpowiadającymi im kartami Opisu miejsca.

- **Nowe żetony Wrogów** - niektóre spośród nich posiadają nowe zdolności, których działanie omówiliśmy w dalszej części niniejszej instrukcji (strony 4 i 6).

W następnym rozdziale znajduje się szczegółowy opis każdego z elementów tego rozszerzenia, wraz z pełną listą powiązanych komponentów.

Symbol rozszerzenia

Nowe karty są oznaczone małym symbolem  znajdującym się zaraz obok numeru karty, aby ułatwić graczom rozróżnienie kart pochodzących z rozszerzenia, od kart z podstawowej wersji gry. Należy zauważyć, że karty z tego oraz pozostałych rozszerzeń, rozpoczynają się od numeru 271 i kontynuują numerację rozpoczętą w podstawowej wersji gry.

Nowe żetony Wrogów nie są oznaczone w żaden sposób, ale można je odróżnić od żetonów z podstawowej wersji gry po zapoznaniu się z informacjami na stronie 4 niniejszej instrukcji.



~ ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA ~

Ten rozdział pomoże ci przygotować do gry nowe karty i komponenty.

VOLKAR



Niewiele wiadomo o Volkarze - czy jest dobry, czy zły, czy dąży do realizacji wyższych, czy może tylko własnych celów. Volkar staje się twoim wrogiem absolutnym w nowych scenariuszach kooperacyjnych i jednoosobowych (w tych scenariuszach nie ma już konieczności wprowadzania Wirtualnego Gracza). Postać Volkara może również dodać więcej emocji do scenariuszy podboju.

- 1 pomalowana figurka Volkara z podstawą typu „clix”
- 1 duży żeton Volkara
- 1 żeton Kolejności w rundzie przeznaczony dla Volkara
- 2 karty scenariuszy Volkara
- 1 karta Obozowiska Volkara

Powyżej znajduje się jedynie lista komponentów powiązanych z postacią Volkara. Szczegółowe informacje o tym, jak ich używać, znajdują się w rozdziałach poświęconych zasadom i scenariuszom.



NOWE KARTY CZYNÓW

Wasi Bohaterowie mogą teraz opanować jeszcze bardziej użyteczne i interesujące metody walki. Na potrzeby epickiej bitwy ostatecznej, został przygotowany zestaw potężnych Czarów przydatnych w Dzieni, a zabójczych w Nocy. Rozszerzenie Zaginiony Legion wprowadza również nowe, potężne Artefakty. Wygląda na to, że po Przełomie, nowa magia rozprzestrzeniająca się po świecie sprawia, że starożytne relikty, ukryte w grobowcach od wieków strzeżonych przez zakony monastyczne, powoli budzą się do życia i odzyskują swoją utraconą moc.

- 12 nowych kart Akcji Zaawansowanych (287 - 298)
- 4 nowe karty Czarów (299 - 302)
- 8 nowych kart Artefaktów (303 - 310)

Nowe karty należy wstawić do odpowiadających im talii z podstawowej wersji gry. W ten sposób, każda talia nabiera większej różnorodności i zmniejsza się ryzyko, że zostanie wyzerpana podczas gry.

Aby w pełni zrozumieć, jakie działania wnoszą do gry nowe karty, należy zapoznać się z podrozdziałem „Nowe Działania” w tej instrukcji.

WILKORLICA Nowa grywalna Bohaterka



Osierocona za dziecka, Wilkorlica została wychowana przez najlepsze spośród amazońskich wojowniczek żyjących w lasach Cainus Mons. Po tym, jak w bardzo młodym wieku dowiodła swojego niesłychanego talentu w posługiwaniu się mieczem, dołączyła do armii królowej Corelli. Jej bohaterskie czyny podczas bitwy o Nepharus Mons nie przeszły niezauważone, przez co została awansowana na osobistą gwardzistkę królowej. Przez kilka kolejnych lat, Wilkorlica stała się jedną z najbliższych i najbardziej zaufanych towarzyszek Corelli. Gdy Wilkorlica zaprzysięgła wierność tajemniczemu Solonavi, niektórzy mówili, że zrobiła to z rozkazu samej królowej. Bez względu na pobudki, Wilkorlica zaczęła wyruszać samotnie na tajemnicze misje pod osłoną nocy. Zniknęła na całe miesiące, a czasem nawet i lata. To dlatego nikt nie był zaskoczony, gdy podczas Przełomu słuch o niej zaginął. Zakładano, że zginęła podczas jednej ze swoich niebezpiecznych wypraw. Jednak teraz powróciła jako jedna z Rycerzy Magii. Jeszcze szybsza i bardziej zabójcza niż kiedykolwiek, przy użyciu mieczy wycina w pień wszystko i wszystkich, którzy stoją na jej drodze. Co przekonało najwierniejszą poddaną do opuszczenia swojej królowej i wypowiedzenia posłuszeństwa Solonavi? Można tylko zgadywać; Wilkorlica nadal jest cicha, skupiona i odoosobniona. Zawsze taka była.

zauważone, przez co została awansowana na osobistą gwardzistkę królowej. Przez kilka kolejnych lat, Wilkorlica stała się jedną z najbliższych i najbardziej zaufanych towarzyszek Corelli. Gdy Wilkorlica zaprzysięgła wierność tajemniczemu Solonavi, niektórzy mówili, że zrobiła to z rozkazu samej królowej. Bez względu na pobudki, Wilkorlica zaczęła wyruszać samotnie na tajemnicze misje pod osłoną nocy. Zniknęła na całe miesiące, a czasem nawet i lata. To dlatego nikt nie był zaskoczony, gdy podczas Przełomu słuch o niej zaginął. Zakładano, że zginęła podczas jednej ze swoich niebezpiecznych wypraw. Jednak teraz powróciła jako jedna z Rycerzy Magii. Jeszcze szybsza i bardziej zabójcza niż kiedykolwiek, przy użyciu mieczy wycina w pień wszystko i wszystkich, którzy stoją na jej drodze. Co przekonało najwierniejszą poddaną do opuszczenia swojej królowej i wypowiedzenia posłuszeństwa Solonavi? Można tylko zgadywać; Wilkorlica nadal jest cicha, skupiona i odoosobniona. Zawsze taka była.

- 1 pomalowana figurka Wilkorlicy
- 1 karta Bohatera (327)
- 16 kart Akcji Podstawowych (271-286)
- 2 karty Opisu Umiejętności (328-329)
- 11 żetonów Umiejętności
- 6 żetonów poziomu Bohatera
- 20 żetonów Tarczy
- 1 żeton Kolejności w rundzie

Należy traktować Wilkorlicę jak każdego innego Bohatera w grze. Tak jak w przypadku pozostałych Bohaterów, zalecamy trzymanie wszystkich kart i żetonów Wilkorlicy w osobnym woreczku.

NOWE JEDNOSTKI

Wraz z rozchodzeniem się wieści o Rycerzach Magii, coraz większa część lokalnej ludności chce dołączyć do ich armii. Niektórzy nie są nawet żołnierzami - ale to, czy są odważnymi bohaterami szukającymi sławy, czy bandytami w pogoni za odkupieniem nie ma znaczenia, ponieważ każdy może się przydać. Zwiadowcy są użyteczni na nieznanych terenach, a szturmowcy idealnie kontrują ataki najbardziej uciążliwych przeciwników. Czy słyszeliście może o Mistrzach z Delphany? Teraz, gdy już nie ma Magicznych Kamieni, Delphana posiada najpotężniejszą moc magiczną w całym imperium. Przekonanie ich do dołączenia do ciebie może okazać się dobrym pomysłem. A jeżeli jesteś już zmęczony ciągłym targowaniem się i nieustannym dbaniem o reputację, może spróbujesz przyzwać swoich własnych magicznych chowańców i dasz się całkowicie na własną magię?

- 8 nowych srebrnych kart Jednostek Regularnych (311 - 318)
- 8 nowych złotych kart Jednostek Elitarnych (319 - 326)

Wstawić nowe karty do odpowiadających im talii z podstawowej gry. Zauważ, że niektóre nowe Jednostki posiadają różne oznaczenia obok kosztu werbunku. Więcej informacji dotyczących nowych oznaczeń znajduje się w podrozdziale „Nowe Jednostki” w tej instrukcji.



NOWE PŁYTKI TERENÓW

Wyruszać na eksplorację nowych terytoriów Imperium Atlantyjskiego. Na swojej drodze napotkasz majestatyczne mury ciągnące się poprzez krajobraz, które osłaniają nowe niezwykle miejsca (niekiedy okupowane przez rzezimieszków). Możesz również zapuścić się w głąb labiryntów, aby odnaleźć w nich pilnie strzeżone skarby, lub zejść do bezdennych kopalni w poszukiwaniu kryształów many. Jeżeli zaś natkniesz się na obóz dla uchodźców, możesz w nim znaleźć ochotników, gotowych zasilić szeregi twojej armii.

- 3 płytki Terenów większych (zielony rewers) - 12, 13, 14
- 2 płytki Terenów głównych (brązowy rewers) - *9*, *10*
- 1 płytka z Obozowiskiem Volkara (brązowy rewers) - *V*
- 2 karty Opisu Miejsca
- 1 karta Obozowiska Volkara

Wystarczy dodać nowe płytki Terenów większych i głównych do stosów z podstawowej gry. Szczegółowe informacje dotyczące nowych Terenów znajdują się na nowych kartach Opisu Miejsca. Wyjaśnienie niektórych z nich znajduje się w podrozdziale „Nowe Cechy Mapy” w niniejszej instrukcji.

Co się tyczy Obozowiska Volkara, należy używać tej płytki Terenu tylko wtedy, gdy wymaga tego wybrany scenariusz (w jasno określonej pozycji lub jako jedną z płytek Miast). Więcej informacji znajduje się w sekcji Scenariusze.

NOWE ŻETONY WROGÓW

Nastaly złe czasy dla Imperium Atlantyckiego. Chanowie Orków stali się poważnym zagrożeniem - ich wyprawy wojenne docierają w głąb terenów wiejskich, a zwiadowcy donoszą, że w ich szeregach znalazły się bestie bojowe, maszyny wojenne i oblężnice, dzięki którym mogą podejmować próby ataku na twierdze, a nawet oblegać miasta. Osłabiona armia Imperatora nie jest wystarczająco silna, aby odeprzeć tak liczne siły wroga. Co więcej, atlantyjscy wojownicy opuścili niektóre z twierdz na obrzeżach królestwa i wycofali się do miast, celem zwiększenia szans na skuteczną obronę.

Jednakże obie strony konfliktu zdają sobie sprawę z nowego zagrożenia, jakie stanowią Rycerze Magii. Podczas gdy orkowie unikają bezpośrednich starć i rozsyłają tropicieli oraz harcówników, aby cię spowolnić i rozproszyć, Atlantyjscy poprosili Mistrzów z Delphany, aby dołączyli do ich armii. Przygotuj się do konfrontacji: potęga magii Delphany rośnie od czasu Przełomu i mówi się, że jest w stanie pokonać nawet Rycerzy Magii. Możesz również napotkać kohorty Zaginionego Legionu - ponurych, zaprawionych w boju weteranów, którym nie strasza twoja siła ni magia.

W międzyczasie, niektóre z opuszczonych twierdz stały się bazami wypadowymi dla bezwzględnych bandytów; lokalna ludność nie miałaby nic przeciwko, gdybyś pomógł im się ich pozbyć. Pojawili się też miejscowi bohaterowie, którzy również przejęli niektóre spośród opuszczonych twierdz, aby chronić swoich pobratymców przed orkami i Rycerzami Magii, zjednując tym do siebie lokalne społeczności. Pozostałe z twierdz nadal znajdują się pod kontrolą Imperium i stanowią miejsce skoszarowania pospolitych jednostek i wyspecjalizowanych szturmowców, gotowych odeprzeć oblegające armie.

Magowie wzmocnili obronę swoich wież - jeżeli nie są w stanie obronić ich osobiście, wzywają do pomocy demonicznych chowańców. Nieznane dotąd rodzaje potworów mnożą się w podziemiach i opuszczonych miejscach - niektóre z nich są naturalnego, a inne magicznego pochodzenia. Najbardziej śmiertelne są nowe gatunki olbrzymich smoków, które budzą się w starożytnych grobowcach. Te kreatury łączą w sobie rozmiar i potęgę dzikich smoków z lasów Wylden, z błyskotliwą inteligencją i antyczną mądrością. Nazywają siebie Draconum, ale wygląda na to, że obecna nacja Draconum jest również zaskoczona ich pojawieniem się, co Atlantyjscy. Czymkolwiek by nie były i skądkolwiek nie pochodzą, uważają Krainę za swoje dziedzictwo. Wraz ze wzrostem ich liczebności, mogą wkrótce stać się na tyle potężni, by siłą odebrać to, do czego roszczą sobie prawa.

Zaprawdę, nastaly złe czasy dla Imperium Atlantyckiego.

Dołóż nowe żetony do odpowiadających im stosów. Nowi Wrogowie posiadają pewne nowe zdolności, które zostały opisane w niniejszej instrukcji w podrozdziale „Nowe zdolności Wrogów”.

- 8 nowych zielonych żetonów Wrogów



Orkowi Harcównicy (2x)



Bestie Bojowe Orków (2x)



Orkowi Tropiciiele (2x)



Miotacze Głazów (2x)

- 4 nowe fioletowe żetony Wrogów



Czarnoksiężnicy (2x)



Chowańce Magii (2x)

- 8 nowych szarych żetonów Wrogów



Bohaterowie (1x)



Bohaterowie (1x)



Bohaterowie (1x)



Bohaterowie (1x)



Bandyci (2x)



Szturmowcy (2x)

- 6 nowych brązowych żetonów Wrogów



Cień (2x)



Mantykora (2x)



Hydra (2x)

- 6 nowych czerwonych żetonów Wrogów



Burzowy Smok (2x)



Magmowy Smok (2x)



Smoczy Zaklinacz (2x)

- 6 nowych białych żetonów Wrogów



Mroczni Legioniści (2x)



Ognista Katapulta (1x)



Mistrzowie z Delphany (2x)



Lodowa Katapulta (1x)

- 3 nowe żółte (sześciokątne) żetony Ruin



Ruiny: Wrogowie



Ruiny: Ołtarze



~ NOWE REGUŁY ~

NOWE CECHY MAPY

Karty Opisu Miejsc zawierają kompletne zasady dla każdego Terenu, jednak zostały one jeszcze dokładniej opisane w poniższej sekcji instrukcji.

Mury



Mury znajdują się zawsze pomiędzy dwoma obszarami na mapie. Przekroczenie muru podczas Ruchu z jednego obszaru, do drugiego przylegającego obszaru (przy zastosowaniu

standardowych zasad poruszania), kosztuje gracza 1 dodatkowy punkt Ruchu. Ten koszt nie może zostać zniwelowany (nawet działaniami, które redukują koszt poruszania się po wszystkich obszarach). Niemniej, koszt Ruchu przy przekraczaniu murów jest ignorowany podczas rozpatrywania działań, które pozwalają na bezpośrednie poruszanie się na inny obszar („Podziemna Wędrówka”, „Skrzydła Wiatru”, „Kostur Druida”, „Latanie”, „Tymczasowy Portal” itp.), oraz gdy zostało zagrożone działanie Czarą „Zagięcie Przestrzeni”.

Podczas wyzywania Rozwścieczonych Wrogów znajdujących się po przeciwnej stronie muru, podobnie jak podczas atakowania innych graczy (lub Generała Volkara), którzy są po przeciwnej stronie muru, ci przeciwnicy są uznawani za ufortyfikowanych (tak, jakby znajdowali się na ufortyfikowanym obszarze). Podczas szturmowania miejsca ufortyfikowanego znajdującego się za murem, obrońcy są ufortyfikowani podwójnie (lub nawet potrójnie, jeżeli posiadają zdolność Fortyfikacja). Należy zauważyć, że gracz nie otrzymuje żadnej premii, gdy zostaje zaatakowany przez Volkara zza muru, ponieważ Volkar ignoruje cechy mapy.

Rozwścieczeni Wrogowie nigdy nie mogą zaatakować cię zza muru. Dlatego też Ruch, który kończy się na obszarze oddzielnym murem od obszaru, na którym znajduje się Rozwścieczony Wróg, nigdy go nie sprowokuje. Ruch, który rozpoczyna się na takim obszarze i kończy się na obszarze, który nie oddziela gracza murem od Rozwścieczonego Wroga, prowokuje go zgodnie ze standardowymi regułami.

Labirynt / Smoczy Labirynt



Labirynty i Smocze Labirynty to nowe miejsca przygód. Jak zwykle, możesz je ignorować nawet, jeżeli znajdujesz się na obszarze z takim miejscem. W ramach swojej Akcji, możesz

ogłosić, że wchodzisz do danego miejsca przygód. Dodatkowo, możesz wybrać maksymalnie jedną jednostkę o statusie Głównego, która pójdzie z twoim Bohaterem. Przez cały czas trwania fazy Akcji w swojej turze, nie możesz korzystać z żadnej innej jednostki (dotyczy to aktywacji ich zdolności i przypisywania im punktów obrażeń), nawet jednostki zwerbowanej w wyniku użycia Umiejętności „Więzy Lojalności” (chyba że wybierzesz właśnie tę jednostkę, by wraz z twoim Bohaterem weszła do miejsca przygód). Nie ma tam miejsca na więcej jednostek, bez względu na to, jak bardzo są lojalne.

Następnie, musisz wydać 2, 4 lub 6 punktów Ruchu. Nie możesz wykorzystać niewydatowanych punktów Ruchu z poprzedniego Ruchu, możesz natomiast zagrać działania pozwalające na Ruch. Ponadto, nie można używać jednostki do pozyskania punktów Ruchu, chyba że jest to jednostka, która wkroczyła z twoim Bohaterem do Labiryntu / Smoczego Labiryntu.

Ilość wydanych punktów Ruchu określa, jaką otrzymasz nagrodę. Jeżeli wydałeś mniej niż 2 punkty Ruchu, nie udało ci się wejść do miejsca przygód - nie się nie dzieje. W pozostałych przypadkach, dobierasz losowy brązowy (w Labiryntcie) lub czerwony żeton Wroga Draconum (w Smoczym Labiryntcie) i walczysz z nim. Jeżeli nie udało ci się pokonać wylosowanego Wroga, odrzuć jego żeton, a twoja Akcja dobiega końca (nie otrzymujesz żadnej nagrody).

Jeżeli zwyciężysz, otrzymujesz nagrodę proporcjonalną do liczby wydanych punktów Ruchu: patrz karta Opisu Miejsca. Zauważ, że gdy zdobywasz w ten sposób kryształ, nie rzucasz kośćmi Many, a wybierasz dowolne 2 kryształy. Co więcej, kładziesz swój żeton Tarczy na tym obszarze na jednej z trzech cyfr w zależności od tego, ile wydałeś punktów Ruchu. Nie możesz wejść do tego samego miejsca w czasie tej gry, niemniej pozostali gracze mogą to zrobić, o ile wybiorą inną ścieżkę (wydadzą inną liczbę punktów Ruchu i otrzymają inną nagrodę). Jeżeli wszystkie trzy ścieżki zostały oznaczone żetonami Tarcz, żaden gracz nie może wejść do tego miejsca przygód.

Podczas podliczania punktów, zdobyty Labirynt każdego rodzaju dodaje 2 punkty Sławy (liczone do tytułu Największego Poszukiwacza Przygód) każdemu graczowi, którego żeton Tarczy znajduje się na tym obszarze.

Kopalnie Głębiny



Kopalnie Głębiny działają dokładnie w taki sam sposób jak zwykłe Kopalnie,

z jedną różnicą: gdy dobierasz kryształ na końcu swojej tury, możesz wybrać jeden z przedstawionych kolorów kryształów, zamiast dobierać kryształ określonego koloru (jeden z dwóch kolorów na pustyni i w lesie, jeden ze wszystkich czterech podstawowych kolorów na bagnie). Zauważ, że zgodnie z sekwencją końca tury musisz zdecydować, jakie kryształy dobierzesz, przed odebraniem nagród z walki i awansowaniem swojego Bohatera.

Obóz dla uchodźców



Podczas negocjacji z ludnością w Obozie dla uchodźców, możesz zwerbować dowolną jednostkę z puli jednostek. Jednostki, które

mogą zostać zwerbowane w Wioskach, można także zwerbować w Obozie dla uchodźców za standardową cenę. Jednostki, których nie można zwerbować w Wiosce, ale można je zwerbować w Twierdzy, Wieży Maga lub Monastyrze, mogą również zostać zwerbowane w Obozie dla uchodźców za cenę o 1 wyższą od standardowej. Jednostki dostępne do zwerbowania tylko w Mieście mogą zostać zwerbowane w Obozie dla uchodźców po opłaceniu kosztu o 3 wyższego od standardowego. Zostało to przedstawione na karcie Opisu Miejsca. Podczas negocjacji z ludnością w Obozie dla uchodźców należy stosować się do wszystkich standardowych zasad negocjacji (rozpatrujesz swoją Reputację, możesz zwerbować więcej niż jedną jednostkę itd.).

NOWE JEDNOSTKI

Niektóre nowe jednostki posiadają specjalne oznaczenia obok kosztu werbunku (w lewym górnym rogu).

Werbowanie Bandytów i Bohaterów



Jeżeli zamierzasz zwerbować co najmniej jedną jednostkę Bandytów podczas negocjacji z ludnością, twój modyfikator Wpływu z poziomu Reputacji ma odwrotne działanie przez cały czas trwania negocjacji. Dlatego też, łatwiej jest przekonać Bandytów do dołączenia do ciebie, jeżeli masz mało punktów Reputacji, a trudniej to osiągnąć z wysoką Reputacją.



Jeżeli zamierzasz zwerbować co najmniej jedną jednostkę Bohaterów podczas negocjacji z ludnością, twój modyfikator Wpływu z poziomu Reputacji zostaje podwojony do końca trwania negocjacji. Dlatego też, łatwiej jest przekonać Bohaterów do dołączenia do ciebie, jeżeli masz dużo punktów Reputacji, a dużo trudniej to osiągnąć z niską Reputacją.

Jeżeli chcesz zwerbować więcej jednostek Bandytów lub Bohaterów podczas jednych negocjacji, powyższy efekt jest rozpatrywany tylko przy werbowaniu pierwszej z nich. Ponadto nie możesz rekrutować zarówno Bandytów i Bohaterów podczas tych samych negocjacji z ludnością! Te zasady specjalne nie mają zastosowania podczas rekrutowania jednostek w inny sposób niż negocjacje z ludnością (takich jak zaawansowane działanie Artefaktu „Chorągiew Dowodzenia”, Czar „Zew do Chwały” albo nagroda za walkę w niektórych Ruinach).

Wpływanie na Bandytów i Bohaterów

Zwróć uwagę, że Bandyci nie chcą otrzymywać za ciebie obrażeń, chyba że przekonasz ich, wydając w tym celu 2 punkty Wpływu podczas walki.

Bohaterowie odmawiają wzięcia udziału w jakimkolwiek szturmie na ufortyfikowane miejsce (Twierdza, Wieża Maga, Miasto). Nie możesz używać ich zdolności podczas walki, chyba że podczas tej walki zapłacisz 2 punkty Wpływu. Nawet, jeżeli tego nie zrobisz, to dalej możesz przydzielić im punkty otrzymanych obrażeń.

Mistrzowie z Delphany



Mistrzowie z Delphany stanowią nadzwyczajną jednostkę. Musisz się mocno postarać, aby przekonać ich, by do ciebie dołączyli. Symbol na ich karcie mówi, że możesz ich zwerbować wyłącznie poprzez negocjacje z ludnością (zarówno w Mieście, jak i w Obozie dla uchodźców). Mistrzowie z Delphany nie mogą zostać zwerbowani przy użyciu Czarą „Zew do Chwały”, ani wzmocnionego działania Artefaktu „Chorągiew Dowodzenia”. Nie mogą również zostać wybrani jako nagroda za walkę, ani nie mogą być celem Czarą „Zew do Zbrojnic”.

Zauważ, że Mistrzowie z Delphany stanowią jedną jednostkę, która może używać więcej niż jednej zdolności, gdy zostaje aktywowana. Mistrzowie zostają Wyczerpani po użyciu pierwszej zdolności, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w czasie tej walki dodawać Manę na kartę w celu aktywacji pozostałych zdolności (tak długo, jak ta jednostka pozostaje nieraniona). Zdolności Mistrzów z Delphany mogą zostać użyte przeciwko jednemu lub różnym celom, niemniej, każda zdolność może zostać użyta tylko raz.

Chowańce Magii



Chowańce Magii mogą zostać zwerbowani w Monastyrach i Wieżach Magów przy zastosowaniu standardowych zasad. Dodatkowo, mogą zostać zwerbowani na Magicznej Polanie; jest to uznawane za Akcję podczas twojej tury, ale nie jest to Akcja negocjacji z ludnością - wystarczy, że wydasz wymaganą ilość punktów Wpływu, aby ich zwerbować. Poziom Reputacji nie ma na to wpływu, a działania z opisem „gdy użyte podczas negocjacji z ludnością” nie są aktywowane.



Obok kosztu Chowańców Magii występują dwa symbole: ! oznacza, że Chowańcy Magii nie mogą zostać zwerbowani ani użyć w inny sposób niż negocjacje (zazwyczaj nie istnieją oni w naszej rzeczywistości, więc nie mogą zostać wezwani do zbrojnic ani chwały i rzadko kiedy można ich ocalić z niewoli Wroga).

Drugi symbol jest wyjaśniony u dołu karty - gry werbujesz *Chowańców Magii* na *Magicznej Polanie* lub w innym miejscu, musisz wydać 1 Manę w podstawowym kolorze. Musisz wydać kryształ w tym samym lub innym kolorze ponownie na początku następnej rundy (przed wyborem Taktik), w przeciwnym razie musisz usunąć *Chowańców Magii* z gry.

NOWE CHORAĞWIE

Chorağiew Dowodzenia może zostać przypisana do Jednostki zamiast żetonu Dowodzenia, co pozwala ci na posiadanie jednej dodatkowej Jednostki. Kiedy dana Jednostka utraci *Chorağiew Dowodzenia* (zostanie skradziona przez innego gracza, przypiszesz *Chorağiew Dowodzenia* innej Jednostce albo odbierzesz *Chorağiew* na końcu rundy), dana Jednostka zostaje usunięta z gry - nie możesz przypisać do niej żetonu Dowodzenia w tym momencie, nawet jeżeli posiadasz jeden wolny żeton.

Chorağiew Męstwa pozwala ci ignorować sytuację, w których dana Jednostka ma zostać Ranna (Atak Wroga, Akcja innego gracza, zdolność *Utem Mieczników*) oraz specjalne działania im towarzyszące (Paraliż, Zatrucie). Podczas przydzielania punktów obrażeń pochodzących z Ataku przeciwnika na taką Jednostkę, pozostanie ona nieraniona, ale jeżeli siła Ataku nie została zredukowana do zera przez wytrzymałość Pancerza tej Jednostki, kontynuuj przydzielanie obrażeń innej Jednostce lub swojemu Bohaterowi. Podczas tej walki nie możesz przydzielić więcej punktów obrażeń Jednostce z *Chorağwiami Męstwa*.

