Księga zasad

NIEŚMIERTELNE DUSZE

Spis treści

1. Wprowadzenie 4

1.1 Opis gry 4
1.2 Lista elementów 5
1.3 Instrukcja złożenia klejnotów dusz 5
1.4 Instrukcja złożenia drzwi 5

2. Zanim ruszysz w drogę 6

2.1 Talie 6
2.2 Przygotowanie gry 7
2.2.1 Przygotowanie mapy 7

3. Opis terenu 9

3.1 Kontrola / dominacja nad obszarem 9
3.2 Typy terenu 10
3.2.1 Zabudowania 10
3.2.2 Przeszkody 10
3.3 Obiekty 10
3.3.1 Pułapki 11
3.4 Pole widzenia 12
3.4.1 Mgła wojny 12
3.4.2 Ustalanie zasięgu 12

4. Przebieg gry 13

4.1 Faza porządkowania 14
4.2 Faza bitwy 14
4.2.1 Tura bohatera 14
4.2.2 Tura wrogów 14
4.3 Faza wydarzeń 15
4.3.1 Wydarzenia fabularne 15
4.3.2 Wydarzenia dnia i nocy 16

5. Bohaterowie 18

5.1 Natura duszy 19
5.1.1 Duchowa nawałnica (zasada opcjonalna) 19
5.2 Karta bohatera 19
5.2.1 Style walki 19
5.2.2 Zdolności wrodzone 20
5.2.3 Limit przedmiotów 20
5.2.4 Rzut na odporność (RO) 20
5.2.5 Punkty ruchu 20
5.3 Klejnot duszy 20
5.3.1 Poziom duszy 20

6. Akcje 21

6.1 Ruch 21
6.1.1 Zwarcie 21
6.1.2 Wymykanie się i ataki towarzyszące 21
6.1.3 Latanie 22
6.2 Walka 22
6.3 Akcja 23
6.3.1 Zryw 23
6.3.2 Wyważenie zabezpieczonych drzwi lub skrzyni 23
6.3.3 Wzmocnienie ataku 23
6.3.4 Przeorganizowanie używanych przedmiotów 23
6.3.5 Wymiana przedmiotu 23
6.3.6 Przeszukiwanie 23
6.3.7 Sprowokowanie głównego wroga 23
6.4 Darmowe akcje 23
6.4.1 Otwarcie zwykłych drzwi 23
6.4.2 Podniesienie / upuszczenie przedmiotu 23
6.4.3 Wymykanie się 24
6.5 Akcje aktywacyjne 24
6.6 Akcje powiązane z zadaniem 24

7. Zdolności 24

7.1 Czas odnowienia 27
7.2 Towarzysze 28

8. Przedmioty 29

8.1 Zgodność ze stylem walki 29
8.2 Wyposażenie: Broń 29
8.2.1 Duchowy oręż 30

8.3 Wyposażenie: Pancerz 30
8.3.1 Magiczne osłony 31
8.4 Wyposażenie: Artefakty 31

9. System walki 32
9.1 Przewaga 34

10. Specjalne efekty 35
10.1 Trafienie krytyczne 35
10.2 Odepchnięcie 35
10.3 Ogień 35
10.4 Atak obszarowy (AO) 36
10.5 Zabójczy cios 36
10.6 Stany 37
10.6.1 Obalenie (OB) 37
10.6.2 Stałe efekty trafień krytycznych 37
10.6.3 Trucizna 38
10.6.4 Oślepienie 38
10.6.5 Spowolnienie 38
10.6.6 Ogłuszenie 38

11. Życie 38
11.1 Śmierć (postać duchowej istoty) 38
11.2 Akcje pod postacią duchowej istoty 39
11.3 Wskrzeszenie 39

12. Drobne przedmioty 39
12.1 Stałe 40
12.2 Jednorazowe 40
12.3 Pociski 40

13. Korony (monety) 40

14. Emporium 41
14.1 Sprzedawanie kart skarbów 41
14.2 Skrytka 41
14.3 Budynki 41
14.3.1 Zaklęta kuźnia 41
14.3.2 Pod Zdębiałym Kucem 41

15. Wrogowie 42
15.1 Zwój wroga 42
15.2 Karta wroga 43
15.2.1 Horda 44
15.3 Karta wzmocnienia wroga 44
15.3.1 Zabijanie bohaterów 44
15.4 Żetony cienia 44
15.5 Bramy przywołania 45
15.6 Przydzielanie wrogów 46
15.7 Aktywacja wrogów (karty spotkań) 46
15.7.1 Wybieranie ofiary potwora 47
15.8 Ruch 49
15.8.1 Latający wrogowie 50
15.9 Walka 50
15.10 Aktywacja hordy 51
15.11 Stany 51
15.11.1 Obalenie (OB) 51
15.11.2 Stałe trafienia krytyczne 51
15.11.3 Spowolnienie 51
15.11.4 Trucizna 51
15.11.5 Oślepienie 52
15.11.6 Ogłuszenie 52
15.12 Życie 52
15.12.1 Śmierć 52

16. Główni wrogowie 53
16.1 Walka z głównymi wrogami (system zagrożenia) 54

1. Wprowadzenie

Witaj, wędrowcze! Pochyl się przez chwilę nad tymi stronami i rozpocznij swoją przygodę jako bohater, który został przyzwany z zaświatów i obdarzony nieśmiertelnością, aby uratować królestwo.

Niech złoczyńcy mają się na baczności! Witajcie w świecie krwawych walk i nikczemnych występków...

Witajcie w świecie Sword & Sorcery!

1.1 Opis gry

Sword & Sorcery to kooperacyjna gra planszowa dla 1 do 5 graczy, osadzona w magicznym świecie fantasy. Bohaterowie o unikatowych mocach zostali wyrwani z objęć śmierci, aby jeszcze raz przeciwstawić się siłom zła, kontrolowanym przez grę, ocalić królestwo od zagłady i uwolnić swoje dusze od wiążącego je zaklęcia.

Bohaterowie przyzwani zostali jako nieśmiertelne dusze, znacznie jednak osłabione wskrzeszeniem, lecz rosnące w siłę z każdym wykonanym zadaniem fabularnym. Zdobywając punkty duszy, bohaterowie mogą wzmacniać swoje dusze, przywracając je do dawnej świetności i wyposażając się w nowe zdolności, magiczny i duchowy oręż oraz potężne artefakty.

Sword & Sorcery to połączenie gry drużynowej znanej z najlepszych MMORPG i dynamicznych RPG akcji, składające się na wyjątkową przygodę w świecie fantasy!

1.2 Lista elementów

W pudełku z grą **Sword & Sorcery** znajdziesz:

- tę Księgę zasad
- 1 Księgę zadań (AKT I)
- 1 Księgę sekretów (AKT I)
- 1 arkusz pomocy
- 5 figurek bohaterów
- 1 figurkę towarzysza
- 20 figurek wrogów
- 2 figurki głównych wrogów
- 19 dwustronnych kafelków mapy
- 4 czerwone kości ataku
- 4 niebieskie kości ataku / obrony
- 6 plastikowych podstawek
- 5 plastikowych łączników
- 5 arkuszy bohaterów
- 2 zwoje głównych wrogów
- 14 zwojów wrogów
- 22 karty wrogów
- 13 kart wzmocnień wrogów
- 15 kart spotkań
- 13 kart pułapek
- 3 karty duchowego oręża
- 47 kart zdolności bohaterów
- 10 kart bohaterów
- 43 karty Emporium
- 42 karty skarbów
- 20 kart wydarzeń
- 1 karta towarzysza
- 1 karta zadania

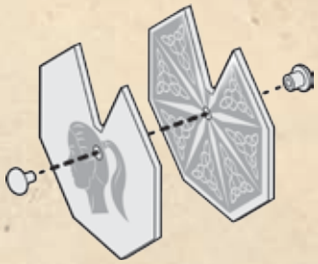
Żetony i znaczniki:

- 5 klejnotów dusz
- 13 punktów dusz
- 5 zakładek bohaterów
- 1 znacznik zagrożenia
- 35 koron
- 31 ran
- 16 żetonów cienia
- 3 żetony drzwi
- 3 żetony zabezpieczonych drzwi
- 3 ściany
- 1 ukrycie
- 2 iluzje
- 1 runa bojowa
- 1 runa ochronna
- 1 sidła łowcy
- 15 trafień krytycznych
- 6 oślepień
- 6 spowolnień
- 6 ogłuszeń
- 6 trucizn
- 10 żetonów ognia
- 9 ładunków
- 10 magicznych osłon
- 6 żetonów +1 / -1 do trafienia
- 6 żetonów +1 / -1 do osłon
- 6 żetonów +1 / -1 do pancerza
- 4 bramy przywołania
- 3 skrzynie
- 6 skarbów
- 6 punktów kontrolnych
- 2 kapliczki
- 1 magiczny klucz
- 1 magiczny zamek
- 4 żetony przeszukiwania

Niektóre elementy należy przed rozgrywką odpowiednio przygotować, co opisano w kolejnych sekcjach.

1.3 Instrukcja złożenia klejnotów dusz

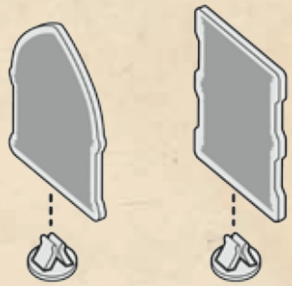
Podczas gry w **Sword & Sorcery** używa się pięciu różnych **klejnotów dusz**, które muszą zostać przygotowane według poniższego schematu:



Każdy klejnot duszy musi zostać złożony w taki sposób, aby dwie ilustracje przedstawiające tego samego bohatera znajdowały się na zewnętrznych stronach żetonów, a wszystkie liczby wewnątrz.

1.4 Instrukcja złożenia drzwi

W grze znajduje się kilka **żetonów drzwi** i plastikowych podstawek, które należy złożyć według schematu:



2. Zanim ruszysz w drogę

W pudełku z grą znajdują się trzy książeczki:

- Księga zasad, przedstawiająca zasady gry.
- Księga zadań, zawierająca schematy przygotowania zadań i ich opisy.
- Księga sekretów, w której znaleźć można opisy fabularne i dialogi.

Niniejsza instrukcja podzielona jest na 3 sekcje:

- Sekcję ogólną (oznaczoną zielonym brzegiem)
- Sekcję bohaterów (oznaczoną niebieskim brzegiem)
- Sekcję potworów (oznaczoną czerwonym brzegiem)

W każdej z sekcji można znaleźć informacje na odpowiadający jej temat.

Warto zwrócić uwagę na pewne ogólne założenia gry, co pomoże lepiej zrozumieć tę instrukcję:

- Ideą gry jest walka pomiędzy dwoma przeciwstawnymi siłami, którymi są:
  - **Bohaterowie:** szare figurki pod kontrolą graczy.
  - **Wrogowie:** kolorowe figurki pod kontrolą gry.
- Słowo „postać" może odnosić się zarówno do bohatera, jak i do wroga.

Podczas gry należy także pamiętać o kilku złotych zasadach:

- **Wszystkie zasady na kartach mają pierwszeństwo przed zasadami w tej instrukcji i mogą zmodyfikować lub zastąpić opisane tutaj zasady.**
- **Żadnej kości nie można przerzucić więcej niż raz, bez względu na to, ile efektów na to pozwala.**
- **Jeśli jakakolwiek talia lub pula żetonów się wyczerpie, a gra każe dobrać z niej kartę / żeton, należy przetasować jej stos odrzuconych kart / żetonów i utworzyć z nich nową talię / pulę. Zasada ta nie dotyczy talii wydarzeń.**
- **Postać nie może otrzymać dwa razy tej samej premii / kary z tego samego efektu.**
- **Słowo „otrzymujesz" (lub „zostajesz" w przypadku stanów) oznacza, że efektu nie można w żaden sposób uniknąć.**

2.1 Talie

W **Sword & Sorcery** występuje kilka rodzajów talii kart. Większość talii jest wykorzystywana w każdym zadaniu, a talie wydarzeń i wrogów są tworzone w oparciu o wytyczne danego zadania.

Zwoje wrogów

Na tych kartach zapisano skrypty sztucznej inteligencji wrogów z talii wrogów. Tej talii nie trzeba tasować.

Karty muszą być łatwo dostępne dla graczy, którzy kontrolują odpowiednich wrogów w grze.

Rewersy niektórych kart reprezentują inny styl walki tych samych wrogów.

Spotkania

Te karty zawierają informacje o tym, którzy wrogowie będą aktywowani w turze wrogów, jeśli choć jeden wróg znajduje się w grze.

Wrogowie

Ta talia zawiera wrogów, którzy mogą pojawić się podczas zadań.

Wzmocnienia wrogów

W tej talii znajdują się losowe wzmocnienia, które otrzymują niektórzy wrogowie, co czyni każdą walkę niepowtarzalną.

Pułapki

Talia reprezentuje pułapki, które mogą zostać aktywowane podczas otwierania drzwi i skrzyń.

Skarby

Ta talia zawiera nagrody, które bohaterowie otrzymują za pokonanie wrogów i przeszukiwanie pola bitwy.

Karty skarbów można łatwo rozpoznać po wstędze z numerem AKTU w prawym dolnym rogu awersu. Kolejne dodatki do **S&S** dodają nowe AKTY i karty skarbów. Karty te należy wtasować do tej talii, kiedy gracze rozgrywają odpowiedni AKT.

Odrzucone karty skarbów należy wtasować z potworem do talii po zakończeniu zadania.

> ***Uwaga:*** karty skarbów oznaczone na wstędze słowem „**Zadanie**" należy trzymać osobno do czasu, aż odpowiedni efekt nie wprowadzi ich do gry.

Wydarzenia

Ta talia mieści wszystkie wydarzenia wpływające na zadanie.

Karty z tej talii rozpatruje się zazwyczaj podczas fazy wydarzeń lub gdy bohater wejdzie na obszar, który zawiera kartę tego typu.

Pozostałych talii używa się tylko w określonych warunkach:

Emporium

Wyposażenie, które można kupić za każdym razem, kiedy bohaterowie odwiedzają Emporium. Zazwyczaj ma to miejsce przed zadaniem lub w przypadku napotkania wędrownego kupca.

Wszystkie karty Emporium są dwustronne i można je łatwo rozpoznać po szyldzie z ceną w prawym dolnym rogu.

Skrytka

Odwiedzając Emporium, bohaterowie mają dostęp do kart w skrytce.

Wyjściowo talia ta zawiera tylko przedmioty opisane słowem „Skrytka” w prawym dolnym rogu awersu. Podczas kampanii talia będzie poszerzana o przedmioty, które zostawią w niej bohaterowie.

Bohaterowie

Każda z tych kart, w połączeniu z figurką i arkuszem bohatera, reprezentuje jedną z postaci w grze.

Zdolności bohaterów

W tej talii znajdują się wszystkie zdolności, które bohaterowie otrzymują przy przejściu na kolejny **poziom duszy**. Zdolności dzielą się na trzy rodzaje: **talenty ogólne** dla każdego bohatera, **zdolności klasowe**, z których mogą korzystać tylko postaci o odpowiedniej klasie, i **towarzysze**, związani ze zdolnościami przywoływania.

Duchowy oręż

To najrzadsze i najpotężniejsze uzbrojenie, na jakie można natrafić w całym królestwie. Można je znaleźć tylko podczas niektórych zadań.

Każdy duchowy oręż posiada inne wartości ataku na każdej ze stron karty i można go rozpoznać po oznaczeniu broni w prawym dolnym rogu.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie karty z dodatków do Sword & Sorcery MUSZĄ zostać wtasowane do odpowiednich talii.

2.2 Przygotowanie gry

Przygotowanie planszy zależy od instrukcji przedstawionych w opisie danego zadania. Wszystkie zasady przygotowania gry przedstawione zostały w Księdze zadań, jednak dla wygody proponujemy podzielić komponenty w następujący sposób:

Każdy gracz wybiera lub losuje **kartę bohatera** i kładzie przed sobą odpowiedni (jeśli chodzi o klasę i kolor) **arkusz bohatera**, **żeton klejnotu duszy** i **figurkę**.

W zależności od instrukcji przedstawionych w zadaniu, drużyna może otrzymać **punkty duszy**, które muszą zostać rozdzielone, oraz **korony** (monety), za które każdy z graczy może kupić ekwipunek w **Emporium** przed rozpoczęciem zadania.

Bohaterowie rozpoczynają zadania **w pełni zdrowi**.

Do gry wymaganych jest przynajmniej dwóch bohaterów.

Jeśli jeden gracz chce kontrolować kilku bohaterów, każdy z nich musi działać niezależnie, tak jakby znajdował się pod kontrolą innego gracza, np. osoba kontrolująca trzech bohaterów liczyć się będzie dla gry jak trzech różnych graczy.

> *Uwaga:* uważa się, że bohater jest w grze tak długo, jak żyje (tzn. nie jest pod **postacią duchowej istoty**, patrz sekcja 11.1, strona 38).

Księga zadań zawiera instrukcje na temat:

- ułożenia kafelków mapy,
- przygotowania i przetasowania talii wydarzeń,
- przygotowania i przetasowania talii wrogów,
- rozłożenia figurek, cieni, żetonów i kart na mapie.

2.2.1 Przygotowanie mapy

Sekcja „Przygotowanie zadania” w każdym zadaniu w Księdze zadań zawiera wszystkie informacje, pozwalające stworzyć mapę rozgrywki z wymienionych kafelków i żetonów. Kafelki mapy są dwustronne i mogą być łączone ze sobą na wiele sposobów. Jeśli jakiś kafelek w scenariuszu występuje osobno, oznacza to, że w to miejsce można dostać się tylko w wyniku specjalnych zasad zadania.

Przygotowanie gry

Aby gracze mieli jak najlepszy dostęp do wszystkich elementów gry, sugerujemy rozmieszczenie ich w następujący sposób:

1. Karta bohatera
2. Arkusz bohatera
3. Klejnot duszy
4. Przedmioty bohatera
5. Zdolności i talenty bohatera
6. Broń bohatera
7. Kafelki mapy
8. Figurki bohaterów
9. Figurki wrogów
10. Żetony cienia
11. Bramy przywołania
12. Zwoje wrogów
13. Karty wrogów
14. Wzmocnienia wrogów
15. Talia wrogów
16. Talia wzmocnień wrogów
17. Talia spotkań
18. Talia pułapek
19. Talia skarbów
20. Talia wydarzeń
21. Żetony skarbów
22. Korony
23. Rany
24. Punkty duszy
25. Trafienia krytyczne
26. Inne żetony

3. Opis terenu

Każdy kafelek mapy składa się z określonej liczby obszarów, po których obie frakcje – **bohaterowie** (szare figurki) i **wrogowie** (kolorowe figurki) – poruszają się i na których toczą walki.

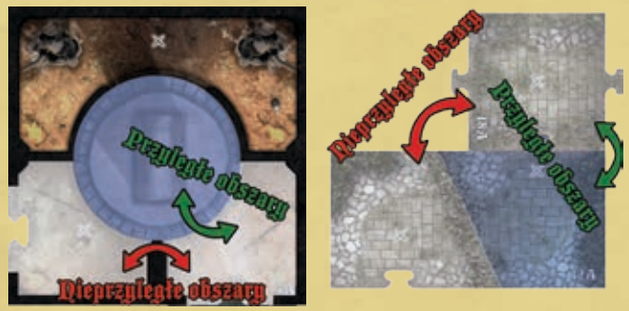
Ilustracje na kafelkach zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wyróżnić obszary przez zaznaczenie ich krawędzi na różne sposoby:

- **Gruntem**: szarym gruntem zaznaczono miejsca, w których kafelki mogą się połączyć. Takie oznaczenie zawsze oddziela od siebie obszary.
- **Podłożem:** jest to np. zmiana z trawiastego obszaru na marmurową podłogę.
- **Powtarzającym się wzorem:** np. kamieniami lub drewnianą podłogą.

Uwaga: w przypadku braku pewności co do granicy obszaru warto pamiętać, że **każdy obszar jest oznaczony osobnym symbolem widoczności** .

Każdy kafelek mapy opisany jest kombinacją liczby i litery. Liczba pozwala odnaleźć kafelek, a litera A lub B oznacza jego stronę. Kombinacja tych dwóch elementów służy do oznaczenia każdego kafelka.

Przykład mapy



Dwa obszary przylegają do siebie, jeśli dzielą przynajmniej jedną wspólną krawędź, przez którą można się poruszać. Obszary oddzielone ścianami lub nieposiadające wspólnej krawędzi kafelka nie przylegają do siebie.

3.1 Kontrola / dominacja nad obszarem

Liczba figurek obu frakcji (**bohaterów** i **wrogów**) na danym obszarze wpływa na kilka reguł gry:

- **Kontrolowanie obszaru:** frakcja kontroluje obszar, jeśli znajduje się na nim więcej jej figurek niż figurek przeciwnej frakcji.
- **Dominacja nad obszarem:** frakcja dominuje nad obszarem, jeśli liczba jej figurek na tym obszarze co najmniej dwukrotnie przewyższa liczbę figurek przeciwnej frakcji.

Uwaga: dominowanie nad obszarem liczy się także jako **kontrolowanie go**.

Trzy główne zasady dotyczą kwestii kontrolowania i dominowania nad obszarem:

- Nie ma limitu liczby figurek (obu frakcji), jakie mogą znajdować się na danym obszarze.
- Figurki, które **są obalone (OB)**, nie liczą się na potrzeby sprawdzania, czy któraś ze stron kontroluje obszar lub dominuje nad nim. Jeśli wszystkie figurki danej frakcji na danym obszarze **są obalone (OB)**, jedna figurka z przeciwnej frakcji wystarczy, aby przejąć dominację.
- Dominacja nad obszarem zapewnia podczas ataku premię z tytułu przewagi (sekcja 9.1, strona 34).

Dominację / kontrolowanie obszaru należy sprawdzić za każdym razem, kiedy gra tego wymaga. Zazwyczaj dzieje się to przed atakiem, aby wprowadzić do gry efekty niektórych kart spotkań i wydarzeń lub aby zastosować jeden z efektów wywołanych przez postać. Należy jednak pamiętać, że obszar nie może być kontrolowany ani zdominowany, jeśli nie znajduje się na nim przynajmniej po jednej figurce z obu frakcji.

Przykład kontrolowania obszaru

Shae może poruszyć się do środkowego obszaru i pomóc innym bohaterom dzięki swojej zdolności Atak z ukrycia, ponieważ bohaterowie będą wtedy kontrolować ten obszar (3 do 2).

W tym samym czasie dwa Gremliny kontrolują i dominują nad obszarem, gdzie znajduje się Thorgar, co oznacza, że otrzymają przewagę ze zdolności Napaść **oraz** premię do ataku z tytułu przewagi.

3.2 Typy terenu

W zwykłych warunkach bohater może poruszyć się z jednego obszaru na drugi, wydając jeden punkt ruchu (zobacz Ruch, sekcja 6.1, strona 21). Niektóre typy terenu mogą jednak blokować lub ograniczać możliwości poruszania się. Obszary, na których znajduje się taki teren, dzielą się na dwa rodzaje: **zabudowania** i **przeszkody**.

3.2.1 Zabudowania

Blokujący bok

Szerokie, ciemne ściany nie mogą zostać przekroczone i blokują pole widzenia wszystkich bohaterów i wrogów.

Obszary w całości oddzielone blokującym bokiem nie są do siebie przyległe.

Uwaga: kolor ścian może się nieco różnić w zależności od tła danej mapy.

3.2.2 Przeszkody

W grze występują trzy rodzaje **przeszkód**:

Bariera

Bariery oznaczone są niebieskim zwojem, wydrukowanym na kafelku mapy w pobliżu krawędzi obszaru.

Oznaczają one, że bohaterowie i wrogowie bez zdolności latania nie mogą przekroczyć takiej krawędzi, aby dostać się do przyległego obszaru.

Bariera blokuje ruch w jedną stronę – z obszaru, na którym jest wydrukowana, do przyległego obszaru. Oznacza to, że bohaterowie i wrogowie z przeciwnego obszaru mogą ją przebyć.

- **Bariera nie blokuje pola widzenia.**
- **Obszary oddzielone od siebie barierą nadal uważane są za przyległe na potrzeby ataków dystansowych.**

Trudny obszar

Trudny obszar oznaczony jest na kafelku mapy czerwonym zwojem z symbolem ruchu.

Ruch bohatera na lub przez trudny obszar (ale nie z niego) kosztuje 2 punkty ruchu zamiast 1.

Zasada trudnego obszaru nie dotyczy wrogów.

Niebezpieczny obszar

Niebezpieczny obszar oznaczony jest na kafelku mapy czerwonym zwojem z symbolem rany.

Kiedy bohater porusza się na lub przez niebezpieczny obszar (ale nie z niego), otrzymuje jedną ranę.

Zasada niebezpiecznego obszaru nie dotyczy wrogów.

3.3 Obiekty

Na obszarach mogą znaleźć się także dodatkowe obiekty, reprezentowane przez poniższe żetony:

Drzwi

Drzwi mogą znajdować się na krawędzi łączącej dwa obszary.

Nie można ich przekroczyć i blokują one pole widzenia. Bohater może otworzyć drzwi, jeśli znajduje się na przyległym obszarze i wyda jedną darmową akcję (sekcja 6.4.1., strona 23).

Po otwarciu drzwi należy dobrać i rozpatrzyć jedną kartę pułapki (dokładnie opisano to w kolejnej sekcji) i usunąć żeton drzwi z mapy. **Drzwi nie można ponownie zamknąć.**

Zabezpieczone drzwi

Zabezpieczone drzwi należy traktować jak zwykłe drzwi z jednym wyjątkiem:

Bohater może otworzyć je wyłącznie poprzez wydanie jednej zwykłej akcji (sekcja 6.3.2, strona 23) zamiast darmowej akcji.

