

VLAADA CHVÁTIL MAGE KNIGHT ULTIMATE EDITION

PRZEWODNIK

Poszukiwacze przygód, sami siebie zwący „Bohaterami”, nawet nie przypuszczali, że plądrując ruiny zaginionego miasta Smocza Brama, przyczynią się do zagłady całego znanego im świata. Myśleli, że odniesienie do bramy w nazwie miasta było tylko przenośnią. Zaskoczył ich widok prawdziwej, jak się potem okazało, magicznej bramy, wybudowanej pod dawno zapomnianym miastem. „Bohaterowie”, w swojej naiwności, otworzyli ją, umierając natychmiastowo. Magiczne Kamienie, które znajdowały się za nią, stanowiły najbardziej skoncentrowaną substancję magiczną, jaka kiedykolwiek istniała. Po otwarciu bramy, kamienie eksplodowały, zbierając straszliwe żniwo w postaci milionów ofiar, powodując chaos, który położył kres panowaniu wielu ówczesnych władców.

Przełom, jak zwykle się go nazywać, nastąpił 32 lata temu. Od tego czasu wiele frakcji zdołało częściowo odbudować utraconą potęgę. Niegdyś budzące grozę Imperium Atlantyjskie, próbuje na nowo zjednoczyć swe ziemie, zmagając się z nieustającymi atakami hord Orków. Dawniej, Orkowie zadawali się najazdami na przygraniczne krainy, nie zapuszczając się głębiej. Teraz pogłoski o innych, potężnych stworzeniach, być może pod kontrolą Atlantów, mocno ich zaniepokoiły. Poczuli, że czas ich swobody dobiega końca.

Tymczasem kolejne twierdze padają pod naporem szalejących hord orków. Krążą też pogłoski, że cesarz, obawiając się ostatecznego ataku na najpotężniejsze miasta Imperium, mobilizuje coraz silniejszą armię obronną i zwraca się o pomoc do dawnych, obecnie zapomnianych, sojuszników.

W kilku najstarszych grobowcach, znajdujących się pod powierzchnią Imperium, wylęgają się młode Draconum. Obecnie są w końcowej fazie dojrzewania. Przedstawiciele Draconum, którzy wkrótce opuszczą te starożytne inkubatory, są całkowicie nową generacją. Ziemia nie знаła nigdy takich stworzeń. Ci dawno zapomniani najeźdźcy wyczekiwali momentu swojego przebudzenia, aby tak jak głosi przepowiednia, być gotowym w chwili przybycia ich przywódcy.

Dopóki przepowiednia się nie dopełni, będą się zniszczeni, dokonywać podbojów i wzrastać w siłę.

Gdy kraj cierpiał od najazdów Orków, a Draconum zaczęli wychodzić ze swoich podziemnych wylęgarni, na scenie pojawiła się trzecia siła, którą chłopci nazywali Rycerzami Magii - Mage Knights. Rycerze ci niejednokrotnie udowodnili, że są biegle zarówno w zaklęciach, jak i we władaniu orężem. Nikt nie wie, kto ich wysłał, ani dlaczego. Niektórzy ludzie wielbią ich jako Bohaterów i wyzwolicieli. Pragną dołączyć do ich armii,

ponieważ wierzą, że z ich potęgą mogą przyczynić się do sprowadzenia spokoju na swoje ziemie. Większość jednak boi się ich, zamyka przed nimi wrota miast, traktuje ich jak obcych, gdyż nie zdradzają motywów swoich działań. W ciągu zaledwie kilku dni, garstka Rycerzy Magii przemierzyła prawie cały kraj. Wielkim armiom taki podbój zająłby miesiące. Jedyną wskazówką, co do ich intencji jest fakt, że zmierzają w kierunku stolicy. Dziś w nocy dotrą do jej murów...

Właśnie ty jesteś Rycerzem Magii, który otrzymał od Rady Pustki rozkaz najechania Imperium Atlantyjskiego. Już dawno zapomniałeś, że oddałeś swą niezależność by pozyskać moce równe bogom. W zamian, Rada prosi tylko o lojalność. Zostałeś właśnie oddelegowany do wykonania misji bez kwestionowania jej intencji. Twoją nagrodą za nieustające posłuszeństwo będą sława, władza, wiedza i wielkie skarby. Cokolwiek zdobędziesz podczas swojej misji, będziesz mógł zatrzymać na własność. Tak długo jak będziesz wykonywał rozkazy Rady, będziesz mógł swobodnie decydować o współpracy lub walce z pozostałymi Rycerzami Magii.

Być może, pewnego dnia, będziesz żałował swojej decyzji o wstąpieniu w szeregi Pustki. Teraz jednak maszerujesz w kierunku zarysu miasta widocznego na horyzoncie.

I. WPROWADZENIE

Celem Przewodnika jest przedstawienie podstawowych zasad gry w jak najbardziej naturalny sposób. Zostały one opisane w takiej kolejności, w jakiej będą się pojawiać podczas rozgrywania scenariusza „Pierwszy rekonesans”, z licznymi przykładami i ilustracjami. Już podczas czytania, powinieneś móc sobie wyobrazić przebieg rozgrywki, ale możesz też rozpocząć grę, czytając równocześnie Przewodnik.

W pudełku, oprócz tego Przewodnika, znajdziesz również instrukcję z Regulami. Zawarto w niej ujęte systematycznie, pełne zasady gry.

W przeciwieństwie do Przewodnika, nie ma w niej wielu obrazków ani przykładów, gdyż powstała w założeniu, że przeczytałeś już Przewodnik i rozumiesz mechanizmy gry.

Głównym celem Reguł jest umożliwienie szybkiego odnalezienia zasad w momencie wystąpienia potrzeby wyjaśnienia niejasności.

Uwaga: W niniejszym Przewodniku będziemy odnosić się jedynie do elementów z gry podstawowej Mage Knight.

Zanim sięgniemy po dodatki, radzimy najpierw rozegrać kilka scenariuszy w oparciu o zasady i komponenty bazowe.

SCENARIUSZE

Każda gra w Mage Knight jest rozgrywana zgodnie z jednym ze scenariuszy znajdujących się w instrukcji, w części Scenariusze. Pomimo swojej nazwy, scenariusz nie jest zapisem ściśle określonych kroków w grze. Scenariusz ustala jedynie podstawowe wytyczne oraz cel danej rozgrywki. Każda rozgrywka jest inna, dzięki losowo ułożonej mapie, różnym kartom do zdobycia i różnym Wrogom do pokonania. Możesz rozgrywać kolejno każdy scenariusz lub tylko te, które najbardziej ci odpowiadają.

„Pierwszy rekonesans”

Niezależnie od twoich preferencji, pierwszym scenariuszem, który powinieneś rozegrać (jak i scenariuszem, który będziesz rozgrywać z graczami dopiero rozpoczynającymi przygodę z Mage Knight) jest „Pierwszy rekonesans”.

Został on zaprojektowany w taki sposób, aby można było w łatwy i jak najbardziej interesujący sposób przedstawić grę początkującym graczom, po prostu w nią grając. Scenariusz jest krótszy, więc gra nie zajmie dużo czasu, nawet jeśli na początku będzie się toczyć wolno. Przedstawia on koncepcję gry i jej zasady w jak najbardziej naturalny sposób. Gdybyś w jednej chwili próbował wyjaśnić im wszystkie zasady i rozegrać pełny scenariusz, nowi gracze mogliby się poczuć przytłoczeni ogromem informacji. Ponadto rozegranie pełnego scenariusza może potrwać kilka godzin, nawet gdy przy stole siedzą sami doświadczeni gracze.

Rycerzu Magii, „Pierwszy rekonesans” jest twoim początkowym zadaniem. Nakazano ci wyruszyć w nieznaną część Imperium Atlantyjskiego, naszkicować jego mapę i zlokalizować stolicę. W tej chwili jest to wszystko, czego wymaga od ciebie Rada Pustki.

ki. Wszystkie skarby, wiedzę i sławę, jaką zdobędziesz podczas tej misji, możesz zatrzymać dla siebie.

Co prawda pierwszy scenariusz jest przeznaczony dla dwóch do czterech graczy, ale jeśli chcesz, możesz na jego podstawie rozegrać grę jednoosobową. Sprawdź „Wariant jednoosobowy” przedstawiony na stronie 18 w instrukcji, w podrozdziale Spis scenariuszy.

Twoim celem w tym scenariuszu nie jest rywalizacja z innymi. Misja zakończy się sukcesem w momencie, w którym dowolny gracz odnajdzie miasto. Nie myśl jednak, że jest to gra kooperacyjna - Rycerze Magii są wybitnie niezależni, konkurują ze sobą, a z natury są bardzo podejrzliwi (co powinno cechować każdego, obdarzonego podobną mocą). Każdy z nich odkrywa Krainę na własną rękę, starając się zgromadzić więcej Sławy i zdobyć skarby wspanialsze niż pozostali gracze.

ZAŁECANE PODEJŚCIE

Przed wszystkim, przynajmniej jedna osoba powinna przeczytać Przewodnik. Założmy, że to ty nią jesteś. Po jego przeczytaniu, możesz (ale nie musisz) przeczytać też Reguły, aby upewnić się, że wszystko dobrze zrozumiałeś i pojmujesz ogólny zamysł gry. Pominęliśmy tutaj niektóre sytuacje, które nie powinny zdarzyć się podczas twojej pierwszej rozgrywki.

Bez względu na to, czy przeczytałeś Reguły, czy też nie, będziesz w stanie wprowadzić wszystkich w grę i rozegrać scenariusz „Pierwszy rekonesans”, tłumacząc zasady w trakcie gry. Postępuj zgodnie z Przewodnikiem, krok po kroku:

- Streść pozostałą fabulę i cel scenariusza tak, jak przedstawił to wcześniej w tym rozdziale.
- Wy tłumacz, czym różnią się rundy Dnia i Nocy. Zaznacz, że rundy składają się z wielu tur graczy - zgodnie z opisem w rozdziale „II. Przebieg gry”.
- Pokaż i pokrótce omów działanie poszczególnych elementów gry - zgodnie z opisem w rozdziale „III. Komponenty gry”. Pomóż graczom przygotować ich obszar gry.
- Szczegółowo wytłumacz przebieg rundy - zgodnie z opisem w rozdziale „IV. Pierwsza runda gry”.

II. PRZEBIEG GRY

Podczas gry, każdy gracz kontroluje Bohatera znanego jako Rycerz Magii (Mage Knight). Ma on swoją figurkę, kilka typów żetonów oraz własną talię Czynów, składającą się z 16 kart Akcji Podstawowych. Na stole odkrytych jest kilka płytek Terenu, tworzących obszar początkowy – magiczny Portal i obszary do niego przylegające.

Rundy i Tury

Gra przebiega w rundach. Każda runda to albo jeden Dzień, albo jedna Noc. W scenariuszach, pierwsza runda to zazwyczaj Dzień, po którym nastaje Noc, po której znów jest Dzień, kolejna Noc, itd. Pierwszy scenariusz jest ograniczony do trzech rund, tj. Dnia, Nocy i kolejnego Dnia. Powinieneś spełnić warunek zakończenia gry (odnaleźć Miasto) przed końcem trzeciej rundy.

Na początku każdej rundy, gracze tasują swoje talie Czynów i dobierają na rękę po 5 kart (ta liczba może się zwiększyć w trakcie gry). Później wybierają Taktykę dla aktualnej rundy. Taktyka wyznacza kolejność graczy w rundzie. Może też wiązać się z innymi premiami. Następnie gracze, w kolejności wynikającej z wybranych Taktyk, rozgrywają swoje tury.

Podczas swojej tury zagrywasz wszystkie lub część kart posiadanych na ręce, do wykonywania różnych działań: poruszania się po

- Szczegółowo wytłumacz przebieg tury gracza - zgodnie z opisem w rozdziale „V. Tura gracza”. W tym rozdziale są wytłumaczone wszystkie podstawowe mechanizmy gry. Użyj początkowej talii gracza dla zobrazowania przykładów podobnych do opisanych w tym Przewodniku. Wytłumacz, jak posługiwać się płytkami Terenu. Omów koszt Ruchu po różnych obszarach oraz charakterystykę miejsc widocznych na odkrytej części mapy (używając kart Opisu Miejsca).

Możesz rozpocząć rozgrywkę! Nie musisz tłumaczyć reszty zasad, przejdź do rozdziału „VI. Zaczynamy”.

- Jeśli w trakcie gry wydarzy się coś niezwykłego, zajrzyj do odpowiedniego rozdziału tego Przewodnika (rozdział „VII. Odkrywanie nowych Terenów” lub rozdział „VIII. Inne ważne wydarzenia”).
- W pewnym momencie gry (najlepiej podczas drugiej rundy), wytłumacz końcową punktację (rozdział „IX. Koniec gry”). Przejdź do tego rozdziału, gdy gra się zakończy.
- Gdy tylko zakończysz swój pierwszy scenariusz, będziesz przygotowany do rozegrania pełnej gry - zgodnie z opisem w rozdziale „X. Następne gry”.

Odradzamy zbyt rywalizacyjne rozgrywanie pierwszego scenariusza. Głównym celem pierwszej gry jest nauczenie wszystkich graczy podstawowych zasad. Skorzystajcie z możliwości wspólnego rozwiązywania szczególnie skomplikowanych sytuacji (zwłaszcza walk), grając w otwarte karty, aby upewnić się, że wszyscy opanowaliście mechanikę gry i wiecie, co jest dozwolone.

Walka między graczami

Podczas rozgrywania pierwszego scenariusza szczególnie odradzamy walkę między graczami. Gracze będą mieli wystarczająco dużo nauki podstawowych reguł i radzenia sobie z Wrogami na mapie. Doświadczenie mówi nam, że zasady walki między graczami nie są zbyt przydatne w pierwszym scenariuszu, więc nie trzeba ich wyjaśniać. Dużo łatwiej je zrozumieć, gdy znasz już mechanikę gry. Decyzja należy jednak do ciebie. W kolejnych rozgrywkach, zdecydowanie powinieneś włączyć je do gry (chyba że rozgrywasz scenariusz kooperacyjny lub wprowadzasz nowych graczy) – prawdziwy Rycerz Magii zawsze powinien mieć się na baczności!

mapie i odkrywaniu nieznanymi obszarów (odkrycie płytki Terenu i dołączenie jej do mapy), negocjacji z lokalną ludnością lub walki z Wrogami i szturmowania fortyfikacji Imperium Atlantyjskiego. Na końcu swojej tury dobierasz tyle nowych kart ze swojej talii Czynów, abyś miał ich łącznie 5 na ręku. Jeśli jesteś już nieco doświadczony, pomyśl jak wykorzystać karty i zaplanuj swoją turę wcześniej. Odpowiednio wcześniej przygotowanie do nadejścia własnej tury sprawia, że rozgrywka przebiega płynniej i szybciej. Kiedy w twojej talii Czynów skończą się karty, możesz zrezygnować ze swojej tury i ogłosić „koniec rundy”. Każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze jedną turę, a następnie bieżąca runda kończy się i rozpoczyna się kolejna.

Rozwój Bohaterów

Podczas gry, twój Bohater będzie się rozwijał na kilka sposobów:

- Możesz znaleźć potężne Artefakty, nauczyć się nowych Czarów i innych pożytecznych Akcji Zaawansowanych reprezentowanych przez nowe karty, które dodajesz do swojej talii Czynów. Zdobyte karty przeważnie możesz użyć już w tej samej rundzie, w której je otrzymałeś. Będziesz je mógł również wykorzystać w kolejnych rundach, ponieważ pozostają one w twojej talii.

- W miejscach zamieszkałych możesz werbować lokalne Jednostki: wieśniaków, żołnierzy, golem, a nawet magów. Według wielu z nich, Rycerze Magii mogą przywrócić w Krainie ład i bezpieczeństwo. Potrzeba jedynie odrobiny perswazji, by dołączyli do twojego Bohatera i towarzyszyli mu w drodze do chwały. Jednostki oferują dodatkowe opcje, które możesz wykorzystać, zwłaszcza w walce.
- Bohaterskie czyny sprawiają, że zdobywasz Sławę. Po zgromadzeniu wystarczającej liczby punktów Sławy, Bohater awansuje na następny poziom. Awans umożliwia zdobycie nowych Umiejętności i naukę Akcji Zaawansowanych, poprawia statystyki oraz daje możliwość Dowodzenia kilkoma Jednostkami jednocześnie.

Koniec gry

Pierwszy scenariusz kończy się, gdy po odkryciu płytki Terenu z Miastem, każdy gracz przeprowadzi jeszcze jedną turę (łącznie z graczem, który odkrył Miasto).

Na koniec gry, za różne osiągnięcia, przyznawana jest dodatkowa Sława. Zwycięzcą zostaje gracz posiadający największą liczbę punktów Sławy.

III. KOMPONENTY GRY

W tym rozdziale opisane są wszystkie komponenty i przygotowanie gry w ramach pierwszego scenariusza. Duża ilustracja na następnej stronie przedstawia sposób przygotowania wszystkich elementów przed grą. W podrozdziale „Gracze” znajduje się ilustracja przedstawiająca, jak powinieneś przygotować swój obszar gry.

PŁYTKI TERENÓW



Płytki Terenów przedstawiają kraje odkrywane przez Bohaterów. Każda płytka Terenu składa się z siedmiu sześciokątnych obszarów.

Przed grą posegreguj Tereny zgodnie z kolorami rewersów:

Teren początkowy (dwustronny)

Płytki Terenu początkowego jest dwustronna. Każda strona przedstawia magiczny Portal oraz linię wybrzeża, wyznaczającą kształt mapy dla danej rozgrywki. Obszary przedstawiające morze nie mogą być zajmowane przez Bohaterów. W pierwszym scenariuszu będziesz wykorzystywał stronę oznaczoną niewielką literą „A” w jednym z rogów płytki.

Tereny wiejskie (zielony rewers)

Płytki Terenu z zielonym rewersem przedstawiają słabo rozwinięte Tereny wiejskie. W pierwszym scenariuszu nie odkrywaj losowo. Ułóż je zgodnie z kolejnością cyfr w jednym z rogów i stwórz z nich zakryty stos płytek Terenów, z płytką oznaczoną cyfrą „1” na wierzchu.

- W grze dwuosobowej przygotuj płytki o numerach od 1 do 8 a pozostałe odłóż do pudełka.

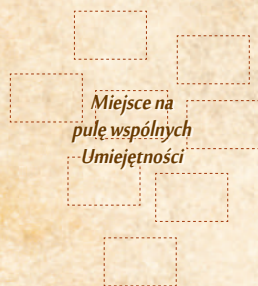
- W grze trzynosobowej przygotuj płytki Terenu o numerach od 1 do 9.

- W grze czterosobowej użyj płytek Terenu o numerach od 1 do 11.

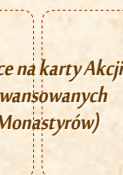
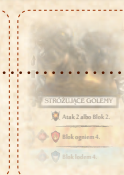
Tereny główne (brązowy rewers)

Płytki Terenu z brązowym rewersem przedstawiają najbardziej rozwinięte regiony tej Krainy, z dużymi Miastami i wymagającymi wyzwaniami. Cztery z nich, w centralnym obszarze, zawierają Miasto, a pozostałe przedstawiają Tereny pozamiejskie.

Aby przygotować ten scenariusz, oddziel Tereny miejskie od pozamiejskich, ułóż je w oddzielne stosy i odrębnie potasuj każdy z nich. Wybierz losowo 1 Teren miejski i 2 Tereny pozamiejskie, a następnie potasuj je ze sobą. Umieść stos Terenów wiejskich (zielone) na wierzchu stosu. W ten sposób stworzyłeś stos Terenów, a poszukiwane Miasto znajduje się na jednej z trzech ostatnich płytek.



Karty Opisu Miejsca i karta Premii za Osiągnięcia



Miejsce na karty Akcji Zaawansowanych (z Monastyrów)

Kość Many



Bank

Znaczniki Many



Mapa

Tereny odkryte na początku gry



Taktyki Dnia

Rozstawienie początkowe

Odstoń pierwsze dwa Tereny (o numerach 1 i 2) i dołącz je do Terenu początkowego (A), tak jak przedstawiono to na rysunku.



Uwaga: Płytki Terenu posiadają symbole w sześciu rogach. Poprawnie ułożone Tereny połączą podobne symbole i ostatecznie utworzą koło lub gwiazdę.



Te trzy Tereny tworzą mapę początkową: magiczny Portal, kilka Wiosek, Kopalnię kryształów, itd. W trakcie gry będziecie odkrywać nowe części mapy, dodając kolejne płytki Terenów.

Zauważ, że na Terenie początkowym jest wybrzeże. Wyobraź sobie, że to wybrzeże rozszerza się nieskończenie wzdłuż obu boków mapy, tworząc granicę mapy. Tereny nie mogą być układane poza linią wybrzeża. Po pewnym czasie mapa będzie wyglądała tak, jak na obrazku po prawej stronie.

Podczas układania trzech początkowych Terenów miej na uwadze, że mapa będzie się powiększać. Zarezerwuj więc odpowiednio dużo wolnej przestrzeni na stole.



ZETONY WROGÓW I RUIN

W grze znajdują się żetony reprezentujące różne obiekty na mapie: okrągłe żetony Wrogów oraz sześciokątne żetony przedstawiające zawartość starożytnych Ruin. Na początku gry rozdziel je na siedem zakrytych stosów, a każdy z nich oddzielnie potasuj.

Pierwsi Rozwścieczeni Wrogowie



W początkowym ułożeniu mapy widoczne są 2 symbole „Plądrujących Orków”. Weź 2 żetony ze stosu o tym samym symbolu na rewersie i połóż je na odkryte na odpowiednim obszarze.

Rozwścieczeni Wrogowie najeżdżający tę Krainę to **Plądrujący Orkowie i Draconum**:



Potwory zamieszkujące **Lochy** i inne ciemne miejsca:



Jednostki skoszarowane w **Twierdzach, Wieżach Magów i Miastach**:



Żetony przedstawiające to, co skrywają **Ruiny**:



KARTY CZYNÓW



„Karty Czynów” to określenie kart różnego typu, które w trakcie rozgrywki staną się częścią talii graczy. Wszystkie te karty mają identyczne rewersy, aby nie można ich było rozpoznać, gdy są wymieszane.

Na początku gry, każdy rodzaj kart znajduje się w innej talii. Pogrupuj więc karty sugerując się ich awersami. Zalecamy, aby te talie rozmieszczać tak samo, jak na

ilustracji przedstawiającej przygotowanie gry. Gdy tylko przyzwyczaisz się do takiego ustawienia, nie będziesz miał problemu ze znalezieniem odpowiedniej talii, nawet jeśli mają taki sam rewers.

Karty Czynów, które mogą znaleźć się w twojej talii, to:

Karty Akcji Podstawowych



Każdy Bohater ma swoją własną talię 16 kart Akcji Podstawowych, które w prawym górnym rogu karty zostały oznaczone symbolem jego Tarczy Bohatera.

Zestaw kart Akcji Podstawowych każdego Bohatera jest identyczny, z wyjątkiem dwóch kart, przedstawiających jego portret. Karty te są traktowane

tak, jak każda inna karta Akcji Podstawowych, bez względu na to, do czego zostanie wykorzystana.