WROGOWIE Z WIELOKROTNYM ATAKIEM



Niektórzy Wrogowie posiadają zdolność Wielokrotnego Ataku, co oznacza, że wykonują kilka osobnych Ataków. Podczas fazy Blokowania i fazy Zadawania obrażeń, musisz rozpatrzyć każdy z tych Ataków z osobna, jeden po drugim, w dowolnej kolejności (tak, jakby pochodziły od różnych Wrogów). Nie możesz ich grupować i blokować używając pojedynczego Bloku. To samo dotyczy się podwójnego przywołania *Smoczego Zaklinacza* - przywołuje on dwóch brązowych Wrogów, których należy blokować osobno.

Działania, które nie pozwalają Wrogowi zaatakować, anulują wszystkie jego Ataki. Działania wpływające na Atak Wroga dotyczą tylko jednego, wybranego przez ciebie, Ataku.

Atak Wroga uważa się za zablokowany (na potrzeby działań takich jak „Choroba” lub „Kontratak”) tylko, gdy wszystkie Ataki tego Wroga zostaną zablokowane.

Na potrzeby premii do Ataków i zdolności, które obrońcy otrzymują w *Miastach*, każdy Atak musi być rozpatrywany osobno. Dlatego też Bohaterowie (którzy posiadają zarówno Atak ogniem jak i Atak fizyczny) dostaną premię tylko do Ataku ogniem podczas obrony *Niebieskiego Miasta*, natomiast podczas obrony *Czerwonego Miasta* otrzymają Brutalność, która wpływa na ich Atak fizyczny.

Zdolności i typy Ataków

Na potrzeby niektórych działań (Umiejętność Wilkorlicy „Poznanie Zdobyczy” lub karty Tovaka „Zimna Krew”) musimy zdefiniować pojęcie zdolności Wrogów.

NOWE ZDOLNOŚCI WROGÓW

Nieuchwytny



Nieuchwytni Wrogowie umiejętnie unikają twoich Ataków. Najlepszy sposób na pokonanie ich, to blokowanie ich Ataków:

Wytrzymałość Pancerza Nieuchwytnego Wroga jest zwiększona, chyba że wszystkie Ataki Wroga zostały skutecznie zablokowane.

Nieuchwytni Wrogowie posiadają dwie wartości opisujące wytrzymałość ich Pancerza. Podczas fazy Ataku dystansowego i oblężniczego, należy używać zawsze wyższej wartości. Jeżeli uda ci się skutecznie zablokować Ataki Wrogów (jeżeli Wróg posiada zdolność Wielokrotnego Ataku, musisz zablokować każdy z nich), rozpatrujesz niższą wartość wytrzymałości Pancerza Nieuchwytnego Wroga podczas fazy Ataku. Jeżeli nie blokujesz, tzn. pozwalasz Wrogowi zadać sobie obrażenia (nawet w sytuacji, gdy nie musiałeś przydzielać punktów obrażeń) lub gdy w jakiś sposób uniemożliwiłeś Wrogowi przeprowadzenie Ataku, używasz wyższej wartości wytrzymałości Pancerza do końca tej walki. Zauważ, że jeżeli siła Ataku została zredukowana do zera podczas fazy Bloku, taki Atak uważa się za skutecznie zablokowany.

Jeżeli wytrzymałość Pancerza Nieuchwytnego Wroga jest w jakikolwiek sposób modyfikowana (zwiększana lub zmniejszana) przez dowolne działania, dodatkowe i karne punkty dotyczą na raz obu wartości wytrzymałości Pancerza.

Skrytobójstwo



Wrogowie ze zdolnością Skrytobójstwa uderzają bezpośrednio w twojego Bohatera. Jeżeli Skrytobójczy Atak nie zostanie zablokowany, punkty obrażeń nie mogą być przypisane Jednostkom - wszystkie punkty obrażeń wraz z dodatkowymi działaniami muszą być przypisane Bohaterowi. Niemniej, Skrytobójczy Atak może być blokowany za pomocą Jednostek.

Powolny



Powolni Wrogowie zazwyczaj mogą wyprowadzać potężne Ataki, których jednak łatwo jest uniknąć. Podczas fazy Blokowania możesz wydać punkty Ruchu: za każdy punkt Ruchu wydany w ten sposób, zmniejsz siłę Ataku Powolnego Wroga o 1. Siła Ataku zostaje w ten sposób zmniejszona na czas fazy Bloku i fazy Zadawania obrażeń (jeżeli Atak nie zostanie skutecznie zablokowany). Jeżeli siła Ataku została zredukowana do zera podczas fazy Bloku, taki Atak uważa się za skutecznie zablokowany.

Uwaga: Nie możesz używać niewykorzystanych punktów Ruchu z fazy Ruchu do opisanego tutaj działania - punkty Ruchu zmniejszające siłę Ataku Powolnego Wroga muszą być zagrożone podczas walki.

Nieufortyfikowany



Nieufortyfikowani Wrogowie nigdy nie chowają się za murami - szarżują prosto na ciebie, nawet gdy bronią *ufortyfikowanego miejsca*. Dla tych Wrogów należy ignorować wszelkie fortyfikacje (jeżeli bronią *ufortyfikowanego miejsca*, lub gdy atakujesz ich zza muru).

Tajemna odporność



Wrogowie z Tajemną odpornością nie mogą być celem działań niezwiązanych z Atakiem lub Blokiem, niezależnie w jaki sposób takie działania są aktywowane.

Ignoruj wszelkie działania, które bezpośrednio niszczą Wroga, uniemożliwiają mu przeprowadzenie Ataku, redukują wytrzymałość jego Pancerza itp. W przypadku Wrogów z Tajemną odpornością, każdy Atak i Blok działa zgodnie z normalnymi zasadami. Jeżeli działanie dzieli się na dwie części - Atak / Blok

i część dotycząca innego aspektu, tylko część odnosząca się do Ataku / Bloku ma zastosowanie.

Podczas gdy sam Wróg jest chroniony, jego Ataki nie są. Jeżeli dane działanie redukuje siłę wrogiego Ataku lub wpływa na ten Atak w inny sposób, może zostać użyte przeciw Atakowi wyprowadzonemu przez Wroga z Tajemną Odpornością.

Przykłady:

Czar „Płonąca Tarcza” działa w pełni na Wroga z Tajemną odpornością, ponieważ działanie tego Czaru wpływa tylko na Blok i Atak. Natomiast, jeżeli chodzi o Czar „Eksplodująca Tarcza”, tylko część dotycząca Bloku ma zastosowanie - Wróg jest chroniony przed działaniem „zniszczyć”.

Jeżeli używasz wzmocnionego działania Akcji Zaawansowanej „Uderzenie tarczą”, aby zablokować Atak Wroga z Tajemną Odpornością i Szybkością, Blok zostaje podwojony (to działanie nie wpływa na Wroga), jednak wytrzymałość Pancerza tego Wroga nie jest zredukowana.

REPUTACJA JAKO NAGRODA



Niektórzy Wrogowie posiadają dodatkowe modyfikatory Reputacji, przedstawione obok punktów Sławy. Po pokonaniu takiego Wroga otrzymujesz (lub tracisz) wskazaną liczbę punktów Reputacji.

Przykład: Podczas udanego szturmu na Twierdzę bronioną przez Bohaterów (Reputacja -1), otrzymujesz łącznie -2 Reputacji za szturm oraz pokonanie Bohaterów. Jeżeli nie uda ci się ich pokonać, otrzymujesz wyłącznie -1 Reputacji za sam szturm. Z drugiej strony, po udanym szturmie na Twierdzę bronioną przez Bandytów (Reputacja +1), twoja Reputacja nie ulega zmianie. Tak naprawdę, jeżeli twoja Tarcza znajdowała się na polu z symbolem X, to twoja Reputacja rośnie, ponieważ rozpatrzenie utraty Reputacji za szturm odbywa się przed otrzymaniem punktów Reputacji za pokonanie Bandytów.

NOWE DZIAŁANIA

Działania używane w ramach Akcji

Niektóre nowe karty posiadają działania, które mogą zostać użyte („Chwila Spokoju”), a czasem nawet muszą zostać użyte („Tymczasowy Portal”) jako Akcja podczas twojej tury. Te karty są oznaczone symbolem w lewym górnym rogu. Możesz zagrywać te działania tylko, jeżeli nie wykonujesz żadnej innej Akcji podczas swojej tury. Podczas swojej tury możesz zagrać tylko jedno takie działanie. Nie możesz ich zagrywać podczas Odpoczynku.

Działania zwiększające limit kart na ręce

W grze występują działania, które zwiększają twój limit kart na ręce „podczas następnego dobierania kart”. Dotyczy to dobierania kart podczas sekwencji końca twojej tury lub (jeżeli takie działanie zostanie zagrożone po ogłoszeniu końca rundy przez innego gracza, a więc podczas twojej ostatniej tury w tej rundzie) dobierania kart na początku następnej rundy.



~ GENERAL VOLKAR ~

Scenariusze w tym rozszerzeniu przedstawiają Generała Volkara, legendarnego atlantyjskiego przywódcę, którego losy owiane są tajemnicą. Zdołał zjednoczyć pod swoim sztandarem zaprzysiężonych wrogów i stał się jedyną potęgą zdolną stawić czoła i powstrzymać Rycerzy Magii. Czy uda mu się pokonać i ciebie? W większości scenariuszy z udziałem Volkara mają zastosowanie standardowe zasady, chyba że w opisie danego scenariusza napisano inaczej.

Figurka Volkara

Na mapie Volar jest reprezentowany przez swoją figurkę. W zależności od wybranego scenariusza, figurka może być statyczna (podobnie do *Miast*) lub poruszać się po mapie w oparciu o pewne zasady. Podczas poruszania się, Volar ignoruje teren, mury i miejsca na mapie. Dodatkowo, nie prowokuje *Rozwścieczonych Wrogów*. Volar może wkroczyć na każdy obszar, a wydawanie punktów Ruchu go nie dotyczy - scenariusz mówi "Volar porusza się o jedno pole w tym kierunku", a on dokładnie to robi. (Takie rozwiązanie ma na celu uproszczenie zasad poruszania Volkara - można sobie wyobrazić, że po tym wszystkim, co przeszedł Volar, posiada tajemne umiejętności przekraczania gór i jezior.)



Figurka Volkara posiada podstawkę typu "clix", która działa w podobny sposób do figurek *Miast* - oznaczasz na niej odpowiedni poziom (zgodnie z wytycznymi w opisie scenariusza i wybranym poziomem trudności), a okienko na podstawie informuje cię, ile żetonów Wrogów każdego typu

znajduje się w armii Volkara. Żetony Jednostek Volkara powinny być zakryte, chyba że scenariusz mówi inaczej.

Volar ma zazwyczaj kilka białych i szarych żetonów (nieodbitki z jego Zaginionego Legionu), nieco czerwonych i dużo zielonych żetonów (jego nowi sprzymierzeńcy to Draconum i hordy Orków).

Podstawa figurki Volkara może pokazywać poziomy od 4 do 15. Volar nie może mieć poziomu niższego niż 4. Jeżeli chcesz, aby Volar był na poziomie, którego nie ma na wskaźniku (zwłaszcza podczas rozgrywania scenariuszy kooperacyjnych z większą liczbą graczy), ustaw poziom Volkara na połowę zamierzonego i daj mu dwa razy więcej Jednostek.

Przykład: Chcesz się zmierzyć z Volcarem na poziomie 16. Ustaw na podstawie poziom 8. Podstawa pokazuje 1 1 2 2 więc daj Volkarowi Jednostki w liczbie 2 2 4 4.

Jeżeli chcesz, aby Volar miał wyższy (lub nieparzysty) poziom - bądź kreatywny! To twój scenariusz i twój poziom trudności.

Przykład: Dla Volkara na poziomie 36 możesz ustawić jego podstawkę tak, by pokazywała poziom 12 i dać mu potrójną liczbę jednostek lub sumę jednostek, które dostałby na poziomie 15, 15 i 6. Wyniki będą się różnić, ale poziom trudności będzie zbliżony.

6 6 18
5 2 7 15

Może się to wydawać ogromną armią. Zgadza się - scenariusze z udziałem Volkara oferują najbardziej epickie bitwy, w jakich było ci dane brać udział grając w Mage Knight. Nie obawiaj się jednak, podczas testów armie tych rozmiarów były pokonywane.



4	1	1	2	11	2	2	5
5	1	1	2	12	2	2	6
6	1	1	3	13	2	2	7
7	1	2	2	14	2	3	6
8	1	1	2	15	2	1	3
9	1	1	2				
10	1	1	2				

Żeton Volkara



fakt, że Jednostki Volkara bronią swojego wodza - aby pokonać Volkara, musisz najpierw pokonać jego żołnierzy.

Poza posiadaniem armii, Volar osobiście bierze udział w bitwach. Zapoznaj się z jego dużym żetonem. Podczas rozgrywek z udziałem Volkara, trzymaj go obok mapy. Rozmieść Jednostki Volkara wokół jego dużego żetonu. Nie tylko wygląda to imponująco, ale też pokazuje

WALKA Z VOLKAREM

Każdy scenariusz precyzuje, w jakich warunkach jeden lub kilku graczy może zainicjować walkę z Volcarem i jego armią. Z reguły dzieje się tak w dwóch przypadkach: gdy to Volar ich zaatakuję, lub gdy oni zaatakują Volkara (co jest traktowane jako szturm).

Niezależnie od tego, jak taka walka się rozpocznie, przebiega w podobny sposób do zwykłej walki z Wrogami, posiada te same cztery fazy walki z Wrogami i należy się stosować do tych samych zasad. Podczas walki z Volcarem, gracz mierzy się ze wszystkimi żetonami Wrogów w armii Volkara.

Zauważ, że w przeciwieństwie do *Miast*, żołnierze Volkara nie są domyślnie ufortyfikowani (chyba że zaatakujesz Volkara zza muru, lub gdy ten znajduje się w ufortyfikowanym miejscu). W związku z tym, możesz dowolnie łączyć Ataki dystansowe i Ataki obłężnicze w fazie Ataku dystansowego i obłężniczego przeciwko żetonom, które nie posiadają zdolności Fortyfikacja. Możesz też stosować Ataki obłężnicze przeciw Wrogom posiadającym zdolność Fortyfikacja.

Atak Volkara

Oprócz jego Jednostek, także sam Volar uczestniczy w bitwie. Przed walką, rzuć jego kością i umieść ją na żetonie Volkara obok odpowiedniego symbolu Many - to pokazuje, jakiego Ataku Volar użyje przeciwko tobie.

Zauważ, że wszystkie Ataki Volkara są Brutalne i mają zdolność Skrytobójstwa (punkty obrażeń pochodzące z tych Ataków nie mogą zostać przypisane Jednostkom - patrz podrozdział "Nowe zdolności Wrogów"). Żywiol, siła i pozostałe zdolności są zależne od wyniku rzutu.

Volar atakuje wraz ze swoimi wojownikami i traktujesz jego atak w taki sam sposób - możesz go zablokować w fazie Bloku albo dobrać odpowiednią ilość Ran podczas fazy Zadawania obrażeń (ewentualnie rozpatrujesz skutki Zatrucia i Paraliżu). Zauważ, że przez zdolność Skrytobójstwa Volkara, nie możesz przypisywać zadanych przez niego obrażeń swoim Jednostkom.

Pokonanie Volkara

Volar nie może być celem twoich Ataków, ani w fazie Ataku dystansowego i obłężniczego, ani w fazie Ataku. Aby pokonać Volkara, musisz wyeliminować wszystkie żetony Wrogów składające się na jego armię.

Jedynym sposobem na uniknięcie Ataku Volkara jest zabicie wszystkich jego Jednostek w fazie Ataku dystansowego i obłężniczego. W takiej sytuacji Volar zostaje natychmiast pokonany.



Tajemna odporność

Zauważ, że na żetonie Volkara znajduje się symbol Tajemnej odporności. Oznacza to, że Volar jest odporny na wszystkie działania specjalne, które mogłyby go zniszczyć, powstrzymać go przed Atakiem lub oddziaływać na niego w jakikolwiek inny sposób.

Omówienie walki z Volcarem

- Rzuć kością, aby określić rodzaj Ataku Volkara.
- Faza Ataku dystansowego i obłężniczego. Przeprowadź dowolną liczbę Ataków z dystansu i/lub obłężniczych, przeciwko co najmniej jednej Jednostce Volkara (nie przeciwko samemu Volkarowi). Jeżeli wyeliminujesz wszystkich Wrogów, Volar zostaje pokonany, a walka dobiega końca.
- Faza Bloku. Jednostki Volkara pozostałe przy życiu (i sam Volar) atakują. Możesz blokować każdy z tych Ataków w dowolnej kolejności, jeden po drugim.
- Faza Zadawania obrażeń. Przypisz punkty obrażeń z Ataków, które nie zostały zablokowane (wliczając Atak Volkara) w dowolnej kolejności, jeden po drugim. Nie zapomnij o tym, że Volar posiada zdolności Skrytobójstwo i Brutalność.
- Faza Ataku. Przeprowadź dowolną liczbę Ataków wszystkich typów, przeciw co najmniej jednej Jednostce Volkara (ale nie przeciw samemu Volkarowi). Jeżeli uda ci się wyeliminować wszystkie jego Jednostki, Volar zostaje pokonany.

Karty scenariusza Volkara



Dla każdego scenariusza wprowadzono kartę, która podsumowuje zasady specjalne i zachowania Volkara. Kartę należy trzymać w pobliżu obszaru rozgrywek.

Płytki Obozowiska Volkara



Niniejsze rozszerzenie wprowadza płytkę Terenu głównego zawierającą *Obozowisko Volkara*. Niektóre scenariusze wymagają użycia tej płytki. W innych, możesz jej użyć jako płytki *Miasta* (patrz „Obozowisko Volkara jako Miasto”, w dalszej części instrukcji). W pozostałych przypadkach, usuń płytkę *Obozowiska Volkara* z gry.

Talia Czynów Volkara

W niektórych scenariuszach, Volar posiada swoją własną talię Czynów, która determinuje jego Akcje podczas gry. Zapoznaj się z opisem scenariusza, aby dowiedzieć się z czego składa się ta talia. Dobrze ją potasuj (aby upewnić się, że Volar będzie się zachowywał w niespodziewany sposób) i umieść ją zakrytą obok żetonu Volkara. Podczas gry, karty z talii Czynów Volkara są odwracane i tworzą odkryty stos kart wykorzystanych Volkara.



Kość Many

Volar zazwyczaj potrzebuje też jednej kości Many. Trzymaj ją w pobliżu żetonu Volkara.

SYTUACJE W WALCE

Volkar atakuje gracza

W niektórych scenariuszach, pobliski gracz może zostać zaatakowany przez Volkara. Podobnie do ruchu, Volkar może zaatakować gracza bez względu na Teren i inne cechy mapy. Jego atak nigdy nie prowokuje *Rozwścieczonych Wrogów*. Podczas Ataku, Volkar ignoruje wszystkie fortyfikacje, tzn. nie ma znaczenia, czy gracz znajduje się w *ufortyfikowanym miejscu* lub jest atakowany przez Volkara zza muru (najlepiej wyobrazić sobie, że Rycerz Magii akceptujący wyzwanie Volkara ściera się z nim na otwartym polu bitwy, a nie skryty za murami *Miasta*). Zazwyczaj scenariusze dają graczowi dwie możliwości - ucieczka (wraz z pewnymi konsekwencjami) lub stawienie czoła Volkarowi. Więcej informacji na temat pierwszej opcji znajduje się w opisie scenariusza. Stawienie czoła Volkarowi zostało opisane poniżej.

Udział w walce

Gracz zaatakowany przez Volkara może zdecydować, czy chce odbyć swoją całą turę z wyprzedzeniem (tak jak w przypadku bycia zaatakowanym przez innego gracza), aby w pełni uczestniczyć w walce, czy jednak rezygnuje z tej możliwości. Należy stosować się do standardowych zasad - jeżeli gracz zdecyduje się na odbycie pełnej tury, odwraca swój żeton. Kolejności w rundzie i może używać wszystkich komponentów, tak jak podczas swojej zwykłej tury, a następnie przechodzi przez sekwencję zakończenia tury (ale pomija swoją kolejną turę). Jeżeli gracz zdecyduje się nie odbywać pełnej tury, nie może używać swojej zwykłej kości Many ani Umiejętności używanych raz na turę. Dodatkowo, taki gracz nie przechodzi sekwencji końca swojej tury.

Zauważ, że Volkar może atakować bez jakichkolwiek ograniczeń. Volkar może nawet zaatakować gracza, którego żeton Kolejności w rundzie jest zakryty (w związku z uczestnictwem w kooperacyjnym szturmie lub w wyniku zaatakowania przez innego gracza). W takiej sytuacji gracz nie ma możliwości odbycia swojej pełnej tury.

Wynik walki

Istnieją dwa możliwe wyniki - albo gracz wyeliminuje wszystkie Jednostki Volkara i tym sposobem go pokona, albo mu się to nie uda. To, co stanie się później, zależy od wybranego scenariusza.

Zaatakowanie Volkara

W ramach Akcji podczas swojej tury, gracz może zaatakować Volkara. Aby to zrobić, gracz musi wkroczyć na obszar zajmowany przez Volkara, tak jak w przypadku atakowania innego gracza. W takiej sytuacji możesz użyć *Czaru „Podziemny*

Atak”. Jest to uważane za szturm (np. na potrzeby Jednostki Bohaterów), ale gracz nie traci w ten sposób Reputacji. Miejsowa ludność nadal nie wie, czy Volkar jest po ich stronie.

Walka przebiega w taki sposób jak zostało to opisane powyżej, z poniższymi wyjątkami:

- *Rozwścieczeni Wrogowie* spowodowani ruchem gracza dołączają do bitwy. Trzymaj ich osobno - to czy ich pokonasz, nie wpływa na wynik walki.
- Jeżeli Volkar znajduje się w *ufortyfikowanym miejscu*, albo gdy gracz atakuje go zza muru (patrz rozdział *Nowe Cechy Mapy*), to jednostki Volkara są ufortyfikowane.

Wynik walki

Jeżeli Volkar nie został pokonany, atakujący go gracz wraca na obszar, z którego atakował. Jeżeli ten obszar nie jest bezpieczny, należy zastosować zasady Wymuszonego Odwrotu.

Jeżeli Volkar został pokonany, usuń jego figurkę z mapy i przesun figurkę atakującego Bohatera na jego miejsce.

W obu sytuacjach należy zapoznać się z opisem scenariusza, aby dowiedzieć się, co się stanie dalej.

Kooperacyjne zaatakowanie Volkara

Gracze mogą się zgodzić na kooperacyjne zaatakowanie Volkara w taki sam sposób, jak przebiega kooperacyjny szturm *Miasta*. Należy stosować się do wszystkich zasad kooperacyjnego szturm *Miasta*, chyba, że zostało określone inaczej, tzn. wszyscy gracze muszą wyrazić zgodę na Atak i propozycję rozdzielenia Wrogów. Dodatkowo wszyscy gracze, oprócz aktywnego gracza, rezygnują ze swoich kolejnych tur. Gracze, którzy chcą dołączyć do Ataku na Volkara muszą znajdować się na Terenach przylegających do obszaru, na którym znajduje się Volkar. W scenariuszach, w których Volkar porusza się, gracze mają utrudnione zadanie zsynchronizowania kooperacyjnego ataku.

Rozdzielenie Wrogów

W przeciwieństwie do kooperacyjnego szturm *Miasta*, gracze mają większą kontrolę nad rozdzieleniem Wrogów:

Podziel żetony wchodzące w skład armii Volkara na dwie grupy. Jedna z nich musi zawierać Jednostki Elitarne (białe i czerwone żetony), a druga Jednostki Regularne (szare i zielone żetony). Policz ile żetonów znajduje się w każdej grupie, a następnie ustal z innymi graczami, z iloma Elitarnymi i Regularnymi Jednostkami się zmierzają. Wszystkie Jednostki Regularne i Elitarne muszą zostać rozdzielone pomiędzy atakujących graczy.

Następnie potasuj każdą grupę Wrogów i rozdaj graczom losowe żetony. Gracze nie mogą decydować, ile dokładnie czerwonych i białych żetonów otrzymają - decydują wyłącz-

nie o sumie Jednostek Elitarnych, z którymi muszą walczyć. To samo dotyczy się Jednostek Regularnych.

Przebieg bitwy

Tak jak przy kooperacyjnym szturmie *Miasta*, gracze rozpatrują swój udział w walce osobno, jeden po drugim, zaczynając od aktywnego gracza, w takiej kolejności, w jakiej przebiega runda. Każdy gracz musi najpierw wkroczyć na Teren zajmowany przez Volkara (żaden inny Ruch nie jest dozwolony), a następnie walczy z przydzielonymi mu Wrogami.

Każda z walk przebiega jako osobna walka, zgodnie z powyższymi zasadami (tzn. jako zwykła walka z Wrogami). Volkar uczestniczy w każdej z tych walk - każdy gracz musi się zmierzyć z Atakiem Volkara. Rzuć raz jego kością Many (po rozdzieleniu Wrogów, ale zanim pierwszy gracz rozpocznie swoją część tury) - wszyscy gracze zmierzają się z tym samym typem Ataku.

Zauważ, iż może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą musieli zmierzyć się z ufortyfikowanymi Wrogami, ponieważ atakują zza muru, a inni gracze nie. Jeżeli Volkar znajduje się na *ufortyfikowanym miejscu*, wszyscy gracze walczą z ufortyfikowanymi Wrogami. Działania pozwalające ignorować graczom fortyfikacje miejsc (oraz dowolne działania, które dotykają Wrogów) dotyczą tylko Wrogów, którzy zostali im przydzieleni.

Ponadto, gracz musi walczyć z każdym *Rozwścieczonym Wrogiem* spowodowanym przez swój Ruch. Jeżeli kilku graczy ma spowodować tego samego *Rozwścieczonego Wroga*, tylko ten gracz, który jest wcześniej w kolejności rundy walczy z tym *Rozwścieczonym Wrogiem*.

Wynik walki

Aby pokonać Volkara, należy wyeliminować wszystkie jego Jednostki. Jeżeli jeden z graczy nie zniszczy wszystkich przydzielonych mu Wrogów, Volkar nie zostaje pokonany, a wszyscy gracze muszą wrócić na obszary, z których rozpoczynali Atak.

Jeżeli każdy gracz zniszczy przydzielonych mu Wrogów, Volkar zostaje pokonany. Usuń jego figurkę z mapy. Gracz, który zainicjował kooperacyjny Atak, przesun swojego Bohatera na miejsce wcześniej okupowane przez Volkara. Pozostali gracze wracają na obszary, z których rozpoczynali Atak.

