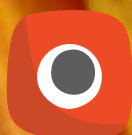


WOJOWNIKY MIDGARDU

AUTOR GRY: OLE STEINESS

WALHALLA

ROZSZERZENIE DO GRY WOJOWNIKY MIDGARDU



INSTRUKCJA



WALHALLA



Polegli wojownicy, zabrani z pola bitwy przez Walkirie, po wieczność uczują przy stole Odyna i Frei. Nie ma większej chwały, jaka może spotkać wojownika wikingów, niż zaszczyt przejścia przez próg Walhalli. Możliwość walki u boku Odyna i troskliwa opieka Frei sprawiają, że śmierć nie wydaje się taka zła.

W tym rozszerzeniu do gry Wojownicy Midgardu za chwalebną śmierć swoich wojowników będziecie zdobywać żetony Poświęcenia. Żetony te stanowią szansę na zdobycie licznych błogosławieństw i silniejszych wojowników, gotowych, by przyłączyć się do waszych klanów i wesprzeć was w poszukiwaniu chwały! Pokonując Epickie Potwory w zaświatach i wykorzystując Błogosławieństwa Walkirii, odkryjecie jeszcze więcej dróg do zyskania chwały w Midgardzie.





KOMPONENTY



10 kości Berserkerów

5 kości Przywódców

10 kości Tarczowników

1 plansza Walhalli



2 plansze
Przywódców
Wikingów



5 kafli Miejsz
Pochówku



5 kart
Przeznaczenia



110 żetonów Poświęcenia:

- 20 Mieczników
- 20 Włóczników
- 20 Toporników
- 20 Łuczników
- 15 Tarczowników
- 15 Berserkerów



36 kart
Błogosławieństw
Walkirii



10 kart
Epickich Potworów



9 kafelków
Zdolności Przywódców



1 kafel Straganu
1 Wojskowy: Trener



2 karty
Run



PRZYGOTOWANIE DO GRY



Wojownicy Midgardu: Walhalla wprowadza niewielkie zmiany w sposobie przygotowania planszy do gry podstawowej. Poniższe instrukcje stanowią dodatkowe kroki przygotowania. Nadal należy dokładnie przestrzegać standardowych zasad przygotowania rozgrywki w **Wojowników Midgardu**, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Dodatkowo, jeżeli planujecie grać z użyciem zarówno Walhalli, jak i rozszerzenia Mroczne Góry, należy postępować zgodnie instrukcjami przygotowania do gry obu tych rozszerzeń. Pierwszy krok w każdej z tych instrukcji mówi, że można wymieszać komponenty rozszerzenia z ich odpowiednikami z gry podstawowej. Jednoczesne wymieszanie komponentów z obu rozszerzeń zaoszczędzi wam nieco czasu.

*Wiele komponentów rozszerzenia **Walhalla** zostało zaprojektowanych tak, by można je było wymieszać z komponentami gry podstawowej **Wojownicy Midgardu**. Wszystkie komponenty z rozszerzenia Walhalla oznaczone są symbolem , co pozwala łatwo je rozróżnić i usunąć z gry podstawowej, jeżeli będziecie chcieli zagrać bez nich. Ponadto niektóre komponenty są również oznaczone symbolem . Te komponenty muszą zostać usunięte, jeżeli gracie bez rozszerzenia **Mroczne Góry**.*