Karty Akcji Zaawansowanych



Jest 28 kart Akcji Zaawansowanych. Związane z nimi działania są silniejsze niż na kartach Akcji Podstawowych. Karty Akcji Zaawansowanych zdobyte w trakcie gry dokładasz do swojej talii Czynów. Karty Akcji Zaawansowanych różnią się od kart Akcji Podstawowych złotą ramką wokół tekstu oraz brakiem ikony w prawym rogu karty.

Zauważ, że w pierwszym scenariuszu, niektóre karty Akcji Zaawansowanych nie są wykorzystywane. Podczas pierwszej rozgrywki odłóż do pudełka karty o numerach 81-92. Pozostałe (o numerach od 65 do 80) złóż w talie, potasuj i połóż jako stos zakrytych kart w odpowiednim miejscu. W pozostałych scenariuszach będziesz wykorzystywał wszystkie karty Akcji Zaawansowanych.

Karty Czarów



Karty Czarów przedstawiają potężne zaklęcia, których możesz się nauczyć podczas gry. Karty te mają fioletową ramkę i są podzielone na dwie części: dolną i górną. Każda z nich ma inną nazwę. Dolna część przedstawia wzmocnioną wersję Czarów, który możesz rzucić tylko podczas rund Nocy.

Karty Artefaktów



Artefakty są najpotężniejszymi przedmiotami, jakie możesz zdobyć w trakcie rozgrywania scenariusza. Karty te mają złotą ramkę wokół tekstu. Tekst karty zawiera opis dwóch różnych działań. Działanie opisane na ciemniejszym tle przedstawia potężną, jednorazową moc, która niszczy Artefakt po jego wykorzystaniu.

Karty Ran



Karty Ran są wykorzystywane do zaznaczenia Rannych Jednostek. Mogą też trafić na twoją rękę, kiedy twój Bohater zostanie raniiony. Karty Ran liczą się do limitu kart na ręce podczas dobierania kart na koniec tury. Jeśli będziesz miał dużo kart Ran na ręce, będzie ci ciężko efektywnie wykorzystać swoje tury. Karty Ran mają identyczne, ciemnoczerwone awersy, więc mogą leżeć na stole jako talia odkrytych kart Ran.

Uwaga terminologiczna:

Jeśli w dowolnym miejscu (również na kartach) piszemy o „karcie Akcji”, zapis odnosi się do obu typów kart Akcji: Podstawowych i Zaawansowanych.

Jeśli w dowolnym miejscu piszemy o „dowolnej” karcie, zapis może odnosić się do karty Akcji, Czarów lub Artefaktu, lecz nigdy do karty Rany (chyba że jest to wyraźnie napisane). Tak więc zwrot „odrzuć kartę” oznacza „odrzuć dowolną kartę, poza kartą Rany”.

INNE KARTY

Wszystkie pozostałe rodzaje kart mają wyraźnie rozróżnialne rewersy:

Karty Jednostek Regularnych i Elitarnych



Są dwie talie kart Jednostek: **Jednostki Regularne** (ze srebrnymi rewersami) oraz **Jednostki Elitarne** (ze złotymi rewersami). W pierwszym scenariuszu korzystaj tylko z Jednostek Regularnych (srebrnych). Potasuj ich karty i połóż jako zakryty stos w wyznaczonym miejscu. Karty Jednostek Elitarnych odłóż do pudełka.

Aby utworzyć pulę Jednostek, odkryj tyle kart Jednostek Regularnych, ilu jest graczy. Następnie dołóż jeszcze 2 karty (czyli np. w grze czteroosobowej odkryj 6 kart Jednostek Regularnych) i ułóż je tak, jak przedstawiono na stronie 3.

Uwaga: W pierwszej grze, w puli musi znajdować się co najmniej jedna Jednostka z ikoną Wioski po lewej stronie karty. Jeśli żadna z odkrytych kart jej nie ma, potasuj karty i jeszcze raz odkryj odpowiednią liczbę kart (ewentualnie ponawiaj do skutku).

Karty Taktyk



Są dwie talie kart Taktyk: Taktyki Dnia i Taktyki Nocy. Pogrupuj je według grafiki rewersu. Odłóż karty Taktyk Nocy jako zakryty stos obok planszy Dnia/Nocy. Karty Taktyk Dnia połóż odkryte na środku stołu. Nie musisz ich tasować.

Karty Opisu Miejsca

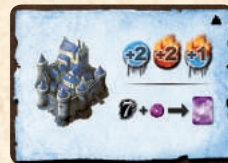


Jest 13 kart Opisu Miejsca. Przedstawiają one wszystkie rodzaje miejsc na mapie. Zawierają też podsumowanie reguł związanych z danym miejscem.

W momencie, gdy pierwszy raz odkryjesz nowe miejsce, znajdź odpowiednią kartę i przeczytaj, czym się ono charakteryzuje oraz jakie możliwości daje graczom. Kartę Opisu Miejsca pozostaw na stole, tak aby każdy kto zamierza odwiedzić to miejsce, mógł szybko sprawdzić, co ono oferuje.

Na początku gry znajdź karty dla miejsc znajdujących się na mapie początkowej: **Wioska, Magiczna polana, Kopalnia kryształów** oraz **Plądrujący Orkowie**. Będą one pomocne podczas wyjaśniania zasad dotyczących poszczególnych miejsc.

Karty Miast



Są 4 karty **Miast**. Po jednej dla każdego **Miasta**. Nie potrzebujesz ich w swojej pierwszej grze - możesz je odłożyć do pudełka.

Karta Premii za osiągnięcia



Ta karta zawiera streszczenie reguł dotyczących końcowej punktacji. Tłumacząc zasady, nie musisz jej pokazywać graczom w tej chwili. Lepiej to zrobić, gdy gracze rozegrają co najmniej jedną rundę.

GRACZE

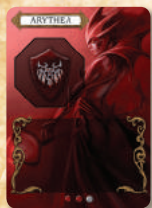


W grze podstawowej dostępnych jest czworo Bohaterów (w pudełku znajdziesz też trzej Bohaterów z dodatków - Kranga, Wilkorlicę i Bravalara - sięgnij po nich, gdy poznasz już dobrze zasady gry). Każdy z nich ma przypisany własny symbol Tarczy. Wszystkie komponenty gry jednego Bohatera posiadają ten sam symbol.

W swojej pierwszej grze wybierz dowolnego Bohatera jaki ci się podoba lub wylosuj go. Znajdź i zabierz wszystkie elementy gry powiązane z tym Bohaterem.

Zalecamy przechowywanie w jednym plastikowym woreczku wszystkich komponentów gry związanych z jednym Bohaterem (łącznie z jego kartami Akcji Podstawowych). Jeśli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, odłóż niewykorzystane komponenty gry z powrotem do pudełka.

Karta Bohatera



Karta z portretem Bohatera powinna leżeć przed każdym z graczy przez całą grę, ułatwiając ustalenie, kto kontroluje danego Bohatera. Kartę wykorzystasz również jako miejsce na ekwipunek: podczas gry trzymasz na niej żetony poziomu Bohatera oraz wszystkie kryształy jakie zdobędziesz (więcej szczegółów w podrozdziale „Mana”).

Uwaga: Trzy symbole kryształu, umieszczone u dołu karty Bohatera, są wykorzystywane tylko przy korzystaniu z funkcji Wirtualnego Gracza, obecnego w rozgrywce jednoosobowej i kooperacyjnej.

Figurka



Figurka przedstawia twojego Bohatera. Na początku gry znajduje się ona na stole przed tobą - Bohater nie wyruszył jeszcze w podróż. W swojej pierwszej turze umieść ją na Portalu, po czym rozpocznij odkrywanie mapy.

Żeton Kolejności w rundzie



Każdy Bohater posiada swój żeton Kolejności w rundzie. Te żetony wskazują kolejność, w jakiej gracze rozgrywają swoje tury podczas rundy. Na razie potasuj je i rozłóż losowo w kolumnie po lewej stronie planszy Dnia/Nocy (tak, jak przedstawiono na ilustracji na stronie 3).

Żetony poziomu Bohatera



Każdy gracz posiada 6 ośmiokątnych żetonów poziomu swojego Bohatera (oznaczonych jego symbolem Tarczy na rewersie). Pięć z nich ma małą parę cyfr na spodzie żetonu 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10. Ułóż je malejąco, tak aby żeton oznaczony cyframi 9-10 był na spodzie stosu, a żeton z widocznymi cyframi 1-2 na wierzchu. Umieść stos w wyznaczonym miejscu na karcie Bohatera. Szósty żeton poziomu Bohatera ma pusty awers. Umieść go w swoim obszarze Jednostek, Tarczą Bohatera do góry. To twój pierwszy żeton Dowodzenia.

Żeton Dowodzenia to każdy żeton poziomu Bohatera odwrócony Tarczą do góry. Reprezentuje on twój limit Dowodzenia. Na początku gry posiadasz tylko jeden żeton Dowodzenia, więc możesz kontrolować tylko jedną Jednostkę. Żeton poziomu Bohatera leżący na wierzchu stosu poziomu pokazuje statystyki twojego Bohatera - Pancerz 2 oraz limit kart na ręce 5. To statystyki dla Bohatera pierwszego oraz drugiego poziomu (oznaczono to w dolnej części żetonu cyframi „1-2”).



W chwili, w której uzbierasz punkty Sławy w liczbie umożliwiającej awans do poziomu trzeciego, zdejmij żeton z wierzchu stosu poziomu Bohatera, odwróć go i umieść obok swojego pierwszego żetonu Dowodzenia. Twój limit Dowodzenia właśnie zwiększył się do dwóch (masz teraz 2 żetony Dowodzenia, więc możesz kontrolować maksymalnie dwie Jednostki). Zmianie uległy również statystyki twojego Bohatera (odsłoniłeś kolejny żeton oznaczony „3-4”, dzięki któremu do tej chwili masz lepszy Pancerz).



Żetony Tarcz



Trzymaj swoje żetony Tarcz ułożone w stos. Podczas gry wykorzystasz dwa z nich do zaznaczenia swojej pozycji na torach Sławy i Reputacji. Pozostałe będziesz układał na mapie, zaznaczając swoje podboje - ufortyfikowane miejsca, które zdobyłeś, przygody jakich doświadczyłeś oraz (w późniejszych scenariuszach) udział w szturmowaniu Miast.

Żetony Umiejętności



Każdy Bohater ma swój zestaw 11 żetonów Umiejętności. Przedstawiają one naturalny kierunek rozwoju jego talentu.

Dwie spośród tych Umiejętności to Umiejętności interakcyjne: kooperacyjna (oznaczona ikoną ) używana

w scenariuszach kooperacyjnych i jednoosobowych oraz rywalizacyjna (oznaczona ikoną ) używana w scenariuszach rywalizacyjnych.

Umiejętność interakcyjną, nieodpowiednią do rodzaju rozgrywanego właśnie scenariusza, możesz odłożyć do pudełka albo, po jej wylosowaniu, odrzucić i wylosować kolejną.

Niezależnie od tego co zdecydujesz, potasuj swoje żetony Umiejętności i ułóż je zakryte w stos.



Karta Opisu Umiejętności

Każdy Bohater posiada 2 dwustronne karty Opisu Umiejętności. Każda z nich przedstawia 10 Umiejętności. Karta opisująca interakcyjną Umiejętność rywalizacyjną  jest używana w scenariuszach rywalizacyjnych, a karta opisująca interakcyjną Umiejętność kooperacyjną  jest używana w scenariuszach kooperacyjnych i jednoosobowych.

Odpowiednią do wybranego rodzaju scenariusza kartę Opisu Umiejętności trzymaj w pobliżu, ponieważ możesz jej potrzebować, gdy twój Bohater awansuje na drugi poziom i zdobędzie swoją pierwszą Umiejętność.

Talia Czynów

Tak jak opisano wcześniej, w podrozdziale „Karty Czynów”, posiadasz swoją własną talię 16 kart. Potasuj je i umieść na stole przed sobą w zakrytym stosie - to twoja talia Czynów.

Następnie weź 5 kart ze swojej talii Czynów. To twoja ręka startowa. Zauważ, że liczba kart na ręce to jedna z charakterystyk przedstawionych na wierzchnim żetonie poziomu Bohatera. Przykładowo: gdy twój Bohater awansuje na piąty poziom, będziesz mógł mieć 6 kart na ręce.

Obszar gry

Poniższa ilustracja pokazuje, w jaki sposób powinieneś zorganizować swój obszar gry przed jej rozpoczęciem.

Uwaga: Twoja talia Czynów, to talia zakrytych kart po lewej stronie. Miejsce na karty wykorzystane jest po prawej stronie, z dala od twojej talii, aby zapobiec wymieszaniu się kart. Pomiędzy nimi znajduje się obszar Jednostek (liczba Jednostek jest uwarunkowana liczbą żetonów Dowodzenia, które posiadasz). Obszar gry to miejsce, gdzie zagrywasz karty i działania w swojej turze. Stos żetonów Umiejętności znajdujący się z lewej strony, zawiera Umiejętności, które nie są jeszcze dostępne. Gdy tylko je zdobędziesz - umieść je po prawej stronie obszaru gry.



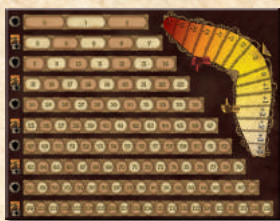
PLANSZA SŁAWY I REPUTACJI

Tor Sławy

Większy z dwóch torów pokazuje obecny poziom Sławy graczy. Każdy rząd odpowiada jednemu poziomowi Bohatera.

Na początku gry, wszyscy gracze posiadają 0 punktów Sławy. Połóż po jednej Tarcze każdego z graczy na polu z cyfrą 0. Pole to znajduje się w pierwszym rzędzie, co oznacza, że wszyscy Bohaterowie są na pierwszym poziomie.

Za każdym razem, gdy zdobędziesz podczas gry punkty Sławy, przesunij swoją Tarczę wzdłuż rzędu o tyle pól, ile punktów zdobyłeś. Poziom Bohatera zwiększa się w chwili, w której Tarcza trafia do nowego rzędu. (Aby osiągnąć drugi poziom Sławy, musisz zdobyć co najmniej 3 punkty Sławy; aby osiągnąć trzeci poziom Sławy, musisz zdobyć łącznie 8 punktów Sławy, itd.).



Na początku każdego rzędu jest umieszczona ikona żetonu Umiejętności z kartą gry lub ikona żetonu poziomu Bohatera. W nagrodę za awans na poziom oznaczony ikoną, dostajesz jedną nową Umiejętność oraz jedną nową Akcję Zaawansowaną (dodatkowe wyjaśnienia w dalszej części instrukcji). W nagrodę za awans na poziom oznaczony ikoną, odwracasz ośmiokątny żeton z wierzchu stosu poziomu Bohatera i kładziesz go w obszarze Jednostek jako żeton Dowodzenia. Zwiększasz w ten sposób limit Jednostek oraz ulepszasz statystyki Bohatera (zobacz rozdział „Gracze – żetony poziomu Bohatera” na stronie 5).

Ikony żetonów Umiejętności oraz poziomu Bohatera zmieniają się naprzemiennie w każdym rzędzie na torze Sławy. Awansując na poziom parzysty zyskujesz nową Umiejętność oraz Akcję Zaawansowaną, a awansując na poziom nieparzysty, zyskujesz nowy żeton Dowodzenia i zwiększasz statystyki Bohatera.

Tor reputacji

Mniejszy tor, umieszczony w prawym górnym rogu tej planszy, to tor Reputacji. Podczas gdy twoja Sława rośnie cały czas, twoja Reputacja może rosnąć i spadać - zależnie od tego, czy zdobywasz Sławę dokonując zacnych czynów, czy obniżasz ją, szturmując i plądrując.

Na początku gry wszyscy gracze umieszczają Tarcze swoich Bohaterów na środkowym polu toru reputacji, co oznacza, że miejscowa ludność nie ma o nich wyrobionej opinii. Za realizację szczytnych celów (np. zabijanie *Plądrujących Orków* i *Draconum* terroryzujących Krainę), przesuwasz Tarczę w kierunku jaśniejszych pól. Za akty przemocy przesuwasz żeton w przeciwnym kierunku.

Twoja Reputacja przekłada się na Wpływ jaki masz na miejscową ludność (zobacz rozdział „Negocjacje w Wiosce” na stronie 9).

Jeśli działanie lub instrukcja mówią o zdobyciu lub stracie 1 punktu Reputacji (zapisane także w formie „Reputacja +1” lub „Reputacja -1”), oznacza to przesunięcie Tarczy o 1 pole na torze Reputacji, odpowiednio w prawo lub w lewo.

PLANSZA DNIA/NOCY



Dwustronna plansza Dnia/Nocy pokazuje czy trwa Dzień, czy Noc. W pierwszym scenariuszu rozpoczynasz z widoczną stroną Dnia, co nie zmienia się przez całą pierwszą rundę. Gdy runda się zakończy, odwróć planszę na stronę Nocy.

Duże cyfry po lewej stronie planszy wskazują koszt wejścia na obszar danego rodzaju. Mniejsze, niebieskie cyfry na obszarach leśnych oraz na pustyni informują, że koszt wejścia na nie w Nocy

jest inny. Cyfra w lewym dolnym rogu pokazuje koszt wkroczenia do Miasta - wynosi on 2 punkty Ruchu.

Pusty obszar po prawej stronie planszy będziemy nazywać Źródłem. Będzie o nim mowa nieco później.

MANA

W grze występuje sześć różnych kolorów Many, cztery podstawowe i dwa specjalne. Istnieją trzy sposoby płacenia Maną - możesz użyć znacznika Many, kryształu lub kości Many ze Źródła.

Podstawowe kolory Many

W grze występują cztery podstawowe kolory Many. Każdy kolor jest powiązany z innym żywiołem:

- Czerwony jest energią ognia. Jego domeną są płomienie, niszczenie i wściekłość.
- Niebieski jest energią wody. Jego domeną jest mróz, magia i kryształy.
- Zielony jest energią ziemi. Jego domeną jest natura, ochrona i leczenie.
- Biały jest energią wiatru. Jego domeną jest duch, szybkość i umysł.

Mana podstawowych kolorów może istnieć w swojej niestabilnej, czystej formie lub może być skryształizowana do bardziej stabilnej formy i przechowywana w postaci kryształów.

Specjalne kolory Many

W grze wyróżniamy również dwa specjalne kolory magii. Te istnieją wyłącznie w niestabilnej, czystej formie. Nigdy nie mogą być skryształizowane i przechowywane.

- Żółty jest energią słońca. Możesz korzystać z tej Many wyłącznie za Dnia. Zastępuje Manę dowolnego podstawowego koloru (można nazwać ją „jokerem”).
- Czarny jest energią ciemności. Możesz korzystać z tej Many wyłącznie Nocą. Sama nie ma żadnej mocy, jednak wzmacnia moc kolorów podstawowej Many, pozwalając rzucić najsilniejsze Czary.

Żółta Mana ułatwia rzucanie Czarów za Dnia, podczas gdy czarna pozwala na rzucanie najbardziej potężnych Czarów Nocą.

Znaczniki Many i kryształy

Weź wszystkie znaczniki Many i stwórz z nich bank Many. W pudełku jest po 15 znaczników w każdym

podstawowym kolorze (czerwonym, niebieskim, zielonym i białym) oraz po 4 w każdym kolorze specjalnym (żółtym i czarnym).

Znaczniki Many przedstawiają czystą Manę, chyba że znacznik znajduje się w twoim ekwipunku - przedstawia wówczas kryształ.

Za każdym razem, gdy działanie lub karta mówi o pozyskaniu znacznika Many, umieszczasz go w swoim obszarze gry. Możesz go wykorzystać w dowolnym momencie swojej tury. Jeśli go nie wykorzystasz - znika po zakończeniu tury.

Jeśli działanie lub karta mówi o pozyskaniu kryształu, umieść znacznik Many z banku w swoim ekwipunku. Kryształy w ekwipunku możesz zamienić w Manę w dowolnym momencie swojej tury - po prostu usuwasz kryształ ze swojego ekwipunku i używasz go jako znacznika Many. Nie możesz zamienić znaczników Many w kryształy, chyba że karta lub działanie wyraźnie na to pozwala.

Uwaga: O ile znaczniki podstawowych kolorów Many możesz przechowywać w swoim ekwipunku w postaci kryształów, przez kilka tur, a nawet rund, o tyle czarna i żółta Mana może przetrwać tylko do końca jednej tury. Na koniec tury musisz zwrócić czarną i żółtą Manę do banku, gdzie staje się ponownie dostępna dla wszystkich graczy.

Trzy kryształy w jednym kolorze: Wysokie skoncentrowanie kryształów w jednym miejscu powoduje ich niestabilność. Nie możesz więc posiadać w swoim ekwipunku jednocześnie więcej niż trzech kryształów tego samego koloru. Jeśli zdobywasz kryształ w kolorze, w którym masz już w swoim ekwipunku trzy kryształy - w zamian zdobywasz jedynie znacznik Many tego koloru. W swoim ekwipunku nie możesz mieć łącznie więcej niż 12 kryształów (po trzy w każdym podstawowym kolorze).

Kości Many

W pudełku znajduje się 8 kości Many, których każda ze ścianek wskazuje jeden z sześciu kolorów Many. Rzuć kośćmi w liczbie o dwie większej niż liczba graczy (np. 6 w rozgrywce czteroosobowej) i umieść je na pustym obszarze planszy Dnia/Nocy. Obszar ten, wraz z leżącymi na nim kośćmi Many, będziemy nazywać Źródłem.

Na początku każdej rundy, rzuć ponownie wszystkimi dostępnymi kośćmi i umieść je w Źródle. Przynajmniej połowa kości musi wskazywać podstawowy kolor (czerwony, niebieski, zielony lub biały). Jeśli tak nie jest, przerzucaj wszystkie czarne i złote kości (razem), do spełnienia powyższego warunku.

Pozostałe, niewykorzystane kości, połóż obok banku Many. Będziesz z nich korzystać, gdy któraś z kart nakaze ci rzucić kością.

Kości w Źródle przedstawiają wspólny bank Many wszechobecny na świecie i dostępny dla wszystkich Bohaterów. W każdej turze możesz użyć jednej kości ze Źródła i wykorzystać ją jako Manę wskazanego koloru. Jeśli tak zrobisz, na koniec swojej tury rzuć ponownie tą kością i odłóż ją do Źródła, tak aby była dostępna dla pozostałych graczy. Niektóre działania pozwalają na wzięcie kości Many ze Źródła - jest to dodatkowa kość, inna niż ta pojedyncza, dostępna w każdej turze.

W ten sposób kolory Many w Źródle zmieniają się podczas rundy. Czarna Mana nie może być wykorzystywana podczas rund Dnia. Jeśli wykorzystana kość Many powraca do Źródła jako czarna, nikt więcej nie może jej wykorzystać (nikt nie będzie więc też nią rzucać). Będziemy ją nazywać kością wyczerpanej Many - dla odróżnienia, odkładaj takie kości po ciemniejszej stronie Źródła.



Zauważ, że już na początku rundy w Źródle mogą być kości wyczerpanej Many. Kolejne kości wyczerpują się za każdym wyrzuceniem czarnego koloru. Może się więc zdarzyć, że pod koniec dnia w Źródle będą same wyczerpane kości (nadchodzi Noc).

