

NAPAD NA DOOMROCK

PODRĘCZNIK ZAGŁADY v1.9



Link do wideo-instrukcji znajduje się na stronie 23.

1. Wstęp

Przebieg gry: Celem gry jest odnalezienie tytułowego miejsca zwanego Doomrock i stoczenie finałowej walki z głównym złem opowieści. Rozgrywka podzielona jest na trzy fazy przygody przeplatające się z fazami starcia; podczas przygody gracze eksplorują świat, odwiedzając różnorodne obszary, przygotowując się do walki. Zaś w trakcie starcia walczą z niebezpiecznymi potworami, wystawiając do testu swoich Bohaterów.

2. Zasady do zasad

Limit elementów: Limitowanymi elementami w grze są duże znaczniki Przeciwników oraz małe znaczniki Osłabienia. W przypadku wyczerpania się tych znaczników, przerywa się ich dalsze dobieranie. Osłabienie poddane jest dodatkowej zasadzie eksplozji osłabienia (patrz strona 19).

Kolejność efektów: Tekst na kartach rozpatrywany jest w kolejności od góry do dołu, pojedynczo. Jeżeli w jakimś momencie efekty występują jednocześnie, gracze decydują o ich kolejności.

Inne decyzje graczy: Jeżeli znacznik lub karta mają zostać dodane do gry, ale efekt nie podaje ich precyzyjnego położenia, gracze o tym decydują.

Priorytet kart: Jeżeli tekst na karcie stoi w sprzeczności z tekstem w tej instrukcji, karta ma zawsze pierwszeństwo.

Kursywa: Treść zapisana kursywą stanowi jedynie ubarwienie fabularne i nie wnosi własnego efektu do gry.

Przykłady przedstawione są na niebieskim tle.

3. Zawartość gry

Małe karty:

22 Karty Startowych Zdolności
60 Karty Zdolności
24 Karty Aktywacji
12 Kart Losowości Starć
20 Kart Zdarzeń Dzikich
20 Kart Zdarzeń Gór
55 Kart Gratów
43 Kart Epików

Duże karty:

18 Karty Obszarów
9 Kart Bohaterów
12 Karty Przywar
10 Karty Okoliczności
1 Karta pomocy

Arkusze:

12 Arkuszy Starć

Duże znaczniki:

16 Tyrana
22 Sług
9 Bohaterów
4 Ukrycie / Prowokacja

Małe znaczniki:

29 Tarcze/Heroizm
20 Sekrety/Czas
1 Znacznik Drużyny
29 Osłabienia
5 Srebro
24 Punkty Zdrowia

Inne:

25 Kości
1 Instrukcja

4. Przygotowanie Bohatera

Każdy gracz powinien przygotować swojego Bohatera wedle poniższych instrukcji. Gra wspiera rozgrywkę od 1 do 4 graczy. W przypadku rozgrywki solo, jeden gracz kontroluje dwóch Bohaterów.

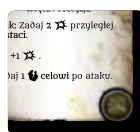
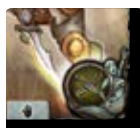
Karty Przywar i Bohaterów:

Każdy gracz losuje po jednej karcie Bohatera i Przywary, następnie kładzie je, wybraną stroną, obok siebie. Obie strony kart odpowiadają innej płci Bohatera lub Bohaterki.



Karty Zdolności:

Każdy gracz dobiera: 2 Startowe Zdolności przypisane do Bohatera oraz zdolność „Manewr”



Talia Startowych Zdolności ma pomarańczowy awers. Po przygotowaniu gry, wszystkie pozostałe karty Bohaterów, Przywar i Startowych Zdolności należy odłożyć do pudełka.

Startowe Zdolności Bohaterów mają ikonę w prawym dolnym rogu karty. Ikona ta jest identyczna dla wszystkich kart danego Bohatera i jego znacznika.

Zdolność nadrukowana na Karcie Przywary jest traktowana jak każda inna Zdolność.

x3

Kości:

Każdy gracz dobiera 4 kości (jedną na każdą umiejętność).



Znaczniki Punktów Zdrowia:

Każdy gracz dobiera znaczniki w liczbie równej wartości w lewym dolnym rogu karty Bohatera.



Znacznik Bohatera:

Każdy gracz dobiera przypisany do Bohatera znacznik.

Te znaczniki reprezentują Was. Dajcie czadu.

5. Powszechne talie i znaczniki

Potasujcie talie.



Graty
(przedmioty)



Epiki
(przedmioty)



Zdolności
(talie awansu)



Zdarzenia
i Niebezpieczeństwo
w górach
i Doomrock



Zdarzenia
i Niebezpieczeństwo
w dziczy
i mieście

Rozdzielcie znaczniki typami i umieśćcie w dogodnym miejscu.



Znacznik Drużyny

Służy do oznaczania położenia Bohaterów na mapie przygody.

Heroizm

Reprezentuje heroiczne nastawienie. Używany w Starciach oraz jako cenny zasób na mapie przygody.



Tarcze

Reprezentują mniejszy ekwipunek, akcesoria i inne ochronne przewagi. Tarcze mogą być odrzucane by zapobiec otrzymywanym obrażeniom.



Srebro

Czasami zapisywane skrótem "1s". Używane jako zasób na mapie przygody. Wydawany w sklepach oraz podczas rozwoju Bohaterów.



Złoto

Warte 3 srebra, może być rozmienniane w dowolnym momencie.



Sekrety

Reprezentuje nieodkryte Zdarzenia i zasoby na mapie przygody. Sporadycznie używane w walce.



Czas

Używany jako zasób na mapie przygody, jednocześnie odmierzający czas pozostały do następnego Starcia.



Punkty Zdrowia

Zazwyczaj zapisywane skrótem PZ. Przedstawia żywotność Bohaterów. Jeśli w dowolnym momencie wszyscy Bohaterowie mają 0 PZ, gracze przegrywają.



Złamane Punkty Zdrowia

Złamane PZ mogą wystąpić jako efekt odnowienia punktów w czasie Starcia (patrz "Leczenie" na stronie 19).



Ukrycie

Ukrycie jest podstępą formą taktyki, jaką może obrać Bohater podczas Starcia. Wydane w czasie Starcia wzmacnia niektóre efekty.



Prowokacja

Wpływa na aktywację Przeciwników. Prowokacja kasuje Ukrycie i odwrotnie; nie można mieć jednocześnie obu tych znaczników.



Oslabienie

Reprezentuje zmęczenie, wady pancerza i ekwipunku lub mniejsze rany. Używane zarówno na mapie przygody jak i w trakcie Starcia.



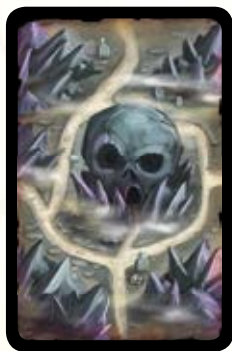
Efekty Oslabienia

Losowe efekty używane w Starciach (patrz "Oslabienie" na stronie 19).

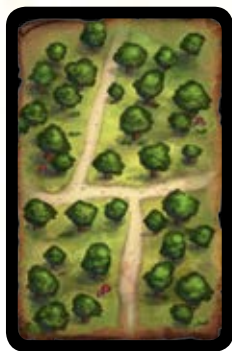
Potasujcie Oslabienie tak, by symbole przedstawione z prawej strony nie były widoczne.

6. Przygotowanie mapy przygody

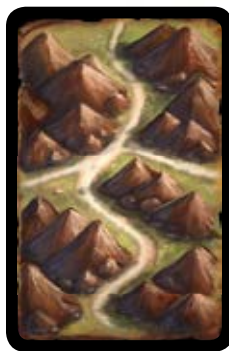
Przygotujcie talię obszarów.



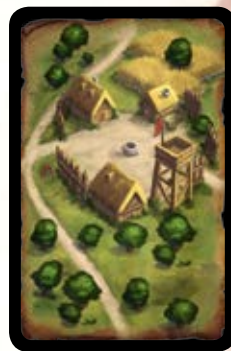
Obszar Doomrock



Obszar dziczy



Obszar gór



Obszar miasta

1. Doomrock

Dobierzcie jeden losowy obszar Doomrock i połączcie go zakrytego na spodzie talii.

2. Talia obszarów

Dobierzcie losowo po 2 obszary dziczy, gór i miasta. Potasujcie je razem i tak utworzoną talię, połączcie zakrytą na obszarze Doomrock. To jest wasza Talia obszarów do odkrycia.

3. Odkryte obszary

Dobierzcie losowo po 1 obszarze dziczy, gór i miasta. Potasujcie je razem i połączcie je na lewo od nieodkrytych obszarów. To jest mapa przygody.

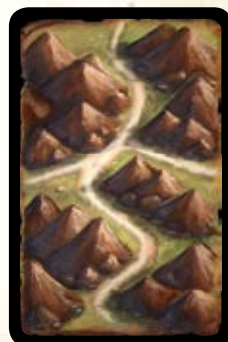
4. Dodajcie Sekrety

Połączcie stosik znaczników Sekretu na ponumerowanych polach w rogach obszarów. Wartość pola wyznacza liczbę Sekretów, które należy dodać po odkryciu danego obszaru.

"Śmiałe przedsięwzięcie wynikające z pobudek odkrywczych bądź lekkomyślności, z aspektami zagrożenia życia, nieprzewidywalnymi niebezpieczeństwami i czasami z tragicznym końcem"
-Walter Moers
Definicja przygody

5. Połóżcie znacznik Drużyny

Znacznik Drużyny umieśćcie przy obszarze miasta. Przedstawia on pozycję Drużyny na mapie przygody.



Mapa przygody

Talia obszarów

7. Przygotowanie Starć

Losowanie Starć

Dobierzcie 1 kartę Losowości Starć na każdą z rang (I, II oraz III). Bez podglądania, ułóżcie karty w kolejności od najwyższej (na spodzie) do najniższej (na wierzchu). Talia ta przedstawia czekające na Bohaterów walki, wygranie ostatniej z nich jest celem gry. Każda karta Losowości Starć odpowiada konkretnemu Arkuszowi Starcia, które będą używane podczas przygotowywania oraz rozgrywania Starć.



8. Karty Okoliczności

Potasujcie talię Okoliczności.