- 1 Przed pierwszą grą z użyciem tego rozszerzenia, wtasujcie nowe karty Przeznaczenia, karty Run i kafel Straganu do odpowiednich talii z gry podstawowej.
- 2 Kości Berserkerów i Tarczowników umieśćcie w pobliżu planszy, obok pozostałych kości Wojowników.
- 3 Żetony Poświęcenia umieśćcie w puli ogólnej.
- 4 Planszę Walhalli połóżcie obok planszy głównej.
- 5 Potasujcie karty Błogosławieństw Walkirii i połóżcie je w zakrytym stosie na wskazanym polu planszy Walhalli. Następnie połóżcie po jednej odkrytej karcie z tej talii na każdym z 4 pustych miejsc na karty.
- 6 Potasujcie karty Epickich Potworów. Odkryjcie 2 z nich (3 w rozgrywkach 4- i 5-osobowych) i połóżcie na wskazanych miejscach na planszy Walhalli. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.
- 7 Każdy z graczy otrzymuje po jednym kafelku Zdolności Przywódcy, odpowiadającemu wybranemu przez siebie Przywódcy – połóżcie go poniżej swojej planszy Przywódcy Wikingów. Obok niej połóżcie po 1 kaflu Miejsca Pochówku.
- 8 Każdy z graczy otrzymuje po 1 kości Przywódcy, dodatkowo do swoich startowych zasobów.

Jesteście gotowi do gry.



PRZEBIEG GRY



NOWA ZASADA

Użycie symboli  (tarczy) uzyskanych w wyniku rzutu kośćmi jest zawsze opcjonalne. Podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem mogą zdarzyć się sytuacje, gdy gracz będzie chciał stracić niektórych Wojowników. Każdy wyrzucony symbol  może zapobiec utracie Wojownika, ale można go też zignorować i potraktować jak pustą ściankę.



ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCÓW I KOŚCI PRZYWÓDCÓW

Przywódcy Wikingów stanowią przykład i inspirację dla członków swoich klanów, zachęcając ich do stawania się lepszymi robotnikami, lepszymi handlarzami i lepszymi wojownikami. Przywódca może inspirować na wiele sposobów, ale jego prawdziwa wartość ujawnia się na polu bitwy.

Każdy Przywódca Wikingów ma teraz dodatkową zdolność, która może zostać aktywowana w rezultacie aktu wybitnego przywództwa na polu walki. Nowe kafelki Zdolności Przywódców, umieszczone pod planszą Przywódcy Wikingów, opisują tę nową zdolność danego Przywódcy i znajduje się na nim miejsce na jego kość Przywódcy.



To pole na twoją kość Przywódcy. Pozostali Wojownicy nie mają wstępu do jego kwater i ich kości nie mogą zajmować tego pola.

Kości Przywódców mogą być używane (i tracone) w walce, tak samo jak wszystkie pozostałe kości Wojowników. Kości Przywódców mają następujące wyniki:



Gdy w walce wyrzucisz  na kości Przywódcy, natychmiast aktywuj efekt wskazany na jego kafelku Zdolności Przywódcy.



W pierwszej rundzie walki Thyra uzyskała powyższe wyniki rzutu kośćmi.



Najpierw rozpatruje swoją Zdolność Przywódcy i dobiera z puli ogólnej 1 . Następnie rozpatruje obrażenia, pokonując Trolle i tracąc 1 kość.

Podobnie jak inne kości, twój Przywódca może zostać pokonany w walce. Jednak w takim przypadku nie ginie, a jedynie zostaje ranny. Kości Przywódców są zwracane do puli ogólnej, skąd ponownie będzie można je dobrać, gdy wyzdrowieją (patrz: Natychmiastowe Błogosławieństwa Walkirii na str. 9-10). W dowolnym momencie gracz może mieć maksymalnie 1 kość Przywódcy.

ŻETONY POŚWIĘCENIA



Rozszerzenie **Walhalla** wprowadza do gry żetony Poświęcenia, które odpowiadają każdemu z rodzajów kości Wojowników. Żetony te reprezentują wojowników, którzy zginęli w poszukiwaniu chwały, a teraz mieszkają w Walhalli i wraz z Walkiriami pomagają Odynowi w walce z Epickimi Potworami. Gracze mogą wydawać te żetony, aby aktywować Błogosławieństwa Walkirii albo po to, by móc walczyć z Epickimi Potworami. Podczas rozgrywek z rozszerzeniem **Walhalla**, za każdym razem gdy gracz zwraca 1 lub więcej kości Wojowników do puli ogólnej, dobiera taką samą liczbę odpowiednich żetonów i umieszcza je na swoim kaflu Miejsca Pochówku.

