

# TRUDVANG

LEGENDY



INSTRUKCJA



# LEGENDY TRUDVANGU

*Trudvang. Kraina sag i legend. Ziemia o starożytnej historii, rządzona cyklami chaosu i porządku, którą skuwają srogie zimy i nawiedzają panoszące się wszędzie demony, mściwe smoki, a nawet złośliwe bóstwa. Teraz jednak mieszkańcy obawiają się, że cykl życia zmierza ku końcowi.*

*Obserwatorzy, którzy kryją się we mgłach, efemeryczni sprzymierzeńcy przeciw wrogim siłom poza granicami Trudvangu, tracą siły. Lasy, onegdaj obronne bastiony pozwalające dać odpór ciemności, usychają. W głębi niestrzeżonych mgieł budzi się armia umarłych. Draugry, stwory z legend i opowieści bardów, wyrajają się ze Śnieżnych Pustkowi i ciągną na niegościnne ziemie północy.*

*Bycze trolle i garmy, dawniej spokojne (choć niebezpieczne) istoty, coś doprowadziło do szału. Panoszą się na traktach, atakując osady i gospodarstwa.*

*Mroczna Knieja jest niespokojna. Ohydne stworzenia czają się głęboko w koronach drzew i macecznikach – obszarach, które nie poznały światła dnia od czasów, gdy świat był jeszcze młody.*

*Cieniowrota, przejścia do Krainy Umarłych, otwierają się w losowych miejscach w całej krainie i nie zamykają wraz ze zmianami faz księżyca. Martwi włóczą się po najdalszych zakątkach świata, który onegdaj był ich domem, przepętnieni nienawiścią wobec wszystkich, którzy wciąż oddychają.*

*A jakie przesiąknięte złem plany powstają w umysłach ludzi? Wiadomo jedno – szerzą się pogłoski o morderczym kulcie, którego obietnice niezmiernych bogactw i nieograniczonej władzy skusiły nawet członków największych szlacheckich rodów.*

*Jakby tego wszystkiego było mało, Śnieżna Saga, starożytny kamień o niesamowitej mocy, wspominany w wielu przepowiedniach, znalazł się w niebezpieczeństwie. Jego strażnik będzie musiał polegać właśnie na was, jeśli chce uchronić ten najpotężniejszy ze wszystkich artefaktów od trafienia w złe ręce.*

*Pośród pogłębiającego się mroku jaśnieje jednak światło: wy. Osobliwa grupa bohaterów połączona zobowiązaniem zmierzenia się z licznymi zagrożeniami i pokonania ich bez względu na wszystko. Zatem gdziekolwiek ujrzycie śmierć, odważnie nieście życie.*

*Niech zabrzmi Elfi Róg i niech narody zjednoczą się ponownie wokół was – legend Trudvangu! Co po sobie pozostawicie na tym świecie?*





# SPIS TREŚCI

<b>WPROWADZENIE</b> .....	3	<b>PRZEBIEG GRY</b> .....	22
<b>ELEMENTY GRY</b> .....	4	<b>CZYTANIE KSIĘGI SAG</b> .....	22
<b>PODSTAWOWE POJĘCIA</b> .....	6	Warunki.....	22
<b>PLANSZA MAPY</b> .....	6	Wybory.....	23
<b>PLANSZA PRZYGODY</b> .....	6	Punkty zwrotne.....	23
<b>PLANSZA PUNKTÓW ZWROTNYCH</b> .....	7	<b>FAZY GRY</b> .....	24
<b>PLANSZETKA BOHATERA</b> .....	7	Faza podróży.....	24
<b>KARTA BOHATERA</b> .....	8	<i>Statki</i> .....	24
<b>KLASY</b> .....	8	Faza działania .....	24
<b>PRZYGOTOWANIE GRY</b> .....	9	<i>Walka</i> .....	25
<b>PODSTAWOWE PRZYGOTOWANIE GRY</b> .....	9	<i>Rozpatrywanie wydarzeń</i> .....	30
<b>PIERWSZA PRZYGODA</b> .....	9	Faza odkrywania.....	31
<b>TRWAJĄCA ROZGRYWKA</b> .....	10	<i>Interakcja z lokalizacjami</i> .....	31
<b>OMÓWIENIE GRY</b> .....	11	<i>Interakcja z punktami zwrotnymi</i> .....	31
<b>PODSTAWOWE ZASADY</b> .....	11	<b>MAPY PRZYGÓD</b> .....	32
<b>KSIĘGA SAG</b> .....	11	<b>AWANSOWANIE</b> .....	32
Przygody i zadania poboczne.....	11	<b>POKONANIE</b> .....	33
Zapiski Księgi .....	11	<b>KARTY UROKU</b> .....	33
Działanie jako drużyna.....	11	<b>ZAKOŃCZENIE PRZYGODY</b> .....	33
<b>EFEKTY CZASOWE</b> .....	12	<b>ZAKOŃCZENIE KAMPANII</b> .....	33
<b>ZDROWIE</b> .....	12	<b>ROZGRYWKA SOLO</b> .....	33
<b>PUNKTY KRONIK</b> .....	12	<b>GLOSARIUSZ</b> .....	35
<b>KARTY OPOWIEŚCI</b> .....	12	<b>PODSUMOWANIE</b> .....	36
Karty przygód i zadań pobocznych.....	13	<b>OPRACOWANIE GRY</b> .....	36
Towarzysze.....	13		
Osobistości.....	13		
Świat .....	14		
Lokalizacje .....	14		
Przedmioty.....	14		
Tytuły .....	15		
<b>ŻETONY ZADAŃ</b> .....	15		
<b>ŻETONY OGÓLNE</b> .....	15		
<b>WROGOWIE</b> .....	16		
Statystyki i zdolności wrogów.....	16		
Typy wrogów .....	16		
<i>Zwykli wrogowie</i> .....	16		
<i>Elitarni wrogowie</i> .....	16		
<i>Unikatowi wrogowie</i> .....	16		
<i>Wrogowie Wodzowie</i> .....	16		
Grupy wrogów.....	17		
Brak figurek wrogów .....	17		
Karty ataku wroga .....	17		
<b>ŻETONY ZAGROŻENIA</b> .....	17		
<b>RUNY</b> .....	18		
<b>WYCZYNY</b> .....	19		
Pola run.....	19		
<b>STANY</b> .....	20		
<b>TOR NIEPOWODZEŃ</b> .....	20		
<b>WYDARZENIA</b> .....	21		
<b>TESTY</b> .....	21		
Testy przygody .....	21		
Testy wydarzeń.....	21		

## WPROWADZENIE

*Trudvang: Legendy* to kooperacyjna gra o heroicznym przygodach, w której od 1 do 4 graczy wciela się w role śmiałych bohaterów walczących z wszechogarniającymi siłami mroku, a sama gra zawiaduje wrogami, wydarzeniami oraz innymi przeciwnościami. Koszulki na planszach mapy i przygody pozwalają śledzić fabułę opowieści, znajomości nawiązywane przez graczy, różne wybrane ścieżki i aktualny stan świata gry. Każda przygoda stanowi część kampanii, stopniowo ujawniającej kolejne wyzwania, tajemnice, testy, decyzje oraz punkty zwrotne, które bohaterowie muszą sprawdzić lub z którymi muszą się zmierzyć. Każdy wybór ma znaczenie i pozostawia ślad na krainie oraz jej mieszkańcach kształtując ich przyszłość. Los Trudvangu jest w waszych rękach.

**DOWIEDZ  
SIĘ WIĘCEJ**



[GALAKTA.PL/TRUDVANG](http://GALAKTA.PL/TRUDVANG)



# ELEMENTY GRY



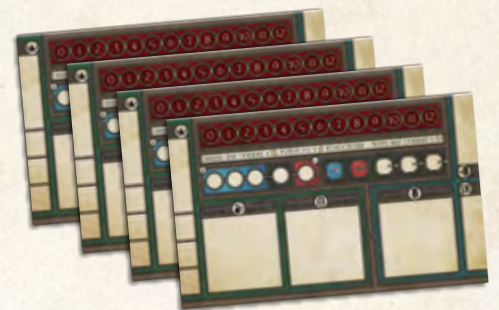
1 PLANSZA MAPY



1 PLANSZA PRZYGODY



10 DWUSTRONNYCH ARKUSZY PRZYGÓD  
I 1 PLANSZA PUNKTÓW ZWROTNYCH



4 PLANSZETKI BOHATERÓW



1 KSIĘGA SAG



2 DWUSTRONNE ARKUSZE  
MAPY PRZYGODY



6 KART BOHATERÓW



160 KART WYCZYŃÓW  
(12 dla każdego bohatera, 14 dla każdej klasy i 4 uroku)



6 KART POCZĄTKOWYCH PRZEDMIOTÓW



14 KART WYDARZEŃ



171 KART OPOWIEŚCI



12 KART ATAKU WROGA



9 KART POCZĄTKOWYCH



## 6 figurek bohaterów



KATLY

FELERION

BRIYA

LYDANA

VOLGR

MAELLING

2 STATKI

## 27 figurek wrogów



4 BYCZE TROLLE

4 GARMY

8 LEŚNYCH  
TROLLI

8 DRAUGRÓW

4 NAKŁADKI NA  
PODSTAWKI

4 WORKI RUNICZNE

ERKKI

BŁODUGHADDA

DWA TASAKI



108 RUN  
(32 mroku, 12 dzikich,  
16 powietrza, 16 ziemi,  
16 ognia i 16 wody)



24 ŻETONY SZKODLIWEGO/  
DOBROCZYNNEGO STANU  
(6 Punktów Kronik, 6 Obrony,  
6 Ataku i 6 Zdrowia)



32 ŻETONY OBRAŹEN  
(14 o wartości 1,  
12 o wartości 5  
i 6 o wartości 10)



12 ŻETONÓW PUNKTÓW  
ZWROTNYCH



1 ZNACZNIK  
PRZYWÓDCY



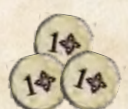
1 ZNACZNIK  
FAZY



4 ZNACZNIKI  
ZDROWIA



4 ZNACZNIKI  
PUNKTÓW KRONIK



15 ŻETONÓW  
PD



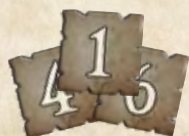
1 ŻETON  
DRUŻYNY



10 ŻETONÓW  
PRZEJŚCIA/BLOKADY



16 ŻETONÓW  
OGÓLNYCH



6 ŻETONÓW ZADAŃ



15 DWUSTRONNYCH  
ŻETONÓW ZAGROŻENIA



5 ŻETONÓW  
WROGÓW



4 ŻETONY ELITARNYCH  
WROGÓW



9 DWUSTRONNYCH  
ŻETONÓW OSOBISTOŚCI





# PODSTAWOWE POJĘCIA

**UWAGA:** niektóre przykładowe elementy gry pokazane w tej instrukcji (osobistości, towarzysze, tytuły, karty przygód, zapiski i punkty zwrotne) to nic innego jak zastępniki prawdziwych elementów gry, stworzone z myślą o zapewnieniu efektu zaskoczenia podczas właściwej rozgrywki.

## PLANSZA MAPY



Plansza mapy reprezentuje ziemie Trudvangu, gdzie rozgrywa się kampania. Mapa zawiera następujące elementy:

**Regiony:** obszary oddzielone granicami, które mogą (ale nie muszą) zawierać koszulki.

**Koszulki:** kieszonki, które mieszczą karty lokalizacji wsuwane w koszulki w poszczególnych regionach.

**Granice:** dzielą i definiują regiony. Regiony sąsiadują ze sobą, jeśli współdzielą granicę.

**Granice morskie:** specjalne, niebieskie granice, które można przekraczać wyłącznie z pomocą statków.

## PLANSZA PRZYGODY



Plansza przygody pozwala śledzić podróż bohaterów, a także stan świata i zachowania jego mieszkańców. Dzieli się na 2 różne obszary:

**Obszar opowieści:** zawiera 12 koszulek do trzymania kart początkowych zasad, które stanowią pomoc dla graczy i opisują warunki pokonania oraz awansu bohaterów, karty świata określające funkcjonowanie świata gry i ważne wydarzenia podczas podróży, osobistości napotymane przez bohaterów, jak również karty lokalizacji.

**Obszar faz:** zawiera 6 koszulek do trzymania kart faz. Kolejność rozpatrywania tych kart określa porządek, w jakim odbywają się fazy gry.



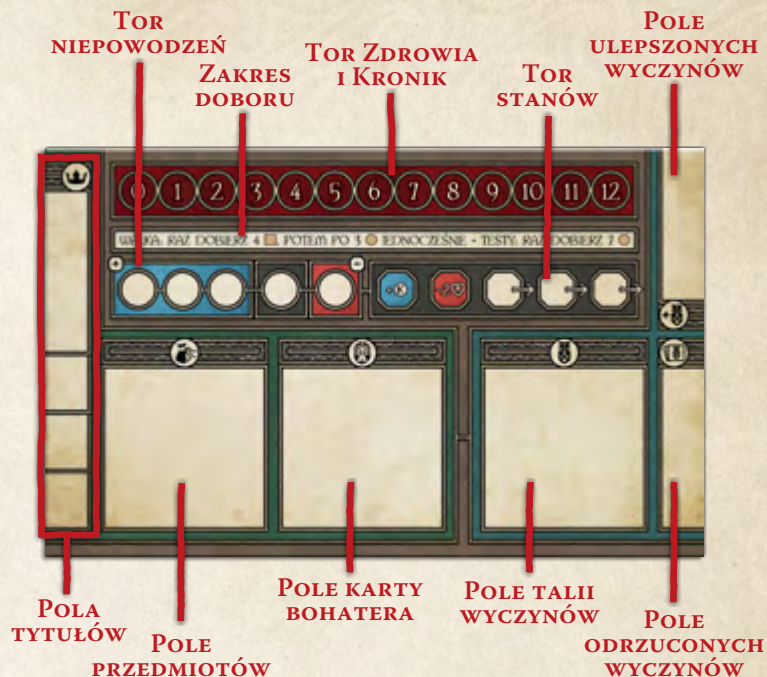
## PLANSZA PUNKTÓW ZWROTNYCH



Na planszy punktów zwrotnych można śledzić punkty zwrotne. Reprezentują one miejsca, które muszą odwiedzić bohaterowie, wymagające sprawdzenia okoliczności lub wrogów, których trzeba pokonać, chcąc popchnąć naprzód fabułę przygody. Do kieszonki z tyłu wsuwa się arkusz aktualnie rozgrywanej przygody. Plansza posiada 12 okienek, które muszą pozostać zamknięte (tzn. wewnątrz każdego okienka musi znajdować się zasłonka okienka). Można ujawniać ich treść tylko, jeśli pojawi się odpowiednie polecenie. Podczas pierwszej rozgrywki należy usunąć kartonowe elementy zasłaniające litery z planszy przygody poprzez wypchnięcie ich, jednocześnie trzymając planszę awerssem do dołu. Należy pozwolić, by te elementy wypadły z otworów okienek, a potem je wyrzucić. Nie są potrzebne podczas gry.



## PLANSZETKA BOHATERA



**Tor Zdrowia i Kronik:** wskazuje Zdrowie (♥) bohatera oraz liczbę jego Punktów Kronik (K).

**Pole przedmiotów:** tu trzyma się karty przedmiotów bohatera.

**Tor stanów:** składają się na niego 2 trwałe stany – 1 dobroczynny (niebieski) i 1 szkodliwy (czerwony) oraz 3 pola stanów na żetony tymczasowych stanów.

**Tor niepowodzeń:** informuje o łącznej liczbie sytuacji, gdy bohaterowi nie udało się przypisać run do swoich wyczynów. Może to doprowadzić do aktywowania efektów stanów bohatera, zależnie od liczby run.

**Pole karty bohatera:** tu umieszcza się kartę bohatera.

**Pola tytułów:** tu kładzie się tytuły, jakie bohater mógł otrzymać w toku kampanii.

**Pole talii wyczynów:** tu umieszcza się karty wyczynów odpowiadających aktualnemu poziomowi bohatera.

**Pole ulepszonych wyczynów:** zawiera karty wyczynów dostępnych, kiedy bohater zdobędzie wyższy poziom.

**Pole odrzuconych wyczynów:** tutaj odrzuca się wykorzystane karty wyczynów.

**Zakres doboru:** bazowa liczba kart wyczynów, jaką bohater dobiera podczas walki oraz liczba run dobieranych podczas walk i testów.



## KARTA BOHATERA



**Zdrowie:** wskazuje początkowe i maksymalne Zdrowie (♥) bohatera.

**Początkowe runy:** liczba i rodzaj run składających się na początkowy worek runiczny bohatera.

**Klasa:** określa rolę bohatera.

**Efekt wyczerpania:** opisuje opcjonalny efekt, z jakiego mogą skorzystać gracze, jeśli zdecydują się wyczerpać karty swoich bohaterów. Jeśli gracz zostaje zmuszony do wyczerpania swojej karty przez efekt w grze, nie uzyskuje opisanych korzyści.

**Efekt niepowodzenia:** opisuje efekt aktywowany, gdy bohater jest wyczerpany, a dodatkowo osiągnie ostatnie pole toru niepowodzeń.



