

PRIMAL

— PRZEBUDZENIE —



GÓRA ZAGŁADY – ROZSZERZENIE

Zawsze powinienes lękać się ciemności.
Nie z powodu potworów, które się w niej kryją,
lecz dlatego, że w mroku ginie wszelkie wspomnienie światła.

SPIS TREŚCI

Opis Rozszerzenia	2	Talie Łowców	6
Komponenty	3	Kampania: Góra Zagłady	10
Nowe Zasady	4	Przygotowanie Rozgrywki	10
Wojenny Taniec (Karah)	4	Opis Kampanii	11
Tor Pocisków (Heleren)	4	Koniec Kampanii	13
Nowe słowa kluczowe	5	Rozdziały Kampanii	15
Nowy symbol Aktywacji	5	Scenariusze Kampanii	25

OPIS ROZSZERZENIA

Rozszerzenie zawiera dwie nowe postacie Łowców oraz nowy tryb gry.

Uwaga: Do rozgrywki z tym rozszerzeniem wymagana jest podstawowa wersja gry *Primal: Przebudzenie*.

HELEREN ORAZ KARAH

Rozszerzenie *Góra Zagłady* wprowadza także **dwóch nowych Łowców: Heleren i Karah**.

Postacie te można wykorzystać jako alternatywę dla dowolnego Łowcy z gry podstawowej, we wszystkich trybach gry (gotowe spisy kart do talii *Heleren* i *Karah* znajdują się na stronach 6 i 8).

Dzięki tym postaciom możecie także grać w *Primal: Przebudzenie* w 5 osób.

Rozgrywka w 5 graczy nie wprowadza żadnych dodatkowych zasad - po prostu dodajcie piątego Łowcę do drużyny, przeprowadźcie standardowe przygotowanie i grajcie jak zwykle.

KAMPANIA: GÓRA ZAGŁADY

To rozszerzenie wprowadza nowy tryb gry: **Kampanię Góra Zagłady**.

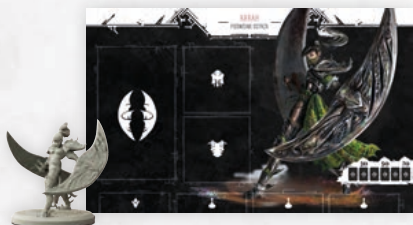
Kampania *Góra Zagłady* to krótka, samodzielna Kampania z własnymi zasadami specjalnymi, zaprojektowana jako doświadczenie pośrednie między trybem Kampanii a Wyprawą. *Góra Zagłady* składa się tylko z 3 powiązanych ze sobą Scenariuszy, dzięki czemu oferuje dynamiczną i przystępną rozgrywkę, zapewniając jednocześnie poczucie postępu - postacie rozwijają się między rozgrywkami.

Zasady przygotowania i rozgrywania Kampanii: *Góra Zagłady* znajdują się na stronie 10.



Ważne: Do korzystania z kart Kuźni i kart Broni odpowiadających żywiołom Pióra, Lodu i Jadu w trybie Kampanii wymagane są odpowiednio rozszerzenia: *Pióro*, *Lód* oraz *Jad*.

KOMPONENTY



Figurka i plansza Łowcy: Karah



28 kart Broni
Podwójne Ostrza



2 zestawy
Specjalne
(Podwójne Ostrza)



44 karty
Akcji Karah



6 kart
Mistrzostwa
Karah



3 karty Rany
Karah



Figurka i plansza Łowcy: Helenen



28 kart Broni
Ciężkie Działo



2 zestawy
Specjalne
(Ciężkie Działo)



3 karty Rany
Helenen



1 znacznik
toru Pocisków



2 karty Pomocy



27 kart Kuźni



1 żeton
Zagrożeń



4 żetony
Skamienienia



1 żeton
Nadwyżężenia



2 żetony
Zużycia



1 żeton
Podpalenia



1 żeton
Przyspieszenia



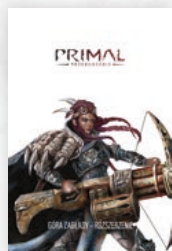
1 żeton
Obrony



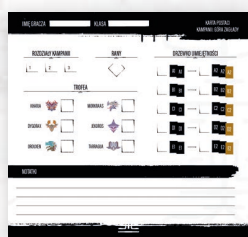
1 żeton
Zakłócenia



1 żeton
Zamroczenia



Instrukcja Rozszerzenia



Arkusze Kampanii: *Góra Zagłady*



8 żetonów
Licznika



2 żetony
Energii



1 żeton
Powalenia



1 żeton
Wyczerpania



5 żetonów
Obrażeń (1/5)



2 żetony
Obrażeń (10/50)



2 żetony
Dodatkowych
Obrażeń +5/+10
(Broń)



2 żetony
Dodatkowych
Obrażeń +1/+3
(Broń)



19 kart
Helmu



19 kart
Zbroi



36 kart
Przedmiotów



4 karty Nagrody
(zestaw Specjalny)



18 kart
Elikiru



4 karty Rany



6 kart
Jadu
(Hydar)



8 kart
Jadu
(Reikal)



2 karty
Krwawienia
(Xitheros)



8 kart
Skazy
(Orouxen)



8 kart
Paraliżującego
Zarodnika (Pazis)



2 karty
Krwawienia
(Przebudzony)



6 kart
Losowego
Spotkania

NOWE ZASADY

To rozszerzenie wprowadza kilka zasad specjalnych oraz nowe słowa kluczowe, które są charakterystyczne dla nowych postaci: *Heleren* i *Karah*. W tej sekcji znajdziecie szczegółowe wyjaśnienie wszystkich zasad i słów kluczowych potrzebnych do rozgrywki z nowymi łowcami.

WOJENNY TANIEC (KARAH)

Wojenny Taniec to zasada specjalna, właściwa dla *Karah*, która odróżnia ją od pozostałych łowców. Dzięki Wojennemu Tańcowi *Karah* zadaje Obrażenia Potworowi, zagrywając kolejne karty ♠ w swojej sekwencji. Wartości Obrażeń zadawanych dzięki Wojennemu Tańcowi wskazana jest na jej planszy Łowcy.



Obrażenia Wojennego Tańca

Im więcej kolejnych kart ♠ zagrasz, tym więcej Obrażeń zadasz Potworowi. Jak wskazano na ilustracji, **gdy zagrasz kolejno drugą, czwartą i szóstą kartę ♠, aktywujesz Wojenny Taniec, zadając odpowiednio:** Obrażenia w liczbie 3♠ za drugą, Obrażenia w liczbie 5♠ za czwartą i Obrażenia w liczbie 7♠ za szóstą kartę.

Przykład: Jeśli kontrolujesz *Karah* i zagrasz dwie kolejne karty w swojej Sekwencji, zadajesz Potworowi Obrażenia w liczbie 3♠ w momencie zagrania drugiej karty. Trzecia zagrana z rzędu karta ♠ nie zada żadnych Obrażeń, ale czwarta pozwoli ci zadać Obrażenia w liczbie 5♠.

Uwaga: Jeśli uda ci się zbudować sekwencję 6 kolejnych kart ♠, zadasz łącznie Obrażenia w liczbie 15♠ dzięki Wojennemu Tańcowi: 3♠ z drugiej karty, 5♠ z czwartej, 7♠ z szóstej.

Każda dodatkowa karta ♠ zagrana po szóstej nie jest brana pod uwagę na potrzeby Wojennego Tańca.

TOR POCISKÓW (HELEREN)

Pociski to specjalny zasób dostępny dla *Heleren*, który ją odróżnia od pozostałych łowców. Na jej planszy Łowcy znajduje się tor Pocisków, który wskazuje, ile Pocisków ma ona aktualnie do dyspozycji.

Podczas przygotowania rozgrywki znacznik Pocisków umieszczany jest na trzecim polu toru – oznacza to, że *Heleren* rozpoczyna grę z 3 Pociskami.

Niektóre zdolności kart *Heleren* będą wymagały wydania Pocisków, aby aktywować efekty specjalne w trakcie rozgrywki. Za każdym razem, gdy *Heleren* wydaje Pociski albo zyskuje je dzięki efektom kart, przesun odpowiednio znacznik na torze, aby można było śledzić, ile Pocisków pozostało jej do dyspozycji.



Tor Pocisków

NOWE SŁOWA KLUCZOWE

Odzyskanie: [Warunek]

W dowolnym momencie rozgrywki, jeśli spełniasz dany [Warunek], możesz przeszukać twój stos kart odrzuconych w poszukiwaniu karty ze słowem kluczowym Odzyskanie: [Warunek] i wziąć ją na rękę.

Uwaga: Ta zdolność słowa kluczowego może być aktywowana nawet, gdy karta z tym słowem kluczowym znajduje się w stosie kart odrzuconych.

Przykład: Podczas twojej Tury, w wyniku zagrania dwóch kolejnych kart Ataku w twojej sekwencji, możesz przeszukać twój stos kart odrzuconych w poszukiwaniu karty ze słowem kluczowym Odzyskanie:  i wziąć ją na rękę.

Pocisk

Gdy tekst zdolności karty zawiera to słowo kluczowe, odnosi się ono do Pocisków, czyli zasobu charakterystycznego dla *Heleren* (zob. tor Pocisków na str. 4).

Uwaga: Gdy otrzymasz polecenie wydania określonej liczby Pocisków, przesun znacznik Pocisków () o tyle pól w lewo na torze Pocisków, aby zaznaczyć zużycie wskazanej liczby zasobów.

Połączenie [Kolor]

Karta ze zdolnością z tym słowem kluczowym może zostać zagrana bez płacenia kosztu Energii, jeśli zagrasz ją w twojej sekwencji po karcie we wskazanym kolorze.

Poziom na torze Pocisków

Poziom na torze Pocisków wskazywany jest przez znacznik Pocisków i oznacza liczbę Pocisków, które obecnie masz do dyspozycji.

Przeładowanie (X)

To zdolność słowa kluczowego. Gdy otrzymasz polecenie, aby Przeładować X, natychmiast odzyskaj X Pocisków. Gdy to robisz, przesun znacznik Pocisków o X pól w prawo na torze Pocisków, aby wskazać aktualną liczbę dostępnych Pocisków.

Przełamanie

Zdolność z tym słowem kluczowym pozwala ci umieścić swoją figurkę Łowcy w sektorze przeciwnym do obecnego (zob. przykład na ilustracji po prawej). Gdy Przełamujesz Potwora, usuń status Zagrożonego tak, jakbyś wykonał standardowy ruch.

Uwaga: Przełamanie nie jest traktowane jako ruch w kontekście efektów gry (np. jeśli gracz posiada efekt „nie możesz się poruszyć do końca Tury”, nadal może wykonać Przełamanie Potwora).



Przykład Przełamania

NOWY SYMBOL AKTYWACJI

Zapłon: [Zdolność]

Gdy opis zdolności karty zaczyna się od tego słowa kluczowego, oznacza to, że [Zdolność] aktywuje się, gdy wydasz Pociski (dowolną liczbę, ale co najmniej jeden).

Uwaga: Jeśli wydasz więcej niż jeden Pocisk, [Zdolność] aktywuje się tylko raz.

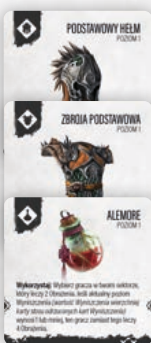
TALIE ŁOWCÓW

KARAH - PODWÓJNE OSTRZE

Karah specjalizuje się w zadawaniu stałych Obrażeń poprzez wydłużone sekwencje złożone z Manewrów i Ataków. Wykorzystując zdolności kart, które zwiększają jej limit sekwencji, niski koszt Energii jej kart oraz możliwość zagrywania kart za darmo dzięki słowu kluczowemu „Połączenie”, Karah może tworzyć dłuższe sekwencje, niż jakikolwiek inny Łowca w grze. Daje jej to możliwość maksymalizacji dodatkowych Obrażeń zadawanych przez Wojenny Tańiec, unikalną mechanikę rozgrywki przypisaną wyłącznie do tej postaci.

Karah jest również wyjątkowo mobilna. Potrafi z łatwością dotrzeć do dowolnego sektora planszy dzięki Przełamaniu, a także pozostać niezauważoną, wykorzystując Ukrycie i inne zdolności z nim powiązane.

Strategia gotowej talii Karah opiera się na Mistrzostwie *Przeszywającego Pędu*, a także korzystania z Przełamania w celu zadania dodatkowych obrażeń i dobierania kart. Wybrane karty Ekwipunku pomagają w wyszukiwaniu i dobieraniu kart o odpowiednim typie lub kolorze, potrzebnych do budowania Połączeń albo tworzenia ofensywnych sekwencji dla Wojennego Tańca.



Cios w Plecy

Echa Ostrzy

Kosa

Powietrzne Cięcie

Przeszywający Cios

Sierpowe Cięcie



Cios Cienia

Półksiężyc

Przecięcie

Przejsięcie

Rozcięcie

Taniec



Naturalna Zręczność

Negacja

Odwrócenie

Perfekcja

Postawa Ofensywna

Ściana Ostrzy



Finezja

Krok cienia

Przebiecie

Skręt

Wycofanie

Zamach



Przeszywający Pęd

TALIA POCZĄTKOWA





Cios w Plecy
Echa Ostrzy
Piorunujące Uderzenie
Powracające Ostrze
Przeszywający Cios
Sierpowe Cięcie



Cios Cienia
Przecięcie
Przejsięcie
Taniec
Uwertura



Naturalna Zręczność
Negacja
Odwroćenie
Perfekcja



Finezja
Krok Cienia
Przebicie
Skręt
Zamach



Przeszywający Pęd

TALIA POZIOMU 1



Cios w Plecy
Nawala Ostrzy
Piorunujące Uderzenie
Powracające Ostrze
Przeszywający Cios
Sierpowe Cięcie



Cios cienia
Przecięcie
Przejsięcie
Taniec
Uwertura



Naturalna Zręczność
Negacja
Odwroćenie
Perfekcja



Finezja
Gwałtowny Wypad
Przebicie
Skręt
Zamach



Przeszywający Pęd

TALIA POZIOMU 2



Cios w Plecy
Nawala Ostrzy
Podwójne Uderzenie
Powracające Ostrze
Przeszywający Cios
Sierpowe Cięcie



Cios Cienia
Przecięcie
Przejsięcie
Taniec
Uwertura



Naturalna Zręczność
Obrona Reaktywna
Odwroćenie
Tańcząca Tarcza



Finezja
Gwałtowny Wypad
Przebicie
Skręt
Zamach



Przeszywający Pęd

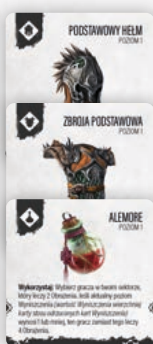
TALIA POZIOMU 3

HELEREN - CIĘŻKIE DZIAŁO

Heleren wyróżnia się unikalną cechą: zasobem Pocisków. Jej Łukozstrzał to potężna Broń, ale wymaga taktycznego podejścia i starannego zarządzania. Z tego powodu zdolności kart *Heleren* koncentrują się wokół wydawania Pocisków oraz ich odzyskiwania dzięki zdolności słowa kluczowego: *Przeładowanie*.

Wydając Pociski, *Heleren* może aktywować zdolność Broni i uzyskać dostęp do szerokiego wachlarza efektów – od wyjątkowo skutecznych Ataków, przez wsparcie drużyny, aż po unikanie Obrażeń i wykorzystywanie efektów kontroli, takich jak Oślepienie czy Ogłuszenie.

Gotowa talia korzysta z karty Mistrzostwa Precyzyjnego Przeładowania, co zwiększa znaczenie i skuteczność właściwego dla niej słowa kluczowego. Wybrany Ekwipunek umożliwia elastyczny styl gry, łącząc kontrolę Wyniszczenia, Przetwarzanie kart, uleczenia i łączzone Obrażenia.



Grad Pocisków
Kula Armatnia
Natychmiastowy Zapłon
Negacja
Ogień Zaporowy
Ostrzał



Bombardowanie
Naładowanie
Nie Tym Razem!
Ostrzał w Ruchu
Przemieszczenie
Strzał Dociskający



Błyskawiczne Przeładowanie
Gotowa, by Zabłysnąć!
Odwroćcie Uwagi
Szybki Refleks
Szybkie Odbicie
Wysiętek



Daleki Zasięg
Gwałtowny Skok
Taktyczne Przeładowanie
Wsparcie Taktyczne
Z Dystansu
Zapas Pocisków



Precyzyjne Przeładowanie

TALIA POCZĄTKOWA





TALIA POZIOMU 1



TALIA POZIOMU 2



TALIA POZIOMU 3

KAMPANIA: GÓRA ZAGŁADY

Góra Zagłady to krótka Kampania przeznaczona dla 1–5 graczy, składająca się z 3 następujących po sobie Scenariuszy, które tworzą zwięzłą, samodzielną opowieść, niezależną od fabuły Kampanii z gry podstawowej.

Uwaga: Zalecamy, aby przed rozgrywką w Kampanię: *Góra Zagłady*, ukończyć Kampanię z gry podstawowej. Pozwoli to w pełni docenić nawiązania do świata gry oraz uniknąć potencjalnych spoilerów dotyczących mechanik Potworów. Dodatkowo ta Kampania oferuje wysoki poziom trudności, dlatego polecamy rozegrać ją dopiero po zdobyciu pewnego doświadczenia z grą.

Wszystkie zasady niezbędne do przygotowania i rozegrania Kampanii *Góra Zagłady* znajdziecie w tej sekcji. Sekcja ta zakłada, że znacie zasady opisane w *Instrukcji* gry podstawowej. Wszelkie kwestie, które nie zostały tu wyjaśnione, należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi zasadami gry zawartymi w odpowiednich rozdziałach *Instrukcji*.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Podczas rozgrywania Kampanii *Góry Zagłady* będziecie korzystać z wielu komponentów gry podstawowej. Wykonajcie poniższe kroki, aby zebrać potrzebne komponenty i rozpocząć przygotowanie Kampanii *Góra Zagłady*.

- Stwórzcie talię Losowych Spotkań, tasując wszystkie karty Losowych Spotkań z tego rozszerzenia.
- Każdy gracz wybiera jednego z 6 dostępnych Łowców.
- Każdy gracz bierze odpowiadającą wybranemu Łowcy planszę Łowcy oraz jego talię Początkową. Talia Początkowa zawiera 24 karty Akcji powiązane z konkretną kartą Mistrzostwa, i składa się wyłącznie z kart oznaczonych symbolem „P” w prawym dolnym rogu.
- Każdy gracz bierze kartę Postaci Kampanii: *Góra Zagłady* z tego rozszerzenia i uzupełnia pola na imię oraz klasę swojej postaci. Struktura karty Postaci Kampanii: *Góra Zagłady* została przedstawiona poniżej.

1 IMIĘ GRACZA _____ KLASA _____ KARTA POSTACI KAMPANII: GÓRA ZAGŁADY

3 ROZDZIAŁY KAMPANII 1 2 3 RANY 5

2 DRZEWKO UMIEJĘTNOŚCI

4 TROFEA

5

6 NOTATKI

Karta Postaci Kampanii: *Góra Zagłady*

1. **Imię i klasa Postaci:** Wpisz tutaj twoje imię (imię gracza) oraz klasę twojego Łowcy.
2. **Drzewko umiejętności:** Służy do śledzenia postępów w rozwijaniu talii.
3. **Tor Rozdziałów Kampanii:** W tym miejscu zaznaczasz, który Rozdział aktualnie jest rozgrywany.
4. **Trofea:** Każdy napotkany w kampanii Potwór reprezentowany jest przez ikonę Trofeum. W tym miejscu zaznaczacie, które Potwory udało się wam pokonać.
5. **Rany:** W Kampanii: *Góra Zagłady* zachowujecie swoje karty Ran między Rozdziałami (szczegółowe informacje na ten temat znajdują się na następnej stronie). W wyznaczonym miejscu na arkuszu zaznaczacie ile kart Ran nagromadziliście w trakcie postępów w Kampanii.
6. **Notatki:** To pole możecie wykorzystać do zapisywania informacji o posiadanym Ekwipunku i Eliksirach podczas trwania Kampanii.

OPIS KAMPANII

Kampania: *Góra Zagłady* składa się z 3 następujących po sobie Rozdziałów, z których każdy traktowany jest jako osobna rozgrywka. Struktura tych Rozdziałów różni się od Kampanii z gry podstawowej.

Każdy Rozdział Kampanii: *Góra Zagłady* składa się z trzech faz, które rozgrywasz w następującej kolejności: **faza Przygotowania, faza Fabuły, faza Losowego Spotkania**.

Jeśli pomyślnie ukończycie Rozdział, przechodzicie do kolejnego. Ukończenie *Rozdziału 3* oznacza zwycięstwo w Kampanii. Jeśli jednak przegracie Scenariusz, Kampania natychmiast dobiega końca i należy ją rozpocząć od nowa, od *Rozdziału 1* (więcej informacji znajdziecie w sekcji *Końca Kampanii „Zwycięstwo i porażka”* na str. 13).

FAZA PRZYGOTOWANIA

W Kampanii: *Góra Zagłady* każdy Rozdział odpowiada określonej Poziomowi: *Rozdział 1* to Poziom 1; *Rozdział 2* to Poziom 2; *Rozdział 3* to Poziom 3. Podczas fazy Przygotowania **gracze wybierają Ekwipunek i budują swoje talie na podstawie Poziomu aktualnego Rozdziału**.

Na początku Kampanii rozpoczynacie z Ekwipunkiem Poziomu 1. Wraz z ukończeniem kolejnych Scenariuszy, odblokowujecie dostęp do Ekwipunku wyższych Poziomów, potrzebnego w kolejnych Rozdziałach.

Uwaga: W Kampanii: *Góra Zagłady* nie występuje faza Wytwarzania. Gracze zdobywają nowy Ekwipunek tylko poprzez ukończenie Scenariuszy.

Poniżej znajdują się polecenia dotyczące fazy Przygotowania dla każdego Rozdziału Kampanii.

Rozdział 1: Każdy gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

- Wybierz kartę Broni, Zbroi, Hełmu i Przedmiotu. **Te cztery karty tworzą twoją talię Początkowego Ekwipunku.** Możesz **wybrać spośród dowolnych kart Poziomu 1**, wskazanych na kartach Kuźni, pod warunkiem, że wybierzesz karty z **co najmniej dwóch różnych żywiołów**.
- Każdy gracz wybiera maksymalnie **trzy karty Elikśirów** spośród tych wskazanych na karcie Chaty Zielarki Poziomu 1. Te karty tworzą twoją początkową talię Elikśirów.

Rozdziały 2 i 3: Każdy gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

- Ulepsz wszystkie karty w twojej talii Ekwipunku, zastępując je odpowiadającymi kartami Poziomu zgodnego z bieżącym Rozdziałem Kampanii (np. zamień Kryształowy Hełm Poziomu 1 na Kryształowy Hełm Poziomu 2).
- Wybierz do 2 kart Ekwipunku odpowiadających żywiołowi Potwora, którego pokonaliście w poprzednim Scenariuszu i dodaj je do twojej talii Ekwipunku. Upewnij się, że Poziom tych kart odpowiada Poziomowi bieżącego Rozdziału.
- Wybierz 3 karty Elikśirów spośród dostępnych na karcie Chaty Zielarki, upewniając się, że ich Poziom odpowiada Poziomowi bieżącego Rozdziału i dodaj je do twojej talii Elikśirów.
- Ulepsz swoją pulę kart, przesuwając się o tyle pól na Drzewku Umiejętności, ile wynosi Poziom bieżącego Rozdziału (czyli o dwa pola w *Rozdziale 2* i o trzy pola w *Rozdziale 3*). Więcej informacji o Drzewku Umiejętności znajdziesz na str. 49 *Instrukcji*.

Na koniec fazy Przygotowania wybierz swoje karty Ekwipunku i Elikśirów z twoich talii i zbuduj talię Akcji na potrzeby kolejnego Scenariusza (więcej informacji o budowaniu talii znajdziesz na str. 50 *Instrukcji*).

W odróżnieniu od Kampanii z gry podstawowej, **każda otrzymana karta Rany musi być zachowana między Rozdziałami i dołączona do każdej budowanej talii Akcji danego Łowcy w trakcie Kampanii**.

Uwaga: Gracz nie może mieć w talii więcej niż 3 karty Rany (rezerwa kart Rany każdego gracza może zawierać maksymalnie 3 karty).

FAZA FABUŁY

Podczas fazy Fabuły po prostu odczytajcie narracyjne wprowadzenie do bieżącego Rozdziału. Wprowadzenia do poszczególnych Rozdziałów znajdziecie od strony 16 (w sekcji *Rozdziały Kampanii*).

FAZA LOSOWEGO SPOTKANIA

W Kampanii: *Góra Zagłady* gracze nie wybierają Wypraw ani Potworów, z którymi się zmierzają. Zamiast tego Scenariusze, które rozgrywają, są losowane z talii Losowych Spotkań.

Podczas fazy Losowego Spotkania, gracze dobierają losową kartę z talii Losowych Spotkań, aby określić Scenariusz rozgrywany w bieżącym Rozdziale. Każda karta w tej talii odpowiada konkretnemu Scenariuszowi.



Od strony 26 znajdziecie wszystkie instrukcje przygotowania Scenariuszy przypisanych do poszczególnych kart Losowych Spotkań, a także ewentualne zasady specjalne, które należy zastosować.

Poziom Agresji potwora w danym Scenariuszu odpowiada numerowi bieżącego Rozdziału (*Rozdział 1* → Poziom Agresji 1; *Rozdział 2* → Poziom Agresji 2; *Rozdział 3* → Poziom Agresji 3).

Uwaga: Każdy Scenariusz można rozegrać tylko raz podczas danej Kampanii. Po dobraniu karty Losowego Spotkania i rozegraniu przypisanego do niej Scenariusza, usuńcie tę kartę z gry (nie należy wkładać jej z powrotem do talii Losowych Spotkań), aby nie mogła pojawić się ponownie w kolejnych Rozdziałach.

Przygotujcie Scenariusz i rozegrajcie go. Następnie:

- Jeśli uda się wam go ukończyć, przejdźcie do kolejnego Rozdziału.
- Jeśli poniesiecie porażkę, przegrywacie, a Kampania natychmiast się kończy (zobacz kolejną stronę).

WRAŻLIWOŚĆ NA ŻYWIÓŁ

Gdy odkryjecie Scenariusz, który macie rozegrać, możecie zauważyć, że Potwór jest wrażliwy na żywioły znajdujące się na waszych kartach Ekwipunku.

Podczas przygotowania Scenariusza, jeśli wrażliwości Potwora na żywioły zapewniają wam przewagę talii, możecie zmodyfikować odpowiednie talie Akcji, zgodnie ze standardowymi zasadami dotyczącymi skuteczności Ekwipunku i przewagi talii (zob. str. 51 *Instrukcji*).

JAK ZAPISAĆ GRĘ

Zapisanie stanu rozgrywki jest proste, dzięki czemu możecie kontynuować Kampanię *Góra Zagłady* w późniejszym czasie:

- Na koniec każdej rozgrywki po której chcecie zapisać jej stan, każdy gracz powinien odłożyć swoją pulę kart oraz talie Ekwipunku i Elikśirów na bok albo osobno schować je do pudełka. Alternatywnie można zapisać nazwy posiadanych kart w sekcji Notatek na waszych kartach Postaci.
- Za każdym razem, gdy przechodzicie do kolejnego Rozdziału Kampanii, zaznaczcie ukończony Rozdział za pomocą X, a następnie zakreslcie numer nowego Rozdziału.

KONIEC KAMPANII

Kampania: *Góra Zagłady* może zakończyć się na dwa sposoby: zwycięstwem albo porażką.

Zwycięstwo: Jeśli uda się wam pomyślnie ukończyć wszystkie 3 Rozdziały, ukończyliście Kampanię. W takim wypadku przeczytajcie *Epilog* na stronie 22.

Porażka: W przeciwieństwie do Kampanii z gry podstawowej, w Kampanii: *Góra Zagłady* nie można ponownie rozegrać nieudanego Scenariusza. Już jedna przegrana wystarczy, by *Kampania* zakończyła się porażką. Jeśli tak się stanie, przeczytajcie poniższy segment.

PORAŻKA

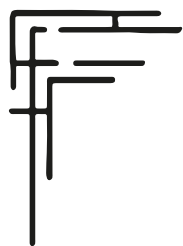
Nagle szeroko otwieram oczy. W dłoni trzymam sztylet gotowy do zadania ciosu. Trzęsę się ze strachu. Nabrzmiałe mięśnie zdają się buzować od siły, a przez moje ciało przepływa niepowstrzymana furia. Wstaję i ruszam naprzód ciężkimi krokami, które zdają się nie do zatrzymania. Czuję, że w tej właśnie chwili mogę stawić czoła najdzikszym potworom Thyrei.

Zatrzymuję się. Oddycham. Światło zalewa mój pokój. Znowu czuję powietrze w płucach, a do ciała wraca czucie.

– Znowu ten koszmar.

Upuszczam sztylet. Udało mi się wrócić, znowu jestem sobą. Przechodzę przez pokój do dużego lustra. Patrzę na siebie. Moje ciało nadal drży, ale żyję. Spoglądam w górę i widzę w tafli swoje odbicie. Z oczu płyną mi krwawe łzy. Bolesne, jakby wypływały z rany prosto w duszy.

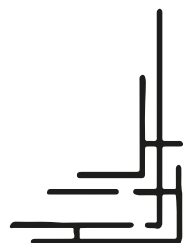
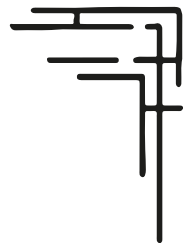






ROZDZIAŁY KAMPANII

GÓRA ZAGŁADY





ROZDZIAŁ 1

Otwieram oczy. Nad sobą widzę nieruchome, szare niebo. Od nieruchomego słońca emanuje upiorne, blade światło. Nie czuję ciepła jego promieni. Moje dłonie przesuwają się po piaszczystym gruncie. Podnoszę się. Moja zbroja ciąży mi na ramionach. Czuję, jakby była na mnie zbyt długo. Moi towarzysze wciąż śpią.

– Gdzie ja jestem?

Otacza mnie ocean piasku, a moje stopy zapadają się w pustynnych zboczach. Wokół mnie, jakby wyrzeźbione w piasku, widzę niezliczone wizerunki ludzkich twarzy na wydmach. Wyłaniają się z pustyni niczym zatarte obrazy odległej przeszłości. Wpatruję się w ich oczy i beznamiętne oblicza. Czuję, że znam te twarze, ale moje wspomnienia jakby straciły znaczenie.

Zaciskam w dłoni ciemny piasek. – Nie zostało tu już nic dla mnie.

Moi towarzysze, teraz już na nogach, spoglądają na mnie pustym wzrokiem i bez słowa podchodzą, by iść razem ze mną. Wędrując przez pustynne wzgórza widzimy, jak twarze pod naszymi stopami zniekształcają się z każdym kolejnym krokiem. Z przodu wzbiera silny, porywisty wiatr, wyjąc dziko jak rozwścieczone zwierzę. Mrugnięcie oka. Szept.

– Nie jesteśmy sami.

Mroczny cień zbliża się do nas. Jesteśmy gotowi do walki.





ROZDZIAŁ 2

Krwawy zachód słońca barwi powietrze ponurym światłem. Samotny i nieporównywalny z niczym, strzelisty szczyt góruje przed nami. Jego ostry wierzchołek przebija ołowiane niebo. Spowity jest czerwoną burzą, która zdaje się pulsować niczym rozwścieczone serce. U stóp góry rozciągają się jałowe doliny. Posępne i opustoszałe, ciągnące się po horyzont.

– Muszę dotrzeć na ten szczyt.

Przelana w bitwie krew jeszcze nie obeschła na naszych

dłoniach, a ja nadal tonę w znajomym uczuciu przemocy. Wściekłość płynie w moich żyłach.

Zbocze jest strome, ale w moim sercu nie ma miejsca na zmęczenie. Słyszę, jak góra mnie wzywa. Przemawia językiem przodków, starszym niż sam świat.

Jej skały zdają się zaciskać wokół nas, jakby chciały nas pochłonąć. Mają kształt zwierzęcych twarzy, potwornych sylwetek, które wynurzają się z górskiego zbocza i z rozwartymi



paszczami rzucają się w naszą stronę. Wpatruję się w te otępiałe i zdeformowane spojrzenia, ich grymasy wykrzywione w pragnieniu mordu.

Ściskam broń tak mocno, że moje dłonie zaczynają krwawić. Moja krew miesza się z krwią potwora, a w sercu zaczyna kipieć głęboka żądza.

– Chcę dotrzeć na szczyt. I nic mnie nie powstrzyma.

Zdyszani i pełni gniewu zadzieramy głowy ku górze.

Ścieżka wiję się między ostrymi szczytami, a jej koniec ginie w ciemności. W tej samej ciemności wyczuwamy ruch. Niepokojące dźwięki. Głębokie, dzikie oddechy.

– Zbliża się.

– Zaraz tu będzie.

Jesteśmy gotowi, by stawić mu czoła.



ROZDZIAŁ 3

- Jesteście już prawie na szczycie... Czy na pewno chcecie iść dalej? - rozbrzmiewa przez grzmącą burzę chłodny, obcy głos. Jego ton jest bezbarwny, pozbawiony emocji.

- Kto to powiedział? Skąd dochodzi ten głos?

Odwracam się i, jakby ktoś wyrwał mnie z dziwnego snu, ogarniają mnie niepokojące zawroty głowy, gdy spoglądam wstecz na ścieżkę, którą pokonaliśmy. Ścieżka pnie się po stromym zboczu, znacząc je niczym rana na grzbiecie potwora. Po obu jej stronach widać smugi krwi i szczątki pokonanych bestii, znaczące nasz marsz.

- Jak to możliwe, że jesteśmy tak wysoko? Nic nie pamiętam.

Wokół mnie unosi się biała mgła, wydobywająca się z ziemi. W tej bladej zasłonie grzmiące odgłosy burzy stają się przytłumione. Błądząc na oślep pręc do przodu. Nagle dostrzegam we mgle ciemną sylwetkę. Smukła postać siedzi przy krawędzi ścieżki. Ma na sobie długą, czarną szatę z kapturem zasłaniającym twarz. Przed nią stoi mały lampion, rzucający nikielne światło. Unosi rękę i wskazuje wyżej, gdzieś poza mgłę.

- Gdy dotrzecie na szczyt góry - szepcze słabym głosem - nie odnajdziecie już drogi powrotnej.

Podmuch wiatru rozwiewa mgłę wokół nas, odsłaniając



ostry wierzchołek góry. Tylko jedno, ostatnie strome podejście dzieli nas od szczytu. Moje oczy przyciąga jego nieprzenikniona ciemność – tak przerażająca i tak potężna. Odwracam się jeszcze raz. Zakapturzonej postaci już nie ma, ale jej latarnia leży przy krawędzi ścieżki. Patrzę, jak dobywa się z niego ostatni promień światła, po czym gaśnie.

Rozsierdzona burza szaleje nade mną, a ja czuję, jak górę bierze mój instynkt.

– Nie mogę się zatrzymać. Muszę dotrzeć na szczyt.

Rzucam się naprzód, niczym wygłodniała bestia polująca na swą zdobycz. Zwalisty pancerz już nie ciąży na moich barkach.

Jakby stopił się ze skórą. Z każdym krokiem czuję, jak budzi się we mnie ogromna moc.

Wpadam w ciemność. Otuła mnie. Rozświetla ją tylko krótki błysk pioruna na niebie. Coś porusza się w mroku przed nami. Nowy wróg próbuje powstrzymać nas przed wejściem na szczyt. Czujemy, jak się zbliża, lecz nikt już mnie nie zatrzyma. Nie ma pojęcia, co go czeka. Nigdy wcześniej nie czułem takiej siły. Jestem gotów go unicestwić.



≡ ZAKOŃCZENIE

Na szczycie góry burza pochłania wszystko.

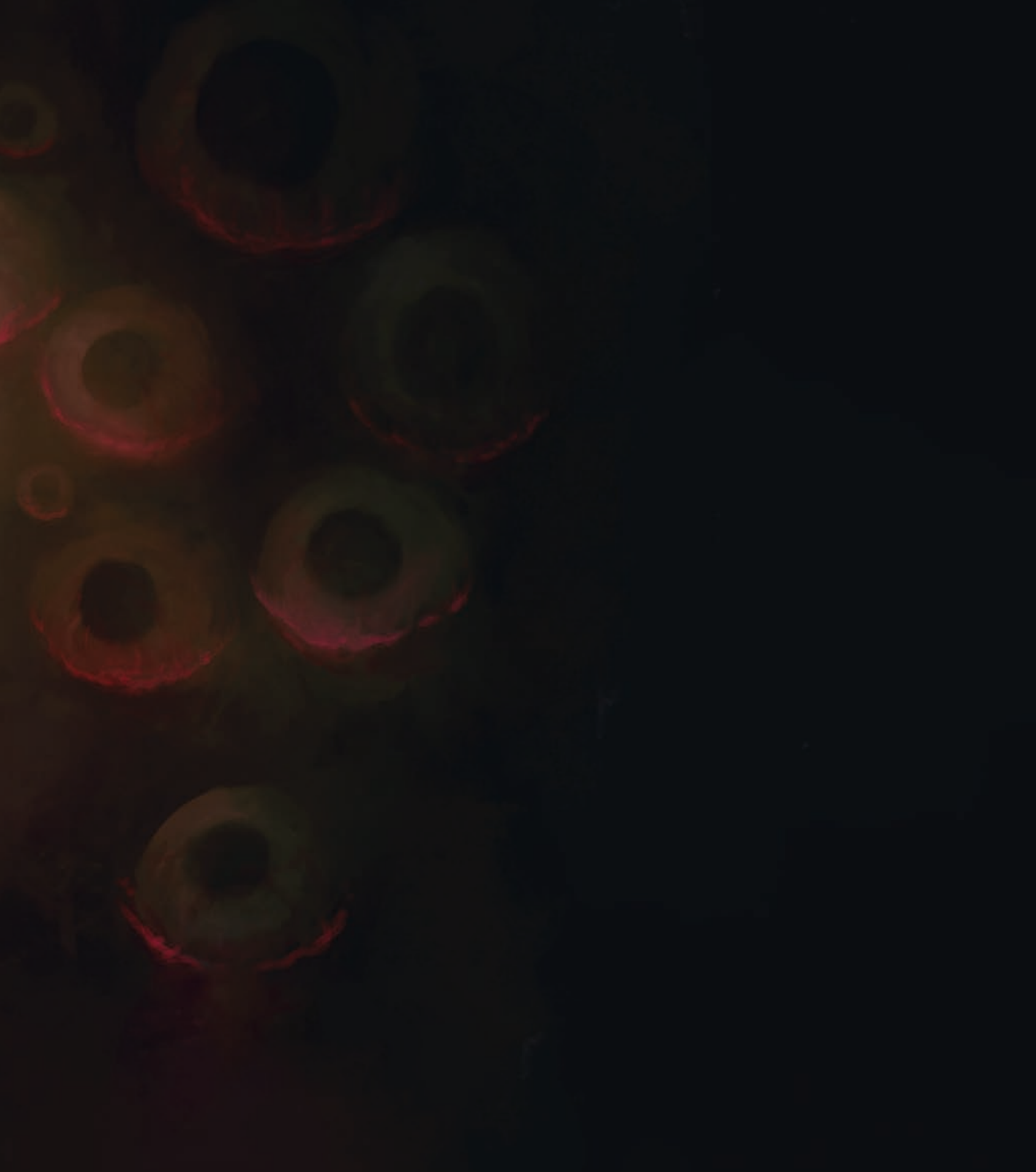
Słyszę echa odległych ryków, tępy trzask łamanych kości, brutalny odgłos serc wyrywanych z piersi i pożeranych.

Posuwam się naprzód. Samotnie. W ciemności. Moje kroki stają się coraz cięższe. Przestaję słyszeć jakiekolwiek dźwięki, nie czuję już ziemi pod stopami. Moje ciało rośnie w siłę, lecz nie rozpoznaję już jego ruchów ani nabrzmiałych mięśni. Moje płuca się rozszerzają, lecz nie mają już czym oddychać.

Czuję, jakby coś mnie dusiło. Krzyczę, ale nie słyszę własnego głosu.

Spadam w otchłań bezkształtnej, nieskończonej ciemności, pochłania mnie atramentowa czerń, która jednoczy wszystko i wszystko pożera...



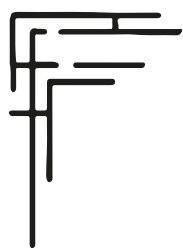


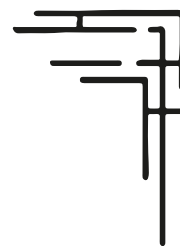
Nagle szeroko otwieram oczy. W dłoni trzymam sztylet gotowy do zadania ciosu. Trzęsę się ze strachu. Nabrzmiąte mięśnie zdają się buzować od siły, a przez moje ciało przepływa niepowstrzymana furia. Wstaję i ruszam naprzód ciężkimi krokami, które zdają się nie do zatrzymania. Czuję, że w tej właśnie chwili mogę stawić czoła najdzikszym potworom Thyrei.

Zatrzymuję się. Oddycham. Światło zalewa mój pokój. Znów czuję powietrze w płucach, a do ciała wraca uczucie.

– Znowu ten koszmar.

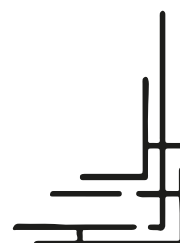
Upuszczam sztylet. Udało mi się wrócić, znów jestem sobą. Przechodzę przez pokój do dużego lustra. Patrzę na siebie. Moje ciało nadal drży, ale żyję. Spoglądam w górę i widzę w tafli swoje odbicie. Z oczu płyną mi krwawe łzy. Bolesne, jakby wypływały z rany prosto w duszy.





SCENARIUSZE KAMPAanii

GÓRA ZAGŁADY





KHARJA



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie Piasek (🪨) w przednim sektorze. Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 3*, umieśćcie Mgłę (☁️) w przednim sektorze.

Uszkodzone sektory: W tym Scenariuszu gracze zostaną poinstruowani, aby umieścić znaczniki Obrażeń w określonych sektorach planszy Walki, aby wskazać, że zostały one uszkodzone. Uszkodzone sektory same w sobie nie wywołują żadnego efektu, ale niektóre zdolności kart *Kharji* będą się do nich odnosić.



2x Cyrycae



2x Skala



DYGORAX



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie Piasek (🪨) w przednim sektorze. Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 2* albo *Rozdział 3*, umieśćcie Mglę (🌫️) w tylnym sektorze.

Żetony Pyłu: Ten Scenariusz korzysta z żetonów Pyłu. Trzymajcie je w pobliżu planszy Walki i użyjcie ich, gdy zdolność karty poinstruuje was podczas rozgrywki, by to zrobić. Zasady działania Pyłu zostały szczegółowo omówione na str. 95 *Instrukcji*.

Tor Utwardzenia: Ustawcie poziom Utwardzenia na 0, umieszczając odpowiedni znacznik na polu ♠ na torze Utwardzenia. Zasady toru Utwardzenia zostały szczegółowo opisane na str. 95 *Instrukcji*.



2x Skała



1x Płaskowyż



OROUXEN



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie po jednym Piasku (🏖️) w przednim i tylnym sektorze. Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 3*, umieśćcie po jednej Mgle (🌫️) w przednim i tylnym sektorze.

Karty Skazy: Każdy gracz posiada rezerwę 4 kart Skazy, przypisanych do jego łowcy (oznaczonych symbolem klasy na rewersie karty). Trzymajcie te karty w pobliżu i użyjcie, gdy zostaniecie do tego poinstruowani w trakcie rozgrywki odpowiednią zdolnością karty. Zasady działania kart Skazy zostały szczegółowo opisane na str. 96 *Instrukcji*.



2x Skala



1x Płaskowyż



2x Woda



MORKRAAS



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie Piasek () w tylnym sektorze. Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 3*, umieśćcie Mgłę () w tylnym sektorze.



2x Skala



1x Cyricea



JEKOROS



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie Piasek (🏖️) w przednim sektorze.

Tor Naładowania: Ustawcie poziom Naładowania na 0, umieszczając znacznik Naładowania na polu 🏹 na torze Naładowania. Zasady działania toru Naładowania zostały szczegółowo opisane na str. 95 *Instrukcji*.

Specjalne karty Wyniszczenia: Z talii Wyniszczenia usuńcie wszystkie Podstawowe karty Wyniszczenia o wartości Wyniszczenia równej 1. W ich miejsce dodajcie specjalne karty Wyniszczenia *Jekorosa*. Zasady działania specjalnych kart Wyniszczenia zostały szczegółowo opisane na str. 98 *Instrukcji*.



2x Skala



2x Woda



1x Cyrycae



1x Baethanis



TARRAGUA



ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie Terenu: Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 1*, umieśćcie Piasek (🏜️) w przednim sektorze. Jeśli aktualny Rozdział to *Rozdział 2* albo *Rozdział 3*, umieśćcie po jednej Mgle (🌫️) w bocznych sektorach.



3x Skala



1x Baethanis



1x Płaskowyż

TWÓRCY

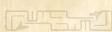
GÓRA ZAGŁADY

Projekt i rozwój gry: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Instrukcja: Tommaso Mondadori, Giovanni Gambarelli

Redakcja instrukcji: Board Game Circus (Harriet Cooper)

Testy: Play Up Game Studio



Kierownictwo artystyczne: Tommaso Mondadori, Laura Valdinoci

Projekt świata i fabuły: Tommaso Mondadori, Giovanni Gambarelli, Laura Valdinoci

Teksty: Giovanni Gambarelli

Tłumaczenie na język angielski oraz redakcja: Ciarán Michael Durkan, Margherita Zottola for Centro Linguistico Cesena

Tłumaczenie i korekta: Laura Valdinoci, Sara Baroni



Projekt graficzny: Daniel Comerci

Układ graficzny: Alberto Parisi, Elisa Amadori

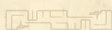
Ilustracje: Camille Alquier, Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino, Francesco Sala

Modele 3D: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Konsultant ds. figurek: Michael King



Kierownictwo produkcji: Alberto Parisi, Tommaso Mondadori, Luca Ricci



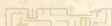
Instrukcja wersji polskiej: Paweł Imperowicz oraz Maneki Commando SRL

Tłumaczenie i korekta: Paweł Imperowicz oraz Euron team

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Michała Gaika.



**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2021 Reggie s.r.l. – Wszystkie Prawa Zastrzeżone

Żadna część z zamieszczonych materiałów nie może być: kopiowana, modyfikowana, dystrybuowana, publikowana, ładowana, wyświetlana, utrwalana ani wykorzystywana w żadnej formie i przy użyciu żadnych środków elektronicznych, mechanicznych, fotograficznych, rejestrujących, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia wydawcy, za wyjątkiem krótkich cytatów zawartych w recenzjach i konkretnych, niekomercyjnych przypadkach zawartych w przepisach prawa o własności intelektualnej.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej:

<https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-primal>