Zyskujesz żetony Poświęcenia za każdym razem, gdy z jakiegokolwiek powodu twoje kości Wojowników wracają do puli ogólnej (np. Wojownicy zostali pokonani w walce, nie nakarmiłeś ich podczas podróży, straciłeś z powodu wydarzenia itp.). Nie zyskujesz ich podczas próby dobrania więcej kości niż wynosi ich limit – w tym przypadku kości nie stały się twoje, dlatego ich „odrzućcie” nie zapewnia ci żetonów Poświęcenia. Podobnie nie zyskujesz ich, gdy korzystasz ze Straganu Trenera i Runy Doświadczenia.

Po rozstrzygnięciu walki w dowolnej lokacji możesz wydać wymaganą liczbę żetonów Poświęcenia, aby aktywować efekty planszy Walhalli, zakupić 1 lub więcej kart Błogosławieństwa Walkirii lub pokonać 1 lub więcej Epickich Potworów. Wydawane żetony mogą stanowić dowolną kombinację właśnie zyskanych żetonów Poświęcenia i tych zachowanych z poprzednich rund. Jeżeli kilku graczy rozpatruje tę samą lokację (np. Tereny łowieckie), powinni oni rozpatrywać tę akcję w takiej samej kolejności, w jakiej umieszczali na tym polu swoich Robotników. Widoczny w niektórych miejscach symbol  oznacza „dowolny żeton Poświęcenia”.

Podczas kupowania Błogosławieństw Walkirii lub pokonywania Epickiego Potwora, możesz pozyskać kilka takich kart. Pula dostępnych kart jest uzupełniana po wykonaniu przez ciebie wszystkich zakupów, o ile nie zaznaczono inaczej.

Ponadto zawsze dostępne są następujące opcje:



Za każdym razem, gdy wydasz żetony Poświęcenia, możesz użyć tych efektów raz lub kilka razy:

- Wydać 2 dowolne żetony Poświęcenia i zdobyć 1 punkt Chwały;
- Wydać 3 dowolne żetony Poświęcenia i dobierz wybraną przez siebie kość Wojownika z puli ogólnej (za wyjątkiem twojej kości Przywódcy).

Kość Przywódcy nie ma swojego odpowiednika w postaci żetonu Poświęcenia, ponieważ Przywódca nigdy nie zostaje zabity. Zamiast tego jest tylko ranny, a jego kość wraca do puli ogólnej do chwili, gdy odpowiednie Błogosławieństwo Walkirii pozwoli ci ją odzyskać.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA WALKIRII

Błogosławieństwa to sposób, w jaki Walkirie okazują swoją przychylność tym Przywódcom Wikingów, którzy dzielnie prowadzą swych wojowników ku chwale w bitwie! W grze występują 2 rodzaje Błogosławieństw Walkirii: Natychmiastowe i Trwałe (szczegółowo opisane na kolejnych stronach). Natychmiastowe Błogosławieństwa Walkirii zapewniają zasoby, punkty Chwały lub kości Wojowników oraz niezwykle istotną korzyść, polegającą na uzdrowieniu rannego Przywódcy. Trwałe Błogosławieństwa zapewniają natychmiastową nagrodę w punktach Chwały oraz stałą zdolność, z której można korzystać do końca gry.

Nazwa karty

Koszt karty

Efekt karty



Karty o tej samej nazwie często mają inny koszt i nieco inne efekty. Podczas zakupu kart zwracajcie uwagę na te szczegóły.

NATYCHMIASTOWE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA WALKIRII

Karty Natychmiastowych Błogosławieństw Walkirii są głównym sposobem na zdobycie nowych, potężnych kości Berserkerów i Tarczowników. Każda karta Natychmiastowego Błogosławieństwa posiada symbol , który pozwala uzdrowić kość Przywódcy Wikingów (o ile jest ranny). Jeżeli nie masz kości Przywódcy, to kupując kartę Natychmiastowego Błogosławieństwa Walkirii, weź kość Przywódcy z puli ogólnej i umieść ją na swoim kafelku Zdolności Przywódcy. W dowolnym momencie gry żaden z graczy nie może mieć więcej niż 1 kość Przywódcy. Po rozpatrzeniu efektów karty Natychmiastowego Błogosławieństwa Walkirii, należy położyć ją w obszarze jej właściciela, rewersem ku górze.

NATYCHMIASTOWE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA WALKIRII (K.D.)



Berserkerzy z Walhalli x4

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz wskazaną liczbę kości Berserkerów z puli ogólnej.



Błogosławieństwo Frei x3

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz łaskę Bogów albo odrzucasz Potępienie. Tyle razy, ile wskazano; za każdym razem możesz wybrać inaczej.



Boska Chwała x5

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz wskazaną liczbę żetonów łaski Bogów.



Boskie bogactwa x3

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz 3 wybrane przez siebie zasoby: Drewno, Żywność lub Monety (w dowolnej kombinacji).



Tarczownicy z Walhalli x4

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz wskazaną liczbę kości Tarczowników z puli ogólnej.



Uczta Odyna x3

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz 3 Żywności.



Wojownicy z Walhalli x2

Weź kość Przywódcy z puli ogólnej. Otrzymujesz wskazaną liczbę kości Tarczowników i Berserkerów z puli ogólnej.

Pamiętajcie: karty o tej samej nazwie często mają inny koszt i nieco inne efekty. Podczas zakupu kart zwracajcie uwagę na te szczegóły.

Nie zapomnijcie o usunięciu z gry wszystkich kart z symbolem , jeżeli nie gracie z rozszerzeniem **Mroczne Góry.**

TRWAŁE BŁOGOSŁAWIEŃSTWA WALKIRII

Trwałe Błogosławieństwa Walkirii zapewniają różną liczbę punktów Chwały natychmiast po zakupie oraz zdolności, które pozostają aktywne do końca gry. Trwałe Błogosławieństwa Walkirii są oznaczone symbolem , który oznacza „zdobywasz Chwałę równą numerowi aktualnie rozgrywanej rundy”. Mają również różne stałe zdolności, które zostały szczegółowo opisane poniżej. Po kupieniu Trwałego Błogosławieństwa Walkirii natychmiast zdobywasz punkty Chwały w liczbie równej numerowi aktualnie rozgrywanej rundy. Następnie połóż tę kartę w swoim obszarze gry, awerssem ku górze.



Amulet ochronny x4

Natychmiast zdobywasz punkty Chwały. Od tej pory otrzymujesz 1 wybrany przez siebie zasób za każdym razem, gdy pokonasz wroga, którego rodzaj jest zgodny z posiadanym przez siebie Amuletem ochronnym. (Każdy z tych czterech Amuletów ochronnych odpowiada konkretnemu rodzajowi wroga).



Łuk łowcy x2

Natychmiast zdobywasz punkty Chwały. Od tej pory zawsze otrzymujesz 1 wybrany zasób, gdy przypiszesz co najmniej 1 kość do akcji polowania. Nie musisz wyrzucić na tej kości trafienia, aby zyskać tę nagrodę.



Kompas Lokiego x2

Natychmiast zdobywasz punkty Chwały. Od tej pory zawsze gdy rozpatrujesz kartę Podróży, możesz wziąć 1 żeton Potępienia z puli ogólnej, aby zignorować negatywny efekt tej karty.



Tarcza Pogromcy x4

Natychmiast zdobywasz punkty Chwały. Od tej pory 1 tarcza uzyskana w wyniku rzutu kośćmi wystarcza do zablokowania wszystkich obrażeń w pojedynczej rundzie walki, otrzymywanych podczas walki z wrogiem, którego rodzaj jest zgodny z posiadaną przez siebie Tarczą Pogromcy. Jeżeli chcesz, możesz całkowicie lub częściowo zrezygnować z ochrony zapewnianej przez Tarczę Pogromcy. (Każda z tych czterech Tarcz Pogromcy odpowiada konkretnemu rodzajowi wroga).

Nie zapomnijcie o usunięciu z gry wszystkich kart z symbolem , jeżeli nie gracie z rozszerzeniem Mroczne Góry.

Pamiętajcie: liczba punktów Chwały, którą zdobywa się po zakupie karty Trwałego Błogosławieństwa Walkirii , jest równa numerowi aktualnie rozgrywanej rundy (np. w 6. rundzie gracz zdobywa 6 punktów Chwały).

KOŚCI BERSERKERÓW I TARCZOWNIKÓW

Kości Berserkerów

Kości Berserkerów są nowym, silniejszym rodzajem Wojowników, z tylko 1 pustą ścianką i 3 podwójnymi symbolami broni! Jednak ze względu na swoją nieustępliwość i brawurę, Berserkerzy giną jako pierwsi. W każdej walce, gdy przydzielane są obrażenia i odrzucane kości Wojowników (gdy wartość Ataku wroga przewyższy liczbę wyrzuconych tarcz), w pierwszej kolejności należy odrzucać kości Berserkerów przypisanych do tej walki.

Kości Berserkerów mają następujące wyniki:



Kości Tarczowników

Kości Tarczowników są nowym, silniejszym rodzajem Wojowników z 3 ściankami, które jednocześnie blokują i zadają obrażenia! Są znakomitymi wojownikami zapewniającymi ochronę lekkomyślnym Berserkerom.

Kości Tarczowników mają następujące wyniki:



EPICKIE POTWORY

Epickie Potwory to legendarne istoty, a ich pokonanie może zapewnić dużą premię punktową na koniec gry. Za pokonanie każdego z Epickich Potworów natychmiast zdobywa się określoną liczbę punktów Chwały. Ponadto każda karta Epickiego Potwora posiada efekt rozpatrywany na koniec gry, często pozwalający zdobyć dużo dodatkowych punktów.

Nazwa karty

Koszt karty

Efekt karty



Ponieważ liczba Epickich Potworów jest ograniczona, nie wszyscy gracze będą mieć sposobność pokonania choćby jednego z nich. Gracz, który planuje tego dokonać, musi się spieszyć, żeby nie ubiegli go pozostali gracze. Ci, którym się to nie uda, będą musieli zadowolić się możliwością zakupu kart Błogostawieństw Walkirii.



Fenrir

Natychmiast zdobywasz 8 punktów Chwały. Na koniec gry zdobywasz 4 punkty Chwały za każdego pokonanego przez ciebie Trolla.



Geirrod

Natychmiast zdobywasz 10 punktów Chwały. Na koniec gry zdobywasz 3 punkty Chwały za każdego pokonanego przez ciebie Bergrisara.



Jormungandr

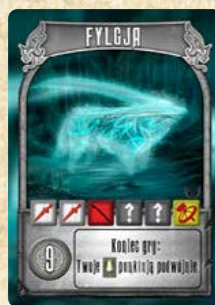
Natychmiast zdobywasz 9 punktów Chwały. Na koniec gry zdobywasz 4 punkty Chwały za każdego pokonanego przez ciebie Potwora.



Pesta

Natychmiast zdobywasz 10 punktów Chwały. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt Chwały za każdy żeton Potępienia w grze. (Liczą się żetony Potępienia posiadane przez wszystkich graczy, łącznie z tobą).

Nie zapomnijcie o usunięciu z gry wszystkich kart z symbolem , jeżeli nie gracie z rozszerzeniem **Mroczne Góry.**



Fylgja

Natychmiast zdobywasz 9 punktów Chwały. Na koniec gry każda z twoich kart Przeznaczenia punktuje dwukrotnie.



Haugbui

Natychmiast zdobywasz 7 punktów Chwały. Na koniec gry zdobywasz 3 punkty Chwały za każdego pokonanego przez ciebie Drauga.



Nidhoggr

Natychmiast zdobywasz 12 punktów Chwały. Na koniec gry każdy pokonany przez ciebie żółty wróg może wliczać się do dwóch zestawów wrogów.



Surtur

Natychmiast zdobywasz 12 punktów Chwały. Na koniec gry każdy pokonany przez ciebie czerwony wróg może wliczać się do dwóch zestawów wrogów.

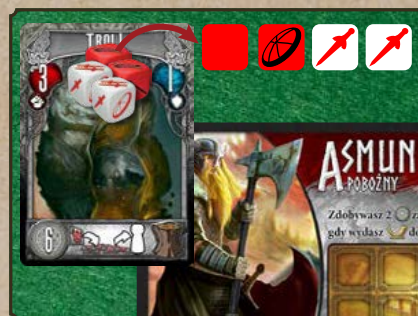


Ymir

Natychmiast zdobywasz 12 punktów Chwały. Na koniec gry każdy pokonany przez ciebie niebieski wróg może wliczać się do dwóch zestawów wrogów.

PRZYKŁAD UŻYCIA ŻETONÓW POŚWIĘCENIA

Asmundr przypisuje 2 Mieczników i 2 Włóczników do walki z Trollem. Wyrzuca 1 pustą ściankę, 1 tarczę i 2 pojedyncze trafienia.



Pokonuje Trolla i jako nagrodę zdobywa 6 punktów Chwały oraz 1 Drewno. Następnie odrzuca 1 żeton Potępienia i nakazuje Gylfirowi dobrać 1 żeton Potępienia z puli ogólnej.

Następnie odkłada do puli ogólnej 2 kości Mieczników (którzy zginęli w wyniku obrażeń zadanych przez Trolla) i dobiera z puli ogólnej 2 żetony Poświęcenia Mieczników.

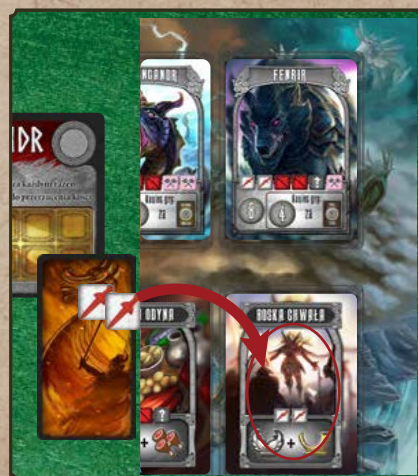


Po zakończeniu tej walki Asmundr może wydać posiadane żetony (zdobyte w tej walce, jak i wcześniej, w trakcie rozgrywki), aby kupić karty Błogosławieństw Walkirii lub pokonać Epickie Potwory.



Decyduje się wydać tylko 2 żetony Poświęcenia Mieczników, które właśnie dobrał, aby kupić Błogosławieństwo Walkirii: Boska Chwała. Natychmiast uzdrawia kość Przywódcy i zyskuje 1 żeton Łaski Bogów.

(Asmundr mógłby nie kupować teraz niczego, zachowując żetony Poświęcenia na później. Przydałyby mu się one do pokonania Fenrira, który oprócz natychmiastowego zdobycia 8 punktów Chwały, zapewniłby Asmundrowi premię na koniec gry).





I. Przywódcy Wikingów

Hemming Szaman – Hemming jest równie potężnym szamanem, co wojownikiem, a może nawet potężniejszym, gdyż potrafi przekształcić jeden materiał w inny. Raz na rundę Hemming może wymienić jeden posiadany przez siebie zasób na dowolny inny zasób z puli ogólnej.

