

# PRIMAL

— PRZEBUDZENIE —



INSTRUKCJA



## SPIS TREŚCI

<b>Omówienie.....</b>	<b>2</b>	<b>Zasady Wyprawy .....</b>	<b>65</b>
<b>Prolog .....</b>	<b>3</b>	Przygotowanie i rozgrywka.....	65
Potwór .....	5	Listy talii Łowców.....	81
Łowcy.....	8	<b>Zasady dodatkowe .....</b>	<b>89</b>
Plansza Walki .....	11	Teren .....	89
Przygotowanie Prologu.....	13	Potwory.....	91
Jak grać .....	17	<b>Glosariusz.....</b>	<b>103</b>
Koniec Prologu .....	36	Symbole.....	103
<b>Zasady Kampanii .....</b>	<b>37</b>	Słowa kluczowe.....	106
Lista komponentów.....	39	<b>Indeks.....</b>	<b>116</b>
Podstawowe pojęcia .....	43	<b>Przechowywanie komponentów .....</b>	<b>120</b>
Przygotowanie Kampanii.....	55		
Rozgrywanie Kampanii.....	58		

# OMÓWIENIE

*Primal: Przebudzenie* to kooperacyjna gra przeznaczona dla 1-4 graczy, osadzona w epickim świecie fantasy, gdzie ludzie walczą o przetrwanie w nieokiełznanej dżicy. Gracze rozgrywają serię scenariuszy, podczas których wcielają się w łowców stawiających czoła potworom oraz wykonują zadanie, aby obronić ludzkość przed zagrożeniem i odkryć tajemnicę zjawiska znanego jako *Przebudzenie*.

Gracze mogą przygotować niezależne Scenariusze w **trybie Wyprawy** lub rozegrać różne, powiązane ze sobą Scenariusze w ramach jednej, niesamowitej fabuły w **trybie Kampanii**.

Ta *Instrukcja* pomoże graczom krok po kroku zapoznać się z podstawami, począwszy od Scenariusza wstępnego – *Prologu* – stopniowo przechodząc do zasad Kampanii i Wyprawy.

## PROLOG

Gracze **rozpoczynają przygodę od Prologu (str. 3)** – jest to samouczek objaśniający podstawy rozgrywki i jednocześnie pierwszy Scenariusz w trybie Kampanii. To wasz pierwszy krok wprowadzający w grę.

## TRYB KAMPANII

*Primal: Przebudzenie* daje możliwość rozegrania serii wielu sesji rozgrywek, powiązanych ze sobą linią fabularną.

**Cechy trybu Kampanii:**

- **Historia do odkrycia:** Wybierzcie własną ścieżkę spośród 30 różnych zadań fabularnych, zgłębiając wiedzę na temat świata gry.
- **Wytwarzanie:** Twórzcie własną Broń i Przedmioty, używając materiałów zbieranych z pokonanych Potworów.
- **Postęp postaci:** Rozwijajcie swoje postaci, awansując je na wyższe poziomy, przystosowując do waszych potrzeb ich talie i styl gry.

Zasady Kampanii wyjaśniono szczegółowo na str. 37.

## TRYB WYPRAWY

Tryb Wyprawy jest przeznaczony dla graczy, którzy od długiej Kampanii wolą szybkie, jednorazowe Scenariusze.

**Cechy trybu Wyprawy:**

- **Niezależne Scenariusze:** Wybierzcie dowolny spośród dostępnych Scenariuszy, dostosowując poziom złożoności do waszych potrzeb.
- **Szybkie i łatwe przygotowanie:** Proste zasady dotyczące przygotowania pozwalają rozpocząć grę w zaledwie kilka minut.
- **Wiele możliwości personalizacji:** Stwórzcie własnych Łowców lub użyjcie gotowych talii.

Zasady Wyprawy wyjaśniono szczegółowo na str. 65.

## PROLOG

Zmierzacie w stronę serca pradawnego Karmazynowego Lasu. Nad ziemią unosi się ciepłe, wilgotne powietrze. Z daleka szkarłatne liście koron drzew przypominają setki małych płomyków rozpalonych po to, aby ogrzewały las. Są niczym świece, których ogniste języki już nie migoczą, lecz zamaryły w czasie. Przedzieracie się cicho przez gąszcz, meandrując wśród masywnych, ciemnych pni.

Wasz oddział utworzono dopiero niedawno – Dowódczyni osobiście wybrała was z zamiarem wystąpienia na tę wyprawę. Dareon idzie w zamyśleniu. Przez całą drogę nie odezwał się ani słowem. Nieufnie przygląda się lasowi, z miną groźną jak spoczywający na jego barkach miecz. Mirah maszeruje na czele oddziału z gracją i pozorną łatwością, jakby nawet tu, w tym nieznanym lesie, nic nie mogło umknąć jej zmysłom. Korwód zamykają idący nieco z tyłu Thoreg i Ljonar. Ten pierwszy, odziany w lśniącą zbroję, stawia równe, pewne kroki. Jego doświadczenie i opanowanie są godne lidera. Drugi idzie gęsiego z resztą grupy, a na plecach ma zawieszoną tarczę, która góruje nad jego barkami. Wygląda na kogoś, kto jest w stanie dobrowolnie przyjąć na siebie ciosy dla dobra oddziału i towarzyszy.

Gdy docieracie do rozwidlenia w lesie, zatrzymujecie się i zerkacie na mapę – zaginięci Poszukiwacze eksplorowali doliny na zachód od Woltyara. Nie po raz pierwszy przedzieracie się przez tak wrogie terytorium. Odkąd znacie ten region, Thyreańska przyroda zawsze była niepokromiona i dzika. Potworne bestie rozpanoszyły się na swoich terytoriach, a mieszkańcy Alborei żyją w świadomości tej naturalnej hierarchii, chroniąc się za murami swojego ufortyfikowanego miasta od samego przybycia na tę wyspę. Jedyne oddziały Poszukiwaczy i Łowców, takie jak wasz, mogą opuszczać Alboreę w poszukiwaniu zasobów i sekretów wyspy.

Zbliżacie się do punktu wskazanego przez Dowódczynię, choć macie wrażenie, że ścieżka, którą idziecie, za wszelką cenę chce zniknąć wśród korzeni drzew i ciernistych czerwonych krzewów. Nagle dzieje się coś niespodziewanego – cichy marsz zostaje przerwany przez dochodzący z oddali donośny ryk jelenia. Wszędzie dookoła w różnych częściach lasu rozlega się wycie zwierząt. Jak najszybciej znajdujecie dziurę wśród koron drzew. Krocząca na przedzie Mirah staje jak wryta i patrzy w niebo. Nad kalderą Woltyara unoszą się tumany pyłu, tworząc

czarną chmurę przysłaniającą cały nieboskłon. Wielki wulkan Thyrei obudził się po stuleciach uśpienia!

Ziemia trzęsie się gwałtownie. Nie ma czasu się bać – tak zawsze mawiała Dowódczyni podczas ćwiczeń. Biegniecie gorączkowo, niczym drapieźniki, wycinając do korzeni i przeskakując krzaki blokujące drogę. Znajdujecie małą polanę, z której obserwujecie posępny, przerażający spektakl. Po tym wydarzeniu już nic nie będzie takie samo. Jesteście tego pewni, chociaż wciąż nie zdajecie sobie sprawy, jak bardzo wszystko się zmieni.

Ljonar wskazuje niebo palcem, mrużąc oczy i próbując dostrzec coś w oddali. Zza zasłony pyłu wyłania się wcześniej niewidziana sylwetka bestii z rozpostartymi skrzydłami. Niczym ognista kula lawy z impetem wyrzucona z wulkanu, ogromny, krwistoczerwony smok frunie z zawrotną prędkością nad rozległymi szkarłatnymi koronami drzew, pod którymi się skryliście. Ryk bestii niesie się echem w dolinach Woltyara, jak gdyby próbując uwolnić gniew lasu.

Gdy już wydaje się wam, że smok nie wyczuł waszego zapachu, nagle zmierza ku polanie i atakuje was z góry. Uskakujecie na boki, w samą porę unikając trafienia. Toczycie się po ziemi przy akompaniamencie ostrych dźwięków brzęczącego metalu, a sucha trawa zaczepia się o wasze pancerze. Spoglądacie w górę i widzicie, że wielki smok unosi się nad wami, wściekle węsząc. Próbuje szybko coś wymyślić, rzucacie okiem na pobliskie zarośla i pole bitwy. Bestia warczy, a wy wydajecie z siebie krzyk i gorączkowo formujecie szyk bojowy. Gorące żyły pokrywające umięśnione cielsko kreatury pulsują i świecą. Gdy stwór gwałtownie rozdziawia swoją ogromną paszczę, aby zalać was falą ognia, waszym oczom ukazuje się furia samego wulkanu. Lecz wy, łowcy, nie macie czasu się bać.

- ◆ Uważnie zapoznajcie się z poniższymi informacjami. Pozwolą one poznać najważniejsze pojęcia z gry.
- ◆ Scenariusz należy przygotować zgodnie z opisem na stronie 13.
- ◆ Zapoznajcie się z zasadami rozgrywania Scenariusza, opisanymi na str. 17.



# POTWÓR

W grze *Primal: Przebudzenie* celem każdej rozgrywki jest pokonanie jednego z Potworów.

W Scenariuszu *Prolog* przeciwnikiem będzie *Vyraxen*.

W tej sekcji opisano komponenty gry i podstawowe pojęcia dotyczące Potwora.

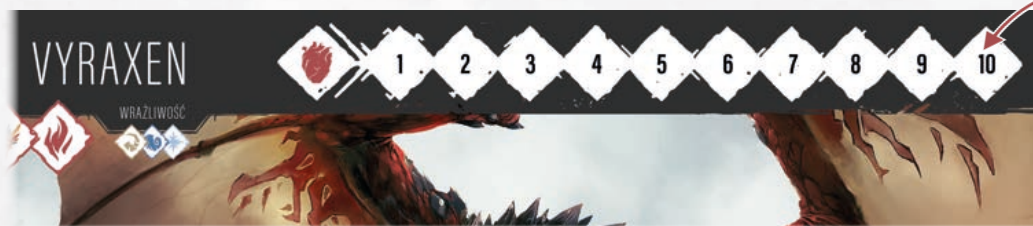


Omówienie komponentów - Vyraxen

- Figurka:** Każdy Potwór reprezentowany jest przez unikatową figurkę.
- Plansa Potwora:** Zawiera następujące informacje:
  - Nazwa Potwora
  - Symbol Trofeum
  - Żywiot Potwora (duży symbol) i Wrażliwości na Żywioty (mniejsze symbole)
  - Tor Punktów Życia
  - Miejsca na karty Zachowania (x3)
- Talia Zachowania:** Jest to główna talia Potwora, reprezentująca jego wyjątkowe ruchy podczas walki.
- Talia Postawy:** Karty Postawy reprezentują różne etapy walki. Gdy Potwór odnosi Rany, zmienia się jego Postawa.
- Talia Opresji:** Zdolności specjalne powiązane z różnymi Postawami.
- Karta Celu:** Gracze mogą zrealizować dany Cel, aby zdobyć premie i korzyści opisane na karcie.
- Talia Wyniszczenia:** Tych kart używa się podczas fazy Wyniszczenia, w której istnieje ryzyko odniesienia przez gracza Obrażeń zależnych od kart zagrych przez danego gracza w jego Turze.
- Żetony Starcia:** Potwór gromadzi te żetony w trakcie rozgrywki. Odzwierciedlają one jego narastającą wściekłość.

## TOR PUNKTÓW ŻYCIA

Znacznik Punktów Życia



Tor Punktów Życia służy do oznaczania Punktów Życia Potwora podczas rozgrywki. Potwór rozpoczyna rozgrywkę z 10 Punktami Życia, co jest oznaczane za pomocą znacznika Punktów Życia na polu 10.

W trakcie rozgrywki gracze będą zadawać Potworowi Rany, które będą zmniejszać jego Punkty Życia. Gdy Punkty Życia Potwora zostaną zredukowane do 0, Potwór zostaje pokonany. W sekcji *Jak grać* na str. 23 szczegółowo opisano Obrażenia oraz Rany.

## KARTY ZACHOWANIA

Każdy Potwór ma własną talię kart Zachowania, które oznaczone są odpowiednim symbolem Trofeum Potwora. Karty te odzwierciedlają jego wyjątkowe ruchy i ataki.

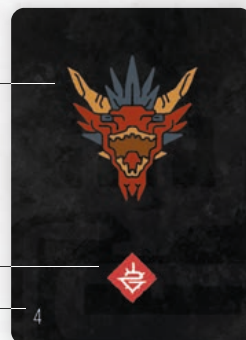
Podczas Walki Potwór będzie aktywować karty Zachowania w odpowiedzi na Akcje graczy. Na rewersie każdej takiej karty znajduje się **symbol Reakcji** odpowiadająca konkretnemu warunkowi aktywacji w grze. System Reakcji wyjaśniono szczegółowo na str. 31.

Aby uniknąć najpotężniejszych ataków Potwora, gracze będą musieli nauczyć się konkretnych schematów zachowań danego Potwora, by lepiej planować swoje ruchy.

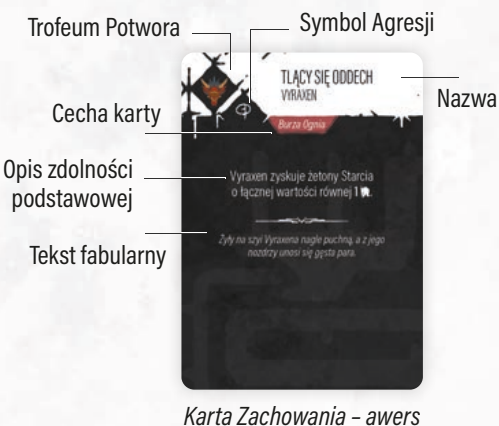
Trofeum Potwora

Symbol Reakcji

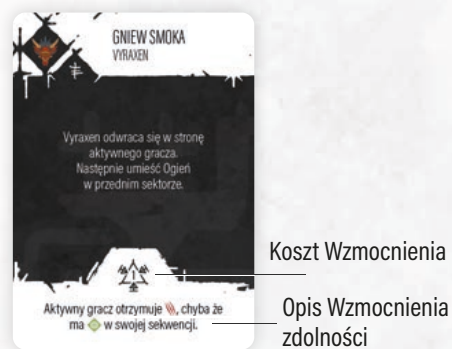
Wartość Odświeżenia



Karta Zachowania - rewers



Karta Zachowania - awers



Karta Zachowania z efektem Wzmocnienia - awers

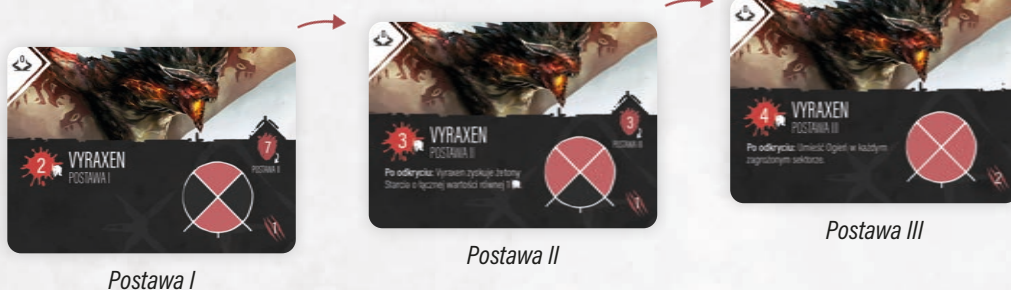
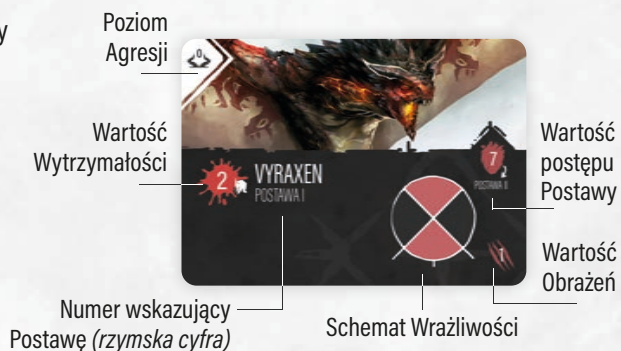
Wszystkie szczegóły dotyczące aktywowania i rozpatrywania kart zostały wyjaśnione w sekcji *Jak grać* na str. 32.

## KARTY POSTAWY

Karty Postawy odzwierciedlają różne etapy Walki. Każdy Potwór ma 3 karty Postawy, oznaczone cyframi rzymskimi I, II albo III.

Potwór rozpoczyna grę w Postawie I, a następnie w miarę odnoszenia Ran w trakcie rozgrywki, przechodzi w kolejne Postawy, stając się coraz bardziej niebezpiecznym.

Rozgrywkę opisano szczegółowo w sekcji *Jak grać*.



## KARTY OPRESJI I CELU

Każda Postawa jest powiązana z określonymi kartami Opresji i Celu, oznaczonymi odpowiednim numerem Postawy.

Karty Opresji to zdolności specjalne, które są aktywne podczas odpowiadającej im Postawy, natomiast karty Celu dają graczom szanse na zdobycie premii i przewagi, o ile gracz spełnia warunki opisane na karcie Celu.



Karty Opresji i Celu wchodzi do gry wraz z odpowiadającą im Postawą i są z niej usuwane, gdy dana Postawa mija. System zmiany Postawy wyjaśniono szczegółowo na str. 23.

# ŁOWCY

W tej sekcji opisano komponenty i podstawowe pojęcia dotyczące Łowców.

W grze gracze tworzą grupę 2–4 Łowców. Każdy z graczy wybiera 1 z 4 dostępnych postaci. Każdy Łowca ma własny styl walki i używa wyjątkowego rodzaju Broni, **wskazanej przez określony symbol klasy**.

## TRYB SOLO

Minimalna liczba Łowców w grupie wynosi 2. Możesz grać samodzielnie, kontrolując każdego Łowcę w drużynie złożonej z co najmniej 2 postaci.

### DAREON



Wielki Miecz  
(Symbol klasy)

### THOREG



Młot  
(Symbol klasy)

### MIRAH



Wielki Łuk  
(Symbol klasy)

### LJONAR



Miecz i Tarcza  
(Symbol klasy)

Przykład obszaru gry gracza kontrolującego Dareona (*Wielki Miecz*):



- Figurka:** Każdy Łowca reprezentowany jest przez unikatową figurkę.
- Plansza Łowcy:** Posiada pola i strefy pomagające w organizacji obszaru gry danego gracza.
- Talia Akcji:** Karty Akcji reprezentują ofensywne oraz defensywne Akcje, jakie dany gracz może wykonać podczas Walki.

- Karta Mistrzostwa:** Jest to unikatowa zdolność danej postaci, która musi zostać odblokowana podczas Walki.
- Karty Ekwipunku i Elikśirów:** Broń (♠ w przypadku *Dareona*), Zbroja (♣), Helm (♠), Eliksięry (♣) i Przedmioty Specjalne (♦) pozwalają Łowcy stawić czoła przerażającym Potworom żyjącym w *Thyrei*.

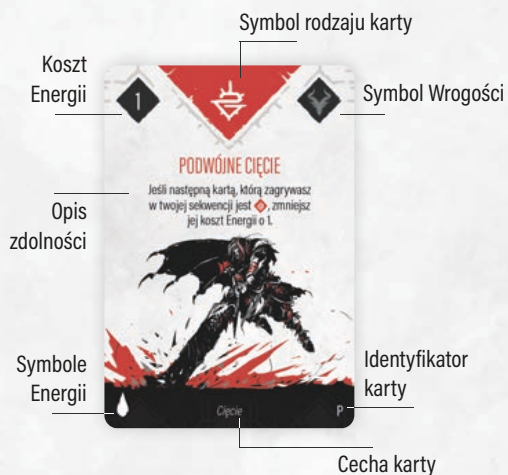
## KARTY AKCJI

Karty Akcji to zdolności i ruchy, z których wasi łowcy mogą korzystać podczas Walki.

Karty te dzielą się na Defensywne (🛡️) i Ofensywne (⚔️). Istnieją 4 rodzaje kart Akcji, z których każdy oznaczony jest innym kolorem.

Unik (🟩) i Parowanie (🟡) to karty Defensywne, natomiast Manewr (🟦) i Atak (🟥) to karty Ofensywne.

Zasady dotyczące zagrywania kart z ręki oraz odpowiadające im efekty opisano szczegółowo na str. 21.



## KARTY MISTRZOSTWA

Każdy Łowca ma unikatową zdolność reprezentowaną przez kartę Mistrzostwa, powiązaną z jego talią Akcji. Zdolność ta jest ważnym aspektem strategii rozgrywki daną postacią.

**Uwaga!** Kartę Mistrzostwa należy zawsze trzymać oddzielnie od talii Akcji.

Na początku gry karty Mistrzostwa są oznaczone jako Nieskupione (tj. umieszczane stroną Nieskupioną ku górze). Później, w miarę postępów w grze, gracze będą mieli możliwość Skupienia swojego Mistrzostwa (tj. odwrócenia karty na stronę Skupioną), jeśli spełnią określone warunki wskazane na karcie. **Karta Mistrzostwa na stronie Skupionej zapewnia potężne zdolności do końca rozgrywki.** Zasady dotyczące Skupiania karty Mistrzostwa opisano szczegółowo na str. 25.



Strona Nieskupiona



Strona Skupiona

## KARTY EKWIPUNKU

Karty Broni określają, jak duże obrażenia zadają karty Akcji (**Obrażenia Broni**).

Wpływają również na układ talii Akcji gracza: **Konkretna liczba kart każdego koloru, które gracz musi umieścić w swojej talii Akcji, jest widoczna po lewej stronie jego karty Broni.**

**Uwaga!** Zaawansowane Bronie dają graczom możliwość dostosowywania ich talii do preferowanego przez nich stylu rozgrywki.

Symbol Hełmu / Zbroi



Karta Hełmu / Zbroi

Nazwa i poziom Broni



Karta Broni

Karty Zbroi i Hełmu określają twoje Punkty Życia podczas Walki. **Suma Punktów Życia Zbroi i Hełmu, w które jesteś wyposażony, to twoje Punkty Życia.** Jest to wartość obrażeń, jaką możesz otrzymać, zanim twoja postać zostanie Powalona (*Powalenie* zostało opisane na str. 29).

## PLANSZA WALKI

W grze *Primal: Przebudzenie* plansza Walki reprezentuje miejsce, w którym toczy się starcie.

**Potwór zawsze zajmuje miejsce na środku planszy Walki**, zgodnie z ilustracją poniżej.

Plansza Walki podzielona jest na 4 sektory, z których każdy jest powiązany z określoną stroną potwora (tj. *przód*, *tył* oraz *boki*).

**Uwaga!** Sektory zawsze należy opisywać za pomocą określeń **przód**, **tył** oraz **bok** w odniesieniu do pozycji Potwora.



Plansza Walki



### ORIENTACJA PODSTAWKI FIGURKI

Na podstawkach figurek Potworów znajdują się wypukłe oznaczenia wyznaczające przód Potwora, odpowiadający odpowiedniemu sektorowi na planszy Walki, co ułatwia odpowiednie ułożenie figurki na tej planszy.

Podczas rozgrywki Potwór będzie się obracał w stronę graczy w konkretnych sektorach.

Należy wtedy obrócić figurkę Potwora tak, by ukośne linie na planszy Walki były przedłużeniem tych na podstawie figurki Potwora.

**Uwaga!** Po wykonaniu obrotu przez Potwora, nazwy poszczególnych sektorów ustalane są na nowo, w odniesieniu do aktualnego ułożenia figurki.

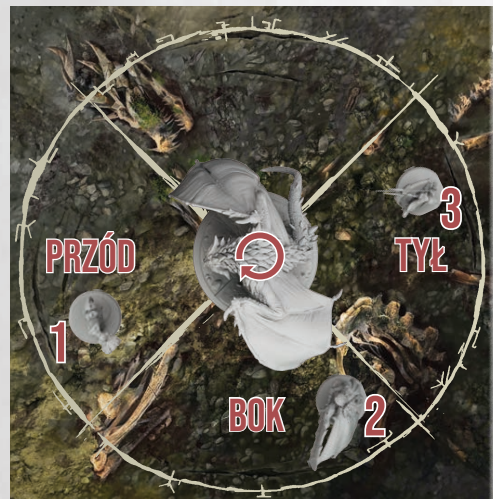
## RUCH I POZYCJA

Podczas Walki Łowcy mogą poruszać się wokół Potwora pomiędzy sąsiadującymi sektorami na planszy Walki (zasady dotyczące *Ruchu* zostały opisane na str. 19). Ponieważ zdolności Łowców jak i Potwora powiązane są z sektorami, zajmowanie odpowiednich pozycji jest kluczowe w uzyskaniu przewagi nad Potworem oraz unikaniu jego Ataków.

Poniżej znajdują się przykłady Ruchu i pozycji na planszy Walki w odniesieniu do orientacji Potwora.



W tym przykładzie Mirah (1) Porusza się z przedniego sektora do sąsiadującego z nim bocznego sektora (2).



W późniejszym etapie rozgrywki Potwór zmienia ułożenie, obracając się w stronę Thorega. Oznacza to, że Thoreg (1) znajduje się w przednim sektorze, Dareon (2) w bocznym, a Mirah (3) w tylnym sektorze.

## ŚRODOWISKO I TEREN

Środowisko naturalne obszaru Walki odzwierciedlają żetony Terenu.

Zasady przygotowywania każdego Scenariusza zawierają informacje o rodzaju, dokładnej liczbie oraz pozycji żetonów Terenu, które należy umieścić na planszy Walki.

Żeton Terenu umieszczany jest w jednym z sektorów na planszy Walki i sprawia, że danym sektorze aktywne są określone efekty. (zasady dotyczące każdego z rodzajów Terenu zostały szczegółowo opisane w sekcji *Zasady dodatkowe* na str. 89).

**Uwaga!** Istnieją również specjalne rodzaje Terenu, które są dodawane na planszę Walki dynamicznie w trakcie Walki (np. Potwór może zionąć Ogniem lub przykryć cały obszar warstwą Pyłu).



Przykłady żetonów Terenu: Cyricae, Baethanis oraz Zarośla.

# PRZYGOTOWANIE PROLOGU

Do przygotowania i rozegrania Scenariusza: *Prolog*, wymagane są wyłącznie przedstawione poniżej komponenty. Wszystkie pozostałe komponenty zostaną wykorzystane w trybie Kampanii i Wyprawy, więc na ten moment nie trzeba wyjmować ich z pudełka.

**Uwaga!** Kompletna lista komponentów znajduje się na stronie 39.

## KOMPONENTY OGÓLNE



plansza Walki



4 żetony Terenu:  
Ogień



1 żeton Terenu:  
Zarośla



1 żeton Terenu:  
Cyricae



1 żeton Terenu:  
Baethanis



znacznik  
Rundy



znacznik  
Punktów Życia



3 żetony  
Aktywacji



znacznik  
Pierwszego Gracza



znacznik  
Wrogiego  
Gracza



4 żetony  
Zagrożenia



8 żetonów  
Zużycia



żeton  
Wrażliwości



żeton  
Ogluszenia



żeton  
Oślepienia



żeton  
Dezorientacji



4 żetony  
Powalenia



talia Wyniszczenia  
(10 kart)



6 żetonów  
Starcia  
(1/3)



3 żetony  
Dodatkowych  
Obrażeń  
(Potwór)



4 żetony  
Nadwyrężenia



25 żetonów  
Licznika



5 żetonów  
Dodatkowych  
Obrażeń +1/+3  
(Broń)



8 żetonów  
Energii



20 żetonów  
Obrażeń  
(1/5)



10 żetonów  
Obrażeń  
(10/50)



plansza i figurka Potwora: Vyraxen

## KOMPONENTY POTWORA: VYRAXEN

Planszę oraz figurkę Potwora Vyraxena można rozpoznać po symbolu Trofeum i nazwie Potwora.

Wybierając karty, wybierzcie tylko wymienione poniżej:

- Karty Postawy I, II i III z symbolem (poziom Agresji) w lewym górnym rogu. Są to dwustronne karty, więc należy użyć strony z odpowiednim symbolem.
- Karty Zachowania z następującymi symbolami Agresji: lub (łącznie 9 kart Zachowania).
- Karty Opresji i Celu na stronie z symbolem Agresji .



3 karty Postawy (I, II, III)



9 kart Zachowania



3 karty Opresji



karta Celu:  
Uderzenie w ogon

## TALIA POCZĄTKOWA I EKWIPUNEK

Na potrzeby *Prologu* każdy Łowca ma własną talię Początkową, składającą się z 24 kart Akcji, powiązanych z konkretną kartą Mistrzostwa.

Talie Początkowe składają się wyłącznie z kart oznaczonych literą „P” w prawym dolnym rogu karty.

**Uwaga!** Pozostałe karty staną się dostępne dla graczy jako Ulepszenia w miarę postępów w Kampanii.

Początkowy Ekwipunek każdego Łowcy w *Prologu* składa się z: Podstawowej Broni Poziomu 1 (gracze wybierają taką, która odpowiada symbolowi klasy ich Łowców), Podstawowej Zbroi oraz Podstawowego Helmu. Każdy Łowca dobiera również kartę Elixiru: *Alemore*.

## WYBIERZ SWOJEGO ŁOWCĘ

Każdy z graczy wybiera postać, która zostanie jego Łowcą. Wybrana w *Prologu* postać będzie prowadzona przez danego gracza do końca całej Kampanii.



Figurka i plansza Łowcy: Dareon



karta Podstawowej Broni: Wielki Miecz



Nieustający Atak (karta Mistrzostwa)



Talia Początkowa Dareona (24 karty Akcji)



1 karta Rany



4 karty Podstawowego Helmu



4 karty Podstawowej Zbroi



4 karty Elixiru Alemore



Figurka i plansza Łowcy: Mirah



karta Podstawowej Broni: Wielki Łuk



Strzał Ostateczny (karta Mistrzostwa)



Talia Początkowa Mirah (24 karty Akcji)



1 karta Rany



Figurka i plansza Łowcy: Thoreg



karta Podstawowej Broni: Młot



Potężne Uderzenie (karta Mistrzostwa)



Talia Początkowa Thorega (24 karty Akcji)



1 karta Rany



Figurka i plansza Łowcy: Ljonar



karta Podstawowej Broni: Miecz i Tarcza



Mistrz Tarczy (karta Mistrzostwa)



Talia Początkowa Ljonara (24 karty Akcji)



1 karta Rany

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Aby przygotować Scenariusz, wykonajcie poniższe kroki.

**Uwaga!** Ilustracja przedstawia przykład przygotowania rozgrywki dla 2 graczy.



1. Umieście **planszę Walki** na środku obszaru gry.
2. Umieście **figurkę Potwora** na planszy Walki tak, aby dolny sektor był sektorem przednim.
3. Umieście **figurki Łowców** w sektorze przednim.
4. Umieście żetony Terenu zgodnie ze wskazaniem na ilustracji: **Zarośla** (4a), **Cyrycae** (4b), **Baethanis** (4c).
5. Umieście **znacznik Rundy** na polu „1” na torze Rundy.
6. Umieście w pobliżu planszy Walki wszystkie **żetony i znaczniki** wskazane na str. 13 (komponenty ogólne).
7. Przygotujcie obszar Potwora zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.
- 7.1 Umieście planszę Potwora w pobliżu planszy Walki, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.
- 7.2 Umieście znacznik Punktów Życia na polu „10” na torze Punktów Życia na planszy Potwora.
- 7.3 Potasujcie karty Zachowania, tworząc z nich talię Zachowania i umieście ją w pobliżu planszy Potwora.
- 7.4 Umieście pod planszą Potwora kartę Postawy I oraz powiązane z nią karty Opresji i Celów. Inne karty Opresji i Celów zostaną wykorzystane w późniejszym etapie rozgrywki.
- 7.5 Potasujcie Podstawowe karty Wyniszczenia, tworząc z nich talię Wyniszczenia i umieście ją w pobliżu planszy Potwora.

5



7



8

9

**8.** Każdy gracz wykonuje poniższe kroki:

- 8.1** Umieść przed sobą swoją planszę Łowcy.
- 8.2** Umieść na odpowiednich polach na twojej planszy Łowcy karty twojego Początkowego Ekwipunku.
- 8.3** Potasuj swoją talię Akcji i umieść ją po lewej stronie twojej planszy Łowcy.
- 8.4** Umieść po prawej stronie twojej planszy Łowcy zakrytą kartę Mistrzostwa powiązaną z swoją talią Akcji (Nieskupioną stroną ku górze).

**9.** Ustalcie który z graczy będzie Wrogim Graczem. Otrzyma on znacznik Wrogiego Gracza.

**10.** Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii Akcji, tworząc w ten sposób swoją początkową rękę kart.

**11.** Dobierzcie 3 wierzchnie karty z talii Zachowania i umieśćcie je zakryte na trzech miejscach na karty Zachowania na planszy Potwora.

Jesteście gotowi na rozpoczęcie rozgrywki.

# JAK GRAĆ

Każdy Scenariusz składa się z 10 Rund, w trakcie których gracze muszą zredukować liczbę Punktów Życia Potwora do 0, aby odnieść zwycięstwo (warunki zwycięstwa i porażki opisano szczegółowo na str. 35).

W tej sekcji szczegółowo wyjaśniono zasady rozgrywania Scenariusza.

Na początku opisana jest struktura Rundy i wszystkie jej kroki. W dalszej części znajdują się szczegółowe informacje o Turach oraz wyjaśnienia dotyczące Zachowania Potwora podczas rozgrywki. Po zapoznaniu się z tymi informacjami, powinniście rozumieć zasady gry oraz być w stanie rozegrać Scenariusz: *Prolog*.

## STRUKTURA RUNDY

Rozgrywka składa się z serii Rund. Każda Runda składa się z szeregu kroków, które należy wykonywać w podanej kolejności.


### KROK 1. WYKORZYSTANIE

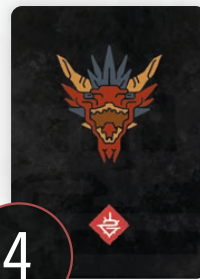
Każdy gracz może **aktywować zdolność Wykorzystania jednej ze swoich kart** (tj. dowolną zdolność, której opis zaczyna się od słowa kluczowego „Wykorzystaj”). Gracze mogą aktywować te zdolności w wybranej przez siebie kolejności.

**Uwaga!** Każdy gracz może aktywować tylko jedną zdolność Wykorzystania na Rundę.

### KROK 2. PRZYGOTOWANIE POTWORA

Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

- Odświeżenie Zachowania** (pomińcie w Rundzie 1):  
Spójrzcie na karty Zachowania będące w grze (znajdujące się na planszy Potwora). Odrzućcie kartę Zachowania o najniższej wartości Odświeżenia i umieśćcie w jej miejsce wierzchnią kartę z talii Zachowania.  
**Uwaga!** Jeśli więcej niż 1 karta Zachowania ma najniższą wartość Odświeżenia, wymieńcie każdą z nich, odrzucając ją i umieszczając w jej miejsce wierzchnią kartę z talii Zachowania.
- Starcie:** Potwór zyskuje **żetony Starcia** o łącznej wartości równej 1  (czyli 1 żeton Starcia o wartości 1 „na gracza”; zob. ramkę *Symbol liczby graczy* obok). Za każdym razem, gdy Potwór otrzymuje żetony Starcia, umieśćcie na planszy Potwora żetony Starcia o wskazanej łącznej wartości.