Limit czasowy

Dobierzcie losową kartę Okoliczności i dajcie obok niej znaczniki Czasu w liczbie równej podanej wartości na karcie.

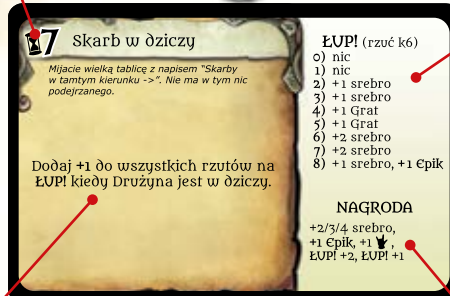


Tabela "ŁUP!"
Zawsze gdy gracze instruowani są do wykonania ŁUPU!, sprawdzają jego wynik z tej tabeli.

Stały efekt

Ten efekt obowiązuje tak długo, jak karta Okoliczności znajduje się w grze.

NAGRODA

Nagroda otrzymywana przez Drużynę po wygraniu Starcia.



Ostatnim krokiem jest dobranie srebra dla Drużyny, zależnie od liczby Bohaterów:

- 2 Bohaterów - 3s
- 3 Bohaterów - 4s
- 4 Bohaterów - 5s

Srebro kładzione jest we wspólnym ekwipunku, gdzie również trafiają wszystkie zdobyte w Fazie Przygody przedmioty.

Tym sposobem przygotowanie dobiega końca.

Pora zebrać Drużynę i wyruszyć w drogę pełną przygód oraz w kierunku niechybnej śmierci.

9. Przebieg rozgrywki

Rozgrywka składa się z naprzemiennie występujących faz przygód i starć

- 1) Faza Przygody -> Starcie I
- 2) Faza Przygody -> Starcie II
- 3) Faza Przygody -> Starcie III

Warunki zwycięstwa i przegranej:

Gra kończy się zwycięstwem Bohaterów po wygraniu ostatniego, trzeciego Starcia.

Gra kończy się przegraną na jeden z trzech sposobów:

- Podczas Fazy Przygody, jeżeli wszyscy Bohaterowie zostają pokonani w tym samym momencie.
- Podczas Starcia, gdy pokonani zostaną wszyscy Bohaterowie.
- Kiedy ma rozpocząć się finalne Starcie, ale obszar Doomrock nie został odsłonięty.

Pokonani Bohaterowie: Bohater sprowadzony do zerowej ilości PZ zostaje Pokonany, odrzuca on wszystkie Tarcze, cały Heroizm i Osłabienie.

Bohaterowie pokonani podczas Fazy Przygody natychmiast powracają z 1 PZ, dowolną ilość razy, o ile nadal pozostał chociaż jeden Bohater z ilością PZ większą od zera.

Bohaterowie pokonani podczas Starcia pozostają w takim stanie do jego końca. Po wygraniu Starcia wracają z 1 PZ.

10. Faza Przygody

Na mapę przygody składają się trzy odsłonięte karty obszarów oraz zakryta talia obszarów. Tylko trzy odsłonięte karty liczone są jako będące w grze. Drużyna składająca się z Bohaterów podróżuje między obszarami, przeszukując lokalizacje w poszukiwaniu srebra i innych skarbów. Gracze będą również wyruszać w drogę odkrywając nowe obszary z talii, by ostatecznie dotrzeć do Doomrock, gdzie czeka ich finałowe wyzwanie.

Limit czasowy i Starcia: Czas nieubłaganie mija gdy gracze podróżują i wykonują akcje na mapie przygody. Pozostały czas odmierzany jest za pomocą znaczników Czasu na karcie Okoliczności.

Jeśli akcja na mapie przygody kosztuje Czas, gracze muszą odrzucić znacznik Czasu z karty Okoliczności zanim będą mogli rozpatrzyć jej efekt. Jeżeli Czas się skończy, mogą dokończyć aktualną akcję i rozpocząć dowolną ilość innych akcji, które nie kosztują Czasu. Następnie gracze muszą rozpocząć Starcie odsłaniając wierzchnią kartę z talii Losowości Starć. Starcia opisane są dokładniej w dalszej części instrukcji, począwszy od strony 12.

Anatomia karty Obszaru

Liczba Sekretów:

Po odkryciu obszaru, dodajcie znaczniki Sekretu w liczbie widocznej na tym polu

Premia za wyczerpanie:

Stanowi jednorazową premię jaką gracze otrzymują po odrzuceniu ostatniego znacznika Sekretu z obszaru.

Koszt odwiedzenia:

Musi zostać pokryty zanim efekt lokalizacji zostanie użyty.

Żeby odwiedzić niektóre lokalizacje, Bohaterowie muszą spełnić specjalne wymagania. Podane są one w nawiasie pod efektem lokalizacji. Podobnie jak koszt lokalizacji, musi zostać spełniony, jeżeli Bohaterowie zechcą odwiedzić lokalizację.

Cechy:

Cechy opisują rodzaje obszarów i mogą do nich odnosić się różne efekty.

Opis fabularny:

Ta sekcja nie ma żadnego wpływu na grę.

Nazwa lokalizacji

Lokalizacje:

Mogą być odwiedzone po zapłaceniu ich kosztu widniejącego na karcie.

Odwiedzone wprowadzają swój efekt do gry.

Efekt globalny:

Ten efekt zawsze jest w grze i gracze powinni ciągle mieć go na uwadze. Efekty globalne mogą wpływać na całą grę.



Akcje Fazy Przygody: Występują cztery akcje, które Drużyna może przeprowadzić na mapie przygody.

1. Podróż (strona 7)
2. Odwiedzenie lokalizacji na obszarze (strona 7)
3. Eksploracja obszaru (strona 9)
4. Wyruszenie w drogę (strona 10)

1. Podróż: Gracze mogą wydać 1 Znacznik Czasu, żeby Podróżować na dowolny z trzech odkrytych obszarów; w tym celu należy przełożyć znacznik Drużyny na odpowiedni obszar. Po zakończeniu Podróży warto sprawdzić globalne efekty.

2. Odwiedzenie lokalizacji: Gracze mogą odwiedzić lokalizację dowolną liczbę razy, znajdując się na jej obszarze tak długo, jak są w stanie pokryć jej koszt. Poszczególne lokalizacje mogą być odwiedzane wielokrotnie, zawsze jednak należy zapłacić koszt odwiedzenia. Po zapłaceniu kosztu, efekt lokalizacji rozpatrywany jest raz.

Koszt odwiedzenia lokalizacji, niezależnie od umiejscowienia, musi być spełniony przed skorzystaniem z efektu lokalizacji.



Czas: Należy odrzucić jeden znacznik Czasu z karty Okoliczności.



Sekret: Należy odrzucić jeden znacznik Sekretu z aktualnie odwiedzanego obszaru.



Srebro: Drużyna odrzuca 1s.



Heroizm: Każdy Bohater odrzuca po jednym znaczniku Heroizmu.

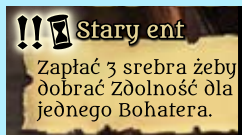


Tarcza: Każdy Bohater odrzuca po jednym znaczniku Tarczy.

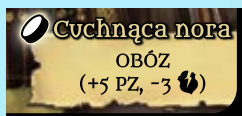


Niebezpieczeństwo: Drużyna musi rozpatrzyć Niebezpieczeństwo.

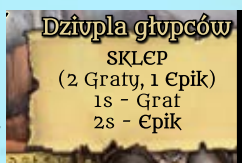
Bohaterowie muszą odrzucić 2 Sekrety oraz odrzucić 1 Znacznik Czasu, żeby odwiedzić *Starego enta*.



Bohaterowie muszą zapłacić 1s, żeby odwiedzić *Cuchnącą norę*.



Odwiedzenie *Dziupli głupców* nie ma kosztu, Bohaterowie mogą odwiedzić tę lokalizację bez ponoszenia kosztu.



Niebezpieczeństwo: Niebezpieczeństwo może wystąpić jako efekt lokalizacji, jej koszt odwiedzenia lub poprzez Zdarzenia.



Symbol czaszki oznacza, że Drużyna musi rozpatrzyć Niebezpieczeństwo. Aby to zrobić, pociągnijcie kartę Zdarzenia odpowiadającą cesze aktualnego obszaru, a następnie rozpatrzenie efektu Niebezpieczeństwa dla każdego Bohatera.

Pierwsza cecha na Karcie Obszaru oznacza typ tego obszaru. Odnosi się to do talii z jakiej należy dobierać Zdarzenia dla tego obszaru.

Miasta i dzicze używają talii Zdarzeń dziczy.

Doomrock i góry używają talii Zdarzeń gór.

Poszukiwacz przygód

"Ktoś kto podróżuje i zwalcza zło tylko po to, żeby zostać powstrzymanym strzałą w kolanie."

- Link998, Urban Dictionary



To jest sekcja Niebezpieczeństwa na karcie Zdarzenia.

To konkretne Niebezpieczeństwo sprawia, że każdy Bohater dobiera po 2 znaczniki Osłabienia.

EFEKTY LOKALIZACJI

Odwiedzając lokalizację należy raz rozpatrzyć jej efekt.

TARCZA +/- lub :

Każdy Bohater dobiera lub odrzuca podaną liczbę Tarcz, jeżeli to możliwe.

OSŁABIENIE +/- lub :

Każdy Bohater dobiera lub odrzuca podaną liczbę Osłabienia, jeżeli to możliwe.

HEROIZM +/- lub :

Każdy Bohater dobiera lub odrzuca podaną liczbę Heroizmu, jeżeli to możliwe.

SREBRO +/- lub :

Srebro dobierane i odrzucane jest ze wspólnego, Drużynowego ekwipunku; nie jest zależne od liczby Bohaterów.

OBÓZ :

Obóz pozwala zazwyczaj odnowić punkty zdrowia i dobrać lub odrzucić Osłabienie. Daje również szansę na rozwinięcie Bohaterów.

PZ +/- :

Każdy Bohater zdobywa wskazaną liczbę punktów zdrowia lub otrzymuje podaną liczbę obrażeń. Bohaterowie nie mogą zdobyć PZ ponad ich początkową wartość, mogą za to zostać pokonani z powodu otrzymanych obrażeń. Jeżeli wszyscy Bohaterowie zostaną pokonani w tej samej chwili, gracze przegrywają. Dozwolone jest odrzucanie Tarcz zamiast PZ.

