

KARTOGRAFOWIE

HEROSI



Zasady

Wprowadzenie

Wyprawa do Zachodnich Krain to dla królewskiego kartografa zaszczyt, który trafia się tylko raz w życiu.

Alle czasy są wyjątkowo niespokojne. Wojna pustoszy ziemie i z pewnością natkniesz się po drodze na siły Draguła zdeterminowane, by pokrzyżować królowej Gimnax plany ekspansji na zachód.

Na szczęście dzielni Herosi stanęli do obrony Nalos. Odnotuj ich bohaterskie czyny na kartach królewskich edyktów i zapewnij sobie miejsce w historii.

Cel Gry

W grze Kartografowie: Herosi gracze rywalizują ze sobą przez 4 pory roku o Gwiazdki Reputacji. W trakcie każdej pory roku gracze będą rysować na swoich arkuszach mapę i zdobywać punkty za jak najlepsze wypełnienie królewskich edyktów.

Zwycięzcą zostanie gracz, który do końca zimy zdobędzie największą liczbę Gwiazdek Reputacji.

Autorzy

Projekt gry: John Brieger i Jordy Adan

Deweloper: Keith Matejka

Opracowanie graficzne: Luis Francisco

Ilustracje: Lucas Ribeiro i Davey Baker

Tekst: James Ryan

Redakcja: Dustin Schwartz

Edycja polska: Oгры Games

Jacek Chlebak Chlebowski

Michał Leżak Leżański

Antoni Monka Mączyński

© 2021 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

© 2021 Oгры Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Jeżeli masz pytania lub wątpliwości, odwiedź nas na facebook.com/ogrygames

Elementy

100 ARKUSZY MAPY
(dwustronnych)



4 OŁÓWKI



4 KARTY EDYKTÓW



16 KART PUNKTACJI



11 KART ODKRYĆ



4 KARTY PÓR ROKU



4 KARTY HEROSÓW



4 KARTY ZASADZKI



Przygotowanie Gry

1. Rozdaj każdemu graczowi pusty **arkusz mapy**. Wspólnie zdecydujcie czy użyjecie go po stronie pustkowia (C) czy może po stronie bezdroży (D).
2. Rozdaj każdemu graczowi **ołówek**. Jeżeli będziecie grali w więcej niż 4 osoby, dodatkowe ołówki musicie zorganizować we własnym zakresie.
3. Na górze arkusza mapy, każdy z graczy zapisuje **imię** swojego kartografa, opcjonalnie możecie podać także wasz tytuł oraz narysować herb rodzinny, jak na poniższym przykładzie:



4. Rozłóż 4 **karty Edyktów** i połóż je odkryte w rzędzie na środku obszaru gry. Edykty należy rozłożyć alfabetycznie: edykt A > edykt B > edykt C > edykt D.
5. Podziel **karty Punktacji** na 4 stosy zgodnie z ich rewersami (różnią się rodzajem terenu). Potasuj osobno każdy z nich, a następnie wylosuj po 1 karcie z każdego stosu. Przetasuj ponownie i ułóż po 1 odkrytej karcie Punktacji pod każdą kartą Edyktów. Pozostałe karty Punktacji odłóż do pudełka.

Jeżeli po raz pierwszy grasz w Herosów, polecamy użyć kart Punktacji ułożonych w poniższej kolejności: Gęstwina Faunlost (edykt A), Kolonia gnomów (edykt B), Błota Ulema (edykt C), Górskie twierdze (edykt D).



6. Ułóż 4 **karty Pór Roku** na odkrytym stosie, tak by ich kolejność zgodna była z postępowaniem pór roku (wiosna, lato, jesień, zima). Karta wiosny powinna być widoczna na wierzchu stosu.
7. Potasuj 4 **karty Zasadzki** i stwórz z nich zakrytą talię. Następnie tak przygotowaną talię ułóż po jednej stronie obszaru gry.
8. Potasuj 4 **karty Herosów** i stwórz z nich zakrytą talię. Następnie tak przygotowaną talię ułóż po jednej stronie obszaru gry.
9. Potasuj **karty Odkryć** i stwórz z nich zakrytą talię Odkryć. Weź po jednej wierzchniej karcie z talii **kart Zasadzki** oraz **kart Herosów** i wtasuj je bez odkrywania do talii Odkryć. Tak stworzoną talię Odkryć ułóż obok stosu kart Pór Roku.
10. Gra jest przygotowana do rozgrywki!