W obu przypadkach, należy zapoznać się z opisem scenariusza, aby dowiedzieć się, co dzieje się dalej.

Specjalny przypadek

Jeżeli gracz pokona wszystkich przydzielonych mu Wrogów w fazie Ataku dystansowego i oblężniczego, jego część walki dobiega końca. Nie musi rozpatrywać Ataku Volkara, nawet, jeżeli ten nie został pokonany, gdy inny gracz nie wyeliminował wszystkich przydzielonych mu Wrogów.

Kooperacyjna obrona

W niektórych scenariuszach kooperacyjnych, Volkar może zaatakować graczy znajdujących się na obszarach, na których walka między graczami jest niedozwolona oraz na takich, na których może znajdować się więcej niż jedna figurka na raz - w *Miastach* i Portalach. Gracze mogą wykorzystać to jako przewagę i zdecydować się na kooperacyjną obronę.

Porozumienie

Broniący się gracze muszą ustalić, jak rozdzielić pomiędzy siebie Wrogów. Jeżeli tego nie zrobią, kooperacyjna obrona upada. Należy zapoznać się z opisem scenariusza, aby dowiedzieć się, co dzieje się w takiej sytuacji.

Uwaga: Zazwyczaj wszyscy gracze godzą się na obronę. Może się zdarzyć, że więcej niż jedna odosobniona grupa graczy (lub samotny gracz), chce stawić czoła Volkarowi sama. W takiej sytuacji zostaje wybrana grupa, w której znajduje się gracz, którego tura odbywa się najwcześniej po turze Volkara.

Rozdzielenie Wrogów

Gracze rozdzielają Wrogów między sobą tak, jak przy kooperacyjnym zaatakowaniu Volkara - tzn. oddzielają Jednostki Elitarne od Jednostek Regularnych. Jeżeli jakiś gracz nie ma przydzielonych żadnych Wrogów, nie bierze udziału w kooperacyjnej obronie.



Udział w walce

Tak jak w przypadku zwykłej obrony, gracz może zdecydować, czy chce odbyć swoją turę z wyprzedzeniem, aby w pełni uczestniczyć w walce (w takiej sytuacji odwraca swój żeton Kolejności w rundzie tak, aby był zakryty), czy też rezygnuje z tej możliwości. Jeżeli żeton Kolejności w rundzie tego gracza jest już zakryty, lub gdy ten gracz nie ma na ręce kart niebędących Ranami, nie może zdecydować się na pełny udział w walce.

Przebieg bitwy

Bitwa przebiega dokładnie w taki sam sposób, jak kooperacyjny szturm, za wyjątkiem tego, że gracze nie muszą się ruszać, a fortyfikacje są ignorowane dla obu stron.

Wynik walki

Opis scenariusza zawiera informacje o tym, co dzieje się, gdy gracje pokonają Volkara (tzn. wszyscy gracze pokonają przydzielonych im Wrogów), lub gdy graczom nie uda się go pokonać.

Jednoczesne planowanie

Po rozdzieleniu Wrogów pomiędzy graczy, rzuć kością określającą typ Ataku Volkara. Następnie, wszyscy gracze odkrywają przydzielone im żetony Wrogów i mogą rozpocząć swoje walki. Nawet z podzieloną armią, te walki mogą należeć do największych, w jakich było ci dane brać udział grając w Mage Knight, więc zalecamy rozstrzygać je równocześnie z innymi graczami.

Źródło

Podczas planowania możecie wspólnie zdecydować o użyciu kości Many ze Źródła, przez poszczególnych graczy. Planowa-

nie podziału kości równocześnie z innymi graczami jest bardzo pomocne. Gracze rozgrywający swoją turę wcześniej, mogą użyć działań, które manipulują Źródłem w taki sposób, aby pomóc kolejnym graczom. Uwaga: Kości Many należy zwrócić do Źródła dopiero na koniec tury.

Cofanie

Należy stosować zwykle zasady dotyczące cofania decyzji. Możesz z góry zaplanować całą walkę, oprócz losowych działań i ujawniania nowych informacji. Gdy do tego dojdzie, wszystko co stało się wcześniej, nie może już zostać cofnięte.

Na przykład, gdy używasz działania, które pozwala ci przenieść kości Many, nie możesz zmienić swoich poprzednich działań. Zwróć również uwagę, jak działa Przywołanie - potwór zostaje przywołany na początku twojej fazy Bloku. Jeżeli chcesz zaatakować niektórych Wrogów Atakiem obłączniczym lub dystansowym, musisz dokładnie opisać jak to zrobisz, zanim odkryjesz żetony przywołanych Wrogów.

Opisywanie walki

Gdy pierwszy gracz (w kolejności w rundzie) skończy planować, ogłasza to, a następnie opisuje fazę po fazie, Atak po Ataku (lub Wróg po Wrogu w przypadku faz Bloku i Zadawania obrażeń) swoje poczynania innym graczom. Nie zapomnijcie o Ataku Volkara! Podczas opisywania walki, pozostali gracze powinni być uważni, gdyż łatwo zapomnieć lub pominąć nieznośne zdolności Wrogów podczas rozpatrywania tak dużych bitew.

Jeżeli walczysz z Wrogami zdolnymi przywołać innych Wrogów i nie zamierzasz do nich strzelać (Atak obłączniczy lub dystansowy) możesz zdecydować się na opisanie tylko pierwszej części

walki (Ruch na pole Volkara, Atak dystansowy i obłączniczy), a po odkryciu żetonów przywołanych Wrogów, wrócić do planowania. W tym momencie nie możesz cofnąć żadnej czynności z pierwszej części walki (możesz odłożyć na bok wszystkie karty, Manę, Umiejętności itd., których użyłeś do tej pory oraz pokonanych przez siebie Wrogów).

Gracz nie może opisywać swojego udziału w walce, dopóki poprzedzający go gracz nie skończy swoich walk. Uwaga: Przy odpowiednim wykonaniu, jest to idealny pokaz umiejętności grania w Mage Knight. Masz czas na dokładne przemyślenie swoich ruchów, a teraz jeszcze opowiadasz o tym, jak używasz swoich potężnych Czarów, Jednostek, Artefaktów itd., aby walczyć z ogromną armią wroga. Z odrobiną wyobraźni, to może prowadzić do powstania wspaniałej opowieści o epickiej bitwie.

KILKA SŁÓW O WALKACH KOOPERACYJNYCH

Scenariusze kooperacyjne zakładają, że gracze będą walczyć z Volkarem ramię w ramię. To dlatego jego armia jest tak ogromna. Nawet po podzieleniu na kilka grup, armia Volkara jest wystarczająco duża, by przysporzyć graczom problemów. Zazwyczaj potrzeba więcej niż jednej tury na pokonanie całej armii Volkara (tzn. kilku walk).

Podczas rozdzielania Wrogów przed walką kooperacyjną, uważnie zastanów się nad siłą graczy biorących udział w walce. Niektórzy gracze mogą mieć lepsze predyspozycje do walki z mniej licznymi Jednostkami Elitarnymi, podczas gdy inni mogą się idealnie nadawać do wyeliminowania słabszych (ale bardziej licznych) Jednostek Regularnych.



SCENARIUSZE

To rozszerzenie wprowadza do gry jeszcze więcej scenariuszy i wariantów rozgrywki. Niektóre z nich są powiązane z nową zawartością rozszerzenia, a inne mają za zadanie urozmaicić lub poprawić mechaniki gry podstawowej. Poniższe scenariusze oferują interesujące możliwości dla tych, którzy chcą, aby każda rozgrywka była inna oraz dla tych, którzy chcą dopasować rozgrywkę do swoich preferencji.

Jak już zapewne wiesz, *Mage Knight* jest raczej systemem niż pojedynczą zamkniętą grą i niesie ze sobą niezliczone możliwości dla dodawanej na bieżąco zawartości. Przetestowaliśmy wiele wariantów i zdecydowaliśmy dodać te elementy, które najbardziej przypadły nam do gustu. Zachęcamy do eksperymentowania z poniższymi wariantami i scenariuszami, łączenia ich, a nawet tworzenia swoich własnych. Gra została stworzona z takim właśnie zamiarem.

I. REGUŁY WARIANTÓW

OBOZOWISKO VOLKARA JAKO MIASTO (DOWOLNY FORMAT ROZGRYWKI)

Obozowisko Volkara to nowa płytką Terenu głównego. W scenariuszach, w których Volkar nie występuje, ale występują niezdołbane wrogi Miasta (zwłaszcza Podbój w scenariuszach kooperacyjnych i jednoosobowych), Obozowisko Volkara może zostać użyte zamiast jednego z Miast.

Przygotowanie Rozgrywki

Zalecamy jeden z trzech poniższych sposobów przygotowania płytek Terenów głównych:

- Przygotuj o jedną płytkę Miasta mniej i dodaj do stosu Obozowiska Volkara. Następnie potasuj wszystkie płytki Terenów głównych. Takie rozwiązanie zaleca się podczas pierwszych rozgrywek z Volkarem, aby upewnić się, że jego Obozowisko pojawi się podczas gry.
- Przygotuj o jedną płytkę Miasta mniej. Potasuj przygotowane płytki Terenów głównych. Następnie dodaj płytkę Obozowiska Volkara na spód utworzonego stosu. Takie rozwiązanie jest zalecane podczas pierwszych rozgrywek kooperacyjnych i jednoosobowych z wysokim poziomem ostatniego Miasta - Obozowisko Volkara będzie ostateczną próbą.
- Wtasuj Obozowisko Volkara pomiędzy wszystkie pozostałe płytki Miasta. Losowo wybierz wymaganą liczbę płytek Miast. Takie rozwiązanie jest zalecane jako standardowy sposób na przygotowanie płytek Miast w późniejszych rozgrywkach - nigdy nie jesteś pewien, czy Volkar pojawi się w tym scenariuszu, dopóki nie odkryjesz wszystkich Miast.

Odkrycie Obozowiska

Gdy płytką Obozowiska Volkara zostaje odkryta, połóż kartę Obozowiska Volkara obok mapy wraz z żetonem Volkara. Ustaw podstawkę figurki Volkara tak, aby pokazywała poziom Miasta sprecyzowany w scenariuszu (lub poziom przedstawiony w wybranym przez ciebie wariantcie o innym poziomie trudności), dobrać żetony Wrogów w kolorach przedstawionych na podstawie figurki i umieścić je zakryte wokół żetonu Volkara (patrz podrozdział „Generał Volkar” w niniejszej instrukcji). Następnie umieść figurkę Volkara na mapie. Generał nie porusza się - stacjonuje w swoim Obozowisku, aż zostanie pokonany przez graczy lub do czasu zakończenia gry.

Żetony Wrogów wokół żetonu Volkara zachowują się tak samo jak żetony w Mieście - pozostają zakryte do momentu, aż któryś z graczy znajdzie się na obszarze sąsiadującym z Obozowiskiem (bez względu na to, czy panuje Dzień czy Noc).

Atakowanie Obozowiska

Możesz zaatakować Volkara w jego Obozowisku w taki sam sposób, jak przeprowadzasz szturm na Miasto, jednak nie tracisz za to punktów Reputacji. Możesz podjąć się tego sam lub

w kooperacji z innymi graczami (patrz rozdział „Walka z Volkarem - Zaatakowanie Volkara” i „Kooperacyjne zaatakowanie Volkara”). Koszt Ruchu po obszarze Obozowiska Volkara wynosi 2, tak jak w przypadku Miast. Zauważ, że z niektórych stron Obozowisko jest otoczone murem. Atakowanie Obozowiska zza muru kosztuje jeden dodatkowy punkt Ruchu, a Wrogowie (albo ich część przydzielona graczowi atakującemu zza muru) są ufortyfikowani.

Oprócz standardowych zasad dotyczących walki z Volkarem (nie zapomnij o Ataku Volkara), dodatkowo stosuj się do zasad przedstawionych poniżej:

- Za każdego pokonanego czerwonego lub białego Wroga umieść jedną Tarczę na żetonie Volkara.
- Za każdego dwóch szarych lub zielonych wrogów umieść jedną Tarczę na żetonie Volkara (zaokrąglając w dół - jeżeli pokonałeś trzech zielonych Wrogów, kładziesz tam tylko jedną Tarczę, tak jakbyś pokonał dwóch zielonych Wrogów albo jednego zielonego i jednego szarego).

Jeżeli nie pokonałeś wszystkich wojowników Volkara, nic się nie dzieje. Wróć na obszar, z którego rozpocząłeś Atak. Ty lub inny gracz możecie podjąć próbę pokonania pozostałych Wrogów później, tak jak w przypadku Miast.

Jeżeli wszystkie Jednostki Volkara zostały pokonane, Volkar zostaje schwytany, a jego Obozowisko zdobyte. Atakujący gracz (albo gracz, który zainicjował kooperacyjny Atak) przenosi figurkę swojego Bohatera na obszar Obozowiska.

Namiestnik Obozowiska zostaje wybrany po podliczeniu Tarcz na żetonie Volkara, w oparciu o zasady obowiązujące w przypadku szturmowania Miast. Zauważ, że namiestnikiem nie musi zostać gracz, który wkroczył na płytkę Obozowiska.

Zdobyte Obozowisko

Gdy Obozowisko zostaje zdobyte, daje trzy różne premie (nie tylko na obszarze Obozowiska, ale również na sąsiadujących obszarach):

Limit kart na ręce

Wszyscy gracze, których co najmniej jedna Tarcza znajduje się na Obozowisku, zwiększają swój limit kart na ręce o tyle kart, ile posiadają Twierdz w dowolnym miejscu na Mapie. Zasada ta obowiązuje, gdy gracze znajdują się na obszarze Obozowiska lub na obszarach z nim sąsiadujących. Dodatkowo, namiestnik Obozowiska liczy Obozowisko jako jedną z kontrolowanych przez siebie *Twierdz*. To oznacza, że limit kart na ręce namiestnika wzrasta o 1, plus liczba Twierdz, które kontroluje na mapie, gdy znajduje się w obszarze sąsiadującym z Obozowiskiem lub z jedną z pozostałych kontrolowanych przez siebie Twierdz.

poddawać się lub żałować wyboru złego poziomu trudności, możecie dostosować poziom Volkara w trakcie gry. Na końcu każdej rundy, gracze mogą podnieść lub obniżyć poziom Volkara o rzeczywistą liczbę graczy, biorących udział w rozgrywce (nie wliczając Wirtualnego Gracza). Wszyscy gracze muszą się na to zgodzić. W przeciwnym razie poziom Volkara pozostaje taki sam.

Werbowanie

Wokół Obozowiska Volkara znajdują się rozproszone Jednostki. Każda Jednostka, która może zostać zwerbowana w *Twierdzy* lub *Wiosce* może również zostać zwerbowana w Obozowisku. Dodatkowo, te Jednostki mogą zostać zwerbowane na dowolnym obszarze sąsiadującym z Obozowiskiem (wliczając *Wioskę*). To oznacza, że możesz przeprowadzić na tych obszarach negocjacje z ludnością i werbować Jednostki tak, jakbyś znajdował się w Obozowisku.

Możesz również wydać punkty Wpływu, aby dodać Jednostki Regularne do puli Jednostek - za każdy wydany punkt Wpływu dodaj jedną Jednostkę Regularną (srebrną) do puli Jednostek.

Za negocjacje z ludnością w Obozowisku lub przylegających do niego obszarach, otrzymujesz również dodatkowe punkty Wpływu, równe liczbie Tarcz, które umieściłeś na żetonie Volkara.

Pogoń

Wokół obozu nadal ukrywają się rozproszone Jednostki Orków i Draconum. Na Obozowisku lub na sąsiadującym z nim obszarze możesz sprowokować walkę z Wrogami o żetonach w kolorze zielonym, czerwonym, lub z obydwoma rodzajami Wrogów (wedle wyboru). Dobierz wybrane żetony i przeprowadź walkę z wybranymi Wrogami. Za pokonanie tych Wrogów otrzymujesz wyłącznie Sławy. Jeżeli pokonaś przynajmniej jednego z dobranych Wrogów, oznacz obszar, na którym tego dokonałeś swoją Tarczą. Pozostali gracze nie mogą na tym obszarze przeprowadzać pogoni za Wrogami.

Punktacja

Na potrzeby punktacji, namiestnik Obozowiska jest uważany za namiestnika Miasta, a posiadanie Tarczy na żetonie Volkara liczy się tak, jak Tarcza na karcie Miasta.

Każda Tarcza umieszczona na Obozowisku lub przylegających do niego obszarach (w wyniku Pogoni za Wrogami) dodaje 1 punkt Sławy na poczet osiągnięcia Największy Zdobywca.

Warianty

Dla zwiększenia różnorodności, możesz używać Volkara w wariantcie „Losowe Miasta” - w takiej sytuacji należy traktować Obozowisko Volkara jak każdą inną płytkę Miasta, a kartę Obozowiska Volkara jak każdą inną kartę Miasta. Pamiętaj jednak, że Volkara łatwiej pokonać, gdy wokół jego Obozowiska nie ma murów. Dodatkowo, niektóre Miasta mogą być trudne do zdobycia przy podwójnej fortyfikacji.

Volkar nie może być częścią Megapolis (chyba że wymyślisz dla takiej sytuacji swoje własne reguły). Podczas gry z Miastami o wysokim poziomie, tak dopasuj poziom Volkara, aby również był bardzo wysoki.

Jeżeli poziom Volkara ulega zmianie, nie zapomnij o dostosowaniu liczebności jego armii. Można to zrobić wyłącznie przed pierwszą walką z Volkarem (tzn. zanim jego Jednostki zostaną odkryte po raz pierwszy). Po tym czasie, poziom Volkara musi pozostać bez zmian.

DOSTOSOWANIE POZIOMU VOLKARA

(WARIANT KOOPERACYJNY LUB JEDNOOSOBOWY PRZECIWKO VOLKAROWI)

Ten wariant został przygotowany dla rozgrywek kooperacyjnych i jednoosobowych, w których gracze mierzą się z Volkarem. Scenariusze te pozwalają graczom wybrać poziom trudności (poziom Volkara) na początku gry. Niemniej, czasem w trakcie gry (po rozegraniu kilku tur lub rund) okazuje się, że idzie wam dużo lepiej (albo gorzej) niż zwykle, w związku z czym scenariusz staje się zbyt prosty (albo niemożliwy do ukończenia). Zamiast

WIĘCEJ GRACZY (WARIANT KOOPERACYJNY LUB RYWALIZACYJNY)

Po wprowadzeniu piątego Bohatera wraz z kilkoma nowymi komponentami, istnieje możliwość gry z jeszcze jednym graczem (tzn. 5 graczy w scenariuszach rywalizacyjnych i 4 graczy w scenariuszach kooperacyjnych). Niemniej gra stanie się wolniejsza i dłuższa, więc warto wcześniej wziąć to pod uwagę.

Jeżeli chcesz spróbować, możesz dodać jednego gracza do większości scenariuszy z podstawowej gry. Stosuj się do standardowych reguł dla wybranego scenariusza (nie zapomnij o dodaniu

jednej kości do Źródła i jednej dodatkowej Jednostki do puli Jednostek dla nowego gracza).

Płytki Terenów

Jeżeli liczba płytek Terenów w danym scenariuszu zależy od liczby graczy, zastosuj się do zasad dla najwyższej liczby graczy, natomiast dla kolejnego gracza dodaj:

- 2 płytki Terenów wiejskich,
- 1 płytkę Terenów głównych,

KONTROLA PULI (ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA)

Podczas rozgrywania scenariuszy dla jednego gracza (przeciwko Wirtualnemu Graczowi lub Volkarowi), pula Czarów i pula Akcji Zaawansowanych bardzo wolno się zmienia. Zalecamy skorzystanie z tego wariantu w celu uzyskania dostępu do większej ilo-

ści kart podczas gry:

Na koniec każdej rundy, zawsze usuwasz dolną kartę z każdej puli (i w końcu, zgodnie z tym, przygotujesz Wirtualnego Gracza) tak jak w podstawowej grze. Dodatkowo możesz również

- 1 płytkę Miasta (chyba że liczba Miast nie zależy od liczby graczy). Jeżeli wykorzystujesz 5 płytek Miast, musisz użyć wariantu Obozowiska Volkara jako Miasta (patrz str. 10).

Karty Taktyk w scenariuszach kooperacyjnych

Podczas rozgrywania kooperacyjnego scenariusza dla czterech graczy, nie usuwasz kart Taktyk z gry nawet, jeżeli ten scenariusz tak nakazuje.

usunąć środkową kartę z jednej lub obu pul. W taki sposób możesz w sumie wymienić od dwóch do czterech kart. Musisz zdecydować, ile kart usuwasz przed odkryciem nowych kart w pulach (jeżeli o tym zapomnisz, usuń tylko dolne karty w obu pulach).

SPOWOLNIENIE PROWADZĄCEGO GRACZA (ROZGRYWKA RYWALIZACYJNA)

Zdarza się, że jeden z Bohaterów znacząco wyprzedza pozostałych pod względem zdobytej Sławy, w związku z czym trudno mu dorównać. W scenariuszach kooperacyjnych nie stanowi to większego problemu. Natomiast w scenariuszach rywalizacyjnych jest to naturalną częścią gry: jeżeli jeden z graczy znacząco wyprzedzi pozostałych, ci nadal mogą starać się go dogonić, albo przynajmniej osiągnąć satysfakcjonujący ich wynik. Niemniej, jeżeli czujesz, że ten element rozgrywki stanowi problem, możesz skorzystać z jednego z poniższych wariantów.

Te warianty utrudniają rozgrywkę graczom o większej oraz ułatwiają tym o mniejszej Sławie. Niektóre warianty wpływają na całą rozgrywkę, utrudniając znaczące wyprzedzenie innych graczy pod względem posiadanych punktów Sławy, a inne są aktywowane, gdy jeden z graczy za bardzo wyprzedzi pozostałych. Wybierz jeden wariant, który najlepiej pasuje do twojej grupy graczy. Nie zapomnij, że wszyscy gracze muszą się zgodzić na wprowadzenie zasad danego wariantu, zanim wybiorą Bohaterów, ponieważ jedni Rycerze Magii lepiej radzą sobie z pewnymi utrudnieniami, a drudzy gorzej. Możesz też rozważyć wariant „Licytacji Bohaterów”.

Uwaga - potęga Rycerzy Magii nie tkwi tylko w ich Sławie, ale również w ich talich Czynów, Jednostkach, zapasie kryształów, sieci Twierdz, mądrym doborze żetonów Umiejętności oraz umiejętnym użyciu wszystkich tych elementów na mapie w aktualnie rozgrywanym scenariuszu. Wyprzedzenie pozostałych graczy pod względem posiadanych punktów Sławy jest tylko jednym z aspektów zwycięstwa. Nie ma jednoznacznej metody na określenie tego, który z graczy wygrywa w danym momencie gry – jest to możliwe dopiero na końcu gry.

Magiczne Pieczęcie

Imperator niepokoi się szybkością, z jaką roznoszą się wieści o Rycerzach Magii - wraz z ich Sławą rośnie ich potęga. Najlepsi spośród atlantyckich magów łączą siły, aby stworzyć magiczne pieczęcie, które mają za zadanie stłumić wszelkie pogłoski i plotki o Rycerzach Magii.

Występują dwie wersje tego wariantu, wybierz jeden z nich, w zależności od tego, jak bardzo chcesz ograniczyć gracza z największą ilością punktów Sławy.

Wariant Łagodnych Pieczęci

Na początku gry, weź po jednym znaczniku Many z każdego podstawowego koloru i ułóż je losowo na pierwszych polach rzędów 3, 5, 7 i 9 na torze Sławy. Żaden gracz nie może kłaść swojego żetonu Tarczy w tych rzędach tak długo, jak znajduje się na nich znacznik Many - w takiej sytuacji gracz pozostaje na ostatnim polu poprzedniego rzędu.

W dowolnym momencie, jeden z graczy może usunąć najniższy blokujący znacznik Many wydając jedną Manę w kolorze odpowiadającym blokującemu znacznikowi. Oczywiście, gracz z mniejszą liczbą punktów Sławy pozostawiając tę możliwość graczom prowadzącym w punktacji.

Wariant Silnych Pieczęci

Reguły tego wariantu są takie same jak reguły powyższego wariantu, za wyjątkiem tego, że bierzesz po dwa znaczniki Many każdego podstawowego koloru i blokujesz pierwsze pola na rzędach 3 do 10 toru Sławy. Dodatkowo, weź jeden złoty znacznik Many i umieść go na pierwszym polu 2. rzędu toru Sławy. Ten znacznik działa tak samo jak pozostałe, jednak możesz go usunąć wydając Manę w dowolnym kolorze.

Uwaga: Wariant Silnych Pieczęci dobrze współdziała z „Licytacją Bohaterów”. Rozpoczęcie gry ze stratą jednego czy dwóch punktów Sławy już nie działa na niekorzyść danego gracza, ponieważ to pozostali gracze będą musieli wcześniej przełamać pierwszą pieczęć.

Zazdrość i współczucie

Zyskanie sławy w krótkim czasie ma swoją negatywną stronę. Lokalna ludność (a może nawet i sama Kraina) jest niesłychanie wroga nastawiona wobec najsłabszych Rycerzy Magii. Z drugiej strony - Bohater o najmniejszej Sławie może liczyć na nieco łitości.

Na koniec każdej rundy Dnia, gracz z największą liczbą punktów Sławy dodaje do swojej talii Czynów jedną Ranę (w przypadku remisu, gracz nie dodaje Ran do swoich talii). Na koniec każdej rundy Nocy, gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy może usunąć jedną kartę Rany ze swojej talii Czynów (w przypadku remisu wszyscy gracze z najmniejszą liczbą punktów Sławy usuwają ze swoich talii po jednej karcie Rany).

Intensywniejsza wersja wariantu

Na końcu każdej rundy, gracz z największą liczbą punktów Sławy dodaje do swojej talii Czynów jedną Ranę (w przypadku remisu gracz nie dodaje Ran do swoich talii), a gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy może usunąć jedną kartę Rany ze swojej talii Czynów (w przypadku remisu, wszyscy gracze z najmniejszą liczbą punktów Sławy usuwają ze swoich talii po jednej karcie Rany).

Upiorne Ataki

Gdy najeźdźcy zyskują zbyt dużą sławę i potęgę, tajemnicze moce samej Krainy budzą się, by ich powstrzymać.

Podczas gdy warianty „Magicznych Pieczęci” oraz „Zazdrości i współczucia” wpływają na całą rozgrywkę, poniższy wariant zostaje aktywowany tylko wtedy, gdy jeden z graczy za bardzo wyprzedzi pozostałych pod względem posiadanych punktów Sławy, albo gdy jeden lub więcej graczy zostanie za daleko w tyle.

Przygotowanie

Na początku gry umieść na torze Sławy zakryty brązowy żeton Wroga i zakryty czerwony żeton Draconum. Możesz je położyć na pierwszym rzędzie, na którym nie ma żetonu żadnego z graczy, jako przypomnienie o sprawdzaniu Sławy podczas awansowania Bohatera na kolejny poziom.

