


Zasady Nadejścia mroku

Rozszerzenie **Nadejście mroku** wprowadza kilka nowych zasad i efektów. Opisano je wszystkie na tym arkuszu pomocy. Wszystkie karty powiązane z tym rozszerzeniem do gry **Sword & Sorcery** można rozróżnić po symbolu  i należy je **wtasować do pozostałych talii (wraz z poprzednimi rozszerzeniami)**, kiedy bohaterowie rozgrywają zadanie z **AKTU II**. Zawarte w zestawie karty **Emporium** i **zdolności bohaterów** można wykorzystywać w dowolnym zadaniu sagi S&S.

Typy terenu

Nakładki przeszkód



Nakładki **przeszkód** należy traktować tak samo, jak przeszkody nadrukowane bezpośrednio na kafelki mapy. Podobnie jak inne żetony mogą one być częścią początkowego przygotowania mapy lub zostać wprowadzone do gry później w wyniku jakiegoś efektu. O ile nie zaznaczono inaczej, po umieszczeniu na kafelku są traktowane jak trwałe. Każdy obszar może zawierać dowolną liczbę przeszkód, ale nie więcej niż jedną tego samego typu. Należy zignorować każdy efekt, który wymaga umieszczenia przeszkody na obszarze zawierającym już taką samą przeszkodę.

Zasłona








Zasłony oznaczone są **niebieskim** zwojem, wydrukowanym na kafelku mapy w pobliżu krawędzi obszaru. Oznaczają one, że bohaterowie i wrogowie bez zdolności latania nie mogą zobaczyć przyległych obszarów przez taką krawędź. **Zasłona blokuje pole widzenia w jedną stronę** – z obszaru, na którym jest wydrukowany **niebieski** zwoj. Oznacza to, że bohaterowie i wrogowie z przeciwnego obszaru mogą przez nią widzieć.

- ◆ **Zasłona nie blokuje ruchu.**
- ◆ **Obszary oddzielone od siebie zasłoną nadal uważane są za przyległe na potrzeby ruchu.**

STANY


Opisane poniżej stany obowiązują te same ogólne zasady, opisane szczegółowo w Księdze zasad Nieśmiertelnych dusz, z następującymi wyjątkami:


Stan	Bohaterowie	Wrogowie
Krwawienie  Awers  Rewers	<p>Krwawiący bohater otrzymuje 1 ranę przed wykonaniem każdej ze swoich akcji. Jeśli stan Krwawienie nie zostanie usunięty, trwa dwie rundy.</p> <p>Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem tego stanu, musi natychmiast umieścić żeton krwawienia (awersem do góry) na swoim arkuszu bohatera.</p> <p>Należy odwrócić ten żeton na drugą stronę (na rewers) w następnej fazie porządkowania, a następnie usunąć go w kolejnej fazie porządkowania.</p>	<p>Krwawiący wróg otrzymuje 1 ranę za każdym razem, kiedy zostaje aktywowany (przed zastosowaniem jakiegokolwiek zasady zachowania).</p> <p>Kiedy wróg znajdzie się pod wpływem tego stanu, należy natychmiast umieścić żeton krwawienia (awersem do góry) na karcie danego wroga.</p> <p>Należy odwrócić ten żeton na drugą stronę (na rewers) w następnej fazie porządkowania, a następnie usunąć go w kolejnej fazie porządkowania.</p>
Wyczerpanie  Awers  Rewers	<p>Wyczerpany bohater nie może wykonywać zwykłych akcji.</p> <p>Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem tego stanu, musi natychmiast umieścić żeton wyczerpania (awersem do góry) na swoim arkuszu bohatera.</p> <p>Należy go odrzucić, jeśli zostanie usunięty lub na końcu następnej tury danego bohatera.</p>	<p>Wyczerpany wróg nie może używać swojej specjalnej zdolności .</p> <p>Kiedy wróg znajdzie się pod wpływem tego stanu, należy natychmiast umieścić żeton wyczerpania (rewersem do góry) na karcie danego wroga.</p> <p>Należy go odrzucić na końcu aktywacji wyczerpanego wroga.</p>

Nowe budynki Emporium

Ołtarz bogów – Świątynia



Zwróć się o przychylność bogów poprzez modlitwę i drobny datek! Z tego **budynku** może skorzystać dowolny bohater (w Emporium lub dzięki akcji Modlitwy) poprzez odrzucenie wymaganej liczby koron i rzut 3 **czerwonymi** kośćmi. Bohaterowie  rzucają +1 **czerwoną** kością.