Noc rozpoczyna się po zakończeniu rundy Dnia rzuć wszystkimi kośćmi, aby utworzyć zupełnie nowe Źródło. W Nocy nie możesz wykorzystywać złotej Many - odkładaj wszystkie złote kości w róg planszy, jako wyczerpane.

IV. PIERWSZA RUNDA GRY

Przygotowanie rundy

W pierwszej rundzie nie musisz robić nic więcej, ponieważ wykonałeś już wszystkie czynności związane z przygotowaniem gry.

Wybór Taktyki

Karty Taktyki Dnia są rozłożone na stole. W tej fazie każdy gracz wybierze jedną z nich. (Nie róbcie tego teraz - wróćmy do tego kroku po wytłumaczeniu jeszcze kilku reguł). W tej chwili wystarczy wiedzieć, że karty Taktyk służą do ustalenia kolejności rozgrywania tur w rundzie.

Każda karta Taktyki ma dużą cyfrę wskazującą kolejność danego gracza w rundzie - gracz z najniższą cyfrą rozpoczyna rundę.

Po wyborze Taktyki, ułóż żetony Kolejności w rundzie obok planszy Dnia/Nocy w taki sposób, aby żeton gracza posiadającego kartę Taktyki z najniższą cyfrą był na górze kolumny, a żeton gracza posiadającego kartę Taktyki o najwyższej cyfrze na spodzie kolumny.

Rozgrywanie tur

Po ustaleniu kolejności, wszyscy gracze rozgrywają swoje tury. Zaczyna gracz, którego żeton Kolejności w rundzie jest na najwyższej pozycji. Tury rozgrywane są do momentu, gdy jeden z graczy ogłosi zakończenie rundy.

Podczas swojej tury zagrywasz karty z ręki i przeprowadzasz związane z nimi działania. Jeśli posiadasz zwerbowane Jednostki, możesz je aktywować i przeprowadzić związane z nimi działania.

Później, gdy już zdobędziesz dodatkowe Umiejętności, będziesz mógł je wykorzystywać.

Karty Akcji możesz wzmocnić, wydając Manę określonego koloru. Podczas każdej tury możesz wykorzystać jedną kość Many ze Źródła jako Manę koloru, który jest na niej wskazany. Możesz również zamienić swój kryształ (posiadany w ekwipunku) na Manę lub zyskać Manę jako efekt działania zagranych kart.

Szczegóły dotyczące rozgrywania tur zostały opisane w dalszej części tego Przewodnika.

Pierwszą czynnością, którą musisz wykonać kończąc swoją turę, jest zwrot wszystkich kości Many do Źródła. Przed odłożeniem ich do Źródła, musisz nimi rzucić. Kości z czarną Maną połóż w rogu planszy na ciemniejszym tle - te kości Many są wyczerpane.

W TYM MOMENCIE NASTĘPNY GRACZ MOŻE JUŻ ROZPOCZĄĆ ROZGRYWANIE SWEJ TURY. Poinformuj go o tym, a sam dokończ swoją turę.

Kończąc swoją turę, wykonaj następujące czynności:

- Odłóż wszystkie zagrane karty na odkryty stos kart wykorzystanych.
- Odłóż wszystkie wykorzystane i niewykorzystane znaczniki Many do banku. Kryształy zatrzymaj w ekwipunku.
- Dobierz karty ze swojej talii Czynów, abyś miał ich tyle, ile wynosi twój limit kart na ręce. Na początku gry limit ten wynosi 5 kart (zgodnie z oznaczeniem na żetonie poziomu Bohatera), lecz może się zwiększyć, gdy zdobędziesz więcej Sławy. W pewnych

okolicznościach może zostać również zwiększony tymczasowo.

- Przed dociągnięciem nowych kart możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki (poza kartami Ran). Karty Ran nigdy nie mogą być odrzucone (za wyjątkiem sytuacji, gdy reguła lub karta wyraźnie na to pozwala).

Następny gracz

Następny gracz rozgrywa swoją turę w taki sam sposób. Po zakończeniu swojej tury, rzuceniu i odłożeniu do Źródła kości Many, informuje następnego gracza, że może on rozpocząć swoją turę, gdy on wykonywać będzie akcje porządkowe. Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, kolejka powraca do gracza rozpoczynającego rundę, itd.

Zakończenie rundy

Jeśli na początku swojej tury nie posiadasz kart w swojej talii Czynów, możesz albo normalnie rozegrać swoją turę, zagrywając karty, które w dalszym ciągu posiadasz na ręce, albo ogłosić koniec rundy. Jeśli ogłosisz koniec rundy, twoja tura natychmiast się kończy. Wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze, po czym runda się kończy.

Jeśli na początku swojej tury nie posiadasz kart w swojej talii Czynów ani nie posiadasz kart na ręce, musisz ogłosić koniec rundy (chyba że inny gracz zrobił to wcześniej – w takim przypadku pomijasz turę).

V. PRZEBIEG TURY

W swojej turze możesz przeprowadzić działania w ramach zwykłej tury albo odpoczywać. Nie potrzebujesz odpoczynku w kilku pierwszych turach gry, więc rozpoczniemy tłumaczenie zasad od przebiegu zwykłej tury.

Na początku pierwszej tury umieść figurkę swojego Bohatera na obszarze magicznego Portalu na mapie. Od tej chwili, twój Bohater może poruszać się i przeprowadzać różnego rodzaju działania.

Zwykła tura

Każda zwykła tura składa się z dwóch dobrowolnych części. W pierwszej możesz poruszać swoją figurką o jeden lub więcej obszarów na mapie. Następnie, w zależności od tego, gdzie zakończyłeś Ruch, możesz albo przeprowadzić pojedynczą Akcję (najczęściej będzie to walka lub negocjacje z ludnością), albo nic nie robić. W swojej turze możesz:

- Poruszyć się na inny obszar i odbyć tam walkę lub negocjować.
- Pozostać w miejscu i walczyć lub negocjować.

- Poruszyć się na inny obszar i nic na nim nie robić.
- Nic nie robić.

Nie możesz jednak:

- Poruszyć się na inny obszar, odbyć tam walki lub negocjować, po czym ponownie się poruszyć.
- Walczyć lub negocjować bez poruszania, po czym się ruszyć.
- Walczyć i negocjować w jednej turze.

KARTY AKCJI

Wszystkie karty Akcji mają podobny układ. Na każdej karcie znajdują się:

- Rodzaj karty (ikona lub ikony w lewym górnym rogu).
- Nazwa karty.
- Symbol Bohatera, do którego należy karta (w prawym górnym rogu) - tylko na kartach Akcji Podstawowych.
- Ilustracja
- Działanie podstawowe (tekst tuż pod ilustracją).
- Działanie wzmocnione (poniżej działania podstawowego).
- Koszt skorzystania ze wzmocnionego działania (przedstawiony w postaci kolorowego kryształu pomiędzy opisem działania podstawowego i wzmocnionego - zauważ, że cała karta jest w tym kolorze i jeśli kiedykolwiek inna karta lub działanie odnoszą się do „koloru karty Akcji”, to odnoszą się właśnie do tego koloru).



Akcji lub oferują własne, wyjątkowe działania. Karty Leczenia oznaczone ikoną możesz zagrać w dowolnej fazie, oprócz walki.

Niekiedy, zazwyczaj w wyniku działania innej karty, możesz chcieć zagrać karty Ruchu lub Wpływu poza standardowym czasem ich używania. Jest to dozwolone, ale zwykle nie ma ku temu powodu.

Zagrywanie karty

Aby zagrać kartę z ręki, odkrywasz ją i kładziesz w swoim obszarze gry. Podczas jej zagrywania możesz zdecydować czy skorzystasz z jej podstawowego, czy wzmocnionego działania. Jeśli chcesz wykorzystać wzmocnione działanie, musisz zapłacić Manę w kolorze określonym na karcie – możesz wykorzystać kość Many w tym kolorze ze Źródła (pamiętaj, że możesz wykorzystać tylko jedną kość Many ze Źródła w każdej turze), kryształ lub znacznik Many w tym kolorze. Podczas rundy Dnia możesz również wykorzystać złotą kość lub złoty znacznik Many, ponieważ złota Mana zastępuje Manę dowolnego koloru podstawowego.

Aby skorzystać ze wzmocnionego działania, musisz zapłacić Manę w momencie zagrania karty (ignorujesz wówczas działanie podstawowe). Jeśli nie zapłacisz, korzystasz z działania podstawowego.

Niekiedy na kartach będziesz miał do wyboru więcej niż jedno działanie. Wszystkie przypadki, gdy kilka działań jest oddzielonych **przecinkiem** lub słowem „**albo**” oznacza, że powinieneś wybrać jedną z przedstawionych opcji. Jeśli będziesz mógł wykonać więcej niż jedno z działań, zostanie ono zapisane w osobnym zdaniu, albo połączone spójnikiem „i”.

Układanie kart w stos

Większość kart oferuje proste działania, takie jak: Ruch X (co oznacza, że zdobywasz X punktów Ruchu), Wpływ X (X punktów Wpływu), Atak lub Blok X (X punktów Ataku lub Bloku).

Często będziesz zagrywać w jednym momencie kilka kart tego samego rodzaju, ponieważ w takiej sytuacji działania tych kart kumulują się. Aby to zrealizować, ułóż zagrywane karty z tym samym działaniem w rozsunięty stos (tak, aby karty były częściowo widoczne). Poniższe przykłady pokazują jak uzyskać Ruch 6:



Z lewej strony widoczne są trzy karty z działaniem podstawowym Ruch 2 - zagrane razem dają łącznie Ruch 6. Jedną z dwóch kart po prawej stronie jest wzmocniona niebieską kością Many - daje więc Ruch 4. Wraz z drugą kartą o działaniu podstawowym Ruch 2, dają łącznie Ruch 6.

Zagrywanie kart bokiem

Może się zdarzyć, że będziesz chciał przeprowadzić konkretne działanie (takie jak Ruch, zgromadzenie punktów Wpływu, zagranie Ataku lub Bloku itp.), a nie posiadasz odpowiedniego rodzaju kart na ręce, żeby to zrobić.

Dowolną kartę (poza kartami Ran) możesz zagrać jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1. W tym celu połóż daną kartę prostopadle w stosunku do pozostałych. Karty zagrane w ten sposób nigdy nie mogą być wzmacniane Maną.

Poniższe przykłady przedstawiają sześć sposobów uzyskania Ruchu 5:



Uwaga: W drugim przykładzie złota Mana została wykorzystana do wzmocnienia karty Ruchu (co daje taki sam efekt, jakbyś wykorzystał niebieską Manę).

W czwartym przykładzie nie ma żadnej karty Ruchu, tylko pięć kart zagranych bokiem, każda jako Ruch 1 - zgadza się, możesz poruszać się nawet wtedy, kiedy nie posiadasz żadnej karty Ruchu. Zauważ również, że w stosie jest karta Artefaktu oraz karta Czar. Jest to możliwe, ponieważ dowolna karta, bez względu na to jak potężne działanie oferuje, może być zagrana bokiem jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1. Tylko kart Ran nie możesz zagrywać bokiem.

Ostatnie dwa przykłady dają po 6 punktów Ruchu (w ostatnim, jedna karta została wzmocniona przez zieloną Manę). Jest to poprawny przykład uzyskania Ruchu 5, ponieważ możesz wykorzystać 5 punktów, a jeden pozostawić niewykorzystany.

Karty specjalne

Jak wspomnieliśmy wcześniej, karty Specjalne możesz zagrywać w dowolnym momencie, aby wspomóc karty właśnie zagrywane. Powiedzmy, że potrzebujesz 8 punktów Ruchu. Poniżej przedstawiamy cztery przykłady, jak możesz to osiągnąć wykorzystując karty Specjalne. Jeśli weźmiesz podstawową talię i przeczytasz tekst kart Specjalnych, zapewne znajdziesz wiele innych sposobów, aby to osiągnąć:

W pierwszym przykładzie, karta „Koncentracja” została wzmocniona zieloną Maną i wykorzystana do zagrania karty „Wytrzymałość” z premią, dając w rezultacie 6 punktów Ruchu. Karta „Marsz” daje dodatkowe 2 punkty, co w sumie daje 8 punktów Ruchu.

W drugim przykładzie, karta „Przyływ Many” pozwala wykorzystać dodatkową kość Many ze Źródła, więc jesteś w stanie wzmocnić obie pozostałe karty.

Trzeci przykład pokazuje wzmocnione działanie karty „Przyływ Many”. Weź kolejną kość Many ze Źródła i ustaw ją na kolorze zielonym. Dzięki temu, posiadasz dwa znaczniki zielonej Many, którymi wzmacniasz obie zagrane karty „Marszu”.

W ostatnim przykładzie, po użyciu czerwonej Many do wzmocnienia działania karty „Improwizacja”, zyskujesz Ruch 5. Łącznie z kartą „Wytrzymałość” i dowolną kartą zagrana bokiem, uzyskujesz Ruch 8. Zauważ, że musisz odrzucić inną kartę, aby móc zagrać „Improwizację”.

Uwaga: Przed rozpoczęciem gry nie musisz wyjaśniać wszystkich tych przykładów. Ważne jest, abyś sam je rozumiał i potrafił pomóc innym graczom wykorzystać ich karty, gdy będą tego potrzebowali.



RUCH

Wiesz już, jak zagrywać karty Ruchu, aby wygenerować punkty Ruchu. W tym rozdziale opiszemy, jak wydawać te punkty, aby przemieszczać figurkę Bohatera na mapie.

Koszt Ruchu



Duże cyfry na planszy Dnia/Nocy przedstawiają koszt wejścia na każdy rodzaj obszaru. Czerwony „X” oznacza, że dany obszar jest niedostępny. Zignoruj na razie małe niebieskie cyfry - będą one ważne w rundzie Nocy.

Aby poruszyć figurkę Bohatera, musisz wydać punkty Ruchu

uzyskane dzięki zagraniu kartom. Możesz przemieścić się na dowolny obszar sąsiadujący z twoim obszarem, o ile dany obszar jest dostępny. Możesz poruszyć się o dowolną liczbę obszarów, tak daleko, na ile pozwolą ci posiadane punkty Ruchu.

Poniższy obrazek pokazuje trzy przykłady Ruchu ze startowej pozycji i koszt Ruchu z nimi związany.



Uwaga: Wkraczając na sąsiedni obszar, wydajesz punkty Ruchu odpowiadające obszarowi, na który wchodzisz. Rodzaj obszaru, który opuszczasz nie ma znaczenia.

Inne figurki

Możesz swobodnie przejść przez obszar zajęty przez figurkę innego Bohatera. Nie możesz jednak zakończyć Ruchu na tym obszarze, ponieważ byłoby to uznane za Atak na niego. W niektórych sytuacjach będzie to opłacalne, jednak zalecamy, aby w swojej pierwszej grze nie korzystać z wariantu Walki między graczami. W takim przypadku przyjmij, że zakończenie Ruchu na obszarze zajęтым przez innego gracza jest niedozwolone. (Jeśli zdecydujesz inaczej, przeczytaj rozdział „VIII. Walka między graczami”).

Obszar Portalu

Jeśli, z jakiegś przyczyny, zdecydujesz się nie ruszać z Portalu, albo gdy wrócisz na Portal w kolejnych turach, usuń swoją figurkę z mapy i umieść ją przed sobą na stole. Żadna figurka nie może przebywać na Portalu po zakończeniu tury. Twoja figurka będzie przed tobą, aż do następnej twojej tury. Umieść ją wtedy ponownie na obszarze Portalu.

Uwaga: Na obszarze z Portalem może przebywać dowolna liczba Bohaterów, ponieważ są oni usuwani z mapy. Bohaterowie przebywający poza mapą nie mogą się atakować.

Rozwścieczony Wróg

Na mapie przygotowanej na początku gry widoczne są dwa symbole „Pładrujących Orków” - położyłeś na nich dwa odkryte zielone żetony Wroga. **Pładrujący Orkowie** są **Rozwścieczonymi Wrogami**, co oznacza, że ograniczają twój Ruch na dwa sposoby:

- Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez niepokonanego Rozwścieczonego Wroga.
- Poruszanie się w pobliżu Rozwścieczonego Wroga jest niebezpieczne! Jeśli poruszysz się z obszaru sąsiadującego z Rozwścieczonym Wrogiem na inny obszar sąsiadujący z tym samym Wrogiem, to sprowokujesz go do ataku. Natychmiast kończysz swój Ruch i musisz z nim walczyć, wykorzystując swoją Akcję w turze (zobacz rozdział „Walka”).

Spójrz na poniższy przykład:



Obie ścieżki, fioletowa i czerwona, sprowokują Jeźdźców Basiorów do ataku, ponieważ przemieszczasz się z obszaru sąsiadującego z nimi na inny obszar, który również z nimi sąsiaduje. Fioletowa ścieżka nie będzie nawet dokończona! Atak natychmiast kończy Ruch po pierwszym przebyciu obszarze i niewykorzystane punkty Ruchu przepadają. Czerwona ścieżka doprowadzi cię do Wioski, lecz gdy do niej dotrzesz, będziesz musiał walczyć z Wrogiem. Walka jest równoznaczna z wykorzystaniem Akcji w turze, więc nie będziesz mógł już negocjować z jej ludnością w tej turze.

Zielona ścieżka doprowadzi cię do Wioski bez prowokowania Wroga. Nadkładasz jednak drogi i kosztuje cię to więcej punktów Ruchu.

Przemieszczenie się, w kolejnej turze, żółtą ścieżką, nie sprowokuje żadnego Wroga. Poruszasz się bowiem z obszaru sąsiadującego z jednym Wrogiem, na obszar sąsiadujący z innym Wrogiem.

Odkrywanie

Kiedy stoisz na obszarze graniczącym z pustym miejscem (pod warunkiem, że nie leży ono poza linią wybrzeża wyznaczoną przez początkowy Teren), możesz odkryć nową część Krainy. W tym celu odkryj nową płytkę Terenu i dodaj ją do mapy. Odkrywanie jest częścią Ruchu, a nie osobną Akcją.



Aby odkryć nową płytkę Terenu, musisz zapłacić 2 punkty Ruchu. Po poniesieniu tego kosztu, odkryj nową płytkę Terenu ze stosu Terenów i dołóż ją do mapy. Kierunek ułożenia płytki Terenu jest określony jednocześnie przez symbole znajdujące się w sześciu rogach płytki (muszą pasować do symboli znajdujących się na ułożonych do tej pory płytkach Terenu) oraz umieszczone na niej elementy graficzne (orientacja cyfr i grafik układanego Terenu musi być zgodna z orientacją wszystkich wcześniej ułożonych płytek).

Jeśli stoisz na obszarze, z którego możesz odkryć dwa różne Tereny, musisz wskazać, który Teren odkrywasz, zanim weźmiesz nową płytkę Terenu ze stosu.

NEGOCJACJE W WIOSCE



Na początku pierwszej gry, na mapie znajdują się dwie **Wioski**. Są zamieszkane, więc możesz wykorzystać swój Wpływ, aby negocjować z tamtejszą ludnością. Sprawdź kartę Opisu Miejsca, aby dowiedzieć się co jeszcze możesz tam zrobić.

Punkty Wpływu

Zagrywając karty, możesz zdobyć punkty Wpływu, tak samo jak w przypadku punktów Ruchu. Pamiętaj, że możesz zagrać dowolną kartę (poza kartą Rany), aby otrzymać Wpływ 1.

Tak samo jak w przypadku punktów Ruchu, zsumuj punkty Wpływu ze wszystkich zagrywanych kart. Łączny wynik musisz jeszcze zmodyfikować, uwzględniając poziom twojej Reputacji.

Reputacja

Kiedy negocjujesz z ludnością, sprawdź na którym polu na torze Reputacji znajduje się twoja Tarcza. Jeśli jest to pole z cyfrą „0”, nic się nie dzieje. Jeśli cyfra jest dodatnia zwiększasz o nią łączną liczbę punktów Wpływu. Jeśli jest ujemna, zmniejszasz punkty Wpływu o tę wartość.

Uważaj! Jeśli twoja Tarcza jest na polu oznaczonym czerwonym „X”, ludność odmawia rozmów z tobą i nie możesz w ogóle z nią negocjować, dopóki nie poprawisz swojej Reputacji.

JEDNOSTKI

Jak już wspomnieliśmy, zwerbowane Jednostki trzymasz w swoim obszarze Jednostek, a każda z nich ma przypisany żeton Dowodzenia (rewers żetonu poziomu Bohatera), leżący nad jej kartą.

Przyjrzyjmy się Jednostkom nieco bliżej:

- Cyfrę w lewym górnym rogu już znasz - to liczba punktów Wpływu, które musisz zapłacić, aby zwerbować tę Jednostkę.
- W prawym górnym rogu znajduje się poziom Jednostki. Jest on ważny podczas Leczenia, a także wyznacza wartość twojej armii na końcu gry.



Popatrz na obrazek po lewej stronie: nie możesz odkrywać nowych Terenów, stojąc na obszarach zaznaczonych czarnymi kropkami (nie graniczą z krawędzią mapy lub graniczą tylko z wybrzeżem).

Fioletowy Teren może być odkryty tylko z jednego obszaru, gdyż jezioro jest obszarem niedostępnym. Stojąc na jednym z trzech obszarów możesz odkryć żółty Teren, a pomarańczowy stojąc na jednym z dwóch obszarów. Zauważ, że jest jeden obszar, z którego możesz odkryć dwa obszary (żółty i pomarańczowy). Stojąc w tym miejscu, za 4 punkty Ruchu możesz odkryć oba Tereny, jednak zanim to zrobisz, musisz wskazać, gdzie umieścisz każdy z nich.

Specjalna reguła pierwszego scenariusza

Scenariusz „Pierwszy rekonesans” posiada jedną specjalną regułę - za każdym razem, gdy odkrywasz nowy Teren, zdobywasz 1 punkt Sławy. Jest to w końcu misja odkrywca.

Po odkryciu nowej płytki Terenu, natychmiast przesunij swoją Tarczę na torze Sławy o jedno pole. Jeśli przekroczysz koniec rzędu na torze Sławy, na koniec tej tury twój Bohater awansuje (zobacz rozdział „VIII. Awansowanie”).

Wydawanie punktów Wpływu

Za punkty Wpływu możesz kupić jedną lub więcej rzeczy oferowanych na obszarze, na którym przebywasz (w **Wiosce** możesz zwerbować Jednostki oraz kupić punkty Leczenia). Możesz kupować takie same lub różne rzeczy wielokrotnie. Kupione punkty Leczenia możesz łączyć z punktami Leczenia pozyskanymi w inny sposób (zobacz rozdział „Leczenie”).

Tak samo jak w przypadku punktów Ruchu, możesz naprzemiennie zagrywać karty z punktami Wpływu i wydawać je. Premia lub kara wynikająca z twojej Reputacji jest jednak przyznawana tylko raz na turę (bez względu na to, jak wiele rzeczy kupujesz). Oznacza to, że kupując więcej kart lub punktów leczenia, modyfikator działa tylko na pierwszy zakup.

Werbowanie Jednostek

Możesz zwerbować tylko te Jednostki, które są w puli Jednostek.