## KLASY

Każdy bohater w grze należy do jakiejś klasy. Reprezentuje ona ścieżkę życiową wybraną przez postać oraz doświadczenia, jakie zebrała do momentu rozpoczęcia przygody. Każdej klasie przypisano początkowy przedmiot oraz zestaw kart wyczynów. Ponadto klasa bohatera może wiązać się z określoną wiedzą lub intuicją, które wspomagają go podczas podejmowania decyzji w toku kampanii, jak również wpływają na poziom trudności testów (patrz s. 21) oraz możliwość przyjmowania obrażeń. Niektóre testy są zastrzeżone dla określonych klas, inne dzięki klasie mają zmienioną trudność, a czasem posiadanie konkretnej klasy może gwarantować automatyczne sukcesy. **W grze może być tylko 1 bohater danej klasy.** Poniżej opisano klasy pojawiające się w grze podstawowej:



**Bard:** bohaterowie z tej klasy dostarczają rozrywek, są obeznani i wszechstronni, a także radzą sobie zarówno w walce, jak i w posługiwaniu się magią. Bardowie często posiadają wyjątkowe rozeznanie w kwestii miejsc i ludzi pojawiających się w toku kampanii, celują też w testach **CHARYZMY**.



**Tkacz Dziwu:** władcy magicznych energii i tkacze tajemnej mocy nazywanej dziwem, często określaniani mianem czarodziejów, czarnoksiężników lub magików. Tkacze Dziwu posiadają wiedzę o sekretnych urokach i często wykonują unikatowe dla nich testy **INTELEGENCJI** związane z rzucaniem czarów.



**Cieniokrąca:** takie osoby poświęcają swoje życie jednemu lub wielu bogom. Modlą się i łączą z niebiańską potęgą, aby zdobywać dostęp do specjalnych zdolności i umiejętności. Cieniokrący często zmniejszają liczbę obrażeń własnych lub otrzymywanych przez całą drużynę. Potrafią też wyczuwać intencje Bohaterów Niezależnych, na jakich trafiają podczas wędrówek.



**Wojownik:** silni i niezłomni, nadnaturalni berserkerzy, którzy swoją zajadłością i odwagą budzą szacunek i strach. Wojownicy doskonale radzą sobie w testach **SŁY**, a czasem mogą wyzywać unikatowych wrogów na pojedynki, by chronić innych bohaterów.



**Tropiciel:** przemierzający dzicz osobnicy, przewodnicy, wyszkoleni myśliwi i zwiadowcy, którzy nauczyli się przewidywać pogodę oraz łowić najstraszliwsze zwierzęta i potwory. Tropiciele często wykazują się znajomością różnych stworzeń, jakie spotkają na swojej drodze, a także osiągają sukcesy w różnych testach związanych z ujarzmianiem takich istot oraz odnajdywaniem tropów lub wskazówek.



**Łotr:** wyrzutki i oszuści żyjący dzięki podstępom, morderstwom lub znajomości cudzych sekretów, którzy wiecznie pozostają w cieniu. Łotrzy mogą liczyć na sukcesy w testach **ZREĆCZNOŚCI**, szczególnie jeśli w grę wchodzi zdrada i kradzież.




# PRZYGOTOWANIE GRY

## PODSTAWOWE PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Ułóżcie odkrytą planszę mapy na środku obszaru gry.
- 2 Ułóżcie odkrytą planszę przygody obok planszy mapy.
- 3 Wybierzcie dostępną przygodę lub zadanie poboczne, które chcecie rozegrać. Weźcie odpowiedni arkusz przygody i wsuńcie go odkrytego w kieszonkę planszy punktów zwrotnych. Upewnijcie się, że wszystkie okienka są zamknięte, aby przypadkowo nie przeczytać niczego z arkusza i nie popsuć sobie zabawy.
- 4 Ułóżcie odkrytą planszę punktów zwrotnych obok planszy mapy.
- 5 Weźcie karty opowieści wraz z tekturowym podajnikiem i postawcie go obok planszy punktów zwrotnych. **Nie tasujcie kart!**
- 6 Weźcie figurki wrogów i postawcie je w zasięgu ręki wszystkich graczy.
- 7 Każdy gracz wybiera 1 bohatera i bierze:
  - ✦ Odpowiadającą mu figurkę i kartę bohatera.
  - ✦ 1 worek runiczny i 1 nakładkę na podstawkę w tym samym kolorze, którą umieszcza na figurce swojego bohatera.
  - ✦ Początkowe runy wymienione na karcie bohatera, które umieszcza wewnątrz worka.
  - ✦ 1 planszетkę gracza, którą układa przed sobą.

Następnie każdy gracz bierze i kładzie na swojej planszетce:

- ✦ Odkrytą kartę swojego bohatera na polu karty bohatera.
- ✦ 1 znacznik Zdrowia na polu toru Zdrowia i Kronik odpowiadającym  bohatera.
- ✦ 1 znacznik Punktów Kronik na polu 0 toru Zdrowia i Kronik.
- ✦ Odkryty początkowy przedmiot klasy bohatera na polu przedmiotów.

*W rozgrywkach solo należy pamiętać o postępowaniu zgodnie z zasadami opisanymi na s. 33.*

- 8 Potasujcie karty wydarzeń, utwórzcie z nich talię i ułóżcie je zakryte w zasięgu ręki wszystkich graczy.
- 9 Potasujcie karty ataku wroga, utwórzcie z nich talię i ułóżcie je zakryte w zasięgu ręki wszystkich graczy.
- 10 Potasujcie karty wyczynów reprezentujące uroki i umieśćcie je w papierowym podajniku przed kartami opowieści, tak, aby ich awersy nie były widoczne dla graczy.
- 11 Wykonajcie wszystkie dodatkowe kroki przygotowania gry, jakie są wymagane zależnie od stanu rozgrywki (pierwsza przygoda jest po prawej, a trwająca rozgrywka na s. 10).
- 12 Ułóżcie znacznik fazy na pierwszej zajętej koszulce na obszarze faz planszy przygody.

- 13 Podzielcie wszystkie pozostałe żetony według typu i utwórzcie osobne pule w zasięgu ręki wszystkich graczy: żetony pozostałych run, punktów zwrotnych, zadań, stanów, obrażeń, PD, przejścia/blokady, drużyny, ogólne, wrogów, elitarnych wrogów oraz osobistości.
- 14 Wybierzcie 1 gracza na przywódcę na czas tej przygody i przekazcie mu żeton przywódcy.
- 15 Zostawcie arkusze map przygód w pudełku. Wyciągnijcie je tylko, jeśli będzie tego wymagać przygoda/zadanie poboczne.
- 16 Otwórzcie Księgę Sag na stronie wymienionej w dolnej części wybranej karty przygody/zadania pobocznego i rozpocznijcie grę od przeczytania zapisku Wprowadzenia (patrz s. 11).

**WAŻNE!** Jeśli gracze pierwszy raz, możecie rozegrać wyłącznie przygodę C1 zatytułowaną Dziecię Światła (Księga Sag, s. 3).



## PIERWSZA PRZYGODA

Jeśli rozgrywacie pierwszą przygodę, wykonajcie opisane poniżej kroki:

- A Każdy gracz bierze i układa na swojej planszетce:
  - ✦ Karty wyczynów I poziomu należące do jego bohatera i klasy, które tasuje i umieszcza zakryte na polu talii wyczynów.
  - ✦ Karty wyczynów II poziomu należące do jego bohatera i klasy, które tasuje i umieszcza zakryte na polu ulepszonych wyczynów.
  - ✦ 2 karty mistrzowskich wyczynów, które umieszcza zakryte na spodzie talii wyczynów II poziomu, leżącej na polu ulepszonych wyczynów.
- B Zakoszulkujcie początkowe karty faz na obszarze faz planszy przygody zgodnie z numerami widocznymi na ich rewersach:
  - ✦ Podróż w 2. koszulce.
  - ✦ Działanie w 3. koszulce.
  - ✦ Odkrywanie w 4. koszulce.
- C Zakoszulkujcie odkryte karty początkowych zasad: Pokonania i Awansu w dwóch pierwszych koszulkach na obszarze opowieści planszy przygody.
- D Zakoszulkujcie 4 odkryte karty początkowych lokalizacji w wymienionych na nich regionach:
  - ✦ Miasto Storhavn w Dzikich Ziemiach.
  - ✦ Miasto Manjord w Manjordzie.
  - ✦ Miasto Ildebaad w Dranvelcie.
  - ✦ Miasto Vodd we Wszechlesiu.





## TRWAJĄCA ROZGRYWKA

Podczas pierwszej przygody karty są zakoszułkowane na planszach, a bohaterowie dokonują pewnych postępów pozyskując karty i potencjalnie awansując. Tym samym zdobywają potężniejsze wyczyny. Zaczynając od drugiej przygody, wykonajcie opisane poniżej kroki:

Każdy gracz bierze:

- ✦ Karty swoich towarzyszy i umieszcza je odkryte nad planszki swojego bohatera.
- ✦ Karty swoich tytułów, wybierając maksymalnie 4, z których chce skorzystać podczas aktualnej przygody. Umieszcza je odkryte na polu tytułów swojej planszki. Pozostałe karty odkłada obok planszki w formie odkrytej talii.
- ✦ Runy 4 aktywnych tytułów (jeśli jakieś są dostępne) i umieszcza je w swoim worku.
- ✦ Swoje karty przedmiotów, które umieszcza jako odkrytą talię razem z początkowym przedmiotem na polu przedmiotów swojej planszki bohatera. Tej talii się nie tasuje. Zamiast tego gracze wybierają kolejność kart w swoich taliach przedmiotów.
- ✦ Swoje żetony PD (🌀) i umieszcza je obok planszki.

- ✦ Karty wyczynów z aktualnego poziomu bohatera, które tasuje tworząc talię, i umieszcza zakryte na polu talii wyczynów.
- ✦ Karty wyczynów z następnego poziomu bohatera, które tasuje tworząc talię, i umieszcza zakryte na polu ulepszonych wyczynów. Jeśli to konieczne (tzn. jeśli gracz jeszcze nie ulepszył wszystkich kart I poziomu) gracz umieszcza też mistrzowskie wyczyny na spodzie talii.

Następnie rozpatrzyć wszystkie efekty 🕒.

**UWAGA:** chociaż nie jest to rekomendowane, gracze mogą wymieniać bohaterów w toku kampanii poprzez całkowite „odnowienie” bohatera. W takiej sytuacji karty opowieści, które dany bohater zdobył podczas kampanii, należy rozdzielić między pozostałych bohaterów, a następnie od nowa przygotować kolejnego bohatera. Rozdzielanie rozgrywek między wielu bohaterów nie jest zbyt efektywne, ponieważ przez to bohaterowie uczestniczą w niewielkiej liczbie rozgrywek i wolno awansują (nie wspominając o braku ciągłości fabuły).



# OMÓWIENIE GRY

Na początku gracze czytają zapisek Wprowadzenia wybranej przygody, znajdujący się w Księdze Sag i kolejno rozpatrują zawarte w nim polecenia oraz rozgałęzione ścieżki (jeśli jakieś się pojawiają). Dalsza rozgrywka przebiega w następujących po sobie rundach. Każda dzieli się na szereg faz, określanymi kartami faz znajdującymi się na obszarze faz planszy przygody (patrz s. 6). W trakcie rundy bohaterowie podróżują przez regiony mapy, toczą walki i wchodzi w interakcje z lokalizacjami i osobistościami na planszy, starając się dotrzeć do jednego z punktów zwrotnych i popchnąć naprzód fabułę przygody.

Kiedy bohater lub drużyna wchodzi w interakcję z punktem zwrotnym, przenoszą się do Księgi Sag, która opisuje rozwój fabuły gry. Opowieść rozgałęzia się zależnie od decyzji i wyników testów graczy i stawia przed bohaterami nowe cele. Gracze czytają Księgę Sag do chwili ujawnienia nowego punktu zwrotnego. Wówczas przestają czytać Księgę, odkładają ją na bok, wracają do rozpatrywania faz gry i przechodzą do kolejnej fazy. Rozgrywka toczy się w ten sposób, aż gracze dotrą do zapisku Zakończenia w Księdze Sag (patrz na prawo).

## PODSTAWOWE ZASADY

**WAŻNE!** Ponieważ gra ma charakter narracyjny, opowieść może wprowadzać nowe zasady, czego efektem są sytuacje nie opisane w tej instrukcji. W takim przypadku zasady zawarte na kartach oraz w Księdze Sag są nadrzędne wobec tych z instrukcji.


## KSIĘGA SAG


Księga Sag stanowi najważniejszy element gry *Trudvang: Legendy*. Wypełniają ją liczne wybory, testy, zagadki i rozgałęzione ścieżki fabularne. Księga prowadzi graczy przez wszystkie przygody tworząc wielowątkową kampanię i kreując świat kształtowany decyzjami i działaniami graczy.

Księga Sag dzieli się na przygody i zadania poboczne.

### PRZYGODY I ZADANIA POBOCZNE

Przygody i zadania poboczne można rozgrywać tylko jeśli ich karty (patrz s. 13) są dostępne.

**Przygody** są obowiązkowe i kiedy staną się dostępne, muszą zostać rozegrane, aby fabuła kampanii mogła pójść naprzód. Ponadto nigdy się ich nie odrzuca. Rozgrywając przygodę bohaterowie zdobywają  za pokonywanie wrogów.

**Przygody będące zadaniami pobocznymi** są opcjonalne. Można je rozegrać w dowolnym momencie i w dowolnej kolejności pomiędzy głównymi przygodami. Ponadto, o ile nie zaznaczono inaczej, rozgrywając zadania poboczne bohaterowie nie zdobywają  za pokonywanie wrogów. Większość zadań pobocznych jest tymczasowa i zostaje usunięta z gry po pojawieniu się odpowiedniego

polecenia w Księdze Sag. Dzieje się to, jeśli w kampanii upłynie zbyt dużo czasu i dotrze ona do takiego punktu, że rozgrywanie wątków z zadań pobocznych nie będzie już miało fabularnego sensu.

Zadania poboczne niekoniecznie są nieodzowne, lecz mają ogromny wpływ na rozgrywkę. Nie tylko zapewniają wyjątkowy wgląd w sytuację, cenną wiedzę, przedmioty, towarzyszy i kontakty z niezwykle pomocnymi osobistościami, ale również wpływają na rozgałęzione ścieżki fabularne głównych przygód i mogą zmienić przebieg kampanii.

Za każdym razem, kiedy gra odnosi się do „przygód”, odnosi się zarówno do głównych przygód, jak również przygód będących zadaniami pobocznymi. W ramach tej samej kampanii każdą przygodę można rozegrać tylko raz.

### ZAPISKI KSIĘGI

Każda z przygód i zadań pobocznych Księgi składa się z zapisków stanowiących fragmenty opowieści, które należą do jednego z 3 typów:

**Wprowadzenie:** określa ramy czasowe przygody, opisuje, jakie problemy dotknęły krainę lub bohaterów oraz czego się od nich oczekuje. Zawiera też konkretne polecenia dotyczące przygotowania gry konieczne do rozpoczęcia opowieści, wskazując region, w którym zaczynają bohaterowie, wrogów nękających okoliczne ziemie oraz karty wrogów używane w danej przygodzie. Ponadto Wprowadzenie zwykle ujawnia punkt zwrotny (patrz s. 23) stanowiący pierwszy cel, jaki muszą osiągnąć bohaterowie, aby popchnąć naprzód fabułę opowieści.

**Numerowane zapiski:** środkowe fragmenty przygody, które są pomieszczone, aby uniknąć zdradzania fabuły, a także by oddać naturę rozgałęzionych ścieżek. Każdy zapisek ma numer i można go przeczytać wyłącznie, gdy Księga lub punkt zwrotny (patrz s. 23) pozwoli na to graczom. Zapiski oferują bohaterom decyzje, zawierają polecenia, testy, a także ujawniają punkty zwrotne, które muszą oni sprawdzić.

**Zakończenie:** zakończenie przygody. Podobnie jak w przypadku innych typów zapisków, Zakończenie może zawierać polecenia, które muszą wykonać bohaterowie. Ta sama przygoda może mieć więcej niż 1 Zakończenie, które zależy od wyborów i wyników testów wykonywanych przez graczy w trakcie przygody.

### DZIAŁANIE JAKO DRUŻYNA


*Bohaterów w tym samym regionie uważa się za drużynę. Za każdym razem, kiedy efekt w grze odnosi się do drużyny, wpływa na wszystkich bohaterów przebywających w regionie, gdzie się go rozpatruje. Jeśli w danym regionie przebywa tylko 1 bohater, jedynie on staje się celem takiego efektu. Na podobnej zasadzie zawsze, kiedy gra sprawdza obecność klas, przedmiotów, towarzyszy, żetonów czy innych elementów gry posiadanych przez drużynę, tylko bohaterowie w odpowiednim regionie sprawdzają obecność wymaganego elementu.*


*Kiedy drużyna zdobywa kartę opowieści lub żeton, gracze, których bohaterowie tworzą drużynę, decydują, kto otrzyma daną kartę opowieści lub żeton.*



## EFEKTY CZASOWE

Efekty czasowe to dowolne efekty, które są automatycznie aktywowane lub używane w ściśle określonych momentach rozgrywki. Pojawiają się najczęściej na kartach świata, lokalizacji oraz osobistości (patrz s. 13 i 14).

 Oznacza dowolny efekt gry, który należy aktywować na początku rozgrywki. Takie efekty aktywują się też natychmiast po ujawnieniu i zakoszułkowaniu karty.

 Oznacza dowolny efekt gry, który należy aktywować na końcu rozgrywki, po tym jak gracze przeczytają zapisek Zakończenia.

W toku kampanii może zostać ujawnionych więcej efektów czasowych. Ich działanie objaśnia Księga Sag w zapisku, w którym dochodzi do ich ujawnienia.



