


# Zasady Leża Vastaryous

Rozszerzenie **Leże Vastaryous** 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) TYLKO kiedy bohaterowie rozgrywają jakieś zadanie AKTU II z rozszerzenia Leże Vastaryous (albo kiedy wymaga tego specjalne zadanie). 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** 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.**



### Żeton lawy



Żetony lawy reprezentują stale płonące ognie na jakimś obszarze kafelka mapy. Żeton lawy może być częścią początkowego przygotowania gry lub zostać umieszczony na mapie później, lecz niezależnie od okoliczności jeden obszar nie może zawierać więcej niż 1 żetonu lawy. Każda postać bez zdolności latania poruszająca się na obszar z żetonem lawy natychmiast znajduje się pod wpływem efektu **Ognia** (tzn. bierze odpowiedni żeton Ognia) o wartości równej numerowi **AKTU** rozgrywanego zadania. Żetony lawy zwykle pozostają na mapie do końca zadania, chyba że specjalny efekt w grze wskaże inaczej.

### Kafelki mapy Vastaryous

To rozszerzenie zawiera nowe kafelki mapy. Oto ich krótkie omówienie:

- ♦ Bardzo duże obszary opracowano w taki sposób, aby łatwo zmieściła się na nich figurka Vastaryous, jednak na potrzeby efektów w grze należy traktować je jak zwykłe obszary.
- ♦  Zwarte, czarne skały wulkaniczne narysowane na większości krawędzi kafelków blokują pole widzenia.
- ♦  Cienkie wulkaniczne linie pomagają w identyfikowaniu poszczególnych obszarów.


## Bohaterowie

### Zasady poziomu duszy w rozszerzeniu Leże Vastaryous






Minimalny **poziom duszy** wymagany w zadaniach z rozszerzenia **Leże Vastaryous** wynosi **V**. Żaden bohater nie może spaść poniżej tego poziomu. Oznacza to, że bohaterowie rozpoczynają każde zadanie z tego rozszerzenia S&S z minimalnym **poziomem duszy V** i nawet w przypadku śmierci klejnot duszy **nigdy** nie ustawi się w pozycji **poziomu duszy IV** (tzn. martwy bohater o **poziomie duszy V** pozostaje na **V** i musi zapłacić 5 **punktów duszy**, aby wskrzesić się za pomocą **kapliczki**).

### Legendarne zdolności



Legendarne zdolności reprezentują niezwykle wyczyny, których bohater może się nauczyć i otrzymać jak zwykłe 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.


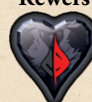
### Talenty poziomu duszy VII

Kiedy bohater przechodzi na **poziom duszy VII**, wraz z legendarną zdolnością otrzymuje również dodatkowy talent. Ten nowy talent można wybrać spośród talentów dostępnych w poprzednich rozszerzeniach S&S lub spośród nowych talentów **poziomu duszy VII**, zawartych w tym rozszerzeniu. Są dostępne 2 ogólne talenty , jednak większość nowych talentów jest powiązanych z 4 konkretnymi stylami walki:    . Oznacza to, że mogą je wybrać wyłącznie bohaterowie posiadający co najmniej jeden pasujący styl walki.

**Uwaga:** żaden bohater nie może mieć więcej niż jednego talentu **poziomu duszy VII**, nawet jeśli wykorzysta **budynnek** Wieża magii z rozszerzenia **Nadejście mroku**.