Kontrola awansu na kolejny poziom

Za każdym razem, gdy gracz awansuje swojego Bohatera na kolejny poziom, należy sprawdzić o ile wyprzedził pozostałych graczy. Nic się nie dzieje, gdy:

- Awansujący gracz znajduje się na poziomie o 1 wyższym od pozostałych graczy i nie więcej niż o 2 poziomy wyższym od ostatniego gracza. W pozostałych przypadkach zostaje on zaatakowany zgodnie z poniższymi opcjami (należy wybrać najgorszą opcję, która ma zastosowanie):
- Gdy gracz znajduje się o 2 poziomy wyżej od pozostałych graczy lub o 3 wyżej od ostatniego gracza - zostaje zaatakowany przez brązowego Wroga.
- Gdy gracz znajduje się o 3 poziomy wyżej od pozostałych graczy lub o 4 wyżej od ostatniego gracza - zostaje zaatakowany przez Draconum.
- Gdy gracz znajduje się o co najmniej 4 poziomy wyżej od pozostałych graczy i o co najmniej 5 poziomów wyżej od ostatniego gracza - zostaje zaatakowany przez obu Wrogów

Wskazówka: Spójrz na tor Sławy. Jedno z powyższych dzieje się tylko wtedy, gdy pomiędzy wiodącym graczem, a pozostałymi graczami jest pusty rząd, albo gdy ostatni gracz znajduje się co najmniej 3 rzędy za graczem wiodącym.

Uwaga: Gracz nie może zostać zaatakowany, gdy awansuje swojego Bohatera po raz pierwszy (nawet, gdy gracz ma ujemne punkty Sławy, uważa się go za gracza na poziomie 1). Podczas drugiego awansowania swojego Bohatera dany gracz zostaje zaatakowany tylko w sytuacji, gdy żaden z pozostałych graczy nie awansował swojego Bohatera podczas tej rozgrywki. Podczas trzeciego awansowania gracz zostaje zaatakowany, gdy żaden z pozostałych graczy nie awansował o dwa poziomy, albo gdy przynajmniej jeden gracz nie awansował wcale. Gdy żaden z pozostałych graczy jeszcze nie awansował, awansujący gracz zostaje zaatakowany przez Draconum itd.

Uwaga: W scenariuszu dla dwóch graczy wystarczy stosować się do pierwszego warunku każdej z opcji bycia zaatakowanym. Przy większej liczbie graczy, tylko ten gracz, który za bardzo wyprzedził pozostałych, jest atakowany (w wyniku pierwszego, drugiego lub obu warunków danej opcji). Niemniej, jeżeli któryś z graczy zostaje za bardzo w tyle, może się okazać, że inni gracze również zostaną zaatakowani podczas awansowania z powodu spełnienia drugiego warunku danej opcji.

Atak

Spełnienie warunku należy sprawdzić, gdy któryś z graczy ma właśnie awansować swojego Bohatera na kolejny poziom. Jak tylko ten gracz zakończy sekwencję końca swojej tury (w tym awansowanie swojego Bohatera) odkrywa jeden lub oba żetony znajdujące się na torze Sławy i kładzie je przed sobą. Ten gracz zostaje zaatakowany przez Wroga (lub Wrogów) z odkrytego żetonu (żetonów). Następnie należy uzupełnić tor Sławy o nowe (zakryte) żetony Wrogów.

Przed kolejną turą tego gracza, zgodnie z żetonem Kolejności w rundzie, Wrogowie go atakują. Może on zdecydować, czy chce w pełni wziąć udział w walce, czy nie, na takich samych warunkach i z takimi samymi ograniczeniami i premiami jak podczas bycia zaatakowanym przez Volkara. Ważna uwaga: jeżeli żeton Kolejności w rundzie tego gracza jest zakryty przed rozpoczęciem walki, nie może on w pełni uczestniczyć w tej walce.

Następnie należy rozpatrzyć pierwsze trzy fazy walki - fazę Ataku dystansowego i obłączniczego, fazę Bloku oraz fazę Zadawania obrażeń. Wrogowie pokonani podczas fazy Ataku dystansowego i obłączniczego znikają. Wrogowie zablokowani podczas fazy Bloku znikają. Pozostali Wrogowie znikają po tym, jak zadają obrażenia (wliczając ich zdolności specjalne). Nie dochodzi do fazy Ataku, a gracz nie otrzymuje punktów Sławy za pokonanie Wrogów, nawet gdy pokona lub zniszczy Wroga za pomocą jakiegoś działania. Upiorni Wrogowie pojawiają się znikąd, podejmują próbę ataku i znikają niezależnie od rezultatu. Pokonanie ich w fazie Ataku dystansowego i obłączniczego to jeden ze sposobów porażenia siebie z ich Atakami.

Uwaga: Upiorne Ataki zmuszają gracza (lub graczy), który znacząco wyprzedził pozostałych pod względem posiadanych punktów Sławy, do wydania swoich zasobów lub narażenia Bohatera i Jednostek na odniesienie Ran bez jakiegokolwiek nagrody. To powinno ich skutecznie spowolnić.

II. SPIS SCENARIUSZY

Motywy przewodnim tego rozszerzenia jest Generał Volkar i jego Zaginiony Legion. Nowe scenariusze skupiają się na jego walkach z Rycerzami Magii.

Powrót Volkara to prawdziwie epicki scenariusz i zapewne nie możesz się doczekać jego rozegrania. Gracze muszą współpracować, aby podbić duże ufortyfikowane Miasto, a następnie pokonać największą armię w świecie Mage Knight. Ten scenariusz oferuje dużą różnorodność, ponieważ zarówno gracze

jak i Volkar odkrywają kolejne tereny w wyścigu do Miasta. Ten scenariusz występuje również w krótszej formie pod nazwą „Powrót Volkara - scenariusz błyskawiczny”.

W scenariuszu o nazwie „Misja Volkara”, mapa ma jasno określony kształt. Celem Volkara jest przejście mniej więcej w poprzek mapy i dotarcie do ciebie. Na początku, twoim zadaniem jest unikanie go oraz podbijanie kolejnych obszarów na mapie, by wzmocnić swojego Bohatera i zbudować jak najsilniejszą

armię, aby w końcu ruszyć w pogoń za Volkarem i pokonać go zanim dotrze do Portalu.

Wszystkie poniższe scenariusze zostały zaprojektowane zarówno do rozgrywki kooperacyjnej jak i jednoosobowej. Jeżeli chcesz zmierzyć się z Volkarem w scenariuszu rywalizacyjnym, wypróbuj wariant „Obozowisko Volkara jako Miasto”, opisany w podrozdziale „Warianty”.

POWRÓT VOLKARA - SCENARIUSZ EPICKI

- **Liczba graczy:** 1 do 4.
- **Rodzaj:** jednoosobowy lub kooperacyjny.
- **Czas:** sześć rund (3 Dni i 3 Noce).
- **Cechy:** wymagająca gra jednoosobowa lub kooperacyjna z epickimi podbojami i obroną Miast. Czas jest odmierzany przez postępy Wroga, a nie Wirtualnego Gracza.

Wszystko zaczęło się jak zwykła misja - wkroczyłeś do regionu przygotowany, by zlokalizować i podbić jego stolicę. Wkrótce jednak zdajesz sobie sprawę z faktu, że nie jesteś jedyny. Budzący postrach Generał Volkar wylądował w pobliżu twojej pozycji i teraz przygotowuje się do wymarszu. Pomimo jego ogromnej armii składającej się z Orków i Draconum, Atlantyjscy witają go z otwartymi ramionami, a niektórzy nawet wступują w szeregi armii Volkara. Czyżby zawarli z nim jakiś dziwny sojusz?

Kimkolwiek jest ten cały Volkar, i cokolwiek pozwoliło mu osiągnąć taką potęgę, musi zostać powstrzymany za wszelką cenę. I musi się to stać zanim połączy swoje siły z obrońcami skoszaronymi w stolicy. Spiesz się, aby dotrzeć do Miasta i podbić je przed Volkarem. Przygotuj gorące powitanie na jego przybycie. Bądź gotowy na najbardziej epicką bitwę, jaka kiedykolwiek rozegrała się w Krainie!

Poziom trudności scenariusza

- Ten scenariusz posiada dwa parametry determinujące poziom trudności.
 - Poziom Walki określa trudność walk z Volkarem i szturmowania Miast. Wybierz wysoki poziom tylko jeżeli jesteś gotowy na epickie bitwy pod koniec scenariusza, i tylko jeżeli jesteś wystarczająco doświadczony, żeby sobie z nimi poradzić.
 - Poziom Wyścigu określa presję, jaką będzie na tobie

wywierał Volkar oraz to, jak szybko będziesz musiał reagować. Wybierz wysoki poziom tylko, jeżeli oczekujesz wyrównanego i ekscytującego wyścigu. Niższe poziomy zapewniają spokojniejsze doświadczenia.

- Te dwa aspekty są od siebie niezależne i możesz je ze sobą łączyć wedle własnego upodobania. Należy zauważyć, że nawet najniższe poziomy obu parametrów zapewnią nie lada wyzwanie, ponieważ Volkar nigdy nie jest łatwy do po-

konania. Aby ukończyć wyższe poziomy, będziesz potrzebował niesłychanych umiejętności i odrobiny szczęścia.

- Po wybraniu obu poziomów, użyj wartości przedstawionych w odpowiednich wierszach i kolumnach poniższych tabel podczas przygotowania rozgrywki.
- Uwaga: Wartości w tabelach to tylko sugestie. Możesz je dowolnie modyfikować, aby tworzyć rozgrywkę o preferowanym poziomie trudności.

Poziom Walki	Poziom Miasta				Poziom Volkara			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Bohaterski	4	6	8	10	5	10	15	20
Heroiczny	6	9	12	16	8	16	24	32
Legendarny	10	14	18	22	12	24	36	48

Poziom Wyścigu	Karty Ran w talii Czynów Volkara				Niezdeterminowane Jednostki			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Wyrównany	18	18	18	18	1	2	3	4
Zacięty	15	15	15	15	2	3	4	5
Ekscytujący	12	12	12	12	3	4	5	6

Przygotowanie gry



Przygotowanie (dla 1, 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** otwarta, ograniczona do czterech kolumn z *Obozowiskiem Volkara*, jako płytką startową położoną najbardziej po lewej (patrz ilustracja).
- **Tereny wiejskie:** 7, 8, 10 lub 12 (dodatkowo Obozowisko Volkara).
- **Tereny główne pozamiejskie:** 1, 2, 3, lub 4.
- **Tereny główne miejskie:** 1, zawsze na spodzie stosu Terenów.
- **Poziom Miast:** patrz tabela poziomu trudności scenariusza.
- **Karty i Umiejętności:** usuń cztery interakcyjne Czary rywalizacyjne z talii Czarów (109-112). Używaj interakcyjnych Umiejętności kooperacyjnych, zamiast rywalizacyjnych. W rozgrywce jednoosobowej, wybierz losowego drugiego Bohatera - dodaj żeton Umiejętności tego Bohatera do puli wspólnych Umiejętności po każdym awansowaniu twojego Bohatera.

Volkar

- O ile scenariusz nie mówi inaczej, należy przestrzegać zasad przedstawionych w podrozdziale „Generał Volkar”.
- Volkar zastępuje Wirtualnego Gracza w tym scenariuszu. W przeciwieństwie do Wirtualnego Gracza, Volkar jest brany pod uwagę przy mechanikach uwzględniających liczbę graczy, więc musisz dodać dodatkowo jedną kość do Źródła i jedną Jednostkę do puli Jednostek (liczba rzeczywistych graczy plus 3).
- Korzystaj z karty scenariusza „Powrót Volkara” jako odniesienie. Ta karta podsumowuje zasady udziału Volkara w tym scenariuszu. Dołącz ją do mapy tak, aby orientacja ilustracji na karcie odpowiadała orientacji mapy (patrz ilustracja).
- Przygotuj żeton Volkara. Umieść na nim jedną kość Many.
- W oparciu o tabelę poziomu trudności wybierz poziom Volkara. Przygotuj odpowiednią liczbę żetonów Wrogów i umieść je (zakryte) obok żetonu Volkara.
 - Uwaga: Jeżeli poziom Volkara jest bardzo wysoki, możesz nie dawać mu wszystkich żetonów od razu, po to aby mieć ich wystarczającą ilość do wypełnienia mapy. Daj Volkarowi wszystkie żetony przed pierwszą walką z jego udziałem.
- Przygotuj talię Czynów Volkara. Powinna ona zawierać:
 - 16 kart Akcji Podstawowych tego Bohatera, który nie bierze udziału w grze
 - 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (109-112), które zostały usunięte z talii Czarów
 - karty Ran w ilości przedstawionej w tabeli poziomu trudności.

- **Ważna uwaga:** Upewnij się, że dobrze potasowałeś talię Czynów Volkara, aby Rany i Czary nie występowały obok siebie. Zakrytą talię połóż obok żetonu Volkara.
- Umieść figurkę Volkara na płytce Obozowiska Volkara. Generał Volkar jest gotowy do wymarszu.
- Obszar Obozowiska Volkara nie ma żadnych efektów w tym scenariuszu.

Pula Jednostek

- Podczas gry, niektóre Jednostki w puli Jednostek są niezdecydowane i mogą dołączyć do armii Volkara.
- Zapoznaj się z tabelą poziomu trudności, aby dowiedzieć się, ile Jednostek jest niezdecydowanych. Weź tyle samo znaczników Many w różnych kolorach podstawowych z banku (kolory nie mają znaczenia). Zaznacz kilka pierwszych miejsc w puli Jednostek przy użyciu dobranych znaczników tak, aby każde oznaczone miejsce w puli zawierało jeden kolor, który będzie do niego przypisany do końca gry.
- Podczas odkrywania kart Jednostek na początku każdej rundy, Jednostki wędrują w pierwszej kolejności do miejsc w puli oznaczonych znacznikami. Pozostałe Jednostki są nieoznaczone.
- Jednostki dodane do puli w trakcie rundy (w wyniku Umiejętności „Wieży Lojalności” lub negocjacji w Białym Mieście) nie są dodawane do oznaczonych miejsc, dlatego też nigdy nie będą miały przypisanego koloru.
- Na potrzeby dodawania Jednostek do puli, Obozowisko Volkara nie jest uznawane za płytkę Terenu głównego - dodajesz Jednostki Elitarne do puli Jednostek dopiero po odkryciu płytki Terenu głównego.

Przebieg rozgrywki

Wybór Taktyk (rozgrzywka jednoosobowa)

- Zawsze wybierasz Taktykę jako pierwszy. Następnie Volkar dobiera losową Taktykę spośród tych, które pozostały.
- Na końcu każdego Dnia i każdej Nocy usuń z gry kartę Taktyki, której używałeś. Karta Taktyki, której używał Volkar nie zostaje usunięta.

Wybór Taktyk (rozgrzywka kooperacyjna)

- Gracze zawsze wybierają Taktyki jako pierwsi. Następnie Volkar dobiera losową Taktykę spośród tych, które pozostały.
- Nie usuwasz z gry żadnych kart Taktyk.

Figurka Volkara

- Figurka Volkara porusza się po mapie.
- Obszar zajmowany przez figurkę Volkara nie jest bezpieczny. Gdy gracz wkroczy na ten obszar, jego Ruch natychmiast się kończy. Jest to uznawane za zaatakowanie Volkara (więcej informacji poniżej).

Tura Volkara

- Podczas tury Volkara odkryj pierwszą kartę z jego talii. Odkryta karta określa Akcję, którą Volkar wykona podczas tej tury. Zostało to podsumowane na karcie scenariusza, „Powrót Volkara”.



- Gdy zostaje odkryta **karta Rany**, Volkar rozbija obóz, a jego armia odpoczywa. Wieści o jego potęgę rozprzestrzeniają się. Rzuć kością Many Volkara. Jeżeli w puli Jednostek znajduje się miejsce oznaczone znaczkiem Many w kolorze wyrzucenym na kości Many Volkara i jeżeli na tym miejscu znajduje się dostępna Jednostka, należy usunąć ją z gry. Ta Jednostka dołączyła do armii Volkara i nie może zostać zwerbowana przez graczy. To miejsce w puli Jednostek pozostaje puste, aż do rozpoczęcia następnej rundy.
 - Gdy Jednostka zostaje usunięta z puli w ten sposób, dodaj jeden szary żeton Wroga do armii Volkara. (Aby to uprościć, do armii Volkara dołączają wyłącznie Wrogowie z szarymi żetonami, niezależnie od tego jaka Jednostka została usunięta z puli).
- Gdy zostaje odkryta **karta niebędąca Raną (karta Czaru lub Akcji w dowolnym kolorze)**, popatrz na Źródło. Jeżeli znajduje się tam co najmniej jedna kość w tym samym kolorze, przerzuć jedną z tych kości. Jeżeli podczas Dnia w Źródle nie ma kości w kolorze odpowiadającym dobranej karcie, ale jest złota kość, przerzuć tę kość.
- Następnie, po dobraniu karty niebędącej Raną, Volkar porusza się. Jego zachowanie zależy od fazy gry:
 - Najpierw Volkar odkrywa mapę w poszukiwaniu Miasta.
 - Gdy Miasto zostanie odkryte (przez Volkara lub graczy), Volkar zmierza do niego najkrótszą możliwą drogą.
 - Gdy Volkar dotrze do Miasta, to wygrywa (o ile gracz wcześniej nie podbił Miasta) lub atakuje je (gdy gracz wcześniej podbił Miasto i teraz musi go bronić).

Ruch Volkara - faza pierwsza (Odkrywanie)

Pierwsza faza trwa od początku gry, do momentu, w którym zostanie odkryta płytką Miasta. Postępuj zgodnie z poniższymi regułami:

- Gdy zostaje odkryta **zielona, niebieska lub biała karta Akcji**, przemieść Volkara o jeden obszar w kierunku pokazanym na karcie scenariusza
 - Figurka Volkara ignoruje obszary i inne obiekty na Mapie.
 - Jeżeli ten Ruch doprowadzi Volkara do nieodkrytego obszaru mapy, odkryj wierzchnią płytkę ze stosu Terenów, a następnie przenieś na nią figurkę Volkara.
 - Volkar porusza się w każdym przypadku. Gdy jego Ruch miałby prowadzić poza mapę, zamiast tego przemieść go w najbliższym kierunku tak, aby na niej pozostał.
 - Jeżeli Volkar wkroczy na obszar zajmowany przez figurkę Bohatera, ten Bohater zostaje zaatakowany przez Volkara. Jeżeli armia Volkara nie zostanie w całości pokonana, Volkar pozostaje na nowym obszarze, a Bohater musi się wycofać - patrz poniżej w podrozdziale „Gracz zaatakowany przez Volkara”.
- Gdy zostaje odkryta **zielona, niebieska lub biała karta Czar**, Volkar zachowuje się tak, jakby zostały dobrane dwie karty Akcji w tym kolorze, jedna po drugiej (ale tylko jedna kość zostaje przerzucona), tzn. Volkar rusza się dwukrotnie.

Uwaga:

- Jeżeli pierwszy z tych dwóch Ruchów odkryje płytkę Miasta, drugi Ruch odbywa się zgodnie z zasadami drugiej fazy (Wyścig do Miasta).
- Podwójny Ruch może wywołać walkę z dwoma Bohaterami, jeżeli znajdują się oni na drodze Volkara.
- Wyjątek: Jeżeli pierwszy Ruch wywoła walkę, po której Volkar przemieści się dalej, zaatakowany Bohater nie wycofuje się.
- Gdy zostaje odkryta **czerwona karta Akcji**, Volkar nie porusza się. Zamiast tego, rozgląda się za Rycerzem Magii, z którym mógłby walczyć. Jeżeli na obszarach sąsiadujących z Volkarem znajduje się Bohater, Volkar atakuje go. Jeżeli na sąsiadujących obszarach znajduje się kilku Bohaterów, Volkar atakuje tego z największą liczbą punktów Sławy (w przypadku remisu, zaatakowany zostaje gracz, którego tura odbywa się wcześniej podczas rundy).
 - W przeciwieństwie do walki wywołanej Ruchem, Volkar nie wkracza na obszar zajmowany przez atakowanego Bohatera, a gracz nigdy nie wycofuje się po walce.
- Gdy zostaje odkryta **czerwona karta Czar**, należy postępować tak, jak przy odkryciu czerwonej karty Akcji. Jeżeli jednak na sąsiadujących polach nie znajduje się ani jeden Bohater, Volkar rozgląda się w promieniu dwóch obszarów wokół siebie. Nawet, gdy Volkar atakuje Bohatera oddalonego o 2 obszary terenu, po wygranej walce wraca na miejsce, z którego rozpoczął walkę.

Ruch Volkara - faza druga (Wyścig do Miasta)

Volkar zmienia swoje zachowanie po tym, jak zostanie odkryte Miasto (ostatnia płytką Terenu w stosie). Volkar zachowuje się tak, jak w pierwszej fazie, z zachowaniem poniższych wyjątków:

- Podczas Ruchu, Volkar zawsze porusza się w kierunku Miasta. Jego Ruch nie może zakończyć się na obszarze leżącym w takiej samej odległości od Miasta jak obszar, z którego się przemieścił.
 - Volkar porusza się w stronę Miasta najkrótszą drogą, nawet jeżeli wiedzie ona przez puste miejsca na mapie (lub nieodkryte płytki Terenów).
 - Volkar nie odkrywa kolejnych płytek Terenów. Jeżeli najkrótsza droga do Miasta wiedzie przez nieodkryte obszary, porusza się Volkar po wymaganych obszarach tak, jakby znajdowały się tam odkryte płytki Terenów.
- Jeżeli istnieją dwie możliwości wykonania ruchu przez Volkara (tzn. są dwa obszary, na które Volkar może się przemieścić, a które leżą w takiej samej odległości od Miasta), Volkar decyduje na podstawie koloru dobranej karty (wybiera kierunek bliższy kierunkowi odpowiadającemu kolorowi karty).
 - Uwaga: Przy dobraniu karty Czar może się okazać, że każdy z ruchów należy wykonać w innym kierunku.
- Podczas tej fazy Volkar nie szuka Bohaterów, z którymi może walczyć i **porusza się nawet po dobraniu czerwonej karty**. Gdy zostaje odkryta czerwona karta Akcji lub Czar, rozpatrz jego ruch tak, jak przy odkryciu niebieskich kart Akcji lub Czar (ale zamiast niebieskiej, przerzucasz czerwoną kość w Źródle). Generał nadal odpoczywa (i werbuje) po dobraniu karty Rany.

Ruch Volkara - faza trzecia (Bitwa o Miasto)

Gdy Volkar znajduje się na obszarze sąsiadującym z Miastem, a musi wykonać Ruch (w wyniku dobrania karty niebędącej Raną), atakuje Miasto. W takiej sytuacji jest kilka możliwości:

- **Miasto nie zostało jeszcze zdobyte przez graczy**. W takim przypadku, brama otwiera się przed Volkarem, a ten wkraczając do Miasta wygrywa scenariusz.
- **Miasto zostało wcześniej zdobyte przez graczy, ale nie są w nim obecni lub nie chcą go jeszcze bronić** (zazwyczaj dlatego, że planują kooperacyjną obronę i jeszcze nie wszyscy zbrali się wokół Miasta). W takim przypadku Volkar burzy mury Miasta i płdruje okolicę zamiast zwykłego Ruchu; odwróć kartę Miasta rewersem do góry. Od teraz, gracze nie mogą przeprowadzać w Mieście negocjacji z ludnością (ani w celu werbowania, ani dla dodatkowych działań oferowanych przez Miasto). Gracze, którzy brali udział w szturmowaniu tego Miasta nie zwiększają limitu kart na ręce, gdy są w jego pobliżu.
 - Jeżeli taka sytuacja zdarzy się powtórnie (tzn. gdy nikt nie zechce bronić Miasta i zostanie po raz kolejny spłądrowane), Volkar przejmie Miasto i wygrywa.

- Jeżeli co najmniej jeden gracz chce bronić Miasta, dochodzi do walki z Volkarem. Gracze mogą zdecydować się na kooperacyjną obronę.
 - Jeżeli podczas walki Volkar traci Jednostki w liczbie mniejszej niż liczba rzeczywistych graczy, to nie został odparty. Przejmie Miasto i wygrywa.
 - Jeżeli Volkar utracił przynajmniej po jednej swojej Jednostce na każdego rzeczywistego gracza (uwaga: nie ma to znaczenia, który z graczy eliminuje tych Wrogów), musi oddalić się o jeden obszar od Miasta w kierunku przeciwnym do tego, z którego przeprowadzał Atak (tzn. przemieszcza się na obszar oddalony o 2 pola od Miasta). W swojej następnej turze kontynuuje Ruch zgodnie z tymi samymi zasadami (tzn. musi odkryć dwie karty Akcji lub jedną kartę Czar, zanim ponownie zaatakuje Miasto).
- Uwaga: Jeżeli zostaje odkryta karta Czar, należy rozpatrzyć każdy krok z osobna. Dla przykładu, w jednej turze Volkar jest w stanie przemieścić się na obszar sąsiadujący z Miastem i zaatakować je albo spłądrować, a następnie zaatakować je i wygrać, albo też zaatakować Miasto, a gdy zostanie odparty, natychmiast przemieścić się na obszar sąsiadujący z Miastem.

Szał (brak kart)

- Jeżeli w talii Czynów Volkara zabraknie kart przed zakończeniem scenariusza, nie należy tasować jego wykorzystanych kart - podczas każdej następnej tury Volkar zachowuje się tak, jakby odkrył kartę Czar (tzn. dwukrotnie rusza się/atakuje). Gdy Volkar wpada w Szal, wyznaczaj kierunek jego Ruchu jakby dobrał niebieską kartę, ale nie przerywaj żadnej kości.

Koniec rundy

- Volkar nigdy nie ogłasza końca rundy.
- Po ogłoszeniu końca rundy przez gracza, pozostali gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze, a Volkar nie.
- Nigdy nie przetasowuj talii Czynów Volkara. Podczas następnej rundy kontynuujesz odkrywanie po jednej karcie, w każdej turze Volkara.