## ZDROWIE

Zdrowie (♥) może odnosić się do Zdrowia bohaterów, jak i wrogów.

Zdrowie bohatera oznacza się na torze Zdrowia i Kronik na planszecie bohatera.

Kiedy bohater zyskuje ♥, należy przesunąć jego znacznik Zdrowia o 1 pole w prawo za każdy zyskany punkt ♥. Maksymalna wartość Zdrowia zależy od bohatera i wskazuje ją karta danego bohatera. Bohaterowie nie mogą przekroczyć wartości Zdrowia opisanej na ich kartach bohaterów, nawet jeśli zdobędą więcej ♥.

Kiedy bohater traci ♥, należy przesunąć jego znacznik Zdrowia o 1 pole w lewo za każdy stracony punkt ♥. Minimalna wartość Zdrowia wynosi 0. Bohaterowie nie mogą mieć mniej niż 0 Zdrowia, nawet jeśli stracą więcej ♥.

Kiedy znacznik Zdrowia bohatera osiąga pole 0 na planszecie, gracz musi rozpatrzyć zasady pokonania (patrz s. 33).

Zdrowie wrogów oznacza się za pomocą żetonów obrażeń (♥). Maksymalną wartość Zdrowia wroga określają jego statystyki (patrz s. 16). Za każdym razem, kiedy wróg traci ♥, należy umieścić obok reprezentującej go figurki lub żetonu 1 ♥ za każdy stracony punkt ♥. Kiedy wróg będzie miał liczbę ♥ równą lub wyższą od swojego Zdrowia, zostaje pokonany. Należy usunąć figurkę lub żeton takiego wroga z mapy i odłożyć ♥ do odpowiedniej puli.

Jeśli wróg zyskuje ♥, należy usunąć liczbę ♥ odpowiadającą zyskanemu ♥. Zdrowie wroga nigdy nie może przekroczyć wartości opisanej w jego statystykach. Jeśli wróg zdobędzie więcej ♥ niż wynosi liczba posiadanych przez niego ♥, należy po prostu usunąć wszystkie ♥ takiego wroga, przywracając go tym samym do pełnego Zdrowia.

## PUNKTY KRONIK

Punkty Kronik (K) są używane w charakterze waluty w grze i można je wymieniać, aby zapewniać określone korzyści bohaterom (zwykle powiązane z aktywowaniem przedmiotów i wyczynów), a także w celu korzystania z różnych lokalizacji. Bohaterowie zyskują Punkty Kronik, kiedy ich działania kończą się sukcesem oraz gdy uda im się dokonać wyjątkowo heroicznych czynów. Punkty Kronik oznacza się na torze Zdrowia i Kronik na planszecie bohatera.

Kiedy bohater zyskuje K, należy przesunąć jego znacznik Kronik o 1 pole w prawo za każdy zyskany punkt K. Maksymalna liczba Punktów Kronik wynosi 12. Bohaterowie nie mogą przekroczyć 12 nawet, jeśli zyskają więcej K.

Kiedy bohater traci K, należy przesunąć jego znacznik Kronik o 1 pole w lewo za każdy stracony punkt K. Minimalna wartość Punktów Kronik wynosi 0. Bohaterowie nie mogą mieć mniej niż 0 Punktów Kronik, nawet jeśli stracą więcej K.

Kiedy element gry zawiera zapis „X K:”, gdzie X to cyfra, należy przesunąć znacznik Kronik o wskazaną liczbę pól w lewo celem aktywowania efektu wymienionego po dwukropku. Aktywowanie efektów nie jest obowiązkowe. Gracze decydują, czy chcą aktywować dany efekt (zakładając, że mają dość K, aby go użyć). Tylko bohater bezpośrednio powiązany z danym efektem może użyć swoich K, aby go aktywować. Inni bohaterowie nie mogą pożyczyć K do aktywacji przedmiotów czy wyczynów pozostałych bohaterów (nawet jeśli są razem w drużynie). Jeśli lokalizacja wymaga użycia K podczas interakcji (patrz s. 14), każdy bohater w regionie może indywidualnie zdecydować, czy używa swoich K, aby otrzymać opisane korzyści.

## KARTY OPowieści

Karty opowieści stanowią główną grupę najrozmaitszych, ponumerowanych kart, które są pozyskiwane przez graczy lub ujawniane w toku kampanii. Te karty zachowuje się w tajemnicy i nie można ich oglądać, chyba że zostanie to jasno wskazane przez grę.

Karty opowieści mogą należeć do dowolnego typu, lecz głównie składają się na nie lokalizacje, przedmioty, przygody, zadania poboczne, osobistości, towarzysze, tytuły, wrogowie oraz karty świata. Każdy typ karty ma własne zastosowanie, sposób działania i zasady, które należy rozpatrzyć w chwili ujawnienia lub pozyskania danej karty.

O ile nie dano graczom wyboru, muszą oni ujawnić lub wziąć kartę opowieści, jeśli wymaga tego od nich gra. Kart opowieści nie można odmówić ani odrzucić. Na podobnej zasadzie, jeśli pojawia się polecenie usunięcia karty opowieści z gry, gracze muszą ją usunąć. Jest to obowiązkowe. Kiedy karta opowieści zostaje usunięta z gry, należy ją zwrócić do podajnika kart opowieści zgodnie z numerem.

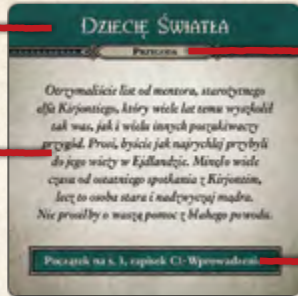
Karty opowieści pozostają w grze przez określony czas. Mogą pozostać do końca kampanii lub dopóki nie zastąpią ich aktualniejsze wersje tej samej karty, powiązane z przebiegiem fabuły. Mogą też na pewnym etapie zostać całkowicie usunięte z gry. Zmiany wpływające na karty opowieści wiążą się z rozgrywanymi przygodami, a dotyczące ich polecenia można znaleźć w Księdze Sag.



## KARTY PRZYGÓD I ZADAŃ POBOCZNYCH

**NAZWA PRZYGODY/  
ZADANIA  
POBOCZNEGO**

**OPIS**



**TYP**

**STRONA  
KSIĘGI SAG**

Karty przygód i zadań pobocznych reprezentują różne przygody oraz zadania poboczne, które składają się na kampanię.

Na początku można rozegrać tylko pierwszą przygodę zatytułowaną *Dziecię Światła* (Księga Sag, s. 3), która nie jest reprezentowana kartą. Pozostałe przygody oraz zadania poboczne są reprezentowane kartami przygód i zadań pobocznych, które stają się stopniowo dostępne w miarę kolejnych rozgrywek. Im częściej rozgrywa się kampanię i odkrywa świat Trudvangu, tym więcej przygód/zadań pobocznych staje się dostępnych. Przygody i zadania poboczne można rozegrać dopiero, gdy staną się dostępne.

Za każdym razem, kiedy stanie się dostępna kolejna przygoda lub zadanie poboczne, gracze biorą odpowiednią kartę z podajnika i trzymają ją osobno do końca kampanii lub do chwili, kiedy dana karta zostanie usunięta z gry (w przypadku zadań pobocznych).

Po rozegraniu pierwszej przygody staje się dostępnych 1 lub więcej kart przygód/zadań pobocznych. Od tej chwili zawsze przed rozegraniem kolejnej przygody gracze wybierają 1 spośród dostępnych kart i zaczynają rozgrywkę od przeczytania zapisu Wprowadzenia wskazanego u dołu wybranej karty.

## TOWARZYSZE

**IMIĘ**



**TYP**

**EFEKT**

Towarzysze to Bohaterowie Niezależni (BN), których w toku kampanii mogą napotkać bohaterowie graczy. Towarzysze są kimś więcej niż przygodnymi znajomymi, gdyż dołączają do bohaterów, stając się ich zaufanymi pomocnikami i cenionymi przyjaciółmi.

Za każdym razem, kiedy bohater lub drużyna zdobędzie towarzysza, 1 z graczy, którego bohater należy do drużyny, bierze kartę towarzysza i kładzie ją odkrytą nad swoją planszatką bohatera. Kiedy gracz weźmie kartę, nie może nią handlować ani wymieniać jej z innymi graczami do końca kampanii.

Na karcie każdego towarzysza opisano efekt, który, o ile nie zaznaczono inaczej, może być aktywowany tylko raz na przygodę podczas rozstrzygnięcia walki przez gracza dysponującego danym towarzyszem (patrz s. 27).

Kiedy towarzysz zostanie aktywowany, należy obrócić jego kartę o 90°, aby to oznaczyć. Chociaż towarzyszy można aktywować tylko raz na przygodę, pewne efekty gry umożliwiają ich ponowne użycie.



## OSOBISTOŚCI

**IMIĘ**

**VOIGR: Włoczek**

**TYP**

**EFEKT  
ZASOWY**

**REGION**

**EFEKT**

**TYP  
EFEKTU**



Osobistości to ważni BN napotykanii przez bohaterów, którzy w odróżnieniu od towarzyszy nie dołączają do drużyny w podróżach, jednak znajomość z nimi wpływa na świat i może pomóc lub utrudnić życie bohaterom zależnie od swojego charakteru.

Za każdym razem, kiedy gracze otrzymają polecenie zakosulkowania karty osobistości, kosulkują ją odkrytą na obszarze opowieści planszy przygody. Następnie biorą odpowiedni żeton osobistości (z tą samą ilustracją, co karta) i kładą go w regionie wymienionym na danej karcie osobistości, kolorową stroną do góry.

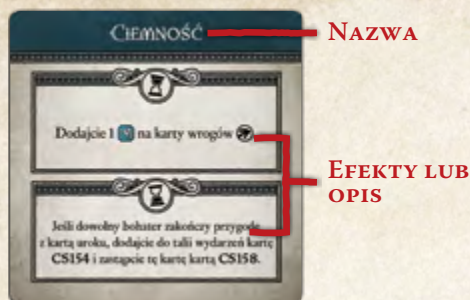
Jeśli karta osobistości jest zakosulkowana na początku dowolnej przygody lub zadania poboczne, należy położyć żeton danej osobistości we wskazanym regionie w momencie rozpatrywania efektów ⌚.

Każda osobistość posiada efekt związany z walką i typ efektu wymieniony na jej karcie, który bohaterowie mogą aktywować za każdym razem, kiedy w jej regionie dochodzi do walki. Niektóre osobistości posiadają obowiązkowe efekty (zwykle takie, które przeszkadzają bohaterom). Muszą one być aktywowane za każdym razem, kiedy bohater lub drużyna znajduje się w regionie danej osobistości. Z kolei inne można aktywować w oparciu o decyzję graczy. Efekty osobistości rozpatruje się podczas walki zgodnie z przypisanym typem efektu (umiejętność, blok lub atak; patrz s. 19). Jeśli jakiś efekt w grze wchodzi w interakcję z umiejętnościami, blokami lub atakami, wpływa również na dany efekt osobistości.

Kiedy osobistość zostanie aktywowana, należy odwrócić jej żeton na szarą stronę, aby oznaczyć, że została aktywowana podczas aktualnej walki. Po zakończeniu walki należy odwrócić żeton z powrotem na kolorową stronę.



## ŚWIAT



Karty świata reprezentują stan i oddziaływanie otaczającego świata na bohaterów, a także obrazują okoliczności zostawiające na nich ślad. Mogą służyć śledzeniu wrogów ścigających bohaterów, obecnej potęgi ich sprzymierzeńców, a nawet zagrożeń czyhających na bohaterów i mogących się objawić w chwili, gdy najmniej się tego spodziewają.

Karty świata mogą zawierać tylko opis przypominający graczom o wyjątkowych okolicznościach, jakie mają na nich wpływ w toku kampanii lub wskazywać efekty czasowe, które należy w odpowiednim momencie aktywować.

Za każdym razem, kiedy gracze otrzymają polecenie zakoszułkowania karty świata, koszułkują ją odkrytą na obszarze opowieści planszy przygody.

## LOKALIZACJE



Lokalizacje to ważne miejsca odkryte przez bohaterów, które koszułkuje się w regionach na planszy mapy. Podobnie do kart osobistości, lokalizacje mogą wspomagać lub przeszkadzać bohaterom zależnie od ich natury i aktualnego stanu.

Na początku w grze znajdują się 4 lokalizacje. To najważniejsze miasta Trudvangu, już zakoszułkowane na mapie (Storhavn, Manjord, Ildebaad i Vodd). Za każdym razem, kiedy gracze otrzymają polecenie zakoszułkowania karty lokalizacji, koszułkują ją odkrytą na planszy mapy w regionie wymienionym na karcie. Jeśli dany region ma już kartę lokalizacji, należy zastąpić ją nową kartą lokalizacji (chyba że zaznaczono inaczej) i zwrócić do podajnika zgodnie z numerem.

Każda lokalizacja posiada efekt. Większość lokalizacji może być aktywowana przez każdego bohatera w odpowiednim regionie podczas fazy odkrywania (patrz s. 31). Inne są powiązane z efektami czasowymi, zatem aktywuje się je automatycznie i wyłącznie w momencie pojawienia się danego efektu (patrz s. 12). Lokalizacje z efektami obowiązkowymi (opatrzone słowem kluczowym

„Obowiązkowy”) muszą być aktywowane za każdym razem, kiedy bohater lub drużyna znajdują się w regionie danej lokalizacji podczas fazy odkrywania.

Większość lokalizacji wymaga użycia **K** do aktywacji lub dokonania wymiany innego rodzaju. Wszyscy bohaterowie w drużynie mogą skorzystać z danego efektu, o ile są w stanie indywidualnie wypełnić opisany warunek (jeśli jakiś jest).

Czasem Księga lub karta opowieści może wchodzić w interakcję z miastami. Miasta to dowolne karty lokalizacji, których nazwa zaczyna się od słowa kluczowego „Miasto”.



## PRZEDMIOTY



Przedmioty to uzbrojenie i rzeczy, które można znaleźć w toku kampanii. Przedmiotów można używać w walce (patrz s. 25) i mogą one zapewniać kilka różnych efektów, przykładowo zwiększać wartość Ataku, zapewniać **K** czy leczyć bohaterów. Każdy bohater rozpoczyna z początkowym przedmiotem swojej klasy, czyli unikatowym przedmiotem powiązanim z jedną konkretną klasą. W miarę postępu gry bohaterowie otrzymają więcej przedmiotów powiązanych z fabułą kampanii.

Wszystkie przedmioty bohatera składają się na jedną talię, którą układa się odkrytą na polu przedmiotów planszетки danego bohatera. Za każdym razem, kiedy bohater lub drużyna zdobędzie przedmiot, 1 z graczy, którego bohater należy do drużyny, bierze kartę przedmiotu i decyduje, czy umieszcza ją na wierzchu, czy na spodzie swojej talii przedmiotów. Kiedy gracz weźmie kartę, nie może nią handlować, ani wymieniać jej z innymi graczami do końca kampanii.

Na początku każdej przygody gracze decydują o kolejności każdej karty przedmiotu w swojej talii. Wierzchnia karta talii to aktywny przedmiot, którego można użyć w walce. Większość przedmiotów wymaga do użycia **K**. Kiedy aktywny przedmiot zostanie użyty, jego kartę umieszcza się odkrytą na spodzie talii przedmiotów. Tym samym karta na wierzchu talii staje się nowym aktywnym przedmiotem. Podczas walki można użyć kilku przedmiotów, ale każdego z nich tylko raz.



## TYTUŁY



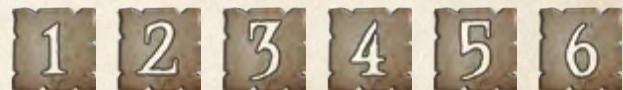
Tytuły są przyznawane bohaterom zawsze, gdy dokonają wyjątkowych czynów lub kiedy naznaczą ich zmieniające życie wydarzenia. Tytuły mają najróżniejsze efekty, które przynoszą korzyści bohaterom zawsze, gdy znajdują się w grze i/lub zapewniają utytułowanemu bohaterowi dodatkowe runy.

Za każdym razem, kiedy Księga Sag przyzna tytuł bohaterowi lub drużynie, 1 z graczy, którego bohater należy do drużyny, bierze kartę tytułu i kładzie ją odkrytą na jednym z pól tytułów swojej planszeczki bohatera. Następnie dany gracz bierze dodatkową runę (jeśli jakaś jest zapewniana) i umieszcza ją w swoim worku. Kiedy gracz weźmie kartę tytułu, nie może jej wymieniać. Każdy bohater może mieć maksymalnie 4 aktywne tytuły na planszeczce. Na początku każdej przygody gracze wybierają te spośród swoich tytułów, których chcą tym razem używać. Jeśli tytuł opatrzono słowem kluczowym „Obowiązkowy”, musi on należeć do tych tytułów, które są wybierane na nadchodzącą przygodę. Wszystkie nieaktywne tytuły muszą pozostać w talii obok planszeczki właściciela. Bohaterowie nie czerpią korzyści wynikających z dodatkowych run lub efektów pochodzących z nieaktywnych tytułów, jednak każdy efekt gry odnoszący się do obecności konkretnych kart tytułów jest nadal aktywowany nawet przez odłożone karty.

**WAŻNE!** W toku kampanii Księga Sag może sprawdzać obecność konkretnych kart opowieści, umożliwiając bohaterom podążanie różnymi rozgałęzionymi ścieżkami. W takiej sytuacji liczy się każda karta opowieści pozyskana przez bohaterów, wliczając w to nieaktywne karty (przykładowo w przypadku towarzyszy, tytułów i przedmiotów). O ile nie zaznaczono inaczej, sprawdzanie obecności jakiegokolwiek karty nie jest równoważne z jej aktywowaniem.



## ŻETONY ZADAŃ



Żetony zadań ponumerowano od 1 do 6. Używa się ich do oznaczania ważnych elementów przygody, przykładowo konkretnych informacji zdobytych przez bohaterów, sytuacji, których byli świadkami, niesionych rzeczy, poznanych ludzi itd.

Obecność żetonu zadania jest sprawdzana podczas przygód i pozwala bohaterom podążać różnymi rozgałęzionymi ścieżkami. Kiedy drużyna zdobędzie żeton zadania, gracze biorą odpowiedni żeton zadania i zachowują go dopóki gra nie będzie wymagać jego odrzucenia. O ile danego żetonu zadania nie przydzielono do jednego konkretnego bohatera, należy on do wszystkich graczy. Jeśli po zakończeniu przygody w grze pozostaną jakieś żetony zadań, należy je odrzucić. Żetony zadań nie przechodzą między przygodami.

## ŻETONY OGÓLNE



Żetony ogólne (☒) to wielofunkcyjne żetony używane w trakcie gry, zwłaszcza na kartach świata (patrz s. 14), aby śledzić różne aspekty rozgrywki, przykładowo zwiększającą się liczebność armii lub nieustannie narastające niebezpieczeństwo.

Za każdym razem, kiedy jest wymagany ☒, jego zastosowanie objaśnia Księga Sag lub karta powiązana z danym żetonem.





# WROGOWIE

W toku kampanii bohaterowie mają okazję napotkać i zmierzyć się z kilkoma typami wrogów, których reprezentują figurki lub żetony wrogów.

## STATYSTYKI I ZDOLNOŚCI WROGÓW



Bez względu na typ wrogowie zawsze posiadają następujące statystyki: Zdrowie, Atak oraz Obronę. Ponadto mogą mieć maksymalnie 2 zdolności. Statystyki i zdolności wrogów określają karty wrogów lub punkty zwrotne, zależnie od konkretnego typu wroga.

### Statystyki wrogów:

♥: maksymalne Zdrowie każdej figurki lub żetonu wroga. O ile nie zaznaczono inaczej, wrogowie zawsze zaczynają z pełnym Zdrowiem (bez jakichkolwiek ♥).

♣: wartość Ataku każdej figurki i żetonu wroga. Każda wroga jednostka, która nie jest Wodzem, atakuje raz na walkę.

⊙: Obrona każdej figurki i żetonu wroga.

**Zdolności wrogów:** są definiowane symbolami  oraz . Zdolności wrogów różnią się zależnie od typu wroga i są aktywowane kartami ataku wroga (patrz s. 17). O ile nie zaznaczono inaczej, celem zdolności jest zawsze bohater broniący się przed atakiem wroga (patrz s. 27).


## TYPY WROGÓW

### Zwykli wrogowie

Zwykli wrogowie to typowi wrogowie, jacy wędrują po krainach Trudvangu. Są zawsze obecni podczas rozgrywki i mogą – ale nie muszą – być powiązani z aktualnymi wydarzeniami przygody. Są reprezentowani za pomocą figurek.


Statystyki zwykłych wrogów są zawsze określone przez ich aktualną kartę wroga, którą gracze ujawniają, gdy przeczytają takie polecenie w Księdze Sag.





Oprócz typowych statystyk i zdolności, w lewym górnym rogu kart zwykłych wrogów może pojawić się symbol  informujący, że ci wrogowie mogą wchodzić w interakcje z kartami wydarzeń (patrz s. 21) i poruszać się poza region, w którym się pierwotnie pojawili. Gra może umieszczać wrogów na regionach morskich, ale w ramach ruchu nie mogą oni przekraczać granic morskich.



### Elitarni wrogowie

Elitarni wrogowie () , podobnie do zwykłych wrogów, również są reprezentowani za pomocą figurek, gdyż nieustannie pojawiają się w przygodach. Jednak są to szczególnie potężne i wyjątkowe wersje wrogów (przykładowo dowódca draugrów) i zawsze są powiązani z aktualnymi wydarzeniami kampanii. Dlatego mają inne statystyki i zdolności niż ich zwykłe wersje.

Statystyki elitarnych wrogów określa punkt zwrotny powiązany z konkretnym wrogiem, a który ujawniają gracze zgodnie z poleceniem z Księgi Sag.

Celem odróżnienia elitarnego wroga od jego zwykłego odpowiednika należy wziąć żeton elitarnego wroga i umieścić go pod każdym  wrogiem ustawianym na planszy. Oznacza to, że jeśli na planszy pojawia się  draugr, zamiast sprawdzać aktualną kartę wroga draugra w grze celem określenia jego statystyk, gracze sprawdzają punkt zwrotny powiązany z danym draugrem (patrz s. 23).



### Unikatowi wrogowie

Unikatowi wrogowie są reprezentowani za pomocą żetonów wrogów, gdyż to wyjątkowi, jednorazowi wrogowie, których bohaterowie napotykają podczas swoich przygód.


Statystyki i zdolności unikatowych wrogów określa punkt zwrotny powiązany z konkretnym wrogiem, a który gracze ujawniają zgodnie z poleceniem z Księgi Sag (patrz s. 22).


### Wrogowie Wodzowie

Wodzowie to specjaliści wrogowie, którzy pojawiają się w toku kampanii i zawsze są oznaczeni słowem kluczowym „Wódz”. Ważni Wodzowie pojawiający się wielokrotnie są reprezentowani za pomocą figurek (podobnie do zwykłych wrogów), natomiast jednorazowi Wodzowie są reprezentowani żetonami wrogów (podobnie do unikatowych wrogów).



W odróżnieniu od pozostałych wrogów Zdrowie oraz liczba ataków Wodźów rośnie odpowiednio do liczby bohaterów w grze (☞).

 **Zdrowie Wodźów** mnoży się przez liczbę bohaterów (☞). Oznacza to przykładowo, że jeśli Zdrowie Wodza wynosiłoby 10, a w grze było trzech bohaterów, jego maksymalne Zdrowie osiągnęłoby wartość 30.

 **Wodzowie atakują** liczbę razy równą liczbie bohaterów w grze, ujawniając 1 kartę ataku wroga za każdy atak. Oznacza to przykładowo, że gdyby w grze było 3 bohaterów, Wódz zaatakowałby 3 razy (ujawniłby 3 karty).

## GRUPY WROGÓW

Za każdym razem, kiedy na planszy mapy zostanie umieszczonych jednocześnie kilku wrogów tego samego typu (figurek lub żetonów), uważa się ich za grupę wrogów.

### BRAK FIGUREK WROGÓW

Bardzo rzadko może się zdarzyć, że graczom zabraknie figurek wskazanego typu podczas umieszczania wrogów na planszy. W takim przypadku należy umieścić pozostałe figurki wrogów (jeśli jakieś są dostępne) we wskazanym regionie. Następnie należy odnaleźć na mapie grupy wrogów wymaganego typu, w których znajdują się już co najmniej 2 figurki. Następnie należy zastąpić 1 wroga 1 żetonem zagrożenia (stroną „!” do góry) i poruszyć figurkę do grupy, w której brakuje figurek. Należy kontynuować takie działania, dopóki we wskazanym regionie nie zostaną umieszczeni wszyscy wymagani wrogowie, przy czym należy pamiętać o pozostawieniu co najmniej 1 figurki wroga w każdej istniejącej grupie. Jeśli wszystkie grupy na mapie mają już po 1 figurce, a wciąż wymagane jest umieszczenie dodatkowej figurki, zwyczajnie się jej nie umieszcza.



## KARTY ATAKU WROGA




**MODYFIKATOR  
ATAKU**

**AKTYWATOR  
ZDOLNOŚCI**

Statystyki wroga reprezentują jego typową wartość Ataku, ale nie oznacza to, że wróg zawsze atakuje z pełną siłą, albo że nie może zadać wyjątkowo mocnego ciosu. Ataki mogą się od siebie znacznie różnić.

Dla każdego ataku należy dobrać kartę ataku wroga. Może ona zawierać modyfikatory wartości Ataku w zakresie od -2  do +2 , a także aktywatory zdolności, które aktywują zdolności wrogów (jeśli wrogowie jakieś posiadają). Zdolnościom zawsze towarzyszą ujemne lub neutralne modyfikatory – nigdy dodatnie. Jeśli wróg nie posiada zdolności wskazanej aktywatorem zdolności, należy zastosować sam modyfikator.

Oprócz podstawowych modyfikatorów pojawiają się 2 specjalne, które powodują potasowanie talii ataku wroga. Jeden to +3 , a drugi to pudło, które oznacza, że dany atak w ogóle nie trafia bohaterów. Kiedy zostanie ujawniona 1 z tych kart, należy najpierw zastosować jej efekty, a następnie wziąć odrzucone karty ataku wroga, wliczając właśnie dobraną kartę, dodać je do talii i potasować całość.

Talia ataku wroga zawiera łącznie 12 kart, co pozwala uważnym graczom przewidywać karty, jakie mogą jeszcze zostać ujawnione:

MODYFIKATOR	ZDOLNOŚĆ	LICZBA KOPII
-2 	H	1
-1 		1
-1 	H	1
+0		2
+0	-	2
+1 	-	2
+2 	-	1
+3  i potasowanie talii	-	1
Pudło i potasowanie talii	-	1

## ŻETONY ZAGROŻENIA



Żetony zagrożenia (❗) to dwustronne żetony, które na jednej stronie mają nadrukowany symbol „!”, a na drugiej „!!”. Używa się ich do zwiększania liczebności wrogich sił. Kiedy taki żeton zostanie dołączony do wroga lub grupy wrogów, każdy „!” zwiększa liczebność wrogich sił o 1.

**W rozgrywce 1- i 2-osobowej:** należy umieścić ❗ tylko wtedy, gdy jasno wymaga tego gra. Żeton umieszcza się zawsze stroną ❗ do góry.

**W rozgrywce 3-osobowej:** należy umieścić ❗, jeśli wymaga tego gra i za każdym razem, kiedy na mapie pojawia się niebędący Wodzem wróg lub grupa wrogów. Żeton umieszcza się zawsze stroną ❗ do góry.

**W rozgrywce 4-osobowej:** należy umieścić ❗, jeśli wymaga tego gra i za każdym razem, kiedy na mapie pojawia się niebędący Wodzem wróg lub grupa wrogów. Żeton umieszcza się zawsze stroną ❗ do góry.

Kiedy gracze otrzymają polecenie dodania ❗ w regionie z wrogami, żeton natychmiast dołącza się do wroga lub grupy wrogów. Jeśli dani wrogowie poruszają się w trakcie gry, ❗ porusza się wraz z nimi. Jeśli w danym regionie jest więcej niż 1 grupa wrogów, gracze decydują, do której grupy zostanie dołączony ❗.

Kiedy gracze otrzymają polecenie dodania ❗ w regionie bez wrogów, dany ❗ pozostaje w regionie do chwili, gdy do danego regionu nie wejdzie wróg lub grupa wrogów. Wówczas ❗ należy dołączyć do wrogów. Jeśli do danego regionu wejdzie jednocześnie więcej niż 1 grupa wrogów, gracze decydują, do której grupy zostanie dołączony ❗.



W rozgrywkach 3- i 4-osobowych za każdym razem, kiedy na mapie zostaje umieszczony niebędący Wodzem wróg lub grupa wrogów razem z **!**, dany żeton jest natychmiast dołączany do wroga/grupy wrogów, z którą został umieszczony.

Jeśli w regionie miałyby zostać umieszczony co najmniej 1 **!**, lecz brakuje dostępnych żetonów, należy wziąć najdalszy żeton nie dołączony do wroga/grupy wrogów. Jeśli wszystkie **!** są już dołączone, dodawanie **!** należy pominąć.

Podczas walki każdy „!” uważa się za dodatkową jednostkę wroga tego samego typu, co wróg, do którego jest dołączony. Żeton obejmują takie same zasady i uczestniczy on w walce (patrz s. 25) według normalnych zasad (atakując bohaterów, dobierając karty ataku wroga, aktywując zdolności itd). **!** należy zawsze pokonać i usunąć przed figurkami lub żetonami wrogów. W przypadku rozgrywek 4-osobowych, kiedy już jeden z „!” na stronie „!!!” zostanie pokonany, należy odwrócić żeton na stronę „!” wskazując, że pozostał do pokonania tylko jeden **!**.

**CX-040**  
Uwalniacie krasnoluda. „Dziękuję, przyjaciele. Dopóki Mungan żyje, wasza życzliwość nie będzie zapomniana” mówi. „Nie mamy czasu do stracenia. Musicie dotrzeć do wrót, nim będzie za późno”. Brama jest zapomniana. Pilnuje jej tylko jeden śpiący wartownik. Próba otwarcia tego ciężkiego, zardzewiałego żelastwa jest nazbyt ryzykowna, nawet zważywszy na obecny stan wartownika. Za jego plecami znajdują się niskie, drewniane drzwi. Czy za nimi będzie bezpiecznie? Zaczynacie powoli iść w tę stronę, by się im przyjrzeć, gdy podnosi się alarm. Dostrzeżono już ucieczkę Mungana. Wybudzony wartownik zauważa was, nim zdążacie się ukryć.  
» Zakoszulkujcie kartę osobowości CS042 – Mungan.  
» Umieściecie 1 **!** w tym regionie.

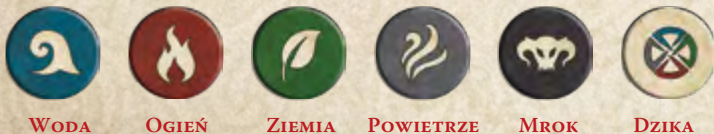
**PRZYKŁAD:** czytając zapisek CX-040 w Księdze Sag, Maelling dowiaduje się, że ma ujawnić 1 unikatowego wroga, powiązanego z punktem zwrotnym D i zakoszulkować kartę osobowości Mungana Krasnoluda. Zatem umieszcza 1 żeton wroga w regionie razem z powiązanim z nim żetonem punktu zwrotnego D, a ponieważ to rozgrywka 4-osobowa, umieszcza dodatkowo 1 **!** z odkrytymi symbolami **!!**. Następnie bierze wskazaną kartę osobowości, czyli CS042, z podajnika opowieści i koszulkuje

ją odkrytą na obszarze opowieści na planszy przygody. Na koniec bierze żeton osobowości odpowiadający karcie i umieszcza go w regionie wskazanym przez efekt czasowy **!** karty. Gdyby to była rozgrywka 3-osobowa, Maelling nadal umieściłby **!** w chwili ujawnienia unikatowego wroga, ale z odkrytą stroną **!**. Z kolei w grze 1- lub 2-osobowej nie umieściłby żadnego **!**, ponieważ nie wspomniała o tym Księga Sag.

## RUNY

W toku kampanii bohaterowie udowadniają swoją wartość w walkach i testach poprzez dobieranie żetonów run z worków runicznych i dopasowywanie ich do trudności testu (patrz s. 21) lub pól run na kartach wyczynów (patrz s. 19).

Początkowe runy każdego bohatera wymieniono na jego karcie bohatera. Są to podstawowe runy składające się na jego worek runiczny. W miarę postępu gry runy są dodawane i usuwane z worków runicznych, co zwiększa lub zmniejsza szanse bohaterów na sukcesy w testach oraz użycie pewnych wyczynów. Jest 6 różnych typów run:

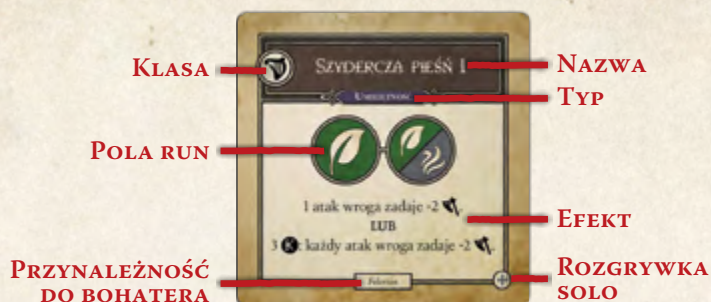


Za każdym razem, kiedy gra wymaga od gracza usunięcia runy z jego worka, musi to zrobić. Jest to obowiązkowe. Z drugiej strony zdobywanie run jest dobrowolne, chyba że to runa **!**, gdyż w takim przypadku gracz musi ją wziąć. Jeśli w którymś momencie gry gracz musi wziąć jakąś runę, ale w puli brakuje żetonów runy wymaganego typu, gracz nie bierze żetonu.

**UWAGA:** za każdym razem, kiedy gracz zdobywa dodatkowe runy, bierze żeton runy wskazanego typu i dodaje go do swojego worka runicznego. Jeśli wskazany typ ma formę podwójnej runy (2 różne runy przedstawione w ramach tego samego symbolu), gracz wybiera, który typ żetonu runy bierze spośród widocznych 2.



## WYCZYNY



Karty wyczynów reprezentują zdolności bohaterów i są używane wyłącznie podczas walki (patrz s. 25). Każdy bohater dysponuje własnymi wyczynami, które stanowią połączenie unikatowych wyczynów bohatera z imieniem bohatera u dołu karty oraz wyczynów przypisanych do klasy. W miarę postępu gry bohaterowie zdobywają PD (♠), których używają do ulepszania swoich wyczynów (patrz s. 32). Są 4 różne poziomy wyczynów:

**Wyczyny I poziomu:** początkowe wyczyny i zarazem najbardziej podstawowe wersje zdolności. Każdy bohater posiada 8 wyczynów I poziomu: 4 bohatera i 4 klasowe.

**Wyczyny II poziomu:** ulepszone wersje wyczynów I poziomu.

**Mistrzowskie wyczyny:** 2 premiowe wyczyny klasowe, które można pozyskać, kiedy graczowi uda się ulepszyć wszystkie wyczyny I poziomu.

**Legendarne wyczyny:** ulepszone wersje wyczynów II poziomu. Legendarne wyczyny to ostateczne i najbardziej rozwinięte wersje wyczynów bohaterów.

Kart wyczynów używa się poprzez przypisywanie run do widniejących na nich pól run. Kiedy wszystkie pola run na karcie wyczynu zostaną wypełnione, wyczyn staje się aktywny i można użyć jego efektu. Jeśli jakiegokolwiek pola run są nadal puste, wyczynu nie można użyć, chyba że uważa się go za aktywnego dzięki działaniu innego efektu gry. Kiedy runa zostanie przypisana do pola, nie można jej usunąć aż do zakończenia walki, o ile nie zaznaczono inaczej.

Oprócz przypisania run efekty niektórych wyczynów wymagają odrzucenia żetonów albo straty (K) lub (♥), aby można było z nich skorzystać. Ponadto niektóre wyczyny mogą mieć więcej niż 1 efekt. Jeśli efekty dzieli słowo „LUB”, gracz musi wybrać, którego efektu chce użyć. W innym przypadku można skorzystać ze wszystkich wymienionych efektów zakładając, że gracz spełnia ich wymagania (jeśli jakieś mają). O ile nie zaznaczono inaczej, tylko bohater aktywujący wyczyn czerpie korzyści z jego efektów.

Są 3 różne typy kart wyczynów:

**Umiejętności:** dodatkowe zdolności, których można użyć w dowolnym momencie podczas rozstrzygnięcia walki (patrz s. 27), o ile nie zaznaczono inaczej.

**Ataki:** zdolności ataku, których można użyć podczas rozstrzygnięcia walki po ataku wroga, z pominięciem Szybkich ataków (patrz s. 27). Tylko 1 wróg może być celem ataku i, o ile nie zaznaczono inaczej, ♠ zadanych powyżej ♥ celu nie można przenosić na innych wrogów w walce.

**Bloki:** zdolności obronne, których można użyć podczas rozstrzygnięcia walki w odpowiedzi na atak wroga celem anulowania straty ♥.

U dołu, po prawej stronie niektórych kart wyczynów, widnieje też symbol ♣. Wskazuje on wyczyny, których używa się w rozgrywce solo (patrz s. 33).

## POLA RUN

Chcąc przypisać runę do pola run gracz umieszcza jej żeton na polu run z odpowiadającym jej symbolem. Pola run mogą być pojedyncze, co oznacza, że przyjmują wyłącznie jeden pokazany typ run, albo podwójne, czyli przyjmujące każdy z 2 pokazanych typów run.



POJEDYNCZE POLA



PODWÓJNE POLA

Runy (♠) można przypisywać do dowolnych pól dowolnego koloru. Z kolei runy (♣) nie można przypisywać do żadnych pól, chyba że bohater korzysta z efektu karty, który mówi inaczej.





Za każdym razem, kiedy bohater nie może przypisać runy do żadnego ze swoich wyczynów, ponieważ nie dysponuje odpowiednim polem lub dobrał runę (♣), musi umieścić daną runę na pierwszym dostępnym polu (idąc od lewej do prawej strony) swojego toru niepowodzeń (patrz s. 20).

**WAŻNE!** Gracz może zdecydować, że wyczerpuje swoją kartę bohatera podczas walki lub testu, aby zwrócić aktualnie dobrane runy do swojego worka runicznego. Jeśli to zrobi, odwraca kartę bohatera na wyczerpaną stronę (na rewers) i zwraca ostatnie dobrane runy do worka. Bohaterowie mogą skorzystać z tego efektu wyczerpania tylko, kiedy dobrowolnie decydują się wyczerpać swoją kartę bohatera. Jeśli jakiś efekt zmusza gracza do wyczerpania karty bohatera, dana karta jest odwracana na wyczerpaną stronę według normalnych zasad, lecz efekt wyczerpania nie aktywuje się. Kiedy karta bohatera zostanie wyczerpana, można ją odwrócić na niewyczerpaną stronę wyłącznie efektami zawierającymi wyrażenie kluczowe „Odśwież bohatera”.



## STANY

Stany to modyfikatory, które mogą pozytywnie lub negatywnie wpływać na bohaterów podczas walki (patrz s. 25). Porażki w testach, zdolności wrogów i podejmowanie złych decyzji zwykle obarczają bohaterów szkodliwymi stanami (czerwonymi), natomiast karty wyczynów, przedmioty i udane testy przeważnie obdarzają bohaterów dobroczynnymi stanami (niebieskimi).

Efekty stanów są aktywowane przez tor niepowodzeń bohaterów i mogą pozytywnie lub negatywnie wpłynąć na 4 różne aspekty/zasoby bohaterów: Zdrowie , Punkty Kronik , Obronę  oraz wartość Ataku .

Na każdej planszeczce bohatera nadrukowano 2 podstawowe stany – 1 dobroczynny i 1 szkodliwy. Są one trwałe i nie można ich zastąpić, ani usunąć w trakcie gry:



ZYSKAJ 1 



STRĄC 2 

Ponadto planszeczka bohatera zawiera 3 pola stanów, na których umieszcza się żetony stanów otrzymywane przez bohaterów podczas przygód. Żetony stanów są dwustronne. Na 1 stronie widnieje dobroczynny (pozytywny), a na drugiej szkodliwy (negatywny) efekt, natomiast oba odnoszą się do tego samego aspektu/zasobu:



ZYSKAJ 1 



ZYSKAJ 1 



ZADAJ +1 



ZYSKAJ +1 




STRĄC 1 



STRĄC 1 





ZADAJ -1 








STRĄC 1 

Kiedy bohater otrzymuje żeton stanu, umieszcza go na znajdującym się najbardziej na lewo polu toru stanów, przesuwać dowolny żeton leżący na tym i kolejnych polach o 1 pole w prawo. Żetony stanu wypchnięte poza tor należy odrzucić. Jeśli w tej samej chwili gracz otrzymuje więcej niż 1 żeton stanu, o ile nie określono kolejności, może zdecydować, który umieszcza na torze jako pierwszy.


Efekty stanów bohaterów mogą być aktywowane na początku kroku rozstrzygnięcia walki (patrz s. 27) przez tor niepowodzeń bohatera.


Wrogowie również mogą w wyniku pewnych efektów gry otrzymywać żetony stanów odnoszące się do  lub . Żeton stanu umieszczony na karcie wroga lub punkcie zwrotnym wpływa na statystyki wrogów tak długo, jak pozostają oni w grze.




**PRZYKŁAD:** podczas rozgrywki Maeling otrzymuje 1 . Bohater umieszcza wskazany żeton na znajdującym się najbardziej na lewo polu toru stanów, przesuwać żetony  i  o 1 pole na prawo. Później, otrzymawszy nowy żeton stanu, 1 , Maeling umieszcza go na znajdującym się najbardziej na lewo polu toru stanów przesuwać wszystkie żetony stanu na prawo. W efekcie żeton  zostaje zepchnięty z toru i odrzucony.

## TOR NIEPOWODZEŃ

Za każdym razem, kiedy podczas walki bohater nie może przypisać runy do żadnego ze swoich wyczynów, ponieważ nie dysponuje odpowiednim polem lub dobrał runę , musi umieścić daną runę na pierwszym dostępnym, znajdującym się najbardziej na lewo polu swojego toru niepowodzeń. Kiedy nadejdzie krok rozstrzygnięcia walki (patrz s. 27), należy aktywować efekty toru niepowodzeń bohaterów odpowiednio do liczby przypisanych run:

**Jeśli przypisano 3 lub mniej run (niebieski obszar):** należy aktywować wszystkie dobroczynne stany danego bohatera, wliczając w to trwałe stan , i rozpatrzyć ich efekty.


**Jeśli przypisano 4 runy (neutralny obszar):** nic się nie dzieje.

**Jeśli przypisano 5 run (czerwony obszar):** należy aktywować wszystkie szkodliwe stany danego bohatera, wliczając w to trwałe stan , i rozpatrzyć ich efekty. Jeśli karta bohatera jest wyczerpana, należy aktywować również efekt niepowodzenia, który na niej opisano.



## WYDARZENIA



Karty wydarzeń reprezentują różne spotkania i okoliczności, z jakimi podczas swoich podróży mierzą się bohaterowie. Dobiera się je i rozpatruje w fazie działania (patrz s. 24). Każda karta wydarzenia zawiera opis danego wydarzenia i jego efekty, a ponadto może wymieniać test (patrz niżej). W przypadku testu każdy możliwy wynik (sukces lub porażka) posiada osobny efekt opisany w dolnej części karty. Wydarzenia mogą również poruszać wrogów, jeśli na kartach wrogów widnieje symbol .


## TESTY

Podczas gry bohaterowie są poddawani testom pojawiającym się w Księdze Sag oraz na kartach wydarzeń. Są 4 różne typy testów, a każdy wiąże się z innym kolorem run:

**CHARYZMA:** runa .







**ZRĘCZNOŚĆ:** runa .

**INTELIGENCJA:** runa .

**SILA:** runa .

Każdy test opisuje trudność, czyli liczbę sukcesów, jaką muszą uzyskać bohaterowie wykonujący dany test, aby był on udany, a także warunki wyniku, które określają wynik(i) testu w przypadku sukcesu i porażki.

Każdy bohater wykonujący test musi dobrać 7 run ze swojego worka. Każda runa odpowiadająca wymaganemu typowi testu liczy się jako 1 sukces. Aby odnieść sukces, gracz musi dobrać liczbę run wymaganego typu co najmniej równą trudności wykonywanego testu.

Jakkolwiek , ,  i  mogą się liczyć jako sukcesy lub nie, zależnie od typu wykonywanego testu, o ile nie zaznaczono inaczej, runy  **nie** liczą się jako sukcesy. Z drugiej strony runy  **zawsze** liczą się jako sukcesy.

Kiedy wszyscy gracze biorący udział w teście dobiorą wszystkie runy, sprawdzają, który warunek wyniku został spełniony i postępują zgodnie z opisem na karcie wydarzenia lub w Księdze Sag zależnie od tego, który element gry był źródłem wykonanego testu.

Warunki wyników występują parami:

**Sukces min. 1 bohatera LUB Porażka wszystkich bohaterów:** jest tylko 1 możliwy wynik wpływający na całą drużynę.

**Sukces wszystkich bohaterów LUB Porażka min. 1 bohatera:** jest tylko 1 możliwy wynik wpływający na całą drużynę.

**Sukces bohatera LUB Porażka bohatera:** taki opis pojawia się w testach, w których może uczestniczyć tylko 1 bohater. Jest tylko 1 możliwy wynik wpływający na całą drużynę i zależy on wyłącznie od bohatera wykonującego dany test.

**Indywidualny sukces bohatera ORAZ Indywidualna porażka bohatera:** każdy bohater osobno rozpatruje wyniki całkowicie zależne od tego, czy on sam w danym teście odniósł sukces, czy poniósł porażkę.

## TESTY PRZYGODY

Testy przygody pojawiają się w Księdze Sag. Mogą być obowiązkowe lub dobrowolne, mogą też wymagać uczestnictwa jednego, dowolnego lub wszystkich bohaterów w drużynie.

Chcąc określić wymagania testu, należy sprawdzić jego opis:

**Każdy bohater w drużynie może:** to test dobrowolny. Jeśli gracze się na niego zdecydują, wymaga uczestnictwa wszystkich bohaterów w danym regionie.



**Dowolny bohater w drużynie może:** to test dobrowolny. Jeśli gracze się na niego zdecydują, wymaga uczestnictwa co najmniej 1 bohatera w danym regionie.

**Jeden bohater w drużynie może:** to test dobrowolny. Jeśli gracze się na niego zdecydują, wymaga uczestnictwa tylko 1 bohatera w danym regionie.



**Każdy bohater w drużynie musi:** to test obowiązkowy. Wymaga uczestnictwa wszystkich bohaterów w danym regionie.

**Jeden bohater w drużynie musi:** to test obowiązkowy. Wymaga uczestnictwa tylko 1 bohatera w danym regionie.

Testy przygody mogą też sprawdzać spełnienie wyjątkowych warunków, przykładowo obecność w drużynie konkretnego towarzysza (patrz s. 13), posiadanie przez drużynę wymienionego przedmiotu (patrz s. 14), albo czy któryś z bohaterów należy do konkretnej klasy lub niesie wymieniony żeton zadania (patrz s. 15). W takim przypadku opis testów zawsze zaczyna się od wskazania określonego warunku (patrz s. 22).

Wyniki testów przygody są opisane zaraz po teście i mogą poprowadzić bohaterów jedną z rozgałęzionych ścieżek albo mieć bardzo proste efekty, przykładowo zysk albo stratę  lub .

## TESTY WYDARZEŃ

Testy wydarzeń są zawsze obowiązkowe dla wszystkich bohaterów w drużynie (czyli tych przebywających razem w tym samym regionie). Wyniki testów wydarzeń opisano w dolnej części danej karty wydarzenia i wiążą się one z prostymi efektami, przykładowo z zyskiem albo stratą ,  czy żetonów stanów.



# PRZEBIEG GRY

Rozgrywka dzieli się na chwile, gdy czyta się Księgę Sag (szczególnie na początku przygody i podczas interakcji z punktami zwrotnymi) i na rozpatrywanie różnych faz gry.

1. Rozpocznijcie przygodę od przeczytania jej Wprowadzenia w Księdze Sag i podążenia rozgałęzionymi ścieżkami do chwili ujawnienia punktu zwrotnego, upewniając się, że nie ma już więcej poleceń do rozpatrzenia.
2. Odłóżcie na bok Księgę i przejdźcie do rozpatrywania faz gry.
3. Kontynuujcie rozpatrywanie faz gry do chwili, gdy bohater lub drużyna wejdzie w interakcję z punktem zwrotnym.
4. Przeczytajcie zapisek wskazany w punkcie zwrotnym i podążajcie wiążącymi się z nim, rozgałęzionymi ścieżkami do chwili ujawnienia nowego punktu zwrotnego i/lub do momentu, gdy nie będzie już więcej poleceń do rozpatrzenia, a w grze będzie wcześniej ujawniony punkt zwrotny.
5. Odłóżcie na bok Księgę i przejdźcie do rozpatrywania faz gry.

Rozgrywka przebiega w ten sposób do chwili rozpatrzenia zapisku Zakończenia przygody. Wówczas aktualna przygoda dobiega końca (patrz s. 11).

## CZYTANIE KSIĘGI SAG

Na początku gry gracze wybierają 1 dostępną przygodę lub zadanie poboczne (patrz s. 11), które chcą rozegrać i zaczynają od zapoznania się z Wprowadzeniem przygody. Jeśli to pierwsza przygoda kampanii, należy zacząć od przygody C1 (Księga Sag, s. 3).

Przywódcą czyta na głos Księgę innym graczom.

Wprowadzenia zawierają dodatkowe polecenia odnośnie przygotowania danej przygody, przykładowo wymieniają regiony, gdzie rozpoczynają bohaterowie i rozmieszczenie wrogów na planszy. Ponadto każde Wprowadzenie ujawnia punkt zwrotny i/lub zawiera wybór (patrz s. 23), warunek, którego spełnienie sprawdza (patrz na prawo) lub test (patrz s. 21), który prowadzi do numerowanego zapisku.

Jeśli został ujawniony punkt zwrotny i nie ma żadnych dodatkowych poleceń do wykonania, gracze muszą przerwać czytanie Księgi i przejść do rozpatrywania faz gry (patrz s. 24).

Jeśli w Księdze pojawia się warunek, test lub wybór, gracze sprawdzają spełnienie danego warunku, wykonują dany test lub dokonują danego wyboru i przechodzą do czytania numerowanego zapisku. Nowy zapisek może opisywać nowe wybory, testy lub warunki albo ujawniać punkt zwrotny. Gracze kontynuują czytanie kolejnych wpisów i wykonywanie poleceń aż do ujawnienia punktu zwrotnego lub do chwili, gdy w grze będzie ujawniony wcześniej punkt zwrotny, zaś Księga Sag nie będzie zawierać żadnych kolejnych poleceń dla graczy. O ile to możliwe, każde polecenie dla graczy należy wykonać natychmiast po tym, jak pojawi się w grze.

Kiedy rozgrywka przejdzie w tryb faz gry, gracze wracają do Księgi Sag i popychają naprzód fabułę przygody wyłącznie wchodząc

w interakcje z punktami zwrotnymi podczas fazy odkrywania (patrz s. 31) lub kiedy karta opowieści nakaze im wrócić do Księgi.

### C1-WPROWADZENIE

Wędrowcy! Witajcie w Trudvangu, rozległej krainie bohaterskich sag i wspaniałych przygód!

Jak wiele innych historii, ta zaczyna się w złotym blasku jesiennego słońca, gdy siedzicie przy ognisku, pijąc słodki miód i dzieląc się opowieściami z towarzyszami podróży.

Odpooczynek przerywa zdyszany posłaniec, rad, że tak szybko was odnalazł. Przekazuje list od waszego mentora, starożytnego elfa Kirjontiego, który wiele lat temu wyszkolił was i wielu innych poszukiwaczy przygód. Prosi, byście jak najrychlej przybyli do jego wieży w Ejmlandzie.

Minęło wiele czasu od ostatniego spotkania z Kirjontim, lecz to osoba stara i nadzwyczaj mądra. Nie prosiłby o waszą pomoc z błahego powodu.

Wyruszać więc bladym światem na szlak, zdając sobie sprawę, że czyha na nim wiele niebezpieczeństw. Jednak nie z ich powodu wasze serca wypełnia niepokój.

»»» Weźcie **arkusz przygody C1** i wsuńcie go do środka planszy punktów zwrotnych.

»»» Umieśćcie wszystkich bohaterów w **Ejmlandzie**.

»»» Ujawnijcie karty wrogów **CS100 – Draugr**, **CS101 – Leśny troll** i **CS102 – Garm**.

»»» Umieśćcie 2 **leśne trolle** w **Dranvelcie**.

»»» Umieśćcie 2 **draugry** w **Trollowych Turniach** i 2 w **Dzikich Ziemiach**.

»»» Ujawnijcie **punkt zwrotny A**.

**PRZYKŁAD:** przygoda C1 ujawnia punkt zwrotny A. Ponieważ nie zawiera żadnych poleceń, aby przeczytać numerowany zapisek, jak też żadnych wyborów, warunków ani testów, gracze przestają czytać i przechodzą do rozpatrywania faz gry. Gdyby przygoda zawierała polecenie przeczytania numerowanego zapisku, zamiast tego gracze musieliby wykonać polecenie.



## WARUNKI

Warunki sprawdzają obecność konkretnych elementów gry lub klas, czy gracze podjęli określoną decyzję lub czy został osiągnięty specyficzny wynik. Warunki przeważnie zaczynają się od słowa „jeśli” i zawierają wymaganie, które musi zostać spełnione. Warunki mogą wprowadzać nowe zapiski, polecenia, testy lub wyniki testów. Jeśli warunek zostanie spełniony, należy natychmiast wykonać powiązane z nim polecenia. Jeśli nie, te polecenia należy zignorować.

Min. 1 bohater zdecydował się zjeść owoce:  
»»» Przeczytajcie zapisek CX-012.

Jeśli w drużynie jest  **Tropiciel**:  
»»» Przeczytajcie zapisek CX-020.

Jeśli macie **żeton zadania 1**:  
»»» Przeczytajcie zapisek CX-030.

Jeśli w drużynie jest  **Lotr**, może wykonać test **INTELIGENCJI 3**  aby oszukać trolle.

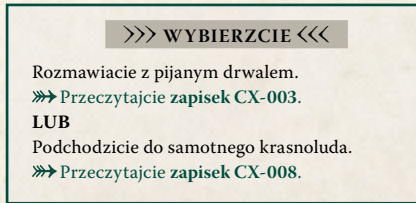
»»» **Sukces bohatera:** przeczytajcie zapisek CX-011.

»»» **Porażka bohatera:** przeczytajcie zapisek CX-035.



## WYBORY

Wybory oferują graczom rozgałęzione ścieżki, którymi mogą podążyć, zwykle prowadzące do numerowanego zapisku. Zawsze rozpoczynają się od słowa >>> WYBIERZCIE <<<. Kiedy gracze zdecydują, którą z dostępnych ścieżek chcą podążyć, muszą przeczytać i wykonać polecenia powiązane z dokonaniem wyborem.



## PUNKTY ZWROTNE

Punkty zwrotne to żetony, które reprezentują miejsca, jakie muszą odwiedzić bohaterowie, wymagające sprawdzenia okoliczności lub wrogów, których trzeba pokonać, chcąc popchnąć naprzód fabułę przygody. Każda przygoda może zawierać maksymalnie 12 punktów zwrotnych, od A do L, i mogą to być zwykłe punkty zwrotne lub punkty zwrotne powiązane z wrogami.

Zwykłe punkty zwrotne są zielone i reprezentują miejsca do odwiedzenia lub sprawdzenia. Mogą się pojawić w dowolnym miejscu planszy mapy. Za każdym razem, kiedy Księga Sag mówi, aby bohaterowie ujawnili zwykły punkt zwrotny, należy ujawnić odpowiednie okienko na planszy punktów zwrotnych poprzez zdjęcie osłonki okienka i przeczytanie na głos opisu punktu zwrotnego. Następnie należy wziąć odpowiedni żeton punktu zwrotnego i umieścić go we wskazanym regionie. Podczas fazy odkrywania (patrz s. 31) bohater lub drużyna mogą wejść w interakcję z danym punktem zwrotnym i przeczytać zapisek wskazany w jego opisie. Żetony zwykłych punktów zwrotnych odrzuca się tylko, gdy w Księdze Sag pojawi się takie polecenie.



Punkty zwrotne powiązane z wrogami są czerwone i reprezentują wrogów, których należy pokonać, aby popchnąć naprzód fabułę przygody. Ich żetony umieszcza się zawsze w tym samym regionie, w którym znajduje się bohater (lub drużyna) aktualnie czytający Księgę Sag. Za każdym razem, kiedy Księga Sag mówi, aby bohaterowie ujawnili punkt zwrotny powiązany z wrogami, wskazuje też typ i liczbę wrogów, jakich należy umieścić w regionie. Jak opisano powyżej, należy ujawnić odpowiednie okienko na planszy punktów zwrotnych poprzez zdjęcie osłonki danego okienka i przeczytanie na głos opisu danego punktu zwrotnego. Następnie

należy wziąć odpowiedni żeton punktu zwrotnego i wskazanych wrogów, i umieścić te elementy obok siebie we wskazanym regionie. Żetony punktów zwrotnych powiązanych z wrogami należy odrzucić natychmiast po tym, jak bohaterowie wejdą z nimi w interakcję.



### ELITARNY WRÓG



### ŻETON WROGA



Zwykli wrogowie powiązani z punktem zwrotnym zawsze posiadają statystyki opisane na reprezentującej ich, aktualnej wersji karty wroga, znajdującej się w grze. Unikatowi i \* wrogowie pojawiają się wyłącznie w powiązaniu z punktami zwrotnymi i posiadają własne, wyjątkowe statystyki.

**WAŻNE!** Bohater lub drużyna mogą wchodzić w interakcje z punktami zwrotnymi i czytać zapiski wymienione w ich opisie wyłącznie w regionach wolnych od wrogów. Oznacza to, że należy najpierw pokonać wrogów powiązanych z punktem zwrotnym (patrz s. 25), zanim będzie można wejść z nim w interakcję.



## FAZY GRY

*Trudvang: Legendy* rozgrywa się jako serię kolejnych rund. Każda runda dzieli się na szereg faz, określanych kartami znajdującymi się na obszarze faz planszy przygody. Te karty rozpatruje się idąc od góry do dołu. Puste koszulki na obszarze faz (jeśli takie są) należy pominąć.

Aktualną fazę gry oznacza się znacznikiem fazy. Kiedy wszyscy bohaterowie rozpatrzą aktualną fazę, znacznik przesuwa się na następną zakoszulkowaną kartę fazy. Gracze sami decydują o kolejności, w jakiej poszczególni bohaterowie lub drużyna wykonują każdą fazę. Mile widziane jest przedyskutowanie dostępnych opcji i zdecydowanie jako grupa, co należy dalej zrobić. Gdyby wśród graczy doszło do różnicy zdań, ostateczną decyzję w imieniu grupy podejmuje osoba z żetonem przywódcy.

Pierwsze rozgrywki dzielą się na 3 fazy, które rozpatruje się w kolejności: podróż, działanie i odkrywanie.

W miarę postępu gry pojawiają się nowe fazy, a także nowe karty faz zastępujące te, które są aktualnie zakoszulkowane. Każdą fazę należy w pełni rozpatrzyć, zanim będzie można przejść do kolejnej.

### FAZA PODRÓŻY

Każdy bohater może podróżować do sąsiedniego regionu. Jeśli w regionie, gdzie aktualnie się znajduje, są wrogowie niepowiązani z punktem zwrotnym, każdy podróżujący bohater traci 1 ♥ za każdego takiego wroga zanim będzie mógł opuścić region. Chcąc podróżować przez granicę morską (niebieską), bohaterowie muszą być na pokładzie statku. Bohaterowie w regionach z wrogami powiązanymi z punktami zwrotnymi nie mogą podróżować.

#### Statki

Bohaterowie mogą znaleźć lub zdobyć statek podczas niektórych przygód, zadań pobocznych lub poprzez efekty kart opowieści. Statki są reprezentowane za pomocą figurek. Aby wsiąść na statek, bohaterowie muszą znajdować się w regionie zawierającym figurkę statku. Ponadto automatycznie wsiadają, kiedy podróżują przez granice morskie. Wszystkich bohaterów na pokładzie statku uważa się za drużynę i podróżują oni razem w ramach ruchu statku. Bohaterowie automatycznie wysiadają ze statku w regionach z suchym lądem. O ile nie zaznaczono inaczej, bohaterowie tracą statek na końcu aktualnie rozgrywanej przygody/zadania pobocznego.

### FAZA DZIAŁANIA

Bohaterowie muszą stoczyć walkę z wrogami w swoim regionie. Za każdym razem, gdy dochodzi do walki, bohaterowie muszą zmierzyć się ze wszystkimi wrogami obecnymi w ich regionie bez względu na to, czy są oni tego samego typu, czy nie. Jeśli region jest wolny od wrogów, gracze muszą dobrać i rozpatrzyć 1 kartę wydarzenia dla każdego regionu na suchym lądzie, zajmowanego przez bohaterów. Kart wydarzeń nie dobiera się ani nie rozpatruje kiedy bohaterowie są na statku. Bohaterowie mogą rozpatrywać tylko wydarzenia z ich aktualnego regionu.



**PRZYKŁAD:** podczas fazy podróży Volgr wędruje z Fylges do Manjordu. Lydana postanawia wsiąść na statek we Wszechlesiu i wyruszyć na Morze Gróz. Ponieważ we Wszechlesiu znajduje się 1 draugr i 1 żeton ⚠ strona „!” do góry, Lydana traci 3 ♥ za opuszczenie regionu. Briya, która także znajduje się we Wszechlesiu, podróżuje do Fylges i podobnie traci 3 ♥. Maelling nie może podróżować, ponieważ znajduje się w regionie z wrogiem powiązanym z punktem zwrotnym. Na ten moment faza podróży została w pełni rozpatrzona i rozgrywka przechodzi do następnej fazy, czyli fazy działania.



**PRZYKŁAD:** ponieważ podczas fazy działania Maelling znajduje się w regionie z ⚔, musi z nim walczyć. Volgr i Briya przebywają w regionach wolnych od wrogów, zatem każde z nich musi dobrać i rozpatrzyć 1 wydarzenie. Lydana także znajduje się w regionie wolnym od wrogów, lecz przebywa na pokładzie statku, dlatego nie dobiera ani nie rozpatruje wydarzeń. Bohaterowie dyskutują, co dalej zrobić i dochodzą do wniosku, że Maelling powinien rozpatrzyć swoją walkę jako pierwszy.




## Walka

Walki toczą się podczas fazy działania za każdym razem, gdy bohater znajdzie się w regionie zajęтым przez wrogów. Walka dzieli się na 2 kroki rozpatrywane w poniższej kolejności:

1. Planowanie
2. Rozstrzygnięcie

### 1. Planowanie

Podczas kroku planowania, gracze dobierają karty wyczynów i przypisują runy do widocznych na nich pól run. Wszyscy gracze uczestniczący w walce muszą jednocześnie wykonać następujące czynności:

1. Decydują o aktywowaniu przedmiotów i towarzyszy z Natychmiastowymi efektami (oznaczonych słowem kluczowym „Natychmiastowy”), jeśli takie posiadają.
2. Dobierają 4 karty ze swojej talii wyczynów i umieszczają je pod swoimi planszatkami bohaterów. Jeśli w talii wyczynów nie ma wystarczającej liczby kart wyczynów, należy potasować stos odrzuconych kart wyczynów, utworzyć nową talię wyczynów i dobrać brakujące karty.
3. Dobierają 3 runy ze swoich worków runicznych i przypisują je do pól run swoich kart wyczynów. Każdą dobraną runę należy przypisać do odpowiedniego pola runy na 1 z ujawnionych kart wyczynów. Jeśli gracz nie dysponuje odpowiednim polem lub jeśli dobrał runę , musi ułożyć zeton runy na pierwszym

dostępnym polu toru niepowodzeń (patrz s. 20) na swojej planszeczce bohatera, układając runy od lewej do prawej strony. Po dobraniu runy można zwrócić do worka wyłącznie w sytuacji, gdy gracz zdecyduje się wyczerpać swoją kartę bohatera.

4. Po przypisaniu wszystkich 3 run do wyczynu lub pól na torze niepowodzeń gracze mogą kontynuować planowanie poprzez dobranie 3 kolejnych run lub przerwać. Każdy wyczyn ze słowem kluczowym „Natychmiastowy” zostaje użyty natychmiast po tym, jak do jego wszystkich pól run zostaną przypisane odpowiednie runy.

Gracze kontynuują dobieranie run po 3 naraz i przypisywanie ich do wyczynów i toru niepowodzeń do chwili, gdy każdy z nich indywidualnie zdecyduje, że przerywa LUB do chwili, gdy wszystkie 5 pól toru niepowodzeń danego gracza zapełni się runami. Kiedy wszyscy gracze uczestniczący w walce przerywają LUB całkowicie wypełnią swoje tory niepowodzeń runami, należy przejść do rozstrzygnięcia walki.


**UWAGA:** jeśli na torze niepowodzeń brakuje pól, a dobranych run nie można przypisać do wyczynów, pozostałe runy należy umieścić z powrotem w worku runicznym i przerwać dobieranie run.







**PRZYKŁAD:** Maelling walczy z  i  powiązanymi z punktem zwrotnym D, czyli ze Strażą miejską.












Dobiera 4 wyczyny ze swojej talii wyczynów: Tropienie I, Unik I, Skupienie I oraz Szybki strzał I.



Następnie dobiera 3 runy z worka. Aktualnie zawartość worka Maellinga to początkowe runy wymienione na jego karcie bohatera i 1 dodatkowa runa  pozyskana w związku z tytułem.

Maelling dobiera 1 , 1  i 1 . Runy  nie można przypisać do żadnej z ujawnionych kart wyczynów, więc umieszcza ją na pierwszym polu toru niepowodzeń. Ponieważ bohater dysponuje runami w obu kolorach, postanawia przypisać  i  do karty Skupienie I.



Następnie decyduje się kontynuować krok planowania i dobiera 3 kolejne runy: 1 , 1  i następną  trafia na drugie pole toru niepowodzeń.  można przypisać wyłącznie do wyczynu Unik I. Maelling może przypisać  do wyczynu Tropienie I lub Szybki strzał I. Ponieważ Szybki strzał to jedyny atak Maellinga, a ponadto ten bohater ma większe szanse dobrania run  niż  lub kolejnej runy , postanawia przypisać  właśnie tam.





Maelling ponownie decyduje się na kontynuowanie dobierania i trafia 1 1 oraz 1 . Przepisuje do Szybkiego strzału I, który tym samym staje się aktywny. trafia na trzecie pole toru niepowodzeń, natomiast na czwarte, ponieważ na kartach wyczynów bohatera nie ma odpowiednich pól run. Jeśli Maelling przestałby teraz dobierać runy, nie uzyskałby żadnych korzyści z efektów swoich dobroczynnych stanów, ale nie aktywowałby również szkodliwych stanów. Maelling mimo to decyduje się kontynuować, gdyż liczy na aktywowanie wyczynu Unik I, aby anulować stratę szczególnie, że statystyka Ataku jego wroga wynosi 3 .

Maelling dobiera 2 i 1 . Przepisuje do karty Tropienie I oraz 1 do karty Unik I. Drugiej runy nie można przypisać do żadnego wyczynu, zatem musi zostać umieszczona na piątym polu toru niepowodzeń. Ponieważ Maelling to jedyny bohater w aktualnie toczony walce, krok planowania zostaje natychmiast przerwany, a gra przechodzi do kolejnego kroku, czyli rozstrzygnięcia.





## 2. Rozstrzygnięcie

Podczas kroku rozstrzygnięcia sprawdza się wszystkie elementy gry, które wpływają na walkę i rozpatruje ich działanie, wliczając w to efekty osobistości, towarzyszy oraz tytułów odnoszące się do walki.

1. Wszyscy uczestniczący w walce bohaterowie rozpatrują efekty aktywowane ich torem niepowodzeń w zależności od liczby run przypisanych do jego pól.
2. Wszyscy bohaterowie uczestniczący w walce rozpatrują efekty swoich wyczynów będących umiejętnościami oraz zapewniających Szybki atak (oznaczonych słowem kluczowym „Szybki”), jeśli jakieś są, w wybranej przez siebie kolejności. Najlepiej przesunąć nieco w dół użyte karty wyczynów, aby to oznaczyć. Dla każdego aktywowanego ataku bohatera należy dodać łączną wartość jego i obniżyć ją o łączną wartość atakowanego wroga. Wróg otrzymuje 1 za każdy pozostały punkt .
3. Należy rozpatrzyć ataki wszystkich wrogów w regionie poprzez ujawnienie ich kart ataku. Jeśli w regionie jest więcej niż 1 wróg, gracze decydują o kolejności ataku każdego wroga, chyba że zaznaczono inaczej. Wodzowie atakują zależnie od liczby bohaterów w grze, a ich ataki rozpatruje się kolejno (jeden po drugim). Dla każdego ataku wroga:
  - ✦ Należy wybrać 1 bohatera, który będzie bronić się przed atakiem danego wroga.
  - ✦ Należy ujawnić wierzchnią kartę z talii ataku wroga. Łączna wartość wroga stanowi sumę wartości statystyki wroga i wartości modyfikatora z jego karty ataku. Jeśli karta ataku wroga aktywuje 1 z jego zdolności, należy ją również rozpatrzyć.
  - ✦ Bohater broniący się przed atakiem może używać aktywnych umiejętności. Może też skorzystać z wyczynów będących blokami, aby anulować stratę . Należy

dodać łączną wartość wroga i odjąć łączną wartość bohatera. Bohater traci 1 za każdy pozostały punkt wroga (jeśli jakiś pozostał). Jeśli bohater straci w ten sposób całe , zostaje pokonany (patrz s. 33). Nie uczestniczy już w walce ani w aktualnej rundzie i musi rozpatrzyć efekty karty Pokonany znajdującej się na obszarze opowieści planszy przygody.

- ✦ Należy odrzucić rozpatrzoną kartę ataku wroga, w razie potrzeby tworząc stos odrzuconych kart.
4. Wszyscy bohaterowie uczestniczący w walce rozpatrują efekty swoich nieużytych wyczynów będących atakami oraz umiejętnościami nieco przesuwając ich karty w dół, aby oznaczyć ich użycie. Dla każdego aktywowanego ataku bohatera należy dodać łączną wartość jego i obniżyć ją o łączną wartość atakowanego wroga. Wróg otrzymuje 1 za każdy pozostały punkt .
  5. Wszyscy uczestniczący w walce bohaterowie mogą użyć swoich aktywnych przedmiotów.

Kiedy walka dobiegnie końca, gracze zwracają runy do worków. Ujawnione karty wyczynów odrzucają na pole odrzuconych wyczynów, tworząc z nich stos.

Jeśli w dowolnym momencie walki liczba wroga jest równa lub wyższa od jego , zostaje on pokonany. Należy usunąć jego figurkę lub żeton z planszy. Dany wróg nie uczestniczy już w walce. Walka natychmiast dobiega końca, jeśli w jej regionie nie ma żadnych wrogów.

Wrogowie, którzy nie zostali pokonani, zostają w regionie. Można z nimi walczyć dopiero w następnej fazie działania. Kiedy region zostaje uwolniony od wrogów, każdy uczestniczący w walce bohater zyskuje 1 .

**PRZYKŁAD:** Maelling zaczyna krok rozstrzygnięcia od rozpatrzenia efektów swojego toru niepowodzeń. Ponieważ ten tor jest całkowicie wypełniony runami, bohater musi aktywować wszystkie szkodliwe stany ze swojego toru stanów. Przez resztę walki Maelling otrzymuje -1 i -1 . Nie traci za trwały stan dzięki efektowi posiadanego tytułu. Ponieważ jego karta bohatera jest wyczerpana, dodatkowo aktywuje się jej efekt niepowodzenia, co zmusza bohatera do odrzucenia posiadanego żetonu .





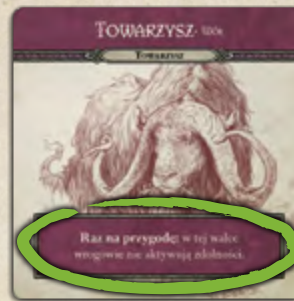
Maelling przechodzi do użycia swoich Szybkich ataków i umiejętności. Na początek używa Szybkiego strzału I, aby zadać 2 wrogowi, ponieważ 1 stracił w związku ze szkodliwym stanem. Pokonuje i odwraca żeton na stronę „!”, gdyż wróg ma 0 .



Następnie aktywuje kartę Skupienie I, zyskując 1 i 1 . Umieszcza żetony tych stanów na swoim torze niepowodzeń w wybranej kolejności, tym samym wypychając z toru leżący na znajdującym się najbardziej na prawo polu. Żeton zostaje odrzucony. Maelling decyduje ułożyć jako pierwszy żeton , a następnie żeton , tak aby to szkodliwy stan został szybciej wypchnięty z toru.



Teraz Maelling ujawnia kartę ataku wroga dla . To +0, która aktywuje zdolność wroga.



zmusza Maellinga do wzięcia 1 zatem bohater postanawia aktywować Wołu, czyli kartę towarzysza, która uniemożliwia aktywowanie zdolności wrogów.

Ponieważ Maelling nie zdobył podczas walki żadnego i nie ma 3 wymaganych do użycia, tym razem nie może skorzystać z pomocy Wielkoryby, czyli innego posiadanego towarzysza.



Wróg atakuje z 3 . Maelling blokuje 1 za pomocą karty Unik I. Stracił 1 w związku ze szkodliwym stanem, co oznacza, że ostatecznie traci 2 .



Następnie bohater ujawnia kartę ataku dla . To pudło. Maelling nie otrzymuje żadnych , ale bierze stos odrzuconych kart ataku wroga wraz z właśnie ujawnioną kartą, łączy karty z talią ataku wroga i tasuje ją.



Bohater nie dysponuje już żadnymi aktywnymi atakami ani umiejętnościami do aktywowania jako postać, ale w jego regionie znajduje się osobistość posiadająca efekt ataku. Aktywuje zatem ten efekt odwracając jej żeton na szarą stronę i zadaje 2 wrogowi tym samym go pokonując.







Maelling przechodzi do użycia aktywnego przedmiotu. Traci 2 [Heart], aby pokonać pozostałego [Heart]. Bohater nie posiada innych przedmiotów, z których mógłby skorzystać. Gdyby je miał, Pulapki Tropicielea trafiłyby na spód talii przedmiotów, a nowy przedmiot stałby się wówczas aktywny i dostępny do użycia.

Walka wreszcie dobiega końca. W jej trakcie Maelling pokonał wszystkich wrogów w regionie i zyskuje 1 [Heart].



14

**TOWARZYSZ** - [Heart]

**TOWARZYSZ** - [Heart]

**WYSTĘP ZASAD**

Przeżył w wyjątkowo trudnych warunkach. Za ten występ otrzymasz 1 [Heart].

Obstawiający. Nie możesz [Heart] aktywować aktywne przedmioty.

**WALKA: RAZ DOBIERZ 4 [Heart], POTEM PO 3 [Heart] JEDNOCZEŚNIE. TESTY: RAZ DOBIERZ 7 [Heart]**

**PULAPKI TROPICIELA**

2 [Heart] pokonaj 1 wroga z 3 lub mniej [Heart]

**MAELLING** 10

**WYCZYŃ**

**TROPISIE 1**

Przeżył 1 kartę ataku wroga. Zyskał 1 [Heart]

**UNIK 1**

2 [Heart]

**SKUPISIE 1**


Zyskał 1 [Heart] 1 [Heart]

**SZYBKI STRZAŁ 1**



Szybki 3 [Heart]



## Rozpatrywanie wydarzeń

Należy dobrać i rozpatrzeć 1 kartę wydarzenia za każdy region wolny od wrogów i zajęty przez bohaterów nie znajdujących się na pokładzie statku. Jeśli wydarzenie opisuje efekt odnoszący się do bohaterów, wszyscy bohaterowie w danym regionie muszą rozpatrzeć jego efekty. Jeśli wydarzenie opisuje efekt wpływający na ogólne warunki gry (przykładowo ruch wrogami z symbolem ) należy je rozpatrzeć raz dla całej drużyny.






**PRZYKŁAD:** skoro udało się rozpatrzeć walkę Maellinga, gracze postanawiają rozpatrzeć fazę działań Briyi. Bohaterka dobiera 1 kartę wydarzenia i rozpatruje ją. Karta aktywuje wszystkich wrogów  na planszy, więc draugr i jego żeton  podróżują o 1 region w stronę najbliższego bohatera. Ponieważ Briya, Maelling i Lydana są w tej samej odległości, a wrogowie nie mogą przekraczać granic morskich, gracze decydują, że poruszą wrogów do Fylges, gdyż Maelling właśnie rozpatrzył walkę i przygotowuje się do interakcji z żetonem punktu zwrotnego, co nie byłoby możliwe, gdyby do jego regionu wszedł kolejny wróg.




**PRZYKŁAD:** teraz kolej Volgra, aby dobrać i rozpatrzeć kartę wydarzenia. Ujawnia wydarzenie wymagające wykonania testu Siły 3.



Volgr dobiera 7 run ze swojego worka. Trafia 3 , 2  oraz 2 .



Zdaje test i zyskuje 1 . Potem zwraca runy do worka.





## FAZA ODKRYWANIA

Podczas fazy odkrywania bohaterowie mogą wchodzić w interakcje z zakosulkowanymi lokalizacjami na planszy i/lub punktami zwrotnymi w swoim regionie zakładając, że dany region jest wolny od wrogów. Jeśli w regionie znajduje się jakikolwiek wróg, należy pominąć tę fazę dla danego regionu.

### Interakcja z lokalizacjami

Podczas interakcji z lokalizacją gracz sprawdza efekt opisany na jej karcie i stara się spełnić wymogi jej aktywacji (jeśli jakieś są). Wszyscy bohaterowie w drużynie mogą skorzystać z efektu danej lokalizacji, o ile są w stanie indywidualnie spełnić opisany wymóg (jeśli jakiś jest).



**PRZYKŁAD:** Volgr przebywa w regionie z lokalizacją Miasto Manjord i postanawia wejść z nią w interakcję.



Traci 2 **K**, aby zdobyć 1 runę **R**. Bierze odpowiedni żeton z puli i dodaje go do swojego worka runicznego. Volgr mógłby również odświeżyć swoją kartę bohatera, gdyby była wyczerpana.



**WAŻNE!** Chociaż bohaterowie mogą zdecydować w fazie odkrywania, że chcą wejść w interakcję z lokalizacjami, nie wszystkie lokalizacje dają taką możliwość. Lokalizacje posiadające obojętne efekty (zwykle takie, które przeszkadzają bohaterom) muszą zostać aktywowane. Gracze nie mają innej możliwości. Lokalizacje z efektami czasowymi nie można aktywować podczas fazy odkrywania.

### Interakcja z punktami zwrotnymi

Wchodząc w interakcję z punktem zwrotnym należy sprawdzić okienko na planszy punktów zwrotnych odpowiadające żetonowi punktu zwrotnego leżącemu na planszy mapy, zapoznać się z zawartym w nim opisem i przejść do czytania wymienionego zapisku z Księgi Sag.

Żetony zwykłych punktów zwrotnych odrzuca się tylko, gdy w Księdze pojawi się takie polecenie. Żetony punktów zwrotnych powiązanych z wrogami odrzuca się natychmiast po tym, jak bohaterowie wejdą z nimi w interakcję.





**PRZYKŁAD:** ponieważ w Arji zostali pokonani wszyscy wrogowie, Maelling może wejść w interakcję z punktem zwrotnym D, odrzucając jego żeton. Maelling przechodzi do Księgi Sag i czyta zapisek wskazany w opisie punktu zwrotnego. Od teraz musi wykonywać kolejne polecenia i podążać za rozgałęzionymi ścieżkami opisanymi w Księdze do chwili ujawnienia nowego punktu zwrotnego i/lub do momentu, gdy nie będzie już dalszych poleceń do wykonania.






# MAPY PRZYGÓD

Mapy przygód to specjalne mapy używane w niektórych przygodach do reprezentowania miejsca odkrywanego przez bohaterów. Mapy przygód dzielą się na pola, z których każde jest powiązane z zapiskiem w Księdze Sag.


Za każdym razem, kiedy Księga Sag wymaga od graczy wzięcia i użycia mapy przygody na potrzeby aktualnie rozgrywanej przygody, należy znaleźć odpowiednią mapę i ułożyć ją odkrytą w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.


Księga określa początkowe pole, z którego bohaterowie wyruszają, aby odkrywać mapę. Grając na mapie przygody drużyna nie może się rozdzielać. Należy postawić wszystkie figurki bohaterów w regionie z bohaterem lub drużyną, która ujawniła mapę. Bohaterowie, którzy musieli zostać tam przeniesieni z innych regionów nie tracą , nawet jeśli zostali poruszeni z regionów zawierających wrogów. Następnie należy położyć żeton drużyny  na wyznaczonym początkowym polu na mapie przygody i używać go do oznaczania pozycji drużyny podczas przygody.



- ✦ Podczas fazy podróży bohaterowie poruszają się po mapie przygody, przesuwając  na pola połączone z ich aktualnym polem drzwiami lub drogami.
- ✦ Podczas fazy działania nie dobiera się wydarzeń. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy drużyna znajduje się na polu bez wrogów, fazę działania należy pominąć i natychmiast przejść do fazy odkrywania, w której gracze czytają zapisek odpowiadający ich polu. Pozostałe fazy gry rozgrywa się normalnie.
- ✦ Podczas przygody żeton przejścia () kładzie się na polach mapy przygody, aby oznaczyć, że dane pole zostało już odwiedzone i że bohaterowie mogą się przez nie swobodnie poruszać bez konieczności czytania odpowiadającego mu zapisku.
- ✦ Żeton blokad () kładzie się na polach mapy przygody, aby oznaczyć, że bohaterowie nie mogą się już poruszać przez dane pole.
- ✦ O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie punkty zwrotne pojawiające się podczas korzystania z mapy przygody kładzie się bezpośrednio na wskazanym polu mapy przygody.


# AWANSOWANIE

Bohaterowie awansują ulepszając swoje wyczyny do potężniejszych wersji. Kiedy bohater zyska 3 , gracz musi wykonać następujące kroki:

1. Odrzuca 3  i dobiera 3 wierzchnie karty ze swojej talii ulepszonych wyczynów.
2. Wybiera 1 wyczyn, który chce ulepszyć i usuwa jego słabszą wersję z talii wyczynów poprzez umieszczenie jej w pudełku i zastąpienie ulepszoną wersją. Następnie gracz tasuje swoją talię wyczynów (pomijając te mistrzowskie).
3. Z 2 pozostałych kart gracz wybiera 1 kartę i umieszcza ją na wierzchu swojej talii ulepszeń, a drugą odkłada na spód tej talii, przed 2 mistrzowskimi wyczynami, jeśli są obecne.

Kiedy gracz ulepszy wszystkie wyczyny I poziomu, może również wybrać 1 kartę mistrzowskiego wyczynu spośród 2 dostępnych i dodać ją do swojej talii. Niewybrany mistrzowski wyczyn jest usuwany z gry.



**PRZYKŁAD:** w późniejszych rundach Maelling zyskał 2 kolejne . Teraz może ulepszyć 1 ze swoich wyczynów. Bohater dobiera 3 wierzchnie karty ze swojej talii ulepszonych wyczynów: Unik II, Okaleczający strzał II i Potężny strzał II.



Postanawia ulepszyć Potężny strzał I, zatem odkłada jego kartę do pudełka. Następnie dodaje Potężny strzał II do swojej talii wyczynów i tasuje ją. Na koniec decyduje się odłożyć Unik II na wierzchu talii ulepszonych wyczynów, a Okaleczający strzał II na jej spód.



# POKONANIE

Bohater zostaje pokonany za każdym razem, kiedy straci całe . Pokonany bohater przestaje uczestniczyć w aktualnej rundzie. Na początku następnej rundy pokonany bohater wraca do gry z 6 (bez względu na swoje maksymalne Zdrowie). Jeśli w swojej talii wyczynów nie ma jeszcze karty wyczynu będącej urokiem, musi dodać do niej 1 losową kartę uroku i potasować talię. Wreszcie, jeśli na obszarze opowieści planszy przygody nie ma jeszcze zakoszulkowanej karty Ciemność (karty świata), należy zakoszulkować tam kartę CS156.

## KARTY UROKU



Karty uroku to wyczyny dodawane do talii bohatera, gdy zostanie on pokonany. Na każdej karcie uroku widnieją 3 pola run, które można wypełnić, a jeśli uda się jej użyć, zapewnia ona . Kartę uroku usuwa się z gry i zwraca do podajnika, jeśli bohater pokona swojego pierwszego wroga w walce, podczas której aktywował swoją kartę uroku.

# ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Chcąc zachować postępy gry po zakończeniu przygody gracze wykonują poniższe kroki:

- ✦ Usuwają wszystkie nadwyżkowe runy z worków, zostawiając tylko początkowe runy, i odkładają niepotrzebne żetony do pudełka. Następnie biorą żetony bohaterów (jeśli jakieś mają), wkładają je do worków i odkładają worki do pudełka.
- ✦ Odkładają wszystkie pozostałe żetony i figurki do pudełka.
- ✦ Odkładają wszystkie karty wrogów do podajnika kart opowieści zgodnie z kolejnością i chowają podajnik do pudełka.
- ✦ Gromadzą wszystkie karty należące do bohaterów w kolejności: karta bohatera, talia wyczynów, przedmioty, tytuły, towarzysze i talia ulepszonych wyczynów, i umieszczają je razem w pojemniku w pudełku. Każdy wyczyn nie będący w grze (ani nie należący do talii wyczynów lub talii ulepszonych wyczynów) należy trzymać osobno od kart należących do bohaterów, oddzielony kartami dostępnych przygód i zadań pobocznych.
- ✦ Usuwają arkusz przygody z planszy punktów zwrotnych. Odkładają do pudełka mapy przygody (jeśli jakieś były użyte), planszę punktów zwrotnych oraz arkusz rozegranej przygody.
- ✦ O ile nie zaznaczono inaczej w przygodzie lub w ramach efektów czasowych, wszystkie pozostałe karty zakoszulkowane na mapie i na planszy przygody należy pozostawić tam, gdzie się znajdują. Wreszcie należy złożyć plansze w ich obecnym stanie i odłożyć je do pudełka.

Przed rozegraniem następnej przygody należy wykonać kroki podstawowego przygotowania gry (s. 9) (z pominięciem przygotowania worka runicznego) oraz kroki przygotowania gry dla trwającej rozgrywki (s. 10).

# ZAKOŃCZENIE KAMPANII

Kiedy kampania dobiegnie końca, gracze wykonują zwykłe kroki zakończenia przygody, z następującymi modyfikacjami:

- ✦ Odkładają wszystkie karty opowieści znajdujące się w grze (zakoszulkowane na planszach przygody i mapy oraz te należące do bohaterów) do podajnika kart opowieści zgodnie z kolejnością.
- ✦ Układają karty należące do bohaterów w oryginalnej kolejności (karta bohatera, wyczyny bohatera, początkowy przedmiot klasy i wyczyny klasy) zgodnie z ich poziomem (I, II, mistrzowskie i legendarne wyczyny).
- ✦ Opróżniają worki runiczne bohaterów i odkładają oraz żetony run do pudełka.

# ROZGRYWKA SOŁO

Podczas przygotowania gry wybierz 1 z pozostałych dostępnych bohaterów, aby pełnił rolę twojego pomocnika.

1. Weź jego figurkę, kartę bohatera i 4 karty wyczynów I poziomu (2 powiązane z bohaterem i 2 powiązane z klasą) oznaczone symbolem .
2. Umieść figurkę pomocnika na planszy mapy na początkowym regionie aktualnie rozgrywanej przygody.
3. Umieść kartę bohatera reprezentującą pomocnika obok twojej planszетки bohatera.
4. Ulepsz 1 z wyczynów pomocnika za każdą rozgraną dotychczas przygodę (zadania poboczne się nie liczą) zaczynając od wszystkich kart I poziomu i umieść je pod kartą bohatera. Ulepszając wyczyny pomocnika nie używa się . Kiedy wszystkie karty I poziomu zostaną ulepszone, możesz ulepszać je do legendarnych wyczynów zgodnie z normalnymi zasadami gry. Pomocnicy nie używają mistrzowskich wyczynów.
5. Przydziel po 1 runie z puli żetonów run do każdego pojedynczego pola run na kartach wyczynów pomocnika. Kiedy wszystkie pojedyncze pola zostaną wypełnione runami, zrób to samo w przypadku podwójnych pól, o ile to możliwe używając innych typów run od tych już umieszczonych na danych kartach. Jeśli to niemożliwe, wybierz dowolny z wymaganych kolorów.
6. Dodaj początkowy przedmiot pomocnika do talii przedmiotów twojego bohatera. Zaczynając od drugiej przygody weź połowę przedmiotów i tytułów (zaokrąglając w górę) i umieść je na odpowiednich polach planszетки twojego bohatera. Pozostałe przedmioty i tytuły odłóż obok planszетки w postaci odkrytej talii na potrzeby sprawdzania ich obecności podczas przygody.







**PRZYKŁAD:** Felerion rozegrał już 3 przygody w trybie solo. Wybiera Lydanę jako swoją pomocniczkę i ulepsza 3 z jej kart wyczynów: Strzaskanie duszy I, Krew żmija I i Siłę trolla I.

Następnie bierze żetony run i przypisuje je do pojedynczych pól na wyczynach Lydany: 1 do Strzaskania duszy, 1 i 1 do Krwi żmija oraz 1 do Siły trolla. Potem przechodzi do przypisania run do podwójnych pól. Przypisuje 1 i 1 do pól Ciszy, 1 do Strzaskania duszy II, ponieważ na jego pojedynczym polu jest już runa oraz 1 do Siły trolla, gdyż na pojedynczym polu tego wyczynu leży już runa.

Pomocnik działa w charakterze wsparcia dla bohatera pomagając mu w testach i walce. Obowiązuje go kilka wyjątkowych zasad:

- ✦ Figurka pomocnika zawsze pozostaje z bohaterem. Nie można ich rozdzielać. Kiedy bohater podróżuje, należy poruszać obie figurki.
- ✦ Podczas rozstrzygnięcia walki w dodatku do wyczynów bohatera gracz może też użyć 1 z wyczynów pomocnika, tak jakby była to jedna z kart wyczynów bohatera. Jednak wyczynu pomocnika można użyć tylko wtedy, gdy do jego pól jest przydzielonych co najmniej tyle lub więcej run niż do innych wyczynów pomocnika. Należy jak zwykle przesunąć kartę wyczynu nieco w dół, aby oznaczyć, że została użyta podczas walki, jak też przenieść 1 z run przypisanych do danego wyczynu na kartę bohatera reprezentującą pomocnika. Na końcu walki zamiast usuwać runy z kart i odrzucać wyczyny, należy po prostu przesunąć użyte karty do góry na aktywną pozycję. Kiedy z karty zostaną usunięte wszystkie runy, można jej użyć ostatni raz. Następnie należy ją zakryć, aby pokazać, że nie można jej już używać.

- ✦ Kiedy bohater wykonuje test, gracz może odrzucać do puli żetonów runy z wyczynów pomocnika lub z jego karty bohatera, aby dodawać sukcesy do danego testu.
- ✦ Kiedy bohater traci , gracz może zamiast tego odrzucić do puli żetonów 1 runę z wyczynów pomocnika lub z jego karty bohatera za każdy punkt , który miałby zostać stracony.
- ✦ Pomocnik zapewnia bohaterowi dodatkowy efekt wyczerpania. Kiedy bohater zostaje odświeżony, należy odświeżyć także pomocnika.
- ✦ Kiedy Księga Sag sprawdza obecność w grze konkretnych klas, należy brać pod uwagę także klasę pomocnika. Niezależnie od tego, czy chodzi o wykonywanie testu, uzyskiwanie premii czy napotykanie utrudnień, klasa pomocnika jest traktowana tak, jakby była również klasą bohatera gracza.
- ✦ Pomocnik liczy się jako bohater na potrzeby określania statystyk Wodzów. Na potrzeby wszystkich innych efektów gry opartych o liczbę bohaterów w grze, pomocnika należy zignorować.
- ✦ Pomocnik nie może zdobywać żadnych kart, stanów, , , run, ani żetonów.

**PRZYKŁAD:** podczas walki, na początku kroku rozstrzygnięcia, Lydana ma 2 runy przypisane do wyczynów Cisza I oraz Siła trolla II, zatem to jedyne wyczyny, jakich może w tym momencie użyć Felerion, gdyż Strzaskanie duszy II i Krew żmija II mają przypisaną po 1 runie.

Felerion przechodzi do aktywowania wyczynu Cisza I. Od teraz będzie mógł użyć tylko wyczynu Siła trolla II. Gdy go użyje, wszystkie wyczyny staną się ponownie dostępne, gdyż każdy będzie miał przypisaną 1 runę.



# GŁOSARIUSZ

X – blokuje X wroga. Odejmij łączną wartość bohatera od łącznej wartości wroga. Bohater traci 1 za każdy pozostały punkt wroga (jeśli jakiś pozostał). Jeśli zablokowana wartość jest wyższa niż , nadwyżkowa zostaje stracona.

X : – tracisz X , aby aktywować dany efekt. Jeśli bohater ma mniej , niż jest wymagane, dany efekt nie może zostać aktywowany.

Zaneguj – ignorujesz wymieniony efekt.

X – zadajesz X . Odejmij łączną wartość wroga od łącznej wartości bohatera. Wróg otrzymuje 1 za każdy pozostały punkt .

Zadaj +X – zwiększa wartość aktywnego ataku o X. Atak, który zadaje kilka razy, jest pod wpływem tego efektu za każdym razem.

Zadaj -X – zmniejsza wartość aktywnego ataku o X. Atak, który zadaje kilka razy, jest pod wpływem tego efektu za każdym razem.

Dwukrotnie zadaj X – zadajesz X osobno 2 razy. Za każdym razem celem może być ten sam lub inny wróg.

Trzykrotnie zadaj X – zadajesz X osobno 3 razy. Za każdym razem celem może być ten sam lub inny wróg.

Zadaj podwójne – zadaje 2X .

Zadaj potrójne – zadaje 3X .

Pokonaj X wrogów – usuń X figurek lub żetonów wrogów z mapy, jeśli spełniają wymienione wymagania (jeśli jakieś są).

Odrzuć – odrzucasz wymieniony żeton lub kartę. Jeśli bohater nie ma danego żetonu lub karty, nic się nie dzieje.

Wyczerp bohatera – odwróć kartę bohatera na wyczerpaną stronę (rewers). Jeśli dany bohater jest już wyczerpany, nic się nie dzieje. Jeśli efekt wymaga, aby bohater wyczerpał swoją kartę, a jest ona już wyczerpana, danego efektu nie można aktywować.

Szybki – aktywuje się na początku kroku rozstrzygnięcia walki.

Przewidź X – ujawnij X kart z wymienionej talii. Następnie zdecyduj o każdej ujawnionej karcie, czy ma trafić na wierzch czy na spód swojej talii.

Zyskaj X – zyskujesz X wymienionego elementu biorąc pod uwagę ograniczenia , oraz liczbę żetonów. Nadwyżki należy zignorować.

Natychmiastowy – karty wyczynów, które muszą zostać użyte zaraz po tym, jak do ich pół run zostaną przydzielone żetony run lub przedmioty i towarzysze, którzy są aktywowani podczas kroku planowania, o ile wymienione na nich warunki (jeśli jakieś są) zostały spełnione.

Strać X – tracisz X wymienionego elementu, biorąc pod uwagę ograniczenia , oraz liczby żetonów. Nadwyżki należy zignorować. Tego efektu nie można anulować za pomocą bloków.

Pudło – wroga lub bohatera nie ma efektu.

Obowiązkowy – o ile to możliwe, dany efekt musi zostać aktywowany. W przypadku kart tytułów, to słowo kluczowe oznacza, że dany tytuł musi zostać wybrany przez gracza.

Odśwież bohatera – odwróć swoją kartę bohatera na niewyczerpaną stronę (awers). Jeśli dany bohater nie jest wyczerpany, nic się nie dzieje.

Przyjmij X – wróg zadaje X broniącemu się bohaterowi tak, jakby to był osobny atak. O ile nie zaznaczono inaczej, można bronić się za pomocą bloków według normalnych zasad.

Przyjmij +X – dodaje X do wroga.

Dwukrotnie przyjmij X – dostajesz X osobno 2 razy.

Trzykrotnie przyjmij X – dostajesz X osobno 3 razy.

Przyjmij podwójne – dostajesz 2X .

Przyjmij potrójne – dostajesz 3X .

★ – elitarny wróg. Jego statystyki określa punkt zwrotny.

– żeton wroga. Jego statystyki określa punkt zwrotny.

– aktywuj efekty szkodliwych stanów i efekt niepowodzenia z karty bohatera, jeśli jest wyczerpana.

– dowolny żeton dobrego stanu.

– dowolny żeton szkodliwego stanu.

– dowolny żeton stanu, dobrego lub szkodliwego.





# PODSUMOWANIE

## PRZEBIEG GRY

1. Rozpocznijcie przygodę od przeczytania jej zapisku Wprowadzenia i podążenia rozgałęzionymi ścieżkami do chwili ujawnienia punktu zwrotnego lub do momentu, gdy nie będzie więcej poleceń do rozpatrzenia.
2. Odłóżcie na bok Księgę i przejdźcie do rozpatrywania faz gry.
3. Kontynuujcie rozpatrywanie faz gry do chwili, gdy bohater lub drużyna wejdzie w interakcję z punktem zwrotnym.
4. Przeczytajcie zapisek wskazany w punkcie zwrotnym i podążajcie wiążącymi się z nim, rozgałęzionymi ścieżkami do chwili ujawnienia nowego punktu zwrotnego i/lub do momentu, gdy nie będzie już więcej poleceń do rozpatrzenia.
5. Odłóżcie na bok Księgę i przejdźcie do faz gry.

## FAZY GRY

- ✦ Rozpatrzenie fazy gry w kolejności, w jakiej pojawiają się na obszarze faz planszy przygody.
- ✦ Zdecydujcie o kolejności, w jakiej poszczególne bohaterowie lub drużyna wykonują każdą fazę. Kiedy wszyscy bohaterowie rozpatrzą aktualną fazę, przejdźcie do kolejnej.

Pierwsze rozgrywki dzielą się na 3 fazy: podróż, działanie i odkrywanie.

## WALKA

### KROK PLANOWANIA

Każdy bohater uczestniczący w walce:

1. Decyduje o aktywowaniu przedmiotów i towarzyszy z Natychmiastowymi efektami (jeśli takie są).
2. Dobiera 4 karty ze swojej talii wyczynów.
3. Dobiera 3 runy ze swojego worka runicznego i przypisuje je do pół run swoich kart wyczynów. Jeśli to niemożliwe, układa runę na pierwszym dostępnym polu toru niepowodzeń.
4. Jeśli nie wszystkie pola toru niepowodzeń są wypełnione, bohater decyduje, czy kontynuuje, dobierając 3 kolejne runy, czy przerywa. Teraz używa się Natychmiastowych wyczynów.
5. Kiedy wszyscy bohaterowie przerwą lub wypełnią swoje tory niepowodzeń, należy przejść do kroku rozstrzygnięcia.

### KROK ROZSTRZYgniĘCIA

1. Rozpatrzenie efekty aktywowane torem niepowodzeń odpowiednio do liczby run przypisanych do pół toru.
2. Rozpatrzenie efekty wyczynów będących umiejętnościami oraz zapewniających Szybki atak (jeśli takie są).
3. Rozpatrzenie ataki wszystkich wrogów ujawniając karty ataku wroga.
  - ✦ Wybierzcie 1 bohatera, który będzie bronić się przed atakiem wroga.
  - ✦ Ujawnijcie wierzchnią kartę z talii ataku wroga i zastosujcie modyfikatory oraz zdolności.
  - ✦ Bohater broniący się przed atakiem może użyć aktywnych wyczynów będących blokami, aby anulować stratę ♡.
4. Rozpatrzenie efekty nieużytych wcześniej wyczynów bohaterów będących atakami i umiejętnościami.
5. Wszyscy uczestniczący w walce bohaterowie mogą użyć swoich aktywnych przedmiotów.


## TESTY

Są 4 różne typy testów, a każdy wiąże się z innym kolorem run:

**CHARYZMA:** runa .

**ZRĘCZNOŚĆ:** runa .

**INTELIgENCJA:** runa .

**SIŁA:** runa .

Każdy bohater wykonujący test musi dobrać 7 run ze swojego worka. Każda runa odpowiadająca wymaganemu typowi testu liczy się jako 1 sukces. Aby odnieść sukces, gracz musi dobrać liczbę run wymaganego typu co najmniej równą trudności wykonywanego testu.

## OPRACOWANIE GRY

**PROJEKT GRY:** Jordy Adan, Umberto Pignatelli, Marco Maggi i Francesco Nepitello

W oparciu o system Legends opracowany przez Fela Barrosa, Guilherme'a Goularta i Erica M. Langa i rozwijany przez Fabio Tolę.

**KIEROWNICTWO PRODUKCJI:** Isadora Leite

**PRODUKCJA:** Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan i Gregory Varghese

**KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE:** Mathieu Harlaut

**ILUSTRACJE:** Paul Bonner, Giovanna Guimarães, Mohsen Malakooti, Henning Ludvigsen, Filipe Pagliuso, Aria Safarzagagan, John Stevenson, Alvaro Tapia, Prosper Tiplaldi i Thomas Wievegg

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** Fabio de Castro

**ZDJĘCIA FIGUREK:** Jean-Baptiste Guiton

**MODELOWANIE FIGUREK:** Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks, Juan Navarro i Edgar Ramos

**PRZYGOTOWANIE MODELI FIGUREK:** Vincent Fontaine i Raphael Guiton

**REDAKCJA I TEKSTY:** Eric Kelley

**KOREKTA:** Jason Koepp i Robert Fulkerson

**ZARZĄDZANIE LICENCJĄ:** CMON: Geoff Skinner. **RIOTMINDS:** Theodore Bergquist i Magnus Malmberg.

**KONSULTACJA MERYTORYCZNA:** Claudio Muraro

**OPRACOWANIE GRAFICZNE I KONCEPCYJNE ORYGINAŁU:** Theodore Bergquist i Alvaro Tapia.

**WYDAWCA:** David Preti.

**TESTERZY:** Elson Bemfeito, Henrique Borges, William Clos, David Coelho, Fernando Costa, Euclides C. Ribeiro, Rafael Fagundes, Fabricio Ferreira, Felipe Galeno, Sergio Halaban, Thiago Leite, Pedro Luiz, Renato Martins, José V.G. Martins, Flavio Oota, Dan Paskin, Bruno Pinduca, Luis Porto, Renato Sasdelli i Eduardo Vilela

*Gra opracowana w oparciu o uniwersum Trudvang Chronicles stworzone przez Theodore'a Bergquista i Magnusa Malmberga*



**RIOTMINDS**

**EDYCJA POLSKA**



**GALAKTA**  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
www.galakta.pl

**TŁUMACZENIE:** Marek Mydel

**KOREKTA:** Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk, Katarzyna Tkaczyk  
**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** Krzysztof Bernacki