## 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> | Krwawiący bohater otrzymuje 1 <b>ranę</b> przed wykonaniem każdej ze swoich akcji. Jeśli stan Krwawienie nie zostanie usunięty, trwa dwie rundy. | Krwawiący wróg otrzymuje 1 <b>ranę</b> za każdym razem, kiedy zostaje aktywowany (przed zastosowaniem jakiegokolwiek zasady zachowania).     |
| <b>Awers</b>      |    |  |
| <b>Rewers</b>     |   |  |
|                   | Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem tego stanu, musi natychmiast umieścić żeton krwawienia (awersem do góry) na swoim arkuszu bohatera.       | Kiedy wróg znajdzie się pod wpływem tego stanu, należy natychmiast umieścić żeton krwawienia (awersem do góry) na karcie danego wroga.       |
|                   | Należy odwrócić ten żeton na drugą stronę (na rewers) w następnej fazie porządkowania, a następnie usunąć go w kolejnej fazie porządkowania.     | Należy odwrócić ten żeton na drugą stronę (na rewers) w następnej fazie porządkowania, a następnie usunąć go w kolejnej fazie porządkowania. |

## Wrogowie

To rozszerzenie wprowadza nowych wrogów Wybrzeża Szpona... Smokowców i ich królową Vastaryous!

### 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.

## Vastaryous!

Czarna Królowa niemal się przebudziła, lecz wciąż jest dość czasu, aby uratować Wybrzeże Szpona!

### Przygotowanie

Vastaryous to smokohydra o wielu łbach, a zarazem najbardziej zróżnicowany główny wróg, jakiego dotychczas stworzono! Składa się ze zwoju głównego wroga, reprezentującego jej cielsko, oraz maksymalnie 4 dodatkowych zwojów wrogów symbolizujących chromatyczne smocze łby. W zasadach gry działa ona w oparciu o **fioletowy** zwój głównego wroga (z różnymi postawami bojowymi na każdej stronie) nazywany wrogiem Vastaryous, wzbogacony o zróżnicowaną liczbę różnokolorowych zwojów i kart wrogów o różnych **rangach**. Te elementy gry są **czerwone**, **niebieskie**, **zielone** i **bezbardwne** i nazywa się je wrogami Smoczymi łbami.


Liczba **łbów** (wrogów Smoczych łbów) jest oparta o liczbę bohaterów początkowo mierzących się z zadaniem Vastaryous: mogą to być dwa **wylosowane łby** na 2-3 bohaterów lub wszystkie cztery **łby** na 4-5 bohaterów.

Kiedy Vastaryous wchodzi do gry, należy umieścić zwój głównego wroga w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy, a następnie przydzielić bohaterom zwoje Smoczych łbów i powiązane z nimi karty wrogów tak, jak to się dzieje w przypadku zwykłych wrogów.


**Uwaga:** w grze na 2-3 bohaterów po wylosowaniu Łbów należy odłożyć niewykorzystane Łby do pudełka. Nie będą one potrzebne podczas tego zadania.

### Granie Vastaryous




Cielsko Vastaryous i każdy Smoczy łeb są traktowane jak osobni wrogowie ze swoistymi stylami walki, preferowanymi ofiarami, **PŻ**, zdolnościami SI i brońmi, a jednocześnie są połączone z jedną olbrzymią **fioletową** figurką, którą rządzą zwykłe zasady głównych wrogów, z następującymi wyjątkami:

- ◆ Cielsko Vastaryous to **fioletowy** główny wróg , więc zawsze aktywuje się tak, jakby był przydzielony do obecnego aktywnego bohatera. Łby są na stałe (do śmierci) przydzielone do poszczególnych bohaterów i są aktywowane tak, jak zwykli wrogowie.
- ◆ System zagrażającego bohatera jest wykorzystywany wyłącznie przez **fioletowego** wroga Vastaryous. Żaden atak wykonywany przeciwko jednemu z jej Łbów nie wpływa na żeton zagrożenia.
- ◆ Vastaryous i jej Łby zawsze znajdują się na tym samym obszarze, ale są różnymi wrogami, więc muszą być tak traktowane na potrzeby zasad obierania za cel i walki.
- ◆ Wszystkie Smocze łby należą do ciała Vastaryous, więc każda zasada zachowania wskazująca ruch zawsze odnosi się do ruchu Vastaryous.
- ◆ Każdy efekt powiązany w jakikolwiek sposób z ruchem wroga, przykładowo Sidła Laegona lub Kolczatki, wpływa wyłącznie na Vastaryous, a nie na jej Łby.