Gracz zaatakowany przez Volkara

- Jeżeli jeden gracz został zaatakowany przez Volkara poza Miastem (w wyniku odkrycia czerwonej karty podczas pierwszej fazy, lub gdy Volkar wkroczył na pole zajmowane przez Bohatera), ma dwie możliwości:
 - **Może się wycofać**. W takiej sytuacji nie dochodzi do walki (gracz nie rozgrywa swojej tury z wyprzedzeniem), a gracz dobiera na rękę karty Ran:
 - » dwie Rany podczas pierwszego Dnia lub pierwszej Nocy,
 - » trzy Rany podczas drugiego Dnia lub drugiej Nocy,
 - » cztery Rany podczas trzeciego Dnia lub trzeciej Nocy.
 - **Może walczyć**. W takiej sytuacji musi walczyć z całą armią Volkara i samym Volkarem, zgodnie z zasadami przedstawionymi w rozdziale „Generał Volkar” niniejszej instrukcji (wraz z wyborem, czy chce w pełni uczestniczyć w tej walce).
- Zarówno w przypadku walki jak i wycofania, jeżeli Volkar zakończy swoją turę na obszarze zajmowanym przez gracza, ten gracz musi się wycofać - wybiera sąsiadujące bezpieczne miejsce, za wyjątkiem tego, z którego przybył Volkar, i przenosi się na nie bez ponoszenia kosztów tego Ruchu.
- Jeżeli Volkar zakończy turę na innym obszarze (ponieważ atakował po dobraniu czerwonej karty w pierwszej fazie lub przeszedł przez obszar zajmowany przez gracza po dobraniu karty Czar), gracz nie wycofuje się.

Zaatakowanie lub kooperacyjne zaatakowanie Volkara

- Gracz lub grupa graczy może zaatakować Volkara zgodnie ze standardowymi zasadami atakowania Volkara opisanymi w tej instrukcji.
- Volkar nigdy nie przemieszcza się, ani nie zostaje spowolniony w wyniku takiego Ataku.
- Uwaga: Zamierzeniem tego scenariusza jest, aby pierwszą walką z Volkarem była (kooperacyjna) obrona Miasta. Możesz zaatakować Volkara na własną rękę, ale pokonanie go może się okazać niezwykle trudne. Z drugiej strony, w niektórych sytuacjach, jeśli uda ci się pokonać większą część armii Volkara, wyjście mu naprzeciw, zamiast czekania w Mieście, może okazać się rozsądnym rozwiązaniem.

Koniec Scenariusza

Scenariusz może zakończyć się na jeden z poniższych sposobów:

- Volkar wkracza do Miasta zanim zostanie ono podbite przez graczy. **Gracze przegrywają.**
- Volkar dwukrotnie atakuje Miasto zdobyte przez graczy, którzy nie podejmują się jego obrony. **Gracze przegrywają.**
- Szósta runda dobiega końca, a gracze nie pokonali całej armii Volkara. **Gracze przegrywają.**
- Cała armia Volkara została pokonana. **Gracze wygrywają.**
 - Jeżeli chcesz podliczyć wszystkie zdobyte punkty, każdy gracz może rozegrać jeszcze jedną turę - należy jednak zauważyć, że dla większości graczy będzie to oznaczało jedynie odwrócenie zakrytego żetonu Kolejności w rundzie.
 - W pozostałych przypadkach, rozkoszuj się zwycięstwem.

Punktacja

Celem graczy jest pokonanie Volkara za wszelką cenę. Jeżeli jednak chcesz śledzić punktację, użyj metod podobnych do tych, wykorzystanych w innych scenariuszach kooperacyjnych:

- Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza.
- Przyznaj punkty najlepszym graczom w każdej kategorii (gracz z największą liczbą Ran w przypadku Największego Sponiewierania). Nie przyznawaj tytułów.
- Jeżeli podbiłeś Miasto, otrzymujesz 20 punktów.
- Jeżeli pokonałeś Volkara, otrzymujesz:
 - Premię w wysokości 30, 40 lub 50 punktów (w zależności od wybranego Poziomu Walki).

- Dodaj do tego po 2 punkty za każdą kartę, która nadal znajduje się w talii Czynów Volkara.
- Następnie, pomnóż otrzymany wynik przez 1, 1.5 albo 2, w zależności od wybranego Poziomu Wyścigu.

Kilka porad

- W tym scenariuszu musisz się spieszyć, zwłaszcza jeżeli wybierzesz wysoki Poziom Wyścigu.
 - Czasem lepiej zagrywać bokiem nawet wartościowe karty, żeby pozbawić Volkara jednej tury.
 - Podczas rozgrywki kooperacyjnej, jeden gracz może zdecydować się na niezagrywanie pozostałych kart na jego ręce i wcześniejsze zakończenie rundy, o ile pozostali gracze są gotowi na rozegranie swoich ostatnich tur.
- Z drugiej strony, nie należy przesadzać z szybkością gry. Musisz być wystarczająco silny, by podbić Miasto i pokonać Volkara.
 - W szczególności upewnij się, że trzecia Noc nie zakończysz, zanim (lub w momencie gdy) Volkar dotrze do bram Miasta.
 - Kluczowe w tym scenariuszu jest dobre wyczucie czasu. Uważnie obserwuj postępy Volkara. Powinieneś osiągnąć szczyt swojej potęgi, gdy Volkar dotrze do Miasta. Nie jest wskazane, aby dopuścić do sytuacji, gdy Volkar przybywa do Miasta zaraz po tym, jak je podbiłeś, lub gdy twoja Talia się skończy i musisz odrzucać dobre karty w oczekiwaniu na Volkara (nie zapomnij, że podczas każdej tury musisz zagrać lub odrzucić przynajmniej jedną kartę).

- Przygotuj się na to, że pokonanie Volkara będzie wymagało stoczenia więcej niż jednej bitwy. Jeżeli do pierwszego starcia dochodzi na końcu ostatniej Nocy, możesz nie mieć wystarczająco siły i czasu, aby wykończyć Volkara.

- Zastanów się, gdzie odkryć płytkę Miasta. Pamiętaj, że jest to ostatnia płytka w stosie Terenów.
 - Nie odkrywaj Miasta za wcześniej, ponieważ wtedy Volkar znacznie maszerować prosto na nie.
 - Z kolei ty musisz podbić je wystarczająco wcześniej. Na pewno przed ostatnią Nocą. Jest mało prawdopodobieństwo na to, że będziesz wystarczająco silny, by szturmować Miasto i pokonać Volkara podczas ostatniej Nocy (tzn. w trakcie jednej rundy).
 - Wybranie dobrej pozycji dla Miasta powinno iść w parze z wyborem odpowiedniego momentu. Odkryj je tak, abyś miał wystarczająco dużo czasu na dotarcie do niego przed Volkarem.
 - Podczas rozgrywki kooperacyjnej, aspekt współpracy jest dużo ważniejszy niż w pozostałych scenariuszach kooperacyjnych. Miasto jest na wysokim poziomie, więc łatwiej je zdobyć wspólnymi siłami. Wraz z pozostałymi graczami zdecydujcie, gdzie odkryć płytkę Miasta, tak aby przynajmniej dwoje lub troje z was dotarło do niego i przeprowadziło kooperacyjny szturm.



POWRÓT VOLKARA - SCENARIUSZ BŁYSKAWICZNY

W tym scenariuszu obowiązują takie same zasady jak w scenariuszu epickim, z wyjątkami przedstawionymi poniżej:

- Limit czasu wynosi 2 Dni i 2 Noce.
- Kształt mapy jest taki sam, ale w stosie Terenów jest mniej płytek.
- Tabele poziomów trudności zawierają inne wartości.

- Należy stosować wszystkie zasady dotyczące aspektu Błyskawicznego, ze scenariusza „Błyskawiczny podbój” (po jednej kości Many i Jednostce więcej, gracze zaczynają z 2 punktami Reputacji i 1 punktem Sławy, zdobywasz po 1 punkcie Sławy przy każdym awansowaniu swojego Bohatera).

Przygotowanie (dla 1, 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** taki sam jak w scenariuszu epickim.
- **Tereny wiejskie:** 5, 6, 8 lub 10 (dodatkowo Obozowisko Volkara),
- **Tereny główne pozamiejskie:** 1, 1, 2, lub 3,
- **Tereny główne miejskie:** 1, zawsze na spodzie stosu Terenów,

Poziom Walki	Poziom Miasta				Poziom Volkara			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Bohaterski	3	4	5	6	4	8	12	16
Heroiczny	4	6	8	10	6	12	18	26
Legendarny	5	8	11	14	8	16	24	32

Poziom Wyścigu	Karty Ran w talii Czynów Volkara				Przeżalone Jednostki			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Wyównany	16	16	16	16	1	2	3	4
Zacięty	13	13	13	13	2	3	4	5
Ekscytujący	10	10	10	10	3	4	5	6

MISJA VOLKARA

- **Liczba graczy:** 1 do 4.
- **Rodzaj:** jednoosobowy lub kooperacyjny.
- **Czas:** sześć rund (3 Dni i 3 Noce).
- **Cechy:** Wymagająca rozgrywka jednoosobowa lub kooperacyjna, w której najpierw musisz unikać Volkara, a następnie ruszyć za nim w pościg i powstrzymać go, zanim dotrze do Portalu.

Zostałeś tam wysłany z prostym zadaniem - odnaleźć tajemniczego Generała Volkara i wyeliminować go. Wygląda jednak na to, że Volkar był przygotowany na twoje przybycie. Gdy tylko Portal się otworzył i użył go do wkroczenia do tego regionu, olbrzymia armia ruszyła wprost na ciebie. Jeszcze nie jesteś gotowy do tej walki! Chociaż, poczekaj - to nie ty jesteś ich celem. Volkar maszeruje wprost na Portal. Wygląda na to, że tylko czekał, aż ktoś go dla niego otworzy.

Jakie są jego zamiary? Czy chce przejść przez Portal, a może go zniszczyć? Co się stanie, jeżeli mu się to uda? Twoim zadaniem nie jest znalezienie odpowiedzi na te pytania. Twoim zadaniem jest powstrzymanie Volkara i zniszczenie jego armii, zanim zakończy swoją misję, jakkolwiek by ona nie była.

Poziom trudności scenariusza

- Ten scenariusz posiada dwa parametry determinujące poziom trudności.
 - Poziom Walki określa trudność walk z Volkarem oraz szturmowania Miast. Wybierz wysoki poziom tylko wtedy, jeżeli jesteś gotowy na epickie bitwy pod koniec scenariusza i tylko wtedy, jeżeli jesteś wystarczająco doświadczony, żeby sobie z nimi poradzić.
 - Poziom Wyścigu określa presję, jaką będzie na tobie wywierał Volkar i jak szybko będziesz musiał reagować.

Wybierz wysoki poziom tylko, jeżeli oczekujesz zacieklego i ekscytującego wyścigu. Niższe poziomy zapewniają spokojniejsze doświadczenia.

- Te dwa aspekty są od siebie niezależne i możesz je ze sobą łączyć wedle własnego upodobania. Należy zauważyć, że nawet najniższe poziomy obu parametrów zapewnią nie lada wyzwanie, ponieważ Volkar nigdy nie jest łatwy do pokonania. Aby ukończyć wyższe poziomy, będziesz potrzebował niesłychanych umiejętności i odrobiny szczęścia.

- Po wybraniu obu poziomów podczas przygotowywania rozgrywki użyj wartości przedstawionych w odpowiednich wierszach i kolumnach poniższych tabel
- Uwaga: Wartości w tabelach to tylko sugestie. Możesz je dowolnie modyfikować, aby stworzyć rozgrywkę o preferowanym poziomie trudności.

Poziom Walki	Poziom Miasta				Poziom Volkara			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Bohaterski	3	4	4	5	8	14	20	26
Heroiczny	4	4	5	5	10	18	26	34
Legendarny	4	5	5	6	14	26	38	50

Poziom Wyścigu	Karty Ran w talii Czynów Volkara				Przerażone Jednostki			
	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy	1 gracz	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Wyrównany	20	20	20	20	1	2	3	4
Zacięty	16	16	16	16	2	3	4	5
Ekscytujący	12	12	12	12	3	4	5	6

Przygotowanie rozgrywki



Przygotowanie (dla 1, 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** ustalony, z **Obozowiskiem Volkara** umieszczonym po przeciwnej stronie (patrz ilustracja). Wszystkie płytki Terenów są zakryte, oprócz Obozowiska Volkara, Portalu i trzech przylegających obszarów.
- **Tereny wiejskie:** 8, 9, 11 lub 12.
- **Tereny główne miejskie:** 2, 2, 3 lub 3 (dodatkowo Obozowisko Volkara).
- **Tereny główne pozamiejskie:** 4, 3, 4 lub 3.
- **Poziom Miast:** patrz tabela poziomu trudności scenariusza.
- **Karty i Umiejętności:** usuń cztery interakcyjne Czary rywalizacyjne z talii Czarów (109-112). Używaj interakcyjnych Umiejętności kooperacyjnych zamiast rywalizacyjnych. W rozgrywce jednoosobowej, wybierz losowego drugiego Bohatera - dodaj jeden żeton Umiejętności tego Bohatera do puli wspólnych Umiejętności po każdym awansowaniu swojego Bohatera.

Volkar

- O ile scenariusz nie mówi inaczej, należy przestrzegać zasad przedstawionych w podrozdziale „Generał Volkar”.
- Volkar zastępuje Wirtualnego Gracza w tym scenariuszu. W przeciwieństwie do Wirtualnego Gracza, Volkar jest brany pod uwagę w mechanikach zależnych od liczby graczy, dlatego też musisz dodać jedną kość do Źródła oraz jedną jednostkę

kę do puli Jędnostek (liczba rzeczywistych graczy plus 3).

- Korzystaj z karty scenariusza „Misja Volkara”, jako odniesienie. Ta karta podsumowuje zasady udziału Volkara w tym scenariuszu. Dołącz ją do mapy tak, aby orientacja ilustracji odpowiadała orientacji mapy (patrz ilustracja).
- Przygotuj żeton Volkara. Umieść na nim jedną kość Many.
- W oparciu o tabele poziomu trudności, wybierz poziom Volkara. Przygotuj odpowiednią liczbę żetonów Wrogów i umieść je (zakryte) obok żetonu Volkara.
 - Uwaga: Jeżeli poziom Volkara jest bardzo wysoki, możesz nie dawać mu wszystkich żetonów od razu po to, aby mieć ich wystarczającą ilość do wypełnienia mapy. Daj Volkarowi wszystkie żetony przed pierwszą walką z jego udziałem.
- Przygotuj talię Czynów Volkara. Powinna ona zawierać:
 - 16 kart Akcji Podstawowych tego Bohatera, który nie bierze udziału w grze,
 - 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (109-112), które zostały usunięte z talii Czarów,
 - karty Ran w ilości przedstawionej w tabeli poziomu trudności.
- Ważna uwaga: Upewnij się, że dobrze potasowałeś talię Czynów Volkara, aby Rany i Czary nie występowały obok siebie. Zakrytą talię połóż obok żetonu Volkara.

- Umieść figurkę Volkara na płytce Obozowiska Volkara. Generał Volkar jest gotowy do wypełnienia swojej misji.

Pula Jędnostek

- Podczas gry, niektóre Jędnostki w puli Jędnostek są przerażone i Volkar może je odstrząsnąć.
- Zapoznaj się z tabelą poziomu trudności, aby dowiedzieć się, ile Jędnostek jest przerażonych. Weź tyle samo znaczników Many w różnych kolorach podstawowych z banku (kolory nie mają znaczenia). Zaznacz pierwszych kilka miejsc w puli Jędnostek przy użyciu dobranych znaczników tak, aby każde oznaczone miejsce w puli zawierało jeden kolor, który będzie do niego przypisany do końca gry.
- Podczas odkrywania kart Jędnostek na początku każdej rundy, Jędnostki wędrują w pierwszej kolejności do oznaczonych miejsc w puli. Pozostałe Jędnostki są nieoznaczone.
- Jędnostki dodane do puli w trakcie rundy (w wyniku Umiejętności „Więzy Lojalności” lub negocjacji w Białym Mieście) nie są dodawane do oznaczonych miejsc, dlatego też nigdy nie będą miały przypisanego koloru.
- Na potrzeby dodawania Jędnostek do puli, Obozowisko Volkara nie jest uznawane za płytkę Terenu głównego - dodajesz Jędnostki Elitarne do puli Jędnostek dopiero po odkryciu płytki Terenu głównego.

Przebieg rozgrywki

Wybór Taktyk (rozgrzywka jednoosobowa)

- Zawsze wybierasz Taktykę jako pierwszy. Następnie Volkar dobiera losową Taktykę spośród tych, które pozostały.
- Na końcu każdego Dnia i każdej Nocy, usuń z gry kartę Taktyki, której używałeś. Karta Taktyki, której używał Volkar nie zostaje usunięta.

Wybór Taktyk (rozgrzywka kooperacyjna)

- Gracze zawsze wybierają Taktyki jako pierwsi. Następnie Volkar dobiera losową Taktykę spośród tych, które pozostały.
- Nie usuwasz z gry żadnych kart Taktyk.

Figurka Volkara

- Figurka Volkara porusza się po mapie.
- Obszar zajmowany przez figurkę Volkara nie jest bezpieczny. Gdy gracz wkroczy na ten obszar, jego Ruch natychmiast się kończy. Jest to uznawane za zaatakowanie Volkara (więcej informacji poniżej).
- Gdy Volkar zbliży się na odległość 3 obszarów od Portalu, Rada Pustki zamyka Portal. Każdy gracz, który znajdował się na płytce z Portalem w tym momencie odpada z gry. Od teraz, płytka Portalu działa jak każdy inny obszar - tylko jeden gracz może na nim przebywać, a Volkar może zostać zaatakowany, gdy się tam znajduje.

Tura Volkara

- Podczas tury Volkara odkryj pierwszą kartę z jego talii Czynnów. Ta karta określa Akcję, którą Volkar wykona podczas tej tury. Zostało to podsumowane na karcie scenariusza "Misja Volkara".



- Gdy zostaje odkryta **karta Rany**, Volkar rozbija obóz, a jego armia odpoczywa. Wieści o jego potędze rozprzestrzeniają się. Rzuć kością Many Volkara. Jeżeli w puli Jednostek znajduje się miejsce oznaczone znacznikiem Many w kolorze wyrzuconym na kości Many Volkara i jeżeli na tym miejscu znajduje się dostępna Jednostka, należy usunąć ją z gry. Ta Jednostka przeraziła się na widok potęgi Volkara i nie może zostać zwerbowana do twojej armii. Na tym miejscu w puli nie może znajdować się żadna Jednostka, aż do początku następnej rundy.
 - W przeciwieństwie do poprzedniego scenariusza, nie dodajesz żetonów Wrogów do armii Volkara, gdy karta Jednostki zostaje usunięta z puli.
- Gdy zostaje odkryta **karta niebędąca Raną (karta Czaruru lub Akcji)** w dowolnym kolorze, popatrz na Źródło. Jeżeli znajduje się tam co najmniej jedna kość w tym samym kolorze, przerzuć jedną z takich kości. Jeżeli podczas Dnia w Źródle nie ma kości w kolorze odpowiadającym dobranej karcie, ale jest tam złota kość, przerzuć tę kość.
- Następnie, po dobraniu **zielonej, białej lub niebieskiej karty Akcji**, Volkar porusza się w kierunku wyznaczonym przez kartę scenariusza.
 - Figurka Volkara ignoruje obszary i inne obiekty na Mapie.
 - W tym scenariuszu Volkar przekracza nieodkryte Tereny bez ich odkrywania.
 - Volkar porusza się w każdym przypadku. Gdy jego Ruch miałby prowadzić poza mapę, zamiast tego przemieści go o jeden obszar bliżej Portalu tak, aby na niej pozostał.
 - **Wyjątek:** Jeżeli Volkar znajduje się obok obszaru z Portalem, zawsze wkracza na ten obszar niezależnie od tego, czy dobrana karta Akcji była w kolorze zielonym, niebieskim, czy białym. Gdy Volkar znajduje się na obszarze

z Portalem i odkrywa zieloną, niebieską lub białą kartę, to wygrywa ten scenariusz, a gracze przegrywają - więcej informacji poniżej.

- Jeżeli Volkar wkracza na obszar zajmowany przez figurkę Bohatera, ten Bohater zostaje zaatakowany przez Volkara. Jeżeli armia Volkara nie zostanie w całości pokonana, Volkar pozostaje na nowym obszarze, a Bohater musi się wycofać - patrz poniżej w podrozdziale „Gracz zaatakowany przez Volkara”
- Gdy zostaje odkryta **zielona, niebieska lub biała karta Czaruru**, Volkar zachowuje się tak, jakby zostały dobrane dwie karty Akcji w tym kolorze, jedna po drugiej (niemniej, należy przerzucić tylko jedną kość). Zwróć szczególną uwagę na to, że:
 - Może się zdarzyć, że Volkar będzie się poruszał w różnych kierunkach (jeżeli pierwszy ruch zakończy się na obszarze sąsiadującym z Portalem, albo gdy jeden z ruchów prowadziłby poza mapę).
 - Jeżeli Volkar znajduje się na obszarze sąsiadującym z Portalem, może w ten sposób wygrać grę (najpierw porusza się na obszar z Portalem, a następnie zwycięża wykonując drugi Ruch).
 - Podwójny Ruch może wywołać walkę z dwoma Bohaterami, którzy znajdują się na drodze Volkara.
 - **Wyjątek:** Jeżeli pierwszy Ruch wywoła walkę, po której Volkar przemieści się dalej, zaatakowany Bohater nie wycofuje się.
- Gdy zostaje odkryta **czerwona karta Akcji**, Volkar nie porusza się. Zamiast tego, rozgląda się za Rycerzem Magii, z którym mógłby walczyć. Jeżeli na obszarach sąsiadujących z Volkarem znajduje się Bohater, Volkar atakuje go. Jeżeli na sąsiadujących obszarach znajduje się kilku Bohaterów, Volkar atakuje tego z największą liczbą punktów Sławy (w przypadku remisu, zaatakowany zostaje gracz, którego tura odbywa się wcześniej podczas rundy).
 - W przeciwieństwie do walki wywołanej Ruchem, Volkar nie wkracza na obszar zajmowany przez atakowanego Bohatera, a gracz nigdy nie wycofuje się po walce.
- Gdy zostaje odkryta **czerwona karta Czaruru**, należy postępować tak, jak przy odkryciu czerwonej karty Akcji, jednak jeżeli na sąsiadujących obszarach nie znajduje się ani jeden Bohater, Volkar rozgląda się w promieniu dwóch obszarów wokół siebie. Nawet gdy Volkar atakuje Bohatera oddalonego o 2 obszary Terenu, po wygranej walce wraca na miejsce, z którego rozpoczął walkę.

Koniec rundy

- Volkar nigdy nie ogłasza końca rundy.
- Po ogłoszeniu końca rundy przez gracza, pozostali gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze, natomiast Volkar nie.
- Nigdy nie przetasowuj talii Czynnów Volkara. Podczas następnej rundy kontynuujesz odkrywanie po jednej karcie, w każdej turze Volkara.



Gracz zaatakowany przez Volkara

- Jeżeli jeden gracz został zaatakowany przez Volkara (w wyniku odkrycia czerwonej karty, lub gdy Volkar wkroczył na pole zajmowane przez Bohatera), ten gracz ma dwie możliwości:
 - Może się **wycofać**. W takiej sytuacji nie dochodzi do walki (gracz nie rozgrywa swojej tury z wyprzedzeniem), a gracz dobiera na rękę karty Ran:
 - » dwie Rany podczas pierwszego Dnia lub pierwszej Nocy,
 - » trzy Rany podczas drugiego Dnia lub drugiej Nocy,
 - » cztery Rany podczas trzeciego Dnia lub trzeciej Nocy.
 - Może **walczyć**. W takiej sytuacji gracz musi walczyć z całą armią Volkara i samym Volkarem, zgodnie z zasadami przedstawionymi w rozdziale „General Volkar” niniejszej instrukcji (gracz również decyduje, czy zamierza uczestniczyć w pełni w tej walce).
- Zarówno w przypadku walki jak i wycofania, jeżeli Volkar zakończy swoją turę na obszarze zajmowanym przez gracza, ten gracz musi się wycofać - wybiera sąsiadujące bezpieczne miejsce za wyjątkiem tego, z którego przybył Volkar i przenosi się na nie bez ponoszenia kosztów Ruchu.
- Jeżeli Volkar zakończy turę gdzie indziej (ponieważ atakował po dobraniu czerwonej karty lub przeszedł przez obszar zajmowany przez gracza po dobraniu karty Czaruru), gracz nie wycofuje się.

Zaatakowanie lub kooperacyjne zaatakowanie Volkara

- Gracz lub grupa graczy może zaatakować Volkara zgodnie ze standardowymi zasadami atakowania Volkara opisanymi w tej instrukcji (nie zapomnij o tym, że Volkar również dołącza do walki). Po takim Ataku wracasz na obszar, z którego rozpoczynasz Atak.
- Uwaga: W kooperacyjnej wersji tego scenariusza zaleca się kooperacyjny atak na Volkara. Należy również zauważyć, że taki Atak wymaga od graczy dobrej synchronizacji, ponieważ Volkar porusza się, a tylko ci gracze, których figurki w momencie ataku znajdują się na obszarach sąsiadujących z obszarem zajmowanym przez Volkara mogą dołączyć do walki.

Wynik walki

- Gracze zwyciężają, gdy wszystkie Jednostki Volkara zostają wyeliminowane (niezależnie od tego, który z graczy zainicjował walkę).
- Jeżeli Volkar stracił co najmniej dwukrotnie tyle Jednostek, ile wynosi liczba rzeczywistych graczy, zostaje spowolniony (bez względu na to, który gracz zainicjował walkę). Odwróć jego żeton Kolejności w rundzie tak, aby był zakryty (o ile już nie jest zakryty). Podczas kolejnej tury Volkara, ten nie rozgrywa jej, tylko odwraca swój żeton Kolejności w rundzie awerssem do góry, a jego tura dobiega końca.
 - Jeżeli zabijesz mniej Wrogów, możesz odłożyć na bok ich żetony. Jeżeli inny gracz zaatakuje Volkara zanim ten się ruszy, dodaj odłożone na bok żetony do liczby poprzednio zabitych Wrogów. Odłożone żetony Wrogów zostają odrzucone na początku następnej tury Volkara.
 - Wyjaśnienie: Jeżeli przed turą Volkara gracze zabiją dwa razy więcej Wrogów niż wynosi liczba rzeczywistych graczy, ten traci swoją kolejną turę. Nadmiarowi, pokonani Wrogowie nie przenoszą się do kolejnych tur - gracze muszą wyeliminować kolejną partię żetonów, jeżeli chcą spowolnić Volkara w kolejnych turach.

Koniec Scenariusza

Scenariusz może zakończyć się na jeden z poniższych sposobów:

- Volkar wkracza na obszar z Portalem, a następnie wykonuje kolejny Ruch. **Gracze przegrywają.**
- Cała armia Volkara została pokonana. **Gracze wygrywają.**
 - Jeżeli zamierzasz zsumować wszystkie zdobyte punkty, każdy gracz może rozegrać po jeszcze jednej turze - należy jednak zauważyć, że dla większości graczy będzie to oznaczało jedynie odwrócenie zakrytego żetonu Kolejności w rundzie.
 - W pozostałych przypadkach, rozkoszuj się zwycięstwem.