NIEBEZPIECZEŃSTWO lub :

Rozpatrz Niebezpieczeństwo (strona 7)

ŁUP! +/- :

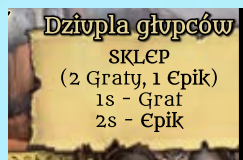
Rozpatrując efekt ŁUPU!, jeden z graczy rzuca kością sześciocenną, dodaje modyfikator podany po efekcie ŁUP! i sprawdza tabelę nagród na karcie Okoliczności. Jeżeli wynik jest mniejszy niż pozwala tabela, rozpatruje się najniższy wynik tabeli. Jeżeli wynik jest wyższy niż pozwala tabela, rozpatruje się najwyższy wynik tabeli.

Niektóre efekty mają własną tabelę ŁUPU!

Jeżeli tabela znajduje się pod ŁUPEM!, ona wyznacza dostępne nagrody. Zazwyczaj widnieją one na kartach Zdarzeń.

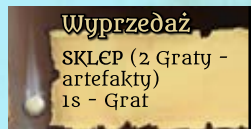
k6 : Oznacza wynik na kości sześciocennej. Ten skrót może wystąpić w efektach różnych kart.

SKLEP (oferta sklepu): SKLEP jest miejscem, gdzie gracze mogą kupować i sprzedawać przedmioty. Nawias po formule SKLEP podaje przedmioty dostępne do zakupu; natychmiast po odsłonięciu karty ze SKLEPEM, należy dobrać odpowiednią liczbę kart przedmiotów. Wszystkie karty, które nie zgadzają się z ofertą SKLEPU, należy wtasować z powrotem do ich talii po skończeniu przygotowania.



Po odkryciu obszaru z tym efektem, należy natychmiast dobrać 2 losowe Graty oraz 1 losowy Epik i ułożyć je pod kartą obszaru.

Gracze mogą kupić wylosowane przedmioty za podaną w SKLEPIE ilość srebra.



Ta oferta nakazuje dobieranie Gratów tak długo, aż nie zostaną wylosowane dwa artefakty.

Przedmioty w ofercie stanowią część danego obszaru i opuszczają grę razem z nim.

Bohaterowie mogą zawsze sprzedać niechciane przedmioty w SKLEPACH.

Dwa Graty lub jeden Epik warte są 1 srebra.

Nie ma limitu dokonanych sprzedaży lub zakupów podczas jednych odwiedzin danego SKLEPU.

Przykład ŁUPU!

ŁUP! (rzuc k6)	
0)	nic
1)	nic
2)	+1 srebro
3)	+1 srebro
4)	+1 Gracze
5)	+1 Gracze
6)	+2 srebro
7)	+2 srebro
8)	+1 srebro, +1 Epik

Drużyna zdobyła dwa ŁUPY! -2.

Pierwszy rzut kością wskazał wartość 6, co z modyfikatorem daje wynik 4. Drużyna zdobywa jeden Gracze do wspólnego ekwipunku.

Druga kość wskazała wartość 1. Łączny wynik wynosi -1, co daje najniższą możliwą nagrodę, czyli nic.

3. Eksploracja obszaru: Jeżeli na obszarze znajduje się przynajmniej jeden Sekret, obszar nie jest wyczerpany i można go eksplorować. Gracze mogą wydać 1 Znacznik Czasu oraz odrzucić 1 Znacznik Sekretu z obszaru na którym znajduje się Drużyna, żeby dobrać kartę Zdarzenia. Dla dziczy i miasta dobierane jest Zdarzenie dziczy, dla Doomrock i gór zaś Zdarzenie gór. Pierwsza cecha na karcie obszaru wskazuje jego typ.

Wyczerpany obszar: Jeżeli na obszarze nie ma żadnego Sekretu, oznacza to, że jest on wyczerpany.

Rodzaje Zdarzeń

Z własną tabelą ŁUPU!

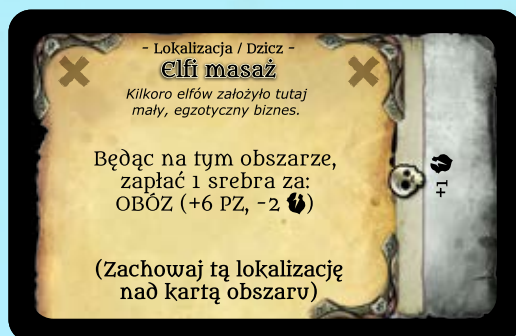
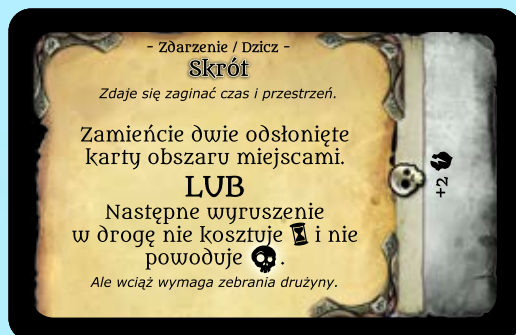
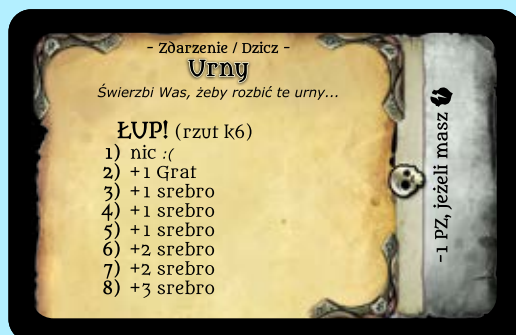
Rozpatrzcie ŁUP! korzystając z tabeli na Zdarzeniu zamiast tej na Okoliczności. Dodajcie wszystkie modyfikatory ŁUPU! obowiązujące dla waszego obszaru.

Tekstowe

Zdarzenie daje graczom dwie opcje. Należy rozpatrzyć tylko jedną z opcji, ignorując drugą, niewybraną opcję.

Permanentne

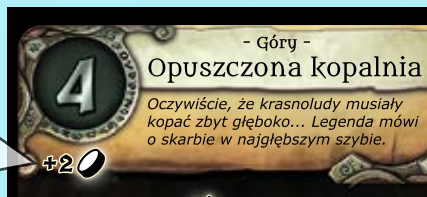
Zdarzenia oznaczone krzyżykami po bokach nazwy, zostają w grze, podpisane do obszaru na którym je dobrano. Opuszczają grę z obszarem do którego są podpisane. Permanentne Zdarzenie należy traktować jakby było lokalizacją na obszarze do którego jest dołączone.



Premia za wyczerpanie: Jeżeli ostatni Sekret został odrzucony z obszaru poprzez dowolny efekt, gracze natychmiast zdobywają premię wskazaną pod wartością Sekretów.

Jeżeli gracze wyczerpią *Opuszczoną kopalnię*, zdobędą 2 srebra.

Dodatkowo obszar stanie się wyczerpany i jego negatywny efekt globalny przestanie wpływać na grę.



4. Wyruszenie w drogę: Gracze mogą zapłacić 1 Znacznik Czasu w celu Podróży na obszar z talii obszarów. Wyruszając w drogę należy:

- Zapłacić 1 Znacznik Czasu.
- Odrzucić pierwszą od lewej kartę obszaru wraz ze wszystkimi elementami (oprócz znacznika Drużyny).
- Pociągnąć i odkryć kartę obszaru i dodać ją na końcu mapy przygody po prawej stronie.
- Dodać znaczniki Sekretu na właśnie odkryty Obszar.
- Przenieść znacznik Drużyny na nowo-odkryty Obszar.
- Rozpatrzyć Niebezpieczeństwo na nowym Obszarze.
- Rozpatrzyć Zdarzenie na nowym Obszarze.
- Sprawdzić wszystkie globalne efekty.

Przykład wyruszenia w drogę. Drużyna będąc na Gęstej Dżicy wyrusza w drogę na nieodkryty jeszcze obszar gór.



Opuszczona Kopalnia zostaje w tyle, obszar ten opuszcza grę. Odrzuca się go wraz z Sekretami i podpętykami kartami, a jej efekt tekstowy już nie obowiązuje.

Nowy obszar zostaje odkryty: Przekłete Moczary. Gracze dodają na nowy obszar znaczniki sekretów w liczbie wskazanej w lewym rogu karty.

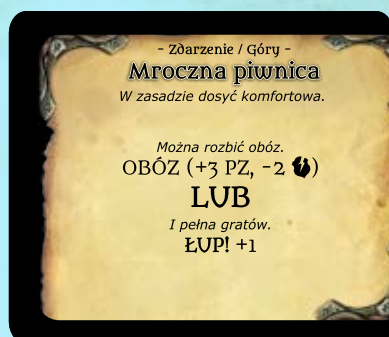
Drużyna dociera na Przekłete Moczary. Teraz Bohaterowie muszą rozpatrzyć Niebezpieczeństwo oraz Zdarzenie.



Bohaterowie rozpatrują Niebezpieczeństwo, gdy wyruszają w drogę. Ich Niebezpieczeństwo znajduje się na karcie Zdarzenia gór, ponieważ Przekłete Moczary są obszarem górskim.



Niebezpieczeństwo zadaje każdemu Bohaterowi 1 punkt obrażeń.



Na koniec gracze dobierają kolejną kartę, tym razem żeby rozpatrzyć Zdarzenie. Mają decyzję do podjęcia: Drużyna może odpocząć w OBOZIE lub spróbować szczęścia w przyzwoty LUPIE!

11. Awans Bohatera

Bohaterowie mogą awansować podczas przebywania w OBOZIE. Dowolna ilość awansów może się odbyć podczas jednego OBOZOWANIA.

Każdy Bohater może w danej chwili posiadać najwyżej jedną Zdolność więcej od pozostałych Bohaterów. Wyłącznie Bohaterowie z mniejszą ilością kart biorą udział w awansie; tym samym awansy muszą zostać rozdane najrówniej jak to możliwe.

Żeby zainicjować awans, podczas OBOZU gracze muszą wydać ilość srebra równą liczbie umiejętności gracza, który ma ich najmniej.