Skrzynia

W skrzyniach bohaterowie mogą znaleźć wiele różnych skarbów. Bohater, który znajduje się na tym samym obszarze co skrzynia, może wydać jedną zwykłą akcję, aby ją otworzyć (sekcja 6.3.2, strona 23).

Bohater, który otworzył skrzynię, dobiera i rozpatruje jedną kartę pułapki i dobiera tyle kart skarbów / koron, ile wskazuje wartość zapisana na rewersie żetonu skrzyni. **Następnie należy usunąć ten żeton skrzyni z mapy.**

Magiczny zamek

Drzwi i skrzynie, do których dołączony jest magiczny zamek, nie mogą zostać otwarte w normalny sposób. Magiczny zamek danego koloru może zostać usunięty w ramach darmowej akcji tylko przez bohatera, który posiada magiczny klucz tego samego koloru. Po usunięciu magicznego zamka drzwi / skrzynia, do których był dołączony, podlegają normalnym zasadom.

Magiczny klucz

Bohater, który zdobędzie magiczny klucz, będzie zazwyczaj nosił go ze sobą do końca zadania. Jeśli bohater posiadający klucz zginie, klucz należy położyć na mapie, w miejscu gdzie znajduje się jego figurka. Inny bohater może podnieść klucz, wydając w tym celu darmową akcję. Szczegółowe zasady dotyczące magicznych kluczy mogą różnić się pomiędzy zadaniami i w takich przypadkach opisane będą w Księdze zadań.

Żeton przeszukiwania

Pod tym żetonem mogą kryć się zarówno skarby, jak i niebezpieczeństwa. Bohater znajdujący się na obszarze z żetonem przeszukiwania może wydać jedną zwykłą akcję, aby wykonać akcję przeszukiwania (sekcja 6.3.6, strona 23).

W takim przypadku należy odwrócić żeton przeszukiwania i rzucić czerwoną kością , a następnie zastosować efekty nadrukowane na żetonie. Po rozpatrzeniu żetonu należy usunąć go z mapy.

Niemożliwe jest przeszukanie jednego żetonu więcej niż raz.

Ściany

Żetonów ścian używa się, aby zmienić kształt mapy, poprzez zablokowanie niektórych przejść. Podlegają one zasadom zabudowań.

Uwaga: ruch przez nieblokujący teren jest dozwolony, podczas gdy próba przekroczenia blokującego terenu/elementu jest niedozwolona i nie może być podejmowana przez bohaterów ani wrogów.

Przykład terenu

Ecarus rozpoczyna swój ruch, lecz nie jest w stanie dostać się do Gremlina, ponieważ musi wydać swoje 3 punkty ruchu, aby przemieścić się o 2 obszary: pierwszy obszar, przez który się poruszy, wymaga wydania 1 punktu ruchu, lecz drugi (ponieważ jest trudnym obszarem), wymaga wydania 2 punktów. W swoim ruchu Gremlin porusza się, ignorując trudny obszar, i atakuje Ecarusa.

Laegon może zaatakować Łupieżcę bronią dystansową, nie zważając na barierę.

3.3.1 Pułapki

Kiedy bohater otwiera jakiekolwiek drzwi lub skrzynię oraz za każdym razem, kiedy gra tego wymaga, bohater ten musi dobrać i rozpatrzyć kartę pułapki. Efekty należy przeczytać i zastosować, za punkt odniesienia biorąc miejsce na mapie, w którym znajduje się pułapka.

Wszyscy bohaterowie przebywający na obszarze działania pułapki (licząc według normalnych zasad ruchu, ignorując przy tym pole widzenia), wykonują rzut na odporność (sekcja 5.2.4, strona 20).

Uwaga: drzwi znajdują się między dwoma obszarami. Oba te obszary należy traktować, jakby znajdowały się w zasięgu {1} (zasięg {0} nie ma zastosowania do pułapek podczas otwierania drzwi).

Przykład pułapki

Shae otwiera skrzynię, uruchamiając tym samym pułapkę. Dzięki swojej zdolności może dobrać dwie karty pułapek i wybrać, którą z nich rozpatrzy. Spomiędzy **Porażenia** i **Pentagramu** wybiera **Porażenie**, dlatego wszyscy bohaterowie w promieniu 2 obszarów muszą wykonać rzut na odporność przeciwko tej pułapce, a następnie obie karty zostają odrzucone.

Ecarus otwiera drzwi i uruchamia pułapkę **Płomienie**. Ponieważ razem z Thorgarem znajdują się w promieniu 1 obszaru od drzwi, obaj muszą wykonać rzut na odporność przeciwko pułapce. Auriel jest bezpieczna, ponieważ jest poza zasięgiem jej działania.

3.4 Pole widzenia

Termin „pole widzenia” odnosi się do wzajemnej widoczności dwóch postaci lub innych elementów gry, wyznaczanej w oparciu o **znaczniki widoczności** wydrukowane na każdym kafelku mapy. Pole widzenia z jednego punktu do innego jest możliwe do wytyczenia, jeśli linia od znacznika widoczności początkowego obszaru do znacznika widoczności obszaru docelowego **nie przechodzi przez**:

- **blokujący teren bądź obiekt,**
- **zewnętrzną krawędź kafelka** (krawędź kafelka mapy, która nie jest połączona z innym kafelkiem),
- **obszar z wrogimi figurkami (nie licząc obszaru, z którego wytyczana jest linia pola widzenia)** – tylko w przypadku, kiedy linia wytyczana jest od bohatera.

Ataki, przedmioty i zdolności można wykorzystywać tylko, jeśli cel znajduje się w polu widzenia, chyba że zaznaczono inaczej.

Uwaga: figurki bohaterów nigdy nie blokują pola widzenia, podczas gdy figurki wrogów blokują pole widzenia tylko, jeśli jest ono wytyczane od bohatera.

Oznacza to, że wrogowie zawsze „widzą” przez innych wrogów, a bohaterowie przez innych bohaterów.

3.4.1 Mgła wojny

Zasięg wzroku bohaterów i wrogów ograniczony jest do 5 obszarów.

Oznacza to, że nikt nie może odkrywać **żetonów cienia** (sekcja 15.4, strona 44) ani widzieć, wchodzić w interakcję lub atakować celu, który znajduje się dalej niż 5 obszarów, ponieważ nie sięga tam pole widzenia.

3.4.2 Ustalanie zasięgu

Podczas gry zasięg będzie ustalany w kilku sytuacjach, takich jak poruszanie się, atakowanie czy aktywowanie wrogów.

Zasięg oznaczony jest cyfrą w nawiasie klamrowym:

- {0} wskazuje na obszar, na którym znajduje się postać,
- {1} oznacza zasięg wynoszący maksymalnie jeden obszar od obszaru, na którym znajduje się postać,
- {2} oznacza zasięg wynoszący maksymalnie dwa obszary od obszaru, na którym znajduje się postać
- itd.

Przy ustalaniu zasięgu należy wziąć pod uwagę typ i elementy terenu, np. bariera może uniemożliwić ruch, ale zezwala na ataki dystansowe. Może to czasem spowodować pewne różnice pomiędzy zasięgiem ruchu i zasięgiem ataku.

Przykład pola widzenia

Laegon i zielony Gremlin widzą się wzajemnie. Laegon i niebieski Ork wojownik nie widzą się, gdyż oddzielają ich krawędzie lasu (linia pola widzenia przechodzi przez krawędź kafelka 7B). Laegon nie widzi czerwonego Orka szamana, ponieważ Gremlin blokuje pole widzenia, jednak Ork szaman widzi Laegona, ponieważ wrogowie nie blokują sobie wzajemnie pola widzenia.

Ecarus i zielony Łupieżca widzą się wzajemnie. Thorgar i zielony Łupieżca nie widzą się, ponieważ oddziela ich ściana (linia pola widzenia przechodzi przez ścianę na kafelku 6A). Thorgar i czerwony Gremlin widzą się wzajemnie.

Laegon i Thorgar widzą niebieskiego Orka wojownika i zielonego Gremlina, ale nie czerwonego Orka szamana (pole widzenia jest zablokowane przez wrogów na kafelku 13B). Wszyscy wrogowie widzą obu bohaterów.

Przykład zasięgu

Na potrzeby ruchu niebieski Ork szaman jest w zasięgu 3 od Auriel, jednak Auriel może go zaatakować Różdżką {2}, ponieważ bariera nie blokuje pola jej widzenia, więc na potrzeby walki dystansowej znajduje się on w zasięgu 1.

Mimo że Shae i czerwonego Łupieżcę dzieli tylko 1 obszar, nie może ona użyć swoich Noży do rzucania (pociski) {1}, ponieważ ściana blokuje jej pole widzenia. Shae musi najpierw poruszyć się, aby mieć wroga w polu widzenia, a następnie użyć swojej akcji, aby wykonać atak.

4. Przebieg gry

Rozgrywka w **Sword & Sorcery** przebiega w serii **rund.**

Rozgrywane przez bohaterów zadanie wyznacza długość gry.

Każda runda podzielona jest na następujące fazy i kroki:

Porządkowanie

- Uporządkowanie efektów
- Odświeżenie zdolności
- Skrócenie czasu odnowienia
- Wzmocnienie duszy / wskrzeszenie

Bitwa (należy powtórzyć dla każdego bohatera)

- Tura bohatera:
  - 1 akcja ruchu
  - X* akcji walki
  - X* zwykłych akcji

  * Liczba dostępnych akcji różni się w zależności od klasy i ***poziomu duszy*** bohatera.
- Tura wrogów:
  - Jeśli w grze znajdują się wrogowie:
    Gracz dobiera kartę spotkania i rozpatruje aktywacje wrogów.
  - W innym przypadku nic się nie dzieje.

Wydarzenie

- Jeśli wierzchnia karta wydarzenia jest zakryta:
  Gracze dobierają i rozpatrują kartę wydarzenia.
- W innym przypadku odrzucają odkrytą wierzchnią kartę wydarzenia.

Gracze rozgrywają rundy jedna po drugiej tak długo, aż nie zostanie spełniony zdefiniowany przez zadanie warunek zwycięstwa lub przegranej.

4.1 Faza porządkowania

Ta faza składa się z czterech kroków:

- **Uporządkowanie efektów:** wszystkie efekty przedmiotów i zdolności należy zastosować w poniższej kolejności:
  - **Zadanie obrażeń** z efektów takich jak ***ogień***, ***trucizna*** itp.
  - Jednoczesne **zastosowanie wszystkich innych efektów.**
  - **Uporządkowanie i odświeżenie efektów** takich jak magiczne osłony itp.
  - Odwrócenie **zakładek bohaterów.**
- **Odświeżenie zdolności:** każdą zdolność z aktywnym symbolem odświeżenia należy przygotować poprzez odwrócenie karty.
- **Skrócenie czasu odnowienia:** każda karta zdolności z nieaktywnym symbolem odświeżenia musi zostać obrócona o 90 stopni w prawo, aby obniżyć jej czas odnowienia (sekcja 7.1, strona 27).
- **Wzmocnienie duszy/wskrzeszenie:** bohaterowie mogą wydać dowolną liczbę punktów duszy ze wspólnej puli w celu wykonania następujących czynności, w dowolnej kolejności:
  - **Podniesienie *poziomu duszy*** (sekcja 5.3.1, strona 20), dzięki któremu bohater rośnie w siłę i zdobywa umiejętności.
  - **Wskrzeszenie duchowej istoty** (czyli martwego bohatera, sekcja 11.3, strona 39) na obszarze z aktywną kapliczką.

4.2 Faza bitwy

W tej fazie gracze kolejno przejmują rolę „aktywnego bohatera" i rozpatrują jedną **turę swojego bohatera** i **jedną turę wrogów**.

Bohater, który rozpatruje te dwie tury, jest **aktywnym bohaterem**.

Następnie inny, wybrany bohater zostaje aktywnym bohaterem.

Gracze mogą rozpatrywać swoje tury w dowolnej kolejności (należy pamiętać jednak, że tura wrogów zawsze następuje po turze bohatera), aż wszyscy bohaterowie rozpatrzą swoje tury.

> *Uwaga:* bohaterowie pod postacią duchowej istoty wpływają na przebieg tej fazy w inny sposób, co opisano dokładnie w kolejnych sekcjach.

4.2.1 Tura bohatera

Podczas swojej tury bohater może skorzystać z różnych akcji:

- **Ruch:** przemieszczenie się pomiędzy obszarami.
- **Walka:** zaatakowanie wroga.
- **Zwykła akcja:** wykonanie innej czynności.
- **Darmowa akcja:** wykonanie szybkiej czynności.

Akcje można rozpatrywać w dowolnej kolejności i każdy bohater może zazwyczaj wykonać każdą z nich przynajmniej raz.

Bohater może poruszyć się tylko raz w ciągu swojej tury, ale liczba akcji walki i zwykłych akcji zwiększa się wraz z ***poziomem duszy*** bohatera, co zaznaczono na **klejnocie duszy** (sekcja 5.3, strona 20).

Należy pamiętać o nadrzędnej zasadzie wykonywania wszystkich akcji: jeśli nie zaznaczono inaczej, nie można przerywać i kontynuować później akcji ruchu ( ), aby wykonać akcję walki ( ), ani przerywać i kontynuować później akcji walki, aby się poruszyć.

Podczas ruchu lub walki zawsze można jednak wykonać zwykłą akcję ( ) lub darmową akcję ( ), np. w celu wykorzystania przedmiotów i zdolności, które wpłyną na walkę lub zmienią zasięg ruchu.

Tura bohatera kończy się, kiedy nie może (lub nie chce) on wykonać już żadnej akcji. Do kontrolowania przebiegu tury danego bohatera gracze mogą wykorzystać zakładki bohaterów:

Zakładki bohaterów

Strona aktywna

Strona nieaktywna

Podczas fazy porządkowania wszyscy bohaterowie muszą odwrócić swoje zakładki na stronę aktywną. Kiedy bohater zakończy swoją turę, obraca zakładkę na stronę nieaktywną, aby zaznaczyć, że w tej rundzie wykonał już swoją turę.

> *Uwaga:* bohaterowie pod postacią duchowej istoty (martwi bohaterowie) muszą rozegrać swoją turę, korzystając wyłącznie ze swoich duchowych zdolności, opisanych na karcie bohatera (sekcja 11.2, strona 39).

4.2.2 Tura wrogów

Jeśli w grze znajduje się przynajmniej jeden wróg, aktywny bohater musi dobrać kartę spotkania (sekcja 15.7, strona 46) z talii spotkań w celu sprawdzenia, co wydarzy się w turze wrogów.

Jeśli w grze nie ma żadnych wrogów, tura wrogów dobiega końca.

Karta spotkania zazwyczaj aktywuje jednego lub więcej wrogów w oparciu o ich kolor lub styl walki.

Po rozpatrzeniu karty spotkania i po tym, jak wszyscy wyznaczeni wrogowie zostaną aktywowani lub gdy nie ma wrogów do aktywowania, tura wrogów dobiega końca i rozpoczyna się tura następnego bohatera.

Kiedy ostatni bohater zakończy swoją turę wrogów, rozpoczyna się faza wydarzeń.

Zwykła kolejność kroków w turze wrogów jest następująca:

- Jeśli w grze znajdują się wrogowie, aktywny gracz dobiera kartę spotkania.
- Wrogowie aktywują się według pierwszego warunku aktywacji na dobranej karcie. Jeśli warunku **nie można** rozpatrzyć nawet częściowo, należy zastosować **drugi warunek** aktywacji. Jeśli drugi warunek nie wpływa na żadnych wrogów, nic się nie dzieje.
- Aktywowani wrogowie wykonują swoje ruchy i ataki (w zależności od instrukcji na zwoju danego wroga).
- Kartę spotkania należy odrzucić na odpowiedni stos kart odrzuconych.

> *Uwaga:* bohater pod postacią duchowej istoty (martwy bohater) musi pominąć całą swoją turę wrogów, nawet jeśli jacyś znajdują się w grze.

4.3 Faza wydarzeń

Faza wydarzeń to ostatnia faza w rundzie. Niekiedy jej wynik może wpłynąć na wydarzenia w kolejnej rundzie.

Głównym krokiem podczas tej fazy jest **sprawdzenie przez aktywnego bohatera** (bohatera, który jako ostatni rozegrał swoją turę w fazie bitwy) **stanu wierzchniej karty talii wydarzeń:**

Jeśli jest ona zakryta (widoczny jest rewers karty):

- Aktywny bohater dobiera wierzchnią kartę i rozpatruje jej efekty dokładnie w kolejności, w której występują na karcie. Następnie kładzie tę kartę odkrytą (z widocznym awersem) na wierzchu talii wydarzeń.

Jeśli wierzchnia karta jest odkryta (awers jest widoczny):

- Aktywny bohater odrzuca tę kartę na stos kart odrzuconych.

Oznacza to, że jeśli nie zaznaczono inaczej, **co dwie tury odkrywana jest jedna karta wydarzenia.**

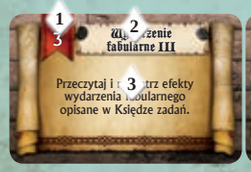
W grze występują trzy typy kart wydarzeń:

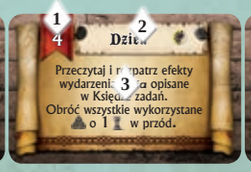
- **Zwykłe wydarzenia:** efekty należy rozpatrzyć zgodnie z opisem na karcie.
- **Wydarzenia fabularne:** są to momenty zwrotne w zadaniu. Księga zadań i Księga sekretów opisują, co należy zrobić, kiedy w grze pojawia się wydarzenie tego typu.
- **Wydarzenia dnia i nocy:** reprezentują naturalny cykl dobowy, a ich efekty opisane są w Księdze zadań. **Po rozpatrzeniu karty tego typu należy ją od razu odłożyć obok talii wydarzeń. Oznacza to, że w kolejnej rundzie należy odkryć i rozpatrzyć kolejną kartę wydarzenia.**

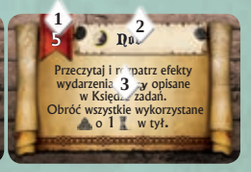
Karta wydarzenia

1. Numer wydarzenia
2. Nazwa i typ wydarzenia
3. Jednorazowy efekt
4. Stały efekt (**pogrubiony tekst**)
5. Zasady przywołania wrogów

Wydarzenie fabularne | Dzień | Noc







Jeśli pierwsze zdanie w tekście wydarzenia jest napisane **pogrubioną czcionką**, oznacza to, że efekt jest **stały** i pozostaje aktywny aż do wygaśnięcia, co zazwyczaj następuje na początku kolejnej fazy wydarzeń, kiedy karta jest odrzucana lub zakrywana kartą wydarzenia fabularnego.

Większość kart wydarzeń zawiera instrukcje przywołania nowych wrogów na bramach przywołania, znajdujących się na mapie. Dla zachowania odpowiedniego balansu rozgrywki **liczba przywołanych potworów zależy od liczby graczy:**

Zasady przywołania

2 lub 3:
Przywołaj {-}**-1** wrogów

Zastosuj tę zasadę, jeśli w grze bierze udział maksymalnie 3 bohaterów.

Od liczby bohaterów odejmij liczbę wrogów w grze, następnie odejmij 1 i przywołaj tylu wrogów, ile wynosi wynik tego działania (minimalnie 0).

{-}

Od liczby bohaterów odejmij liczbę wrogów w grze i przywołaj tylu wrogów, ile wynosi wynik tego działania (minimalnie 0).

4 lub 5:
Przywołaj {-}**-2** wrogów

Zastosuj tę zasadę, jeśli w grze bierze udział 4 lub więcej bohaterów.

Od liczby bohaterów odejmij liczbę wrogów w grze, następnie odejmij 2 i przywołaj tylu wrogów, ile wynosi wynik tego działania (minimalnie 0).

{-} **+1**

Od liczby bohaterów odejmij liczbę wrogów w grze, dodaj 1 i przywołaj tylu wrogów, ile wynosi wynik tego działania (minimalnie 0).

Uwaga: **towarzysze (z wartością bohatera równą 0) i bohaterowie pod postacią duchowych istot nie liczą się jako „bohaterowie w grze”** (w takim przypadku liczą się tylko bohaterowie, którzy ciągle żyją), **jednakże duchowe istoty i towarzysze (z wartością bohatera większą niż 0) liczą się jako „bohaterowie” (np. kiedy w powyższym przykładzie gra każe sprawdzić, czy w grze bierze udział co najmniej 3 bohaterów).**

4.3.1 Wydarzenia fabularne

Podczas wykonywania zadań bohaterowie mogą natknąć się na mapie na karty wydarzeń fabularnych. Kiedy bohater znajdzie taką kartę, rozpatruje jej specjalny efekt, co przerywa i zatrzymuje wszystkie inne czynności w grze.

W momencie, kiedy aktywowane zostaje wydarzenie fabularne (tzn. kiedy zostaje dobrane z talii lub kiedy bohater poruszy się na obszar, na którym takie wydarzenie się znajduje), wszystkie jego efekty muszą zostać rozpatrzone w takiej kolejności, w jakiej zostały wypisane w **Księdze sekretów**. Po rozpatrzeniu wydarzenia należy normalnie kontynuować grę od momentu, w którym została przerwana. Bohater może np. kontynuować swój ruch, jeśli został on przerwany rozpatrzeniem wydarzenia fabularnego, a następnie może wykonać pozostałe akcje w swojej turze.

Wydarzenia fabularne i ich efekty są w całości opisane w tekście każdego zadania.

Zazwyczaj po rozpatrzeniu wydarzenia fabularnego **Księga sekretów** nakazuje odłożyć je odkryte na wierzch talii wydarzeń.

Wpływa to na zadanie dwojako:

- **Bohaterowie otrzymują więcej czasu na ukończenie zadania.** Dzięki umieszczeniu karty na wierzchu talii zostanie ona odrzucona w kolejnej fazie wydarzeń.
- **Stały efekt na aktualnej karcie wydarzenia zostaje wstrzymany.** Po tym, jak wydarzenie fabularne zostanie odrzucone z wierzchu talii, stały efekt karty pod nim znów staje się aktywny, ale **NIE** należy ponownie rozpatrywać instrukcji przywołania wrogów, jeśli znajduje się ona na karcie.

4.3.2 Wydarzenia dnia i nocy

Wydarzenia **dnia** i **nocy** zmieniają porę dnia w danym zadaniu.

Każda z tych kart ma dwa rodzaje efektów:

- Główny efekt opisany w Księdze zadań. Trwa on zazwyczaj do momentu, gdy nie zostanie odkryta i rozpatrzona przeciwna karta dnia / nocy.
- Dodatkowy efekt, który ma związek ze zdolnościami bohaterów. Ten efekt stosuje się tylko w momencie, kiedy karta wchodzi do gry.

Przykładowo w nocy podczas pierwszego zadania gracze nadal są osłabieni po wskrzeszeniu i z tego powodu zadają mniej obrażeń niż normalnie.

Talia wydarzeń

1. Rozpatrzone wydarzenie na wierzchu talii wydarzeń
2. Odrzucone wydarzenia
3. Wydarzenia dnia i nocy

Kiedy rozpatrzone zostanie pierwsze z tych dwóch wydarzeń, jego kartę należy umieścić obok talii wydarzeń i pozostawić w grze aż do dobrania i rozpatrzenia drugiego wydarzenia tego typu.

Efekty nowego wydarzenia zastępują poprzednie, które należy odrzucić.

Sprawdzenie warunków zakończenia zadania

Każde zadanie może mieć kilka warunków **zwycięstwa** i **przegranej**.

Warunki zakończenia zazwyczaj zależą od danego zadania i są one przedstawiane bohaterom w miarę postępu wydarzeń fabularnych i osiągania punktów kontrolnych. **Osiągnięcie jednego z warunków natychmiast kończy zadanie.**

W dwóch przypadkach zadanie kończy się porażką:

- Ostatnie wydarzenie z talii wydarzeń zostaje odrzucone.
- Wszyscy bohaterowie znajdują się pod postacią **duchowej istoty**.

Bohaterowie Sword & Sorcery

Auriel (elf)

Czarodziejka
(**Praworządna**)
Wybrana przez elficki rytuał inicjacyjny, Auriel podąża ścieżką światła. Poznała wiele świętych zaklęć, które może wzmacniać poprzez medytację.

Zaklinaczka
(**Chaotyczna**)
Elficki rytuał inicjacyjny pozwolił Auriel wkroczyć na ścieżkę ciemności, a jej zaklęcia nasycił niszczycielską mocą. Auriel może używać różdżek z podwójną skutecznością.

Ecarus (człowiek)

Rycerz Białej Róży
(**Praworządny**)
Osierocony w dzieciństwie i wychowany przez prawych rycerzy z zakonu Białej Róży, Ecarus wyrósł na potężnego wojownika i lojalnego kompana. Ściąga na siebie uwagę wrogów, jeśli jego towarzysze są w niebezpieczeństwie.

Rycerz Czarnej Róży
(**Chaotyczny**)
Po utracie rodziców Ecarus postanowił dołączyć do armii rycerzy chaosu z zakonu Czarnej Róży. Tam nauczył się wygrywać walki za wszelką cenę – często góruje nad najsłabszymi wrogami, wykorzystując swoją siłę.

Laegon (leśny elf)

Strażnik ostępów
(**Neutralny**)
Laegon patrzy na sprawy śmiertelników ze zwykłą leśnym istotom ambiwalencją. W walce wykorzystuje swoją nadludzką zręczność, aby atakować wrogów dwiema broniami jednocześnie.

Łucznik
(**Neutralny**)
Laegon patrzy na sprawy śmiertelników ze zwykłą leśnym istotom ambiwalencją. Niezwykła zręczność i sokoli wzrok pozwalają mu nałożyć na cięciwę nawet dwie strzały i z wielką precyzją dosięgać wrogów.