Punktacja

Celem graczy jest pokonanie Volkara za wszelką cenę. Jeżeli jednak chcesz śledzić punktację, użyj metod podobnych do tych stosowanych w innych scenariuszach kooperacyjnych:

- Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza.
- Przyznaj punkty najlepszym graczom w każdej kategorii (gracz z największą liczbą Ran, w przypadku Największego Sponiewierania). Nie przyznawaj tytułów.
- Otrzymujesz po 5 punktów za każde podbite Miasto. Zauważ, że nie jest to twoim celem w tym scenariuszu.
- Jeżeli pokonałeś Volkara, otrzymujesz:
 - Premię w wysokości 30, 40 lub 50 punktów (w zależności od wybranego Poziomu Walki).
 - Dodaj do tego po 2 punkty za każdą kartę, która nadal znajduje się w talii Czynów Volkara.
 - Następnie, pomnóż otrzymany wynik przez 1, 1,5 albo 2 w zależności od wybranego Poziomu Wyścigu.

Kilka porad

- Ten scenariusz jest nieco bardziej przystępny niż „Powrót Volkara”.
 - Siła Volkara jest stała (Volkar nie zdobywa dodatkowych szarych Jednostek).
 - Droga Volkara jest bardziej przewidywalna i trwa podobną ilość tur w każdej rozgrywce. Nie możesz spowolnić jego postępu poprzez sprytną manipulację nowo odkrytymi płytkami Terenów.
 - Uwaga: W swojej talii Volkar zawsze powinien mieć wystarczającą ilość kart, aby wygrać. Jeżeli nie uda mu się dotrzeć do Portalu i wykonać ostatniego Ruchu, prawdopodobnie popełniłeś błąd.
- Miasta nie są w tym scenariuszu na wysokim poziomie, a podbijanie ich nie jest celem graczy. Niemniej, możesz w ten sposób podnieść poziom swojego Bohatera i uzyskać dostęp do werbowania silniejszych Jednostek.
- Volkar postępuje stosunkowo szybko, więc musisz się spieszyć, zwłaszcza gdy wybierzesz Zacięty lub Ekscytujący Poziom Wyścig.
 - Czasem lepiej zagrywać bokiem nawet wartościowe karty, żeby pozbawić Volkara jednej tury.
 - Podczas rozgrywki kooperacyjnej, jeden gracz może zdecydować się na niezagrywanie pozostałych kart na jego ręce i wcześniej zakończyć rundę, o ile pozostali gracze są gotowi na rozegranie swoich ostatnich tur.

- Kluczem do sukcesu w tym scenariuszu, jest odnalezienie sposobu na awansowanie Bohatera i zwiększanie swoich sił do walki z Volkarem podczas unikania go na mapie, a następnie dośnięcie go, zanim przejdzie przez Portal.
 - Najważniejsze jest wycucie czasu. Nawet ogromna armia jest bezużyteczna, jeżeli nie wrócisz na czas.
 - Dobre karty Ruchu mogą znacząco ci pomóc i dać więcej czasu na pładrowanie bogatych miejsc na płytkach Terenów głównych. Możesz zawczasu zaplanować swoją powrotną podróż i pozostawić kilka miejsc niepodbitych, aby rozpocząć powrót wcześniej, a po drodze awansować swojego Bohatera i werбовать kolejne Jednostki.
- Upewnij się, że masz wystarczającą ilość sił, aby wziąć udział w walce. Walka może rozciągnąć się na kilka tur (nawet na niższych Poziomach Walki).
 - Jeżeli przygotujesz się do jednej ogromnej bitwy, a nie uda ci się pokonać wszystkich Jednostek Volkara, a na dodatek twoja talia Czynów jak i ręka będą puste, przegrasz ten scenariusz.
 - Jeżeli pozwolisz Volkarowi dotrzeć do Portalu, to będziesz musiał go bezustannie atakować, aby jego żeton Kolejności w rundzie pozostawał zakryty - jeżeli pozwoliś mu odbyć jego turę, podczas której odkryje zieloną, białą lub niebieską kartę, przegrywasz.
 - Można zaatakować Volkara samodzielnie, ale zalecamy atak kooperacyjny (przynajmniej podczas pierwszego starcia).



KRANG

Krang niewiele pamięta z czasów przed Przełomem. Jedynie przeblyski wspomnień, obrazów, słów, które padły tu i tam oraz poczucia zagubienia i bólu.

Swego czasu był szamanem Chaosu. Wspomnienie pyłu Magicznych Kamieni wciąganego do płuc nadal tkwi w jego umyśle, tak jak słowa Rady Pustki, która błagała go o porzucenie jego metod. Z osobna, słowa popadały w zapomnienie, ale razem stanowiły bardzo przekonujący argument, prawda? Bolesne wspomnienia oczyszczenia pozostały. Niemniej miał wiele szczęścia, ponieważ w przeciwnym wypadku Przełom zniszczyłby go. Miał bardzo dużo szczęścia.

W kolejnych latach pobierał nauki innych rodzajów magii, u najlepszych przedstawicieli Rady. Jego, i tak już niemająca sylwetka Orka spotężniała, a jego proste i zaskakująco efektywne umiejętności walki zostały doprowadzone do perfekcji.

Teraz został wysłany, by nieść pokój ziemiom Imperium Atlantyjskiego. Odwrócił się od swoich orkowych pobratymców. Jego prawdziwa natura została ukryta przed lokalną ludnością dzięki pomocy członków Rady, będących mistrzami ułudy i podstęp.

Po raz pierwszy czuje, że czyni to co powinien.

W jego umyśle nie ma cienia wątpliwości - do tego został stworzony.



~ ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA ~

- 1 pomalowana figurka Kranga
- 1 karta Bohatera (353)
- 16 kart Akcji Podstawowych (337-352)
- 2 karty opisu Umiejętności (354-355)
- 11 żetonów Umiejętności
- 6 żetonów poziomu Bohatera
- 20 żetonów Tarczy
- 1 żeton Kolejności w rundzie

Symbol rozszerzenia

Nowe karty są oznaczone małym symbolem zaraz obok numeru karty, aby ułatwić graczom rozróżnienie kart z tego rozszerzenia. Należy zauważyć, że karty z tego rozszerzenia rozpoczynają się od numeru 337 i kontynuują numerację od ostatniej karty z rozszerzenia Zaginiony Legion.

~ NOWA REGUŁA ~

Trzy spośród nowych Umiejętności („Szał Bitewny”, „Szamański Rytuał” i „Tajemne Przebranie”) nie należą do żadnego z trzech typów Umiejętności opisanych na stronie 5 instrukcji do podstawowej gry Mage Knight.

Możliwość Odwrócenia

Żetony Umiejętności z takim symbolem mają możliwość Odwrócenia. Raz na turę, po tym jak taka Umiejętność zostanie zakryta, gracz może odwrócić (odkryć) ją podczas tej samej rundy, po spełnieniu określonych warunków. Po tym, jak te Umiejętności zostaną ponownie odwrócone (odkryte), gracz może ich użyć tak, jak zrobił to wcześniej. Standardowo, te Umiejętności należy odwrócić awerssem do góry z początkiem każdej nowej rundy.

SZAŁ BITEWNY

Raz na turę: Atak 2 albo możesz odwrócić ten żeton, aby otrzymać w tej turze Atak 4. Możesz z powrotem odwrócić ten żeton, jeżeli wykonujesz w swojej turze Odpoczynek.



SZAMAŃSKI RYTUAŁ

Odwróć ten żeton, aby otrzymać jeden znacznik Many w dowolnym kolorze. Możesz z powrotem odwrócić ten żeton, jako Akcję podczas swojej tury i jeśli chcesz, użyć go ponownie w tej samej turze.



TAJEMNE PRZEBRANIE

Raz na turę: Wpływ 2 albo możesz odwrócić ten żeton, aby podczas tej tury zignorować wszystkie efekty wynikające z twojej pozycji na torze Reputacji. Możesz z powrotem odwrócić ten żeton po wydaniu jednej zielonej Many.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Podczas testów pojawiły się pewne pytania dotyczące tego rozszerzenia, więc umieściliśmy w tej instrukcji sekcję CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA, dotyczącą rozszerzenia Krang.

- P:** Czy po zagranii Akcji „Dzikie Plony”, czy można odkryć obrońców przed wyborem karty, którą należy odrzucić?
- O:** Nie. Musisz zdecydować, którą kartę odrzucić podczas przemieszczania się na wybrany obszar, natomiast obrońców odkrywasz po tym ruchu.
- P:** Jak Umiejętność „Władca Marionetek” działa na żetony Wrogów o różnych zdolnościach?
- O:** Jedyne elementy z takiego żetonu, które mają zastosowanie to Atak(i), Pancerz oraz typy żywiołów. Na przykład, „Tajemna Odporność” już nie chroni danego Wroga, a wyższa wytrzymałość Pancerza wynikająca ze zdolności Nieuchwytny nie ma zastosowania.
- P:** Jak Umiejętność „Władca Marionetek” działa na żetony Wrogów ze zdolnością Przywołania?
- O:** Jeżeli atakujesz przy użyciu żetonu Wroga ze zdolnością Przywołania, odkryj losowy żeton Wroga i użyj jego Ataku (Ataków). Jeżeli blokujesz przy użyciu żetonu Wroga ze zdolnością Przywołania, wykorzystujesz wytrzymałość Pancerza tego Wroga.
- P:** Jak żetony Wrogów z Wielokrotnym Atakiem (z dodatku Zaginiony Legion) działają z Umiejętnością „Władca Marionetek”?
- O:** Możesz wykonać wszystkie te Ataki przeciwko temu samemu Wrogowi albo rozdzielić je wedle własnego uznania.
- P:** Jeżeli nie użyłem Umiejętności „Mistrz Chaosu” podczas swojej ostatniej tury w poprzedniej rundzie i rozgrywam swoją turę w bieżącej rundzie jako pierwszy, czy mogę najpierw dobrać karty na rękę, a dopiero potem zdecydować, czy przesunąć żeton Tarczy?
- O:** Tak. W ten sposób ta Umiejętność jest podobna do „Motywacji”.
- P:** Czy wystarczy, że podczas używania Umiejętności „Regeneracji” wydam jedną czerwoną Manę, aby dobrać kartę?
- O:** Nie, aby dobrać kartę, musisz również odrzucić Ranę.
- P:** Co oznacza „Blok dowolnego rodzaju” w opisie Umiejętności „Przewodnik Duchowy”?
- O:** Dodaje +1 do Bloku karty, którą zagrałeś lub użytej Umiejętności pozwalającej blokować, albo dodaje +1 do Bloku Jednostki, której używasz do blokowania.
- P:** Czy mogę wykorzystać Akcję, aby odwrócić (odkryć) Umiejętność „Szamańskiego Rytuału” podczas tury, w której wykonuję Odpoczynek?
- O:** Nie. Nie możesz wykonywać żadnych Akcji podczas tur, w trakcie których Odpoczywasz.

❧ CIE NIE TEZLI

Tezla był najpotężniejszym Magiem w całej historii Krainy. Udało mu się osiągnąć to, co dla innych było niemożliwe - opanował zarówno magię żywiołów jak i nekromancję. Wciąż niezadowolony ze swoich osiągnięć, stworzył trzecią szkołę magii, czerpiąc moc z Magicznych Kamieni, co napędziło powstanie Imperium Atlantyjskiego. Jednakże potęga trzeciej szkoły Tezli zakończyła się razem z Przełomem, rozpoczynając upadek Imperium.



Śmierć przyszła po Tezle na długo przed Przełomem. Po jego odejściu, cztery frakcje twierdziły, że są w posiadaniu Awatarów, w których zostały zaklęte cząstki duszy Tezli. Awatar Imperium Atlantyjskiego, zasilany przez Magiczne Kamienie, został zniszczony podczas Przełomu, pozostawiając Awatary posiadane przez Elementalistów, Mrocznych Krzyżowców, oraz Cień Tezli - Awatar będący w rękach tajemniczych i przebiegłych Solonavi.



Frakcja Elementalistów powstała w wyniku sojuszu różnych ras, które zaprzysięgły bronić naturę przed tymi, którzy chcieliby wykorzystać ją do własnych celów. Elementaliści są chronieni przez Ducha Tezli. Mroczni Krzyżowcy to Nekromanci i nieumarli, którzy czczą Boginię Krwi - Mroczną Tezle.

Braevalar był druidem burz i należał do części frakcji Elementalistów motywowanej zarówno przez gniew na istoty sięjące zniszczenie w Krainie, jak i pragnienie ochrony sił natury. Niechęć Elementalistów do wyjścia naprzeciw swoim wrogom pozbawiła Braevalara wszelkich złudzeń, dlatego też druid zaczął szukać innych sposobów na ochronę Krainy. Jego poszukiwania zakończyły się pewnej nocy, gdy przemówił do niego głos z ciemności lasu. Głos powiedział mu, że istnieje sposób na to, aby ci, którzy są gotowi zapłacić wszelką cenę, mogli pokonać swoich wrogów, a jest to ścieżka Rady Pustki. Jego szkolenie było trudne, niemniej jednak Braevalar nigdy nie tracił determinacji. Jego przebiegłość i wiedza, jak korzystać z otaczającego go terenu, okazały się być wspierającymi cechami, tak jak jego władza nad światem natury. Jednak gdzieś po drodze, utracił poczucie wagi ochrony natury, a teraz jego motywacje są... niejasne. Pozostaje w służbie Rady Pustki.



~ ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA ~

- 2 żetony Liderów Frakcji
- 24 żetony Frakcji (12 na każdą Frakcję)
- 1 karta Opisu żetonów Frakcji (377)
- 32 żetony Wrogów
- 2 karty Opisu Miejsca (375-376)
- 1 znacznik Necropolis
- 1 znacznik Ukrytej Doliny
- 5 znaczników Cmentarzysk
- 1 pomalowana figurka Braevalara
- 1 karta Bohatera (372)
- 16 kart Akcji Podstawowych (356-371)
- 2 karty Opisu Umiejętności (373-374)
- 11 żetonów Umiejętności
- 6 żetonów Poziomów
- 20 żetonów Tarcz
- 1 żeton Kolejności w rundzie.

Symbol rozszerzenia ❧

Nowe karty są oznaczone małym symbolem ❧ znajdującym się zaraz obok numeru karty, aby ułatwić graczom rozróżnienie kart z tego rozszerzenia. Należy zauważyć, że karty z tego rozszerzenia rozpoczynają się od numeru 356 i kontynuują numerację od ostatniej karty z rozszerzenia Krang.



~ NOWE REGUŁY ~

NOWE ŻETONY WROGÓW

Zielone, brązowe i czerwone żetony Wrogów z tego rozszerzenia są oznaczone małymi symbolami Frakcji, widocznymi na prawo od punktów Sławy, które gracz otrzymuje za pokonanie tego Wroga.

Grupowanie Wrogów według Frakcji

Niektóre scenariusze wymagają, aby żetony Wrogów zostały pogrupowane według przynależności do Frakcji. Gdy scenariusz tego wymaga, podziel odpowiednie żetony Wrogów i utwórz z nich osobne stosy. Możesz umieścić znacznik Many obok jednego stosu, aby wskazywał z jakiej Frakcji Wrogowie się w nim znajdują - żetony Wrogów z Frakcji mają takie same rewersy jak pozostałe żetony Wrogów. Używaj także zwykłych żetonów Wrogów, chyba że scenariusz mówi inaczej.

Żeton Wroga ze zdolnością Przywołania przywołuje żetony ze stosu tej samej Frakcji, z której sam pochodzi.

Rozmieszczanie żetonów Wrogów z losowej Frakcji

Czasem scenariusz może kazać ci rozmieścić żeton Wroga z losowej Frakcji. W takiej sytuacji rzuć kością Many, aby wybrać Frakcję. Po wyrzuceniu koloru złotego, zielonego lub białego, rozmieść żeton Wroga z Frakcji Elementalistów. Po wyrzuceniu koloru czarnego, czerwonego lub niebieskiego, rozmieść żeton Wroga należący do Mrocznych Krzyżowców.

Brak żetonów Wrogów danej Frakcji

Jeżeli w dowolnym momencie gry, wszystkie żetony Wrogów danej Frakcji lub danego koloru są w użyciu, użyj w zamian zwykłych żetonów w tym samym kolorze. Na potrzeby takiego scenariusza liczą się tak, jakby należały do danej Frakcji, ale za pokonanie takiego Wroga gracz nie otrzymuje żetonu Frakcji.

Zastosowanie w innych scenariuszach

W pozostałych scenariuszach żetony Wrogów z Frakcji mogą zostać wymieniane ze zwykłymi żetonami Wrogów, mogą zastępować zwykłe żetony lub pozostać w pudełku - wybór należy do ciebie. W niektórych scenariuszach występuje tylko jedna Frakcja. W takiej sytuacji, jeśli chcesz, możesz wymieniać żetony Wrogów pozostałej Frakcji ze zwykłymi żetonami Wrogów.

NOWE ZDOLNOŚCI WROGÓW



Obrona

Wrogowie ze zdolnością Obrony bronią siebie lub innych zaatakowanych przez ciebie Wrogów. Pierwszy Wróg, którego zaatakujesz podczas walki (albo w fazie Ataku dystansowego i obłąnecznego, albo podczas fazy Ataku) ma zwiększoną wytrzymałość Pancerza, o wartość zdolności Obrony, do końca tej walki. Jeżeli mierzysz się z grupą Wrogów ze zdolnością Obrony, to każda taka zdolność musi zostać przypisana do innego żetonu Wroga, w kolejności wyznaczonej przez gracza, którego Bohater walczy z tymi Wrogami. Jeżeli Wróg ze zdolnością Obrony zostanie pokonany zanim jego zdolność zostanie użyta, zdolność tego Wroga zostaje zignorowana.

Przykład: Walczysz z Elfickimi Obróńcami. Jest to jedyny Wróg w tej walce, więc broni sam siebie. Wytrzymałość Pancerza tego Wroga wzrasta do 6.

Przykład: Walczysz z Elfickimi Obróńcami i Eskortą Centaurów. Jeżeli chcesz zaatakować Centaury w fazie Ataku dystansowego i obłąnecznego, aby je pokonać, potrzebujesz Ataku dystansowego 7, ponieważ bronią ich Elficy Obróńcy.

Przykład: Walczysz z dwoma Jednostkami Kryształowych Zjaw i jedną Jednostką Elfickich Obróńców. Decydujesz się dodać pierwszą premię "Obrona 1" Jednostce Elfickich Obróńców, a drugą premię jednej z Jednostek Kryszta-

Frakcja Elementalistów



Kryształowe Zjawy (2x)



Elficy Obróńcy (2x)



Eskorta Centaurów (2x)



Kapłanki Żywiolów (1x)



Nimbogryfy (1x)



Żywiolak Powietrza (1x)



Żywiolak Ziemi (1x)



Żywiolak Ognia (1x)



Żywiolak Wody (1x)



Dziki Smok (2x)



Gromowładny Smok (2x)

Mroczni Krzyżowcy



Szkielety (2x)



Horda Zombie (2x)



Belkoczące Ghule (2x)



Kapłani Zepsucia (1x)



Skrzy Nekomancji (1x)



Upiór Bólu (1x)



Mumia (1x)



Wampir (1x)



Demon Krwi (1x)



Smok Śmierci (2x)



Wampiryczny Smok (2x)

łowych Zjaw. Następnie, w fazie Ataku dystansowego i obłąnecznego, pokonujesz obie Jednostki posiadające Obronę, używając Ataku dystansowego 8. Pozostała Jednostka Kryształowych Zjaw nie otrzymuje "Obrony 2", ponieważ Elficy Obróńcy zostali pokonani.

Wampiryzm

Wampiryzm Wrogowie wysysają energię życiową ze swoich ofiar. Wróg ze zdolnością Wampiryzm ma, do końca bieżącej walki, podniesioną wytrzymałość Pancerza o 1 za każdą Jednostkę Ranioną swoim Atakiem oraz za każdą Ranę, którą gracz dobrał na rękę w wyniku Ataku wampirycznego Wroga.

Zasadzka

Wrogowie zastawiający Zasadzki mogą zaatakować twojego Bohatera z odległości 2 obszarów.

Aby sprowokować Wroga zastawiającego Zasadzkę:

- Twój Bohater musi bezpośrednio poruszyć się z obszaru znajdującego się w promieniu 2 obszarów od tego Wroga, na inny obszar w promieniu dwóch obszarów od tego samego Wroga.
- Obszar, na którym twój Bohater kończy Ruch, musi sąsiadować z obszarem zajmowanym przez Wroga czekającego w Zasadzce albo pomiędzy Wrogiem a twoim Bohaterem, musi znajdować się odkryty obszar (niezawierający gór lub jezior).
- Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, pomiędzy twoim Bohaterem a Wrogiem czekającym w Zasadzce (oddalonym o maksymalnie 2 obszary), nie może znajdować się mur.

Zasady wyzwania do walki Rozwścieczonego Wroga ze zdolnością Zasadzka nie ulegają zmianie - można to zrobić tylko, gdy Bohater znajduje się na obszarze przylegającym do takiego Wroga. Każdy Ruch, który Bohater może wykonać nie prowokując przy tym Rozwścieczonego Wroga (tak jak w przypadku "Skrzydła Wiatru") zapobiega również wpadnięciu w Zasadzkę.

Pościg

Żeton Wroga z symbolem Pościgu będzie podążał za Bohaterem w celu schwytania, a następnie zaatakowania go. Aby zaznaczyć, że Wróg ściga Bohatera, umieść na żetonie tego Wroga żeton Tarczy ściganego Bohatera. Reguły wybranego scenariusza określają, za którym graczem Wróg wyruszy w Pościg.

Poruszanie żetonów Wrogów w Pościgu

Gdy Bohater będący celem Pościgu kończy swój Ruch w bieżącej turze, każdy żeton Wroga, który ściga tego Bohatera przemieszcza się o jeden obszar, na odkryty obszar położony najbliżej ściganego Bohatera (nie może on być zajęty przez Bohatera innego gracza ani przez ufortyfikowane miejsce). "Najbliższy" oznacza tutaj lokację oddaloną o najmniej odkrytych obszarów od Bohatera. Żetony Wrogów w Pościgu mogą poruszać się po górach i jeziorach. Jeżeli istnieje możliwość wyboru pomiędzy dwoma (lub więcej) najbliższymi obszarami, to gracz, którego Bohater jest celem Pościgu wybiera, na który obszar przemieszcza się ścigający go Wróg. Jeżeli Wróg w Pościgu znajduje się na obszarze, z którego ma tak samo daleko do ściganego Bohatera jak ze wszystkich innych obszarów, na które może się przemieścić, ten Wróg nie porusza się.

Gdy Wróg w Pościgu Atakuje

Jeżeli Bohater będący celem Pościgu zakończył swój Ruch w bieżącej turze na obszarze sąsiadującym ze ścigającym go Wrogiem, to taki Wróg się nie porusza. Zamiast tego, Bohater walczy z tym Wrogiem w ramach swojej Akcji podczas następnej tury, tak jak zrobiłby to w przypadku sprowokowanego Rozwścieczonego Wroga.

Jeżeli Bohater atakuje ufortyfikowane miejsce, wtedy żetony Wrogów w Pościgu dołączają do walki w taki sam sposób, jak zrobiliby to Rozwścieczeni Wrogowie. Jeżeli dany Bohater jest ścigany przez kilku Wrogów, ci Wrogowie atakują wspólnie. Bohater może zostać zaatakowany tylko jeżeli znajduje się na obszarze, który nie zawiera:

- Miejsca ufortyfikowanego, którego gracz nie atakuje podczas bieżącej tury.
- Miejsca, w którym możliwe jest przeprowadzenie negocjacji

z ludnością (Bohater może zostać zaatakowany na terenie spalonych **Monastyrów** i **Magicznych Polan**).

Niepokonani Wrogowie w Pościgu pozostają na swoich pozycjach, jednak należy odwrócić ich żetony. Następnym razem, gdy taki Wróg miałby poruszyć się lub zaatakować, zamiast tego, należy odwrócić (odkryć) jego żeton. Podczas kolejnych tur gracza taki Wróg będzie kontynuował Pościg.

Reguły Wariantów

Możesz używać zdolności Zasadzki i Pościgu w dowolnym scenariuszu.

Wariant Zasadzki

Wszyscy **Rozwścieczeni Wrogowie** (za wyjątkiem tych znajdujących się na płytkach początkowych) otrzymują zdolność Zasadzki.

Wariant Pościgu

Wszyscy **Rozwścieczeni Wrogowie** (za wyjątkiem tych znajdujących się na płytkach początkowych) otrzymują zdolność Pościgu i ruszają za Bohaterem, który odkrył daną płytkę Terenu.

NOWE ZNACZNIKI TERENÓW

Niektóre scenariusze wymagają umieszczania nowych znaczników Terenów na odkrytych płytkach wchodzących w skład mapy, aby zakryć pewne obszary.

Znacznik Terenu Ukrytej Doliny

Znacznik Terenu Ukrytej Doliny działa jak Magiczna Polana. Koszt Ruchu Ukrytej Doliny wynosi 2.



Znaczniki Nekropolis i Cmentarzysk

Podczas Dnia, na obszarach Nekropolis i Cmentarzysk obowiązują reguły Nocy. W Nocy, jeżeli gracz rozpoczyna swoją turę na jednym z tych obszarów, to otrzymuje jeden czarny znacznik Many.



Koszt Ruchu Cmentarzyska zależy od typu Terenu, na którym się znajduje (tak jak w przypadku żetonu Ruin). Zastosowanie zasad Nocy na obszarze Cmentarzyska nie wpływa na koszt Ruchu obszaru, na którym dane Cmentarzysko się znajduje (więc wkroczenie w ciąg Dnia na obszar lasu, na którym znajduje się Cmentarzysko nadal wymaga od gracza wydania 3 punktów Ruchu).

Koszt Ruchu Nekropolis wynosi 2.

ŻETONY FRAKCJI

Nowe żetony Wrogów posiadają symbol Frakcji, widoczny na prawo od liczby punktów Sławy. To oznacza, że po pokonaniu takiego Wroga gracz otrzymuje również drobny przedmiot magiczny jednorazowego użytku.

Przed rozpoczęciem gry, potasuj osobno dwa zestawy żetonów Frakcji, aby utworzyć z nich dwa zakryte stosy - po jednym stosie na każdą Frakcję.

Po pokonaniu Wroga należącego do jednej z frakcji, na koniec swojej tury dobierz żeton Frakcji z odpowiedniego stosu jako nagrodę za walkę. Umieść ten żeton odkryty w swoim obszarze gry. Działanie każdego z tych żetonów zostało opisane na karcie Opisu żetonów Frakcji. O ile nie zostało napisane inaczej, żetony Frakcji mogą być użyte tylko podczas twojej tury. Nie możesz używać więcej niż jednego żetonu o tej samej nazwie w jednej rundzie. Po użyciu, należy odrzucić taki żeton na stos żetonów wykorzystanych. W sytuacji, gdy dowolny stos żetonów Frakcji zostanie wyczerpany, przetasuj użyte żetony danej Frakcji i utwórz z nich nowy stos.