Jeśli bohater uzyska co najmniej jeden wynik , otrzymuje zdolność **Boskiego błogosławieństwa** powiązaną z jego **naturą duszy**, o ile jest ona dostępna. W przeciwnym razie nic się nie dzieje.

Z karty Ołtarza bogów można skorzystać tylko raz na bohatera na każde odwiedzin w Emporium lub raz na rundę dla każdego bohatera w ramach akcji Modlitwy.

Pod Ofiarnym Barankiem – tawerna

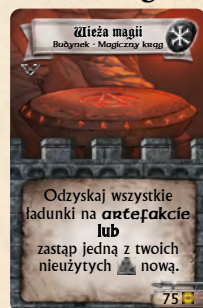


Podobnie jak to się ma w przypadku tawerny „Pod Zdębiałym Kucem”, każdy bohater może spróbować swojego szczęścia w tej nowej tawernie. Po opłaceniu kosztu bohater rzuca kośćmi.

Każdy wynik  oraz  zapewni bohaterowi korony, natomiast wyniki  powodują stratę koron. Jeśli po rozpatrzeniu rzutu bohater nie ma koron do opłacenia całości straty wobec tawerny, otrzymuje 1 **ranę** za każde 10 koron długu.


Z karty Pod Ofiarnym Barankiem można skorzystać tylko raz na bohatera na każde odwiedzin w Emporium.

Wieża magii – Magiczny krąg



Bohater odwiedzający Emporium może skorzystać z Wieży magii poprzez opłacenie jej kosztu celem wykonania jednej z następujących czynności:

- ◆ **Naładowania karty artefaktu.**

Artefakt odzyskuje wszystkie swoje ładunki .

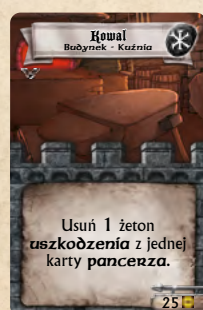
- ◆ **Wymiany jednej karty zdolności.**

Bohater wymienia nieużywaną (nie będącą w trakcie odnawiania) kartę zdolności na nową.


Nowa karta zdolności musi być zdobyta zgodnie ze wszystkimi zasadami zdobywania nowych zdolności. Starą kartę zdolności należy odłożyć do talii zdolności. Bohater może ją zdobyć ponownie w przyszłości.

Z karty Wieży magii bohater może skorzystać wielokrotnie, o ile opłaci jej koszt i nie opuści Emporium.

Kowal – kuźnia



Bohaterowie odwiedzający Emporium mogą skorzystać z Kowala, aby naprawić swój uszkodzony pancerz.

Po opłaceniu kosztu bohater może usunąć 1 żeton **uszkodzenia**  z jednej ze swoich kart pancerza, bez względu na to, czy jest ona używana, czy znajduje się w plecaku.

Z karty Kowala bohater może skorzystać wielokrotnie, o ile opłaci jej koszt i nie opuści Emporium.

Bohaterowie


Zasady poziomu duszy w zadaniach Aktu II

Minimalny **poziom duszy** wymagany w zadaniach **AKTU II** wynosi **III**. Żaden bohater nie może spaść poniżej tego poziomu.

Oznacza to, że bohaterowie rozpoczynają każde zadanie **AKTU II** z minimalnym **poziomem duszy III** i nawet w przypadku śmierci klejnot duszy nigdy nie ustawi się w pozycji **poziomu duszy II** (tzn. martwy bohater o **poziomie duszy III** pozostaje na **III** i musi zapłacić **3 punkty duszy**, aby wskrzesić się za pomocą **kapliczki**).


Sugerowanym limitem **poziomu duszy** dla tego rozszerzenia jest **VI**. Osiągnięcie poziomu **VII** jest możliwe wyłącznie w połączeniu z rozszerzeniem Leże Vastaryousa, ale może to spowodować obniżenie poziomu trudności gry.

Nowa akcja bohaterów

 **Modlitwa** – podczas zadań dowolny bohater nie będący w zwarciu, a znajdujący się na obszarze z aktywną **kapliczką**, **maksymalnie raz na rundę może wydać jedną akcję** i zwrócić się o przychylność bogów **poprzez odwiedziny w budynku Ołtarza bogów** (opłacając koszt i rzucając kośćmi zgodnie z opisem na karcie).



Zdolności Boskich błogosławieństw

Karty zdolności błogosławieństw reprezentują pomoc bogów udzielaną dzielnym bohaterom podczas zadań. Te zdolności można zdobywać poprzez korzystanie z Ołtarza bogów. W praktyce oznacza to odwiedziny w Emporium **lub** wykonanie akcji Modlitwy na obszarze z aktywną **kapliczką**. Bohater może zdobyć kartę błogosławieństwa odpowiadającą jego naturze duszy (praworządnej, neutralnej lub chaotycznej). Jeśli odpowiednia karta jest już przypisana do innego bohatera, nic się nie dzieje.

Zdolność błogosławieństwa to dodatkowa zdolność i nie liczy się na potrzeby normalnych  ograniczonych przez **klejnot duszy**.

Po zdobyciu karta błogosławieństwa pozostaje obok arkusza bohatera do chwili jej użycia. Następnie należy ją natychmiast odrzucić (aby tym samym stała się dostępna na potrzeby kolejnego skorzystania z Ołtarza bogów). Bohaterowie muszą odrzucić niewykorzystane karty błogosławieństw na końcu zadania.


Legendarne zdolności

 Legendarne zdolności reprezentują niezwykle wyczyny, których bohater może się nauczyć i otrzymać jak zwykle zdolności , kiedy przejdzie na **poziom duszy VII** (razem z dodatkowym talentem). Legendarne zdolności można łatwo rozróżnić po symbolu legendarności w miejscu symboli czasu odnowienia. **Takich zdolności można użyć tylko raz na zadanie**. W chwili użycia należy pozostawić kartę odkrytą i obrócić ją do góry nogami. Oznacza to, że legendarnych zdolności nigdy się nie odwraca i nie obejmują ich zasady działania systemu czasu odnowienia.

Dodatkowa forma



Podczas zadań niektórzy bohaterowie mogą zdobyć wyjątkowe zdolności umożliwiające im zmianę formy człowieka w coś znacznie dzikszego i bardziej śmiertcionośnego...



Likantropia – forma wilka

Kiedy bohater zdobędzie odpowiednią zdolność, bierze kartę zdolności **Likantropia**. Jest ona uważana za dodatkową  i nie liczy się na potrzeby ograniczeń **klejnotu duszy**. Kiedy bohater jej użyje, bierze arkusz **Formy wilka** i działa zgodnie z instrukcjami zapisanymi na jego rewersie.

Mroczny dar – forma wampira

Kiedy bohater zdobędzie odpowiednią zdolność, bierze kartę bohatera **Mroczny dar** i działa zgodnie z instrukcjami zapisanymi na jej rewersie.

Ponadto bierze **3 karty wampirzych zdolności** . Są one uważane za dodatkowe  i nie liczą się na potrzeby ograniczeń **klejnotu duszy**.

Formę wampira oraz **3 karty wampirzych zdolności**  można odrzucić na stałe poprzez wydanie 100  w **budynku Ołtarza bogów** lub przez dobrowolną stratę **1 poziomu duszy** podczas akcji Modlitwy.

Wrogowie


Mroczni łupieżcy

To rozszerzenie gry S&S wykorzystuje figurki wrogów Łupieżców z zestawu podstawowego gry Nieśmiertelne dusze do reprezentowania nowych wrogów – Mrocznych łupieżców. Nie posiadają oni osobnych figurek, ale posiadają własne karty i zwoje wrogów.


Uwaga: nie jest wskazane tworzenie własnych zadań przy wykorzystaniu zarówno Łupieżców, jak i Mrocznych łupieżców ze względu na potencjalne trudności związane z rozróżnianiem wrogów.

Zdolności wrogów



Uszkodzenie


 Bohater stający się ofiarą efektu **uszkodzenia** musi umieścić odpowiedni żeton na używanej karcie **pancerza**. Każdy żeton uszkodzenia zmniejsza wartość pancerza o 1. Jeśli wartość pancerza wynosi 0 z powodu uszkodzeń lub ponieważ używany pancerz w ogóle nie posiada wartości pancerza, zamiast umieszczać żeton uszkodzenia bohater otrzymuje **1 ranę**. W trybie kampanii każdy pancerz pozostaje uszkodzony, dopóki nie zostanie naprawiony poprzez wykorzystanie **budynku** Kowala (dostępny w rozszerzeniu Nadejście mroku).

Szybujący

 Kiedy wróg zaczyna **szybować**, należy umieścić odpowiedni żeton na jego karcie wroga. Dopóki pozostaje w tym stanie, **może być obierany za cel i/lub otrzymywać obrażenia tylko w wyniku ataków lub efektów dystansowych**. Bohaterowie ze zdolnością latania ignorują to ograniczenie.

SI wrogów

Kiedy w opisie zachowania wroga pojawia się wyrażenie „**Jeśli** jest naładowany:”, oznacza ono: „**jeśli** wróg ma co najmniej 1 , aby użyć swojej zdolności opartej o ładunki”. Na podobnej zasadzie wyrażenie „**Jeśli** jest w pełni naładowany:” oznacza: „**jeśli** wróg osiągnął swój maksymalny limit ”.

Uwaga: wrogowie muszą mieć co najmniej 1 , aby użyć swojej zdolności opartej o ładunki.

Kiedy w opisie zachowania wroga pojawia się słowo „**ich**”, oznacza to, że atak lub zdolność odnoszące się do takiego wyrażenia należy zastosować wobec wszystkich bohaterów wspomnianych w opisie zachowania SI.

Na przykład: „**Jeśli** na obszarze ofiary jest co najmniej 2 bohaterów: zaatakuj **ich mieczem**”. Oznacza to, że jeśli na obszarze ofiary jest co najmniej jeden inny bohater, atak mieczem należy rozpatrzyć przeciwko wszystkim bohaterom na danym obszarze. Kiedy to się dzieje, **atakujący rzuca kośćmi tylko raz i każdy z obrońców broni się osobno**, lecz jednocześnie.

Rozstrzygająca bitwa!

Czyste Zło nie posiada imienia, lecz doskonale wie, że nadchodzi, ponieważ powietrze wypełnia zimna pustka Śmierci!



Główny wróg Nieumarły władca reprezentuje Mrok plugawący Wybrzeże Szpona. Potrafi rzucić potężne „**Zakłęcie zagłady**”, a w dodatku ma na swoje usługi okrutną armię nieumarłych. Oznacza to, że będzie najbardziej epickim wyzwaniem dla nieśmiertelnych bohaterów! Żeton zaklęcia jest używany, aby śledzić, który efekt zdolności jest obecnie aktywny. Wyrażenie „**Rzuć żetonem**” oznacza: weź żeton pokazany na zwoju wroga (z mapy, tym samym kończąc jego obecny efekt, lub z pudełka) i podrzuć go w powietrze tak, jakbyś rzucał monetą, aby dokonać wyboru jednej z opcji w zależności od tego, która strona żetonu będzie widoczna, kiedy żeton spadnie. Następnie zastosuj odpowiedni wynik w oparciu o zwoj głównego wroga.

**PRZYGOTUJcie SIĘ NA WALKĘ Z ESENCJĄ ZŁA
PODCZAS TEJ MROCZNEJ, WIECZNEJ NOCY!**