Spójrz na karty Jednostek w puli. Z lewej strony każdej karty Jednostki (na środku jej wysokości) znajduje się co najmniej jedna ikona wskazująca miejsce, w którym możesz zwerbować daną Jednostkę. W **Wiosce** możesz zwerbować tylko Jednostki z ikoną wioski (zobacz karty Opisu Miejsca - wszystkie zamieszkane miejsca oznaczono ikonami w prawym górnym rogu). Jeśli jesteś w **Wiosce**, a w puli nie ma Jednostek z ikoną **Wioski**, nie możesz zwerbować żadnej z nich.

Koszt zwerbowania Jednostki widnieje w lewym górnym rogu karty Jednostki. Koszt wyrażony jest w punktach Wpływu. Po kupieniu Jednostki, umieszczasz ją w swoim obszarze gry.

Ważne: W przeciwieństwie do innych, pula Jednostek nie jest uzupełniana natychmiast po zwerbowaniu z niej Jednostki. Jeśli

- Ikona lub ikony pod kosztem werbunku wskazują miejsca, w których możesz zwerbować daną Jednostkę.
- Na karcie znajduje się także ilustracja i nazwa Jednostki.
- Cyfra na ikonie pancerza to wytrzymałość Pancerza Jednostki (patrz rozdział „Walka” nieco dalej).
- Tekst karty opisuje specjalne zdolności Jednostki. Poziome linie należy czytać jako „albo”. Dla przykładu: Chłopi mogą pomóc ci w walce albo w przekonywaniu lokalnej ludności, albo podczas podróży. Każde z tych działań posiada ikonę wskazującą na to, kiedy możesz je wykorzystać.

Uwaga: Zdolności oznaczone ikoną oferują ci pozyskanie Many albo kryształu i są uznawane za działanie Specjalne. Możesz więc z nich korzystać w dowolnym momencie swojej tury.

Kontynuacja Ruchu

Po odkryciu nowego żetonu Terenu, możesz kontynuować poruszanie. W trakcie Ruchu możesz również zagrać dodatkowe karty, aby dodać punkty Ruchu do punktów z wcześniej zagrywanych kart.

Na przykład: Zagrywasz trzy karty Ruch 2, co łącznie daje 6 punktów Ruchu. Poruszasz się o jeden obszar, do lasu, (co kosztuje 3 punkty Ruchu), następnie odkrywasz nowy Teren za 2 punkty Ruchu. Na nowo odkrytym Terenie, na sąsiadującym obszarze, są wzgórza. Wciąż posiadasz 1 punkt Ruchu, więc aby móc na nie wejść, zagrywasz kolejne 2 punkty Ruchu.

Nie możesz nigdy zmieniać lub modyfikować kart, które zagrałeś przed odkryciem nowej płytki Terenu.

W podanym przykładzie nie możesz więc, np. zdobyć dodatkowych 2 punktów Ruchu wzmacniając Maną jedną z zagrywanych kart.

W trakcie swojej tury możesz się swobodnie poruszać i odkrywać Tereny, dopóki jesteś w stanie zapłacić odpowiednią liczbę punktów Ruchu. Możesz również odkrywać nowe Tereny, w ogóle nie poruszając się z miejsca (o ile rozpoczęłeś turę na obszarze sąsiadującym z krawędzią mapy). Mimo wszystko, samo odkrycie Terenu klasyfikowane jest jako Ruch i może być przeprowadzone tylko przed wykonaniem twojej Akcji w turze (np. walką lub negocjacjami) i tylko podczas zwykłej tury (a nie w trakcie Odpoczynku).

gracze werbują Jednostki, ich liczba w puli się zmniejsza. Pula Jednostek jest tworzona na nowo, na początku każdej rundy.

Po zwerbowaniu swojej pierwszej Jednostki, weź żeton Dowodzenia (dostępny od początku gry) i umieść go nad kartą tej Jednostki. W ten sposób wykorzystasz swój limit Jednostek. Nie możesz mieć ich więcej do czasu, gdy twój Bohater osiągnie III poziom i otrzymasz kolejny żeton Dowodzenia.

Oczywiście, możesz cały czas werbować Jednostki, nawet jeśli nie masz wolnych żetonów Dowodzenia. W takim przypadku, przed wzięciem nowej Jednostki, najpierw musisz rozformować (usunąć z gry) poprzednią. W ten sposób zwalnia się żeton Dowodzenia i możesz go przypisać nowej Jednostce.

Plądrowanie wioski

Kiedy zakończysz swoją turę w **Wiosce**, przed rozpoczęciem swojej następnej tury, możesz ją spłądrować. Co prawda twoja Reputacja zmaleje o 1, ale będziesz mógł natychmiast dobrać dwie karty ze swojej talii Czynów, co wzmocni cię w następnej turze. Plądrowanie nie niszczy **Wioski**. Możesz dalej werbować w niej Jednostki lub korzystać z Leczenia. Jeśli pozostaniesz w **Wiosce**, to będziesz mógł znów ją spłądrować przed rozpoczęciem następnej tury, jednak twoja Reputacja znowu spadnie.

Plądrowanie nie jest Akcją i odbywa się, gdy zakończysz swoją turę (podczas tur innych graczy). Ogłoś zamiar plądrowania, zmniejsz Reputację, dobrać dwie karty i zaczynaj planować swoją następną turę, posiadając nowe karty na ręce.

Uwaga: Możesz plądrować Wioskę tylko raz pomiędzy swoimi turami.

Uwaga: Możesz także spłądrować Wioskę przed swoją pierwszą turą w rundzie.

Aktywacja Jednostki

Możesz aktywować Jednostkę, aby wykorzystać jedną z jej zdolności.

Aktywując Jednostkę, wskaż zdolność, którą wykorzystujesz. Następnie połóż na karcie przypisany do niej żeton Dowodzenia. Działa to w taki sam sposób, jakbyś zagrał z ręki kartę z takim działaniem. Po aktywowaniu Jednostki, uważa się ją za Wy-czerpaną i nie możesz jej ponownie aktywować do czasu, gdy znów będzie Gotowa. Trzymaj ją w swoim obszarze Jednostek, z żetonem Dowodzenia ułożonym na wierzchu karty.

Jednostki Wyczerpane i Gotowe

Jesteś Bohaterem. Jesteś w stanie maszerować i walczyć przez kilka dni i nocy bez przerwy. Lecz niestety, nie dotyczy to twoich Jednostek. Każdą z nich możesz aktywować tylko raz w rundzie. Po aktywacji uznaje się ją za Wyczerpaną i nie możesz jej ponownie aktywować, do czasu zmiany jej statusu na Gotową.

Podsumujmy szybko, co wiemy o Jednostkach:

- Jednostka jest Gotowa, jeśli przypisany do niej żeton Dowodzenia leży powyżej karty tej jednostki. Możesz ją aktywować, aby wykorzystać jedną z jej zdolności. Umieść żeton Dowodzenia na karcie Jednostki, która staje się Wyczerpaną.

WALKA

Walka w grze będzie się odbywać nader często. Póki co jedynymi Wrogami, których widzisz na mapie, są dwie grupy Pładrujących Orków (zielone żetony Wrogów).

Żetony Wrogów

Przjrzyjmy się teraz bliżej żetonowi Wroga:

- Cyfra na górze to wytrzymałość jego Pancerza. Oznacza ona: „musisz zagrać na tyle silny atak, aby pokonać tego Wroga”.
- Cyfra po lewej to jego Atak. Wskazuje ona jak silny Blok musisz zagrać, aby powstrzymać jego atak albo ile obrażeń otrzymasz, jeśli go nie zablokujesz. Cyfra na na ikonie pięści, reprezentuje Atak fizyczny. Później napotkasz Wrogów atakujących lodem lub ogniem. Będą mieli w tym miejscu inne ikony ataku.
- Po prawej stronie mogą znajdować się ikony specjalnych zdolności Wroga.



- Jeśli na karcie Jednostki leży żeton Dowodzenia, jest ona Wyczerpana. Nie możesz jej aktywować. Na początku następnej rundy (nie tury) przesun żeton Dowodzenia nad jej kartę, by zaznaczyć, że Jednostka jest znów Gotowa. Niektóre zaawansowane karty pozwalają odświeżyć Jednostkę i natychmiast zmienić jej status na Gotową, bez czekania na koniec rundy. Nie możesz jednak wykorzystać takiego efektu podczas walki, ponieważ Jednostka nie może dwukrotnie brać udziału w tej samej walce.

Wyczerpaną Jednostkę możesz rozformować, aby móc zwerbować na jej miejsce nową Jednostkę. Nowa Jednostka, przyłączając się do ciebie, staje się Gotowa, niezależnie od statusu rozformowanej Jednostki.

- Niektórzy Wrogowie mogą mieć specjalne zdolności obronne (np. odporności). Ikony tego rodzaju znajdują się obok ikony Pancerza Wroga.
- Cyfra u dołu to Sława, którą zdobędziesz po pokonaniu Wroga.

Wyzwanie Rozwścieczonego Wroga



Żeby nawiązać walkę, musisz znajdować się na obszarze sąsiadującym z żetonem Wroga. Następnie ogłaszasz, że chcesz rzucić mu wyzwanie i walka się rozpoczyna.

Wyzwanie Wroga do walki uznawane jest jako Akcja w turze, więc po zakończeniu walki nie będziesz mógł już nic innego zrobić. Jeśli, na przykład, zakończysz Ruch w **Wiosce** obok Wroga, musisz zdecydować się, czy będziesz negocjować z ludnością, czy wyzwiesz Wroga do walki (ewentualnie możesz nic nie robić).

SZCZEGÓŁY WALKI

Walka jest najbardziej skomplikowanym aspektem gry. Tym bardziej, gdy zaangażowanych jest w nią więcej Wrogów. Nie byłoby więc dobrze, gdybyś musiał wszystko robić sam, zwłaszcza podczas nauki gry. Dobrze byłoby również, gdyby ktoś obserwował żeton Wroga – łatwo jest przeoczyć jego specjalne zdolności.

Gdy zaczynasz walkę, gracz, który rozegrał swoją turę tuż przed tobą (lub gracz najlepiej znający grę), powinien zostać nadzorcą walki. Nie będzie podejmował żadnych decyzji za Wroga. Jego obowiązkiem jest jedynie obserwacja, czy walka przebiega zgodnie z zasadami.

Funkcja nadzorczy walki podczas pierwszej gry jest przydatna, bo dopiero przyzwyczajasz się do mechanizmów gry. W końcowych etapach zaawansowanych scenariuszy, gdzie toczony są wielkie bitwy z wieloma Wrogami jednocześnie, jest wręcz obowiązkowa. Nie jest łatwo jednocześnie rozgrywać walkę i kontrolować wszystkie specjalne zdolności i premie, które posiadają Wrogowie.

Zdolności oraz karty walki

W walce głównie korzystasz z kart oraz Jednostek posiadających zdolność „Atak X” lub „Blok X”. Jeśli na karcie jest napisane „Atak X albo Blok X”, możesz wykorzystać ją albo jako Atak X, albo jako Blok X. Karty w walce zagrywasz tak samo jak karty Ruchu lub Wpływu: ułóż kilka kart w stos i zsumuj ich wartości. Możesz wzmocnić je Maną. Możesz też zagrywać karty (inne niż Rany) bokiem jako Atak 1 albo Blok 1, itd. Karty zagrane w różnych fazach walki układaj w osobnych kolumnach.

W grze występują również zaawansowane typy Ataków, takie jak: „Atak dystansowy X”, „Atak obłączniczy X”, „Atak ogniem X lub Blok X”, „Atak dystansowy lodem X”, itp. Atak dystansowy i Atak obłączniczy są jedynymi, które możesz wykorzystać w fazie Ataku dystansowego i obłączniczego. Ataki żywiołem (ogniem lub lodem) są szczególnie korzystne w walce z wrogiem odpornym na zwykły atak fizyczny (opisany nieco dalej). Na razie myśl o nich tak, jak o każdym innym Ataku.

Kiedy karta oferuje „Atak X”, to jest to zawsze zwykły (nie dystansowy) atak fizyczny. Karta zagrana bokiem to Atak 1 (fizyczny, nie dystansowy).

Dostępne są również Bloki lodem i ogniem. Dopóki nie napotkasz Wrogów atakujących żywiołem, traktuj je jak zwykły Blok.

Jednostki zaawansowane



Symbol Many narysowany przed zdolnością Jednostki oznacza, że do aktywacji tej zdolności wymagana jest Mana wskazanego koloru (działa ta sama zasada, co przy wzmocnionym działaniu kart akcji).

Niektóre Jednostki posiadają szarą, czerwoną lub niebieską ikonę pięcioboku pod ikoną Pancerza. Taki symbol oznacza, że Jednostka posiada odporność: fizyczną, na ogień lub na lód (patrz rozdział „Walka”).

Inną metodą na rozpoczęcie walki jest sprowokowanie Rozwścieczonego Wroga do ataku. Jeśli poruszysz się z obszaru sąsiadującego z Rozwścieczonym Wrogiem, na inny obszar przyległy do tego samego Wroga, prowokujesz go i Wróg atakuje ciebie.

Wynik walki

Jeśli zdołasz pokonać **Rozwścieczonego Wroga**, odłóż jego żeton na odpowiedni stos. Obszar, na którym Wróg grasował, jest od tej chwili bezpieczny. Po pokonaniu **Pładrującego Orka** (bez względu czy atakowałeś ty, czy on) twoja Reputacja zwiększa się o 1 punkt, ponieważ miejscowa ludność jest ci wdzięczna za pozbycie się tego zagrożenia. Przesuń swoją Tarczę na torze Reputacji o jedno pole (chyba, że już jesteś na polu +5).



Czwarty przykład nie jest poprawny, ponieważ nie możesz zagrać zwykłego Ataku w fazie Ataku dystansowego i obłączniczego. To samo dotyczy piątego przykładu, ponieważ karta zagrana bokiem daje zwykły Atak 1, a nie Atak dystansowy czy Atak obłączniczy.

Pokonasz Wroga, jeśli uda ci się zagrać Atak dystansowy i/lub Atak obłączniczy o wartości równej lub wyższej od wytrzymałości jego Pancerza. W takim przypadku, odłóż żeton Wroga i przesuń swoją Tarczę na torze Sławy o tyle pól, ile pokazuje cyfra u dołu żetonu Wroga. Jeśli przekroczyłeś koniec rzędu, twój Bohater awansuje na kolejny poziom, po zakończeniu tury (patrz rozdział „Awansowanie”). Jeśli pokonałeś wszystkich Wrogów w tej fazie, walka jest zakończona.

Jeśli nie możesz zagrać Ataku dystansowego i/lub Ataku obłączniczego o wartości równej lub większej od wytrzymałości Pancerza Wroga, nie powinieneś zagrywać żadnego, gdyż nie odniosą one żadnego skutku. Obrażenia zadane Wrogowi nie przenoszą się pomiędzy fazami.

Albo pokonasz Wroga za jednym razem, albo nic się nie dzieje. Atak dystansowy lub Atak obłączniczy możesz jednak zagrać również w zwykłej fazie Ataku. Możesz je łączyć ze zwykłymi Atakami, aby pokonać Wroga.

Faza Blokowania

Każdy Wróg, którego nie pokonałeś w fazie Ataku dystansowego i obłączniczego, atakuje teraz ciebie! Jeśli powstrzymasz ten atak, Wróg nie zada ci obrażeń.

Możesz zagrywać Blok (łącznie z Blokiem lodem lub ogniem) tak samo, jak inne karty. Pamiętaj, że możesz również zagrywać dowolne karty (poza kartami Ran) bokiem, jako Blok 1.

Calkowita siła zagrane go Bloku musi być równa lub wyższa od siły Ataku Wroga, którego próbujesz powstrzymać. Jeśli nie uda ci się całkowicie zablokować Ataku, osiągnie cię on w pełnej sile (jakby w ogóle nie był blokowany). W takim przypadku nie warto zagrywać Bloku.

Faza Zadawania obrażeń

Jeśli udało ci się zablokować wszystkie ataki Wrogów - pominię tę fazę. Jeśli jednak Blok był nieskuteczny, każdy Atak, który cię osiągnął, zada pewną liczbę obrażeń twojemu Bohaterowi i/lub twoim Jednostkom.

Niezablokowany Wróg zadaje tyle obrażeń, ile wynosi siła jego Ataku. Od ciebie zależy, jak przydzielisz obrażenia (czy zranisz swoje Jednostki, czy przypiszesz Rany swojemu Bohaterowi). Musisz jednak przypisać wszystkie obrażenia otrzymane od niezablokowanego Wroga.

Najpierw możesz wybrać jedną ze swoich Jednostek i ogłosić, że przydzielisz jej obrażenia. Nie ma znaczenia czy Jednostka jest Wyczerpana, czy Gotowa. Nie może być jednak Ranna.

Jeśli tak postąpisz, Jednostka zostaje Ranna. Weź jedną kartę Rany z talii Ran i umieść ją na Jednostce. Nie możesz wykorzystywać Rannej Jednostki, ani przydzielać jej dalszych obrażeń, do czasu jej uleczenia (co opisaliśmy nieco dalej). Calkowita wartość obrażeń do przydzielenia jest następnie pomniejszana o wytrzymałość Pancerza Rannej Jednostki. Jeśli wartość obrażeń została zmniejszona do zera (lub poniżej), faza kończy się. Jeśli nie, kontynuuj przydzielanie pozostałych obrażeń.

Ważne: Jeśli przydzielisz obrażenia Jednostce, zostaje ona Ranna bez względu na to, jaki ma Pancerz. Wytrzymałość Pancerza wskazuje tylko, ile punktów obrażeń należy odjąć od całkowitej wartości zadawanych obrażeń po zranieniu danej Jednostki.

Jeśli nadal pozostają nieprzydzielone obrażenia, możesz je przydzielić innej Jednostce. Jeśli posiadasz już tylko Ranne Jednostki, albo jeśli nie chcesz przydzielać obrażeń kolejnym Jednostkom, musisz przydzielić pozostałe obrażenia swojemu Bohaterowi. Zasada jest taka sama, z tym wyjątkiem, że powtarzasz przydzielanie do czasu przypisania wszystkich obrażeń. Weź do ręki jedną kartę Rany z talii Ran i odejmij wytrzymałość Pancerza swojego Bohatera od pozostałej wartości obrażeń (na początku twój Pancerz ma wytrzymałość 2 - sprawdź swój żeton poziomu). Jeśli zmniejszyłeś wartość obrażeń do zera (lub poniżej), ta faza się kończy. W przeciwnym razie, powtarzasz ten proces (bierzesz kolejną Ranę i zmniejszasz obrażenia o wytrzymałość swojego Pancerza), aż przypiszesz wszystkie obrażenia. (Sprawdź rozdział „Leczenie”, aby dowiedzieć się, jak możesz się pozbyć kart Ran z ręki.)

Ważne: Jeśli przydzielisz obrażenia Bohaterowi, weź kartę Rany mimo, że masz Pancerz. Wytrzymałość Pancerza wskazuje tylko o ile pomniejszasz wartość obrażeń pozostałych do przydzielenia po tym, jak już wzięłeś kartę Rany.

Uwaga: Aby szybko określić, ile kart Ran powinieneś przydzielić swojemu Bohaterowi, podziel wartość zadanych obrażeń przez wytrzymałość jego Pancerza, a uzyskany wynik, w razie potrzeby, zaokrąglij w górę.

Przykład: Załóżmy, że walczysz z wrogiem o Ataku 5. Nie zablokowałeś Ataku, więc przydzielasz 5 obrażeń swoim Jednostkom i/lub Bohaterowi.

1) Jeśli przydzielisz obrażenia Jednostce o wytrzymałości Pancerza 5, Raniś ją i faza zadawania obrażeń się kończy, gdyż wszystkie obrażenia zostały przypisane. Taki sam efekt byłby, gdyby twoja Jednostka miała Pancerz o wytrzymałości 7. Przypisanie obrażeń Jednostce rani ją, bez względu na to, jaki jest stosunek wytrzymałości Pancerza do obrażeń.

2) Jeśli przydzielisz obrażenia Jednostce o wytrzymałości Pancerza 4, raniś ją, ale wciąż pozostaje 1 punkt obrażeń do przypisania. Przydziel go kolejnej Jednostce. W ten sposób zostanie ona Ranna, natomiast wartość pozostałych do przydzielenia obrażeń zostanie zmniejszona do zera.

3) Jeśli masz same Ranne Jednostki (lub nie chcesz ich ranić), obrażenia musisz przydzielić swojemu Bohaterowi. Załóżmy, że masz Pancerz 2. Weź jedną Ranę do ręki. W ten sposób Obrażenia zmniejszą się do 3. Weź następną kartę Rany, a obrażenia zredukują się do 1. Weź trzecią kartę Rany. Obrażenia zmniejszą się poniżej 0 – faza Zadawania obrażeń się kończy. Gdyby twój Bohater był na trzecim poziomie, twój Pancerz miałby wytrzymałość 3. Wtedy musiałbyś wziąć tylko dwie karty Ran do ręki.

4) Kolejną możliwością jest przydzielenie obrażeń zarówno swoim Jednostkom, jak i Bohaterowi. Przykładowo: Przydzielasz obrażenia Jednostce o wytrzymałości Pancerza równej 4. Raniś ją (połóż na niej kartę Rany). Pozostały 1 punkt obrażeń przydziel swojemu Bohaterowi. Weź jedną kartę Rany do ręki. Faza Zadawania obrażeń się kończy.

Jednostki odporne



Jeśli Jednostka posiada taką ikonę obok swojego Pancerza, znaczy to, że posiada odporność fizyczną. Kiedy przydzielasz obrażenia takiej Jednostce, najpierw pomniejsz łączną wartość obrażeń o wytrzymałość Pancerza tej Jednostki. Jeśli obrażenia zostały zredukowane do zera lub poniżej, Jednostka nie zostaje Ranna. Jeśli nie, postępuj według standardowego schematu: Jednostka zostaje Ranna, a obrażenia ponownie są pomniejszone o wytrzymałość Pancerza Jednostki.

Przykład: Te Stróżujące Golemy mają Pancerz 3 i odporność fizyczną. Jeśli przydzielisz im fizyczne obrażenia o wartości 3 lub mniejszej, nie się dzieje, ponieważ obrażenia zostały wchłonięte. Jeśli przydzielisz 4 lub więcej obrażeń, Golemy zostaną Ranne.

Jeśli masz do przydzielenia 8 obrażeń, mógłbyś przydzielić 6 z nich Stróżującym Golemom. Zostaną zranieni, a pozostałe 2 obrażenia przydzielisz innej Jednostce lub Bohaterowi.

Uwaga: Załóżmy, że masz do przydzielenia 5 obrażeń, a Stróżujące Golemy są jedyną Jednostką, którą posiadasz. Najlepiej byłoby przydzielić 2 obrażenia Bohaterowi, a pozostałe 3 Stróżującym Golemom, aby je wchłonięli wykorzystując swoją odporność. Nie jest to jednak możliwe, ponieważ w pierwszej kolejności przydzielasz obrażenia Jednostkom. Jeśli wybierzesz Stróżujące Golemy, przyjmą wszystkie obrażenia, ale zostaną Ranne.

Faza ataku

Nadeszła pora, żeby wykończyć wroga. Aby go pokonać i zyskać Sławę, musisz zagrać dowolny Atak o sile równej lub większej od wytrzymałości jego Pancerza.