Shae (człowiek)

Łotrzyca
(**Praworządna**)
W historii królestwa zapisała się jako piękność, która skradła serce niejednemu kawalerowi, przy okazji pozbawiając ofiarę także majątku, który trafiał do najbardziej potrzebujących. Shae z łatwością unika pułapek i używa większości przedmiotów.

Zabójczyni
(**Chaotyczna**)
Po wymagającym szkoleniu Shae stała się piękną maszyną do zabijania na usługach możnowładców. Shae używa swych sztyletów z wielką zręcznością, zapraszając swoich wrogów do zabójczego tańca ostrzy.

Thorgar (krasnolud)

Kapłan
(**Praworządny**)
Thorgar spędził pierwsze 50 lat swojego życia w Górach Burzowych, gdzie poznawał święte zwyczaje kapłanów bitewnych. W walce Thorgar może wzmocnić ataki tak swoje, jak i swoich przyjaciół, zwracając się o pomoc do Trzech Bogów.

Mistrz run
(**Chaotyczny**)
Thorgar spędził pierwsze 50 lat swojego życia w Górach Burzowych, gdzie szkolił się pod okiem czarnych Mistrzów Run, krasnoludzkiego klanu kultywującego sztukę wykuwania run bitewnych. Thorgar może używać swoich run, aby ranić wrogów.

5. Bohaterowie

W tej sekcji opisano bohaterów i zdolności, których używają w walce.

Zestaw podstawowy **Sword & Sorcery** zawiera po dwie wersje każdego bohatera – każda z nich reprezentuje inną ścieżkę, którą mógł obrać w życiu i która ukształtowała jego duszę. Aby to zaznaczyć, arkusze bohaterów są dwustronne i przedstawiają różne wersje kolorystyczne tego samego bohatera.

Każdy bohater posiada swój **arkusz bohatera**, na którym znajdują się następujące informacje:

Arkusz bohatera

1. **Klejnot duszy:** w tym miejscu należy umieścić klejnot duszy.
2. **Broń główna:** miejsce na główną **broń** lub , której aktualnie używa bohater.
3. **Broń dodatkowa:** miejsce na **broń** dodatkową , której aktualnie używa bohater.
4. **Plecak:** miejsce na wszystkie aktualnie nieużywane karty – należy umieszczać je w rzędzie od prawej do lewej. Z niektórych przedmiotów można skorzystać bezpośrednio z plecaka, inne muszą być używane.
5. **Pancerz:** miejsce na aktualnie używany przez bohatera **pancerz**.
6. **Bohater:** miejsce na kartę **bohatera**.
7. **Artefakt:** miejsce na aktualnie używany przez bohatera **artefakt**.
8. **Zdolności:** miejsce na aktualnie używane przez bohatera **zdolności** – od lewej do prawej.
9. **Zakładka bohatera:** miejsce na zakładkę bohatera w wybranym kolorze.

5.1 Natura duszy

Siła życiowa każdego bohatera nazywana jest duszą. Dusze są nierozerwalnie powiązane z Trzema Bogami, sprawującymi pieczę nad krainą:

- **Aneres** to łagodna bogini opiekująca się praworządnymi, białymi duszami. Bohaterowie, którzy są z nią związani, przynoszą światu dobro i światło, są nieustraszeni, mają poszanowanie dla ustanowionych praw i nie zależy im na doczesnych bogactwach.
- **Enomis** jest zagadkowym władcą neutralnych, szarych dusz. Bohaterowie podążający jego ścieżką uosabiają balans we wszystkich rzeczach, a ich nieprzewidywalność jest często tak zaletą, jak i wadą – wszystko zależy od tego, kto ich ocenia.
- **Mir** to mroczny władca chaotycznych, czarnych dusz. Bohaterowie, którzy należą do jego domeny, zawsze upewnią się o zapłacie, zanim się do czegokolwiek zobowiążą. Czyni to z nich mrocznych, ale użytecznych sprzymierzeńców.

Dusza bohatera wpływa na trzy aspekty gry:

- **Podejmowanie decyzji**

  Podczas zadań może zdarzyć się, że aktywny bohater (ten, który właśnie rozgrywa swoją turę) będzie musiał podjąć decyzję wpływającą na dalsze wydarzenia. Decyzja ta musi być zgodna z naturą jego duszy (patrz Wybór natury duszy, sekcja 2.12.1, strona 5 w Księdze zadań).

- **Zdolności powiązane z bogami**

  Niektóre zdolności, które bohater zdobędzie w ogniu walki, lub te, których będzie używał ***pod postacią duchowej istoty***, (sekcja 11.1, strona 38) zależą od natury duszy (sekcja 7, strona 25).

- **Zbieranie drużyny**

  Przed rozpoczęciem kampanii lub samodzielnego zadania gracze powinni wybrać bohaterów o określonej naturze duszy z dostępnych kart bohaterów.

Do jednej drużyny mogą dołączyć tylko bohaterowie o podobnych naturach dusz:

Praworządni – **Neutralni** – **Chaotyczni**

Oznacza to, że praworządni i chaotyczni bohaterowie nie mogą być częścią tej samej drużyny, podczas gdy neutralni bohaterowie mogą sprzymierzyć się z dowolną naturą duszy. Po wybraniu natury drużyny gracze biorą odpowiednie arkusze bohaterów i klejnoty duszy.

5.1.1 Duchowa nawałnica (zasada opcjonalna)

Korzystając z tej zasady, gracze mogą zignorować większość obostrzeń związanych z naturą duszy:

- Do jednej drużyny mogą dołączać bohaterowie o dowolnych naturach dusz.
- Aktywny bohater może podjąć dowolną decyzję w przypadku wyboru powiązanego z naturą duszy podczas wydarzenia fabularnego, nie zważając na ograniczenia natury.
- Zdolności bohaterów nadal mogą być wybierane tylko, jeśli istnieje zgodność natury zdolności z naturą duszy bohatera.

Z zasady tej korzystać powinni tylko gracze, którzy dobrze znają już grę **Sword & Sorcery**.

5.2 Karta bohatera

Poza naturą duszy karta bohatera zawiera też kilka innych informacji po obu stronach.

Karta bohatera / Karta duchowej istoty

1. Imię, klasa
2. Styl walki
3. Natura duszy
4. Zdolności wrodzone
5. Limit przedmiotów
6. Rzut na odporność (RO)
7. Punkty ruchu
8. Postać duchowej istoty
9. Akcje duchowej istoty:
   - **a.** Duchowy okrzyk
   - **b.** Powrót
   - **c.** Ruch (latanie)

5.2.1 Style walki

W grze **Sword & Sorcery** każdy bohater i wróg reprezentuje jeden ze stylów walki, które można rozpoznać po runach:

Zręczność: szybkie ataki oparte na zwinności.

Wiara: siła pochodząca od bogów.

Magia: tajemna, mistyczna energia.

Siła: brutalne ataki oparte na sile fizycznej i wytrzymałości.

Poza wskazaniem na styl walki, jakim posługuje się dany bohater, runa wydrukowana na karcie tego bohatera mówi o tym, jakich przedmiotów może on używać podczas wykonywania zadań (sekcja 8.1, strona 29).

Uwaga: rozszerzenia do **S&S** mogą zawierać bohaterów, którzy posługują się kilkoma stylami walki.

5.2.2 Zdolności wrodzone

Każda karta bohatera przedstawia innego bohatera, posługującego się co najmniej jedną zdolnością wrodzoną, którą może wykorzystać w grze (sekcja 7, strona 24).

5.2.3 Limit przedmiotów

Ta wartość wskazuje na maksymalną liczbę przedmiotów, jaką bohater może przenosić w swoim plecaku (przedmioty leżące po lewej stronie arkusza bohatera, aktualnie nieużywane).

Kiedy bohater osiągnie ten limit, musi wydać darmową akcję (sekcja 6.4.2, strona 23) w celu odrzucenia przedmiotu, zanim podniesie kolejny.

5.2.4 Rzut na odporność (RO)

Rzut na odporność (RO) wykonuje się jedną niebieską kością, aby ustalić, czy dana pułapka, czar, trucizna lub inny efekt wpłynie na bohatera.

W ten sposób w grze przedstawiono zdolność bohatera do uniknięcia lub odparcia zagrożenia np. poprzez odskoczenie w porę od pułapki lub oparcie się efektom trucizny.

Za każdym razem, kiedy gra nakaże bohaterowi wykonać rzut na odporność (zazwyczaj w słowach „**chyba że wykona udany rzut na odporność**"), gracz rzuca niebieską kością. Jeśli wynik będzie taki sam, jak jeden z symboli przedstawionych na karcie postaci, test się udał.

> *Uwaga:* jeśli na ściance kości widnieją dwa symbole, np. i , obu można użyć do zaliczenia testu.

5.2.5 Punkty ruchu

Ta wartość wyznacza liczbę punktów ruchu, które bohater może wydać podczas swojej akcji ruchu (sekcja 6.1, strona 21).

5.3 Klejnot duszy

Klejnot duszy pokazuje główne cechy bohatera.

Klejnot duszy

1. **Poziom duszy.** Aktualny ***poziom duszy*** bohatera.
2. **Punkty Życia (PŻ).** Maksymalna liczba punktów życia.
3. **Zdolności i talenty.** Liczba zdolności i talentów (talenty oznaczone są *).
4. **Walka.** Liczba akcji walki.
5. **Akcje.** Liczba zwykłych akcji.

Klejnoty dusz są dwustronne i każda ze stron przedstawia jedną naturę duszy i klasę danego bohatera, co można rozpoznać po kolorze.

Siedem z ośmiu brzegów klejnotu jest używanych, aby oznaczyć aktualny ***poziom duszy*** bohatera.

5.3.1 Poziom duszy

Poziom duszy świadczy o poziomie mocy bohatera. Na początku pierwszego zadania bohaterowie zostają przyzwani z zaświatów, ale wskrzeszenie jest jednocześnie darem i klątwą. Mimo że bohaterowie nie mogą już nigdy umrzeć, to nie są też do końca wolni. Zaklęcie z wolna przywraca im pełną siłę, prowadząc ich przy tym do ostatecznego celu, jakim jest pokonanie zła i wyzwolenie królestwa spod jego mocy.

Gracze rozpoczynają swoją przygodę na ***poziomie duszy*** I.

Z gry na grę bohaterowie będą rosnąć w siłę, pokonując sługi zła, aż pewnego dnia odzyskają pełnię swojej chwały, którą reprezentuje ***poziom duszy*** VII.

Kiedy gracze zabijają kolejnych wrogów, odzyskują fragmenty swoich dusz w postaci punktów duszy.

Za każdym razem, kiedy gracze zdobywają punkty duszy, dodają je w formie żetonów punktów duszy do wspólnej puli.

Punkty duszy

Za pierwszym razem, kiedy gracze zdobywają punkty duszy, biorą odpowiedni żeton i kładą go obok talii wydarzeń, tworząc w ten sposób wspólną pulę punktów duszy.

W fazie porządkowania dowolny bohater może wydać punkty duszy, aby zwiększyć swój **poziom duszy** o 1. Aby to zrobić, musi według poniższego działania obliczyć, ile punktów duszy potrzebuje, a następnie odrzucić je ze wspólnej puli.

Poziom duszy, który bohater chce osiągnąć × Poziom duszy, który bohater chce osiągnąć

Oznacza to, że bohater, który chce osiągnąć drugi **poziom duszy**, musi odrzucić $2 \times 2 = 4$ punkty duszy. Aby osiągnąć trzeci **poziom duszy**, musi odrzucić $3 \times 3 = 9$ punktów duszy itd.

Uwaga: punkty duszy można wydawać także, aby wskrzesić bohatera (sekcja 11.3, strona 39).

Zwiększanie poziomu duszy postaci podlega dwóm zasadom:

- **Poziom duszy zawsze należy zwiększać o 1 na raz.**

  Tak więc bohater, który chce osiągnąć **poziom duszy** IV, musi najpierw osiągnąć **poziom duszy** II i III. Kilka **poziomów duszy** po kolei można osiągnąć w ciągu jednej fazy porządkowania lub stopniowo, z zadania na zadanie.

- **Bohater nie może podnieść swojego poziomu duszy, jeśli w drużynie znajduje się bohater z niższym poziomem duszy.**

  Na przykład bohater o **poziomie duszy** III nie może osiągnąć IV **poziomu duszy**, jeśli w grze jest bohater na II poziomie duszy.

  Ten bohater musi najpierw osiągnąć III **poziom duszy**, aby inni bohaterowie mogli osiągnąć IV **poziom duszy**.

Często zdarza się także, że sformułowanie „**poziom duszy**" występuje w grze jako oznaczenie wartości liczbowej związanej ze zdolnością lub przedmiotem, który dodaje np. lub kości do testu. W takich przypadkach „**poziom duszy**" zawsze odnosi się do bohatera, który posiada daną zdolność / przedmiot, a numer poziomu duszy dodawany jest do danego efektu.

Wyrażenie „**Poziom duszy/2**" oznacza, że na potrzeby danego efektu **poziom duszy** bohatera jest dzielony przez 2 i zaokrąglany w górę.

Poziom duszy	I=1, II=2, III=3, IV=4, V=5, VI=6, VII=7
Poziom duszy/2	I i II=1, III i IV=2, V i VI=3, VII=4

Za każdym razem, kiedy bohater musi zmienić swój **poziom duszy**, obraca wierzchnią część klejnotu duszy o:

- 45 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby podnieść **poziom duszy** o 1.
- 45 stopni przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aby obniżyć **poziom duszy** o 1.

6. Akcje

6.1 Ruch

Podczas swojej tury bohater może użyć swojej akcji **ruchu** i wydać punkty ruchu, aby przemieścić się pomiędzy obszarami, pamiętając o poniższych zasadach:

- Jeden punkt ruchu pozwala przejść jeden zwykły obszar.
- Niedozwolony jest ruch o więcej niż jeden obszar za jeden punkt ruchu.
- Niemożliwe jest przejście przez blokujące krawędzie lub bariery.
- Wejście na trudny obszar kosztuje 2 punkty ruchu.
- Bohater może przechodzić przez obszary, na których są inni bohaterowie. Może również skończyć swój ruch na takim obszarze.
- Jeśli jakaś specjalna zasada nie stanowi inaczej, bohater nie może przerwać swojej akcji ruchu, aby wykonać akcję walki i kontynuować ruchu. Może natomiast wykonywać w czasie ruchu zwykłe i darmowe akcje (np. aby otworzyć drzwi).
- Jeśli podczas ruchu bohater znajdzie się na obszarze z wydarzeniem fabularnym, ruch należy przerwać i kontynuować po rozpatrzeniu tego wydarzenia.
- Stany (sekcja 10.6, strona 37), wydarzenia, zdolności i przedmioty mogą wpłynąć na ruch lub go uniemożliwić.

6.1.1 Zwarcie

Wchodząc na obszar z wrogiem, bohater automatycznie **wchodzi w zwarcie** i **może atakować i wybierać na cel tylko wrogów na tym obszarze**, niezależnie od zasięgu swojej broni i zdolności.

Jeśli bohater w zwarciu (znajdujący się na jednym obszarze z wrogiem) chce lub musi opuścić ten obszar, może to zrobić wymykając się (w ramach **darmowej akcji**), co może wywołać ataki towarzyszące. **Niektórych akcji / darmowych akcji nie można wykonać, będąc w zwarciu.**

6.1.2 Wymykanie się i ataki towarzyszące

Figurki nie blokują możliwości ruchu, jednak jeśli bohater porusza się przez obszar z wrogami, musi on wykonać wymykanie się. Może to wywołać ataki towarzyszące według następujących reguł:

- Za każdym razem, kiedy bohater opuszcza lub porusza się przez obszar z co najmniej jednym wrogiem, musi się wymknąć. Aby to zrobić, najpierw przyjmuje atak towarzyszący (wykonany główną bronią, sekcja 15.1, strona 43) od każdego wroga znajdującego się na jego obecnym obszarze, a następnie porusza się na przyległy obszar. Po rozpatrzeniu wszystkich ataków towarzyszących bohater może normalnie kontynuować ruch.
- Jeśli bohater podczas swojego ruchu wróci lub wejdzie na obszar z wrogami, ataki towarzyszące należy rozpatrzyć za każdym razem, kiedy bohater próbuje taki obszar opuścić (chyba że bohater zdecyduje się pozostać na takim obszarze i zakończyć swój ruch).
- **Jednym wyjątkiem od powyższych reguł jest przypadek, kiedy bohaterowie dominują nad obszarem. W takim przypadku wrogowie na danym obszarze nie wykonują ataków towarzyszących.**

Zdolności bohaterów i wrogów mogą wpłynąć na te warunki.

Wróg poruszający się przez obszar z bohaterami nie musi się im wymykać ani nie wywołuje ataków towarzyszących.

Uwaga: wymykanie się jest uważane za **darmową akcję** i usuwa efekt Ukrycia Shae.

Przykład wymykania się

Shae (Ukryta), Ecarus, Thorgar i Fenrir znajdują się na obszarze razem z Gremlinem i Łupieżcą. Ponieważ bohaterów jest dwa razy więcej niż wrogów, Shae może się im wymknąć i poruszyć się, nie prowokując ataków towarzyszących. Traci jednak swój znacznik ukrycia, ponieważ wymykanie się, tak jak każda inna akcja, przerywa ukrycie.

Po turze wrogów bohaterowie i wrogowie znajdują się na tym samym obszarze. Jeśli teraz Ecarus chciałby opuścić ten obszar, obaj wrogowie wykonają przeciwko niemu ataki towarzyszące, zanim się poruszy. W obu przykładach wrogowie mogą swobodnie poruszać się pomiędzy obszarami bez wywołania ataków towarzyszących ze strony bohaterów.

6.1.3 Latanie

Postaci ze zdolnością latania można rozpoznać po przedstawionym obok symbolu na ich karcie. Latanie zapewnia następujące korzyści:

- Postać podczas ruchu ignoruje **przeszkody**.
- Postać ignoruje efekt **OB**.

6.2 Walka

System walki w **Sword & Sorcery** oparty jest na dwóch rodzajach unikalnych, dziesięciościennych kości.

Unikalne kości w S&S

czerwona **kość ataku**

niebieska **kość ataku/obrony**

Każda ścianka może przedstawiać do dwóch wyników.

Wyniki na kościach

Udane trafienie.

Efekt związany ze zdolnością rzucającego kośćmi.

Aktywacja magicznych właściwości przedmiotu.

Udane sparowanie ciosu.

Specjalny efekt powiązany z legendarnymi przedmiotami i mocami.

Pudło.

Podczas swojej tury bohater może wydać jedną akcję ***walki***, aby wykonać atak jedną ze swoich aktualnie używanych broni jednoręcznych, dwuręcznych lub bronią dodatkową przeciwko celowi znajdującemu się w zasięgu danej broni.

Każdą bronią o zasięgu {0} można atakować tylko wrogów na obszarze, na którym znajduje się atakujący. Taki atak określany jest mianem **ataku wręcz**.

Każdą bronią o zasięgu co najmniej {1} można atakować wrogów na obszarze atakującego lub w określonym przez broń zasięgu w polu widzenia. Taki atak określany jest mianem **ataku dystansowego**.

6.3 Zwykłe akcje

Bohater może wydawać zwykłe **akcje** w dowolnym momencie podczas swojej tury, nawet podczas wykonywania innych akcji (chyba że jakiś efekt wyraźnie tego zabrania), aby wykonać jedno z poniższych działań:

- **Zryw:** pozwala poruszyć się dalej, niż pozwalałyby na to punkty ruchu danego bohatera.
- **Wyważenie zabezpieczonych drzwi lub skrzyni:** pozwala dowiedzieć się, co znajduje się wewnątrz.
- **Wzmocnienie ataku:** zwiększa obrażenia następnego uderzenia.
- **Przeorganizowanie używanych przedmiotów:** zmiana ekwipunku (broni, pancerza i artefaktów).
- **Wymiana przedmiotu**: pozwala przekazać lub wziąć od innego bohatera jeden przedmiot.
- **Przeszukiwanie:** poszukiwanie skarbów i przedmiotów powiązanych z zadaniem.
- **Sprowokowanie głównego wroga:** bohater próbuje zwrócić na siebie uwagę głównego wroga.
- **Wykonanie akcji zadania:** akcje takie zostały opisane w każdym zadaniu, które je wykorzystuje.

Bohaterowie o wysokim ***poziomie duszy*** mają często więcej niż 1 .
W takim przypadku każda może zostać wykorzystana, aby podjąć inne działanie, lub aby kilkakrotnie wykonać tę samą czynność (chyba że zaznaczono inaczej w kolejnej sekcji).

6.3.1 Zryw

Wykonując akcję zrywu, **bohater może podnieść się po OB** (sekcja 10.6.1, strona 37) **LUB zwiększyć swoje punkty ruchu w tej akcji ruchu o 1**. W obu przypadkach **ze zrywu nie można skorzystać częściej niż raz na turę**.

6.3.2 Wyważenie zabezpieczonych drzwi lub skrzyni

Bohater, który nie jest w zwarciu i znajduje się na obszarze ze skrzynią lub zabezpieczonymi drzwiami, może je wyważyć, wydając akcję. Po tej akcji należy dobrać kartę pułapki. Więcej informacji na temat drzwi, skrzyń i pułapek można znaleźć w sekcji 3.3.1 na stronie 11.

6.3.3 Wzmocnienie ataku

Raz na rundę bohater może wydać jedną (i tylko jedną) zwykłą akcję, aby wzmocnić **jeden ze swoich ataków (przed rzutem kośćmi ataku)**, pochodzący z dowolnego przedmiotu lub zdolności, dodając 1 .

6.3.4 Przeorganizowanie używanych przedmiotów

W ramach tej akcji bohater, który **nie jest w zwarciu**, może wymienić dowolne ze swoich używanych broni, pancerzy i artefaktów na te, które trzyma w swoim plecaku. Przemieszczenie broni głównej na miejsce broni dodatkowej (i vice versa) również jest częścią tej akcji.

6.3.5 Wymiana przedmiotu

Wykorzystując tę akcję, bohater, **który nie jest w zwarciu**, może przekazać innemu bohaterowi lub otrzymać od innego bohatera **maksymalnie jeden przedmiot i dowolną liczbę koron**. Jeśli przekazany przedmiot może być używany, bohater, który go otrzymał, może natychmiast umieścić go na odpowiednim, wolnym miejscu na swoim arkuszu. W innym przypadku otrzymany przedmiot trafia do plecaka.

Przykładowo przekazanie broni z cechą „tylko broń główna" graczowi, który posiada już broń główną, zmusza go do umieszczenia nowego przedmiotu w plecaku. Podczas swojej tury, bohater ten może skorzystać z akcji przeorganizowania używanych przedmiotów, aby zmienić broń.

6.3.6 Przeszukiwanie

Skorzystanie z tej akcji jest możliwe tylko, jeśli **bohater jest na tym samym obszarze, co żeton przeszukiwania** (sekcja 3.3, strona 10) i **nie jest w zwarciu**.

Rozpoczynając przeszukiwanie, należy odwrócić żeton przeszukiwania, a następnie rzucić czerwoną kością i zastosować jej wynik zgodnie z tym, co jest napisane na żetonie. Jeśli wynik z kości nie jest przedstawiony na żetonie, oznacza to, że bohater nic nie znalazł. **Po zakończeniu tej akcji żeton przeszukiwania należy usunąć z mapy**, ponieważ nie można przeszukać go ponownie.

6.3.7 Sprowokowanie głównego wroga

Podczas walki z głównym wrogiem każdy bohater może **raz na rundę** wydać jedną akcję, aby wpłynąć na stan żetonu zagrożenia, tak jak to opisano w sekcji 16.1 na stronie 54.

6.4 Darmowe akcje

Darmowe akcje to szybkie działania, które bohater może wykonać w swojej turze, takie jak:

- **Otwarcie zwykłych drzwi.**
- **Podniesienie / upuszczenie przedmiotu.**
- **Wymykanie się.**

Tak samo jak zwykłej akcji, akcji darmowej można użyć w dowolnym momencie tury, włączając w to inne akcje (chyba że jakiś efekt tego zabrania). Darmowe akcje są nielimitowane. Bohater może wykonać dowolną liczbę takich akcji w swojej turze.

> *Uwaga:* ze względu na nielimitowane użycia, nie są zaznaczone na klejnocie duszy.

6.4.1 Otwarcie zwykłych drzwi

Bohater stojący naprzeciwko zwykłych, niezabezpieczonych drzwi może je otworzyć (usunąć żeton drzwi z gry), wykorzystując darmową akcję.

Następnie musi dobrać jedną kartę pułapki. Więcej informacji na temat drzwi i pułapek można znaleźć w sekcji 3.3.1 na stronie 11.

6.4.2 Podniesienie / upuszczenie przedmiotu

Bohater **niebędący w zwarciu** może w ramach darmowej akcji upuścić dowolną liczbę przedmiotów – zarówno używanych, jak i trzymanych w plecaku – i koron na ziemię na swoim obszarze (upuszczone karty / żetony należy położyć na mapie). W ten sam sposób bohater może podnieść dowolne przedmioty / korony (sekcja 15.12.1, strona 52) ze swojego obszaru.

Wszystkie podniesione przedmioty należy odłożyć do plecaka, nawet jeśli odpowiednie miejsce jest puste. Po zakończeniu tej akcji bohater może wydać zwykłą akcję przeorganizowania posiadanych przedmiotów, jeśli zdecyduje się ich używać.

6.4.3 Wymykanie się

Wymykanie się ma miejsce za każdym razem, kiedy bohater próbuje poruszyć się z obszaru, na którym znajdują się wrogowie (ale nie, kiedy próbuje na taki obszar wejść!), patrz sekcja 6.1.2, strona 21.

6.5 Akcje aktywacyjne

Bohaterowie mogą wykorzystywać akcje nie tylko w celach opisanych w powyższych sekcjach, ale także po to, aby aktywować przedmioty i karty zdolności, na których przedstawiono jeden z poniższych symboli:

Efekt pasywny. W zależności od tekstu, efekt taki jest zawsze aktywny lub może być aktywowany w dowolnym momencie bez potrzeby wydawania akcji przez bohatera.