Zamiast korzystania ze zdolności otrzymanych z żetonu Frakcji, gracz może również odrzucić taki żeton podczas negocjacji za 1 Sławy lub 3 Wpływu. Takie zagranie reprezentuje przekazanie przedmiotu komuś wpływowemu lub wymianę za coś innego.

Żetony Frakcji mogą być używane przez ogłuszonego gracza, podobnie do żetonów Umiejętności.

Podczas podliczania punktów po zakończeniu gry, każdy niewykorzystany żeton Frakcji jest wart 1 punkt Sławy.

Sama Sława

Możesz zdecydować się na rozgrywkę bez użycia nowych żetonów Frakcji. W takim przypadku, po pokonaniu Wroga otrzymujesz 1 dodatkowy punkt Sławy, zamiast dobierania żetonu. Dzieje się tak tylko po pokonaniu Wroga, na żetonie którego znajduje się symbol Frakcji (na prawo od liczby punktów Sławy).

ŻETONY PRZYWÓDCÓW FRAKCJI

To rozszerzenie wprowadza dwa duże żetony Przywódców Frakcji, po jednym na każdą Frakcję. Żetony Przywódców Frakcji reprezentują Awatary Tezli. Początkowy poziom Przywódcy Frakcji jest sprecyzowany przez wybrany scenariusz i powinien zostać oznaczony znacznikiem Many na początku gry, tworząc w ten sposób wskaźnik poziomu Przywódcy. Bieżąca siła Ataku oraz wytrzymałość Pancerza Przywódcy zależy od poziomu, jaki pokazuje żeton Przywódcy Frakcji. Obaj Przywódcy posiadają zdolność Tajemnej Odporności.

W zależności od wybranego scenariusza, Przywódcy Frakcji mają przypisaną pewną liczbę żetonów Wrogów. Należy używać tylko żetonów odpowiadającej im Frakcji.

Na potrzeby działań kart takich jak "Fala Plamieni", żetony Przywódców Frakcji są traktowane jako żetony Wrogów.



Walka z Przywódcami Frakcji

Gracze mogą atakować i blokować Przywódców Frakcji podobnie jak pozostałych Wrogów. Po udanym Ataku Bohatera, poziom Przywódcy zostaje obniżony. Jeżeli poziom Przywódcy spadnie poniżej 1, ten Przywódca zostaje pokonany.

Zaatakowanie Przywódcy Frakcji

Udany Atak na Przywódcę Frakcji redukuje jego poziom o 1. Za udany Atak uważa się taki, którego siła jest równa lub większa od wytrzymałości Pancerza danego Przywódcy. Po udanym Ataku na Przywódcę, atakujący gracz musi zaznaczyć swoim żetonem Tarczę aktualny poziom Przywódcy Frakcji. Na tym etapie, nie należy

zmieniać wartości na wskaźniku poziomu Przywódcy.

Poziom Przywódcy Frakcji może zostać zmniejszony o więcej niż 1, poprzez zagranie Ataku o siłę większej lub równej wielokrotności wytrzymałości Pancerza Przywódcy. Po udanym Ataku, atakujący gracz zaznacza swoimi żetonami Tarczę każdy pomniejszony poziom Przywódcy, zaczynając od jego aktualnego poziomu. Wszystkie zdolności Ataku wymierzone w Przywódcę Frakcji muszą zostać zagrane podczas tego samego Ataku w fazie walki.

Celem jednego Ataku może być Przywódca Frakcji wraz z innymi Wrogami. Jeżeli Przywódca Frakcji lub dowolny inny Wróg posiada zdolność Fortyfikacji lub inne odporności, należy rozpatrzyć je zgodnie ze standardowymi regułami.

Blokowanie Przywódcy Frakcji

Przywódcy Frakcji mogą atakować tak, jak pozostali Wrogowie. Gracz może go zablokować podczas fazy Blokowania albo będzie musiał przypisać punkty obrażeń podczas fazy Zadawania obrażeń zgodnie ze standardowymi regułami. Siła i rodzaj Ataku Przywódcy Frakcji jest określony przez wskaźnik ich poziomu.

Jeżeli pierwszy poziom Przywódcy jest oznaczony żetonem Tarczy jednego z graczy, Przywódca nie atakuje.

Po zakończeniu walki

Wskaźnik poziomu Przywódcy Frakcji należy zaktualizować dopiero po zakończeniu walki. Gdy walka z Przywódcą Frakcji dobiega końca, wskaźnik poziomu Przywódcy należy przesunąć na pierwszy poziom, który nie został oznaczony Tarczą któregoś z graczy. Bieżący poziom Przywódcy określa jego siłę Ataku oraz wytrzymałość Pancerza podczas następnej walki, w której weźmie udział. Jeżeli pierwszy poziom Przywódcy jest oznaczony żetonem Tarczy, ten Awatar zostaje pokonany - usuń jego wskaźnik poziomu z żetonu Przywódcy Frakcji.

Liczba żetonów Wrogów jest określona początkowym poziomem Przywódcy Frakcji na początku scenariusza. Gdy poziom Przywódcy zostaje zredukowany, nie należy dodawać nowych żetonów Wrogów.

Gracze otrzymują punkty Sławy w liczbie pokazanej na żetonie, za poziomy, które pokonali. Gracz nie otrzymuje żetonu Frakcji za pokonanie Przywódcy Frakcji.

Kooperacyjne Zaatakowanie Przywódców Frakcji

Gracze mogą wspólnie zdecydować się na kooperacyjne zaatakowanie Przywódcy Frakcji w taki sam sposób, jak przy kooperacyjnym szturmowaniu Miasta. W takiej sytuacji mają zastosowanie wszystkie warunki konieczne przy kooperacyjnym szturmowaniu Miasta (chyba że zostanie określone inaczej), tzn. wszyscy gracze muszą zgodzić się na przeprowadzenie Ataku oraz rozdzielienie pomiędzy siebie żetonów Wrogów, dodatkowo wszyscy gracze, oprócz aktywnego gracza, rezygnują ze swojej kolejnej tury. Wszyscy gracze biorący udział w kooperacyjnym ataku muszą znajdować się na obszarach przylegających do obszaru zajmowanego przez danego Przywódcę Frakcji.

Tak jak w przypadku kooperacyjnego szturmowania Miasta, gracze niezależnie rozgrywają swoje walki, jeden po drugim, zaczynając od aktywnego gracza, w kolejności obowiązującej podczas rundy. Każdy gracz musi najpierw przemieścić się na obszar zajmowany przez Przywódcę Frakcji (żaden inny Ruch nie jest dozwolony), a następnie walczyć z przydzielonymi mu Wrogami.

Każdy gracz może (ale nie musi) zdecydować się na skierowanie swojego Ataku przeciwko Przywódcy Frakcji. Gracze doświadczają Ataku ze strony Przywódcy zgodnie ze standardowymi regułami. Wskaźnik poziomu Przywódcy należy zaktualizować dopiero po tym, gdy każdy z graczy uczestniczących w kooperacyjnym ataku zakończy swoją część walki.

Jeżeli Przywódca Frakcji zostanie pokonany podczas kooperacyjnego ataku, Bohater gracza który zainicjował kooperacyjny atak pozostaje na tym obszarze, a figurki pozostałych graczy wracają na obszary, które zajmowali przed atakiem.

SCENARIUSZE

Każdy z przedstawionych poniżej scenariuszy zawiera opis dotyczący wszystkich wersji danego scenariusza oraz dodatkowe informacje na temat wariantu rywalizacyjnego, kooperacyjnego oraz jednoosobowego.

I. SPIS SCENARIUSZY

ŻYCIE I ŚMIERĆ, OMÓWIENIE

- Czas: 6 rund (3 Dni i 3 Noce).
- Cel: pełna wersja scenariusza, w którym gracze zmierzają się z siłami życia i śmierci.

Elementaliści i Mroczni Krzyżowcy są w stanie wojny. Rada Pustki pragnie, abyś wykorzystał tę sytuację i wywalczył sobie drogę w głąb terytorium wroga, aby zniszczyć Awatary Tezli. Duchy Tezli będącego w posiadaniu Elementalistów oraz Mroczną Tezłą czczoną przez Mrocznych Krzyżowców.

Reguły Specjalne

Żetony Wrogów

Zielone, brązowe i czerwone żetony Wrogów należy posortować według Frakcji.

Podczas rozmieszczania Rozwścieczonych Wrogów, użyj żetonów ze stosu Mrocznych Krzyżowców do zapelnienia północnych (N) płytek mapy, natomiast żetonów ze stosu Elementalistów wykorzystaj do zapelnienia południowych płytek (S). Jeżeli dana płytka Terenu znajduje się na środku, umieść na niej żeton Wroga z losowej Frakcji (patrz str. 20). Ilustracja opisuje, które płytki Terenów w danym układzie mapy należy uznać za północne, które za południowe, a które znajdują się na środku.

Magiczne Polany

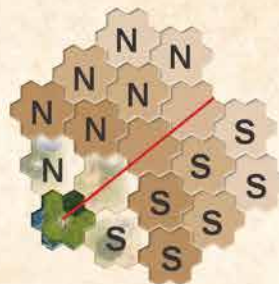
Jeżeli na południowej płytce Terenu zostaje odkryta Magiczna Polana, umieść na niej 2 odkryte żetony Wrogów z Frakcji Elementalistów - zielony i brązowy.

Jeżeli na północnej płytce Terenu zostaje odkryta Magiczna Polana, umieść na niej znacznik Cmentarzyska, a na nim 2 odkryte żetony Wrogów z Frakcji Mrocznych Krzyżowców - zielony i brązowy.

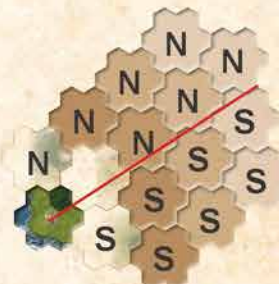
Jeżeli na płytce pomiędzy północną a południową częścią mapy zostaje odkryta Magiczna Polana, umieść na niej żeton Wrogów z losowej Frakcji - albo żeton Elementalistów, albo znacznik Cmentarzyska i żetony Mrocznych Krzyżowców.



Mapa klinowa



Mapa w pełni otwarta



Mapa otwarta, ograniczona do 4 kolumn

Wyzwolenie Lokacji

Aby wyzwolić Magiczną Polanę lub Cmentarzysko, możesz wkroczyć do danego miejsca z obszaru, na którym się ono znajduje (w ramach Akcji) i walczyć z obydwoma Wrogami, którzy się tam znajdują. Jeżeli nie pokonasz obu Wrogów, pozostałe żetony należy zostawić na danym miejscu. Mogą oni zostać ponownie zaatakowani podczas kolejnych tur.

Po pokonaniu w takim miejscu ostatniego Wroga, dana lokacja zostaje wyzwolona. Jeżeli ta lokacja to Magiczna Polana, otrzymujesz kartę Artefaktu, a jeżeli Cmentarzysko - kartę Czar. Następnie powinieneś oznaczyć wyzwolone miejsce swoim żetonem Tarczy, za co otrzymasz 1 punkt Reputacji.

Na obszarach Nekropolis i Cmentarzysk obowiązują reguły Nocy, niemniej żadne inne działania dostępne na Magicznych Polanach, Ukrytych Dolinach, Cmentarzyskach i Nekropolis nie obowiązują, dopóki te miejsca nie zostaną wyzwolone. Po wyzwoleniu, należy stosować standardowe reguły dla tych miejsc.

Miasta

Płytki Zielonego Miasta nie może zostać umieszczona w północnej części mapy, natomiast Czerwone Miasto nie może się znaleźć w południowej części mapy. Jeżeli miałyby dojść do takiej sytuacji,

zamiast tego, dobierz kolejną płytkę Terenu głównego ze stosu i umieść ją na odkrywanych miejscach, natomiast dobraną płytkę Miasta wtasuj do stosu pozostałych Terenów głównych. Jeżeli płytka Miasta jest ostatnią płytką Terenu głównego, możesz ją odkryć tylko w dozwolonym miejscu. Pozostałe reguły rozmieszczania płytek Terenów pozostają bez zmian.

Po odkryciu płytki Zielonego Miasta umieść na obszarze Miasta znacznik Ukrytej Doliny. Po odkryciu płytki Czerwonego Miasta umieść na obszarze Miasta znacznik Nekropolis.

Lokacje Przywódców Frakcji

Przywódca Elementalistów stacjonuje w Ukrytej Dolinie, natomiast Przywódca Mrocznych Krzyżowców znajduje się w Nekropolis. Po odkryciu dowolnej z tych dwóch lokacji, obok żetonu Przywódcy Frakcji umieść odpowiednią liczbę odkrytych żetonów Wrogów (zgodnie z poziomem tego Przywódcy).

Aby zaatakować Przywódcę Frakcji i jego popleczników, musisz wkroczyć do Ukrytej Doliny lub Nekropolis - te obszary nie są uznawane za bezpieczne.

Jeśli pokonasz Przywódcę Frakcji, niepokonane żetony Wrogów (jego popleczników) zostają odrzucone, nie zyskujesz za to punktów Chwały i żetonów Frakcji.

ŻYCIE I ŚMIERĆ, RYWALIZACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: rywalizacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 7, 9 lub 11 (dokładnie 3, 4 lub 5 z nich powinno zawierać Magiczną Polanę).
- **Tereny główne (miejskie):** 3 (zawsze Zielone Miasto i Czerwone Miasto oraz jedno dowolne Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2 lub 3 (o jeden mniej od liczby graczy).
- **Miasta:** trzecie Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- **Żetony Przywódców Mrocznych Krzyżowców i Elementalistów** (obaj Przywódcy z początkowym poziomem równym liczbie graczy plus 2).

Koniec Scenariusza

Po pokonaniu obu Przywódców Frakcji, każdy z graczy powinien rozegrać swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się pokonać obu Przywódców Frakcji, twoja misja zakończyła się sukcesem. Zastosuj standardowe zasady punktacji za zdobyte osiągnięcia. Dodatkowo:

- Zsumuj liczbę żetonów Tarcz każdego z graczy, które znajdują się na Magicznej Polanie lub żetonie Przywódcy Elementalistów. Gracz z największą liczbą Tarcz otrzymuje dodatkowo +5 Sławy za bycie Największym Wrogiem Elementalistów.
- Zsumuj liczbę żetonów Tarcz każdego z graczy, które znajdują się na Cmentarzysku lub żetonie Przywódcy Mrocznych Krzyżowców. Gracz z największą liczbą Tarcz otrzymuje dodatkowo +5 Sławy za bycie Największym Wrogiem Mrocznych Krzyżowców.

W sytuacji remisów, dodatkowe punkty zdobywa gracz, którego Tarcza znajduje się na najwyższym poziomie żetonu Przywódcy Frakcji.



ZYCIE I ŚMIERĆ, KOOPERACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: kooperacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** w pełni otwarta.
- **Tereny wiejskie:** 7, 9 lub 11 (dokładnie 3, 4 lub 5 z nich powinno zawierać Magiczną Polanę).
- **Tereny główne (miejskie):** 3 (zawsze Zielone Miasto i Czerwone Miasto oraz jedno dowolne Miasto).
- **Miasta:** trzecie Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2, 3 lub 4 (tyle ilu jest graczy).
- **Żetony Przywódców Mrocznych Krzyżowców i Elementalistów** (obaj Przywódcy z początkowym poziomem równym dwukrotności liczby graczy plus 4).
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział „Wirtualny Gracz” na stronie 15 Reguł do gry podstawowej Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Podczas wyboru Taktyk, Wirtualny Gracz dobiera jako pierwszy losową Taktykę, a następnie gracze wybierają Taktyki dla siebie.
- W tym scenariuszu należy stosować reguły gry zespołowej z tą różnicą, że wszyscy gracze tworzą jeden zespół (patrz podrozdział „Reguły Zespołowe” na str. 15 instrukcji do gry podstawowej Mage Knight).

Koniec Scenariusza

Po pokonaniu obu Przywódców Frakcji, każdy gracz (oprócz Wirtualnego Gracza) rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało wam się zniszczyć oba Awatary, zostajecie zwycięzcami. Jeżeli nie, zawiedliście. W obu przypadkach możecie zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak wam poszło.

Punkty są podliczane dla całego zespołu. Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza. Do niego dodajcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

W każdej kategorii uwzględnijcie tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii Największe Sponiewieranie).

- Nie przyznawajcie tytułów.

Następnie policzcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.

- Otrzymujecie 10 punktów za każdy zniszczony Awatar. Dodatkowo, otrzymujecie 15 punktów, jeżeli zniszczyliście oba.
- Otrzymujecie 10 punktów, jeżeli każdy gracz umieścił swój żeton Tarczy na co najmniej jednym żetonie Przywódcy. Dodatkowo, otrzymujecie 10 punktów, jeżeli każdy gracz umieścił po jednej Tarczy na obu żetonach Przywódców Frakcji.
- Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodajcie po 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodajcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodajcie 5 punktów, jeśli w waszej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

ZYCIE I ŚMIERĆ, JEDNOOSOBOWY

- Liczba graczy: 1.
- Rodzaj: jednoosobowy.

Przygotowanie

- **Kształt mapy:** klinowa.
- **Tereny wiejskie:** 6 (dokładnie 3 z nich powinny zawierać Magiczne Polany).
- **Tereny główne (miejskie):** 3 (płytki Zielonego Miasta, płytki Czerwonego Miasta i płytki dowolnego innego Miasta).
- **Miasta:** trzecie Miasto jest przyjazne. Zarówno ty, jak i Wirtualny Gracz, kładziecie po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2.
- **Żetony Przywódców Mrocznych Krzyżowców i Elementalistów** (obaj Przywódcy z początkowym poziomem równym 6).
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział „Wirtualny Gracz” na stronie 15 Reguł do gry podstawowej Mage Knight).

- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności obu graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Przy wyborze kart Taktyk zawsze wybierasz pierwszy. Wirtualny Gracz losowo dobiera jedną z pozostałych kart Taktyk.
- Na koniec każdego Dnia i każdej Nocy usuń obie wykorzystane karty Taktyk z gry. Oznacza to, że każda karta Taktyki zostanie wybrana dokładnie raz w ciągu gry.

Koniec Scenariusza

Po pokonaniu obu Przywódców Frakcji rozgrywasz jeszcze jedną, ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się zniszczyć oba Awatary, zostajesz zwycięzcą. Jeżeli nie, zawiodłeś. W obu przypadkach możesz zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak ci poszło.

Twoja Sława, to twoje podstawowe punkty. Do nich dodaj punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pomiń jednak punkty za tytuły.

Następnie policz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.

- Otrzymujesz 10 punktów za każdy zniszczony Awatar. Dodatkowo, otrzymujesz 15 punktów, jeżeli zniszczyłeś oba.
- Jeśli skończyłeś grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodaj po 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodaj 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodaj 5 punktów, jeśli w twojej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.



KRÓLESTWO UMARŁYCH, OMÓWIENIE

- Czas: 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
- Cel: pokonanie Króla Nekromanty i oczyszczenie Królestwa Umarłych.

Wiele ziem zostało spustoszonych po Przelomie. W jednej z prowincji opuszczonych przez Atlantydzkich zdomował się potężny Nekromanta, który czerpie swoją potęgę z sił witalnych ofiar plagi i głodu. Posługuje się potężną magią śmierci, by niszczyć okoliczne ziemie i wzywać legiony poległych wojowników do swojej służby. W międzyczasie, gorliwie pracuje nad ukończeniem strasznego Rytułu Liczy, który ma uczynić go nieśmiertelnym.

Hordy nieumarłych i duchów nieczystych wylewają się z utraczonego królestwa wzbudzając rosące fale strachu i paniki.

Rada Pustki, zaalarmowana rosącym zagrożeniem, rozkazała ci odnalezienie i unicestwienie tego Nekromanty oraz oczyszczenie ziemi z jego plugastwa, zanim będzie za późno.

Reguły Specjalne

Żetony Wrogów

- Wszystkie żetony Wrogów z Frakcji Mrocznych Krzyżowców powinny być posortowane w osobne stosy.
- Przy rozmieszczaniu Rozwścieczonych Wrogów użyj żetonów ze stosu Mrocznych Krzyżowców. Jeżeli Rozwścieczeni Wrogowie zostali rozmieszczeni w wyniku odkrywania mapy przez gracza (a nie na początku gry), umieść żeton Tarczy tego gracza na żetonie Wroga. Od następnej tury, ten Wróg otrzymuje zdolność Pościg i rusza za graczem, który odkrył daną płytkę Terenu. W odniesieniu do pozostałych graczy, ten Wróg nadal jest Rozwścieczonym Wrogiem.

Magiczne Polany

Gdy zostaje odkryta płytkę Terenu zawierającą Magiczną Polanę, umieść na niej znacznik Cmentarzyska. Następnie, na obszarze Cmentarzyska umieść zakryte żetony Wrogów z Frakcji Mrocznych Krzyżowców, zgodnie z kolejnością, w jakiej dane Cmentarzysko zostało odkryte:

- Na pierwszym, umieść dwa zielone żetony.
- Na drugim, umieść jeden zielony i jeden brązowy żeton.
- Na trzecim, umieść jeden czerwony żeton.
- Na czwartym, umieść dwa żetony: zielony i czerwony.
- Na piątym Cmentarzysku, połóż czerwony i brązowy żeton.

Wyzwolenie lokacji

- Na obszarach Cmentarzysk obowiązują reguły Nocy, niemniej żadne inne działania dostępne na Cmentarzyskach nie obowiązują, dopóki te miejsca nie zostaną wyzwolone. Po wyzwoleniu, należy stosować standardowe zasady dla tych miejsc.
- Aby wyzwolić Cmentarzysko, możesz wkroczyć do danego miejsca z obszaru, na którym się ono znajduje (w ramach Akcji) i walczyć z Wrogami znajdującymi się na tym obszarze. Jeżeli nie pokonasz obu Wrogów, pozostałe żetony należy zostawić na danym miejscu. Mogą zostać ponownie zaatakowane podczas kolejnych tur.
- Po pokonaniu w takim miejscu ostatniego Wroga, dana lokacja zostaje wyzwolona. Otrzymujesz nagrodę w zależności od kolejności, w jakiej dane Cmentarzysko zostało odkryte: za pierwsze otrzymujesz kartę Akcji Zaawansowanej, za drugie kartę Czar, za trzecie Jednostkę (w oparciu o zasady otrzymywania Jednostek jako nagrodę w Ruinach), za czwarte Artefakt, a za

piąte Artefakt i Akcję Zaawansowaną.

- Po wyzwoleniu Cmentarzyska, gracz może zapieczętować to miejsce w celu zapobiegnięcia powrotowi skażenia. Aby to zrobić, gracz musi wydać 1 Manę (nie jest to Akcja). Gracz oznacza wyzwoleone miejsce swoim żetonem Tarczy i otrzymuje 1 punkt Reputacji. Każde Cmentarzysko może zostać zapieczętowane tylko przez jednego gracza. Co więcej, gracz nie może zapieczętować Cmentarzyska, gdy znajduje się na nim Bohater innego gracza.

Miasta

- Po odkryciu płytki Niebieskiego Miasta, umieść na obszarze Miasta żeton Nekropolis. Następnie obok żetonu Przywódcy Frakcji Mrocznych Krzyżowców umieść odpowiednią liczbę odkrytych żetonów Wrogów (zgodnie z poziomem tego Przywódcy). Aby zaatakować Nekromantę i jego popleczników, musisz wkroczyć na obszar Nekropolis. Nie jest ono uznawane za bezpieczne miejsce.
- Jeśli pokonasz Przywódcę Frakcji, niepokonane żetony Wrogów (jego popleczników) zostają odrzucone, nie zyskujesz za to punktów Chwały i żetonów Frakcji.

Dodatkowe Reguły Specjalne

- Rozpoczynasz grę z 1 punktem Sławy. Za każdym razem, gdy zmieniasz rząd na torze Sławy otrzymujesz 1 dodatkowy punkt Sławy.
- Rozpoczynasz grę z 2 punktami Reputacji (od początku gry otrzymujesz premię +1 do negocjacji z ludnością).
- W Źródle znajduje się jedna dodatkowa kość, a w puli Jednostek jedna dodatkowa Jednostka w porównaniu do standardowych reguł.

KRÓLESTWO UMARŁYCH, RYWALIZACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: rywalizacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa (2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- Tereny wiejskie: 5, 7 lub 9 (dokładnie 2, 3 lub 4 powinny zawierać Magiczną Polanę).
- Tereny główne (miejskie): 2 (zawsze Niebieskie Miasto oraz Zielone Miasto).
- Miasta: Zielone Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt

nie jest namiestnikiem tego Miasta.

- Tereny główne (pozamiejskie): 2, 3 lub 4 (tyle ilu jest graczy).
- Żeton Przywódcy Mrocznych Krzyżowców reprezentuje Nekromantę (na poziomie początkowym równym liczbie graczy plus 3).

Koniec scenariusza

Gdy wszystkie Cmentarzyska zostaną zapieczętowane, a Nekromanta zostanie pokonany, każdy z graczy rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

KRÓLESTWO UMARŁYCH, KOOPERACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: kooperacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- Kształt mapy: w pełni otwarta.
- Tereny wiejskie: 6, 8 lub 10 (dokładnie 3, 4 lub 5 z nich powinno zawierać Magiczną Polanę).
- Tereny główne (miejskie): 2 (zawsze Niebieskie Miasto oraz Zielone Miasto).
- Miasta: Zielone Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- Tereny główne (pozamiejskie): 2, 3 lub 4 (tyle ilu jest graczy).
- Żeton Przywódcy Mrocznych Krzyżowców reprezentuje Nekromantę (na poziomie początkowym równym dwukrotności liczby graczy plus 4).
- Wirtualny Gracz: jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do gry podstawowej Mage Knight).
- Karty i Umiejętności: usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj koope-

racyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Podczas wyboru Taktyk, Wirtualny Gracz dobiera jako pierwszy losową Taktykę, a następnie gracze wybierają Taktyki dla siebie.
- W tym scenariuszu należy stosować reguły gry zespołowej. Z tą różnicą, że wszyscy gracze tworzą jeden zespół (patrz podrozdział "Reguły Zespołowe" na str. 15 instrukcji do gry podstawowej Mage Knight).

Koniec Scenariusza

- Po zapieczętowaniu wszystkich Cmentarzysk oraz pokonaniu Nekromanty, każdy gracz (oprócz Wirtualnego Gracza) rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało wam się zapieczętować wszystkie Cmentarzyska i pokonać Nekromantę, zwyciężacie. Jeżeli nie, zawiedliście. W obu przypadkach możecie zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak wam poszło.

Punktacja

Jeżeli zapieczętowaliście wszystkie Cmentarzyska i pokonałiście Nekromantę, wasza misja zakończyła się sukcesem. Zastosuj standardowe zasady punktacji za zdobyte osiągnięcia. Dodatkowo:

- Zsumuj liczbę żetonów Tarcz każdego z graczy, które znajdują się na Cmentarzyskach i żetonie Przywódcy Mrocznych Krzyżowców. Gracz z największą liczbą Tarcz otrzymuje +5 Sławy za bycie Największym Wrogiem Mrocznych Krzyżowców.