Uwaga: W tej fazie możesz również zagrywać Atak dystansowy i Atak obłąńczy oraz łączyć je ze zwykłymi Atakami. Możesz również zagrać dowolną kartę (poza kartą Rany) jako Atak 1.

Specjalne zdolności Wrogów

Aby rozpocząć pierwszą rozgrywkę, nie musisz czytać szczegółowo opisów wymienionych poniżej zdolności. Możesz do nich wrócić, gdy odpowiedni żeton Wroga pojawi się w grze.

Zdolności defensywne



Fortyfikacja – Podczas fazy Ataku dystansowego i obłąnczego, jedynym dozwolonym rodzajem Ataku przeciwko ufortyfikowanemu Wrogowi jest Atak obłąńczy. Na tym polega różnica między Atakiem dystansowym a Atakiem obłąńczym. Przeciwko ufortyfikowanemu Wrogowi, Atak obłąńczy przynosi taki sam skutek jak Atak dystansowy i można je nawet ze sobą łączyć.

Na początku gry raczej nie będziesz posiadał Ataku obłąnczego, więc nie będziesz też mógł zniszczyć ufortyfikowanego Wroga w pierwszej fazie walki. Podczas walki musisz go zablokować albo przyjąć obrażenia. Staraj się pokonać go w fazie Ataku, w której możesz stosować dowolny Atak (zwykły, dystansowy i obłąńczy). Fortyfikacje nie mają już wtedy znaczenia.



Odporność fizyczna – Tacy Wrogowie są odporni na obrażenia fizyczne. Jeśli nie zaatakujesz ich lodem czy ogniem, calkowita siła twojego Ataku jest połowiczna (podzielona przez 2, zaokrąglając w dół). Spójrz na tych Orków Pancerników, ich Pancerz ma wytrzymałość 3, lecz posiadają również odporność fizyczną. Aby ich pokonać Atakiem fizycznym potrzebujesz łącznie 6 punktów Ataku, ponieważ siła twojego Ataku jest zredukowana. Atak lodem 3 albo Atak ogniem 3 w zupełności by wystarczył, ponieważ te Orki są odporne tylko na Atak fizyczny. Możesz również łączyć ataki, np. do ich pokonania wystarczy Atak ogniem 2 oraz (fizyczny) Atak 2 (który możesz na przykład uzyskać z dwóch kart zagranych bokiem). Co prawda Atak fizyczny jest połowiczny, ale Atak ogniem liczy się w pełni.



Zdolności ofensywne

Niektórzy Wrogowie posiadają zdolności specjalne, które wykorzystują w fazie Blokowania:



Szybkość – Jeśli Wróg jest szybki, trudniej jest go zablokować. Aby zablokować Atak szybkiego Wroga, musisz zagrać Blok o co najmniej dwukrotnej wartości jego siły. Oznacza to, że szybki Atak 3 możesz zablokować przez Blok 6. W przeciwnym wypadku Wróg zada ci 3 obrażenia.



Brutalność – Jeśli Wróg jest brutalny, czyni go to bardzo niebezpiecznym. Jeśli nie uda ci się zablokować jego Ataku, Wróg zada ci dwukrotnie więcej obrażeń. Znaczy to, że albo zablokujesz brutalny Atak 4 wykorzystując Blok 4, albo Wróg zada ci 8 punktów obrażeń.



Zatrucie – Jeśli atak Wroga jest trujący, otrzymane Rany mają groźne skutki uboczne. Kiedy taki Wróg zrani Jednostkę, połóż na niej dwie karty Ran (Jednostka musi być dwukrotnie leczona, aby się ich pozbyć - patrz rozdział „Leczenie”). Jeśli zatrujący Wróg rani Bohatera, połóż na stosie kart wykorzystanych tyle kart Ran, ile kart Ran wzięłeś do ręki. Symbolizuje to opóźniony efekt działania trucizny, konsekwencje zatrucia nie są widoczne natychmiast, lecz można je odczuć w przyszłych rundach.



Paraliż – Skuteczny atak paraliżujący Wroga jest wyjątkowo niebezpieczny. Jednostka raniąca przez takiego Wroga zostaje natychmiast zniszczona (usuń ją z gry). Jeśli Bohater zostanie zraniony, natychmiast odrzuć wszystkie karty z ręki (oprócz Ran). Oznacza to, że nie będziesz mógł przeprowadzić fazy Ataku, jeśli nie posiadasz Gotowych Jednostek.



Atak Przywołujący



Niektórzy Wrogowie, zamiast ikony ataku, posiadają ikonę Przywołania. Nie atakują oni osobiście, lecz przywołują Potwora, który wykonuje za nich Atak.



Jeśli pokonasz tego Wroga w fazie Ataku dystansowego i obłąnczego, zignoruj tę ikonę - Wróg został pokonany. Jeśli się to nie powiedzie, Wróg przywołuje potwora na początku fazy Blokowania. Weź żeton z brązowego stosu, aby ustalić, co zostało przywołane. Przywołany potwór zastępuje Wroga w fazie Blokowania i fazie Zadawania obrażeń. Oznacza to, że albo zablokujesz jego Atak, albo otrzymasz od niego obrażenia. Należy respektować wszystkie specjalne zdolności przywołanego Potwora. Po zablokowaniu lub przydzieleniu obrażeń, potwór znika - odrzuć jego żeton i nie zdobywasz Sławy za jego pokonanie. W fazie Ataku będziesz walczył z Wrogiem, który go przywołał.

Kiedy po raz pierwszy wylosujesz Orków Szamanów, pokaż graczom, których uczysz gry, kilka brązowych Potworów. Ostrzeż ich przed zdolnością Paraliżu i wyjaśnij zasadę Ogluszenia. Nowi gracze muszą mieć świadomość niebezpieczeństw, jakie mogą napotkać.

Ogluszenie

Jeśli w trakcie jednej walki weźmiesz na rękę karty Ran w liczbie równej (lub większej) od twojego niezmodyfikowanego limitu kart na rękę (cyfra na żetonie poziomu Bohatera), zostajesz ogłuszony. Jeśli jesteś ogłuszony, musisz odrzucić wszystkie karty z ręki (poza kartami Ran), tak jakbyś był sparaliżowany.

Kontroluj liczbę kart Ran, które bierzesz na rękę podczas walki! Jest kilka kart, które ranią w momencie ich wykorzystania. Takie karty również wliczają się do Ogluszenia, jeśli zagrałeś je podczas walki. Nie licz jednak kart Ran, które miałeś na ręce zacykając walkę.

Kiedy tłumaczysz tę zasadę innym graczom, powinieneś pokazać im brązowy żeton Minotaura. Pozwól im przeanalizować zagrożenie, które spowoduje, gdy jego Atak nie zostanie zablokowany. Przypomnijmy, że początkowe statystyki Bohatera to Pancerz 2, a limit kart na ręce wynosi 5.

Przykład walki

Poniższa ilustracja pokazuje cztery sposoby uporania się z Jeźdźcami Basiorów. Na tym etapie powinieneś już być w stanie zrozumieć te przykłady, bez szczegółowych wyjaśnień.



Atak dystansowy 5
(4 byłby wystarczający)

Blok 6



Atak 4



Chłopi (Pancerz 3)
zostają ranni

Atak 4



Bierzesz na rękę dwie
karty Ran
(Bohater ma Pancerz 2)

Atak 4

LECZENIE

Przed chwilą pokazaliśmy, jak łatwo możesz otrzymać Rany. Jednak pozbycie się ich, nie jest już takie łatwe.

Karty Ran



Jak opisano wcześniej, karty Ran na ręce są całkowicie bezużyteczne i nie możesz ich odrzucić w zwykłych okolicznościach. Zajmują miejsce na twojej ręce, wliczając się do limitu kart.

Nawet, jeśli uda ci się je odrzucić (patrz rozdział „Odpoczywanie”), wciąż pozostają w twojej talii Czynów i być może dobiedziesz je ponownie w kolejnej rundzie.

Istnieją również inne sposoby na pojawienie się kart Ran w twojej talii. Jednym z nich jest zatruwający atak.

Jeśli na koniec rundy posiadasz karty Ran na ręce, tasujesz je razem ze wszystkimi pozostałymi kartami. Talia Czynów pełna kart Ran jest „powolna” i mało efektywna. Jest to wystarczający powód, abyś poprzez Leczenie, chciał się ich jak najszybciej pozbyć z ręki.

ODPOCZYWANIE

Zamiast rozebrania zwykłej tury, możesz zdecydować się na Odpoczynek. Może to być dobrym rozwiązaniem zwłaszcza wtedy, kiedy posiadasz na ręce kilka kart Ran, a nie masz perspektyw na ich wyleczenie.

Kiedy Odpoczywasz, nie możesz się poruszać. Nie możesz również przeprowadzić żadnej Akcji (negocjacji ani walki). Odpoczywając, możesz jednak zagrywać karty i działania, które są Specjalne lub leczące oraz korzystać z obszarów, które dają pewne przywileje na koniec tury (takie jak *Magiczna polana* czy *Kopalnia kryształów*).

MAGICZNA POLANA



Magiczna polana oferuje dwie korzyści:

Lecznicza esencja

Jeśli zakończysz swoją turę na *Magicznej polanie*, możesz odrzucić jedną kartę Rany z ręki albo ze swojego stosu kart wykorzystanych. Pamiętaj, że nie jest to zwykłe Leczenie - nie możesz pozbyć się kart Ran ze swoich Jednostek. Możesz jednak przeszukać swój stos kart wykorzystanych i odrzucić stamtąd kartę Rany, co nie jest możliwe przy zwykłym Leczeniu.

Nasycenie magią

Jeśli w ciągu rundy Dnia rozpoczniesz turę na *Magicznej polanie*, otrzymasz z banku znacznik złotej Many. Musisz go wykorzystać do końca swojej tury, ponieważ i tak zniknie.

Nocą weź znacznik czarnej Many zamiast złotej. Zanim nastanie pierwsza Noc, wytłumaczmy ci, do czego możesz jej użyć.

Ranne Jednostki

Nie możesz aktywować Rannej Jednostki. Nie możesz jej również przypisać kolejnych obrażeń. Jest po prostu bezużyteczna do czasu wyleczenia (albo wymiany na nową, zdrową).

Zdobywanie punktów Leczenia

Na szczęście niektóre karty i zdolności Jednostek oferują punkty Leczenia („Leczenie X” oznacza, że zdobyłeś X punktów Leczenia).

Możesz zagrywać takie działania w dowolnym momencie swojej tury, oprócz walki (nie możesz więc wyleczyć Rannej Jednostki tuż po fazie Zadawania obrażeń, tak abyś mógł ją wykorzystać w fazie Ataku tej samej walki). Karty z działaniem Leczenie zagrywasz tak, jak inne karty - możesz je łączyć lub wzmacniać Maną, aby skoryzstać z ich wzmocnionego działania. **Nie możesz** jednak zagrać żadnej karty bokiem, aby uzyskać dodatkowe punkty Leczenia.

Możesz łączyć punkty Leczenia z kart z punktami kupionymi w *Wiosce* (patrz rozdział „Negocjacje w Wiosce” na stronie 9).

W rezultacie zdobywasz pewną liczbę punktów Leczenia. Przykładowo: zagrałeś kartę, która daje ci Leczenie 1, aktywowałeś

Jednostkę, która daje ci Leczenie 2, za 9 punktów Wpływu kupiłeś w *Wiosce* 3 punkty Leczenia - uzyskując łącznie 6 punktów Leczenia. Teraz możesz je wydać.

Wydawanie punktów Leczenia

Za każdy wydany 1 punkt Leczenia leczysz jedną Ranę (odłóż kartę Rany z ręki do talii Ran). Możesz odkładać tylko karty Ran, które masz na ręce. Nie możesz odkładać kart ze swojej talii Czynów lub ze stosu kart wykorzystanych.

Możesz również Leczyć swoje Ranne Jednostki. Musisz wydać punkty Leczenia w liczbie równej poziomowi Jednostki (rzymska cyfra w prawym górnym rogu karty), aby wyleczyć jedną kartę Rany. Wyleczone karty Ran odkładasz do talii Ran. Jeśli Jednostka ma dwie karty Ran (w wyniku zatruwającego Ataku), aby wyleczyć ją całkowicie musisz Leczyć ją dwukrotnie.

To, w jaki sposób wydasz punkty Leczenia, zależy tylko od ciebie. Możesz albo wyleczyć kilka Ran Bohatera, albo jedną lub więcej Jednostek, albo podzielić punkty, Lecząc Bohatera i Jednostki.

zujesz pozostałym graczom wszystkie karty z ręki i odrzucasz jedną z nich.

Nie tracisz jednak swojej tury. Możesz korzystać z Leczenia i specjalnych zdolności oferowanych przez twoje Jednostki. Jednak, podobnie jak w przypadku zwykłego odpoczynku, nie możesz się poruszyć, ani przeprowadzić żadnej Akcji. Jeśli jesteś na obszarze dającym pewne przywileje na koniec tury, nadal możesz z nich skorzystać.

KOPALNIE KRYSTAŁÓW



Zakończysz swoją turę na jej obszarze, weź kryształ odpowiedniego koloru (zielony w przypadku **Kopalni kryształów** przedstawionej na ilustracji). Kryształ umieść w swoim ekwipunku.

Zasada korzystania z **Kopalni kryształów** jest bardzo prosta - jeśli

Pamiętaj, że korzystasz z **Kopalni kryształów** po tym, gdy już ogłosiłeś koniec swojej tury, nie możesz więc wykorzystać otrzymanego kryształu w tej turze.

Jeśli pozostaniesz na obszarze **Kopalni kryształów** w następnych turach, otrzymujesz kolejne kryształy. Pamiętaj, że nie możesz mieć w swoim ekwipunku więcej niż 3 kryształy jednego koloru.

Pamiętaj także, że ogłoszenie końca rundy oznacza rezygnację ze swojej tury. Jeśli ogłosisz koniec rundy, nie otrzymasz kryształu z **Kopalni kryształów**, ani nie będziesz mógł odrzucić Rany stojąc na **Magicznej polanie**.

COFANIE

Gra oferuje wiele możliwości rozegrania pojedynczej tury. Dozwolona powinna być zmiana decyzji odnośnie Ruchów, wycofywanie zagranych kart i rezygnacja z przeprowadzonej aktywacji jednostek. Jeśli postanowicie uniemożliwić cofanie Ruchów, gra może stać się dużo wolniejsza, ponieważ gracze będą musieli poświęcić więcej czasu na dokładne planowanie swoich tur. Dużo łatwiej jest graczom rozegrać turę, układając karty przed sobą i zestawiając je w różne możliwe kombinacje.

Jest jednak kilka czynności, których nie wolno cofać. Jeśli kiedykolwiek podjęte przez ciebie działanie spowoduje ujawnienie

nie nowych informacji (np. dołożysz płytkę Terenu, dobierzesz kartę, odkryjesz zakryty żeton Wroga), nie możesz cofnąć żadnej poprzedzającej ten fakt czynności. To samo dotyczy momentu sprzed rozstrzygnięcia elementu losowego (np. rzutu kością Many).

Przykład: Zagrywasz kartę Ruchu wzmocnioną kością Many ze Źródła i odkrywasz nowy żeton Terenu. Widzisz, że obok ciebie pojawiła się Wioska. Chciałbyś więc cofnąć zagranie kości Many, aby za jej pomocą móc zwerbować jednostkę, a brakujące punkty Ruchu użyć, zagrywając dodatkowe karty. W tej sytuacji, nie możesz wyco-

fać się z użycia Many, ponieważ w międzyczasie zostały ujawnione nowe informacje (płytkę Terenu).

*Inny przykład: Wyobraź sobie, że wykorzystałeś kość Many, aby podejść do **Plądrujących Orków**. Wyzwałeś ich do walki, po czym zorientowałeś się, że wydana Mana jest ci potrzebna do wygrania walki. Masz prawo zmienić kolejność zagrywanych kart i wykorzystanych zdolności tak, aby podejść do Wroga w sposób umożliwiający wykorzystanie Many do walki. Równie dobrze możesz też wycofać wszystkie Ruchy i zrobić cokolwiek innego, ponieważ nie zostały jeszcze ujawnione żadne nowe informacje.*

VI. ZACZYNAJMY

Powinieneś już wiedzieć wystarczająco dużo, aby móc rozpocząć rozgrywkę. Rozumiesz jak rozgrywać tury, i wiesz co się dzieje na odkrytych obszarach na mapie. Na razie nie musisz poznawać więcej zasad. Czas wybrać Taktykę i rozpocząć rozgrywanie pierwszej tury,

Taktyki

Gracze wybierają Taktyki w kolejności ustalonej przez żetony Kolejności w rundzie, losowo wyłożone w czasie przygotowania gry. Gracz, którego żeton jest ostatni, wybiera Taktykę jako pierwszy. (W kolejnych rundach gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy będzie wybierał pierwszy. Żetony kolejności graczy w rundzie będą rozpatrywane jedynie w przypadku remisu.)

Gracze wybierają Taktykę po przygotowaniu wszystkich elementów, czyli gdy wszystkie ważne informacje są już znane: wiadomo jakie Jednostki są dostępne, jacy Wrogowie są na mapie, kości Many w Źródle zostały przygotowane, a każdy gracz zapoznał się z kartami na ręce.

Wszyscy powinni teraz uważnie przeczytać treść kart Taktyk - większość z nich oferuje jakieś działanie lub zdolność. Każdy

będzie chciał wziąć Taktykę, która najbardziej pasuje do jego obecnej sytuacji. Zazwyczaj, im wyższa cyfra na karcie, tym Taktyka daje większe korzyści (ale oznacza również późniejsze rozpoczęcie tury).

- Niektóre działania opisane na karcie Taktyki mają zastosowanie natychmiast w momencie wybrania karty - wykonaj to, co jest napisane na karcie. Gdy kolejność graczy jest już ustalona, zakryj tę kartę, aby jej tekst cię nie rozpraszał.
- Niektóre karty możesz wykorzystać tylko raz w rundzie - trzymaj tego rodzaju kartę odkrytą przed sobą. Zakryj ją po użyciu, aby zaznaczyć, że została wykorzystana.
- Niektóre karty dają stałą premię (w każdej turze) - trzymaj je odkryte przed sobą przez całą rundę.

Gdy wszyscy gracze wybrali już karty Taktyk, ułóż żetony Kolejności w rundzie zgodnie z cyframi na kartach Taktyk. Żeton posiadacza karty z najniższą cyfrą połóż na pierwszej pozycji w kolumnie, a następne poniżej. Ustalona teraz kolejność obowiązuje przez całą rundę.

Rozgrywka

Gracz, którego żeton Kolejności w rundzie jest na pierwszej pozycji, może rozpocząć swoją turę. Podczas pierwszych kilku tur, wszyscy gracze powinni uważnie śledzić czynności wykonywane przez aktywnego gracza, żeby mieć pewność, że wszyscy zrozumieli zasady gry.

Po odkryciu nowego żetonu Terenu, sprawdź rozdział „VII. Odkrywanie nowych Terenów”. Znajdziesz tam szczegółowe opisy nowych miejsc oraz dodatkowe zasady z nimi związane. Gdy wydarzy się coś nietypowego, sprawdź rozdział „VIII. Inne ważne wydarzenia”. Dowiesz się z niego:

- Co zrobić, gdy Bohater awansuje na kolejny poziom.
- Co zrobić, gdy zakończy się runda.
- Co zrobić, gdy ktoś zechce zaatakować innego gracza (jeśli zgodziliście się na walkę między graczami).

Gdy odkryjecie Miasto, każdy gracz rozgrywa swoją ostatnią turę i gra kończy się. Postępuj zgodnie z instrukcjami w rozdziale „IX. Koniec gry”.

POWODZENIA I MIŁEJ GRY

VII. ODKRYWANIE NOWYCH TERENÓW

ODKRYCIE TWIERDZY (TEREN #3)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Twierdzy**.

Kiedy odkryjesz **Twierdzę**, umieść zakryty szary żeton Wroga na jej obszarze. Jeśli wkroczysz na obszar przylegający do **Twierdzy** w trakcie rundy Dnia, odkryj ten żeton. Pozostanie on odkryty nawet w trakcie rundy Nocy. Jeśli nikt nie odkryje żetonu przed nastaniem Nocy, będzie on zakryty przez całą Noc, chyba że ktoś będzie szturmował **Twierdzę**.

Szary żeton przedstawia garnizon stacjonujący w **Twierdzy**. W przeciwieństwie do **Rozwścieczonych Wrogów**, garnizon broni jedynie murów **Twierdzy**. Nie ogranicza poruszania się po sąsiadujących z nim obszarach. Nie możesz go atakować z sąsiedniego obszaru. Aby z nim walczyć, musisz wkroczyć na obszar **Twierdzy** i szturmować ją.

Szturm

Gdy podczas Ruchu wkroczysz na obszar z ufortyfikowanym miejscem (**Twierdza**, **Wieża Maga** lub **Miasto**), musisz szturmować to miejsce (w tym przypadku **Twierdzę**). Twój Ruch natychmiast się kończy i rozpoczynasz walkę z obrońcami. Oznacza to, że nie możesz przejść przez niezdołowane ufortyfikowane miejsce bez przerywania Ruchu.

W przeciwieństwie do pokonania **Rozwścieczonego Wroga**, szturm na ufortyfikowane miejsce nie jest postrzegany przez lokalną ludność pozytywnie - każdy taki szturm zmniejsza twoją Reputację o 1 punkt (przesuń Tarczę o 1 pole w lewo).

Przeprowadź walkę. Jeśli pokonasz Wroga, nie tylko zdobędziesz Sławę, ale również **Twierdzę** i stajesz się jej nowym właścicielem. Umieść jedną ze swoich Tarcz na obszarze **Twierdzy**, aby zaznaczyć, że to ty jesteś jej zdobywcą. Tylko ty możesz korzystać z jej przywilejów.

Jeśli nie uda ci się pokonać Wroga, twój szturm się nie powiodł. Wróć na obszar, z którego wkroczyłeś na obszar **Twierdzy**. Możesz próbować kolejnego szturmu w swojej następnej turze, ale znów stracisz 1 punkt Reputacji.

Ufortyfikowani Wrogowie

Wrogowie w **Twierdzy** są ufortyfikowani, zupełnie jakby na ich żetonie widniał symbol „fortyfikacji”. W fazie Ataku dystansowego i oblężniczego nie możesz wykorzystać przeciw nim Ataku dystansowego. Aby ich pokonać w tej fazie, musisz zagrać sam Atak oblężniczy. Możesz też poczekać do fazy Ataku (w której możesz już zagrywać dowolny rodzaj Ataku, łącznie z Atakiem dystansowym).

Jeśli obrońca posiada na żetonie również zdolność **Fortyfikacji** (oznacza to, że jest podwójnie ufortyfikowany - w fazie Ataku dystansowego i oblężniczego nie możesz zagrać przeciwko niemu nawet Ataku oblężniczego).

Szturm i Rozwścieczeni Wrogowie

Szturm jest częścią Ruchu. Jeśli szturmuje ufortyfikowane miejsce spowodujesz jednocześnie **Rozwścieczonych Wrogów** (tj. gdy zároveň obszar, z którego szturmuje, jak i ufortyfikowane miejsce sąsiadują z tym Wrogiem), spowodowani Wrogowie dołączą do walki i będziesz musiał walczyć ze wszystkimi Wrogami jednocześnie. **Rozwścieczeni Wrogowie** nie czerpią korzyści z ufortyfikowanego miejsca, a ich pokonanie nie jest wymagane, by szturm się powiodł.