Wartość Odświeżenia  
(karta Zachowania –  
rewers)

### KROK 3. TURY GRACZY

Na początku tego kroku **gracz ze znacznikiem Wrogiego Gracza zostaje Pierwszym Graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza**.

Gracze rozgrywają swoje Tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza. Gracz, który w danym momencie rozgrywa swoją Turę, jest aktywnym graczem.



Struktura Tury gracza została szczegółowo opisana w sekcji na następnej stronie.

**Uwaga!** Runda nie obejmuje żadnych kroków dotyczących Tury Potwora. W trakcie rozgrywki Potwór w oparciu o swoje karty Zachowania, dynamicznie reaguje na poczynania graczy. System reakcji Potwora został szczegółowo opisany na str. 31.

### KROK 4. KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje Tury, aktywowane są wszystkie efekty: *Na koniec Rundy*. Następnie Runda dobiega końca – przesuniecie znacznik Rundy na torze Rundy. Jeśli właśnie zakończona Runda nie była ostatnią w Scenariuszu, rozpocznijcie kolejną Rundę od kroku 1.

#### SYMBOL LICZBY GRACZY

W grze często pojawia się symbol , który odnosi się do liczby graczy, którzy rozpoczęli dany Scenariusz. Oznaczenie X  równe jest wartości X pomnożonej przez liczbę graczy.

## WYKORZYSTANIE ELIKSIRU

Karty Elikśirów są ważnym zasobem graczy. Zapewniają potężne korzyści na określony czas.


Aktywując zdolność karty Elikśiru, należy zastosować tekst zdolności, poprzedzony słowem kluczowym **Wykorzystaj**, a następnie **usunąć tę kartę z gry** (odkładając ją do pudełka).



Karta Elikśiru: Alemore

## STARCIE I WYZWOLENIE

Gdy po otrzymaniu przez Potwora żetonów Starcia, ich łączna wartość wynosi co najmniej 3 (tj. trzykrotność liczby graczy), wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Każdy gracz natychmiast otrzymuje  (Obrażenia o wartości Obrażeń wskazanej przez aktualną Postawę Potwora, co zostało szczegółowo wyjaśnione na str. 27).
2. Usunięcie z planszy Potwora żetony Starcia tak, by łączna wartość pozostałych żetonów była równa liczbie graczy.



Żetony Starcia

Rozpatrzenie tych kroków nazywane jest **Wyzwoleniem**.

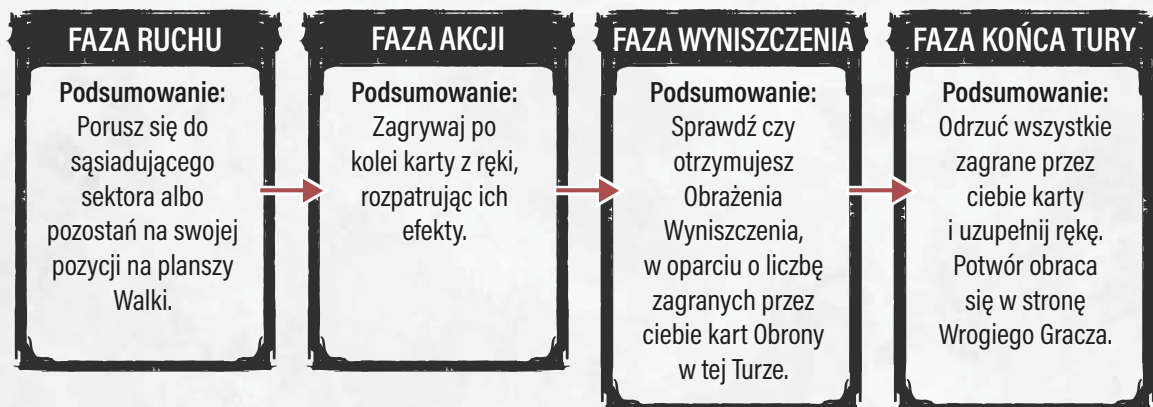
Niektóre Potwory skupiają się na gromadzeniu żetonów Starcia, aby wywoływać efekt Wyzwolenia, inne zaś wydają żetony Starcia na Wzmacnianie swoich efektów kart Zachowania (efekt *Wzmocnienia* został opisany na str. 32).

Kontrolowanie wartości żetonów Starcia gromadzonych przez Potwora, to ważny aspekt rozgrywki. Gracze dysponują różnymi sposobami na redukcję wartości żetonów Starcia dzięki swoim zdolnościom i efektom kart. Kluczowe jest więc odnalezienie równowagi pomiędzy atakowaniem, bronieniem się i redukcją wartości żetonów Starcia.



## STRUKTURA TURU GRACZA

Tura każdego gracza dzieli się na następujące fazy: **faza Ruchu**, **faza Akcji**, **faza Wyniszczenia** oraz **faza Końca Tury**. Rozpatruj je w poniższej kolejności.



### FAZA RUCHU

Podczas fazy Ruchu decydujesz czy chcesz się poruszyć, czy pozostajesz w bieżącym sektorze na planszy Walki.

- **Jeśli się poruszysz:** Zapłać ♠ (1 pkt Energii) i przesun figurkę twojego Łowcy do sektora sąsiadującego z twoim aktualnym sektorem (sektory sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę). Opłacenie kosztu Energii zostało szczegółowo opisane na następnej stronie.  
**Uwaga!** Podczas fazy Ruchu możesz się poruszyć tylko 1 raz.  
**Uwaga!** Musisz zapłacić ♠ za każdy wykonywany ruch, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- **Jeśli się nie poruszasz: Przechodzisz w stan Zagrożenia** – weź żeton Zagrożenia (jeśli jeszcze go nie masz).  
**Uwaga!** Jeśli miałbyś przejść w stan Zagrożenia, ale już się w nim znajdujesz, zachowaj swój żeton Zagrożenia (każdy gracz może posiadać tylko 1 taki żeton) i aktywuj wszystkie efekty wynikające z przejścia w stan Zagrożenia.

### ZAGROŻENIE

Pozostawanie w tym samym sektorze jest niebezpieczne – czyni cię to łatwym celem dla Potwora!

Gdy znajdujesz się w stanie Zagrożenia, ponosisz większe ryzyko otrzymania obrażeń Wyniszczenia (faza Wyniszczenia została szczegółowo opisana na str. 27). Ponadto, niektóre karty Zachowania i Opresji odnoszą się bezpośrednio do stanu Zagrożenia, co sprawia, że gracze w stanie Zagrożenia są podatni na najbardziej dotkliwe efekty.




Żeton Zagrożenia

**Usuwanie stanu Zagrożenia:** Gracze mogą usunąć swój stan Zagrożenia poprzez poruszenie się po planszy Walki. **Gdy się poruszasz, natychmiast odrzuć twój żeton Zagrożenia**, aby wskazać, że nie jesteś już w tym stanie.

## KOSZT ENERGII

Karty Akcji, które masz na ręce, odzwierciedlają zarówno twoje możliwości w Walce, jak i liczbę punktów Energii.

Wiele sytuacji w grze będzie wymagać opłacenia kosztu Energii (typowe przykłady to poruszenie się na planszy Walki lub zagranie karty Akcji z ręki).

Za każdym razem, gdy masz opłacić koszt Energii, musisz wygenerować punkty Energii w liczbie nie mniejszej od tego kosztu. Generowanie punktów Energii polega na odrzucaniu kart z ręki. Każda odrzucona karta generuje 1 punkt Energii za każdy symbol  znajdujący się w lewym dolnym rogu odrzuconej karty.


**Uwaga!** Możesz odrzucić kilka kart w celu wygenerowania wymaganej liczby punktów Energii. Jeśli wygenerujesz więcej punktów Energii, niż potrzebujesz do opłacenia kosztu, nadmiarowe punkty przepadają.

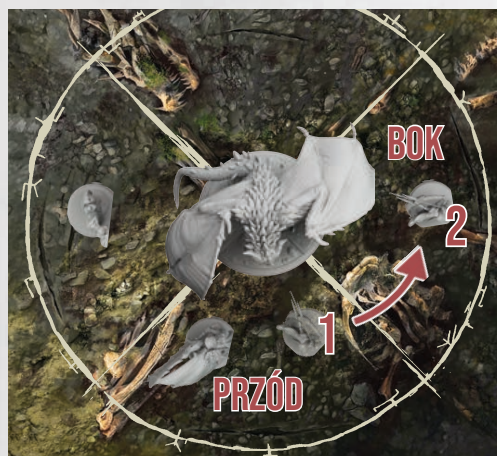
### Przykład kosztu Energii: Zagranie karty

Karta **Żelazmiot** kosztuje 3 punkty Energii. Jeśli chcesz zagrać tę kartę, musisz wygenerować 3 punkty Energii, odrzucając karty ze swojej ręki.



### Przykład kosztu Energii: Poruszenie się

Alicja kontroluje *Mirah* (1). Chce Poruszyć się z sektora przedniego do sąsiadującego z nim sektora bocznego (2). Musi zapłacić 1 punkt Energii – w tym celu odrzuca **Akrobacje** () ze swojej ręki.



## FAZA AKCJI


Podczas fazy Akcji możesz wykonać dowolne z poniższych Akcji w dowolnej kolejności. Każdą Akcją (poza Ocuceniem) możesz wykonać wielokrotnie.


- Zagranie karty Akcji z twojej ręki.
- Aktywowanie zdolności, której opis zaczyna się od słowa kluczowego **Akcja**.
- Ocucenie (tylko 1 raz na Turę).

## ZAGRYWANIE KART AKCJI

Podczas fazy Akcji **możesz zagrać ze swojej ręki maksymalnie 5 kart Akcji**, rozpatrując je pojedynczo. Każdą zagraną kartę Akcji umieszczaj po prawej stronie poprzednio zagraną przez siebie karty. Rząd zagrzanych przez siebie kart od lewej do prawej nazywany jest twoją **sekwencją**.


Kolejność zagrzanych przez siebie kart w twojej sekwencji ma duże znaczenie dla wielu efektów w grze (np. aktywowanie zdolności, reakcje Potwora i inne).


 Aby zagrać kartę Akcji z ręki, najpierw musisz opłacić koszt Energii (zostało to opisane na str. 20). Gdy zagrywasz kartę w twojej sekwencji, **rozpatrz tekst zdolności karty, a następnie jej konkretny efekt, zależny od koloru tej karty:**

 **Atak (Czerwony):** Zadaj Potworowi **Obrażenia równe twoim Obrażeniom Broni** (Obrażenia i Rany zostały szczegółowo opisane na str. 23).

**Uwaga! Karty Ataku możesz zagrać tylko wtedy, jeśli znajdujesz się w jednym z sektorów po odsłoniętej stronie Potwora.**


Odsłonięte strony wskazane są na schemacie Wrażliwości na aktualnej karcie Postawy Potwora (jak rozpoznać odsłoniętą stronę opisano na następnej stronie).

 **Manewr (Niebieski):** Usuń z planszy Potwora żeton **Starcia o wartości 1**.

 **Unik (Zielony) i Parowanie (Żółty):** Te karty nie mają dodatkowego efektu, który należy rozpatrzyć podczas zagrywania ich w sekwencji. Po zagranie takiej karty po prostu rozpatrz efekt jej zdolności.

**Uwaga! Liczba kart Defensywnych, zagrzanych przez siebie w sekwencji jest ważna, ponieważ wpływa na możliwość uniknięcia Obrażeń zadawanych w fazie Wyniszczenia (faza Wyniszczenia została szczegółowo opisana na str. 27).**

## KARTY WROGOŚCI

W prawym górnym rogu kart Akcji znajduje się symbol Wrogości () Karty z czerwonym symbolem Wrogości nazywane są **kartami Wrogości**.

**Gdy zagrywasz kartę Wrogości w swojej sekwencji, natychmiast weź znacznik Wrogiego Gracza.** Oznacza to, że przyciągnąłeś uwagę Potwora (na koniec twojej Tury obróci się w twoją stronę, zgodnie z opisem na str. 30).



*Symbole Wrogości*

## ODSŁONIĘTE STRONY

Na kartach Postawy znajduje się schemat Wrażliwości, wskazujący każdą stronę Potwora (zorientowany wg przedniego sektora znajdującego się na dole). Schemat ten wskazuje, które strony Potwora są **odsłonięte (czerwone)**, a które są **chronione (czarne)**. Schemat Wrażliwości jest ważny, ponieważ definiuje czy gracz znajdujący się w danym sektorze może zagrać karty Ataku.



Schemat Wrażliwości

Poniżej przedstawiono 2 przykłady sytuacji występujących podczas rozgrywki, które pomogą graczom zrozumieć, jak poprawnie rozpoznawać odsłonięte/chronione strony.



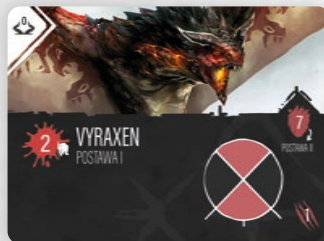
Przykład 1: plansza Walki

**Strona odsłonięta: Przykład 1**  
Schemat Wrażliwości na karcie Postawy wskazuje, że sektor przedni i tylny to strony odsłonięte. *Dareon* (1) oraz *Mirah* (2) znajdują się po obu odsłoniętych stronach.



Przykład 2: plansza Walki

**Strona odsłonięta: Przykład 2**  
Potwór jest zwrócony w kierunku sektora *Ljonara* (3). Schemat Wrażliwości wskazuje, że odsłonięte strony Potwora znajdują się w sektorach przednim i tylnym. Oznacza to, że tylko *Ljonar* (3) i *Thoreg* (4) znajdują się w sektorach po odsłoniętej stronie Potwora.



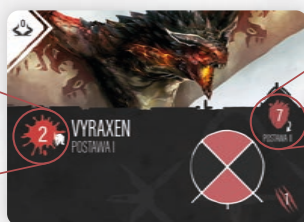
## OBRAŻENIA I RANY

Gdy zadajesz Potworowi Obrażenia, umieść na aktualnej karcie Postawy żetony Obrażeń o łącznej wartości równej zadawanym Obrażeniom. Jeśli łączna wartość żetonów Obrażeń znajdujących się aktualnie na karcie Postawy jest równa lub wyższa od wartości Wytrzymałości Potwora na aktualnej karcie Postawy, wykonaj poniższe kroki, aby **zadać Rany**:

1. Zmniejsz liczbę Punktów Życia Potwora o 1.
2. Usuń z karty Postawy żetony Obrażeń o łącznej wartości równej Wartości Wytrzymałości Potwora.

### Przykład wartości Wytrzymałości:

W tym przykładzie wartość Wytrzymałości jest równa dwukrotności liczby graczy.



**Wartość Rozwoju:**  
W tym przykładzie wynosi ona 7.

W miarę zadawania Ran, Potwór będzie stawał się coraz bardziej niebezpieczny.

**Gdy wartość Punktów Życia Potwora osiągnie wartość Rozwoju, wskazaną na aktualnej karcie Postawy, aktualna Postawa zostanie zakończona, a Potwór awansuje na kolejną Postawę:**

1. Usuń aktualną kartę Postawy z gry.
2. Odkryj kolejną kartę Postawy, zachowując odpowiednią kolejność (I, II i III).
3. Usuń wszystkie karty Opresji i Celu powiązane z zakończoną Postawą i odkryj takie karty powiązane z nową Postawą.

**Uwaga!** Nawet jeśli zadawane Obrażenia mogłyby zadać więcej Ran, zadawaj je pojedynczo, ponieważ zmniejszenie wartości Punktów Życia Potwora może doprowadzić do zmiany jego Postawy, a co za tym idzie – do zmiany wartości Wytrzymałości (zob. przykład poniżej).

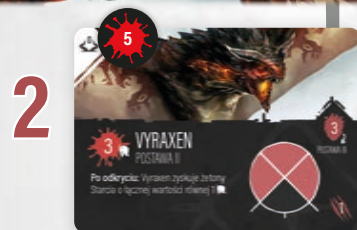
### Obrażenia i Rany: Przykład

Ten przykład przedstawia rozgrywkę dwuosobową przeciwko Vyraxenowi, aktualnie w Postawie I i z 9 Punktami Życia.

1. Załóżmy, że Alicja zadaje w pojedynczym Ataku 13 Obrażeń Vyraxenowi. Umieszcza na karcie Postawy żetony Obrażeń o łącznej wartości 13, co wystarcza do zadania Rany (wartość Wytrzymałości wynosi 2 na gracza, czyli 4). Alicja zmniejsza Punkty Życia Potwora o 1, a następnie usuwa z karty Postawy żetony Obrażeń o łącznej wartości 4. Po tym na karcie Postawy wciąż znajdują się żetony Obrażeń o łącznej wartości 9, co wystarcza na zadanie kolejnej Rany. Alicja zmniejsza Punkty Życia Potwora do 7 i usuwa z karty Postawy kolejne żetony Obrażeń o łącznej wartości 4.

2. W tym momencie na karcie Postawy wciąż znajdują się żetony Obrażeń o łącznej wartości 5. Jednak ponieważ została osiągnięta wartość Rozwoju, Potwór przechodzi w Postawę II. Choć wszystkie żetony Obrażeń z Postawy I pozostają na Postawie II, to wartość Wytrzymałości wynosi teraz 6 (po 3 na gracza). Oznacza to, że pozostałe Obrażenia nie wystarczą na zadanie trzeciej Rany.

Podsumowując: Łącznie 13 Obrażeń wystarczyło na zadanie 2 Ran i pozostało 5 Obrażeń.



## SEKWENCJA I AKTYWOWANE ZDOLNOŚCI



Zagranie karty w twojej sekwencji **może aktywować zdolności innych kart, które masz w grze** (np. karty Ekwipunku, Mistrzostwa lub inne karty w sekwencji).





Gdy tak się dzieje, to **gracz decyduje o kolejności rozpatrywania zdolności tych kart** (tj. rozpatrz w dowolnej kolejności opis zdolności zagrywanej karty oraz zdolności każdej innej aktywowanej karty).

**Uwaga! Musisz rozpatrzyć wszystkie efekty gry związane z daną kartą** (w tym aktywowane zdolności i reakcje Potwora, które zostały opisane na str. 31), **zanim zagrasz kolejną kartę w swojej sekwencji**.

Poniżej znajdują się 2 przykłady pokazujące, dlaczego kolejność kart w sekwencji może być kluczowa w kontekście przygotowywania potężnych kombinacji. Pozwalają również graczowi lepiej poznać najpowszechniejsze symbole aktywacji występujące w opisach zdolności (wszystkie symbole aktywacji wymieniono i szczegółowo opisano w *Glosariuszu* na str. 103).

### Sekwencja: Przykład 1

1. Jako pierwszą w sekwencji Alicja zagrywa Reaktywną Ochronę. Jest to karta Parowania, która zawiera opis zdolności, ale nie ma żadnych innych efektów. Symbol aktywacji  widoczny przed opisem zdolności na karcie oznacza, że zdolność zostanie aktywowana, jeśli Alicja zagra kartę Ataku () jako kolejną kartę w jej sekwencji.

2. Następnie Alicja zagrywa Smocze Uderzenie. Jest to karta Wrogości () dlatego Alicja bierze znacznik Wrogiego Gracza. Zagrywając kartę Ataku () Alicja aktywuje zdolności Reaktywnej Ochrony oraz Aureańskiego Ostrza (czyli karty Broni, której aktualnie używa). Smocze Uderzenie również ma zdolność: Symbol aktywacji  oznacza, że zdolność aktywuje się, gdy karta ta zostanie zagrana jako kolejna karta po karcie Parowania () w sekwencji. Alicja wybiera kolejność rozpatrywania 3 zdolności. Odrzuca wierzchnią kartę z talii Wyniszczenia (zdolność Aureańskiego Ostrza), a następnie dobiera 2 karty (1 za zdolność Smoczego Uderzenia i 1 za zdolność Reaktywnej Ochrony). Na koniec Smocze Uderzenie, ponieważ jest kartą Ataku, zadaje Obrażenia równe Obrażeniom Broni Alicji, czyli w tym przypadku 4 Obrażenia.

**Uwaga!** Słowo kluczowe „Asysta” nie wywołuje żadnego efektu, gdy karta z tym słowem kluczowym zagrywana jest w twojej sekwencji (więcej szczegółów znajduje się poniżej).



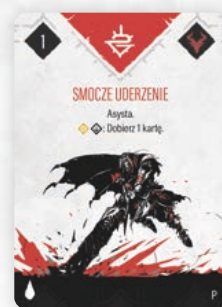
## ASYSTA

Asysta to słowo kluczowe, które często pojawia się na kartach Akcji.

Podczas fazy Akcji innego gracza, przed albo po wykonaniu przez niego Akcji, możesz zapewnić mu Asystę, **odrzucając z twojej ręki kartę ze słowem kluczowym Asysta**. Jeśli to zrobisz, aktywny gracz **natychmiast dobiera 1 kartę**.

Każdy gracz może udzielić Asysty tylko 1 raz na Turę (tj. aktywny gracz może otrzymać maksymalnie po jednej Asysty od każdego innego gracza).

**Uwaga!** Wszystkie słowa kluczowe występujące w opisach zdolności kart zostały szczegółowo omówione w *Glosariuszu* na str. 106.



Słowo kluczowe Asysta

## Sekwencja: Przykład 2

1. Bartek zagrywa Młynek i bierze znacznik Wrogiego Gracza. Zdolność karty zostanie aktywowana, jeśli następnymi kartami zagranymi przez Bartka w sekwencji będą karty Manewru i Ataku w podanej kolejności (♠♦). Po zagraniu karty Manewru Bartek usuwa żeton Starcia o wartości 1 z planszy Potwora.



2. Następnie Bartek zagrywa Szarżę. Rozpatruje zdolność tej karty, wybierając gracza, który dobiera 1 kartę, a następnie usuwa żeton Starcia o wartości 1.

3. Na koniec Bartek zagrywa Uderzenie z Rozpędu, aktywując zdolności Młynka oraz Rycerskiego Młota (swojej karty Mistrzostwa). Zaczyna od umieszczenia żetonu Licznika na karcie Rycerskiego Młota zgodnie z odpowiednią zdolnością karty. Następnie rozpatruje zdolności Uderzenia z Rozpędu i Młynka – każda z tych kart zwiększa wartość Obrażeń Ataku. Bartek dodaje te premie do wartości Obrażeń Broni i sumę tych Obrażeń zadaje Potworowi.

**Uwaga!** Występujące w opisach zdolności symbole klas (♠ / ♣ / ♠ / ♣) odnoszą się do twojego **Poziomu Broni**. Na przykład jeśli kontrolujesz *Thorega* i otrzymasz polecenie zwiększenia zadawanych Obrażeń o 3 ♠, dodaj Obrażenia równe trzykrotności Poziomu twojej Broni.

## SKUPIENIE MISTRZOSTWA

Aby odwrócić kartę Mistrzostwa na Skupioną stronę, musisz zebrać żetony Licznika o łącznej wartości równej **wartości Skupienia** karty. Możesz umieszczać żetony Licznika na twojej karcie Mistrzostwa poprzez aktywowanie jej **zdolności Skupienia**.

Po zebraniu żetonów Licznika o wartości odpowiadającej wartości Skupienia, odrzuć wszystkie żetony Licznika i odwróć kartę na Skupioną stronę tak, aby **zdolność Mistrzostwa** była widoczna i odblokowana.

**Uwaga!** Gdy twoja zdolność Mistrzostwa zostanie odblokowana, pozostaje w takim stanie do końca rozgrywki.

### Skupienie Mistrzostwa: Przykład

Zdolność Skupienia Rycerskiego Młota polega na umieszczeniu żetonu Licznika o wartości 1 na karcie Mistrzostwa, gdy zagrasz w twojej sekwencji karty Manewru i Ataku w podanej kolejności (♠♦).

Gdy na karcie zostanie umieszczony kolejny taki żeton, karta osiągnie wartość Skupienia (2) i gracz natychmiast odwraca Rycerski Młot na jego stronę Skupioną, co odblokowuje zdolność Mistrzostwa.



## WARUNKI AKTYWACJI

Niektóre zdolności kart zostają aktywowane, gdy zostaną spełnione ich warunki aktywacji. Warunki aktywacji to określone zdarzenia lub sytuacje w grze, które muszą wystąpić, aby dana zdolność została aktywowana. Warunek aktywacji można rozpoznać po:

- Pogrubionym tekście na początku opisu zdolności (zwykle są to słowa „Gdy” lub „Po”).
- Pogrubionym aktywującym słowie kluczowym.
- Symbolu aktywacji.

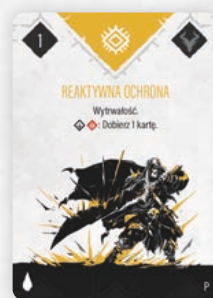
Wszystkie słowa kluczowe i symbole zostały szczegółowo opisane w *Glosariuszu* na str. 103. Poniżej przedstawiono kilka przykładów warunków aktywacji zdolności kart Akcji.



Przykład pogrubionego tekstu rozpoczynającego opis zdolności



Przykład aktywującego słowa kluczowego (Otwarcie)



Przykład symbolu aktywacji (♠♠)

**Uwaga!** Niektóre zdolności są aktywowane poza turą, jeśli zostaną spełnione ich warunki (np. zdolność Ognia Zaporowego, którą dysponuje *Mirah*). W takiej sytuacji należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w opisie zdolności danej karty.

## AKCJA OCUCENIA

Ocucenie to Akcja, która pozwala ci pomóc innym graczom szybciej zregenerować się po Powaleniu (Powalenie zostało szczegółowo opisane na str. 29). Ocucenie Powalonego gracza pomaga mu wrócić do Walki.

Raz na Turę, podczas fazy Akcji, możesz zapłacić ♠♠ (2 punkty Energii), aby Ocucić Powalonego gracza, który znajduje się w twoim sektorze. Jeśli to zrobisz, **odwróć żeton Powalenia tego gracza na jego czarno-białą stronę**. Jeśli żeton Powalenia znajduje się już na tej stronie, zamiast tego odrzuć ten żeton, a **Ocuczony gracz wykonuje Akcję Powstania** (zostało to szczegółowo opisane na str. 29).

## KONIEC FAZY AKCJI

Jeśli nie chcesz lub nie możesz wykonać więcej Akcji, twoja faza Akcji się kończy.

Na koniec twojej fazy Akcji, jeśli **pozostały ci co najmniej 2 karty na ręce**, zyskujesz 1 żeton Energii. Umieść go na twojej planszy Łowcy.

Żetony Energii mogą być używane do opłacania kosztu Energii: gdy opłacasz koszt Energii, **możesz odrzucić 1 żeton Energii, aby wygenerować 1 punkt Energii**.

**Uwaga!** Możesz posiadać tylko 1 żeton Energii, chyba że zdolności kart wyraźnie wskazują inaczej.



Żeton Energii

## FAZA WYNISZCZENIA

Im bardziej agresywnie grasz, tym większe prawdopodobieństwo, że otrzymasz Obrażenia Wyniszczenia.

Podczas fazy Wyniszczenia aktywny gracz musi przeprowadzić **Próbkę Wyniszczenia**.

Aby przeprowadzić Próbę Wyniszczenia, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:


1. Odkryj wierzchnią kartę z talii Wyniszczenia.
2. Otrzymujesz Obrażenia Wyniszczenia, chyba że w twojej sekwencji masz karty defensywne (♦ lub ♠) w liczbie równej lub wyższej od wartości Wyniszczenia na odkrytej karcie.  
**Obrażenia Wyniszczenia** oznaczone są symbolem ⚡ (wartość Obrażeń Potwora, wskazana na aktualnej karcie Postawy).
3. Odrzuć odkrytą kartę Wyniszczenia.

Wartość  
Wyniszczenia



Karta Wyniszczenia

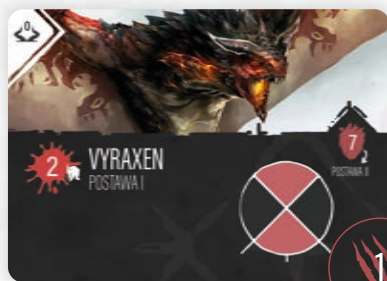
**Uwaga!** Jeśli masz odkryć wierzchnią kartę talii Wyniszczenia, a talia ta jest pusta, potasuj jej stos kart odrzuconych, tworząc nową talię, a następnie odkryj kartę.

 **Jeśli jesteś w stanie Zagrożenia**, musisz odkryć 2 wierzchnie karty Wyniszczenia, zamiast 1 i użyć tej wartości Wyniszczenia spośród nich, w konsekwencji której trudniej będzie ci uniknąć Obrażeń Wyniszczenia.

## WARTOŚĆ OBRAŻEŃ POTWORA

Wartość Obrażeń zadawanych przez Potwora zależy od jego aktualnej Postawy, dlatego będzie ona różna na różnych etapach rozgrywki.





**Gdy jakiś efekt stanowi, że gracz otrzymuje** ⚡, ten gracz otrzymuje Obrażenia w liczbie Obrażeń Potwora, wskazanej w prawym dolnym rogu aktualnej karty Postawy (otrzymywanie Obrażeń zostało szczegółowo omówione na str. 29).



Wartość  
Obrażeń  
Potwora

Karta Postawy

### Próba Wyniszczenia: Przykład 1

Alicja ma w swojej sekwencji    (zgodnie ze wskazaniem poniżej). Odkrywa kartę Wyniszczenia na której znajduje się 1 . Ponieważ ma 1 kartę defensywną w swojej sekwencji, udaje jej się uniknąć Obrażeń Wyniszczenia.



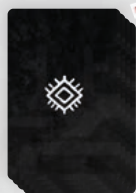
Talia Wyniszczenia



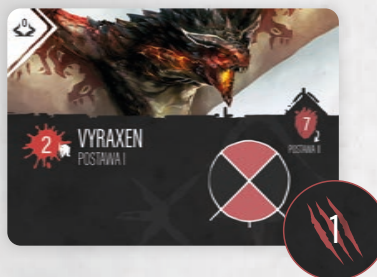
Sekwencja Alicji

### Próba Wyniszczenia: Przykład 2

Bartek jest w stanie Zagrożenia, więc odkrywa 2 karty z talii Wyniszczenia, zamiast 1. Musi użyć karty o wyższej wartości Wyniszczenia - w tym przypadku: 2. Ponieważ Bartek ma w swojej sekwencji tylko 1 kartę defensywną, otrzymuje 1 Obrażenie (tyle wynosi wartość Obrażeń Potwora na aktualnej karcie Postawy).



Talia Wyniszczenia



żeton Zagrożenia



Sekwencja Bartka

Bartek  
otrzymuje  
1 Obrażenie



## OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ I POWALENIE

Za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia, umieść na twojej planszy Łowcy żetony Obrażeń o łącznej wartości otrzymanych obrażeń. **Gdy łączna wartość otrzymanych obrażeń osiągnie albo przekroczy wartość twoich Punktów Życia** (tj. sumę Punktów Życia twojej Zbroi i Hełmu), **zostajesz Powalony**.

Gdy zostajesz Powalony, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Jeśli jesteś aktywnym graczem, twoja Tura kończy się natychmiast (pomiń pozostałe kroki Tury).
2. Usuń z twojej planszy Łowcy wszystkie żetony Obrażeń oraz wszystkie inne żetony.  
**Uwaga!** Jeśli masz znacznik Wrogiego Gracza, przekaz go Pierwszemu Graczowi (jeśli ten gracz również jest Powalony, zamiast tego przekaz znacznik następnemu graczowi w kolejności).
3. Odrzuć wszystkie karty z twojej ręki oraz wszystkie karty z twojej sekwencji.
4. Dodaj **kartę Rany** do twojego stosu kart odrzuconych, a następnie wtasuj go do twojej talii.
5. Wybierz swoją kartę Zbroi albo Hełmu, która nie jest jeszcze Zużyta i umieść na niej **żeton Zużycia** (działanie żetonów Zużycia zostało szczegółowo opisane na str. 30).
6. **Przewróć figurkę twojego Łowcy** na planszy Walki, aby wskazać, że ten Łowca jest Powalony.
7. **Weź żeton Powalenia** i umieść go na twojej planszy Łowcy (czarno-czerwona strona ku górze).
8. Obróć Potwora w stronę Wrogiego Gracza.

Gdy jesteś Powalony, nie możesz być celem żadnej zdolności karty ani efektu gry (poza Ocuceniem).

**Gdy ma nastąpić twoja Tura, a jesteś Powalony, odwróć żeton Powalenia na stronę czarno-białą ku górze.**

Następnie Tura przechodzi do kolejnego gracza. **Jeśli twój żeton Powalenia już znajduje się na stronie czarno-białej, wykonaj Akcję Powstania**, wykonując poniższe kroki:

1. Odrzuć twój żeton Powalenia.
2. Dobierz karty do twojego limitu kart na ręce.
3. Postaw figurkę twojego Łowcy na planszy Walki, aby wskazać, że nie jest już Powalony.
4. Zakończ swoją Turę (Tura przechodzi do kolejnego gracza).

**Uwaga!** Inni gracze mogą pomóc Powalonemu graczowi szybciej Powstać, wykonując w swojej turze **Akcję Ocucenia**, która została szczegółowo opisana na str. 26.

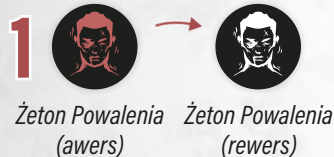
### Powalenie i Powstanie: Przykład

W pewnym momencie gry Bartek zostaje Powalony. Bierze żeton Powalenia i umieszcza go na swojej planszy Łowcy (czarno-czerwona strona ku górze).

1. Na początku swojej następnej Tury Bartek odwraca żeton Powalenia na stronę czarno-białą, a następnie Tura przechodzi do kolejnego gracza.

2. Na początku swojej następnej Tury Bartek odrzuca swój żeton Powalenia i wykonuje Akcję Powstania: stawia figurkę swojego Łowcy na planszy Walki i dobiera karty na rękę do swojego limitu.

Podsumowując: pozbycie się Powalenia i powrót do Walki zajęło Bartkowi 2 Tury.



## ŻETONY ZUŻYCIA

Żetony Zużycia kładzie się na kartach Zbroi i Hełmu, aby wskazać, że dany Ekwipunek jest zużyty. Punkty Życia Zużytego ekwipunku nie wliczają się do wartości Punktów Życia gracza.

Jeśli zarówno karta Zbroi, jak i karta Hełmu danego gracza zostaną Zużyte, gracz ten zostaje wyeliminowany z gry do czasu zakończenia Scenariusza (żeton Powalenia danego gracza leży przed nim zwrócony czarno-czerwona stroną ku górze).



Żeton Zużycia

## KARTY RAN

Karty Ran to specjalne karty dodawane do talii gracza w wyniku Powalenia. Zajmują miejsce w talii, zmniejszając jej skuteczność, i odzwierciedlają poważne rany odniesione przez Łowcę gracza.

Każdy gracz ma własny zapas 2 kart Rany (może rozpoznać, które karty należą do niego, sprawdzając symbol klasy Łowcy na rewersach kart).



Karta Rany

## FAZA KOŃCA TURU

Po zakończeniu swojej Tury wykonaj poniższe kroki:

- 1. Odrzuć swoją sekwencję:** Odrzuć wszystkie karty z twojej sekwencji w kolejności ich zagrywania (ostatnia karta z sekwencji będzie wierzchnią kartą na twoim stosie kart odrzuconych).
- 2. Uzupełnij rękę:** Dobieraj karty z twojej talii do momentu, aż osiągniesz swój limit kart na ręce (domyślnie wynosi 5). Jeśli twoja talia stanie się w ten sposób pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię i dobierz pozostałe karty. **Uwaga!** Jeśli przed uzupełnieniem twojej ręki masz na niej więcej kart, niż wynosi twój limit, musisz odrzucić nadmiarowe karty.
- 3. Obrócenie potwora:** Obróć Potwora w stronę Wrogię Gracza.

Swoją Turę wykonuje kolejny gracz. **Gdy każdy gracz wykonał swoją Turę, Runda się kończy.**

## OBRAŻENIA ZMĘCZENIA

Gdy twoja talia stanie się pusta (tj. dobierzesz lub odrzucisz ostatnią kartę z twojej talii), otrzymujesz Obrażenia równe Poziomowi twojej Broni. Te Obrażenia nazywane są **Obrażeniami Zmęczenia**.

Następnie przetasuj swój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię.

## SYSTEM REAKCJI POTWORA

Gra opiera się na dynamicznym systemie reakcji, w którym karty Zachowania Potwora są aktywowane w odpowiedzi na określone zdarzenia i Akcje graczy.

W grze zawsze są 3 karty Zachowania, umieszczone na 3 miejscach na karty Zachowania na planszy Potwora.

Na rewersie każdej takiej karty znajduje się symbol reakcji, odpowiadający konkretnemu warunkowi aktywacji.



Poniżej przedstawiono symbole reakcji oraz powiązane z nimi warunki aktywacji, z którymi należy się zapoznać, aby móc rozegrać *Prolog*.

**Uwaga!** Kompletna lista wszystkich występujących w grze symboli reakcji znajduje się na str. 93.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Ataku w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Manewru w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Parowania w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Uniku w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Na koniec Rundy.



**Aktywacja:** Gdy gracz przechodzi w stan Zagrożenia.

**Uwaga!** Jeśli gracz jest już w stanie Zagrożenia, reakcja wciąż zostanie aktywowana.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją Turę w przednim sektorze.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją Turę w bocznym sektorze.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją Turę w tylnym sektorze.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpatruje inną kartę Zachowania będącą w grze (zob. krok *Szału* w sekcji *Rozpatrywania kart Zachowania* na następnej stronie).

**Uwaga!** Karty Zachowania z tym symbolem reakcji nazywane są **kartami Szału**.



## ROZPATRYWANIE KART ZACHOWANIA

Gdy karta Zachowania będąca w grze zostaje aktywowana, odkryj tę kartę (odwróć awerssem ku górze) i rozpatrz ją, wykonując poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Reakcja:** Zastosuj efekt karty, rozpatrując jej **opis zdolności Podstawowej** oraz jej **efekt Wzmocnienia** (jeśli występuje i dotyczy).
2. **Szał:** Aktywuj wszystkie karty Szалу, które są w grze (karty Szалу zostały szczegółowo omówione na następnej stronie).
3. **Odrzucenie i uzupełnienie:** Odrzuć kartę Zachowania, a następnie umieść na pustym miejscu wierzchnią kartę z talii kart Zachowania.

**Uwaga!** Jeśli dowolny efekt zdarzenia lub zdolności karty wywoła aktywację karty Zachowania będącej w grze, najpierw w pełni rozpatrz to zdarzenie lub zdolność karty, zanim odkryjesz aktywowaną kartę Zachowania.



### Rozpatrzenie karty Zachowania: Przykład

1. Alicja zagrywa w swojej sekwencji kartę Manewru i rozpatruje wszystkie powiązane z nią efekty (w tym wszystkie aktywowane zdolności swoich kart w grze).
2. Zagrywając  $\heartsuit$ , Alicja aktywuje kartę Zachowania znajdującą się najbardziej z lewej strony na planszy Potwora.
3. Alicja odkrywa aktywowaną kartę Zachowania i wykonuje krok Reakcji, rozpatrując opis zdolności karty oraz efekt Wzmocnienia.
4. Ponieważ aktualnie w grze nie ma kart Szалу (kart Zachowania z symbolem  $\heartsuit$ ), podczas kroku Szalu nic się nie dzieje.
5. Alicja odrzuca aktywowaną kartę Zachowania, a następnie w jej miejsce umieszcza wierzchnią kartę z talii kart Zachowania.

## EFEKT WZMOCNIENIA

W dolnej części niektórych kart Zachowania znajduje się efekt Wzmocnienia. Jest to dodatkowa zdolność, która jest rozpatrywana podczas kroku Reakcji.

Aby rozpatrzeć efekt Wzmocnienia, usuń z planszy Potwora żetony Starcia o łącznej wartości równej kosztowi tego Wzmocnienia ( $\heartsuit$ ), a następnie rozpatrz ten efekt Wzmocnienia.




Rozpatrz efekt Wzmocnienia tylko wtedy, gdy na planszy Potwora znajdują się znaczki Starcia o wartości pozwalającej na opłacenie kosztu tego Wzmocnienia. Jeśli Potwór dysponuje żetonami o odpowiedniej wartości, odrzuć żetony Starcia o wymaganej wartości, niezależnie od rezultatu efektu Wzmocnienia.



*Efekt Wzmocnienia*

## KARTY SZAŁU

Karty Zachowania z symbolem reakcji  zwane są **kartami Szału**.


Karty Szału są aktywowane i odkrywane podczas kroku Szału w trakcie Rozpatrywania innej karty Zachowania w grze, co nazywane jest Zachowaniem aktywującym.


Gdy karta Szału jest aktywowana, wykonaj poniższe kroki zasad specjalnych:

- Aktywowana karta Szału musi zostać odkryta i rozpatrzona natychmiast: Odkryj kartę i zastosuj jej efekty, rozpatrując jej opis zdolności podstawowej oraz efekt Wzmocnienia.
- Aktywowana karta Szału jest odrzucana (a miejsce na kartę Zachowania jest uzupełniane) podczas kroku Odrzucenia i uzupełnienia w trakcie rozpatrywania tej karty.

**Uwaga!** Jeśli więcej kart Szału jest aktywowanych jednocześnie, odkrywaj i rozpatruj je pojedynczo, jedną po drugiej, w dowolnej kolejności. Następnie odrzuć wszystkie aktywowane karty Szału (i uzupełnij ich miejsce nowymi kartami z talii kart Zachowania) wraz z aktywującą kartą Zachowania podczas ostatniego kroku rozpatrywania tej karty.

### Szał: Przykład

1. Po zagranii  w swojej sekwencji i rozpatrzeniu wszystkich powiązanych z kartą efektów, Bartek aktywuje kartę Zachowania na miejscu najbardziej z lewej.
2. Bartek odkrywa aktywowaną kartę Zachowania i wykonuje krok Reakcji, rozpatrując opis zdolności karty i jej efekt Wzmocnienia.
3. Bartek rozpatruje krok Szału, aktywując kartę Szału w grze.  
Bartek natychmiast odkrywa aktywowaną kartę Szału i rozpatruje jej opis zdolności podstawowej oraz efekt Wzmocnienia.

Na koniec Bartek odrzuca zarówno  jak i aktywowaną kartę Szału, a następnie na ich miejscach umieszcza 2 wierzchnie karty z talii kart Zachowania.



## ESKALACJA

Gdy talia kart Zachowania staje się pusta (tj. ostatnia karta Zachowania z talii wejdzie do gry lub zostanie odrzucona w wyniku jakiegoś efektu), natychmiast przetasuj stos kart odrzuconych tej talii, tworząc w ten sposób nową talię kart Zachowania.

Gdy do tego dojdzie, **Potwór otrzymuje żeton Starcia o wartości 1**. Zyskanie w ten sposób żetonu Starcia nazywane jest **Eskalacją**.

## ROZPATRYWANIE WIELU KART ZACHOWANIA

Gdy aktywowanych zostanie kilka kart Zachowania w grze, odkrywaj i rozpatruj je pojedynczo, jedną po drugiej, w dowolnej kolejności.

Możesz użyć żetonów Aktywacji, aby oznaczać karty Zachowania, które zostały aktywowane. W tym celu po prostu umieść na aktywowanej karcie Zachowania żeton Aktywacji i odrzuć go po odkryciu danej karty. Ta metoda pomaga kontrolować, które karty zostały aktywowane oraz pamiętać o tym fakcie, gdy od momentu aktywacji do rozpatrzenia danej karty wystąpią inne efekty.



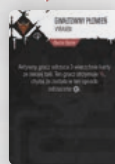
Żeton Aktywacji

### Rozpatrywanie wielu kart Zachowania: Przykład

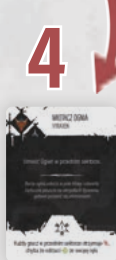
**1.** Po zagranie karty Ataku w swojej sekwencji i rozpatrzeniu wszystkich powiązanych z tą kartą efektów, Czarek aktywuje obie karty Zachowania w grze, na których widoczny jest symbol reakcji. Aby pamiętać, które karty Zachowania mają zostać odkryte, Czarek umieszcza na każdej z nich żeton Aktywacji.

**2.** Czarek odkrywa i rozpatruje aktywowane karty Zachowania jedną po drugiej. Decyduje się rozpocząć od karty Zachowania po lewej stronie. Usuwa z niej żeton Aktywacji, odkrywa ją i rozpatruje jej efekt.

Ponieważ w grze nie ma żadnych kart Szału, Czarek odrzuca kartę Zachowania i uzupełnia jej miejsce nową kartą z talii kart Zachowania.



**2**



**4**



**3**

Nowa karta Zachowania, która weszła do gry, to karta Szału (na miejscu najbardziej z lewej).

**3.** Czarek odkrywa i rozpatruje kolejną aktywowaną kartę Zachowania, rozpatruje wszystkie jej efekty i odrzuca żeton Aktywacji.

**4.** Podczas kroku Szału Czarek aktywuje kartę Szału będącą w grze. Natychmiast ją odkrywa i rozpatruje jej efekty.

Na koniec Czarek odrzuca wszystkie aktywowane karty, zarówno Zachowania, jak i Szału, uzupełniając ich miejsca 2 nowymi kartami z wierzchu talii kart Zachowania.

## KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA KART

Może się zdarzyć, że w tym samym momencie zostaną aktywowane zdolności kilku kart. W takiej sytuacji, o ile opis karty nie stanowi inaczej, karty należy rozpatrywać we wskazanej poniżej kolejności priorytetu, od lewej do prawej:



Gdy aktywowanych zostanie kilka kart o tym samym priorytecie (np. 2 karty Opresji lub karta Akcji i karta Ekwipunku), o kolejności rozpatrywania tych kart decyduje gracz.

Oznacza to, że gracz może jak najlepiej wykorzystać swoje kombinacje i synergie, wybierając kolejność rozpatrywania wszelkich efektów działających w tym samym czasie.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Każdy Scenariusz może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów: zwycięstwem albo porażką.

**Zwycięstwo:** Gracze odnoszą zwycięstwo w Scenariuszu, jeśli zredukują Punkty Życia Potwora do 0.

**Uwaga!** Zwycięstwo w Scenariuszu następuje natychmiast w momencie zadania Potworowi ostatniej Rany, która powoduje zmniejszenie jego Punktów Życia do 0.

**Porażka:** Gracze ponoszą porażkę w Scenariuszu, jeśli dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Gracz został Poważony, a w grze nie ma żadnego innego gracza, który nie jest Poważony.
- Skończyła się Runda 10, a gracze nie pokonali Potwora (Łowcy nie są już w stanie odpierać ataków Potwora).

**Uwaga!** W przypadku niektórych Potworów mogą obowiązywać specjalne warunki porażki. W takiej sytuacji są one wyjaśnione na odpowiednich kartach.

## SPRÓBUJ JESZCZE RAZ!

Porażka to nie powód do poddania się! Potwory są trudnymi przeciwnikami, a walka z nimi ma stanowić wyzwanie. Jeśli poniesiesz porażkę, powtarzaj *Prolog*, aż odniesiesz zwycięstwo. Musisz tego dokonać, nim rozpoczniesz swoją pierwszą Kampanię.

## ZAGRAJMY!

Znasz już zasady gry. Jesteś więc gotów, by rozegrać *Prolog*!

Gdy odniesiesz w nim zwycięstwo, zapoznaj się z kolejną sekcją: *Koniec Prologu*, a następnie przejdź do sekcji: *Zasady Kampanii*.

**Uwaga!** Sugerujemy, aby podczas rozgrywania *Prologu* zawsze mieć pod ręką Instrukcję i regularnie zaglądać do *Glosariusza* na str. 103, gdzie zostały opisane wszystkie symbole i słowa kluczowe, które pojawiają się na kartach.

## KONIEC PROLOGU

Nigdy wcześniej nie przyszło wam mierzyć się z tak wielkim i wściekłym Potworem. To był Vyraxen. Jeden z Poszukiwaczy już dawno temu wysnuł teorię o jego istnieniu, ale jeszcze nikt nigdy nie widział żywego okazu na własne oczy. Jego ognisty wzrok wrył się wam w pamięć, a oczy zdają się nadal płonąć.

- Ani śladu Wielkiego Poszukiwacza i jego ekspedycji - mówi Thoreg do drużyny. - Jeśli wciąż żyją, miejmy nadzieję, że uciekli stąd, zanim było za późno.

Wszędzie wokół ogień tańczy na zgliszczach pola walki, a nozdrza wypełnia swąd spalenizny. To miejsce zmieniło się w dolinę krwi i popiołu, w której teraz panuje śmiertelna cisza.

**Gratulujemy ukończenia *Prologu!***

To dopiero początek twojej przygody w świecie *Thyrei*.

◆ **Przeczytaj następną sekcję: *Zasady Kampanii*, aby poznać zasady tworzenia Kampanii i rozegrać pierwszą z nich.**



# ZASADY KAMPANII

## OMÓWIENIE KAMPANII

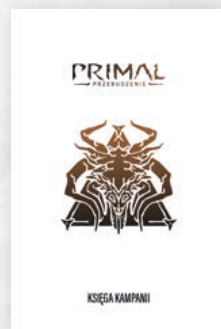
W trybie Kampanii gracze przeżywają przygodę w świecie *Thyrei*, składającą się z wielu rozgrywek, z których każda wpływa na kolejną.

**Kampania podzielona jest na 11 Rozdziałów.** Każdy z nich posuwa fabułę do przodu i oferuje graczom do wyboru różne Wyprawy, z których każda odpowiada unikalnemu Scenariuszowi gry.

Czyniąc postępy w Rozdziałach, gracze będą walczyć z licznymi Potworami, zbierać Zasoby, ulepszać Ekwipunek i personalizować swoich Łowców.

Kampania została zaprojektowana w taki sposób, aby gracze mogli swobodnie wybierać Wyprawy. Główna linia fabularna rozgrywa się w tle, a wybierając konkretne Wyprawy do rozegrania, gracze będą mogli odblokować specjalne Nagrody i podążać własną ścieżką do ostatniego Rozdziału.

**Uwaga!** Do rozgrywania Kampanii wymagana jest Księga Kampanii, która zawiera treść narracyjną oraz zasady przygotowania każdego Scenariusza.



*Księga Kampanii*

## CEL KAMPANII

**Aby odnieść zwycięstwo w Kampanii, gracze muszą ukończyć wszystkie 11 Rozdziałów fabularnych.** Rozdział jest pomyślnie ukończony, a gracze przechodzą do kolejnego Rozdziału, jeśli odniosą zwycięstwo w Wyprawie z tych dostępnych dla danego Rozdziału.

**Uwaga!** Jeśli gracze korzystają z wariantu *Próby Łowcy*, na koniec Kampanii otrzymają punkty mierzące ich sukces (wariant *Próby Łowcy* został szczegółowo omówiony na str. 63).

## POWTÓRNE ROZGRYWANIE KAMPANII

Kampanię można powtarzać dowolną liczbę razy. Po ukończeniu Kampanii po raz pierwszy, jeszcze wiele sekretów pozostanie do odkrycia. Choć tło fabularne się nie zmienia, ponowne rozgrywanie Kampanii daje możliwość napotkania innych Potworów, odblokowania innych Wypraw i Nagród oraz poznania kolejnych informacji na temat świata gry.

## ROZEGRANIE PROLOGU

Aby móc rozegrać Kampanię, konieczne jest ukończenie *Prologu*.

**Za każdym razem, gdy rozpoczynasz nową Kampanię, zacznij od Scenariusza *Prologu* (str. 3).**

## JAK ODNALEŹĆ SIĘ W ŚWIECIE GRY

Kampania oferuje wciągającą fabułę, która wzbogaca rozgrywkę i pozwala graczom zanurzyć się w świecie gry *Primal: Przebudzenie*.

Oto kilka porad, dzięki którym gracze będą mogli w pełni cieszyć się fabułą.

### Zwracaj uwagę na szczegóły

Warto poświęcić trochę czasu na zapoznanie się z fabułą każdego rozgrywanego Scenariusza. Dobrze jest zadbać o odpowiednią atmosferę przy stole i zwracać uwagę na szczegóły w tekstach. Detale pozwalają nie tylko zanurzyć się w świecie gry, ale często zawierają też wskazówki pomagające interpretować i zrozumieć fabułę.

### Rób notatki

Pomoże ci to nie pogubić się w informacjach, a także zapamiętać i kojarzyć wskazówki, jakie poznasz podczas rozgrywki.

### Zadawaj pytania i twórz hipotezy

Aby rozgrywka była jeszcze bardziej nastawiona na współpracę, warto każdy Rozdział Kampanii zacząć od podsumowania zgromadzonych do tej pory informacji na temat fabuły i świata gry. Natomiast po zakończeniu Wyprawy, warto zadawać pytania na temat rozegranego Scenariusza i fabuły. Dyskusja i formułowanie hipotez znacząco wzbogaci doświadczenie z grą.

### Odkrywaj tajemnice fabuły

Robiąc postępy w Kampanii, wiele strzępków informacji zacznie składać się w jedną większą całość, pozwalając odkryć skrywane przez fabułę tajemnice.

Aby poznać sekrety gry *Primal: Przebudzenie*, trzeba się wykazać. Tylko Łowcy mają szansę poznać prawdę.

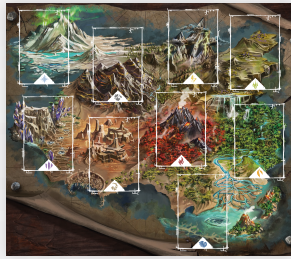
Jeśli jesteś gotowy, świat Thyrei stoi przed tobą otworem.



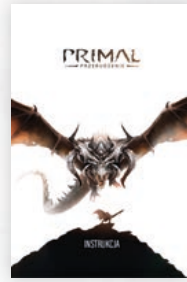
# LISTA KOMPONENTÓW



1 plansza Walki



1 plansza Wyprawy



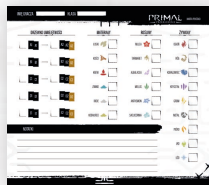
1 instrukcja



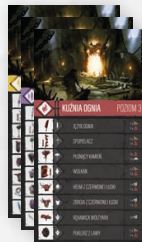
1 Księga Kampanii



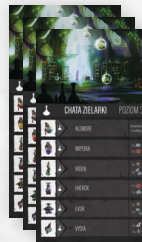
1 notes kart Kampanii



1 notes kart Postaci



18 kart Kuźni



3 karty Chaty Zielarki



5 kart Pomocy



34 separatory  
(w tym 12 do rozszerzeń)



Figurka i plansza Łowcy: Dareon



19 kart Broni  
Wielki Miecz



2 zestawy Specjalne  
(Wielki Miecz)



44 karty Akcji  
Dareona



6 kart Mistrzostwa  
Dareona



2 karty Rany  
Dareona



Figurka i plansza Łowcy: Mirah



19 kart Broni  
Wielki Łuk



2 zestawy Specjalne  
(Wielki Łuk)



44 karty Akcji  
Mirah



6 kart Mistrzostwa  
Mirah



2 karty Rany  
Mirah



Figurka i plansza Łowcy: Thoreg



19 kart Broni  
Młot



2 zestawy Specjalne  
(Młot)



44 karty Akcji  
Thorega



6 kart Mistrzostwa  
Thorega



2 karty Rany  
Thorega



Figurka i plansza Łowcy: Ljonar



19 kart Broni  
Miecz i Tarcza



2 zestawy Specjalne  
(Miecz i Tarcza)



44 karty Akcji  
Ljonara



6 kart Mistrzostwa  
Ljonara



2 karty Rany  
Ljonara



Figurka i plansza Potwora: Vyraxen



6 kart Postawy Vyraxena



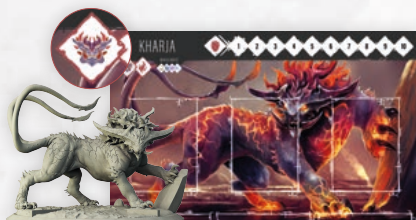
3 karty Opresji Vyraxena



1 karta Celu Vyraxena



18 kart Zachowania Vyraxena



Figurka i plansza Potwora: Kharja



6 kart Postawy Kharji



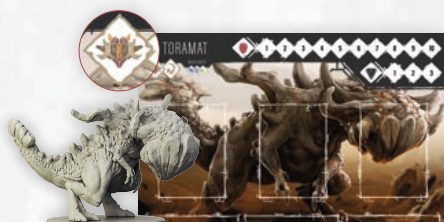
3 karty Opresji Kharji



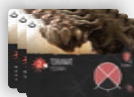
1 karta Celu Kharji



20 kart Zachowania Kharji



Figurka i plansza Potwora: Toramat



6 kart Postawy Toramata



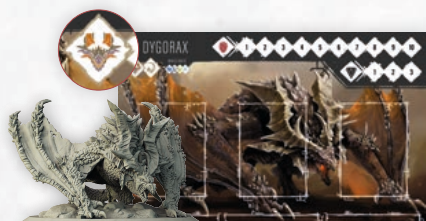
2 karty Opresji Toramata



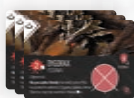
1 karta Celu Toramata



20 kart Zachowania Toramata



Figurka i plansza Potwora: Dygorax



6 kart Postawy Dygoraxa



3 karty Opresji Dygoraxa



1 karta Celu Dygoraxa



18 kart Zachowania Dygoraxa



Figurka i plansza Potwora: Korowon



6 kart Postawy Korowona



3 karty Opresji Korowona



1 karta Celu Korowona



18 kart Zachowania Korowona



Figurka i plansza Potwora: Orouxen



6 kart Postawy Orouxena



3 karty Opresji Orouxena



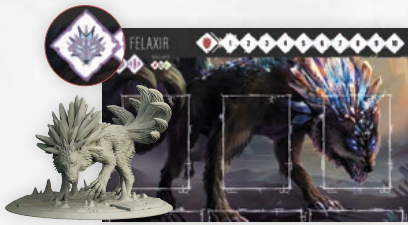
1 karta Celu Orouxena



16 kart Skazy Orouxena



18 kart Zachowania Orouxena



Figurka i plansza Potwora: Felaxir



6 kart Postawy Felaxira



3 karty Opresji Felaxira



1 karta Celu Felaxira



18 kart Zachowania Felaxira



Figurka i plansza Potwora: Morkraas



6 kart Postawy Morkraasa



3 karty Opresji Morkraasa



1 karta Celu Morkraasa



18 kart Zachowania Morkraasa



Figurka i plansza Potwora: Ozew



6 kart Postawy Ozewa



3 karty Opresji Ozewa



1 karta Celu Ozewa



18 kart Zachowania Ozewa



5 kart Roju Ozewa



5 kart Dudnienia Ozewa



Figurka i plansza Potwora: Jekoros



6 kart Postawy Jekorosa



3 karty Opresji Jekorosa



1 karta Celu Jekorosa



18 kart Zachowania Jekorosa



Figurka i plansza Potwora: Hurom



6 kart Postawy Huroma



2 karty Opresji Huroma



1 karta Celu Huroma



18 kart Zachowania Huroma



Figurka i plansza Potwora: Tarraguy



6 kart Postawy Tarraguy



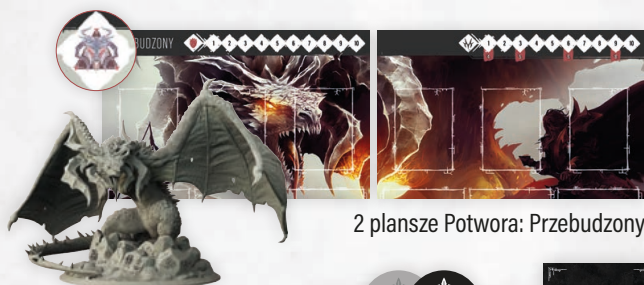
2 karty Opresji Tarraguy



1 karta Celu Tarraguy



18 kart Zachowania Tarraguy



Figurka Potwora: Przebudzony

2 plansze Potwora: Przebudzony



4 żetony Balisty



1 koperta



5 kart Postawy Przebudzonego



6 kart Opresji Przebudzonego



1 znacznik Burzy



22 karty Zachowania Przebudzonego



3 karty Celu Przebudzonego



2 karty Przebudzenia



25 żetonów Licznika



1 znacznik Rundy



1 znacznik Punktów Życia



10 kart Wyniszczenia



30 kart Wyprawy



76 kart Hełmu



144 karty Przedmiotu



8 zestawów Specjalnych (Hełm)



14 specjalnych kart Wyniszczenia



25 kart Nagrody



76 kart Zbroi



72 karty Eliksiru



8 zestawów Specjalnych (Zbroja)



4 żetony Aktywacji



6 żetonów Starcia



1 znacznik Pierwszego Gracza



1 znacznik Wrogiego Gracza



4 żetony Zagrożenia



4 żetony Powalenia



4 żetony Wyczerpania



8 żetonów Zużycia



8 żetonów Energii



1 żeton Wrażliwości



1 znacznik Naładowania



1 znacznik Utwardzenia



4 żetony Obrony



4 żetony Zakłócenia



4 żetony Przyspieszenia



3 żetony Dodatkowych Obrażeń (Potwór)



8 żetonów Dodatkowych Obrażeń +1/+3 (Broń)



8 żetonów Dodatkowych Obrażeń +5/+10 (Broń)



4 żetony Zamroczenia



2 żetony Oślepienia



4 żetony Nadwyrężenia



1 żeton Ogluszenia



1 żeton Dezorientacji



4 żetony Podpalenia



16 żetonów Skamienienia



8 żetonów Pyłu



40 żetonów Obrażeń (1/5)



16 żetonów Obrażeń (10/50)



1 żeton Obrażeń (100/200)



4 żetony Ognia (Teren)



1 żeton Zarośli (Teren)



6 żetonów Skąły (Teren)



4 żetony Wody (Teren)



2 żetony Płaskowyżu (Teren)



4 żetony Piasku (Teren)



2 żetony Mgły (Teren)



2 żetony Baethanis (Teren)



2 żetony Cyrae (Teren)



2 żetony Dzikiej Paszczy (Teren)



2 żetony Synarea (Teren)

# PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji opiszemy *Kuźnię*, *Chatę Zielarki*, zasady budowania talii oraz karty Wyprawy. To ważne pojęcia, które musisz znać, aby grać w trybie Kampanii.

Gdy już się z nimi zapoznasz, będziesz gotów na przygotowanie i rozegranie twojej pierwszej Kampanii.

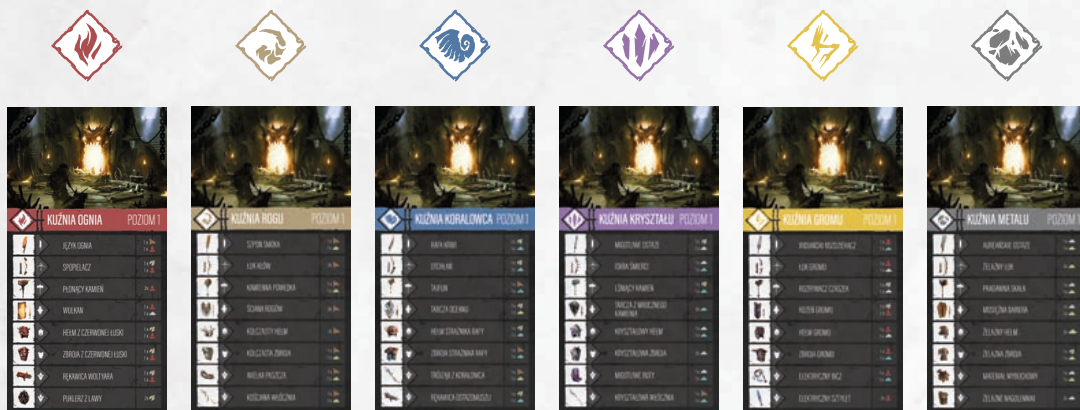
## KUŹNIA

Kuźnia to lokacja w której będziesz wytwarzać wszelkiego rodzaju Bronie, które będziesz mógł wykorzystać w trakcie Walki.

Wraz z postępem Kampanii, będziesz się specjalizować w wytwarzaniu unikalnego Ekwipunku, w oparciu o Potwory, jakie zostały pokonane.

**Każdy Potwór w grze powiązany jest z konkretnym żywiołem** (np. *Vyraxen*, Potwór, który pojawia się w *Prologu*, powiązany jest z żywiołem ognia 🔥).

Jako Nagrodę za pokonanie Potwora gracze mogą odblokować kartę Kuźni odpowiadającej żywiołowi tego Potwora. **Po odblokowaniu karty Kuźni, mogą z niej korzystać wszyscy gracze do końca Kampanii.**



Karty Kuźni

Każda karta Kuźni reprezentuje unikalne ulepszenie Kuźni, a w szczególności możliwość tworzenia Ekwipunku danego żywiołu.

Na karcie Kuźni znajduje się lista Ekwipunku, jaki możesz wytworzyć podczas Kampanii, o ile posiadasz wymagane materiały.

Na tej liście znajduje się Broń dla każdej klasy Łowcy, Zbroja 🐉, Hełm 🐉 oraz dwa Przedmioty 🎒.

Żywioł

Poziom

Wymagane materiały

Broń

Hełm

Zbroja

Inne Przedmioty

Karta Kuźni

## ULEPSZENIE KUŹNI

Każda karta Kuźni w grze należy do jednego z trzech Poziomów, gdzie karta Kuźni wyższego Poziomu zapewnia dostęp do Ekwipunku wyższego Poziomu. Reprezentuje to rozwój danej Kuźni, dając graczom możliwość ulepszenia ich Ekwipunku i oferuje lepsze możliwości jego wytwarzania.

**Uwaga!** Poziom karty Ekwipunku zawsze odpowiada poziomowi odpowiedniej karty Kuźni.



W *Rozdziale 1* Kampanii gracze zostaną poinstruowani, aby zaznaczyć *Kuźnię* na poziomie 1. Za każdym razem, gdy w trakcie Kampanii zostanie odblokowana nowa karta Kuźni, należy wziąć z pudełka kartę, której Poziom odpowiada aktualnemu Poziomowi Kuźni.

**Uwaga!** Poziom Kuźni zapisywany jest na karcie Kampanii (karta Kampanii została szczegółowo opisana na str. 56).

W miarę postępu w Kampanii, gdy gracze dotrą do konkretnego *Rozdziału*, zostaną poinstruowani, by podnieść Poziom Kuźni.

Należy wtedy zastąpić wszystkie odblokowane karty Kuźni odpowiednimi ulepszonymi Kartami Kuźni.

## SUROWCE

W ramach Nagrody za pokonanie Potwora, gracze otrzymują surowce, które mogą łączyć w celu Wytwarzania Broni, Zbroi i innych Przedmiotów na kartach Kuźni.

W grze są 2 kategorie surowców:

- **Żywność:** Każdy Potwór po pokonaniu pozostawia po sobie surowiec żywności z którym był powiązany.  
→        
Ogień   Róg   Korlawiec   Kryształ   Grzmot   Metal
- **Materiały:** Każdy Potwór po pokonaniu pozostawia po sobie zestaw surowców powiązanych z jego częściami ciała.  
→        
Kości   Krew   Łuski   Zimno   Iride   Kobaureo

Wszystkie surowce, jakie posiadasz, tworzą twoją **rezervę surowców**, którą śledzisz na twojej karcie Postaci (karta Postaci została szczegółowo opisana na str. 57).

## WYTWARZANIE EKWIPUNKU

Wytwarzanie Ekwipunku to sposób na dostosowywanie Postaci i jej stylu gry do preferencji gracza. Gracze mogą Wytwarzać karty Ekwipunku, wydając żywioły i materiały ze swojej rezerwy surowców.

Aby wytworzyć konkretny Ekwipunek wskazany na karcie Kuźni, musisz:

Wydać 1 żywioł powiązany z daną kartą Kuźni.

+

Wydać dokładną liczbę materiałów wskazanych na karcie Kuźni przy wytwarzanym Ekwipunku.

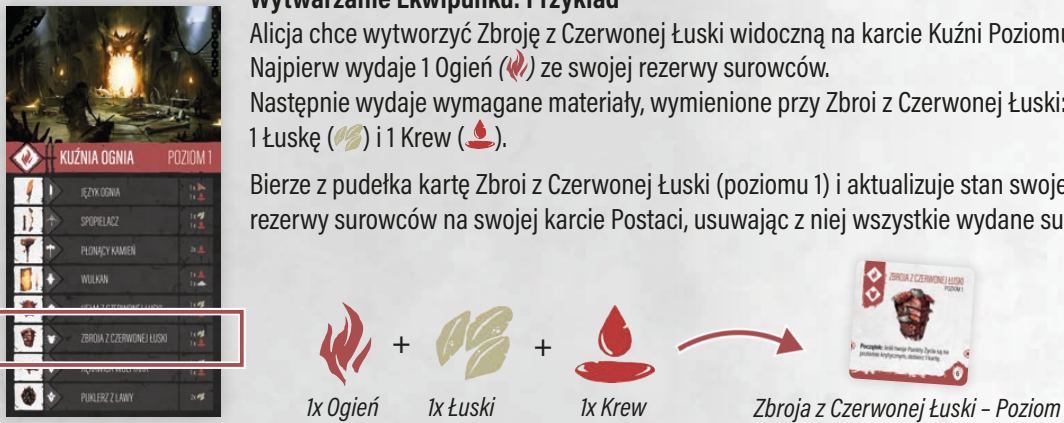
Wytwarzając Ekwipunek, weź z pudełka odpowiednią kartę Ekwipunku i dodaj ją do zestawu kart Ekwipunku, które już posiadasz. Te karty tworzą twoją **talie Ekwipunku**.

Za każdym razem, gdy wytwarzasz Ekwipunek, musisz odpowiednio zaktualizować twoją rezerwę surowców na karcie Postaci, odejmując z niej wszystkie surowce, które wykorzystałeś do wytworzenia Ekwipunku (karta Postaci została szczegółowo omówiona na str. 57).

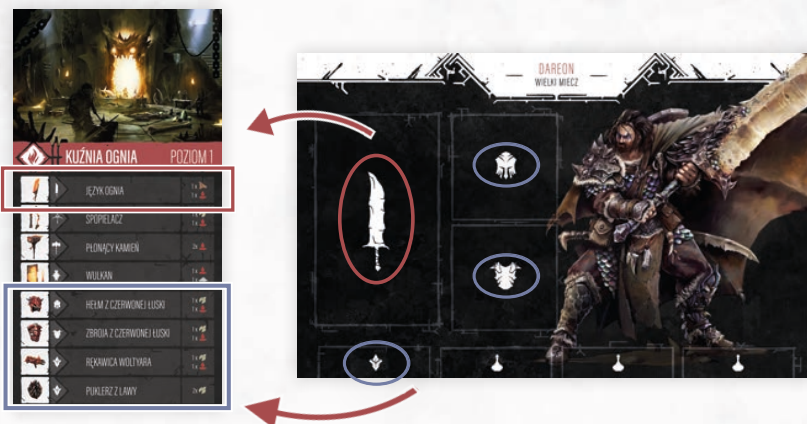
**Wytwarzanie Ekwipunku: Przykład**

Alicja chce wytworzyć Zbroję z Czerwonej Łuski widoczną na karcie Kuźni Poziomu 1. Najpierw wydaje 1 Ogień (🔥) ze swojej rezerwy surowców. Następnie wydaje wymagane materiały, wymienione przy Zbroi z Czerwonej Łuski: 1 Łuskę (🍃) i 1 Krew (🩸).

