

WŁADCA PIERŚCIENI

PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE



KOMPENDIUM ZASAD



JAK KORZYSTAĆ Z TEGO KOMPENDIUM?

To kompendium jest podstawowym źródłem wszystkich zasad gry *Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie*. Zanim gracze zaczną korzystać z kompendium, powinni przeczytać i zrozumieć zasady przedstawione w instrukcji. Gdy gracze przeczytają instrukcję i rozegrają swoją pierwszą przygodę, powinni przeczytać rozdziały „Zasady zaawansowane” i „Zasady kampanii” z tego kompendium. W tych rozdziałach znajdują się zasady pominięte w instrukcji, ale potrzebne do dalszej gry i ukończenia kampanii.

Kompendium zasad to przede wszystkim glosariusz zawierający szczegółowe opisy wszystkich zasad i wyjaśnień ułożone w kolejności alfabetycznej według tematów. Jeśli w trakcie gry pojawia się jakieś pytanie, gracze powinni zajrzeć do glosariusza. Znajdujący się pod koniec kompendium indeks pomoże graczom wyszukać konkretne zagadnienia z obszerniejszych haseł.

Kompendium zasad zostało podzielone na kilka rozdziałów.

ZASADY ZAAWANSOWANE	2
ZASADY KAMPANII.....	3
PRZYGOTOWANIE DO GRY	5
GLOSARIUSZ.....	6
OPISY EKRANÓW APLIKACJI	28
INDEKS.....	30
SKRÓT ZASAD	32

ZASADY ZAAWANSOWANE

Poniższy rozdział opisuje zasady, które pojawiają się w kampanii po zakończeniu pierwszej przygody.

ZŁOTE ZASADY

Złote zasady to fundamentalne założenia gry.

- Jeśli informacje z kompendium są sprzeczne z informacjami z instrukcji, kompendium zasad ma pierwszeństwo.
- Jeśli zdolność karty jest sprzeczna z informacjami z kompendium, karta ma pierwszeństwo. Jeśli gracze mogą stosować się zarówno do treści karty, jak i zasad powinni to zrobić.
- Jeśli zdolność używa jakiegoś wersji wyrażenia „nie można”, zakaz ten jest absolutny i nie może być uchylony innymi zdolnościami.
- Jeśli zdolność z aplikacji jest sprzeczna z informacjami z kompendium, aplikacja ma pierwszeństwo.

KONFLIKTY

W trakcie rozgrywki pewne efekty mogą wywołać konflikty zasad.

- Może się zdarzyć, że kilka efektów gry trzeba rozpatrzyć jednocześnie. W takiej sytuacji gracze wspólnie decydują o kolejności rozpatrywania tych efektów.
- Może się zdarzyć, że jakiś efekt gry da się rozpatrzyć na kilka sposobów. W takiej sytuacji gracze wspólnie decydują, jaki jest rezultat danego efektu.

CZARNE KRAWĘDZIE

Krawędzie kafelków mapy podróży tworzących góry, jaskinie i komnaty Śródziemia mogą mieć szare lub czarne krawędzie. Obszary oddzielone czarnymi krawędziami nie sąsiadują ze sobą, chyba że w którymś miejscu stykają się ze sobą szarymi krawędziami. Strzałki wskazujące szare krawędzie pozwalają graczom szybciej je zauważyć.

Jeśli 2 obszary są oddzielone czarnymi krawędziami, a ich szare krawędzie się nie stykają (innymi słowy, jeśli szara krawędź styka się z czarną krawędzią), te obszary ze sobą nie sąsiadują.



Te 2 obszary ze sobą sąsiadują, bo stykają się ze sobą szarymi krawędziami (krawędź z 2 strzałkami).

MAPA POTYCZKI I TEREN

Podczas niektórych przygód gracze będą korzystać z mapy potyczki (złożonej z kafelków mapy potyczki) zamiast ze zwykłej mapy podróży. Z mapy potyczki korzysta się, gdy podróże i eksploracja schodzą na drugi plan, a kampania skupia się na kluczowym momencie wędrowki.



kafelki mapy podróży



kafelki mapy potyczki

Rozgrywka na mapie potyczki toczy się zgodnie z tymi samymi zasadami co rozgrywka na mapie podróży. Podczas przygód na mapie potyczki mogą się jednak pojawić żetony terenu, które modyfikują zasady ruchu i ataku.

Podczas przygotowania mapy potyczki bohaterowie rozmieszczają żetony terenu zgodnie z poleceniami z aplikacji. Niektóre żetony terenu umieszcza się na obszarach, a inne na krawędziach (zmieniając w ten sposób zasady tej krawędzi).

Gracz może zaznaczyć dany żeton terenu w aplikacji, aby zobaczyć dotyczące go zasady. Czasem taki żeton jest powiązany z akcją oddziaływania. Każdemu żetonowi terenu odpowiada karta terenu opisująca jego efekty.

Niektóre przygody korzystają z terenu właściwego dla tej konkretnej przygody. W aplikacji takie żetony terenu są roziskrzane. Efekty tych żetonów różnią się od efektów opisanych na kartach terenu. Aby zapoznać się z zasadami żetonu terenu właściwego dla konkretnej przygody, bohaterowie muszą zaznaczyć ten żeton w aplikacji.

SYMBOLE ZESTAWÓW

W prawym dolnym rogu każdej karty z gry podstawowej *Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie* znajduje się symbol pierścienia. Ten symbol zestawu pozwoli graczom odróżnić karty pochodzące z gry podstawowej od kart pochodzących z innych produktów z serii *Podróż przez Śródziemie*.



symbol gry podstawowej

ZASADY KAMPANII

Każda kampania *Podróż przez Śródziemie* składa się z serii przygód. W tym rozdziale opisano zasady rozwoju postaci, który ma miejsce pomiędzy przygodami, takie jak ulepszanie przedmiotów, zakup umiejętności, zmiana roli i zasady zapisywania stanu kampanii, jak i jej wznowianie.

PO KAŻDEJ PRZYGODZIE

Po zakończeniu każdej przygody każdy bohater odrzuca wszystkie swoje żetony, a także karty obrażeń, strachu i atutów. Następnie odkłada karty słabości do puli ogólnej, a pozostałe karty umiejętności do swojej talii umiejętności.

OBOZOWISKO

Gdy bohaterowie ukończą przygodę, w aplikacji pojawi się ekran obozowiska. W obozowisku bohaterowie mogą ulepszać swoje przedmioty i kupować nowe karty umiejętności. Następnie mogą albo „Zapisać i wyjść”, aby powrócić do ekranu tytułowego aplikacji, albo „Kontynuować”, aby przejść do ekranu wyboru roli poprzedzającego początek nowej przygody.



ekran obozowiska

EKWIPUNEK DRUŻYNY

Na ekwipunek składają się wszystkie przedmioty i umiejętności drużyny. Aplikacja odnotowuje wszystkie przedmioty bohatera, w tym pancerz (🛡️), przedmioty jednoręczne (🔪), przedmioty dwuręczne (🏹) oraz karty umiejętności, w tym tytuły. Aplikacja odnotowuje też wszystkie posiadane przez drużynę przedmioty pomocnicze (🛡️). Bohaterowie mogą przeglądać posiadane przedmioty, wciskając przycisk „Przedmioty”, a umiejętności, wybierając portret swojego bohatera.

Bohaterowie **nie mogą** wymieniać się przedmiotami ani zakupionymi umiejętnościami. Przedmioty pomocnicze mogą zmieniać właścicieli pomiędzy scenariuszami – podczas przygotowania do gry przedmiot pomocniczy może być wyposażony przez dowolnego z bohaterów.

Aby ułatwić odnajdywanie komponentów pomiędzy rozgrywkami, bohaterowie mogą oddzielić karty znajdujące się w ich ekwipunku od pozostałych kart i trzymać je w pudełku osobno.

WIEDZA TAJEMNA (🌀) symbolizuje zgromadzone przez bohaterów w trakcie kampanii cenne informacje. Aplikacja automatycznie odnotowuje zdobytą w trakcie rozgrywki wiedzę tajemną, tworząc wspólny dla wszystkich bohaterów poziom wiedzy. Wraz ze wzrostem wiedzy tajemnej bohaterowie otrzymują dostęp do nowych ulepszeń przedmiotów. Wiedzę tajemną zdobywa się na stałe, nie można jej wydać ani stracić.



poziom wiedzy tajemnej na ekranie obozowiska

ULEPSZANIE PRZEDMIOTÓW

Każda karta przedmiotu ma wartość wiedzy tajemnej. Ta wartość wskazuje, jaki poziom wiedzy tajemnej jest potrzebny, aby dany przedmiot ulepszyć. W menu przedmiotów można znaleźć wszystkie przedmioty drużyny. Przedmioty, które można ulepszyć, są podświetlone.



wartość wiedzy tajemnej na karcie przedmiotu



Bohaterowie mają dostatecznie wysoki poziom wiedzy tajemnej, aby ulepszyć podświetlone przedmioty.

Gdy któryś z podświetlonych przedmiotów z menu przedmiotów zostanie wybrany, zostaną wyświetlone dostępne dla niego ulepszenia. Aby ulepszyć przedmiot, należy w aplikacji wybrać jego ulepszoną wersję. Następnie bohater otrzymuje kartę odpowiadającą temu ulepszeniu, a kartę, która była ulepszana, odkłada do puli ogólnej.

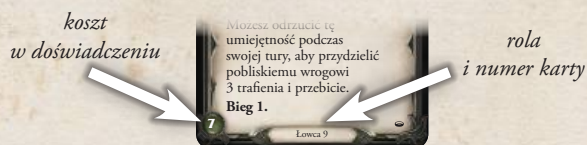


Poziom wiedzy tajemnej osiągnął 25 i można ulepszyć kartę „Sztylet”, zmieniając ją na „Sztylet z Ered Luin” albo „Sztylet z Gondolinu”.

Wraz z przeżywaniem przygód bohaterowie zdobywają **DOŚWIADCZENIE** odzwierciedlające rozwój i zmianę ich umiejętności podczas podróży. Doświadczenie to liczona w punktach waluta, którą bohaterowie mogą wydawać na zakup nowych kart umiejętności. Każdy bohater zdobywa doświadczenie indywidualnie i dla konkretnej roli, którą akurat pełnił. Jeśli bohater zmieni swoją rolę w trakcie kampanii, zacznie otrzymywać doświadczenie dla tej innej roli.

ZAKUP I SPRZEDAŻ UMIEJĘTNOŚCI

W obozowisku bohater może wydać doświadczenie, aby nabyć dowolną liczbę kart umiejętności. Dostępne do zakupu karty umiejętności mają wartość doświadczenia. Ta wartość mówi bohaterowi, ile punktów doświadczenia musi wydać, aby nabyć daną kartę.



Gracz może wybrać swojego bohatera, aby otworzyć jego menu. W menu można znaleźć zdobyte przez bohatera doświadczenie uszeregowane według roli. Po wybraniu danej roli menu się rozwinie i pojawi się lista wszystkich kart umiejętności odpowiadających danej roli. Posiadane przez bohatera karty umiejętności zostaną wyświetlone na zielono. Karty umiejętności, które są chwilowo za drogie, zostaną wyświetlone na czerwono. Karty umiejętności, które są niedostępne, ponieważ używa ich inny bohater, również zostaną wyświetlone na czerwono, ale dodatkowo będzie obok nich portret tego innego bohatera.



Aragorn jest włamywaczem i ma 4 punkty doświadczenia tej roli. Ma już „Opowieść o szczęściu” z listy dostępnych umiejętności Włamywacza, może więc zakupić „Skradanie się” albo „Kieszenie”.

Bohater może zakupić karty umiejętności, które nie są ani zielone, ani czerwone. Aby zakupić kartę umiejętności, bohater wybiera daną umiejętność z listy. Zakupiona umiejętność zostanie oznaczona kolorem zielonym, a wydane doświadczenie automatycznie odjęte od wartości doświadczenia tego bohatera. Następnie bohater dodaje daną kartę umiejętności do swojej talii umiejętności. Bohater może mieć w swojej talii umiejętności dowolną liczbę kart.

Bohaterowie mogą też sprzedawać zakupione karty umiejętności. Aby sprzedać kartę umiejętności, gracz wybiera ją z listy, a jego bohater automatycznie otrzymuje tyle doświadczenia, ile wynosi wartość doświadczenia z tej karty. Gracz zyska doświadczenie do roli, która została wskazana u dołu karty. Następnie bohater **usuwa** tę kartę umiejętności ze swojej talii umiejętności i odkłada ją na stos dostępnych kart umiejętności.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby rozpocząć kampanię w *Podróżach przez Śródziemie*, gracze stosują się do poleceń opisanych w sekcji „Nowa kampania”. W ten sposób przygotowują wszystko, co potrzebne, aby rozegrać pierwszą przygodę kampanii. Aby przygotować kolejne przygody już rozpoczętej kampanii, gracze stosują się do poleceń opisanych w sekcji „Kontynuowanie kampanii”.

NOWA KAMPANIA

1. **Wybór kampanii i poziomu trudności.** Na ekranie tytułowym aplikacji należy wcisnąć przycisk „Nowa gra”. Aplikacja przeprowadzi graczy przez szereg ekranów, na których wybiorą kampanię, jej poziom trudności i pole zapisu stanu gry.
2. **Stworzenie drużyny i wybór bohaterów.** Każdy z graczy wybiera w aplikacji bohatera, a następnie bierze przypisaną do niego figurkę i kartę bohatera i umieszcza je na swojej strefie gry. Jeśli w grze bierze udział tylko 1 gracz, wybiera 2 bohaterów i kontroluje obu jednocześnie.
3. **Wybór początkowych przedmiotów.** Każdy z graczy wybiera początkowe przedmioty i bierze karty odpowiadające nazwą i poziomem kartom wyświetlonym w aplikacji. Następnie gracz umieszcza je obok swojej karty bohatera.
4. **Stworzenie talii obrażeń, strachu i słabości.** Karty obrażeń, strachu i słabości należy podzielić na odpowiednie talie, potasować i umieścić na środku obszaru gry, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
5. **Stworzenie puli ogólnej.** Wszystkie żetony i karty atutów należy podzielić według rodzajów i umieścić na osobnych stosach, tworząc w ten sposób pulę ogólną. Wszystkie kafelki mapy i figurki wrogów należy odłożyć na bok.
6. **Rozpoczęcie kampanii.** Gracze wpisują w aplikacji nazwę swojej drużyny, a następnie wciskają przycisk „Rozpocznij”. W tym momencie zostanie im wyświetlona animacja zarysowująca obecną przygodę i cel bohaterów.
7. **Wybranie ról.** Każdy z graczy wybiera w aplikacji swoją rolę. Tę rolę jego bohater będzie odgrywać podczas pierwszej przygody.
8. **Przygotowanie kart umiejętności.** Każdy bohater otrzymuje następujące karty, które stworzą jego talię umiejętności, i odkłada je na bok.
 - ❖ po 1 kopii każdej karty umiejętności o numerze 1–6, która ma na dole słowo „podstawowa”;
 - ❖ karty umiejętności o numerach 1–5, które mają na dole imię danego bohatera;
 - ❖ karty umiejętności o numerach 1–3, które mają na dole nazwę roli danego bohatera;
 - ❖ 1 kartę słabości z wierzchu talii słabości.
9. **Przygotowanie karty roli i stworzenie talii umiejętności.** Każdy bohater przygotowuje swoją kartę umiejętności oznaczoną numerem 1 widocznym po nazwie roli u dołu karty. Następnie każdy gracz tasuje pozostałe 14 kart umiejętności, tworząc swoją talię umiejętności. Tak sporządzoną talię umieszcza zakrytą na swojej strefie gry.
10. **Wyruszenie.** Gracze wciskają przycisk „Wyrusz” w aplikacji i rozpoczynają pierwszą przygodę kampanii.

KONTYNUOWANIE KAMPANII

1. **Wybór kampanii.** Na ekranie tytułowym aplikacji należy wcisnąć przycisk „Wczytaj grę”. Następnie należy wybrać odpowiednie pole zapisu gry kampanii, którą gracze chcą kontynuować.
2. **Stworzenie talii obrażeń, strachu i słabości.** Karty obrażeń, strachu i słabości należy podzielić na odpowiednie talie, potasować i umieścić na środku obszaru gry, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
3. **Stworzenie puli ogólnej.** Wszystkie żetony i karty atutów należy podzielić według rodzajów i umieścić na osobnych stosach, tworząc w ten sposób pulę ogólną. Wszystkie kafelki mapy i figurki wrogów należy odłożyć na bok.
4. **Przygotowanie kart umiejętności.** Każdy bohater otrzymuje następujące karty, które stworzą jego talię umiejętności, i odkłada je na bok.
 - ❖ karty umiejętności zakupione pomiędzy przygodami na ekranie obozowiska bez względu na rolę;
 - ❖ karty umiejętności o numerach 1–5, które mają na dole imię danego bohatera;
 - ❖ po 1 kopii każdej karty umiejętności o numerze 1–6, która ma na dole słowo „podstawowa”;
 - ❖ otrzymane przez bohatera karty tytułów (jeśli jakieś otrzymał);
 - ❖ 1 kartę słabości z wierzchu talii słabości.
5. **Wypożyczenie się w przypisane do bohaterów przedmioty.** Każdy z graczy umieszcza kartę swojego bohatera na swojej strefie gry i wyposaża się w należące do niego przedmioty widoczne w aplikacji w menu przedmiotów. Wypożyczone przedmioty umieszcza się obok karty bohatera.
6. **Wypożyczenie się w przedmioty pomocnicze.** Każdy bohater może wypożyczyć się w 1 przedmiot pomocniczy (☛) z ekwipunku drużyny (znajdują się w nim wszystkie przedmioty pomocnicze otrzymane przez drużynę w trakcie kampanii).
7. **Wybór roli i stworzenie talii umiejętności.** Każdy z graczy wybiera w aplikacji rolę, którą będzie pełnił podczas następnej przygody. Rola nie jest przypisywana do bohatera na stałe, może ją zmieniać w trakcie kampanii pomiędzy przygodami. Następnie bohater otrzymuje karty umiejętności o numerach 1–3, które mają na dole nazwę wybranej roli. Bohater przygotowuje kartę z numerem 1. Następnie bohater tasuje karty z numerem 2 i 3 wraz z odłożonymi wcześniej na bok kartami, aby stworzyć swoją talię umiejętności na tę przygodę.
8. **Wyruszenie.** Gracze wciskają przycisk „Wyrusz” w aplikacji i rozpoczynają pierwszą przygodę kampanii.

GLOSARIUSZ

W poniższym glosariuszu gracze znajdą szczegółowe zasady *Podróży przez Śródziemie* pogrupowane według zagadnień i uporządkowane alfabetycznie. Jeśli nie możesz znaleźć jakiegoś zagadnienia, zajrzyj do indeksu na stronie 30.

1 AKCJA ODDZIAŁYWANIA

Akcja oddziaływania pozwala bohaterom odbywać na mapie ważne dla przygody spotkania.

1.1 Jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co żeton przeszukiwania, żeton postaci, żeton zagrożenia lub niektóre żetony terenu, może wejść z nim w interakcję, wykonując akcję oddziaływania.

1.2 Aby wykonać akcję oddziaływania, bohater wybiera w aplikacji żeton, na który chce oddziaływać. Gdy pojawi się komunikat, gracz wciska przycisk z symbolem oddziaływania (➡). Następnie gracz stosuje się do poleceń aplikacji.

➤ Gracze **nie mogą i nie powinni** wciskać przycisków z symbolem oddziaływania (➡), jeśli nie wykonują akcji oddziaływania. Często ich wciśnięcie może mieć nieodwracalny wpływ na przygodę.

➤ Jeśli bohater wybierze w aplikacji niewłaściwy żeton albo zrezygnuje z akcji oddziaływania, gdy pojawi się komunikat, powinien wcisnąć przycisk **bez symbolu** oddziaływania (➡).

1.3 Jeśli gracz chce wykonać akcję oddziaływania na obszarze, na którym znajduje się 1 lub więcej grup wrogów, zanim będzie mógł to zrobić, musi w wybranej przez siebie kolejności sprowokować każdą z tych grup.

➤ Po tym jak bohater sprowokuje każdą wrogą grupę, może wykonać akcję oddziaływania.

➤ Bohater musi sprowokować każdą grupę wrogów ze swojego obszaru za każdym razem, gdy wykonuje akcję oddziaływania.

Przykład. Jeśli bohater znajduje się na obszarze z żetonem postaci, żetonem przeszukiwania i grupą wrogów, musi sprowokować tę grupę, zanim będzie mógł oddziaływać na żeton postaci, a potem sprowokować ją ponownie, aby oddziaływać na żeton przeszukiwania.

➤ Wrogowie zostają sprowokowani zarówno wtedy, gdy bohater zamierza oddziaływać na element na swoim obszarze za sprawą akcji oddziaływania, jak również w sytuacji, gdy jakiś efekt gry pozwoli mu oddziaływać na taki element.

1.4 Bohaterowie mogą wykonywać akcje oddziaływania, aby rozpatrywać efekty niektórych żetonów terenu.

➤ Takie działanie uważa się za jedną z akcji, które bohater może wykonać podczas swojej tury.

2 AKCJA PODRÓŻY

Akcja podróży pozwala bohaterowi ruszać się po mapie gry.

2.1 Gdy bohater wykonuje akcję podróży, może ruszyć się maksymalnie dwukrotnie.

2.2 Jeśli bohater wykonuje akcję podróży, dozwolone jest wykonanie akcji i rozpatrywanie innych efektów gry pomiędzy ruchami na mapie.

2.3 Zasady rozpatrywania ruchów można znaleźć pod hasłem „Ruch” na stronie 20.

3 AKCJE

W grze występują 3 główne akcje, które bohater może wykonać podczas swojej tury w fazie akcji: akcja podróży, akcja ataku i akcja oddziaływania.

3.1 Akcja podróży pozwala bohaterowi dwukrotnie się ruszyć, akcja ataku pozwala wykonać atak przeciwko grupie wrogów, a akcja oddziaływania wejść w interakcję z żetonami ze swojego obszaru.

3.2 Aplikacja może zawierać wyjątkowe dla danej przygody zasady, które wprowadzą do gry dodatkowe akcje, a także rozszerzą zakres podróży, atakowania i oddziaływania.

3.3 Jeśli zdolność zawiera zwrot „jako akcje”, bohater może rozpatrzyć tę zdolność jako 1 ze swoich 2 dozwolonych akcji.

3.4 Zdolności, które pozwalają bohaterowi ruszyć się, zaatakować albo oddziaływać, nie są uważane za akcje, chociaż ich efekty są identyczne z tymi, które zapewnia wykonanie akcji.

4 AKTYWACJA WROGA

Podczas fazy cienia każda przygotowana grupa wrogów zostaje aktywowana.

4.1 Gdy wróg zostaje aktywowany, aplikacja automatycznie wybiera przygotowanego wroga i podświetla jego portret na pasku wrogów. Następnie aplikacja wyświetla komunikat zawierający polecenia dotyczące aktywacji tej grupy wrogów.

4.2 Jeśli w poleceniach znajduje się słowo „Ruch”, a po nim cyfra, aktywowany wróg może się przesunąć maksymalnie o podaną liczbę obszarów w kierunku wyznaczonego celu.

➤ Jeśli w poleceniach znajduje się zarówno wartość ruchu, jak i cel ataku (np. „Ruch 2: Zaatakuj Aragorna”), cel ataku jest również celem ruchu.

➤ Jeśli polecenie ruchu nie wskazuje celu, wróg rusza się w kierunku swojego celu ataku i zatrzymuje się, gdy tylko cel znajdzie się w zasięgu.

4.3 Gdy grupa wrogów rusza się w kierunku celu, każdy obszar, na który się rusza, musi zmniejszać dystans (liczbę obszarów) pomiędzy tą grupą a obszarem, na którym znajduje się cel.

4.4 Jeśli istnieje kilka równie krótkich dróg, którymi wróg mógłby się ruszyć, aby mieć cel w zasięgu, drużyna wybiera jedną z nich.

4.5 Jeśli grupa wrogów nie może ruszyć się tak, aby mieć wyznaczony cel w zasięgu, ale może ruszyć się tak, aby mieć w zasięgu innego bohatera, ten bohater staje się nowym celem tej grupy.

➤ Jeśli kilku bohaterów znajduje się równie blisko grupy wrogów, to drużyna wybiera, którego bohatera obierze za cel.

4.6 Jeśli grupa wrogów nie może się ruszyć tak, aby mieć w zasięgu wyznaczony cel albo innego bohatera, nie rozpatruje polecenia, a gracz wciska w aplikacji przycisk „Brak celu”. Następnie aplikacja poda graczowi dodatkowe polecenia, które wyjaśnią, jak przesunąć daną grupę wrogów.

➤ Po wykonaniu dodatkowych poleceń z aplikacji aktywacja danej grupy wrogów dobiega końca.

- 4.7 Jeśli ruszając się w kierunku bohatera, grupa wrogów ruszy się przez krawędź, na której znajduje się żeton strumienia, jej aktywacja natychmiast się kończy. W takiej sytuacji w aplikacji należy wcisnąć przycisk „Przekroczenie strumienia”.
- 4.8 Gdy wszystkie grupy wrogów zostaną wyczerpane, gracze kontynuują fazę cienia, przechodząc do etapu ciemności.

5 APLIKACJA

Aplikacja *Podróże przez Śródziemie* prowadzi graczy przez kampanię, zapewniając opisy fabularne, wyznaczając zadania, generując mapę i wrogów oraz ustalając, czy bohaterowie wygrali, czy też przegrali przygodę. Aplikacja zapisuje też postępy drużyny i zarządza ich ekwipunkiem.

- 5.1 W dowolnym momencie gracze mogą przeglądać menu aplikacji, aby sprawdzić informacje o wrogach, kronikę i ekwipunek drużyny. Mogą też wybierać żetony i progi zagrożenia, aby przeczytać związane z nimi informacje.
- Gracze nie mogą wcisnąć przycisku z symbolem oddziaływania (→), chyba że rozpatrują efekt, który im na to pozwala – np. akcję oddziaływania.
 - Aby uniknąć przypadkowego przydzielania trafień i modyfikatorów grupom wrogów, zaleca się, aby gracze nie otwierali okna ataku menu wroga, chyba że rozpatrują efekt, który pozwala przydzielić tej grupie trafienia lub modyfikatory.
- 5.2 Panel zarządzania kolekcją pozwoli graczom wybrać produkty z serii *Podróże przez Śródziemie*, których aplikacja ma użyć podczas generowania przygód.
- 5.3 Opis najważniejszych ekranów aplikacji można znaleźć w załączniku na stronie 28.

6 ATAKI

Opis tego hasła jest podzielony na 2 części: rozpatrywanie ataków bohaterów i rozpatrywanie ataków wrogów.

6.1 ATAKI BOHATERÓW

Bohaterowie mogą atakować grupy wrogów, aby pokonać je i usunąć z mapy. Głównym sposobem, w jaki bohater może zaatakować wroga, jest wykonanie akcji ataku.

Aby rozpatrzeć atak, bohater wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności.

- 6.2 **Krok 1. Wybór przedmiotu i atrybutu.** Bohater wybiera dowolną liczbę przedmiotów, w które jest wyposażony. Przedmioty te posłużą do wykonania ataku. Następnie bohater wybiera widniejący na tych przedmiotach atrybut, który przetestuje.
- Jeśli bohater wybrał kilka przedmiotów, wszystkie te przedmioty muszą mieć przynajmniej 1 wspólny atrybut i to ten atrybut musi zostać wybrany.
- 6.3 **Krok 2. Wybór celu.** Bohater wyznacza na cel ataku grupę wrogów.
- Bohater może zaatakować dowolną grupę wrogów, która znajduje się na jego obszarze.
 - Jeśli wszystkie wybrane przez bohatera przedmioty mają symbol (◆), może wybrać za cel ataku grupę wrogów z sąsiedniego obszaru.

- 6.4 **Krok 3. Wykonanie testu ataku.** Test ataku podlega tym samym zasadom co testy standardowe (zobacz „Testy” na stronie 23), jednak symbole sukcesów (※) uzyskane w teście zostaną wydane na rozpatrzenie zdolności z kart przedmiotów wykorzystanych do wykonania ataku.

- Wiele zdolności z kart przedmiotów ma koszt przedstawiony za pomocą symbolu sukcesu (※) i wartości (np. 2※). Aby rozpatrzeć taką zdolność, bohater musi wydać tyle symboli sukcesów (※) uzyskanych w teście, ile wynosi wartość kosztu. Następnie rozpatruje treść zdolności. Każdą zdolność przedmiotu można rozpatrzeć tylko raz na atak.

- ✕ Każda zdolność może być rozpatrzona tylko raz na atak.

- ✕ Większość zdolności dodaje trafienia i modyfikatory zaatakowanej grupie wrogów. Czynności te wykonuje się w menu grupy wrogów w aplikacji (zobacz „Przydzielanie wrogom trafień” na stronie 19).

- Nawet jeśli atak nie doda grupie wrogów żadnych trafień ani modyfikatorów, gracz nadal musi wcisnąć przycisk „Przydziel” ze względu na potencjalny kontratak.

- Po wykonaniu testu ataku każdy wróg, który nie został pokonany, odzyskuje pancerz i czarną magię.

- 6.5 **Krok 4. Kontratak.** Gdy bohater zaatakuje grupę wrogów, ta grupa może w odwecie zaatakować tego bohatera.

- Jeśli aplikacja zapyta o kontratak i bohater znajduje się w zasięgu tego wroga, należy wcisnąć przycisk „Tak”. W przeciwnym razie należy wcisnąć „Nie”.

6.6 ATAKI WROGÓW

Grupy wrogów mogą atakować bohaterów, aby ich pokonać i sprawić, że przegrają grę.

- 6.7 Zazwyczaj grupa wrogów atakuje bohatera podczas swojej aktywacji, gdy kontratakuję albo gdy zostanie sprowokowana.

- 6.8 Gdy grupa wrogów atakuje, aplikacja podaje bohaterowi wartość obrażeń (☹) i wartość strachu (☹). Te wartości odzwierciedlają liczbę kart obrażeń i strachu przyjmowanych przez bohatera.

- Zazwyczaj bohater ma szansę wykonać test, aby zniwelować obrażenia (☹) i strach (☹), zanim je przyjmie.

- 6.9 Niektóre ataki wrogów oprócz wartości obrażeń (☹) i strachu (☹) mają dodatkową treść opisującą, kiedy i w jaki sposób należy je rozpatrzeć.

7 ATRYBUTY

Każdy bohater ma 5 atrybutów reprezentujących jego zręczność (☯), siłę (☯), ducha (☯), mądrość (☯) i spryt (☯).

- 7.1 Atrybuty każdego bohatera zostały wydrukowane na jego karcie bohatera. Podczas testów danego atrybutu bohater odsłania tyle kart umiejętności, ile wynosi wartość tego atrybutu.

- Wyższa wartość atrybutu oznacza większą sprawność, a niższa wartość atrybutu mniejszą sprawność w danej dziedzinie.

- 7.2 Większość testów wskazuje graczom, który atrybut muszą przetestować.

- Wykonując test ataku, bohater może wykorzystać dowolny z atrybutów widniejący na jego kartach przedmiotów.

- 7.3 Każda karta przedmiotu nadająca się do wykonania testu ataku ma w lewym górnym rogu 1 lub więcej symboli atrybutów. Aby wykonać zdolność z takiej karty przedmiotu, bohater musi wykonać test ataku jednego z atrybutów widniejących na tej karcie.

Przykład. Jeśli bohater chce zaatakować wroga kartą „Miecz”, musi wykonać test ataku z użyciem atrybutu siły (👊) – to jedyny atrybut widniejący na karcie „Miecz”.

8 BECZKI (TEREN)

Beczki to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



- 8.1 Jeśli podczas fazy akcji bohater znajduje się w pobliżu grupy wrogów i na obszarze z żetonem beczek, może wykonać akcję oddziaływania, aby oddziaływać na ten żeton.
- 8.2 Wykonanie akcji oddziaływania na żeton beczek nie prowokuje ataków, nawet jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co wrogowie.
- 8.3 Gdy bohater oddziałuje na beczki, wykonuje test wiedzy (🧠).
- Jeśli bohater uzyska co najmniej 2 symbole sukcesów (⚡), zdaje test i może przydzielić 4 trafienia oraz oślepienie 1 wybranej pobliskiej grupie wrogów. Następnie odrzuca żeton beczek.
 - Jeśli bohater uzyska mniej niż 2 symbole sukcesów (⚡), test jest niezdany i nic się nie dzieje.

9 BIEG X (SŁOWO KLUCZOWE)

Bieg to słowo kluczowe, które pozwala bohaterowi ruszyć się o dodatkowe obszary.

- 9.1 Podczas fazy akcji w trakcie tury danego bohatera może on odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Bieg X”, aby ruszyć się maksymalnie o dodatkowe X obszarów.
- 9.2 Pomiędzy ruchami zapewnianymi przez słowo kluczowe „Bieg X” bohater może wykonywać inne akcje i rozpatrywać inne efekty gry.
- 9.3 Bohater może odrzucić kartę, aby skorzystać ze słowa kluczowego „Bieg X” tylko wtedy, gdy ta karta jest przygotowana.

10 BOHATER

Każdy gracz kieruje poczynaniami bohatera Śródziemia.

- 10.1 Na mapie gry każdy bohater jest przedstawiony za pomocą plastikowej figurki.
- 10.2 Każdy bohater ma strefę gry, na której znajdują się jego karty, wyposażone przedmioty i jego osobista talia umiejętności.
- 10.3 Podczas gry solo 1 gracz kontroluje 2 bohaterów.

11 CECHY

Karta może mieć 1 lub więcej cech. Cechy zostały zapisane kursywą nad polem treści karty.

- 11.1 Cechy zawsze są napisane kursywą.
- 11.2 Cecha nie wywołuje żadnych efektów sama z siebie, ale inne efekty gry mogą się do niej odnosić.

12 CIEMNOŚĆ

Ciemność to właściwość niektórych obszarów, która w fazie cienia może sprawić, że bohater przyjmie karty strachu (👹).



- 12.1 Na niektórych obszarach mapy wydrukowano symbol ciemności. Te obszary zawsze znajdują się w ciemności.
- 12.2 Efekty gry mogą dodawać ciemność na innych obszarach mapy. W takiej sytuacji na takim obszarze należy umieścić żeton ciemności, aby to zaznaczyć.
- 12.3 Aplikacja może poinformować, że cała mapa gry znajduje się w ciemności. Jeśli tak się stanie, na ekranie aplikacji będzie widnieć symbol ciemności. Ten symbol wskazuje, że wszystkie obszary mapy znajdują się w ciemności (gracze nie muszą umieszczać żetonu ciemności na każdym obszarze mapy).
- 12.4 Podczas etapu ciemności w fazie cienia każdy bohater znajdujący się w ciemności przyjmuje tyle kart strachu (👹), ile podaje aplikacja.
- Bohater znajduje się w ciemności, jeśli na jego obszarze znajduje się symbol ciemności albo żeton ciemności.
 - Zazwyczaj bohater ma możliwość zniwelowania tych kart strachu (👹).

13 CZARNA MAGIA

Niektórzy wrogowie są chronieni przez czarną magię, co czyni ich trudniejszymi do pokonania.

- 13.1 Czarna magia jest widoczna na paskach życia wrogów w menu danego wroga.
- 13.2 Gdy bohater przydziela trafienia wrogowi z czarną magią, trafienia są przydzielane najpierw czarnej magii, a dopiero potem życiu wroga.
- Jeśli wróg ma zarówno pancerz, jak i czarną magię, trafienia w pierwszej kolejności są przydzielane pancerzowi, a dopiero potem czarnej magii.
- 13.3 Gdy gracz wciśnie przycisk „Przydziel”, aby przydzielić wrogowi trafienia, każdy wróg, który nie został pokonany, odzyskuje stracone pola czarnej magii.
- 13.4 Jeśli wybrano modyfikator „porażenie”, przydzielone wrogowi trafienia ignorują czarną magię.

14 DOBICIE

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

15 DODAWANIE I PRYZYDZIELANIE

Zdolności dodające i przydzielające trafienia różnią się w następujący sposób.

- 15.1 Niektóre zdolności takie jak „Uderzenie X”, wyraźnie nakazują, aby „dodać” trafienia lub modyfikatory. Te zdolności wpływają na atak, który właśnie trwa.
- 15.2 Niektóre zdolności nakazują „przydzielić” trafienia lub modyfikatory – takie zdolności rozpatruje się poza atakiem. Takie zdolności nie są atakami i nie wywołują kontrataków.
- Bohater wprowadza trafienia i modyfikatory, a następnie wciska przycisk „Przydziel”, tak jak podczas rozpatrywania ataku, ale gdy otrzyma polecenie rozpatrzenia kontrataku, wybiera przycisk „Nie”.

16 DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie, w aplikacji nazywane po prostu „PD”, to waluta odzwierciedlająca wzrost umiejętności bohatera i jego rozwój w wybranej roli.

- 16.1 Doświadczenie dla każdej roli, którą bohater będzie odgrywać w kampanii, zlicza się osobno. Aplikacja aktualizuje wartości doświadczenia automatycznie.

➤ Jeśli w trakcie kampanii bohater zmieni rolę, będzie mieć doświadczenie w więcej niż 1 roli.

➤ Wartość doświadczenia bohatera jest widoczna poniżej jego portretu na ekranie obozowiska. Jeśli bohater zaznaczy swój portret, będzie mógł zobaczyć, ile doświadczenia zgromadził dla każdej z ról, w które się wcielił.

- 16.2 Aplikacja informuje bohaterów, gdy zdobywają doświadczenie, co ma zazwyczaj miejsce na koniec przygody.

➤ Doświadczenie zdobyte przez bohatera na koniec przygody zawsze dotyczy wyłącznie tej roli, w którą wcielił się podczas tej przygody.

16.3 KUPOWANIE I SPRZEDAWANIE KART UMIEJĘTNOŚCI

Ekran obozowiska wyświetlany pomiędzy przygodami daje bohaterowi możliwość kupowania kart umiejętności za doświadczenie, a także sprzedawania kupionych wcześniej umiejętności, aby odzyskać doświadczenie.

- 16.4 Każda karta umiejętności, którą bohater może kupić lub sprzedać, ma w lewym dolnym rogu wartość doświadczenia.

➤ Wartość ta informuje, ile doświadczenia bohater musi wydać, aby kupić tę umiejętność i ile doświadczenia odzyska, jeśli sprzeda tę umiejętność.

- 16.5 Na ekranie obozowiska gracz może wybrać portret swojego bohatera i dowolną z ról, które do tej pory odgrywał w kampanii, aby zobaczyć listę kart umiejętności powiązanych z daną rolą.

➤ Karty należące do talii umiejętności bohatera są zaznaczone na zielono.

➤ Karty, których bohater nie może zakupić, są zaznaczone na czerwono.

✖ Jeśli na karcie widać wartość doświadczenia, bohater nie ma dostatecznie dużo punktów doświadczenia, aby kupić daną kartę umiejętności.

✖ Jeśli na ekranie widać portret innego bohatera, dany inny bohater jest obecnie właścicielem wybranej karty umiejętności.

➤ Bohater może zakupić każdą kartę umiejętności, która nie jest ani czerwona, ani zielona.

- 16.6 Aby kupić kartę umiejętności, bohater po prostu wybiera ją z listy kart umiejętności w aplikacji. Następnie bohater dodaje fizyczną wersję tej karty umiejętności do swojej talii.

➤ Na zakup karty umiejętności danej roli bohater może wydawać punkty doświadczenia wyłącznie z puli doświadczenia danej roli.

➤ Aplikacja automatycznie odejmie wydane punkty doświadczenia.

- 16.7 Aby sprzedać kartę umiejętności, bohater wybiera zieloną kartę z listy w aplikacji. Następnie gracz usuwa fizyczną wersję tej karty umiejętności ze swojej talii.

➤ Gdy gracz sprzedaje kartę umiejętności, zdobywa doświadczenie dla roli powiązanej z tą kartą umiejętności.

➤ Aplikacja automatycznie doda zdobyte punkty doświadczenia.

- 16.8 Za każdym razem, gdy wyświetlony jest ekran obozowiska pomiędzy przygodami, gracz może kupić i sprzedać dowolną liczbę kart umiejętności dowolnej z ról, w które wcielił się podczas danej kampanii.

17 DÓŁ (TEREN)

Dół to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



- 17.1 Jeśli bohater ruszy się na obszar, na którym znajduje się żeton dołu, musi wykonać test zręczności (🎲).

➤ Jeśli uzyska w teście co najmniej 2 symbole sukcesów (※), test jest zdany i nic się nie dzieje.

➤ Jeśli uzyska w teście mniej niż 2 symbole sukcesów (※), test jest niezdany i bohater przyjmuje 2 karty obrażeń (🩸).

- 17.2 Bohater musi wykonać test zręczności (🎲), gdy rusza się na obszar, na którym znajduje się żeton dołu, nawet jeśli rusza się dalej. Innymi słowy, żeton dołu wpływa na bohatera nawet wtedy, gdy nie kończy ruchu na danym obszarze.

- 17.3 Jeśli efekt gry „umieszcza” bohatera na obszarze z żetonem dołu, bohater ignoruje efekty tego żetonu.

18 DRUŻYNA

Drużyna to zbiorcza nazwa wszystkich biorących udział w grze bohaterów.

- 18.1 Jeśli zasada albo efekt gry używa słowa „drużyna”, odnosi się do wszystkich bohaterów w grze.

- 18.2 Przed rozpoczęciem kampanii gracze wybierają wspólnie nazwę drużyny – będzie widoczna w polu zapisu stanu gry.

19 EKSPLOMACJA

Każdy kafelek mapy podróży ma kwadratowe pole, na którym w momencie ujawnienia kafelka w aplikacji może być umieszczony żeton eksploracji. Ten żeton wskazuje, że dany kafelek jest niezbadany.



- 19.1 Po ujawnieniu i umieszczeniu nowego kafelka mapy podróży aplikacja może nakazać graczom umieścić na jego kwadratowym polu żeton eksploracji.

- 19.2 Kafelki mapy, na którym znajduje się żeton eksploracji, jest uważany za niezbadany.

- 19.3 Jeśli bohater ruszy się na niezbadany kafelek, musi go natychmiast eksplorować.

➤ Eksploracja kafelka nie jest akcją.

- 19.4 Aby eksplorować kafelek, gracz wybiera w aplikacji żeton eksploracji odpowiadający żetonowi eksploracji na eksplorowanym kafelku mapy. Następnie gracz wciska przycisk „Potwierdź” i postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji.

- 19.5 Eksploracja kafelka nie wymaga od bohatera, aby zakończył na danym kafelku swój ruch.

20 EKWIPUNEK

Ekwipunek to wszystkie przedmioty drużyny, a także wszystkie zakupione umiejętności.

20.1 Aby przejrzeć przedmioty znajdujące się w ekwipunku, gracz wciska przycisk „Przedmioty” w aplikacji.

➤ Wszystkie początkowe i ulepszone przedmioty każdego bohatera można znaleźć w zakładce „Bohater” w menu przedmiotów.

➤ Przedmioty pomocnicze drużyny można znaleźć w zakładce „Przedmioty pomocnicze” w menu przedmiotów.

20.2 Aby przejrzeć umiejętności (w tym tytuły) bohatera znajdujące się w jego ekwipunku, gracz wybiera portret tego bohatera na ekranie obozowiska.

➤ Wszystkie zakupione umiejętności danego bohatera zostały oznaczone kolorem zielonym i pogrupowane według ról.

20.3 Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi wyposażać się w przedmiot pomocniczy z ekwipunku, bohater może wyposażać się w dowolny przedmiot pomocniczy z zakładki „Przedmioty pomocnicze”, który nie znajduje się jeszcze w grze.

20.4 Niektóre zdolności kart umiejętności – tytułów nakazują bohaterowi usunąć daną kartę z przygody. W takiej sytuacji bohater odkłada daną kartę na bok i nie może już z niej korzystać w trakcie tej przygody.

20.5 Gdy gracze wznawiają kampanię, pobierają z pudełka wszystkie karty przedmiotów i umiejętności, które znajdują się w ich ekwipunku.

21 ELITARNI WROGOWIE

Elitarni wrogowie to silniejsze, groźniejsze wersje zwykłych wrogów.

21.1 Każda grupa elitarnych wrogów ma przypisaną 1 lub więcej premii.

➤ Aplikacja wyświetla premie takiej grupy w górnej części menu wroga. Gdy gracz zaznaczy daną premię, aplikacja wyświetli jej opis.

➤ Aplikacja uwzględnia premie wrogów automatycznie – opis ma jedynie poinformować bohaterów, czym dany elitarny wróg różni się od zwykłego wroga danego rodzaju.

21.2 Grupy elitarnych wrogów mogą kontratakować nawet wtedy, gdy są wyczerpane.

21.3 W aplikacji portret każdej grupy elitarnych wrogów ma kolczastą obwódkę, aby ułatwić rozpoznanie takich grup.

21.4 Gdy gracze umieszczają grupę elitarnych wrogów na mapie, na tym samym obszarze umieszczają również sztandar elitarnego wroga (wraz z podstawką).

➤ Sztandar elitarnego wroga powinien mieć taki sam kolor i symbol jak na portrecie danej grupy wrogów w aplikacji.

➤ Jeśli grupa elitarnych wrogów rusza się na nowy obszar, jej sztandar rusza się wraz z nią.

22 FAZA AKCJI

Faza akcji jest pierwszą fazą rundy składającą się z tur poszczególnych bohaterów.

22.1 Podczas fazy akcji każdy z bohaterów odbywa swoją turę, wykonując do 2 akcji.

➤ Dozwolone jest wykonanie przez bohatera tej samej akcji więcej niż 1.

➤ Zamiast 2 akcji bohater może zdecydować się wykonać 0 akcji albo 1 akcję.

22.2 Podstawowe akcje, które bohater może wykonać podczas fazy akcji, to akcja podróży, akcja ataku i akcja oddziaływania.

22.3 Zdolności mogą umożliwić bohaterowi rozpatrzenie również innych efektów niż akcje podczas swojej tury.

➤ Zdolności, które pozwalają bohaterowi ruszyć się, zaatakować lub oddziaływać, nie są uważane za akcje, chociaż ich efekty są identyczne z tymi, które zapewnia wykonanie akcji.

22.4 Aplikacja może zawierać specjalne, wyjątkowe dla danej przygody zasady, które wprowadzają do gry dodatkowe akcje.

22.5 Podczas każdej rundy bohaterowie mogą zmieniać kolejność odbywania swoich tur, ale bohater musi zawsze całkowicie rozpatrzyć swoją turę, zanim inny bohater rozpocznie swoją turę.

22.6 Gdy każdy z bohaterów odbędzie swoją turę, należy wcisnąć znajdujący się na ekranie aplikacji przycisk klepsydry, a gra przejdzie do fazy cienia.

23 FAZA CIENIA

Podczas fazy cienia wrogowie, ciemność i inne zagrożenia próbują powstrzymać drużynę przed wypełnieniem jej zadania.

Faza cienia składa się z 3 etapów, które gracze rozpatrują w podanej poniżej kolejności.

23.1 **Etap 1. Aktywacja wrogów.** Każda przygotowana grupa wrogów zostaje aktywowana zgodnie z poleceniami aplikacji.

➤ Zazwyczaj gdy grupa wrogów zostaje aktywowana, rusza się w kierunku jednego z bohaterów i atakuje go.

➤ Jeśli na mapie nie ma żadnych grup wrogów, aplikacja automatycznie pominie etap aktywacji wrogów.

23.2 **Etap 2. Ciemność.** Każdy bohater znajdujący się na obszarze z ciemnością przyjmuje tyle kart strachu (☠), ile wskazuje aplikacja.

➤ Jeśli na mapie nie ma ciemności, a aplikacja sama z siebie jej nie wywołuje, etap ciemności zostanie automatycznie pominięty.

23.3 **Etap 3. Zagrożenie.** Poziom zagrożenia rośnie i zostają rozpatrzone wszystkie złowieszcze zdarzenia, których progi zostały osiągnięte albo przekroczone.

➤ Podczas tego etapu poziom zagrożenia wzrasta w następujący sposób.

☒ 2 za każdego bohatera w drużynie,

☒ 1 za każdy żeton zagrożenia na mapie,

☒ 1 za każdy niezbadany kafelek.

23.4 Po rozpatrzeniu etapu zagrożenia aplikacja przechodzi do fazy przegrupowania.

23.5 Na koniec fazy cienia wszyscy wyczerpani wrogowie zostają automatycznie przygotowani.

24 FAZA PRZEGRUPOWANIA

Faza przegrupowania jest ostatnią fazą każdej rundy. Podczas tej fazy bohaterowie planują, co zrobią podczas kolejnej rundy.

Aby rozpatrzyć fazę przegrupowania, bohaterowie wykonują kolejno poniższe działania.

- 24.1 **Etap 1. Odświeżenie.** Każdy bohater odświeża swoją talię umiejętności, wtasowując do niej swój stos kart odrzuconych.

➤ Jeśli bohater nie ma na swoim stosie kart odrzuconych żadnych kart, mimo to tasuje swoją talię umiejętności.

- 24.2 **Etap 2. Zwiad.** Każdy bohater wykonuje zwiad 2. Aby to zrobić, odsłania 2 karty z wierzchu swojej talii umiejętności. Następnie bohater przygotowuje jedną z tych kart, a resztę umieszcza na wierzchu lub spodzie swojej talii w wybranej przez siebie kolejności.

25 GŁAZ (TEREN)

Głaz to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



- 25.1 Jeśli podczas wykonywania testu niwelującego obrażenia (☹) lub strach (☹☹) bohater znajduje się na obszarze z żetonem głazu, może zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) na 1 symbol sukcesu (※), nie wydając żetonu natchnienia.

- 25.2 Bohater może użyć każdego żetonu głazu raz na test niwelowania i tylko jeśli znajduje się na tym samym obszarze co ten żeton.

26 GRUPA WROGÓW

Na mapie grupę wrogów przedstawia się za pomocą 1 lub kilku plastikowych figurek, natomiast w aplikacji za pomocą portretu i menu wroga.

- 26.1 Grupa wrogów zawsze rusza się, aktywuje i atakuje razem.
- 26.2 Gracze mogą otworzyć menu grupy wrogów, wybierając w aplikacji portret danej grupy (zobacz „Opisy ekranów aplikacji” na stronie 28).
- 26.3 W menu grupy wrogów wyświetlona jest nazwa danej grupy, posiadane przez nią premie i tyle pasków życia, ilu wrogów znajduje się w grupie.
- Zaznaczając nazwę premii, gracze mogą zapoznać się z jej krótkim opisem.
- 26.4 Wybranie zakładki ataku w menu wroga otworzy okno ataku, w którym bohaterowie mogą dodawać i przydzielać trafienia i modyfikatory danej grupie wrogów.
- 26.5 Jeśli zdolność lub efekt gry odnosi się do „wroga”, odnosi się do grupy wrogów.

27 KARTY ATUTÓW

Karty atutów zapewniają pozytywne efekty, które pomagają bohaterom podczas wykonywania testów, atakowania wrogów lub gdy sami są atakowani.

- 27.1 Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi **otrzymać atut** „Ukrycie”, „Śmiałość” albo „Determinacja”, otrzymuje odpowiednią kartę atutu.

- 27.2 Gdy bohater otrzymuje kartę atutu, bierze odpowiednią kartę z puli ogólnej i umieszcza ją odkrytą na swojej strefie gry.

- 27.3 Jeśli bohater ma otrzymać kartę atutu, który już posiada, nie otrzymuje jej duplikatu.

- 27.4 Zdolność z karty atutu opisuje moment, w którym można z niej skorzystać, i sposób rozpatrzenia jej efektu.

28 KARTY BOHATERÓW

Każdy bohater ma własną kartę bohatera, która go opisuje.

- 28.1 Na karcie bohatera można znaleźć wartości wszystkich 5 atrybutów tego bohatera.

➤ Wartość atrybutu wskazuje, ile kart umiejętności z talii należy odsłonić podczas wykonywania testu danego atrybutu.

- 28.2 Na karcie bohatera można znaleźć jego limit obrażeń i limit strachu.

➤ Jeśli na swojej strefie gry bohater będzie mieć tyle samo albo więcej kart obrażeń, niż wynosi jego limit obrażeń, lub tyle samo albo więcej kart strachu, niż wynosi jego limit strachu, musi wykonać test ostatniej szansy.

- 28.3 Na karcie bohatera opisano jego unikalne zdolności. Każda zdolność bohatera określa moment, w którym można z niej skorzystać, i sposób rozpatrzenia jej efektu.

- 28.4 Bohater umieszcza swoje przygotowane karty poniżej swojej karty bohatera.

29 KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów to broń, pancerze, błyskotki, instrumenty muzyczne i wszelki inny sprzęt, z którego bohaterowie korzystają podczas swoich przygód.

- 29.1 Karty przedmiotów mają unikatowe zdolności, z których bohaterowie mogą korzystać w różnych momentach rozgrywki.

➤ Większość zdolności określa, w jakim momencie można z nich skorzystać i w jaki sposób należy rozpatrzyć ich efekty.

➤ Zdolności, które poprzedza cyfra i symbol sukcesu (※), mogą być wykorzystane tylko wtedy, gdy bohater wyda wskazaną liczbę symboli sukcesów (※) podczas testu ataku.

- 29.2 Przedmioty, które mogą być wykorzystane podczas testu ataku, mają w lewym górnym rogu 1 albo kilka symboli atrybutów.

- 29.3 Każdy rodzaj przedmiotu został przedstawiony za pomocą jednego z poniższych symboli.

➤ pancerz,

➤ dwuręczny,

➤ jednoręczny,

➤ pomocniczy.

- 29.4 Bohater może wyposażać się w 1 kartę pancerza () , 2 karty przedmiotów albo 1 (przedmioty mające wspólnie maksymalnie 2 symbole dłoni) i 1 przedmiot pomocniczy ().

➤ Bohater może być wyposażony w kilka przedmiotów pomocniczych, jeśli otrzyma takie przedmioty w trakcie przygody.

29.5 Każda karta przedmiotu ma wartość wiedzy tajemnej widoczną w prawym dolnym rogu karty.

➤ Ta wartość wskazuje, ile wiedzy tajemnej musi zdobyć drużyna, zanim ulepszenie tej karty stanie się dostępne.

29.6 Każdy przedmiot ma poziom, który przedstawiono na karcie za pomocą cyfry rzymskiej. Ulepszając przedmiot, bohater zawsze ulepsza go o 1 poziom.

➤ Początkowe przedmioty bohaterów mają poziom „I”.

➤ Jeśli przedmiot osiągnie najwyższy poziom, bohater nie może go już ulepszać, nawet jeśli na karcie podano wartość wiedzy tajemnej.

29.7 Drużyna może przeglądać wszystkie przedmioty znajdujące się w jej ekwipunku, wciskając na ekranie obozowiska przycisk „Przedmioty”.

30 KARTY TERENU

Każdy rodzaj terenu ma odpowiadającą mu kartę terenu.

30.1 Karta terenu zawiera krótki opis zdolności żetonów terenu danego rodzaju. Pełne zasady każdego żetonu terenu można znaleźć pod odpowiednim hasłem w tym kompendium zasad.

30.2 Gdy bohaterowie przygotowują mapę potyczki, powinni wziąć wszystkie karty terenu powiązane z żetonami terenu umieszczonymi na mapie i umieścić je obok mapy, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

➤ Opis zdolności żetonu terenu można również wyświetlić w aplikacji, wybierając dany żeton terenu.

30.3 Niektóre żetony terenu mają specjalne zasady właściwe tylko dla konkretnych przygód. W takim przypadku zasady opisano w aplikacji. Jeśli żeton terenu ma specjalne zasady właściwe dla konkretnej przygody, gracze ignorują kartę terenu odpowiadającą temu żetonowi terenu.

30.4 Żetony terenu posiadające specjalne zasady są roziskrzane w aplikacji.

31 KARTY TYTUŁÓW

Karty tytułów to rodzaj kart umiejętności, które bohaterowie mogą otrzymać w trakcie przygody.

31.1 Gdy bohater otrzymuje kartę tytułu, aplikacja podaje jego nazwę. Następnie bohater bierze odpowiednią kartę tytułu i natychmiast ją przygotowuje.

➤ Gdy bohater otrzymuje kartę tytułu, aplikacja wyświetla komunikat, w którym gracze muszą wskazać bohatera otrzymującego dany tytuł – dzięki temu aplikacja może dodać odpowiednią kartę do jego ekwipunku.

31.2 Gdy bohater otrzyma kartę tytułu, staje się częścią jego ekwipunku na czas trwania całej kampanii.

31.3 Tak jak w przypadku innych kart umiejętności, bohater może rozpatrzeć zdolności tylko przygotowanych kart tytułów.

31.4 Zdolności wielu kart umiejętności – tytułów nakazują bohaterowi usunąć daną kartę z przygody. Bohater odkłada taką kartę tytułu na bok; będzie mógł z niej ponownie skorzystać dopiero podczas kolejnej przygody. Podczas przygotowania do następnej przygody tę kartę tytułu należy ponownie wstawić do talii umiejętności danego bohatera.

32 KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Każdy bohater ma talię kart umiejętności odzwierciedlającą jego potencjał.

32.1 Talia umiejętności każdego bohatera składa się z następujących kart.

➤ Po 1 kopii każdej karty umiejętności o numerze 1–6, która ma na dole słowo „podstawowa”.

➤ Kart umiejętności o numerach 1–5, które mają na dole imię danego bohatera.

➤ Kart umiejętności o numerach 1–3, które mają na dole nazwę roli danego bohatera.

➤ 1 karty słabości z wierzchu talii słabości.

➤ Wszystkich kart umiejętności, które bohater zakupił w trakcie kampanii.

➤ Wszystkich kart tytułów, które bohater otrzymał w trakcie kampanii.

32.2 Wiele kart umiejętności ma unikalne zdolności, które bohater może rozpatrywać w różnych momentach rozgrywki.

➤ Bohater może rozpatrywać zdolności tylko z tych kart umiejętności, które ma przygotowane.

➤ Jeśli karta umiejętności nie jest przygotowana, należy zignorować jej zdolności tekstowe.

32.3 Wiele kart umiejętności ma w lewym górnym rogu symbole sukcesów (✱) i przeznaczenia (♣).

➤ Bohater korzysta z tych symboli, gdy odsłoni daną kartę w ramach wykonywania jakiegoś testu.

32.4 Niektóre karty ról mają w lewym dolnym rogu wartość doświadczenia.

➤ Ta wartość wskazuje, ile punktów doświadczenia (tej roli) bohater musi wydać, aby kupić daną kartę, lub też ile punktów doświadczenia (tej roli) bohater otrzyma, jeśli sprzeda daną kartę.

33 KONIEC PRZYGODY ALBO KAMPANII

Przygoda się kończy, albo gdy drużyna zrealizuje zadania albo straci szansę na zrealizowanie zadań – dochodzi do tego, gdy poziom zagrożenia, dotrze do końca paska zagrożenia albo na początku fazy cienia po tym, gdy jeden z bohaterów zostanie pokonany.

Kampania może zakończyć się na wiele sposobów zwycięstwem albo klęską bohaterów, a wygranie albo przegranie niektórych przygód może wpłynąć na elementy zakończenia.

33.1 Każda przygoda zawiera szereg zadań, które bohaterowie muszą wykonać, aby wygrać.

33.2 Jeśli bohaterowie wykonają wszystkie zadania, aplikacja poinformuje ich o zakończeniu przygody i zwycięstwie.

33.3 Niewykonanie niektórych zadań może skutkować zakończeniem przygody. W takiej sytuacji aplikacja poinformuje graczy o zakończeniu przygody i przegranej.

33.4 Gdy pasek zagrożenia w aplikacji całkowicie się wypełni, aplikacja poinformuje graczy o zakończeniu przygody i przegranej.

33.5 Gdy któryś z bohaterów zostanie pokonany, przygoda zakończy się automatycznie na początku następnej fazy cienia. Jeśli do tego dojdzie, aplikacja poinformuje graczy o zakończeniu przygody i przegranej.

➤ Nawet jeśli jeden z bohaterów został pokonany, pozostali nadal mogą zrealizować zadania i osiągnąć zwycięstwo drużyny, ale muszą to zrobić przed początkiem następnej fazy cienia.

33.6 Po zakończeniu przygody bez względu na to, czy bohaterowie wygrali, czy przegrali, aplikacja przedstawi im epilog, po czym przejdzie do ekranu obozowiska, gdzie będą mogli zakupić umiejętności i ulepszyć przedmioty przed rozpoczęciem następnej przygody tej kampanii.

➤ Jeśli dana przygoda kończy kampanię, aplikacja przedstawi bohaterom epilog kampanii.

34 KONTRATAK

Gdy bohater zaatakuje grupę wrogów, ta grupa może w odwecie zaatakować tego bohatera. Gdy gracz przydzieli grupie wrogów trafienia i modyfikatory, aplikacja może wyświetlić pytanie dotyczące kontrataku o treści: „Czy wróg może zaatakować?”.

34.1 Gdy aplikacja wyświetli pytanie o kontratak i grupa wrogów może zaatakować danego bohatera, należy wcisnąć „Tak”. W przeciwnym razie należy wcisnąć „Nie”.

34.2 Grupa wrogów może kontratakować, jeśli bohater, który ją zaatakował, jest w jej zasięgu.

34.3 Jeśli bohater przydzieli grupie wrogów trafienia lub modyfikatory wynikające z efektów gry innych niż atak, ta grupa wrogów nie może kontratakować.

34.4 Grupa zwykłych wrogów nie może kontratakować, gdy jest wyczerpana.

➤ Gdy bohater przydzieli trafienia wyczerpanej grupie wrogów, aplikacja **nie wyświetli** komunikatu o kontrataku.

34.5 Grupy elitarnych wrogów mogą kontratakować nawet wtedy, gdy są wyczerpane.

34.6 Jeśli podczas ataku grupie wrogów przydzielono modyfikator „ogłuszenie”, zostanie wyczerpana, a jeśli to grupa elitarnych wrogów, to nie może również kontratakować.

34.7 Nawet jeśli atak nie doda grupie wrogów żadnych trafień ani modyfikatorów, gracz nadal musi wcisnąć przycisk „Przydziel” ze względu na potencjalny kontratak.

35 KRONIKA

Kronika to archiwum wszystkich komunikatów, które aplikacja podała graczom w trakcie całej kampanii. Komunikaty zostały pogrupowane według przygód i rund.

35.1 Jeśli gracze chcą przeczytać wcześniejsze komunikaty, wciskają przycisk drużyny w lewym dolnym rogu aplikacji i przechodzą do zakładki „Kronika”.

36 KUPOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Zobacz „Doświadczenie” na stronie 9.

37 MAPA

Mapa to ogólny termin na fizyczne elementy przedstawiające Śródziemie podczas przygody.

37.1 Jeśli zasada lub efekt gry odnosi się do „mapy podróży”, chodzi o mapę składającą się z kafelków mapy podróży – z tego rodzaju mapy korzysta się podczas większości przygód.

37.2 Jeśli zasada lub efekt gry odnosi się do „mapy potyczki”, chodzi o mapę składającą się z kafelków mapy potyczki – z tego rodzaju mapy korzysta się podczas przygód skupiających się na walce taktycznej.

37.3 Jeśli zasada lub efekt gry odnosi się do „mapy” albo „mapy gry”, chodzi o każdy rodzaj mapy – zarówno mapę podróży, jak i potyczki.

38 MAPA PODRÓŻY

Z mapy podróży korzysta się podczas przygód skupiających się na podróżach i eksploracji.

38.1 Mapa podróży składa się z generowanego przez aplikację układu kafelków mapy podróży.

38.2 Zamglenia widoczne przy krawędziach kafelków w aplikacji wskazują graczom, gdzie zostaną umieszczone nowe kafelki.

39 MAPA POTYCZKI

Z map potyczki korzysta się podczas przygód skupiających się na walce taktycznej. Podczas przygody na mapie potyczki obowiązują wszystkie standardowe zasady gry, ale z poniższymi wyjątkami.

39.1 Nie mapie potyczki nie ma żadnych niezbadanych kafelków, bohaterowie nie wykonują więc eksploracji podczas ruchu.

39.2 Na mapie potyczki znajdują się żetony terenu, które wprowadzają do przygody nowe zasady.

➤ Żeton terenu może zmienić sposób, w jaki bohaterowie i wrogowie ruszają się albo wykonują ataki.

➤ Żeton terenu może zapewnić bohaterom zdolności, które będą mogli rozpatrzyć, wykonując akcję oddziaływania.

39.3 Jeśli zdolność taka jak „Bystry wzrok” pozwala bohaterowi albo wrogowi wykonać atak dystansowy o zasięgu 2 lub większym, istnieje możliwość, że bohater albo wróg będą w stanie rozpatrzyć ten atak przeciwko celowi znajdującemu się po drugiej stronie żetonu ściany.

40 MGŁA (TEREN)

Mgła to rodzaj terenu, który może się pojawić na mapie potyczki.



- 40.1 Jeśli bohater ma przyjąć karty obrażeń (☠), gdy znajduje się na obszarze z żetonem mgły, wszystkie karty obrażeń przyjmuje zakryte.
- 40.2 Gdy bohater rozpatruje atak, którego celem jest grupa wrogów znajdująca się na obszarze z żetonem mgły, podczas testu ataku nie może zamieniać symboli przeznaczenia (♣) na symbole sukcesów (※) ani poprzez wydawanie żetonów natchnienia, ani poprzez rozpatrywanie innych efektów gry pozwalających dokonywać takiej zamiany.

41 MODYFIKATORY

W grze występuje 6 rodzajów modyfikatorów ataku, które zmieniają sposób przydzielania trafień grupom wrogów

- 41.1 Gdy bohater atakuje grupę wrogów, może rozpatrzyć zdolności ze swoich kart przedmiotów, aby dodać grupie wrogów trafienia lub modyfikatory.
- ▶ **Inne efekty gry i zdolności** również mogą pozwolić bohaterom przydzielać grupom wrogów modyfikatory.
- 41.2 Bohater może podczas 1 ataku przydzielić kilka modyfikatorów – ich efekty zostaną połączone.
- 41.3 Niektóre zdolności wrogów zakazują stosowania niektórych modyfikatorów. Jeśli zdolność miałaby przydzielić zakazany modyfikator, ten modyfikator nie wywiera żadnego efektu.
- 41.4 Gracz może zaznaczać i odznaczać modyfikatory, aby zobaczyć ich efekty. Atak zostanie rozpatrzony dopiero wtedy, gdy wcisnąć przycisk „Potwierdź”.
- 41.5 Podczas 1 ataku nie da się przydzielić wielokrotnie tego samego modyfikatora.
- 41.6 6 występujących w grze modyfikatorów ma następujące efekty.
- ▶ **Przebicie.** Gdy gracz przydzieli trafienia w połączeniu z modyfikatorem „przebicie”, trafienia ignorują pancerz grupy wrogów.
 - ▶ **Porażenie.** Gdy gracz przydzieli trafienia w połączeniu z modyfikatorem „porażenie”, trafienia ignorują czarną magię grupy wrogów.
 - ▶ **Seria.** Gdy gracz przydzieli trafienia w połączeniu z modyfikatorem „seria”, trafienia przydziela się wszystkim wrogom z grupy.
 - ▶ **Dobicie.** Gdy gracz przydzieli trafienia w połączeniu z modyfikatorem „dobicie”, a atak zmniejszy wartość aktualnego życia wroga o połowę (nie biorąc pod uwagę pancerza ani czarnej magii), ten wróg zostanie pokonany.
 - ▶ **Strzaskanie.** Modyfikator „strzaskanie” trwale obniża pancerz wroga o 1. Jeśli dany wróg zostanie pokonany, obniżeniu o 1 ulega również pancerz kolejnego wroga z danej grupy.
 - ▶ **Ogłuszenie.** Jeśli grupie wrogów przydzielono modyfikator „ogłuszenie”, grupa zostanie wyczerpana, a jeśli to grupa elitarnych wrogów, nie może również kontratakować.
- 41.7 Zasady przydzielania modyfikatorów można znaleźć pod hasłem „Przydzielanie wrogom trafień” na stronie 19.

42 NATCHNIENIE

Podczas testów żetony natchnienia pozwalają bohaterom zamieniać symbole przeznaczenia (♣) na symbole sukcesów (※).



- 42.1 Gdy bohater otrzymuje żeton natchnienia, umieszcza go na swojej karcie.
- 42.2 Na każdej karcie bohatera podano limit natchnienia. W żadnym momencie gry bohater nie może mieć więcej żetonów natchnienia, niż wynosi ten limit.
- ▶ Jeśli bohater miałby otrzymać żeton natchnienia, gdy osiągnął już limit natchnienia, nie może go otrzymać.
- 42.3 W trakcie testu bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia, aby za każdy wydany żeton zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart na 1 symbol sukcesu (※).
- 42.4 Aby wydać żeton natchnienia, bohater zabiera 1 żeton natchnienia ze swojej karty i umieszcza go w puli ogólnej.

43 NIWELOWANIE OBRAŹEŃ I STRACHU

Zobacz „Obrażenia i strach” na stronie 14.

44 OBRAŻENIA I STRACH

Obrażenia (☠) oznaczają fizyczne rany, natomiast strach (☹) reprezentuje negatywny wpływ wywierany na umysł i duszę bohatera.

44.1 PRYJMOWANIE OBRAŹEŃ I STRACHU

Czyhające w Śródziemiu zagrożenia mogą zmusić bohaterów do przyjęcia kart obrażeń (☠) lub strachu (☹). Gdy bohater przyjmie za dużo kart obrażeń lub strachu, znajdzie się niebezpiecznie blisko przegranej.

- 44.2 Na karcie każdego bohatera podano jego limit obrażeń i limit strachu. Te limity mówią graczom, ile kart obrażeń (☠) albo strachu (☹) może otrzymać dany bohater, zanim będzie musiał wykonać test ostatniej szansy (zobacz „Ostatnia szansa” na stronie 16).
- ▶ Niektóre efekty gry mogą zwiększać albo zmniejszać te limity. Kilka efektów zwiększających albo zmniejszających limit ulega kumulacji.
- Przykład. Jeśli bohater ma 2 zdolności i każda zwiększa jego limit strachu o 1, limit strachu tego bohatera zostaje zwiększony o 2.*
- 44.3 Aby przyjąć karty obrażeń (☠) albo strachu (☹), bohater odsłania, odpowiednio, wierzchnią kartę z talii obrażeń lub strachu i rozpatruje jej zdolność. Zdolność nakazuje bohaterowi odrzucić kartę albo umieścić ją odkrytą bądź zakrytą na swojej strefie gry.
- ▶ Gdy bohater przyjmuje kilka kart obrażeń (☠) albo strachu (☹) z jednego źródła (grupy wrogów albo efektu gry) przyjmuje je pojedynczo, **odslaniając po 1 karcie naraz**. Bohater rozpatruje daną kartę, zanim odsłoni następną kartę.
 - ▶ Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi przyjąć „zakrytą kartę obrażeń” lub „zakrytą kartę strachu”, bohater bierze kartę z wierzchu odpowiedniej talii i umieszcza ją na swojej strefie gry, **nie podglądając jej** ani nie rozpatrując jej zdolności.
- 44.4 Bohater nie może podejrzeć zakrytej karty obrażeń ani strachu leżącej na jego strefie gry, chyba że jakiś efekt gry wyraźnie na to pozwoli.

44.5 Jeśli po przyjęciu kart obrażeń (☹) albo strachu (☹☹) liczba posiadanych przez bohatera kart będzie równa lub większa od jego limitu obrażeń lub strachu, musi wykonać test ostatniej szansy.

➤ Gdy bohater przyjmuje kilka kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹) z 1 źródła (grupy wrogów albo efektu gry) nie sprawdza, czy osiągnął limit obrażeń lub strachu po rozpatrzeniu każdej pojedynczej karty, ale dopiero po rozpatrzeniu wszystkich kart obrażeń lub strachu z tego źródła.

44.6 Karty obrażeń i strachu, które pozostają odkryte na strefie gry bohatera, mają trwałe zdolności wpływające na niego w negatywny sposób.

44.7 Niektóre efekty gry pozwalają bohaterowi odrzucić karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹). Gdy bohater odrzuca kartę obrażeń lub strachu, może odrzucić wybraną odkrytą kartę albo losową zakrytą kartę.

➤ Gdy bohater odrzuca kartę obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), zabiera ją ze swojego obszaru gry i umieszcza odpowiednio na spodzie talii obrażeń lub strachu.

➤ Jeśli jakiś efekt gry pozwala bohaterowi odrzucić kilka kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), może odrzucić dowolną kombinację odkrytych i zakrytych kart obrażeń i strachu.

➤ Odrzucane zakryte karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹) zawsze wyznacza się losowo.

44.8 Gdy efekt gry nakazuje bohaterowi odkryć 1 lub więcej kart obrażeń (☹) albo strachu (☹☹), są one wyznaczane losowo ze wszystkich zakrytych kart obrażeń albo strachu tego bohatera. Po odkryciu karty bohater rozpatruje jej zdolność. Gdy bohater odkrywa więcej kart obrażeń lub strachu, odkrywa je pojedynczo (tzn. odkrywa i rozpatruje całkowicie jedną kartę zanim odkryje kolejną).

44.9 NIWELOWANIE OBRAŻEŃ I STRACHU

Czasem bohater może podjąć próbę znielowania kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), zanim je przyjmie. Dochodzi do tego zazwyczaj podczas ataku wrogów albo podczas etapu ciemności w fazie cienia.

44.10 Gdy bohater otrzymuje możliwość znielowania kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), aplikacja poda atrybut, po którym wystąpi słowo „niweluje” (np. 🌀 niweluje).

44.11 Aby zniwelować karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), bohater wykonuje test wskazanego atrybutu. Może dzięki temu zapobiec otrzymaniu 1 karty obrażeń lub strachu za każdy uzyskany w teście symbol (⚡).

➤ Bohaterowie nie przyjmują kart obrażeń (☹) i strachu (☹☹), którym zapobiegli – nie odsłania się tych kart obrażeń i strachu.

➤ Jeśli bohater miałby przyjąć karty obrażeń (☹) i strachu (☹☹) w tym samym momencie, to od niego zależy, czy dany symbol sukcesu (⚡) zapobiega otrzymaniu 1 karty obrażeń czy strachu.

➤ Jeśli bohater chce przyjąć pewną liczbę kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), mimo że uzyskał wystarczająco dużo symboli sukcesów (⚡), aby zapobiec wszystkim, może to zrobić.

44.12 Zdolności, które używają słowa „zapobiec”, zawsze zmniejszają liczbę kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹) – bohater nie musi wykonywać żadnego testu.

44.13 Jeśli bohater może jednocześnie zapobiec i zniwelować karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), może najpierw je zniwelować, a następnie rozpatrzyć zdolności, które zapobiegają przyjęciu kart.

45 OBRONA X (SŁOWO KLUCZOWE)

Obrona to słowo kluczowe, które pozwala bohaterowi zapobiec otrzymaniu kart obrażeń (☹) lub kart strachu (☹☹).

45.1 Dowolny bohater, który znajduje się na tym samym obszarze co bohater przyjmujący karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), może odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec przyjęciu X kart obrażeń lub strachu.

➤ Bohater musi zdecydować się na użycie słowa kluczowego „Obrona X”, zanim karty obrażeń i strachu zostaną odsłonięte.

➤ Bohater może wykorzystać słowo kluczowe „Obrona X”, aby zapobiec obrażeniom (☹) i strachowi (☹☹) otrzymywanym przez niego samego.

➤ Bohater może zapobiec dowolnej kombinacji obrażeń (☹) i strachu (☹☹), ważne, aby liczba kart była równa albo niższa od X.

45.2 Bohater może odrzucić kartę, aby skorzystać ze słowa kluczowego „Obrona X” tylko wtedy, gdy karta ta jest przygotowana.

45.3 Gracz może użyć kilku zdolności ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec obrażeniom (☹) i strachowi (☹☹) pochodzącym z 1 źródła. Kilku graczy może użyć zdolności ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec obrażeniom (☹) i strachowi (☹☹) pochodzącym z tego samego źródła.

➤ Jeśli jednocześnie kilku bohaterów z tego samego obszaru przyjmuje karty obrażeń (☹) lub strachu (☹☹), pojedyncza zdolność ze słowem kluczowym „Obrona X” może zapobiec obrażeniom i strachowi przyjmowanym tylko przez jednego z tych bohaterów.

46 ODPOCZYNEK X (SŁOWO KLUCZOWE)

Odpoczynek to słowo kluczowe pozwalające bohaterowi odrzucić **zakryte** karty obrażeń (☹) i strachu (☹☹), które przyjął w przeszłości.

46.1 Podczas fazy akcji na koniec tury danego bohatera może on odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Odpoczynek X”, aby usunąć ze swojej strefy gry X **zakrytych** kart obrażeń lub strachu.

➤ Bohater może odrzucić dowolną kombinację zakrytych kart obrażeń (☹) i strachu (☹☹), ale ich łączna liczba musi być równa albo niższa od X.

46.2 Na koniec 1 tury bohater może wykorzystać dowolną liczbę kart ze słowem kluczowym „Odpoczynek X”.

46.3 Bohater może odrzucić kartę, aby skorzystać ze słowa kluczowego „Odpoczynek X” tylko wtedy, gdy karta ta jest przygotowana.

47 ODRZUCANIE

Gdy gracz odrzuca jakieś elementy, umieszcza je na odpowiednim, przeznaczonym dla danego rodzaju elementów miejscu.

- 47.1 Karty obrażeń i strachu odrzuca się na spód odpowiednich talii.
- 47.2 Karty umiejętności, w tym słabości, odrzuca się na stos odrzuconych kart umiejętności bohatera, do którego należy dana karta.
- ▶ Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi usunąć kartę słabości z gry, bohater wtasowuje ją do talii słabości.
 - ▶ Jeśli zdolność nakazuje bohaterowi usunąć kartę z przygody, bohater odkłada kartę na bok i nie będzie mógł już z niej skorzystać podczas danej przygody.
- 47.3 Karty atutów i żetony odrzuca się na odpowiednie stosy puli ogólnej.

48 ODŚWIEŻENIE

Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi odświeżyć swoją talię umiejętności, bohater wtasowuje do swojej talii umiejętności swój stos odrzuconych kart umiejętności. Jeśli bohater nie ma na swoim stosie kart odrzuconych żadnych kart, mimo to tasuje swoją talię umiejętności.

- 48.1 Jeśli w talii umiejętności bohatera nie ma już kart, tasuje swój stos odrzuconych kart umiejętności i tworzy z niego nową talię umiejętności.

49 OGŁUSZENIE

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

50 OGNISKO (TEREN)

Ognisko to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



- 50.1 Jeśli podczas rozpatrywania ataku bohater znajduje się na obszarze z żetonem ogniska, może odrzucić jedną z odsłoniętych podczas tego testu ataku kart z symbolem przeznaczenia (♣), aby przydzielić atakowanej grupie wrogów „przebicie” albo „porażenie”.
- ▶ Jeśli w wyniku działania efektu żetonu ogniska zostanie odrzucona jakaś karta umiejętności, podczas tego testu gracz nie może zamienić ani wydać żadnego symbolu z tej karty (takiego jak symbol przeznaczenia (♣) czy sukcesu (※)).

51 OSTATNIA SZANSA

Ostatnia szansa to test ustalający, czy bohater, który osiągnął swój limit obrażeń albo strachu, został pokonany.

- 51.1 Jeśli po przyjęciu kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹) liczba posiadanych przez bohatera kart będzie równa albo większa od jego limitu obrażeń lub strachu, to musi wykonać test ostatniej szansy.
- ▶ Gdy bohater przyjmuje kilka kart obrażeń (☹) lub strachu (☹☹) z 1 źródła (grupy wrogów albo efektu gry) nie sprawdza, czy osiągnął limit obrażeń lub strachu po rozpatrzeniu każdej pojedynczej karty, ale dopiero po rozpatrzeniu wszystkich kart obrażeń lub strachu z tego źródła.

- 51.2 Aby rozpocząć test ostatniej szansy, gracz wciska przycisk drużyny w lewym dolnym rogu aplikacji, a następnie wybiera portret bohatera, który ma wykonać test.

- 51.3 Aplikacja nakaze graczowi wybrać rodzaj testu ostatniej szansy, który ma wykonać: test obrażeń albo test strachu.

▶ Jeśli test ostatniej szansy spowodowany jest osiągnięciem limitu obrażeń (bohater ma tyle samo lub więcej kart obrażeń, niż wynosi jego limit), bohater musi wykonać test obrażeń. Jeśli test ostatniej szansy spowodowany jest osiągnięciem limitu strachu (bohater ma tyle samo lub więcej kart strachu, niż wynosi jego limit), bohater musi wykonać test strachu.

▶ Jeśli bohater osiągnął zarówno limit obrażeń, jak i limit strachu (bohater ma tyle samo lub więcej kart obrażeń, niż wynosi jego limit obrażeń, i tyle samo lub więcej kart strachu, niż wynosi jego limit strachu), musi wykonać 2 testy ostatniej szansy, jeden po drugim – 1 dla obrażeń (☹) i 1 dla strachu (☹☹). Bohater może wybrać kolejność wykonywania tych testów.

▶ Jeśli liczba odkrytych kart obrażeń jest równa albo większa od limitu obrażeń bohatera lub liczba odkrytych kart strachu jest równa albo większa od limitu strachu bohatera, bohater nie jest w stanie zdać testu ostatniej szansy. W takiej sytuacji podczas wykonywania testu ostatniej szansy gracz musi wcisnąć przycisk „Niezdany”.

52 PANCERZ

Wrogowie i bohaterowie mogą mieć pancerz, dzięki któremu trudniej ich pokonać.

52.1 PANCERZ WROGA

Pancerz wroga jest wyświetlany w postaci szarych pól na pasku życia w menu wroga.

- 52.2 Gdy bohater przydziela trafienia wrogowi mającemu pancerz, trafienia są przydzielane najpierw pancerzowi, a dopiero potem życiu wroga.

▶ Jeśli wróg ma zarówno pancerz, jak i czarną magię, trafienia w pierwszej kolejności są przydzielane pancerzowi, a dopiero potem czarnej magii.

- 52.3 Po tym, jak gracz wcisnie przycisk „Przydziel”, aby przydzielić wrogowi trafienia, każdy wróg, który nie został pokonany, odzyskuje stracone pola pancerza.

- 52.4 Jeśli wybrano modyfikator „przebicie”, przydzielone wrogowi trafienia ignorują jego pancerz.

- 52.5 Jeśli wybrano modyfikator „strzaskanie”, 1 lub więcej wrogów z grupy na stałe traci po 1 polu pancerza.

▶ Pierwszy wróg na liście traci na stałe 1 pole pancerza. Jeśli ten wróg zostanie pokonany, następny wróg w tej grupie również na stałe traci 1 pole pancerza.

52.6 PANCERZ BOHATERA (PRZEDMIOTY)

W trakcie kampanii każdy z bohaterów jest wyposażony w 1 pancerz. Na każdym przedmiocie, który jest pancerzem, znajduje się symbol pancerza (☞).

52.7 Każdy taki przedmiot zapewnia bohaterowi 1 lub kilka zdolności opisujących, kiedy można z nich skorzystać i jak je rozpatrzeć.

☛ Zazwyczaj te zdolności pozwalają bohaterowi zapobiegać obrażeniom (☞) lub strachowi (☞).

52.8 Pomiędzy przygodami na ekranie obozu bohater może ulepszyć swój pancerz – o ile drużyna zgromadziła dostatecznie dużo wiedzy tajemnej.

53 PANEL ZARZĄDZANIA KOLEKCJĄ

Panel zarządzania kolekcją pozwala zdecydować, które produkty z serii *Podróże przez Śródziemie* mają być uwzględnione przez aplikację, gdy będzie generować przygody.

53.1 Gracz może otworzyć panel zarządzania kolekcją z ekranu startowego.

53.2 W panelu zarządzania kolekcją gracze mogą aktywować lub dezaktywować produkty z serii *Podróże przez Śródziemie*, z których aplikacja ma generować treść.

☛ Jeśli dany produkt jest aktywny, aplikacja może generować treść wymagającą elementów z tego produktu.

☛ Jeśli dany produkt jest nieaktywny, aplikacja nie może generować treści wymagającej elementów z tego produktu.

53.3 Jeśli dany produkt jest nieaktywny, a zapisana kampania używa tego produktu, gracze nie mogą wczytać takiego zapisu gry, dopóki nie aktywują tego produktu.

54 PASEK WROGÓW

Pasek wrogów jest widoczny w aplikacji na dole ekranu.

54.1 Na pasku wrogów znajdują się portrety wrogów reprezentujące znajdujące się obecnie na mapie grupy wrogów.

54.2 Jeśli grupa wrogów jest elitarna lub jeśli na mapie znajduje się kilka grup zwykłych wrogów tego samego rodzaju, obok portretu grupy będzie widoczny przypisany do niej symbol sztandaru. Symbol wskazuje, który sztandar należy umieścić na planszy z daną grupą wrogów.

54.3 Jeśli grupa wrogów może atakować dystansowo, na jej portrecie znajduje się symbol ataku dystansowego (☛).

54.4 Na lewym skraju paska wrogów znajduje się przycisk prowokowania. Jeśli bohater musi sprowokować wroga, wciska przycisk prowokowania, a następnie wybiera portret grupy wrogów, którą prowokuje. Następnie aplikacja poda bohaterowi informacje wymagane do rozpatrzenia ataku tej grupy wrogów.

54.5 Bohater otwiera menu grupy wrogów, wybierając w aplikacji portret tej grupy.

54.6 Jeśli grupa wrogów jest wyczerpana, jej portret jest przyciemniony.

54.7 Gdy podczas fazy cienia dany wróg zostaje aktywowany, jego portret zostaje podświetlony.

55 PASEK ZAGROŻENIA

Pasek zagrożenia znajduje się u góry głównego ekranu aplikacji i służy do odnotowywania wzrostu poziomu zagrożenia w trakcie przygody.

55.1 Podczas etapu zagrożenia każdej fazy cienia poziom zagrożenia wzrasta w następujący sposób.

☛ 2 za każdego bohatera w drużynie,

☛ 1 za każdy żeton zagrożenia na mapie,

☛ 1 za każdy niezbadany kafelek.

55.2 Gdy poziom zagrożenia dotrze do końca paska zagrożenia, przygoda kończy się przegraną bohaterów.

55.3 Na pasku zagrożenia zawsze znajduje się 1 lub więcej progów. Za każdym razem, gdy podczas fazy cienia poziom zagrożenia osiągnie albo przekroczy jakiś próg, należy rozpatrzyć powiązane z nim złośliwsze zdarzenie.

56 POBLISKI

Niektóre zasady i efekty gry odnoszą się do pobliskich elementów lub obszarów.

56.1 Element jest w pobliżu innego elementu, jeśli znajdują się na tym samym obszarze lub na sąsiadujących ze sobą obszarach.

56.2 Element **nie** znajduje się w pobliżu samego siebie.

57 POKONANY

Bohater zostaje pokonany, jeśli nie powiedzie mu się test ostatniej szansy, który musi wykonać, gdy zgromadzi za dużo kart obrażeń (☞) lub strachu (☞). Wróg zostaje pokonany, gdy wartość jego życia spadnie do 0.

57.1 Gdy bohaterowi nie powiedzie się test ostatniej szansy, aplikacja poinformuje go, że został pokonany.

57.2 Gdy bohater zostaje pokonany, jego figurkę usuwa się z mapy – nie może już brać udziału w przygodzie.

☛ Wszystkie karty obrażeń, strachu i żetony znajdujące się na jego strefie gry pozostają tam do zakończenia przygody.

☛ Pokonani bohaterowie nadal otrzymują doświadczenie i mogą normalnie brać udział w kolejnych przygodach.

57.3 Gdy któryś z bohaterów zostanie pokonany, na początku następnej fazy cienia przygoda automatycznie zakończy się porażką bohaterów.

☛ Bohaterowie nadal mogą wygrać przygodę, ale muszą to zrobić przed początkiem następnej fazy cienia.

57.4 Jeśli po przydzieleniu trafień grupie wrogów wrogowi z danej grupy nie pozostaną żadne punkty życia, uważa się go za pokonanego.

57.5 Gdy wróg zostaje pokonany, aplikacja nakazuje usunąć jego figurkę z mapy.

58 PORAŻENIE

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

59 POSĄG (TEREN)

Posąg to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



59.1 Jeśli podczas fazy akcji bohater znajduje się na obszarze z żetonem posągu, może wykonać akcję oddziaływania na ten żeton.

59.2 Gdy bohater oddziałuje na posąg, wykonuje test siły (💪).

➤ Jeśli uzyska w teście przynajmniej 2 symbole sukcesów (※), test jest zdany, a bohater może wybrać znajdującą się na jego obszarze grupę wrogów i przydzielić jej 4 trafienia i strzaskanie. Następnie odrzuca żeton posągu.

➤ Jeśli bohater uzyska mniej niż 2 symbole sukcesów (※), test jest niezdany i nic się nie dzieje.

59.3 Wykonanie akcji oddziaływania na żeton posągu nie prowokuje ataków, nawet jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co wrogowie.

60 POZIOM TRUDNOŚCI

Podróże przez Śródziemie mają 2 poziomy trudności: normalny i wysoki.

60.1 Gracze wybierają poziom trudności w trakcie przygotowywania pierwszej przygody kampanii.

➤ Poziomu trudności nie można zmienić w trakcie kampanii.

60.2 Wysoki poziom trudności wprowadza do gry poniższe zmiany.

➤ W grze pojawia się więcej wrogów i wrogowie mają więcej zdolności.

➤ Bohaterowie nie otrzymują żetonów natchnienia, gdy eksplorują niezbadany kafelek mapy.

61 POZIOMY PRZEDMIOTÓW

Zobacz „Karty przedmiotów” na stronie 11.

62 PROGI

Zobacz „Faza cienia” na stronie 10 i „Pasek zagrożenia” na stronie 17.

63 PROWOKOWANIE WROGÓW

Gdy bohater znajduje się na tym samym obszarze co grupa wrogów, niektóre wykonywane przez niego akcje mogą sprowokować wrogów do ataku.

63.1 Aby sprowokować grupę wrogów, gracz wciska przycisk znajdujący się na lewej krawędzi paska wrogów, a następnie wybiera portret grupy wrogów, którą prowokuje. Następnie aplikacja poda bohaterowi informacje wymagane do rozpatrzenia ataku tej grupy wrogów.

63.2 Jeśli bohater chce opuścić obszar, na którym znajduje się 1 lub więcej grup wrogów, i ruszyć się na inny obszar, zanim to zrobi, musi sprowokować każdą z tych grup.

➤ Gdy bohater sprowokuje każdą z tych grup, może się ruszyć na sąsiedni obszar.

➤ Do tego rodzaju prowokacji dochodzi, gdy bohater rusza się za sprawą akcji podróży albo gdy efekt gry nakazuje lub pozwala mu się ruszyć.

63.3 Jeśli bohater chce wykonać akcję oddziaływania na obszarze, na którym znajduje się 1 lub więcej grup wrogów, zanim to zrobi, musi sprowokować każdą z tych grup.

➤ Gdy bohater sprowokuje każdą z tych grup, może wykonać akcję oddziaływania.

➤ Bohater musi sprowokować każdą grupę wrogów ze swojego obszaru za każdym razem, gdy wykonuje akcję oddziaływania.

Przykład. Jeśli bohater znajduje się na obszarze z żetonem postaci, żetonem przeszukiwania i grupą wrogów, musi sprowokować tę grupę, zanim będzie mógł oddziaływać na żeton postaci, a potem sprowokować ją ponownie, aby oddziaływać na żeton przeszukiwania.

➤ Wrogowie zostają sprowokowani zarówno wtedy, gdy bohater zamierza oddziaływać na element na swoim obszarze za sprawą akcji oddziaływania, jak również w sytuacji, gdy jakiś efekt gry pozwoli mu oddziaływać na taki element.

64 PRZEBICIE

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

65 PRZEDMIOTY POMOCNICZE

Przedmioty pomocnicze (📦) to rodzaj przedmiotów, które bohaterowie mogą zdobyć podczas przygody.

65.1 Gdy bohater otrzymuje przedmiot pomocniczy, aplikacja podaje jego konkretną nazwę. Następnie bohater bierze odpowiednią kartę przedmiotu pomocniczego z talii i natychmiast wyposaża się w ten przedmiot.

➤ Bohater może wyposażać się w nowe przedmioty pomocnicze otrzymane podczas przygody, nawet jeśli jest już wyposażony w jakiś przedmiot pomocniczy.

65.2 Jeśli bohater otrzyma przedmiot pomocniczy podczas przygody, tylko ten bohater, który go otrzymał, może się w niego wyposażać.

➤ Po zakończeniu przygody wszystkie wyposażone przedmioty pomocnicze trafiają do ekwipunku drużyny.

65.3 Gdy bohater wyposaża się w przedmiot pomocniczy, umieszcza na nim tyle żetonów zużycia, ile wskazuje cyfra w lewym dolnym rogu karty („Żetony zużycia” na stronie 27).

65.4 W przeciwieństwie do innych przedmiotów przedmioty pomocnicze należą do całej drużyny, a nie konkretnego bohatera.

➤ Podczas przygotowania do przygody każdy bohater może wyposażać się w 1 przedmiot pomocniczy ze wszystkich, które bohaterowie otrzymali w trakcie całej kampanii.

➤ Aplikacja automatycznie odnotowuje w menu przedmiotów wszystkie przedmioty pomocnicze otrzymane przez bohaterów w trakcie kampanii.

65.5 Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi zużyć przedmiot pomocniczy, gracz usuwa z karty danego przedmiotu 1 żeton zużycia.

➤ Gdy na przedmiocie pomocniczym nie ma już żetonów zużycia, nie można z niego korzystać. Bohater zakrywa kartę tego przedmiotu, aby pamiętać, że został całkowicie zużyty.

✖ Jeśli dany przedmiot pomocniczy jest zakryty, bohater nie może rozpatrzyć żadnej zdolności tego przedmiotu, nawet zdolności pasywnych.

65.6 Efekt gry może umożliwić bohaterowi umieszczenie żetonu zużycia na przedmiocie pomocniczym.

➤ Na danym przedmiocie pomocniczym może się znajdować więcej żetonów zużycia, niż wynika z cyfry znajdującej się w lewym dolnym rogu jego karty.

➤ Bohater może umieścić żeton zużycia na zakrytym przedmiocie pomocniczym. W takiej sytuacji kartę należy odkryć. Od tego momentu bohater może rozpatrywać zdolności tego przedmiotu pomocniczego.

65.7 Każdy przedmiot pomocniczy opisuje moment, w którym można z niego skorzystać, i sposób rozpatrzenia jego efektu.

➤ Rozpatrzenie efektu większości zdolności przedmiotów pomocniczych wymaga odrzucenia żetonu zużycia z danego przedmiotu.

66 PRZEGRANIE PRZYGODY ALBO KAMPANII

Zobacz „Koniec przygody albo kampanii” na stronie 12.

67 PRZEZNACZENIE

Symbole przeznaczenia (♣) są widoczne w lewym górnym rogu niektórych kart umiejętności. Bohaterowie mogą z nich korzystać podczas wykonywania testów. Symbole przeznaczenia (♣) pojawiają się również w zdolnościach i w aplikacji.

67.1 W przeciwieństwie do symboli sukcesów (※) symbole przeznaczenia (♣) same z siebie nie wywierają żadnych efektów. Jednak podczas testu bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia, aby za każdy wydany żeton zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart na 1 symbol sukcesu (※).

➤ Po zamianie symbolu przeznaczenia (♣) na symbol sukcesu (※) dany symbol przeznaczenia (♣) nie może być wykorzystany w żadnym innym celu i przestaje być uważany za symbol przeznaczenia (♣).

67.2 Niektóre efekty gry pozwalają bohaterom wykorzystywać lub wydawać podczas testów symbole przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart w unikalny sposób.

➤ Gdy bohater wyda symbol przeznaczenia (♣), nie może go wydać ponownie podczas danego testu. Ważne, aby bohater pamiętał, które symbole przeznaczenia (♣) wydał.

67.3 Symbole przeznaczenia (♣) z przygotowanej karty umiejętności nie wywierają żadnego efektu, należy je zignorować.

68 PRYZDZIEL

Zobacz „Dodawanie i przydzielanie” na stronie 8.

69 PRYZDZIELANIE WROGOM TRAFIEŃ

Aby pokonać grupę wrogów, bohater musi przydzielić tyle trafień, aby wrogom z tej grupy nie został żaden punkt życia.

69.1 Głównym sposobem przydzielania trafień grupom wrogów jest atakowanie ich.

69.2 Gdy gracz wybierze zakładkę ataku z menu grupy wrogów, będzie mógł otworzyć okno ataku, które pozwoli przydzielić tej grupie trafienia i modyfikatory.

69.3 Aby przydzielić grupie wrogów trafienia, gracz wciska przycisk „+” tyle razy, ile trafień chce przydzielić. Aby przydzielić modyfikatory, wciska odpowiedni przycisk dla każdego przydzielanego modyfikatora. Następnie, aby sfinalizować wybór, gracz musi wcisnąć przycisk „Przydziel”.

➤ Gdy gracz dodaje albo odejmuje trafienia lub modyfikatory, aplikacja będzie dynamicznie wyświetlać sposób, w jaki zostaną przydzielone grupie wrogów.

➤ Gracz może swobodnie dodawać albo odejmować trafienia lub modyfikatory w oknie ataku, nie zmieniając trwale stanu grupy. Jednak gdy gracz wcisnie przycisk „Przydziel”, trafienia i modyfikatory zostaną przydzielone i procedury nie będzie można już cofnąć.

69.4 Jeśli podczas rozpatrywania ataku bohater rozpatruje kilka zdolności ze swoich kart przedmiotów dodających trafienia i modyfikatory, przed wciśnięciem przycisku „Przydziel” wprowadza trafienia i modyfikatory ze wszystkich tych zdolności.

69.5 Po tym, jak gracz przydzieli grupie wrogów trafienia i modyfikatory, aplikacja powiadomi ich, które figurki zostały pokonane i muszą zostać usunięte. Jeśli na stole pozostaną jakieś figurki, aplikacja może wyświetlić pytanie o kontratak.

➤ Jeśli pojawi się komunikat o kontrataku i wróg może kontratakować, gracz wciska „Tak”. W przeciwnym razie gracz wciska „Nie” (zobacz „Kontratak” na stronie 13).

69.6 Za każde przydzielone trafienie pasek życia jednego z wrogów z danej grupy zostaje zmniejszony o 1 pole.

➤ Zanim trafienia zaczną zmniejszać życie wroga, najpierw zmniejszą jego pancerz lub czarną magię.

➤ Jeśli wróg ma zarówno pancerz, jak i czarną magię, trafienia w pierwszej kolejności są przydzielane pancerzowi, a dopiero potem czarnej magii.

69.7 Aplikacja przydziela trafienia pojedynczemu wrogowi z grupy, próbując go pokonać, zanim przejdzie do przydzielania trafień kolejnemu.

➤ Jeśli wybrano modyfikator „seria”, trafienia są przydzielane wszystkim wrogom z danej grupy (a nie tylko 1 wrogowi z grupy).

69.8 Niektóre zdolności nakazują „przydzielić” trafienia lub modyfikatory – takie zdolności rozpatruje się poza atakiem. Takie zdolności nie są atakami i nie wywołują kontrataków.

70 PRZYGODA

Przygoda to pojedynczy scenariusz kampanii *Podróży przez Śródziemie*.

- 70.1 Każda kampania składa się z kilku przygód rozgrywanych w ustalonej kolejności.
- 70.2 Pomiędzy przygodami kampanii bohaterowie mogą kupować umiejętności, ulepszać przedmioty, wyposażać się w przedmioty pomocnicze i zmieniać role.
 - ▶ Bohaterowie nie mogą wymieniać się przedmiotami. Na początku każdej przygody każdy bohater może jednak wyposażać się w dowolny przedmiot pomocniczy z menu przedmiotów.
- 70.3 Większość przygód rozgrywa się na mapie podróży przedstawiającej rozległe regiony Śródziemia.
- 70.4 Niektóre przygody rozgrywa się na mapie potyczki wykorzystywanej, gdy podróże i eksploracja schodzą na drugi plan, a kampania skupia się na kluczowym momencie wędrówki.

71 PRZYGOTOWANY WRÓG

Zobacz „Wyczerpany wróg” na stronie 24.

72 PRZYGOTOWYWANIE KART

Bohaterowie przygotowują karty umiejętności, aby móc skorzystać ze zdolności tych kart.

- 72.1 Aby przygotować kartę umiejętności, bohater umieszcza ją poniżej swojej karty bohatera.
- 72.2 Najpowszechniejszym sposobem przygotowania karty umiejętności jest rozpatrzenie zdolności, która pozwala bohaterowi wykonać zwiad.
 - ▶ Podczas większości przygód aplikacja będzie przypominać bohaterom, aby wykonali zwiad przed pierwszą fazą akcji, a potem podczas każdej fazy przegrupowania.
- 72.3 Podczas przygotowania do gry każdy bohater przygotowuje kartę z numerem 1 wybranej przez siebie roli.
 - ▶ Po obu stronach nazwy takiej karty znajdują się gwiazdki.
 - ▶ Tę kartę należy przygotować podczas przygotowania do gry.
- 72.4 W dowolnym momencie gry bohater może mieć maksymalnie 4 przygotowane karty.
 - ▶ Jeśli po przygotowaniu 1 albo kilku kart umiejętności bohater ma więcej niż 4 przygotowane karty, musi odrzucić część z nich, tak aby pozostały mu tylko 4 przygotowane karty.
- 72.5 Gdy karta umiejętności jest przygotowana, bohater może skorzystać z jej zdolności.
 - ▶ Aby skorzystać ze zdolności karty, bohater stosuje się do jej poleceń.
 - ▶ Bohater nie może wykorzystać zdolności karty umiejętności, która nie jest przygotowana.
- 72.6 Gdy karta umiejętności jest przygotowana, znajdujące się w górnym lewym rogu symbole sukcesów (✱) i przeznaczenia (♣) nie wywołują żadnego efektu i należy je zignorować.

73 PULA OGÓLNA

Pula ogólna to określenie odnoszące się do żetonów i kart dostępnych dla graczy podczas rozgrywki.

- 73.1 Pula ogólna składa się z odrębnych stosów żetonów każdego rodzaju, a także odrębnych talii kart słabości, przedmiotów pomocniczych, tytułów i 3 rodzajów kart atutów.

74 ROLE

Role określają część możliwości bohatera.

- 74.1 Podczas przygotowania każdej przygody każdy bohater wybiera rolę, w jaką chciałby się wcielić podczas danej przygody.
- 74.2 Wybór roli podczas przygotowania do gry powoduje, że w talii umiejętności bohatera znajdują się 3 karty umiejętności danej roli (o numerach 1–3).
- 74.3 Podczas przygotowania do gry każdy bohater przygotowuje swoją kartę umiejętności roli z numerem 1.
 - ▶ Po obu stronach nazwy tej karty są gwiazdki, aby łatwiej ją rozpoznać.
- 74.4 Podczas każdej przygody bohater może odgrywać inną rolę. Dzięki temu bohater może zdobywać doświadczenie w różnych rolach, co z kolei zapewni mu dodatkowe możliwości przy zakupie umiejętności.
 - ▶ Gdy bohater wybiera nową rolę, usuwa ze swojej talii umiejętności karty umiejętności z numerami 1–3 powiązane z poprzednią rolą. Wszelkie karty ról z numerem 4 lub wyższym pozostają w jego talii.
- 74.5 Bohaterowie mogą wydawać zdobyte doświadczenie na zakup kart umiejętności danej roli. Robią to pomiędzy przygodami na ekranie obozowiska.
- 74.6 Zakupione karty umiejętności pozostają częścią talii umiejętności bohatera nawet wtedy, gdy wybierze nową rolę.
 - ▶ Dzięki temu bohater może mieć w swojej talii jednocześnie karty umiejętności różnych ról (z numerem 4 lub wyższym).
- 74.7 Gdy na koniec przygody bohater zdobywa doświadczenie, zawsze będzie przypisane do tego bohatera i roli, w jaką wcielił się podczas tej przygody.
 - ▶ Na zakup karty umiejętności danej roli bohater może wydawać punkty doświadczenia wyłącznie z puli doświadczenia danej roli.
 - ▶ Gdy gracz sprzedaje kartę umiejętności, zdobywa doświadczenie dla roli powiązanej z tą kartą umiejętności.

75 RUCH

To zagadnienie podzielono na 2 części opisujące osobno ruch bohaterów i wrogów.

75.1 RUCH BOHATERÓW

Bohater rusza się po mapie, przede wszystkim wykonując akcję podróży podczas swojej tury.

- 75.2 Aby się ruszyć, bohater przesuwą swoją figurkę z obecnie zajmowanego obszaru na sąsiedni obszar.

75.3 Jeśli bohater ruszy się na dowolny obszar niezbadanego kafelka, musi go eksplorować.

➤ Eksplorowanie kafelka nie jest opcjonalne. Dochodzi do niego natychmiast i nie uważa się go za akcję.

75.4 Jeśli bohater chce się ruszyć z obszaru, na którym jest 1 lub więcej przygotowanych grup wrogów, zanim to zrobi, musi sprowokować każdą z tych grup.

➤ Gdy bohater sprowokuje każdą z tych grup, może się ruszyć na sąsiedni obszar.

➤ Do tego rodzaju prowokacji dochodzi, gdy bohater rusza się za sprawą akcji podróży albo gdy efekt gry nakazuje albo pozwala mu się ruszyć.

75.5 Jeśli efekt gry nakazuje „umieścić” figurkę bohatera na mapie, z perspektywy zasad i efektów gry **nie jest** to traktowane jako ruszenie się.

➤ Jeśli bohater zostaje umieszczony na mapie i jest zabierany z innego obszaru, na którym znajdowała się 1 lub więcej grup wrogów, **nie zostaną** sprowokowane.

75.6 RUCH WROGÓW

Grupy wrogów ruszają się podczas swoich aktywacji. Zazwyczaj ruszają się w kierunku konkretnego bohatera, aby go zaatakować.

75.7 Za każdym razem, gdy grupa wrogów się rusza, jej figurki należy przesunąć z obecnie zajmowanego obszaru na sąsiedni obszar.

75.8 Gdy grupa wrogów się rusza, aplikacja podaje maksymalną liczbę ruchów, jakie grupa może wykonać, i podaje również cel, w kierunku którego się rusza.

75.9 Jeśli podczas swojej aktywacji grupa wrogów ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem strumienia, jej aktywacja natychmiast się kończy.

76 RUNDA

Runda gry składa się z poniższych 3 faz.

1. fazy akcji (strona 10),
2. fazy cienia (strona 11),
3. fazy przegrupowania (strona 11).

77 SĄSIADOWANIE

Krawędzie to szare albo czarne linie oddzielające obszary mapy. Jeśli krawędź pomiędzy 2 obszarami jest szara, te obszary ze sobą sąsiadują.

77.1 Jeśli 2 obszary ze sobą sąsiadują, bohaterowie i wrogowie mogą się pomiędzy nimi ruszać.

77.2 Elementy znajdujące się na tym samym obszarze lub na obszarach sąsiadujących uważa się za pobliskie.

77.3 Zauważenie szarych krawędzi na kafelkach, które mają również czarne krawędzie, może być trudne, dlatego na takich kafelkach szare krawędzie zostały również oznaczone wskazującymi na nie białymi strzałkami.

77.4 Ani bohaterowie, ani wrogowie nie mogą ruszać się przez czarne krawędzie. Dwa kafelki z czarnymi krawędziami uważa się za sąsiadujące, jeśli przynajmniej 1 szara krawędź styka się z szarą krawędzią drugiego kafelka.

➤ Gdy 2 szare krawędzie się stykają, z 2 stron będą na nie wskazywać białe strzałki (po 1 strzałce z każdej strony stykających się szarych krawędzi).

77.5 Jeśli krawędź pomiędzy 2 obszarami mapy potyczki zakrywa żeton strumienia, te 2 obszary ze sobą sąsiadują, a znajdujące się na nich elementy uważa się za pobliskie.

77.6 Jeśli krawędź pomiędzy 2 obszarami mapy potyczki zakrywa żeton ściany, te 2 obszary ze sobą nie sąsiadują, a elementy znajdujące się na tych obszarach nie są uważane za pobliskie.

➤ Bohaterowie i grupy wrogów nie mogą ruszać się przez krawędź zakrytą żetonem ściany.

➤ Jeśli żeton ściany sprawia, że obszary stykają się tylko narożnikami, te obszary ze sobą nie sąsiadują.

78 SERIA

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

79 SŁABOŚCI

Słabość to karta umiejętności, która nie wywołuje sama z siebie żadnego efektu gry. Ma za zadanie zaśmieszać talię umiejętności bohatera i utrudniać wykonywanie testów (nie zapewnia żadnych symboli).

79.1 Podczas przygotowania do gry każdy bohater umieszcza w swojej talii umiejętności 1 kartę z talii słabości.

79.2 Bohater może otrzymać dodatkowe karty słabości w trakcie przygody.

➤ Każda karta słabości jest dobierana z wierzchu talii słabości.

79.3 Pomiedzy przygodami każdy bohater usuwa ze swojej talii umiejętności wszystkie karty słabości.

79.4 Karta słabości może zostać przygotowana jak każda inna karta umiejętności, ale nie wywołuje wtedy żadnego efektu. Przygotowana słabość jest uważana za 1 z 4 przygotowanych kart bohatera.

80 SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe to skróty dla niektórych zdolności, które często pojawiają się na kartach.

80.1 Każde słowo kluczowe ma własne zasady, z którymi gracze mogą się zapoznać, sprawdzając odpowiednie hasło w glosariuszu. Występujące w grze słowa kluczowe to:

- | | |
|----------------|-----------------|
| ➤ zwiad X, | ➤ bieg X, |
| ➤ uderzenie X, | ➤ odpoczynek X, |
| ➤ obrona X, | ➤ ukrycie się. |

80.2 Jeśli karta dodaje innej karcie słowo kluczowe, a ta inna karta zawiera już to słowo kluczowe, pod uwagę brana będzie tylko ta wersja słowa kluczowego, która jest lepsza.

Przykład. Jeśli karta umiejętności ma słowo kluczowe „Uderzenie 2”, a w wyniku efektu gry otrzyma „Uderzenie 1”, traktuje się ją tak, jakby miała słowo kluczowe „Uderzenie 2”.

81 STÓŁ (TEREN)

Stół to rodzaj terenu, który może pojawić się na mapie potyczki.



81.1 Jeśli podczas fazy akcji bohater znajduje się na obszarze z żetonem stołu, może wykonać akcję oddziaływania na ten żeton.

81.2 Gdy bohater oddziałuje na stół, wykonuje test ducha (☞).

➤ Jeśli uzyska w teście przynajmniej 1 symbol sukcesu (※), test jest zdany, a bohater otrzymuje 1 żeton natchnienia i kartę atutu „Śmiałość”.

➤ Jeśli bohater nie uzyska przynajmniej 1 symbolu sukcesu (※), test jest niezdany i nic się nie dzieje.

81.3 Bohater może oddziaływać na stół nawet wtedy, gdy ma już atut „Śmiałość” lub osiągnął limit żetonów natchnienia.

➤ Bohater, który posiada już atut „Śmiałość”, nadal może otrzymywać żetony natchnienia.

➤ Bohater, który osiągnął już limit żetonów natchnienia, nadal może otrzymać atut „Śmiałość”.

81.4 Wykonanie akcji oddziaływania na żeton stołu nie prowokuje ataków, nawet jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co wrogowie.

82 STRACH

Zobacz „Obrażenia i strach” na stronie 14.

83 STREFA GRY

Każdy bohater ma własną strefę gry, na której umieszcza swoje elementy.

83.1 Na strefie gry bohatera zawsze znajduje się jego karta bohatera, wyposażone przedmioty i talia umiejętności, a także inne elementy, które w trakcie rozgrywki będą tu umieszczane albo stąd usuwane (np. karty obrażeń i strachu).

83.2 Gdy bohater przyjmuje karty obrażeń (☹) lub strachu (☹), gracz umieszcza je na swojej strefie gry.

83.3 Gdy gracz otrzymuje kartę atutu, umieszcza ją na swojej strefie gry.

84 STRUMIEŃ (TEREN)

Strumień to żeton terenu, który może być umieszczany na krawędziach mapy potyczki.



84.1 Dwa obszary po przeciwległych stronach żetonu strumienia uważa się za sąsiadujące.

84.2 Jeśli podczas fazy akcji bohater ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem strumienia, jego tura natychmiast się kończy.

➤ Bohater nie może już wykonać żadnych akcji ani rozpatrzyć efektów gry w tej turze.

84.3 Jeśli podczas fazy cienia wróg ruszy się przez krawędź zakrytą żetonem strumienia, jego aktywacja natychmiast się kończy.

➤ Jeśli wróg może zakończyć ruch w zasięgu swojego celu, ale żeby to zrobić, musi ruszyć się przez krawędź zakrytą żetonem strumienia, robi to. W takiej sytuacji zamiast przycisku „Zaatakuj” należy wcisnąć przycisk „Strumień”.

84.4 Bohater lub wróg może wykonać atak dystansowy na cel znajdujący się po drugiej stronie strumienia.

85 STRZASKANIE

Zobacz „Modyfikatory” na stronie 14.

86 SUKCESY

Symbole sukcesów (※) są widoczne w lewym górnym rogu niektórych kart umiejętności. Bohaterowie z nich korzystają, gdy wykonują testy.

86.1 Gdy podczas testu bohater odsłoni karty umiejętności ze swojej talii, oblicza, ile symboli sukcesów (※) uzyskał.

86.2 Sposób wykorzystania symboli sukcesów (※) zależy od rodzaju testu (zobacz „Testy” na stronie 23).

86.3 W trakcie testu bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia, aby za każdy wydany żeton zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart na 1 symbol sukcesu (※).

➤ Po zamianie symbolu przeznaczenia (♣) na symbol sukcesu (※) dany symbol przeznaczenia (♣) nie może być wykorzystany w żadnym innym celu i przestaje być uważany za symbol przeznaczenia (♣).

86.4 Gdy karta umiejętności jest przygotowana, znajdujące się na niej symbole sukcesów (※) nie wywołują żadnego efektu i należy je zignorować.

86.5 Uzyskane w teście symbole sukcesów (※) przekraczające liczbę wymaganych symboli sukcesów (※) nie wywołują żadnego efektu.

87 SZTANDARY WROGÓW

Sztandary wrogów pozwalają rozróżniać grupy zwykłych wrogów tego samego rodzaju i grupy elitarnych wrogów.

87.1 Gdy gracze umieszczają grupę elitarnych wrogów na mapie, na tym samym obszarze umieszczają również sztandar elitarnego wroga (na podstawie).

87.2 Gdy na mapie jest umieszczana grupa wrogów tego samego rodzaju co grupa wrogów, która znajduje się już na mapie, wraz z umieszczaną grupą umieszczany jest sztandar wroga (na podstawie).

87.3 Gdy na mapie jest umieszczany sztandar, powinien mieć taki sam kolor (elitarny lub zwykły) i symbol jak ten widoczny przy portrecie danej grupy wrogów w aplikacji. Aplikacja sama przypisuje wystawianym grupom symbole, gdy jest to konieczne.

➤ Kolor i symbol sztandaru, który należy umieścić na mapie, jest wyświetlany również nad oknem komunikatu, który nakazuje umieścić grupę wrogów.

- 87.4 Jeśli grupa wrogów ze sztandarem rusza się na nowy obszar, jej sztandar rusza się wraz z nią. Jeśli grupa wrogów zostanie usunięta z mapy, należy również usunąć jej sztandar.

88 ŚCIANA (TEREN)

Ściana to żeton terenu, który może być umieszczany na krawędziach mapy potyczki.



- 88.1 Dwa obszary po przeciwległych stronach żetonu ściany nie są uważane za sąsiadujące. Bohater ani wróg nie może ruszać się przez krawędź, na której znajduje się żeton ściany.

➤ Jeśli żeton ściany sprawia, że obszary stykają się tylko narożnikami, te obszary ze sobą nie sąsiadują.

- 88.2 Jeśli zdolność taka jak „Bystry wzrok” pozwala bohaterowi albo wrogowi wykonać atak dystansowy o zasięgu 2 lub większym, istnieje możliwość, że bohater lub wróg będą w stanie rozpatrzyć ten atak przeciwko celowi znajdującemu się po drugiej stronie żetonu ściany.

89 TESTY

W trakcie rozgrywki bohaterowie wykonują testy, aby oddziaływać na świat i atakować wrogów.

Test jest sprawdzianem jednego z atrybutów bohatera. Bohater może otrzymać polecenie wykonania testu konkretnego atrybutu, atrybutu z podanej listy albo dowolnie wybranego atrybutu.

Aby wykonać test, bohater rozpatruje kolejno poniższe etapy.

- 89.1 **Etap 1. Odslonięcie kart.** Bohater odsłania tyle kart ze swojej talii umiejętności, ile wynosi wartość testowanego atrybutu.

➤ Aby odsłonić kartę, bohater bierze kartę z wierzchu swojej talii umiejętności, odwraca ją i umieszcza na swojej strefie gry.

➤ Efekt gry może zmusić bohatera do odsłonięcia większej lub mniejszej liczby kart, niż wynikałoby to z atrybutu wydrukowanego na karcie bohatera.

➤ Podczas wykonywania testu bohater zawsze odsłania minimum 1 kartę, nawet jeśli efekty gry zmniejsza liczbę odsłanianych kart poniżej 1.

➤ Jeśli kilka efektów gry wpływa na liczbę odsłanianych kart umiejętności, przed odsłonięciem kart uwzględnia się je wszystkie.

❖ Efekt gry może zwiększyć albo zmniejszyć atrybut bohatera. To z kolei może zmusić bohatera do odsłonięcia większej albo mniejszej liczby kart, niż wynikałoby to z atrybutu wydrukowanego na karcie bohatera.

❖ Efekt gry może bezpośrednio zwiększyć albo zmniejszyć liczbę odsłanianych podczas testu kart umiejętności.

➤ Tekst odsłoniętych kart należy zignorować. Podczas testu liczą się tylko symbole sukcesów (※) i przeznaczenia (♣) widniejące w lewym górnym rogu karty.

- 89.2 **Etap 2. Zamiana przeznaczenia.** Bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia, aby za każdy wydany żeton zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart na 1 symbol sukcesu (※).

➤ Podczas tego etapu rozpatruje się wszystkie zdolności, które bohater może rozpatrzyć podczas wykonywania testu.

➤ Podczas testu bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia.

➤ Po zamianie symbolu przeznaczenia (♣) na symbol sukcesu (※) dany symbol przeznaczenia (♣) nie może być wykorzystany w żadnym innym celu i przestaje być uważany za symbol przeznaczenia (♣).

- 89.3 **Etap 3. Ustalenie wyniku.** Bohater sumuje wszystkie uzyskane symbole sukcesów (※) i przydziela je zgodnie z poleceniami testu w następujący sposób.

➤ Jeśli wskazanemu atrybutowi towarzyszy cyfra (np. „Wykonaj test (※); 2”), test jest zdany, jeśli bohater uzyskał co najmniej tyle symboli sukcesów (※), ile wskazuje cyfra. W przeciwnym razie test jest niezdany.

❖ Niektóre testy wymagają, aby gracz wcisnął na ekranie aplikacji przycisk „Zdany” albo „Niezdany”, a czasem zawierają również pewne polecenia zależne od wyniku testu.

➤ Jeśli test wymaga od gracza wprowadzenia do aplikacji liczby uzyskanych symboli sukcesów (※), gracz używa przycisków „+” i „-”, aby zwiększać albo zmniejszać liczbę sukcesów, dopóki nie wprowadzi uzyskanej wartości (※).

❖ Wiele z testów pozwala kumulować wyniki i wymaga od bohatera wielokrotnego wykonania tego samego testu. Test kumulujący wyniki sumuje liczbę przydzielonych symboli sukcesów (※) uzyskanych podczas kilku testów.

➤ Jeśli bohater wykonuje test niwelowania obrażeń (☹) lub strachu (☹), przyjmuje o 1 kartę obrażeń lub strachu mniej za każdy uzyskany symbol sukcesu (※) (zobacz „Obrażenia i strach” na stronie 14).

➤ Jeśli bohater wykonuje test ataku przeciwko grupie wrogów, wydaje każdy uzyskany symbol sukcesu (※), aby ze swoich przedmiotów rozpatrzyć zdolności dodające tej grupie trafienia lub modyfikatory (zobacz „Ataki” na stronie 7).

❖ Nawet jeśli atak nie doda wrogom trafień ani modyfikatorów, gracz nadal musi wcisnąć przycisk „Przydziel” ze względu na możliwy kontratak.

- 89.4 Gdy bohater ustali efekt wykonanego testu, odrzuca odsłonięte w jego trakcie karty umiejętności.

- 89.5 Jeśli treść zdolności używa wyrażenia „gdy wykonasz test”, bohater rozpatrując zdolność może rozpatrzyć taką zdolność po zakończeniu etapu ustalania wyniku.

90 TRAFIANIE WROGÓW

Zobacz „Przydzielanie wrogom trafień” na stronie 19.

91 TRYB SOLO

Jeśli w grze bierze udział tylko 1 gracz, kontroluje od 2 do 4 bohaterów. Żadne inne zasady nie ulegają zmianie.

- 91.1 Każdy kontrolowany przez gracza bohater ma odrębną strefę gry. Bohaterowie nie dzielą się przedmiotami, żetonami, taliami kart umiejętności itd.
- 91.2 Podczas fazy akcji gracz musi całkowicie rozpatrzyć turę 1 bohatera, zanim będzie mógł rozpatrzyć turę innego bohatera.

92 UDERZENIE X (SŁOWO KLUCZOWE)

Uderzenie to słowo kluczowe pozwalające bohaterowi dodać wrogowi trafienia podczas ataku.

- 92.1 Gdy bohater wykonuje test ataku, może odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Uderzenie X”, aby dodać grupie wrogów będącej celem tego ataku X trafień.
- 92.2 Bohater może odrzucić kartę, aby skorzystać ze słowa kluczowego „Uderzenie” tylko wtedy, gdy ta karta jest przygotowana.

93 UKRYCIE SIĘ (SŁOWO KLUCZOWE)

Ukrycie się to słowo kluczowe pozwalające bohaterowi otrzymać kartę atutu „Ukrycie”.

- 93.1 Po tym, jak bohater wykona dowolny test, może odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie się”, aby otrzymać kartę atutu „Ukrycie”.
- 93.2 Bohater może odrzucić kartę, aby skorzystać ze słowa kluczowego „Ukrycie się” tylko wtedy, gdy ta karta jest przygotowana.
- 93.3 Bohater nie może wykorzystać słowa kluczowego „Ukrycie się”, jeśli ma już atut „Ukrycie”.

94 ULEPSZANIE PRZEDMIOTÓW

Zobacz „Wiedza tajemna” na stronie 24.

95 WIEDZA TAJEMNA

Wiedza tajemna (🔮) symbolizuje informacje i wiedzę zdobyte przez bohaterów w trakcie kampanii.

- 95.1 Aplikacja zawsze informuje graczy, gdy zdobyli wiedzę tajemną – może do tego dojść w trakcie przygody lub na jej koniec.
- 95.2 Wiedza tajemna jest wspólna dla całej drużyny. Aplikacja automatycznie odnotowuje jej wartość.
 - ▶ Pomiędzy przygodami wartość zgromadzonej wiedzy tajemnej jest widoczna w lewym dolnym rogu ekranu obozowiska.
 - ▶ Podczas przygody wartość zgromadzonej wiedzy tajemnej jest widoczna w menu drużyny.
- 95.3 Drużyna nigdy nie może stracić wiedzy tajemnej – może ją tylko zdobywać. Bohater nie wydaje wiedzy tajemnej, gdy ulepsza przedmiot.

- 95.4 Wraz ze wzrostem wartości zgromadzonej wiedzy tajemnej gracze otrzymają dostęp do nowych ulepszeń przedmiotów.

- ▶ Każda karta przedmiotu ma w prawym dolnym rogu pewną wartość. Ta wartość wskazuje, ile wiedzy tajemnej drużyna musi zgromadzić, zanim kolejne ulepszenie tego przedmiotu stanie się dostępne.
- ▶ Bohater może ulepszyć swój przedmiot wyłącznie pomiędzy przygodami na ekranie obozowiska.

95.5 ULEPSZANIE PRZEDMIOTÓW

Pomiędzy przygodami bohaterowie mogą ulepszać swoje przedmioty na ekranie obozowiska.

- 95.6 Jeśli dany przedmiot może być ulepszony, zostanie podświetlony w menu przedmiotów. Jeśli gracz wybierze podświetlony przedmiot z menu, aplikacja pokaże listę dostępnych dla niego ulepszeń.
- 95.7 Aby ulepszyć przedmiot, bohater zaznacza podświetlony przedmiot w menu przedmiotów, a następnie wybiera jedno z dostępnych dla niego ulepszeń. Następnie bohater odrzuca kartę przedmiotu, który został ulepszony, i zastępuje ją ulepszoną wersją odpowiadającą tej, która została wybrana w aplikacji.
 - ▶ Odrzucona karta wraca do puli ogólnej i nie znajduje się już w ekwipunku bohatera.
 - ▶ Po tym, jak gracz potwierdzi ulepszenie, aplikacja automatycznie usunie ulepszany przedmiot z ekwipunku i zastąpi go ulepszoną wersją.
- 95.8 Pomiędzy przygodami na ekranie obozowiska bohater może ulepszyć dowolną liczbę przedmiotów.

96 WYCZERPANY WRÓG

Każda grupa wrogów jest albo przygotowana, albo wyczerpana.

- 96.1 Przygotowany wróg może być aktywowany podczas fazy cienia, może też kontratakować.
- 96.2 Gdy wróg zostaje wyczerpany, jego portret w aplikacji zostaje przyciemniony, aby zaznaczyć ten stan.
- 96.3 Wyczerpany wróg nie może być aktywowany podczas fazy cienia.
- 96.4 Wyczerpany wróg nie może zostać sprowokowany.
- 96.5 Wyczerpany wróg nie może kontratakować, chyba że jest wrogiem elitarnym.
- 96.6 Aplikacja automatycznie przygotowuje i wyczerpuje wrogów. Na koniec fazy cienia wszyscy wrogowie zostają przygotowani.

97 WYDAWANIE

W trakcie rozgrywki bohaterowie mogą wydawać różne żetony i waluty, aby kupować karty i rozpatrywać efekty gry.

- 97.1 W trakcie testu bohater może wydać dowolną liczbę żetonów natchnienia, aby za każdy wydany żeton zamienić 1 symbol przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart na 1 symbol sukcesu (※).

➤ Gdy bohater wydaje żeton natchnienia, zabiera go ze swojej karty bohatera i umieszcza w puli ogólnej.

97.2 Pomiędzy przygodami bohater może wydawać doświadczenie, aby kupować nowe karty umiejętności.

➤ Gdy bohater wydaje doświadczenie, aplikacja automatycznie odejmuje wydane punkty.

97.3 Gdy bohater wykonuje test ataku, może wydać uzyskane symbole sukcesów (*), aby rozpatrzyć zdolności z wykorzystywanych podczas tego testu kart przedmiotów.

➤ Gdy bohater wyda symbol sukcesu (*), nie może go wydać ponownie podczas danego testu. Ważne, aby bohater pamiętał, które symbole sukcesów (*) wydał.

97.4 Niektóre efekty gry pozwalają bohaterom wydawać podczas testów symbole przeznaczenia (♣) z odsłoniętych kart w unikalny dla nich sposób.

➤ Gdy bohater wyda symbol przeznaczenia (♣), nie może go wydać ponownie podczas danego testu. Ważne, aby bohater pamiętał, które symbole przeznaczenia (♣) wydał.

98 WYGRANIE PRZYGODY LUB KAMPANII

Zobacz „Koniec przygody albo kampanii” na stronie 12.

99 WYPOSAŻANIE SIĘ W PRZEDMIOTY

Przed rozpoczęciem kampanii każdy bohater wybiera swoje początkowe przedmioty i wyposaża się w nie. Bohaterowie będą wyposażeni w te przedmioty – lub ulepszone wersje tych przedmiotów – przez całą kampanię.

99.1 Na początku przygody bohater może mieć 1 kartę pancerza (🛡), 2 karty przedmiotów 🖐 albo 1 🖐🖐 (innymi słowy, maksymalnie 2 symbole dłoni) i 1 przedmiot pomocniczy (🛠).

99.2 Bohater może być wyposażony w kilka przedmiotów pomocniczych, jeśli otrzyma takie przedmioty w trakcie przygody.

99.3 Podczas przygody bohater może korzystać tylko z kart przedmiotów, w które jest wyposażony.

99.4 W menu przedmiotów w aplikacji można sprawdzić, w które przedmioty powinien być wyposażony dany bohater.

99.5 Na początku każdej przygody każdy bohater może wyposażać się w maksymalnie 1 przedmiot pomocniczy z ekwipunku drużyny.

100 ZADANIA

Każda przygoda stawia przed bohaterami szereg zadań.

100.1 W aplikacji obecne zadanie bohaterów można znaleźć tuż pod paskiem zagrożenia.

100.2 Gdy bohaterowie wypełnią swoje obecne zadanie aplikacja automatycznie przedstawi im nowe.

100.3 Jeśli bohaterowie wypełnią wszystkie zadania, przygoda kończy się wygraną bohaterów. Aplikacja wyświetli wtedy ekran obozowiska, gdzie będą mogli przygotować się do następnej przygody kampanii.

101 ZAPISYWANIE I WZNAWIANIE STANU GRY

Zaczynając kampanię, bohaterowie muszą wybrać pole zapisu stanu gry. Aplikacja zapewnia graczom wiele pól zapisu stanu gry, dzięki czemu mogą prowadzić kilka kampanii jednocześnie.

101.1 Podczas przygody aplikacja automatycznie zapisuje stan gry na koniec każdej rundy.

➤ Podczas przygody gracze mogą zapisać stan gry ręcznie. Aby to zrobić, przechodzą do menu opcji, wciskając przycisk zębatki w prawym górnym rogu ekranu.

➤ Pomiędzy przygodami gracze mogą zapisać stan gry, wciskając przycisk „Zapisz i wyjdź” na ekranie obozowiska.

101.2 Gracze mogą wyjść z gry w dowolnym momencie przygody lub pomiędzy przygodami.

➤ Aplikacja nie odnotowuje pozycji wrogów i bohaterów na mapie ani stanu stref gry i talii umiejętności bohaterów. Jeśli gracze przerywają przygodę, muszą sami zadbać o zachowanie tych informacji albo pozostawić grę rozłożoną do następnego spotkania.

101.3 Aby kontynuować kampanię, gracze wciskają przycisk „Wczytaj grę” z głównego ekranu aplikacji. Następnie wybierają pole zapisu stanu gry, którą chcą kontynuować.

101.4 Gdy gracze wznowiają kampanię, aplikacja wczyta stan gry z momentu, w którym został zapisany.

102 ZAPOBIEGANIE OBRAŻENIOM I STRACHOWI

Zobacz „Obrażenia i strach” na stronie 14.

103 ZAROŚLA (TEREN)

Zarośla to rodzaj terenu, który może się pojawić na mapie potyczki.



103.1 Jeśli podczas fazy akcji bohater zakończy turę na obszarze z żetonem zarośli, może wykonać test sprytu (🎲).

➤ Jeśli uzyska w teście co najmniej 2 symbole sukcesów (*), test jest zdany, a bohater otrzymuje atut „Ukrycie”.

➤ Jeśli bohater uzyska mniej niż 2 symbole sukcesów (*), test jest niezdany i nic się nie dzieje.

➤ Wykonanie tego testu nie jest akcją.

103.2 Jeśli na danym obszarze znajduje się kilka żetonów zarośli, bohater może wykonać po 1 teście sprytu (🎲) za każdy z tych żetonów.

104 ZASIĘG

Zasięg odnosi się do odległości pomiędzy bohaterem i wrogiem, gdy któryś z nich rozpatruje atak.

104.1 Bohater może rozpatrzyć atak jedynie przeciwko grupie wrogów, która znajduje się w zasięgu, wróg może rozpatrzyć atak jedynie przeciwko bohaterowi, który znajduje się w zasięgu.

104.2 Bohater i grupa wrogów mają się wzajemnie w zasięgu, jeśli znajdują się na tym samym obszarze.

104.3 Atak dystansowy to atak, którego zasięg jest większy.

- Podczas przygody na mapie podróży bohater i grupa wrogów znajdują się wzajemnie w zasięgu, jeśli znajdują się na tym samym obszarze albo na sąsiadujących obszarach.

104.4 Możliwość wykonywania ataków dystansowych sprawdza się w inny sposób dla bohaterów i grup wrogów.

- Jeśli grupa wrogów może rozpatrzyć atak dystansowy, na jej portrecie znajduje się symbol ataku dystansowego (♠).
- Jeśli przedmiot pozwala bohaterowi rozpatrzyć atak dystansowy, w prawym górnym rogu jego karty znajduje się symbol ataku dystansowego (♠).

105 ZDOLNOŚCI

Na większości kart znajdują się zdolności, z których bohaterowie mogą korzystać w różnych momentach rozgrywki.

105.1 Każda zdolność opisuje moment, w którym można z niej skorzystać, i sposób rozpatrzenia jej efektu.

- Bohater może rozpatrzyć zdolność z karty umiejętności tylko wtedy, gdy ta karta jest przygotowana.
- Jeśli karta umiejętności nie jest przygotowana, jej zdolność należy zignorować. Karty odsłaniane podczas testów nie są kartami przygotowanymi.

105.2 Niektóre zdolności zostały przedstawione za pomocą słów kluczowych, czyli skróconego zapisu zdolności, które pojawiają się na kartach bardzo często.

- Każde słowo kluczowe ma własne zasady, z którymi gracze mogą się zapoznać, sprawdzając odpowiednie hasło w glosariuszu.

105.3 KOSZT

Wiele zdolności ma koszt, który bohater musi rozpatrzyć, zanim wykorzysta daną zdolność.

105.4 Bohater nie może rozpatrzyć zdolności, jeśli nie jest w stanie rozpatrzyć jej kosztu

105.5 Koszt może wiązać się z wydawaniem symboli sukcesów (*), wydawaniem żetonów natchnienia, odrzucaniem kart i zużywaniem przedmiotów pomocniczych.

105.6 Jeśli kilka zdolności ma ten sam koszt, bohater nie może rozpatrzyć go jednorazowo, aby rozpatrzyć kilka takich zdolności jednocześnie. Jednokrotne rozpatrzenie kosztu pozwala rozpatrzyć tylko 1 zdolność.

Przykład. Jeśli na karcie umiejętności znajdują się 2 zdolności wymagające odrzucenia karty – 1 zdolność tekstowa i 1 słowo kluczowe – bohater nie może odrzucić karty i rozpatrzyć obu tych zdolności.

105.7 Zdolność wymagająca odrzucenia karty nie może zostać rozpatrzona, jeśli ta karta zostanie odrzucona w wyniku działania innego efektu gry.

105.8 Jeśli zdolność nakazuje bohaterowi usunąć kartę z przygody, bohater odkłada kartę na bok i nie będzie mógł już z niej skorzystać podczas danej przygody.

105.9 CZAS ROZPATRZENIA

Czas rozpatrzenia zdolności określa, w którym momencie bohater może ją rozpatrzyć.

105.10 Jeśli czas rozpatrzenia zdolności przybiera formę „gdy wykonasz”, efekt zdolności rozpatruje się natychmiast po danym wydarzeniu.

105.11 Jeśli czas rozpatrzenia zdolności przybiera formę „zanim wykonasz”, efekt zdolności rozpatruje się natychmiast przed danym wydarzeniem.

105.12 Jeśli czas rozpatrzenia zdolności przybiera formę „gdy wykonujesz”, efekt zdolności rozpatruje się w tym samym momencie co dane wydarzenie.

105.13 Efekty, które zachodzą w trakcie danego wydarzenia, mają pierwszeństwo nad efektami, które zachodzą po danym wydarzeniu.

105.14 Jeśli kilka zdolności trzeba rozpatrzyć w tym samym momencie, to drużyna ustala kolejność ich rozpatrywania.

105.15 Jeśli zdolność używa słowa „następnie”, bohater musi rozpatrzyć efekt przed słowem „następnie”, a potem efekt po słowie „następnie”.

106 ZWIAD X (SŁOWO KLUCZOWE)

Zwiad to słowo kluczowe pozwalające bohaterom przygotować karty i zmienić kolejność kart w talii umiejętności.

106.1 Gdy efekt gry nakazuje bohaterowi wykonać „Zwiad X”, odsłania X kart z wierzchu swojej talii. Bohater może przygotować jedną z tych kart. Następnie odkłada pozostałe odsłonięte karty na wierzch lub spód swojej talii umiejętności.

- Bohater może odłożyć wszystkie karty na wierzch talii albo wszystkie karty na spód talii, albo też podzielić je pomiędzy wierzchem i spodem.

- Jeśli bohater odkłada na wierzch lub spód talii kilka kart, wybiera kolejność, w jakiej je odłoży.

107 ŻETON

Żeton to termin używany zarówno dla kartonowych elementów umieszczanych na mapie i kartach bohaterów, jak i dla ich cyfrowych odpowiedników w aplikacji.

107.1 Każdy żeton widoczny na ekranie aplikacji ma swój fizyczny odpowiednik na mapie.

- Jeśli w aplikacji pojawia się żeton eksploracji, przeszukiwania, postaci, zagrożenia, terenu lub ciemności, na mapie gry należy umieścić odpowiadający mu fizyczny żeton tego samego rodzaju.

107.2 Jeśli zasada lub efekt gry nakazuje graczowi wybrać żeton na ekranie aplikacji, gracz powinien kliknąć obrazek przedstawiający dany żeton.

108 ŻETON ZUŻYCIA

Żeton zużycia umieszcza się na kartach przedmiotów pomocniczych, aby zaznaczyć, ile razy bohater może zużyć dany przedmiot, aby rozpatrzyć jego efekt.



- 108.1 Gdy bohater wyposaży się w przedmiot pomocniczy, umieszcza na nim tyle żetonów zużycia, ile wskazuje cyfra obok symbolu zużycia w lewym dolnym rogu karty.
- 108.2 Jeśli efekt gry nakazuje bohaterowi zużyć przedmiot pomocniczy, gracz usuwa z karty danego przedmiotu 1 żeton zużycia.
 - ▶ Gdy na przedmiocie pomocniczym nie ma już żetonów zużycia, nie można z niego korzystać. Bohater zakrywa kartę tego przedmiotu, aby pamiętać, że został całkowicie zużyty.
 - ✖ Jeśli dany przedmiot pomocniczy jest zakryty, bohater nie może rozpatrzyć jego zdolności – zarówno tych nie wymagających zużycia, jak również zdolności pasywnych.
- 108.3 Jeśli efekt gry pozwala bohaterowi umieścić żeton zużycia na przedmiocie pomocniczym, może go umieścić nawet na zakrytej karcie takiego przedmiotu. W takiej sytuacji kartę należy odkryć. Od tego momentu bohater może rozpatrywać zdolności tego przedmiotu pomocniczego.

109 ŻETONY POSTACI

W trakcie gry na mapie mogą się pojawić żetony postaci. Taki żeton przedstawia postać, z którą bohaterowie mogą wejść w interakcję.



- 109.1 Gracze mogą uzyskać więcej informacji o danym żetonie postaci, wybierając go na ekranie aplikacji.
- 109.2 Jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co żeton postaci, może wejść z nim w interakcję, wykonując akcję oddziaływania (zobacz „Akcja oddziaływania” na stronie 6).
- 109.3 Każdy z graczy może w dowolnym momencie sprawdzić w aplikacji dowolny żeton postaci, jednak tylko bohater wykonujący akcję oddziaływania może wcisnąć przycisk z symbolem oddziaływania (→).

110 ŻETONY PRZESZUKIWANIA

Żeton przeszukiwania to rodzaj żetonu, który może się pojawić na mapie. Oznacza konkretne miejsce lub rejon obszaru, na który bohaterowie mogą oddziaływać.



- 110.1 Gracze mogą uzyskać więcej informacji o danym żetonie przeszukiwania, wybierając go na ekranie aplikacji.
- 110.2 Jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co żeton przeszukiwania, może wejść z nim w interakcję, wykonując akcję oddziaływania (zobacz „Akcja oddziaływania” na stronie 6).
- 110.3 Każdy z graczy może w dowolnym momencie sprawdzić w aplikacji dowolny żeton przeszukiwania, jednak tylko bohater wykonujący akcję oddziaływania może wcisnąć przycisk z symbolem oddziaływania (→).

111 ŻETONY ZAGROŻENIA

Żeton zagrożenia to rodzaj żetonu, który może się pojawić na mapie. Oznacza niebezpieczeństwo znajdujące się na danym obszarze, na które bohaterowie mogą oddziaływać.



- 111.1 Gracze mogą uzyskać więcej informacji o danym żetonie zagrożenia, wybierając go na ekranie aplikacji.
- 111.2 Jeśli bohater znajduje się na tym samym obszarze co żeton zagrożenia, może wejść z nim w interakcję, wykonując akcję oddziaływania (zobacz „Akcja oddziaływania” na stronie 6).
- 111.3 Każdy z graczy może w dowolnym momencie sprawdzić w aplikacji dowolny żeton zagrożenia, jednak tylko bohater wykonujący akcję oddziaływania może wcisnąć przycisk z symbolem oddziaływania (→).
- 111.4 Podczas etapu zagrożenia fazy cienia poziom zagrożenia wzrasta o 1 za każdy znajdujący się na mapie żeton zagrożenia.

OPISY EKRANÓW APLIKACJI

INTERFEJS GRY

Podczas rozgrywki gracze będą obsługiwać aplikację głównie za pomocą poniższego interfejsu.



1. **Mapa.** Większość ekranu zajmuje mapa. Wraz z postępami graczy na środku ekranu będzie pojawiać się coraz więcej kafelków mapy i znajdujących się na nich żetonów. Na mapie widoczne są tylko te żetony, na które bohaterowie mogą oddziaływać przez aplikację.
2. **Pasek zagrożenia.** Pasek zagrożenia pokazuje osiągnięty przez graczy poziom zagrożenia i kolejny próg, którego osiągnięcie skończy się złowieszczym zdarzeniem.
3. **Przycisk menu ustawień.** Gracz może wcisnąć ten przycisk, aby otworzyć menu ustawień.
4. **Przycisk klepsydry.** Gdy wszyscy bohaterowie rozegrali już swoje tury, jeden z graczy wciska ten przycisk na koniec fazy akcji aby przejść do fazy cienia.
5. **Pasek wrogów.** Na tym pasku widnieją portrety wszystkich grup wrogów znajdujących się na planszy.
6. **Portret wroga.** Portret każdej grupy wrogów przedstawia rodzaj figurek używanych w danej grupie, symbol ataku dystansowego (☞) – o ile dany wróg może wykonywać takie ataki – i symbol sztandaru służący do identyfikacji żetonu sztandaru danego wroga na planszy – o ile takowy posiada. Portrety grup wrogów elitarnych mają kolczastą obwódkę. Portrety wyczerpanych grup wrogów są przyciemnione.
7. **Przycisk prowokowania.** Gdy bohater musi sprowokować grupę wrogów, gracz wciska przycisk prowokacji, a następnie wybiera portret grupy, którą prowokuje.
8. **Przycisk drużyny.** Gracz może wcisnąć ten przycisk, aby otworzyć menu drużyny. W tym menu bohaterowie mogą wykonywać testy ostatniej szansy, przeglądać swoje przedmioty i czytać kronikę.

INTERFEJS MENU WROGA

Wybór portretu grupy wrogów otwiera menu wroga tej grupy. Podczas rozgrywki gracze korzystają z tego menu, gdy atakują wrogów.



1. **Opis wybranego wroga.** W tym polu znajduje się nazwa wybranej grupy wrogów. Jeśli grupa jest elitarna, znajduje się tu również lista jej premii. Gracz może zaznaczyć te premie, aby zapoznać się z opisem ich efektów.
2. **Przyciski modyfikatorów.** Gracze wciskają przyciski modyfikatorów, aby dodać modyfikatory do swoich ataków.
3. **Licznik trafień.** Gracze wciskają przyciski „+” i „-”, aby dodawać i odejmować wrogowi trafienia.
4. **Przycisk „Przydziel”.** Gracz musi wcisnąć ten przycisk po wprowadzeniu trafień i modyfikatorów, aby przydzielić je wybranej grupie wrogów.
5. **Pasek wrogów.** Na tym pasku widnieją portrety wszystkich grup wrogów znajdujących się na planszy.
6. **Wybrany portret.** Portret obecnie wybranej grupy wrogów będzie podświetlony na czerwono.
7. **Paski życia.** W tym miejscu widoczne są punkty życia wrogich figurek (czerwone pola), a także pancerz (szare pola) i czarna magia (fioletowe pola) – o ile dany wróg ma pancerz lub czarną magię.

INDEKS

Ten indeks odsyła do numerów akapitów zamiast stron. Numer znajdujący się za hasłem odpowiada numerowi akapitu w glosariuszu. Informacje na poszukiwany temat można znaleźć w akapicie, do którego odsyła dany numer lub w jednym z podpunktów tego akapitu.

A

- Akcja oddziaływania 1.0
 - na obszarze z wrogiem 1.3
 - rozpatrywanie 1.1
 - teren
 - beczki 8.1
 - posąg 59.1, 59.2
 - stół 81.1, 81.2
 - żetony postaci 109.2
 - żetony przeszukiwania 110.2
 - żetony zagrożenia 111.2
- Akcja podróży 2.0
- Akcje 3.0
 - „jako akcję” 3.3
 - atak 6.1
 - identyczne zdolności 3.4
 - oddziaływanie 1.0
 - podróż 2.0
 - podsumowanie akcji 3.1
 - ta sama akcja 22.1
 - właściwa dla konkretnej przygody 3.2
- Aktywacja wroga 4.0
 - aktywowany 54.7
 - brak celu 4.6
 - faza cienia 23.1
 - kilka dróg 4.2
 - najbliższy bohater 4.5
 - polecenia „ruchu” 4.2
 - w kierunku celu 4.3
- Aplikacja 5.0
 - akcja oddziaływania 1.2
 - cele 100.1
 - ciemność 12.3
 - panel zarządzania kolekcją 5.2
 - pasek wrogów 54.0
 - zapisywanie i wznawianie stanu gry 101.0
- Atak dystansowy 104.3
 - strumienie 84.4
 - ściany 88.2
- Ataki 6.0
 - atak dystansowy 104.3
 - ataki bohaterów 69.4, 69.5, 6.1
 - brak trafień lub modyfikatorów 6.4
 - korzystanie z kilku przedmiotów 6.2
 - przydzielanie trafień 69.4, 69.5
 - rozpatrywanie 6.2–6.5
 - wybierz cel 6.3
 - wybierz przedmiot i atrybut 6.2
 - wykonaj test ataku 6.4
 - ataki wrogów 6.6
 - efekty tekstowe 6.9
 - obrażenia i strach 6.8
 - kontratak 34.0
- Atrybuty 7.0
- Atut 27.0
 - efekty otrzymywania atutów 27.1
 - kilka kopii 27.3
 - odrzuć 47.3
 - umieszczanie 27.2
- B
- Beczki 8.0
 - oddziaływanie na 8.1
 - provokowanie 8.2
 - rozpatrywanie testu 8.3
- Bieg X 9.0
 - efekt 9.1
 - między ruchami 9.2
- Bohater 10.0

- akcje 22.1
- ataki 6.1
 - brak trafień lub modyfikatorów 6.4
 - kontratak 34.0
 - korzystanie z kilku przedmiotów 6.2
 - przydzielanie trafień 69.4, 69.5
 - rozpatrywanie 6.2–6.5
 - wybierz przedmiot i atrybut 6.2
 - wykonaj test ataku 6.4
- atrybuty 7.0
- limit obrażeń 44.2
- limit strachu 44.2
- obrażenia i strach 44.0
- pancerz 52.6
- pokonany 57.1–57.3
- ruch 75.1
 - dół 17.2
 - efekty „umieszczania” 75.5
 - eksploracja 19.3
 - podróż 2.1
 - provokowanie wrogów 75.4
 - rozpatrywanie 75.2
 - strumienie 84.2
- tury 22.1
- w ciemności 12.4
- zdolności bohaterów 28.3

C

- Cechy 11.0
- Cele 100.0
 - odnotowywanie 100.1, 100.2
 - osiąganie 100.3
- Ciemność 12.0
 - aplikacja 12.3
 - bohater 12.4
 - faza cienia 23.2
 - symbole 12.1
 - żetony 12.2
- Czas rozpatrzenia 105.9
 - „gdy wykonujesz” vs. „gdy wykonałeś” 105.13
 - efekty „gdy wykonujesz” 105.12
 - efekty „następnie” 105.15
 - efekty „po tym jak” 105.10
 - efekty „zanim” 105.11
 - w tym samym czasie 105.14
- Czarna magia 13.0
 - odzyskiwanie 13.3
 - porażenie 13.4
 - przydzielanie trafień 13.2

D

- Dobicie 41.6
- Dodawanie 15.0
- Doświadczenie 16.0
 - karty umiejętności 32.4
 - odnotowywanie 16.1
 - otrzymywanie 16.2
 - wydawanie 16.6
- Dół 17.0
 - efekt 17.1
 - efekty „umieszczania” 17.3
- Drużyna 18.0

E

- Ekran obozowiska
 - kupowanie umiejętności 16.3
 - sprzedawanie umiejętności 16.3
 - ulepszanie przedmiotów 95.5
- Eksploracja 19.0
 - mapa potyczki 39.1
- niebadany kafelek 19.2
- podczas ruchu 19.5
- rozpatrywanie 19.4
- Ekwipunek 20.0
 - karty przedmiotów 20.1
 - karty umiejętności 16.5
 - przedmioty pomocnicze 65.4
- Elitarny wróg 21.0
 - kontratak 34.5, 34.6
 - premie 21.1
 - sztandar 21.4
 - wygląd 21.3, 21.4

F

- Faza akcji 22.0
 - tury bohaterów 22.1
 - zakończenie 22.6
- Faza cienia 23.0
 - aktywacja wroga 23.1
 - ciemność 23.2
 - przygotowani wrogowie 96.6
 - rozpatrywanie 23.1–23.3
 - zagrożenie 23.3
- Faza przegrupowania 24.0
 - odświeżenie 24.1
 - rozpatrywanie 24.1, 24.2
 - zwiad 24.2

G

- Glaz 25.0
- Gra solo 91.0
- Grupa wrogów 26.0
 - opis 26.0, 26.1

K

- Kampania 70.1
- Karty
 - atut 27.0
 - karty bohaterów 28.0
 - karty umiejętności
 - słabości 79.0
 - tytuły 31.0
 - obrażenia 44.3
 - przedmiot 29.1
 - strach 44.3
- Karty bohaterów 28.0
 - limit natchnienia 42.2
 - limity obrażeń i strachu 28.2
 - wartości atrybutów 28.1
 - zdolności bohaterów 28.3
- Karty przedmiotów 29.0
 - atak dystansowy 104.4
 - atrybuty 7.3
 - pancerz 52.6
 - opis 29.1
 - poziom 29.6
 - przedmioty pomocnicze 65.0
 - rodzaj 29.3
 - ulepszanie 29.5–29.8
 - wartość wiedzy tajemnej 95.4
- Karty terenu 30.0
 - przygotowanie do gry 30.2
- Karty tytułów 31.0
 - efekty „usuwania” 31.4
 - otrzymywanie 31.1, 31.2
 - Karty umiejętności 32.0
 - brak kart w talii 48.1
 - doświadczenie 32.4
 - ekwipunek 16.5
 - skład talii 32.1
 - modyfikowanie talii 74.4–74.6
 - odrzuć 47.2
 - odświeżenie 48.0

- przygotowanie 72.0
 - limit 72.4
 - rola 74.2
 - słabości 79.0
 - symbole sukcesów 86.0
 - tytuły 31.0
 - wydawanie 16.7
 - zakup 16.6
- Klepsydra (przycisk) 22.6
- Kontratak 34.0
 - elitami wrogowie 34.5, 34.6
 - ogłoszenie 34.6
 - nieataki 34.3
 - wyczerpany wróg 34.4
 - zasięg wroga 34.2
- Koszt 105.3
 - jeden koszt na zdolność 105.6
 - opis 105.5
- Kronika 35.0
- Kupowanie kart umiejętności 16.3

M

- Mapa gry 37.0
 - mapa podróży 38.0
 - mapa potyczki 39.0
- Mapa podróży 38.0
 - zamglenie 38.2
- Mapa potyczki 39.0
 - eksploracja 39.1
 - strzelanie za ściany 39.3
- Menu wroga 26.2, 26.3
 - okno ataku 26.4
- Mgła 40.0
 - efekt 40.1, 40.2
- Modyfikatory 41.0
 - kilka różnych naraz 41.2
 - lista 41.6
 - wielokrotność 41.5

N

- Natchnienie 42.0
 - limit 42.2
 - otrzymywanie 42.1
 - wydawanie 42.3, 42.4
- Niebadany kafelek 19.2
- Niwelowanie 44.9
 - rozpatrywanie 44.11

O

- Obrażenia 44.0
 - niwelowanie 44.9
 - rozpatrywanie 44.11
 - odrzuć 44.7
 - przyjmowanie 44.3
 - test ostatniej szansy 51.1
 - zakryte
 - odrzuć 44.7
 - odwracanie 44.8
 - przeglądanie 44.4
 - przyjmowanie 44.3
 - zapobieganie 44.12
- Obrona X 45.0
 - efekt 45.1, 45.2
 - wielokrotność 45.3
- Okno ataku 69.2
- Odpoczynek X 46.0
 - efekt 46.1
 - wielokrotność 46.2
- Odrzuć 47.0
- Odświeżenie 48.0
- Ogłoszenie 41.6
- Ognisko 50.0
 - efekt 50.1

P

- Pancerz 52.0
 - pancerz bohatera 52.6
 - pancerz wroga 52.1
 - odzyskiwanie 52.3
 - przebiecie 41.6
 - przydzielanie trafień 52.2
 - strzaskanie 41.6
- Panel zarządzania kolekcją 53.0
- Pasek wrogów 54.0
 - przycisk prowokowania 54.4
- Pobliski 56.0
- Pokonany 57.0
 - bohater 57.1–57.3
 - wróg 57.4, 57.5
- Porażenie 41.6
 - ognisko 50.1
- Portret wroga
 - aktywowany 54.7
 - atak dystansowy 54.3
 - menu wroga 54.5
 - wyczerpany 54.6
- Posąg 59.0
 - efekt 59.2
 - prowokowanie 59.3
 - rozpatrywanie 59.1, 59.2
- Poziom trudności 60.0
- Premie 21.1
- Progi 55.3
- Prowokowanie 63.0
 - akcja oddziaływania 1.3
 - beczki 8.2
 - posąg 59.3
 - rozpatrywanie 63.1
 - ruch bohaterów 63.2
 - stół 81.4
 - umiejscowienie przycisku 54.4
- Przebiecie 41.6
 - ognisko 50.1
- Przedmioty pomocnicze 65.0
 - ekwipunek 65.4
 - otrzymywanie 65.1, 65.2
 - umieszczanie zużycia 65.6
 - wyposażanie się w 65.2, 65.3
 - zużycie 65.5
- Przegrana
 - bohater pokonany 57.3
 - zagrożenie 55.2
- Przeznaczenie 67.0
 - wydawanie 67.2
 - zamiana 67.1
 - mgła 40.2
- Przycisk klepsydry 22.6
- Przydzielanie trafień 69.0
 - pancerz wroga 52.2
 - przebiecie 41.6
 - strzaskanie 41.6
- Przypadek 70.0
 - poziom trudności 60.0
 - przegrana
 - bohater pokonany 57.3
 - zagrożenie 55.2
 - wygrana
 - cele 100.3
 - wyjście z gry 101.2
 - zapisywanie i wznawianie stanu gry 101.0
- Przygotowane karty 72.0
 - karty słabości 79.4
 - limit 72.4
 - podczas przygotowania do gry 72.3
 - przeznaczenie i sukcesy 72.6
 - umieszczanie 72.1
 - zwiad X 72.2
- Przygotowanie do gry, strona 5
- Pula ogólna 73.0

R

- Rola 74.0
 - karty umiejętności 74.2
 - zdobywanie doświadczenia 74.7
 - zmiana ról 74.4
- Ruch 75.0
 - bohaterów 75.1
 - akcja podróży 2.1
 - dół 17.2
 - efekty „umieszczania” 75.5
 - prowokowanie wrogów 75.4
 - rozpatrywanie 75.2
 - strumienie 84.2
 - wrogów 75.6
 - rozpatrywanie 75.7
 - strumienie 84.3
- Runda 76.0
 - faza akcji 22.0
 - faza cienia 23.0
 - faza przegrupowania 24.0
- S
 - Sąsiedowność 77.0
 - czarne krawędzie 77.4
 - ruch 77.1
 - strumienie 84.1
 - szare krawędzie 77.0
 - strzałki 77.3
 - stykają się 77.4
 - ściany 88.1
 - Seria 41.6
 - Słabości 79.0
 - otrzymywanie 79.2
 - przygotowanie 79.4
 - usunięte 79.3
 - Słowa kluczowe 80.0
 - bieg X 9.0
 - obrona X 45.0
 - odpoczynek X 46.0
 - uderzenie X 92.0
 - ukrycie się 93.0
 - wielokrotność 80.2
 - zwiad X 106.0
 - Sprzedawanie kart umiejętności 16.3
 - Stół 81.0
 - efekt 81.2
 - już mam „Śmiałość” 81.3
 - maksimum natchnienia 81.3
 - rozpatrywanie 81.1, 81.2
 - Strach 44.0
 - ciemność 12.4
 - faza cienia 12.4
 - niwelowanie 44.9
 - rozpatrywanie 44.11
 - odrzuć karty strachu 44.7
 - przyjmowanie 44.3
 - test ostatniej szansy 51.1
 - zakryte
 - odrzuć 44.7
 - odwracanie 44.8
 - przyjmowanie 44.3
 - przeglądanie 44.4
 - zapobieganie 44.12
 - Strefa gry 83.0
 - Strumienie 84.0
 - ruch bohaterów 84.2
 - ruch wrogów 84.3
 - Strzaskanie 41.6
 - Sukces 86.0
 - Sztandary 87.0
 - elitarny wróg 21.4
 - ruch 87.4
 - umieszczenie 87.3
 - Ściany 88.0
 - sąsiedowność 88.1
 - strzelanie za ściany 88.2

T

- Teren
 - beczki 8.0
 - dół 17.0
 - glaz 25.0
 - mgła 38.2
 - ognisko 50.0
 - posąg 59.0
 - stół 81.0
 - strumień 84.0
 - ściana 88.0
 - zarośla 103.0
- Test ostatniej szansy 51.0
 - oba naraz 51.3
 - przyczyna 51.1
 - rozpatrywanie 51.2–51.4
- Testy 89.0
 - odslanianie kart 89.1
 - rozpatrywanie 89.1–89.3
 - ustalenie wyniku 89.3
 - wydawanie natchnienia 42.3, 42.4
 - zamiana przeznaczenia 89.2
- Trafienia
 - czarna magia 13.2
 - porażenie 13.4
 - pancerz wroga 52.2
 - przebiecie 41.6
 - strzaskanie 41.6
 - przydzielanie trafień 69.3
- Tura
 - akcje 22.1
- Tryb solo 91.0
- U
 - Uderzenie X 92.0
 - efekt 92.1
 - Ukrycie się 93.0
 - efekt 93.1
 - już ukryty 93.3
 - Ulepszanie przedmiotów 95.5
 - Walka dwoma bronią 6.2
 - Wiedza tajemna 95.0
 - odnotowywanie 95.2
 - otrzymywanie 95.1
- W
 - Wróg
 - aktywacja 4.0
 - atak dystansowy 54.3
 - ataki 6.6
 - obrażenia i strach 6.8
 - efekty tekstowe 6.9
 - czarna magia 13.0
 - przydzielanie trafień 13.2
 - odzyskiwanie 13.3
 - porażenie 13.4
 - elitarny 21.0
 - sztandar 21.4
 - premie 21.4
 - kontratak 34.5, 34.6
 - wygląd 21.3, 21.4
 - menu 54.5
 - pancerz 52.1
 - przydzielanie trafień 53.2
 - pokonany 57.4, 57.5
 - prowokowanie 63.0
 - akcja oddziaływania 1.3
 - ruch 4.2–4.6
 - najbliższy bohater 4.5
 - kilka dróg 4.4
 - brak celu 4.6
 - rozpatrywanie 75.7
 - strumienie 84.3
 - w kierunku celu 4.3
 - Wyczerpany 96.0
 - Wydawanie 97.0
 - doświadczenie 97.2
 - natchnienie 97.1
 - symbole przeznaczenia 97.4
 - symbole sukcesów 97.3

- Wyrana
 - zadania 100.3
- Wypożyczenie się w przedmioty 99.0
 - ograniczenia 99.1, 99.2
- Z
 - Zagrożenie 55.0
 - faza cienia 23.3
 - konsekwencje wzrostu 55.1
 - progi 55.3
 - złowieszcze zdarzenie 55.3
 - Zakładka ataku 69.2
 - Zamglenie 38.2
 - Zapisywanie i wznawianie stanu gry 101.0
 - Zapobieganie 44.12
 - Zarośla 103.0
 - efekt 103.1
 - kilka zarośli 103.2
 - Zasięg 104.0–104.2
 - Zdolności 105.0
 - „jako akcję” 3.3
 - czas rozpatrzenia 105.9
 - „gdy wykonujesz” vs. „gdy wykonałeś” 105.13
 - efekty „gdy wykonałeś” 105.10
 - efekty „gdy wykonujesz” 105.12
 - efekty „następnie” 105.15
 - efekty „zanim wykonasz” 105.11
 - w tym samym czasie 105.14
 - efekty „przydzielania” 15.2
 - efekty „umieszczania” 75.5
 - efekty „usuwania” 31.4
 - efekty „zapobiegania” 44.12
 - identyczne z akcjami 3.4
 - karty umiejętności 72.5
 - koszt 105.3
 - opis 105.5
 - jeden koszt na zdolność 105.6
 - podczas testów 89.2
 - słowa kluczowe 80.0
 - zdolności bohaterów 28.3
 - Złowieszcze zdarzenie 55.3
 - Zwiad X 106.0
 - rozpatrywanie 106.1
- Ż
 - Żetony 107.0
 - ciemności 12.2
 - eksploracji 19.1
 - odrzuć 47.3
 - postaci 109.0
 - przeszukiwania 110.0
 - natchnienia 42.0
 - zagrożenia 111.0
 - zużycia 108.0
 - Żeton eksploracji 19.1
 - Żeton przeszukiwania 110.0
 - akcja oddziaływania 1.1
 - Żeton zużycia 108.0
 - umieszczanie 108.3
 - usuwanie 108.2
 - Żetony postaci 109.0
 - akcja oddziaływania 1.1
 - Żetony zagrożenia 111.0
 - akcja oddziaływania 1.1

SKRÓT ZASAD

RUNDA

Każda runda składa się z 3 poniższych faz:

1. **Faza akcji.** Każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której wykonuje 2 akcje.
2. **Faza cienia.** Wrogowie zostają aktywowani, ciemność rozpatrzona (jeśli to konieczne), wzrasta poziom zagrożenia – jeśli poziom zagrożenia osiągnie któryś z progów, dochodzi do złowieszczonego zdarzenia.
3. **Faza przegrupowania.** Każdy bohater odświeża swoją talię umiejętności, a następnie wykonuje zwiad 2.

AKCJE

Podczas tury bohater może wykonać 2 akcje. Mogą być to 2 różne akcje albo 2 takie same akcje.

- **Podróż.** Przesuń się maksymalnie o 2 obszary. Bohater może wykonać swoją drugą akcję pomiędzy pierwszym a drugim ruchem akcji podróży.
- **Atak.** Zaatakuj wroga na Twoim obszarze. Jeśli masz broń dystansową, możesz zaatakować pobliskiego wroga.
- **Oddziaływanie.** Oddziałujesz na żeton na Twoim obszarze.

ODŚWIEŻANIE TALII UMIEJĘTNOŚCI

Bohater musi odświeżyć swoją talię w następujących momentach:

- podczas fazy przegrupowania,
- gdy w jego talii nie ma już kart,
- gdy nakazuje mu to jakiś efekt.

Aby odświeżyć talię, bohater wtasowuje swój stos kart odrzuconych do kart pozostałych w jego talii umiejętności. Nowo przetasowaną talię gracz umieszcza zakrytą przed sobą. Do talii nie należy wtasowywać kart, które są przygotowane.

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Gdy wróg otrzymuje polecenie ruchu i ataku, ale nie może się ruszyć tak, aby mieć jakiś cel w zasięgu, ignoruje całe polecenie (w tym ruch). Należy wcisnąć przycisk „Brak celu” – wróg otrzyma nowe polecenia.
- Przygotowany wróg zostaje sprowokowany, gdy bohater rusza się z jego obszaru lub gdy bohater oddziałuje na żeton na jego obszarze.
- Element uważa się za pobliski, jeśli znajduje się na tym samym albo sąsiednim obszarze.
- W dowolnym momencie gry bohater może mieć maksymalnie 4 przygotowane karty.

MODYFIKATORY ATAKU

W trakcie ataku bohater może otrzymać 6 rodzajów przydatnych modyfikatorów:

- **Przebiecie.** Ten atak ignoruje pancerz wroga.
- **Porażenie.** Ten atak ignoruje czarną magię wroga.
- **Strzaskanie.** Ten atak trwale obniża wartość pancerza wroga o 1 (przed przydzieleniem trafień).
- **Seria.** Każdy wróg w grupie przyjmuje pełną liczbę trafień.
- **Dobicie.** Jeśli w wyniku tego ataku aktualna wartość życia wroga spadnie przynajmniej o połowę, ten wróg zostanie pokonany.
- **Ogłuszenie.** Ten atak wyczerpuje grupę wrogów. Nawet elitarna grupa nie może kontratakować przeciwko temu atakowi.

SŁOWA KLUCZOWE

- **Zwiad X.** Gdy efekt nakazuje Ci wykonać „Zwiad X”, odłóż X kart z wierzchu swojej talii umiejętności. Możesz przygotować jedną z tych kart (umieść ją odkrytą poniżej swojej karty bohatera). Następnie odłóż pozostałe odsłonięte karty na wierzch lub spód swojej talii w dowolnej kolejności.
- **Uderzenie X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Uderzenie X” podczas testu ataku, aby podczas tego ataku przydzielić X dodatkowych trafień.
- **Obrona X.** Gdy Ty albo bohater na Twoim obszarze macie przyjąć karty obrażeń lub strachu, możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Obrona X”, aby zapobiec przyjęciu dowolnej kombinacji X kart obrażeń i strachu.
- **Bieg X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Bieg X” podczas swojej tury, aby ruszyć się maksymalnie o dodatkowe X obszarów. Wykonywanie akcji pomiędzy ruchami jest dozwolone.
- **Odpoczynek X.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Odpoczynek X” na koniec swojej tury, aby odrzucić dowolną kombinację X zakrytych kart obrażeń i strachu.
- **Ukrycie się.** Możesz odrzucić kartę ze słowem kluczowym „Ukrycie się” po wykonaniu testu, aby otrzymać kartę atutu „Ukrycie się”.

SYMBOLE

- ✧ sukces
- ♣ przeznaczenie (każdy wydany podczas testu żeton natchnienia pozwala zamienić 1 ♣ na 1 ✧)
- ♠ obrażenie
- ☠ strach
- ♣ atak dystansowy (można atakować cele na sąsiednich obszarach)
- ⊗ wiedza tajemna
- ➡ akcja oddziaływania

ATRYBUTY BOHATERA

- ☪ zręczność
- ☪ duch
- ☪ spryt
- ☪ siła
- ☪ mądrość

PRZEDMIOTY

- ☪ pomocniczy
- ☪ jednoręczny
- ☪ pancerz
- ☪ dwuręczny