Thyra Córka Walkirii – Thyra zawsze odczuwała silną więź ze sferą duchową – zupełnie jakby w jej żyłach krążyła krew Walhalli. Gdy Thyra wymienia żetony Poświęcenia na kości Wojowników, wystarczy, że wyda tylko 2 dowolne żetony (zamiast 3) za 1 dowolną kość Wojownika z puli ogólnej.

II. Zdolności Przywódców

Modlitwa bitewna Asmundra – Otrzymujesz żeton Łaski Bogów. Natychmiast dobierz 1 żeton Łaski Bogów z puli ogólnej.

Prorocza wizja Dagrun – Wykonaj akcję pola Chaty Szamana. Gdy rozpatrujesz tę kość, wykonaj kompletną akcję Chaty Szamana. Podejrzyj jedną z kart Podróży (Lądowej lub Morskiej), a następnie (używając podstawowej zdolności Dagrun) dobierz jeszcze 2 karty Przeznaczenia i zachowaj jedną z nich.

Dodatkowe zapasy Gylfira – Weź 1 dowolną nagrodę spośród tych, które są widoczne na odkrytej karcie Statku Kupieckiego. Otrzymujesz tylko 1 komponent wskazany na tej karcie, a nie całą nagrodę.

Mistrzowska runa – Aktywuj efekt 1 spośród odkrytych na planszy kart Run albo dobierz 1 Drewno. Ty decydujesz, co wybierzesz.

Barwna opowieść Jorunn – Zdobywasz 1 punkt Chwały za każdą kość Wojownika straconą w tej rundzie walki. Jeżeli nie straciłeś żadnej kości, zamiast tego zyskujesz 1 żeton Łaski Bogów. Jeżeli straciłeś jakąkolwiek kość w tej rundzie walki, nie możesz wybrać otrzymania żetonu Łaski Bogów.

Szkolenie bojowe Ragnhildy – W tej walce możesz wymienić dowolną inną kość Wojownika na kość Wojownika z puli ogólnej, natychmiast rzucić nową kością i zastosuj uzyskany wynik. Nie możesz zastosować wyniku odrzuconej kości. Nie wolno ci wymienić swojej kości Przywódcy. Nie dostajesz żetonu Poświęcenia za kość, którą zwrócisz w ten sposób do puli ogólnej.

Legendarne przywództwo Svanhildry – Wybierz jedną z kości Mieczników przypisanych do tej walki i ustaw na niej dowolny wynik. Bez efektu, jeżeli w walce nie bierze udziału żaden Miecznik.

Hołd dla poległych Thyry – Otrzymujesz 1 dowolny żeton Poświęcenia z puli ogólnej. To dodatkowy żeton Poświęcenia, który otrzymujesz razem z pozostałymi żetonami zdobytymi w tej walce.

Okrzyk bojowy Ullra – Dodaj do tej walki 1 kość Berserkera z puli ogólnej i natychmiast wykonaj nią rzut. Odłóż kość twojego Przywódcy na jego kafelek Zdolności.



NOWE IKONY



– kość Tarczownika



– dowolny żeton Poświęcenia



– kość Berserkera



odzyskaj swoją kość
– Przywódcy z puli ogólnej
(o ile jest ranny)



– rozszerzenie Mroczne
Góry



– rozszerzenie Walhalla



punkty Chwały w liczbie równej numerowi
– aktualnej rundy gry



TWÓRCY



Autor gry: Ole Steiness

Rozwój gry: Joshua Lobkowicz i Shane Myerscough

Ilustracje: Victor P. Corbella

Projekt graficzny: Andre Garcia

Opracowanie instrukcji: Mathew Hobson i Nick Banjai

Redakcja: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Testerzy: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers

Edycja polska: Zespół Portal Games

Redakcja: Marcin Zalewski, **Skład:** Gabriela Palicka, Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do:
Grzegorza Polewki, Weroniki Spyry, Roberta Deninisa oraz Karola Waszaka.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone.