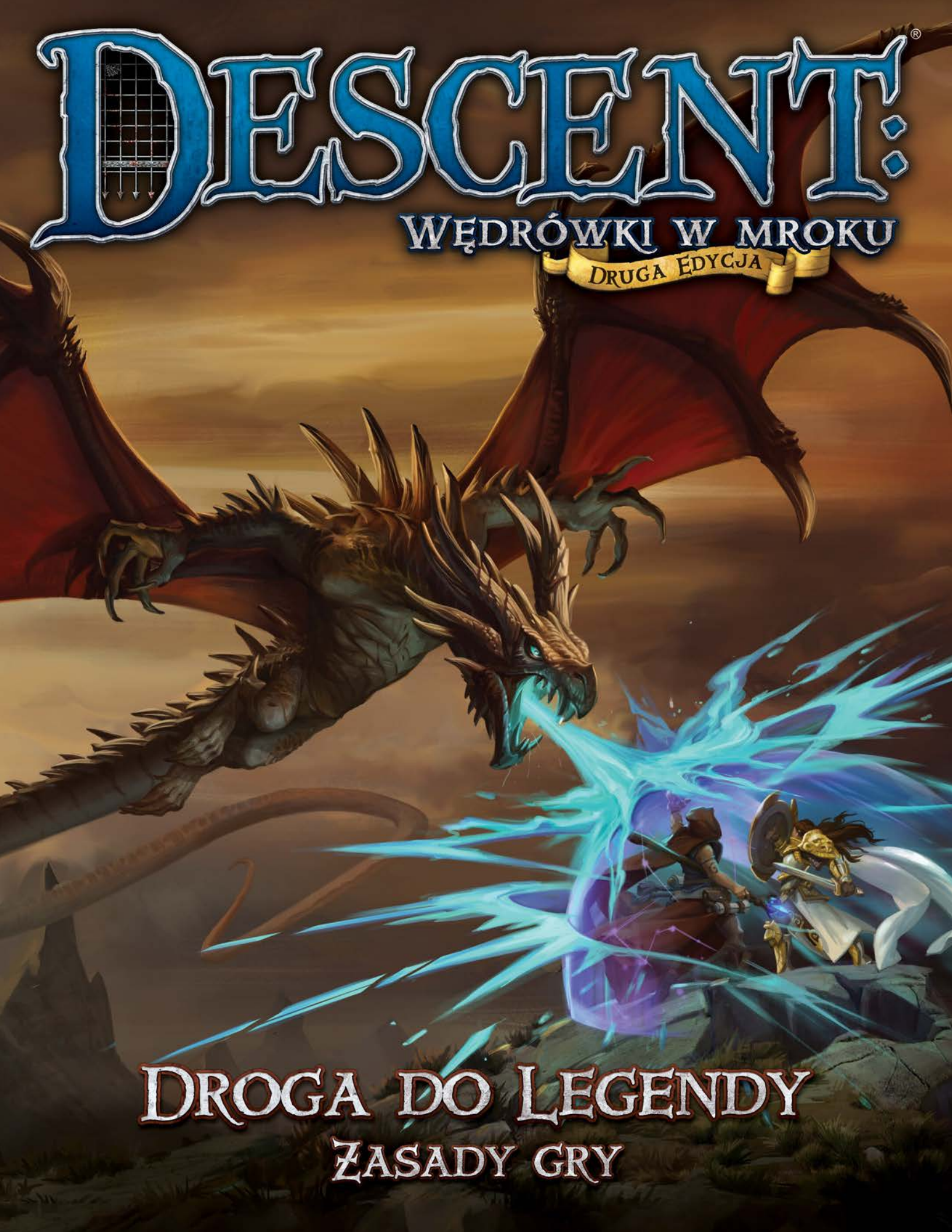
DESCENT®

Wędrówki w mroku

Druga Edycja



Droga do Legendy

Zasady gry

Przebieg gry

Droga do Legendy oferuje kooperacyjny tryb rozgrywki do gry ***Descent:Wędrówki w mroku 2. edycja*** oraz jej rozszerzeń. W ***Drodze do Legendy*** od jednego do czterech graczy musi współpracować, aby pokonać najróżniejsze wyzwania rzucane przez towarzyszącą aplikację.

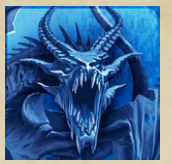
Droga do Legendy wykorzystuje większość fizycznej zawartości gry podstawowej ***Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja***. Najogólniej mówiąc, aplikacja informuje graczy, w jaki sposób i w jakich okolicznościach mają wykorzystywać poszczególne elementy gry, a także kieruje zachowaniem potworów oraz służy prezentowaniu graczom treści narracyjnej.

Rozgrywka

Główna część ***Drogi do Legendy*** odbywa się podczas przygód. Każda przygoda składa się z eksploracji oraz taktycznych walk rozgrywanych na modułowej planszy. Gracze wykorzystują fizyczne elementy zawarte w pudełku z grą podstawową ***Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*** oraz aplikację informującą ich, jak mają przygotować planszę, które potwory na niej umieścić, jak się one zachowują oraz jakie są ogólne cele danej przygody.

Pomiędzy przygodami gracze podróżują po całej krainie, odwiedzają miasta, zdobywają nowe wyposażenie i zdolności oraz ogólnie rosną w siłę przed rozpoczęciem kolejnej przygody.

Pobierz aplikację



Aby pobrać aplikację ***Droga do Legendy***, należy poszukać „Drogi do Legendy" w sklepach internetowych Google Play™, Apple iOS AppStore™ lub Amazon Appstore albo za pośrednictwem programu Steam.

Lista elementów

39 figurek bohaterów i potworów

48 kafelków planszy

9 kości (1 niebieska, 2 czerwone, 2 żółte, 1 brązowa, 2 szare, 1 czarna)

8 arkuszy bohaterów

18 kart potworów

12 kart poplecznikow

84 karty klas

34 karty przedmiotów sklepowych (20 aktu I i 14 aktu II)

12 kart przeszukiwania (2 nie są wykorzystywane)

16 kart stanów

6 kart reliktów

7 drzwi (z plastikowymi podstawkami)

6 żetonów poplecznikow

1 żeton chowańca

10 znaczników celów

8 żetonów postaci neutralnych

45 żetonów obrażeń i 35 żetonów zmęczenia

Kart wydarzeń podróży, kart mrocznego władcy oraz kart aktywacji nie wykorzystuje się podczas rozgrywania *Drogi do Legendy*.

9 żetonów przeszukiwania

20 żetonów stanów

16 żetonów bohaterów

Przygotowanie do gry

W chwili rozpoczęcia nowej kampanii lub przygody w ramach ***Drogi do Legendy*** należy:

1. **Przygotować pulę:** Należy zgromadzić fizyczne elementy gry najczęściej używane podczas rozgrywki, posegregować je według rodzaju i umieścić tak, aby każdy miał do nich wygodny dostęp. Te elementy gry obejmują: kości, karty stanów i przeszukiwania, a także żetony obrażeń, zmęczenia i stanów.
   - Podczas przygotowywania talii przeszukiwania należy usunąć z niej karty „Nic", „Skrzynia skarbów" oraz „Tajne przejście" (pojawiające się w rozszerzeniach) i odłożyć je do pudełka. Następnie należy potasować tę talię.

2. **Przygotować odkładane na bok elementy gry:** Należy odłożyć na bok karty potworów i popleczników, figurki potworów, znaczniki celów, a także żetony przeszukiwania, kafelki planszy oraz drzwi. Tych elementów gry w różnych momentach rozgrywki może wymagać aplikacja.
   - Nie wszystkich wspomnianych elementów gry używa się podczas każdej rozgrywki, ale należy je posegregować i umieścić w takim miejscu, aby w miarę potrzeby można było po nie szybko sięgnąć.
   - Należy używać wyłącznie kart potworów i popleczników aktu I (symbol aktu w postaci cyfry rzymskiej umieszczono na każdej karcie). Kart potworów i popleczników aktu II używa się na późniejszym etapie kampanii.

Akt I

3. **Uruchomić aplikację:** Należy uruchomić aplikację ***Droga do Legendy*** i wybrać „Nowa gra". Następnie należy zdecydować, która kampania będzie rozgrywana, ustawić pożądany poziom trudności oraz wybrać puste okienko zapisu gry.
   - Jeśli gracze grają po raz pierwszy, powinni wybrać kampanię „Powstanie wszystkich goblinów" – zawiera ona krótki etap szkoleniowy – oraz „Normalny" poziom trudności.

4. **Przygotować drużynę:** Każdy gracz wybiera w aplikacji bohatera i bierze arkusz oraz figurkę, które odpowiadają jego bohaterowi, jak również jeden zestaw czterech pasujących żetonów bohatera. Następnie gracz umieszcza te elementy gry na swoim obszarze gry. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, należy wybrać w aplikacji przycisk „Dalej".

   Każdy gracz wybiera z listy zawartej w aplikacji klasę dla swojego bohatera, a następnie bierze talię klasy odpowiadającą wybranej klasie.

   Umieszcza karty przedmiotów i kartę umiejętności bez symbolu doświadczenia odkryte na swoim obszarze gry – to jego początkowe karty klasy. Pozostałe karty klasy z jego talii klasy należy odłożyć na bok.

Karty bez tego symbolu to karty początkowe bohatera

Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, należy wybrać w aplikacji przycisk „Dalej". Na kolejnym ekranie należy wybrać nazwę dla grupy bohaterów i potwierdzić wybory drużyny. Kiedy gracze będą gotowi, należy wybrać przycisk „Rozpocznij".

Kontynuowanie gry

Jeśli gracze chcą kontynuować trwającą kampanię lub przygodę, przygotowują pulę oraz odkładane na bok elementy gry według normalnych zasad. Następnie po uruchomieniu aplikacji powinni wybrać przycisk „Załaduj grę" i wybrać odpowiednie okienko zapisu gry.

Po załadowaniu się gry, zamiast wybierać nowych bohaterów i klasy, gracze powinni odnieść się do ekranów szkolenia i zapasów celem zgromadzenia i rozdzielenia odpowiednich elementów gry pomiędzy członkami drużyny.

Ekran szkolenia

Ekran zapasów drużyny

Do czego służy aplikacja?

W ***Drodze do Legendy*** aplikacja służy jako działający w czasie rzeczywistym przewodnik. Oferuje graczom wybór pomiędzy przygodami, na jakie mogą wyruszyć, zaś w trakcie trwania samej przygody zapewnia informacje na temat przygotowania gry, zasad oraz zachowań potworów.

Gracze wykorzystują fizyczne elementy gry: poruszają figurki po planszy, walczą z potworami i wypełniają cele. Pomiędzy przygodami wydają złoto oraz PD (zasoby te są śledzone za pomocą aplikacji), aby ulepszać swoich bohaterów i zdobywać nowe zdolności opisane na fizycznych elementach gry.

Czasami gracze muszą wprowadzać do aplikacji informacje odnośnie swoich postępów, np. kiedy grupa potworów zostanie pokonana, drzwi otworzą się lub kiedy gracz zakupi kartę klasy. Aplikacja wykorzystuje te informacje do śledzenia postępów kampanii, odkrywania podczas przygód nowych kafelków planszy i potworów albo zapisywania pewnych informacji dotyczących np. zakupu kart klas – a wszystko to na potrzeby przyszłych rozgrywek.

Jakkolwiek aplikacja automatycznie obsługuje większość kwestii związanych z kampanią, **nie śledzi** ona wszystkich szczegółów związanych z postępem przygody. Nie posiada ona wiedzy o aktualnej pozycji potworów i bohaterów na planszy, nie śledzi liczby obrażeń (♥) ani stanów wpływających na figurki, ani nie rzuca kośćmi w imieniu graczy. We wszystkich wspomnianych sytuacjach gracze używają fizycznych elementów gry zgodnie z opisem w zasadach podstawowych.

Znasz już zasady podstawowe?

Droga do Legendy wykorzystuje wiele zasad gry podstawowej ***Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja***, wliczając w to ruch, akcje, walkę i inne aspekty taktycznej strony gry. Należy jednak pamiętać o kilku kluczowych różnicach, a w szczególności o tych opisanych poniżej:

- ***Droga do Legendy*** to gra kooperacyjna pozbawiona roli mrocznego władcy. Wszyscy gracze stoją po stronie bohaterów, a zatem wygrywają lub przegrywają przygody oraz kampanię wspólnie.
- Nie posiada ona zasady opcjonalnej pozwalającej na rozgrywkę epicką. Gracze rozgrywają ***Drogę do Legendy*** wyłącznie jako część kampanii, na którą składa się seria przygód fabularnych.
- Aplikacja określa sposób przygotowania do gry dla każdej przygody (wliczając w to wykorzystywane zasady przygody, kafelki, żetony, znaczniki i potwory), a w przypadku większości przygód gry nie rozpoczyna się z całą odkrytą planszą. W miarę eksplorowania planszy i otwierania kolejnych drzwi przez graczy ujawniane są dodatkowe zasady przygody, nowe kafelki, żetony, znaczniki oraz potwory.
- Zamiast rozpatrywać tury wszystkich bohaterów, a następnie aktywacje wszystkich potworów, tury bohaterów i aktywacje potworów przeprowadza się naprzemiennie. Ponadto akcje wykonywane przez potwory w chwili aktywacji są określane za pomocą aplikacji.

Strony 4-12 tej instrukcji opisują podstawowe aspekty ruchu, walki, testów atrybutów i innych kluczowych zagadnień stanowiących rdzeń zasad gry podstawowej.

Jeśli gracze znają już te zasady, mogą pominąć strony 4-12 i natychmiast rozpocząć kampanię „Powstanie wszystkich goblinów", która zawiera krótkie szkolenie pozwalające opanować większość nowych zasad ***Drogi do Legendy*** w toku rozgrywki.

Zasady podstawowe

Aplikacja ***Droga do Legendy*** zapewnia mnóstwo informacji i pomaga graczom w ogólnej obsłudze gry, natomiast opisane poniżej zasady podstawowe określają, w jaki sposób gracze mają wykorzystywać fizyczne elementy gry takie, jak karty, kafelki oraz kości, kiedy zdecydują się wyruszyć na przygodę.

Kiedy gracze zaznajomią się już z poniższymi zasadami (strony 4-12), rozgrywka szkoleniowa zawarta w kampanii „Powstanie wszystkich goblinów" zaoferuje im więcej szczegółów odnośnie integracji niniejszych zasad z aplikacją.

Przebieg rundy

Przygody rozgrywa się na przestrzeni określonej liczby rund, podczas których wszystkie figurki, wliczając w to bohaterów i potwory, poruszają się po planszy, rozpatrują ataki i popychają przygodę do przodu.

Każda runda gry składa się z tur bohaterów i aktywacji potworów. Najpierw drużyna bohaterów wspólnie wybiera, który z bohaterów rozpatrzy swoją turę i ten bohater wykonuje dwie akcje. Gracze informują aplikację, że bohater wykonał swoje dwie akcje, a następnie aplikacja automatycznie instruuje ich, jak mają aktywować losowo wybraną grupę potworów.

Gra toczy się w ten sposób naprzemiennie, z drużyną wybierającą innego bohatera, który ma podjąć swoją turę i następującą potem aktywacją grupy potworów, do chwili, kiedy każda figurka rozpatrzy swoją turę lub aktywację. Następnie rozpoczyna się nowa runda, a cały proces powtarza się aż do zakończenia przygody. Sposób zakończenia przygody zależy od jej zasad.

Początek tury bohatera

Na początku swojej tury bohater wykonuje dwie czynności: najpierw odświeża wszystkie swoje wyczerpane karty, a następnie może zmienić ekwipunek, w który jest wyposażony. Obie czynności opisano w dalszej części tej instrukcji.

Akcje

Podczas swojej tury bohater zazwyczaj porusza swoją figurkę po planszy, aby wykonywać ataki, bada podziemia i rozpatruje cele. Może zatem wykonać dowolną kombinację maksymalnie dwóch opisanych poniżej akcji:

- **Ruch**
- **Atak**
- **Odpoczynek**
- **Przeszukiwanie**
- **Otwarcie drzwi**
- **Ocucenie bohatera**
- **Podniesienie się**
- **Specjalne**

Potwory podczas aktywacji również rozpatrują maksymalnie dwie akcje, ale zazwyczaj są to akcje ruchu, ataku i specjalne.

Rozgrywka z dwoma bohaterami

Jeśli w rozgrywce bierze udział tylko dwóch bohaterów, otrzymują oni dodatkowe wsparcie. Raz na turę, każdy bohater może wykonać jeden atak, który nie wymaga użycia akcji. Na koniec tury każdego bohatera, jeśli dany bohater nie wykonał w swojej turze darmowego ataku, może zamiast tego wyleczyć dwa (obrażenia) ♥ (leczenie obrażeń opisano w dalszej części instrukcji).

RUCH

Szybkość figurki

Kiedy figurka wykonuje akcję ruchu, otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi jej **szybkość**, oznaczona na odpowiednim arkuszu bohatera lub karcie potwora reprezentującej danego potwora. Figurka używa punktów ruchu do poruszania samej siebie po planszy.

Figurka może poruszyć się na sąsiadujące pole poprzez wydanie jednego punktu ruchu. Dozwolony jest ruch w pionie, poziomie i na ukos. Punkty ruchu figurki mogą być wydawane w dowolnym momencie jej tury lub aktywacji, przed lub po rozpatrzeniu innych akcji.

Podczas ruchu figurki nie mogą poruszać się na lub przez pola, na których znajdują się figurki wrogie (bohaterowie uważają potwory za wrogów i odwrotnie). Chociaż figurki mogą poruszać się przez figurki przyjazne, nie mogą zatrzymywać się na ich polach. Różne typy terenu mogą mieć wpływ na ruch, lecz opisano to w dalszej części tej instrukcji.

Przykład ruchu

1. Szybkość Grisbana Spragnionego wynosi „3”, mógłby więc poruszyć się o trzy pola do przodu, ale wolałby pójść w stronę pokazanego korytarza.
2. Aby szybciej pokonać tę drogę, Grisban może się poruszać po przekątnej. Należy pamiętać, że czarna krawędź na kafelku planszy **nie blokuje ruchu po przekątnej wokół narożników**.

ODPOCZYNEK

Podczas przygody bohaterowie mogą otrzymywać zmęczenie (◕) celem rozpatrzenia specjalnych efektów lub otrzymania dodatkowych punktów ruchu, lecz liczba zmęczenia (◕), jaką może otrzymać bohater, jest ograniczona. Kiedy gracz wykonuje akcję odpoczynku, odrzuca wszystkie otrzymane punkty zmęczenia (◕) **pod koniec swojej tury** (nawet, jeśli wykonał akcję odpoczynku jako swoją pierwszą akcję).

SPECJALNE

Niektóre karty, zasady czy inne efekty w grze mogą zapewnić figurkom możliwość wykonania unikalnych akcji. Te akcje poprzedzone są symbolem akcji „➦” lub odmianą wyrażenia „wykonaj akcję”.

Specjalna akcja może pozwolić figurce na rozpatrzenie jednego lub więcej efektów normalnie zarezerwowanych dla osobnych akcji, np. mogą umożliwić ruch i atak lub dwukrotny atak. W takich przypadkach akcja specjalna zużywa tylko jedną z dwóch akcji figurki.

PRZESZUKIWANIE

Żeton przeszukiwania

Przeszukiwanie pozwala bohaterom sprawdzać pola oznaczone żetonami przeszukiwania. Mogą one przynieść cenne zdobycze, takie jak sztuki złota oraz karty przeszukiwania, ale też uruchomić zabójcze pułapki. Jeśli bohater znajduje się na polu lub sąsiaduje z polem, na ktorym znajduje się żeton przeszukiwania, może wykonać akcję przeszukiwania, aby przeszukać to pole.

W dowolnym momencie gry bohaterowie mogą sprawdzać zasady i opisy fabularne powiązane z danym żetonem przeszukiwania (nawet, jeśli nie znajdują się na – ani nie sąsiadują z – odpowiednim polem) poprzez wybranie go w aplikacji. Zużywa to akcję tylko, jeśli gracz wybierze przycisk „Przeszukuję” i rozpatrzy opisane dalej instrukcje.

Jeśli bohater zdecyduje się jednak zużyć akcję na coś innego lub nie sąsiaduje z odpowiednim polem, może zamiast tego wybrać przycisk „Anuluj”.

OTWARCIE DRZWI

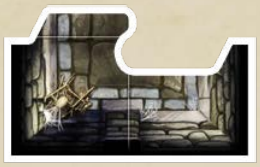
Drzwi

Bohaterowie mogą otwierać drzwi, z którymi sąsiadują na planszy. Często powoduje to odkrycie nowych kafelków planszy, potworów i – potencjalnie – celów przygody.

Podobnie jak w przypadku akcji przeszukiwania, bohater może najpierw wybrać dane drzwi w aplikacji, aby sprawdzić powiązane zasady i opisy fabularne, a następnie zdecydować się na wydanie akcji poprzez wybranie przycisku „Potwierdzam” lub zachować akcję w innym celu poprzez wybranie przycisku „Anuluj”.

Kafelki pomocnicze

Wiele obszarów planszy wykorzystuje dodatkowe kafelki, których nie opatrzono oznaczeniem kodowym, ale można je rozróżnić ze względu na kształt. Podczas szkolenia wykorzystuje się dwa z nich:


Zakończenie

Przedłużenie

OCUCENIE BOHATERA I PODNIESIENIE SIĘ

Bohaterowie, którzy otrzymali zbyt dużo obrażeń (♥), tracą przytomność, co ogranicza możliwości działania podczas ich tur.

Aby odzyskać przytomność bohater musi podnieść się (lecząc się samemu) lub zostać ocuconym przez innego sąsiadującego bohatera podczas tury danego bohatera. Jeśli bohater podniesie się, jego tura natychmiast się kończy i nie może rozpatrzyć żadnych innych akcji.

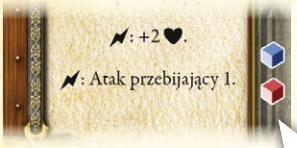
Kiedy bohater podnosi się lub zostaje ocucony, rzuca dwiema czerwonymi kośćmi i leczy tyle obrażeń (♥), ile uzyskał symboli ♥ i tyle punktów zmęczenia (◕), ile uzyskał symboli ⚡.

ATAK

Atakowanie stanowi najbardziej typowy sposób, w jaki figurka może pokonać figurki wrogie.

Kiedy figurka zamierza wykonać atak, najpierw wybiera wrogą figurkę, która będzie celem tego ataku. Następnie należy jednocześnie rzucić kośćmi ataku, mocy i obrony. W przypadku potworów kości wykorzystywane w ataku i w obronie opisano na odpowiadającej mu karcie potwora.

W przypadku bohatera kości ataku zazwyczaj znajdują się na **jednej** broni, której bohater używa na potrzeby ataku, natomiast kości obrony bohatera opisano na jego arkuszu bohatera.



Kości ataku bohatera

Kości obrony bohatera

Kości używane podczas ataku dzielą się na dwa typy: niebieską kość ataku wykorzystywaną na potrzeby niemal wszystkich ataków w grze oraz kości mocy, które są czerwone i żółte (a także zielone w przypadku niektórych rozszerzeń).

Po rzucie kośćmi broniący się otrzymuje tyle obrażeń (♥), ile wynosi liczba symboli ♥ uzyskanych na kości ataku i kościach mocy pomniejszona o liczbę symboli ⛊ uzyskanych na kościach obrony.

Oprócz symboli obrażeń (♥) i tarcz (⛊) na kościach pojawiają się trzy inne wyniki:

- **Wzmocnienie (⚡):** Po rzucie kośćmi atakujący może wydać te wyniki, aby aktywować specjalne zdolności (maksymalnie raz na zdolność wzmocnienia na atak).
- **X:** Wynik „X" na niebieskiej kości powoduje, że cały atak uważa się za pudło. Nie powoduje on żadnych obrażeń (♥) ani nie aktywuje żadnych dodatkowych efektów.
- **Zasięg:** Liczby na kości służą określaniu, czy atak dystansowy pudłuje (patrz niżej).

Ograniczenia ataku

Wszystkie ataki są atakami wręcz albo atakami dystansowymi, o czym informuje symbol na karcie broni lub potwora.

Wręcz

Dystansowy

Celem ataków wręcz mogą być wyłącznie figurki, które sąsiadują z atakującym. Ataki dystansowe pozwalają figurkom atakować z odległości kilku pól, lecz wiążą się z nimi pewne ryzyko i ograniczenia:

- **Pole widzenia:** Figurka posiada inną figurkę w polu widzenia, jeśli może wytyczyć jedną, nieprzerwaną, prostą linię z dowolnego rogu zajmowanego przez siebie pola do dowolnego rogu pola zawierającego inną figurkę. Tej linii nie można wytyczać przez ani wzdłuż krawędzi ścian (zaznaczonych na planszy grubymi czarnymi liniami), drzwi, zablokowanego terenu (zaznaczonego czerwonymi liniami) ani pól zawierających figurki.
- **Zasięg:** Po rzucie kośćmi wartość zasięgu (suma cyfr na kościach) musi być **równa lub wyższa niż** odległość do broniącego się (czyli liczba pól, o którą broniący się jest oddalony od atakującego, wliczając w to pole broniącego się, ale nie atakującego). Jeśli jest mniejsza, atak pudłuje.
- **Gołe ręce:** Bohater bez broni może atakować gołymi rękami, lecz podczas takiego ataku rzuca tylko niebieską kością ataku.

Słowa kluczowe ataku

Niektóre efekty zapisano pod postacią skrótów jako słowa kluczowe:

Atak obszarowy

Podczas rozpatrywania ataku ze słowem kluczowym „Atak obszarowy" wpływa on nie tylko na pole obrane za cel, ale również na wszystkie sąsiadujące z nim pola. Gracz atakujący wykonuje jeden rzut swoją pulą ataku i stosuje wszystkie uzyskane obrażenia (♥) do wroga będącego celem ataku oraz połowę uzyskanych obrażeń (♥) do figurek, które sąsiadują z celem ataku (zaokrąglając w górę). Za każdą figurkę, na którą wpływa atak (wliczając przyjazne figurki), należy wykonać osobny rzut pulą obrony.

Atak przebijający

Podczas rozpatrywania ataku ze słowem kluczowym „Atak przebijający X" należy zignorować tyle wyników ⛊ broniącego się, ile wynosi wartość widoczna obok słowa kluczowego. Ponadto wartości Ataku przebijającego sumuje się. Przykładowo atak wykorzystujący słowa kluczowe „Atak przebijający 1" i „Atak przebijający 2" rozpatruje się jak „Atak przebijający 3", tym samym ignorując do 3 wyników ⛊.

Atak dalekosiężny

Podczas rozpatrywania ataku ze słowem kluczowym „Atak dalekosiężny" atakujący może obrać za cel ataku wręcz figurkę oddaloną maksymalnie o dwa pola (a nie tylko te na sąsiadujących polach). Figurka oddalona o dwa pola, a będąca celem takiego ataku, wciąż musi się znajdować w polu widzenia atakującego.

Stany

Stany to negatywne efekty, które szkodzą lub utrudniają działanie figurce. Niektóre z nich działają natychmiast, a inne w przeciągu kilku rund.

Jeśli bohater znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, takiego, jak „Zatruty" czy „Unieruchomiony", należy umieścić odpowiednią kartę stanu obok arkusza danego bohatera. Jeśli inna figurka znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, należy umieścić odpowiedni żeton stanu obok danej figurki na planszy. Dopóki figurka znajduje się pod wpływem jakiegoś stanu, musi stosować się do zasad opisanych na karcie reprezentującej ten stan. Ponadto figurka może mieć tylko jedną kopię tego samego stanu jednocześnie.

Niektóre karty potworów i bronie mogą wywoływać różne stany u innych figurek w wyniku udanego ataku, na przykład w ramach zdolności wzmocnienia (⚡) takich jak „⚡: Zatrucie". Te efekty zawsze wymagają, aby atak zadał co najmniej jedno obrażenie (♥) po obliczeniu wyników obrony. Należy je zignorować, jeśli cel znajduje się już pod wpływem danego stanu.

PODSTAWY AKTYWACJI POTWORÓW

Po każdej turze bohatera aplikacja losowo wybiera rodzaj potwora i informuje graczy, jak aktywować wszystkie potwory danego rodzaju. Podobnie jak w przypadku bohaterów, kiedy potwór aktywuje się, również wykonuje dwie akcje.

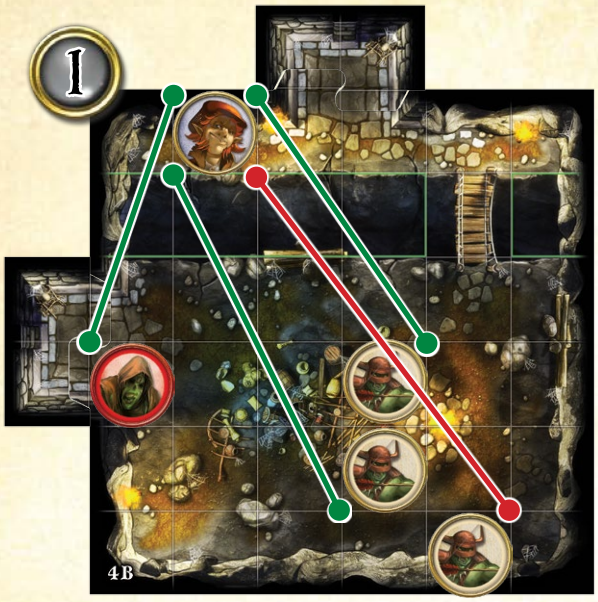
Chociaż przygoda szkoleniowa oraz późniejsze rozdziały tej instrukcji zawierają więcej szczegółów na temat aktywacji potworów, gracze powinni zwrócić szczególną uwagę na następujące kwestie:

- **Tylko jedna** z akcji potwora może być związana z atakiem.
- Akcje potworów w aplikacji wyświetlają się zawsze jako akcje specjalne (➦). Te akcje opierają się zwykle o akcje ruchu i ataku, ale zawierają szczegółowe instrukcje odnośnie docelowego pola ruchu, wyboru celu czy innych dodatkowych efektów. Przykładowo opis akcji często wykorzystywanej przez potwory brzmi: „➦ Zaatakuj najbliższego bohatera".

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury i wszystkie potwory zostaną aktywowane, runda dobiega końca. Ogólnie rzecz biorąc pod koniec rundy gracze nie muszą rozpatrywać żadnych efektów czy zasad, chyba że aplikacja ich o tym poinformuje. Przeważnie następna runda rozpoczyna się natychmiast po tym, jak bohaterowie wspólnie wybiorą jednego bohatera, który jako pierwszy rozpatrzy swoją turę.

Przykład walki



Broń dystansowa

1. Tomble posiada broń *dystansową* i najpierw sprawdza, które potwory ma w swoim polu widzenia. Wytycza linię z dowolnego rogu zajmowanego przez siebie pola w kierunku dowolnego rogu pól zajmowanych przez potwory i okazuje się, że ma w polu widzenia dwa gobliny oraz jednego zombie, ale nie trzeciego goblina (nie może wytyczyć linii do dowolnego rogu jego pola, która jednocześnie nie przebiegałaby przez pole innego goblina). Tomble ostatecznie decyduje się zaatakować zombie.

2. Po wyborze broni i celu Tomble jednocześnie rzuca jedną niebieską i jedną żółtą kością związanymi z bronią używaną w ataku oraz jedną brązową kością reprezentującą obronę zombie.

3. Tomble ma teraz możliwość wydania uzyskanych wyników wzmocnienia (⚡) celem aktywowania zdolności, które może potencjalnie posiadać. Jego broń posiada dwie zdolności: „⚡: +1 do zasięgu, +1 ♥" i „⚡: Ogłuszenie".

Uzyskał w rzucie ataku 1 ⚡ i postanawia go wydać na „⚡: +1 do zasięgu, +1 ♥".

4. Tomble uzyskał łącznie pięć zasięgu (wliczając za wynik wzmocnienia (⚡) +1 do zasięgu). Ponieważ zombie znajduje się w odległości zaledwie trzech pól, atak nie pudłuje.

4 ♥ – 1 ⛊ = 3 ♥

5. Tomble dodaje teraz 3 ♥ uzyskane na kościach do +1 ♥, które otrzymał za zdolność wzmocnienia (⚡), co łącznie daje mu w tym ataku sumę 4 ♥.

Następnie odejmuje 1 ⛊ z rzutu obrony, co powoduje, że zombie otrzymuje 3 obrażenia (♥). Ponieważ życie zombie wynosi 6, ten atak nie zdołał go pokonać. Gracz umieszcza 3 żetony obrażeń obok figurki zombie, aby zaznaczyć, ile obrażeń (♥) otrzymał wróg do tej pory.

Dodatkowe zasady

Podczas trwania przygody gracze muszą pamiętać o szeregu innych zasad.

Życie i obrażenia

Życie figurki

Przygody w ***Drodze do Legendy*** często skupiają się na walce pomiędzy członkami drużyny a ohydnymi stworami zamieszkującymi krainę, dlatego wiele efektów w grze powoduje, że bohaterowie i potwory otrzymują obrażenia (♥).

Bohaterowie i potwory, często określane jako figurki, charakteryzuje wartość życia widoczna na odpowiadających im arkuszach bohaterów oraz kartach potworów. Ta wartość wskazuje liczbę obrażeń (♥), którą figurka może otrzymać zanim zostanie pokonana.

Zmęczenie i wytrzymałość

Wytrzymałość figurki

Bohaterowie posiadają unikalną zdolność do wytężania się celem wykonania wyjątkowych działań poprzez otrzymywanie zmęczenia (◢). Najczęściej bohaterowie mogą dobrowolnie otrzymać zmęczenie (◢) w dwóch sytuacjach: aby otrzymać dodatkowe punkty ruchu lub użyć specjalnych efektów o koszcie wyrażonym w punktach zmęczenia (◢).

Bohater dobrowolnie może otrzymać liczbę punktów zmęczenia (◢) nie przekraczającą wartości jego wytrzymałości. Jeśli jakikolwiek efekt w grze zmusi figurkę, aby otrzymała zmęczenie (◢) przekraczające jej wytrzymałość (lub jeśli dana figurka nie ma cechy zmęczenie), nadmiarowe punkty zmęczenia (◢) zostają zamienione na obrażenia (♥), które musi otrzymać ta figurka.

Dodatkowy ruch bohaterów

Podczas swojej tury bohater może otrzymać tyle punktów zmęczenia (◢), ile chce, aby otrzymać jeden punkt ruchu za każdy otrzymany w ten sposób punkt zmęczenia (◢). Te punkty ruchu dodaje się do sumy punktów ruchu, które zgromadził dany bohater.

Atakowanie kilku potworów

Kiedy bohater wykonuje atak, którego celem jest lub który wpływa na kilka potworów, potwory zyskują dodatkową przewagę w momencie zadawania obrażeń (♥). Należy wybrać 1 potwora, któremu bohater będzie zadawać obrażenia (♥) jako pierwszemu i rozpatrzyć ten krok według normalnych zasad. Następnie należy podzielić na pół liczbę wyników ♥ (zaokrąglając ją w górę) i zastosować tę wartość wobec każdego dodatkowego potwora przed zastosowaniem ⛊. Tę zasadę stosuje się podczas rozpatrywania ataków ze słowem kluczowym Atak obszarowy, ale również podczas rozpatrywania takich akcji, jak „Tornado", „Armia śmierci" czy bohaterskiego wyczynu Leorica od Księgi.

Śledzenie obrażeń i zmęczenia

Kiedy bohater otrzymuje obrażenia (♥) lub punkty zmęczenia (◢), umieszcza odpowiednią liczbę żetonów obrażeń lub zmęczenia na swoim arkuszu bohatera. W przypadku innych figurek te żetony umieszcza się na planszy obok danej figurki.

Żetony obrażeń

Żetony zmęczenia

Wiele efektów w grze pozwala również figurkom na leczenie obrażeń (♥) lub zmęczenia (◢). Kiedy to się dzieje, należy przenieść odpowiednią liczbę żetonów z danej figurki do puli.

Leczenie zmęczenia

Głównym sposobem, w jaki bohater może leczyć zmęczenie (◢), jest wykonanie akcji odpoczynku. Ponadto podczas każdego wykonywanego ataku atakujący bohater może wydać maksymalnie jedno wzmocnienie (✦), aby wyleczyć jeden punkt zmęczenia (◢).

Pokonane figurki

Kiedy figurka otrzyma tyle obrażeń (♥), ile wynosi jej życie, zostaje pokonana. Kiedy zostanie pokonany potwór, jego figurkę należy usunąć z planszy. Kiedy zostanie pokonany bohater, należy rozpatrzyć kilka dodatkowych efektów:

- Bohater traci przytomność, co stanowi tymczasowy efekt. Należy to oznaczyć, zastępując figurkę danego bohatera na planszy jednym z jego żetonów bohatera.
- Ponadto otrzymuje on punkty zmęczenia (◢) do wysokości swojej wytrzymałości.
- Wszystkie żetony obrażeń na jego arkuszu bohatera przekraczające wartość jego życia oraz wszystkie karty stanów, które posiada, należy odłożyć do puli.
- Wreszcie gracze informują aplikację, że bohater został pokonany, co może ostatecznie doprowadzić do porażki w rozgrywanej przygodzie (opisano to w przygodzie szkoleniowej).

Nieprzytomni bohaterowie

Żetony bohatera

Nieprzytomny bohater jest reprezentowany na planszy przez żeton bohatera, a nie przez figurkę. Jeśli nieprzytomny bohater wyleczy jakiekolwiek obrażenia (♥), należy natychmiast zastąpić jego żeton bohatera figurką bohatera. Podczas swojej następnej tury bohater będzie mógł już normalnie wykonywać akcje.

Wobec nieprzytomnego bohatera stosuje się następujące zasady:

- Bohater nie może otrzymywać kart stanów, jest też odporny na wszystkie ataki i wszystkie karty klas oraz zdolności bohaterów, z następującym wyjątkiem:
  - Bohater może być celem dowolnego efektu w grze, który powoduje leczenie obrażeń (♥), co prowadzi do natychmiastowego umieszczenia jego figurki z powrotem na planszy i powoduje, że przestaje być nieprzytomny. Wlicza się tu akcje podniesienia się, ocucenia bohatera, ale też stosowanie eliksirów, kart klas, zdolności bohaterów oraz wszelkie inne sposoby, które pozwalają bohaterowi leczyć obrażenia (♥).
- Jeśli bohater musi rozpatrzyć swoją turę, będąc nieprzytomnym, jedyną akcją, którą może rozpatrzyć, jest podniesienie się. Natychmiast kończy ona turę danego bohatera.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Karty potworów i popleczników, karty klas, arkusze bohaterów, karty przedmiotów sklepowych i inne fizyczne elementy gry zawierają dużą liczbę zdolności i efektów, które oferują różnym figurkom nowe sposoby oddziaływania na siebie nawzajem.

Konkretny efekt zawsze zawiera stosowny opis tekstowy zawierający informację o tym, kiedy należy ten efekt rozpatrzyć, co dokładnie robi i z jakimi kosztami się wiąże.

KOSZTY ZDOLNOŚCI

Jeśli efekt opatrzono konkretnym kosztem, należy zapłacić ten koszt albo danego efektu nie można rozpatrzyć. W grze pojawiają się różne rodzaje kosztów:

Wyczerpanie: Tych efektów można używać raz na rundę, a odpowiednia karta zostaje wyczerpana w chwili użycia (patrz „Wyczerpywanie i odświeżanie" na prawo).

Zmęczenie ( ): Celem rozpatrzenia odpowiednich efektów bohater musi otrzymać liczbę punktów zmęczenia ( ) wskazaną w prawym dolnym rogu używanej karty klasy.

Koszt zmęczenia

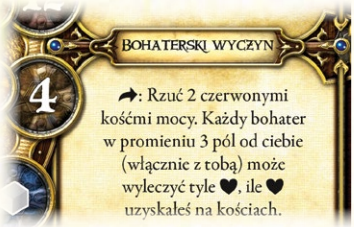
Akcja ( ): Efekty rozpatruje się jako akcję.

Wzmocnienie ( ): Tych efektów można użyć podczas ataku, wydając wyniki wzmocnień ( ), ale maksymalnie raz na zdolność wzmocnienia ( ) na atak.

Uwaga: Podczas każdego wykonywanego ataku atakujący bohater może wydać maksymalnie jedno wzmocnienie ( ), aby wyleczyć jeden punkt zmęczenia ( ).

BOHATERSKIE WYCZYNY

Każdy bohater dysponuje bohaterskim wyczynem opisanym na swoim arkuszu bohatera. Bohaterski wyczyn to potężna zdolność, której można użyć raz na przygodę. Kiedy bohater z niego skorzysta, odwraca swój arkusz bohatera na drugą stronę, aby zaznaczyć, że podczas tej rozgrywki wykorzystał już bohaterski wyczyn i nie jest on już aktywny (tzn. dostępny).



Bohaterski wyczyn

TESTY ATRYBUTÓW

Każdy bohater posiada cztery atrybuty pokazane na jego arkuszu bohatera: Siłę ( ), Wiedzę ( ), Wolę ( ) i Czujność ( ). Bohater będzie musiał testować te atrybuty, aby ustalić, czy może wykorzystać daną umiejętność, czy oprze się specjalnemu atakowi potwora albo czy uniknie pułapki.

Atrybuty

Szare i czarne kości

Aby wykonać test atrybutu, bohater musi jednocześnie rzucić jedną szarą kością obrony i jedną czarną kością obrony. Jeśli uzyska **maksymalnie tyle** symboli ⛊, ile wynosi wartość odpowiadająca testowanemu atrybutowi widoczna na jego arkuszu bohatera, test zakończy się sukcesem. W przeciwnym razie test zakończy się porażką.

Kilka figurek niebędących bohaterami ma atrybuty i wykonuje ich testy w identyczny sposób. Testy atrybutów wykonywane przez figurki, które nie posiadają atrybutów (na przykład potwory), automatycznie kończą się porażką.

WYCZERPYWANIE I ODŚWIEŻANIE

Niektóre karty wymagają od bohatera, aby je wyczerpał, kiedy z nich korzysta. Gdy bohater musi wyczerpać kartę, po prostu obraca ją na bok (o 90 stopni), aby zaznaczyć, że skorzystał z jej zdolności.

Wyczerpana karta

Odświeżona karta

Na początku swojej tury gracz odświeża wszystkie wyczerpane karty, które posiada, przywracając je do pozycji pionowej. Bohater nie może skorzystać z wyczerpanej karty, dopóki na powrót jej nie odświeży.

Uwaga: Karty i efekty, które odnoszą się do kości obrony, nie odnoszą się do testów atrybutów (chyba że co innego wynika z ich treści).

EKWIPUNEK

Ekwipunek reprezentuje przedmioty zdobywane przez gracza z kart przedmiotów sklepowych, klas i przeszukiwania. Każda karta ekwipunku zawiera jeden z następujących symboli:

Dłonie

Pancerz

Inne

Te symbole określają, w jaki ekwipunek może być jednocześnie wyposażony dany bohater i omówiono je poniżej:

- Dowolna kombinacja ekwipunku, w który jest wyposażony bohater, nie może posiadać łącznie więcej niż dwóch symboli dłoni.
- Bohater może być wyposażony w jeden pancerz.
- Bohater może być wyposażony w maksymalnie 2 inne przedmioty.

Na początku swojej tury bohater może wyposażyć się w dowolne posiadane przedmioty. Bohater może mieć na swoim obszarze gry dowolną liczbę kart nie stanowiących jego obecnego wyposażenia, ale wszystkie takie karty należy obrócić rewersem do góry i nie można ich używać.

ULEPSZANIE

W różnych momentach rozgrywki bohaterowie będą zdobywać sztuki złota oraz punkty doświadczenia, które można wydawać celem pozyskania – odpowiednio – nowego ekwipunku oraz kart klas. Zdarzy się też, że zostaną nagrodzeni kartami reliktów i konkretnym ekwipunkiem.

Aplikacja śledzi, co zdobyli bohaterowie i jakie zasoby wydali.

WYMIANA

Po tym, jak bohater wykona akcję ruchu podczas swojej tury, w dowolnym momencie danej tury, może on oddać, otrzymać lub wymienić dowolną liczbę kart przedmiotów sklepowych (w które jest wyposażony lub nie), kart reliktów i kart przeszukiwania z bohaterem znajdującym się na sąsiadującym polu.

Należy pamiętać, że dany bohater nie może wymieniać kart klas (w tym początkowego ekwipunku) oraz że bohaterowie mogą zmieniać ekwipunek, w jaki są wyposażeni, wyłącznie na początku swojej tury.

NOSZENIE ZNACZNIKÓW CELÓW

Niektóre przygody pozwalają figurkom na podnoszenie znaczników celów, zazwyczaj poprzez wykonanie akcji na polu sąsiadującym lub tym samym, co dany znacznik celu. Kiedy bohater podnosi znacznik celu, umieszcza się go na arkuszu danego bohatera. Kiedy potwór podnosi znacznik celu, umieszcza się go na podstawce danego potwora.

Kiedy jakaś figurka niesie znacznik celu, żadna inna figurka nie może go podnieść, ale figurka może wykonać akcję, aby upuścić go na sąsiadujące pole. Jeśli figurka niosąca znacznik celu zostaje pokonana, znacznik należy umieścić na polu, które wcześniej zajmowała ta figurka i może on zostać podniesiony przez inną figurkę.

PODSTAWOWE ZASADY OBOWIĄZUJĄCE POTWORY

Bohaterowie podczas przygód rozgrywanych w ramach ***Drogi do Legendy*** ścierają się z najróżniejszymi potworami, a potwory należące do tego samego rodzaju (przykładowo zombie czy goblińscy łucznicy) tworzą grupy.

Wszystkie figurki w danej grupie potworów posiadają takie same cechy oraz zdolności i aktywują się wspólnie (zgodnie z konkretnymi wytycznymi podawanymi przez aplikację). Każda grupa składa się z określonej liczby potworów pomniejszych i potworów potężnych:

- Potwory pomniejsze stanowią szeregowych żołnierzy zła, są zwykle liczniejsze, a na planszy reprezentują je kremowe figurki.
- Potwory potężne są silniejsze, lecz mniej liczne, a na planszy reprezentują je czerwone figurki.

Karta potwora reprezentująca daną grupę potworów zawiera wszelkie informacje odnoszące się do wszystkich potworów z danej grupy. Szczegółowe informacje na temat potworów pomniejszych umieszczono w górnej części karty, a te opisujące potwory potężne – w dolnej.

Potwór pomniejszy

Potwór potężny

Wiele efektów widocznych na awersie karty (przykładowo „Cień" czy „Ognisty oddech") wyczerpująco opisano na rewersie karty potwora, zarówno na potrzeby zdolności potworów pomniejszych, jak i potężnych.

Zdolności potworów na rewersie karty potwora

LIMIT WIELKOŚCI GRUPY

Potwory często umieszcza się na planszy zgodnie z instrukcjami aplikacji, a każda grupa potworów składa się ze ściśle określonej liczby potworów pomniejszych i potężnych, jakie mogą znajdować się w tym samym momencie na planszy. Liczba ta widnieje na rewersie każdej karty potwora, w jej dolnej części, i różni się w zależności od liczby bohaterów biorących udział w grze (oznaczono ją kremowo dla potworów pomniejszych i czerwono dla potworów potężnych).

Limit wielkości grupy dla 2 bohaterów | Limit wielkości grupy dla 3 bohaterów | Limit wielkości grupy dla 4 bohaterów

Limit wielkości grupy jest zwykle wykorzystywany na potrzeby umieszczania potworów – w momencie umieszczania pełnej grupy gracze umieszczają pomniejsze i potężne potwory do limitu wielkości grupy, w miejscach wskazanych przez aplikację.

Na podobnej zasadzie potwory znajdujące się już na planszy mogą zostać wsparte jednym lub więcej dodatkowym potworem. W takim przypadku wspomniane potwory umieszcza się tylko do limitu wielkości grupy, a wszystkie potwory, które by go przekroczyły, zwyczajnie nie są umieszczane na planszy.

POPLECZNICY

Poplecznicy to potężne postaci, które podczas rozgrywek ***Drogi do Legendy*** mogą napotkać bohaterowie, a zasady stosowane wobec potworów mają też zastosowanie do popleczników. Każdy poplecznik posiada własną kartę, na której opisano jego cechy, wliczając liczbę oraz kolor kości ataku, którymi rzuca oraz specjalne zdolności. W odróżnieniu od potworów, w przypadku popleczników liczba bohaterów biorących udział w grze wpływa na wartość ich szybkości, życia oraz obrony.

Cechy oparte o liczbę bohaterów w grze

Poplecznicy – podobnie do bohaterów – posiadają atrybuty i mogą wykonywać ich testy. Rozpatruje się je w ten sam sposób, co testy bohaterów.

Atrybuty poplecznika

AKT I I AKT II

Każdy potwór i poplecznik posiada dwie reprezentujące go karty: kartę aktu I i aktu II. Wersję z aktu I wykorzystuje się na wczesnym etapie kampanii. Chociaż każda para kart jest bardzo podobna, wersje z aktu II zwykle wskazują wyższe wartości życia, ataku, obrony, a także zawierają więcej zdolności niż ich odpowiedniki z aktu I.

Akt I

Podczas kampanii bohaterowie zostaną poinformowani, kiedy mają przejść do aktu II. Gdy to się stanie, wszystkie wersje kart potworów i popleczników z aktu I należy odłożyć do pudełka i do końca kampanii używać wersji z aktu II.

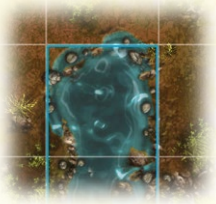
Akt II

Uwaga: Karty przedmiotów sklepowych również podzielono na wersje z aktu I i z aktu II, jednak z zasady to rozróżnienie nie jest wykorzystywane w żaden sposób.

TEREN

Niektóre pola planszy należą do pewnego rodzaju terenu (zaznaczono to kolorowymi ramkami otaczającymi pole). Często kolorowa ramka będzie otaczać kilka pól. Wszystkie pola otoczone kolorową ramką podlegają specjalnym zasadom dla danego rodzaju terenu, zgodnie z poniższym opisem:

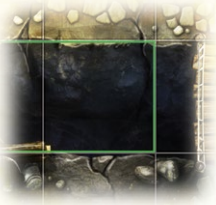
Woda



Pola wody zostały otoczone niebieską ramką i obowiązują na nich następujące zasady:

- Aby wejść na pole, na którym znajduje się woda, gracz musi wydać dwa punkty ruchu (zamiast jednego).

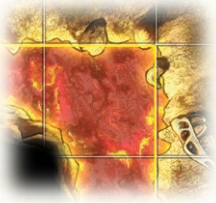
Czeluść



Pola czeluści zostały otoczone zieloną ramką i obowiązują na nich następujące zasady:

- Jeśli figurka wejdzie na pole czeluści, otrzymuje dwa obrażenia (♥).
- Figurka na polu czeluści nie może wydawać punktów ruchu. Inne efekty gry, które poruszają figurkę o określoną liczbę pól bez wydawania punktów ruchu, mogą zostać wykorzystane, aby figurka opuściła pole czeluści.
- Dla figurki w czeluści tylko figurki znajdujące się na sąsiadujących polach znajdują się w polu widzenia i odwrotnie – figurka w czeluści znajduje się w polu widzenia jedynie figurek na sąsiednich polach.
- Figurka w czeluści może wykonać akcję, aby wydostać się z czeluści – należy usunąć jej figurkę z planszy i umieścić na sąsiadujących, wolnym polu.

Zagrożenie



Pola zagrożenia zostały otoczone żółtą ramką i obowiązują na nich następujące zasady:

- Figurka wchodząca na pole zagrożenia natychmiast otrzymuje jedno obrażenie (♥).
- Każda figurka, która zakończy swoją turę na polu zagrożenia, zostaje natychmiast pokonana.
  - Żetony pokonanych w ten sposób bohaterów należy umieścić na najbliższym wolnym polu, które nie jest polem zagrożenia (licząc od pola zagrożenia, gdzie został pokonany dany bohater).

Przeszkody

Pola przeszkód zostały otoczone czerwoną ramką. Te pola blokują ruch i pole widzenia.

Więcej objaśnień na temat potworów i terenu znajduje się w „Dodatku V” na stronie 24.

CHOWAŃCE

Karta chowańca

Niektóre efekty (z arkuszy bohaterów i kart klas) pozwalają bohaterom objąć kontrolę nad istotami nazywanymi chowańcami. Każdy chowaniec jest reprezentowany na planszy przez żeton i posiada odpowiadającą mu kartę chowańca.

Bohater może aktywować każdego kontrolowanego przez siebie chowańca raz na swoją turę (przed lub po rozpatrzeniu wszystkich akcji). W chwili aktywacji chowaniec może wykonać jedną akcję ruchu na takich samych zasadach, jak bohaterowie. Szybkość chowańca opisano na jego karcie.

Żeton chowańca

Podczas swojej aktywacji chowaniec może wykonywać dodatkowe typy akcji, zgodnie z opisem na odpowiedniej karcie chowańca. Te akcje są dodatkowe wobec akcji ruchu chowańca (i mogą być wykonane przed lub po jego ruchu), chyba że zaznaczono inaczej.

Większość chowańców należy traktować jak figurki (zaznaczono to na ich kartach). Chowańca traktowanego jak figurkę obowiązują następujące zasady:

- Może być obrany za cel i atakowany przez potwory, jakby to był bohater.
- Mają na niego wpływ zdolności bohaterów i potworów.
- Blokuje ruch i pole widzenia.
- Może otrzymywać stany i inne żetony, jakie mogą otrzymywać bohaterowie.
- Ma na niego wpływ teren, zgodnie z normalnymi zasadami.

Chowańce, których nie traktuje się jak figurki, nie blokują ruchu ani pola widzenia i mogą zajmować to samo pole, co inne figurki. Na takie chowańce nie ma wpływu większość efektów w grze oprócz tych, które wyszczególniono na kartach tych chowańców. Ponadto podczas poruszania się traktują one wszystkie specjalne rodzaje terenu z wyjątkiem przeszkód tak, jak pola wody.

Więcej informacji na temat potworów atakujących chowańce znajduje się w „Dodatku II” na stronie 23.

Złote zasady

Gracze w ***Drodze do Legendy*** powinni pamiętać o kilku niezwykle ważnych zasadach:

- Zasady niektórych kart i efektów stoją w sprzeczności z zasadami opisanymi w tej instrukcji. Zasady kart i efektów zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami z tej instrukcji. Co więcej, zasady niektórych przygód zawarte w aplikacji są sprzeczne z zasadami kart, zdolności i regułami opisanymi w tej instrukcji. Zasady przygód wyświetlane w aplikacji zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami kart, zdolności oraz instrukcją.
- Gracze często stają przed wyborem wielu opcji, gdy mają rozpatrzyć efekty zachodzące jednocześnie lub takie, które posiadają kilka możliwych rozwiązań. W takich wypadkach gracze wspólnie podejmują decyzję, jak te efekty rozwiązać.
- Liczba żetonów obrażeń, zmęczenia i stanów znajdujących się w pudełku nie ogranicza graczy. Jeśli graczom skończą się któreś z wymienionych elementów gry, mogą korzystać z odpowiednich zamienników.

DUŻE FIGURKI

Niektóre figurki są duże, co można rozpoznać po rozmiarach ich podstawki. Kiedy znajdują się na planszy, te figurki zajmują więcej niż jedno pole. Poniżej opisano zasady obowiązujące duże figurki:

- Kiedy duża figurka wykonuje atak, linię pola widzenia można wytyczać z dowolnego zajmowanego przez nią pola.
- Kiedy duża figurka jest atakowana, linię pola widzenia można wytyczać do **jednego** dowolnego pola, jakie zajmuje. Oznacza to, że efekty odnoszące się do sąsiadujących pól (na przykład Atak obszarowy) odnoszą się do pól sąsiadujących z tym jednym, wybranym polem.
- Kiedy aplikacja nakazuje graczom umieszczenie na planszy dużych potworów, umieszczają je oni w taki sposób, aby dowolna część podstawki znalazła się na polu wskazanym przez aplikację.

RUCH DUŻYCH FIGUREK

Podczas poruszania się duże figurki w praktyce **kurczą się** (traktuje się je jak małe potwory), a potem znów **rosną**, kiedy zakończą ruch.

Należy wybrać jedno z pól zajmowanych przez taką figurkę i od niego wyliczyć odległość do pokonania (tak jakby ta figurka zajmowała tylko jedno pole). Gdy figurka zakończy swój ruch, umieszcza się ją tak, aby jedno z zajmowanych przez jej podstawkę pól było polem, na którym zakończyła ruch.

- Podczas ruchu figurka może się obrócić, ale jeśli jej podstawka w całości nie mieści się na planszy, nie może zakończyć ruchu na takim polu.
- Figurka może ponownie urosnąć dopiero, kiedy skończą się jej punkty ruchu, ostatecznie się zatrzyma (ponieważ dotarła na docelowe pole lub nie jest w stanie dalej się poruszać) lub przerwie ruch celem wykonania akcji.
- Kiedy duża figurka porusza się (przez urośnięciem), musi wydawać dodatkowe punkty ruchu, aby wchodzić na pola wody i otrzymuje obrażenia (♥), kiedy wchodzi na pola zagrożenia.
  - Kiedy duża figurka urośnie, nie wpływają na nią efekty pól, które zaczęła zajmować po urośnięciu (jak te związane z polami wody czy zagrożenia).
- Pola czeluści nie mają **żadnego** wpływu na dużą figurkę, chyba, że jej ruch zakończy się lub zostanie przerwany, w taki sposób, że jedynymi polami, które będzie zajmować, będą pola czeluści.
- Duża figurka otrzymuje obrażenia (♥) za wejście na pola terenu zawierającego zagrożenia zgodnie z normalnymi zasadami, ale nie zostaje pokonana, chyba że zakończy swoją turę w taki sposób, że każde zajmowane przez nią pole jest polem zagrożenia.

KONIEC PRZYGODY

Przygody w ***Drodze do Legendy*** dobiegają końca automatycznie, w okolicznościach wskazanych przez aplikację. Jednocześnie powoduje to, że gracze przechodzą do kolejnej części kampanii. Należy jednak pamiętać o kilku krokach związanych z uporządkowaniem gry:

Bohaterowie leczą wszystkie ♥ i ☙, odwracają swoje arkusze bohaterów tak, aby leżały awersem do góry, a następnie odrzucają wszystkie posiadane karty stanów oraz przeszukiwania. Wszystkie elementy gry leżące na stole oraz te odłożone na bok należy umieścić z powrotem w odpowiednich pulach.

Przykład ruchu dużej figurki

1. Ettin rozpatrzył atak, którego celem była Wdowa Tartha, a jego kolejna akcja zmusza go do poruszenia się od jej strony.
2. Ettin posiada szybkość „3”, więc gracze wybierają jedno z pól zajmowanych przez ettina i odliczają od niego trzy pola, tym samym poruszając potwora od strony bohatera.
3. Smok cienia również posiada szybkość „3” i ma „nacierać” (poruszać się na pole sąsiadujące z) na Wdowę Tarthę. Dlatego gracze wybierają jedno z pól zajmowanych przez smoka i odliczają od niego 3 pola. Teraz, kiedy ettin znalazł się w innym rogu kafelka, zrobiło się dostatecznie dużo wolnego miejsca, aby smok cienia mógł zakończyć ruch na polu sąsiadującym z Wdową Tarthą.

STOP!

Gracze powinni rozpocząć teraz kampanię „Powstanie wszystkich goblinów”, która zawiera krótkie szkolenie objaśniające, jak podstawowe zasady gry łączą się z informacjami podawanymi przez aplikację.

Jeśli gracze będą potrzebować przypomnienia jakiejkolwiek zasady podstawowej, przygoda szkoleniowa podaje numer strony i nagłówek z niniejszych zasad podstawowych zawierający wszelkie informacje odnoszące się do danego tematu.

W związku z tym, dobrym pomysłem może być wydrukowanie stron 3-12 lub użycie innego urządzenia tak, aby podczas szkolenia gracze mieli dostęp do tej instrukcji.

Po rozegraniu szkolenia gracze powinni zapoznać się z pozostałymi informacjami zawartymi w tej instrukcji. Obejmują one więcej szczegółów na temat różnych aspektów gry, a także opisują różne objaśnienia i wyjątki od zasad.

Co teraz?

Skoro gracze ukończyli szkolenie, powinni zaznajomić się z pozostałymi informacjami zawartymi w tej instrukcji. Obejmują one bardziej szczegółowe zasady dotyczące integracji fizycznych elementów gry z aplikacją.

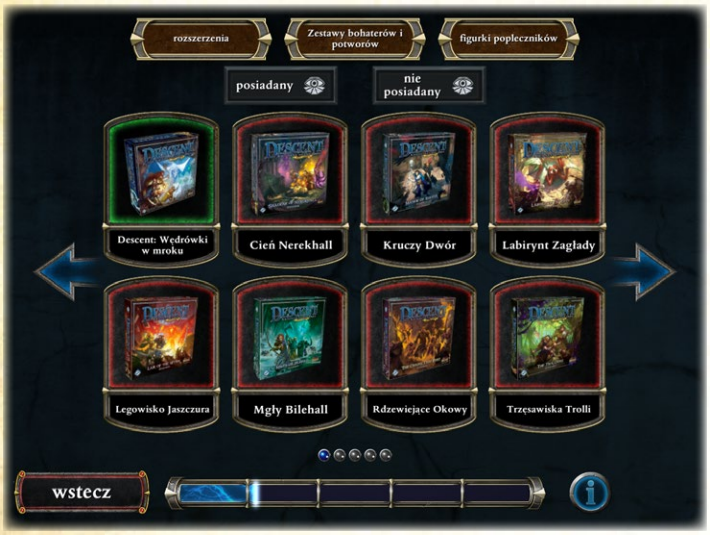
Ponadto dodatki umieszczone pod koniec instrukcji opisują dodatkowe zasady dotyczące sposobów obchodzenia się z konkretnymi elementami gry.

Aplikacja Droga do Legendy

Niniejsza część instrukcji opisuje najważniejsze kwestie wymagane do zrozumienia zasad działania aplikacji ***Droga do Legendy***.

Fizyczna kolekcja

Droga do Legendy pozwala graczom zintegrować fizyczną kolekcję produktów z linii ***Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*** obejmującą grę podstawową i rozszerzenia poprzez Menedżera kolekcji znajdującego się na głównym ekranie aplikacji. W miarę, jak gracze wzbogacają się o kolejne fizyczne produkty, powinni również pamiętać o aktualizowaniu Menedżera kolekcji.



Menedżer kolekcji

Posiadanie większej liczby fizycznych produktów znacząco zwiększa różnorodność rozgrywek w ***Drogę do Legendy***. Przykładowo wiele grup potworów pojawiających się podczas przygody charakteryzują różne warianty zachowań zależne właśnie od kolekcji konkretnego gracza. Dodatkowo nowe przygody, wydarzenia podróży i inne zachodzące w grze efekty zmieniają się, jeśli gracz posiada określony produkt.

Ze względu na dużą różnorodność fizycznej zawartości gracze mogą mieć pytania odnośnie konkretnych efektów w grze i ich współzależności z nowymi zasadami obowiązującymi w ***Drodze do Legendy***. Objaśnienia tych efektów opisano w dodatkach znajdujących się na końcu tej instrukcji.

Warto zwrócić uwagę, że aplikacja nie wspiera Zestawu do konwersji, a wszystkie karty oraz arkusze należy odłożyć na bok podczas rozgrywki w ***Drogę do legendy***, aby uniknąć niejasności.

Zapisywanie i ładowanie gry

Kiedy gracze rozpoczynają nową rozgrywkę w ***Drogę do Legendy***, wybierają okienko zapisu, w którym aplikacja będzie zapisywać ich postępy. ***Droga do Legendy*** wspiera maksymalnie pięć zapisanych rozgrywek jednocześnie.

Gracze nie zapisują ręcznie swoich rozgrywek w trakcie ich trwania. Aplikacja automatycznie robi to w kilku kluczowych momentach rozgrywki:

- Na początku każdej przygody.
- Na początku każdej rundy danej przygody.
- Na zakończenie każdej przygody.
- Za każdym razem, kiedy bohaterowie opuszczają miasto.

Gracze powinni pamiętać, że ***Droga do Legendy*** nie zapisuje stanu fizycznej zawartości gry: pozycji bohaterów i potworów, otrzymanych obrażeń (♥) i tak dalej. Jeśli gracze postanowią zaprzestać gry w toku przygody, muszą zapisać te informacje samodzielnie.

Przygody w Drodze do Legendy

Podczas przygody w ***Drodze do Legendy*** gracze rozpatrują serię następujących po sobie rund, wykonując akcje pozwalające na eksplorowanie planszy, pokonywanie potworów i wykonywanie celów wyznaczonych w danej przygodzie. Aplikacja wspomaga wykonywanie wielu z tych aktywności, wliczając w to sposoby wypuszczania nowych potworów, a także prezentowanie informacji na temat wykorzystywanych kafelków oraz sposobów na osiągnięcie zwycięstwa w przygodzie.

Tury i aktywacje

Podczas przygody w ***Drodze do Legendy*** bohaterowie i grupy potworów wykonują naprzemiennie tury i aktywacje.

Na początku każdej rundy gracze wspólnie wybierają bohatera, który rozpatrzy swoją turę. Gdy ten bohater skończy, należy wybrać jego podobiznę na torze śledzenia bohaterów, a następnie wybrać przycisk „Zakończ turę”.

Aktywacje potworów odbywają się automatycznie po wybraniu przez bohatera przycisku „Zakończ turę”. Aplikacja losowo wybiera grupę i wyświetla instrukcje opisujące, jak dana grupa się aktywuje (patrz „Aktywacje potworów” na stronie 16). Należy zwrócić uwagę, że aktywacje potworów nie są równoznaczne z turą mrocznego władcy i w związku z tym zdolności oraz umiejętności bohaterów używane „raz na turę” nie mogą być użyte podczas aktywacji potwora.

Aktywowany bohater

Aktywowany potwór

Gra toczy się w ten sposób na zmianę, dopóki wszyscy bohaterowie nie rozegrają swoich tur, a wszystkie potwory nie zostaną aktywowane. Jeśli jedna ze stron zakończy swoje działania, druga strona będzie rozpatrywać swoje tury lub aktywacje jedna po drugiej dopóki również tego nie zrobi. Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury i wszystkie grupy potworów zostaną aktywowane, rozpoczyna się następna runda.

Bohaterowie

Bohaterowie są kontrolowani przez graczy i wykorzystują swoje arkusze bohaterów, karty klas i przedmioty sklepowe w taki sam sposób, jak to opisano w zasadach podstawowych. Niemniej są pewne różnice w rozpatrywaniu działań bohaterów, co opisano w poniższych rozdziałach.

Tury i akcje bohaterów

Bohaterowie rozpatrują swoje tury według tych samych zasad podstawowych i wiele akcji, które mogą wykonać, zupełnie się nie zmienia. Pojawiają się jednak pewne istotne wyjątki:

- Do śledzenia i oznaczania zakończenia tury bohatera nie używa się kart aktywacji (zajmuje się tym aplikacja).
- Akcja „Otwarcie lub zamknięcie drzwi" służy obecnie wyłącznie do otwierania drzwi. W ***Drodze do Legendy*** drzwi, które można otworzyć, nie można ponownie zamknąć, chyba że aplikacja mówi inaczej.
- Efekty przygody i potworów, które zmuszają bohatera do ruchu lub ataku, są powiązane ze specjalnymi zasadami. Patrz „Efekty aplikacji" na stronie 17, aby poznać więcej szczegółów.

Interakcja z planszą przygody

Bohaterowie mogą zbadać każdy element planszy (np. drzwi, żeton czy znacznik) w dowolnym momencie gry poprzez wybranie go w aplikacji. Wybranie elementu często owocuje pojawieniem się informacji fabularnej na temat danego żetonu czy znacznika oraz instrukcją dotyczącą tego, w jaki sposób bohater może wejść w interakcję z danym elementem na planszy.

Figurka bohatera **nie musi sąsiadować** z konkretnym elementem, aby gracz mógł go zbadać.

Rozgrywka z dwoma bohaterami

Zgodnie z aktualnymi zasadami z gry podstawowej, jeśli w rozgrywce bierze udział tylko dwóch bohaterów, otrzymują oni dodatkowe wsparcie. Raz na turę, każdy bohater może wykonać jeden atak, który nie wymaga użycia akcji.

Ten atak nie może być specjalną akcją, która pozwala wykonać atak (taką jak „Szał" albo „Wybuchający run"). Ten atak może zostać wykonany przed lub po którejkolwiek z pozostałych akcji bohaterów.

Jeśli na końcu tury bohatera okaże się, że dany bohater nie wykonał lub nie mógł wykonać w swojej turze darmowego ataku, może zamiast tego wyleczyć 2 ♥.

Gra w trybie solo

W odróżnieniu od gry podstawowej, w ***Drogę do Legendy*** może zagrać nawet jeden gracz. W takim wypadku ten gracz kontroluje wszystkich bohaterów.

Eksploracja

W odróżnieniu od rywalizacyjnego trybu rozgrywki, który często wymaga przygotowania całej planszy na początku przygody, rozgrywka w ***Drodze do Legendy*** często rozpoczyna się z odkrytym niewielkim fragmentem planszy. W miarę, jak bohaterowie otwierają drzwi, pokonują potwory i wchodzą w interakcje z żetonami i znacznikami, aplikacja automatycznie wyświetla instrukcje dotyczące umieszczania nowych kafelków, żetonów, znaczników oraz potworów.

O ile rozkład kafelków, żetonów i znaczników jest jasno widoczny w aplikacji, o tyle z umieszczaniem potworów wiążą się pewne dodatkowe zasady (patrz „Umieszczanie potworów" na stronie 15).

Morale

Morale

Morale stanowi zupełnie nowy elementy gry charakterystyczny dla ***Drogi do Legendy***. Reprezentuje ono gotowość bohaterów do stawiania czoła wszelkim przeciwnościom podczas trwania przygody.

Początkowa wartość morale zazwyczaj jest równa liczbie bohaterów biorących udział w grze i spada o jeden za każdym razem, kiedy bohater straci przytomność. Gdy do tego dojdzie, gracze muszą poinformować o tym fakcie aplikację poprzez wybranie podobizny danego bohatera, a następnie wybranie przycisku „KO". To samo tyczy się sytuacji, gdy bohater przestanie być nieprzytomny – gracze wybierają wówczas jego podobiznę i przycisk „Otrząśnięcie się".

Brak morale

Jakkolwiek otrząśnięcie się nie prowadzi do odzyskania morale, przekłada się na poinformowanie aplikacji, że dany bohater nie jest już nieprzytomny.

Jeśli podczas przygody morale spadnie do zera (co oznaczono czaszką na liczniku morale) i jakikolwiek bohater straci przytomność, bohaterowie automatycznie uciekają i przegrywają przygodę.

Głównym sposobem odzyskiwania morale przez graczy jest wizyta w mieście podczas fazy kampanii (patrz „Kampania w Drodze do Legendy" na stronie 20), niemniej wiele innych efektów w grze może podnieść (lub obniżyć) wartość morale.

Potwory

Potwory w ***Drodze do Legendy*** są kontrolowane przez aplikację. Gracze wykonują podawane przez nią instrukcje, aby rozpatrywać wszystkie kwestie powiązane z potworami.

W miarę, jak gracze aktywują potwory na planszy (poruszając je, atakując nimi i używając ich zdolności), często muszą podejmować kluczowe decyzje odnośnie zachowania konkretnego potwora w oparciu o aktualną sytuację w przygodzie.

Tor śledzenia potworów

Tor śledzenia potworów

Kiedy podczas przygody kolejne grupy potworów są wypuszczane na planszę, są one automatycznie dodawane do toru śledzenia potworów stanowiącego część aplikacji. Tor śledzenia potworów zapewnia informacje dotyczące każdej **grupy** potworów: objaśnienia dotyczące jej zdolności (jeśli jakieś posiada), czy dana grupa już się aktywowała oraz czy wciąż pozostaje w grze.

Aplikacja **nie rozróżnia** stanu poszczególnych figurek potworów. Po pierwotnym umieszczeniu grupy potworów na planszy gracze muszą używać odpowiednich fizycznych elementów gry celem poruszania figurek po planszy, a także śledzenia posiadanych przez nie obrażeń (♥), stanów czy innych wpływających na nie efektów.

Wybranie podobizny potwora na torze śledzenia otwiera kilka opcji:

- **Pokonaj grupę:** Jak tylko ostatni potwór w danej grupie zostanie pokonany, gracze **muszą** wybrać tę opcję, aby poinformować o tym fakcie aplikację. Powoduje to usunięcie grupy z toru śledzenia potworów, co przekłada się na pominięcie jej aktywacji i może aktywować ważne wydarzenia w przygodzie.
- **Wymuś aktywację:** Chociaż aplikacja automatycznie aktywuje grupy potworów podczas rundy gry, gracze mogą wybrać tę opcję, aby wyświetlić aktywację potwora. Może do tego dojść, kiedy aplikacja będzie wymagać od graczy aktywowania grupy ręcznie lub kiedy gracze przypadkowo zapomną aktywować konkretnego potwora czy grupę.
- **Informacje:** Gracze wybierają tę opcję, aby otworzyć panel informacyjny, który zawiera objaśnienia odnośnie zdolności znajdujących się na karcie odpowiadającej danemu potworowi, a także wszelkie wymagane informacje odnoszące się do sposobu wydawania wzmocnień (✦) przez potwora podczas wykonywania ataku. Objaśnienia dla każdej grupy potworów są takie same podczas każdej aktywacji, więc gracze muszą sprawdzać ten panel tylko do momentu zapamiętania wszystkich informacji dotyczących danej grupy potworów.

Umieszczanie potworów

Podczas przygody potwory są wypuszczane w oparciu o konkretne okoliczności zachodzące w rozgrywanej przygodzie, na przykład kiedy drzwi otworzą się.

Aplikacja zawsze wyświetla wiadomość informującą graczy, które potwory należy umieścić na planszy, ale pokazuje ich umieszczenie na dwa możliwe sposoby:

- Symbol lub symbole potworów są pokazane na planszy dokładnie na tych polach, gdzie należy umieścić te potwory. Jeśli któreś z tych pól nie jest puste, należy umieścić potwora na tyle blisko pokazanego pola, na ile to możliwe.

Bezpośrednie umieszczanie potworów

- Konkretne pole jest oznaczone. Kiedy to się dzieje, potwory są umieszczane na tyle blisko oznaczonego pola, na ile to możliwe. Zwykle przekłada się to na umieszczenie jednego potwora na podświetlonym polu i pozostałych potworów (jeśli jakieś są) sąsiadująco z tym polem.

Podświetlone pole

W momencie umieszczania potworów (bezpośrednio lub na podświetlonym polu) gracze muszą pamiętać o następujących kwestiach:

- **Należy zawsze przestrzegać limitu wielkości grupy** chyba, że aplikacja informuje, aby go zignorować.
- Należy zawsze starać się najpierw umieszczać potwory potężne, o ile ich liczba nie osiągnęła już limitu wielkości grupy. Jeśli potwory potężne osiągnęły już limit wielkości grupy, należy zamiast nich umieszczać potwory pomniejsze.

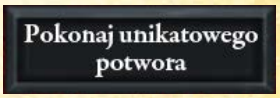
Unikatowe potwory

Unikatowy potwór z +4 do życia

W niektórych przygodach pojawiają się unikatowe potwory, z którymi są powiązane specjalne zasady. Ponadto unikatowy potwór może mieć dodatkowe punkty życia, co wyświetlono w lewym dolnym rogu jego podobizny.

Specjalne zasady obowiązujące unikatowego potwora są wyświetlane w postaci wiadomości, kiedy ten potwór zostaje umieszczony na planszy, a gracze mogą się do nich odnosić w dowolnym momencie poprzez otwarcie panelu informacyjnego tego potwora.

Dodatkowo unikatowy potwór może zostać umieszczony jako część grupy. Jego aktywacją wciąż rządzi aplikacja, ale gracze mogą być zmuszeni do poinformowania aplikacji, że ten unikatowy potwór został pokonany, nawet jeśli jego grupa wciąż znajduje się na planszy.



Kiedy to się stanie, gracze wybierają podobiznę tego potwora, a następnie wybierają przycisk „Pokonaj unikatowego potwora". Spowoduje to usunięcie unikatowego potwora (a zarazem poinformuje aplikację, że został on pokonany), ale pozostawi resztę grupy na torze śledzenia potworów.

Należy pamiętać, że wybór przycisku „Pokonaj grupę" dla grupy zawierającej unikatowego potwora usuwa całą grupę, wliczając tego unikatowego potwora.

AKTYWACJE POTWORÓW

Kiedy grupa potworów aktywuje się, na ekranie zostaje wyświetlone okienko aktywacji. Gracze aktywują potwory z wyświetlonej grupy jeden po drugim, a każdy z potworów wykonuje dwie akcje.

Każde okienko aktywacji dzieli się na dwie główne części: specjalny efekt (1) i listę aktywacji (2).

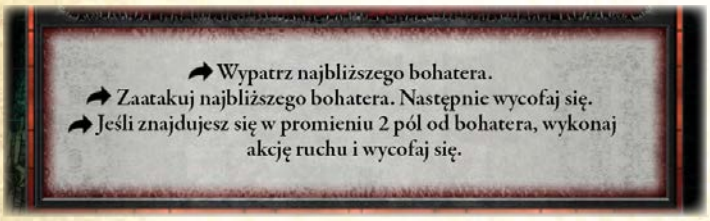
SPECJALNY EFEKT

Każdą aktywację obowiązuje specjalny efekt zapewniający korzyści lub wywołujący określone zachowania potworów z aktywowanej grupy.

LISTA AKTYWACJI

Okienko aktywacji wyświetla, który typ potwora (potężny lub pomniejszy) aktywuje się jako pierwszy, a dalej znajduje się lista potencjalnych akcji (każdą oznaczono symbolem ➦).

Za każdego potwora wyświetlonego typu gracze rozpatrują wyświetlone akcje, idąc od góry do dołu do chwili, aż potwór **wykona 2 akcje**. Wszystkie akcje, których potwór nie może rozpatrzyć, należy pominąć (patrz „Pomijanie akcji" na prawo).



Jeśli gracze dotrą do dołu listy, powracają na górę i ponownie sprawdzają akcje, dopóki aktywacja potwora nie dobiegnie końca. Aktywacja potwora dobiega końca, kiedy rozpatrzy 2 akcje lub nie będzie w stanie rozpatrzyć żadnych akcji z listy.

Mają tu zastosowanie wszystkie zwykłe ograniczenia oraz specjalne zdolności. Przykładowo większość potworów nie może wykonać ataku więcej niż raz na aktywację, więc jeśli potwór już zaatakował, należy pominąć wszystkie akcje zawierające ataki.

Aplikacja wykorzystuje nowe słowa kluczowe i informacje odnoszące się do ataku i ruchu potworów (patrz „Efekty aplikacji" na stronie 17).

PANEL INFORMACYJNY

OTWIERA PANEL INFORMACYJNY

Dodatkowo gracze powinni sprawdzić panel informacyjny, kiedy aktywuje się grupa potworów, z którą nie są dobrze zaznajomieni. Gracze mogą otworzyć panel informacyjny bezpośrednio z poziomu okienka aktywacji potwora poprzez wybranie symbolu czaszki znajdującego się w górnej części okienka. Objaśnienia dla każdej grupy potworów są takie same podczas każdej aktywacji, więc gracze muszą sprawdzać ten panel tylko do momentu zapamiętania wszystkich informacji dotyczących danej grupy potworów.

POMIJANIE AKCJI

Ogólnie rzecz biorąc potwór pomija każdą akcję, której nie może rozpatrzyć lub której wykonanie nie wprowadziłoby żadnych zmian w grze. Poniżej opisano przykłady takich akcji:

- Jeśli akcja nakazuje potworowi poruszyć się w określony sposób, lecz znajduje się on już na polu, na które dana akcja by go poruszyła, daną akcję należy pominąć.
- Jeśli akcja nakazuje potworowi, aby obrał za cel bohatera w promieniu określonej liczby pól, ale w podanej odległości nie znajdują się żadni bohaterowie, daną akcję należy pominąć.
- Jeśli akcja spowodowałaby, że potwór zostałby pokonany, zanim miałby możliwość w jakiś sposób wpłynąć na bohatera, daną akcję należy pominąć.
- Wycofywanie się (patrz „Wycofywanie się" na stronie 18) nigdy nie jest obowiązkowe. Jeśli potwór nie może się wycofać, ale pozostałą część danej aktywacji można rozpatrzyć, akcji nie pomija się.
- Jeśli bohater może użyć umiejętności lub zdolności, aby przerwać akcję i takie działanie powoduje, że dana akcja nie odniesie efektu, potwór wciąż ją wykonuje. Przykładowo jeśli potwór ma nacierać na jak największą liczbę bohaterów, ale za każdym razem, kiedy porusza się sąsiadująco do Pogranicznika, ten bohater może użyć umiejętności „Zwinność", aby się od niego oddalić, mimo wszystko potwór kontynuuje swój ruch.
- Jeśli bohater posiada umiejętność lub zdolność, która powoduje, że akcja nie odnosi efektu, ale dana umiejętność lub zdolność już działa, potwór pomija daną akcję. Przykładowo jeśli przerażony potwór (taki, który nie może wydawać ✓) ma zaatakować sąsiadującego bohatera, ale jedynym sąsiadującym bohaterem jest Złodziej, który użył umiejętności „Niewidoczny" (atakujący musi wydać ✓ albo atak pudłuje), potwór nie próbuje podjąć takiej akcji.

KOŃCZENIE AKTYWACJI

Po tym, jak wszystkie potwory danego rodzaju aktywują się, gracze wybierają przycisk znajdujący się u dołu okienka aktywacji. Opis wyświetlony dla przycisku zależy od aktualnej sytuacji w grze. Przykładowo przycisk mógłby zawierać opis „Wszystkie potwory pomniejsze aktywowane", jeśli jako pierwsi aktywowali się pomniejsi mistrzowie przemian, a naciśnięcie go spowodowałoby wyświetlenie aktywacji potężnych mistrzów przemian. I odwrotnie, jeśli pomniejsi mistrzowie przemian już się aktywowali, przycisk zawierałby zamiast tego opis „Wszyscy mistrzowie przemian aktywowani".

Należy zwrócić uwagę, że aplikacja zawsze wyświetla zarówno aktywacje potworów potężnych, jak i pomniejszych, bez względu na sytuację na planszy. Przykładowo gdyby wszystkie pomniejsze zombie zostały już pokonane, aktywacja pomniejszych zombie nadal byłaby wyświetlana. W takich sytuacjach gracze powinni kontynuować grę tak, jakby rozpatrzyli tę aktywację.

Efekty aplikacji

W trybie rywalizacyjnym duża liczba decyzji i efektów w grze zależy od gracza-mrocznego władcy. W ***Drodze do Legendy*** te efekty są przekazywane jako instrukcje przez aplikację. Wiele czynności rozpatrują sami gracze w ramach aktywacji potworów, ale są też liczne efekty w grze, które mogą zmusić bohaterów lub inne figurki do rozpatrzenia określonych efektów takich, jak ruch czy atak.

Ze względu na fakt, iż aplikacja nie śledzi wielu szczegółów związanych z sytuacją w grze (np. pozycji figurek na planszy), gracze muszą interpretować instrukcje podawane przez aplikację w miarę, jak się one pojawiają i podejmować decyzje, które najlepiej pasują do obecnej sytuacji.

Akcje wymagające celu często zawierają instrukcje dotyczące kolejności i pierwszeństwa stosowanych podczas wyboru danego celu (przykładowo celem mógłby być bohater, który ma najwyższą ♛ lub który otrzymał największą liczbę ♥). Jeśli podczas wyboru celu pojawia się remis, należy wybrać najbliższy cel. Jeśli wciąż jest remis, gracze mogą wybrać cel według własnego uznania (patrz „Podejmowanie decyzji" na stronie 19).

Poniższe rozdziały zawierają zasady i wytyczne odnośnie tego, jak gracze mają podejmować wszelkie decyzje.

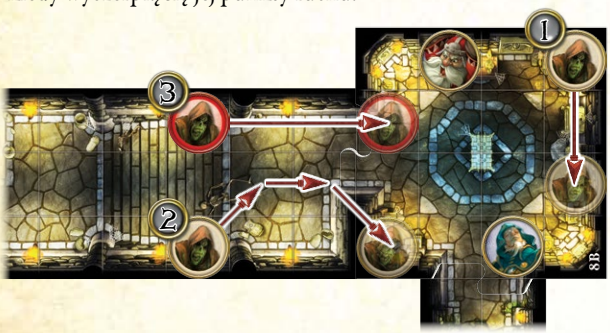
Ruch potworów

Wiele efektów w grze obejmuje jakiś rodzaj ruchu. Kiedy figurka ma się poruszyć, zawsze robi to w odniesieniu do jakiegoś celu, którym jest figurka lub pole, w relacji do którego dana figurka się porusza.

Na potrzeby efektów ruchu w ***Drodze do Legendy*** wykorzystuje się opisane poniżej terminy.

Natarcie

Kiedy figurka naciera, stara się znaleźć na polu sąsiadującym z celem. Wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę danego celu (patrz „W stronę" na stronie 18), zatrzymując się, kiedy znajdzie się na sąsiadującym polu lub kiedy wyczerpią się jej punkty ruchu.



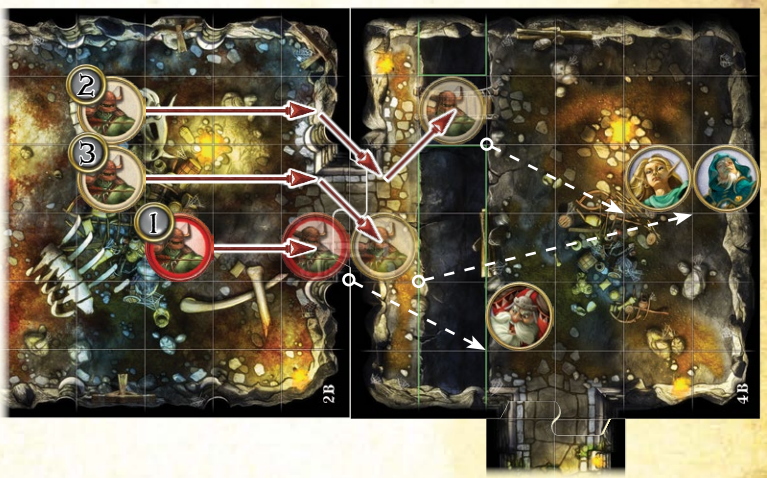
Potwory nacierające na bohaterów

1. Pomniejsze zombie mają nacierać na bohatera, który ma najwyższą 📖, i w tym wypadku jest to Leoric od Księgi. Pierwszy pomniejszy zombie wykonuje akcję ruchu (otrzymując 3 punkty ruchu) i porusza się w stronę Leorica. Po wydaniu 2 punktów ruchu wchodzi na pole, które sąsiaduje z Leorikiem i kończy swoją akcję.
2. Następny pomniejszy zombie postępuje według tej samej instrukcji i porusza się w stronę Leorica. Po poruszeniu się o 3 pola wciąż nie sąsiaduje z tym bohaterem, ale wydał już wszystkie swoje punkty ruchu, więc jego akcja kończy się.
3. Potężny zombie ma nacierać na najbliższego bohatera. Wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę Grisbana Spragnionego, aktualnie najbliższego bohatera. Wydaje wszystkie swoje punkty ruchu i kończy na polu sąsiadującym z Grisbanem, więc ta akcja kończy się.

Wypatrywanie

Kiedy figurka wypatruje, stara się znaleźć korzystną pozycję w relacji do celu. Wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę najbliższego pola, które znajduje się promieniu 3 pól i w takim miejscu, aby mieć cel w polu widzenia. Zatrzymuje się, kiedy dotrze na takie pole lub kiedy wyczerpią się jej punkty ruchu.

Jeśli potwór nie dysponuje wystarczającą liczbą punktów ruchu, aby dotrzeć na pole w promieniu 3 pól i z polem widzenia do celu, zatrzymuje się na polu na tyle bliskim celu, na ile to możliwe, ale tak, aby mieć go w polu widzenia (o ile to możliwe). Umożliwia to wykonywanie akcji ataku opisanych niżej na liście akcji danego potwora.



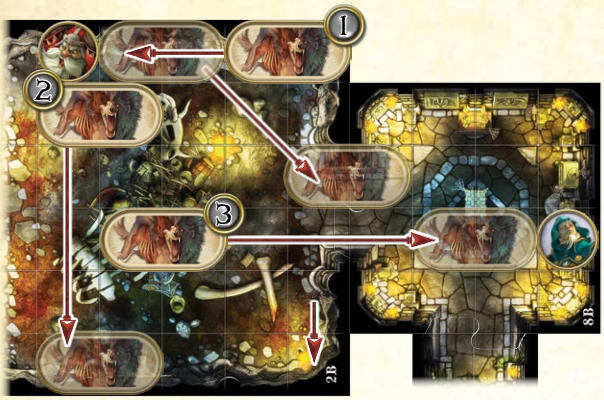
Potwory wypatrujące bohaterów

1. Potężny gobliński łucznik ma wypatrzeć najbliższego bohatera. Gobliński łucznik wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę Grisbana Spragnionego, aktualnie najbliższego bohatera. Po poruszeniu się o 2 pola potwór wchodzi na pole, które jest jednocześnie w promieniu 3 pól i w polu widzenia do Grisbana, więc zatrzymuje się. Następnie instrukcja nakazuje mu zaatakowanie najbliższego bohatera, więc robi właśnie to.
2. Pomniejsi gobliński łucznicy mają wypatrzeć najbliższego bohatera, który nie został zaatakowany w tej aktywacji. Pierwszy gobliński łucznik wykonuje akcję ruchu i porusza się w stronę Syndrael. Wydając swój ostatni punkt ruchu potwór wchodzi na pole w promieniu 3 pól i w polu widzenia do Syndrael. Następnie ma zaatakować najbliższego bohatera, który nie został zaatakowany w tej aktywacji, więc robi właśnie to.
3. Inny pomniejszy gobliński łucznik postępuje według tych samych instrukcji. Wykonuje akcję ruchu, ale nie może poruszyć się na pole, które znajduje się w promieniu 3 pól od Leorica od Księgi (a to jedyny bohater, który nie został zaatakowany w tej aktywacji).

   Ponadto potwór nie może nawet wydać wszystkich 5 punktów ruchu, gdyż takie działanie spowodowałoby zakończenie jego ruchu na tym samym polu, na jakim znajduje się już drugi gobliński łucznik lub na polu czeluści. Gobliński łucznik porusza się zatem tak daleko, jak może, czyli o 4 pola i kończy swój ruch w taki sposób, by mieć Leorica w polu widzenia mimo, że nie jest to pole w promieniu 3 pól od bohatera. Następnie atakuje Leorica, gdyż to najbliższy bohater, który nie został zaatakowany w tej aktywacji.

WYCOFYWANIE SIĘ

Kiedy figurka wycofuje się, stara się oddalić od najbliższego wroga, ale wycofywanie się należy rozpatrzyć tylko, jeśli figurka dysponuje niewydanymi punktami ruchu. Aby wycofać się, figurka wydaje wszystkie pozostałe punkty ruchu celem poruszenia się od strony najbliższej wrogiej figurki. Jeśli figurka nie dysponuje żadnymi punktami ruchu, nie wycofuje się.



Potwór wycofujący się od strony bohaterów

Każdego barghesta obowiązują następujące instrukcje aktywacji:

- ➦ Nacieraj na bohatera, któremu pozostało najwięcej punktów życia.
- ➦ Nacieraj na sąsiadującego bohatera. Następnie wycofaj się.
- ➦ Jeśli znajdujesz się w promieniu 2 pól od bohatera, wykonaj akcję ruchu i wycofaj się.

1. Bohaterem, któremu pozostało najwięcej punktów życia, jest Grisban Spragniony. Barghest wykonuje akcję ruchu, otrzymując 4 punkty ruchu i porusza się o 2 pola w stronę Grisbana. Atakuje, a następnie ma się wycofać. Wydaje zatem 2 pozostałe mu punkty ruchu, aby poruszyć się od strony najbliższego bohatera, czyli Grisbana.
2. Grisban wciąż ma najwięcej punktów życia, więc następny barghest nie musi nacierać. Jako pierwszą akcję wykonuje atak, ale nie może wycofać się – posiada 0 punktów ruchu. Jednak ze względu na fakt, że potworowi pozostała jeszcze jedna akcja i znajduje się on w promieniu 2 pól od bohatera, wykonuje ostatnią akcję na liście. Oznacza to wykonanie akcji ruchu i wycofanie się od strony Grisbana.
3. Do tej chwili Grisban otrzymał dużą liczbę obrażeń (♥), więc Leoric od Księgi jest teraz bohaterem, któremu pozostało najwięcej punktów życia. Ostatni barghest wykonuje akcję ruchu i naciera na Leorica, wydając na to wszystkie 4 punkty ruchu, a następnie atakuje bohatera. Barghestowi pozostało 0 punktów ruchu, zatem nie wycofuje się po rozpatrzeniu ataku. Aktywacja potwora kończy się w związku z wykonaniem przez niego obu akcji.

W STRONĘ

Kiedy figurka porusza się w stronę celu, stara się zmniejszyć liczbę pól pomiędzy sobą a celem. Podczas takiego ruchu figurka **może zwiększyć odległość do celu**, o ile takie działanie ostatecznie pozwoli jej znaleźć się bliżej.

OD STRONY

Kiedy figurka porusza się od strony celu, stara się zwiększyć liczbę pól pomiędzy sobą a celem. Podczas takiego ruchu figurka **może zmniejszyć odległość do celu**, o ile takie działanie ostatecznie pozwoli jej znaleźć się dalej.

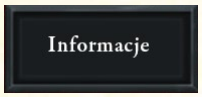
OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE RUCHU POTWORÓW

Kiedy gracze rozpatrują instrukcje ruchu z aplikacji, powinni pamiętać o następujących kwestiach:

- Potwór, który jest unieruchomiony, nie może wykonywać akcji obejmujących wypatrywanie lub natarcie i należy pominąć takie akcje.
- Kiedy figurka porusza się, zawsze obiera trasę w kierunku pola będącego celem, która wymaga wydania najmniejszej liczby punktów ruchu.
- Kiedy ruch dużej figurki kończy się, „rośnie" ona w tym kierunku, który odpowiada ruchowi opisanemu w instrukcji (czyli w stronę lub od strony celu).
- Potwory zawsze unikają pól czeluści i nie poruszą się przez pola zagrożenia, ani lawy, jeśli taki ruch spowodowałby otrzymanie przez nie obrażeń. Potwory poruszają się przez pola wody i mułu tylko, jeśli wymaga to mniejszej liczby punktów ruchu. Ponadto, o ile to możliwe, potwory zawsze unikają kończenia ruchu na polach mułu. Bohaterów zmuszonych do poruszenia się w taki sposób nie obowiązują podobne ograniczenia.
- Jeśli bohater przerywa aktywację potwora umiejętnością lub zdolnością, należy poświęcić chwilę na sprawdzenie kolejności akcji i priorytetów z listy danego potwora. Przykładowo gdyby Pogranicznik był najbliższym bohaterem, ale potem użył zdolności „Zwinność", co spowodowałoby, że inny bohater stałby się najbliższym bohaterem, potwór nacierający na najbliższego bohatera wybrałby jako swój cel nowego najbliższego bohatera, zamiast kontynuować natarcie na Pogranicznika.

ATAKI POTWORÓW

Droga do Legendy wykorzystuje zasady podstawowe na potrzeby rozpatrywania ataków poza jednym istotnym wyjątkiem: w jaki sposób są wydawane wzmocnienia (✦). Jeśli potwór dysponuje różnymi rodzajami zdolności wzmocnień (✦), kolejność, w jakiej wydaje on swoje wzmocnienia (✦), jest wyświetlona w jego panelu informacyjnym. Aby wyświetlić panel informacyjny, należy wybrać podobiznę potwora, a następnie wybrać „Informacje" lub wybrać symbol czaszki w okienku aktywacji danego potwora.



Otwiera panel informacyjny

Jeśli potwór dysponuje różnymi zdolnościami wzmocnień (✦), działa zgodnie z kolejnością podaną w swoim panelu informacyjnym. W przypadku każdej zdolności wzmocnienia (✦) należy sprawdzić, czy dana zdolność posiada jakiś efekt oraz czy potwór dysponuje wystarczającą liczbą wzmocnień. Jeśli brak efektu lub liczba wzmocnień jest niewystarczająca, należy pominąć daną zdolność. W innym wypadku należy aktywować tę zdolność i kontynuować wydawanie wzmocnień (✦) w ten sposób do chwili, gdy potwór nie będzie już nimi dysponować, w razie potrzeby powracając na początek listy do chwili wyczerpania się wzmocnień (✦) lub do momentu, gdy żadna dostępna zdolność nie będzie mieć efektu.

Należy zwrócić uwagę, że zdolności wzmocnień (✦), opatrzone wartością liczbową powiązaną z ich efektem, oznaczono symbolem X w miejsce danej wartości (przykładowo +X ♥ lub Atak przebijający X). Wartość X jest określana zgodnie z wartością widoczną na karcie potwora odpowiadającej obecnemu aktowi.

Ogólnie rzecz biorąc, potwór stara się wydawać wzmocnienia (✦) w pierwszej kolejności na specjalne zdolności (np. aby spowodować, że bohater otrzyma jakiś stan), a następnie na dodatkowe obrażenia (♥). Jednak poniższe zasady mają pierwszeństwo nad kolejnością opisaną w panelu informacyjnym:

- Figurka zawsze wydaje wzmocnienia (✦), które są wymagane, aby atak nie spudłował. Wlicza się w to dodatkowy zasięg, kiedy jest to konieczne, ale też inne efekty w grze, jakie mogą wymagać wydania wzmocnień (✦), aby atak nie spudłował.
- Figurka zawsze wydaje wzmocnienia (✦) celem pokonania bohatera (o ile to możliwe). Może to być powodem ignorowania wzmocnień (✦) wraz ze zdolnościami specjalnymi na rzecz tych, które zadają dodatkowe obrażenia (♥).
- Figurka nie wydaje wzmocnień (✦), które nie wywołują żadnych efektów. Przykładowo potwór nie spowoduje, że bohater otrzyma stan, pod którego wpływem już się znajduje.
- Jeśli figurka, przykładowo bohater, nie posiada panelu informacyjnego opisującego kolejność wydawania wzmocnień (✦) i zostaje zmuszona do wykonania ataku, skupia się na zadaniu maksymalnej liczby obrażeń (♥), wciąż pozostając w zgodzie z innymi instrukcjami na swojej liście.

POLE WIDZENIA POTWORÓW

Kiedy należy wybrać cel dla akcji wymagającej pola widzenia, nie należy wybierać celów, które nie znajdują się w polu widzenia – są one ignorowane i wybierany jest inny cel. Przykładowo gdyby akcja wymagała od potwora zaatakowania najbliższego bohatera, ale najbliższy bohater nie znajdowałby się w polu widzenia, celem, który należałoby wybrać, byłby następny najbliższy bohater znajdujący się w polu widzenia. Jeśli w polu widzenia nie ma celów spełniających wymagania danej akcji, należy ją pominąć i kontynuować sprawdzanie kolejnych akcji na liście.

PODEJMOWANIE DECYZJI

Podczas rozpatrywania instrukcji z aplikacji gracze często stoją przed wyborem kilku opcji. Kiedy to się dzieje, od graczy zależy decyzja, w jaki sposób rozwiążą daną sytuację, pozostając w zgodzie z otrzymanymi instrukcjami.

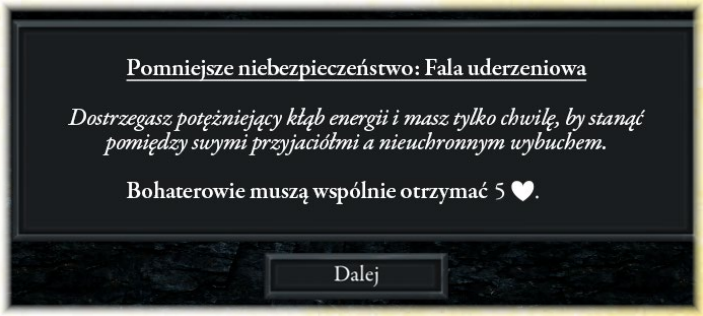
Podejście do podejmowania decyzji zależy w dużej mierze od konkretnej grupy grających. Nowi gracze lub osoby oczekujące łatwiejszej rozgrywki mogą kierować potworami w taki sposób, aby bohaterowie odnosili określone korzyści. Z drugiej strony gracze liczący na prawdziwe wyzwania powinni tak kierować potworami, by ich taktyczne posunięcia przypominały działania wytrawnego mrocznego władcy.

Bez względu na podejście graczy wszelkie decyzje należy podejmować szybko i sprawnie, unikając niepotrzebnych dyskusji.

EFEKTY NIEBEZPIECZEŃSTWA

Niebezpieczeństwo reprezentuje rosnące zagrożenie powiązane z wkroczeniem do domeny wroga. Grupa bohaterów, która porusza się szybko i skutecznie podczas każdej przygody, nie musi zamartwiać się problemem niebezpieczeństwa. Z kolei grupa, która ociąga się i nie przenosi walki na teren przeciwników może być zmuszona do stawienia czoła efektom niebezpieczeństwa o rosnącej sile.

Efekty niebezpieczeństwa pojawiają się na koniec różnych rund, powodując wypuszczanie potworów, zadawanie obrażeń (♥) i generalnie szkodzenie bohaterom.



Efekt niebezpieczeństwa

Gracze powinni pamiętać o następujących kwestiach odnoszących się do efektów niebezpieczeństwa:

- Efekty niebezpieczeństwa wpływają wyłącznie na samych bohaterów, a nie na figurki traktowane tak, jak bohaterowie (jak to się ma w przypadku niektórych chowańców i żetonów).
- Niektóre efekty niebezpieczeństwa mogą spowodować wypuszczenie pewnych grup potworów, które – w rzadkich sytuacjach – mogą się już znajdować na planszy. Jeśli tak się dzieje, nie należy usuwać żadnych potworów z już umieszczonych grup, tylko umieścić na pokazanych miejscach tyle potworów, ile to możliwe, jednocześnie pozostając w zgodzie z odpowiednimi limitami wielkości grup.

Kampania w Drodze do Legendy

Po rozegraniu przygody stanowiącej część kampanii, aplikacja automatycznie powraca do ekranu mapy kampanii. Na tym ekranie gracze rozpatrują fazę kampanii, która pozwala im wydawać PD, odwiedzać miasta, kupować nowe przedmioty sklepowe i sprawdzać opcje kolejnych dostępnych przygód.

Mapa kampanii

Chociaż idea fazy kampanii jest bardzo podobna do tej w grze rywalizacyjnej, zasady jej rozgrywania bardzo się różnią.

Na ekranie mapy kampanii gracze mogą wybrać podróż do miejsca nowej przygody i rozegranie jej, mogą odwiedzić miasto lub wydać PD celem zakupu nowych kart klasy.

Przygody fabularne

Każda kampania składa się z serii opartych o tę samą historię przygód fabularnych, których kulminacją jest finał określający, czy bohaterowie zwyciężyli, czy ponieśli porażkę w kampanii. Każda przygoda fabularna wyświetla się z chorągwią, na której widnieje napis: „Początek za X tygodni". Wybór przygody fabularnej na mapie otwiera jej opis, który z kolei pozwala graczom podjąć się danej przygody lub zamknąć opis i powrócić do mapy kampanii.

Przygoda fabularna

Tygodnie

Podczas kampanii można podjąć szereg czynności, które posuwają kampanię o jeden lub więcej tygodni. Kiedy gracze rozpatrują te czynności, liczba tygodni pozostałych dla dostępnych przygód fabularnych spada.

Kiedy przy przygodzie fabularnej nie pozostaną już żadne tygodnie, gracze muszą ją rozegrać w następnej kolejności – nie mogą podróżować do żadnego innego obszaru, rozgrywać żadnych innych przygód ani rozpatrywać jakichkolwiek innych działań wymagających co najmniej jednego tygodnia.

Przygody poboczne

Przygody poboczne zapewniają bohaterom dodatkowe źródło złota i sławy. Pojawiają się i znikają w miarę postępów kampanii. Podobnie jak w przypadku przygód fabularnych, gracze mogą wybrać przygody poboczne na mapie kampanii celem uzyskania większej ilości informacji.

Przygoda poboczna

Decyzja o niepodjęciu się przygody pobocznej nie ma bezpośredniego wpływu na postępy kampanii, aczkolwiek rozegranie jej (bez względu na to, czy bohaterowie zwyciężą, czy poniosą porażkę) spowoduje posunięcie kampanii o jeden tydzień naprzód.

Dostępność przygód pobocznych jest losowana przez aplikację. Przygody są wybierane z puli przygód pobocznych odblokowanych przez graczy w oparciu o fizyczną kolekcję posiadanych przez nich produktów.

Miasta

Po rozegraniu przygody bohaterowie często podróżują do miasta, aby kupić ekwipunek i odzyskać morale. Odwiedziny w mieście zajmują jeden tydzień, a gracze mogą je rozpatrzyć poprzez wybranie miasta na ekranie mapy kampanii.

Zakupy

Po dotarciu do miasta nad listą przedmiotów sklepowych dostępnych w danym mieście wyświetlają się zapasy drużyny.

Ekran zakupów

Gracze mogą kupować przedmioty dostępne na liście oraz odsprzedawać przedmioty ze swoich zapasów, a wszystko to za ceny wyświetlone na ekranie. Przedmioty znajdujące się na stanie sklepu są losowane za każdym razem, kiedy gracze odwiedzają miasto. Mają na to wpływ takie czynniki, jak samo odwiedzane miasto, a także postępy graczy w kampanii.

Aby kupić lub sprzedać przedmiot, gracze wybierają dany przedmiot na ekranie. Po potwierdzeniu czynności odpowiednia ilość sztuk złota jest automatycznie dodawana lub usuwana od sumy złota drużyny widocznej w dolnej części ekranu. W przypadku kupna gracze powinni wziąć odpowiednią kartę i przekazać ją wybranemu bohaterowi. W przypadku sprzedaży gracze powinni odłożyć kartę z powrotem do odpowiedniej talii.

Przeprowadzając zakupy, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Koszt w złocie widoczny na ekranie może się różnić od kosztu widocznego na kartach. Gracze powinni ignorować koszty widoczne na kartach.
- Często w tym samym momencie są dostępne karty przedmiotów sklepowych aktu I i II. Kartami przedmiotów sklepowych nie rządzą zasady przechodzenia między aktami obowiązujące w trybie rywalizacyjnym i można je kupować, o ile tylko są dostępne w danym mieście nawet, jeśli gracze nie przeszli jeszcze do aktu II.
- W odróżnieniu od trybu rywalizacyjnego, gracze sprzedają przedmioty za pełny koszt. Z kolei kart przeszukiwania nie można sprzedawać i są one odrzucane na zakończenie każdej przygody.

Inne opcje w mieście

Podczas odwiedzin w mieście przed graczami otwierają się też inne opcje oprócz zakupów.

Czekasz 1 tydzień: Ta opcja powoduje posunięcie kampanii o jeden tydzień naprzód, ale odnawia listę przedmiotów dostępnych w sklepie.

Odchodzisz: Ta opcja powoduje powrót graczy do mapy kampanii. Zakładając, że drużyna natychmiast nie wyrusza, kampania nie posuwa się o jeden tydzień naprzód, a wybór przedmiotów sklepowych nie zmienia się. Należy pamiętać, że gracze mogą wciąż powrócić do miasta poprzez wybranie go na mapie kampanii.

Akcja miejska: Do każdego miasta przypisano unikatową akcję, jaką mogą rozpatrzyć gracze. Przykładowo w Tamalir gracze mogą spowodować posunięcie kampanii o jeden tydzień naprzód i wybrać dowolną liczbę bohaterów, wydając 50 sztuk złota za każdego z nich. Dzięki temu każdy wybrany bohater otrzyma 1 PD.

Wydarzenia podróży

Terrinoth to tętniący życiem świat pełen walczących o przetrwanie wiosek, grasujących potworów i ambitnych postaci.

Podczas podróży do miast lub na obszary z przygodami drużyna często trafi na mieszkańców krainy i będzie się od niej wymagać reakcji na ich działania. Podobne wydarzenia są wyświetlane na ekranie w postaci wiadomości, często opatrzonych kilkoma opcjami ich rozpatrzenia. Niejednokrotnie te wydarzenia będą mieć znacznie szersze reperkusje.

Niektóre opcje można wybrać tylko po spełnieniu określonych wymogów. Informacja na ten temat pojawia się w nawiasie po opisie na przycisku. Jeśli wymogi nie są spełnione, przycisk jest szary i nie można go wybrać.

Szkolenie

W dowolnym momencie fazy kampanii gracze mogą wydać swoje PD celem zakupu nowych kart klasy. Nie powoduje to posunięcia kampanii. Gracze wydają PD poprzez wybór symbolu szkolenia, co powoduje otwarcie ekranu szkolenia.

Symbol szkolenia

Podczas przeglądania ekranu szkolenia gracze mogą wybrać któregoś z bohaterów. Powoduje to pojawienie się listy kart klasy dostępnych dla danego bohatera oraz wyświetla liczbę PD, które musi on wydać.

Ekran szkolenia

Aby wydać PD, bohater wybiera jedną (lub więcej) kartę klasy ze swojej talii klasy, którą chce zakupić, zabiera odpowiednią kartę z talii i wybiera ją na ekranie. Powoduje to automatyczne odjęcie jej kosztu w PD od sumy PD danego bohatera i oznacza kartę na ekranie.

Ekran szkolenia jest też używany przez graczy, kiedy ładują zapisaną kampanię. Dzięki niemu mogą zgromadzić odpowiednie arkusze bohaterów oraz karty klasy.

Jakkolwiek ekran szkolenia nie blokuje wyborów (gracze mogą swobodnie włączać je i wyłączać), bohaterowie nie mogą zdecydować o zmianie zakupionych kart klasy, chyba że pozwala na to jakiś efekt w grze.

Zapasy

Gracze mogą wybrać symbol zapasów na mapie kampanii celem wyświetlenia aktualnie posiadanego ekwipunku oraz ilości złota.

Symbol zapasów

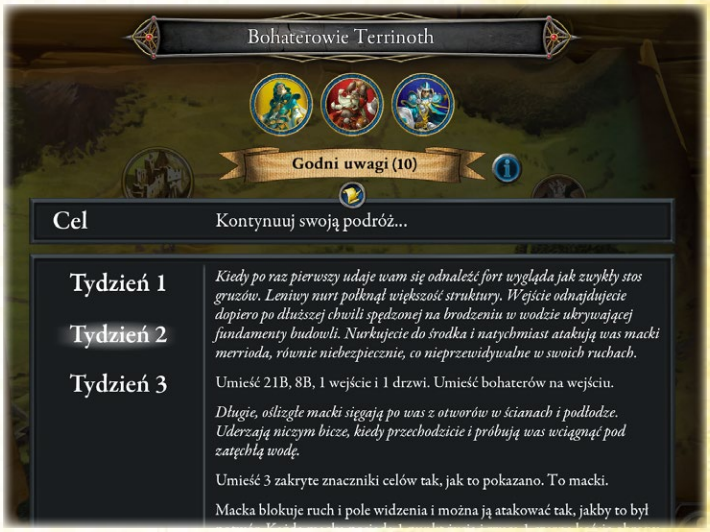
Ten ekran jest głównie używany przez graczy, kiedy ładują zapisaną kampanię. Dzięki niemu mogą zgromadzić odpowiednie fizyczne elementy gry. Gracze nie mogą użyć tego ekranu, aby dodać czy usunąć jakiekolwiek rzeczy ze swoich zapasów – jest on wykorzystywany wyłącznie w charakterze odniesienia.

Ekran zapasów

Dziennik

Dziennik zawiera historię przygód bohaterów i można go otworzyć poprzez wybranie symbolu dziennika. Gracze mogą odnosić się do dziennika, aby sprawdzać wiadomości wyświetlane podczas przygód lub na mapie kampanii. Dziennik wyświetla również obecny poziom sławy drużyny.

Symbol dziennika



Ekran dziennika

Sława

Sława stanowi zupełnie nowy element gry charakterystyczny dla ***Drogi do Legendy***. Określa ona, jak bardzo znana jest drużyna, a jej wartość jest wyświetlona poniżej podobizn bohaterów na ekranie dziennika.

Wiele różnych efektów może powodować wzrost lub spadek sławy drużyny. Sława wiąże się z przedmiotami, jakie może zakupić drużyna podczas wizyty w mieście, ale również odblokowuje pewne opcje podczas rozgrywania wydarzeń podróży oraz przygód.

Jeśli ktokolwiek uszedł z ukrytego królestwa Nadzorcy, nikt nie opowiedział jego historii...

Czeluść to płatna przygoda do ***Drogi do Legendy***, podczas której gracze schodzą coraz niżej i niżej na przestrzeni kilku krótkich scenariuszy o rosnącym stopniu trudności, podnosząc swoje umiejętności i zdobywając nowe przedmioty w miarę postępu gry. W odróżnieniu od innych produktów z linii, ***Czeluść*** nie stanowi dłuższej kampanii rozgrywanej na przestrzeni wielu sesji, lecz jest trybem rozgrywki jednosesyjnej rządzącym się unikalnymi zasadami.

Gracze mogą zdecydować się na zagranie w ***Czeluść*** poprzez wybór przycisku „Nowa gra" w głównym menu.

Etapy Czeluści

Czeluść składa się z serii różnorodnych etapów. Każdy etap to niewielki, samodzielny zestaw kafelków planszy, potworów, zasad specjalnych i celów. Pomiędzy etapami bohaterowie mają okazję ulepszyć swoje umiejętności i ekwipunek, a jeśli przejdą wszystkie sześć etapów, odnoszą zwycięstwo w ***Czeluści***.

Portale

Każdy etap zawiera portal reprezentowany białym znacznikiem celu, a zadaniem bohaterów na każdym etapie jest użycie danego portalu, aby uciec z obecnego etapu i przenieść się do kolejnego.

Otwarty portal

Czasami portal jest otwarty w momencie przybycia bohaterów i mogą oni bezpośrednio opuścić przez niego dany etap. Na wielu etapach portal jest jednak zamknięty, co powoduje, że początkowym celem jest otwarcie go. Sposób osiągnięcia tego celu zależy od etapu, lecz często wymaga od bohaterów rozpatrzenia określonych zasad lub efektów takich, jak zabezpieczenie znacznika celu czy pokonanie potwora. Jeśli to konieczne, gracze mogą zawsze sprawdzić dziennik, aby przypomnieć sobie aktualny cel.

Zamknięty portal

Jeśli portal jest otwarty, pod koniec każdej rundy aplikacja wyświetli wiadomości zawierające pytanie, czy wszyscy bohaterowie znajdują się na polu lub sąsiadują z polem zawierającym portal oraz czy chcą odejść. Jeśli w obu sytuacjach zostanie wybrana odpowiedź „Tak", cała plansza zostaje oczyszczona, a wszyscy bohaterowie, potwory, kafelki, żetony i znaczniki są usuwane w przygotowaniu na fazę ulepszeń oraz następny etap.

Uwaga: Pomiędzy etapami na planszy nic nie pozostaje, wliczając w to chowańce i specjalne żetony klas. Jedynym wyjątkiem jest Challara, której chowaniec „Jasnopłomień" jest umieszczany na polu, które z nią sąsiaduje, w momencie umieszczania bohaterów na planszy nowego etapu.

Faza ulepszeń Czeluści

Po każdym etapie następuje faza ulepszeń. Bohaterowie otrzymują PD, które mogą wydać lub zachować na później. Ponadto bohaterowie odkrywają sprecyzowaną liczbę kart przedmiotów sklepowych z obecnego aktu i zachowują określoną liczbę z nich, dzieląc się nimi według własnego upodobania.

Aplikacja podaje wszelkie informacje odnośnie tego, kiedy należy rozpatrzeć fazę ulepszeń, wliczając w to liczbę odkrywanych i zachowywanych kart.

Konkretna liczba odkrywanych kart zależy od tego, ile rund zabrało graczom ukończenie poprzedniego etapu oraz ile żetonów przeszukiwania przeszukali w jego ramach. Gracze wybierają i zachowują 2 z nich (1 w grze 2-osobowej), ale zachowują 1 dodatkową kartę, jeśli tor śledzenia potworów był pusty w chwili ich odejścia.

Podczas rozpatrywania fazy ulepszeń wydawanie PD i wybór zachowywanych przedmiotów mogą być dokonywane w dowolnej kolejności.

Przechodzenie między aktami podczas gry w Czeluść

Po tym, jak bohaterowie rozegrają trzeci etap, wykonują kilka kroków koniecznych do przejścia do aktu II oraz odnawiają niektóre elementy gry.

Bohaterowie odkładają do pudełka talie przedmiotów sklepowych aktu I i karty potworów aktu I. Przez pozostałą część przygody wykorzystuje się tylko talię przedmiotów sklepowych aktu II, a także karty potworów i popleczników aktu II.

Ponadto bohaterowie odkładają zakryte karty przeszukiwania do talii i tasują ją. Na koniec odwracają swoje arkusze bohaterów tak, aby leżały awersem do góry i odzyskują 1 morale.

Dodatek I
Objaśnienia

Podczas rozgrywania ***Drogi do Legendy*** niektóre zdolności bohaterów, bohaterskie wyczyny oraz zdolności klasowe nie działają tak, jak je opisano. Niniejszy rozdział wymienia wszystkie zdolności tego typu i objaśnia, jak należy je rozpatrywać.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE BOHATERÓW

Starszy Mok – heroiczny wyczyn: Ten heroiczny wyczyn nie ma efektu.

Szary Ker – zdolność bohatera: Po zawieszeniu tury Szarego Kera inny bohater natychmiast rozpoczyna swoją turę. Dla Szarego Kera nie należy wybierać przycisku „Zakończ turę". Szary Ker wznawia swoją turę po tym, jak inny bohater zakończy swoją turę, a następnie wybierze przycisk „Zakończ turę" i rozpatrzy następującą aktywację potwora (jeśli jakaś ma się odbyć). Dopiero wtedy Szary Ker rozgrywa resztę swojej tury i wybiera dla siebie przycisk „Zakończ turę" zgodnie z normalnymi zasadami.

Roganna z Cieni – bohaterski wyczyn: Kiedy potwór ma wypatrzeć bohatera chronionego bohaterskim wyczynem Roganny z Cieni, zamiast tego naciera na danego bohatera.

Mędrczyni Kel – heroiczny wyczyn: Ten heroiczny wyczyn nie ma efektu.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE UMIEJĘTNOŚCI KLASOWYCH

Według przepisów (Sędzia): Ta karta nie ma efektu.

Chmura mgły (Mówiący-do-duchów): Dopóki Chmura mgły jest wyczerpana, potwór, który atakuje bohatera w promieniu 3 pól od Mówiącego-do-duchów, wydaje swoje pierwsze ⚡, aby nie spudłować.

Zmysł zagrożenia (Pogranicznik): Ta karta nie ma efektu.

Fatum (Prorok): Ta karta nie ma efektu.

Sprawiedliwa nagroda (Sędzia): Ta karta nie ma efektu.

Wypłata (Łowca nagród): Należy wybrać żeton przeszukiwania najbliżej figurki Łowcy nagród, zamiast wyboru mrocznego władcy.

Modlitwa pokoju (Apostoł): Dopóki Modlitwa pokoju jest wyczerpana, potwory nacierają wyłącznie na pola, które nie sąsiadują z figurką Apostoła. Innymi słowy, o ile to możliwe potwory wybierają swoje cele i poruszają się w taki sposób, aby nie wpłynęła na nie Modlitwa pokoju.

Zaklęty kamień (Geomanta): Chociaż Zaklęte Kamienie nie są bohaterami ani nie są traktowane jak figurki bohaterów, mogą stać się celem akcji potworów tak, jakby były bohaterami.

Niewidoczny (Złodziej): Dopóki karta Niewidoczny jest wyczerpana, potwór, który atakuje Złodzieja, wydaje swoje pierwsze ⚡, aby nie spudłować.

Fanatyczny zapał (Sędzia): Ta karta nie ma efektu.

Dodatek II
Figurki traktowane jak bohaterowie

Figurki traktowane jak bohaterowie, na przykład chowańce, obowiązują te same zasady co w normalnej grze ***Descent***, z następującymi regułami dodatkowymi.

Na chowańce traktowane jak figurki nie mają wpływu zasady przygód ani niebezpieczeństwa.

Kiedy potwór ma obrać za cel bohatera, żetony, przeciwko którym można wykonywać ataki, oraz figurki traktowane jak bohaterowie liczy się jako potencjalne cele. Jeśli jako cel ma być obrany chowaniec lub dopuszczalny do atakowania żeton, ale nie posiada on statystyki, którą obiera za cel potwór, dany chowaniec lub żeton jest traktowany tak, jakby odpowiednia statystyka miała wartość 0.

Przykład: Barghest ma zaatakować bohatera, który ma najniższą ♞. Wdowa Tartha i jej ożywieniec sąsiadują z potworem. Na karcie ożywieńca nie pojawia się wartość ♞, więc uważa się, że wynosi ona 0. Ponieważ wartość ♞ Wdowy Tarthy wynosi 2 i jest wyższa od 0 ożywieńca, barghest atakuje ożywieńca.

Dodatek III
Dodatkowe kafelki

Droga do Legendy często nakazuje graczom umieszczenie kafelków pomocniczych, które nie zostały do tej pory opisane. Poniżej znajdują się nazwy oraz ilustracje przedstawiające te kafelki.

Przedłużenia

Zakończenia

Połączenie

Dodatek IV
Potwory i stany

Niektóre stany wymagają dodatkowych instrukcji, kiedy trzeba określić, jak zachowuje się potwór objęty danym stanem.

Krwawienie: Jeśli krwawiący potwór nie może wykonać żadnej akcji w obecnej aktywacji i pozostała mu przynajmniej 1 akcja, wykonuje akcję specjalną, aby odrzucić „Krwawienie".

Podpalenie: Jeśli potwór nie może wykonać żadnej akcji w obecnej aktywacji i pozostała mu przynajmniej 1 akcja, wykonuje akcję specjalną, aby odrzucić „Podpalenie" z siebie lub z sąsiadującego potwora. Jeśli potwór ma wybór pomiędzy kilkoma potworami, z których może odrzucić „Podpalenie", odrzuca „Podpalenie" z potwora, któremu pozostało najmniej punktów życia.

Przeklęty: Przeklęty potwór pomija wszystkie akcje, które wymagają od niego wykonania akcji specjalnej z jego karty potwora.

Zgubiony: Jeśli potwór wykonuje atak i po wydaniu wszystkich wzmocnień (✦), jakie mógł wydać (ignorując te wzmocnienia, które nie mają efektu i są niepotrzebne), pozostało mu jedno lub więcej wzmocnień (✦), wydaje jedno wzmocnienie (✦), aby odrzucić „Zgubionego".

Unieruchomiony: Unieruchomiony potwór pomija wszystkie akcje, które wymagają od niego wykonania akcji ruchu. Pod koniec aktywacji każdego unieruchomionego potwora należy odrzucić ten stan.

Ogłuszenie: Kiedy potwór zostaje ogłuszony, następną akcją, którą wykona, musi być odrzucenie „Ogłuszenia". Kiedy dany potwór zaczyna swoją aktywację, odrzuca „Ogłuszenie", a następnie przechodzi do rozpatrywania listy akcji zgodnie z normalną kolejnością i zasadami. Jeśli potwór zostanie ogłuszony w trakcie swojej aktywacji, kończy rozpatrywanie swojej obecnej akcji. Następnie odrzuca „Ogłuszenie", o ile pozostała mu jakaś akcja.

Przerażony: Kiedy przerażony potwór wycofuje się, kończy swój ruch w taki sposób, aby nie znajdować się w polu widzenia żadnej wrogiej figurki (o ile to możliwe). Ta zasada ma pierwszeństwo wobec zasady, że potwór ma poruszyć się na tyle daleko, na ile to możliwe od strony najbliższego bohatera, zakładając, że takie działanie pozwoli mu zakończyć ruch poza polem widzenia jakichkolwiek wrogich figurek.

Dodatek V
Potwory i teren

Niektóre typy terenu wymagają dodatkowych instrukcji, jeśli potwór znajdzie się na danym terenie lub w jego pobliżu.

Pola czeluści: Potwory zawsze unikają wchodzenia na pola czeluści. Duży potwór poruszy się na i przez pola czeluści tylko w sytuacji, gdy nie zakończy swojego ruchu w taki sposób, że wszystkie zajmowane przez niego pola będą polami czeluści oraz że pola czeluści nie będą mieć na niego wpływu. Jeśli bohaterom uda się zmusić potwora do wejścia na pole czeluści, wyda swoją następną akcję na poruszenie się o 1 pole celem umieszczenia swojej figurki na najbliższym pustym polu, które nie jest polem czeluści.

Pola wzniesień: Potwory dysponujące atakami wręcz atakują bohaterów przez linie wzniesień, mimo że jest to dla nich niekorzystne. Jeśli potwór sąsiaduje ze swoim celem i ten cel znajduje się po drugiej stronie linii wzniesienia, dany potwór nie porusza się wokół ani od strony danego bohatera celem poruszenia się na pole, które nie leży po drugiej stronie linii wzniesienia. Zamiast tego zwyczajnie przerywa swój ruch, gdy tylko wejdzie na pole sąsiadujące z celem.

Pola zagrożenia i lawy: Potwór zawsze unika pól zagrożeń (i lawy), chyba że nie otrzyma obrażeń (♥) za wejście na takie pole. Jeśli potworowi pozostały jakieś punkty ruchu, ale nie może poruszyć się dalej w stronę pola będącego celem bez uniknięcia przejścia przez pola zagrożenia, dany potwór nie porusza się.

Pola wody i mułu: Potwory poruszają się przez pola wody i mułu tylko, jeśli wymaga to mniejszej liczby punktów ruchu niż w przypadku obrania jakiejkolwiek innej trasy. Potwory zawsze unikają kończenia ruchu na polach mułu, ale zrobią to, jeśli nie będą mieć innej możliwości.

Dodatek VI
Ustawienia poziomu trudności

Kiedy gracze rozpoczynają nową kampanię lub przygodę, mają możliwość ustawienia jednego z dwóch poziomów trudności: normalnego lub trudnego.

Normalny poziom trudności

Normalny poziom trudności jest przeznaczony dla graczy nie mających wiele doświadczenia w grze ***Descent: Wędrówki w mroku*** oraz w ***Drodze do Legendy***. Niebezpieczeństwo rośnie stopniowo, a bohaterowie rozpoczynają ze skromną ilością złota: po 50 sztuk złota na bohatera.

W ***Czeluści*** bohaterowie rozpoczynają z 1 PD, mają zagwarantowane niewielkie możliwości w zakresie leczenia ♥ i usuwania stanów pomiędzy etapami, a ponadto na rozegranie każdego etapu dysponują z góry ustaloną ilością czasu.

Podczas rozgrywek na normalnym poziomie trudności, gracze mogą wykorzystywać większość połączeń bohaterów i klas, nie martwiąc się zbytnio o wypełnianie luk czy tworzenie synergii pomiędzy bohaterami w drużynie.

Trudny poziom trudności

Trudny poziom trudności jest przeznaczony dla graczy posiadających dużo doświadczenia w grze ***Descent: Wędrówki w mroku*** oraz w ***Drodze do Legendy***. Niebezpieczeństwo rośnie znacznie szybciej, wymagając od graczy przechodzenia przygód w wyższym tempie. Ponadto gracze nie mają na początku żadnego złota.

W ***Czeluści*** bohaterowie nie otrzymują żadnych korzyści pojawiających się w rozgrywkach na normalnym poziomie trudności: żadnych PD, żadnego leczenia i jeszcze mniej czasu na rozegranie każdego etapu.

Podczas rozgrywek na trudnym poziomie trudności, gracze powinni dokładnie rozważyć połączenia bohaterów i klas, na jakie się decydują, analizując mocne i słabe strony każdego bohatera w drużynie celem stworzenia grupy, która doskonale poradzi sobie z wszelkimi niebezpieczeństwami.

Indeks

Akcja ataku 6
Akcja odpoczynku 5
Akcja otwarcia drzwi 5
Akcja przeszukiwania 5
Akcja ruchu 5
Akcje 4
Akcje ocucenia bohatera i podniesienia się 5
Akcje specjalne 5
Akt I i II 10
Aktywacje potworów 16
Ataki potworów 19
Atakowanie kilku potworów 8
Bohaterowie 14
Bohaterskie wyczyny 9
Chowańce 11
Dodatkowe kafelki 23
Dodatkowy ruch bohaterów 8
Duże figurki 12
Dziennik 21
Efekty niebezpieczeństwa 19
Eksploracja 14
Ekwipunek 9
Etapy Czeluści 22
Faza ulepszeń Czeluści 22
Figurki traktowane jak bohaterowie 23
Fizyczna kolekcja 13
Gra w trybie solo 14
Inne opcje w mieście 20
Interakcja z planszą przygody 14
Koniec przygody 12
Koniec rundy 6
Kontynuowanie gry 3
Kończenie aktywacji 16
Koszty zdolności 9
Leczenie zmęczenia 8
Limit wielkości grupy 10
Lista elementów 2
Lista aktywacji 16
Miasta 20
Morale 14
Natarcie 17
Nieprzytomni bohaterowie 8
Normalny poziom trudności 24
Noszenie znaczników celów 10
Objaśnienia 23
Objaśnienia dotyczące bohaterów 23
Objaśnienia dotyczące ruchu potworów 18
Objaśnienia dotyczące umiejętności klasowych 23
Od strony 18
Ograniczenia ataku 6
Panel informacyjny 16
Początek tury bohatera 4
Podejmowanie decyzji 19
Podstawowe zasady obowiązujące potwory 10
Podstawy aktywacji potworów 6
Pokonane figurki 8
Pole widzenia potworów 19
Pomijanie akcji 16
Poplecznicy 10
Portale 22
Potwory 15
Potwory i stany 24
Potwory i teren 24
Przebieg rundy 4
Przechodzenie między aktami podczas gry w Czeluść 22
Przygody fabularne 20
Przygody poboczne 20
Przygotowanie do gry 3
Ruch dużych figurek 12
Ruch potworów 17
Sława 21
Słowa kluczowe ataku 6
Specjalne zdolności 9
Specjalny efekt 16
Szkolenie 21
Śledzenie obrażeń i zmęczenia 8
Teren 11
Testy atrybutów 9
Tor śledzenia potworów 15
Trudny poziom trudności 24
Tury i akcje bohaterów 14
Tury i aktywacje 13
Tygodnie 20
Ulepszanie 9
Umieszczanie potworów 15
Unikatowe potwory 15
Ustawienia poziomu trudności 24
W stronę 18
Wycofywanie się 18
Wyczerpywanie i odświeżanie 9
Wydarzenia podróży 21
Wymiana 9
Wypatrywanie 17
Zakupy 20
Zapasy 21
Zapisywanie i ładowanie gry 13
Zmęczenie i wytrzymałość 8
Życie i obrażenia 8