W przypadku remisu, dodatkowe punkty zdobywa gracz, którego Tarcza znajduje się na najwyższym poziomie żetonu Przywódcy Frakcji.

Punkty są podliczane dla całego zespołu. Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza. Do niego dodajcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

- W każdej kategorii uwzględnijcie tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii Największe Sponiewieranie).

- Nie przyznawajcie tytułów.

Następnie policzcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.

- Otrzymujecie 5 punktów za każde zapieczętowane Cmentarzysko oraz 10 punktów za pokonanie Nekromanty. Dodatkowo, otrzymujecie 10 punktów, jeżeli zapieczętowaliście wszystkie Cmentarzyska i pokonałiście Nekromantę.
- Otrzymujecie 20 punktów jeżeli każdy gracz umieścił swój żeton Tarczy na żetonie Przywódcy Frakcji.
- Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodajcie po 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodajcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodajcie 5 punktów, jeśli w waszej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

KRÓLESTWO UMARŁYCH, JEDNOOSOBOWY

- Liczba graczy: 1.
- Rodzaj: jednoosobowy.

Przygotowanie

- Kształt mapy: klinowa.
- Tereny wiejskie: 5 (dokładnie 2 z nich powinny zawierać Magiczną Polanę).
- Tereny główne (miejskie): 2 (zawsze Niebieskie Miasto oraz Zielone Miasto).
- Tereny główne (pozamiejskie): 2.
- Miasta: Zielone Miasto jest przyjazne. Zarówno ty, jak i Wirtualny Gracz, kładziecie po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- Żeton Przywódcy Mrocznych Krzyżowców reprezentuje Nekromantę na początkowym poziomie równym 4.
- Wirtualny Gracz: jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do podstawowej gry Mage Knight).
- Karty i Umiejętności: usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki

z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Przy wyborze kart Taktyk zawsze wybierasz pierwszy. Wirtualny Gracz losowo dobiera jedną z pozostałych kart Taktyk.
- Na koniec każdego Dnia i każdej Nocy usuń obie wykorzystane karty Taktyk z gry. Oznacza to, że każda karta Taktyki zostanie wybrana dokładnie raz w ciągu gry.

Koniec Scenariusza

Po zapieczętowaniu obu Cmentarzysk i pokonaniu Nekromanty rozgrywasz swoją ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się zapieczętować oba Cmentarzyska i pokonać Nekromantę, zostajesz zwycięzcą. Jeżeli nie, zawiodłeś. W obu przypadkach możesz zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak ci poszło.

- Twoja Sława, to twoje podstawowe punkty. Do nich dodaj punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pomiń jednak punkty za tytuły.
- Następnie policz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.
- Otrzymujesz 5 punktów za każde Cmentarzysko, które zapieczętowałeś oraz 10 punktów za pokonanie Nekromanty. Dodatkowo, otrzymujesz 10 punktów, jeżeli zapieczętowałeś obydwa Cmentarzyska i pokonałeś Nekromantę.
- Jeśli skończyłeś grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodaj po 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodaj 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodaj 5 punktów, jeśli w twojej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.



UKRYTA DOLINA, OMÓWIENIE

- Czas: 4 rundy (2 Dni i 2 Noce).
 - Cel: odnaleźć Ukrytą Dolinę i pokonać Najwyższą Kapłankę.
- Do Rady Pustki dotarły pogłoski o Najwyższej Kapłance Elementalistów, która mobilizuje swoje siły. Jednak pogłoski mówią też o legendarnej dolinie, ukrytej przed wiekami. Nawet Rada Pustki nie była w stanie jej odnaleźć. Oczywiście jest, że stoi za tym potężna magia. Musisz zlokalizować Ukrytą Dolinę i wyeliminować Kapłankę, nim jej potęga wzrośnie.*

Reguły specjalne

Żetony Wrogów

- Wszystkie żetony Wrogów z Frakcji Elementalistów należy sortować w osobne stosy.
- Przy rozmieszczaniu Rozwścieczonych Wrogów użyj żetonów ze stosu Elementalistów. Jeżeli Rozwścieczeni Wrogowie zostali rozmieszczeni w wyniku odkrywania mapy przez gracza (a nie na początku gry), otrzymują zdolność Zasadzka.
- Za każdym razem, gdy pokonasz Rozwścieczonego Elementalistę, możesz dodać nową płytkę Terenu, tak jak w przypadku odkrywania. Nowo dołożona płytka Terenu nie musi przylegać do obszaru zajmowanego przez twojego Bohatera.

Odkrywanie

- Potężna magia sprawia, że Dolina jest trudna do zlokalizowania. Odkrywanie Terenów w tym scenariuszu wymaga wydania potrójnej standardowej liczby punktów Ruchu. Zdolności modyfikujące koszt Ruchu przy odkrywaniu mogą zostać zastosowane przed potrojeniem. Przesłuchiwanie miejscowej ludności i poznanie działającej tam magii może być przydatne, dlatego Wpływ może zostać użyty jako Ruch w celu odkrywania Terenów.

Miasta

- Gdy zostanie odkryta płytka Białego Miasta, umieść na obszarze Miasta znacznik Ukrytej Doliny. Następnie obok żetonu Przywódcy Frakcji Elementalistów umieść odpowiednią liczbę odkrytych żetonów Wrogów (zgodnie z poziomem tego Przywódcy). Aby zaatakować Najwyższą Kapłankę i jej popleczników, musisz wkroczyć na obszar Ukrytej Doliny, który nie jest uważany za bezpieczny.
- Twierdza na płycie Białego Miasta jest broniona przez 2 zielone żetony Wrogów z Frakcji Elementalistów, zamiast standardowego szarego żetonu Wroga. Gdy ta Twierdza zostanie zaatakowana przez gracza po tym, jak inny gracz zdobył ją

w poprzednich rundach, należy standardowo użyć szarego żetonu Wroga jako obrońcy.

Wyzwolenie lokacji

- Żaden z efektów Ukrytej Doliny nie może zostać użyty, dopóki nie zostanie ona wyzwolona. Po wyzwoleniu, można korzystać z jej standardowych działań.

Dodatkowe reguły specjalne

- Rozpoczynasz grę z 1 punktem Sławy. Za każdym razem, gdy zmieniasz rząd na torze Sławy, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt Sławy.
- Rozpoczynasz grę z 2 punktami Reputacji (od początku gry otrzymujesz premię +1 do negocjacji z ludnością).
- W porównaniu ze standardowymi regułami, w tym scenariuszu Źródło zawiera jedną kość Many więcej, natomiast w puli Jednostek znajduje się jedna dodatkowa Jednostka.

UKRYTA DOLINA, RYWALIZACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: rywalizacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** klinowa (dla 2 lub 3 graczy) / otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 5, 7 lub 9.
- **Tereny główne (miejskie):** 2 (zawsze Białe Miasto oraz Zielone Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2, 3 lub 4 (tyle, ile jest graczy).
- **Miasta:** Zielone Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.

- **Żeton Przywódcy Elementalistów** reprezentuje Najwyższą Kapłankę (z początkowym poziomem równym liczbie graczy plus 3).

Koniec scenariusza

Po pokonaniu Najwyższej Kapłanki, każdy z graczy rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Jeśli pokonasz Najwyższą Kapłankę, niepokonane żetony Wrogów (jej popleczników) zostają odrzucone, nie zyskujesz za to punktów Chwały i żetonów Frakcji.

Punktacja

Jeżeli pokonałeś Najwyższą Kapłankę, twoja misja kończy się sukcesem. Zastosuj standardowe zasady punktacji za zdobyte osiągnięcia. Dodatkowo:

- Zsumuj liczbę żetonów Tarcz każdego z graczy, które znajdują się na żetonie Przywódcy Elementalistów. Gracz z największą liczbą Tarcz otrzymuje dodatkowo +5 Sławy za bycie Największym Wrogiem Elementalistów.

W przypadku remisu, dodatkowe punkty zdobywa gracz, którego Tarcza znajduje się na najwyższym poziomie żetonu Przywódcy Frakcji.

UKRYTA DOLINA, KOOPERACYJNY

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: kooperacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** w pełni otwarta.
- **Tereny wiejskie:** 6, 8, 10.
- **Tereny główne (miejskie):** 2 (zawsze Białe Miasto oraz Zielone Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2, 3 lub 4 (tyle, ile jest graczy).
- **Miasta:** Zielone Miasto jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- **Żeton Przywódcy Elementalistów:** z początkowym poziomem równym dwukrotności liczby graczy plus 4.
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do podstawowej gry Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych z rozszerzenia Zaginiony Legion, zamiast Umiejętności rywalizacyjnych. Usuń Umiejętności rywalizacyjne z talii Umiejętności graczy (z Wirtualnym Graczem włącznie).

Zasady Specjalne

- Podczas wyboru Taktyk, Wirtualny Gracz dobiera jako pierwszy losową Taktkę, a następnie gracze wybierają Taktki dla siebie.
- W tym scenariuszu należy stosować reguły gry zespołowej z tą różnicą, że wszyscy gracze tworzą jeden zespół (patrz podrozdział "Reguły Zespołowe" na str. 15 instrukcji do gry podstawowej Mage Knight).

Koniec Scenariusza

Po pokonaniu Najwyższej Kapłanki, każdy gracz (oprócz Wirtualnego Gracza) rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się pokonać Najwyższą Kapłankę, zostajesz zwycięzcą. Jeżeli nie, zawiodłeś. W obu przypadkach możesz zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak ci poszło.

Punkty są podliczane dla całego zespołu. Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza. Do niego dodajcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

- W każdej kategorii uwzględnijcie tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii Największe Sponiewieranie).
 - Nie przyznawajcie tytułów.
- Następnie policzcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia
- Otrzymujecie 20 punktów za pokonanie Najwyższej Kapłanki.
 - Otrzymujecie 20 punktów, jeżeli każdy gracz umieścił przynajmniej 1 swój żeton Tarczy na żetonie Przywódcy Frakcji.
 - Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodajcie po 30 punktów za każdą taką rundę.
 - Dodajcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
 - Dodajcie 5 punktów, jeśli w waszej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

UKRYTA DOLINA, JEDNOOSOBOWY

- Liczba graczy: 1.
- Rodzaj: jednoosobowy.

Przygotowanie

- **Kształt mapy:** klinowa.
- **Tereny wiejskie:** 5.
- **Tereny główne (miejskie):** 2 (zawsze Białe Miasto oraz Zielone Miasto).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1.
- **Miasta:** Zielone Miasto jest przyjazne. Zarówno ty, jak i Wirtualny Gracz, kładziecie po jednym żetonie Tarczy na karcie Miasta, jednak nikt nie jest namiestnikiem tego Miasta.
- **Żeton Przywódcy Elementalistów:** Reprezentuje Najwyższą Kapłankę (na początkowym poziomie 4).
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do gry podstawowej Mage Knight).

- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Przy wyborze kart Taktyk zawsze wybierasz pierwszy. Wirtualny Gracz losowo dobiera jedną z pozostałych kart Taktyk.
- Na koniec każdego Dnia i każdej Nocy usuń obie wykorzystane karty Taktyk z gry. Oznacza to, że każda karta Taktyki zostanie wybrana dokładnie raz w ciągu gry.

Koniec Scenariusza

Po pokonaniu Najwyższej Kapłanki rozgrywasz swoją ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się pokonać Najwyższą Kapłankę, zostajesz zwycięzcą. Jeżeli nie, zawiodłeś. W obu przypadkach możesz zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak ci poszło.

- Twoja Sława, to twoje podstawowe punkty. Do nich dodaj punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pomiń jednak punkty za tytuły.

Następnie policz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.

- Otrzymujesz 20 punktów za pokonanie Najwyższej Kapłanki.
- Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry, dodaj po 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dodaj 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodaj 5 punktów, jeśli w twojej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

ZAGINIONY ARTEFAKT, OMÓWIENIE

- **Czas:** 2 rundy (1 Dzień i 1 Noc).
- **Cel:** odnaleźć wszystkie fragmenty starożytnego artefaktu w ruinach starych miast.

W minionych latach, z nieznanых powodów, starożytny artefakt został roztrząskany na części i podzielony pomiędzy Miasta. Rada Pustki chce odzyskać wszystkie odłamki, aby poznać skrywane przez nie sekrety. Niemniej, twoje zadanie nie będzie łatwe, ponieważ wygląda na to, że Draconum są przyciągani przez moc artefaktu.

Reguły Specjalne

Żetony Wrogów

- Zastąp Rozwścieczonych Draconum na płytkach Terenów głównych, zielonymi żetonami Rozwścieczonych Wrogów.

Miasta

- Miasta zostały zniszczone. Nie używaj figurek ani kart Miast. Na obszarze Miasta może znajdować się tylko 1 Bohater na raz. Koszt wkroczenia na obszar z Miastem wynosi 2 punkty Ruchu. W każdym zniszczonym Mieście znajduje się jeden odłamek Artefaktu.
- Gdy zniszczone Miasto zostaje odkryte, umieść na nim zakryty żeton Draconum. Gdy dowolny gracz znajduje się na obszarze

sąsiadującym z Miastem (zarówno podczas Dnia jak i Nocy), odkryj ten żeton. Nie jest to Rozwścieczony Wróg, jednak po wkroczeniu na zajmowany przez niego obszar, musisz walczyć ze smokiem. Po wygranej walce otrzymujesz fragment artefaktu z jego skarbcą i oznaczasz to miejsce swoim żetonem Tarczy. W porównaniu ze standardowymi regułami, w tym scenariuszu Źródło zawiera jedną kość Many więcej, natomiast w puli Jednostek znajduje się jedna dodatkowa Jednostka.

Karty

- Usuń wszystkie Jednostki Elitarne, które mogą zostać zwербowane wyłącznie w Mieście.

Dodatkowe Reguły Specjalne

- Każdy gracz rozpoczyna grę z Bohaterem na 3 poziomie i korzysta z reguł wariantu rozpoczynania rozgrywki na wyższym poziomie (więcej informacji poniżej).
- Rozpoczynasz z 9 punktami Sławy. Podczas przekraczania rzędów na torze Sławy otrzymujesz 1 dodatkowy punkt Sławy.
- Gracz otrzymuje 1 punkt Sławy za każdym razem, gdy odkrywa nową płytkę Terenu. Jeżeli dana płytką zawiera ruiny Miasta, ten gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt Sławy.



ZAGINIONY ARTEFAKT, RYWALIZACYJNY

- **Liczba graczy:** 2 do 4.
- **Rodzaj:** rywalizacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** otwarta, ograniczona do 3 kolumn (dla 2 graczy), otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 3 graczy), w pełni otwarta (dla 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 6, 7, 8.
- **Tereny główne (miejskie):** 2, 3, 4 (tyle ilu jest graczy).
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1, 2, 3 (o jeden mniej niż liczba graczy).

Koniec scenariusza

Gdy wszystkie odłamki Artefaktu zostaną zebrane, każdy z graczy (włącznie z graczem, który odnalazł ostatni odłamek) rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli odnalazłeś wszystkie odłamki Artefaktu, twoja misja zakończyła się sukcesem. Niezależnie od tego czy ci się to udało, zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów Sławy.

- Zastosuj standardowe zasady punktacji za zdobyte osiągnięcia. Dodatkowo gracze otrzymują po 4 punkty Sławy za każdy odnaleziony odłamek Artefaktu. Gracz, który otrzyma w ten sposób najwięcej punktów Sławy, otrzymuje jeszcze 4 punkty Sławy jako Największy Poszukiwacz Artefaktów (2 punkty w przypadku remisu).

ZAGINIONY ARTEFAKT, KOOPERACYJNY

- **Liczba graczy:** 2 do 4 (do rozgrywki dla 4 graczy potrzebujesz komponentów z rozszerzenia Zaginiony Legion).
- **Rodzaj:** kooperacyjny.

Przygotowanie (dla 2, 3 lub 4 graczy)

- **Kształt mapy:** otwarta, ograniczona do 4 kolumn (dla 2 graczy), w pełni otwarta (dla 3 lub 4 graczy).
- **Tereny wiejskie:** 7, 8, 9.
- **Tereny główne (miejskie):** 3, 4, 5 (o jeden więcej niż liczba graczy).
Uwaga: Przy rozgrywce dla 4 graczy, użyj płytki początkowej Volkara jako piątego zniszczonego Miasta.
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 2, 3, 4 (tyle ilu jest graczy).
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do podstawowej gry Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- W tym scenariuszu należy stosować reguły z gry zespołowej z tą różnicą, że wszyscy gracze tworzą jeden zespół.
- Podczas wyboru Taktyk, Wirtualny Gracz dobiera jako pierwszy losową Taktikę, a następnie gracze wybierają Taktyki dla siebie.

Koniec Scenariusza

Gdy wszystkie odłamki Artefaktu zostaną zebrane, wszyscy gracze (oprócz Wirtualnego Gracza) rozgrywają swoje ostatnie tury. Jeżeli w tym czasie runda dobiegnie końca, gra natychmiast się kończy.

Punktacja

Jeżeli odnaleźliście wszystkie odłamki Artefaktu, wasza misja zakończyła się sukcesem. Jeżeli nie, zawiedliście. W obu przypadkach możecie zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak wam poszło.

Punkty są podliczane dla całego zespołu. Wynik podstawowy to punkty Sławy najsłabszego gracza. Do niego dodajcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

- W każdej kategorii uwzględnijcie tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii Największe Sponiewieranie).

- Nie przyznawajcie tytułów.
- Następnie policzcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.
- Otrzymujecie 5 punktów za każdy odnaleziony odłamek Artefaktu.
- Dodatkowo, otrzymujecie 5 punktów, jeżeli każdy gracz odnalazł przynajmniej po jednym odłamku Artefaktu.
- Otrzymujecie 10 punktów, jeżeli odnaleźliście wszystkie odłamki Artefaktu.
- Dodajcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodajcie 5 punktów, jeśli w waszej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

ZAGINIONY ARTEFAKT, JEDNOOSOBOWY

- Liczba graczy: 1.
- Rodzaj: jednoosobowy.

Przygotowanie

- **Kształt mapy:** otwarta, ograniczona do 3 kolumn.
- **Tereny wiejskie:** 6.
- **Tereny główne (miejskie):** 2.
- **Tereny główne (pozamiejskie):** 1.
- **Wirtualny Gracz:** jest jeden standardowy Wirtualny Gracz (patrz podrozdział "Wirtualny Gracz" na stronie 15 instrukcji do podstawowej gry Mage Knight).
- **Karty i Umiejętności:** usuń 4 interakcyjne Czary rywalizacyjne (o numerach 109 - 112) z talii Czarów. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem rozszerzenia Zaginiony Legion, użyj kooperacyjnych Umiejętności interakcyjnych zamiast rywalizacyjnych. W przeciwnym wypadku, usuń interakcyjne Umiejętności spośród Umiejętności graczy (w tym Wirtualnego Gracza).

Zasady Specjalne

- Przy wyborze kart Taktyk zawsze wybierasz pierwszy. Wirtualny Gracz losowo dobiera jedną z pozostałych kart Taktyk.
- Na koniec każdego Dnia i każdej Nocy usuń obie wykorzystane karty Taktyk z gry.

Koniec Scenariusza

Po odnalezieniu wszystkich odłamków Artefaktu rozgrywasz swoją ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

Punktacja

Jeżeli udało ci się odnaleźć wszystkie odłamki Artefaktu, zostajesz zwycięzcą. Jeżeli nie, zawiodłeś. W obu przypadkach możesz zsumować swoje punkty, aby sprawdzić jak ci poszło.

- Twoja Sława, to twoje podstawowe punkty. Do nich dodaj punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pamiętaj jednak punkty za tytuły.
- Następnie policz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia.
- Otrzymujesz po 5 punktów za każdy odnaleziony przez ciebie odłamek Artefaktu.
- Otrzymujesz dodatkowo 10 punktów, jeżeli odnalazłeś wszystkie odłamki.
- Dodaj 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii Wirtualnego Gracza.
- Dodaj 5 punktów, jeśli w twojej ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

II. WARIANTY SCENARIUSZY

Rozpoczęcie gry z bohaterem na wyższym poziomie

- Poniższe reguły są potrzebne podczas rozgrywania scenariuszy "Zaginionego Artefaktu", niemniej mogą zostać dostosowane do innych scenariuszy, aby ułatwić nowym graczom ich pierwsze rozgrywki.
- Przed przygotowaniem gry (jeszcze przed rozmieszczeniem mapy i rozdaniem kart do puli), gracze tworzą swoje postaci. Po awansowaniu na każdy parzysty poziom, każdy gracz dobiera 2 Umiejętności, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada do puli wspólnych Umiejętności. Przy rozpoczęciu rozgrywki na poziomach 2 lub 3, przeprowadź ten proces raz, a przy rozpoczęciu gry na poziomie 4 lub 5, zrób to dwukrotnie itd.
- Upewnij się, że na początku gry posiadasz żetony Dowodzenia w ilości odpowiadającej początkowemu poziomowi twojego Bohatera.
- Każdy gracz otrzymuje również 2 kryształy w kolorze przedstawionym na dole karty ich Bohatera.
- Gracze dobierają określoną liczbę kart z odpowiednich talii.

Typ karty	Liczba kart do doboru	Koszt Wpływu za każdą kartę
Akcja Zaawansowana	Poziom Bohatera +2	6 punktów za kartę poza kartami darmowymi
Jednostki Regularne	Poziom Bohatera +1	Koszt Wpływu Jednostki
Czary	Poziom Bohatera	9 punktów lub 7 punktów oraz kryształ w odpowiednim kolorze
Artefakty	Poziom Bohatera -1	12 punktów
Kryształ	—	3 punkty

- Każdy gracz może dobrać (za darmo) karty Akcji Zaawansowanych za każdym razem, gdy awansuje swojego Bohatera na nieparzysty poziom (za wyjątkiem pierwszego poziomu), w liczbie określonej przez dany poziom - jedna karta przy 3. poziomie, 2 karty przy 5. poziomie itd. Następnie, każdy gracz podczas awansu otrzymuje 6 punktów Wpływu, które może wydać na dowolne karty o przedstawionym koszczie.
- Jeżeli gracz nie wykorzysta wszystkich punktów Wpływu, otrzymuje 1 punkt Sławy (bez względu na to, ile zostało mu punktów Wpływu).
- Gdy wszyscy gracze skończą, wtasuj karty niewybrane przez graczy do odpowiednich talii, a następnie przygotuj resztę gry według standardowych reguł.

- Przygotuj zakupione Jednostki według standardowych reguł i wtasuj wszystkie zakupione karty do swojej początkowej Talii Czynów. Następnie dobrać na rękę tyle kart, ile aktualnie wynosi twój limit.
- Przykład: Rozpoczynając grę na 3. poziomie, otrzymujesz 18 punktów Wpływu do wydania i dobierasz 5 Akcji Zaawansowanych, 4 Jednostki, 3 Czary i 2 Artefakty. Otrzymujesz również za darmo jedną Akcję Zaawansowaną i wykorzystujesz pozostałe punkty Wpływu do zakupu Jednostki Chłopi (4), Czar (9) oraz kryształu (3). Za dwa pozostałe punkty Wpływu otrzymujesz 1 Sławy.

Dostosowanie poziomu trudności

- Dostosuj liczbę punktów Wpływu, które otrzymujesz na każdym poziomie. Więcej punktów ułatwia rozgrywkę, natomiast zmniejszenie otrzymywanego Wpływu utrudnia ją. Możesz również rozpocząć grę Bohaterem na jeszcze wyższym poziomie. Eksperymentuj do woli.

~ CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA ~

Mistyczna Mapa: Musi zostać użyta podczas Ruchu w twojej turze. Nie musisz się nigdzie poruszać, ani posiadać punktów Ruchu.

Tom Powtórnej Nauki: Możesz wymienić zakryty żeton użytej Umiejętności na nowy. Nowo dobrany żeton Umiejętności jest odkryty. Możesz dobrać Umiejętność z puli wspólnych Umiejętności.

Fiolka z Toksyną: Premia może zostać dodana do dowolnego źródła Ataku fizycznego, włącznie z Atakiem wykonywanym przez Jednostkę.

Odłamek Lodu / Ognisty Klejnot: Te żetony dodają aspekt żywiołu do Ataku lub Bloku.

Na przykład, karta "Szał" zagrana z czerwoną Maną daje Atak 4, a użycie "Odłamka Lodu" sprawia, że staje się to Atakiem lodem 4. Użycie "Ognistego Klejnotu" w połączeniu z podstawowym działaniem "Lodowej Tarczy" (Blok lodem 3) daje ci Blok zimnym ogniem 3.

Rozpoczęcie na wyższym poziomie: Jeżeli chcesz rozpocząć grę będąc w posiadaniu Jednostki Chowańców Magii, musisz wydać 6 punktów Wpływu i kryształ (który mógłbyś kupić za 3 Wpływu).

Rozwidlona Błyskawica: W scenariuszach rywalizacyjnych, otrzymujesz Atak dystansowy zimnym ogniem 1 za każdego Wroga, z którym walczysz (maksymalnie 3). Podczas zadawania obrażeń musisz najpierw (o ile to możliwe) przypisać przynajmniej 1 punkt obrażeń takiej samej liczbie Wrogów, nawet jeżeli obrażenia nie mają żadnego efektu. Dlatego też, podczas walki z Bohaterem o wytrzymałości Pancerza 4 i z dwiema Jednostkami o wytrzymałości Pancerza 3 i 5, po zablokowaniu twojego Ataku zostało ci 5 punktów obrażeń - 3 zadajesz Jednostce o wytrzymałości Pancerza 3, natomiast Bohaterowi i drugiej Jednostce musisz przypisać po jednym nieużytych punkcie obrażeń Bohaterowi i drugiej Jednostce.

Zmiennokształtność: Zauważ, że gdy Tovak otrzyma Umiejętność "Zmiennokształtność", Akcja "Zimna Krew" dodaje mu tylko 5 punktów Ruchu lub Ataku lodem, ponieważ nie jest już używana do blokowania Wroga.

Awatary: Na potrzeby sumowania liczby Wrogów (np. Czar, "Fala Płomieni" lub Umiejętność "Rozwidlona Błyskawica"), Awatary są uznawane za Wrogów. Podobnie jest w przypadku Akcji Zaawansowanej "Rycerskość" (z rozszerzenia Zaginiony Legion), jednak wtedy Awatar jest liczony jako Wróg tylko, gdy zostaje pokonany (spada poniżej 1. poziomu). Krang może wykorzystać swoją Umiejętność "Władcy Marionetek", ale może używać tylko wartości Ataku i wytrzymałości Pancerza dla pierwszego poziomu.

Zdolność Obrony: może zwiększyć wytrzymałość Pancerza Wroga ze zdolnością Tajemna Odporność.

Kielich Wampirów: Nie chroni cię przed ogluszeniem.