Zalecamy, abyś najpierw pokonał **Rozwścieczonego Wroga**, a dopiero w kolejnej turze szturmował. Możesz też poruszyć się w taki sposób, aby go nie sprowokować. Jeśli jednak chcesz walczyć z obydwojema Wrogami, przeczytaj rozdział „Odkrycie ruin”, aby dowiedzieć się, jak prowadzić walkę z kilkoma Wrogami jednocześnie.

Posiadanie Twierdzy

Jeśli zdobędziesz **Twierdzę**, umieść swoją Tarczę na jej obszarze. Twoje **Twierdze** dają dwie premie:

Po pierwsze, możesz w nich werbować Jednostki opatrzone ikoną **Twierdzy**. Werbujesz poprzez negocjacje z ludnością (tak jak w **Wiosce**). Z uwagi na fakt, że szturm jest Akcją, nie możesz zwerbować Jednostki w tej samej turze, w której podbiłeś **Twierdzę**.

ODKRYCIE WIEŻY MAGA (TEREN #4)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Wieży Maga**.

Niezdobyte **Wieże Magów** nie różnią się niczym od niezdobytch **Twierdz**, poza tym, że garnizonują w niej fioletowi Wrogowie, zamiast szarych. Tak jak w przypadku **Twierdzy**, żeton Wroga zostaje odkryty, gdy w ciągu Dnia ktoś podejrzeje na obszar sąsiadujący z **Wieżą Maga** (Nocą żeton pozostaje zakryty, chyba że ktoś szturmuje **Wieżę Maga**).

Zasady obowiązujące podczas szturmowania **Wieży Maga** są takie same, jak przy szturmowaniu **Twierdzy** (obronca jest ufortyfikowany, a atakujący traci 1 punkt Reputacji za każdy szturm). Zauważ, że **Wieża Maga**, którą właśnie odkryłeś, jest na pustyni - w ciągu Dnia potrzebujesz aż 5 punktów Ruchu, aby ją szturmować.

Pula Czarów

Gdy odkryjesz pierwszą **Wieżę Maga**, przysługuj pulę Czarów - odsłoń pierwsze trzy karty z talii Czarów i ułóż je w kolumnie poniżej talii.

Uwaga: W kolejnych rozgrywkach odkryj pulę Czarów już na początku gry. Podczas pierwszej gry lepiej jest to zrobić później, aby gracze nie byli przytłoczeni liczbą kart do przejrzenia, a ty unikniesz niepotrzebnych pytań typu: „A co to za karty i jak mogę je zdobyć?”



Zdobyte Wieże Maga

Gdy zdobędziesz **Wieżę Maga**, umieść na niej swój żeton Tarczy. W przeciwieństwie do **Twierdzy**, nie znaczy to, że jest ona twoja. Żeton przypomina tylko, że ty złamałeś opór jej obrońców. W nagrodę za zdobycie **Wieży Maga**, na koniec swojej tury, zyskujesz jeden Czar z puli Czarów. Po zdobyciu **Wieży Maga**, jej mieszkańcy stają się bardziej otwarci na współpracę ze wszystkimi - możesz w niej negocjować, niezależnie od tego, kto ją zdobył.

Werbowanie

W **Wieży Maga** można werbować Jednostki z ikoną , zgodnie ze standardowymi regułami werbowania Jednostek.

Kupowanie Czarów

Dodatkowo, w **Wieży Maga** można kupować Czary. Możesz w niej kupić dowolny Czar z puli Czarów. Koszt Czaru to 7 punktów Wpływu oraz jedna Mana w kolorze kupowanego Czaru. Nie jest łatwo kupić Czary! Pamiętaj, że możesz wykorzystać tylko jedną kość Many ze Źródła. Musisz więc zdobyć 7 punktów Wpływu bez użycia Many lub znaleźć sposób na zdobycie dodatkowej Many w swojej turze.

Kupiony Czar połóż na wierzchu swojej talii Czynów. Oznacza to, że Czar wkrótce trafi na twoją rękę (prawdopodobnie na końcu tury) i będziesz mógł go wykorzystać w późniejszych turach tej rundy.

Następnie odkryj kolejną kartę z wierzchu talii Czarów i ułóż w puli Czarów, aby znowu były w niej 3 karty. Nowo odkryty Czar zawsze trafia na najwyższą pozycję w puli Czarów - przed położeniem karty, przesun pozostałe karty Czarów w dół, aby zrobić na nią miejsce.

Po drugie, **Twierdze** dostarczają ci zaopatrzenie. Jeśli zakończysz turę w lub obok swojej **Twierdzy**, twój limit kart na ręce tymczasowo zwiększa się o liczbę równą liczbie posiadanych przez ciebie **Twierdz**. Umożliwia to wzięcie większej liczby kart na koniec tury. Przykładowo: kontrolujesz łącznie trzy **Twierdze**. Jeśli zakończysz Ruch w lub obok swojej **Twierdzy** (którejkolwiek), twój limit kart na ręce będzie większy o 3 od cyfry nadrukowanej na żetonie poziomu Bohatera.

Szturm na Twierdzę przeciwnika

Możesz szturmować **Twierdzę**, które zostały już zdobyte przez innego gracza. Jeśli właściciel **Twierdzy** się w niej znajduje, traktowane jest to jako Atak na tego gracza (zobacz rozdział

„Walka między graczami”).

Jeśli podczas szturmu na **Twierdzę**, nie ma w niej właściciela, weź losowy żeton szarego Wroga. Jest to obrońca **Twierdzy**. Walczysz z nim w taki sam sposób, jak z obrońcą neutralnej **Twierdzy** (pamiętaj, że jest on ufortyfikowany). Jeśli go pokonasz, zdobywasz tylko połowę punktów Sławy (zaokrąglając w razie potrzeby w górę), a **Twierdza** jest od teraz twoja - usuń Tarczę poprzedniego właściciela i zastąp ją swoją Tarczą. Jeśli nie zdobędziesz **Twierdzy**, odrzuć żeton Wroga (przy kolejnych szturmach losowany będzie nowy żeton) i wróć na obszar, z którego rozpoczynalesz szturm na **Twierdzę**.

Każda próba szturmowania **Twierdzy** innego gracza (niezależnie od tego, czy jest w niej obecny, czy nie) wciąż skutkuje zmniejszeniem Reputacji o 1 punkt.

Zdobywanie Czaru jako nagrody

Tak samo jak w przypadku innych nagród otrzymywanych po walce, Czar wybierasz na koniec swojej tury. Pozwala to przyspieszyć grę - możesz spokojnie przeczytać wszystkie karty Czarów i zastanowić się nad wyborem odpowiedniego, a w międzyczasie inni gracze rozgrywają swoje tury.

Zdobytą jako nagrodę Czar umieść na wierzchu swojej talii Czynów, tak samo jak przy zakupie. Tym razem jednak nie płacisz Maną oraz punktami Wpływu. Po wyborze Czar, uzupełnij pulę Czarów, w razie potrzeby przesuwając pozostałe karty Czarów w dół.

Swoją nagrodę wybierasz tuż przed wzięciem na rękę nowych kart, więc nowy Czar zaraz trafi do twojej ręki.

Rzucanie Czarów

Czary są bardzo potężnymi kartami, więc nawet ich podstawowe działanie wymaga Many do ich aktywowania. Aby skorzystać ze **wzmocnionego działania**, potrzebujesz dwie Many - jedną w kolorze Czaru oraz jedną czarną. To znaczy, że ze **wzmocnionego działania** Czarów możesz korzystać wyłącznie Nocą (czarnej Many nie możesz używać za Dnia). Nawet w Nocy nie jest to łatwe, ponieważ jeśli wykorzystasz czarną Manę ze Źródła, będziesz musiał jeszcze dołożyć drugą Manę, ze swoich własnych zapasów.

Pamiętaj, że nawet najpotężniejsze karty Czarów możesz zagrać bokiem jako Ruch 1, Wpływ 1, Blok 1 albo Atak 1.

Fioletowi Wrogowie

Aby zdobyć **Wieżę Maga**, musisz pokonać fioletowego Wroga. Są to zazwyczaj grupy Magów lub Golemów, odpornych na niektóre żywioły. Magowie często wykorzystują Atak lodem lub Atak ogniem. Kiedy po raz pierwszy odślonisz **Wieżę Maga**, pokaż graczom kilku fioletowych Wrogów i wytłumacz poszczególne zdolności. Następnie potasuj żetony i umieść jeden z nich zakryty na obszarze **Wieży Maga**.



Kolory ataku

Wszystkie Wrogowie, których spotkałeś do tej pory, wykorzystują Atak fizyczny (siła ataku była przedstawiona na szarej pięści). Teraz poznasz Atak ogniem oraz Atak lodem.



Ta ikona wskazuje, że masz do czynienia z Atakiem ogniem. Jest podobny do zwykłego Ataku, za wyjątkiem:

- Blok lodem jest jedynym Blokiem, który jest w pełni skuteczny przeciwko Atakowi ogniem. Jeśli użyjesz zwykłego Bloku (w tym kart zagranych bokiem) lub Bloku ogniem, to są one zawsze osłabione, a ich siła jest połowiczna (i ewentualnie zaokrąglona w dół).
- Sposób przydzielania Jednostkom obrażeń z Ataku ogniem jest taki sam jak w przypadku Ataku fizycznego. Odporność fizyczna nie przynosi żadnych korzyści. Wyłącznie Jednostki z odpornością na ogień  są odporne na Atak ogniem (odporność na ogień przy Ataku ogniem działa tak, jak odporność fizyczna przy Ataku fizycznym).



Atak lodem działa tak samo jak Atak ogniem z tą różnicą, że tylko Blok ogniem jest w pełni skuteczny (pozostałe Bloki są połowiczne). Dodatkowo, tylko odporność na lód  ma

zastosowanie podczas przydzielania obrażeń Jednostce.

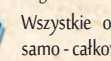
Pamiętaj: Najlepszym sposobem na odparcie Ataku żywiołem jest zagranie Bloku przeciwnego żywiołu lub (jeśli go nie zablokujesz) posiadanie Jednostek z odpornością na ten sam żywioł.

Przykład: Wyobraź sobie, że Wróg ma Atak lodem 5. Aby go zablokować, musisz zagrać Blok ogniem 5 lub dowolny Blok 10 (fizyczny lub lodem). Możesz również połączyć Blok ogniem z innymi, np. zagrać Blok ogniem 3 oraz Blok 4 (możesz także użyć kart zagranymi bokiem). Blok 4 jest osłabiony do 2 (ponieważ jest inny niż Blok ogniem), lecz to i tak w zupełności wystarczy.

Jeśli nie zablokujesz Ataku lodem i musisz przydzielić obrażenia Jednostce, najlepszym sposobem jest wykorzystanie Jednostki z odpornością na lód. Jeśli ma Pancerz o wytrzymałości przynajmniej 3, przyjmij wszystkie obrażenia (3 będą wchłonięte przez odporność, a kolejne 2 zranią Jednostkę), a gdyby miała Pancerz o wytrzymałości 5, nie zostałaby nawet Ranna!

Odporności Wrogów

Poznałeś już odporności fizyczne Wrogów. Teraz spotkasz Wrogów odpornych na lód, ogień, a nawet na kilka różnych rodzajów Ataku.



Wszystkie odporności działają tak samo - całkowita wartość wszystkich



Ataków, na które Wróg jest odporny jest połowiczna (ewentualnie zaokrąglając w dół). Na przykład, aby pokonać Lodowe Golemy pokazane po prawej, Atak ogniem 4 będzie wystarczający. Jeśli jednak użyjesz zwykłego Ataku i/lub Ataku lodem, będziesz potrzebował łącznie 8 punktów Ataku, aby je pokonać.

Odporność na specjalne działania

Odporność na lód lub ogień na żetonach Wroga ma dodatkowe działanie - są oni również odporni na zagrywane w walce działania Specjalne tego koloru. Gdy zagrana czerwona karta (lub zdolność Jednostki wzmocniona czerwoną Maną) umożliwia przeprowadzenie działania względem Wroga, to nie możesz wybrać Wroga z odpornością na ogień jako celu tego działania. Gdy czerwona karta (lub czerwona zdolność Jednostki) ma jakieś działanie na „wszystkich Wrogów”, to nie dotyczy ono Wrogów z odpornością na ogień.

To samo dotyczy niebieskich kart (i zdolności Jednostek wzmocnionych niebieską Maną) w kontekście odporności na lód.

Zasady te dotyczą wyłącznie działań Specjalnych w walce, a nie samych Ataków lub Bloków. Zapamiętaj:

- Atak 4 jest Atakiem fizycznym. Nawet jeśli jest na czerwonej karcie, to nie jest osłabiony w walce z wrogiem odpornym na ogień.
- Atak ogniem 4 jest Atakiem ogniem i jako taki jest osłabiony (połowicznie) w walce z wrogiem odpornym na ogień.
- „Wybierz Wroga i zniszcz go” albo „Obniż wytrzymałość Pancerza wszystkich Wrogów” są działaniami Specjalnymi w walce i jeśli są na czerwonej karcie Akcji lub karcie Czaru aktywowanej czerwona Maną, nie dotyczą Wrogów z odpornością na ogień.
- Działanie Czaru „Zburzenie” („ignorujesz fortyfikacje miejsc”) działa przeciwko Wrogom z odpornością na ogień, gdyż ich celem są fortyfikacje, a nie Wróg. Natomiast druga część działania karty („obniżasz też wytrzymałość Pancerza wszystkich Wrogów”) nie ma zastosowania przeciwko Wrogom odpornym na ogień.

ODKRYCIE MONASTYRU (TEREN #5)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Monastyr**.

Dowolny gracz może zwerbować w nim Jednostki z ikoną Monastyru oraz może zostać uleczony. Pod tym względem, można traktować go jako ulepszoną **Wioskę**.

Trening

Odkrywając **Monastyr**, natychmiast weź jedną kartę z talii Akcji Zaawansowanych i umieść ją w puli Jednostek (nie w puli Akcji Zaawansowanych). Jest to wiedza mnichów, którą od tego momentu każdy może zdobyć w dowolnym **Monastyrze**.

Możesz nauczyć się tej Akcji Zaawansowanej poprzez negocjacje - koszt to 6 punktów Wpływu. Jeśli kupisz taką kartę, umieść ją na wierzchu swojej talii Czynów (prawdopodobnie weźmiesz ją na rękę na końcu swojej tury). W ten sam sposób możesz kupić kilka kart Akcji Zaawansowanych w swojej turze, o ile jakiegokolwiek są jeszcze dostępne (w przypadku, gdy na mapie jest kilka **Monastyrów**) i o ile jesteś w stanie uzyskać tyle punktów Wpływu, by za nie zapłacić.

Nie uzupełniaj kart Akcji Zaawansowanych w puli Jednostek, aż do rozpoczęcia następnej rundy.

Jeśli po zakończeniu rundy w puli Jednostek pozostały jakieś karty Akcji Zaawansowanych, umieść je pod spodem talii Akcji Zaawansowanych. Następnie wyłóż nowe karty w liczbie równej liczbie **Monastyrów** na mapie (nie licząc tych, które zostały spalone).

Palenie Monastyrów

Przebywając w **Monastyrze**, możesz poświęcić swoją Akcję w tej turze na próbę spalania go (nie możesz spalić **Monastyr**, gdy wykonywałeś już Akcję, a już szczególnie tuż po udanych negocjacjach!). Jeśli chcesz to zrobić, ogłoś, że próbujesz spalić Monastyr. Twoja Reputacja natychmiast maleje o 3 punkty.

Zawsze znajdzie się ktoś chętny do obrony **Monastyr** - weź losowy żeton fioletowego Wroga i walcz z nim. Twoje Jednostki nie pomogą ci w tej walce, ponieważ uważają, że to co robisz jest bar-

dzo złe - nie możesz ich aktywować, wykorzystywać ich zdolności i przydzielać im obrażeń.

Jeśli wygrasz walkę, na koniec swojej tury zyskujesz Artefakt (opisaliśmy go nieco dalej), a z **Monastyr** pozostają tylko zgłiszczca. Zaznacz ten obszar swoją Tarczą. Od tej chwili obszar jest traktowany jak pusty i nikomu nie przynosi żadnych korzyści. (Nie usuwaj jednak karty Akcji Zaawansowanych z puli Jednostek, ponieważ w dalszym ciągu ktoś może chcieć się jej nauczyć, przebywając w innym Monastyrze. Od początku przyszłej rundy nie daj już jednak nowej karty do puli Jednostek za ten **Monastyr**).

Jeśli nie pokonasz Wroga, nic się nie dzieje. Jedynie twoja zszargana Reputacja (i być może parę dodatkowych Ran) będzie ci przypominać o tym, co zamierzałeś zrobić.

Zdobywanie Artefaktów

Zdobywanie Artefaktów zawsze następuje na koniec tury, aby nie spowalniać gry.

Weź dwie karty z talii Artefaktów i przyjrzyj się im. Wybierz jedną z nich i połóż na wierzchu swojej talii Czynów. Drugą kartę odłóż pod spód talii Artefaktów.

Jeśli kiedykolwiek zdobędziesz więcej niż jeden Artefakt w tej samej turze, weź o jedną kartę więcej niż powinienś otrzymać. Połóż wybrane karty na wierzchu swojej talii w dowolnej kolejności, a niewybraną kartę odłóż pod spód talii Artefaktów.

Używanie Artefaktów

Nowo zdobyte Artefakty kładziesz na wierzchu swojej talii Czynów, więc wkrótce dobiedziesz je na rękę. Artefakty możesz wykorzystać na kilka sposobów:

- Górna część Artefaktu opisuje jego **podstawowe działanie**. Zagrywasz je tak, jak każdą inną kartę. Na koniec tury odrzuć ją razem z innymi kartami zagranyymi w tej turze na swój stos kart wykorzystanych.



- Możesz też wywołać **wzmocnione działanie** Artefaktu, opisane w dolnej części karty. Wykorzystanie **wzmocnionego działania** Artefaktu niszczy go. Wyrzuć kartę po wykorzystaniu (odłóż ją do pudełka).

- Nawet najpotężniejszy Artefakt możesz zagrać bokiem jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 albo Blok 1. Na koniec tury odrzuć go.

Chorągwie

Chorągwie są specjalnym rodzajem Artefaktów. Ich **wzmocnione działanie** wykorzystujesz tak samo jak w przypadku zwykłego Artefaktu - po wykorzystaniu musisz wyrzucić tę kartę.

Górną część wykorzystujesz w inny sposób. Sama Chorągiew nie przynosi żadnych korzyści. Możesz ją jednak przydzielić dowolnej Jednostce. Dzięki temu Jednostka zyskuje premię lub działania opisane na Chorągwi. Jeśli wykorzystasz zdolność Chorągwi, która jest dostępna raz w rundzie - odwróć jej kartę po wykorzystaniu. Odkryjesz ją ponownie na początku następnej rundy.

Chorągiew przydzielona Jednostce, zostaje przy niej do końca rundy. Na koniec rundy zdecyduj, czy chcesz zatrzymać Chorągiew przy tej samej Jednostce, czy wtasujesz ją wraz z pozostałymi wykorzystanymi kartami do swojej talii Czynów. Jeśli rozformujesz Jednostkę, albo gdy zostanie ona zniszczona, umieść Artefakt na swoim stosie kart wykorzystanych. Będziesz mógł go ponownie wykorzystać, gdy znów weźmiesz jego kartę na rękę (prawdopodobnie w następnej rundzie).

Każda Jednostka może mieć przydzieloną wyłącznie jedną Chorągiew. Jeśli chcesz przydzielić jej inną chorągiew, musisz najpierw odrzucić trzymaną przez nią do tej pory Chorągiew, na swój stos kart wykorzystanych.

Uwaga: Nie możesz wykorzystać **wzmocnionego działania** Chorągwi, która jest przydzielona Jednostce.



ODKRYCIE LEGOWISKA POTWORA (TEREN #6)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Legowisko potwora**.

Jest to pierwsze **miejsce przygód**, które napotkałeś. W przeciwieństwie do **Rozwścieczonych Wrogów** i **ufortyfikowanych miejsc** (**Twierdz**

lub **Wież Magów**), możesz zupełnie zignorować **miejsce przygód** nawet wtedy, gdy znajdujesz się na jego obszarze. O ile nie ogłosisz, że wchodzisz do **Legowiska potwora**, możesz traktować ten obszar tak, jakby był pusty.

Jako Akcję w swojej turze możesz ogłosić, że wchodzisz do **Legowiska potwora** (o ile nie przeprowadziłeś jeszcze innej Akcji, np. nie walczyłeś z **Rozwścieczonym wrogiem**). Jeśli w **Legowisku** nie ma jeszcze

żadnego Potwora, weź żeton brązowego Wroga i walcz z nim. Jeśli jest - walczysz z tym, który obecnie jest w **Legowisku potwora**.

Jeśli pokonałeś Wroga, zaznacz obszar swoją Tarczą dla upamiętnienia Bohatera, który tego dokonał. Zdobytą **Legowisko potwora** nie ma żadnego znaczenia w dalszej części gry. Jako nagrodę zdobywasz dwa losowe kryształki (jak każdą inną nagrodę, zdobywasz ją na koniec swojej tury). Rzuć dwukrotnie niewykorzystywaną kością Many (spoza Źródła), aby sprawdzić co zyskujesz. Jeśli rzucisz złoty, możesz wybrać dowolny podstawowy kolor (nawet Nocą). Jeśli rzucisz czarny, zamiast kryształku zyskujesz 1 punkt Sławy.

Jeśli nie pokonałeś Wroga, pozostajesz na tym obszarze. Żeton niepokonanego Wroga połóż odkryty na **Legowisku potwora**. Nie powinienś pomylić go z aktywnymi Wrogami (**Rozwścieczonymi**

Wrogami albo ujawnionymi ufortyfikowanymi obrońcami), jednak jeśli wolisz, możesz położyć ten żeton zakryty. W takiej sytuacji, każdy może go podejrzeć w dowolnym momencie.

Pamiętaj: **Legowisko potwora**, tak jak wszystkie inne **miejsca przygód**, o których dowiesz się później, mają wspólną cechę: możesz je ignorować. To znaczy, że możesz poruszać się swobodnie przez ich obszar lub kończyć tam Ruch, bez konieczności odbywania walki (nawet jeśli leży tam już odkryty żeton Wroga).

Uwaga: Pamiętajsz zapewne, że za pokonanie **Rozwścieczonego Wroga** zdobywasz Reputację, a tracisz ją za szturmowanie **ufortyfikowanych miejsc**. Za podbijanie **miejsz przygód** nie tracisz ani nie zdobywasz Reputacji. Miejsca ludność nie jest zainteresowana tym, co się tam dzieje.

ODKRYCIE LOCHU (TEREN #7)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Lochu**.

Nie kładziesz na nim żadnego żetonu Wroga (na razie). **Loch** to kolejne **miejsce przygód**, więc podobnie jak w przypadku **Legowiska potwora**, możesz ignorować **Loch** nawet wtedy, kiedy jesteś na jego obszarze.

Jako Akcję w swojej turze możesz ogłosić, że schodzisz do **Lochu**. Weź losowy żeton brązowego Wroga i walcz z nim. W trakcie tej walki obowiązywać będą dwa specjalne warunki:

- Musisz walczyć sam, ponieważ twoje Jednostki odmawiają zejścia do **Lochu** - będą czekać na powierzchni. W tej walce nie możesz więc korzystać z ich zdolności ani przydzielać im obrażeń.

- W **Lochu** obowiązują reguły Nocy, nawet jeśli jest to runda Dnia. Oznacza to, że nie możesz korzystać ze złotej Many. Możesz za to wykorzystać Czarną Manę do rzućenia **wzmocnionego działania** Czarów. (Przeczytaj teraz wszystkim reguły Nocy, o ile odkryłeś ten Teren przed końcem pierwszego Dnia.)

Jeśli pokonałeś Wroga, zaznacz obszar swoją Tarczą dla upamiętnienia Bohatera, który tego dokonał. Na koniec tury zdobywasz nagrodę. Rzuć kością Many. Jeśli wyrzucisz złoty lub czarny: zdobywasz Czar; jeśli wyrzucisz inny kolor: zyskujesz Artefakt (patrz sekcja „Zdobywanie Czarów” w rozdziale „Odkrycie Wieży Maga” oraz „Zdobywanie Artefaktów” w rozdziale „Odkrycie Monastyr” - oba rozdziały powinienś już znać).

Jeśli nie pokonałeś Wroga, nic się nie dzieje. Odrzuć żeton Potwora. Następnym razem, gdy ktoś wejdzie do **Lochu**, weźmie nowy żeton Wroga i stoczy z nim walkę.

Zdobyte Lochy

Nawet jeśli **Lochy** są zaznaczone Tarczą (zostały już zdobyte, przeszukane i śladowane), mogą być przeszukiwane ponownie (przez tego samego lub pozostałych graczy). Jeśli się na to zdecydujesz, weź brązowy żeton Wroga i walcz z nim na opisanych wcześniej warunkach. Nie zaznaczasz już jednak **Lochu** swoją Tarczą i nie zdobywasz nagród. Zdobytas jedynie Sławę za pokonanie potwora (jak zwykle).

ODKRYCIE RUIN (TEREN #8)



Znajdź i przeczytaj kartę opisu **Ruin**.

Ruiny są kolejnym miejscem przygód, na którego obszar możesz wkroczyć i je zignorować. Możesz też do nich wejść. Bądź jednak czujny, gdyż w **Ruinach** możesz znaleźć... coś... wszystko... łącznie z najtrudniejszym wyzwaniem jakie można napotkać w tej Krainie.

Odkrywając ten obszar, umieść na nim żółty żeton **Ruin**. Jeśli jest Dzień, połóż go odkryty. Jeśli jest noc - zakryty. Zakryty żeton nie zostanie ujawniony do nastania Dnia albo do momentu, w którym ktoś wkroczy na obszar **Ruin**.

Ruiny zawierają dwa różne typy przygód, które możesz spróbować przeżyć:

Starożytne ołtarze



Znalazłeś starożytny ołtarz zapomnianego boga. W tym przypadku żeton pokazuje 3 Many konkretnego koloru. Możesz aktywować ołtarz płacąc trzy Many we wskazanym kolorze. Zyskujesz za to natychmiast 7 punktów Sławy. Odrzuć żeton **Ruin** i zaznacz obszar swoją Tarczą dla upamiętnienia Bohatera, który dokonał tego odkrycia. Jeśli nie możesz lub nie chcesz zapłacić Many, nic się nie dzieje.

Wrogowie ze skarbami



Znalazłeś tajemniczy i dobrze broniony skarb ukryty w **Ruinach**. W tym przypadku żeton pokazuje dwóch Wrogów oraz nagrodę za ich pokonanie.

Kiedy wchodzisz do takich **Ruin**, musisz wziąć żetony Wrogów we wskazanych kolorach i walczyć z nimi. Jeśli nie uda ci się pokonać obu Wrogów, nic się nie dzieje. Żetony niepokonanych Wrogów połóż odkryte na obszarze **Ruin** (możesz je również położyć zakryte, lecz pozostaw widoczny żeton **Ruin**, aby nie pomylić tych Wrogów z **Rozwścieczonymi Wrogami** albo obrońcami). Pokonani Wrogowie nie są zastępowani nowymi.

Ktokolwiek pokona ostatniego Wroga, usuwa żeton **Ruin** i zaznacza obszar swoją Tarczą. Na końcu swojej tury zdobywa również nagrody.

Uwaga: Pokonanie **Plądrujących Orków** i **Draconum** w **Ruinach** nie przynosi żadnych punktów Reputacji.

Nagrody

W **Ruinach** można zdobyć:



• **Artefakty** – Znalazłeś prawdziwy skarb! Wiesz już jak się zdobywa Artefakty (patrz rozdział „Odkrycie Monastynu”).



• **Czary** – Ktoś schował tu magiczne księgi! Zyskujesz Czar w taki sam sposób, jak w **Wieży Maga** (patrz rozdział „Odkrycie Wieży Maga”).



• **Akcje Zaawansowane** – Pokonani Wrogowie strzegli tu pewnej sekretnej wiedzy. Weź jedną kartę Akcji Za-

awansowanej z puli Akcji Zaawansowanych (nie z puli Jednostek, do nauczania w Monastyrach) i uzupełnij tę pulę (przesuń karty w dół i dołóż nową kartę na górę kolumny).



• **Zestaw czterech kryształów** – To magiczny skarb! Weź z banku i umieść w swoim ekwipunku po jednym kryształku z każdego podstawowego koloru.



• **Jednostki** – Uratowałeś więźniów, którzy z radością się do ciebie przyłączają. Możesz zwerbować dowolną Jednostkę z puli Jednostek. Nie musisz za nią płacić. Nie jest też ważne na jakim obszarze można ją werbować. Musisz jedynie posiadać wolny żeton Dowodzenia (lub zreformować jedną ze swoich Jednostek, aby zwolnić żeton). Uwaga: Z reguły zdobywasz nagrody na koniec tury, zanim przeprowadzisz awans Bohatera na kolejny poziom. W tym wyjątkowym przypadku możesz zmienić tę kolejność. Jeśli punkty Sławy za pokonanie Wrogów umożliwią ci awansowanie Bohatera na kolejny poziom (na którym otrzymasz nowy żeton Dowodzenia), możesz wykorzystać ten nowy żeton do zwerbowania Jednostki z tej nagrody.

Walka z kilkoma Wrogami

Ruiny są zapewne pierwszym miejscem, w którym masz możliwość walki z dwoma Wrogami jednocześnie (inną mogłaby być sytuacja, w której sprowokujesz **Rozwścieczonego Wroga** podczas szturm na **ufortyfikowane miejsce** – patrz „Szturm” w rozdziale „Odkrywanie Twierdzy”). W następnych scenariuszach będziesz mógł walczyć z trzema, a nawet z większą liczbą Wrogów jednocześnie.

Atakowanie

Podczas fazy Ataku dystansowego i oblężniczego oraz podczas fazy Ataku masz więcej możliwości:

• Możesz zagrać jeden wielki Atak, aby wyeliminować kilku Wrogów na raz. Siła twojego Ataku musi być równa lub większa od sumy wytrzymałości Pancerza wszystkich wybranych Wrogów. Może to się okazać korzystne, zwłaszcza wtedy, kiedy masz karty generujące więcej punktów Ataku niż potrzeba do pokonania pojedynczego Wroga (ponieważ nadmiarowe punkty Ataku przepadają). W zasadzie, traktujesz kilku Wrogów tak, jakby byli jednym Wrogiem z dużo bardziej wytrzymałym Pancerzem. Ale uważaj!

– Jeśli choć jeden z Wrogów, z którymi walczysz, posiada jakąkolwiek odporność (fizyczną, na ogień czy też na lód), cała twoja siła Ataku odpowiedniego rodzaju będzie połowiczna. Dzieje się tak, nawet jeśli niektórzy z Wrogów, z którymi walczysz, nie posiadają takiej odporności.

– Jeśli wybierzesz ufortyfikowanych i nieufortyfikowanych Wrogów jako cel jednego dużego Ataku, będziesz ograniczony do Ataku oblężniczego przeciw całej grupie.

• Możesz zagrać kilka Ataków w jednej fazie. W ten sposób możesz walczyć z Wrogami indywidualnie, w małych grupach lub z jednym Wrogiem indywidualnie, a z resztą w grupach, itp. Takie podejście może okazać się korzystne, szczególnie gdy:

– Niektórzy Wrogowie posiadają odporność, a niektórzy nie. Zamiast łączyć cały swój Atak (co skutkowałoby osłabieniem siły całego Ataku, na który Wróg jest odporny), możesz wyeliminować tylko odpornego Wroga, zagrywając na niego Atak takiego rodzaju, na który nie jest odporny.

– Niektórzy Wrogowie są ufortyfikowani, a niektórzy nie. Podczas fazy Ataku dystansowego i oblężniczego, możesz wykorzystywać tylko Atak oblężniczy, aby atakować ufortyfikowanych Wrogów. Przeciwnie, nieufortyfikowanym Wrogom możesz wykorzystywać Atak dystansowy i Atak oblężniczy.

Blokowanie

W fazie Blokowania masz możliwość zablokowania dowolnego Wroga, którego jeszcze nie pokonałeś. Nie musisz wcale blokować, możesz też zablokować jednego lub więcej Wrogów w dowolnej kolejności. Nie możesz jednak blokować grupy Wrogów jednym dużym Blokiem. Jeśli chcesz zablokować Atak więcej niż jednego Wroga, musisz każdy Atak blokować indywidualnie.

Przydzielanie obrażeń

Teraz musisz przydzielić obrażenia pochodzące z Ataków wszystkich Wrogów, którzy nie zostali pokonani lub zablokowani. Możesz to zrobić w dowolnej kolejności. Musisz jednak przydzielić obrażenia pochodzące z Ataków wszystkich niezablokowanych Wrogów. Tak jak przy każdym innym Ataku, możesz wybrać czy obrażenia przydzielisz swoim Jednostkom, czy swojemu Bohaterowi.

Pamiętaj jednak, że żadnej Jednostce nie możesz przydzielić obrażeń więcej, niż jeden raz w jednej walce. Nawet jeśli, dzięki swojej odporności, Jednostka nie została Ranna.

Z drugiej strony, możesz na przykład:

• Aktywować Jednostkę ze zdolnością Ataku dystansowego albo Bloku w jednej z pierwszych dwóch faz walki, aby pomogła w walce z jednym z Wrogów, a następnie, podczas fazy Zadawania obrażeń, przydzielić jej obrażenia pochodzące z Ataku innego niezablokowanego Wroga.

• Przydzielić obrażenia Gotowej Jednostce i jeśli (dzięki swojej odporności) nie zostanie Ranna, aktywować ją w fazie Ataku.

W **Ruinach** możesz spotkać czerwonych lub białych Wrogów. Są to najgroźniejsi Wrogowie, jakich możesz spotkać w grze. Niektórzy z nich Atakują zimnym ogniem. Przeciw temu atakowi skuteczny jest wyłącznie Blok zimnym ogniem. Żadna Jednostka nie jest odporna na ten rodzaj Ataku, chyba że posiada jednocześnie odporność na oba żywioły: lód i ogień.

Podsumowanie wszystkich specjalnych zdolności wykorzystywanych w walce znajduje się na ostatniej stronie instrukcji do gry podstawowej.

ODKRYCIE TERENÓW #9 – #11

Na tych Terenach nie odkryjesz nic, co mogłoby cię zaskoczyć. Są tam tylko kombinacje miejsc, które już poznałeś. Te Tereny oferują wiele możliwości zyskania dodatkowych punktów Sławy, z czego warto skorzystać, ponieważ gra zbliża się do końca!

ODKRYCIE TERENÓW GŁÓWNYCH

Jeśli odkryjesz Teren z **Miastem**, każdy gracz (łącznie z tobą) rozegra jeszcze jedną turę, a następnie gra się skończy. Na obszarze odkrytego **Miasta** możesz postawić figurkę odpowiedniego **Miasta**. Zignoruj jednak jego podstawę. Traktuj ten obszar jako niedostępny.

Jeśli odkryjesz Teren główny pozamiejski, gra toczy się dalej. Oprócz kilku różnic, Tereny główne zawierają te same obszary, co Tereny wiejskie. Obszary specyficzne dla Terenów głównych są w gruncie rzeczy podobne do tych, które już poznałeś. Posiadają tylko silniejszych Wrogów i wartościowsze nagrody - **Wylegarnia potworów** jest miejscem przygód podobnym do **Legowiska**

potwora, **Grobowiec** jest miejscem przygód podobnym do **Lochu**, a **Draconum** jest **Rozwścieczonym wrogiem** podobnym do **Plądrujących Orków**. Dla ułatwienia, opisy podobnych do siebie miejsc umieściliśmy po dwóch stronach tej samej karty Opisu miejsca.

VIII. INNE WAŻNE WYDARZENIA

AWANSOWANIE

Jeśli Bohater zyskał tyle punktów, że jego Tarcza przekroczyła koniec rzędu na torze Sławy, awansuje na kolejny poziom. Bohater nie może awansować na poziom wyższy niż 10. Jeśli jego Tarcza przekroczy ostatni rząd na torze Sławy, kontynuuj liczenie punktów od początku toru. Bohater nie otrzymuje jednak premii za awans na kolejny poziom.

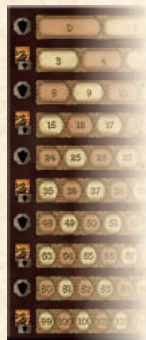
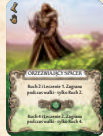
Awansowanie Bohatera nie jest przeprowadzane natychmiast; następuje po ogłoszeniu końca tury, ale przed dobraniem nowych kart. W ten sposób kolejny gracz może zacząć rozgrywać swoją turę w czasie, gdy ty awansujesz swojego Bohatera. Jeśli zyskałeś kilka poziomów w jednej turze, przeprowadź wszystkie awanse teraz, jeden po drugim.

Są dwa rodzaje awansu - sprawdź symbol po lewej stronie rzędu, w którym jest twoja Tarcza, aby dowiedzieć się, który rodzaj awansu powinien przeprowadzić.

Pula Akcji Zaawansowanych

Gdy któryś z graczy jako pierwszy awansuje swojego Bohatera, odkryj trzy karty z talii Akcji Zaawansowanych i ułóż je w kolumnie. Będzie to pula Akcji Zaawansowanych.

Uwaga: W kolejnych rozgrywkach ułóż karty w tej puli już na początku gry. W trakcie pierwszej gry lepiej jest jednak poczekać i zrobić to dopiero przy okazji pierwszego awansu. W ten sposób gracze nie będą sobie zaprzęcać uwagi kartami, których i tak nie wiedzą jak zdobyć.



Zdobywanie Umiejętności



Po lewej stronie drugiego rzędu na torze Sławy znajduje się taki symbol. Wskazuje on, że przy awansie Bohatera na poziom 2, otrzymujesz jeden żeton Umiejętności oraz jedną kartę Akcji Zaawansowanej.

Założmy, że jesteś pierwszym graczem, który awansuje na poziom 2. Odkrywasz dwa żetony Umiejętności z wierzchu swojego stosu Umiejętności. Sprawdzasz też swoją kartę Opisu Umiejętności, żeby dowiedzieć się, co one umożliwiają.

Następnie wybierasz jeden z tych żetonów i umieszczasz go przed sobą. Drugi umieszczasz w puli wspólnych Umiejętności. Od swojej następnej tury będziesz mógł korzystać z wybranej Umiejętności.

Dodatkowo wybierasz jedną z trzech kart z puli Akcji Zaawansowanych. Kładziesz ją na wierzchu swojej talii Czynów, a następnie uzupełniasz pulę o nową kartę. W tym celu przesun kartę w dół kolumny, a nową kartę połóż na pierwszej pozycji.

Kiedy kolejny gracz awansuje na poziom 2, przeprowadzi awans swojego Bohatera w taki sam sposób. Będzie jednak miał możliwość wybrania żetonu Umiejętności z puli wspólnych Umiejętności (ty nie miałeś takiej możliwości, ponieważ pula wspólnych Umiejętności była pusta).

Nauka od innych Bohaterów

W trakcie awansu, po odkryciu swoich dwóch żetonów Umiejętności, możesz nie wybrać żadnego z nich, a w zamian wziąć jeden z żetonów Umiejętności z puli wspólnych Umiejętności. Jest to

jedna z tych Umiejętności, której poprzedni gracz nie wybrał i tam odłożył. Jeśli tak zrobisz, połóż przed sobą wybrany żeton Umiejętności, a oba swoje niewybrane żetony Umiejętności odłóż do puli wspólnych Umiejętności. Nie możesz jednak wybrać Umiejętności swojego Bohatera, którą odłożyłeś do puli wspólnych Umiejętności podczas jednego z wcześniejszych awansów.

Dodatkowo bierzesz jedną kartę Akcji Zaawansowanych. Jednak, w tym przypadku, nie możesz wybrać dowolnej karty. Musisz wziąć kartę Akcji znajdującą się na ostatniej pozycji w puli Akcji Zaawansowanych (na dole kolumny).

Zdobywanie żetonów Dowodzenia



Jeśli awansujesz na poziom oznaczony tym symbolem, nie dokonujesz żadnych wyborów - po prostu bierzesz żeton z wierzchu stosu poziomu swojego Bohatera, odwracasz go na drugą stronę i umieszczasz w swoim obszarze Jednostek, jako żeton Dowodzenia. W ten sposób zwiększa się twój limit Jednostek (masz do dyspozycji nowy żeton Dowodzenia), a wraz z nim zwiększa się wytrzymałość twojego Panacza albo limit kart na ręce (nowe wartości tych parametrów widnieją na żetonie bieżącego poziomu Bohatera).

Wykorzystywanie Umiejętności

Umiejętności są bardzo potężnym narzędziem, ponieważ zwiększają twoje możliwości w każdej turze i nie musisz dobierać ich na ręce, żeby ich użyć. Wybieraj takie Umiejętności, które uzupełniają twoje karty, Jednostki i ogólną strategię.

Rodzaje Umiejętności

Sprawdź karty Opisu Umiejętności, aby poznać działanie Umiejętności poszczególnych Bohaterów.

W grze wyróżniamy trzy rodzaje Umiejętności.



Jeśli na żetonie Umiejętności jest narysowana taka strzałka, znaczy to, że tę Umiejętność możesz wykorzystać tylko raz w rundzie. Po jej wykorzystaniu odwróć ją na drugą stronę. Nie możesz jej ponownie wykorzystać, aż do początku następnej rundy (wtedy znów ją odwrócisz, aby móc ją ponownie wykorzystać). Zauważ, że niektóre Umiejętności (te, które pozwalają wziąć dodatkowe karty) możesz wykorzystać podczas tury innego gracza. Uwaga: Nie musisz czekać do początku swojej następnej tury, aby skorzystać z Umiejętności „Motywacja”. Możesz ją wykorzystać w turze innego gracza, aby przygotować się do swojej następnej tury. Nie możesz jej jednak wykorzystać po swojej ostatniej turze w rundzie.



Tak oznaczono Umiejętności interakcyjne, których działanie trwa od chwili użycia do początku twojej następnej

tury. Wpływają one również na innych graczy. Jeśli chcesz wykorzystać taką Umiejętność, umieść jej żeton na środku stołu, ogłoś zdolność i opis działania, jakie ma na pozostałych graczy. Na początku swojej następnej tury zabierz ją i odłóż na bok zakrytą - nie możesz wykorzystać jej ponownie w tej rundzie.

Jeśli na żetonie nie ma żadnego z powyższych symboli, możesz wykorzystać tę Umiejętność raz w każdej turze. Umieść żeton w swoim obszarze gry, aby zaznaczyć, że z niego korzystasz - połóż go na odpowiedniej karcie lub Jednostce (możesz np. łączyć Umiejętność oferującą Ruch z kartami Ruchu, Umiejętność zmieniającą kolor Many z Maną, którą zamieniasz, itd.).

Pamiętaj: Żadnej Umiejętności nie możesz wykorzystać więcej niż raz w turze.

UMIEJĘTNOŚCI KOOPERACYJNE

Umiejętności kooperacyjne zastępują Umiejętności rywalizacyjne podczas rozgrywania scenariuszy jednoosobowych lub kooperacyjnych. Obydwa rodzaje określane są mianem Umiejętności interakcyjnych, gdyż ich użycie jest zawsze inicjowane przez posiadającego ją gracza. Gracz wykorzystuje je w swojej turze, a następnie:

- w rozgrywkach kooperacyjnych: jeden z pozostałych graczy może skorzystać z podrzędnego działania tej Umiejętności. Niektóre działania są wyzwalane automatycznie (np. gdy po raz pierwszy zostanie użyta Mana określonego koloru, lub gdy rozpocznie się walka), a niektóre z nich można wywołać dobrowolnie. Jeśli podrzędne działanie nie zostanie użyte przed następną turą gracza, który użył tej Umiejętności, lub przed końcem rundy, szansa na jego wykorzystanie przepada.
- w rozgrywkach jednoosobowych: podrzędne działanie może być wykorzystane przez tego samego gracza, podczas jego kolejnej tury (i tylko wtedy). Jeżeli gracz nie użyje tego działania w kolejnej turze, bądź będzie ona ostatnią turą w bieżącej rundzie, podrzędne działanie Umiejętności przepada.

Na potrzeby obydwu rodzajów Umiejętności interakcyjnych, kolejność rozgrywania tur ma znaczenie. Wygasają, gdy nadejdzie twoja kolej na rozegranie kolejnej tury, nawet gdy twój żeton Kolejności w rundzie jest odwrócony, ale nie wygasają wcześniej, jeżeli zdecydujesz się na rozegranie swojej tury z wyprzedzeniem. Jednakże, jeżeli zdecydujesz się na rozegranie dwóch tur, jedna po drugiej (poprzez wybór Taktyki „Odpowiedni moment” lub zagranie Czarą „Zagięcie czasu”), interakcyjna Umiejętność zagrana podczas pierwszej z tur wygaśnie, przed rozpoczęciem drugiej tury.



KONIEC RUNDY

Jeśli wykorzystałeś wszystkie karty ze swojej talii Czynów i nie chcesz zagrywać żadnych kart z ręki (lub nie możesz, bo nie masz już kart na ręce), możesz na początku swojej tury ogłosić „Koniec rundy”. Jeśli tak zrobisz, nie rozgrywasz swojej tury. Wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze swoją ostatnią turę w rundzie, a następnie runda się kończy.

Przygotowanie nowej rundy

Aby przygotować nową rundę:

- Odwróć planszę Dnia/Nocy na drugą stronę (zmienia się pora dnia).
- Rzuć ponownie wszystkimi kośćmi, aby utworzyć nowe Źródło. Jeśli rozpoczynasz rundę Dnia, umieść czarne kości Many w miejscu na „wyczerpane kości”. Jeśli rozpoczynasz rundę Nocy, umieść tam złote kości. (Jest to ważne, ponieważ rozpoczynając grę podczas rundy Dnia, gracze przyzwyczaili się, że złota kość jest czymś dobrym. Teraz umieść je po „złej stronie” Źródła, aby zaznaczyć, że złota Mana nie jest korzystna podczas rund Nocy.)
 - Po raz kolejny, co najmniej połowa kości musi być podstawowego koloru. Rzucaj ponownie wszystkimi czarnymi i złotymi kośćmi, do czasu spełnienia tego warunku.
- Zbierz wszystkie karty niezwerbowanych Jednostek z puli Jednostek i umieść je na spodzie talii zwykłych Jednostek. Jeśli w puli pozostały jakieś karty Akcji Zaawansowanych (patrz rozdział „Odkrycie Monastyru”), umieść je na spodzie talii Akcji Zaawansowanych.

- Odkryj nowe karty w puli Jednostek. Liczba kart Jednostek ma być o 2 większa od liczby graczy. Jeśli na mapie są **Monastyny** (które nie zostały spalone), odkryj odpowiadającą im liczbę kart Akcji Zaawansowanych i umieść je w puli Jednostek (patrz rozdział „Odkrycie Monastyru”).
- Usuń z puli Akcji Zaawansowanych kartę znajdującą się na najniższej pozycji w kolumnie i połóż ją pod spód talii Akcji Zaawansowanych. Przesuń pozostałe karty w dół. Weź nową kartę z talii Akcji Zaawansowanych, odkryj i połóż ją na pierwszej pozycji w kolumnie.
- Odśwież pulę Czarów w taki sam sposób jak pulę Akcji Zaawansowanych.
- Potasuj wszystkie posiadane na koniec rundy karty z ręki, ze stosu kart wykorzystanych oraz ze swojej talii. Stwórz z nich nową talię Czynów. Jeśli twoje Jednostki mają przydzielone Chorągwie, możesz (lecz nie musisz) zabrać każdą z nich i wstawić w swoją talię Czynów. Następnie bierzesz z tej talii na rękę tyle kart, ile wynosi twój limit kart na ręce (wskazany na żetonie poziomu Bohatera), który może być zwiększony, jeśli znajdujesz się w pobliżu swojej **Twierdzy** (patrz „Odkrycie Twierdzy”).
- Każda Jednostka, którą aktywowałeś (tj. miała na sobie żeton Dowodzenia) zmienia status na Gotowa. Umieść żeton Dowodzenia ponad nią. Pamiętaj, że nawet Ranna Jednostka zmienia status na Gotowa, jeśli była Wyczerpana. To nie powoduje jednak, że zostaje uleczona.

- Odwróć ponownie wszystkie żetony Umiejętności, które zakryłeś po ich wykorzystaniu. Jeśli Jednostki mają przydzieloną Chorągiew, która jest teraz zakryta, odkryj ją.
- Zwróć kartę Taktyki. Wyłóż karty Taktyk odpowiednie do pory dnia - w grze jest inny zestaw kart Taktyk dla Dnia i inny dla Nocy.

Wybór Taktyki

Wszyscy gracze muszą wybrać nową Taktykę na następną rundę. Gracz z najmniejszą liczbą punktów na torze Sławy wybiera Taktykę jako pierwszy. Następnie wybiera gracz przedostatni, itd. Gracz z największą liczbą punktów Sławy wybiera ostatni.

W przypadku remisu, gracz, który rozgrywał swoje tury później w poprzedniej rundzie (tj. jego żeton Kolejności w rundzie był niższy) ma pierwszeństwo w wyborze.

Gdy wszyscy wybiorą Taktykę, ułóż żeton Kolejności w rundzie (znajdujące się obok planszy Dnia/Nocy) tak, aby przedstawiały nową kolejność w rundzie, zgodną z wybranymi kartami Taktyk.

Rozgrywanie nowej rundy

Gracz, którego żeton Kolejności w rundzie jest pierwszy (posiadacz karty Taktyki o najniższej cyfrze) rozpoczyna nową rundę. Tury są rozgrywane na tych samych zasadach. Pamiętaj, że w rundzie Nocy obowiązują reguły Nocy.

REGUŁY NOCY

Koszt poruszania się

W Nocy zmianie ulega koszt poruszania się po dwóch obszarach. Nocą o wiele trudniej jest poruszać się po lesie. Miej się na baczności. Nie jest dobrze tkwić w środku rozległego lasu, gdy rozpoczyna się runda Nocy. Z drugiej strony, Nocą znacznie łatwiej jest się poruszać po pustyni. Jeśli chcesz przemierzyć duże pustynie, korzystnym może okazać się zrobienie tego Nocą.

Widoczność

Podczas rundy Dnia mogłeś zobaczyć, co znajduje się w **Ruinach** w dowolnym miejscu na mapie. Mogłeś również szybko przekonać się kto broni ufortyfikowanych **Twierdz** lub **Wież Magów**. Wystarczyło, że dowolny Bohater podszedł dostatecznie blisko (zobacz wcześniejsze rozdziały).

W Nocy, żetony **Ruin** kładzione są zakryte. Nie wiesz więc, co kryją. Pozostają zakryte do czasu, gdy ktoś wkroczy na ich obszar albo do rozpoczęcia nowego Dnia. Jeśli Nocą odkryjesz żeton **Ruin**, nadal możesz wybrać, czy do nich wchodzisz, czy nie.

Nocą nie dowiesz się jednak, kto broni **Twierdzy** i **Wież Magów**, chyba że będziesz się szturmował. Czasami lepszym wyjściem jest odczekanie do kolejnej rundy Dnia, ponieważ będziesz wówczas dysponował dodatkowymi informacjami. (Zasada ograniczonej widoczności nie dotyczy **Miast**. **Miasta** nigdy nie śpią, a ich obrońcy zawsze się ujawniają, gdy ktoś podejdzie pod mury. Nawet w Nocy. Na tę chwilę nie zavracaj sobie jednak głowy **Miastami**. Celem pierwszego scenariusza jest tylko znalezienie **Miasta**, a nie jego podbój).

W Nocy zawsze widać **Rozwścieczonych Wrogów**. W zasadzie, nie musisz ich nawet widzieć - wystarczy, że wsłuchasz się w opowieści przerażonych wieśniaków, aby dowiedzieć się, gdzie ich znaleźć.

Magia

W Nocy złote kości w Źródle uważa się za wyczerpane. Nie możesz wykorzystywać złotej Many, nawet jeśli nie pochodzi ze Źródła.

Nocą możesz za to wykorzystywać czarną Manę do uzyskiwania **wzmocnionego działania** Czarów (zobacz sekcję „Rzucanie Czarów” w rozdziale „Odkrycie Wieży Maga” na stronie 14). Czarna Mana nie działa Nocą jako „joker” (tak jak jest to w przypadku złotej Many w ciągu Dnia).

WALKA MIĘDZY GRACZAMI

Jak napisaliśmy wcześniej, stanowczo odradzamy zezwalania na walki między graczami w pierwszej rozgrywce. Jeśli mimo przestróg chcesz spróbować, powinieneś przeczytać ten rozdział (opisaliśmy tu podstawowe zasady walki) oraz odpowiedni rozdział w Regułach (gdzie walka została opisana w szczegółach, krok po kroku).

Rozpoczęcie walki

Aby rozpocząć walkę między graczami, musisz zaatakować innego gracza. W tym celu wykorzystujesz swoją Akcję w turze - przesun figurkę swojego Bohatera na obszar zajęty przez innego gracza informując, że go atakujesz.

Wyjątki: Nie możesz zaatakować gracza znajdującego się na obszarze magicznego Portalu albo w *Mieście* (nie dotyczy to pierwszej gry, ponieważ nie wolno wchodzić do *Miasta*). Bohaterowie mogą stać na tych obszarach równocześnie, nie walcząc ze sobą.

Nie możesz atakować innych graczy po tym, gdy ogłoszono już koniec rundy. W takim przypadku nie możesz skończyć Ruchu na obszarze zajęty przez innego gracza (jeśli przypadkowo sytuacja cię do tego zmusi, przeczytaj sekcję „Wymuszony odwrót” w rozdziale „Koniec tury”).

Porada taktyczna: Jeśli nie posiadasz żadnych kart na ręce, a twoje Jednostki są Wyczerpane, stajesz się dla innych graczy bardzo łatwym celem do pokonania. Jeśli koniec rundy został ogłoszony, to jesteś bezpieczny i możesz wykorzystać wszystkie swoje karty. Wyobraź sobie jednak inną sytuację - masz 5 kart w ręce, ale nie posiadasz już kart w swojej talii Czynów. Teraz musisz zdecydować - jeśli ogłoszisz koniec rundy, nie wykorzystasz tych ostatnich pięciu kart. Ale jeśli nie ogłoszisz końca rundy i zagrasz je wszystkie, będziesz łatwym do pokonania celem (aż do twojej następnej tury, w której będziesz miał ponownie szansę ogłosić koniec rundy). Obserwuj więc uważnie swoich przeciwników i staraj się przewidywać ich plany (szczególnie, gdy są blisko ciebie na mapie).

Reakcja obrońcy

Zaatakowany gracz (nazwijmy go Obrońcą) ogłasza, czy chce w pełni uczestniczyć w walce (to znaczy, że rozgrywa swoją turę wcześniej niż wynika to z kolejności w rundzie i korzysta ze wszystkich korzyści, jakie mu przysługują), czy też traktuje tę walkę tylko jako irytujące zakłócenie (i nie poświęca swojej całej tury na walkę z przeciwnikiem).

Sięgnij po Reguły i przeczytaj rozdział „Walka między graczami”.

Porada taktyczna: Jeśli Obrońca jest pewien, że Atak nie będzie na tyle poważny, aby musiał porzucić swoje plany, często korzysta z drugiej opcji. Równie często wybiera też tę opcję kiedy ma przecucie, że silny Agresor będzie ciągle ponawiał Ataki. Posiadając kilka kart Ruchów, zawsze można w trakcie swojej następnej tury spróbować uciec takiemu Agresorowi. Jeśli jednak Obrońca w pełni uczestniczył w walce i wykorzystał swoją turę, nie ma okazji uciec, ani zrobić cokolwiek innego przed kolejną turą Agresora.

Fazy walki

W trakcie walki między graczami są tylko dwie fazy:

- Faza Ataku dystansowego i obłączniczego - gracz, rozpoczynając od Obrońcy, naprzemiennie zagrywa Ataki dystansowe i Ataki obłącznicze. Te ataki służą do zranienia przeciwnika lub jego Jednostek. Faza kończy się, gdy gracz nie chce już zagrywać takich Ataków.
- Faza Ataku wręcz - gracz naprzemiennie zagrywa Ataki, rozpoczynając od Agresora. W przeciwieństwie do fazy Ataku dystansowego i obłączniczego, te Ataki niekoniecznie muszą być wykorzystane do przydzielania obrażeń. Gracze mogą również wykorzystać je, aby zmusić przeciwnika do wycofania się z obszaru, lub aby ukraść mu Artefakt. Ta faza (i cała walka) kończy się, gdy jeden z graczy jest zmuszony do wycofania się z obszaru, albo gdy żaden z graczy nie chce już zagrywać kolejnych Ataków (w tym przypadku Agresor musi się wycofać).

Więcej szczegółów znajdziesz w Regułach.

Różnice między walką z Wrogiem, a walką między graczami

Aby pomóc ci zrozumieć walkę między graczami, skupmy się na dwóch głównych różnicach:

Blokowanie

Gdy walczysz z Wrogami na mapie, to albo blokujesz cały Atak, albo Atak przeprowadzany jest z pełną siłą. Nie ma innej możliwości. W walce między graczami możesz częściowo zablokować Atak, co przyczyni się do zmniejszenia liczby zadanych ci obrażeń. Uwaga: Blok zagrywany w fazie Ataku dystansowego i obłączniczego jest połówiczny (zaokrąglając w dół). Trudno jest więc zablokować tego rodzaju Ataki. Patrząc pod tym kątem, Ataki te są podobne do Ataków Wrogów posiadających zdolność Szybkości.

Przydzielanie obrażeń

Gdy walczysz z Wrogami na mapie, sam przydzielasz obrażenia otrzymane od Wroga. Decydujesz więc o tym, które Jednostki (o ile w ogóle) zostaną Ranne i jak bardzo ucierpi twój Bohater. Z drugiej strony, obrażenia są zaokrąglane na twoją niekorzyść, tj. nawet jeden punkt obrażeń może zranić jednostkę z dużą wytrzymałością Pancerza.

W walce między graczami, to Atakujący przydziela Rany, które zadał. Dotkliwość obrażeń działa tym razem na korzyść Obrońcy - Atakujący musi mieć wystarczająco dużą siłę Ataku jeśli chce zranić (albo zaszkodzić innym działaniami) Jednostkę lub Bohatera obrońcy. W tego rodzaju walce może się zdarzyć, że część obrażeń pozostanie nieprzydzielona (gdyż nie ma ich wystarczająco dużo, aby Atakujący coś z nimi zrobił).

IX. KONIEC GRY

Pierwszy scenariusz zmierza ku końcowi, gdy zostanie odkryta płytką Terenu, ze znajdującym się na niej *Miastem*. Każdy gracz (łącznie z tym, który odkrył *Miasto*) rozgrywa jeszcze jedną turę, a następnie gra się kończy. Po odślonieniu *Miasta*, walka między graczami jest niedozwolona. Po zakończeniu gry, nadchodzi czas na przydzielenie dodatkowych punktów. Zyskujesz punkty Sławy za różne osiągnięcia - kontynuuj podliczanie punktów na torze

Sławy, ale ignoruj awansowanie Bohaterów. W każdej kategorii osiągnięć przyznawane są specjalne tytuły, za które otrzymasz dodatkowe punkty Sławy.

Najpierw jednak każdy musi zebrać w jedno miejsce wszystkie swoje karty (ze swojej ręki, ze stosu kart wykorzystanych oraz ze swojej talii Czynów). Następnie segreguje je względem rodzaju, tak aby zobaczyć z jakimi kartami zakończył grę.

Zasady punktacji za poszczególne osiągnięcia przedstawiono na karcie „Premie za osiągnięcia”. Jest ona dostępna do wglądu w trakcie całej gry. Druga strona tej karty nie jest wykorzystywana w scenariuszu „Pierwszy rekonesans”.



Największy Mędrzec

Każdy z graczy otrzymuje po 2 punkty Sławy za każdy posiadany Czar oraz po 1 punkt Sławy za każdą posiadaną Akcję Zaawansowaną. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów Sławy w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty Sławy za osiągnięcie tytułu Największego Mędrca. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, każdy zyskuje po 1 punkcie Sławy (poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



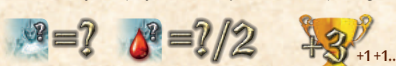
Największy Rabuś

Każdy z graczy otrzymuje po 2 punkty Sławy za każdy posiadany Artefakt oraz 1 punkt Sławy za każde 2 kryształy posiadane w swoim ekwipunku. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty Sławy za osiągnięcie tytułu Największego Rabusia (po 1 punkcie przy remisie, poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



Największy Dowódca

Wszyscy gracze otrzymują punkty Sławy w liczbie równej sumie poziomów swoich wszystkich Jednostek. Ranne Jednostki liczone są tylko połówicznie, zaokrąglając w dół w razie potrzeby (w szczególności: Ranna Jednostka poziomu 1 nie jest warta żadnego punktu Sławy). Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Dowódcy (po 1 punkcie w przypadku remisu, poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



Największy Zdobywca

Każdy z graczy otrzymuje po 2 punkty Sławy za każdą swoją Tarczę na obszarach z *Twierdzą*, *Wieżą Maga* lub *Monastylem*. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Zdobywcy (po 1 punkcie przy remisie, poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



Największy Poszukiwacz Przygód

Każdy z graczy otrzymuje po 2 punkty Sławy za każdą swoją Tarczę na *miejscach przygód*. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu Największego Poszukiwacza Przygód (po 1 punkcie przy remisie, poza remisem wynikającym z braku punktów w tej kategorii).



Największe Sponiewieranie

Każdy z graczy traci po 2 punkty Sławy za każdą posiadaną w swojej talii (nie na Jednostkach) kartę Rany. Gracz, który stracił najwięcej punktów w tej kategorii, traci dodatkowe 3 punkty Sławy za osiągnięcie tytułu Największe Sponiewieranie (-1 przy remisie, nie licząc graczy, którzy nie posiadali żadnych Ran).



GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW SŁAWY JEST ZWYCIĘZCĄ PIERWSZEGO SCENARIUSZA. GRATULUJEMY!

X. NASTĘPNE GRY

Skończyłeś swój pierwszy scenariusz. Mamy nadzieję, że ci się spodobało i chciałbyś zobaczyć więcej. Najprawdopodobniej zauważyłeś, że gra oferuje dużo więcej niż doświadczyłeś do tej pory. Następnym razem powinieneś spróbować innego scenariusza i wykorzystać pełne reguły gry.

PEŁNE REGUŁY

Wytłumaczyliśmy do tej pory tylko te zasady, które są potrzebne do rozegrania pierwszego scenariusza. Pełne reguły zostały opisane w instrukcji. Powinieneś je przeczytać - teraz, gdy masz już za sobą pierwszą grę i znasz już jej zasady, będzie ci o wiele prościej.

Dla ułatwienia, poniżej wyszczególniliśmy najważniejsze zasady, które nie zostały jeszcze wyjaśnione, wraz z odniesieniami do Reguł.

Brak Sławy za odkrywanie

Pamiętaj, że premia (1 punkty Sławy) za odkrywanie nowych Terenów jest stosowana wyłącznie w pierwszym scenariuszu. W innych scenariuszach musisz walczyć, aby zdobyć Sławę.

Jednostki Elitarne

W swojej pierwszej grze wykorzystywałeś tylko Jednostki Regularne (ze srebrnymi rewersami). Jednostki Elitarne (te ze złotymi rewersami) są dostępne w innych scenariuszach, ale nawet wówczas, nie od początku gry (patrz „Jedna runda gry (Dzień lub Noc)” – str.4, punkt 2c).

SCENARIUSZE

Scenariusze zostały opisane w części Scenariusze, znajdujące się na końcu Reguł. Jeśli masz wystarczająco dużo czasu, możesz wypróbować scenariusze „Pełny podbój” albo „Pełna kooperacja”, aby zobaczyć jak gra wygląda w pełnej krasie. Te scenariusze (lub ich krótsze „Błyskawiczne” odpowiedniki) możesz rozgrywać wielokrotnie, ponieważ losowy układ mapy zapewnia, że będą zupełnie inne za każdym razem. Co więcej, możesz dostosować ich trudność i wykorzystać dowolną liczbę dodatkowych wariantów opisanych w Regułach, aby zapewnić niepowtarzalność rozgrywek.

Zarówno w instrukcji do gry podstawowej, jak i w tej do rozszerzeń, znajdziesz mnóstwo innych scenariuszy. Scenariusze możemy podzielić na trzy grupy: rywalizacyjne, bardzo rywalizacyjne i kooperacyjne.

Ograniczenia przy budowaniu mapy

Kształt mapy różni się w zależności od scenariusza i liczby graczy (zobacz Scenariusze). Są jednak pewne nadrzędne zasady, które zapobiegają tworzeniu dziwnych kształtów mapy z wąskimi przesmykami (patrz „Ruch” – str.7, punkt 5e).

Wyzwanie dodatkowych Wrogów

Jeśli się odważysz, możesz wyzwąć do walki większą liczbę *Rozwścieczonych Wrogów* jednocześnie (jeśli znajdują się obok obszaru, na którym stoisz). Możesz też wyzwąć do walki *Rozwścieczonego Wroga* podczas szturmowania *ufortyfikowanego miejsca* (patrz „Walka z Wrogami” – str.8, punkty 1a, 1d oraz 1e).

Uwaga: Nie możesz wyzwąć do walki dodatkowych Wrogów wchodząc do *miejsz przygód*.

Walka między graczami

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, przeczytaj rozdział „VIII. Walka między graczami” niniejszego Przewodnika oraz odpowiedni rozdział w Regułach na stronie 12.

Scenariusze rywalizacyjne

Scenariusze rywalizacyjne są standardowe, czyli podobne do „Pierwszego rekonesansu” (poza tym, że będą trudniejsze, jeśli wprowadzisz możliwość walki pomiędzy graczami).

Każdy scenariusz ma cel i jest ograniczony liczbą rund przeznaczonych na jego osiągnięcie. Niezależnie od tego czy cel został osiągnięty, czy też nie, zwycięzcą zostanie gracz, który będzie posiadał najwięcej punktów Sławy po ostatecznej punktacji.

Scenariusze bardzo rywalizacyjne

Jeśli nie zależy ci na Sławie i wolisz sprawdzać, kto jest najlepszy na polu bitwy, możesz wykorzystać scenariusz opisany jako bardzo rywalizacyjny.

W scenariuszach tego rodzaju nie stosujesz punktacji. Zwycięzcę wyznaczasz na podstawie kryteriów opisanych w scenariuszu.

Uważaj, bo tego rodzaju scenariusze mogą być bardzo brutalne!

Miasta

Zdobywanie *Miast* jest ostatecznym celem wielu scenariuszy. Aby zrozumieć ich działanie, powinieneś:

- Przeczytać odpowiednie sekcje w Regułach opisujące, co się dzieje, gdy odkrywasz *Miasto* (patrz „Ruch” – str. 7, punkt 5g), jak je zdobyć (zobacz „Walka z Wrogami” – str. 10, „Szturm Miasta”) oraz co oferuje, gdy je zdobędziesz (zobacz „Negocjacje z ludnością” – str.8, punkty 3a i 4e).
- Przejrzyj karty *Miast* i przyjrzyj się ich figurkom.
- Podsumowanie zasad znajdziesz na karcie opisu Miasta (powinieneś mieć ją w pobliżu podczas pierwszych kilku gier).

Kooperacyjny szturm Miasta

O ile nie ustalisz inaczej, jedno *Miasto* może wspólnie szturmować jednocześnie kilku graczy. Przeczytaj rozdział „Kooperacyjny szturm Miasta” w Regułach, aby poznać więcej szczegółów.

Scenariusze kooperacyjne

W tych scenariuszach prowadzisz działania tak, aby osiągnąć wspólny cel (np. podbój *Miasta*). Po zakończeniu gry, wszyscy wspólnie cieszyć się zwycięstwem (jako grupa) albo przeżywać gorzkie porażki. Ustawiając odpowiedni poziom *Miast*, wpływasz na stopień trudności gry, sprawiając że zwycięstwo będzie łatwiejsze lub trudniejsze do odniesienia.

Scenariusze kooperacyjne umożliwiają podliczenie wyniku na koniec gry, tak abyście mogli porównywać poszczególne rozgrywki i próbować osiągać coraz lepsze wyniki w kolejnych grach. Wszyscy gracze pracują na jeden wynik.

Specjalnym typem scenariusza kooperacyjnego są misje jednoosobowe, w których samodzielnie starasz się wypełnić postawione przed tobą zadania.

WARIANTY

Scenariusze i ogólny przebieg gry możesz zmieniać, wprowadzając do gry różnego rodzaju warianty. Ich opisy możesz znaleźć w części Scenariusze znajdującym się na końcu Reguł. Niektóre z nich mogą spowodować, że gra bardziej przypadnie ci do gustu i będziesz je stosował zawsze. Inne będziesz wykorzystywał od czasu do czasu, aby wprowadzić zmienność rozgrywek.

TO WSZYSTKO. TERAZ TWOJA KOLEJ
NA ODKRYWANIE ŚWIATA MAGE KNIGHT.



© 2018 WizKids/NECA, LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

© 2018 Portal Games Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel. 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl