


# Zasady Tajemnego portalu

Rozszerzenie Tajemny portal 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 wstawić do pozostałych talii (wraz z poprzednimi rozszerzeniami), kiedy bohaterowie rozgrywają zadanie z rozszerzenia Tajemny portal. Zawarte w zestawie karty **Emporium** 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** zwój. 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
<b>Krwawienie</b> Awers  Rewers 	<p>Krwawiący bohater otrzymuje 1 <b>ranę</b> 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 <b>ranę</b> 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>
<b>Wyczerpanie</b> 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>

## Bohaterowie

### Zasady poziomu duszy w zadaniach z rozszerzenia Tajemny portal

Minimalny **poziom duszy** wymagany w zadaniach z rozszerzenia Tajemny portal wynosi **II**. Żaden bohater nie może spaść poniżej tego poziomu.

Oznacza to, że bohaterowie rozpoczynają każde zadanie z tego rozszerzenia S&S z minimalnym **poziomem duszy II** i nawet w przypadku śmierci klejnot duszy nigdy nie ustawi się w pozycji **poziomu duszy I** (tzn. martwy bohater o **poziomie duszy II** pozostaje na **II** i musi zapłacić 2 **punkty duszy**, aby wskrzesić się za pomocą **kapliczki**).

## Wrogowie


### Zdolności wrogów


#### 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** naładowany:”, oznacza ono: „**jeśli** wróg ma co najmniej 1  , aby użyć swojej zdolności opartej o ładunki”.

Na podobnej zasadzie wyrażenie „**Jeśli** w pełni naładowany:” oznacza: „**jeśli** wróg osiągnął swój maksymalny limit  ”.

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.

### Rytuał Bestii!

Demon utkany z płomienia i dymu chce przejść przez Tajemny portal, aby dotrzeć na ziemię Wybrzeża Szpona. Kiedy mu się to uda, tylko nieśmiertelni bohaterowie będą w stanie podjąć próbę jego powstrzymania w nadziei, że uda się zapobiec najgorszemu, nim rozpęta się piekło.




Główny wróg Diabelski pomiot jest jedną z najbardziej śmiercionośnych istot Wybrzeża Szpona. Potrafi rzucić „**Demoniczne zaklęcie**”, aby stworzyć zasłonę dymną, której nie jest zdolny przejrzeć nikt stojący na zewnątrz, albo uderzyć bohaterów niszczącym ognistym ciosem! Żeton zaklęcia jest używany, aby śledzić, który efekt zdolności jest obecnie aktywny, a także by decydować, którą formę przybierze Diabelski pomiot. 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 zwój głównego wroga.

**PRZYGOTUJcie SIĘ NA WALKĘ  
Z PŁOMIENIAMI I DYMEM  
W GŁĘBOKICH JASKINIACH  
POD BURZOWYMI SZCZYTAMI!**

# Sword & Sorcery:

## Często zadawane pytania (FAQ)

### Ukryte postaci

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”).

### Ogłuszeni wrogowie

Jeśli wróg zostanie ogłuszony w trakcie swojego ruchu (na przykład w wyniku ataku towarzyszącego bohatera), taki wróg wykonuje do końca swój ruch, a następnie pomija resztę swojej tury. Stan ogłuszenia przestanie obowiązywać na końcu następnej (pominiętej w całości) aktywacji takiego wroga.

### Aktywacja wrogów

Każde zachowanie wroga (wliczając w to warunek **w innym przypadku**) wskazane i/lub aktywowane przez kartę spotkania, zdolność wroga, czy Księgę sekretów jest uważane za aktywację dla zaangażowanych wrogów.

### Karty skarbów

Odrzucone karty skarbów należy umieszczać na stosie odrzuconych kart i pozostawić tam do końca zadania. Następnie należy je wtasować z powrotem do talii.

### Karty skarbów na ziemi na końcu zadania

Na końcu zadania karty skarbów mogą zostać podniesione przez pozostających przy życiu bohaterów na takich samych zasadach, jak żetony znalezisk, czy inne karty przedmiotów (do limitu wyposażenia każdego z bohaterów). Jeśli bohaterowie nie mają miejsca na wszystkie przedmioty, muszą wybrać, co zabierają ze sobą, a czego nie.

### Towarzysze

Dodatkowe objaśnienia dotyczące towarzyszy:

- ◆ Towarzysz nie może zostać odesłany przez swojego właściciela.
- ◆ Właściciel nie może wzmacniać ataków swojego towarzysza.
- ◆ Właściciel nie może przerwać aktywacji towarzysza, aby ją potem wznowić.
- ◆ Towarzysz 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 mściwych głównych wrogów).

### Wyjaśnienia odnośnie akcji walki i ataku

Należy rozgraniczyć dwie koncepcje: „akcję walki” oraz „atak”. Akcja walki działa jak żeton, który można wydać, aby zainicjować atak bronią, użyć przedmiotu lub zdolności walki, która wymaga wykorzystania akcji walki (symbol czerwonej pięści) jako „paliwa” (zobacz Akcje aktywacyjne, sekcja 6.5, strona 24 w Księdze zasad Nieśmiertelnych dusz). 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. Zwłaszcza podczas **AKTU II** można trafić na wiele zdolności bohaterów, które pozwalają bohaterom na wykonanie dodatkowego ataku bronią w ramach 1 wydanej akcji (a zatem bez konieczności wydawania akcji walki).

### Wzmocnienie ataku

Dowolny osobisty przedmiot lub zdolność (ale nie towarzysz) charakteryzowany typem obrażeń (**Cięte**, **Przebijające**, **Obuchowe** lub **Tajemne**) i używany do wykonania ataku może zostać wzmocniony (akcja, przed rzutem kośćmi ataku).

### Efekty ataków bronią i zdolnościami

Używanie efektów ataku przedmiotów i zdolności jest opcjonalne, chyba że zaznaczono inaczej.

### Zdolności i talenty

Żeton klejnotu duszy wskazuje liczbę zdolności i talentów posiadanych przez bohatera. Cyfra odnosi się do kart zdolności, a \* wskazuje karty talentów. Zatem „1\*” oznacza 1 kartę zdolności **ORAZ** 1 kartę talentu, natomiast „3\*\*” oznacza 3 karty zdolności **ORAZ** 2 karty talentów.

## Sword & Sorcery: Errata

Poniżej znajduje się lista błędów, jakie dotychczas znaleźliśmy.

### Karta wzmocnienia wroga z Nieśmiertelnych dusz

**Wyznawca - poprawka do tekstu:** Kiedy ten wróg wchodzi do gry lub kiedy otrzymuje to wzmocnienie: przywołaj 1 wroga...