

DOMEK W LESIE

Przepychasz się obok wrogów, przedzierając się przez krzaki.




Dostrzegasz przed sobą małą polanę służącą jako ogród przed chatą. Przez wybite okna widzisz sylwetki dwóch osób oświetlone migoczącym światłem świec.





„Nie zbliżajcie się! Nie boję się was!” — prycha staruszka na niechcianych gości. Wygląda jednak na to, że twoje przybycie odwróciło ich uwagę od kobiety.

W twoich oczach pojawia się determinacja. Nie jesteś bezradną staruszką...

PODSTAWA LOCHU - 2



-  1 biały potwór - **Rekrut**
-  1 biały potwór: Kultysta Cienia - **Rekrut**
-  1 żeton skrzyni

-  2+: Szary potwór - **Rekrut**
-  3+: Biały potwór - **Rekrut**
-  4+: Szary potwór - **Rekrut**
-  5+: Biały potwór - **Rekrut**

ZASADA SPECJALNA — KULTYSTA PRZYWOŁYWACZ

Na początku tury **Białego potwora: Kultysty Cienia - Rekruta** (zaraz po rozpatrzeniu efektów stanów), musisz wylosować runę: Umieść wskazany na niej kafelek Ciemności, postępując zgodnie z jej standardowym zachowaniem. Jeśli **Kultysta Cienia** znajduje się na kafelku Ciemności, należy go umieścić sąsiadująco z tym kafelkiem Ciemności.

WYZWALACZ WYDARZENIA — MIŁA STARUSZKA

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Miła staruszka” na stronie 10.

STARA ZBROJOWNIA





Przechodzisz przez drzwi i docierasz do podziemnej komnaty, z dala od wszelkiego źródła światła, która w przeszłości służyła twierdzy jako zbrojownia.

Wewnątrz, czając się wśród cieni, leży więcej szkieletów, a także... ludzi? Biorąc pod uwagę ich wygląd i zachowanie, zastanawiasz się, czy nadal możesz ich uważać za ludzi.

Co tu się wydarzyło? Czy za tym wszystkim może ktoś stać, tak jak w przypadku podobnej sytuacji zaledwie kilka tygodni temu?

PODSTAWA LOCHU - 1







-  1 Szary potwór - **Rekrut**
-  1 biały potwór: Nazwa potwora - **Rekrut**
-  1 żeton interakcji 2: **Strona 07**
-  1 żeton skrzyni

DRZWI Z PUŁAPKĄ! — GROM

Gdy te drzwi zostaną otwarte, zaraz po zakończeniu ich rozstawienia, jeśli któryś z bohaterów posiada status „Zniszczona bariera: Grom” w swoim dzienniku kampanii, musi go skasować i nic szczególnego się nie dzieje.

W przeciwnym razie, jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, uruchamiana jest pułapka i każdy z bohaterów musi wykonać wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 11. Każda kostka zręczności, którą posiadają, daje premię +2 do rzutu. Bohaterowie, którym się nie powiedzie, otrzymują 2 pkt. obrażeń nie do uniknięcia i OGŁUSZENIE.

-  2+: Szary potwór - **Rekrut**
-  3+: Biały potwór - **Rekrut**
-  4+: Szary potwór - **Rekrut**
-  5+: Biały potwór - **Rekrut**

MAGAZYN

Przechodzisz przez kolejne drzwi i natrafiasz na coś, co kiedyś musiało być magazynem lub piwnicą.

Dziwny mrok utrzymuje się przed tobą, a z cienia wychodzi groźna, monstrualna istota ubrana w zbroję płytową.

W pobliżu leży nieruchomo inna postać: kapłan w szatach Kościoła Zachodzącego Słońca.

Jest w takim stanie, że nie możesz stwierdzić, czy jest żywy, czy też martwy. Leży tuż pod ścianą.

PODSTAWA LOCHU - 2



WYDARZENIE SPECJALNE — BARIERA

Gdy te drzwi zostaną otwarte, zaraz po zakończeniu ich rozstawienia, jeśli któryś z bohaterów posiada status „Zniszczona bariera: Inferno” w swoim dzienniku kampanii, musi go skasować i nic szczególnego się nie dzieje.

W przeciwnym razie, jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, uruchamiana jest pułapka i każdy z bohaterów musi wykonać wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 11. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Bohaterowie, którym się nie powiedzie, otrzymują 2 pkt. obrażeń nie do uniknięcia i OPARZENIE 2.



1 biały potwór: Rycerz Cienia - Rekrut



1 Szary potwór: Nazwa potwora - Rekrut



1 żeton interakcji 2: Strona 08



1 żeton skrzyni



W2 2+: Biały potwór - Rekrut



G3 3+: Szary potwór - Rekrut



W4 4+: Biały potwór - Rekrut



G5 5+: Szary potwór - Rekrut

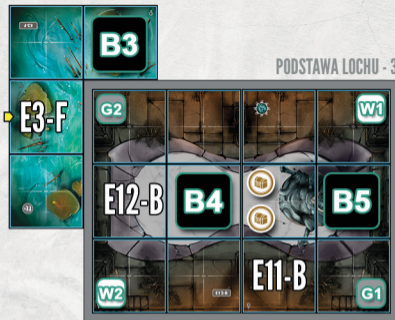
KOMNATA RYTUALNA

Idąc ponownie do przodu, znajdujesz się w zrujnowanej komnacie, w której grube kolumny wznoszą się aż do sufitu i flankują posąg kobiety umieszczony na cokole.

Wokół posągu jeszcze kilka udręczonych osób nuci mantrę w nieznanym języku, pogrążając się w swoistym rytuale.

Poszarpane ubrania, a także zagubione buty i narzędzia leżą porozrzucane.

Doprowadza cię to do szybkiego wniosku: cały czas walczysz z zaginionym Blackriver!



- G1** 1 Szary potwór: Rycerz Cienia - *Rekrut*
- W1** 1 biały potwór: Nazwa potwora - *Rekrut*
- G1** 2 żetony skrzyń
- W2** 2+: Biały potwór - *Rekrut*
- G2** 2+: Szary potwór - *Rekrut*
- B3** 3+: Czarny potwór - *Rekrut*
- B4** 4+: Czarny potwór - *Rekrut*
- B5** 5+: Czarny potwór - *Rekrut*

WYZWALACZ WYDARZENIA — ODKRYCIE

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, aktualna tura zostaje wstrzymana i należy przeczytać „Wydarzenie specjalne — Audycja z Jego Wysokością” na stronie 14.



PRYZYSTAŃ WŁÓCZĘGI

Starcie o nabrzeże Umbral jest bezwzględne. Wrogowie przybywają zewsząd. Domy stoją w płomieniach, a alejki są słabo oświetlone.

Nigdzie nie wydaje się być bezpiecznie. Ale znajdujesz karczmę, w której schronili się niektórzy mieszkańcy, a żołnierze zatrzymują się, by złapać oddech. Prawdziwa „przystań”.

Wśród gości dostrzegasz jednego, którego szeroki uśmiech zwraca twoją uwagę. „Hej, ty... Poszukiwaczu przygód z głupią miną... Podejdź tutaj! Mistrz Alesio ma dla ciebie propozycję!”



-  1 żeton interakcji 2: **Strona 06**
-  1 żeton skrzyni

ZASADA SPECJALNA — ZABAWA W CHOWANEGO

Gdy wyczerpujesz 1 kostkę akcji i znajdujesz się na polu sąsiadującym z tymi drzwiami (jak pokazano w pierwszym rozstawieniu), możesz je ponownie zamknąć. Jest to traktowane jako akcja kostek. Jeśli to zrobisz, włóż te drzwi z powrotem do ramy. Dopóki pozostają zamknięte, wszystkie potwory, które znajdują się na zewnątrz Mapy C10-F, traktują wszystkich bohaterów znajdujących się w środku tak, jakby nie zostali ujawnieni (*nie mogą ich zobaczyć, więc nie obiorą ich za swoje cele*). Jeśli bohater znajdujący się na mapie C10-F weźmie na cel potwora znajdującego się poza nią, by skorzystać z jakiegokolwiek ataku, umiejętności lub efektu, podczas gdy te drzwi są zamknięte (*i tylko wtedy, gdy są zamknięte*), należy usunąć je z mapy. Nigdy już nie będzie można ich zamknąć.

ZACZAROWANY MAGAZYN

W końcu pokonujesz hordy i docierasz do magazynu.

Ustawiona w kącie z tyłu, znajduje się bogato zdobiona czarna arka, z której wydobywa się szmaragdowe światło. Cała ta energia domaga się swojej dziesiątyny.

Drewniana konstrukcja jest krucha, jakby w ciągu godzin upłynęły całe wieki.

Powietrze jest gęste i odczuwasz niewytłumaczalny niepokój. Nie wiesz, co zrobić, ale domyślasz się, że odpowiedź znajduje się pod pokrywą arki...



C1 1 dowódca o mocy 2+G

C1 1 żeton skrzyni

G3 3+: Szary potwór - **Rekrut**

W5 5+: Biały potwór - **Wojownik**

WYZWALACZ WYDARZENIA — PATRZ POD NOGI

Gdy te drzwi zostaną otwarte, zaraz po zakończeniu ich rozstawienia, przejdź do interakcji #041. Bohater, który otworzył te drzwi, jest odpowiedzialny za interakcję.

WYZWALACZ WYDARZENIA — SKRZYNIA UMARŁAKA

Gdy dowódca zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Ukryta klątwa” na stronie 18 (nawet jeśli na mapie znajdują się inne potwory).

PRZEJŚCIE PRZEZ DZIELNICĘ

Posuwasz się naprzód przez skalne płyty, pośród siedlisk Drakonów. Znów znajdujesz niewiele ciał, choć śladów walki widzisz sporo.

Wystarczy kilka kroków wzdłuż alejki, by zwrócić na siebie uwagę istot Ciemności — wszystkich oprócz jednej. Tą bezmyślną istotą nie trzeba się przejmować, bo ma już w zasięgu wzroku inną ofiarę: rannego wojownika, który nie boi się tego, co go czeka.

PODSTAWA LOCHU - 1



- B1** 1 czarny potwór - *Rekrut*
- 1 potworny drapieżnik (Zgnite Mięso - *Rekrut*)
- 1 żeton interakcji 2: *Strona 12*
- Stos run (po jednej z każdego koloru).
- 1 żeton skrzyni
-
- W2** 2+: Białe potwór - *Wojownik*
- G3** 3+: Szary potwór: Egzekutor - *Wojownik*
- W4** 4+: Białe potwór - *Wojownik*
- G5** 5+: Szary potwór: Egzekutor - *Wojownik*

ZASADA SPECJALNA — POTWORNY DRAPIEŻNIK

Podczas swojej pierwszej aktywacji, *Zgnite Mięso - Rekrut* (tylko ten przywołany przez to rozstawienie) będzie próbował „zaatakować” żeton interakcji (jeśli wciąż znajduje się na mapie). Jeśli żeton otrzyma co najmniej 1 punkt obrażeń, musisz usunąć go z planszy i uznać za pokonanego. W przeciwnym razie, jeśli potwór nie może go zaatakować lub nie zada wystarczających obrażeń ze względu na np. BLOK, żeton interakcji „przeżywa”. Począwszy od swojej drugiej aktywacji, drapieżnik będzie działał normalnie, a ty możesz uznać tę zasadę specjalną za rozstrzygniętą.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 02 są zamknięte, dopóki żeton interakcji nie zostanie usunięty z planszy.

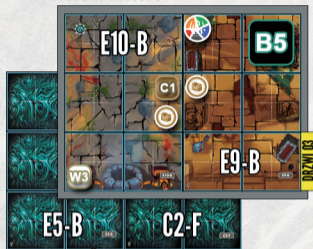
PLAC SANKTUARIUM

Idziesz naprzód, a twoje kroki prowadzą cię na plac Sanktuarium, który został całkowicie opanowany przez wroga. Macki pełzają wokół po zrujnowanych budynkach.

Adrenalina płynie ci w żyłach, gdy patrzysz na wynaturzenie, które zagarnęło to miejsce dla siebie: amorficzne, poskręcane monstrum, które zdaje się zmuszać ciemną mgłę, by tańczyła wokół niego.

Gdy spogląda na ciebie, wydaje najbardziej skrzekliwy i makabryczny krzyk, jaki dane ci było słyszeć. Czujesz, jak dreszcze przechodzą ci po plecach, gdy wyzywa cię do walki...

PODSTAWA LOCHU - 1



- C1** 1 dowódca o mocy 2+G
- W3** 2 żetony skrzyń
- Stos run** (po jednej z każdego koloru)
- W3** 3+: Biały potwór - **Wojownik**
- B5** 5+: Czarny potwór - **Rekrut**

ZASADA SPECJALNA — UPIORNE SKRZECZENIE

Gdy drzwi zostaną otwarte, zaraz po zakończeniu ich rozstawiania, jeśli któryś z bohaterów posiada status „Wosk” w swoim dzienniku kampanii, musi go usunąć i nie dzieje się nic szczególnego. W przeciwnym razie, jeśli żaden z bohaterów go nie posiada, uruchamiana jest pułapka i każdy z bohaterów musi wykonać wyzwanie siły (żółte) o trudności 15. Każda kostka walki wręcz, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Bohaterowie, którym wyzwanie się nie powiedzie, otrzymują obrażenia równe różnicy pomiędzy trudnością a ostatecznym wynikiem wyzwania (tym obrażeniom można zapobiec).

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 03 pozostaną zamknięte, dopóki dowódca nie zostanie pokonany.

WEJŚCIE DO SANKTUARIUM

Po ciężkiej walce przedostajesz się przez czarny płaszcz Ciemności. W końcu znajdujesz się przed wejściem do Sanktuarium Pradawnych.

To imponująca budowla z masywnymi żelaznymi wrotami, które w tej chwili są otwarte niczym rozwarłe usta, z których wnętrza wydobywa się cuchnący szmaragdowy oddech.

Pamiętając to, co stało się w Umbral, podejrzewasz, że wszystko zaczęło się tutaj. „O nie! A jeśli jest za późno?” — mamrocze Tharmagar, widząc wyłaniające się z mgły niepożądane towarzystwo...



PODSTAWA LOCHU - 2

WYDARZENIE SPECJALNE — GOSPODARZ

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Gospodarz” na stronie 22.

- G1** 1 szary potwór - *Wojownik*
- W1** 1 biały potwór - *Wojownik*
- W** 1 żeton skrzyni
- A** Stos run (po jednej z każdego koloru)
- W2** 2+: Biały potwór - *Wojownik*
- G3** 3+: Szary potwór - *Wojownik*
- W4** 4+: Biały potwór - *Wojownik*
- G5** 5+: Szary potwór - *Wojownik*

WIELKA SALA

Wejście do Sanktuarium Pradawnych okazało się zmundnym zadaniem. Wszystko przez szmaragdowe mgły, które utrudniały przejście.

Ale to nie wystarczy, by zmusić cię do poddania się. „Nie wiem, co powoduje tę mgłę. Pytasz, więc zakładam, że nie było jej w twierdzy Jamesa Eersta, prawda?” — odpowiada Tharmagar, słysząc po raz kolejny twoje wypowiedziane głośno myśli.

Rzeczywiście, w tamtym przeklętym miejscu była tylko jedna zamglona sala. Teraz, gdy o tym myślisz, marzysz o tym, aby to, co czeka cię na górze, nie było tym, z czym przyszło ci się zmierzyć...

PODSTAWA LOCHU - 3



- B1 1 czarny potwór - *Wojownik*
 - W1 1 biały potwór - *Wojownik*
 - 2 żetony skrzyń
 - 1 żeton interakcji 2: **Strona 14**
 - Stos run (po jednej z każdego koloru)
-
- G2 2+: Szary potwór - *Wojownik*
 - B3 3+: Czarny potwór - *Wojownik*
 - W4 4+: Biały potwór - *Wojownik*
 - G5 5+: Szary potwór - *Wojownik*

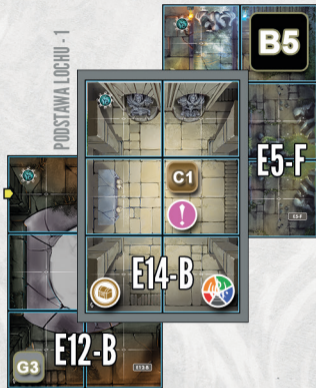
KOMNATA STRACHU

Idąc dalej, natykasz się na coś, czego nie można w pełni opisać słowami. Wiesz już jednak, co to jest, bo też to masz: metaliczny sześcian z runicznymi żłobieniami, unoszący się na wysokości oczu.

Bije od niego niewyraźny, szmaragdowy blask.

Z jego rdzenia kaskadami wylewa się plazma, która rozprzestrzenia się wszędzie, z trzaskiem pokrywając podłogę, jakby była zrobiona z jakiegoś kwasu, który nie koroduje, ale tak samo podnosi opary...

PODSTAWA ŁOCHU - 1



- C1** 1 dowódca o mocy 1+G
- !** 1 żeton wydarzenia
- Stos run** (po jednej z każdego koloru)
- Skrynia** 1 żeton skrzyni
-
- G3** 3+: Biały potwór - **Wojownik**
- B5** 5+: Czarny potwór - **Wojownik**

ZASADA SPECJALNA — OBEZWŁADNIENIE

Do końca przygody obrażenia zadawane, gdy bohater zostanie złapany przez Ciemność, wzrastają do 4. Obrażeń tych wciąż nie można uniknąć. Przebijają one również wszelkie odporności (takie jak odporność na Ciemność kleryków) za wyjątkiem wytrzymałości.

ZASADA SPECJALNA — NADEJŚCIE

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, zakończy się obecna tura. Przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Dziwne pamiętki” na stronie 26.

OBIECUJĄCA KOMNATA

Obracając się w popiół
na twoich oczach, ściana
skryształizowanej energii
chroniąca tę salę zanika,
uwalniając potwory, które były
za nią zamknięte.

Wzdychając, szykujesz się na
kolejną ciężką rundę walki...
Ale zaraz, co to może być?!

Umieść następujące obiekty w poniżej opisanych miejscach na rozstawieniu, które już znajduje się na planszy.



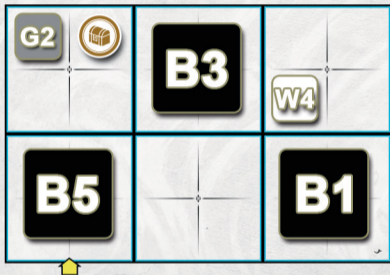
-  1 szary potwór - Wojownik
-  1 biały potwór - Wojownik
-  1 żeton skrzyni
-
-  2+: Szary potwór - Wojownik
-  3+: Biały potwór - Wojownik
-  4+: Szary potwór - Wojownik
-  5+: Biały potwór - Wojownik

OBIECUJĄCA KOMNATA

Obracając się w popiół na twoich oczach, ściana skryzalizowanej energii chroniąca tę salę zanika, uwalniając zamknięte za nią potwory.

Wzdychając, szykujesz się na kolejną ciężką rundę walki...
Ale zaraz, co to może być?!

Umieść następujące obiekty w poniżej opisanych miejscach na rozstawieniu, które już znajduje się na planszy.



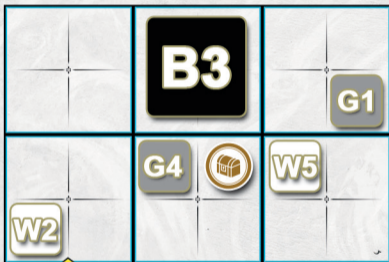
- B1** 1 czarny potwór - *Wojownik*
-  1 żeton skrzyni
-
- G2** 2+: Szary potwór - *Wojownik*
- B3** 3+: Czarny potwór - *Wojownik*
- W4** 4+: Biały potwór - *Wojownik*
- B5** 5+: Czarny potwór - *Wojownik*

OBIECUJĄCA KOMNATA


Obracając się w popiół na twoich oczach, ściana skryształizowanej energii chroniąca tę salę zanika, uwalniając zamknięte za nią potwory.

Wzdychając, szykujesz się na kolejną ciężką rundę walki...
Ale zaraz, co to może być?!

Umieść następujące obiekty w poniżej opisanych miejscach na rozstawieniu, które już znajduje się na planszy.



G1 1 szary potwór - Wojownik

 1 żeton skrzyni

W2 2+: Biały potwór - Wojownik

B3 3+: Czarny potwór - Wojownik

G4 4+: Szary potwór - Wojownik

W5 5+: Biały potwór - Wojownik

OBIECUJĄCA KOMNATA

Obracając się w popiół
na twoich oczach, ściana
skryzalizowanej energii
chroniąca tę salę zanika,
uwalniając zamknięte za nią
potwory.

Wzdychając, szykujesz się na
kolejną ciężką rundę walki...
Ale zaraz, co to może być?!

Umieść następujące obiekty w poniżej opisanych miejscach na rozstawieniu, które już znajduje się na planszy.



W1 1 biały potwór - Wojownik

☞ 1 żeton skrzyni

G2 2+: Szary potwór - Wojownik

B3 3+: Czarny potwór - Wojownik

W4 4+: Biały potwór - Wojownik

G5 5+: Szary potwór - Wojownik

WYCOFANIE


Nie mając lepszej alternatywy, ponownie otwierasz przejście, które próbował zablokować złodziej grobów.

Jego motywacja wkrótce staje się dla ciebie jasna. Wszędzie pełzają stwory, wychodząc z każdego zakamarka.

Jakim cudem są tutaj, tak daleko pod ziemią? „Prawdę mówiąc powodem jest to, że powinniśmy być blisko powierzchni, mój przyjacielu” — Tharmagar odpowiada na pytanie, które zadajesz sobie po cichu.

PODSTAWA LOCHU - 3



- C1** 1 dowódca o mocy 2+G
-  Stos run (po jednej z każdego koloru)
- C** 2 żetony skrzyń
- W3** 3+: Biały potwór - **Weteran**
- G5** 5+: Szary potwór - **Wojownik**

MECHANIKA SPECJALNA — NAJAZD POTWORÓW

Do końca tej przygody potwory znajdują się wszędzie i mogą zaatakować w każdej chwili. Weź figurki **Wampirów Cienia** i kartę potwora **Wampira Cienia** (nie używaj **Wampirów Cienia** jako losowych potworów) i umieść kartę **Najazd potworów** nad końcem toru inicjatywy stroną „A” do góry. Gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, należy rozpatrzyć jej efekty i obrócić kartę na drugą stronę (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 34). **Mechanika specjalna — Kontrolowanie obszaru** nie jest jeszcze aktywna, więc nie możesz teraz usunąć żadnych run.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 02 pozostają zamknięte, gdy na mapie znajduje się co najmniej dwóch wrogów.

OPANOWANE PRZEDSIONKI

Przechodząc przez kolejne drzwi, stajesz przed szeroką, zrujnowaną salą, w której Ciemność znalazła się już przed tobą, blokując przejście zniszczonymi płytami, osuwiskami i swoimi czarnymi mackami.

Ale to nie wszystko. Osaczony, ciężko ranny mężczyzna stoi tam i walczy z kolejnymi falami stworzeń. Na jego twarzy pojawia się uśmiech zadowolenia, gdy widzi przyjazną twarz, która przyszła z kierunku, z którego spodziewał się jedynie swojej zguby...

PODSTAWA LOCHU - 1



- 1 szary potwór - **Wojownik**
- 1 czarny potwór - **Wojownik**
- 1 żeton interakcji 2: **Strona 19**
- Stos run (po jednej z każdego koloru)
- 2+: Biały potwór - **Weteran**
- 3+: Czarny potwór - **Wojownik**
- 4+: Biały potwór - **Weteran**
- 5+: Szary potwór - **Wojownik**

MECHANIKA SPECJALNA — KONTROLOWANIE OBSZARU

Walcząc o kontrolę nad kluczowymi drogami, bohaterowie mogą zyskać więcej czasu. Aby to zrobić, muszą sąsiadować ze stosem run i wyczerpać 1 kostkę akcji. Jeśli tak się stanie, bohater bierze ze stosu wybrane przez siebie runy w ilości 6 minus liczba bohaterów i zwraca je do woreczka. Bohater otrzymuje też SKUPIENIE 1. Bohater może wykonać tę akcję więcej niż raz na turę. Liczy się to jako akcja kostki i nie można jej wykonać, jeśli z danym stosem run sąsiaduje co najmniej jeden potwór.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 03 są zamknięte, gdy na mapie znajduje się co najmniej dwóch wrogów lub żeton interakcji.

PUSTY TRON

Walczysz ze sobą, wchodząc coraz bardziej w głąb góry, mając nadzieję, że wyjdiesz w końcu na powierzchnię.

W przeciwieństwie do innych mijanych drzwi, te są otwarte, a zawiasy zniszczone. Przypuszczasz, że to sprawka zepsutych przez Ciemność.

Przed tobą otwiera się ogromna sala z ornamentami i gobelinami wyraźnie wykonanymi przez krasnoludy.

Dominuje w niej tron wyrzeźbiony w kamieniu, ustawiony przed stołem skarbów.

Jak taka komnata mogła pozostać nietknięta? Nie masz pojęcia...

PODSTAWA LOCHU - 2



Stos run (po jednej z każdego koloru)



2 żetony skrzyni

ZASADA SPECJALNA — KTO SIĘ ODWAŻY?

Po przeszukaniu pierwszej skrzyni w tym pomieszczeniu przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Wszyscy jesteśmy złodziejami” na stronie 34.

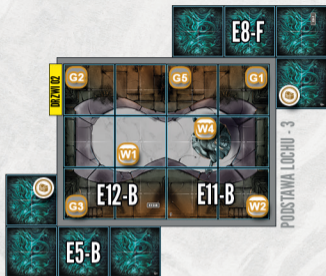
UKRYTE PRZEJŚCIE

Widząc przed sobą wyraźną drogę, ruszasz do drzwi i wkrótce znajdujesz się w kolejnej sali o krasnoludzkiej architekturze, całkowicie opanowanej przez Ciemność.

Ściany wokół są zrujnowane, a między kamiennymi płytami wyłaniają się czarne macki wyglądające niczym korzenie drzewa.

Konstrukcja trzęsie się od czasu do czasu, jakby kołysana przez silne, gigantyczne ramiona, sprawiając, że sufit pęka i kruszy się ciągłymi strumieniami małych kamyczków.

Czy ścieżka może okazać się... zawałona?



W1 1 biały potwór - **Weteran**

G1 1 szary potwór - **Weteran**

W3 2 żetony skrzyń

W2 2+: Biały potwór - **Weteran**

G2 2+: Szary potwór - **Weteran**

G3 3+: Szary potwór - **Weteran**

W4 4+: Szary potwór - **Weteran**

G5 5+: Szary potwór - **Weteran**

ZASADA SPECJALNA — ZAWALAJĄCA SIĘ ŚCIEŻKA

Gdy te drzwi zostaną otwarte, umieść 2 żetony czasu na karcie inicjatywy bohatera, który je otworzył. Za każdym razem, gdy znacznik inicjatywy dotrze ponownie do tej karty, usuń jeden z tych żetonów. Po usunięciu ostatniego z nich musisz również usunąć wszystkie podstawy i mapy z pierwszego rozstawienia, wraz z wszelkimi postaciami i przedmiotami, które się na nich znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób jest

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Tak długo, jak w grze znajduje się żeton czasu, Drzwi 02 pozostają zamknięte.

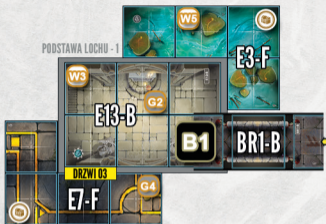
OPUSZCZONA KAPLICA

Sala tronowa zapadająca się w mrok otchłani wznosi chmurę kurzu. Czy to koniec krasnoludzkiego króla?

Nie ma jednak czasu na żal. Wstrząsy są coraz silniejsze i już niedługo te korytarze podzielą ten sam los.

Ścieżka biegnie dalej przez wysokie przejście, częściowo zasłonięte siecią macek i gruzu, a dookoła wszędzie widzisz oszołomione istoty Ciemności.

Wtedy zaczynasz rozumieć: twoja ostatnia przygoda w tym miejscu będzie wyścigiem z czasem...



- B1** 1 czarny potwór - **Wojownik**
- E3-F** 2 żetony skrzyń
- G2** 2+: Szary potwór - **Weteran**
- W3** 3+: Biały potwór - **Weteran**
- G4** 4+: Szary potwór - **Weteran**
- W5** 5+: Biały potwór - **Weteran**

ZASADA SPECJALNA — ZAWALAJĄCA SIĘ ŚCIEŻKA

Gdy te drzwi zostaną otwarte, umieść 2 żetony czasu na karcie inicjatywy bohatera, który je otworzył. Za każdym razem, gdy znacznik inicjatywy dotrze ponownie do tej karty, usuń jeden z tych żetonów. Gdy ostatni z nich zostanie usunięty, musisz również usunąć Most BR1-B oraz wszystkie postacie i przedmioty, które się na nich znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób uznawana jest za pokonaną.

ZASADA SZCZEGÓLNA — CHMURY PYŁU

Do końca tej przygody uznaj, że zasięg wszystkich umiejętności zręczności, mądrości, zdolności skupienia, które nie są atakami bronią, a także przedmiotów jedнокrotnego użytku jest zmniejszony do maksymalnie 1 obszaru (1 niebieski kwadrat). To samo dotyczy się wielokolorowych umiejętności aktywowanych kostkami zręczności lub kostkami mądrości.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Tak długo, jak w grze znajduje się żeton czasu, Drzwi 03 pozostają zamknięte.

ZAPADAJĄCY SIĘ MOST

Kolejne osuwisko, kolejna próba, ale wciąż stoisz. Ścieżka na chwilę znów jest pusta. Widzisz kamienny most rozciągający się nad przepaścią i pylistymi chmurami, który prowadzi do kolejnej sekcji tych korytarzy.

Czy wreszcie jesteś blisko powierzchni? Czy te niekończące się korytarze mają jakiś koniec?

Stoczone bitwy wyczerpały cię. W twojej głowie echem odbijają się kakofoniczne rymy. Masz poważne obawy, czy Tharmagar da radę.

Droga przed tobą zdaje się nigdy nie kończyć...

PODSTAWA LOCHU - 2



- C1** 1 dowódca o mocy 2+G
- WS** 1 żeton skrzyni
- G3** 3+: Szary potwór - **Weteran**
- WS** 5+: Biały potwór - **Weteran**

ZASADA SPECJALNA — ZAWALAJĄCA SIĘ ŚCIEŻKA

Gdy te drzwi zostaną otwarte, umieść 2 żetony czasu na karcie inicjatywy bohatera, który je otworzył. Za każdym razem, gdy znacznik inicjatywy dotrze ponownie do tej karty, usuń jeden z tych żetonów. Gdy ostatni z nich zostanie usunięty, musisz również usunąć Most BR2-B oraz wszystkie podstawy i mapy Drzwi 02 wraz z wszelkimi postaciami i przedmiotami, które się na nich znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób uznawana jest za pokonaną.

ZASADA SPECJALNA — SPADANIE

Każda pusta przestrzeń sąsiadująca z mostem BR2-B uznawana jest za Otchłń. Bohaterowie mogą wykorzystać to na swoją korzyść. Jeśli efekt PCHNIĘCIE lub TELEKINEZA umieści potwora na jednej z tych pustych przestrzeni, potwór ten zostanie zrzucony do Otchłni i tym samym pokonany.

WYZWALACZ WYDARZENIA — STRAŻNIK

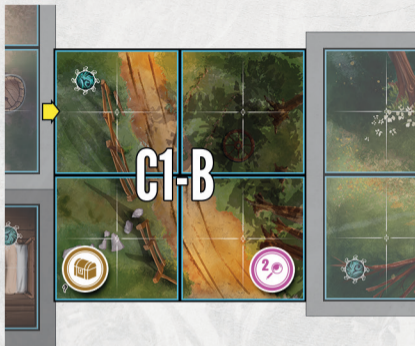
Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Przekłety strażnik” na stronie 38.



TYŁY BUDYNKU

Rozbijasz stare drewniane drzwi i trafiasz na podwórko dzielone przez kilka wiejskich chatup.

Gruz i trupy wszelkiego rodzaju są rozrzucone po podwórzu. Dzielny człowiek i jego dwa psy walczą w doskonałej synchronizacji, forsując sobie drogę przez falę istot Ciemności. Daje ci to nadzieję, że ci ludzie nie poddadzą się tak łatwo.

Bitwa jest daleka od zakończenia, ale widząc determinację mieszkańców tego miejsca, wiesz, że wróg nie będzie miał szans...



-  1 żeton interakcji 2: **Strona 22**
-  1 żeton skrzyni

PIWNICA



Przechodząc przez zrujnowane drzwi piwnicy, trafiasz do czegoś, co wydaje się być składzikiem jakiego magazynu, do którego wejście zostało zniszczone w całym tym zamieszaniu.

Naczynia o różnych kształtach i z różnych materiałów, worki wypełnione ziarnem i prowiantem, a nawet broń i zbroje, walają się wszędzie dookoła lub piętrzą się w szafkach i na półkach.

Niemniej jednak nic w tym pomieszczeniu nie przyciąga twojej uwagi bardziej niż ciekawy gobelin z tyłu.

Możesz przysiąc, że postaci na nim się poruszają...



-  1 żeton interakcji 2: **Strona 23**
-  1 żeton skrzyni

WIATRY MESICKA?

Jakby za sprawą magii, za taflą wody tworzy się nowa ścieżka i otwiera przejście pomiędzy mgłami. Ledwo możesz uwierzyć w to, co widzą twoje oczy. Wiatr Mesicka, trapiiony przez białą mgłę, tuż po tym, jak myśl o statku pojawiła się w twojej głowie.




Gdy obserwujesz żagle martwe z powodu braku wiatru, zdajesz sobie sprawę, że to było dość mało prawdopodobne życzenie.

Jednak twoja droga nie będzie nudna, zważywszy na to, że więcej zjaw już skrada się po pokładach i szarżuje w twoją stronę...

PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 2

-  1 *Dryfująca Zjawa* (Egzekutor)
-  1 *Mordercza Zjawa* (Wampir Cienia)
-  2 żetony skrzyń

ZASADA SPECJALNA: PRZYTLACZAJĄCA MGŁA

Do końca tej przygody uznaj, że zasięg wszystkich umiejętności zręczności, mądrości, zdolności skupienia, które nie są atakami bronią, a także przedmiotów jedнокrotnego użytku jest zmniejszony do maksymalnie 1 obszaru (1 niebieski kwadrat). To samo dotyczy się wielokolorowych umiejętności aktywowanych kostkami zręczności lub kostkami mądrości.

ZASADA SPECJALNA: ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 02 pozostają zamknięte, dopóki na mapie znajduje się co najmniej trzech wrogów.

-  2+: *Dryfująca Zjawa* (Egzekutor)
-  2+: *Mordercza Zjawa* (Wampir Cienia)
-  3+: *Manifestacja Gniewu* (Rycerz Cienia)
-  4+: *Dryfująca Zjawa* (Egzekutor)
-  4+: *Mordercza Zjawa* (Wampir Cienia)
-  5+: *Manifestacja Gniewu* (Rycerz Cienia)

ZAGINIONE KRYPTY

Przemierzając jeszcze jedno przejście, które właśnie się uformowało, dochodzisz do tajemniczej sali o niskim i łukowatym suficie. Może to fundamenty lub lochy jakiejś twierdzy.

Oświetlenie jest słabe, a białe chmury wypełniają pomieszczenie niczym poranna mgła.

„Mistrzu, czy to ty?” — pyta sylwetka człowieka odzianego w szaty uczonego. „Nie mogę w to uwierzyć! Po tym wszystkim...” — kontynuuje i zatrzymuje się, gdy w końcu cię dostrzega.

„O, wybacz mi, wędrowcze. Twoja obecność posiada dotyk mojego mistrza. Zmyliło mnie to...” .

PODSTAWA LOCHU - 1



2 1 żeton interakcji 2: **Strona 25**

1 żeton skrzyni

ZASADA SPECJALNA: ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 03 pozostają zamknięte, dopóki na mapie znajduje się żeton interakcji.

KOMNATA DORADCY





Tutaj mgły odstaniają szeroką salę, w której leży ogromny stół flankowany przez paleniska, które zdają się nie emitować ani światła, ani ciepła.

„Czy to ten, który szuka zmarłych?” — zastanawia się postać za stołem, pochylona nad bałaganem papierów, wosków i butelek z atramentem. Posiada spokój kogoś, kto ma całą wieczność dla siebie.

Na jego dłoni widzisz błyszczący z sygnet Korony Amiru. Od razu wiesz, kto to jest. Twoje przybycie było oczekiwane, choć nie planuje on pomóc ci w odparciu zjawy, która staje na twojej drodze...

PODSTAWA LOCHU - 3



-  1 **Męka Zazdrości** (Abominacja)
-  2 żetony skrzyń
-  3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  5+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)

PRZYGOTOWANIE — MĘKA ZAZDROŚCI

Przywołaj potwora scenariuszowego **Męka zazdrości** jako dowódcę o mocy 2+liczba graczy i użyj figurki **Abominacji**, aby go reprezentować (wylosuj też odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy).

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Czas na dyplomację**” na stronie 47.

DRUGIE NAWIEDZENIE

Co się dzieje?

„Przywołałeś ją, wędrowcze...”
— wyjaśnia doradca, jakby
słyszał twoje myśli. Nie
chce brać udziału w twoich
walkach, ale też nie chce
trzymać się od nich z daleka.
Nie widzisz go jednak.

„Mgły słyszały twoje
niespokojne bicie serca.
Gdy myślisz zbyt dużo o
czymkolwiek, przyciągasz to
do siebie. Czy to jest twarz
lisza? To jest twarz tego, który
składa najwyższą ofiarę w imię
władzy?” — dodaje, a wtedy
Król Nieumarłych pojawia się
ponownie.

PODSTAWA LOCHU - 1



1 Nieumarły Król



1: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)



2 stopy run (po jednej z każdego koloru w stosie)



2 żetony skrzyń



2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)



3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)



4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)



5+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)

MECHANIKA SPECJALNA — DRUGIE NAWIEDZENIE

Przywołaj **Nieumarłego Króla** z 12 punktami zdrowia we wskazanym miejscu.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI









Drzwi 02 pozostaną zamknięte, dopóki ostatni wróg nie zostanie pokonany.

TRZECIE NAWIEDZENIE

Ruszasz do przodu i po raz kolejny twoje otoczenie całkowicie się zmienia. W tym momencie nie jest to dla ciebie nic nowego. A być może czujesz już zbyt duże zmęczenie, by się tym przejmować. „Bahabal. Tak się nazywa!” — krzyczy doradca Klee.

„Pierwszy ambitny człowiek, który szukał wiecznego życia poprzez zakazaną sztukę nekromancji. Stał się szkieletem, aż w końcu oszalał od nadmiaru mocy i pomaszerował na stolicę z armią nieumarłych, przyczyniając się do upadku własnego rodu i całej Starej Amiry...”



-  1 Nieumarły Król
-  1 **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  2 stosy run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  2 żetony skrzyń
-
-  2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  3+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  5+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)

MECHANIKA SPECJALNA — TRZECIE NAWIEDZENIE

Przywołaj **Nieumarłego Króla** z 12 punktami zdrowia we wskazanym miejscu.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 03 pozostaną zamknięte, dopóki ostatni wróg nie zostanie pokonany.

OSTATNIE NAWIEDZENIE

Nie możesz w to uwierzyć.
Znów jesteś w kryptach
twierdzy Jamesa Eersta, gdzie
odbyło się twoje pierwsze
spotkanie z Nieumarłym
Królem.

„Gilgamesz, bohater,
który stanie się pierwszym
Magiem-Królem, ratując stare
królestwo przed tym tótem,
odziedziczył pustkowiu i musiał
je opuścić ze wszystkim tym,
co zostało z jego ludu.

Płynąc zawsze na zachód,
„podążając za zachodzącym
słońcem”, rozbitkowie dotarli
do wybrzeży Daren. To były
skromne narodziny Imperium,
które znasz, tysiąc lat temu...”
Brakujące elementy układanki
wpadają na swoje miejsce.



PODSTAWA LOCHU - 3



1 Nieumarły Król



2 żetony skrzyń



2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)



3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)



4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)



5+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)

MECHANIKA SPECJALNA — OSTATNIE NAWIEDZENIE

Przywołaj **Nieumarłego Króla** z 30 punktami zdrowia za każdego bohatera we wskazanym miejscu. Tym razem nie można go odwołać żadną akcją specjalną. Jedynym sposobem na zniszczenie go jest zmniejszenie jego zdrowia do 0.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA

Gdy Nieumarły Król zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Twoje imię**” na stronie 50.





WARSZTAT MORLOKINA





Podążając mglistym korytarzem, wchodzisz do niesamowitego warsztatu i gabloty, która się z nim wiąże.

Wypolerowana stal błyszczy w blasku świec. Wygląda nie bardziej niesamowicie niż wyrzeźbione w niej wzory.

„Witam w pracowni jedyne go i niepowtarzalnego Morlokina! Najlepszy rzemieślnik metali i tkanin od Gór Ragnar aż po samo Wybrzeże Arii! Chodź, chodź. Mam dla ciebie prezent!” — wita cię upiorna sylwetka mężczyzny z otwartą klatką piersiową i silnymi ramionami, uśmiechając się do ciebie zza lady.



-  1: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  1 żeton interakcji 2: **Strona 27**
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni

-  2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  5+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)

ZASADA SPECJALNA — POWIĄZANE WĘZŁY

W tej przygodzie mgliste węzły są jeszcze silniejsze. Za każdym razem, gdy otwierasz nowe drzwi, musisz też wziąć z woreczka jedną runę za każde otwarte drzwi w tej przygodzie i dodać ją do mglistego węzła, który powstaje w wyniku rozstawienia. Na przykład: Jeśli są to pierwsze drzwi, które zostaną otwarte, musisz wziąć jedną runę i dodać ją do węzła. Jeśli są to trzecie drzwi, musisz wziąć trzy runy. I tak dalej. Każda runa wyciągnięta w ten sposób z woreczka nie wywołuje narodzin odpowiadającego jej kafelka Ciemności, ale jeśli wyciągniesz ostatnią runę z woreczka, przygoda natychmiast kończy się niepowodzeniem.

ZASADA SPECJALNA — DRYFOWANIE

Za każdym razem, gdy bohater wykonuje akcję rozplątania węzła, dodatkowo może wybrać, że zostanie usunięty z mapy, a następnie umieszczony na dowolnym polu sąsiadującym z żetonem wydarzenia w centrum mapy.

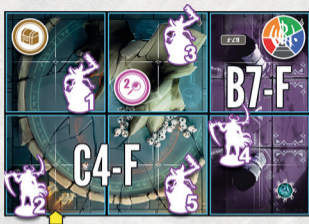
BATALIA

Nagle, jak to miało miejsce już wcześniej, przechodzisz przez mgły, by znaleźć się w zupełnie innym miejscu: mękach kogoś innego.

Przed tobą ciężko ranny mężczyzna przebrany za łowcę z całą determinacją walczy z próbującą go opętać zjawą.

Nie wiesz, czy cierpi, czy odczuwa ból. Nie wiesz nawet, czy wygrywa.

Pomimo wybuchów szału, on i cień zdają się być zaangażowani w skomplikowany taniec. Jest to zdecydowanie jedna z najbardziej interesujących interakcji pomiędzy duszami tego miejsca, jakie dane ci było widzieć.



- 1 **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 1 żeton interakcji 2: **Strona 28**
- 1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
- 1 żeton skrzyni

- 2+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 3+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
- 4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
- 5+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)

ZASADA SPECJALNA — POWIĄZANE WĘZŁY

W tej przygodzie mgliste węzły są jeszcze silniejsze. Za każdym razem, gdy otwierasz nowe drzwi, musisz też wziąć z woreczka jedną runę za każde otwarte drzwi w tej przygodzie i dodać ją do mglistego węzła, który powstaje w wyniku rozstawienia. Na przykład: Jeśli są to pierwsze drzwi, które zostaną otwarte, musisz wziąć jedną runę i dodać ją do węzła. Jeśli są to trzecie drzwi, musisz wziąć trzy runy. I tak dalej. Każda runa wyciągnięta w ten sposób z woreczka nie wywołuje narodzin odpowiadającego jej kafelka Ciemności, ale jeśli wyciągniesz ostatnią runę z woreczka, przygoda natychmiast kończy się niepowodzeniem.

ZASADA SPECJALNA — DRYFOWANIE

Za każdym razem, gdy bohater wykonuje akcję rozplątania węzła, dodatkowo może wybrać, że zostanie usunięty z mapy, a następnie umieszczony na dowolnym polu sąsiadującym z żetonem wydarzenia w centrum mapy.





POBYT W SZPITALU






Podążasz kolejnymi ścieżkami docierasz do wielkiej, sklepionej sali szpitala. Świątyni przerobionej na mieszkania dla wiernych Doktryny, która teraz jest zatłoczona chorymi i schorowanymi ludźmi.

Młody paladyn strzeże tego miejsca. Jednak ani on, ani siostry, ani nawet ksiądz, który odmawia modlitwy, krążąc od łóżka do łóżka, nie przejmują się zjawami, które wypełniają salę.

Wiedzą, że chorzy są bezpieczni, bo potwory szukają tylko ciebie...



-  1 **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  1 żeton interakcji 2: **Strona 29**
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni

-  2+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  5+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)

ZASADA SPECJALNA — POWIĄZANE WĘZŁY

W tej przygodzie mgliste węzły są jeszcze silniejsze. Za każdym razem, gdy otwierasz nowe drzwi, musisz też wziąć z woreczka jedną runę za każde otwarte drzwi w tej przygodzie i dodać ją do mglistego węzła, który powstaje w wyniku rozstawienia. Na przykład: Jeśli są to pierwsze drzwi, które zostaną otwarte, musisz wziąć jedną runę i dodać ją do węzła. Jeśli są to trzecie drzwi, musisz wziąć trzy runy. I tak dalej. Każda runa wyciągnięta w ten sposób z woreczka nie wywołuje narodzin odpowiadającego jej kafelka Ciemności, ale jeśli wyciągniesz ostatnią runę z woreczka, przygoda natychmiast kończy się niepowodzeniem.

ZASADA SPECJALNA — DRYFOWANIE

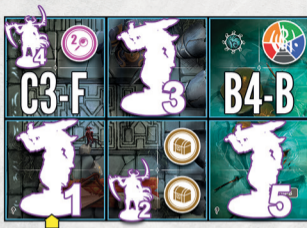
Za każdym razem, gdy bohater wykonuje akcję rozplątania węzła, dodatkowo może wybrać, że zostanie usunięty z mapy, a następnie umieszczony na dowolnym polu sąsiadującym z żetonem wydarzenia w centrum mapy.





ZAGINIONY WYROCZNIA


Przedzieras się przez mgły i dochodzisz do miejsca, które wygląda jak przystań dla uczonych. Zdaje się być bardzo podobna do komnat w wieży Tharmagara, choć jest nieco bardziej uporządkowana.

„O tak, to ty, bohaterze Daren!” — siwowłosa mężczyzna wita cię szybkim spojrzeniem. Jego uwaga jest skupiona niemal całkowicie na poszukaniu czegoś.

„Jesteś wreszcie. Teraz możemy sobie pomóc w odnalezieniu tego, co zgubiliśmy we mgle. Dokładnie tak, jak to widziałem w naszej przyszłości...” — mówi spokojnym tonem kogoś, kogo nie dziwią ani nie niepokoją zjawy.



-  1 **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  1 żeton interakcji 2: **Strona 30**
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  2 żetony skrzyń

-  2+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  3+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  5+: **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)

ZASADA SPECJALNA — POWIĄZANE WĘZŁY

W tej przygodzie mgliste węzły są jeszcze silniejsze. Za każdym razem, gdy otwierasz nowe drzwi, musisz też wziąć z woreczka jedną runę za każde otwarte drzwi w tej przygodzie i dodać ją do mglistego węzła, który powstaje w wyniku rozstawienia. Na przykład: Jeśli są to pierwsze drzwi, które zostaną otwarte, musisz wziąć jedną runę i dodać ją do węzła. Jeśli są to trzecie drzwi, musisz wziąć trzy runy. I tak dalej. Każda runa wyciągnięta w ten sposób z woreczka nie wywołuje narodzin odpowiadającego jej kafelka Ciemności, ale jeśli wyciągniesz ostatnią runę z woreczka, przygoda natychmiast kończy się niepowodzeniem.

ZASADA SPECJALNA — DRYFOWANIE

Za każdym razem, gdy bohater wykonuje akcję rozplątania węzła, dodatkowo może wybrać, że zostanie usunięty z mapy, a następnie umieszczony na dowolnym polu sąsiadującym z żetonem wydarzenia w centrum mapy.

WICHROWE WZGÓRZA









Nagle otwiera się korytarz prowadzący na szczyt góry. Wiatr wyje, a zimno dotrzymuje ci towarzystwa.

„Wy, śmiertelnicy, macie u nas dług! Bardzo mało modlitw zostało do nas skierowanych, a wszystkie z nich były słabo wypowiedziane!” — rozbrzmiewa echo innego syczącego głosu, wyjącego niczym zimowy, mroźący krew w żyłach oddech. „Czy nie szanujesz już Wiecznej Zimy? Czy nie szanujesz już Volar'Calixa? Nasza ofiara was zmiękczyła, a przez to ciężkie czasy wracają, czyż nie?” — kontynuuje, popisując się w trakcie lotu.

Jest perłowo biały, niemal tak półprzezroczysty jak nowe zjawy, które pojawiły się, by cię zatrzymać...

PODSTAWA LOCHU - 1



-  1 **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  1 **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  2 żetony skrzyń
-
-  2+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  3+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  4+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  5+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)

ZASADA SPECJALNA — PRÓBA SMOKA [VOLAR'CALIX]

Za każdym razem, gdy losowana jest szara runa, jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „Siewca Wiatru” w swoim dzienniku kampanii, przywódca drużyny zostaje UCISZONY. Jeśli jednak któryś z bohaterów posiada skutek „Nieugięty”, przywódca drużyny może odnowić do 4 kostek akcji. Jeśli bohaterowie nie posiadają żadnego z tych skutków, zignoruj tę zasadę specjalną.

LEGOWISKO BIESIADNIKA

Przechodząc przez most, który prowadzi w głąb pieczar wulkanicznego lochu, ruszasz przed siebie.

Znasz już Krainę Duchów tak dobrze, że zmieniające się otoczenie już nawet ci nie przeszkadza. „Nie przejmuj się tak bardzo naszym bratem...”

— odzywa się echem trzeci syczący głos, którzy brzmi finezyjnie niczym melodia.





Taka, która sprawia, że serce zaczyna ci mocniej bić.





„Narang'Erel zrobiła to, co zrobiła, z miłości do was.

Byście cieszyli się życiem, a nie po to, by nam służyć. Dlatego ilekroć żyjecie życiem pełnym pasji, czcicie ją, a także mnie, REX'EIHANA, Żar Życia”.

PODSTAWA LOCHU - 1



-  1 **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  1 **Manifestacja Gniewu** (Rycerz Cienia)
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni

-  2+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  3+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)
-  4+: **Mordercza Zjawa** (Wampir Cienia)
-  5+: **Dryfująca Zjawa** (Egzekutor)

ZASADA SPECJALNA — PRÓBA SMOKA [REX'EIHAN]

Gdy wylosowana zostanie czerwona runa, jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „Siewca Wiatrów” w swoim dzienniku kampanii, przywódca drużyny otrzymuje OPARZENIE 2. Jeśli któryś bohater posiada skutek „Nieugięty”, przywódca drużyny usuwa wszystkie żetony OPARZENIA, które posiada, a także rozpatruje efekt SAM, LECZENIE równe liczbie żetonów, które zostały w ten sposób usunięte. Jeśli bohaterowie nie posiadają żadnego z tych skutków, zignoruj tę zasadę specjalną.

SANKTUARIUM NARANG'ERELA

Posuwając się do przodu, docierasz do ogromnej sali, ze sklepieniem tak wysokim, że nie sposób dostrzec końca. Architektoniczne cudo, godne majestatu Wysokich Smoków, zaprojektowane tak, by unieść posąg elfickiej damy, który znajduje się w centrum tego wszystkiego. Posąg, który już znasz...

„Nie bój się, śmiertelniku. Nie jesteśmy wrogami, lecz twoimi pierwszymi sojusznikami” — echo innego syczącego głosu rozbrzmiewa niczym grzmot.

Jego właściciel przelatuje nad tobą, wyglądając niczym wielka niebieska chmura. Nie chce zejść w dół, nawet wtedy, gdy z samego cienia, jaki rzuca smok, formuje się groteskowa i zniekształcona zjawa.

Zakładasz, że to już ostatnia próba...

PODSTAWA LOCHU - 3



1 Męka Zazdrości (Abominacja)



2 złoty skrzyń



3+: Morderca Zjawa (Wampir Cienia)



5+: Dryfująca Zjawa (Egzekutor)

ZASADA SPECJALNA — PRÓBA SMOKA [ZULAN'THALLAS]

Za każdym razem, gdy wylosowana zostaje niebieska runa, jeśli któryś z bohaterów posiada skutek „Siewca Wiatru” w swoim dzienniku kampanii, przywódca drużyny otrzymuje ROZBROJENIE. Jeśli jednak któryś z bohaterów posiada skutek „Nieugięty”, przywódca drużyny otrzymuje TARCZA 2. Jeśli bohaterowie nie posiadają żadnego z tych skutków, zignoruj tę zasadę specjalną.

PRZYGOTOWANIE — MĘKA ZAZDROŚCI

Przywołaj potwora scenariuszowego Męka Zazdrości jako dowódcę o mocy 2 + liczba graczy i użyj figurki Abominacji, aby go reprezentować (wylosuj też odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy).

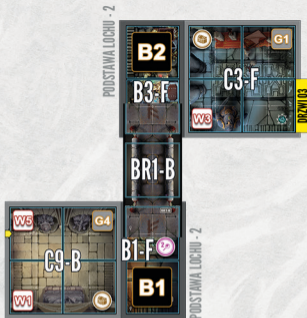
WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Koniec przygody — Lazurowy wiatr zmian” na stronie 58.

WEJŚCIE

Ostrożnie przechodzisz przez drewniane drzwi, które strzegą wejścia do posterunku. Zostały już mocno poturbowany przez znajdujące się w środku macki, wystarcza więc odrobina wysiłku, by całkowicie się rozpadły.

Pierwsze promienie światła wdzierają się do pieczar, wywołując wrzawę zarówno wśród istot beczynnice czekających w cieniu, jak i Ciemności, która zabarykadowała drzwi, mając nadzieję na schwytanie kolejnej lekkomyślnej ofiary, która wkroczy do środka tak jak ty...



- 1 szary potwór - **Weteran**
- 1 czarny potwór - **Weteran**
- 1 biały potwór - **Mistrz**
- 1 żeton interakcji 2: **Strona 31**
- 2 żetony skrzyń
-
- 2+: Czarny potwór - **Weteran**
- 3+: Biały potwór - **Mistrz**
- 4+: Szary potwór - **Weteran**
- 5+: Biały potwór - **Mistrz**

ZASADA SPECJALNA — DRAPIEŹNIK CIEMNOŚCI

Do czasu zakończenia tej przygody, Ciemność traktuje bohatera, który otworzył te drzwi, jako swój jedyny cel i nie ściga nikogo innego. Jeśli trzeba umieścić kafelek Ciemności, a ten bohater znajduje się już na kafelku Ciemności, otrzymuje obrażenia od miażdżenia (*tylko on*), a następnie ten bohater przywołuje kafelek na wybrane pole z nim sąsiadujące. Jeśli nie da rady zmieścić kafełka na żadne pole sąsiadujące ze ściganym bohaterem, należy rozbić go na trzy mniejsze, umieszczone w dowolny, wybrany przez bohatera sposób (*wciąż sąsiadująco z nim*).

ZASADA SPECJALNA — MOCNY CHWYT

Do czasu zakończenia tej przygody obrażenia zadawane przez Ciemność pokonują wszelkie odporności (takie jak odporność na Ciemność kleryków), za wyjątkiem wytrzymałości.

WIELKA SALA

Wchodząc do wielkiej sali, widzisz zniszczenia.

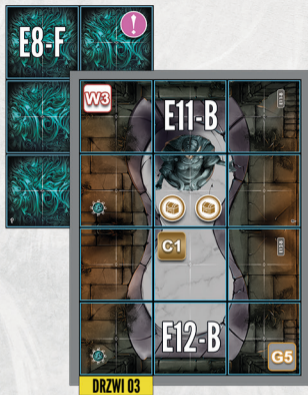
Kości rozrzucone są wokół tego, co niegdyś było miejscem wspólnoty i radości, a teraz jest zrujnowane, milczące i pełne pułapek.

Po drugiej stronie znajdują się solidne, zakratowane od środka drzwi, za którymi znajduje się dalsza część ścieżki.

Wygląda na to, że ostatnia desperacka próba krasnoludów zakończyła się niepowodzeniem.

Osiągnęli jednak swój cel, jakim było odizolowanie tego pomieszczenia i jego wynaturzonego zdobywcy od reszty posterunku.

Przynajmniej do czasu ponownego otwarcia ścieżki...



C1 1 dowódca o mocy 3+G

! 1 żeton wydarzenia (aktywowany przez interakcję)

W3 2 żetony skrzyń

W3 3+: Biały potwór - **Mistrz**

G5 5+: Szary potwór - **Weteran**

ZASADA SPECJALNA — PRZEJĘCIE

Jeśli któryś bohater posiada status „Tajemnicze kliknięcie” w swoim dzienniku kampanii, usuń żeton wydarzenia specjalnego i uznaj tę zasadę specjalną za rozstrzygniętą. W przeciwnym razie, jeśli żaden bohater go nie posiada, do końca tej przygody, za każdym razem, gdy aktywujesz stronę B runy **Polowanie Ciemności**, musisz również przywołać **Wampira Cienia - Rekruta** na pole sąsiadujące z żetonem wydarzenia specjalnego. Przywołaj dodatkowego Wampira Cienia sąsiadującego z pierwszym, jeśli przygodę rozgrywa trzech lub czterech bohaterów, i jeszcze jednego, jeśli jest pięciu bohaterów. Nie używaj Wampirów Cienia jako losowych potworów przez resztę tej przygody. Jeśli piąty Wampir Cienia miałby zostać przywołany, pomiń to przywoływanie, a każdy bohater otrzymuje zamiast tego 4 punkty obrażeń (możliwych do uniknięcia). Obrażenia te są rozpatrywane za każdym razem, gdy potwór powinien zostać umieszczony, ale nie jest. Możesz blokować każdy przypadek otrzymywania obrażeń indywidualnie.








TYLNE WEJŚCIE

Odrzucając gruby pręt na bok, otwierasz ciężkie drewniane drzwi, które prowadzą do wyjścia z tego skazanego na zagładę miejsca.

Zaskakuje cię widok zropaczonej matrony tuż za nimi. „Na gwiazdy! Nie mogę w to uwierzyć!” — mówi podekscytowana, gdy kontempluje swoje wybawienie. „Proszę, błagam, wpuść nas! Nadchodzą...”.

Wtedy właśnie dostrzeżasz pełną ciężką kolejną istotę Ciemności, strzeżone przez cienistą sylwetkę.



-  1 **Złowieszcy Egzekutor**
-  1 czarny potwór - **Weteran**
-  2+: **Złowieszcy Egzekutor**
-  2+: Szary potwór - **Weteran**
-  3+: **Złowieszcy Egzekutor**
-  4+: Biały potwór - **Mistrz**
-  5+: **Złowieszcy Egzekutor**

WYZWALACZ WYDARZENIA — UCHODŹCY

Gdy te drzwi zostaną otwarte, zaraz po zakończeniu ich rozstawiania, otwórz **Księgę interakcji** na stronie 32. Bohater, który je otworzył, traci wszystkie pozostałe punkty ruchu, jakie posiada (lub darmową akcję ruchu, jeśli jeszcze jej nie wykonał w tej turze) i musi natychmiast rozpatrzyć interakcję.

MORDERCZE POTWORY

Weź kartę potwora scenariuszowego **Złowieszcy Egzekutor** i umieść ją na turze inicjatywy. Użyj figurki Egzekutora, by reprezentować go na planszy. Do czasu zakończenia przygody nie używaj już Egzekutora jako losowego potwora.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA










Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody** — **Zapomniana droga**” na stronie 64.

Z GRIDIRONU W CIEMNOŚĆ

Znajdując wyłom w barykadach stolicy, schodzisz do kanałów. Są obrzydliwe. Ze starych omszałych kamieni nad głowę kapie jakaś podejrzana ciecz. Po kilku chwilach marszu w całkowitej ciszy, w której słychać jedynie mokre kroki, znajdujesz duży zbiornik, w którym spotykają się mniejsze kanały. „Na gwiazdy! Jeszcze więcej potworów? Dobrze! Niech jeszcze raz zabłyśnie Błogosławione Światło Słońca!” — krzyczy mężczyzna, z trudem utrzymując kraty powstrzymujące istoty przed zalaniem sali. Niestety wokół niego z cienia wyłania się ich coraz więcej...



PODSTAWA LOCHU - 3

-  1 Potworny Drapieżnik (Zgnięte Mięso - *Rekrut*)
-  1 czarny potwór - *Weteran*
-  1 *Złowieszczy* Egzekutor
-  1 żeton interakcji 2: *Strona 33*
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni
-
-  2+: Biały potwór - *Mistrz*
-  3+: *Złowieszczy* Egzekutor
-  4+: Biały potwór - *Mistrz*
-  5+: *Złowieszczy* Egzekutor

ZASADA SPECJALNA — POTWORNY DRAPIEŻNIK

Przy pierwszej aktywacji *Zgniętego Mięsa* - *Rekruta* (tylko tego przywołanego przez to rozstawienie), będzie on próbował „zaatakować” żeton interakcji (jeśli wciąż znajduje się na planszy). Jeśli żeton otrzyma co najmniej 1 punkt obrażeń, musisz usunąć go z planszy i uznać za pokonanego. W przeciwnym razie, jeśli potwór nie może go zaatakować lub nie zada wystarczających obrażeń ze względu na np. BLOK, żeton interakcji „przeżywa”. Począwszy od swojej drugiej aktywacji, potwór będzie działał normalnie, a ty możesz uznać tę zasadę specjalną za rozstrzygniętą.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 02 pozostają zamknięte, dopóki na mapie znajduje się żeton interakcji.

KOMNATY BÓLU


Przemierzając właściwe tunele, z Janiną za przewodnika, zaczynasz słyszeć stłumione krzyki odbijające się echem po kanałach, być może dochodzące z góry.


Po ostrożnym spacerze docierasz do przerażających lochów, w których nikt nie chciałby się znaleźć.


„Nie pamiętam, żebym tędy przechodziła” — mówi Janina, niepokojąc się o bezpieczeństwo drużyny.


Nie macie jednak czasu na rozmowy. Więzień wznawia swoje wrzaski, gdy tylko słyszysz wasze głosy.

B1 1 czarny potwór - **Mistrz**

 1 **Złowieszczy Egzekutor**

 1 żeton interakcji 2: **Strona 34**

 1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)

 1 żeton skrzyni

W2 2+: **Biały potwór - Mistrz**

 3+: **Złowieszczy Egzekutor**

W4 4+: **Biały potwór - Mistrz**

 5+: **Złowieszczy Egzekutor**



PRZYGOTOWANIE — BLISKIE STARCIE

Gdy te drzwi zostaną otwarte, usuń wszystkie runy ze stosów run umieszczonych przez rozstawienie Drzwi 01 i umieść je na torze inicjatywy. Tylko stosy run dodane przez to rozstawienie powinny pozostać na planszy.

WĘZEL KANALIZACYJNY

Przechodząc przez bramę, trafiasz do kolejnej, jeszcze większej sali, w której gromadzą się ciekłe wodne płynące z każdego kierunku. Nerańskie kanały powstały w starożytności. Niektórzy twierdzą, że nikt nigdy nie nakreślił mapy ich wszystkich.

Ale i tu doszło do walk.

Pochylony nad ciałami wielu dzielnych żołnierzy, którzy polegli w ostatnim starciu, dowódca Ciemności przegląda zdobyte łupy. Straszna scena, która tylko dzięki twojemu szczęściu nie jest gorsza. Wyłom w tylnej części murów miasta został dostrzeżony przez brutala, któremu myślenie jest obce. Chce tylko niszczyć...



PODSTAWA LOCHU - 1



1 dowódca Brutal o mocy 3+G



1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)



1 żeton skrzyni



3+: Biały potwór - **Mistrz**



5+: **Złowieszcy Egzekutor** (potwór scenariuszowy)

PRZYGOTOWANIE — BLISKIE STARCIE

Gdy te drzwi zostaną otwarte, usuń wszystkie runy ze stosów run umieszczonych przez rozstawienie Drzwi 02 i umieść je na torze inicjatywy. Tylko stopy run dodane przez to rozstawienie powinny pozostać na planszy.

PRZYGOTOWANIE — DOWÓDCA BRUTAL

Przywołaj potwora scenariuszowego **Brutala** stroną „A” do góry i użyj figurki **Abominacji**, żeby go reprezentować (wylosuj też odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy). Ta karta nie będzie odwracana, chyba że zostanie to określone.

WYZWALACZ WYDARZENIE — DAWNA URAZA

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, zakończy się obecna tura. Przesuń znacznik inicjatywy do przodu, ale nie rozpoczynaj następnej tury. Wstrzymaj grę i jeśli Conner wciąż podąża za bohaterem, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Rozrachunek” na stronie 68. W przeciwnym razie, jeśli został pokonany podczas tej przygody lub w ogóle nigdy nie podążał za bohaterem, przeczytaj „Koniec Przygody — Słuszna sprawa” na stronie 68.

TYLNE DRZWI

Gdy tylko przechodzisz przez drzwi, twoje obawy okazują się błędne: wróg jest tutaj.

Krew, smród i poczerwiałe macki są wszędzie. To pozostałość po walce, która tu się wywiązała. Biedacy wysłani do pilnowania tego przejścia też tu są, ale nie są już tacy sami.

Opętani przez Ciemność, ich ciała przeszły odrażające transformacje, które wcale nie są gorsze od kar, jakie otrzymały ich dusze.

Ubolewając nad strasznym losem żołnierzy, przesz do przodu. Wiesz, że obecność tych istot tutaj nie była daremna.

PODSTAWA LOCHU - 2



-  1 biały potwór - **Mistrz**
-  1 czarny potwór - **Mistrz**
-  1 żeton skrzyni
-
-  2+: Szary potwór - **Mistrz**
-  3+: Biały potwór - **Mistrz**
-  4+: Szary potwór - **Mistrz**
-  5+: Biały potwór - **Mistrz**

MECHANIKA SPECJALNA — POCHŁANIANIE

Jeśli kafelek mapy zostanie całkowicie zakryty kafelkami Ciemności (lub tylko jego odłonięta część, jeśli znajduje się pod podstawą lochu), należy usunąć go z planszy wraz ze wszelkimi postaciami i obiektami, które się na nim znajdują. Każda postać usunięta w ten sposób uznawana jest za pokonaną.

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

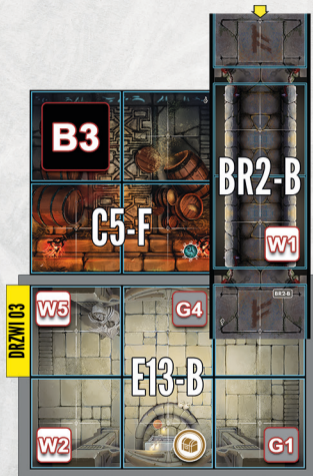
Drzwi 02 pozostaną zamknięte, dopóki ostatni wróg nie zostanie pokonany.

UKRYTE KRYPTY

Podążasz przez loch ścieżkami prowadzącymi do wyjścia i docierasz do pierwszych sarkofagów, gdzie pochowani są ludzie, którzy, choć za życia służyli królowi, nie podążali drogą cnoty.

Posąg doradcy Klee też jest tutaj, strzegąc grobu człowieka, którego widmo już znasz. Pamiętasz również jego ostatnią prośbę w zamian za udzieloną pomoc w Krainie Duchów.

Prośbę, którą możesz spełnić, gdy już pozbędziesz się niechcianych towarzyszy, którzy nękają to miejsce i przybyli nie wiadomo skąd...



PODSTAWA LOCHU - 1

ZASADA SPECJALNA — ZAMKNIĘTE DRZWI

Drzwi 03 pozostaną zamknięte, dopóki skrzynia umieszczona przez to rozstawienie nie zostanie usunięta.

WYZWALACZ WYDARZENIA — OBIETNICA

Gdy bohater przeszukuje skrzynię umieszczoną przez to rozstawienie, musi przeczytać rozstrzygnięcie interakcji #188.

- 1 biały potwór - **Mistrz**
- 1 szary potwór - **Mistrz**
- 1 żeton skrzyni
-
- 2+: Szary potwór - **Mistrz**
- 3+: Czarny potwór - **Mistrz**
- 4+: Szary potwór - **Mistrz**
- 5+: Biały potwór - **Mistrz**

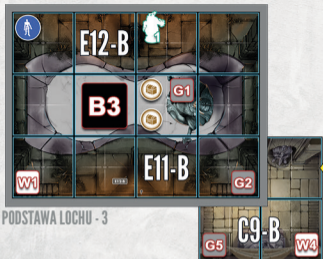
GRÓB BEZ CIAŁA

Docierasz do krypt zarezerwowanych dla Króla Ulthara.

Mimo szerokiego, wysokiego sufitu z imponującą, dekorowaną kopułą, grobowiec jest pusty, gdyż jego właściciel wciąż chodzi wśród żywych.

Fakt, który Ciemności wcale nie przeszkadza, bo całkowicie opanowała to miejsce niczym chwast. Jednak nigdzie nie ma jej więcej niż przy drzwiach prowadzących do sarkofagów szacownych sług, gdzie Ciemność rozprzestrzenia się niczym przerośnięta roślinność.

Pośród tej straszliwej sceny osaczony człowiek walczy o życie. Gdy cię dostrzeża, prawie płacze z radości...



PODSTAWA LOCHU - 3

-  1 Rzeź Potworów (Zgnięte Mięso - Rekrut)
-  1 biały potwór - **Mistrz**
-  1 szary potwór - **Mistrz**
-  Niebieski żeton NPC
-  2 żetony skrzyń
-
-  G2 2+: Szary potwór - **Mistrz**
-  B3 2+: Czarny potwór - **Mistrz**
-  W4 4+: Biały potwór - **Mistrz**
-  G5 5+: Szary potwór - **Mistrz**

ZASADA SPECJALNA — RZEŹ

Przy pierwszej aktywacji **Zgniętego Mięsa - Rekruta** będzie on próbował „zaatakować” żeton NPC. Jeśli żeton otrzyma co najmniej 1 punkt obrażeń, musisz usunąć go z planszy i uznać za pokonanego. W przeciwnym razie, jeśli potwór nie może go zaatakować lub nie zada wystarczających obrażeń ze względu na np. BLOK, żeton interakcji „przeżywa”. Począwszy od swojej drugiej aktywacji, potwór będzie działał normalnie, a ty możesz uznać tę zasadę specjalną za rozstrzygniętą.

WYZWALACZ PORAŹKI — OSTATNI PRZEWODNIK

Jeśli drapieńca pokona żeton NPC, przygoda natychmiast kończy się porażką.

WYZWALACZ WYDARZENIA — OPIEKUN GROBU

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Opiekun grobu” na stronie 72.

PUDŁO Z FILAKTERIUM

Przecinając mroczne macki, posuwasz się naprzód przez zniszczone drzwi, które prowadzą do kolejnej sali. Ku twojemu zaskoczeniu, cała ściana zawala się, gdy tylko niszczysz poczerwiałe ramiona, które ją trzymały.


Ciemność całkowicie opanowała tę komnatę, przebijając się przez ściany, jakby całe to miejsce znajdowało się wewnątrz brzucha jakiegoś zwierzęcia. Murów prawie już nie widać. Jedyne kształty popękanych kamiennych trumien, pokryw i posągów.

Z jednej z nich unoszą się czarne, obrzydliwie śmierdzące macki. Pozostała jednak cała. Wiesz, że musi należeć do Kefera. W jej wnętrzu spoczywa przyszłość całego Drunagoru.

Nie trzeba dodawać, że strzeże go jedna z najbardziej groźnych istot Ciemności, jakie dane ci było spotkać...

PODSTAWA LOCHU - 2



 1 dowódca - strażnik o mocy 4+G

PRZYGOTOWANIE — STRAŻNIK

Potwór scenariuszowy **Strażnik** jest dowódcą o mocy 4 + liczba graczy (wylosuj też odpowiednią liczbę kart ataku dowódcy), chociaż posiada zdolność WIR.

WYZWALACZ ZAKOŃCZENIA

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Teraz albo nigdy**” na stronie 72.

SALE PAMIĘCI

Przewidując twój atak, kolejna fala istot Ciemności znajduje drogę na powierzchnię, prześlizgując się przez piękne sale wypełnione zbrojami, flagami, posągami i innymi rodzajami pamiątek.


„Nie zostawaj w tyle, przyjacielu! Wiem, że trudno jest za mną nadążyć. Jak dotąd udało się to tylko niektórym, którzy przeżyli konfrontację z Nieumarłym Królem...” — żartuje Tharmagar. Ale tym razem wiesz, że nie mówię poważnie.

Kto mógł zmierzyć się z tym wielkim złoczyńcą i przeżyć, by opowiedzieć tę historię?



PRZYGOTOWANIE — BLISKIE STARCIE

Gdy te drzwi zostaną otwarte, usuń wszystkie runy pozostałe na stosie run umieszczonych przez pierwsze rozstawienie i umieść je na torze inicjatywy. Tylko stosy run dodane przez to rozstawienie powinny pozostać na planszy.

- B1** 1 czarny potwór - *Mistrz*
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni
-
- G2** 2+: Szary potwór - *Mistrz*
- B3** 3+: Czarny potwór - *Mistrz*
- W4** 4+: Biały potwór - *Mistrz*
- G5** 5+: Szary potwór - *Mistrz*






KRÓLEWSKIE KRYPTY

W miarę posuwania się naprzód otwierają się przed wami kolejne przejścia, korytarze i galerie, ale Tharmagar szybko wskazuje na jedno z nich, najnowsze i największe, należące do rodu króla Ulthara.

Podjeżdżasz, że inne ścieżki muszą prowadzić do grobowców z przeszłości, należących do innych rodzin i innych czasów.

Ciemność już się tu rozprzestrzeniła, zagarniając to miejsce dla siebie. Widząc przed sobą tyle kości i tyle trupów strażników, którzy nie zdołali go ochronić, czujesz, że wróg, gdyby tylko zechciał, mógłby przypuścić stąd atak na miasto...



-  1 dowódca o mocy 4+G
-  1 stos run (po jednej z każdego koloru w stosie)
-  1 żeton skrzyni
-
-  3+: Czarny potwór - **Mistrz**
-  5+: Biały potwór - **Mistrz**

PRZYGOTOWANIE — BLISKIE STARCIE

Gdy te drzwi zostaną otwarte, usuń wszystkie runy ze stosów run umieszczonych przez rozstawienie Drzwi 01 i umieść je na torze inicjatywy. Tylko stosy run dodane przez to rozstawienie powinny pozostać na planszy.

WYZWALACZ WYDARZENIA — WŁAMANIE

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany zakończy się obecna tura. Przesuń znacznik inicjatywy, ale nie rozpoczynaj następnej tury (nawet jeśli to karta runy). Wstrzymaj grę i przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Triumf ciemności” na stronie 76.