Przebieg Rozgrywki

Gra rozgrywana jest w trakcie trwania 4 **Pór Roku**. Każda z nich podzielona jest na **rundy**, a każda runda składa się z 3 **faz**: Fazy Odkryć, Fazy Rysowania i Fazy Sprawdzania. Na końcu każdej Pory Roku gracze będą zdobywać Gwiazdki Reputacji.

1. FAZA ODKRYĆ

Odkryj wierzchnią kartę z talii Odkryć i połóż ją pośrodku obszaru gry, tak by była dobrze widoczna dla wszystkich graczy. Każde kolejne karty Odkryć układaj na już wcześniej zagranych kartach, tworząc kolumnę. Ważne, by cały czas były widoczne wartości czasu na wszystkich zagranych już kartach Odkryć.

2. FAZA RYSOWANIA

W tym samym czasie, każdy z graczy niezależnie od pozostałych, wybiera **jeden rodzaj terenu** i jeden z dostępnych **kształtów** przedstawionych na odkrytej właśnie karcie Odkryć, a następnie rysuje go ołówkiem na swojej mapie i wypełnia wybranym rodzajem terenu.

Rodzaje terenu



Las



Wioska



Pole



Woda



Potwór

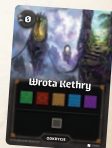


Heros



Góry

Uwaga: Większość kart Odkryć posiada jeden lub dwa dostępne rodzaje terenu i jeden lub dwa dostępne kształty do wyboru. Wyjątkiem jest karta Wrota Kethry.



RYSOWANIE KSZTAŁTÓW

- Wybrany kształt nie może nachodzić na obszary już wypełnione lub krawędzie mapy. Góry i Wąwozy (3 kształty zaznaczone na mapie D) traktuje się jako wypełnione obszary.
- Wybrany kształt może nachodzić na puste pole Ruin. Ruiny nie mają żadnego efektu, chyba że *Herosi* są połączeni z grą *Kartografowie*.
- Wybrany kształt może być w razie potrzeby dowolnie przekręcony i/lub odwrócony, zanim zostanie narysowany na mapie.
- Wybrany kształt może być narysowany w każdym dozwolonym miejscu. Nie musi być narysowany jako sąsiadujący z narysowanym już wcześniej kształtem na mapie.
- Jeżeli gracz nie może na swojej mapie narysować żadnego z dostępnych kształtów, zamiast tego rysuje kwadrat o wymiarach 1x1 w dowolnym miejscu mapy i wypełnia go dowolnym rodzajem terenu (z wyjątkiem Gór).



ZDOBYWANIE MONET

- Każdy obszar Gór ma cztery sąsiadujące z nim obszary. Jeżeli gracz otoczy obszar Gór wypełniając wszystkie cztery sąsiadujące z nim obszary, może wypełnić następny symbol monety na swoim torze monet.
- Niektóre kształty pojawią się na karcie Odkryć razem z monetą. Jeżeli gracz wybierze do narysowania kształt z monetą, również będzie mógł wypełnić następny symbol monety na swoim torze monet.
- Tor monet jest ograniczony. Jeśli gracz wypełni wszystkie symbole monet na swoim torze monet, ignoruje dodatkowe monety, które mógłby zdobyć.



ROZGRYWANIE ZASADZEK

Jeżeli zostaje odkryta karta Zasadzki, sprawdźcie kierunek strzałek, który pokazany jest na karcie. Następnie każdy z graczy przekazuje swój arkusz mapy do sąsiada, zgodnie z kierunkiem pokazanym na karcie.



Każdy gracz rysuje przedstawiony na karcie Zasadzki kształt na mapie swojego sąsiada, a następnie wypełnia go rodzajem terenu o symbolu Potwora oraz odpowiednią literką (inicjałem Potwora).

Jeżeli gracz nie będzie mógł narysować przedstawionego na karcie Zasadzki kształtu (nie zmieści się on na mapie sąsiada), zamiast tego będzie musiał narysować w dowolnym miejscu na mapie sąsiada kwadrat o wymiarach 1x1 i wypełnić go rodzajem terenu o symbolu Potwora, ale już bez zapisywania literki, którą jest oznaczony.