Bierze z pudełka kartę Zbroi z Czerwonej Łuski (poziomu 1) i aktualizuje stan swojej rezerwy surowców na swojej karcie Postaci, usuwając z niej wszystkie wydane surowce.



**Ograniczenia klasy:** Możesz wytwarzać tylko karty Ekwipunku, których symbol jest taki sam, jak symbol na twojej planszy Łowcy. Oznacza to, że każdy Łowca może wytworzyć tylko Broń jego klasy (Wielki Miecz 🗡️ może wytworzyć tylko Dareon, Wielki Łuk 🏹 może wytworzyć tylko Mirah itd.). Zbroje, Hełmy i inne Przedmioty mogą być wytwarzane niezależnie od klasy Łowcy.



**Wymiana surowców z innymi graczami:** Gracze mogą wymieniać się między sobą surowcami w stosunku 1:1, o ile wymiana zachodzi w ramach tej samej kategorii surowca: żywioł za żywioł lub materiał za materiał.

### Przekształcanie surowców:

Gracze mogą przekształcać surowce w inne, aby spełnić wymagania dotyczące wytworzenia Ekwipunku, postępując zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Wydadź 1 dowolny żywiol zamiast 1 dowolnego materiału.**  
Przykład: Możesz wydać 1 Ogień (🔥) zamiast 1 Łuski (🌿).
- **Wydadź 2 dowolne materiały zamiast 1 dowolnego materiału.**  
Przykład: Możesz wydać 1 Zimno (❄️) i 1 Iride (🌫️) zamiast 1 Łuski (🌿).
- **Odrzuć kartę Ekwipunku, którą już posiadasz, zamiast wydawania 1 dowolnego materiału.**  
Przykład: Możesz odrzucić kartę podstawowej Broni: Wielki Miecz, zamiast wydawania 1 Łuski (🌿).  
**Uwaga!** Gdy odrzucasz kartę Ekwipunku jako surowiec, odłóż tę kartę do pudełka.
- **Odrzuć kartę Ekwipunku, którą już posiadasz, zamiast wydawania 1 dowolnego żywiolu odpowiadającego typowi odrzucanej karty.**  
Przykład: Możesz odrzucić kartę Broni: Język Ognia, zamiast wydawania 1 Ognia (🔥).

#### Przekształcanie surowców: Przykład

Bartek chce wytworzyć Zbroję z Czerwonej Łuski. Nie ma w rezerwie surowców ani Łusek, ani Krwi. Może jednak wymienić żywiol i posiadaną kartę Ekwipunku na dowolny materiał. Bartek wydaje 1 Ogień (🔥), aby pokryć koszty żywiolu dla Zbroi z Czerwonej Łuski. Następnie wydaje 1 Róg (🐠) zamiast 1 Łuski (🌿) i odrzuca swoją kartę Wielkiego Miecza (odkładając ją z powrotem do pudełka), zamiast wydawania 1 Krwi (🩸).

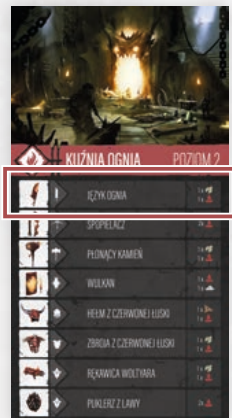


## JAK ULEPSZAĆ EKWIPUNEK

Jeśli chcesz wytworzyć kartę Ekwipunku wyższego Poziomu niż ta, którą już posiadasz, dokonujesz ulepszenia tego Ekwipunku. Ulepszając Ekwipunek nie wydajesz żywiolu na to ulepszenie (zgodnie z zasadami przekształcania surowców). Po prostu odrzuć kartę niższego Poziomu (odłóż ją do pudełka) i wydaj niezbędne materiały wskazane przy ulepszanym Ekwipunku.

#### Ulepszanie Ekwipunku: Przykład

Bartek chce ulepszyć Język Ognia do Poziomu 2. Wydaje na to jedynie materiały wskazane przy Języku Ognia, czyli 1 Łuskę (🌿) oraz 1 Krew (🩸). Odrzuca posiadaną kartę Poziomu 1 i bierze kartę Języka Ognia Poziomu 2.



## CHATA ZIELARKI

Karta Chaty Zielarki reprezentuje zdolność do przyrządzania silnych Elikirów możliwych do użycia w Walce.

Jako Nagrodę za ukończenie Wyprawy, gracze otrzymują składniki, których różne kombinacje pozwalają na przyrządzanie Elikirów wskazanych na karcie Chaty Zielarki.

Karta Chaty Zielarki ma podobną strukturę, co karta Kuźni, na której **wskazane są składniki wymagane do przyrządzenia 6 Elikirów** (♁), które odpowiadają konkretnym kartom Elikiru.

**Ulepszanie karty Chaty Zielarki:** Tak jak w przypadku **Kuźni**, **Chata Zielarki** na początku Kampanii ma Poziom 1, który może zostać zwiększony, gdy gracze dotrą do konkretnych Rozdziałów historii.

Gdy do tego dochodzi, gracze zastępują aktualną kartę Chaty Zielarki kartą o jeden Poziom wyższą.

Elikiry



Poziom

Receptura

Karta Chaty Zielarki



## SKŁADNIKI

Ziemie Thyrei są bogate w zioła i roślinność o wyjątkowych właściwościach, które gracze mogą zdobyć za ukończenie Wyprawy.

Wszystkie składniki, jakie posiadasz, tworzą twoją **rezerwę składników**, którą śledzisz na twojej karcie Postaci (karta Postaci została szczegółowo opisana na str. 57).

Poniżej znajduje się lista składników i odpowiadających im symboli:



Nillea



Mellis



Tarmaret



Albalacea



Anthemon





Saelicornia

## JAK PRZYRZĄDZIĆ ELIKSIR?

Aby przyrządzić Elixir, wybierz jeden z wymienionych na karcie Chaty Zielarki i **wydamy wymagane składniki wymienione przy przyrządzaniu Elixiru** (liczbę i rodzaj składników). Gdy przyrządzasz Elixir, weź odpowiednią kartę Elixiru z pudełka i dodaj ją do zestawu Elixirów, które już posiadasz. Te karty tworzą twoją **talie Elixirów**. Za każdym razem, gdy przyrządzasz Elixir, musisz odpowiednio zaktualizować twoją rezerwę składników na karcie Postaci, odejmując z niej wszystkie składniki, które wykorzystasteś do przyrządzenia Elixiru (karta Postaci została szczegółowo omówiona na str. 57).

**Uwaga! Gracz nie może posiadać kilku takich samych kart Elixiru.** Oznacza to, że nie możesz przyrządzić Elixiru, którego kartę masz już w swojej talii Elixirów.

**Alternatywne składniki:** Niektóre Elixiry mogą zostać przyrządzone przy pomocy alternatywnych składników. Jeśli na liście znajdują się składniki oddzielone ukośnikiem (np. /) , oznacza to, że podczas przyrządzania takiego Elixiru możesz wybrać, którego z tych składników użyjesz.

### Przyrządzanie Elixiru: Przykład

Alicja chce przyrządzić Elixiry: Imperia i Evok.

Alicja rozpoczyna przyrządzanie Elixiru Imperia i wydaje: 1 Anthemon i 1 Nillea, zgodnie z wymaganiami na liście. Aby przyrządzić Elixir Evok musi wydać 1 Tarmaret, a następnie zdecydować, czy chce wydać Anthemon, czy Mellis. Aktualnie nie ma Anthemonu w swojej rezerwie, więc wydaje 1 Mellis.



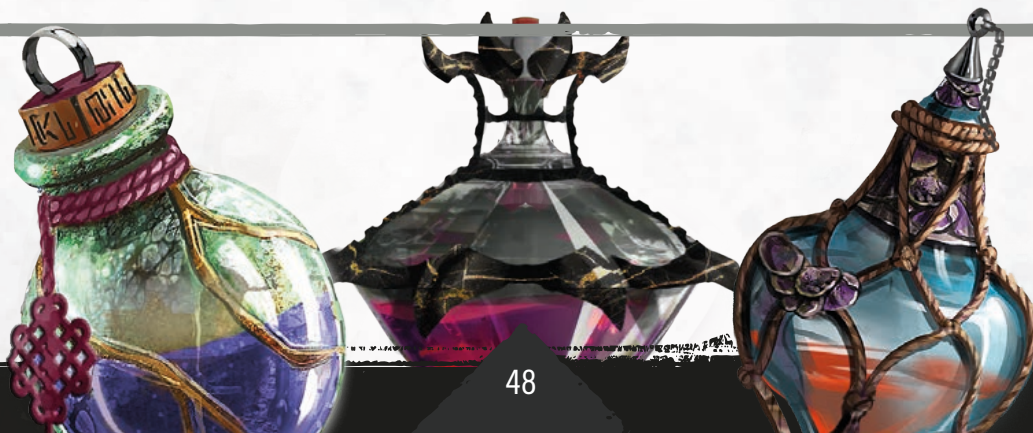
**Wymiana składników z innymi graczami:** Tak jak w przypadku surowców, gracze mogą wymieniać się między sobą składnikami w stosunku 1:1. Jeśli dasz innemu graczowi 1 składnik, ten gracz musi dać ci 1 składnik z jego rezerwy.

## EFEKTY JEDNORAZOWE

W przeciwieństwie do kart Ekwipunku, karty Elixiru to karty z jednorazowym efektem:

Gdy w trakcie Walki używasz karty ze zdolnością Wykorzystania, ta karta jest usuwana z gry (odłóż ją do pudełka).

Będziesz musiał ponownie przygotować ten Elixir, jeśli będziesz chciał skorzystać z niego w przyszłych Scenariuszach!



## BUDOWANIE TALII

Każdy gracz rozpoczyna Kampanię z kartą Mistrzostwa oraz z kartami Akcji w talii Początkowej swojej Postaci (talii, której używał w Prologu). Jest to **początkowa pula kart, które gracze mogą wykorzystać do budowania swoich talii.**

Gdy gracze dotrą w trakcie Kampanii do konkretnych Rozdziałów, zostaną poinstruowani, by ulepszyli swoje pule kart poprzez dodanie do nich kart Ulepszeń odpowiednich dla danej Postaci.

Gdy to nastąpi, każdy gracz **wyberze ścieżkę na swoim drzewku umiejętności i odblokuje odpowiednie karty Ulepszenia.**



Karty Ulepszenia można rozpoznać po identyfikatorze w prawym dolnym rogu karty

## DRZEWKO UMIEJĘTNOŚCI ŁOWCY

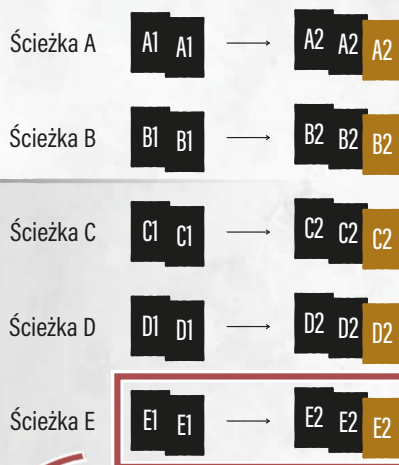
Każdy Łowca posiada unikalny zestaw kart Ulepszeń, składający się z 20 kart Akcji oraz 5 kart Mistrzostwa. Reprezentują one to, jak Łowca zwiększa swoją siłę i poprawia swoje zdolności. Zestaw tych kart ma **strukturę drzewka umiejętności z 5 różnymi ścieżkami i 2 stopniami ulepszeń na każdej ze ścieżek.**

Każda karta Ulepszenia ma **identyfikator** (w prawym dolnym rogu karty) złożony z liter (A, B, C, D albo E) wskazującej ścieżkę oraz liczby odzwierciedlającej stopień ulepszenia w ramach danej ścieżki (1 oznacza stopień 1, 2 stopień 2).

Ulepszenie stopnia 1 każdej ścieżki odblokuje 2 nowe karty Akcji i zapewnia dostęp do kolejnego stopnia w ramach danej ścieżki.

Ulepszenie stopnia 2 umożliwia odblokowanie 2 nowych kart Akcji oraz nowej karty Mistrzostwa.

### DRZEWKO UMIEJĘTNOŚCI



**Ulepszenie puli kart:** W pewnym momencie Kampanii Alicja otrzymała polecenie, by ulepszyła swoją pulę kart. Wybiera ścieżkę E, odblokowując 2 odpowiednie karty z **identyfikatorami E1** i dodaje te karty do swojej puli kart.

W późniejszej części Kampanii Alicja ponownie ulepsza swoją pulę kart i decyduje się na 2. stopień ścieżki E. Odblokuje odpowiednie karty E2, na które składają się 2 karty Akcji oraz 1 karta Mistrzostwa, widoczne poniżej.

Struktura drzewka umiejętności z kartami Ulepszeń (czarne to karty Akcji, pomarańczowe to karty Mistrzostwa)



Ulepszenie stopnia 1





Ulepszenie stopnia 2

## ZASADY BUDOWANIA TALII

Budowanie swoich własnych talii Akcji pozwala graczom na tworzenie unikalnych i spersonalizowanych strategii.

Ulepszając swoją pulę kart dzięki postępom w Kampanii, zyskujesz możliwość stworzenia talii, która będzie działać zgodnie z twoim ulubionym stylem gry, wykorzystując do maksimum zdolności twoich kart Ekwipunku i synergii między nimi.





Aby stworzyć własną talię do Scenariusza Kampanii, po prostu postępuj zgodnie z poniższymi krokami w podanej kolejności:

1. Wybierz 1 kartę Broni, 1 kartę Zbroi (♣), 1 kartę Hełmu (♠) oraz 1 kartę Przedmiotu (♦) z twojej talii Ekwipunku.
2. Wybierz 1 kartę Mistrzostwa z twojej puli kart.
3. Zbuduj talię Akcji zawierającą liczbę kart , ,  oraz  wskazaną na wybranej karcie Broni (jeśli nie masz wystarczającej liczby kart w odpowiednim kolorze, nie możesz wybrać tej Broni). Możesz wykorzystać dowolne karty z twojej puli kart).

Tworząc talię Akcji upewnij się, że posiadasz Ekwipunek, który będzie skuteczny przeciwko Potworowi, z którym będziesz walczyć w danym Scenariuszu.

Skuteczność Ekwipunku zależy od wrażliwości Potwora, co pozwala ci na dodanie lub odejmowanie dodatkowych kart z twojej talii (zmieniając wymagania kolorystyczne twojej Broni), zgodnie z opisem na następnej stronie.



Na Języku Ognia Poziomu 1 widać, że gracz musi mieć dokładnie 6  (kart Ataku) 4  (karty Manewru), 5  (kart Parowania) i 5  (kart Uniku) w swojej talii



## SKUTECZNOŚĆ EKWIPUNKU I PRZEWAGA TALII

Każdego Potwora cechuje wrażliwość na konkretne żywioły, wskazane w lewym górnym rogu planszy danego Potwora.

Podczas budowania talii do Scenariusza, sprawdź, ile kart Ekwipunku, które posiadasz, jest skutecznych przeciwko danemu Potworowi.

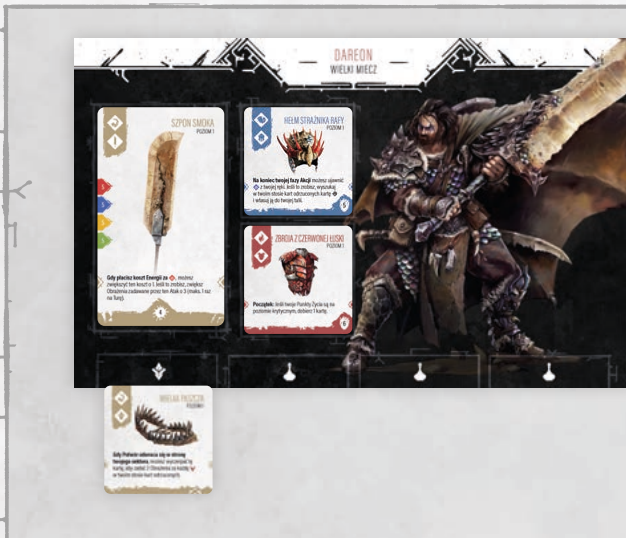
Ekwipunek jest skuteczny przeciwko Potworowi, jeśli Potwór jest wrażliwy na ten Ekwipunek (dotyczy to każdej karty Ekwipunku: Broni, Zbroi, Hełmu i Przedmiotów).

Za każde 2 Karty Ekwipunku skuteczne przeciwko danemu Potworowi, zyskujesz następującą przewagę talii:

**Możesz dodać do talii lub usunąć z niej 1 kartę dowolnego koloru, zmieniając wymagania kolorystyczne twojej Broni.**



Przykład wrażliwości na żywioły: Vyraxen jest wrażliwy na Róg i Koralowce (wskazane na jego planszy Potwora)



### Wrażliwość na żywioły: Przykład 1

Alicja kontroluje *Dareona* posiadającego Ekwipunek widoczny na ilustracji.

W Scenariuszu przeciwko *Vyraxenowi* będzie miała 3 skuteczne karty Ekwipunku: Hełm Strażnika Rafy (niebieski), Szpon Smoka (niebieski) i Wielka Paszcza (niebieski).

Oznacza to, że Alicja posiada 1 przewagę talii, która daje jej możliwość dodania do talii albo usunięcia z niej 1 karty w dowolnym kolorze.

### Wrażliwość na żywioły: Przykład 2

Tym razem na każdej karcie Ekwipunku Alicji znajduje się symbol żywiołu lub symbol żywiołu, na które Vyraxen jest wrażliwy, co oznacza, że Alicja ma 4 skuteczne karty Ekwipunku.

Alicja ma więc 2 przewagi talii.

Może użyć ich, aby dodać 2 karty dowolnego koloru do swojej talii (np. 2 czerwone), co sprawi, że całkowita liczba kart Ataku w jej talii wzrośnie z 5 do 7). Decyduje się jednak na coś innego: pierwszą przewagę wykorzystuje, aby dodać 1 niebieską do swojej talii, a dzięki drugiej przewadze usuwa ze swojej talii 1 zieloną.



Poniżej znajduje się tabela wskazująca wrażliwość Potworów na konkretne żywioły w grze.

WRAŻLIWOŚĆ NA ŻYWIOŁY				
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Felaxir	Morkraas	Hurom	Tarragua	Ogień
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Vyraxen	Kharja	Korowon	Ozew	Róg
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Vyraxen	Kharja	Toramat	Dygorax	Koralowiec
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Kharja	Orouxen	Ozew	Jekoros	Kryształ
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Korowon	Orouxen	Hurom	Tarragua	Grzmot
				WRAŻLIWOŚĆ: 
Toramat	Dygorax	Felaxir	Morkraas	Metal



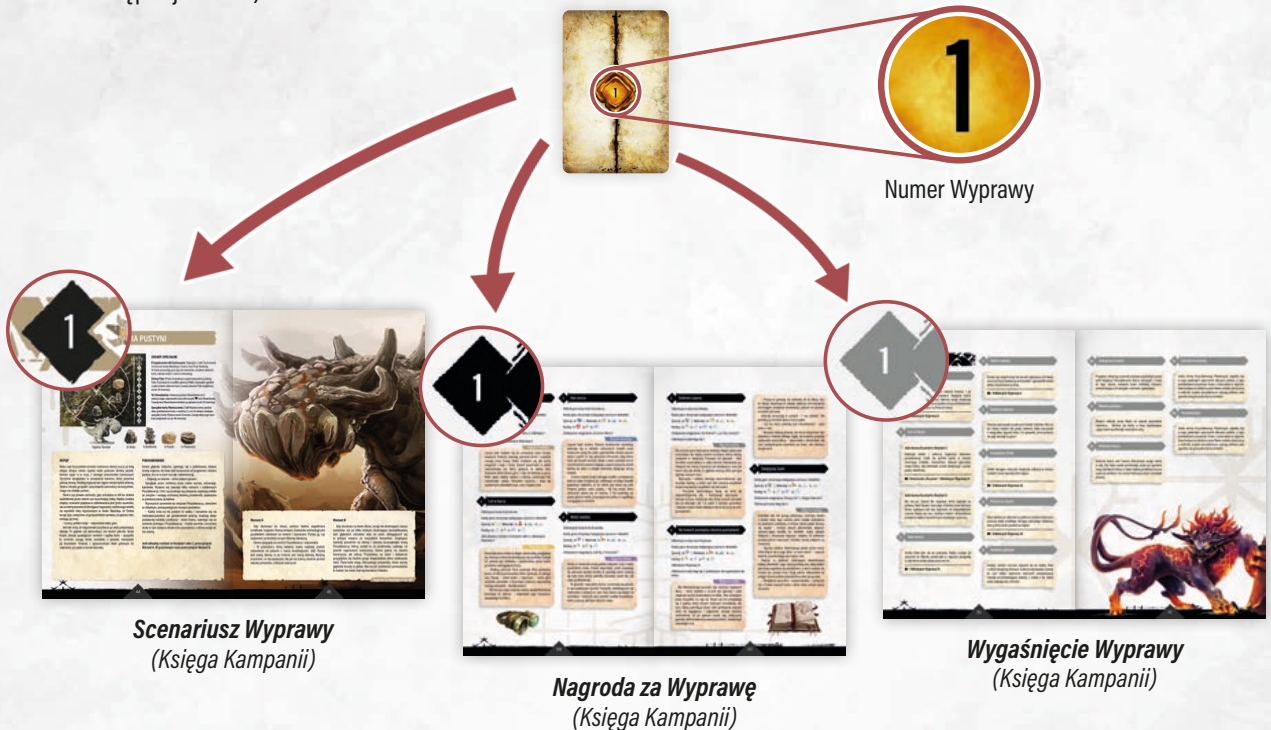
## KARTY WYPRAWY

Karty Wyprawy tworzą talię Wyprawy dla Kampanii. Reprezentują misje, które stają się dostępne do rozegrania przez graczy w trakcie rozwoju Kampanii.

Karta Wyprawy zawiera **nazwę**, krótkie **wprowadzenie** oraz **numer Wyprawy**, który odpowiada Scenariuszowi w Księdze Kampanii. Symbole **Trofeum Potwora** oraz **żywiwoł Potwora** wskazane na dole karty określają rodzaj Potwora, jakiemu gracze stawią czoła w danym Scenariuszu.



Numer Wyprawy służy do wyszukania w *Księdze Kampanii* wszystkich informacji oraz instrukcji dotyczących danej Wyprawy. W *Księdze Kampanii* znajdują się takie informacje, jak opis fabularny, zasady przygotowania, Nagroda oraz instrukcje dotyczące wygaśnięcia danej Wyprawy (wygaśnięcie Wyprawy zostało szczegółowo omówione na następnym stronie).



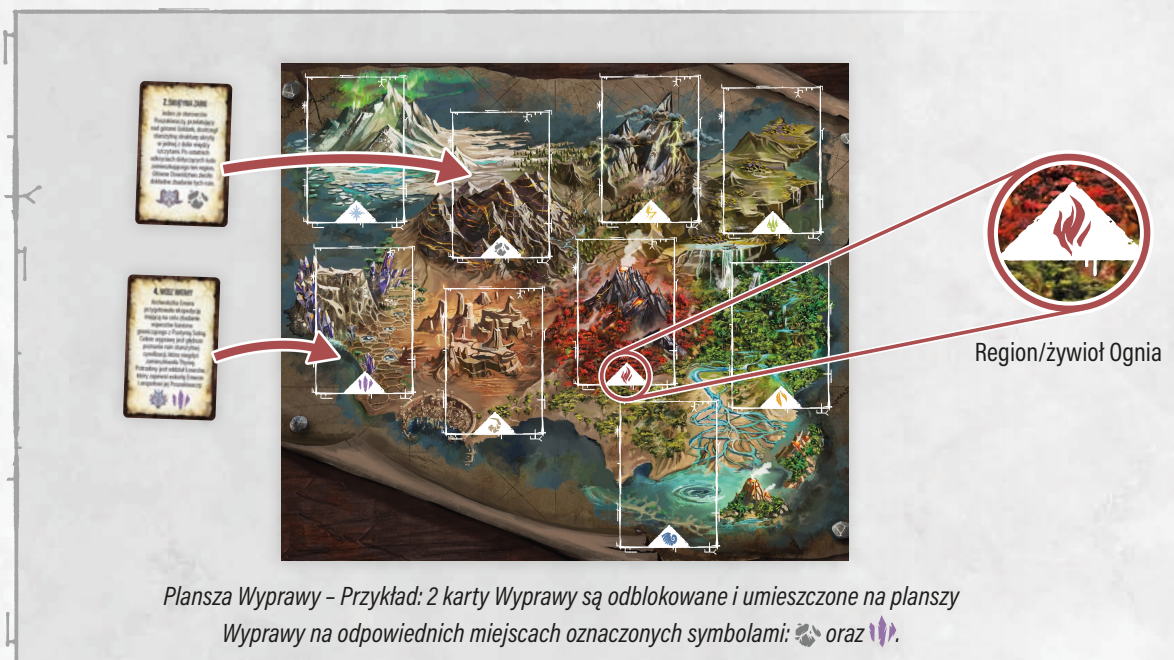
## PLANSZA WYPRAWY

Plansza Wyprawy prezentuje mapę *Thyreii*. Znajduje się na niej 9 miejsc na karty Wyprawy, odpowiadające regionom na kontynencie. Każdy region powiązany jest z żywiołem Potwora, którego można w nim spotkać.

**Uwaga!** Na planszy Wyprawy znajdują się miejsca na Wyprawy zarówno z gry podstawowej (🔥, 🌿, 🌊, ⚡, 🌪️), jak i rozszerzeń (🔥, 🌿, ⚡).

Za każdym razem, gdy otrzymasz polecenie odblokowania Wyprawy, znajdź w talii Wypraw odpowiednią kartę i umieść ją na planszy Wyprawy na miejscu, którego symbol żywiołu odpowiada takiemu symbolowi na karcie Wyprawy (zob. przykład poniżej). Po odblokowaniu dana Wyprawa uważana jest za dostępną do końca Kampanii, chyba że wcześniej zostanie pomyślnie ukończona lub wygaśnie (wygaśnięcie Wyprawy zostało opisane w ramce poniżej).

**Uwaga!** Dostępne karty Wyprawy, które posiadają taki sam symbol żywiołu Potwora, są umieszczane na planszy Wyprawy na tym samym miejscu.



## WYGAŚNIĘCIE WYPRAWY

Niektóre Wyprawy są dostępne tylko przez ograniczony czas, ponieważ wygasają, gdy gracze docierają do określonych Rozdziałów Kampanii.

Gdy wygasa Wyprawa, która była dostępna na planszy Wyprawy, usuń jej kartę z gry i natychmiast wyszukaj w sekcji **Wygaśnięcia Wypraw w Księdze Kampanii** odpowiedni akapit dotyczący wygaśnięcia tej Wyprawy (o numerze wygasającej Wyprawy). Będzie on zawierał tekst fabularny oraz instrukcje powiązane z wygaśnięciem Wyprawy.

**Wygaśnięcie Wyprawy może mieć poważne skutki**, takie jak odblokowanie nowej ścieżki Wyprawy lub unikalnych osiągnięć. Pamiętaj, by za każdym razem, gdy Wyprawa wygasa, przeczytać odpowiedni akapit dotyczący wygaśnięcia danej Wyprawy.

**Uwaga!** Wypraw jest więcej, niż gracze są w stanie ukończyć, dlatego wygaśnięcie Wyprawy będzie powszechnym zjawiskiem.

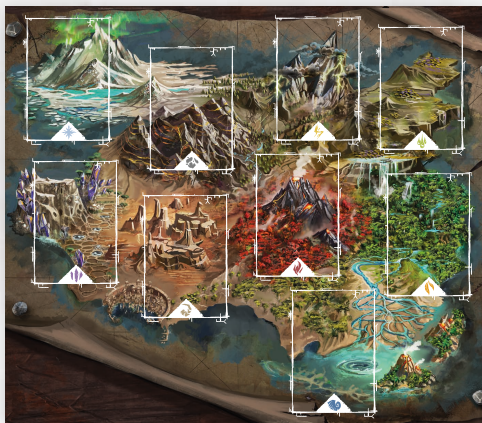
# PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Za każdym razem, gdy rozpoczynacie nową Kampanię, zaczynacie od Scenariusza *Prologu* (str. 3). Po ukończeniu *Prologu* wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności, aby przygotować Kampanię:

1. Umieściecie **planszę Wyprawy** na środku obszaru gry.
2. Stwórzcie **talie Wypraw**, łącząc wszystkie karty Wyprawy jakie posiadacie (zarówno z gry podstawowej, jak i z rozszerzeń) i umieściecie ją w pobliżu planszy Wyprawy.
3. Weźcie **Księgę Kampanii**, która zawiera wszystkie informacje niezbędne do rozegrania Scenariuszy i Rozdziałów.
4. Weźcie **kartę Kampanii** i zakreście pierwsze pole na torze Rozdziałów Kampanii, aby zaznaczyć, że najbliższym rozgrywanym rozdziałem będzie *Rozdział 1*.
5. Każdy gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:
  - a) Weź **kartę Postaci**.
  - b) Weź planszę Łowcy twojej Postaci i jej karty **Początkowego Ekwipunku** (te same, których ta postać używała w *Prologu*).
  - c) Utwórz swoją Początkową pulę kart, biorąc **talie Początkową** (karty Akcji i kartę Mistrzostwa), której ta Postać używała w *Prologu*.

Wszystko już gotowe, byście mogli rozpocząć *Rozdział 1* Kampanii. Warto jednak najpierw dowiedzieć się więcej na temat karty Kampanii i karty Postaci.

1



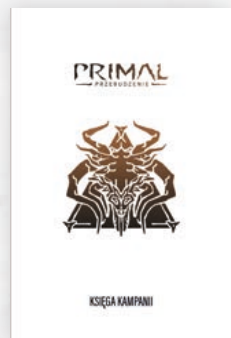
Plansza Wyprawy

2



Talia Wypraw

3



Księga Kampanii

4



Karta Kampanii

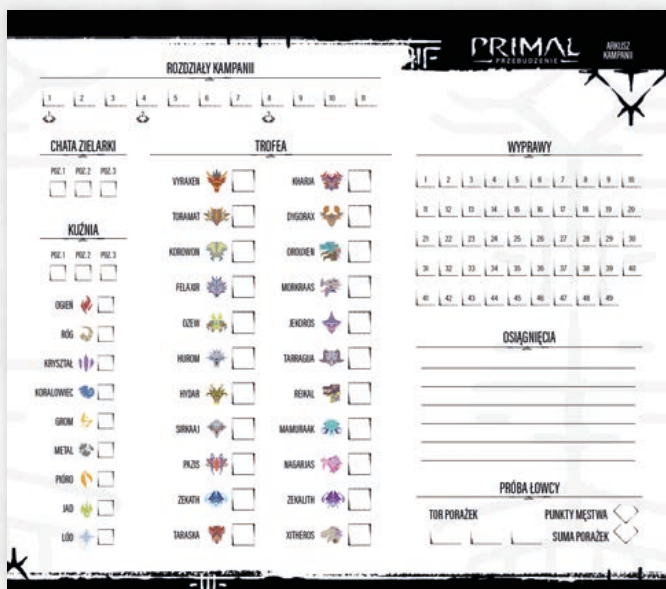
5




Karta Postaci

## KARTA KAMPANII

Gracze śledzą swoje postępy i osiągnięcia po każdej rozgrywce w ramach Kampanii za pomocą karty Kampanii. Zawiera ona wszelkie informacje niezbędne do zapisania postępów oraz do powrotu do Kampanii od ostatniego punktu zapisu.



Karta Kampanii

- 1. Tor Rozdziałów Kampanii:** To tutaj zaznaczacie wasze postępy w rozgrywaniu Rozdziałów Kampanii. Symbol  wskazuje poziom agresji Potwora, który wzrasta w miarę, jak przechodzicie do kolejnych Rozdziałów (poziom agresji Potwora został szczegółowo opisany na str. 60).
- 2. Chata Zielarki:** Tutaj zaznaczacie aktualny Poziom Chaty Zielarki.
- 3. Kuźnia:** Tutaj zaznaczacie aktualny Poziom Kuźni oraz wszystkie odblokowane karty Kuźni, oznaczone ich symbolem żywołu.
- 4. Trofea:** Każdy Potwór reprezentowany jest symbolem jego Trofeum. To tutaj zaznaczacie, jakie Potwory pokonałście.
- 5. Wyprawy:** To archiwum Wypraw posortowanych według ich numerów. Zakreślajcie okręgiem każdą odblokowaną Wyprawę oraz zaznaczajcie krzyżykiem każdą ukończoną lub wygasłą Wyprawę.
- 6. Osiągnięcia:** Tutaj zapisujecie wszystkie Osiągnięcia, jakie udało się wam zdobyć w trakcie Kampanii. Więcej informacji na temat systemu Osiągnięć znajduje się w ramce poniżej.
- 7. Próba Łowcy:** To miejsce przeznaczone do wykorzystania tylko w momencie, gdy korzystacie z wariantu Próby Łowcy, który został szczegółowo opisany na str. 63.

## SYSTEM OSIĄGNIĘĆ

W grze istnieje system Osiągnięć, pozwalający graczom na śledzenie dokonań i kamieni milowych, jakie osiągnęli w trakcie Kampanii.

Każde zdobyte Osiągnięcie aktywuje specjalne postępy w Kampanii, zapewniając dostęp do unikalnych ścieżek Wyzwań i Nagród.

## KARTA POSTACI

Każdy gracz korzysta z karty Postaci do śledzenia różnych informacji dotyczących jego Łowcy.

1 IMIE GRACZA _____ KLASA _____		PRIMAL PRZEDZIENIA KARTA POSTACI	
2 DRZEWKO UMIEJĘTNOŚCI		3 MATERIAŁY	
A1 A1	A2 A2	KUSKI	ROSLINY
B1 B1	B2 B2	KOŚCI	ŻYWIŁY
C1 C1	C2 C2	KREW	
D1 D1	D2 D2	ZMIANO	
E1 E1	E2 E2	IRDE	
		KOBALURO	
4 NOTATKI			

Karta Postaci

- 1. Imię gracza i klasa:** Podczas tworzenia twojej Postaci do Kampanii zapisz tu swoje imię (imię gracza) oraz klasę twojego Łowcy.
- 2. Drzewko umiejętności:** To miejsce w którym śledzisz wszelkie ulepszenia z twoich ścieżek drzewka umiejętności (drzewko umiejętności zostało szczegółowo opisane na str. 49).
- 3. Rezerwa surowców i składników:** W tym miejscu zapisuj dokładną liczbę posiadanych przez siebie materiałów, składników i żywiłów. Pamiętaj, by za każdym razem, gdy wytwarzasz Ekwipunek lub przyrządzasz Elixir, odpowiednio zaktualizować wartości w rezerwie tego, co wydałeś na wytworzenie lub przyrządzenie.
- 4. Notatki:** To puste miejsce w którym możesz zapisywać swoje notatki dotyczące świata gry lub osobiste dokonania.



# ROZGRYWANIE KAMPANII

Każdy Rozdział Kampanii rozpoczyna się w twierdzy *Alborei*, do której Łowcy wracają po każdej Walce, aby wytworzyć nowy Ekwipunek i wybrać kolejną Wyprawę.