Ruch. Aby aktywować efekt z tym symbolem, bohater musi poświęcić całą swoją akcję ruchu.

Walka. Aby aktywować efekt z tym symbolem, bohater musi poświęcić jedną akcję walki.

Zwykła akcja. Aby aktywować efekt z tym symbolem, bohater musi poświęcić jedną zwykłą akcję.

Darmowa akcja. Efekt taki można aktywować w dowolnym momencie tury bohatera w ramach darmowej akcji.

Reakcja. Efekt taki może być aktywowany **w dowolnym momencie poza turą bohatera** i nie wymaga wykorzystywania żadnej akcji.

Należy przy tym pamiętać o kilku zasadach:

- Termin ***poziom duszy*** i ***poziom duszy/2*** zawsze odnosi się do właściciela danego przedmiotu lub zdolności.
- Przedmiot lub zdolność bez zasięgu może zostać użyta tylko przez jej właściciela na nim samym.
- Przedmiot lub zdolność z symbolem zasięgu { } może zostać użyta tylko na celu, który znajduje się w polu widzenia.
- Jeśli efekt przedmiotu lub zdolności odnosi się do „następnego ataku / ruchu / itp.", to czynność ta musi zostać wykonana przed końcem tej tury. Oznacza to, że niemożliwe jest przeniesienie efektu aktywowanego przedmiotu / zdolności do następnej tury, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- Wyrażenie „do fazy porządkowania" odnosi się do następnej fazy porządkowania.
- Ograniczenia takie jak „**raz na rundę**" lub „**raz na zadanie**" muszą być przestrzegane i nie można ich obejść w żaden sposób.

Uwaga: na kartach przedmiotów i zdolności mogą znajdować się także inne ograniczenia użycia i czasu trwania.

6.6 Akcje powiązane z zadaniem

Niektóre zadania mogą umożliwiać wykonywanie akcji specjalnych, powiązanych bezpośrednio z celem zadania, np. odnalezienie ukrytego przejścia, zniszczenie przedmiotu lub uratowanie mieszkańca. W takich przypadkach zadanie zawsze podaje wszystkie informacje na temat danej akcji specjalnej i instrukcje, jak należy ją rozpatrywać.

7. Zdolności

Zdolności to niezwykłe umiejętności i zaklęcia, którymi posługują się bohaterowie.

W **Sword & Sorcery** występują trzy rodzaje zdolności:

- **Zdolności wrodzone**. Zdolność (lub zdolności) wydrukowane na karcie bohatera.
- **Zwykłe zdolności**. Talia kart reprezentująca fizyczne i magiczne zdolności każdego bohatera. Niektóre z nich mogą być powiązane z konkretną naturą duszy.
- **Talenty**. Talia kart zawierająca różne zdolności, których może nauczyć się każdy bohater, kiedy na jego klejnocie duszy obok cyfry wskazującej na liczbę zdolności pojawi się symbol „*".

Każdy bohater zaczyna swoją przygodę z przynajmniej jedną zdolnością wrodzoną i tyloma innymi zdolnościami, na ile wskazuje jego klejnot duszy (w zależności od ***poziomu duszy***).

Karty zdolności bohaterów

1. Nazwa, typ obrażeń i rodzaj zdolności.
2. Wymagana akcja.
3. Wymagania natury duszy.
4. Zasięg.
5. Podstawowy efekt.
6. Poziom i wymagany ***poziom duszy***.
7. Opis zdolności.
8. Czas odnowienia.

Zdolność wrodzona

Karta zdolności

Karta talentu

Karty zdolności należy kłaść w miejscu na zdolności na arkuszu bohatera w rzędzie od lewej do prawej.

Do śledzenia efektów niektórych zdolności wykorzystuje się żetony. Ilustracja powiązanego z daną zdolnością żetonu znajduje się w środkowej części karty.

Podczas zadań bohaterowie uczą się kolejnych zdolności poprzez zwiększanie swojego **poziomu duszy** lub zdobywanie magicznych przedmiotów. Kiedy bohater musi stracić zdolność (np. kiedy traci poziom duszy), musi odrzucić pierwszą z prawej strony (czyli ostatnią nabytą zdolność).

Kiedy bohaterowie zdobywają nowe zdolności, muszą przestrzegać dwóch zasad:

- **Reguła klejnotu duszy**

  Każdy **poziom duszy** określa, ilu zdolności może nauczyć się bohater. Każda ze zdolności musi być wybrana z talii zdolności danego bohatera, chyba że obok cyfry widnieje symbol „*”. W takim przypadku nowa zdolność musi zostać wybrana z talii talentów, współdzielonej przez wszystkich bohaterów.

  Pierwszy talent musi zostać wybrany na **poziomie duszy**, na którym znajduje się symbol „*”. Drugi talent musi zostać wybrany na **poziomie duszy**, na którym znajduje się symbol „**”.

Uwaga: cyfra odnosi się tylko do zwykłych zdolności, talenty oznaczone są symbolem „*”.

- **Reguła natury duszy**

  Każda talia zdolności zawiera kilka zdolności powiązanych z konkretną naturą duszy: **praworządną** lub **chaotyczną**. Zdolności takie może wybrać tylko bohater o takiej samej naturze duszy lub **neutralny** bohater.

Praworządny bohater – wybór zdolności

Łotrzyca Shae jest praworządną postacią, co zaznaczono na jej karcie postaci. Z tego powodu może wybrać dowolną zdolność bez żadnego symbolu lub zdolność z symbolem praworządności. Nie może jednak wybrać Ciosu w plecy, ponieważ ta zdolność jest oznaczona symbolem chaosu.

Chaotyczny bohater – wybór zdolności

Mistrz run Thorgar jest chaotyczną postacią, co zaznaczono na jego karcie postaci. Z tego powodu może wybrać dowolną zdolność bez żadnego symbolu lub zdolność z symbolem chaosu. Nie może jednak wybrać zdolności opatrzonej symbolem praworządności.

Niektóre przedmioty zapewniają dodatkowe zdolności. Podlegają one wszystkim powyższym zasadom dotyczącym zdolności i muszą zostać odrzucone, jeśli bohater przestaje używać odpowiedniego przedmiotu.

Neutralny bohater – wybór zdolności

Laegon jest neutralną postacią, co zaznaczono na jego karcie postaci. Z tego powodu może wybierać dowolne zdolności bez względu na ich symbol.

Uwaga: ta zasada nie wpływa na zdolności z niniejszego zestawu, ponieważ zawiera on tylko neutralne zdolności dla Laegona, ale może ona mieć wpływ na zawartość z kolejnych rozszerzeń.

Bohater może aktywować wybrany **poziom duszy** swojej zdolności, poświęcając w tym celu wymaganą akcję (sekcja 6.5, strona 24). Każda zdolność wymaga określonego, minimalnego **poziomu duszy** (oznaczono to pierwszą rzymską cyfrą po lewej stronie karty), zanim będzie mogła zostać nabyta i wykorzystana przez bohatera. Niektóre karty rosną w siłę wraz z **poziomem duszy** bohatera. Po zdobyciu wyższego **poziomu duszy**, bohater może używać odpowiadającemu danemu poziomowi efektu zdolności. Jeśli się na to zdecyduje, **odczytuje bazowy efekt karty, a następnie dodaje dodatkowe efekty / wartości z wybranego (osiągniętego) poziomu** (patrz przykład poniżej).

Zdolność – użycie poziomu duszy

Łotrzyca Shae wybiera zdolność „**Łowca skarbów**" na **poziomie duszy** I.

Ponieważ warunek jest spełniony, od tej pory, kiedy Shae miałaby dobrać kartę skarbu, zamiast tego dobiera dwie karty i wybiera jedną z nich.

Kiedy Shae osiągnie **poziom duszy** IV, będzie mogła wybrać najlepszą z 3 kart skarbów, zamiast z 2.

Zdolność jest pasywna, dlatego nie ma czasu odnowienia i jest zawsze w użyciu.

Zdolność – użycie poziomu duszy

Thorgar, kapłan na **poziomie duszy** III, może wykupić umiejętność Wezwanie błyskawicy, której nie mógł wykupić wcześniej, ponieważ jej minimalny wymagany **poziom duszy** to III. Za pomocą tego zaklęcia Thorgar może wydać akcję walki, aby przywołać piorun i cisnąć nim we wroga.

Atak, w dodatku do wszystkich obrażeń wyrzuconych na 2 czerwonych i 2 niebieskich kościach, zadaje 1 oraz może aktywować **AO** 0 i **OB**, jeśli na kościach pojawią się odpowiednie symbole.

Kiedy Thorgar osiągnie **poziom duszy** V, będzie mógł wybrać, czy chce skorzystać z Wezwania błyskawicy na **poziomie duszy** III czy V. Na piątym poziomie duszy zaklęcie przywołuje potężną burzę z piorunami, która przez wydanie powoduje efekt „**Zabójczy cios III**" i wykorzystuje 3 kostki każdego koloru zamiast 2.

W obu przypadkach, po wykorzystaniu zdolności, musi ona się odnowić. W tym celu należy ją odwrócić i obrócić na pozycję III lub IV (w zależności od użytego **poziomu duszy**).

Wszystkie karty zdolności, z wyjątkiem zdolności wrodzonych i , muszą po użyciu zostać odwrócone i obrócone tak, aby na górze znajdowała się liczba klepsydr wskazana przy efekcie danego poziomu duszy (od 1 do 4).

Klepsydry zawsze muszą odpowiadać wybranemu poziomowi zdolności.

Zdolność jest uważana za nieaktywną, dopóki nie zakończy się jej czas odnowienia i nie zostanie odświeżona.

Jest to czas, który musi minąć, zanim ponownie będzie można skorzystać ze zdolności. Im potężniejsza jest zdolność i wyższy **poziom duszy**, tym dłuższy jest czas odnowienia.

Uwaga: kilka kart rozpoczyna odliczanie czasu odnowienia po zakończeniu swojego efektu. W takich przypadkach karta zawsze dokładnie opisuje, jak należy rozpocząć czas odnowienia.

Zdolności - przykład czasu odnowienia

Po użyciu „**Leczenia ran**" na poziomie I, Throgar musi odwrócić kartę i obrócić ją tak, aby wskazywała 1 symbol na górze.

Uwaga: zdolność z 1 może być używana co turę, ponieważ odświeża się w każdej fazie porządkowania.

Ecarus używa zdolności „**Rozpłatanie**", dzięki czemu jego następny atak dosięgnie maksymalnie dwóch wrogów na jednym obszarze. Zdolność należy po użyciu obrócić w taki sposób, aby wskazywała 2 klepsydry na górze.

Zdolności - przykład czasu odnowienia

Shae wybrała talent „Szczęściarz". Od teraz, za każdym razem, kiedy wykonuje rzut na odporność, musi rzucić dwiema kośćmi i wybrać lepszy wynik. Ponieważ ta zdolność jest pasywna, nie ma czasu odnowienia i jest zawsze w użyciu.

7.1 Czas odnowienia

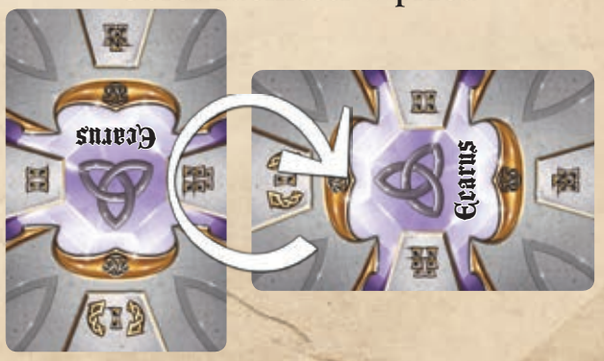
W każdej fazie porządkowania gracze muszą przestrzegać poniższych reguł dotyczących zdolności.

- **Odświeżenie zdolności:** każdą ze zdolności z widocznym na górze symbolem odnowienia należy odwrócić awersem do góry. Od tego momentu można jej używać w tej rundzie.
- **Skrócenie czasu odnowienia:** wszystkie pozostałe zakryte zdolności należy obrócić o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby skrócić czas potrzebny do ich odnowienia (**obrót w przód**). Z zakrytych zdolności nie można skorzystać, dopóki nie zostaną odkryte.

Na potrzeby gry obrócenie zakrytej karty **zgodnie z ruchem wskazówek zegara** (4 – 3 – 2 – 1/odświeżenie) jest nazywane **obrotem w przód**, podczas gdy obrócenie jej **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara** (1/odświeżenie – 2 – 3 – 4) określane jest jako **obrót w tył**. Oba obroty mogą być wynikiem zdolności wroga lub wydarzenia fabularnego.

Uwaga: niektóre karty i efekty gry pozwalają graczom na odświeżenie swoich zdolności poza fazą porządkowania.

Obrót zdolności w przód



Obrót zdolności w tył

Odświeżenie zdolności

7.2 Towarzysze

Niektórzy bohaterowie mogą zdobyć zdolności, pozwalające im przyzwać na pole bitwy towarzysza – niezwykłego sprzymierzeńca, takiego jak wilk Fenrir Laegona, który będzie walczył ramię w ramię ze swoim panem. Przyzwanie towarzysza wymaga użycia odpowiedniej zdolności przyzwania, a następnie wzięcia karty danego towarzysza i umieszczenia jego figurki na obszarze przyzywającego bohatera.

Karta zdolności określa warunki przyzwania, takie jak wydanie potrzebnej akcji na potrzeby przyzwania, zasady zarządzania towarzyszem i aktywowania go, zasady ponownego przyzwania go, jeśli zginie itd.

Za pierwszym razem bohater musi wydać wskazaną przez kartę akcję, aby przyzwać towarzysza, a następnie od razu go aktywować. W kolejnych turach bohater może używać tej samej akcji, aby aktywować towarzysza, **nie częściej jednak, niż raz na rundę.**

Czas odnowienia działa w przypadku towarzyszy odrobinę inaczej, niż w przypadku innych zdolności i rozpoczyna się zazwyczaj nie w momencie, kiedy zdolność zostanie wykorzystana, lecz gdy towarzysz ginie. Kiedy tak się stanie, należy normalnie odwrócić zdolność i obrócić ją na odpowiednią stronę i zgodnie ze zwykłymi zasadami rozpatrywać czas odnowienia.

Karta towarzysza, podobnie jak arkusz bohatera i wszystkie przypisane do niego zdolności, przedstawia wszystkie najważniejsze informacje na temat tego towarzysza. Aktywowany towarzysz może poruszyć się, wydając swoje punkty ruchu, zaatakować, korzystając ze swojej akcji walki, i użyć swoich wrodzonych zdolności. Towarzysz podlega następującym zasadom:

- Nie ma własnej tury bohatera i może być aktywowany tylko przez swojego właściciela w jego turze bohatera.
- **Podczas wydarzeń nie liczy się jako bohater w grze, chyba że jego wartość bohatera wynosi 1 lub więcej. W takim przypadku liczy się go za tylu bohaterów, ile wynosi wskazana wartość. Jeśli jego wartość bohatera nie jest podana, jest liczona jako 0.**

Towarzysz – karta zdolności

1. Nazwa i typ.
2. Akcja wymagana do aktywowania towarzysza.
3. Zgodność z naturą duszy.
4. Kształt figurki towarzysza.
5. Podstawowy efekt.
6. Poziom i wymagany ***poziom duszy.***
7. Opis zdolności.
8. Czas odnowienia.

Karta towarzysza

1. Nazwa i poziom.
2. Wartość bohatera.
3. Styl walki.
4. Punkty ruchu.
5. Punkty życia.
6. Wrodzona zdolność.
7. Broń.
8. Pancerz.

- Porusza się, atakuje i broni się, używając zwykłych zasad dotyczących bohaterów.
- Liczy się jako bohater na potrzeby sprawdzania kontroli i dominacji nad obszarem.
- Nie może wykonywać zwykłych ani darmowych akcji bohaterów takich jak otwarcie drzwi, zryw, wyważenie zamka itd.
- Nie może używać przedmiotów.
- Ma taki sam ***rzut na odporność*** jak jego właściciel.
- Nie odkrywa żetonów cienia i nie aktywuje punktów kontrolnych ani wydarzeń.
- Nie może zostać uleczony przez bohaterów.
- Nie może zostać odesłany przez swojego właściciela.
- Jego właściciel nie może wzmacniać jego ataków.
- Właściciel nie może przerwać aktywacji towarzysza, aby ją potem wznowić.
- Może otrzymywać wzmocnienia bohaterów, takie jak „Błogosławieństwo" Thorgara.
- Towarzysze z wartością bohatera 1 (lub wyższą) są liczeni na potrzeby instrukcji przywołania wrogów i podobnych efektów.
- Wrogowie traktują towarzyszy jak bohaterów (z wyjątkiem zaciekłych głównych wrogów).

Uwaga: karty towarzyszy mogą wpłynąć na te zasady.

8. Przedmioty

Przedmioty, których bohaterowie używają do walki ze złem dzielą się na dwie kategorie:

- **Wyposażenie:** broń, pancerz i artefakty.
- **Drobne przedmioty:** jednorazowe, pociski i zapewniające efekty stałe.

Przedmioty należące do pierwszej kategorii **muszą** zostać umieszczone na arkuszu bohatera, zanim będą mogły zostać wykorzystane. Drobnych przedmiotów można używać bezpośrednio z plecaka.

Wiele zwykłych przedmiotów można kupić odwiedzając Emporium (sekcja 14, strona 41), podczas gdy najpotężniejsze i magiczne przedmioty można znaleźć podczas zadań. Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje przedmiot, ale nie ma miejsca w swoim plecaku, należy umieścić go na obszarze, na którym znajduje się ten bohater.

Nie wszyscy bohaterowie mogą używać każdego przedmiotu. **Żeby używać przedmiotu, musi on odpowiadać stylowi walki danego bohatera.**

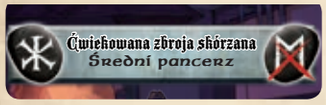
8.1 Zgodność ze stylem walki

Na każdej karcie przedmiotu wydrukowano jedną lub dwie runy, aby oznaczyć, jacy bohaterowie mogą go używać.

Ta runa oznacza, że każdy bohater może używać danego przedmiotu.

Ta runa oznacza, że tylko bohaterowie posługujący się stylem walki mogą używać danego przedmiotu.

Te runy oznaczają, że tylko bohaterowie, posługujący się stylem walki lub mogą używać danego przedmiotu.



Te runy oznaczają, że tylko bohaterowie posługujący się stylem walki **nie mogą używać tego przedmiotu.**

Nawet jeśli bohater nie może używać danego przedmiotu, to może przenosić go w swoim plecaku.

> *Uwaga:* bohaterowie, którzy pojawią się w dodatkach do **S&S**, mogą posługiwać się kilkoma różnymi stylami walki. W takich przypadkach mogą używać danego przedmiotu jeśli choć jeden ze stylów walki zgadza się z runą na karcie przedmiotu.

8.2 Wyposażenie: Broń

Broń jest jednym z najważniejszych przedmiotów, który pomaga zwyciężyć w bitwie.

Karta broni

1. Nazwa, obrażenia, rodzaj i kategoria
2. Zgodność ze stylem walki
3. Ilustracja
4. Broń do głównej ręki
5. Broń dwuręczna
6. Broń do drugiej ręki
7. Zasięg
8. Wartość ataku
9. Zdolności
10. Koszt (tylko broń z Emporium)
11. Zaklęta (rewers broni z Emporium i skrytki)
12. Wstęga aktu (tylko broń ze skarbu)

Broń ze skarbu

Awers broni z Emporium

Rewers broni z Emporium

Bohater może używać maksymalnie dwóch broni, kładąc je na odpowiednich miejscach arkusza bohatera w zależności od następujących symboli:

- Broń dwuręczna . Tej broni można używać tylko jako broni głównej i należy umieścić ją na miejscu broni głównej .

  Używanie jej uniemożliwia użycie jakiejkolwiek innej broni na miejscu broni dodatkowej .

- Broń do głównej ręki . Tej broni można używać tylko jako broni głównej, umieszczając ją na miejscu broni głównej na arkuszu bohatera.
- Broń do drugiej ręki . Tej broni można używać tylko jako broni do drugiej ręki, umieszczając ją na miejscu broni dodatkowej na arkuszu bohatera.
- Broń do obu rąk . Tej broni można używać zarówno jako broni głównej, jak i dodatkowej, umieszczając ją na odpowiednim miejscu lub na arkuszu bohatera.

Broń musi być używana przez bohatera, aby mógł on nią zaatakować (patrz System walki na stronie 32) lub skorzystać z innych jej właściwości (w tym efektów pasywnych).

Bohater bez broni może atakować gołymi rękami.

W takim przypadku rzuca tylko jedną niebieską **kością , wykonując atak.**

Broń z talii Emporium i skrytki może zostać zaklęta i w ten sposób ulepszona w **Zaklętej kuźni** (sekcja 14.3.1, strona 41).

> ***Uwaga:*** niektóre zdolności odwołują się do kategorii broni, aby wyzwolić dodatkowe efekty.

8.2.1 Duchowy oręż

Najpotężniejsza broń w całym królestwie znana jest pod nazwą duchowego oręża. Są to legendarne przedmioty opiewane w ludowych pieśniach i opowieściach.

Bohaterowi, który dzierży duchowy oręż, pisana jest wielka przyszłość, ryzykuje on jednak, że zostanie przez niego pochłonięty. Duchowy oręż można rozpoznać w grze po symbolu klejnotu w dolnym prawym rogu awersu karty:

Duchowy oręż

Awers

Rewers

Duchowy oręż ma swoją osobną talię. Bohaterowie znajdą takie przedmioty tylko w kilku zadaniach.

Przed rozpoczęciem zadania, należy usunąć z talii duchowego oręża wszystkie przedmioty, których nie może używać żaden z bohaterów biorących udział w tym zadaniu.

Każdy duchowy oręż może być normalnie używany jako broń, korzystając z jego awersu. Dodatkowo bohater może zdecydować, że podczas swojej tury bohatera wydaje wskazaną na karcie liczbę punktów duszy, aby odwrócić kartę rewersem do góry. Duchowy oręż pozostaje ulepszony aż do kolejnej fazy porządkowania.

> ***Uwaga:*** jeśli duchowy oręż nie znajduje się już w miejscu na broń bohatera, ponieważ został upuszczony lub przeniesiony do plecaka, należy natychmiast odwrócić go awersem do góry.

8.3 Wyposażenie: Pancerz

Pancerz zapewnia ochronę przed atakami wroga.

Karta pancerza

1. Nazwa i kategoria
2. Zgodność ze stylem walki
3. Ilustracja
4. Wartość pancerza
5. Magiczne osłony
6. Kości obrony
7. Zdolności
8. Koszt (tylko pancerze z Emporium)
9. Zaklęta (rewers kart pancerzy z Emporium i skrytki)
10. Wstęga aktu (tylko pancerze ze skarbu)

Karta pancerza

Awers pancerza z Emporium

Rewers pancerza z Emporium

Bohater może używać pancerza, umieszczając go w miejscu na pancerz na swoim arkuszu postaci:

Pancerz musi być w użyciu, jeśli bohater chce się z jego pomocą bronić (patrz System walki na stronie 32) lub skorzystać z jakichkolwiek jego efektów (włączając w to efekty pasywne).

Bohater bez pancerza rzuca 1 niebieską kością na obronę.

Pancerz z talii Emporium i skrytki może zostać zaklęty i w ten sposób ulepszony w Zaklętej kuźni (sekcja 14.3.1, strona 41).

> *Uwaga:* niektóre zdolności odwołują się do kategorii pancerza, aby wyzwolić dodatkowe efekty.

8.3.1 Magiczne osłony

Niektóre pancerze zapewniają magiczne osłony, oznaczone symbolem .

Wszystkie magiczne osłony są przywracane podczas fazy porządkowania (tylko do maksymalnej ich wartości).

Na przedmiocie z magicznymi osłonami należy położyć odpowiednią liczbę żetonów magicznych osłon lub magicznych osłon . Żeton „2” liczy się jak dwa żetony „1”.

Tak jak opisano to w sekcji dotyczącej walki, **magiczne osłony muszą zostać odrzucone, aby anulować obrażenia podczas 3 kroku obrony.**

> *Uwaga:* poza pancerzem, również inne przedmioty mogą zapewniać magiczne osłony. W takim przypadku wszystkie magiczne osłony są wykorzystywane jako jedna, wspólna pula.

8.4 Wyposażenie: Artefakty

Niekiedy magia daje się zamknąć w trwałych formach.

Kiedy taki proces przebiegnie pomyślnie, powstaje artefakt. Artefakty to niezwykle potężne przedmioty, dostępne tylko w talii skarbów.

Aby skorzystać z efektów (w tym pasywnych) danego artefaktu, bohater musi go używać.

Karta artefaktu

1. Nazwa, typ obrażeń i kategoria
2. Zgodność ze stylem walki
3. Ilustracja
4. Wymagana akcja
5. Zasięg
6. Maksymalna ilość ładunków
7. Ładunki wymagane do użycia zdolności
8. Efekty
9. Wstęga aktu

Bohater może używać artefaktu, umieszczając go na miejscu na artefakt na swoim arkuszu postaci.

> *Uwaga:* niektóre artefakty mogą zapewniać bohaterom nowe zdolności. Muszą one być nabywane w zwykły sposób i są dostępne tak długo, jak przedmiot jest używany przez bohatera.

Niektóre artefakty posiadają ładunki, reprezentowane przez żeton:

Żeton ładunku artefaktu

Kiedy bohater po raz pierwszy znajduje dany artefakt, otrzymuje on maksymalną liczbę ładunków. Należy położyć na karcie artefaktu wskazaną liczbę ładunków. Za każdym razem, kiedy artefakt zostanie aktywowany, należy odrzucić odpowiednią liczbę ładunków (co zaznaczono po lewej stronie karty).

Kiedy wszystkie ładunki zostaną wykorzystane, artefakt przestaje działać do momentu, w którym zostanie naładowany (przynajmniej częściowo).

Artefakty przywracają sobie 1 na początku każdego zadania, bez możliwości przekroczenia maksymalnej wartości ładunków.

9. System walki

System walki w **S&S**, służący do zarządzania atakami bohaterów i wrogów, podzielony jest na **dwa etapy**:

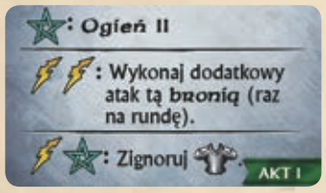
- **Trafienie**: próba trafienia celu. Ten etap podzielony jest na 3 kroki:
  - **Krok 1 – rzut kośćmi trafienia:** w pierwszym kroku atakujący wybiera swój cel i broń, zdolność lub przedmiot, stosuje odpowiednie wartości ataku i rzuca kośćmi według poniższego schematu:

: **liczba pewnych trafień**

: **liczba** czerwonych **kości**

: **liczba** niebieskich **kości**

  - **Krok 2 – zastosowanie efektów:** w ramach drugiego kroku, po wykonaniu rzutu wszystkimi kośćmi, atakujący może wydać wyniki na kościach, aby aktywować odpowiednie efekty, takie jak:



–

–

Należy przy tym przestrzegać kilku zasad:

  - Użycie efektu jest nieobowiązkowe (chyba że zaznaczono inaczej), a żaden efekt nie może być aktywowany więcej niż raz.
  - Jeśli ten sam efekt jest zaznaczony na karcie kilka razy, każdy z takich efektów należy aktywować osobno i nie więcej niż raz.
  - Pojedynczej kości nie wolno przerzucać więcej niż raz.
  - Żaden pojedynczy wynik na kości nie może być rozparzony więcej niż raz.
  - Wynik na czerwonej kości może zostać wydany także jako pojedynczy lub dwa oddzielne w celu aktywacji dwóch osobnych efektów.
  - Wszystkie efekty stosowane są w kolejności aktywacji, zanim rozpocznie się **faza obrony**.
  - Jeśli nie zaznaczono inaczej, efekt wygasa wraz z końcem ataku, np. efekt **: -1** aktywowany przez atakującego trwa tylko do końca tego ataku.
  - **Kolejne ataki muszą ponownie aktywować efekt, aby z niego skorzystać.**
  - Kolejny atak może być rozpatrywany po rozpatrzeniu poprzedniego.
  - Więcej o specjalnych efektach można przeczytać w sekcji 10, na stronie 35.
  - **Krok 3 – zliczenie trafień:** w trzecim, ostatnim kroku ataku, ostateczna liczba zostaje obliczona, biorąc pod uwagę wszystkie efekty użytych broni / przedmiotów. Po zakończeniu tego kroku atakujący nie może już modyfikować wyników i walka przechodzi do **etapu obrony**.

- **Obrona**: ten etap reprezentuje próbę powstrzymania zadanego ciosu i jest podzielony na 6 kroków, zależnych od cech obrońcy:
  - **Krok 1 – słabości i odporności:** wielu wrogów posiada słabość lub odporność na określony typ obrażeń, który może wpłynąć na całkowitą wartość zadanych .

Na przykład użycie miecza z cechą **Cięte** przeciwko niebieskiemu Gremlinowi obniża wartość o 1.

  - **Krok 2 – pancerz:** obrońca może mieć na sobie pancerz , który go chroni. W takim przypadku wartość pancerza należy odjąć od całkowitej wartości . Jeśli obrońca **jest OB** (sekcja 10.6.1, strona 37), należy zignorować wartość pancerza.

Uwaga: jeśli obrońca nie ma pancerza, nie odejmuje on żadnej wartości pancerza od obrażeń.

Posiadanie wartości pancerza w wysokości 2 oznacza, że (jeśli obrońca nie jest **OB**), należy odjąć 2 pierwsze od ataku przed przejściem do kolejnego kroku obrony.

  - **Krok 3 – magiczne osłony:** jeśli obrońca jest chroniony przez magiczne osłony , należy anulować jedno za każdy wydany punkt magicznej osłony. Magiczne osłony są zazwyczaj przywracane w kolejnej fazie porządkowania.

Posiadanie 2 magicznych osłon oznacza, że należy odrzucić po 1 magicznej osłonie za każde anulowane z tego ataku przed przejściem do następnego kroku.

  - **Krok 4 – rzut kośćmi obrony:** obrońca rzuca 1 niebieską kością za każde pozostałe **(ale nie więcej, niż wartość obrony)**.

Uwaga: jeśli obrońca nie ma wartości obrony, nie należy rzucać żadnymi kośćmi.

Posiadanie wartości obrony równej 2 oznacza rzut 1 niebieską kością, przy obronie przeciwko 1 i 2 niebieskimi kośćmi przy obronie przeciwko 2 lub więcej .

  - **Krok 5 – Zastosowanie efektów:** po rzuceniu wszystkimi kośćmi , obrońca może wydać wyniki na kościach, aby aktywować odpowiednie efekty swojego pancerza i obniżyć liczbę . Należy stosować się do tych samych reguł, co w drugim kroku **etapu trafienia**.

- **Krok 6 – zliczenie tarcz:** na koniec należy zliczyć całkowitą liczbę po tym, jak wszystkie przedmioty i zdolności zostaną już użyte. Każdy symbol anuluje jedno . Po zakończeniu tego kroku obrońca nie może już zmieniać wyników i atakujący **zadaje mu 1 ranę** za każdy pozostały wynik .

Przedmioty i zdolności używane przez atakującego podczas **etapu trafienia** i przez obrońcę podczas **etapu obrony** mogą być użyte podczas dowolnego kroku, o ile ich efekty są dla tego kroku odpowiednie. Przykładowo, efektu dodającego więcej kości powinno użyć się podczas kroku „**Rzut kośćmi trafienia / obrony**", podczas gdy efekt przerzutu lub efekt zmieniający wyniki na kościach powinien zostać użyty w kroku „**Zastosowanie efektów**". Podobnie, efekty dodające lub muszą być wykorzystane w kroku „**Zliczenie trafień / tarcz**".

Uwaga: aby ułatwić sobie śledzenie premii i kar wynikających z efektów, gracze mogą używać poniższych żetonów:

Przykład ataku

Auriel wydaje jedną akcję walki , aby użyć zdolności „***Władczyni burzy***" (***poziom duszy*** I) przeciwko czerwonemu Orkowi wojownikowi.

Rzuca 1 niebieską i 1 czerwoną kością i uzyskuje wyniki 2, 1 i 1.

Auriel decyduje się aktywować efekt **OB**, wydając wyniki i .

Ork zostaje **OB** i otrzymuje 3 zamiast 2, ponieważ jest wrażliwy na obrażenia ***tajemne***.

Ponieważ czerwony Ork wojownik jest **OB**, nie może użyć swojego pancerza , ale nadal rzuca dwiema niebieskimi kośćmi.

Po rzucie nie może już anulować żadnych pozostałych obrażeń.

Czerwony Ork rzuca dwiema niebieskimi kośćmi i uzyskuje 1 . Zaklęcie Auriel ostatecznie zadaje Orkowi 2 obrażenia.

Przykład ataku

Laegon atakuje czerwonego Gremlina, strzelając do niego ze swojego Długiego łuku.

Na kościach wyrzucił symbole 2 oraz 2 . Wydaje 2 , aby aktywować efekt „***Trafienia krytycznego***" swojego łuku. Natychmiast dobiera i przypisuje Gremlinowi żeton trafienia krytycznego. Od tej pory Gremlin jest ogłuszony, co sprawia, że ominie swoją następną aktywację. Czerwony Gremlin anuluje 1 trafienie korzystając ze swojego pancerza, a następnie rzuca 1 niebieską kością, próbując uniknąć drugiego trafienia (tylko jedną, ponieważ obrońca zawsze rzuca tyloma kośćmi, ile obrażeń pozostało po odjęciu pancerza, a maksymalnie tyloma, ile wynosi jego wartość obrony). Gracz kontrolujący czerwonego Gremlina wyrzuca na kości symbol 1 , przez co nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Ecarus atakuje zielonego Łupieżcę swoją Tarczą. Na niebieskiej kości wyrzuca 1 , które jest anulowane przez wartość pancerza Łupieżcy. Jednakże Ecarus używa efektu „Odepchnięcia", aby przesunąć Łupieżcę o jeden obszar, nawet jeśli nie zadał mu żadnych ran.

Uwaga: **„akcja walki”** i **„atak”** to dwa różne terminy. Akcja walki działa jak żeton, który można wydać, aby zainicjować atak bronią, użyć przedmiotu lub zdolności walki, która wymaga wykorzystania akcji (zobacz Akcje aktywacyjne, sekcja 6.5, strona 24). Atak jest z kolei wykonaniem czynności ujętych w etapach **Trafienia** i **Obrony**, uwzględniając wykorzystane przedmioty lub zdolności o typach obrażeń: ***Cięte***, ***Przebijające***, ***Obuchowe*** lub ***Tajemne*** i podlegające wszystkim zasadom systemu walki opisanym powyżej.

Niektórzy bohaterowie na wysokim ***poziomie duszy*** mogą mieć więcej niż jedną akcję.

W takim przypadku każdą wydaje się osobno do przeprowadzenia tego samego lub innego ataku i / lub aktywowania przedmiotu lub zdolności, tak jak to opisano we wcześniejszych sekcjach.

Przykład ataku

Zabójczyni Shae używa ***zaklętego*** Kozika jako swojej głównej broni i Chciwego żądła jako broni dodatkowej.

Przeznacza swoją akcję walki na wykonanie ataku Kozikiem przeciwko zielonemu Orkowi szamanowi, któremu pozostały 2 PŻ, ale nadal posiada swoje dwie magiczne osłony.

Shae rzuca kośćmi, uzyskuje wyniki oraz i aktywuje efekt ***Zabójczy cios I***.

Ponieważ Ork szaman nie ma pancerza, musi odrzucić obie magiczne osłony, aby anulować obrażenia, nawet mimo tego, że jedno z nich pochodzi z efektu ***Zabójczy cios I***. Magiczne osłony zostają odrzucone i odnowią się dopiero w kolejnej fazie porządkowania. Następnie Shae wykorzystuje swoją wrodzoną zdolność, aby zaatakować swoją dodatkową bronią (ponieważ dzierży dwa sztylety). Dodatkowo wydaje akcję, aby wzmocnić atak, dodając do wyniku, dzięki czemu może mieć pewność, że szaman nie przeżyje tego ataku, ponieważ 2 obrażenia wystarczą, aby go pokonać.

Uwaga: każdy przedmiot lub zdolność, która zadaje swojemu celowi, jest traktowana jak atak i można się przed nią bronić na zwykłych zasadach.

Jeśli w ramach jakiegoś efektu występuje typ obrażeń: ***Tajemny***, ***Obuchowy***, ***Przebijający*** lub ***Cięty***, to uważa się go za atak i musi być porównany ze słabościami i odpornościami wroga.

Termin **„Wszystkie”** wskazuje na słabość / odporność na każdy rodzaj obrażeń, podczas gdy np. **„Wszystkie poza Ciętymi”** oznacza słabość / odporność na wszystkie typy obrażeń poza ***Ciętymi***.

9.1 Przewaga

Wszystkie ataki wykonywane przez jedną z frakcji (bohaterów lub wrogów), których cel znajduje się na obszarze zdominowanym (sekcja 3.1, strona 9) przez atakującą frakcję zadają 1 dodatkowe .

Dominację należy sprawdzić na początku każdego etapu trafienia, co oznacza, że efekty (takie jak **OB**), które mają miejsce podczas ataku, nie wpłyną na premię z przewagi.

Przykład przewagi

Laegon wydaje akcję , aby aktywować Fenrira i poruszyć go na obszar, na którym bohaterowie toczą walkę. Fenrir atakuje Łupieżcę, otrzymując premię za przewagę, ponieważ bohaterów na tym obszarze jest co najmniej dwa razy więcej niż wrogów. Laegon atakuje Łupieżcę za pomocą swojego Długiego łuku, doliczając premię za przewagę, ponieważ atakuje wroga, który znajduje się na zdominowanym przez bohaterów obszarze.

10. Specjalne efekty

Przedmioty i zdolności w **Sword & Sorcery** mogą wywołać potężne efekty, które zostały opisane w tej sekcji.

10.1 Trafienie krytyczne

Trafienia krytyczne to wyjątkowo potężne uderzenia spowodowane niezwykłą skutecznością niektórych broni, przedmiotów i zdolności. Podczas przygotowywania zadania (i za każdym razem, kiedy stos żetonów się wyczerpie) należy zebrać wszystkie żetony razem i wymieszać je w jednym stosie (lub w worku).

Za każdym razem, kiedy dochodzi do trafienia krytycznego z broni, przedmiotu lub zdolności, które uzyska przynajmniej 1 , **i zanim jakiekolwiek inne efekty zostaną zastosowane,** należy dobrać żeton trafienia krytycznego z puli / worka i umieścić go na karcie obrońcy.

Oznacza to, że **jeśli atakujący uzyska przynajmniej 1 , trafienie krytyczne dochodzi do skutku, zanim obrońca zdołałby je zablokować, rzucając kośćmi obrony.**

Jedynym sposobem, w jaki obrońca może uniknąć trafienia krytycznego, jest całkowite zignorowanie ataku za pomocą przedmiotu lub zdolności.

Trafienia krytyczne

rewers | zielone | niebieskie | czerwone

Awers żetonu trafienia krytycznego informuje o dwóch czynnikach:

- **Efekt**: trafienia krytyczne mogą wpłynąć na cel na różne sposoby m. in. raniąc, obniżając wartość pancerza lub życia, czy też ogłuszając.
- **Czas trwania**: kolor tła na żetonie informuje o czasie trwania efektu trafienia krytycznego. W grze występują trzy możliwe czasy trwania:
  - Zielony to natychmiastowe trafienie krytyczne. Efekt należy zastosować od razu, a odpowiedni żeton natychmiast jest odrzucany do odpowiedniej puli odrzuconych żetonów.
  - Niebieski to tymczasowy stan. Efekt należy zastosować poprzez umieszczenie żetonu odpowiedniego stanu na karcie obrońcy i odrzucenie żetonu tego trafienia krytycznego do odpowiedniej puli odrzuconych żetonów.
  - Czerwony to stały stan. Efekt należy zastosować poprzez umieszczenie tego żetonu trafienia krytycznego na karcie obrońcy. Pozostaje on tam aż do końca zadania, do momentu usunięcia (podobnie jak innych stanów) lub aż cel zginie. W dwóch ostatnich przypadkach, po odrzuceniu, żeton należy umieścić w odpowiedniej puli odrzuconych żetonów.

Ten sam cel nie może otrzymać dwa razy tego samego trafienia krytycznego. Jeśli miałoby to miejsce, nowe trafienie krytyczne należy odrzucić, a cel otrzymuje zamiast tego 1 obrażenie. Gdyby jednak nowy efekt był tego samego typu, ale o wyższej wartości, zastępuje on poprzedni efekt trafienia krytycznego (bez zadania celowi dodatkowych obrażeń).

Przykładowo, jeśli cel otrzymał –1 (czerwone trafienie krytyczne), a następnie otrzymuje –2 (czerwone trafienie krytyczne), tylko żeton –2 pozostaje na celu, a żeton –1 zostaje odrzucony do odpowiedniej puli odrzuconych żetonów.

10.2 Odepchnięcie

W wyniku efektu ***odepchnięcia*** wróg musi cofnąć się o jeden obszar. Jeśli dany efekt odepchnięcia powiązany jest z atakiem, to zadziała tylko, jeśli w tym ataku atakujący uzyskał przynajmniej 1 . Atak należy rozpatrzyć według zwykłych zasad, nawet jeśli obrońca nie znajduje się już na tym samym obszarze, co atakujący (w wyniku zadziałania efektu odepchnięcia). Kiedy obrońca "cofa się", oznacza to, że przemieszcza się w kierunku, z którego nadszedł. W przypadku, kiedy nie jest to możliwe, obrońca (lub gracz kontrolujący danego wroga) wybiera obszar, na który musi się przesunąć.

Efekt odepchnięcia należy zastosować nawet jeśli w wyniku innego efektu, takiego jak stan, postać nie mogłaby się normalnie poruszyć.

> *Uwaga:* kiedy bohater zostaje przemieszczony w wyniku efektu odepchnięcia, automatycznie unika wszystkich ataków towarzyszących od wrogów na obszarze, z którego się przemieszcza.

10.3 Ogień

Efekt ***ognia*** przedstawiany jest w grze za pomocą żetonów ognia.

Żetony ognia są dwustronne, aby umożliwić śledzenie czasu trwania tego efektu:

Żeton ognia I oznacza, że zostanie on odrzucony podczas następnej fazy porządkowania, po tym jak zada postaci, której dotyczy, 1 ranę.

Żeton ognia II oznacza, że w następnej fazie porządkowania zostanie odwrócony na stronę z cyfrą 1, po tym jak zada postaci, której dotyczy, 1 ranę.

Kiedy postać znajdzie się pod wpływem efektu ***Ogień I*** lub ***Ogień II***, musi położyć odpowiedni żeton na swojej karcie, n**awet jeśli ma już jeden lub więcej takich żetonów**.

Kiedy żeton ognia zostaje umieszczony na obszarze, wszystkie postaci, które znajdują się na tym obszarze natychmiast znajdują się pod wpływem odpowiedniego efektu ognia.

Może zdarzyć się również, że ogień znajdzie się na konkretnym obszarze jako niezależny element. W takim przypadku każda postać, która poruszy się na taki obszar, natychmiast otrzymuje taki sam efekt ***Ognia*** (i kładzie na swojej karcie odpowiedni żeton ognia).

Żeton ognia pozostaje na mapie do momentu jego odrzucenia w fazie porządkowania; należy normalnie obracać / odrzucać go tak, jak w przypadku żetonów ognia na postaciach, nawet jeśli nie miałby wpłynąć na nikogo.

10.4 Atak obszarowy (AO)

Termin **AO** oznacza Atak Obszarowy. Pozwala on atakowi lub efektowi wpłynąć nie tylko na pierwotny cel, ale także na inne cele tej samej frakcji (bohaterów lub wrogów) na tym samym obszarze i przyległych obszarach (połączonych właściwymi ścieżkami, niezależnie od pola widzenia), w zależności od zasięgu wskazanego przez AO.

We wszystkich przypadkach **atakujący rzuca kośćmi tylko raz**, podczas gdy **każdy obrońca broni się osobno** (ale wszyscy jednocześnie).

Uwaga: według powyższych zasad AO stosuje się także do leczenia i wszystkich innych efektów.

Przykład AO (0)

Atak trafił pierwotny cel i wszystkie cele na tym samym obszarze taką samą liczbą i stosując te same dodatkowe efekty.

Przykład AO (1)

Atak trafił pierwotny cel, wszystkie cele na tym samym obszarze i wszystkie cele w odległości jednego obszaru, połączone właściwymi przejściami (bez względu na pole widzenia), taką samą liczbą i stosując te same dodatkowe efekty.

10.5 Zabójczy cios

Zabójczy cios sprawia, że atak staje się niepowstrzymany.

Ten efekt stosuje się do wszystkich trafień z ataku, jeśli jest opisany tylko jako ***Zabójczy cios***, lub do konkretnej liczby , kiedy efekt mówi o Zabójczym ciosie I, II lub V. W takich przypadkach tylko określona liczba trafień jest pod wpływem efektu ***Zabójczego ciosu***. Pozostałe trafienia traktowane są normalnie. Oznacza to, że ***Zabójczy cios*** ma wpływ na walkę tylko, jeśli w tym ataku atakujący uzyskał przynajmniej 1 .

Jeśli podczas ataku pojawią się jakiekolwiek obrażenia z *Zabójczego ciosu*, powinny one zostać rozpatrzone przed zwykłymi obrażeniami. Każde z Zabójczego ciosu pomija kroki 2 i 4 etapu obrony. Ponieważ obrażenia takie pomijają pancerz, obrońca nie rzuca przeciwko nim niebieskimi kośćmi.

Zwykłe wyniki tarcz na niebieskich kościach lub równorzędne im efekty nie mogą anulować obrażeń pochodzących z ***Zabójczych ciosów***.

Jedynymi środkami obrony przeciwko ***Zabójczym ciosom*** są:

- Magiczne osłony , które anulują z ***Zabójczego ciosu*** na normalnych zasadach (**krok 3 etapu obrony**).
- Odporności, przedmioty i zdolności, które mogą zmodyfikować całkowitą liczbę z ataku.

Oznacza to, że każde z ***Zabójczego ciosu***, które nie zostało anulowane / obniżone przez odporność, magiczne osłony, przedmioty lub zdolności podczas etapu obrony, zadaje wrogowi 1 ranę.

Przykład Zabójczego ciosu I

Laegon atakuje Kozikiem czerwonego Gremlina, któremu pozostał 1PŻ. Uzyskuje na kostkach symbole 1 i 1 .

Dzięki aktywacji efektu , obrażenie staje się ***Zabójczym ciosem***, który ignoruje pancerz i wartości obrony – w ten sposób dzielny łowca pozbawił Gremlina życia.

Przykład Zabójczego ciosu II

Shae atakuje czerwonego Orka wojownika swoim Kryształowym ostrzem.

Uzyskuje wyniki 4 , 2 oraz 1 i aktywuje efekt **Zabójczy cios II**, dzięki czemu zadaje 4 obrażenia, z których dwa są pod wpływem efektu **Zabójczego ciosu**.

Ork nie może uniknąć 2 obrażeń z **Zabójczego ciosu**, ponieważ ignorują one zarówno pancerz, jak i wartość obrony. Blokuje jednak dwa zwykłe obrażenia swoim pancerzem.

10.6 Stany

Stany to różne efekty, które wpływają na bohatera. Do stanów zalicza się:

- **Obalenie (OB)**
- **Stały** (czerwony) **efekt trafienia krytycznego**
- **Trucizna**
- **Oślepienie**
- **Spowolnienie**
- **Ogłuszenie**

Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem stanu, należy umieścić na jego karcie odpowiedni żeton i zastosować efekty tego stanu, opisane w kolejnych sekcjach.

Postać może znaleźć się pod wpływem kilku różnych stanów, ale nie tego samego stanu wielokrotnie. Gdyby miało się to wydarzyć, drugi stan zostaje natychmiast odrzucony, a postać otrzymuje 1 obrażenie.

Stany mogą zostać usunięte (odrzucone) z pomocą wielu różnych przedmiotów i zdolności, takich jak jednorazowe przedmioty **Bandaże** i **Małe bandaże**.

Uwaga: stany mogą działać nieco inaczej na wrogach (sekcja 15.11, strona 51).

10.6.1 Obalenie (OB)

Obalony bohater ma znacznie ograniczone pole manewru. Jeśli bohater znajdzie się pod wpływem tego stanu, musi przestrzegać następujących reguł:

- Nie może wykonywać akcji .
- Ignoruje wartość pancerza na swojej karcie pancerza .
- Jego figurka liczy się jako 0 na potrzeby kontroli / dominacji obszaru.
- Aby poruszyć się, musi najpierw usunąć stan **OB**, wykorzystując akcję Zrywu lub jeden punkt ruchu z akcji Ruchu.
- Po usunięciu stanu **OB** bohater może normalnie kontynuować swoją turę.

Aby zaznaczyć fakt, że postać jest OB, należy położyć jej figurkę na boku. Kiedy stan zostaje usunięty, figurkę należy postawić.

10.6.2 Stałe efekty trafień krytycznych

Stałe (czerwone) **trafienia krytyczne** wpływają na postać do końca zadania lub do momentu, kiedy zostaną usunięte (tak jak inne stany) albo postać zginie.

Żetony stałych czerwonych trafień krytycznych

Każdy atak wykonany przez tę postać otrzymuje –1 .

Wartość pancerza tej postaci jest obniżona o 1.

Ten efekt obniża maksymalną wartość PŻ postaci o 1 lub 2. Może zdarzyć się, że w wyniku tego efektu postać zginie, jeśli jej obrażenia będą równać się jej nowej wartości PŻ.

Postać nie może używać efektów z przedmiotów i zdolności.

10.6.3 Trucizna

Bohater pod wpływem efektu **Trucizna I** lub **II** jest zatruty i musi natychmiast umieścić żeton trucizny I lub II, odpowiadający swojemu stanowi, na swojej karcie bohatera.

Dopóki bohater jest zatruty, w każdej fazie porządkowania musi:

- otrzymać obrażenia równe wartości efektu trucizny (1 lub 2),
- a następnie wykonać ***Rzut na odporność***. Jeśli zakończy się on sukcesem (zobacz ***Rzut na odporność***, strona 20), żeton trucizny należy odrzucić.

Jeśli bohater, który jest już pod wpływem efektu **Trucizna I**, znajdzie się pod wpływem efektu **Trucizna II**, żeton **Trucizna I** na jego karcie zostaje obrócony na stronę **Trucizna II**, a bohater otrzymuje natychmiast jedno obrażenie.

10.6.4 Oślepienie

Oślepiony bohater musi wykonać ***Rzut na odporność***, zanim wykona jakąkolwiek akcję. Jeśli test zakończy się sukcesem, akcję można wykonać normalnie. W innym przypadku akcja zostaje zmarnowana bez żadnego efektu.

Bohater odrzuca żeton oślepienia na końcu swojej następnej tury bohatera.

10.6.5 Spowolnienie

Spowolniony bohater może wykonywać wyłącznie darmowe akcje i jedną akcję z poniższych (bez względu na wartości na klejnocie duszy):

1 akcję **lub**

1 akcję **lub**

1 akcję .

Bohater odrzuca żeton spowolnienia na końcu swojej następnej tury bohatera.

10.6.6 Ogłuszenie

Ogłuszony bohater musi pominąć całą swoją turę bohatera i nie wykonuje w niej żadnych akcji, włączając w to aktywację przedmiotów i zdolności (zdolności pasywne nadal działają).

Bohater odrzuca żeton ogłuszenia na końcu swojej następnej tury bohatera.

11. Życie

Symbol kryształowego serca oznacza Punkty Życia (**PŻ**).

Liczba w lub obok tego symbolu to ilość ran, które bohater może otrzymać, zanim zostanie zabity. Efekty trafień krytycznych, przedmioty i zdolności mogą zmodyfikować tę liczbę.

Aby zaznaczyć, że bohater został ranny i łatwiej móc śledzić aktualny stan zdrowia postaci, należy umieszczać odpowiednią liczbę żetonów ran na karcie bohatera.

Jeśli całkowita liczba ran na bohaterze jest równa lub przekracza jego PŻ, bohater umiera, przyjmując *postać duchowej istoty*.

11.1 Śmierć (postać duchowej istoty)

Kiedy bohater umiera, przeradza się w eteryczną postać, a jego dusza ulega osłabieniu. W grze zostaje to oddane poprzez utracenie jednego ***poziomu duszy***. Kiedy tak się dzieje, natychmiast należy:

- Obniżyć aktualny ***poziom duszy*** bohatera o 1, do minimum 1 (niektóre zadania mogą mieć inny poziom minimalny).
- Odwrócić kartę bohatera na stronę ***duchowej istoty***.

- Odrzucić wszystkie żetony stanów, modyfikatorów i efektów.
- Odrzucić wszystkie zdolności powiązane z utraconym ***poziomem duszy***.
- Upuścić wszystkie karty w plecaku, korony i żetony związane z zadaniem (ale nie używane przedmioty).

Od tej chwili aż do momentu wskrzeszenia bohater pozostaje pod postacią **duchowej istoty** i musi przestrzegać następujących zasad:

- Musi rozgrywać swoje tury bohatera, używając wyłącznie akcji duchowej istoty.
- Nigdy nie liczy się jako bohater w grze, również na potrzeby sprawdzania kontroli / dominacji nad obszarem lub ustalania wyniku formuły przywołania wrogów w fazie wydarzeń (z wyjątkiem przypadków, kiedy formuła zawiera hasło „bohaterowie", a nie „bohaterowie w grze". W takim przypadku **duchowa istota** również liczy się jako bohater).
- Ignoruje wszystkie przedmioty i zdolności, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- W dalszym ciągu obraca i odświeża karty zdolności podczas fazy porządkowania.

- Pomija turę wrogów, nawet jeśli w grze są jacyś wrogowie. Musi jednak grać przydzielonymi sobie wrogami, jeśli zostają aktywowani w innych turach wrogów.
- Nie może zostać celem przedmiotów i zdolności bohaterów, o ile wyraźnie nie wskazano inaczej.
- Jest całkowicie ignorowany przez pułapki i wrogów. Nie można go obierać za cel i nie otrzymuje obrażeń.
- Ignoruje wszystkie specjalne efekty gry.

Jeśli zadanie zakończy się, kiedy bohater jest pod *postacią duchowej istoty*, musi on na stałe odrzucić jedną losową, używaną kartę. W tym celu należy zebrać wszystkie używane karty i wylosować jedną z nich. Zostaje ona odrzucona i zwrócona do odpowiedniej talii.

Uwaga: **jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się pod postacią duchowej istoty, natychmiast przegrywają zadanie, chyba że zaznaczono inaczej.**

11.2 Akcje pod postacią duchowej istoty

Pod ***postacią duchowej istoty*** bohater jest ograniczony do trzech poniższych akcji, z których każdą może wykonać maksymalnie raz w dowolnej kolejności:

- **Duchowy okrzyk:** użycie duchowego okrzyku, opisanego na karcie bohatera.
- **Powrót:** umieszczenie bohatera pod postacią duchowej istoty na obszarze, na którym znajduje się aktywna kapliczka. Jeśli w grze jest więcej niż jeden taki obszar, bohater może wybrać, na który się przeniesie.
- **Ruch:** poruszenie się na takich samych zasadach latania, jak zwykli bohaterowie (sekcja 6.1.3, strona 22). Podczas ruchu, bohater pod postacią duchowej istoty nie może wchodzić w interakcję ze światem, co oznacza, że nie może otwierać drzwi, skrzyń, aktywować wydarzeń ani odkrywać żetonów cienia.

11.3 Wskrzeszenie

Podczas fazy porządkowania bohater pod postacią duchowej istoty, który znajduje się na tym samym obszarze, co **aktywna kapliczka**, może wydać punkty duszy, aby powrócić do życia.

Kapliczka bogów

Aktywna kapliczka

Nieaktywna kapliczka

Kapliczki mogą być aktywowane i dezaktywowane zgodnie z zasadami danego zadania.

Liczba punktów duszy potrzebnych do wskrzeszenia bohatera jest równa jego aktualnemu *poziomowi duszy*. Przykładowo bohater pod postacią duchowej istoty na ***poziomie duszy* III** musi wydać 3 punkty duszy, aby się wskrzesić.

Wskrzeszając bohatera, należy odwrócić jego kartę i przywrócić go do pełni zdrowia. Bohater może od razu normalnie rozegrać swoją turę.

Przykład śmierci bohatera

Thorgar, bohater na ***poziomie duszy* III**, otrzymuje ostatnie obrażenie.

Gracz musi teraz zaktualizować swój arkusz postaci:

- Obraca klejnot duszy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara na ***poziom duszy* II**.
- Odrzuca wszystkie żetony stanów.
- Odwraca kartę bohatera na stronę ***duchowej istoty***.
- Odrzuca zdolność ***Wezwanie błyskawicy***, ponieważ była ona związana z ostatnim zdobytym ***poziomem duszy***.
- Porzuca 10 koron i kartę eliksiru na obszarze, na którym jego bohater zginął.

12. Drobne przedmioty

Najlepsi przyjaciele każdego bohatera? Eliksiry, narzędzia i zwoje!

Rozmaite przedmioty muszą być przechowywane w plecaku na arkuszu bohatera. Należy je układać w rzędzie obok siebie od prawej do lewej, aż do osiągnięcia limitu bohatera.

Przedmiotów tych używa się bezpośrednio z plecaka, wydając odpowiednią akcję, jeśli zaistnieje taka potrzeba.

Rozmaite przedmioty dzielą się na trzy kategorie w zależności od tego, **kiedy** mogą zostać użyte i **czy** należy je odrzucić.

12.1 Stałe

Z tych przedmiotów można korzystać wiele razy, wydając wymaganą akcję.

12.2 Jednorazowe

Z tych przedmiotów można skorzystać tylko raz, wydając wymaganą akcję. Po tym należy je odrzucić.

12.3 Pociski

Z tych przedmiotów można korzystać wiele razy, wydając wymaganą akcję. Należy je odrzucić, jeśli na wyniku rzutu kośćmi pojawi się symbol (po ewentualnym przerzucie).

Podczas jednego ataku nie można użyć więcej niż jednego przedmiotu **Pociski** ani tych samych **Pocisków** kilka razy.

Karty drobnych przedmiotów

1. Nazwa, typ obrażeń i kategoria
2. Zgodność ze stylem walki
3. Ilustracja
4. Wymagana akcja
5. Zasięg
6. Efekty
7. Koszt (tylko karty Emporium)
8. Wstęga aktu (tylko karty skarbów)

Stała

Jednorazowa

Pocisk

13. Korony (monety)

Korony to waluta w świecie **Sword & Sorcery**, która w grze jest przedstawiona za pomocą 3 różnych żetonów:

Korony

Bohaterowie nieraz natkną się na korony, znajdując skarby lub przeszukując zabitych wrogów.

Każdy znaleziony żeton skarbu z symbolem należy natychmiast wymienić na żetony koron z pudełka z grą, a następnie go odrzucić.

Kiedy bohater zdobywa korony, musi umieścić je na swojej karcie bohatera, wykorzystując najmniej żetonów koron, jak to możliwe.

Przykładowo, kiedy bohater znajduje 50 , powinien zabrać z puli jeden żeton 50 koron. Jeśli nie jest to możliwe, musi wybrać 5 żetonów po 10 koron itd.

Dostępne żetony koron to całe bogactwo, jakie można zebrać w grze. Jeśli w pudełku zabraknie któregoś rodzaju żetonów, bohaterowie mogą wymienić żetony tak, aby otrzymać potrzebną sumę.

Monety są osobistym dobrem graczy i nie są współdzielone przez drużynę.

Mogą zostać podniesione, upuszczone lub przekazywane sobie przez bohaterów za pomocą akcji wymiany przedmiotu. Dodatkowo, kiedy bohaterowie odwiedzają Emporium, mogą przekazywać sobie nawzajem złoto jako podarunek lub pożyczkę, jeśli sobie tego życzą.

14. Emporium

W Emporium natknąć się można na wędrownych kupców i sklepy, w których bohaterowie mogą zaopatrzyć się w nowe przedmioty.

Do talii Emporium należą wszystkie karty przedmiotów z **wydrukowanym** w prawym dolnym rogu **kosztem**. Kiedy gracze „odwiedzają" Emporium (zazwyczaj przed zadaniem lub kiedy zasady zadania wyraźnie o tym mówią), należy zatrzymać grę, wziąć talię Emporium i pozwolić każdemu bohaterowi wydać korony w celu zakupu nowych kart.

Większość kart Emporium jest dwustronna. Rewers przedstawia silniejszą i droższą wersję tego samego przedmiotu. Bohater zawsze może wybrać, którą stronę kupuje, ale kiedy już kupi przedmiot, pozostaje on na stronie, za którą bohater zapłacił i nie może zostać odwrócony na drugą stronę. Przykładowo gracz, który kupił Noże do rzucania, a teraz chce je ulepszyć do Elfickich noży do rzucania (rewers), musi zapłacić pełną kwotę za Elfickie noże do rzucania podczas wizyty w Emporium. Niektóre karty mogą mieć różne wymagania na obu stronach. Zakupionych kart można od razu używać (jeśli wymagania zostały spełnione) lub umieścić w plecaku dowolnego bohatera, ponieważ przebywając w Emporium, każdy bohater może dowolnie przeorganizować swoje wyposażenie i przekazywać przedmioty bez potrzeby wydawania akcji.

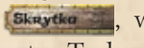
Uwaga: tylko bohaterowie w Emporium mogą kupować i wymieniać przedmioty. Jeśli gracz pozostaje poza sklepem, nie może wchodzić w interakcję ze sklepem ani z przebywającymi w nim bohaterami.

14.1 Sprzedawanie kart skarbów

Karty skarbów znalezione podczas zadań można sprzedać w Emporium. Aby sprzedać kartę skarbu, należy ją odrzucić i otrzymać 25 × numer **aktu** na przedmiocie.

14.2 Skrytka

Skrytka to specjalna talia kart, do której bohaterowie mają dostęp w Emporium lub kiedy gra wyraźnie na to pozwoli. Spełnia ona dwie główne funkcje:

1. Przed każdym zadaniem i na początku kampanii Skrytka zawiera wszystkie karty z symbolem 

, wydrukowanym w prawym dolnym rogu na froncie karty. Te karty są dostępne dla bohaterów, którzy mogą się dowolnie w nie wyposażać, kiedy odwiedzają Emporium lub kiedy gra im na to pozwoli. Jeśli karta ze Skrytki zostanie na mapie na końcu zadania lub zostanie odrzucona z dowolnego powodu, musi zostać umieszczona z powrotem w talii Skrytki. W ten sposób dla bohaterów zawsze będzie dostępne odpowiednie wyposażenie, choć mniej skuteczne niż to, które mogą znaleźć w skarbach lub kupić za korony.

2. W kampanii może zawierać również karty zostawione tu przez bohaterów. Karty te pozostają tam, dopóki nie zostaną wykorzystane przez bohaterów. To rozwiązanie pozwala bohaterom zostawić w Skrytce przedmioty, które nie przydadzą im się w nadchodzącym zadaniu, lub po prostu zwolnić nieco miejsca w plecaku.

Aby łatwiej śledzić, jakie przedmioty zostały zdeponowane w Skrytce, gracze mogą użyć aplikacji mobilnej Sword & Sorcery lub arkuszy, dostępnych na stronie www.galakta.pl.

14.3 Budynki

Budynki są specjalnymi kartami w talii **Emporium**, które nigdy nie mogą jej opuścić i zapewniają bohaterom specjalne usługi.

14.3.1 Zaklęta kuźnia

W Zaklętej kuźni jedni z najbardziej utalentowanych kowali królestwa mogą wzmocnić broń bohaterów.

Bohater, który odwiedza Zaklętą kuźnię, może wydać 50 , aby zakląć jedną zwykłą broń lub pancerz, wzmacniając jego działanie. Aby to zrobić, bohater uiszcza zapłatę i odwraca kartę na stronę z napisem

. Karta pozostaje w tym stanie do końca aktualnego zadania.

Na koniec zadania karta musi zostać odwrócona na swoją zwykłą stronę. Może zostać ponownie zaklęta w kuźni podczas kolejnej wizyty w Emporium, po uiszczeniu opłaty.

Uwaga: Zaklętej kuźni można użyć dowolną liczbę razy, dopóki bohaterowie znajdują się w Emporium.

14.3.2 Pod Zdębiałym Kucem

Na rewersie Zaklętej kuźni znajduje się inne miejsce, w którym bohaterowie mogą spróbować swojego szczęścia – tawerna Pod Zdębiałym Kucem.

Każdy bohater w Emporium może wydać 5 , aby spróbować swojego szczęścia. Obwiązują następujące zasady:

- Bohater musi obstawić jeden z symboli: , lub .
- Następnie rzuca i porównuje wynik z wybranym symbolem. Jeśli są takie same, otrzymuje odpowiednią nagrodę:
  - za otrzymuje 10
  - za otrzymuje 20
  - za otrzymuje 50

Z tawerny Pod Zdębiałym Kucem każdy bohater może skorzystać tylko raz podczas wizyty w Emporium.

15. Wrogowie

Frakcja wrogów to siły zła, z którymi mierzą się bohaterowie.

Każdy wróg może mieć inny zestaw zachowań, broni i zdolności.

Ze względu na powyższe różnice wrogowie zostali podzieleni na trzy **rangi**, oznaczone kolorami.

- zielony: to najniższa ranga, oznaczeni nią wrogowie to najzwyklejsze jednostki zła.
- niebieski: to wyższa ranga, reprezentuje silniejszych i zaprawionych w bitwach wrogów.
- czerwony: to elita sił zła, zazwyczaj zabójczo niebezpieczna dla bohaterów.

W grze znajduje się kilka kopii każdego wroga we wszystkich rangach:

2 × zielona ranga, 2 × niebieska ranga, 1 × czerwona ranga.

Dodatkowo bohaterowie mogą natknąć się także na unikalnych, legendarnych wrogów z rangi Mistrzowskiej, reprezentowanej przez kolor fioletowy (sekcja 16, strona 53).

Wszyscy wrogowie kontrolowani są przez grę.

Na każdego wroga składają się trzy elementy:

- **Zwój wroga:** duża karta, opisująca zachowanie wroga, jego broń i zdolności. Zieleni i niebiescy wrogowie dzielą po jednym zwoju dla dwóch kopii tego samego wroga.
- **Karta wroga:** mała karta powiązana z jedną kopią wroga. Zawarto na niej informacje o PŻ, wartości obrony, zdolnościach i nagrodach za pokonanie danego wroga.
- **Plastikowa figurka.**

Uważa się, że wróg znajduje się w grze, dopóki żyje.

Rangę wroga na tych elementach można łatwo rozpoznać po kolorze i pieczęci, na której widnieje pierwsza litera danego koloru.

Pieczęcie

zielona niebieska czerwona fioletowa

Pieczęci używa się także, aby rozróżnić dwie kopie wrogów, którzy mają tę samą rangę. Na kartach wrogów pierwszy wróg danego typu będzie miał 1 pieczęć, podczas gdy drugi – dwie. **Drugi wróg zazwyczaj będzie posiadał dodatkową kartę wzmocnienia.**

15.1 Zwój wroga

Na każdym zwoju wroga przedstawiono jego zachowanie oraz jego ruch, zdolności i broń.

Zwój wroga służy graczom jako schemat zachowań wszystkich wrogów tej samej **rangi**. Korzysta się z niego zazwyczaj podczas aktywacji wrogów. Wszystkie zwoje należy umieścić na obszarze gry przed jej rozpoczęciem i pozostawić je tam nawet, jeśli danych wrogów nie ma w grze, ponieważ tym, co odróżnia od siebie konkretnych wrogów, są ich karty, a nie zwoje.

Uwaga: niektóre zwoje na rewersie przedstawiają inny schemat zachowań tej samej figurki.

Zwoje wrogów

1. Preferowana ofiara
2. Ranga
3. Nazwa i rasa
4. Styl walki i poziom zagrożenia
5. Sztuczna inteligencja (SI)
6. Ilustracja
7. Zdolności
8. Broń

- **Preferowana ofiara:** wskazuje bohatera, którego wróg obierze za swój cel (sekcja 15.7.1, strona 47).
- **Ranga:** określa, jaka jest ranga wroga: zielona (najniższa), niebieska, czerwona lub fioletowa (najwyższa).
- **Nazwa i rasa:** określa nazwę i rasę wroga. Do rasy wroga czasem odnoszą się niektóre efekty, pozwalające aktywować wrogów lub dające im określone zdolności lub inne korzyści.
- **Styl walki i poziom zagrożenia:** styl walki służy określeniu aktywacji wroga (sekcja 15.7, strona 46). Poziom zagrożenia przyjmuje wartości od 1 do 4 i oznaczony jest małymi diamentami wokół runy. Nie jest wykorzystywany w grze, ale pozwala na zamianę wrogów z zestawu podstawowego na wrogów z kolejnych dodatków. Jeśli **ranga** i styl walki wroga się zgadzają, można go zamienić, a poziom zagrożenia informuje graczy, czy potwór będzie trudniejszy do zabicia, czy też obniży poziom trudności rozgrywki.

- **Sztuczna inteligencja (SI):** określa zasady poruszania się i walki.
- **Ilustracja:** pozwala łatwiej odnaleźć odpowiednią figurkę.
- **Zdolności:** szczegółowo opisane zdolności wroga. **Gracze powinni dokładnie zapoznać się z tą sekcją**, ponieważ opisuje ona dokładnie strategię walki wroga. Symbole pozwalają w prosty sposób rozpoznać rodzaj zdolności i sposób jej aktywacji (czasami za pomocą symboli na kościach):

  Zawsze aktywna.

  Powiązana z ruchem wroga.

  Powiązana z atakiem wroga.

  Aktywowana w odpowiedzi na atak lub efekt bohatera.

  Powiązana z warunkami SI.

  Specjalna zdolność aktywowana przez niektóre warunki SI i za każdym razem, kiedy ten symbol pojawia się na karcie spotkania lub na zdolności innego wroga.

  Zdolność oparta na liczbie ładunków. Kiedy wróg zostaje przywołany, należy umieścić na jego karcie wroga wskazaną w tym miejscu liczbę ładunków. Jest to jego maksymalna liczba ładunków. Za każdym razem, kiedy ładunek jest wykorzystywany, należy usunąć z karty 1. **Kiedy nie ma już więcej ładunków, tę zdolność należy zignorować, dopóki ładunki nie zostaną przynajmniej częściowo odnowione.**

  Inaczej niż w przypadku bohaterów, wrogowie nie mają akcji aktywujących. **Ich zdolności należy używać za każdym razem**, kiedy jest to możliwe, w oparciu o opis danej zdolności.

  Uwaga: wróg nie może otrzymać tej samej premii z tej samej zdolności dwa razy, bez względu na to, czy efekt pochodzi z jego zdolności czy od innego wroga.

- **Broń:** lista broni głównych i dodatkowych używanych przez wroga. Każda broń opisana jest nazwą i wartościami ataku (oraz czerwonymi i niebieskimi kośćmi, używanymi podczas etapu **trafienia**). Może również zawierać informacje o dodatkowych efektach i zdolnościach (szczegółowo opisanych w sekcji zdolności na karcie).

  Uwaga: jeśli nie wyszczególniono broni dodatkowej, wszystkie efekty związane są z bronią główną.

15.2 Karta wroga

Karta wroga reprezentuje jednego wroga w grze i podaje informacje o jego PŻ, wartości obrony, odpornościach, słabościach i nagrodach.

Podczas gry gracze dobierają karty wrogów, kiedy zadanie ich o tym poinstruuje (zazwyczaj używając terminu „Przywołaj” lub „Umieść”) lub kiedy **żetony cienia** są odsłaniane (sekcja 15.4, strona 44). Każda karta wroga zostaje przypisana do gracza (zobacz „Przydzielanie wrogów”, sekcja 15.6, strona 46), a następnie używa się jej w połączeniu z figurką i zwojem wroga, aby przedstawić ją w pełni na mapie. Gracz, któremu przydzielono wroga, powinien odczytać na głos kartę wroga i jego zwój, aby zagrać tym wrogiem jak najlepiej. Kiedy gra wymaga od graczy aktywowania wrogów, kontrolujący ich gracz musi odczytać sekcję SI na zwoju wroga i zastosować pierwsze możliwe zachowanie, przestrzegając reguł aktywacji (sekcja 15.7, strona 46). **Za każdym razem, kiedy wróg zostaje zaatakowany, musi się bronić, a kiedy bohater podejmie akcję wymienioną na zwoju tego wroga, gracz musi wziąć pod uwagę informacje przedstawione na karcie i zwoju wroga.**

Karta wroga

1. Preferowana ofiara
2. Ranga i pieczęć
3. Nazwa i rasa
4. Styl walki
5. Wzmocnienia wroga
6. Ilustracja
7. Reakcja
8. Odporności i słabości
9. Wartość pancerza
10. Magiczne osłony
11. Wartość obrony i efekt
12. Upuszczane przedmioty
13. PŻ
14. Punkty duszy

zielony wróg

niebieski wróg

czerwony wróg

- **Preferowana ofiara:** podobnie jak na zwoju, oznacza cel, który jako pierwszy obierze wróg.
- **Ranga**: podobnie jak zwój, określa, jaka jest ranga wroga: zielona (najniższa), niebieska, czerwona czy fioletowa (najwyższa). Liczba pieczęci pomaga odróżnić od siebie dwie figurki, jeśli obie są obecne na mapie.

- **Nazwa i rasa:** podobnie jak zwój, określa nazwę i rasę wroga.
- **Styl walki:** tak jak zwój, określa style walki, którymi posługuje się wróg.
- **Wzmocnienia wroga:** każdy symbol oznacza jedną kartę wzmocnienia wroga, która musi zostać przypisana do tego wroga, kiedy wchodzi on do gry.
- **Ilustracja:** pomaga odnaleźć figurkę wroga.
- **Reakcja:** symbol oznacza, że wróg ma jedną lub więcej zdolności, które aktywuje w reakcji i wpływają one na jego obronę. Jest to przypomnienie, aby gracz sprawdził dokładny opis takiej zdolności na zwoju tego wroga.
- **Odporności i słabości:** większość wrogów posiada odporności lub słabości na określony typ obrażeń, co może wpłynąć na ostateczną wartość podczas **pierwszego kroku etapu obrony**.

  Za każdym razem, kiedy pojawia się wyrażenie „Wszystkie poza [***typ obrażeń***] -X” oznacza to, że wszystkie ataki innego typu, niż wymieniony, otrzymują –X. Przykładowo, „Wszystkie poza Tajemnymi -1” oznacza, ze wszystkie ataki poza Tajemnymi otrzymują -1.
- **Wartość pancerza:** wartość pancerza , którą należy odjąć od całkowitej liczby podczas **drugiego kroku etapu obrony**, o ile **wróg nie jest OB**.
- **Magiczne osłony:** jeśli wróg ma jakieś magiczne osłony, podczas **trzeciego kroku etapu obrony** najpierw należy usunąć jeden punkt magicznej osłony (odrzucając żeton) za każde . **Magiczne osłony odświeżają się podczas fazy porządkowania.**
- **Wartość obrony:** podczas **4 kroku etapu obrony** wróg rzuca maksymalnie tyloma niebieskimi kośćmi , ile zaznaczono tutaj, po jednej na jedno pozostałe . **Jeśli nie przedstawiono tu żadnych niebieskich kości, wróg nie rzuca na obronę.**
- **Upuszczane przedmioty:** wskazuje przedmioty, które zostaną upuszczone na obszar, kiedy ten wróg zostanie zabity.

  Wróg może upuszczać żetony przeszukiwania , karty skarbów , obie te rzeczy lub nic.
- **PŻ:** maksymalny poziom zdrowia wroga. Czerwoni wrogowie mogą mieć różną wartość PŻ w zależności od liczby bohaterów, biorących udział w grze: 2-3 lub 4-5 (bez względu na to, czy aktualnie są żywi, czy pod ***postacią duchowej istoty***).
- **Punkty duszy:** jeśli są zaznaczone, oznacza to, że po zabiciu tego wroga bohaterowie otrzymają dokładnie tyle punktów duszy.

15.2.1 Horda

Niektórzy wrogowie, tacy jak Sfora gremlinów, posiadają zdolność „***Horda***”. Każda taka karta wroga jest reprezentowana przez kilka figurek na mapie, a każda z nich ma swoje ***punkty życia***. Każda figurka musi być obierana za cel i pokonana pojedynczo, ale liczą się one jako jeden wróg na potrzeby aktywacji i formuły przywołania z wydarzenia. Każda figurka liczy się osobno na potrzeby sprawdzania kontroli / dominacji obszaru.

Na karcie wroga-hordy wyszczególniono PŻ każdej figurki wchodzącej w skład tej hordy.

Karta wzmocnienia wroga

1. Typ: w przypadku zwykłych wzmocnień, oznacza kiedy nowa zdolność jest aktywowana.
2. Nazwa
3. Poziom
4. Efekty
5. Wersja z poziomu II: ulepszona wersja karty, aby ją odczytać, należy odwrócić kartę o 180.

15.3 Karta wzmocnienia wroga

Wielu wrogów używa kart wzmocnień. Są one oznaczone symbolem w lewym górnym rogu na karcie wroga.

Wrogowie mogą niekiedy otrzymać wzmocnienia z żetonów cienia (sekcja 15.4, poniżej) lub zabijając bohaterów (sekcja 15.3.1, poniżej). Za każdym razem, kiedy wróg z takim wzmocnieniem wejdzie do gry, należy dobrać tyle kart wzmocnień, ile jest symboli wzmocnień na karcie tego wroga. W przypadku wielu zdolności, należy pamiętać, że **wróg nie może mieć przypisanych więcej niż dwóch wzmocnień i nie więcej niż jedno tego samego typu.** Jeśli zaistnieje taka potrzeba, należy odrzucić wzmocnienie, którego wróg nie może używać i dobierać kolejne tak długo, aż gracz dobierze wzmocnienie innego typu, które może zostać dołączone do danego wroga. Po dobraniu wzmocnień, należy umieścić je obok karty wroga – pozostają tam, dopóki ten wróg nie zginie. Każda karta wzmocnienia ma dwa poziomy (po obrocie o 180°). Poziom, którego należy użyć zależy od aktualnego **aktu**. Przykładowo, ponieważ wszystkie zadania w zestawie podstawowym rozgrywają się w **akcie I**, należy używać poziomu I, chyba że zaznaczono inaczej.

> ***Uwaga:*** może zdarzyć się, że wzmocnienie będzie miało podobny lub taki sam efekt zdolności, jak zwój wroga. W takim przypadku należy najpierw zastosować zdolność ze zwoju, a następnie ze wzmocnienia.

15.3.1 Zabijanie bohaterów

Kiedy wróg o zielonej lub niebieskiej ***randze***, który ma przypisane mniej niż 2 karty wzmocnień , zabije bohatera lub towarzysza, natychmiast otrzymuje losową kartę wzmocnienia wroga. Poziom jej mocy zależy od aktu. Kiedy ten wróg umiera, wszystkie przypisane do niego karty wzmocnień są odrzucane na normalnych zasadach.

15.4 Żetony cienia

Podczas zadań bohaterowie często zmagać się będą z wrogami czyhającymi w cieniu. W grze wrogowie ci przedstawieni są za pomocą **żetonów cienia**.

Zazwyczaj żetony cienia kładzie się na mapie podczas przygotowania zadania. Ich liczba zależy od liczby graczy.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, żetony cienia nie blokują poruszania się i pola widzenia.

Żeton cienia należy odkryć natychmiast, kiedy znajdzie się on w polu widzenia dowolnego bohatera. Odkrycie żetonów cienia ma najwyższy priorytet w **każdej** fazie gry i musi być wykonane tak szybko, jak to możliwe (nawet przed rozpatrzeniem wydarzenia). **Wszystkie żetony cienia w polu widzenia są odkrywane w tym samym czasie.** Kiedy ma to miejsce, aktywny bohater zatrzymuje swoją aktywację. Przykładowo, jeśli bohater się porusza, po każdej zmianie obszaru należy sprawdzić pole widzenia. Jeśli znajdzie się w nim żeton cienia, jest odkrywany natychmiast, a następnie bohater kontynuuje swój ruch.

W momencie odkrycia żetonu cienia należy go rozpatrzyć zgodnie z poniższym opisem:

Mieszkaniec (mężczyzna)

Reprezentuje mieszkańca, który nie jest wrogiem.

Należy go po prostu odrzucić. Czasami żeton ten oznacza także sprzymierzeńca lub kupca, w zależności od zasad danego zadania.

Mieszkaniec (kobieta)

Reprezentuje mieszkańca, który nie jest wrogiem.

Należy go po prostu go odrzucić. Czasami żeton ten oznacza także sprzymierzeńca lub kupca, w zależności od zasad danego zadania.

Wróg

Przedstawia wroga.

Żeton należy zastąpić pierwszym wrogiem z talii wrogów.

Czempion

Przedstawia wroga z dodatkowym wzmocnieniem.

Żeton należy zastąpić pierwszym wrogiem z talii wrogów, po czym należy natychmiast dobrać dla niego kartę wzmocnienia, nawet jeśli wróg ten ma już swoją kartę wzmocnienia. Należy zignorować wzmocnienie tylko, jeśli wróg ma już dwie takie karty.

2 Wrogów

Przedstawia 2 wrogów.

Żeton należy zastąpić pierwszymi dwoma wrogami z talii wrogów.

Wróg z zadania

Przedstawia wroga związanego z zadaniem.

Żeton należy zastąpić wrogiem wskazanym przez Księgę zadań lub Księgę sekretów.

Uwaga: **ten żeton cienia należy dodać do puli tylko, jeśli efekt wyraźnie na to wskazuje.**

Zadanie

Przedstawia kluczowy moment w zadaniu.

Należy odrzucić ten żeton i zastosować odpowiednie zasady z Księgi zadań lub Księgi sekretów.

Uwaga: **ten żeton cienia należy dodać do puli tylko, jeśli efekt wyraźnie na to wskazuje.**

Podczas przygotowania każdego zadania, należy stworzyć **pulę żetonów cienia**, poprzez pomieszanie razem wskazanej liczby żetonów cienia (zakrytych), tak jak to opisano we wstępie do zadania. W ten sposób zbudowana zostaje pula cienia używana w danym zadaniu, zawierająca zazwyczaj o kilka żetonów więcej niż potrzeba do przygotowania zadania.

Liczba żetonów cienia na mapie zależy zazwyczaj od liczby bohaterów w grze. Liczba na każdym żetonie w opisie przygotowania zadania wskazuje ilu co najmniej bohaterów musi brać udział w grze, aby móc rozstawić dany żeton.

Uwaga: kiedy w puli cienia nie ma już żetonów, a z jakiegoś powodu należy rozstawić kolejny żeton cienia na mapie, należy wymieszać wszystkie odrzucone żetony cienia i stworzyć z nich nową pulę.

15.5 Bramy przywołania

Wrogowie mogą pojawić się na polu bitwy nie tylko z żetonów cienia, ale także z bram przywołania. Każda brama przywołania znajduje się na określonym obszarze i może być zamknięta lub otwarta, w zależności od tego, która strona żetonu jest widoczna.

Żetony bram przywołania

Zamknięte bramy przywołania	Otwarte bramy przywołania

Każde zadanie wskazuje, kiedy i w jaki sposób zmienić status bram przywołania.

Za każdym razem, kiedy należy **przywołać** wroga:

- Jeśli na mapie znajduje się więcej niż jedna brama przywołania, aktywny gracz rzuca 1 niebieską kością i porównuje wynik z symbolami bram, aby sprawdzić, która z nich zostanie użyta do przywołania. W innym przypadku należy użyć jedynej otwartej bramy.
- Należy dobrać wroga z wierzchu talii wrogów i przydzielić go, korzystając z zasad opisanych w kolejnej sekcji.
- Figurkę wroga należy umieścić na danej bramie przywołania.

Jeśli wyrzucony symbol nie odpowiada żadnemu znajdującemu się na mapie **lub** jeśli odpowiadająca mu brama przywołania jest zamknięta, należy powtarzać rzuty tak długo, aż wynikiem będzie symbol, który zgadza się z przynajmniej jedną otwartą bramą przywołania na mapie.

W rzadkim przypadku, kiedy na mapie nie ma żadnej otwartej bramy przywołania, wróg nie zostaje przywołany.

15.6 Przydzielanie wrogów

Za każdym razem, kiedy wróg wchodzi do gry, aktywny gracz musi dobrać wierzchnią kartę z talii wrogów (tworząc wcześniej nową talię z przetasowanych odrzuconych kart wrogów, jeśli w talii skończyły się karty) i figurkę o odpowiedniej **RANDZE** (zieloną, niebieską lub czerwoną).

Zazwyczaj dzieje się to, kiedy odkrywany jest żeton cienia lub w wyniku rozpatrzenia wydarzenia lub karty spotkania. Nowa karta wroga musi zostać przydzielona do gracza. Ten gracz kontroluje danego wroga. Dla ułatwienia należy położyć odpowiedni zwój wroga w pobliżu karty wroga.

W celu zachowania balansu rozgrywki, przydzielanie wrogów podlega następującym zasadom:

- Jeśli aktywny gracz nie kontroluje jeszcze żadnego wroga, kartę należy przydzielić jemu. W innym przypadku wroga należy przydzielić kolejnemu graczowi po lewej, który nie kontroluje jeszcze wroga lub ma mniej kart wrogów niż inni gracze. W przypadku remisu, wroga należy przydzielić aktywnemu graczowi.
- Wyjątek: kiedy dobierana jest druga kopia tego samego wroga (o takiej samej nazwie i **RANDZE**), należy przydzielić ją graczowi, który kontroluje już pierwszą kopię tego wroga. Przykładowo drugiego niebieskiego Gremlina należy przydzielić graczowi, który kontroluje już pierwszego, kiedy taka karta zostanie dobrana.

Jeśli wszystkie karty wrogów z talii zostaną przydzielone graczom (to znaczy, że wszystkie figurki znajdują się w grze w tym samym czasie), kolejni wrogowie nie mogą zostać przywołani na mapę, dopóki przynajmniej jeden z nich nie zginie. Odkrycie żetonu cienia z wrogiem w takich warunkach nie ma żadnego efektu, poza odrzuceniem tego żetonu.

Fioletowi główni wrogowie podlegają nieco innym zasadom, które zostały opisane w odpowiedniej sekcji.

> ***Uwaga:*** czasami gra może wymagać przywołania określonego wroga, ze względu na efekt wydarzenia fabularnego lub ze zdolności przywołania jednego z wrogów. W takim przypadku aktywny gracz musi dobierać i odrzucać karty z talii wrogów (przetasowując stos kart odrzuconych i tworząc z niego nową talię, jeśli zajdzie taka potrzeba) tak długo, aż dobierze odpowiedniego wroga.

15.7 Aktywacja wrogów (karty spotkań)

Wrogowie poruszają się i walczą w zależności od dobranej karty spotkania.

Karta spotkania

1. Litera i nazwa przypisane do danej karty spotkania.
2. Ilustracja – nie jest związana z aktywacją karty.
3. Główny efekt.
4. Alternatywny efekt.

W pierwszym kroku każdej tury wrogów, **jeśli w grze jest przynajmniej jeden wróg**, aktywny bohater dobiera wierzchnią kartę z talii kart spotkań, aby sprawdzić, którzy wrogowie będą aktywowani.

Karta może aktywować:

- Wszystkich wrogów o określonej **RANDZE** (zielonych, niebieskich, czerwonych lub fioletowych).
- Wszystkich wrogów o określonym stylu walki: , , , lub (który reprezentuje wszystkie style walki).
- Wszystkich wrogów, którzy spełniają określony warunek, np. są w zasięgu {0} lub są ranni.
- „**X**” wrogów, gdzie „**X**” może oznaczać również „**żadnych wrogów**” lub maksymalnie 3 wrogów. Kiedy taka karta zostanie dobrana, należy zastosować poniższą zasadę:

  Należy wybrać **X** wrogów, którzy zostaną aktywowani, rozpoczynając od tych, których kontroluje aktywny gracz. Jeśli aktywny gracz nie kontroluje wystarczającej liczby wrogów, żeby spełnić **warunek**, **należy wybrać również wrogów** kolejnego gracza (po lewej), który kontroluje wrogów. Należy kontynuować wybieranie wrogów w ten sposób (pamiętając, że każdy wróg może aktywować się tylko raz), aż liczba wrogów określona przez kartę spotkania zostanie osiągnięta lub nie będzie już więcej wrogów do aktywowania.

Po rozpatrzeniu karty „**Nie aktywuj żadnych wrogów**” lub „**Aktywuj 3 wrogów**” należy wtasować stos odrzuconych kart spotkań z powrotem do talii i odrzucić właśnie rozpatrzoną kartę, aby odświeżyć talię i sprawić, że gra będzie mniej przewidywalna.

Każde zachowanie wroga (również **alternatywny** warunek), wskazane przez kartę spotkania, zdolność wroga lub Księgę sekretów jest uważane za aktywację.

> ***Uwaga:*** wszyscy wskazani przez kartę spotkania wrogowie na mapie muszą być aktywowani po kolei, **jeden po drugim**, rozpoczynając od wrogów kontrolowanych przez aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli gracz kontroluje więcej niż jednego odpowiedniego wroga, musi przestrzegać następującej kolejności aktywacji:

- **Jako pierwszego należy aktywować wroga o najwyższej randze**, a więc w kolejności od fioletowego, następnie czerwonego, niebieskiego, a na końcu zielonego.
- **Nie należy aktywować ogłuszonych wrogów, chyba że są jedynymi dostępnymi do aktywacji wrogami.** Oznacza to, że jeśli karta spotkania nakazuje „Aktywować 1 wroga", a gracz kontroluje 2 wrogów tego samego koloru i o tej samej **randze**, z których jeden jest ***ogłuszony*** (sekcja 15.11.6, strona 52), nie może aktywować ogłuszonego wroga, licząc na pominięcie jego aktywacji. Jeśli gracz ma aktywować jednego wroga, ale jedyny wróg, jaki spełnia warunek jest ogłuszony, aktywuje ogłuszonego wroga, który nie podejmuje żadnych działań.
- Jeśli nadal nie ma rozstrzygnięcia w kwestii tego, którego wroga należy aktywować, aktywny gracz sam podejmuje decyzję.

Aktywacja wroga polega na odczytaniu jego zwoju wroga i zastosowaniu odpowiednich zachowań SI, tak jak to opisano w kolejnych sekcjach. Większość kart spotkań posiada **główny** i **alternatywny** efekt. **Alternatywny efekt należy rozpatrzyć wyłącznie, jeśli główny efekt nie może zostać rozpatrzony choćby częściowo** (żadni wrogowie nie spełniają jego warunku). Jeśli żaden efekt z karty nie może zostać zastosowany, należy ją po prostu odrzucić.

Przykład aktywacji

Podczas tury wroga dobrana zostaje karta „**E – Potężne natarcie**". Ponieważ w grze nie ma żadnego fioletowego wroga, należy rozpatrzyć efekt alternatywny (po słowach „**W innym przypadku**"), który nakazuje aktywować wszystkich najwyższych **rangą** wrogów.

W grze znajdują się: 1 zielony Ork i 2 niebieskie Gremliny. Ponieważ niebieska ranga jest wyższa niż zielona, oba Gremliny zostają aktywowane.

Przykład aktywacji

Podczas tury wroga dobrana zostaje karta „**H – Walka**". Pierwszy efekt tej karty nakazuje aktywować 3 wrogów w grze.

W grze znajduje się: 2 zielonych Łupieżców (przydzielonych do aktywnego gracza), zielony Ork wojownik i niebieski Gremlin (oboje przypisani do drugiego gracza).

Jako pierwsi aktywują się 2 zieloni Łupieżcy (kontrolujący ich gracz wybiera kolejność, w jakiej zostaną aktywowani). Następnie aktywowany zostanie niebieski Gremlin (ponieważ niebieski to wyższa ranga niż zielony).

Drugi efekt „**Walki**" nakazuje wtasować stos odrzuconych kart spotkań do talii spotkań, po czym odrzucić tę kartę, dzięki czemu będzie ona jedyną kartą w puli odrzuconych kart spotkań.

Uwaga: kart spotkań nie dobiera się na początku tury wrogów, jeśli w grze nie ma żadnych wrogów, jednak niektóre karty, takie jak pułapka „**Alarm**", mogą zmusić bohaterów do odkrycia karty spotkania, nawet jeśli w grze nie ma żadnych wrogów.

Uwaga: kiedy gra aktywuje wroga w turze bohatera (np. w wyniku efektu wydarzenia fabularnego), ten bohater przerywa swoją aktywację i wznawia ją dopiero, kiedy aktywacja danego wroga się zakończy.

15.7.1 Wybieranie ofiary potwora

Aktywowany wróg będzie poruszał się i walczył według zachowań rozpisanych na jego zwoju. Zasady zachowań opierają się na zasięgu (mierzonym w obszarach) od wroga do najbliższego bohatera w polu widzenia. Każde zachowanie może zawierać pojedynczą cyfrę, aby oznaczyć dokładny zasięg lub kilka obszarów.

We wszystkich przypadkach z wyjątkiem {+}, zachowanie wymaga pola widzenia i ścieżki, którą wróg może dostać się do celu.

Za każdym razem, kiedy wybierane jest zachowanie wroga, a w zasięgu jest więcej niż jeden bohater, najpierw należy określić **preferowaną ofiarę**. Aby to zrobić, należy porównać symbol preferowanej ofiary znajdujący się w górnym lewym rogu karty i zwoju wroga z bohaterami w polu widzenia i w zasięgu wskazanym przez dane zachowanie.

Symbol preferowanej ofiary pozwala określić, którego bohatera zaatakuje wróg:

Najciężej ranny

Bohater z największą liczbą ran, bez względu na liczbę pozostałych PŻ.

Najbliższy

Bohater, który jest najbliżej, licząc w obszarach i zaczynając od {0}.

Najbogatszy

Bohater z największą liczbą koron (biorąc pod uwagę wartość, a nie liczbę żetonów).

O określonym stylu walki

Bohater z odpowiadającym symbolowi stylem walki.

W przypadku, w którym nie ma preferowanej ofiary dla potwora, lub gdy w zasięgu jest kilka spełniających warunki celów albo w jakiejkolwiek innej sytuacji remisowej, wróg zawsze wybierze swój cel, korzystając z poniższej **listy priorytetów**, rozpatrywanych od góry do dołu:

- **Posiadający największą liczbę ran.**
- **Ten, któremu zostało najmniej PŻ.**
- **Najbliższy,** licząc w obszarach i zaczynając od {0}.
- Jeśli nadal nie doszło do rozstrzygnięcia, wybiera gracz kontrolujący danego wroga.

Podczas aktywacji kontrolujący wroga gracz musi przeczytać pierwszą zasadę zachowania na zwoju wroga, dla której można określić cel w polu widzenia. Następnie bohater ten wybiera cel dla tego wroga, posługując się symbolem preferowanego wroga i powyższą listą priorytetów.

Jeśli na zwoju nie ma zachowania, które dałoby się zastosować, gracz musi rozpatrzyć ostatnie zachowanie na liście:

{+} **To zachowanie nadal wymaga ścieżki dojścia do celu, ale ignoruje pole widzenia.**

W ten sposób wróg może podejść do bohatera, nawet jeśli go nie widzi. **Jeśli nawet tego warunku nie da się zrealizować, wróg pozostaje na swoim miejscu i używa swoich zdolności w takim stopniu, w jakim jest to możliwe.**

Uwaga: podczas każdej aktywacji należy rozegrać tylko jedno zachowanie (pierwsze możliwe od góry), nawet jeśli kilka jest możliwych do zrealizowania.

Wybieranie ofiary potwora

Korzystając ze swojej reguły preferowanej ofiary, ten wróg będzie próbował zaatakować najbogatszego (posiadającego najwięcej koron) bohatera na swoim obszarze. Jeśli najbogatszy bohater nie znajduje się na obszarze tego wroga, spróbuje on zaatakować kolejnego bohatera na swoim obszarze, ustalonego na podstawie zwykłych priorytetów w określaniu celu.

Jeśli na obszarze tego wroga nie ma bohaterów, gracz pomija pierwsze zachowanie i sprawdza warunki drugiego.

W ramach drugiego zachowania, wróg spróbuje poruszyć się do najbogatszego bohatera w zasięgu 3 obszarów i w polu widzenia lub do innego celu w polu widzenia.

Posługując się trzecim zachowaniem, wróg spróbuje dwa razy zaatakować kamieniem najbogatszego bohatera w swoim polu widzenia (lub tego, który zostanie ustalony według normalnych zasad priorytetów), a następnie poruszy się 1 obszar w jego kierunku.

Ostatecznie, jeśli nie ma bohaterów w polu widzenia w zasięgu 4 obszarów, kontrolujący potwora gracz musi zastosować zasadę {+} i poruszyć wroga o dwa obszary w stronę najbliższego bohatera, ignorując przy tym pole widzenia.

Ten wróg spróbuje poruszyć się i zaatakować najciężej rannego bohatera w swoim polu widzenia w promieniu jednego obszaru. Oznacza to, że nawet jeśli jakiś bohater znajduje się na tym samym obszarze, co wróg, zostanie on zignorowany, **jeśli w przyległym obszarze znajduje się bohater, który jest preferowaną ofiarą tego wroga.** Kiedy to zachowanie zostanie zastosowane, a Łupieżca jest ranny, odrzuci on żeton ładunku (jeśli jeszcze go ma), aby się uleczyć.

Jeśli w zasięgu (lub w polu widzenia) nie ma żadnych bohaterów, gracz musi przeczytać kolejne zachowanie i znaleźć preferowaną ofiarę w polu widzenia w zasięgu {2}, {3} lub {4}, zaatakować i poruszyć się w jej kierunku, o ile to możliwe. W innym przypadku należy zastosować ostatnią regułę, która nakazuje najpierw poruszyć wroga, a następnie zaatakować najbliższego wroga w polu widzenia w zasięgu 2 obszarów (używając reguł priorytetów, jeśli jest taka potrzeba), jeśli to możliwe.

Przykład SI

Niebieski Gremlin zostaje aktywowany. Jego zwój musi zostać odczytany i zastosowany w następującej kolejności:

- Czy w zasięgu {0} są jakieś cele? Czy jeden z nich jest najbogatszy? Jeśli tak, zaatakuj go!
- W innym przypadku zaatakuj jednego z pozostałych bohaterów w zasięgu {0}, określając cel wg **listy priorytetów**. Jeśli na obszarze nie ma żadnych bohaterów, których można obrać za cel (Shae pod wpływem Ukrycia nie może być obrana za cel), przejdź do kolejnego warunku.
- Czy w zasięgu {1}, {2} lub {3} są jakieś cele? Czy jeden z nich jest najbogatszy? Jeśli tak, porusz się do niego i zaatakuj go!
- W innym przypadku zaatakuj jednego z pozostałych bohaterów w zasięgu {1}, {2} lub {3}, określając cel według **listy priorytetów**.

  W tym przypadku Auriel jest w zasięgu i jest najbogatsza, jednak nie jest w polu widzenia, ponieważ ukryła się za ścianą (tylko ostatnie zachowanie oznaczone {+} ignoruje pole widzenia). Zarówno Thorgar (w odległości 3 obszarów), jak i Laegon (w odległości 4 obszarów) są w polu widzenia i mogą zostać obrani za cel. Celem ataku zostaje Thorgar, ponieważ jest w zasięgu 3 (limit zasięgu jest tu czynnikiem decydującym).
- Gremlin podchodzi do Thorgara i atakuje go ***pazurami***, następnie jego aktywacja dobiega końca.

Wybieranie ofiary ma miejsce na początku aktywacji wroga. Po wybraniu zachowania SI wróg wykonuje je od początku do końca, nawet jeśli warunki się zmienią. Ruch i walka zostały dokładnie omówione w kolejnych sekcjach.

Przykład SI

Aktywowany zostaje niebieski Ork wojownik. Laegon znajduje się na tym samym obszarze, co Ork, zaś Auriel (z 1 raną) i Ecarus znajdują się na sąsiednim obszarze.

Pierwsza reguła zachowania Orka mówi, że musi on obrać za swój cel ofiarę w zasięgu {0} lub {1}.

Jego preferowaną ofiarą będzie bohater walczący stylem . Z tego powodu Ork poruszy się o 1 obszar (ignorując Laegona) i zaatakuje Ecarusa swoimi ***toporami bojowymi***. Następnie zaatakuje ponownie odrzucając żeton ładunku, aby aktywować zdolność **Berserker I**.

> *Uwaga:* mimo że Ecarus znajduje się na ***trudnym*** obszarze, Ork ignoruje warunki tego obszaru zarówno przy wybieraniu celu, jak i ruchu.

Ukryty bohater (np. za pomocą zdolności Shae) lub wróg nie może zostać bezpośrednio obrany za cel. Oznacza to również, że wrogowie, rozpatrując zachowanie {+}, ignorują takiego bohatera. Można powiedzieć, że ukryty bohater nie istnieje na potrzeby innych efektów z wyjątkiem AO lub podobnych (np. wpływających na „wszystkich bohaterów w promieniu 1 obszaru").

> *Uwaga:* sztuczna inteligencja została zaprojektowana w taki sposób, aby przewidzieć każdą możliwą sytuację na polu bitwy, jednak w niektórych rzadkich przypadkach może zdarzyć się, że jeden wróg będzie miał kilka dostępnych opcji. **W takim przypadku wybiera kontrolujący go gracz.**

15.8 Ruch

Ruch wrogów jest w całości kontrolowany przez zwoje wrogów. Na każdej karcie znajdują się instrukcje mówiące, jak i kiedy poruszać aktywowanego wroga.

Korzystając z reguł swoich zachowań, **wróg zazwyczaj będzie poruszał się w stronę swojej ofiary**, w określonych przypadkach oddalał się od niej, a w wyjątkowych sytuacjach przemieszczał się w kierunku wyszczególnionego elementu gry (bramy przywołania, punktu kontrolnego itp.).

Poruszając się, wróg zawsze będzie wybierał możliwie najkrótszą drogę, omijając obszary z przeszkodami, o ile to możliwe. Wrogowie przemieszczają się tylko po nieblokującym terenie, a więc nie mogą przechodzić przez krawędzie kafelków, jednakże w porównaniu do ruchu bohaterów występuje kilka różnic.

Poruszając wroga, należy przestrzegać poniższych reguł:

- Aby zastosować jedno z zachowań wroga, musi on mieć pole widzenia i ścieżkę dojścia do ofiary. Tylko {+} można stosować bez pola widzenia.
- Jeśli zasada mówi „porusz do zwarcia", oznacza to, że wroga należy poruszyć na obszar ofiary bez względu na odległość.
- Jeśli zasada mówi „porusz o X obszarów", oznacza to, że wroga należy poruszyć o X obszarów w kierunku ofiary.
- Dopóki będzie to możliwe, wróg będzie unikał **przeszkód** z wyjątkiem kolejnych obszarów w korytarzu i obszaru docelowego.
- Wrogowie ignorują efekty trudnych i niebezpiecznych obszarów.
- Wrogowie zawsze mogą opuścić obszar z bohaterami, jeśli tak nakazuje im ich zachowanie. Bohaterowie nie wykonują ataków towarzyszących.
- Inni wrogowie i bohaterowie nie są uznawani za przeszkody i wróg może się przez nich poruszyć.
- Jeśli SI wroga nakazuje mu się przemieścić do celu, ale wróg ten znajduje się już na miejscu docelowym, pozostaje na nim i nie porusza się.
- Jeśli SI wroga nakazuje mu „cofnąć się" lub „poruszyć się od czegoś", wróg musi poruszyć się w kierunku, z którego przyszedł lub, jeśli nie jest to możliwe, w kierunku od najbliższego bohatera, w pierwszej kolejności wybierając puste obszary. Jeśli istnieje kilka ścieżek, wybiera kontrolujący tego wroga gracz.
- Jeśli z jakiegokolwiek powodu odpowiednie zachowanie nie może zostać zastosowane, należy zastosować kolejne. Jeśli żadne nie może zostać zastosowane, wróg pozostaje na swoim miejscu.

15.8.1 Latający wrogowie

Wrogowie ze zdolnością latania oznaczeni są symbolem na swoim zwoju. Tak samo jak bohaterowie z tą zdolnością, **mogą poruszać się przez barierę i ignorują efekt OB.**

15.9 Walka

Każdy zwój wroga kontroluje również jego zachowanie podczas walki. Kiedy SI nakazuje wrogowi zaatakować, gracz kontrolujący kartę danego wroga, rozpoczyna walkę z ofiarą ataku, wykorzystując wskazaną przez zwój broń i zdolności.

System walki wykorzystuje zasady, które zostały wyjaśnione wcześniej (sekcja 9, strona 32), z następującymi wyjątkami:

- Wszystkie ataki wykonywane przeciwko bohaterowi, który znajduje się na tym samym obszarze, co atakujący, są uważane za ataki **wręcz**. Wszystkie inne ataki są uznawane za ataki **dystansowe**.

Przykład ataku wroga

Czerwony Ork szaman zostaje aktywowany.

Najbliższym bohaterem jest Ecarus {2}, jednak preferowaną ofiarą jest Throgar {3}, dlatego Ork szaman zaatakuje właśnie jego (bohaterowie w zasięgu {2} lub {3} są traktowani przez tego wroga tak samo).

Ork używa swojej zdolności **Klątwa II** przeciwko Thorgarowi, który wykonuje **rzut na odporność** niebieską kością – uzyskuje wynik , dlatego klątwa nie ma żadnego efektu.

Następnie Ork szaman atakuje bohatera swoją Ognistą różdżką. Gracz kontrolujący Orka rzuca 1 czerwoną i 4 niebieskimi kośćmi i otrzymuje wyniki: 2 , 2 , 1 i 2 .

Szaman musi wykorzystać oba wyniki , aby aktywować efekt **AO** {0}. Nie może wybrać efektu **Ogień II**, ponieważ wróg zawsze musi użyć najdroższego możliwego efektu, zanim wybierze jakikolwiek inny. Gdyby na kościach wypadły 3 symbole magiczne, Ork mógłby użyć obu efektów.

Ostateczny wynik ataku to: 4 i **AO** {0}.

- Jeśli używana przez wroga broń (podczas ataku) lub pancerz (podczas obrony) posiada jakieś efekty aktywowane symbolami na kościach, kontrolujący danego wroga gracz musi je aktywować podczas kroku „**Zastosowanie efektów**" etapu **trafienia** lub **obrony**.
- Jeśli możliwa jest aktywacja różnych efektów, gracz kontrolujący wroga zawsze musi wydać wyniki na kościach tak, aby je aktywować, rozpoczynając od tych, które wymagają najwięcej symboli, **nawet jeśli nie będzie to najkorzystniejszy wybór dla wroga**. Następnie może aktywować kolejne efekty według tej samej zasady.

Uwaga: jeśli wróg posiada na swoim zwoju tylko jedną broń, uważa się ją zarówno za broń główną , jak i dodatkową .

Przykład ataku wroga

Ranny czerwony Łupieżca zostaje aktywowany i atakuje Ecarusa, korzystając ze swojej pierwszej reguły zachowania {0} {1} {2}. Łupieżca porusza się do zwarcia z Ecarusem i atakuje go **mieczem**. Ta broń zadaje 3 i pozwala rzucić 1 czerwoną kością.

Gracz kontrolujący Łupieżcę rzuca kością i uzyskuje wyniki 1 i 1 . Atak zadaje 4 i Ecarus zostaje **Oślepiony**!

Ecarus ma na sobie **Zaklętą** Łuskową zbroję (1 , 1 i maksymalnie 4 niebieskie kości obrony). Pierwsze i drugie obrażenie zostają anulowane wartością pancerza i magiczną osłoną (która zostaje odrzucona i zostanie odświeżona w kolejnej fazie porządkowania). Następnie Ecarus rzuca 2 niebieskimi kośćmi przeciwko pozostałym 2 trafieniom. Jego wyniki to , i .

Rycerz decyduje się wykorzystać , aby przerzucić obie kości; tym razem uzyskuje wyniki i . Po tym rzucie pozostaje już tylko 1 trafienie z 4, ale Ecarus zostaje **Oślepiony**. Ponieważ Łupieżca zadał **mieczem** przynajmniej 1 ranę, może zaatakować **sztyletem**, zadając 2 i **Truciznę I**.

Ecarus anuluje pierwsze trafienie (ponieważ wartość jego pancerza wynosi 1), ale nie może anulować drugiego trafienia, ponieważ jego magiczne osłony są wyczerpane. Rzuca 1 niebieską kością obrony i otrzymuje wynik , którego używa, aby przerzucić kostkę. Tym razem wynik to ! Ecarus blokuje więc drugie trafienie, ale nadal znajdzie się pod wpływem efektu **Trucizna I** i otrzymuje odpowiedni żeton **Trucizny I**. **Dowodzenie** nie ma efektu, ponieważ w polu widzenia nie ma żadnych wrogów, a **Mikstura leczenia** nie może zostać wykorzystana, ponieważ nie ma na niej żadnych ładunków.

Uwaga: Zdolność Łupieżcy **Gotowość II** nie została wykorzystana, ponieważ to Łupieżca poruszył się na obszar Ecarusa, a nie odwrotnie!

15.10 Aktywacja hordy

Horda podlega tym samym zasadom ruchu i walki, co zwykli wrogowie (wykorzystując najbliższą figurkę przy ustalaniu zachowania), z następującymi wyjątkami:

- Bohater może obierać za cel pojedynczego ataku tylko jedną figurkę z hordy, chyba że korzysta z ataku / efektu **AO** (lub zdolności pozwalających wybrać kilka celów).
- Horda składa się z 2 lub więcej figurek (liczonych jako 1 wróg), z których każda posiada swoje PŻ. Podczas ataku, każda figurka broni się osobno i osobno otrzymuje obrażenia, efekty i stany, tak jakby była oddzielnym wrogiem ze swoją pulą PŻ.
- Horda zostaje pokonana, a jej karta odrzucona dopiero, kiedy wszystkie figurki należące do niej zostaną zabite.
- Kiedy horda atakuje, uważa się, że jej cel znajduje się w polu widzenia, jeśli znajduje się w polu widzenia choć jednej figurki, wchodzącej w jej skład.
- Kiedy horda się porusza, najpierw porusza się figurka najbliżej ofiary, a następnie inne figurki zostają poruszone na ten sam obszar, nawet jeśli były dalej od celu.

15.11 Stany

Efekty trafień krytycznych, przedmiotów i zdolności mogą zmienić właściwości i umiejętności wrogów na polu bitwy. Aby to oznaczyć, należy położyć odpowiedni żeton na karcie wroga lub w pobliżu jego figurki. Żeton należy odrzucić, kiedy stan zostaje usunięty lub wróg zginie.

15.11.1 Obalenie (OB)

Tak jak w przypadku bohaterów, **OB** oznacza się, kładąc figurkę bokiem na planszy. Będąc **OB** figurka nie może wykorzystywać swojej wartości i nie liczy się na potrzeby sprawdzania kontroli / dominacji nad obszarem. Wróg pozostaje w tym stanie, dopóki nie zostanie aktywowany. Wtedy, w pierwszym kroku swojej aktywacji, usuwa ten stan. Należy postawić jego figurkę i wykonywać kolejne działania według normalnych zasad.

15.11.2 Stałe trafienia krytyczne

Stałe (czerwone) **trafienia krytyczne** podlegają tym samym zasadom, co trafienia krytyczne bohaterów (sekcja 10.6.2, strona 37).

15.11.3 Spowolnienie

Spowolniony wróg wybiera zachowanie według normalnych zasad, **ale rozpatrzy tylko pierwsze zdanie tego zachowania (do pierwszej kropki).** Po swojej aktywacji odrzuca żeton spowolnienia. W kolejnych aktywacjach wróg działa według normalnych zasad.

15.11.4 Trucizna

Trucizna podlega tym samym zasadom, co w przypadku bohaterów (sekcja 10.6.3, strona 38), z następującym wyjątkiem:

- **Wrogowie nie wykonują rzutu na odporność.**

Oznacza to, że jeśli jakaś zdolność nie usunie tego efektu, zatruty wróg będzie otrzymywał obrażenia w każdej fazie porządkowania aż do śmierci.

15.11.5 Oślepienie

Oślepiony wróg nie widzi żadnych bohaterów w swoim polu widzenia i jest zmuszony do użycia zachowania {+} podczas swojej następnej aktywacji. Oznacza to, że podczas rozpatrywania kolejnej karty spotkania lub innego efektu, który aktywował tego wroga, musi on zignorować wszystkie inne zachowania i aktywować ostatnie, które należy zastosować na normalnych zasadach (z ruchem i użyciem zdolności włącznie), ale bez wykonywania żadnych ataków, które wymagają pola widzenia. Pod koniec aktywacji należy odrzucić żeton Oślepienia. W kolejnych aktywacjach wróg aktywuje się na normalnych zasadach.

Uwaga: jeśli podczas aktywacji {+} oślepionego wroga należałoby go poruszyć na obszar, na którym już się znajduje, należy opuścić tę część reguły zachowania.

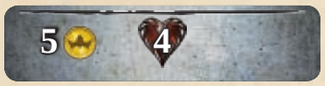
15.11.6 Ogłuszony

Ogłuszony wróg musi pominąć swoją następną aktywację. Kiedy karta spotkania lub inny efekt aktywuje tego wroga, należy zignorować jego aktywację i odrzucić żeton ogłuszenia. W kolejnych aktywacjach wróg aktywuje się na normalnych zasadach. Jeśli wróg został **ogłuszony** w czasie poruszania się, kończy swój ruch według normalnych zasad, po czym pomija dalszą część swojej aktualnej tury.

Uwaga: **ogłuszeni** wrogowie nie mogą wykonywać żadnych ataków, w tym ataków towarzyszących.

15.12 Życie

Symbol Życia wrogów znajduje się w środkowej części karty wroga i wskazuje dokładnie ile Punktów Życia (**PŻ**) dany wróg posiada.



Liczba wpisana w symbol oznacza, ile ran może przyjąć wróg, zanim zostanie zabity. Liczba ta może być modyfikowana efektami trafień krytycznych, przedmiotami i zdolnościami.

W celu śledzenia zmian w liczbie PŻ, kiedy wróg otrzymuje rany, należy umieścić na jego karcie lub obok figurki odpowiednią liczbę żetonów ran.

Jeśli całkowita liczba ran na wrogu osiągnie lub przekroczy jego wartość PŻ, ten wróg ginie (sekcja 15.12.1, po prawej).

PŻ czerwonych i fioletowych wrogów zależą od liczby bohaterów w zadaniu (żyjących i pod postacią duchowej istoty). Jest to zapisane za pomocą dwóch symboli serc z różnymi wartościami:

Serce po lewej stronie to PŻ wroga, kiedy w grze bierze udział 2 lub 3 bohaterów, zaś serce po prawej informuje o PŻ wroga w grze, w której bierze udział 4 lub 5 bohaterów.

15.12.1 Śmierć

Jeśli rany wroga osiągną poziom jego PŻ, ten wróg ginie. Kiedy tak się dzieje, bohaterowie otrzymują tyle punktów duszy, ile widnieje w prawym dolnym rogu karty danego wroga.

Uwaga: po pokonaniu czerwonych i fioletowych wrogów zazwyczaj usuwa się ich z gry.

Niektórzy wrogowie mogą także upuszczać inne rzeczy, co oznaczono w lewym dolnym rogu karty odpowiednim symbolem:

Korony
Należy umieścić określoną liczbę koron na mapie.

Łup
Podczas przygotowania zadania (i za każdym razem, kiedy pula się wyczerpie) należy zebrać wszystkie żetony łupów i wymieszać je zakryte, tworząc w ten sposób pulę. Po pokonaniu wroga z takim symbolem należy wziąć jeden żeton z puli i położyć go zakrytego na mapie.

Skarb
Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii skarbów i kładzie ją (zakrytą) na mapie.

Różne kombinacje powyższych

We wszystkich przypadkach znaleziska muszą zostać umieszczone na obszarze, na którym zginął wróg. Bohaterowie niezwiązani walką mogą w ramach darmowej akcji odkryć je i podnieść według zwykłych zasad.

Zabitą figurkę usuwa się z mapy, a jej kartę wroga i kartę wzmocnienia należy odrzucić do odpowiednich stosów kart odrzuconych.

Uwaga: niektórzy wrogowie mogą posiadać zdolności, które aktywują się w momencie ich śmierci.

16. Główni wrogowie

Przygotujcie się na starcie z **głównymi wrogami**!

Każdy z tych zabójczych potworów przedstawiony jest na planszy za pomocą dużej, fioletowej figurki i dużej karty, na której gracze znajdą wszystkie informacje normalnie zapisane na karcie i zwoju wroga.

Karta głównego wroga jest dwustronna, czym zaznaczono kluczowe momenty bitwy z tak potężnym wrogiem. Każda strona zapewnia wrogowi zazwyczaj osobny zestaw zachowań SI i może być zupełnie niezależna od drugiej, tak jak w przypadku karty Trolla.

Dzięki temu walka z głównym wrogiem jest przeżyciem dużo bardziej dynamicznym i dającym ogrom satysfakcji z udziału w bitwie.

Kiedy główny wróg wchodzi do gry, jego kartę wroga należy położyć w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Następnie aktywny gracz otrzymuje żeton zagrożenia, tak jak opisano to w następnej sekcji. Główny wróg zawsze aktywuje się tak, jakby był przydzielony do aktywnego gracza. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy gracz ma aktywować wrogów, zawsze musi brać pod uwagę głównego wroga tak, jakby był przydzielony do niego.

- **Preferowana ofiara:** bohater, którego wróg obierze za cel. Główni wrogowie zazwyczaj wykorzystują przy wyborze celu **system zagrożenia** (sekcja 16.1, strona 54).
- **Ranga:** informuje o randze, dla głównych wrogów jest to ranga fioletowa (najwyższa).
- **Nazwa i rasa:** określa nazwę i rasę wroga. Do rasy wroga czasem odnoszą się niektóre efekty, pozwalające aktywować wrogów lub dające im określone zdolności lub inne korzyści.
- **Styl walki i poziom wyzwania:** większość głównych wrogów posługuje się stylem walki, który łączy w sobie wszystkie style walki.
- **SI:** rządzi zachowaniem i ruchem głównego wroga.
- **Grafika:** pozwala łatwiej odnaleźć odpowiednią figurkę.
- **Zdolności:** lista zdolności głównego wroga. Gracze powinni bardzo uważnie przeczytać tę sekcję. **Poza zwykłymi informacjami na temat zdolności, w tym miejscu mogą znajdować się także zasady dotyczące tego, czy, jak i kiedy należy odwrócić tę kartę głównego wroga.**
- **Broń:** określa podstawową i dodatkową broń używaną przez głównego wroga.
- **Statystyki dotyczące obrony:** w tym miejscu znajdują się wszystkie wartości obrony normalnie przedstawione na karcie wroga: reakcje (oznaczone symbolem), odporności i słabości, wartość pancerza, magiczne osłony, wartość obrony (niebieskie kości), upuszczane przedmioty, PŻ i punkty duszy.
- **Niewrażliwość:** ze względu na swój olbrzymi rozmiar, siłę i wrodzone zdolności, **główni wrogowie z symbolem są odporni na efekty *ogłuszenia***. Należy zignorować ogłuszenie, gdyby miało ono być przedzielone głównemu wrogowi.

Każdą stronę karty należy przeczytać osobno, ponieważ mogą one znacząco różnić się między sobą.

Karta głównego wroga

1. Preferowana ofiara
2. Ranga
3. Nazwa i rasa
4. Styl walki i poziom wyzwania
5. Sztuczna inteligencja (SI)
6. Ilustracja
7. Zdolności
8. Broń
9. Statystyki dotyczące obrony
10. Odporności

16.1 Walka z głównymi wrogami (system zagrożenia)

Większość głównych wrogów posiada zdolność „**Mściwy**”. Bez trudu są w stanie ocenić sytuację i rozpoznać zagrażającego im bohatera. Ten bohater nazywany jest w grze „**zagrażającym bohaterem**” i jest oznaczany **żetonem zagrożenia**. Zachowanie głównego wroga zależy od pozycji zagrażającego bohatera.

Mściwy

Awers żetonu zagrożenia

Rewers żetonu zagrożenia

Zdolność **Mściwy** oznacza, że przy ustalaniu zachowania główny wróg bierze pod uwagę **tylko zasięg do zagrażającego bohatera** (bohatera z przypisanym żetonem zagrożenia), ignorując wszystkie inne możliwe ofiary. Żeton zagrożenia jest dwustronny, aby oznaczyć poziom zagrożenia, jaki dany bohater stanowi dla głównego wroga. Podczas walki ataki oraz strategia, jaką przyjmą bohaterowie, mogą zmienić to, którego bohatera wróg będzie postrzegał jako zagrażającego, dlatego żeton zagrożenia będzie mógł zmieniać właściciela.

System zagrożenia funkcjonuje według poniższych zasad:

- Kiedy główny wróg wchodzi do gry, żeton zagrożenia (na stronie I) jest przydzielany aktywnemu graczowi, który staje się zagrażającym bohaterem.
- Jeśli zagrażający bohater zada przynajmniej jedną ranę głównemu wrogowi jakimkolwiek swoim atakiem, zdolnością, przedmiotem lub kontrolowanym przez siebie towarzyszem, żeton zagrożenia należy obrócić na stronę z poziomem II.
- Zagrażający bohater, który ma w polu widzenia głównego wroga może wydać 1 (i tylko jedną) akcję , aby sprowokować głównego wroga i dobrowolnie podnieść zagrożenie z poziomu I na II obracając żeton na rewers, lub aby obniżyć zagrożenie z poziomu II na I.
- Jeśli którykolwiek inny bohater zada przynajmniej jedną ranę głównemu wrogowi jakimkolwiek swoim atakiem, zdolnością, przedmiotem lub kontrolowanym przez siebie towarzyszem, żeton zagrożenia należy obrócić na stronę z poziomem I. Jeśli żeton był już na poziomie I, wtedy należy przekazać go awersem do góry (na poziomie I) bohaterowi, który zadał ranę. Ten bohater staje się teraz zagrażającym bohaterem.
- Każdy inny bohater, który ma w polu widzenia głównego wroga, może wydać 1 (i tylko jedną) akcję , aby obniżyć zagrożenie na aktualnym zagrażającym graczu z poziomu II na I, lub, jeśli zagrożenie jest na poziomie I, przejąć żeton i stać się nowym zagrażającym bohaterem.
- Po użyciu zdolności **Drwina** (lub innej zdolności, która pozwala zmienić ofiarę wroga) należy przenieść żeton zagrożenia (i ustawić go na poziomie I) na bohatera, który użył tej zdolności, bez względu na aktualny stan tego żetonu.
- Jeśli zagrażający bohater zginie lub nie może być bezpośrednio obrany za cel ze względu na przedmiot lub efekt zdolności, żeton zagrożenia (na poziomie I) natychmiast otrzymuje inny gracz, wybrany przez kontrolującego wroga gracza, jeśli to możliwe. W innym przypadku żeton zagrożenia pozostaje przy tym samym bohaterze, który nie może zostać zaatakowany, dopóki nie będzie mógł być znów obrany za cel.
- Jeśli główny wróg posiada zdolność **Mściwy**, zawsze będzie wybierał zagrażającego bohatera jako swoją ofiarę. Inni bohaterowie i towarzysze mogą otrzymywać obrażenia od ataków tego wroga, **ale nigdy nie będą jego głównym celem.**
- Tak jak w przypadku zwykłych wrogów, główny wróg wybiera swój cel na początku swojej aktywacji. Po wybraniu zachowania SI, wróg będzie je wykonywał nawet, jeśli warunki ulegną zmianie. Przykładowo, jeśli zagrażającym bohaterem jest Ecarus, a zachowanie wroga mówi: „Porusz do zwarcia. Zaatakuj szponami”, a w trakcie tego ruchu inny bohater zada swoją zdolnością lub przedmiotem obrażenia głównemu wrogowi, stając się nowym zagrażającym bohaterem, to wróg ten i tak zaatakuje Ecarusa, ponieważ był on zagrażającym bohaterem w momencie aktywacji zachowania.

Poza wymienionymi wyżej zasadami główny wróg podlega wszystkim zasadom zwykłych wrogów i nadal uważany jest za „wroga” na potrzeby wszystkich efektów gry (takich jak zdolności, przedmioty, wydarzenia, kontrola, dominacja, karty spotkań itd.).

Uwaga: żetonu zagrożenia należy używać, nawet jeśli główny wróg w danym momencie nie posiada zdolności **Mściwy**. Oznacza to, że żeton zagrożenia nadal będzie odwracany i przekazywany pomiędzy bohaterami, a główny wróg będzie wybierał swoją ofiarę, korzystając ze zwykłych zasad dotyczących wrogów.

Przykład głównego wroga

Bohaterowie walczą z olbrzymim, **Mściwym** Trollem. Ecarus, Rycerz Białej Róży, rozpoczyna walkę, dlatego otrzymuje żeton zagrożenia na poziomie I. Ponieważ jest teraz zagrażającym bohaterem, może wydać 1 akcję , aby podnieść poziom zagrożenia z I na II (1). Troll aktywuje się i atakuje Ecarusa (2). Następnie Laegon atakuje i zadaje ranę Trollowi, obniżając poziom zagrożenia na Ecarusie z II do I (3). Następnie wykorzystuje swoją wrodzoną zdolność, aby zaatakować ponownie, znów raniąc Trolla i tym razem przejmując żeton zagrożenia na poziomie I (4). Podczas tury wroga Troll wybiera na swój cel Laegona, jednak Ecarus używa zdolności wrodzonej „**Drwina**” (5) i ponownie staje się preferowaną ofiarą tego wroga. Bohaterski rycerz przejmuje żeton zagrożenia na poziomie I i staje się celem ataku Trolla.

Opracowanie gry

Projekt i rozwój gry:
Studio projektowe Gremlin Project
Simone Romano i Nunzio Surace

Kierownictwo artystyczne:
Simone Romano

Ilustracje:
Phroilan Gardner, Fabrizio Fiorentino, Alessio Cammardella, Marco Matrone

Projekt figurek:
GT Studio – Fausto Gutierrez i Pedro Gutierrez

Opracowanie graficzne:
Nunzio Surace

Projekt graficzny:
Adriano D'ippolito & Francesca Michelon

Projekt kafelków mapy:
Mario Barbati
W grze zostały wykorzystane grafiki autorstwa Davida Gurrea, opublikowane na http://www.davegh.com. Podlegają one określonym warunkom użytkowania, które można znaleźć na wymienionej wyżej stronie.

Opracowanie instrukcji i tekstów fabularnych:
Simone Romano

Redakcja i nadzór:
Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana, Leonardi Rina, Fabrizio Rolla

Produkcja:
Roberto Di Meglio

Tłumaczenie:
Wiktor Marek

Korekta wersji polskiej:
Aleksandra Miszta, Borys Wołkowiecki

Lokalizacja elementów graficznych:
Mateusz Szupik

Testerzy:
Serena Galli, Claudio Quaranta, Anna Patrone, Fabrizio Barberini, Alessio Bonvini, Marco Brugnoni, Byron Campbell, Massimiliano Cretara, Carmine Laudiero, Francesco „Cisky" Malafarina, Antonio Faggioli, Rosa Monarca, Nadia D'amato, Federico „Kentervin" Luison, Daniele „Kinder" Rea, Leonardo Rina, Sally & Sunny.

Specjalne podziękowania:
Serena Galli, Marco Signore, Claudio Quaranta, Silvio Torre, Lucia Vergaglia, Andrea Fanhoni, Christoph Cianci, Stefano Castelli, Andrea Ligabue, Massimiliano Calimera, Richard Ham, Elisa Barchetta, restauracje „La Buzzicona" i „La Bettola", nasze rodziny oraz przyjaciele.

SWORD & SORCERY

www.sword-and-sorcery.com

Gra stworzona przez Gremlin Project

www.gremlinproject.com

Wydawca: Ares Games Srl

Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy
www.aresgames.eu

Wersja polska: Galakta

ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
www.galakta.pl