Następnie mapy wracają do swoich właścicieli. Kartę Zasadzki odłóżcie odkrytą w pobliżu, aby pamiętać o jej trwającym efekcie.

ROZGRYWANIE HEROSÓW

Jeżeli zostaje odkryta karta Herosa, każdy z graczy rysuje w dowolnym miejscu na swojej mapie kwadrat o wymiarach 1x1 i wypełnia go rodzajem terenu o symbolu Herosa.



Następnie każdy gracz zaznacza obszary według przedstawionej na karcie ścieżki ataku Herosa. Ścieżki ataku mogą nachodzić na już wypełnione obszary i krawędzie mapy.

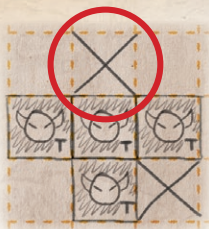
Herosi pokonują Potwory na dwa sposoby: gdy zostaje odkryta karta Herosa, wszystkie uprzednio narysowane obszary Potwora na ścieżce ataku Herosa są natychmiast niszczone. Przez resztę gry, wszystkie obszary Potwora narysowane na istniejącej ścieżce ataku Herosa są także natychmiast niszczone.

Po rozegraniu karty Herosa odłóż ją do pudełka, nie będzie więcej potrzebna.



NISZCZENIE OBSZARÓW

Niektóre obszary na mapach graczy mogą zostać zniszczone. Jeżeli obszar zostanie zniszczony narysuj duży „X” na tym obszarze. Zniszczone obszary traktowane są jak wypełnione obszary bez rodzaju terenu. Jeżeli obszar Herosa zostanie zniszczony, jego ścieżka ataku pozostaje aktywna.



3. FAZA SPRAWDZANIA

Sprawdź, czy nastąpił koniec trwającej obecnie Pory Roku.

Próg Czasu to liczba, która jest przedstawiona w lewym górnym rogu każdej karty Pory Roku. Dla przykładu próg czasu na karcie Wiosny wynosi 8.

Dodaj do siebie wszystkie **wartości czasu** z kart Odkryć, które zostały już odkryte i ułożone w kolumnie.

- Jeżeli suma wartości z kart Odkryć równa się lub przekracza wartość progu czasu dla danej Pory Roku, bieżąca Pora Roku kończy się. Należy od razu przejść do Końca Pory Roku.
- Jeżeli suma wartości z kart Odkryć jest mniejsza niż wartość progu czasu dla danej Pory Roku, bieżąca Pora Roku trwa dalej. Powrót do rozgrywania Fazy Odkryć.



Koniec Pory Roku

Gracze zostaną ocenieni na koniec każdej Pory Roku. Zdobędą Gwiazdki Reputacji w zależności od tego, jak dobrze wypełnili edykty królowej.

PUNKTACJA ZA KRÓLEWSKIE EDYKTY

Sprawdź bieżącą kartę Pory Roku by upewnić się, które dwie karty Punktacji będą oceniane.

Na przykład: wiosną oceniać będziesz karty Punktacji znajdujące się pod kartą Edyktu A i B.



- Każdy gracz sprawdza swój własny arkusz mapy i określa ile Gwiazdek Reputacji zdobył **z każdej z dwóch kart Punktacji**, która jest oceniana podczas tej Pory Roku. Wyniki zapisz w odpowiednich polach na dole arkusza mapy.
(Szczegółowe zasady punktacji z kart Punktacji przedstawiono na str. 11-13).
- Każdy gracz zdobywa jedną Gwiazdkę Reputacji **za każdy wypełniony symbol monety** na swoim torze monet. Wynik zapisz w odpowiednim polu na dole arkusza mapy.
- Każdy gracz traci jedną Gwiazdkę Reputacji **za każdy pusty obszar sąsiadujący z obszarem terenu o symbolu Potwora** na swoim arkuszu mapy. Wynik zapisz w odpowiednim polu na dole arkusza mapy.
 - **Uwaga:** Jeżeli pusty obszar na mapie sąsiaduje z kilkoma obszarami typu Potwór, gracz straci tylko jedną Gwiazdkę Reputacji za taki pusty obszar.
 - **Uwaga:** Puste obszary sąsiadujące ze zniszczonym Potworem nie powodują utraty Gwiazdek Reputacji.

Niektóre karty Zasadzki posiadają efekty trwałe, które należy rozpatrzyć po punktacji każdej Pory Roku. Jeżeli takie karty zostały odkryte, rozpatrz je teraz. Jeśli zostało odkrytych kilka kart Zasadzki z takimi efektami, rozpatrz je pojedynczo w kolejności, w jakiej zostały odkryte.

Jeżeli aktualną Porą Roku jest Zima, rozgrywka się kończy. Przejdź do etapu Koniec Gry. W innym przypadku, przygotuj do rozegrania kolejną Porę Roku.

PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ PORY ROKU

Odrzuć **wierzchnią kartę** ze stosu Pór Roku i odłóż ją do pudełka z grą. W ten sposób odkryjesz kolejną kartę Pory Roku.

Przetasuj **talie kart Odkryć**, dodaj do niej również wszystkie karty Odkryć, które zostały odkryte w poprzedniej Porze Roku. Następnie weź wierzchnią kartę Zasadzki z talii kart Zasadzki oraz wierzchnią kartę Herosa z talii kart Herosów i wtasuj je bez odkrywania do talii kart Odkryć.

Uwaga: Jeżeli karta Zasadzki lub Herosa nie została odkryta podczas poprzedniej Pory Roku, pozostaje w talii Odkryć na następną Porę Roku. W takim przypadku zostaje dodana kolejna karta Zasadzki lub Herosa. Będzie więc możliwe, że podczas późniejszych Pór Roku w talii Odkryć znajdzie się nawet po kilka kart Zasadzki lub Herosów.

Koniec Gry

Gdy Zima dobiega końca, a wyniki graczy zostaną sprawdzone po raz czwarty, rozgrywka się kończy.

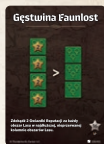
Każdy z graczy sumuje swoje Gwiazdki Reputacji zdobyte podczas wszystkich czterech Pór Roku i zapisuje swój łączny wynik na arkuszu mapy. Gracz, który zdobędzie najwięcej Gwiazdek Reputacji zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu zwycięża gracz, który stracił najmniej Gwiazdek Reputacji z obszarów o symbolu Potwora, podczas wszystkich czterech Pór Roku. Jeżeli gracze nadal remisują, wspólnie będą cieszyć się ze zwycięstwa.

Karty Punktacji

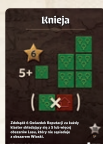
Sprawdzając wyniki pamiętaj o podstawowych zasadach:

- Obszary, które stykają się ze sobą bokami, są uznawane za sąsiadujące. Obszary, które stykają się narożnikami, nie są sąsiadujące.
- Połączone obszary jednego rodzaju terenu nazywa się klastrami. Klaster może składać się z dowolnej liczby pojedynczych obszarów (*w tym także tylko z jednego obszaru*).
- Wszystkie obszary z narysowanym symbolem terenu uważa się za wypełnione (*nawet, jeżeli są zniszczone*). Obszary Gór i Wąwozu uważa się za wypełnione. Ścieżek ataku Herosów oraz obszarów Ruin nie uważa się za wypełnione, dopóki nie zostaną wypełnione w inny sposób.



Gęstwina Faunlost: Zdobądź 2 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Lasu w najdłuższej, nieprzerwanej kolumnie obszarów Lasu.

Wszystkie gałęzie w tym gęszczu sięgają na północ, w stronę Brizoor Waal, jakby zbyt długo tęskniły za powrotem Azemy.



Knieja: Zdobądź 6 Gwiazdek Reputacji za każdy klaster składający się z 5 lub więcej obszarów Lasu, które nie sąsiadują z żadnym obszarem Wioski.

Dziwne stwory kryją się w tych mrocznych lasach. Nie mam pewności, czy to duchy, czy tylko pokręcane cienie drzew.



Serce lasu: Zdobądź 2 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Lasu otoczony ze wszystkich czterech stron przez obszary Lasu lub krawędzią mapy.

Na skapanej w stożcu polanie, z gałęzi zwisało jedno dojrzałe jabłko. Choć skręcało mnie z głodu, nie odważyłem się zerwać tego zaczarowanego owocu.



Senna dolina: Zdobądź 4 Gwiazdki Reputacji za każdy rząd, który zawiera co najmniej 3 obszary Lasu.

Czarna ziemia daje życie wszelkiego rodzaju drzewom owocowym. Nawet arystokracja w Sabek nie jada tak dobrze, jak ja sobie dziś pojadłem.



Craylund: Zdobądź 7 Gwiazdek Reputacji za każdy klaster Pola sąsiadujący z co najmniej 3 obszarami Wody.

Pola ryżowe są bogate w korzenie i zboża, a także dostarczają ryb słodkowodnych i skorupiaków. Karczma w Craylund serwuje gulasz, za który można dać się zabić.



Błota Ulema: Zdobądź 4 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Wody sąsiadujący z co najmniej 2 obszarami Pola.

Miejscowi mówią, że na dnie tych stawów śpią dziwne stworzenia. Podobno każdej wiosny giną krowy i żądni przysąd parobków.



Wzgórza Szponów: Zdobądź 5 Gwiazdek Reputacji za każdy obszar Gór połączony z obszarem Pola przez klaster Wody.

Możesz dobrze zarobić, dostarczając zboże w góry, a kamień z powrotem do doliny. Oczywiście do czasu, aż Draeul nie zatopi twojej łodzi.



Jorekburt: Zdobądź 4 Gwiazdki Reputacji za każdą kolumnę, która zawiera taką samą liczbę obszarów Pola i Wody. Kolumna musi zawierać co najmniej 1 obszar każdego rodzaju.

Niziołki hodują na tych bagnistych ziemiach świnię. Mówią, że na bagiennych trawach tuczy się najlepszy bekon, jakiego spróbujesz w życiu.



Opactwo Traylo: Zdobądź 7 Gwiazdek Reputacji za każdy klastre Wioski, który zawiera cztery obszary w prostokącie o wymiarach 4x1 lub 1x4.

Tutejsze elfy mają dziwne zwyczaje. Obudziłem się z plecakiem wypełnionym świerszczami i butami pełnymi robaków. To mogli być czciele Kehstore.



Odległa enklawa: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy pusty obszar sąsiadujący z 1 dowolnie wybranym klastrem Wioski.

Te niezbadane pustkowia zamieszkuje zeraża odmienców i banitów, żyjących z kradzieży i napadów na osady Dragula.



Kolonia gnomów: Zdobądź 6 Gwiazdek Reputacji za każdy klastre Wioski, który zawiera 4 obszary w kwadracie o wymiarach 2x2.

Ah, jak dobrze było pobyc wśród swoich. Ulice, posilki, wszystko jest tu doskonale proporcjonalne i we właściwych rozmiarach.



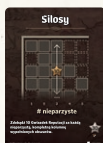
Karawanseraj: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy rząd i kolumnę zawierające obszar 1 dowolnie wybranego klastra Wioski.

Wzdłuż dawnych szlaków handlowych na Północ, opuszczone i pozbawione kół wozy są jedynym schronieniem dla podróżnych.



Górskie twierdze: Zdobądź 7 Gwiazdek Reputacji za każdy całkowicie wypełniony rząd lub kolumnę, które zawierają obszar Gór.

Ogień płonie na szczycie każdej góry zawsze, gdy w krainie poniżej szukają się kłopoty. W ten sposób bohaterowie Nalós zostają wezwani do obrony swoich ziem.



Silosy: Zdobądź 10 Gwiazdek Reputacji za każdą nieparzystą, kompletną kolumnę wypełnionych obszarów.

Rzeki i góry już dłużej nie muszą być granicami naszych ziem. Dzięki mojej celownicy mogę wyznaczyć linię prostą przez pasmo Vorkheim.



Pagórki: Zdobądź 4 Gwiazdki Reputacji za każdy rząd, który zawiera co najmniej 5 różnych rodzajów terenu.

Nie ważne jak kreta jest ścieżka, a teren stromy, mój niezawodny srebrny kompas zawsze wskazuje mi drogę do domu.



Gwiezdny szlak: Zdobądź 4 Gwiazdki Reputacji za każdy klastre 3 pustych obszarów, otoczony z każdej strony wypełnionymi obszarami lub krawędzią mapy.

Kartograf widzi czasami porządek większy, niż interesy gildii. I to wszystko, co mogę powiedzieć na temat tych szczególnych zaniedbań.

Łączenie Gier

Gra *Kartografowie: Herosi* może zostać połączona z grą *Kartografowie*. Przyłączeniu zawartości z obu gier obowiązują następujące zasady i objaśnienia:

Arkusze mapy: Każdy gracz musi używać takiego samego arkusza mapy. Wybrane arkusze map mogą pochodzić z dowolnego produktu *Kartografów*.

Karty Pór Roku: Wybierz, którego zestawu kart Pór Roku użyjesz. Jedyną różnicą pomiędzy zestawami jest próg czasowy dla Pory Roku Lato.

Karty Odkryć: Wybierz, którego zestawu kart Odkryć użyjesz. Nie próbuj mieszać i dopasowywać kart, ani łączyć zestawów razem.

Karty Ruin: Zawsze dołączaj karty Ruin, niezależnie od tego, którego zestawu kart Odkryć użyjesz. Kiedy karta Herosa zostanie odkryta zaraz po karcie Ruin, rozegraj kartę Herosa zgodnie z zasadami. Karta Ruin odnosi się do następnej karty Odkryć, która zostanie odkryta.

Karty Zasadzki: Użyj dowolnej kombinacji 4 kart Zasadzki z obu gier. Nadal w każdej Porze Roku do talii Odkryć będziesz dodawać tylko jedną kartę Zasadzki.

Karty Herosów: Karty Herosów możesz dołączyć lub pominąć, niezależnie od tego, którego zestawu kart Odkryć używasz. Jeśli zostaną dołączone, rodzaj terenu Herosa będzie liczył się jako ważny dla wszystkich kart Punktacji, które odnoszą się do rodzajów terenu.

Karty Punktacji: Użyj dowolnej kombinacji kart Punktacji z obu gier. Pamiętaj, że musisz użyć tylko jednej karty Punktacji dla każdego rodzaju terenu.

Tryb Solo

Wyrusz jako samotny kartograf, aby zbadać Zachodnie Krainy. W trybie solo na koniec swojej podróży spróbujesz zdobyć prestiżowy tytuł od królowej Gimnax! W rozgrywce solo wprowadzone zostały następujące zmiany:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Nie zapisuj swojego tytułu na arkuszu mapy. To właśnie tam zapiszesz tytuł nadany ci przez królową Gimnax na końcu rozgrywki.

ZMIANY W ROZGRYWANIU KART ZASADZKI

Kiedy odkrywasz kartę Zasadzki, przyjrzyj się siatce znaków w prawym górnym rogu karty, by sprawdzić, który narożnik mapy przedstawia.



Na arkuszu mapy, zaczynając od narożnika zaznaczonego na karcie Zasadzki i kontynuując dookoła wzdłuż krawędzi mapy w kierunku wskazanym przez strzałki na karcie Zasadzki, spróbuj narysować widoczny na karcie kształt obszaru Potwór, bez przekraczania go lub odwracania.

Jeżeli nie uda się to w żadnym miejscu wzdłuż 4 krawędzi mapy, odsuń się o jeden obszar od krawędzi mapy i spróbuj ponownie. Znowu rozpocznij z narożnika wskazanego na karcie Zasadzki, postępując w tym samym kierunku.

Powtarzaj ten proces, za każdym razem odsuwając się o jeden obszar od krawędzi mapy, aż będziesz w stanie narysować wskazany kształt z symbolem Potwora lub stwierdzisz, że nie ma miejsca, aby go narysować. Jeśli kształtu nie da się narysować zgodnie z zasadami, zignoruj kartę Zasadzki.

ZMIANY W PUNKTACJI

Ustal swój wynik, zrób to dokładnie tak samo jak w grze wieloosobowej. Następnie zsumuj wartości znajdujące się w prawym dolnym rogu 4 kart Punktacji używanych w tej rozgrywce (wartości w gwiazdkach). Odejmij zsumowaną wartość gwiazdek z kart Punktacji od osiągniętego przez Ciebie wyniku, aby sprawdzić jak ci poszło.

Królowa Gimnax przyzna Tobie tytuł na podstawie najwyższej oceny, którą osiągnąłeś lub przekroczyłeś, zgodnie z tabelą obok.

30+	Legendarny Kartograf
20	Mistrz Kartografii
10	Wędrowny Topograf
0	Aplikant Geodeta
-5	Amator Hobbysta
-10	Nieudolny Asystent
-20	Gryzmołący Niezdara
-30	Poplamiony Ochlapus

Odkryj inne opowieści ze świata Roll Player

a także rozszerzenia gry Kartografowie
z dodatkowymi zasadami, kartami i mapami

sklep.ogrygames.com