W tej sekcji opiszemy, jak rozegrać Rozdział Kampanii. Po zapoznaniu się z tymi zasadami, będziecie w stanie rozegrać całą Kampanię, rozgrywając po prostu każdy Rozdział w kolejności od 1 do 11.

Każdy Rozdział może być traktowany jako pojedyncza rozgrywka, składająca się z poniższej struktury faz:



## FAZA FABUŁY

W fazie Fabuły gracze czytają wprowadzenie do Rozdziału w Księdze Kampanii (wprowadzenia do Rozdziałów znajdziecie w sekcji Rozdziałów Kampanii na str. 7 Księgi Kampanii).

Wprowadzenia rozwijają opowieść, wzbogacając ją o szczegóły narracyjne, ale zawierają również ważne instrukcje oznaczone symbolem . Mogą one dotyczyć podniesienia Poziomu *Kuźni* lub *Chaty Zielarki*, ulepszenia puli kart graczy, czy odblokowania lub wygaśnięcia Wypraw.

Po zapoznaniu się z treścią narracyjną oraz wykonaniu wszystkich instrukcji znajdujących się we wprowadzeniu do Rozdziału, jesteście gotowi, by przejść do fazy planszy Wyprawy.

**Uwaga!** Jeśli napotkacie polecenia zaczynające się od nazwy rozszerzenia do gry, wykonajcie te polecenia tylko, jeśli korzystacie z wymienionego rozszerzenia podczas rozgrywki (np. „ Rozszerzenie *Pióro*: Odblokujcie Wyprawę 36”).

## FAZA PLANSZY WYPRAWY

W fazie planszy Wyprawy gracze razem wybierają Wyprawę z dostępnych na planszy Wyprawy (więcej informacji na temat planszy Wyprawy znajduje się na str. 54). Następnie kładą wybraną kartę Wyprawy przed sobą. Ta Wyprawa jest teraz **aktywną Wyprawą w obecnym Rozdziale** i określa następny Scenariusz, jaki gracze będą rozgrywać.

Wybór Wyprawy ma olbrzymi wpływ na rozwój Kampanii. Każda Wyprawa prowadzi graczy unikalną ścieżką do specjalnych Nagród i odkryć. Co więcej, karty *Kuźni* i zdobywane surowce zależą od pokonywanych Potworów, więc gracze muszą w grupie dokładnie wypracować wspólną strategię.

## FAZA TWORZENIA

Każdy gracz niezależnie przeprowadza swoją fazę Tworzenia, wybierając dowolną liczbę razy dowolne z poniższych działań:

- **Wytwórz Ekwipunek wymieniony na kartach *Kuźni*:** Możesz wytworzyć dowolną liczbę Ekwipunków z tych wymienionych na kartach *Kuźni*, o ile posiadasz wymagane materiały.
- **Przyrządź Elixir wymieniony na karcie *Chaty Zielarki*:** Możesz wytworzyć dowolną liczbę Elikirów z tych wymienionych na karcie *Chaty Zielarki*, o ile posiadasz wymagane składniki.  
**Uwaga!** Nie możesz posiadać kilku sztuk takiej samej karty Elikiru (więcej informacji na temat przyrządzania Elikirów znajduje się na str. 48).

Na koniec fazy Wytwarzania każdy gracz **buduje swoją talię kart Akcji** (więcej informacji na temat budowania talii znajduje się na str. 50) i wybiera maksymalnie **3 karty Elikksirów** ze swojej talii Elikksirów na potrzeby kolejnego Scenariusza.

**Uwaga!** Zgodnie z informacjami na planszy Łowcy, dany gracz może posiadać w grze jednocześnie maksymalnie 1 kartę Przedmiotu ❖ oraz 3 karty Elikksirów 🧪.



Przykład przygotowania gracza

## FAZA ŁOWÓW

Faza Łowów polega na rozegraniu Scenariusza związanego z aktywną Wyprawą.

**W Księdze Kampanii należy odszukać Scenariusz, którego numer odpowiada aktywnej Wyprawie** (wszystkie Scenariusze są umieszczone w kolejności numerycznej w *Księdze Kampanii*, rozpoczynając od str. 43).

Najpierw **przeczytajcie wprowadzenie fabularne**, a następnie przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcjami na stronie Scenariusza.



Każdy Scenariusz Kampanii dotyczą te same zasady i struktura, co w *Prologu*, i polega na walce z konkretnym Potworem, zgodnie z symbolem Trofeum w lewym górnym rogu strony Scenariusza.

## PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Przygotowanie Scenariusza Kampanii dotyczą te same zasady, co w *Prologu*, za wyjątkiem konfiguracji Terenu.

Aby wykonać ten krok, zapoznajcie się ze schematem planszy Walki na stronie Scenariusza i umieśćcie na planszy Walki żetony zgodnie ze schematem.

**Niektóre Scenariusze posiadają dodatkowe Zasady Specjalne**, które dotyczą danego Potwora. Postępujcie wtedy zgodnie z instrukcjami w sekcji *Zasad Specjalnych* na stronie Scenariusza. W razie potrzeby zerknijcie do sekcji *Zasad Potwora* na str. 95.




Przykład schematu planszy Walki

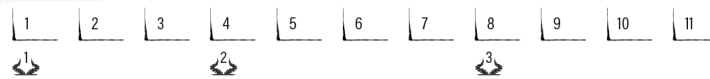
## POZIOM AGRESJI

Ponieważ w miarę rozwoju Kampanii Łowcy rozbudowują swoje talie i ulepszają Ekwipunek, karty i zdolności Potworów również mają coraz wyższe Poziomy, aby rozgrywka cały czas stanowiła wyzwanie.

Każdy Potwór może mieć 1 z 4 poziomów Agresji: poziom 0 (*Prolog*), poziom 1, poziom 2 albo poziom 3.

**Gdy rozgrywacie Scenariusz Kampanii, poziom Agresji Potwora jest określany poprzez wasz postęp w Rozdziałach Kampanii.** Zgodnie ze wskazaniem na karcie Kampanii, poziom Agresji (wskazywany za pomocą symbolu ) wynosi 1 na początku Kampanii, wzrasta do poziomu 3 na początku Rozdziału 4, a następnie do poziomu 3 na początku Rozdziału 8.

### ROZDZIAŁY KAMPANII



Tor Rozdziałów Kampanii na karcie Kampanii

## PRZYGOTOWANIE POTWORA

Aby przygotować Potwora do Scenariusza, sprawdźcie poziom Agresji obowiązujący w aktualnym Rozdziale i użyjcie tych komponentów Potwora, które odpowiadają poziomowi Agresji Potwora. Upewnijcie się, że przestrzegacie poniższych zasad:

- **Karty Postawy** mają wskazany konkretny poziom Agresji w lewym górnym rogu karty: Użyjcie po prostu zestawu kart (Postawa I, Postawa II i Postawa III) odpowiedniego poziomu.







To zestaw kart Postawy używanych podczas walki z Kharją na poziomie Agresji 2

- Podczas tworzenia **talii Zachowania** Potwora, użyjcie tylko tych kart, które są częścią zestawu odpowiedniego poziomu Agresji. Dla każdego poziomu Agresji przypisany jest konkretny **zestaw symboli Agresji** (zgodnie ze wskazaniem w tabeli obok).
- **Karty Opresji oraz Celu** to dwustronne karty. Każda strona karty dotyczy 1 z 2 różnych poziomów Agresji, wskazanych odpowiednimi symbolami Agresji. Przygotowując Potwora użyjcie tylko tych stron kart, które wskazują ikony przypisane do aktualnego poziomu Agresji.

SYMBOLE AGRESJI	
POZIOM 0 (PROLOG)	
POZIOM 1	
POZIOM 2	
POZIOM 3	



**Przykład przygotowania:** Aby przygotować do rozgrywki Potwora Kharją na poziomie Agresji 2, potasujcie wszystkie karty Zachowania z symbolami Agresji ,  i  oraz wykorzystajcie tylko strony kart Celu i Opresji, na których znajduje się symbol Agresji: .

## KONIEC SCENARIUSZA

Warunki zwycięstwa i porażki w Scenariuszu Kampanii są takie same, jak w *Prologu* (więcej informacji znajduje się na str. 35).

**Jeśli odnieśliście zwycięstwo**, Wyprawa została ukończona. Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Przeczytajcie **fabularne podsumowanie** tego Scenariusza.
2. **Odbierzcie Nagrodę** za ukończenie Wyprawy. Więcej informacji na temat Nagród znajduje się w ramce *Nagrody Wyprawy* poniżej.
3. Dodajcie pokonanego Potwora do waszych Trofeów, zaznaczając to na waszej karcie Kampanii.
4. Odrzućcie kartę ukończonej Wyprawy, odkładając ją do pudełka.
5. **Przejdźcie do kolejnego Rozdziału Kampanii**, zaczynając nową rozgrywkę od fazy Fabuły.

**Jeśli ponieśliście porażkę**, rozegrajcie ten Rozdział ponownie, zaczynając od fazy planszy Wyprawy (umieśćcie kartę Wyprawy, której nie ukończyliście, z powrotem na odpowiednim miejscu na planszy Wyprawy). Możecie ponownie wybrać tę samą Wyprawę lub zdecydować się na zmianę aktywnej Wyprawy, podejmując się rozegrania innego Scenariusza.

**Aby gracze mogli przejść do kolejnego Rozdziału Kampanii, muszą pomyślnie ukończyć rozgrywaną Wyprawę.**

**Uwaga!** Gdy ponownie rozgrywacie dany Rozdział, zachowujecie swoje zasoby, wytworzony Ekwipunek oraz przyrządzone Elixiry. Wszystkie Elixiry wykorzystane podczas Scenariusza zakończonego porażką, wracają do ich właścicieli.

Niezależnie od tego, czy Scenariusz zakończył się sukcesem czy porażką, **na koniec Scenariusza każdy gracz usuwa wszystkie karty Rany ze swojej talii.**

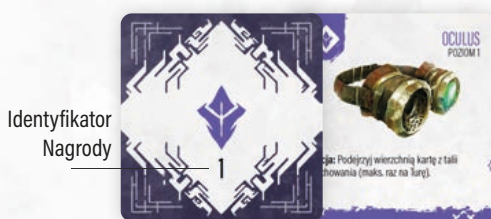
Potwory stworzono tak, aby ich pokonanie było wyzwaniem. Ponoszenie porażek jest zatem częścią gry. Niepowodzenie w Scenariuszu nie wpływa na możliwość kontynuowania Kampanii, chyba że zdecydujecie się na Tryb Łowcy (więcej informacji znajduje się na str. 63).

### NAGRODY ZA WYPRAWY

Za ukończenie Wyprawy otrzymujecie Nagrodę **wymienioną w sekcji Nagród za Wyprawy w Księdze Kampanii na str. 105**. Każda Wyprawa zawiera akapit mówiący o Nagrodzie – możecie ją odszukać po numerze Wyprawy.

Nagrody mogą obejmować:

- Odblokowanie nowej karty Kuźni
- Surowce (żywioty i materiały)
- Składniki
- Odblokowanie nowych Osiągnięć
- Odblokowanie nowych Wypraw
- Odblokowanie nowych kart Nagród



Karta Nagrody

**Karty Nagród** mogą być różnego rodzaju (Przedmioty, Elixiry itd.), oznaczone odpowiednim identyfikatorem Nagrody na rewersie karty. Po odblokowaniu nowej karty Nagrody odszukajcie ją w pudełku i dajcie ją jednemu graczowi.

**Uwaga!** Wraz z Nagrodą za ukończenie Wyprawy, znajdziecie również **Wizję Strażnika**, która jest specjalną częścią sekcji *Nagród Wypraw*, unikatową dla każdej ukończonej Wyprawy. To dodatkowa treść fabularna, która pozwoli wam odkrywać kolejne tajemnice świata gry *Primal: Przebudzenie*.

## KONIEC KAMPANII

**Rozdział 11 to ostatni akt Kampanii. Gdy do niego dotrzecie, historia osiągnie swój spektakularny finał.**

Wszelkie zasady i instrukcje potrzebne do rozegrania ostatniego Rozdziału zostały wyjaśnione w *Księdze Kampanii*.

**Poznanie historii:** W *Księdze Kampanii* znajdziecie listę pytań dotyczących świata gry. Możecie jako dodatkowe wyzwanie wykorzystać teksty fabularne oraz informacje, jakie udało wam się zgromadzić podczas rozgrywania Kampanii, aby odpowiedzieć na jak największą liczbę pytań dotyczących tajemnic skrywanych w świecie gry *Primal: Przebudzenie*.

## JAK ZAPISYWAĆ STAN GRY

Możecie łatwo zapisać informacje potrzebne do powrotu do Kampanii, korzystając z poniższych zasad:

- Na koniec każdej rozgrywki każdy gracz powinien zachować po swojej stronie swoją pulę kart, karty Ekwipunku i Elixirów albo po prostu przechować je oddzielnie od komponentów innych graczy w pudełku.
- Przy **odblokowywaniu Wyprawy** zawsze zakreślajcie okręgiem jej numer na karcie Kampanii.
- Po **ukończeniu Wyprawy** zawsze zaznaczajcie to na karcie Kampanii, wpisując X w polu z numerem tej Wyprawy.

**Uwaga!** Oznacza to, że gdy powrócicie do rozgrywania Kampanii, będziecie wiedzieć, które Wyprawy zakreślone okręgiem są dostępne i należy je umieścić na planszy Wyprawy, natomiast Wyprawy z X są już niedostępne.

- Za każdym razem, gdy przechodzicie do kolejnego Rozdziału, oznaczcie właśnie ukończony Rozdział za pomocą X a kolejny zakreście okręgiem. W ten sposób zawsze będziecie wiedzieć, że zakreślony Rozdział to ten, który powinniście rozegrać.

## ROZSZERZENIA DO GRY

Gra podstawowa oferuje doświadczenie pełnej Kampanii z 30 możliwymi Wyprawami do rozegrania, zapewniając wiele różnych dróg, którymi można podążać oraz zapewnia szeroki wachlarz Potworów z którymi można walczyć.

Możecie jednak poszerzyć wachlarz możliwości i doświadczeń dzięki rozszerzeniom.

Rozszerzenia dodają nowe możliwości rozgrywki, włączając w to nowe Wyprawy, Potwory Ekwipunek, a nawet klasy Łowców.

Postępujcie zgodnie z instrukcjami zawartymi w rozszerzeniach, aby dodać ich komponenty do rozgrywki.

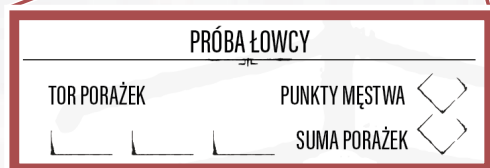
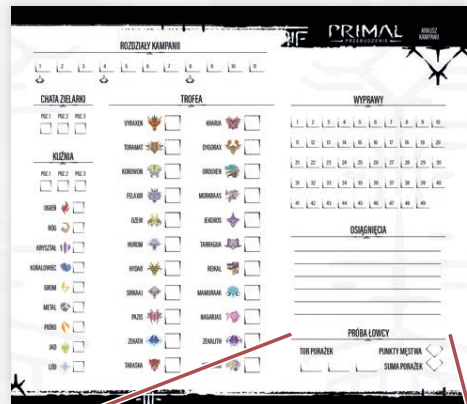


## WARIANT PRÓBY ŁOWCY - ZASADY

Próba Łowcy to wariant gry przeznaczony dla doświadczonych graczy, którzy chcą wystawić swoje umiejętności na próbę.

**Decyzję o tym, czy chcecie zastosować zasady wariantu Próby Łowcy, musicie podjąć na samym początku Kampanii** (zalecamy, by pierwszą Kampanię rozegrać zgodnie ze standardowymi zasadami). Jeśli chcecie zagrać w wariantcie Próby Łowcy, użyjcie poniższych zasad:

- **Za każdym razem, gdy poniesiecie porażkę**, zaznaczcie jedno pole na torze Porażek na karcie Kampanii. **Jeśli wypełnicie 3 pola na tym torze, wasza Kampania się kończy.** Musicie rozpocząć ponownie od *Rozdziału 1*.
  - **Za każdym razem, gdy pomyślnie ukończycie Scenariusz**, wymażcie wszystkie pola na torze Porażek, a liczbę wymazanych w ten sposób porażek dodacie do pola Sumy porażek na karcie Kampanii. Choć tor Porażek jest wymazywany po każdym ukończeniu Scenariusza, łączna liczba wszystkich porażek, jakie odnieśliście w trakcie Kampanii, zapisywana jest w polu Sumy porażek.
  - **Jeśli ukończyliście Scenariusz za pierwszym razem**, zdobywacie 2 punkty Męstwa. Dodajcie te punkty do wartości w polu punktów Męstwa na karcie Kampanii.
  - **Jeśli ukończyliście Scenariusz bez Powalenia żadnego gracza**, zdobywacie 2 punkty Męstwa. Oznaczcie to na karcie Kampanii.
- Uwaga!** Nawet jeśli gracz wykona Akcję Powstania przed końcem Scenariusza, punkty Męstwa nie są przyznawane, ponieważ gracz został Powalony.



**Na koniec Kampanii zdobywacie Punkty Łowcy.**

Aby obliczyć wasze Punkty Łowcy: od 90 odejmijcie podojoną wartość waszej Sumy porażek (zapisanej na karcie Kampanii), a następnie dodajcie do wyniku wasze Punkty Męstwa.

Oto wzór na obliczenie waszego wyniku:

$$\text{Punkty Łowcy} = 90 - 2 \times [\text{Suma porażek}] + [\text{Punkty Męstwa}]$$

Jeśli chcecie osiągnąć najwyższą pozycję w rankingu, wasza taktyka walki, strategia wytwarzania i współdziałania umiejętności musi być na najwyższym poziomie.

Zdołacie zyskać tytuł Zabójcy Smoków?

RANKING	
ZABÓJCA SMOKÓW	130 punktów
MISTRZ BESTII	110 punktów
DOWÓDCA	90 punktów
WIELKI ŁOWCA	80 punktów
EKSPERT	65 punktów
ŻÓŁTODZIÓB	<50 punktów

## ZAGRAJMY!

Jesteście gotowi na rozpoczęcie waszej pierwszej Kampanii!  
Przejdźcie na str. 8 *Księgi Kampanii* i rozpocznijcie *Rozdział 1* od fazy Fabuły.



## TRYB WYPRAWY – ZASADY

Tryb Wyprawy pozwala na doświadczenie pojedynczych starć, niezależnie do Kampanii.

Wyprawa to pojedynczy Scenariusz dla 1 do 4 graczy, w ramach którego możecie wybrać dowolnego Potwora z którym będziecie walczyć, jak i Ekwipunek i talię Łowcy. Ten tryb otwiera przed wami pełnię różnorodności zapewnianej przez grę, w tym wszystkie opcje personalizacji w najprzystępniejszej formie.

**Uwaga!** Graczom, którzy wolą stopniowo odkrywać tajemnice gry poprzez postęp w trybie Kampanii zalecamy, by nie korzystali wcześniej z trybu Wyprawy, aby nie poznać za wcześnie sekretów, które mogą popsuć doświadczenia Kampanii.

## PRZYGOTOWANIE I ROZGRYWKA

Aby przygotować wyprawę, **wybercie Scenariusz z dostępnych na stronach 67-79.**

Znajdziecie tam po 2 Scenariusze przygotowane dla każdego Potwora znajdującego się w pudełku.

Przygotowanie Scenariusza Wyprawy dotyczą te same zasady, co w Prologu, za wyjątkiem konfiguracji Terenu.

Aby wykonać ten krok, zapoznajcie się ze schematem planszy Walki na stronie Scenariusza i umieśćcie na planszy Walki żetony zgodnie ze schematem.

**Niektóre Scenariusze posiadają dodatkowe Zasady Specjalne**, które dotyczą danego Potwora. Postępujcie wtedy zgodnie z instrukcjami w sekcji *Zasad Specjalnych* na stronie Scenariusza. W razie potrzeby zerknijcie do sekcji *Zasad Potwora* na str. 95.



Przykład schematu planszy Walki

## PRZYGOTOWANIE POTWORA

Każdy Potwór w trybie Wyprawy może mieć 1 z 4 poziomów Agresji: Poziom 0 (👁️), Poziom 1 (👁️👁️), Poziom 2 (👁️👁️👁️) albo Poziom 3 (👁️👁️👁️👁️). Wybierzcie dowolny poziom Agresji, a następnie postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi na str. 60, aby wybrać komponenty Potwora odpowiednie do wybranego Poziomu.

**Uwaga!** Jedyną różnicą w trybie Wyprawy w stosunku do zasad opisanych na str. 60 jest taka, że to gracze sami wybierają poziom Agresji Potwora, podczas gdy w trybie Kampanii poziom Agresji Potwora zależy od aktualnie rozgrywanego Rozdziału.

## PRZYGOTOWANIE ŁOWCY

W trybie Wyprawy każdy gracz wybiera Łowcę z 4 dostępnych postaci oraz decyduje czy skorzysta z przygotowanej talii, czy zbuduje swoją własną.

**Uwaga!** Jeśli wybraliście rozgrywkę na poziomie Agresji 0 (👁️), po prostu użyjcie talii Początkowych Łowców oraz zestawu kart Początkowego Ekwipunku, jak w przypadku *Prologu*.





Listy przygotowanych talii (dla każdego Łowcy i każdego poziomu Agresji) znajdują się na str. 81, wraz sugestiami dotyczącymi kart Ekwipunku oraz Elikirów.

Gracze, którzy zdecydują się na rozgrywkę na poziomie 1, 2 albo 3 i chcą zbudować własne talie, aby utworzyć unikalne kombinacje kart i strategię, muszą wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Wybierz swoje karty Broni, Zbroi, Hełmu i Przedmiotu.** Możesz wybrać spośród kart Ekwipunku wymienionych na dowolnej karcie Kuźni w grze, o ile poziom tej karty Kuźni odpowiada poziomowi Agresji Potwora.


**Uwaga!** Wybrana przez siebie karta Broni musi odpowiadać klasie twojego Łowcy.

2. **Wybierz kartę Mistrzostwa** z zestawu kart Mistrzostwa twojego Łowcy.

3. **Zbuduj swoją talię kart Akcji.** Musi ona zawierać dokładną liczbę  ,  i , zgodnie ze wskazaniem na wybranej przez siebie karcie Broni.

Możesz użyć dowolnych kart z talii Początkowej twojego Łowcy oraz kart Ulepszeń z drzewka Umiejętności twojego Łowcy, bazując na poziomie Agresji Potwora. Tabela po prawej określa, ile możesz wykonać kroków Ulepszenia po twoim drzewku Umiejętności w oparciu o poziom Agresji Potwora (drzewko Umiejętności oraz karty Ulepszeń zostały szczegółowo omówione na str. 49).

ULEPSZENIA	
POZIOM 1	2
POZIOM 2	4
POZIOM 3	6

4. Wybierz do 3 kart Elikirów  spośród wymienionych na karcie Chaty Zielarki, której poziom odpowiada poziomowi Agresji Potwora.

**Uwaga!** Nie możesz mieć kilku takich samych kart Elikiru.

5. Jeśli posiadasz dowolną przewagę talii w oparciu o wrażliwość Potwora na żywioły, możesz zmodyfikować swoją talię Akcji zgodnie z zasadami szczegółowo omówionymi na str. 51.

**Uwaga!** Wrażliwość Potwora na żywioły możesz sprawdzić na planszy danego Potwora lub w tabeli na str. 52.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

Scenariuszy w trybie Wyprawy dotyczą te same warunki zwycięstwa i porażki, co warunki w *Prologu* (str. 35).





# VYRAXEN



## WYPRAWA 1



1x Skala



2x Zarośla



2x Cyrycae

## WYPRAWA 2



1x Płaskowyż



1x Skala



1x Baethanis



1x Zarośla



1x Cyrycae



1x Woda



# KHARJA



## ZASADY SPECJALNE

**Uszkodzone sektory:** W tym Scenariuszu gracze zostaną poinstruowani, by umieścić żetony Obrażeń w określonych sektorach na planszy Walki, aby oznaczyć, że te sektory są Uszkodzonymi sektorami.

Uszkodzone sektory same w sobie nie wywołują żadnego efektu, ale niektóre zdolności kart *Kharji* będą się do nich odnosić.

## WYPRAWA 1



2x Skala

## WYPRAWA 2



2x Skala



2x Cyrycae



# TORAMAT

## ZASADY SPECJALNE

### Przygotowanie talii Zachowania:

Trzymajcie karty zachowania *Toramata*: *Miażdżąca Szarża* oraz *Poza Kontrolą* poza talią kart Zachowania. Te karty uznawane są za znajdujące się poza grą do momentu, aż zdolność karty poinstruuje was, by wejść z nimi w interakcję.

**Żetony Pytu:** Ten Scenariusz korzysta z żetonów Pytu. Trzymajcie je w pobliżu planszy Walki i użyjcie ich, gdy zdolność karty poinstruuje was podczas rozgrywki, by to zrobić. Zasady działania Pytu zostały szczegółowo omówione na str. 95.

**Specjalne karty Wyniszczenia:** Usuńcie z talii kart Wyniszczenia 2 Podstawowe karty Wyniszczenia o wartości Wyniszczenia równej 1. W ich miejsce dodajcie specjalne karty Wyniszczenia *Toramata*. Zasady działania specjalnych kart Wyniszczenia zostały szczegółowo opisane na str. 98.

**Tor Utwardzenia:** Ustawcie poziom Utwardzenia na 0, umieszczając znacznik Utwardzenia na polu ♠ na torze Utwardzenia. Zasady działania toru Utwardzenia zostały szczegółowo opisane na str. 95.



## WYPRAWA 1



-  1x Płaskowyż
-  2x Skala
-  1x Baethanis
-  1x Piasek
-  1x Wildmaw

## WYPRAWA 2



-  1x Płaskowyż
-  2x Skala
-  2x Piasek
-  1x Wildmaw



# DYGORAX



## ZASADY SPECJALNE

**Żetony Pyłu:** Ten Scenariusz korzysta z żetonów Pyłu. Trzymajcie je w pobliżu planszy Walki i użyjcie ich, gdy zdolność karty poinstruuje was podczas rozgrywki, by to zrobić. Zasady działania Pyłu zostały szczegółowo omówione na str. 95.

**Tor Utwardzenia:** Ustawcie poziom Utwardzenia na 0, umieszczając znacznik Utwardzenia na polu ♠ na torze Utwardzenia. Zasady działania toru Utwardzenia zostały szczegółowo opisane na str. 95.

## WYPRAWA 1



2x Skala



1x Piasek



1x Wildmaw



1x Baethanis

## WYPRAWA 2



2x Skala



2x Piasek



2x Wildmaw



# KOROWON



## WYPRAWA 1



## WYPRAWA 2



1x Płaskowyż 2x Skąła 1x Baethanis 1x Zarośla 1x Synaerea 2x Woda



1x Płaskowyż 1x Skąła 1x Baethanis 2x Piasek 1x Synaerea 2x Woda



# OROUXEN








## ZASADY SPECJALNE

**Karty Skazy:** Każdy gracz posiada rezerwę kart Skazy, przypisanych do jego Łowcy (oznaczone symbolem klasy na rewersie karty). Trzymajcie te karty w pobliżu i użyjcie, gdy zostaniecie do tego poinstruowani w trakcie rozgrywki odpowiednią zdolnością karty. Zasady działania kart Skazy zostały szczegółowo opisane na str. 96.

## WYPRAWA 1



-  1x Płaskowyż
-  1x Skala
-  2x Baethanis
-  1x Synaerea
-  2x Woda

## WYPRAWA 2



-  1x Płaskowyż
-  1x Mgła
-  1x Baethanis
-  1x Piasek
-  1x Synaerea
-  2x Woda
-  1x Skala



# FELAXIR



## ZASADY SPECJALNE

**Specjalne karty Wyniszczenia:** Usuniecie z talii kart Wyniszczenia 2 Podstawowe karty Wyniszczenia o wartości Wyniszczenia równej 1. W ich miejsce dodajcie specjalne karty Wyniszczenia Felaxira. Zasady działania specjalnych kart Wyniszczenia zostały szczegółowo opisane na str. 98.

## WYPRAWA 1



2x Skala



1x Baethanis



1x Cyrycae

## WYPRAWA 2



2x Skala



2x Cyrycae



1x Mgła



# MORKRAAS



## WYPRAWA 1



2x Skala



1x Baethanis



1x Cyricae

## WYPRAWA 2



2x Skala



# OZEW

## ZASADY SPECJALNE

### Przygotowanie talii Zachowania:

Trzymajcie kartę zachowania *Ozewa: Piorun* poza talią kart Zachowania. Ta karta uznawana jest za znajdującą się poza grą do momentu, aż zdolność karty poinstruuje was, by wejść z nią w interakcję.

**Przygotowanie talii Roju (tylko, jeśli gracie na poziomie Agresji 2 albo 3):** Potasujcie karty Roju *Ozewa*, tworząc z nich talię Roju i umieśćcie ją w pobliżu planszy Potwora. Ta talia uznawana jest za znajdującą się poza grą do momentu, aż zdolność karty poinstruuje was, by wejść z nią w interakcję. Zasady działania kart Roju zostały szczegółowo omówione na str. 97.

**Przygotowanie talii Dudnienia:** Potasujcie karty Dudnienia, tworząc z nich talię Dudnienia i umieśćcie ją w pobliżu planszy Potwora. Karty Dudnienia to specjalne karty *Ozewa*. Zasady działania kart Dudnienia zostały szczegółowo omówione na str. 96.



## WYPRAWA 1



2x Skala



2 Beathanis

## WYPRAWA 2



2x Skala



1x Beathanis



1x Cyrycae




1x Mgła



# JEKOROS

## ZASADY SPECJALNE

**Tor Naładowania:** Ustawcie poziom Naładowania na 0, umieszczając znacznik Naładowania na polu  na torze Naładowania. Zasady działania toru Naładowania zostały szczegółowo opisane na str. 95.

**Specjalne karty Wyniszczenia:** Usuńcie z talii kart Wyniszczenia wszystkie Podstawowe karty Wyniszczenia o wartości Wyniszczenia równej 1. W ich miejsce dodajcie specjalne karty Wyniszczenia Jektorosa. Zasady działania specjalnych kart Wyniszczenia zostały szczegółowo opisane na str. 98.



## WYPRAWA 1



2x Skala



1x Baethanis



2x Woda

## WYPRAWA 2



2x Skala



2x Cyrycae



2x Woda



# HUROM

## ZASADY SPECJALNE

**Żetony Arkeum:** Ten Scenariusz korzysta z żetonów Arkeum. Trzymajcie je w pobliżu planszy Walki i użyjcie ich, gdy zdolność karty poinstruuje was podczas rozgrywki, by to zrobić. Zasady działania żetonów Arkeum zostały szczegółowo omówione na str. 97.

**Specjalne karty Wyniszczenia:** Weźcie specjalne karty Wyniszczenia *Huroma* i umieśćcie je w pobliżu planszy Potwora. Te karty uznawane są za znajdujące się poza grą do momentu, aż zdolność karty poinstruuje was, by wejść z nimi w interakcję. Zasady działania specjalnych kart Wyniszczenia zostały szczegółowo omówione na str. 98.



## WYPRAWA 1



3x Skala



1x Baethanis



1x Zarośla

## WYPRAWA 2



3x Skala



# TARRAGUA




## WYPRAWA 1



 1x Płaskowyz


 2x skała

 1x Baethanis

## WYPRAWA 2



 1x Płaskowyz

 2x Skała

 2x Mgła



# PRZEBUDZONY

## ZASADY SPECJALNE

*Przebudzony* wprowadza specjalne komponenty oraz zasady, które zostały szczegółowo omówione na str. 99. Zapoznajcie się z tymi zasadami, a następnie wykonajcie poniższe kroki, aby przygotować Scenariusz Wyprawy.

**Uwaga!** Te Scenariusze Wyprawy muszą być rozgrywane na poziomie Agresji 3.

1. Użyjcie **alternatywnej planszy Walki** (rewers planszy Walki).
2. Umieście 4 **żetony Balisty** na planszy Walki, po jednym odkrytym żetonie (czarną stroną ku górze) w każdym narożniku planszy Walki, zgodnie ze schematem poniżej.
3. Weźcie **rozszerzoną planszę Potwora Przebudzonego**.
4. Umieście specjalne **karty Przebudzenia**, po jednej na dwóch miejscach na karty Zachowania najbardziej z prawej na rozszerzonej planszy Potwora.
5. Ustawcie poziom Burzy na 1, umieszczając znacznik Burzy na odpowiednim polu na **torze Burzy**.
6. Usuńcie z talii kart Wyniszczenia 2 Podstawowe karty Wyniszczenia o wartości Wyniszczenia równej 1 oraz 1 kartę o wartości równej 2. W ich miejsce dodajcie **specjalne karty Wyniszczenia Przebudzonego**.
7. Stwórzcie talię Zachowania *Przebudzonego*, tasując jego **karty Zachowania Charakterystycznego** z 10 losowymi kartami zachowania Instynktownego. Opcjonalnie, zamiast losować, możecie wybrać 10 kart Zachowania Instynktownego.
8. Weźcie **karty Specjalnych Celów: Głos Dowódczyni** oraz **Ostrzał Artyleryjski** (pozostałe karty Specjalnych Celów są dostępne tylko w trybie Kampanii).

## WYPRAWA 1



4x Balista



3x Skala

## WYPRAWA 2



4x Balista



2x Skala



1x Płaskowyż



1x Mgła



# LISTY TALII ŁOWCÓW

## DAREON - WIELKI MIECZ

*Dareon* specjalizuje się w zadawaniu miażdżących ciosów poprzez przypuszczanie potężnych Ataków i ich kombinacji.

Zdolności na jego kartach zapewniają wszechstronny wachlarz możliwości, zwiększając zadawane przez niego Obrażenia i wykorzystując słowo kluczowe *Wrażliwość*, aby podwoić skuteczność jego Ataku.

Wysoki koszt Energii niektórych kart sprawia, że zdolności redukcji kosztu będą kluczowe do umożliwienia *Dareonowi* wykonania najpotężniejszych Ataków. Dodatkowo zdolności wykorzystujące słowo kluczowe *Berserk* i *Wytrwałość* pozwolą dobierać dodatkowe karty, które są niezbędne, aby móc wykorzystywać kombinacje sekwencji tej postaci.

Strategia gotowej talii opiera się na budowaniu wielu ataków sekwencji oraz pełnym wykorzystaniu redukcji kosztów i zdolności, które pozwalają na darmowe zagrywanie kart. Zbroja z Czerwonej Łuski oraz Kolczasty Hełm wspomagają zarządzanie kartami na ręce, natomiast Szpon Smoka i Rękawica Woltyara zapewniają taktyczne bonusy do Obrażeń, dzięki czemu doskonale nadają się do maksymalizacji korzyści z *Wrażliwości*.



*Cięcie z Wysoku*



*Agresywna Szarża*



*Głos Smoka*



*Hart*



*Nieustający Atak*

*Okrzyk Bitewny*

*Cięcie od Boku*

*Kontratak*

*Odskok*

*Podwójne Cięcie*

*Natarcie*

*Odbijające Ostrze*

*Odwrót*

*Potężne Uderzenie*

*Szybki Atak*

*Ostrze Strażnika*

*Puste Zanikanie*

*Precyzyjne Cięcie*

*Udaremnienie*

*Potężne Zderzenie*

*Smoczy Skok*

*Smocze Uderzenie*

*Zaangażowanie*

*Reaktywna Ochrona*

*Zręczny Unik*

## TALIA POCZĄTKOWA





<i>Cięcie z Wysoku</i>	<i>Agresywna Szarża</i>	<i>Dziki Pragnienie</i>	<i>Hart</i>	<i>Nieustający Atak</i>
<i>Okrzyk Bitewny</i>	<i>Cięcie od Boku</i>	<i>Głos Smoka</i>	<i>Odskok</i>	
<i>Precyzyjne Cięcie</i>	<i>Natarcie</i>	<i>Kontratak</i>	<i>Odwrót</i>	
<i>Rozszarpanie</i>	<i>Szybki Atak</i>	<i>Reaktywna Ochrona</i>	<i>Puste Zanikanie</i>	
<i>Smocze Uderzenie</i>	<i>Udaremnienie</i>	<i>Zrównoważona Obrona</i>	<i>Smoczy Skok</i>	



## TALIA POZIOMU 1



<i>Cięcie z Wysoku</i>	<i>Agresywna Szarża</i>	<i>Dziki Pragnienie</i>	<i>Hart</i>	<i>Nieustający Atak</i>
<i>Okrzyk Bitewny</i>	<i>Błyskawiczne Cięcie</i>	<i>Głos Smoka</i>	<i>Odskok</i>	
<i>Precyzyjne Cięcie</i>	<i>Cięcie od Boku</i>	<i>Kontratak</i>	<i>Odwrót</i>	
<i>Rozszarpanie</i>	<i>Natarcie</i>	<i>Reaktywna Ochrona</i>	<i>Puste Zanikanie</i>	
<i>Wejście Smoka</i>	<i>Szybki Atak</i>	<i>Zrównoważona Obrona</i>	<i>Smoczy Skok</i>	



## TALIA POZIOMU 2



<i>Cięcie z Wysoku</i>	<i>Agresywna Szarża</i>	<i>Dziki Pragnienie</i>	<i>Hart</i>	<i>Nieustający Atak</i>
<i>Okrzyk Bitewny</i>	<i>Błyskawiczne Cięcie</i>	<i>Głos Smoka</i>	<i>Odskok</i>	
<i>Precyzyjne Cięcie</i>	<i>Cięcie od Boku</i>	<i>Kontratak</i>	<i>Odwrót</i>	
<i>Rozszarpanie</i>	<i>Natarcie</i>	<i>Ostrze Strażnika</i>	<i>Puste Zanikanie</i>	
<i>Ślepa Furia</i>	<i>Pierwotna Furia</i>	<i>Reaktywna Ochrona</i>	<i>Refleks Ostrza</i>	
<i>Wejście Smoka</i>	<i>Szybki Atak</i>	<i>Zrównoważona Obrona</i>	<i>Smoczy Skok</i>	

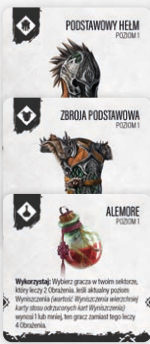


## TALIA POZIOMU 3

## MIRAH - WIELKI ŁUK

*Mirah* to wszechstronna postać, która ma karty o niskim koszcie Energii i oferuje szeroki wachlarz możliwości zarówno w taktyce ofensywnej, jak i defensywnej. Doskonałe efekty dobierania i ponownego wykorzystywania kart, którymi dysponuje, odzwierciedlają jej szybkość i zwinność. Jej zdolności pozwalają na korzystanie z *Ukrycia*, aby wykonywać Akcje pozostając niezauważoną, a także umożliwiają jej wykonywanie dodatkowych ruchów po planszy Walki w fazie Akcji. Może unieszkodliwiać karty Opresji za pomocą zdolności *Oślepienia* i zadawać wielokrotne Obrażenia dzięki umiejętności *Salwy*.

Gotowa talia daje liczne możliwości dobierania i ponownego wykorzystywania kart, dzięki czemu można zoptymalizować karty na ręce. Strategia tej talii polega na jak najszybszym opróżnieniu talii Akcji w grze, aby móc skupić się na swoim Mistrzostwie i aktywować jego potężne działanie. Ekwipunek został dobrany tak, aby umożliwić szybsze zagrywanie kart z talii, jednocześnie zapewniając dodatkowe pośrednie Obrażenia.



*Cicha Strzała*

*Ciężka Strzała*

*Dokładne Dobranie*

*Ogień Zaporowy*

*Oślepiający Strzał*

*Zabójczy Strzał*



*Mierzony Strzał*

*Precyzyjny Strzał*

*Rykoszet*

*Strzał Adrenaliny*

*Strzał Wyborowy*

*Szybkie Strzały*



*Błyskawiczna Ucieczka*

*Intucja*

*Szybki Refleks*

*Szybkie Odbicie*

*Wabik*

*Zwinność w Obronie*



*Akrobacja*

*Cichy Ślizg*

*Daleki Zasięg*

*Pozycja Strzelecka*

*Salto w Tył*

*Zejście*



*Strzał Ostateczny*

## TALIA POCZĄTKOWA





Cicha Strzała

Ciężka Strzała

Nieskończona Eksplozja

Ogień Zaporowy

Oślepiający Strzał

Zabójczy Strzał



Mierzony Strzał

Rykoszet

Strzał Adrenaliny

Strzał Wyborowy

Szybkie Strzały



Druga Szansa

Gra na Zwiókę

Szybkie Odbicie

Wabik



Akrobacje

Cichy Ślizg

Daleki Zasięg

Uzupełnienie Kotczanu

Zejście



Strzał Ostateczny

## TALIA POZIOMU 1



Ciężka Strzała

Dokładne Dobranie

Nieskończona Eksplozja

Ogień Zaporowy

Oślepiający Strzał

Podwójny Strzał



Mierzony Strzał

Rykoszet

Strzał Adrenaliny

Strzał Wyborowy

Szybkie Strzały



Druga Szansa

Gra na Zwiókę

Przechwycenie Strzały

Szybkie Odbicie



Akrobacje

Błyskawiczna Strzała

Daleki Zasięg

Uzupełnienie Kotczanu

Zejście



Strzał Ostateczny

## TALIA POZIOMU 2



Ciężka Strzała

Dokładne Dobranie

Nieskończona Eksplozja

Ogień Zaporowy

Oślepiający Strzał

Podwójny Strzał



Łączony Atak

Mierzony Strzał

Rykoszet

Strzał w Locie

Szybkie Strzały



Druga Szansa

Gra na Zwiókę

Przechwycenie Strzały

Szybkie Odbicie



Akrobacje

Błyskawiczna Strzała

Daleki Zasięg

Uzupełnienie Kotczanu

Zejście



Strzał Ostateczny

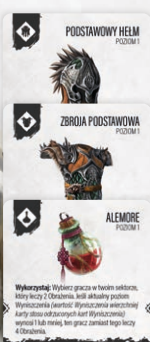
## TALIA POZIOMU 3

## THOREG - MŁOT

*Thoreg*, lider drużyny Łowców, to postać nastawiona na kontrolę pola, która łączy silne Ataki ze zdolnościami usuwania *Zagrożeń* oraz *Asystowania* drużynie. Siła ciosów jego Młota może być zabójcza, ale wiąże się to z koniecznością zmniejszania liczby kart na ręce, gdy otrzyma *Nadwyżęenie*, a także z potrzebą zainwestowania dodatkowej Energii, aby wzmocnić zdolności kart. Choć *Thoreg* ma głównie dostęp do doskonałych kart Ataku zadających olbrzymie *Obrażenia*, oferuje również wachlarz możliwości taktycznych wykraczających poza jego siłę.

Dzięki słowom kluczowym takim jak *Ogłuszenie* i *Dezorientacja*, i różnym formom kontroli, takim jak karty anulujące karty Zachowania Potwora lub niwelujące dodatkowe efekty żetonów Starcia, *Thoreg* jest w stanie zaoferować efektywne rozwiązania problemów w walce.

Gotowa talia zawiera ofensywną strategię opartą na karcie Mistrzostwa: *Potężne Uderzenie*, a kluczem do perfekcyjnej strategii jest słowo kluczowe *Ogłuszenie*. Rozrywacz Czaszek to bardzo dobra Broń, która pomaga graczowi szybciej skupić się na Mistrzostwie postaci. Pozostałe karty Ekwipunku natomiast zachęcają do ofensywnego stylu gry i wykorzystania całej Energii, aby osiągnąć pełen potencjał Łowcy.



Atak Frontalny

Grzmotnięcie

Dążenie

Dźwignia

Potężne Uderzenie

Nokaut

Młynek

Decydujący Wysięk

Manewr Wymijający

Potężne Grzmotnięcie

Szarża

Taranowanie

Napływ Energii

Rozproszenie

Szybkie Uderzenie

Wściekłość

Silne Nadwyżęenie

Wielki Młot

Wstrząs

Wytrwałość

Świetny Refleks

Żelazomiot

Wyczerpujące Uderzenie

Żelazna Wola

Upór

## TALIA POCZĄTKOWA





**Atak Frontalny**  
**Nokaut**  
**Potężne Grzmotnięcie**  
**Rozproszenie**  
**Wielki Młot**  
**Żelazniot**

**Impassjonujące Uderzenie**  
**Młynec**  
**Szybkie Uderzenie**  
**Wstrząs**  
**Wyczerpujące Uderzenie**

**Decydujący Wysięk**  
**Napływ Adrenaliny**  
**Taranowanie**  
**Wściekłość**  
**Wytrwałość**

**Krok w Tył**  
**Manewr Wymijający**  
**Silne Nadwyżrzenie**  
**Upór**

**Potężne Uderzenie**

## TALIA POZIOMU 1



**Nokaut**  
**Potężne Grzmotnięcie**  
**Rozproszenie**  
**Uderzenie Burzy**  
**Wielki Młot**  
**Żelazniot**

**Impassjonujące Uderzenie**  
**Młynec**  
**Szybkie Uderzenie**  
**Wstrząs**  
**Wyczerpujące Uderzenie**

**Decydujący Wysięk**  
**Napływ Adrenaliny**  
**Taranowanie**  
**Wściekłość**  
**Wytrwałość**

**Głęboki Wdech**  
**Manewr Wymijający**  
**Pościg**  
**Silne Nadwyżrzenie**

**Potężne Uderzenie**

## TALIA POZIOMU 2



**Nokaut**  
**Potężne Grzmotnięcie**  
**Rozproszenie**  
**Rozrywanie**  
**Uderzenie Burzy**  
**Żelazniot**

**Impassjonujące Uderzenie**  
**Młynec**  
**Szybkie Uderzenie**  
**Wstrząs**  
**Wyczerpujące Uderzenie**

**Decydujący Wysięk**  
**Napływ Adrenaliny**  
**Taranowanie**  
**Wściekłość**  
**Wytrwałość**

**Głęboki Wdech**  
**Manewr Wymijający**  
**Pościg**  
**Silne Nadwyżrzenie**

**Potężne Uderzenie**

## TALIA POZIOMU 3

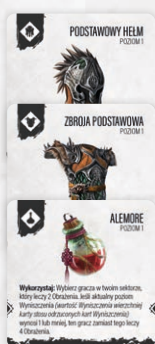
## LJONAR - MIECZ I TARCZA

*Ljonar* jest wsparciem dla drużyny, oferując szeroki wachlarz opcji taktycznych, umożliwiając tworzenie synergii z innymi Łowcami i ochronę ich przed Potworem.

Dzięki imponującej tarczy pełni rolę prowokatora ataków. Jego umiejętności obejmują zarówno wsparcie drużyny, jak i potężne reakcje na Ataki Potwora, takie jak dobieranie kart dzięki *Wytrwałości* lub aktywację efektów specjalnych za pomocą *Odwetu*.

Co więcej, *Ljonar* może kontrolować Potwora za pomocą *Prowokacji*, która manipuluje jego położeniem, jednocześnie nieustannie wzmacniając swoich sojuszników.

Strategia gotowej talii opiera się na wykorzystywaniu sekwencji kart Parowania i Ataku, maksymalizując korzyści kart *Rdzeń Gromu* i *Mistrz Tarczy*. *Zbroja z Czerwonej Łuski* pomaga w zarządzaniu liczbą kart na ręce, natomiast inne karty Ekwipunku pozwalają na odzyskiwanie kart ze stosu kart odrzuconych, co pozwala na dalszą realizację strategicznych założeń.



*Błyskawiczna Szarża*

*Poza Ograniczeniami*

*Skupiony Atak*

*Taniec Tarczy*

*Uderzenie Tarczą*

*Wrogie Uderzenie*



*Kontratak*

*Napór*

*Osaczenie*

*Oslona*

*Przyciągany przez  
Niebezpieczeństwo*

*Tempo*



*Blok Tarczą*

*Niezlomna Szarża*

*Ostatnie Tchnienie*

*Plan Ataku*

*Spopielenie*

*Trans Bitewny*



*Pęd*

*Przewidywanie*

*Przyptyw Energii*

*Upór*

*Zmyłka*

*Zwinność*



*Mistrz Tarczy*

## TALIA POCZĄTKOWA





Blyskawiczna Szarża  
 Kontraatak  
 Blok Tarczą  
 Przewidywanie  
 Mistrz Tarczy

Poza Ograniczeniami  
 Napór  
 Grzmotnięcie Tarczą  
 Upór

Taniec Tarczy  
 Ostona  
 Ostatnie Tchnienie  
 Zmyłka

Tutaj!  
 Poświęcenie  
 Plan Ataku  
 Zwinność

Uderzenie Tarczą  
 Przyciągany przez Niebezpieczeństwo  
 Spopilenie  
 Trans Bitywny

## TALIA POZIOMU 1



Blyskawiczna Szarża  
 Kontraatak  
 Blok Tarczą  
 Męstwo  
 Mistrz Tarczy

Poza Ograniczeniami  
 Napór  
 Grzmotnięcie Tarczą  
 Upór

Taniec Tarczy  
 Ostona  
 Hartujące Cierpienie  
 Zmyłka

Tutaj!  
 Poświęcenie  
 Ostatnie Tchnienie  
 Zwinność

Uderzenie Tarczą  
 Przyciągany przez Niebezpieczeństwo  
 Plan Ataku  
 Trans Bitywny

## TALIA POZIOMU 2



Blyskawiczna Szarża  
 Kontraatak  
 Blok Tarczą  
 Męstwo  
 Mistrz Tarczy

Poza Ograniczeniami  
 Napór  
 Grzmotnięcie Tarczą  
 Potrząsk

Taniec Tarczy  
 Ostona  
 Hartujące Cierpienie  
 Zmyłka

Tutaj!  
 Poświęcenie  
 Ostatnie Tchnienie  
 Zwinność

Uderzenie Tarczą  
 Pulsująca Furia  
 Plan Ataku  
 Trans Bitywny

## TALIA POZIOMU 3

# ZASADY DODATKOWE

Podczas rozgrywek czy to w trybie Wyprawy, czy w trybie Kampanii, możecie natrafić na zasady specjalne dotyczące Potwora i żetonów Terenu. Zglądajcie do tej sekcji *Instrukcji* za każdym razem, gdy musicie poznać zasady specjalne konkretnego Scenariusza.

**Uwaga!** Zasady przygotowania każdego Scenariusza zawsze określają, których żetonów Terenu należy użyć i które zasady specjalne dotyczą konkretnego Potwora.

## TEREN

Żetony Terenu reprezentują środowisko naturalne, w którym położone jest pole bitwy, a także wprowadzają specjalne efekty w sektorach planszy Walki, w których się znajdują. Poniżej wyjaśniono zasady dotyczące każdego Terenu:



**Baethanis:** Na początku twojej Tury, jeśli znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Baethanis, ulecz obrażenia równo poziomowi twojej Broni.  
(Zob. **Ulecz X** na str. 109 w *Glosariuszu*).



**Cyricae:** Gdy zagrywasz kartę Ataku w twojej sekwencji będąc w sektorze z żetonem Terenu Cyricae, zwiększ obrażenia zadawane przez ten Atak o wartość równą poziomowi twojej Broni.



**Mgła:** Gdy poruszasz się do sektora z żetonem Terenu Mgły, stajesz się Zagrozony.



**Ogień:** Jeśli w twoim sektorze znajduje się żeton Terenu Ognia (niezależnie od tego, czy jest on czerwony czy żółty), nie możesz zagrywać kart w twojej sekwencji. Żetony Ognia mogą zostać umieszczone na planszy Walki w wyniku zdolności kart. Gdy żeton Ognia wchodzi do gry, zostaje umieszczony na planszy Walki czerwoną stroną ku górze. Na koniec Rundy odwróć wszystkie żetony ognia na stronę żółtą. Jeśli żeton Ognia znajduje się już na żółtej stronie, zamiast tego usuń go z gry.

**Uwaga!** Jeśli masz umieścić żeton Terenu Ognia w sektorze, w którym już znajduje się taki żeton, zamiast tego odwróć go na stronę czerwoną. Wszyscy gracze w tym sektorze zostają *Podpaleni*.  
(Zob. **Podpalenie** w *Glosariuszu* na str. 107).



**Oddziaływania Terenów:** Gdy umieszczasz żeton Terenu Ognia:

- Usuń z gry wszystkie żetony Terenu Zarośli w tym sektorze.
- Usuń z gry wszystkie żetony Terenu Wody w tym sektorze i zastąp je żetonami Terenu Mgły.



**Piasek:** Gdy poruszasz się z sektora z żetonem Terenu Piasku, zwiększ koszt Energii tego ruchu o 1.



**Płaskowyż:** Na koniec twojej Tury, jeśli znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Płaskowyżu, możesz wejść na Płaskowyż. Jeśli to zrobisz, umieść figurkę twojego Łowcy na tym żetonie Terenu.

Dopóki znajdujesz się na Płaskowyżu, gdy odkrywana jest karta Zachowania, możesz natychmiast umieścić figurkę twojego Łowcy na tej karcie. Jeśli to zrobisz, wykonaj poniższe kroki:

1. Anuluj efekty tej karty Zachowania (np. pomiń krok Reakcji podczas rozpatrywania tej karty).
2. Wykonaj Próbę Ujeżdżania.  
(Zob. **Próba Ujeżdżania** na str. 111).

**Uwaga 1!** Jeśli zaczniesz swoją Turę na Płaskowyżu, musisz natychmiast go opuścić (umieść figurkę twojego Łowcy bezpośrednio w tym samym sektorze).

**Uwaga 2!** Na Płaskowyżu może się znajdować jednocześnie tylko 1 Łowca.



**Skala:** Gdy miałbyś otrzymać Obrażenia Wyniszczenia będąc w sektorze z żetonem Terenu Skąły, możesz usunąć ten żeton Terenu, aby zapobiec tym Obrażeniom.



**Synaerea:** Na początku twojej Tury, jeśli znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Synaera, możesz otrzymać Obrażenia równe poziomowi twojej Broni, aby dobrać 1 kartę.



**Wildmaw:** Na koniec twojej Tury, jeśli znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Wildmaw i jesteś w stanie Zagrożenia, otrzymujesz Obrażenia równe poziomowi twojej Broni.



**Woda:** Dopóki znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Wody, twój limit sekwencji wynosi 3 (zamiast 5).

**Uwaga!** Żeton Terenu Wody modyfikuje twój standardowy limit sekwencji, jednak nie wpływa na możliwość jego zwiększenia (lub dalszego zmniejszenia) ze zdolności kart lub innych efektów gry.



**Powódź:** W każdym sektorze może znajdować się tylko 1 żeton Terenu Wody. Jeśli masz umieścić żeton Terenu Wody w sektorze, w którym taki żeton już się znajduje, zamiast tego umieść po 1 żetonie Wody w każdym sąsiadującym sektorze.



**Zarośla:** Na początku twojej fazy Ruchu, jeśli znajdujesz się w sektorze z żetonem Terenu Zarośli, możesz Przetworzyć kartę Uniku (🎴) z twojej ręki, aby ukryć się w Zaroślach. Jeśli to zrobisz, umieść figurkę twojego Łowcy na żetonie Terenu Zarośli. Twoja Tura zostaje wstrzymana, a następny gracz w kolejności wykonuje swoją turę. Następnie wybierz gracza, który jeszcze nie wykonał swojej Tury w tej Rundzie. Gdy ten gracz zakończy swoją Turę, opuść Zarośla i kontynuuj wykonanie twojej Tury od fazy Ruchu.

Gdy twoja Tura jest wstrzymana, nie jesteś aktywnym graczem i nie możesz Asystować innym, ani Prowokować Potwora. Gdy wznawiasz swoją Turę, stajesz się aktywnym graczem i wykonujesz swoją Turę w standardowy sposób.

**Uwaga!** W Zaroślach może się chować jednocześnie tylko 1 Łowca. (Zob. **Asysta, Przetwórz (X)** i **Prowokacja** w *Glosariuszu* na str. 106).

## POTWORY

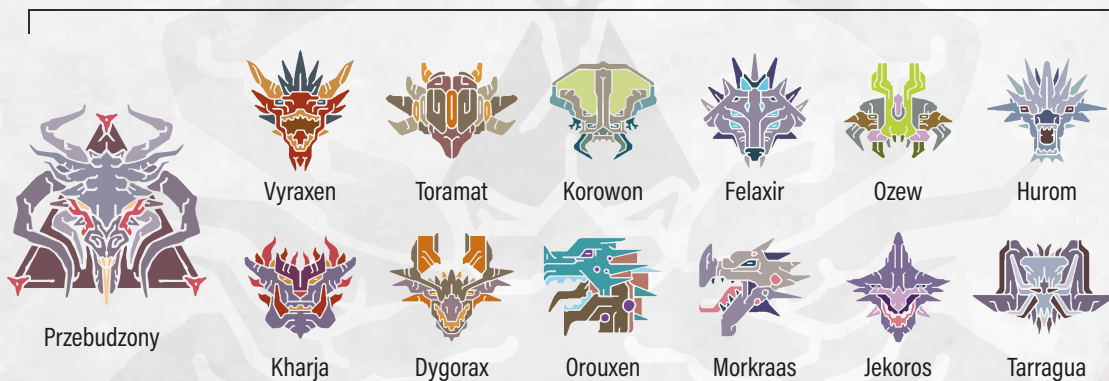
W tej sekcji znajdują się wszystkie zasady dotyczące Potworów w grze, które musicie znać. Zawarte są tu wszystkie symbole Reakcji oraz Zasady Specjalne wprowadzane przez konkretne Potwory. Znajdziecie tu również listę wszystkich symboli Trofeów, co pomoże wam łatwiej rozpoznać Potwory oraz wszystkie związane z nimi komponenty podczas przygotowania Scenariusza.

## TROFEA POTWORÓW

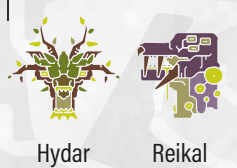
Każdy Potwór w grze ma swój wyjątkowy symbol Trofeum, który pomaga wam zidentyfikować komponenty związane z tym Potworem.

Poniżej znajduje się lista wszystkich Potworów oraz odpowiadające im symbole Trofeów:

### GRA PODSTAWOWA



### ROZSZERZENIE JAD



### ROZSZERZENIE PIÓRA



### ROZSZERZENIE LÓD



### ROZSZERZENIE KOSZMAR





## SYMBOLE REAKCJI ZACHOWANIA

Ta sekcja zawiera listę wszystkich symbole Reakcji, na które natraficie podczas rozgrywek. Każdy symbol reprezentuje określony warunek aktywacji opisany poniżej (więcej informacji na temat systemu Reakcji Potworów znajduje się na str. 31):



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Ataku w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Manewru w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Parowania w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Uniku w jego sekwencji.



**Aktywacja:** Na koniec Rundy.



**Aktywacja:** Gdy rozpatrujesz inną kartę Zachowania będącą w grze (co nazywane jest Zachowaniem aktywującym) podczas kroku Szalu w trakcie rozpatrywania tej karty (zob. sekcję *Rozpatrywania kart Zachowania* na str. 32).

**Uwaga!** Karty Zachowania z tym symbolem reakcji zwane są **kartami Szalu** i obowiązują je specjalne zasady rozpatrywania:

- Aktywowana karta Szalu musi zostać natychmiast odkryta i rozpatrzona: Odkryj tę kartę i wprowadź wszystkie jej efekty, rozpatrując jej zdolności podstawowe oraz efekt Wzmocnienia, jeśli taki występuje.
- Podczas ostatniego kroku rozpatrywania karty, odrzuć aktywowaną kartę Szalu, wraz z aktywowaną kartą Zachowania i uzupełnij ich miejsca.



**Aktywacja:** Gdy gracz staje się Zagrożony.  
**Uwaga!** Jeśli gracz jest już Zagrożony, reakcja wciąż zostanie aktywowana.



**Aktywacja:** Po tym, jak aktywny gracz zagra kartę Ofensywną w swojej sekwencji.



**Aktywacja:** Po tym, jak aktywny gracz zagra kartę Defensywną w swojej sekwencji.



**Aktywacja:** Po tym, jak aktywny gracz zagra obok siebie 2 karty Ofensywne w swojej sekwencji.

**Uwaga!** Karta Zachowania zostaje aktywowana po tym, gdy zagrana zostanie druga karta w tej Sekwencji.



**Aktywacja:** Po tym, jak aktywny gracz zagra obok siebie 2 karty Defensywne w swojej sekwencji.

**Uwaga!** Karta Zachowania zostaje aktywowana po tym, gdy zagrana zostanie druga karta w tej Sekwencji.



**Aktywacja:** Po zagranie przez gracza karty Wrogości w jego Sekwencji.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją Turę w przednim sektorze.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją Turę w bocznym sektorze.



**Aktywacja:** Gdy gracz rozpoczyna swoją turę w tylnym sektorze.



**Aktywacja:** Na początku tury gracza, jeżeli ten gracz znajduje się w sektorze z żetonem Terenu Wody.



**Aktywacja:** Gdy Potwór odwróci się przodem do innego sektora (np. zmieni orientację).



**Aktywacja:** Po wykonaniu ruchu przez gracza.



**Aktywacja:** Po wejściu gracza do sektora z żetonem Terenu Wody.



**Aktywacja:** Na koniec fazy Wyniszczenia.



**Aktywacja:** Po tym, gdy ręka gracza staje się pusta (np. nie ma żadnej karty na ręce po zagranieniu karty, jej odrzuceniu lub w wyniku innego efektu w grze).

**Uwaga!** Karta Zachowania jest aktywowana dopiero po pełnym rozpatrzeniu zdarzenia, które doprowadziło do tego, że gracz nie ma żadnej karty na ręce.



**Aktywacja:** Natychmiast, gdy ta karta wchodzi do gry, aby uzupełnić miejsce na kartę Zachowania.

**Specjalna zasada rozpatrywania:** Jeśli w grze znajduje się kilka aktywowanych kart Zachowania, rozpatrz tę kartę Zachowania przed pozostałymi.



**Aktywacja:** Na początku Tury gracza, jeśli w dowolnym bocznym sektorze znajduje się co najmniej jeden gracz.

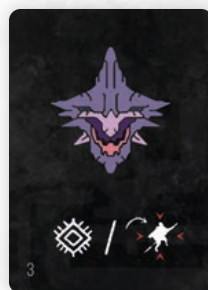


**Aktywacja:** Na początku Tury gracza, jeśli w tylnym sektorze znajduje się co najmniej jeden gracz.

## KILKA SYMBOLI REAKCJI

Na niektórych kartach Zachowania znajdują się 2 symbole Reakcji. Te karty Zachowania mogą być aktywowane przez dowolny ze wskazanych warunków aktywacji (tj. wystarczy spełnienie jednego z tych warunków, aby aktywować taką kartę).

**Uwaga!** Jeśli na karcie jest kilka symboli reakcji, są one oddzielone znakiem „/” (który należy odczytywać jako „lub”).



## ZASADY DOTYCZĄCE POTWORÓW

Niektóre Scenariusze wprowadzają do rozgrywki pewne komponenty oraz Zasady Specjalne, które nie są omówione w żadnym innym miejscu, gdyż dotyczą tylko konkretnych Potworów. Ta sekcja zawiera wszystkie te dodatkowe zasady, wraz z informacją, których Potworów one dotyczą. Zasady przygotowania każdego Scenariusza określają, kiedy powinniście odwołać się do zasad w tej sekcji.

**Uwaga!** Ta sekcja zawiera spoilery! Nie czytajcie jej do momentu, aż otrzymacie konkretne polecenie!

### TOR NAŁADOWANIA (*JEKOROS*)

Tor Naładowania, to specjalny tor na planszy Potwora, który wskazuje poziom Naładowania tego Potwora w trakcie rozgrywki.



Tor Naładowania

Za każdym razem, gdy otrzymasz polecenie, aby zwiększyć poziom Naładowania o X, przesunź znacznik Naładowania o X pól w prawo na tym torze.

Zdolności kart *Jekorosa* będą odnosić się do poziomu Naładowania podczas rozgrywki.

### ŻETON PYŁU (*TORAMAT, DYGORAX*)

Pył reprezentowany jest przez specjalne żetony Pyłu, które umieszczane są na planszy Walki w wyniku zdolności kart niektórych Potworów.



Na początku twojej fazy Wyniszczenia natychmiast weź 1 żeton Zakłócenia za każdy żeton Pyłu w twoim sektorze. Gdy bierzesz żeton Zakłócenia, umieść go na karcie Defensywnej w twojej sekwencji. Karta z takim żetonem nie jest brana pod uwagę podczas twojej Próby Wyniszczenia w tej Turze. Na koniec twojej fazy Wyniszczenia odrzuć z twoich kart wszystkie żetony Zakłócenia.

Na koniec Rundy usuńcie z planszy Walki wszystkie żetony Pyłu.

**Uwaga!** W danym sektorze mogą znajdować się maksymalnie 2 żetony Pyłu.

### TOR UTWARDZENIA (*TORAMAT, DYGORAX*)

Tor Utwardzenia, to specjalny tor na planszy Potwora, który wskazuje poziom Utwardzenia tego Potwora w trakcie rozgrywki.



Tor Utwardzenia

Za każdym razem, gdy otrzymasz polecenie, aby zwiększyć poziom Utwardzenia o X, przesunź znacznik Utwardzenia o X pól w prawo na tym torze.

Gdy poziom Utwardzenia osiągnie wartość 3, Potwór staje się Utwardzony.

(zob. **Utwardzony** na str. 109).

**Uwaga!** Potwór pozostaje Utwardzony tak długo, jak poziom Utwardzenia wynosi 3.



## KARTA DUDNIENIA (OZEW)

Karty Dudnienia to specjalne karty wskazujące określone sektory na planszy Walki. Niektóre zdolności kart *Ozewa* będą odnosić się do tych sektorów w trakcie rozgrywki.

Każda karta Dudnienia przedstawia schemat reprezentujący strony Potwora (zorientowany w taki sposób, że przód Potwora znajduje się na dole) z konkretnymi stronami oznaczonymi **na żółto**.

Dopóki karta Dudnienia jest aktywna, sektory na planszy Walki, które odpowiadają sektorom oznaczonym na żółto, nazywane są **oznaczonymi sektorami**.

**Uwaga!** Gdy karta Dudnienia staje się aktywna, odrzuć poprzednią kartę Dudnienia, jeśli dotyczy. Jeśli masz odkryć kartę z talii Dudnienia, ale ta talia jest pusta, najpierw musisz przetasować odrzucone karty Dudnienia, tworząc z nich nową talię, a następnie odkryć kartę.



Karta Dudnienia

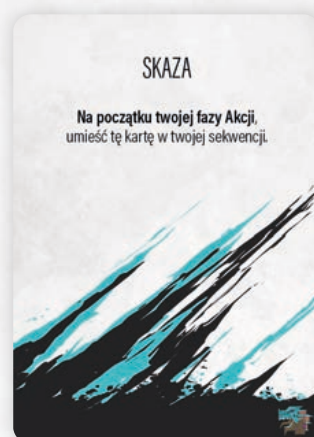
## KARTA SKAZY (OROUXEN)

Niektóre zdolności kart *Oruxena* nakażą graczom dodanie kart Skazy do ich rąk lub stosów kart odrzuconych.

Podobnie jak karty Ran, karty Skaz zajmują miejsce w taliach graczy. Dodatkowo, zgodnie z opisem ich zdolności, na początku twojej Tury musisz umieścić w twojej sekwencji wszystkie karty Skazy, które masz na ręce. **Wliczają się one do twojego limitu sekwencji tak, jakby były kartami Akcji.**

Gdy w kroku Końca Tury odrzucasz karty Akcji z twojej sekwencji, odrzuć z niej również wszystkie karty Skazy.

**Uwaga!** Na koniec Scenariusza, podobnie jak ma to miejsce z kartami Ran, każdy gracz musi usunąć ze swojej talii wszystkie karty Skazy.



Karta Skazy



## KARTA ROJU (OZEWA)

Karty Roju to specjalne karty, które wchodzą do gry w wyniku zdolności kart *Ozewa*.

Każda karta Roju posiada zdolność, która pozostaje aktywna tak długo, jak ta karta Roju pozostaje w grze.

Dodatkowo **nie możesz zadawać Obrażeń *Ozewowi*, gdy karta Roju jest w grze**. Gdy gracz miałby zadać Obrażenia *Ozewowi*, gdy karta Roju jest w grze, zamiast tego wybiera jedną z tych kart, która staje się celem tych Obrażeń.

**Aby pokonać kartę Roju i tym samym usunąć ją z gry, gracze muszą zadać Obrażenia o łącznej wartości wynoszącej co najmniej tyle, ile wynosi wartość Wytrzymałości *Ozewa*.**

**Uwaga!** Gdy zadajesz Obrażenia karcie Roju usuwając ją z gry, nadmiarowe Obrażenia przepadają.



Karta Roju

## ŻETONY ARKEUM (*HUROM*)

Żetony Arkeum są umieszczane na planszy Walki w wyniku zdolności kart *Huroma*.

Zgodnie z opisem zdolności karty Opresji *Huroma*: Unoszące się Kamienie, te żetony chronią *Huroma* przed atakami graczy. Gdy zagrywasz kartę Ataku znajdując się w sektorze z żetonem Arkeum, ten żeton zapobiega wszelkim Obrażeniom, które standardowo zadałbyś *Horumowi*. Następnie usuń ten żeton Arkeum z planszy Walki.

**Uwaga!** W danym sektorze może znajdować się maksymalnie 1 żeton Arkeum na gracza.





Żetony Arkeum




## SPECJALNE KARTY WYNISZCZENIA

(TORAMAT, FELAXIR, JEKOROS, HUROM, PRZEBUDZONY)

Niektóre Potwory posiadają specjalne karty Wyniszczenia, które są dodawane do talii Wyniszczenia podczas przygotowania Scenariusza (zasady przygotowania danego Scenariusza określają, jak przygotować talię Wyniszczenia z użyciem tych kart).

**Uwaga!** Symbol Trofeum na awersie specjalnej karty Wyniszczenia pozwala określić do którego Potwora należy dana karta (zob. ilustrację obok).

Specjalne karty Wyniszczenia mogą wymagać od graczy posiadania w Sekwencji określonych kart Defensywnych, zamiast dowolnych (☼). Na przykład, jeśli doберiesz kartę Wyniszczenia, na której znajduje się 1  albo 1 , musisz posiadać w swojej Sekwencji co najmniej 1 kartę wskazanego koloru, aby uniknąć Obrażeń Wyniszczenia.

**Uwaga!** Specjalne zdolności lub wymagania dotyczące koloru na specjalnych kartach Wyniszczenia, mogą stanowić większe wyzwanie w kwestii uniknięcia Obrażeń Wyniszczenia, niż podstawowe karty Wyniszczenia (na przykład, jeśli gracz nie ma w swojej Sekwencji żadnych kart z symbolem , specjalna karta Wyniszczenia z symbolem 1  może okazać się groźniejsza, niż podstawowa karta Wyniszczenia z symbolem 2 .



Specjalne karty  
Wyniszczenia



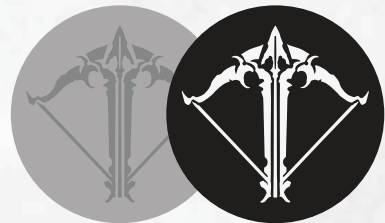
## PRZEBUDZONY

W tej sekcji opisano wszystkie Zasady Specjalne wymagane do rozegrania walki przeciwko *Przebudzonemu*.

### ŻETONY BALISTY

Żetony Balisty są umieszczane w narożnikach planszy Walki podczas przygotowania Scenariusza. Reprezentują one maszyny, które pomagają Łowcom w walce przeciwko *Przebudzonemu*.

Podczas rozgrywki Balisty będą aktywowane na koniec każdej Rundy, zgodnie z opisem zdolności karty Celu: Ostrzał Artyleryjski. Każda Balista obiera za cel 2 najbliższe jej sektory. Uznaje się, że **Balista ma na linii strzału Potwora, jeśli jednym z sektorów, który może obrać za cel, jest sektor przedni** (zob. przykłady).



Balista może być **niezaładowana** (szarą stroną ku górze) lub **załadowana** (czarną stroną ku górze).



Balisty i sektory, które obierają za cel.



Tylko Balisty „1” i „2” mają Potwora na linii strzału, ponieważ mogą obrać za cel sektor przedni.

### ROZSZERZONA PLANSZA POTWORA

Plansza Potwora *Przebudzonego* składa się z 2 części, przez co zawiera 6 miejsc na karty Zachowania, zamiast standardowych 3 (zob. poniżej).

Na początku rozgrywki *Przebudzony* ma dostępne 4 miejsca na karty Zachowania. Ostatnie 2 miejsca (najbardziej z prawej strony) są zajęte przez specjalne karty Przebudzenia, które blokują te miejsca. W trakcie rozgrywki *Przebudzony* usunie te karty Przebudzenia za pomocą konkretnych zdolności kart, odblokowując tym samym ich miejsca.

Po ich odblokowaniu miejsca te dotyczą standardowe zasady miejsc na karty Zachowania i muszą być uzupełniane kartami Zachowania z wierzchu talii Zachowania.

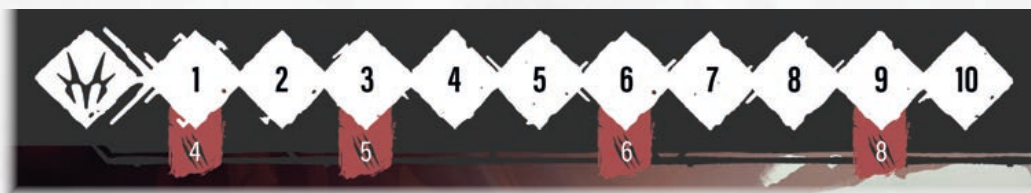
**Uwaga!** Choć karty Przebudzenia zajmują miejsca na karty Zachowania, nie są uznawane za karty Zachowania.



## TOR BURZY

Tor Burzy to specjalny tor na planszy Potwora, który wskazuje poziom Burzy w trakcie rozgrywki.

Za każdym razem, gdy otrzymasz polecenie, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom Burzy o X, przesunź znacznik Burzy o X pól odpowiednio w prawo albo w lewo na tym torze.



Wartość Obrażeń zadawanych przez **Przebudzonego** jest określana przez poziom Burzy, zamiast przez karty **Postawy** (zob. ilustrację).

Wartość Obrażeń wynosi na początku 4, a następnie zwiększa się, gdy poziom Burzy osiąga określone pola na torze Burzy.

## TALIA POSTAWY

**Przebudzony** posiada 5 kart Postawy, zamiast 3.

Wszystkie zasady dotyczące kart Postawy mają zastosowanie, poza jedną: karty Postawy **Przebudzonego** nie zawierają informacji na temat wartości Obrażeń Potwora (wartość ta określana jest na podstawie poziomu Burzy).



## SPECJALNE KARTY WYNISZCZENIA

**Przebudzony** wprowadza do gry następujące specjalne karty Wymuszenia:



Dotyczą je te same zasady dotyczące specjalnych kart Wymuszenia, które opisano na str. 98.

## KARTY ZACHOWANIA INSTYKNTOWNEGO ORAZ KARTY ZACHOWANIA CHARAKTERYSTYCZNEGO

*Przebudzony* ma pulę 22 kart Zachowania. Karty te dzielą się na 2 kategorie:

**Karty Zachowania Charakterystycznego:** Te karty Zachowania można rozpoznać po symbolu Trofeum *Przebudzonego* (zob. ilustrację karty po prawej stronie). Reprezentują one wyjątkowe ruchy i techniki, z których korzysta jedynie *Przebudzony*.

**Karty Zachowania Instyktownego:** *Przebudzony* posiada po 1 karcie Zachowania Instyktownego, powiązanej z każdym innym Potworem w grze. Te karty można rozpoznać po symbolu Trofeum odpowiedniego Potwora (zob. ilustrację karty po prawej stronie).

O ile karty Zachowania Charakterystycznego muszą zawsze znaleźć się w talii Zachowania Potwora *Przebudzonego*, o tyle karty Zachowania Instyktownego trafiają do niej tylko, gdy konkretne zasady Scenariusza tak stanowią.

Zapewnia to większą liczbę możliwych kombinacji, co zwiększa różnorodność i nieprzewidywalność starć zarówno w trybie Kampanii, jak i Wyprawy.

**Uwaga!** Sekcja *Zasad dotyczących Potworów* (str. 91) zawiera informacje dotyczące specjalnych zasad, które mogą odnosić się do konkretnych kart Zachowania Instyktownego.



Karta Zachowania Charakterystycznego *Przebudzonego*

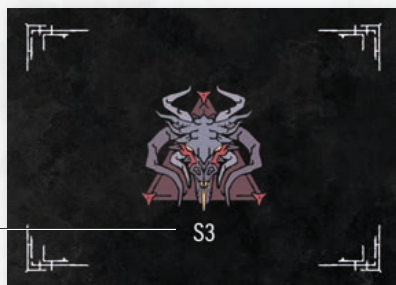


Karta Zachowania Instyktownego *Przebudzonego*

## SPECJALNE KARTY CELÓW I ZAPIECZĘTOWANA KOPERTA

Zestaw kart *Przebudzonego* zawiera karty Celów o specjalnym układzie karty (zob. ilustrację obok).

**Uwaga!** Karty *Głos Dowódczyni* i *Ostrzał Artyleryjski* są zawsze uwzględnione podczas przygotowania Scenariusza, natomiast karta *Przeszywacz Serc* jest używana tylko w trybie Kampanii i tylko wtedy, gdy gracze odblokują ją podczas Kampanii dzięki określonym osiągnięciom.



Identyfikator Nagrody

Zapieczęta kopia

W grze znajduje się też 1 zapieczęta kopia z identyfikatorem Nagrody S3.

Nie otwierajcie jej bez wyraźnego polecenia w trakcie rozgrywki

Koperta jest związana z trybem Kampanii i zawiera tajemniczą kartę, którą można odblokować dzięki określonym osiągnięciom.

## ZESTAWY LEGENDARNEGO EKWIPUNKU

Grając w trybie Kampanii możecie odblokować specjalne zestawy Ekwipunku. Jeśli wam się to uda, możecie użyć tych kart Ekwipunku podczas ostatniego Scenariusza przeciwko *Przebudzonemu*.



Opis zdolności tych kart odnosi się do zdolności i sposobu działania *Przebudzonego*, dlatego zestawy Specjalne Ekwipunku mogą być używane wyłącznie podczas tego Scenariusza.

**Uwaga!** Te karty stają się dostępne dopiero po odblokowaniu ich w trybie Kampanii. Nie używajcie ich w trybie Wyprawy.



# GLOSARIUSZ

Ta sekcja to praktyczna i zwięzła forma wyjaśniająca specjalne terminy, słowa kluczowe oraz symbole związane z grą, na które możecie natrafić podczas rozgrywania Scenariuszy. W przypadku pojawienia się wątpliwości podczas rozgrywki, zerknijcie do tej sekcji.

## ZŁOTA ZASADA


Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami zawartymi w instrukcji, tekst na karcie ma pierwszeństwo.


## ZASADA PODSTAWOWA


Jeśli gracze nie są w stanie znaleźć w *Instrukcji* rozwiązania problemu dotyczącego jakiejś zasady lub kolejności rozpatrywania efektów, powinni postąpić w taki sposób, jaki ich zdaniem sprawi, że w danej sytuacji pokonanie Potwora i pomyślne ukończenie Scenariusza będzie najtrudniejsze.


## SYMBOLE





### SYMBOLE KOLORÓW

: Ten symbol odnosi się do karty Ataku (tj. czerwonej karty Akcji).


: Ten symbol odnosi się do karty Manewru (tj. niebieskiej karty Akcji).


: Ten symbol odnosi się do karty Parowania (tj. żółtej karty Akcji).



: Ten symbol odnosi się do karty Uniku (tj. zielonej karty Akcji).

**Uwaga!** Symbole , ,  i  pełnią też rolę symboli aktywujących, związanych z zagrywaniem kart określonego koloru w sekwencji gracza (zob. str. 105).


### SYMBOLE RODZAJÓW KART


: Ten symbol odnosi się do Ofensywnych kart Akcji (tj. kart Ataku lub Manewru).



: Ten symbol odnosi się do Defensywnych kart Akcji (tj. kart Parowania lub Uniku).



**Uwaga!** Symbole  i  mogą pełnić też rolę symboli aktywujących, związanych z zagrywaniem kart określonego rodzaju w sekwencji gracza.



### SYMBOLE OGÓLNE


: Ten symbol odnosi się do wartości równej liczbie graczy, którzy rozpoczęli Scenariusz. Gdy w opisie zdolności karty znajduje się symbol  $X \times$ , wartością jest liczba graczy pomnożona przez  $X$ .

**Uwaga!** Gracz, który został Powalony, nadal wliczany jest do .

-1: Ten symbol odnosi się do wartości równej liczbie graczy pomniejszonej o 1. (Zob. także: )

/2: Ten symbol odnosi się do wartości równej połowie liczby graczy, którzy rozpoczęli Scenariusz (zaokrąglając w dół). (Zob. także: )

: Ten symbol odnosi się do zasobu Energii. Podczas opłacania kosztu Energii, każda odrzucona z ręki karta Akcji zapewnia 1 punkt Energii za każdy symbol  znajdujący się w lewym dolnym rogu odrzuconej karty (opłacanie kosztu Energii zostało szczegółowo omówione na str. 20).

**Uwaga!** Gdy opis zdolności wskazuje, że musisz zapłacić , oznacza to, że musisz opłacić koszt Energii równy tej wartości.



To symbole klas reprezentujące różne klasy Łowców: **Wielki Miecz / Wielki Łuk / Młot / Miecz i Tarcza.**

Gdy widzisz te symbole w zdolnościach twoich kart, odnoszą się do poziomu twojej Broni.

Gdy któryś z tych symboli poprzedzony jest liczbą, oznacza to, że poziom Broni musisz pomnożyć przez wskazaną wartość (np. w przypadku *Dareona (Wielki Miecz)* symbol 2 należy rozumieć jako „poziom Broni pomnożony przez 2”).

**Uwaga!** Poziom twojej Broni wskazany jest w prawym górnym rogu twojej karty Broni, pod jej nazwą.



**Wrogości:** Karta Akcji z tym czerwonym symbolem znajdującym się w prawym górnym rogu karty nazywana jest kartą Wrogości. Gdy zagrywasz kartę Wrogości w twojej sekwencji, natychmiast weź znacznik Wrogości Gracza.

**Uwaga!** W opisach zdolności kart ten symbol używany jest zamiast „karty Wrogości”. Na przykład, jeśli na karcie jest napisane, że gracz musi odrzucić z ręki , oznacza to, że musi odrzucić kartę Wrogości (zob. także: **Wrogi Gracz**).



**⚡×2:** Ten symbol odnosi się do wartości Obrażeń Potwora wskazanej na aktualnej karcie Postawy. Za każdym razem, gdy zdolność karty wskazuje, że gracz otrzymuje , oznacza to, że otrzymuje on Obrażenia o wartości równej wartości Obrażeń Potwora.

**Uwaga!** Opisy niektórych zdolności mogą wskazywać, że gracz otrzymuje ×X co oznacza, że należy dodać X do wartości Obrażeń Potwora.



**⚡×2:** Podczas rozgrywki Potwór może dodawać Premie do wartości jego Obrażeń. Gdy do tego dochodzi, oznaczenie to umieszczając żetony Dodatkowych Obrażeń o odpowiedniej wartości ( ) na aktualnej karcie Postawy.

**Uwaga!** Zdolność dodająca Premie do Obrażeń zawsze określa czas jej działania. Gdy Premia przestaje działać, usuńcie żetony Dodatkowych Obrażeń o odpowiedniej wartości, aby zaznaczyć, że dana Premia nie jest już aktywna.



**⚡×2:** Ten symbol podwaja wartość Obrażeń .

**Uwaga!** Gdy otrzymujesz ×2, uznaje się, że te Obrażenia pochodzą z jednego źródła. Zdolności kart, które zapobiegają , zapobiegają także ×2. (Zob. także: ).

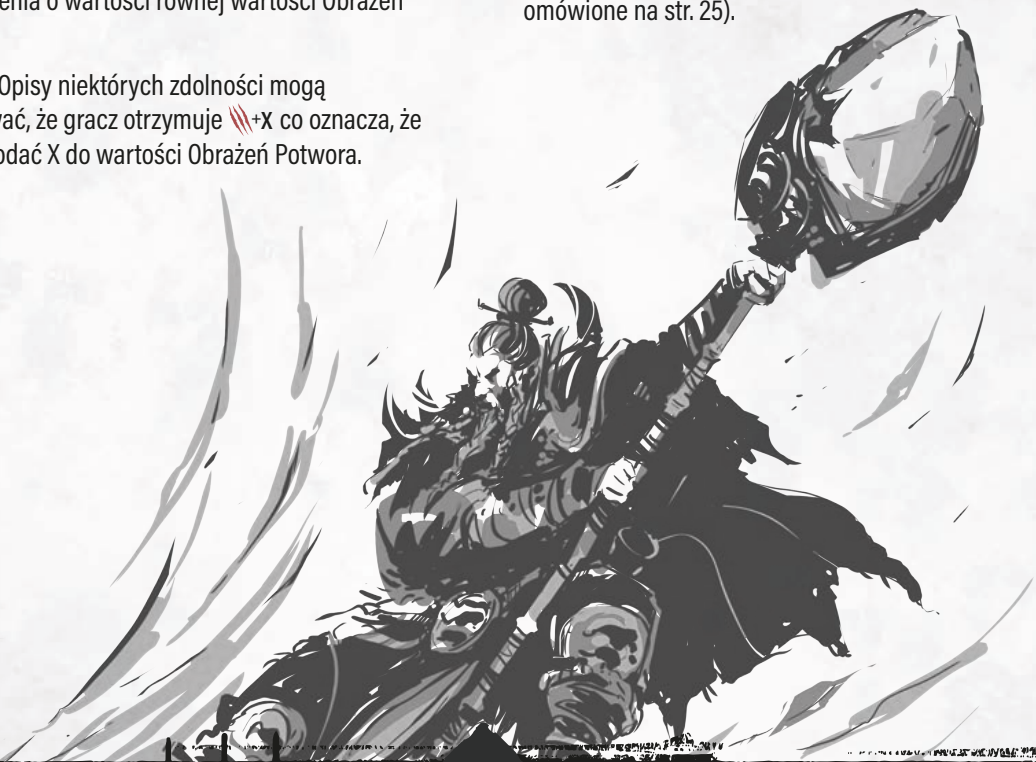
## SYMBOLE AKTYWUJĄCE



**♏:** [Zdolność]

Ten symbol odnosi się do Skupienia twojej karty Mistrzostwa (możesz znaleźć ten symbol na górze twojej karty Mistrzostwa, gdy znajduje się na stronie Skupionej).

Gdy zagrywasz kartę Akcji w twojej sekwencji, a tekst zdolności zagrywanej karty zaczyna się tym symbolem, oznacza to, że możesz użyć tej [zdolności] tylko wtedy, gdy twoja karta Mistrzostwa jest Skupiona (karty Mistrzostwa zostały szczegółowo omówione na str. 25).



## [Kolor]: [Zdolność]

Tekst zdolności zaczynający się symbolem koloru ([kolor]) oznacza, że ta [zdolność] jest aktywowana, gdy zagrywasz kartę w tym [kolorze] w twojej sekwencji.

W niektórych przypadkach [kolor] nie jest pojedynczym symbolem, a określoną sekwencją symboli kolorów. Oznacza to, że ta [zdolność] jest aktywowana, gdy zagrywasz w twojej sekwencji karty o dokładnie takich kolorach w podanej kolejności ([zdolność] jest aktywowana w momencie zagrania ostatniej karty w wymaganej sekwencji kolorów).



Przykłady symboli kolorów aktywujących

W dalszej części rozgrywki symbole [koloru] mogą być zastępowane symbolami [rodzajów kart]. Mają wtedy zastosowanie te same zasady, ale zamiast kolorów, brane są pod uwagę symbole rodzajów kart – Ofensywne (♣) lub Defensywne (♠).

**Uwaga!** Jeśli [kolor] jest Sekwencją symboli tego samego koloru, możesz aktywować [zdolność] wielokrotnie, wydłużając po prostu sekwencję tego samego koloru.



Nieustający Atak (Dareon)

W przykładzie powyżej, jeśli zagrasz w twojej sekwencji ♠♠♠, aktywujesz zdolność dwa razy. Zarówno druga, jak i trzecia karta spełni warunek aktywacji.

## ♠ [Kolor]: [Zdolność]

Zdolność karty Akcji z symbolem ♠ przed symbolem koloru aktywującego oznacza, że możesz aktywować [zdolność] w momencie, gdy kolejną kartą, którą zagrasz w twojej sekwencji będzie karta tego [koloru]. (Szczegółowo opisany przykład tego typu aktywacji znajduje się na str. 24–25).

## [Kolor] ♠: [Zdolność]

Zdolność karty Akcji z symbolem ♠ poprzedzonym symbolem [koloru] oznacza, że możesz aktywować tę [zdolność], jeśli poprzednią kartą w twojej sekwencji jest karta tego [koloru].



Przykład symboli aktywujących z symbolem ♠

## SŁOWA KLUCZOWE

### Akcja: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Akcja”, oznacza to, że możesz rozpatrzeć tę [zdolność] jako Akcję podczas fazy Akcji w twojej Turze.

### Aktualny Poziom Wyniszczenia

Aktualny poziom Wyniszczenia to wartość Wyniszczenia wierzchniej karty na stosie odrzuconych kart Wyniszczenia. Niektóre zdolności kart odnoszą się do tej wartości (np. karta Eliksiru Alemore).

### Aktywny gracz

Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją Turę, nazywany jest aktywnym graczem.

**Uwaga!** Gdy zdolność karty odnosi się do aktywnego gracza, ale w danej chwili nie ma aktywnego gracza (bo np. został Powalony), ta zdolność lub efekt karty nie wywołuje żadnego efektu.  
(Zob. także: **Powalenie**)

### Anulowanie Efektów

Gdy anulujesz efekty karty Zachowania, pominięto krok Reakcji podczas rozpatrywania tej karty.

**Uwaga!** Kroki Szału, Odrzucenia i Uzupelnienia są rozpatrywane w standardowy sposób.

### Asysta

Podczas fazy Akcji innego gracza, przed albo po wykonaniu przez niego Akcji, możesz wykonać Asystę, odrzucając z twojej ręki kartę ze słowem kluczowym „Asysta”. Jeśli to zrobisz, aktywny gracz dobiera 1 kartę.

**Uwaga!** Możesz wykonać tylko jedną Asystę na Turę (ale aktywny gracz może otrzymać Asystę od każdego innego gracza).

### Berserk

To zdolność słowa kluczowego. Gdy zagrywasz w twojej sekwencji kartę ze słowem kluczowym „Berserk”, wchodzisz w stan Berserka i pozostajesz w nim do końca twojej Tury. Gdy jesteś w stanie Berserka, za każdym razem, gdy zagrywasz w twojej sekwencji kartę Ataku, dobierz 1 kartę.

### Burza Ognia (*Vyraxen*)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.  
(Zob. także: **Cecha**)

### Cecha

Cechy można znaleźć na kartach Akcji (np. *Celowanie*, *Cięcie*, *Impet*) oraz kartach Zachowania (np. *Burza Ognia*, *Szpon*, *Cykl Wody*). Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.

**Uwaga!** Cechy znajdują się na dole kart Akcji, a także powyżej opisu zdolności kart Zachowania.

### Cel

Jeśli efekt gry lub dowolnej zdolności karty skierowany jest na konkretny komponent gry, ten komponent nazywany jest celem tego efektu lub zdolności.

### Celowanie (*Mirah*)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.  
(Zob. także: **Cecha**)

### Chroniona strona

Gracz nie może zagrywać w swojej sekwencji kart Ataku, jeśli znajduje się w dowolnym sektorze, który jest chronioną stroną Potwora. Chronione strony oznaczone są na czarno na schemacie Wrażliwości na karcie Postawy.

**Uwaga!** Schemat Wrażliwości zorientowany jest w taki sposób, że przedni sektor, powiązany z przodem Potwora, znajduje się na dole.  
(Zob. także: **Odsłonięta strona**)

### Cięcie (*Daren*)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.  
(Zob. także: **Cecha**)

## Cykl Wody (Korowon)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.

(Zob. także: **Cecha**)

## Dezorientacja

To zdolność słowa kluczowego. Gdy Dezorientujesz Potwora, umieść żeton Dezorientacji (☹️) na Planszy Potwora, a następnie odwróć Potwora w stronę dowolnego sektora.

Gdy następnym razem Potwór miałby aktywować efekt Wzmocnienia, zamiast tego odrzuć żeton Dezorientacji, anulując efekt Wzmocnienia (Potwór wciąż ponosi koszt efektu Wzmocnienia). Jeśli na początku kolejnej Rundy żeton Dezorientacji wciąż znajduje się w grze, odrzuć go (efekty Wzmocnienia zostały szczegółowo omówione na str. 32).

## Energia, generowanie

Gdy opłacasz koszt Energii, musisz wygenerować Energię niezbędną do opłacenia kosztu. Aby wygenerować Energię, gracz musi odrzucić karty ze swojej ręki (lub żetony Energii, jeśli takie posiada). Każda odrzucona w ten sposób karta generuje 1 punkt Energii za każdy symbol ♠️ znajdujący się w lewym dolnym rogu odrzucanej karty.

**Uwaga!** Możesz odrzucić więcej kart, aby wygenerować Energię wymaganą do opłacenia kosztu. Jeśli jednak wygenerujesz więcej Energii, niż potrzeba do opłacenia kosztu, nadmiarowa Energia przepada.

**Uwaga!** Podczas opłacania kosztu Energii możesz także odrzucić żetony Energii. Każdy odrzucony w ten sposób żeton Energii generuje 1 punkt Energii. (Zob. także: **Energia, żeton** (♠️), **Energia, koszt**)

## Energia, koszt

Wiele efektów w grze (na przykład ruch czy zagrywanie kart Akcji w sekwencji) wymaga od graczy opłacenia kosztu Energii. Aby opłacić koszt Energii, gracz musi wygenerować Energię, odrzucając ze swojej ręki karty (lub żetony Energii, jeśli takie posiada).

**Uwaga 1!** Jeśli koszt Energii na karcie Akcji określony jest jako „X”, oznacza to, że możesz sam zdecydować o wysokości tego kosztu Energii (możesz nawet wybrać wartość „0”). Zgodnie z opisem zdolności

takiej karty, jej działanie będzie zależne od kosztu Energii, jaki opłaciłeś.

**Uwaga 2!** Zdolności kart nie mogą obniżyć kosztu Energii kart, których koszt określony jest jako „X”.

**Uwaga 3!** Jeśli opis zdolności karty lub efekt w grze wskazuje, że gracz musi opłacić ♠️, ten symbol ♠️ odnosi się do kosztu Energii.

(Zob. także: **Energia (generowanie Energii)**, **Energia, żeton**, ♠️).

## Energia, żeton (♠️)

Gdy zyskujesz żeton Energii, umieść go na twojej planszy Łowcy. Gdy opłacasz koszt Energii, możesz odrzucić ten żeton, aby wygenerować 1 punkt Energii.

**Uwaga!** Jednocześnie możesz posiadać tylko 1 żeton Energii, chyba że zdolności kart wyraźnie wskazują inaczej.

(Zob. także: **Energia, koszt**, **Energia (generowanie Energii)**, ♠️)

## Eskalacja

Gdy talia kart Zachowania staje się pusta (tj. gdy ostatnia karta Zachowania w tej talii zostaje zagrana lub odrzucona w następstwie jakiegokolwiek efektu w grze), Potwór Eskaluje: Przetasujcie odrzucone karty Zachowania, aby utworzyć z nich nową talię, następnie Potwór zyskuje żeton Starcia o wartości 1.

## Eskalacja: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Eskalacja”, po którym opisana jest [zdolność], oznacza to, że gdy Potwór Eskaluje, musisz aktywować tę [zdolność].

**Uwaga!** Efekt Eskalacji należy rozpatrzyć przed aktywacją [zdolności].

## Gdy Skupiona: [Zdolność]

Jeśli tekst zdolności na twojej karcie Mistrzostwa zaczyna się od „Gdy Skupiona”, oznacza to, że [zdolność] jest aktywowana, gdy ta karta Mistrzostwa zostaje Skupiona (tj. natychmiast po odwróceniu na Skupioną stronę i odblokowaniu zdolności)."

## Impet (Thoreg)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę. (Zob. także: **Cecha**)

## Karta Zachowania w grze

Karta Zachowania uznawana jest za znajdującą się w grze, jeśli zajmuje jedno z miejsc na karty Zachowania na planszy Potwora.

## Krytyczny poziom Punktów Życia

Uznaje się, że liczba Punktów Życia Łowcy znajduje się na poziomie krytycznym, jeśli jej wartość wynosi połowę maksymalnej wartości Punktów Życia lub mniej (zaokrąglając w dół).

(Zob. także: **Punkty Życia**)

## Legendarny

Ekwipunek ze słowem kluczowym „Legendarny” uznawany jest za skuteczny przeciwko każdemu Potworowi w grze (także przeciwko *Przebudzonemu*), niezależnie od jego wrażliwości.

Zasady skuteczności Ekwipunku zostały szczegółowo omówione na str. 51.

## Licznik, żeton

Wiele kart w grze wymaga od graczy śledzenia kumulujących się efektów i zdolności.

Gdy zostaniecie poinstruowani, by umieścić na karcie żeton Licznika, użycie żetonu Licznika o odpowiedniej wartości.

## Limit kart na ręce

Twój limit kart na ręce to maksymalna liczba kart, jaką możesz mieć na ręce na koniec twojej Tury. Na koniec twojej Tury, podczas kroku Uzupełniania, odrzuć karty z ręki, jeśli masz ich więcej, niż wynosi twój limit albo dobierz karty do twojego limitu, jeśli masz ich mniej.

## Nadwyręzenie, żeton (🗑️)

Gdy bierzesz żeton Nadwyręzenia, umieść go na twojej planszy Łowcy. Gdy następnym razem będziesz uzupełniać swoją rękę, odrzuć wszystkie twoje żetony Nadwyręzenia i dobierz 1 kartę mniej za każdy odrzucony w ten sposób żeton.

## Niepowstrzymany

Gdy Potwór jest Niepowstrzymany, za każdym razem, gdy aktywowana jest karta Zachowania, Potwór zyskuje żeton Starcia o wartości 1 (po rozpatrzeniu tej karty).

## Obrażenia Broni / +X Obrażeń

Obrażenia Broni to wartość Obrażeń wskazana na karcie Broni, powiększona o wszystkie modyfikatory zapewniane przez zdolności kart lub inne efekty w grze.

**Uwaga!** Jeśli w wyniku zdolności karty Obrażenia Broni są zwiększane o X Obrażeń, czas działania tego modyfikatora określony jest w tekście zdolności karty. Jeśli czas działania nie został konkretnie określony, modyfikator działa w trakcie całego Scenariusza.

Możesz umieszczać żetony Dodatkowych Obrażeń (🔥🔥) o odpowiednich wartościach, aby śledzić aktualną wartość zmodyfikowanej wartości Obrażeń Broni.

(Zob. także: **Podstawowe Obrażenia Broni**)

## Obrony, żeton (🛡️)

Gdy zyskujesz ten żeton, umieść go na twojej planszy Łowcy. Na potrzeby twojej Próby Wyniszczenia, ten żeton liczy się jako karta Defensywna w twojej sekwencji. Na koniec twojej Próby Wyniszczenia odrzuć ten żeton.

**Uwaga!** Ten żeton nie spełnia wymagań koloru specjalnych kart Wyniszczenia.

(Zob. także: **Próba Wyniszczenia**)

## Odporność

Gdy zakończysz kartę Postawy ze słowem kluczowym „Odporność”, nie przydzielaj nadmiarowych Obrażeń kolejnej Postawie.

## Odporność na Oślepienie

Jeśli karta Opresji jest odporna na Oślepienie, nie możesz wybrać tej karty na cel efektu Oślepienia (tj. nie możesz umieścić na niej żetonu Oślepienia).

(Zob. także: **Oślepienie**)


## Odsłonięta strona


Gracz może zagrywać w swojej sekwencji karty Ataku, jeśli znajduje się w dowolnym sektorze, który jest odsłoniętą stroną Potwora. Odsłonięte strony oznaczone są na czerwono na schemacie Wrażliwości na karcie Postawy.









**Uwaga!** Schemat Wrażliwości zorientowany jest w taki sposób, że przedni sektor, powiązany z przodem Potwora, znajduje się na dole.

(Zob. także: **Chroniona strona**)

## Odwet [Kolor]: [Zdolność]

To zdolność słowa kluczowego. Jeśli opis zdolności karty zaczyna się od słowa kluczowego „Odwet”, po którym występuje konkretne wymaganie koloru, oznacza to, że za każdym razem, gdy otrzymujesz , możesz ujawnić z twojej ręki kartę tego [koloru], aby aktywować [zdolność].


**Uwaga!** Dla każdego , które otrzymujesz, możesz aktywować [zdolność] tylko raz, nawet jeśli ujawniłeś kilka [kolorów].

**Uwaga!** [Kolor] może być wymaganiem, do którego spełnienia wystarczy tylko 1 karta (np. ) albo określony zestaw kilku kart (np.    ,    lub więcej).

Jeśli wymaganych jest kilka kart, musisz ujawnić jednocześnie wszystkie te karty we wskazanych kolorach, aby móc aktywować [zdolność].

## Ogłuszenie


To zdolność słowa kluczowego. Gdy Ogłuszasz Potwora, umieść odpowiedni żeton Ogłuszenia na karcie Zachowania, która znajduje się w grze. Ta karta nie może być aktywowana w tej Rundzie. Następnie wybierz gracza. Ten gracz ujawnia do 2 kart Ataku ze swojej ręki i zadaje Potworowi Obrażenia równe Obrażeniom jego Broni za każdą kartę ujawnioną w ten sposób.

**Uwaga!** Żeton Ogłuszenia () oznacza, która karta Zachowania dotknięta jest efektem Ogłuszenia. Odrzuć ten żeton po rozpatrzeniu dowolnego efektu „Na koniec Rundy”.

**Uwaga!** Nie możesz umieścić na karcie Zachowania więcej niż 1 żetonu Ogłuszenia. Jeśli miałbyś Ogłuszyć Potwora, który już jest Ogłuszony, nie umieszczaj żetonu Ogłuszenia. Możesz wtedy jednak przenieść żeton Ogłuszenia na inną kartę Zachowania w grze. Wciąż wybierasz innego gracza, który ujawnia karty Ataku, aby zadać Obrażenia Potworowi równe Obrażeniom jego Broni, jak ma to miejsce przy standardowym Ogłuszaniu Potwora.

## Oślepienie

To zdolność słowa kluczowego. Gdy nakładasz Oślepienie, wybierz kartę Opresji w grze. Do początku twojej następnej Tury ta karta traktowana jest jako pusta.

**Uwaga!** Użyj żetonu Oślepienia () , aby oznaczyć, która karta Opresji została zamieniona w pustą. (Zob. także: **Odporność na Oślepienie**)

## Otwarcie: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Otwarcie”, oznacza to, że [zdolność] jest aktywowana tylko, jeśli ta karta jest pierwszą kartą w sekwencji gracza.

## Pierwszy Gracz

Po fazie Przygotowania Potwora w każdej Rundzie, Wrogi Gracz zostaje Pierwszym Graczem. Bierze on znacznik Pierwszego Gracza i umieszcza w pobliżu swojej planszy Łowcy.

W każdej Rundzie gracze rozgrywają swoje Tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza.

**Uwaga!** Znacznik Pierwszego Gracza pomaga śledzić kolejność graczy w trakcie Rundy. (Zob. także: **Cecha**)

## Po odkryciu: [Zdolność]

Gdy ukończysz Postawę, odkrywasz kartę powiązaną z kolejną Postawą. Jeśli zdolność tej karty zaczyna się od słów: „Po odkryciu”, aktywuj tę [zdolność].

**Uwaga!** Jeśli w momencie odkrycia karty Postawy, wartość Obrażeń zadanych Potworowi wystarcza, by ten odniósł Ranę, dzieje się to przed aktywowaniem zdolności „Po odkryciu”.

## Pochwycony

Gdy zostajesz Pochwycony, wykonaj poniższe kroki:


1. Odrzuć wszystkie karty z twojej ręki i twojej sekwencji.
2. Umieść swoją figurkę Łowcy na planszy Potwora.
3. Zakończ swoją Turę, pomijając każdą fazę.

Grę kontynuuje następny gracz.

Gdy jesteś Pochwycony, pomijasz fazę Wykorzystania na początku Rundy. Nie możesz dobrać kart ani być celem żadnych efektów gry do początku twojej następnej Tury.

Na początku twojej kolejnej Tury wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieść swoją figurkę Łowcy w przednim sektorze.
2. Dobierz karty do twojego limitu kart na ręce.
3. Otrzymujesz Obrażenia równe poziomowi twojej Broni.

4. Odrzuć 2 wierzchnie karty z twojej talii. Jeśli odrzuciłeś w ten sposób , standardowo wykonaj swoją Turę. W przeciwnym razie pomір twoją turę.

**Uwaga!** Jednocześnie Pochwycony może być tylko 1 gracz. Jeśli gracz miałby zostać Pochwycony, gdy inny gracz jest już Pochwycony, gracz, który miałby zostać Pochwycony, zamiast tego otrzymuje Obrażenia równe poziomowi jego Broni.


**Uwaga!** Jeśli w grze jest tylko jeden gracz, który nie jest Powalony i zostaje on Pochwycony, wykonuje on kroki Pochwyconia i standardowo kontynuuje rozgrywkę.

### Początek: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Początek”, oznacza to, że ta [zdolność] jest aktywowana na początku twojej Tury.

**Uwaga!** Jeśli jednocześnie aktywowanych jest kilka zdolności z tym słowem kluczowym, możesz zdecydować o kolejności w jakiej rozpatrzyć te zdolności.