Po wydaniu srebra, należy dobrać 3 losowe karty Zdolności z talii awansu. Gracze wspólnie decydują, który z Bohaterów biorących udział w rozwoju dobierze jedną z wylosowanych kart. Pozostałe karty należy wtasować z powrotem do talii awansu.



Awansujący Bohater umieszcza zdobytą kartę Zdolności obok innych swoich Zdolności oraz dobiera jedną dodatkową kość sześcienną (Bohaterowie zawsze powinni mieć kości w liczbie równej ich Zdolnościom).

Podczas awansu z innych źródeł niż OBÓZ obowiązują normalne restrykcje.

12. Przedmioty

Zdobywane przedmioty dodawane są do wspólnego ekwipunku Drużynowego. Poza Starciami, gracze mogą dowolnie zakładać i zdejmować przedmioty z Bohaterów, zaś podczas Starcia nie wolno dokonywać żadnych zmian. Tylko noszone przedmioty mogą być używane podczas Starcia.

Żeby założyć przedmiot, Bohater musi posiadać odpowiednią wartość atrybutów; pokazane są one po prawej stronie Zdolności, wymóg zaś w prawym dolnym rogu karty przedmiotu.

Występują trzy atrybuty:

Sił. - Siła

Zr. - Zręczność

Int. - Intelpekt

Aktualną wartość atrybutu stanowi łączna ilość Zdolności z danym atrybutem. Niektóre przedmioty również mogą zwiększać atrybuty.

Noszone przedmioty zajmują sloty dookoła kart Bohatera oraz Przywary. Dany Bohater może założyć jedną zbroję, jeden artefakt i do dwóch przedmiotów jednoręcznych lub jeden dwuręczny (zajmuje on obie ręce).

Niektóre przedmioty oznaczone są jako jednorazowe. Te przedmioty mogą zostać odrzucone poza grę w dowolnej chwili, wliczając w to przerwanie akcji przeciwnika. Jednorazowe przedmioty mogą być noszone w dowolnym slotcie, ignorując restrykcje.

Nazwa przedmiotu

Rodzaj przedmiotu



Efekt stały

Wymagane atrybuty

Efekt użycia

Używanie przedmiotu: Niektóre przedmioty wymagają użycia w celu skorzystania z ich efektu. Po użyciu przedmiot obraca się o 90 stopni i do końca rundy nie wolno aktywować innych efektów użycia obróconego przedmiotu. Przedmioty zostają ponownie przygotowane na początku Fazy Planowania.

Przedmiotów można używać w dowolnym momencie rundy tak długo, jak nie wychodzi to poza ramy określone w opisie samego przedmiotu. Dozwolone jest nawet przerywanie aktywacji Przeciwników.

13. Starcia

Podsumowanie: Starcia podzielone są na Rundy. Przed każdym Początkiem Rundy, gracze rzucają swoimi pulami kości i przypisują wylosowane tak wyniki do Zdolności których będą mogli dzięki temu użyć w trakcie Rundy.

Domyślnie pierwsi aktywację przeprowadzają Przeciwnicy.

Następnie gracze będą aktywować Zdolności, zdejmując z nich kości i rozpatrując efekty na kartach takie jak przeprowadzanie ataków, ruszanie się czy odnawianie zdrowia.

Runda kończy się po tym, jak każdy gracz zadeklaruje, że nie chce już przeprowadzać kolejnych aktywacji.

Anatomia karty Zdolności



Nazwa: Strzał

Wartość aktywacji: Symbole kości na karcie przedstawiają wartości, które mogą aktywować Zdolność.

Atrybut: Jeżeli występuje na karcie, zwiększa dany atrybut Bohatera o 1.

Ładunki: Runy oznaczają liczbę zestawów kości, jakie można przypisać do Zdolności w celu jej aktywacji. Pamiętajcie, że nie jest to liczba kości, a zestawów.

Ikona Bohatera: Używana do wyróżnienia startowych Zdolności każdego z Bohaterów.

Wymóg aktywacji: Czasami karta wymienia warunki, które zakazują jej aktywacji.

Cechy: Określają typ Zdolności. Mogą do nich odnosić się inne efekty.

Efekt aktywacji: Bazowy efekt Zdolności, która jest aktywowana.

Efekt dodatkowy: Przedstawia koszt, który należy pokryć, żeby móc aktywować efekt po dwukropku.

W tym przypadku kosztem jest Heroizm. Efekt ten wchodzi w użycie wyłącznie po odrzuceniu znacznika Heroizmu w czasie aktywacji Zdolności.

Nie ma limitu efektów dodatkowych, które można użyć podczas aktywacji Zdolności.

Takie warunki zawsze są wymienione na spodzie karty, pod linią.

Wymóg aktywacji jest efektem priorytetowym i stanowi wyjątek od zasady z pierwszej strony, żeby karty rozpatrywać od góry do dołu.

Atak: Załóż 2 odległej Postaci.

Zasięg / Precyzja

Wzrost: +1 .

Zablokowane gody jesteś w zwarciu.

*"Znaj siebie, znaj przeciwnika.
tysiąc bitew, tysiąc zwycięstw."
- Sun Tzu*

Wartości aktywacji:



/ Precyzja -

Zdolność może być aktywowana szóstkami i piątkami.

Dwa ładunki oznaczają, że do dwóch kości może być przypisany na kartę.



/ Obszar -

Zdolność może być aktywowana dwoma szóstkami.

Jeden ładunek oznacza, że jeden zestaw kości może być przypisany na kartę. Zestaw w tym przypadku oznacza dwie szóstki.



/ Precyzja -

Błyskawica przy wymogu aktywacji oznacza Zdolność posiadającą inicjatywę.

Inicjatywa pozwala użyć Zdolności przed aktywacją Przeciwników.



/ Precyzja -

Nie ma znaczenia przy jakim wyniku znajduje się inicjatywa, zarówno piątka jak i szóstka pozwala na aktywację w inicjatywie.



/ Precyzja -

Kłódka przy kości oznacza, że przypisana kość zostanie zablokowana. Efekt oznaczony jako „Stale:” zaczyna działać zaraz po przypisaniu kości.

Zablokowana kość nie musi być przerzucana w Fazie Planowania w kolejnych rundach (gracz decyduje).

Efekty na karcie podzielone są na fazy w których się aktywują. „Stale:” efekty działają poza podziałem Rundy. Dokładny moment aktywacji wymieniony jest w tekście.



14. Podstawy Starcia i położenie

Starcia toczne są między **Bohaterami** a **Przeciwnikami**. Termin **Postać** odnosi się zarówno do **Bohaterów** jak i **Przeciwników**.

Bohaterowie oznaczeni są znacznikami Bohaterów. Ich Punkty Zdrowia przedstawione są znacznikami PZ trzymanymi obok karty Bohatera.

Przeciwnicy reprezentowani są przez stosy ułożone ze znaczników Sług lub Tyrana.

Każdy stos to jeden Przeciwnik, ilość znaczników w stosie to ilość PZ danego Przeciwnika.

Pokonane Postacie: Jeżeli PZ Postaci spadną do zera, zostaje ona pokonana. Domyślnie Bohaterowie wygrywają po pokonaniu wszystkich Przeciwników; niektóre Starcia wyszczególniają konkretny cel. Bohaterowie przegrywają Starcie i całą grę, jeżeli wszyscy zostaną pokonani. Znaczniki pokonanych Postaci należy usunąć ze Starcia. Po wygraniu Starcia, wszyscy pokonani Bohaterowie odnawiają 1 PZ.

Położenie: Położenie Postaci względem innych określa abstrakcyjny system zależności:

- Postacie mogą być oddalone lub przyległe względem siebie.
- Postacie są przyległe do siebie, jeżeli ich znaczniki stykają się.
- Grupą Postaci jest jedna lub więcej Postaci, które są do siebie przyległe.
- Każda Postać w danej grupie jest przyległa do wszystkich innych Postaci w tej grupie.

Ruch: Podczas Starcia, Postacie mogą zmieniać swoje położenie, wykonując Ruch. Bohaterowie robią to poprzez zagrywane Zdolności, Przeciwnicy zaś dzięki Arkuszowi Starcia i kartom aktywacji.

Ruch polega na zmianie grupy, w której znajduje się Postać. Bohaterowie wykonujący Ruch mogą przejść do dowolnej istniejącej grupy lub do pustej (utworzyć nową grupę). Przeciwnicy Ruszają się zgodnie ze skryptem. Dozwolone jest wykonanie Ruchu, gdy Postać miałaby ruszyć się z grupy, w której jest sama, do pustej grupy. Podczas gdy nie zmienia to położenia Postaci względem innych, przedstawia bieganie po polu walki i liczy się jako normalny Ruch.

Otoczenie: Postacie są otoczone, jeżeli w danej grupie znajduje się dwukrotnie większa ilość wrogich Postaci względem jej sojuszników. Niektóre Zdolności mogą odnosić się do tego stanu.

Zwarcie: Bohater i Przeciwnik, będący w jednej grupie, są w zwarcu. Do tego stanu również odnoszą się karty.

Bohaterowie



Sługa
2 PZ



Obniżony Sługa
1 PZ



Tyran
2 PZ



Obniżony Tyran
1 PZ

Bohaterowie zaczynają oddaleni od siebie i od Przeciwników. Są dwie grupy Przeciwników, jedna z dwoma Postaciami, druga z jedną.



Łotr Rusza się do jednej z grup Przeciwników. Przez to zostaje otoczony i nie może aktywować swojej Zdolności Manewru.



Samotny Przeciwnik i Paladyn Ruszają się do dużej grupy z Łotrem. Wszystkie Postacie są teraz w zwarcu i Bohaterowie nie są otoczeni. Łotr decyduje się Ruszyć z dala od grupy, pozostawiając Paladyna otoczonego przez trzech Przeciwników.

15. Przygotowanie Starcia

Przygotowanie Starcia:

1. Dobranie Arkusza Starcia
2. Przygotowanie Przeciwników
3. Formacja Drużyny oraz ekwipunek
4. Wymieszanie Osłabienia

1. Dobranie Arkusza Starcia:

Na początku należy dobrać wierzchnią kartę Losowości Starc ze stosu przygotowanego na początku gry.

Każdej karcie odpowiada walka i jej oddzielny dwustronny arkusz. Po jednej wydrukowano przygotowanie do Starcia, po drugiej zaś elementy potrzebne do jej dalszego przebiegu. Strona z pełną nazwą Starcia i jej rangą, taką samą jak na karcie losowania, jest stroną używaną do przygotowania.



Nazwa Starcia



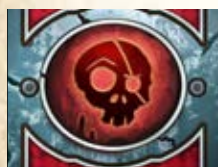
Ranga

Niektóre Starcia wymagają dodania Starcia rangi I. Należy w takim przypadku przygotować oba Starcia i podczas rozgrywki traktować je jako jedno, mieszczące się na dwóch arkuszach.

2. Przygotowanie Przeciwników:

Po lewej stronie arkusza znajduje się czerwona szarfa ze statystykami Przeciwników oraz dodatkowymi, specjalnymi zasadami. Zasady specjalne należy niezwłocznie przeczytać i stosować się do nich podczas dalszych kroków przygotowania.

Pod szarfą znajduje się spis wszystkich potrzebnych kart aktywacji. Starcia rangi I oraz II korzystają z talii z ikoną Sługi, zaś rangi III z ikoną Tyrana.

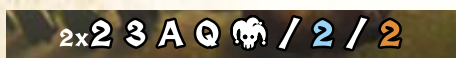


rewers rangi I oraz II



rewers rangi III

Przygotujcie odpowiednie talie aktywacji, zależnie od liczby Bohaterów. Przy dwóch Bohaterach, tylko pierwsza część spisu zostaje użyta; przy trzech pierwsza z drugą (niebieską); zaś przy czterech wszystkie karty.



Karty na dwóch Bohaterów / trzech / czterech

Na dwóch graczy będą dwie '2' oraz pojedyncze '3', 'A', 'Q', 'J'.

Na trzech graczy dochodzi dodatkowa '2'.

Prawa strona arkusza pokazuje ustawienie Przeciwników oraz terenu. Przylegające do siebie znaczniki znajdują się w jednej grupie. Znaczniki z kolorowym okręgiem używane są tylko przy odpowiedniej liczbie Bohaterów: 2G przy dwóch lub więcej graczach; 3G przy trzech lub więcej graczach; 4G przy czterech graczach.

Przeciwników należy układać w stosy zgodnie z ich ilością PZ oraz typem (Sługa lub Tyran). Należy również dodać im odpowiednią ilość Tarcz, podaną na szarfie.

Jeżeli mieszane są dwa Starcia, grupy z jednego Starcia nie są mieszane z grupami z drugiego Starcia.

3. Formacja Drużyny oraz ekwipunek:

Podczas tego kroku gracze mają ostatnią szansę na zmianę ekwipunku. Po zobaczeniu Starcia, mogą dostosować przedmioty zgodnie z zasadami podanymi na stronie 11.

Następnie Bohaterowie muszą ustawić się w formacji. Mogą formować dowolne kombinacje grup ze sobą oraz elementami po ich stronie pola walki (oddzielnym na arkuszu przerywaną linią). Nie wolno im jednak ustawić się wśród elementów po drugiej stronie pola.



Przerywana linia rozdzielająca pola walki. Na dole strona gdzie ustawiają się Bohaterowie.

Bohaterowie zachowują swój Heroizm, Tarcze, Osłabienie oraz PZ z Fazy Przygody.



Po Starciu Bohaterowie odrzucają cały swój niewykorzystany Heroizm, wszystkie Tarcze oraz złamane PZ. Pokonani Bohaterowie zyskują 1 PZ, jeśli Starcie zakończyło się zwycięstwem.

4. Wymieszanie Osłabienia:

Wymieszajcie wszystkie znaczniki Osłabienia, które nie znajdują się na Postaciach. Pamiętajcie, by nie podglądać ich wyników.

Wymieszajcie je ponownie po wygraniu Starcia wraz ze wszystkimi zużyтыми i odłożonymi na bok znacznikami.

16. Przebieg Starcia

Fazy Starcia:

1. Faza Planowania
2. Początek Rundy
3. Faza Inicjatywy (Zdolności z inicjatywą)
4. Faza Sług (domyślnie 2 na Bohatera)
5. Faza Tyrana
6. Faza Bohaterów (Zdolności dowolne)
7. Koniec Rundy (czyszczenie)

1. Faza Planowania

Każdy gracz zbiera wszystkie kości swojego Bohatera, za wyjątkiem kości przypisanych do umiejętności zamykających kości (patrz strona 13). Zbieranie kości zamkniętych jest opcjonalne.

Każdemu graczowi przysługują dwa przerzuty. Przerzut pozwala na ponowne rzucenie dowolnymi kośćmi. Wynik ostatniego rzutu musi zostać zachowany.

Przypisanie kości: Kości mogą zostać przypisane na karty Zdolności, by te mogły być aktywowane w późniejszych fazach Rundy. Przypisane kości muszą odpowiadać wartościom pokazanym na karcie i ograniczone są limitem ładunków; w danej chwili na karcie Zdolności nie może znajdować się nigdy więcej zestawów kości, niż wskazują ładunki (patrz strony 12-13).



Heroizm: Wyrzucone szóstki są heroiczne!

Podczas Fazy Planowania, gracz może wydawać kości z szóstkami, żeby zdobyć za każdą znacznik Heroizmu. Zasób ten może być wydany w późniejszych Fazach, żeby wzmocnić efekty niektórych kart. Niewykorzystany Heroizm przepada na Końcu Rundy.



Tarcza: Wyrzucone jedynki są obronne.

Podczas Fazy Planowania, gracz może wydawać kości z jedynkami, żeby zdobyć za każdą znacznik Tarczy. Zasób ten może być wydany podczas otrzymywania obrażeń: za każdą wydaną tarczę jeden punkt obrażeń zostaje zablokowany. Niewykorzystane Tarcze przepadają na Końcu Rundy.

2. Początek Rundy

Podczas Początku Rundy, zaczyna działać wiele efektów, jeszcze zanim postać będzie miała okazję się aktywować.



Każdy Bohater otrzymuje na początku rundy znacznik osłabienia, jeśli nie przydzielił kości do swojej umiejętności z przywary.

3. Faza Inicjatywy

Podczas tej fazy gracze mają okazję aktywować swoje Zdolności z inicjatywą, wyprzedzając tym samym aktywację Przeciwników.

Aktywacje w tej fazie działają identycznie jak w Fazie Bohaterów i wyjaśnione są w dalszej części instrukcji.

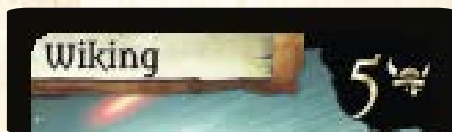
4. Faza Sług

Podczas tego kroku każdy Bohater powinien aktywować dwoje Sług, wykluczając te, które zostały już aktywowane przez innych Bohaterów (można to oznaczać znacznikami sekretów).

Zaczyna Bohater z najwyższym zagrożeniem. Jeżeli po aktywacji pierwszego Sługi skończyli się nieaktywowani jeszcze Słudzy, aktywacja danego Bohatera dobiega końca.

Jeżeli Bohater zaczyna swoją aktywację i nie ma żadnego nieaktywnego Sługi, musi aktywować jednego, dowolnego spośród już aktywowanych.

Zagrożenie: Wartość podana w prawym górnym rogu karty Bohatera, pokazuje jak bardzo Przeciwnicy chcą atakować oraz wchodzić w interakcję z danym Bohaterem. Bohaterowie z wyższym zagrożeniem będą zazwyczaj atakowani częściej i jako pierwsi.



Zagrożenie Wikinga wynosi 5.

Najwyższe  **/najniższe**  **zagrożenie:**

Odnosi się do niepokonanego Bohatera z daną wartością zagrożenia spośród całej Drużyny.



Prowokacja: Bohater z Prowokacją może po odsłonięciu, ale przed rozpatrzeniem karty Aktywacji odrzucić prowokację, aby stać się najwyższym zagrożeniem, niezależnie od wartości nadrukowanych na kartach, na czas rozpatrywania tej karty aktywacji.

Aktywny Bohater  : Jest nim Bohater, który w danej chwili aktywuje Sługę. Bohater jest aktywnym tak długo, jak trwa jego aktywacja Sług.

Aktywacja Sługi:

- Gracz wskazuje Sługę.
 - Dociągana jest wierzchnia karta z talii aktywacji tego Sługi. Jeżeli nie można dobrać karty, odrzucone karty aktywacji należy potasować by utworzyć nową talię. Pamiętajcie, żeby nie tasować talii przed dobraniem wszystkich kart.
 - Na karcie aktywacji wskazany jest symbol (2, 3, 4, Q itd.). Po pełny efekt tej karty należy sprawdzić w Arkuszu Aktywacji dla danego przeciwnika.
 - Należy rozpatrzyć całą aktywację Sługi, od góry do dołu. Dany fragment skryptu należy rozpatrzyć w pełni lub pominąć go, jeżeli nie można spełnić jego wymogu.
- Skrypt odnosi się do aktywowanego Sługi w formie pierwszej osoby, tak jakby to on wykonywał wszystkie czynności.
- Po skończeniu aktywacji, kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych danej talii aktywacji.

W grze jest 4 Bohaterów i 5 niepokonanych Sług.

Bohater o najwyższym zagrożeniu aktywuje dwoje Sług. Bohater z drugim najwyższym zagrożeniem również aktywuje dwoje Sług.

Trzeci Bohater aktywuje ostatniego, nieaktywowanego Sługę, a następnie kończy swoje aktywacje, gdyż nie pozostał żaden nieaktywny Sługa.

Czwarty Bohater nie ma do wyboru żadnego nieaktywowanego Sługę, co oznacza, że musi wybrać dowolnego Sługę i aktywować go.

Aktywacja za pokonanych Bohaterów

Gdy przychodzi kolej na aktywację Sług przez Bohatera, który jest pokonany, gracze wybierają który Bohater staje się aktywnym Bohaterem w zamian za pokonanego Bohatera i aktywuje Sługi w taki sam sposób, jak aktywowałby je poległy Bohater (gdyby żył).

5. Faza Tyrana

Tyrani zostali wyróżnieni własnym znacznikiem Przeciwnika. Tyrani aktywują się automatycznie po Sługach.

Żeby aktywować Tyrana, należy dobrać kartę z jego Talii Aktywacji i rozpatrzyć sekcję aktywacji Tyrana na czerwonej szarfi. Aktywację Tyrana rozpatruje się tak samo jak Sługi z tym wyjątkiem, że nie ma aktywnego Bohatera. Wykorzystana karta odkładana jest na stos kart odrzuconych danego Starcia.

Posiłki: Jeżeli efekt podaje, żeby dodać jednego lub więcej Przeciwników, gracze powinni stworzyć nowe stosy Przeciwników w odpowiednich miejscach. Domyślnie dodany Przeciwnik ma identyczne statystyki jak podano na arkuszu przy przygotowaniu. Pamiętajcie, że znaczniki Przeciwników są limitowanym zasobem i jeżeli zabraknie ich do stworzenia nowego Przeciwnika, nie dodawajcie go w ogóle.

FURIA: Zarówno Słudzy jak i Tyrani mogą wpadać w furie. Kiedy skrypt podaje **"FURIA +/-"**, należy zmienić wartość na kości FURII. Jeżeli zmienia się na zero, kość należy odłożyć na bok, a jeżeli z zera wzrasta, należy dodać ją na odpowiedniej wartości. FURIA służy jako limit czasu w Starciach; kiedy toczy się zbyt długo, dodany efekt FURII powinien sprowadzić zagładę na Bohaterów. Wartość FURII nie może przekroczyć nigdy 6 ani spaść poniżej zera.

Karta na arkuszu starcia

Symbol Karty Aktywacji
Odpowiada symbolowi na karcie dobieranej z talii kart aktywacji.

Skrypt (efekt) akcji

Symbol ataku
Miecze oznaczają, że dana akcja jest atakiem.

Nazwa



Miejsce na kość FURII.

Aktywacja Sługi

Ta sekcja zawiera skrypt do aktywacji Sług.

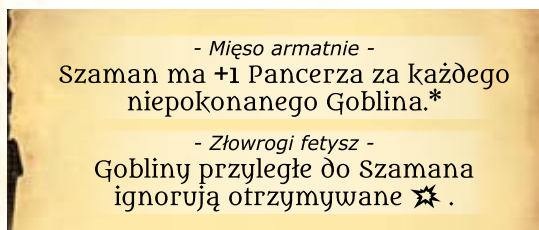
Alternatywny cel

Jeżeli pierwszy warunek nie może zostać spełniony, należy zastosować warunek po drugiej stronie strzałki.

Aktywacja Tyrana

Ta sekcja zawiera skrypt do aktywacji Tyrana należącego do tego samego arkusza Starcia co powyższy Sługa.

Specjalne cechy Starcia: Na lewej połowie arku-sza, po stronie używanej w trakcie Starcia, znajdują się specjalne cechy, które obowiązują graczy podczas danego Starcia. Należy je uważnie przeczytać i stosować do końca Starcia.



Przykładowe cechy Starcia z Szamańską Bandą

Statystyki Przeciwników: Pod specjalnymi cechami Starcia znajdują się statystyki Przeciwników. PZ Sług pokazane jest na czerwonym tle; Pancerz Sług na niebieskim; Pancerz Tyrana zaś na fioletowym. PZ Tyrana wynika bezpośrednio z jego pozostałej ilości znaczników, bazowe PZ Sług mogą być potrzebne w trakcie dodawania posiłków.



PZ i Pancerz Sługi

Pancerz Tyrana

Dowodzenie: Słudzy rangi I mają wartość dowodzenia podaną obok swoich statystyk. Dowodzenie samo w sobie nie ma żadnego wpływu na grę, ale odnoszą się do niego inne efekty. Dowodzenie ma wartość zależną od ilości Bohaterów.



Dowodzenie na dwóch/trzech/czterech Bohaterów

6. Faza Bohaterów: W dowolnej kolejności, niepokonani Bohaterowie mogą zdejmować kości ze swoich Zdolności w celu ich aktywacji, jedną po drugiej. Przed aktywacją kolejnej Zdolności, należy do końca rozpatrzyć efekt aktualnie aktywowanej. Niektóre Zdolności mają efekt dodatkowy. Aktywuje się je wydając zasoby, takie jak Heroizm i nie ma limitu wydanych w ten sposób zasobów.

"Walkę kończy śmierć, każda inna rzecz walkę jedynie przerywa".
- Andrzej Sapkowski

Aktywacja Zdolności:

1. Wybierz cel aktywacji, jeżeli potrzeba.
2. Zdejmij niezbędne kości z karty Zdolności.
3. Uruchom efekt dodatkowy dowolną ilość razy.
4. Rozpatrz efekty Zdolności na celach.

Inicjatywa: Zdolności oznaczone błyskawicą przy kości aktywacji mogą być aktywowane zarówno w Fazie Inicjatywy jak i Fazie Bohaterów. Oznacza to, że można te Zdolności aktywować przed lub po aktywacjach Przeciwników.

Limit wartości: Jeśli postać jest celem efektu, który zwiększa jakąś wartość ponad jej limit, to jej nadmiar jest ignorowany.

Odnowienie 2 PZ postaci z 5 punktami zdrowia odnowi tylko 1 PZ do limitu 6

Pełnia aktywacji: Zdolność nie może być aktywowana, jeśli całego jej efektu nie można rozpatrzyć.

Przykładowo, jeżeli Zdolność zawsze celuje w dwóch Przeciwników, a taka liczba nie jest dostępna, ta Zdolność nie może zostać aktywowana.

17. Koniec Rundy: Podczas Końca Rundy, wszyscy Bohaterowie oraz Przeciwnicy odrzucają wszystkie swoje niewykorzystane znaczniki Heroizmu oraz Tarcz. Postacie odrzucają Ukrycie oraz Prowokację. Wszystkie ich Zdolności przestają działać.

Następnie gra jest wznowiona wraz z początkiem kolejnej fazy planowania.

Za wyjątkiem zamkniętych kości, Zdolności i przedmioty nie przenoszą swoich efektów na kolejne Rundy.

Zwycięstwo: Domyślnie zwycięstwo w Starciu osią-gane jest poprzez pokonanie wszystkich Przeciwni-ków. Niektóre Spotkania jednak wymieniają konkretny typ Przeciwników jako cel. Starcie kończy się natych-miast w momencie, gdy wszyscy wskazani Przeciwnicy zostaną pokonani.

Po zwycięstwie, wszystkie znaczniki Osłabienia, Heroizmu, Tarcz oraz złamanych PZ zostają odrzucone, a wszyscy pokonani Bohaterowie odnawiają 1 PZ.

Po Starciu Drużyna dobiera nagrody wymienione na karcie Okoliczności.

Jeżeli zwyciężono w ostatnim, trzecim Starciu, gracze wygrywają grę. W przeciwnym wypadku Drużyna może kontynuować na mapie przygody, dociągając nową kartę Okoliczności.

18. Efekty Starcia.



Oslabienie: Wiele efektów w grze może dodać znaczniki Oslabienia na Postać. Nowe znaczniki zawsze dodawane są losowo, bez odsłaniania ich działania.

Kiedy Postać z Oslabieniem zostanie zaatakowana lub zadano jej obrażenia, wszystkie znaczniki Oslabienia na niej zostają zużyte. Kiedy tak się dzieje, znaczniki należy odsłonić i dodać ich efekty do aktualnie rozpatrywanego ataku lub obrażeń. Zużyte znaczniki odkłada się na bok i będą one wymieszane w przypadku, gdy wyczerpie się pula zasłoniętych; należy wtedy potasować je na tej samej zasadzie co przed rozpoczęciem Starcia.

Oslabienie może zostać zużyte tylko przez atak lub zadane obrażenia i tylko podczas Starcia. Zdolności które nie zadają obrażeń i nie są atakiem nie powodują zużycia Oslabienia, tak samo jak obrażenia przyjęte podczas Fazy Przygody. Znaczniki osłabienia zostają na Bohaterach po zakończeniu Starcia.

Istnieją cztery efekty Oslabienia:



1. Pusty

Nie ma efektu po zużyciu.



2. +1 obrażeń

Każdy zużyty znacznik z tym efektem zwiększa otrzymane przez cel obrażenia o jeden punkt.



3. Odepchnięcie

Odepchnięcie sprawia, że cel wykonuje Ruch do pustej grupy. Dzieje się to zawsze przed rozpatrzeniem obrażeń. Jeśli ten efekt jest odkryty na przeciwniku, gracze mogą go zignorować i nie odpychać przeciwnika.



4. Eskalacja Starcia

Po rozpatrzeniu całego efektu który zużył ten znacznik, wykonajcie następujące kroki:

- Odłóżcie ten oraz inne, odsłonięte znaczniki Oslabienia z efektem "Pusty" na bok. Nie będą one używane do końca tego Starcia.
- Obróćcie wszystkie pozostałe, odsłonięte znaczniki Oslabienia, żeby zakryć ich efekt.
- Wtasujcie właśnie zakryte znaczniki do pozostałej puli Oslabienia.

Brak znaczników osłabienia: Jeśli wyczerpią się znaczniki osłabienia, należy natychmiast obrócić i potasować te wcześniej odrzucone. Jeśli nadal nie ma dostępnych znaczników, nowe znaczniki osłabienia nie mogą zostać dodane.

Obrażenia ✨ : Kiedy Postaci zadawane są obrażenia, całe jej Oslabienie zostaje zużyte, następnie od sumy obrażeń odejmowane są jej Tarcze, a na końcu Pancerz. Pozostałą wartość obrażeń należy odjąć od aktualnej liczby Punktów Zdrowia Postaci.

Znaczniki Przeciwników są dwustronne, gdzie jedna strona oznacza 2 PZ. Stosik sześciu znaczników oznacza łącznie 12 PZ za wyjątkiem sytuacji, gdy wierzchni znacznik jest obrócony, co oznacza sumę 11 PZ.

Atak: Efekty są atakiem, jeżeli wymieniono to w ich opisie. Wyjątkiem są ataki Przeciwników, które oznaczone są mieczami po obu stronach tytułu danego fragmentu aktywacji.

Pancerz: Obniża otrzymywane przez Postać obrażenia o 1 za każdy punkt Pancerza. Obrażenia redukowane są z każdego źródła oddzielnie. Jeżeli opancerzona postać jednocześnie posiada Tarcze, są one zużywane przed redukcją z Pancerza. Niektóre efekty omijają Pancerz; jest to efekt kumulatywny, ale nie może zmniejszyć Pancerza poniżej zera.

Leczenie (odnawianie zdrowia):

Może być przeprowadzone poprzez Zdolności w celu odnowienia utraconych PZ. Podczas Starcia, Bohaterowie odnawiają złamane PZ zamiast normalnych. Każda redukcja PZ (np. obrażenia) najpierw odejmują złamane PZ, dopiero w drugiej kolejności pełne. Podczas Starcia złamane PZ liczone są jak normalne zdrowie, zaś po zakończeniu Starcia wszystkie złamane PZ zostają odrzucone.



Obrażenia Drużynowe: Taki rodzaj obrażeń rozdzielany zostaje pomiędzy dowolnych niepokonanych Bohaterów. Bohater nie może przyjąć ilości obrażeń która zredukowałaby jego PZ poniżej zera, ale może ignorować w tej kalkulacji Oslabienie.

Odepchnięcie ➡| : Może pochodzić od Zdolności, Oslabienia lub innych efektów. Kiedy Postać zostaje Odepchnięta, musi wykonać przymusowy Ruch do nowej, pustej grupy.

Odepchnięcie wyprzedza przydzielanie obrażeń, jeżeli następuje w tej samej chwili.

Skrótowy zapis: Niektóre wartości rozdzielone są ukośnikiem / . Zależnie od ilości Bohaterów, stosuje się inną wartość: na dwóch pierwszą, na trzech drugą, a na czterech ostatnią.



Łotr i Paladyn stoją naprzeciw dwóm Goblinom i Szamanowi. Podczas Fazy Planowania, Łotr zdobył 1 Heroizm i dodał dwie szóstki na swoją Zdolność: *Zatruty Cios*.

Podczas rozpoczęcia Fazy Inicjatywy, Łotr przylega do jednego goblina. Łotr aktywuje *Zatruty Cios*, odrzucając jedną kość z tej Zdolności. Atakuje przyległego Goblina.



Zatruty Cios zadaje goblinowi 2 obrażenia. Goblin posiada 1 Pancerza i 1 Tarczę; Tarcza zostaje odrzucona, żeby absorbować punkt obrażeń, a następnie Pancerz absorbuje pozostały punkt obrażeń, redukując je do zera.

PZ goblina nie zostały obniżone, ale zdobył znacznik Osłabienia za jeden z efektów *Zatrutego Ciosu*.

Łotr atakuje ponownie. Odrzuca kość z *Zatrutego Ciosu* i tym razem decyduje się również na wydanie znacznika Heroizmu w celu zadania +1 obrażeń.



Łotr zadaje 3 obrażenia Goblinowi. Jeden punkt absorbuje Pancerz, co zostawia 2 obrażenia; zbyt mało żeby pokonać Goblina, który pozostaje z jednym PZ. Przeciwnik ma na sobie jeden znacznik Osłabienia, który po zużyciu odkrywa modyfikator +1 obrażeń. Otrzymując łącznie z Osłabieniem 4 obrażenia zredukowane do 3. Goblin zostaje pokonany.

Bohaterowie nie posiadają więcej Zdolności aktywowanych w Inicjatywie. Faza Inicjatywy kończy się i następuje Faza Sług.



Paladyn aktywuje Sługi jako pierwszy, ponieważ jego zagrożenie jest wyższe od Łotra. Normalnie musiałby aktywować dwoje Sług, ale ponieważ tylko jeden Goblin pozostał przy życiu, musi aktywować wyłącznie jednego Sługę.

Paladyn dobiera kartę aktywacji i sprawdza jej górny efekt na Arkuszu Starcia, gdzie znajduje się aktywacja dla Sługi.



Paladyn rozpatruje kartę od góry do dołu. Najpierw Goblin rusza się i przylega do Paladyna, ponieważ Paladyn jest aktywnym Bohaterem. Następnie Goblin atakuje *Siekaniem* i zadaje 1 obrażenie Paladynowi, ponieważ jest on przyległym, aktywnym Bohaterem. Żywotność Paladyna zostaje obniżona do 5 PZ.

Następuje koniec akcji Paladyna, ponieważ był tylko jeden nieaktywowany Sługa w grze. Następnie Sługi aktywuje Łotr; ponieważ nie ma żadnego nieaktywowanego Goblina, Łotr musi wybrać dowolnego. Na nieszczęście dla Paladyna, znajduje się on przy nim.

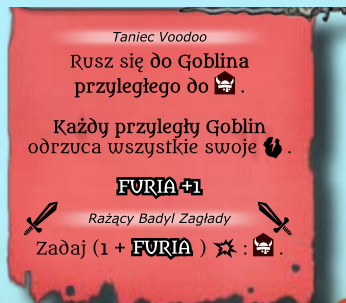


Podobna karta zostaje dobrana. Goblin rozpatruje *Zbliżenie*; ponieważ jest w zwarcu, ta część aktywacji zostaje pominięta. Goblin pozostaje obok Paladyna i rozpoczyna atak. Ponieważ nie może zaatakować aktywnego gracza, gdyż nie znajduje się przyległe do niego, atakuje przyległe najwyższe zagrożenie: Paladyna.

Aktywacja Sług kończy się, nadchodzi pora Tyrana. Szaman aktywuje się raz: gracze ciągną dla niego kartę aktywacji i patrzą na dolną część karty aktywacji wskazanej na arkuszu aktywacji.

Szaman rusza się do Goblina, który przyległy jest do najwyższego zagrożenia, czyli do Paladyna. Następnie zdejmuje Osłabienie z przyległych Goblina, co w tym przypadku nie ma żadnego efektu. Na końcu tego skryptu FURIA zwiększa się o jeden. Po *Tańcu Voodoo* Szaman atakuje,

Aktywacja Sług i Tyrana dobiega końca. Gra przechodzi do Fazy Bohaterów, podczas której gracze będą mogli wykorzystać pozostałe, po inicjatywie Zdolności.



Kradzież kości: Kiedy Przeciwnik kradnie Bohaterowi kość, Bohater musi wybrać jedną ze swoich przypisanych do Zdolności kości i położyć ją na znaczniku kradnącego Przeciwnika.

Ukradzione kości zostają na Przeciwniku do momentu pokonania go lub do końca Starcia, cokolwiek nastąpi wcześniej. Pokonanie Przeciwnika z kośćmi pozwala odzyskać je dowolnym Bohaterem, którym brakuje kości, aż do ich naturalnego limitu (licząc ekstra kości).

Odzyskana kość musi zostać przerzucona i jeżeli to możliwe, przypisana do Zdolności zgodnie z zasadami z Fazy Planowania.

Ekstra kości: Niektóre efekty pozwalają Bohaterom zdobyć ekstra kości. Nie ma limitu ekstra kości, jakie dany Bohater może w danej chwili posiadać.

Ekstra kości zdobyte w Fazy Planowania włączane są do normalnej puli i mogą być przerzucane. Te zdobyte w innych fazach zostają rzucone raz i przypisane zgodnie z zasadami z Fazy Planowania.

Na Końcu Rundy Bohaterowie muszą zredukować swoją pulę o tyle kości ile zdobyli ich ekstra w danej rundzie. Może to sprawić, że pula spadnie poniżej startowej ilości przez ukradzione kości.

Odrzucone karty: Każda talia kart posiada swój stos kart odrzuconych. Jeżeli gracze mają dociągnąć kartę z pustej talii, należy potasować stos kart odrzuconych tej talii i utworzyć nową talię. Wyjątkiem od tej reguły jest talia mapy przygody, która wyczerpana, nigdy nie jest tasowana.

Przerywanie efektów: Jeżeli z opisu efektu nie wynika wyraźnie, kiedy może zostać użyty, wolno przerwać dowolną czynność w grze i zastosować ten efekt. Działają tak niektóre przedmioty.

Reakcje: Niektóre Zdolności są reakcjami. Można ich używać, przerywając normalny przebieg innego efektu, zgodnie z opisanym na karcie wyzwalaczem. Reakcja zachowuje swój normalny koszt, np. zdjęte z karty kości. Po rozpatrzeniu reakcji, grę należy wznowić od momentu w którym przerwano.

*"Zasłuż na zwycięstwo."
Ósme prawo magii
-Terry Goodkind*

Ukrycie i Prowokacja: Ukrycie i prowokacja jest limitowanym zasobem. Każdy Bohater może w danej chwili mieć tylko jedno Ukrycie lub Prowokację. Zdobycie Ukrycia usuwa Prowokację i odwrotnie; Prowokacja usuwa Ukrycie.

Ukrycie lub Prowokacja może być kosztem dodatkowym (jak Heroizm, odrzucane po aktywacji efektu) lub wymogiem jasno określającym co dzieje się z Ukryciem i jaki niesie ze sobą pożytek.

Efekt z arkusza aktywacji: Unikalny efekt z arkusza starć może zostać aktywowany w dowolnym momencie podczas walki poprzez odrzucenie znacznika ukrycia.

Aby sprawdzić czy efekt zostanie aktywowany, po odrzuceniu znacznika ukrycia rzuć kostką i odejmij od wyniku aktualną wartość FURII. Jeśli wynik wynosi 1 lub więcej, efekt udało się pomyślnie aktywować.

Teren: Teren przygotowany podczas Starcia technicznie nie spełnia żadnej funkcji. Postacie mogą być do niego przyległe, względem niego oddalone, może znajdować się w grupie, ale sam w sobie nie przynosi żadnego efektu i nie może być celem żadnego efektu. Zasada ta została przygotowana pod dodatki wprowadzające interakcję z terenem.

19. Opcjonalne warianty

Szybka gra: Gracze poszukujący szybszej, krótszej gry mogą skorzystać z tego wariantu. Statystycznie skraca on grę o 1/3, zmniejszając potrzebną do przemierzenia drogę podczas Fazy Przygody oraz wyrzucając z gry pierwsze Starcie (które zaczynają się od rangi II).

- Tworząc mapę przygody, dobierzcie tylko jedną kartę za każdy typ układając nieodkryte obszary.
- Talię losowania starć stwórzcie bez rangi I.
- Każdy Bohater zaczyna z 2 PZ.
- Odejmijcie 1 ze startowego srebra.
- Rozpatrzenie dwa awanse bez ponoszenia kosztu.
- Dobierzcie cztery Graty, zatrzymajcie dwa z nich i resztę odrzućcie.
- Rozpatrzenie nagrodę za wygranie Starcia na karcie Okoliczności, a następnie odrzućcie ją z gry i dobierzcie nową.

Konkretni Bohaterowie: Gracze mogą wybierać Bohaterów, zamiast ich losować. Natomiast zawsze zalecane jest losowe dobieranie kart przywar.

15. Indeks

Akcje Fazy Przygody - strona 7.
Aktywacja Przeciwnika - strona 17.
Aktywacja Zdolności - strona 13.
Aktywny Bohater - strona 17.
Arkusze Starcia - strona 15.
Atak - strona 19.
Atrybuty - strona 12.
Awans - strona 11.
Cechy (obszary) - strona 6.
Cechy (Zdolności) - strona 12.
Dowodzenie - strona 18.
Efekt dodatkowy (Zdolność) - strona 12.
Efekt lokalizacji (obszar) - strona 8.
Eksploracja obszaru (Faza Przygody) - strona 9.
Eksploracja Osłabienia - strona 19.
Ekstra kość - strona 22.
Eskalacja Starcia - strona 19.
Faza Bohaterów - strona 18.
Faza Inicjatywy - strona 16.
Faza Planowania - strona 16.
Faza Przygody - strona 6.
Faza Sług - strona 17.
Faza Tyrana - strona 18.
Formacja Drużyny - strona 15.
FURLA - strona 17.
Niebezpieczeństwo - strona 7.
Heroizm - strona 16.
Heroizm (Faza Przygody) - strona 8.
Inicjatywa (Zdolność) - strona 13, strona 18.
k6 - strona 8.
Karta Aktywacji (Przeciwnika) - strona 15.
Koniec Rundy (faza) - strona 18.
Koszt lokalizacji (obszar) - strona 7.
Kradzież kości - strona 22.
Leczenie - strona 19.
Ładunki (Zdolność) - strona 12.
ŁUP! - strona 8.
Najniższe zagrożenie - strona 17.
Najwyższe zagrożenie - strona 17.
Obrażenia - strona 19.
Obrażenia Drużynowe - strona 19.
Obszar - strona 7.
Odepchnięcie - strona 19.
Odwiedzanie lokalizacji (Faza Przygody) - strona 7.
Otoczenie - strona 14.
Pancerz - strona 19.
Początek Rundy - strona 17.
Podatność (Faza Przygody) - strona 8.
Osłabienie - strona 19.
Podróż (Faza Przygody) - strona 7.
Położenie - strona 14.
Posiłki - strona 18.
Premia za wyczerpanie - strona 9.
Prowokacja - strona 16.
Przedmioty - strona 11.
Przerywanie efektów - strona 22.
Przygotowanie Bohaterów - strona 2.
Przygotowanie mapy przygody - strona 4.
Przygotowanie Okoliczności - strona 5.
Przygotowanie Starcia - strona 15.
Przygotowanie talii Starć - strona 5.
Przypisywanie kości - strona 16.
PZ (Faza Przygody) - strona 8.
Reakcja (Zdolność) - strona 22.
Ruch - strona 14.
Sekret (Faza Przygody) - strona 9.
SKLEP - strona 8.

Srebro - strona 3.
Starcia - strona 12.
Tarcze - strona 16.
Tarcze (Faza Przygody) - strona 8.
Teren - strona 22.
Ukrycie - strona 22.
Wartości aktywacji (Zdolności) - strona 12, strona 13.
Warunki zwycięstwa i przegranej - strona 6.
Wyruszenie w drogę (Faza Przygody) - strona 10.
Zagrożenie - strona 17.
Zamknięte kości - strona 13.
Zamykanie kości (Zdolności) - strona 13.
Zdolność - strona 12.
Złoto - strona 3.
Znacznik Drużyny - strona 3.
Zwarcie - strona 14.
Zwycięstwo (Starcie) - strona 18.

Wideoinstrukcja i FAQ



https://docs.google.com/document/d/1LRu_QYi3M_PtKV6rCJU9L27HtXivBEQGn0aH_9QxXA

Credits

Gra stworzona przez Tomasza Stasiaka

Instrukcja: Tomasz Stasiak
Tłumaczenie: Krzysztof Niewiadomski
Bohaterowie sprawdzający instrukcję: Bartek Szopka, Michał Lewandowski, Mariusz Kosecki, Piotr Leśko, Jakub Karkuszewski, Mateusz Narbuntowicz, Patryk Lenda.

Ilustracje: Bartosz Pławewski, Przemysław Geremek, Adam Kabalak, Michał Grochalak, Tomasz Stasiak, Tomasz Florkiewicz, Marcin Rubinkowski.
Oprawa graficzna: Tomasz Stasiak.

Główni testerzy: Aleksander Gawron, Piotr Kasprzak, Krzysztof Niewiadomski.
Testerzy: Zbigniew Krowieranda, Maciej Stępiński, Jerzy Niemojewski, Kamil Kubiak, Mateusz Bartwicki, Wojciech Mirowski, Dawid Morowiak, Michał Kuna, Karolina Fairfax, Igor W. Adamowski, Shogun i tysiące ludzi, grający w pierwszą i drugą edycję.

Specjalne podziękowania dla wszystkich Wspierających!

SKRÓT ZASAD

Podsumowanie Przygody

A. Podróż

Zapłać 1 Znacznik Czasu. Przenieść znacznik Drużyny na inny odkryty obszar.

B. Odwiedzanie Lokalizacji

Zapłać koszt lokalizacji by rozpatrzyć jej efekt.

C. Eksploracja obszaru

Zapłać 1 Znacznik Czasu. Odrzuć 1 Sekret z aktualnego obszaru. Dobierz kartę zdarzenia odpowiedniego typu.

D. Wyruszenie w drogę

- Zapłać 1 Znacznik Czasu.
- Odrzuć lewą, odkrytą kartę obszaru wraz ze wszystkimi jej elementami.
- Dobierz wierzchnią kartę z talii mapy przygody i dodaj ją na prawo obok innych odkrytych obszarów.
- Dodaj Sekrety na nowy obszar.
- Przenieść znacznik Drużyny na nowy obszar.
- Rozpatrz jedno Niebezpieczeństwo.
- Dobierz zdarzenie odpowiedniego typu.
- Sprawdź efekt globalny.

Efekty

TARCZA +/- lub  :

Każdy Bohater musi dobrać lub odrzucić podaną liczbę Tarcz, jeżeli możliwe.

Oslabienie +/- lub  :

Każdy Bohater musi dobrać lub odrzucić podaną liczbę Oslabienia, jeżeli możliwe.

HEROIZM +/- lub  :

Każdy Bohater musi dobrać lub odrzucić podaną liczbę Heroizmu, jeżeli możliwe.

Srebro lub  :

Srebro dobierane i odrzucane jest z zasobów Drużynowych, jego ilość nie zależy od liczby graczy.

OBÓZ :

Obóz zwykle daje pozytywne efekty, podane w nawiasie (jak odnowa PZ lub strata Podatności).

PZ +/- :

Każdy Bohater odnawia (+) podaną ilość PZ lub otrzymuje (-) podaną ilość obrażeń. Bohaterowie nie mogą odnowić PZ ponad swój limit.

Niebezpieczeństwo lub  :

Rozpatrz Niebezpieczeństwo (strona 7)

ŁUP! +/- :

Rozpatrując ŁUP! gracze muszą rzucić jedną kością i dodać do jej wyniku wartość ŁUPU!, a następnie sprawdzić na tabeli ŁUPU! otrzymaną nagrodę. Jeżeli łączny wynik będzie poza skalą tabeli, należy sprowadzić go do maksymalnego/minimalnego wyniku.

Obrażenia Drużynowe: Takie obrażenia mogą być rozdzielone dowolnie pomiędzy Bohaterów.

Podsumowanie Starcia

Faza Planowania (nie część rundy)

Rzuć kośćmi w liczbie równej twoim Zdolnościom. Musisz rzucić wszystkimi kośćmi poza zamkniętymi, którymi możesz rzucić opcjonalnie. Przypisz wyniki do Zdolności lub wydaj je na Heroizm i Tarcze:

1 = Tarcza.

6 = Heroizm.

1. Początek Rundy

Sprawdź efekty początku rundy.

2. Faza Inicjatywy

Wydawaj kości ze Zdolności z inicjatywą lub zachowaj je na Fazę Bohaterów.

3. Faza Sług

Zaczynając od najwyższego zagrożenia, każdy Bohater aktywuje dwoje nieaktywowanych jeszcze w tej rundzie Sług; Jeżeli nie ma takiego Sługi, aktywuj jednego, dowolnego.

4. Faza Tyrana

Jednorazowo aktywuj Tyrana.

5. Faza Bohaterów

Wydawaj kości z dowolnych Zdolności, żeby je aktywować.

6. Koniec Rundy

Odrzucane są wszystkie Tarcze, Heroizm, Ukrycie, Prowokacja z Postaci. Sprawdź efekty końca rundy.

Aktywacja Zdolności

1. Wybierz cel.

2. Zdejmij kość ze Zdolności.

3. Wydaj zasoby, żeby aktywować efekty dodatkowe dowolną ilość razy.

4. Rozpatrz łączny efekt.

Zadawanie obrażeń

1. Odkryj Oslabienie.

2. Dodaj +1 obrażeń z Oslabienia i rozpatrz inne symbole Oslabienia.

3. Zużyj Tarcze, by pochłoniąć obrażenia.

4. Odejmij od obrażeń wartość Panczerza.

5. Odejmij PZ w ilości równej pozostałej wartości

Awans

1. Zapłaćcie srebro równe liczbie Zdolności jednego awansującego Bohatera (łącznie z przywarą).

2. Dobierzcie 3 Zdolności.

3. Awansujący Bohater zachowuje jedną kartę i dobiera kość. Reszta kart zostaje wtasowana do talii.