- ◆ Wszystkie Smocze łby bez wyjątku posiadają dzięki Vastaryous stan **Szybujący**, ale go nie przerywają.
- ◆ Vastaryous i wszystkie Smocze łby ignorują efekt **AO {0}** ataków bohaterów. W takich przypadkach atakowany jest tylko wybrany główny cel (Vastaryous lub jeden z Łbów). **AO {1}** lub inne efekty, które mogą obierać za cel kilku wrogów, działają według zwykłych zasad. Oznacza to, że **AO {1}** obiera za cel Vastaryous oraz jej wszystkie Łby.


**Uwaga:** Biały smoczy łeb ma rangę **bezbardwny** , zatem nie jest aktywowany głównym warunkiem kart spotkań opartych o rangi kolorów (A, B, C i D) i jest zawsze traktowany tak, jakby miał najniższą rangę w grze.


### Walka z Vastaryous

Siła Vastaryous jest w dużej mierze oparta o liczbę jej żywych Łbów. I rzeczywiście, każdy wciąż żywy Łeb (czyli nie zabity i nie znajdujący się w pudełku) zapewnia cielsku **odporność** i odejmuje 2 , od każdego ataku, przed którym broni się cielsko. Oznacza to, że początkowo cielsko Vastaryous odejmuje 4  w walce z 2-3 bohaterami i 8  w walce z 4-5 bohaterami, chyba że ataki bohaterów ignorują odporność wroga.

Vastaryous zostaje zabita, kiedy **PŻ** na jej zwoju głównego wroga (cielsku) spadną do 0 **bez względu na stan Smoczych głów**.

Za każdym razem, kiedy jeden ze Smoczych łbów zostanie zabity, aktywuje się jego zdolność „**Kolor**” **smoczy łeb**, z następującymi efektami:

- ◆ Upuszcza przedmioty i punkty duszy.
- ◆ Wszystkie jego rany, stany i inne żetony należy odrzucić.
- ◆ Vastaryous (zwój głównego wroga) otrzymuje 1 .
- ◆ Zwój martwego Smoczego łba należy odwrócić, a jego kartę wroga odłożyć nieprzydzieloną obok danego zwoju w oczekiwaniu na potencjalne odrośnięcie Łba w którejś z przyszłych rund.
- ◆ Martwy Łeb nie jest uważany za wroga w grze.

**Jeśli jest co najmniej 1 martwy Łeb**, w każdej fazie porządkowania aktywny bohater musi rzucić 1 kością  bez względu na aktualną liczbę martwych Łbów. Jeśli wynik na kości odpowiada jednemu z martwych Łbów, dany Łeb odrasta! Należy odwrócić odpowiedni zwój wroga na awers i przydzielić powiązaną z nim kartę wroga według normalnych zasad. Łeb wraca z maksymalną liczbą **PŻ** (w oparciu o liczbę bohaterów biorących udział w zadaniu) i pełną liczbą **Ładunków**. Smoczy łeb będzie działać normalnie podczas kolejnych tur wrogów.

**Uwaga:** ten sam Smoczy łeb może odrosnąć nawet kilka razy podczas jednej walki!

### Zaklęcia Vastaryous

Niebieski smoczy łeb i Biały smoczy łeb potrafią rzucać zaklęcia na polu walki!

#### Niebieski Łeb



Dwa żetony zaklęć są używane, aby śledzić, które efekty zdolności są obecnie aktywne. 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 dwóch opcji. Zastosuj odpowiedni wynik widocznej strony żetonu w oparciu o powiązany zwój wroga.

#### Biały Łeb



**PRZYGOTUJ SIĘ NA NAJBARDZIEJ HEROICZNE WYZWANIE CAŁEJ SAGI SWORD & SORCERY!**