### Podpalenie

Gdy zostajesz Podpalony, weź odpowiedni żeton Podpalenia () i umieść go na twojej planszy Łowcy. Gdy następnym razem twoja talia stanie się pusta, odrzuć ten żeton Podpalenia, następnie otrzymujesz Obrażenia równe poziomowi twojej Broni. Jeśli masz zostać Podpalony, ale masz już żeton Podpalenia, zamiast tego odrzuć 5 kart z wierzchu twojej talii.

**Uwaga!** Obrażenia otrzymywane z Podpalenia nie są tym samym, co Obrażenia Zmęczenia. Są uważane jako pochodzące z różnego źródła, dlatego z każdymi z nich musisz poradzić sobie oddzielnie. (Zob. także: **Pusta (talia)**, **Obrażenia Zmęczenia**)

### Podstawowe Obrażenia Broni

Podstawowe Obrażenia Broni to wartość Obrażeń wskazana na karcie Broni. Wartość ta nie uwzględnia żadnych modyfikatorów ze zdolności kart lub efektów w grze.

(Zob. także: **Obrażenia Broni**)

### Postawa II/III: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słów kluczowych „Postawa II/III”, oznacza to, że możesz rozpatrzyć tę [zdolność] tylko wtedy, gdy Potwór jest w Postawie II albo III.

### Powalenie / żeton Powalenia ()

Gdy łączna wartość otrzymanych Obrażeń osiągnie albo przekroczy wartość twoich Punktów Życia, zostajesz Powalony. Wykonaj wtedy poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Jeśli jesteś aktywnym graczem, twoja Tura kończy się natychmiast (pomір pozostałe kroki Tury).
2. Usuń z twojej planszy Łowcy wszystkie żetony Obrażeń oraz wszystkie inne żetony.  
**Uwaga!** Jeśli masz znacznik Wrogiego Gracza, przekaż go Pierwszemu Graczowi (jeśli ten gracz również jest Powalony, zamiast tego przekaż znacznik następnemu graczowi w kolejności).
3. Odrzuć wszystkie karty z twojej ręki oraz wszystkie karty z twojej sekwencji.
4. Dodaj kartę Rany do twojego stosu kart odrzuconych, a następnie wtasuj go do twojej talii.
5. Wybierz swoją kartę Zbroi albo Hełmu, która nie jest jeszcze Zużyta i umieść na niej żeton Zużycia.
6. Przewróć figurkę twojego Łowcy na planszy Walki, aby wskazać, że ten Łowca jest Powalony.
7. Weź żeton Powalenia i umieść go na twojej planszy Łowcy (czarno-czerwoną stroną ku górze).
8. Obróć Potwora w stronę Wrogiego Gracza.

Gdy jesteś Powalony, nie możesz być celem żadnej zdolności karty ani efektu gry (poza Ocuceniem). Gdy ma nastąpić twoja Tura, a jesteś Powalony, odwróć żeton Powalenia na stronę czarno-białą ku górze.

Następnie Tura przechodzi do kolejnego gracza. Jeśli twój żeton Powalenia już znajduje się na stronie czarno-białej, wykonaj zamiast tego Akcję Powstania.

**Uwaga!** Gdy gracz zostaje Powalony a w grze nie ma już innych graczy, którzy nie są Powaleni, Scenariusz natychmiast kończy się porażką.

**Uwaga!** Jeśli zostajesz Powalony w trakcie rozpatrywania zdolności karty, natychmiast wykonaj kroki Powalenia. Następnie standardowo kontynuuj rozgrywkę. Rozpatrz zaległe zdolności, wprowadź efekty i odkryj karty Zachowania, które zostały aktywowane przed twoim Powaleniem. Jeśli celem

dowolnych z tych zdolności miał być aktywny gracz, nie mają one teraz celu, więc nie wywołują żadnego efektu.

(Zob. także: **Zużycie, Punkty Życia, Powstanie, Ocucenie**)

## Powstanie

Gdy wykonujesz Akcję Powstania wracasz do walki po zostaniu Powalonym. Wykonaj wtedy poniższe kroki:


1. Odrzuć swój żeton Powalenia.
2. Dobierz karty do twojego limitu kart na ręce.
3. Postaw figurkę twojego Łowcy na planszy Walki, aby wskazać, że nie jest już Powalony.
4. Zakończ swoją Turę (Tura przechodzi do kolejnego gracza).

**Uwaga!** Gdy Powstajesz, wartość twoich Punktów Życia jest mniejsza z uwagi na Zużycie Ekwipunku, który nie jest teraz wliczany do wartości twoich Punktów Życia.

(Zob. także: **Powalenie, Zużycie, Ocucenie**)

## Poziom Broni

Twój poziom Broni (tj. 1, 2 albo 3) wskazany jest w prawym górnym rogu twojej karty Broni, pod jej nazwą.

(Zob. także: **Obrażenia Broni**, )

## Punkty Życia (Łowca)

Łowca może przyjąć Obrażenia maksymalnie do łącznej wartości jego Punktów Życia. Łączna wartość twoich Punktów Życia to suma Punktów Życia twoich kart Hełmu i Zbroi.

**Uwaga!** Na każdym etapie rozgrywki, twoja aktualna wartość Punktów Życia równa jest sumie wartości Punktów Życia twoich kart Zbroi i Tarczy, pomniejszonej o wartość otrzymanych przez ciebie Obrażeń.

(Zob. także: **Krytyczny poziom Punktów Życia**)


## Prowokacja

To zdolność słowa kluczowego. Podczas Tury innego gracza możesz Sprowokować Potwora, odrzucając z twojej ręki kartę ze słowem kluczowym „Prowokacja”. Jeśli to zrobisz, aktywny gracz dobiera 1 kartę, ty bierzesz znacznik Wrogiego Gracza, a Potwór odwraca się w stronę twojego sektora.

**Uwaga!** Możesz Sprowokować Potwora tylko raz na Turę.

## Próba Ujeżdżania


Gdy masz wykonać Próbę Ujeżdżania, rozpatrz poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Odkryj wierzchnią kartę talii Wyniszczenia oraz wierzchnią kartę z twojej talii kart Akcji.
2. Porównaj wartość Wyniszczenia na odkrytej karcie Wyniszczenia z liczbą symboli Energii na odkrytej karcie Akcji. Jeśli liczba symboli Energii jest równa lub większa od wartości Wyniszczenia, zadaj Potworowi Obrażenia twojej Broni, wybierz sektor na planszy Walki i umieść tam figurkę twojego Łowcy. Jeśli liczba symboli Energii jest mniejsza, otrzymujesz  i umieszczasz swoją figurkę w sektorze przednim.
3. Odrzuć obie odkryte karty.


**Uwaga!** Jeśli podczas Próby Ujeżdżania zostaniesz Powalony, umieść swoją figurkę w sektorze przednim, a następnie wykonaj standardowe kroki związane z Powaleniem.

## Próba Wyniszczenia

Podczas fazy Wyniszczenia gracz musi wykonać Próbę Wyniszczenia. Aby to zrobić, rozpatrz poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Odkryj wierzchnią kartę z talii Wyniszczenia.
2. Otrzymujesz Obrażenia Wyniszczenia (równe ) , chyba że masz w twojej sekwencji co najmniej tyle samo kart Defensywnych, ile wynosi wartość Wyniszczenia na odkrytej karcie.
3. Odrzuć każdą odkrytą kartę Wyniszczenia.

**Uwaga!** Jeśli jesteś Zagrożony, musisz odkryć 2 karty Wyniszczenia, zamiast 1 i rozpatrzyć tę, której wartość Wyniszczenia sprawi, że trudniej ci będzie uniknąć Obrażeń Wyniszczenia.

(Zob. także: **Unikanie Obrażeń Wyniszczenia**, )

## Przetworzenie (X)

To zdolność słowa kluczowego. Gdy masz Przetworzyć X, możesz odrzucić X wybranych kart z twojej ręki, aby dobrać X kart.

**Uwaga!** Niektóre zdolności kart (których opis zawiera frazę „musisz Przetworzyć X”) wymuszają na tobie wykonanie Przetworzenia. W takich sytuacjach musisz odrzucić X kart, a następnie dobrać X kart.

## Przygotowanie: [Instrukcje]

Na początku Scenariusza rozpatrzenie wszystkie [instrukcje] na każdej karcie ze słowem kluczowym „Przygotowanie”.

## Przyspieszenia, żeton

Potwór zyskuje Przyspieszenie dzięki określonym zdolnościom kart. Za każdym razem, gdy do tego dochodzi, umieść żeton Przyspieszenia na planszy Potwora. Podczas fazy Przygotowania Potwora, Potwór zyskuje żeton Starcia o wartości 1 za każdy żeton Przyspieszenia, który posiada.

(zob. także: **Wyzwolenie: [Umiejętność]**)

## Pusta

Gdy karta zostaje uznana za pustą, należy ją traktować tak, jakby nie zawierała opisu zdolności.

**Uwaga!** Cechy znajdujące się na dole karty (np. *Celowanie*, *Cięcie* czy *Impet*) nie stanowią części opisu zdolności, dlatego nadal są uwzględniane przy interakcjach z kartą, nawet gdy ta jest uznana za pustą.

## Pusta ręka

Ręka gracza jest pusta, jeśli po zagranium, odrzuceniu lub w wyniku dowolnego innego efektu w grze, ten gracz nie ma żadnej karty na ręce.

## Pusta talia

Twoja talia jest pusta, gdy w wyniku dobierania, odrzucania lub w wyniku dowolnego innego efektu w grze, nie pozostała w niej żadna karta. Gdy do tego dochodzi, otrzymujesz Obrażenia Zmęczenia, równe poziomowi twojej Broni. Następnie przetasuj twój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię. (Zob. także: **Obrażenia Zmęczenia**)

## Rana / Zadawanie Rany / Odnoszenie Rany

Za każdym razem, gdy Potwór odnosi Ranę, zmniejszcie liczbę Punktów Życia Potwora o 1. Gdy zredukujecie liczbę Punktów Życia Potwora do 0, pokonujecie go i natychmiast odnosicie zwycięstwo w Scenariuszu.

Są dwa sposoby, w jakie Potwór może odnieść Ranę:


- Gracze mogą zadać Ranę Potworowi zadając mu Obrażenia o wartości wymaganej przez wartość Wytrzymałości Potwora (zadawanie Obrażeń i Ran zostało szczegółowo omówione na str. 23).

- Opis zdolności karty może wskazywać, że Potwór odnosi Ranę, jeśli spełnione są określone warunki w grze. Jeśli Potwór odnosi Ranę w wyniku działania zdolności karty, natychmiast obniżcie wartość Punktów Życia Potwora o 1, a następnie sprawdźcie aktualną wartość Rozwoju, aby określić czy Potwór przechodzi do kolejnej Postawy. (Zob. także: **Utwardzony**).

## Refleks (Hurom)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę. (Zob. także: **Cecha**)

## Rozwścieczenie X / Y / Z

Jeśli podczas fazy Przygotowania Potwora w grze znajduje się karta Opresji ze słowem kluczowym „Rozwścieczenie”, Potwór otrzymuje dodatkowe żetony Starcia o łącznej wartości zależnej od liczby kart Wrogości () , które wszyscy gracze mają na swoich rękach (suma wszystkich takich kart, jakie mają na ręce wszyscy gracze).


Jeśli gracze mają łącznie X kart Wrogości, ale mniej niż Y, Potwór otrzymuje żeton Starcia o wartości 1. Jeśli gracze mają łącznie co najmniej Y kart Wrogości, ale mniej niż Z, Potwór otrzymuje żetony Starcia o łącznej wartości 2. Jeśli gracze mają łącznie co najmniej Z kart Wrogości, Potwór otrzymuje żetony Starcia o łącznej wartości 3.

## Ruch / Poruszanie się

Gdy zdolność karty lub inny efekt w grze pozwala ci lub zmusza cię do poruszenia się, odpowiednio możesz albo musisz wykonać ruch, poruszając twój Łowcę do sąsiadującego sektora. Ruch zawsze kosztuje 1 punkt Energii, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

(Zob. także: **Opłacanie kosztu Energii**)

## Salwa X

To zdolność słowa kluczowego. Możesz odrzucić X kart z wierzchu twojej talii, aby za każdą odrzuconą w ten sposób kartę Ofensywną () , zadać Potworowi Obrażenia równe poziomowi twojej Broni.

**Uwaga!** Wszystkie Obrażenia zadane w ramach rozpatrywania efektu Salwy traktuje się jak pochodzące z jednego źródła Obrażeń.  
(Zob. także: **Źródło Obrażeń**)

### Sektor sąsiadujący

2 sektory na planszy Walki uznawane są za sąsiadujące, jeśli mają wspólną granicę.

### Sekwencja

Podczas twojej fazy Akcji możesz zagrać do 5 kart Akcji z twojej ręki, rozpatrując je pojedynczo. Rząd zagranych przez ciebie kart od lewej do prawej nazywany jest twoją sekwencją. Sekwencja wskazuje kolejność w jakiej zagrywałeś kolejne karty, co ma znaczenie dla wielu efektów w grze (np. aktywowanie zdolności, Reakcje Potwora itd.).

**Uwaga!** Musisz najpierw rozpatrzyć wszystkie efekty związane z zagrana kartą (w tym aktywowanie zdolności i Reakcje Potwora, które zostały szczegółowo omówione na str. 31), zanim zagrasz kolejną kartę w twojej sekwencji.

**Uwaga!** Twój standardowy limit sekwencji wynosi 5, co oznacza, że nie możesz zagrać więcej niż 5 kart Akcji na Turę. Są jednak konkretne zdolności kart i efekty w grze, które zwiększają bądź zmniejszają twój limit sekwencji, modyfikując w ten sposób maksymalną liczbę kart, które możesz zagrać w twojej Turze.

### Symbol reakcji

Na rewersie każdej karty zachowania znajduje się symbol Reakcji, który określa konkretny warunek aktywacji. Zasady dotyczące wszystkich symboli Reakcji na kartach Zachowania zostały szczegółowo omówione na str. 93.

### Szpon (*Kharja*)

To cecha karty. Cecha sama w sobie nie wywołuje żadnego efektu, ale zdolności kart mogą odwoływać się do innych kart, które posiadają lub nie daną cechę.  
(Zob. także: **Cecha**)

### Tarcza (X)

Jeśli aktualna karta Postawy zawiera słowo kluczowe „Tarcza X”, za każdym razem, gdy Potwór ma otrzymać Obrażenia z dowolnego źródła, zmniejszcie wartość tych Obrażeń o X.

**Uwaga!** Redukcja Obrażeń dotyczy każdego źródła Obrażeń.  
(Zob. także: **Źródło Obrażeń**)






### Trwały

Karta z tym słowem kluczowym nie może być traktowana jako Pusta i pozostaje w grze do końca Scenariusza, chyba że na niej samej wskazano inaczej.

### Ujawnienie karty Akcji / Odkrycie karty z talii

Gdy zostajesz poinstruowany, by ujawnić kartę Akcji lub odkryć kartę z talii, oznacza to, że masz odkryć i pokazać wskazaną kartę innym graczom, bez jej zagrywania.

### Ukrycie

To zdolność słowa kluczowego. Gdy zagrywasz w twojej sekwencji kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie”, ta karta nie aktywuje żadnych symboli Reakcji zawierających symbole koloru lub rodzaju karty (np. , , , ,  itd.).

Zasady dotyczące wszystkich symboli Reakcji kart Zachowania zostały szczegółowo omówione na str. 93.

### Ulecz X Obrażeń

To zdolność słowa kluczowego. Gdy zostajesz poinstruowany, aby uleczyć X Obrażeń, usuń z twojej planszy Łowcy żetony Obrażeń o łącznej wartości X.

### Ulepszenie: [Zdolność]

Jeśli opis zdolności Wzmocnienia rozpoczyna się od słowa kluczowego „Ulepszenie”, oznacza to, że musisz rozpatrzyć podstawową zdolność wraz z tą [Zdolnością], jako modyfikator/ulepszenie tej zdolności.

### Uniknięcie Obrażeń Wyniszczenia

Uznaje się, że aktywny gracz uniknął Obrażeń Wyniszczenia, jeśli nie otrzymał tych Obrażeń podczas swojej fazy Wyniszczenia.

**Uwaga!** Jeśli aktywny gracz miałby otrzymać Obrażenia Wyniszczenia, ale zdolność karty lub inny efekt w grze zapobiega tym Obrażeniom, uznaje się, że aktywny gracz uniknął Obrażeń Wyniszczenia.

(Zob. także: **Próba Wyniszczenia**)

## Utrata Skupienia

Jeśli tracisz Skupienie, odwróć swoją kartę Mistrzostwa na stronę nieskupioną, co blokuje twoją zdolność Mistrzostwa. Aby ponownie odblokować zdolność Mistrzostwa, musisz ponownie doprowadzić do Skupienia swojej karty Mistrzostwa.

## Utwardzony

Niektóre Potwory w trakcie rozgrywki stają się Utwardzone. Gdy Potwór jest Utwardzony:

- Za każdym razem, gdy przekształcasz Obrażenia w Rany, usuń wszystkie żetony Obrażeń, które Potwór aktualnie posiada (nadmiarowe Obrażenia nie zostają zachowane).
- Potwór nie może zostać Ogluszony.
- Potwór nie może zostać Zdezorientowany.
- Nie możesz nakładać Wrażliwości.

(Zob. także: **Ogluszony**, **Zdezorientowany**, **Wrażliwy**, **Rana** (Potwór))

## Wrażliwość

To zdolność słowa kluczowego. Gdy nakładasz Wrażliwość, umieść na planszy Potwora żeton Wrażliwości (🔴). Gdy dowolny gracz zadaje Obrażenia Potworowi z Wrażliwością, możesz odrzucić żeton Wrażliwości, aby podwoić zadawane Obrażenia. Na koniec Rundy usuń z planszy Potwora żeton Wrażliwości, jeśli się na niej znajduje.

**Uwaga 1!** Efekt Wrażliwości podwaja Obrażenia zadawane z pojedynczego źródła Obrażeń.

**Uwaga 2!** Nie możesz nałożyć na Potwora Wrażliwości, jeśli jest on już Wrażliwy.  
(Zob. także: **Źródło Obrażeń**)

## Wrogi Gracz

Gracz, który posiada znacznik Wrogiego Gracza.

## Wyczerpanie

Gdy masz Wyczerpać kartę, umieść na niej żeton Wyczerpania. Do końca Scenariusza ta karta uznawana jest za pustą.  
(Zob. także: **Pusta**)

## Wygnanie

Gdy zostajesz poinstruowany, aby wygnać kartę, umieść ją w twojej strefie wygnania. Każdy gracz ma własną strefę wygnania, która znajduje się poza obszarem gry. Interakcje z wygnanymi kartami są możliwe wyłącznie poprzez konkretne zdolności kart.

## Wykończenie

Po tym, jak zagrasz w twojej sekwencji kartę ze słowem kluczowym „Wykończenie”, twoja faza Akcji się kończy (nie możesz wykonać więcej żadnych Akcji).

## Wykorzystanie: [Zdolność]

Jeśli tekst zdolności karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Wykorzystanie”, oznacza to, że możesz rozpatrzyć tę [zdolność] tylko podczas fazy Wykorzystania. Jeśli to zrobisz, po rozpatrzeniu [zdolności] usuń tę kartę z gry (odłóż ją do pudełka).

**Uwaga!** Każdy gracz może rozpatrzyć tylko jedną zdolność Wykorzystania na Rundę.

## Wytrwałość

To zdolność słowa kluczowego. Po tym, jak otrzymasz 🗡️, możesz ujawnić z twojej ręki kartę ze słowem kluczowym „Wytrwałość”, aby dobrać 1 kartę.

**Uwaga!** Każdą kartę ze słowem kluczowym „Wytrwałość” możesz ujawnić w ten sposób tylko raz na Rundę.  
(Zob. także: 🗡️)

## Wytrzymałość


Na każdej karcie Postawy znajduje się wartość Wytrzymałości, która określa, jak trudno jest zadać Ranę Potworowi.

Aby zadać Ranę, gracze muszą zadać Potworowi Obrażenia o łącznej wartości równej wartości Wytrzymałości.



**Uwaga!** Wartość Wytrzymałości zawsze jest obliczana poprzez pomnożenie liczby wskazanej na karcie Postawy przez liczbę graczy (zadawanie Obrażeń i Ran zostało szczegółowo omówione na str. 23).

(Zob. także: **Rana**)

## Wyzwolenie

Gdy Potwór zyskuje żetony Starcia, a łączna wartość posiadanych przez niego żetonów Starcia jest równa lub większa od 3  (tj. trzykrotność liczby graczy), natychmiast dochodzi do Wyzwolenia.

Gdy dochodzi do Wyzwolenia, wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Każdy gracz natychmiast otrzymuje . (Te Obrażenia nazywane są Obrażeniami Wyzwolenia).
2. Usuńcie z planszy Potwora żetony Starcia, pozostawiając na niej żetony Starcia o łącznej wartości równej 1 .

## Wyzwolenie: [Zdolność]

Jeśli zdolność karty rozpoczyna się od słowa kluczowego „Wyzwolenie”, oznacza to, że ta [zdolność] jest aktywowana, gdy dochodzi do Wyzwolenia.

## Zagrożony

Gdy stajesz się Zagrożony, weź żeton Zagrożenia i umieść go na twojej planszy Łowcy.

Jeśli jesteś Zagrożony w trakcie twojej Próby Wyniszczenia, musisz dobrać 2 karty Wyniszczenia, zamiast 1 i rozpatrzyć tę, której wartość Wyniszczenia sprawi, że trudniej ci będzie uniknąć Obrażeń Wyniszczenia.

**Uwaga 1!** Gdy się poruszysz, odrzuć swój żeton Zagrożenia.

**Uwaga 2!** Gdy miałbyś stać się Zagrożony, a posiadasz już żeton Zagrożenia (każdy gracz może posiadać tylko 1 taki żeton), zachowaj swój żeton Zagrożenia i aktywuj wszystkie efekty, które są aktywowane w momencie stania się Zagrożonym.

(Zob. także: **Próba Wyniszczenia, Unikanie Obrażeń Wyniszczenia, Ruch/poruszanie**)

## Zagrożony sektor

Sektor uznawany jest za Zagrożony, jeśli znajduje się w nim co najmniej 1 Zagrożony gracz.

## Zakłócenia, żeton



Gdy bierzesz ten żeton, umieść go na twojej planszy Łowcy. Podczas twojej fazy Wyniszczenia, jeśli masz żeton Zakłócenia, musisz umieścić go na karcie Defensywnej w twojej sekwencji. Ta karta nie jest brana pod uwagę podczas twojej Próby Wyniszczenia w tej Turze. Na koniec twojej fazy Wyniszczenia odrzuć ten żeton.


**Uwaga!** Jeśli posiadasz żeton Obrony, Zakłócenie anuluje ten żeton, zamiast karty.

(Zob. także: **Próba Wyniszczenia, Obrony, żeton**



## Zamroczenie

Gdy zostajesz Zamroczony, weź odpowiedni żeton Zamroczenia  i umieść go na twojej planszy Łowcy. Gdy następnym razem zagrasz w twojej sekwencji , odrzuć swój żeton Zamroczenia i traktuj tę kartę jako pustą.

**Uwaga!** Zagrana przez ciebie  wciąż usuwa żeton Starcia o wartości 1, ale tekst jej zdolności jest ignorowany.

(Zob. także: **Pusta**)

## Zmęczenia, Obrażenia

Za każdym razem, gdy twoja talia staje się pusta, otrzymujesz Obrażenia Zmęczenia, równe poziomowi twojej Broni.

(Zob. także: **Pusta talia**)

## Zużycia, żeton

Gdy zostajesz Powalony, musisz wybrać swoją kartę Hełmu albo Zbroi i umieścić na niej żeton Zużycia. Punkty Życia zapewniane przez kartę z tym żetonem nie są już wliczane do sumy twoich Punktów Życia.

Jeśli zarówno twoja karta Hełmu, jak i twoja karta Zbroi są Zużyte, zostajesz wyeliminowany z rozgrywki. Jeśli tak się stanie, zachowaj przed sobą swój żeton Powalenia na jego stronie czarno-czerwonej aż do końca Scenariusza.

(Zob. także: **Powalenie**)

## Źródło Obrażeń

Źródło Obrażeń to dowolny efekt w grze, który sprawia, że Potwór (lub dowolny Łowca) otrzymuje Obrażenia. Najpowszechniejszym źródłem Obrażeń są karty Ataku i zdolności kart, które zawierają w opisie frazę „zadaj Obrażenia” lub „otrzymujesz X Obrażeń”.



# INDEKS

+X Obrażeń Broni, 108

## A

Akcja - słowo kluczowe, 106

Akcja Ocucenia, 21, 26

Aktualny poziom Wyniszczenia, 106

Aktywny gracz, 17, 106

Aktywowane zdolności, 24, 26

Aktywowanie zdolności, 24

Anulowanie efektów, 106

Asysta, 24, 106

## B

Baethanis (Teren), 89

Budowanie talii, 50

## C

Cecha, 106

Cel, 106

Chata Zielarki, 47

Chroniona strona, 22, 106

Cyricae (Teren), 89

## D

Dezorientacja, 107

Drzewko umiejętności, 49

## E

Efekt Wzmocnienia, 6, 32

Eskalacja, 33, 107

## F

Faza Akcji, 19, 21, 26

Faza Fabuły, 58

Faza Końca Tury, 19, 30

Faza Łowów, 58, 59

Faza planszy Wyprawy, 58

Faza Ruchu, 19

Faza Tworzenia, 58

Faza Wyniszczenia, 19, 27

## I

Identyfikator karty Akcji, 9, 49

## K

Karta Akcji, 9, 21

Karta Broni, 10

Karta Celu, 7

Karta Chaty Zielarki, 47, 48

Karta Dudnienia (Ozew), 96

Karta Ekwipunku, 10, 45

Karta Eliksiru, 18

Karta Kampanii, 56

Karta Kuźni, 43, 45

Karta Mistrzostwa, 10

Karta Nagrody, 61

Karta Opresji, 7

Karta Postaci, 57

Karta Postawy, 7, 60, 100

Karta Rany, 30

Karta Roju (Ozew), 97

Karta Skazy (Orouxen), 96

Karta Szału, 33

Karta Wrogości, 21

Karta Wyniszczenia, 27

Karta Wyprawy, 53, 54

Karta Zachowania, 6, 31, 32, 34

Karta Zachowania Charakterystycznego (Przebudzony), 101

Karta Zachowania Instynktownego (Przebudzony), 101

Karta Zachowania w grze, 108  
Karty Ulepszeń, 49  
Koniec fazy Akcji, 26  
Koniec Kampanii, 62  
Koniec Rundy, 17  
Koniec Scenariusza, 61  
Kolejność rozpatrywania kart, 35  
Koszt Energii, 20, 107  
Koszt Wzmocnienia, 6, 32  
Krytyczny poziom Punktów Życia, 108  
Księga Kampanii, 37, 53, 55, 58, 59, 61  
Kuźnia, 43

## L

---

Legendarny, 108  
Limit kart na rękę, 30, 108  
Lista komponentów, 39  
Listy talii Łowców, 81

## M

---

Materiały, 44  
Mgła (Teren), 89

## N

---

Niepowstrzymany, 108  
Numer Wyprawy, 53

## O

---

Obrażenia Broni, 10, 108  
Obrażenia Wyniszczenia, 27  
Obrażenia Zmęczenia, 30, 115  
Obrócenie Potwora (krok), 30  
Odkrycie karty z talii, 114  
Odporność, 108  
Odporność na Oślepienie, 108

Odsłonięta strona, 22, 108  
Odświeżenie Zachowania, 17  
Odwet, 109  
Ogień (Teren), 89  
Ogłuszenie, 109  
Osiągnięcie, 56, 61  
Oślepienie, 109

## P

---

Piasek (Teren), 89  
Pierwszy Gracz, 109  
Plansza Łowcy, 8  
Plansza Potwora, 5  
Plansza Walki, 11  
Płaskowyż (Teren), 89  
Pochwycony, 109  
Początkowy Ekwipunek, 14  
Podpalenie, 110  
Podstawowe Obrażenia Broni, 110  
Postęp Postawy, 7, 23  
Powalenie, 29, 110  
Powstanie, 29, 111  
Poziom agresji, 60, 65  
Poziom Broni, 111  
Pozycja Potwora, 11, 12  
Prowokacja, 111  
Próba Ujeżdżania, 111  
Próba Wyniszczenia, 27, 111  
Przebudzony, 99  
Przekształcanie surowców, 46  
Przetworzenie, 111  
Przygotowanie Kampanii, 55  
Przygotowanie Potwora (krok), 17  
Przygotowanie Potwora (Scenariusz Kampanii), 60  
Przygotowanie Scenariusza (Kampania), 59

Przygotowanie Scenariusza (Wyprawa), 65

Przyspieszenie, 112

Przyrządzanie Elikssiru, 48

Punkty Życia Łowcy, 10, 29, 111

Pula kart, 49

Pusta, 112

Pusta talia, 112

## R

---

Rana (Potwór), 23

Rozdziały Kampanii, 37, 58

Rozpatrywanie kart Zachowania, 32

Rozpatrywanie wielu kart Zachowania, 34

Rozwścieczenie, 112

Ruch, 19, 112

## S

---

Salwa, 112

Scenariusze Wyprawy, 67-80

Sektor (przedni, boczny, tylny), 11, 12

Sektor sąsiadujący, 113

Sekwencja, 21, 24, 113

Skała (Teren), 90

Składniki, 47

Skupienie Mistrzostwa, 10, 25, 104, 107

Skuteczność Ekwipunku, 51

Specjalne karty Wyniszczenia, 98, 100

Struktura Rundy, 17

Struktura Tury Gracza, 19

Surowce, 44

Symbole, 103

Symbole Agresji, 60

Symbole Aktywujące, 104

Symbole kolorów, 103

Symbole ogólne, 103

Symbole reakcji, 31, 93, 113

Symbole rodzajów kart, 103

Synaerea (Teren), 90

System Osiągnięć, 56

System Reakcji Potwora, 31

## T

---

Talia Początkowa, 14

Talie Łowcy: Dareon, 81

Talie Łowcy: Ljonar, 87

Talie Łowcy: Mirah, 83

Talie Łowcy: Thoreg, 85

Tarcza, 113

Teren, 12, 89

Tor Burzy (Przebudzony), 100

Tor Naładowania (Jekoros), 95

Tor Punktów Życia, 6, 23

Tor Utwardzenia (Toramat, Dygorax), 95

Trofeum Potwora, 5, 91

Trwały, 113

Tryb Kampanii, 37

Tryb Solo, 8

Tryb Wyprawy, 65

Tury graczy, 17

## U

---

Ukrycie, 113

Ulecz X Obrażeń, 113

Ulepszanie Ekwipunku, 46

Ulepszenie - słowo kluczowe, 113

Ulepszenie karty Chaty Zielarki, 47

Ulepszenie Kuźni, 44

Unikanie Obrażeń Wyniszczenia, 27, 113

Utrata Skupienia, 114

Utwardzony, 114

Uzupełnienie ręki, 30

## W

---

Wariant Próby Łowcy, 63  
Wartość Wyniszczenia, 27  
Warunki zwycięstwa i porażki, 35  
Wildmaw (Teren), 90  
Woda (Teren), 90  
Wrażliwość, 114  
Wrażliwość na żywioły, 51, 52  
Wrogą Graczą, 16, 114  
Wyczerpanie, 114  
Wygaśnięcie Wyprawy, 54  
Wykończenie, 114  
Wykorzystanie, 18, 114  
Wykorzystanie Elikiru, 18, 107  
Wymiana składników z innymi, 48  
Wymiana surowców z innymi, 45  
Wytrwałość, 114  
Wytrzymałość, 23, 114  
Wytwarzanie energii, 20, 107  
Wytwarzanie Ekwipunku, 45  
Wyzwolenie, 18, 115

## Z

---

Zadawanie Obrażeń Potworowi, 23  
Zadawanie Rany, 23  
Zagrożony, 19, 115  
Zagrożony sektor, 115  
Zagrywanie karty Akcji, 21  
Zamroczenie, 115  
Zapiecztowana Koperta, 101  
Zapisanie stanu gry, 62  
Zarośla (Teren), 90  
Zestawy Specjalne Ekwipunku, 102

## Ż

---

Źródło Obrażeń, 115

## Ż

---

Żeton Aktywacji, 34  
Żeton Arkeum (Hurom), 97  
Żeton Balisty, 79, 99  
Żeton Energii, 26, 113  
Żeton Licznika, 108  
Żeton Nadwyrężenia, 108  
Żeton Obrony, 108  
Żeton Powalenia, 29, 110  
Żeton Przyspieszenia, 112  
Żeton Pyłu (Toramat, Dygorax), 95  
Żeton Wrogości, 16, 17, 21, 114  
Żeton Zakłócenia, 115  
Żeton Zużycia, 30, 115  
Żetony Starcia, 18  
Żywioły, 44



# PRZECHOWYWANIE KOMPONENTÓW

## GÓRNA WARSTWA



JEKOROS



MORKRAAS



OROUXEN



VYRAXEN



DYGORAX



TORAMAT



PRZEBUDZONY



THOREG



MIRAH



TARRAGUA



LJONAR



DAREON



OZEW

## DOLNA WARSTWA

KWADRATOWE  
KARTY

STANDARDOWE KARTY

MAŁE KARTY

DUŻE  
KARTY

PLANSZE, KARTY  
POSTACI/KAMPANII,  
ŻETONY



HUROM



KOROWON



FELAXIR



KHARJA

## TWÓRCY

**Projekt i rozwój gry:** Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

**Instrukcja:** Tommaso Mondadori, Giovanni Gambarelli

**Korekta instrukcji:** Board Game Circus (Harriet Cooper)

**Testy:** Play Up Game Studio



**Kierownictwo artystyczne:** Tommaso Mondadori, Laura Valdinoci

**Projekt świata i fabuły:** Tommaso Mondadori, Giovanni Gambarelli, Laura Valdinoci

**Pisarze:** Laura Valdinoci, Tommaso Mondadori

**Inni zaangażowani:** Lorenzo Trebbi, Maurizio Landini, Tommaso Tafani

**Tłumaczenie na język angielski i korekta:** Ciarán Michael Durkan, Margherita Zottola for Centro Linguistico Cesena

**Kontrola tłumaczenia i zawartości:** Laura Valdinoci, Sara Baroni



**Projekt graficzny:** Daniel Comerci

**Układ graficzny:** Alberto Parisi, Elisa Amadori

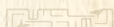
**Ilustracje:** Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino, Francesco Sala, Arianna Gelloni, Camille Alquier, Leonardo Casciarola

**Modele 3D:** Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

**Konsultant ds. figurek:** Michael King



**Kierownictwo produkcji:** Alberto Parisi, Tommaso Mondadori, Luca Ricci



**Instrukcja wersji polskiej:** Paweł Imperowicz oraz Maneki Commando SRL

**Tłumaczenie i korekta:** Paweł Imperowicz oraz Euron team

**Redakcja:** Marcin Zalewski

**Skład:** Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Michała Gaika.



**PORTAL  
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów  
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)  
Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2021 Reggie s.r.l. – Wszystkie Prawa Zastrzeżone

Żadna część z zamieszczonych materiałów nie może być: kopiowana, modyfikowana, dystrybuowana, publikowana, ładowana, wyświetlana, utrwalana ani wykorzystywana w żadnej formie i przy użyciu żadnych środków elektronicznych, mechanicznych, fotograficznych, rejestrujących, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia wydawcy, za wyjątkiem krótkich cytatów zawartych w recenzjach i konkretnych, niekomercyjnych przypadkach zawartych w przepisach prawa o własności intelektualnej.

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

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej:

<https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-primal>



**PORTAL  
GAMES.**