

SENTINELS

OF THE MULTIVERSE

GRA KARCIANA NA PODSTAWIE KLASYCZNYCH KOMIKSÓW



DEFINITIVE EDITION
INSTRUKCJA

AUTORZY

Scenariusz i projekt gry: Christopher Badell

Ilustracje: Adam Rebottaro

Redakcja: Christopher Badell

Układ i projekt graficzny: SaRae Henderson i Darrell Louder

Rozwój: Christopher Badell i Christopher Burton

Rozwój produktu: Christopher Badell, Paul Bender,
Maggie Clayton, Jennifer Closson

Testerzy: Michael J. Ahlers, Thomas Behrens Jr., Rob Brown, Josh Campbell, Tim Cosing, Ian Delaney, Zach Denoncour, Rob Donoghue, John Ellis, Leif Gaebler, Aaron Garrett, Jaclyn Garrett, Richard Gillingham, Jeremy Gottesman, Bryan Graham, Fred Hicks, Graham Hildebrandt, Donner Holten, Steve Kaylor, Benjamin Larsen, Russ Luzetski, Cole Preece, Nick Reale, Ruduen, Ryan Samarco, Michael Schector, Ryan Smith, Bill Stull, Brent Sandor Ur, Daniel Walker, Kenneth Zieres i wielu, wielu innych ludzi w ciągu ostatnich dziesięciu lat na konwentach, dniach z grami, w sklepach z grami i we własnych domach. Dziękujemy wam wszystkim za uczynienie z Multiwersum tego, czym obecnie jest.

**Sentinals Comics zostało stworzone przez
Christophera Badella i Adama Rebottaro**

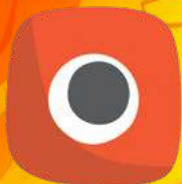
Edycja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Dawid Kubaty

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Mateusz Kopacz

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Weroniki Spiry, Grzegorza Polewki, Marka Spychalskiego, Michała Gaika i Mateusza Krysztofa.





SPIS TREŚCI

● Wstęp	2
◦ Ogólny zarys gry	2
◦ Pierwsze kroki	3
● Komponenty	5
◦ Konstrukcja kart	7
◦ Ikona Odwrócenia oraz Ikona Bohaterów	8
● Przygotowywanie rozgrywki	10
◦ Wasza pierwsza gra	10
◦ Gra solo i dwuosobowa	10
◦ Warianty Bohaterów	11
◦ Schemat Obszarów Pola Gry	11
● Sekwencja tury	12
● Rozgrywka	13
◦ Obrażenia	13
◦ Odzyskiwanie Punktów Życia	14
◦ Nemezis	14
◦ Typy Kart, Słowa Kluczowe i Terminy na kartach	14
◦ Obezwładnieni Bohaterowie	17
◦ Rozwiązywanie Konfliktów	18
◦ Tryb Zaawansowany	18
◦ Zwycięstwo... czy Porażka?!	18
● Wydarzenia	18
◦ Kolekcje	19
◦ Wydarzenia Krytyczne	19
● Często Zadawane Pytania	20

WSTĘP

Szalony naukowiec bierze na zakładnika cały świat przy użyciu swej maszyny zagłady. Samoświadoma SI w formie ogromnego robota przetacza się przez największe miasta z zamiarem zniszczenia życia na ziemi. Chaotyczny duch ziemi używa swej kontroli nad żywiołami świata, aby zagrozić całej ludzkości! Mocarstwowa supremacjonistka prowadzi swą armię potężnych podwładnych, by pokonać każdego, kto przeciwstawia się jej planom globalnego podboju! Tylko grupka niezłomnych Bohaterów stoi na drodze wszystkich tych Łotrów i ich niecznych planów!

Wszystkie te, jak i inne opowieści pochodzą z kart Sentinel Comics, zaś w **Sentinels of the Multiverse** właśnie je odtwarzacie! Przejmujecie kontrolę nad drużyną potężnych Bohaterów, śmiało stawiających czoła niebezpieczeństwu, aby ochronić świat. Czy dacie radę pokonać Łotrów i uratować sytuację? A może to Łotrowie zatriumfują, zmuszając Bohaterów do przegrupowania i podjęcia walki innym razem?

W niniejszej instrukcji znajdziecie informacje, jak przygotować i grać w tę grę, zawarte w niej definicje i często używane terminy, a także odpowiedzi na często zadawane pytania. Natomiast w Księdze Wiedzy znajdują się biografie i informacje na temat rozgrywki każdym Bohaterem, Łotrem i Środowiskiem, jak również ich zestawienia.

OGÓLNY ZARYS GRY

Sentinels of the Multiverse to gra kooperacyjna, w której każdy z graczy kontroluje Bohatera, używając jego Mocy, zdolności oraz sprytu, by współdziałać z towarzyszącymi mu Bohaterami i ocalić świat! W każdej rozgrywce bierze udział od 3 do 5 Bohaterów walczących przeciwko 1 Łotrowi w pełnym niebezpieczeństwie Środowisku. Gra jest w pełni kooperacyjna, zatem Łotr i Środowisko nie są zarządzani przez konkretnego gracza, lecz kontrolowani przy pomocy odwracania kart z ich talii i stosowania się do poleceń na tych kartach.

Każdy Bohater, Łotr i Środowisko jest reprezentowany przez talię kart. Bohaterowie i Łotry posiadają też karty postaci, które zapewniają im Punkty Życia (PŻ) oraz inne informacje specyficzne dla danej postaci. Więcej na ten temat dowiedziecie się na kolejnych stronach.

PIERWSZE KROKI

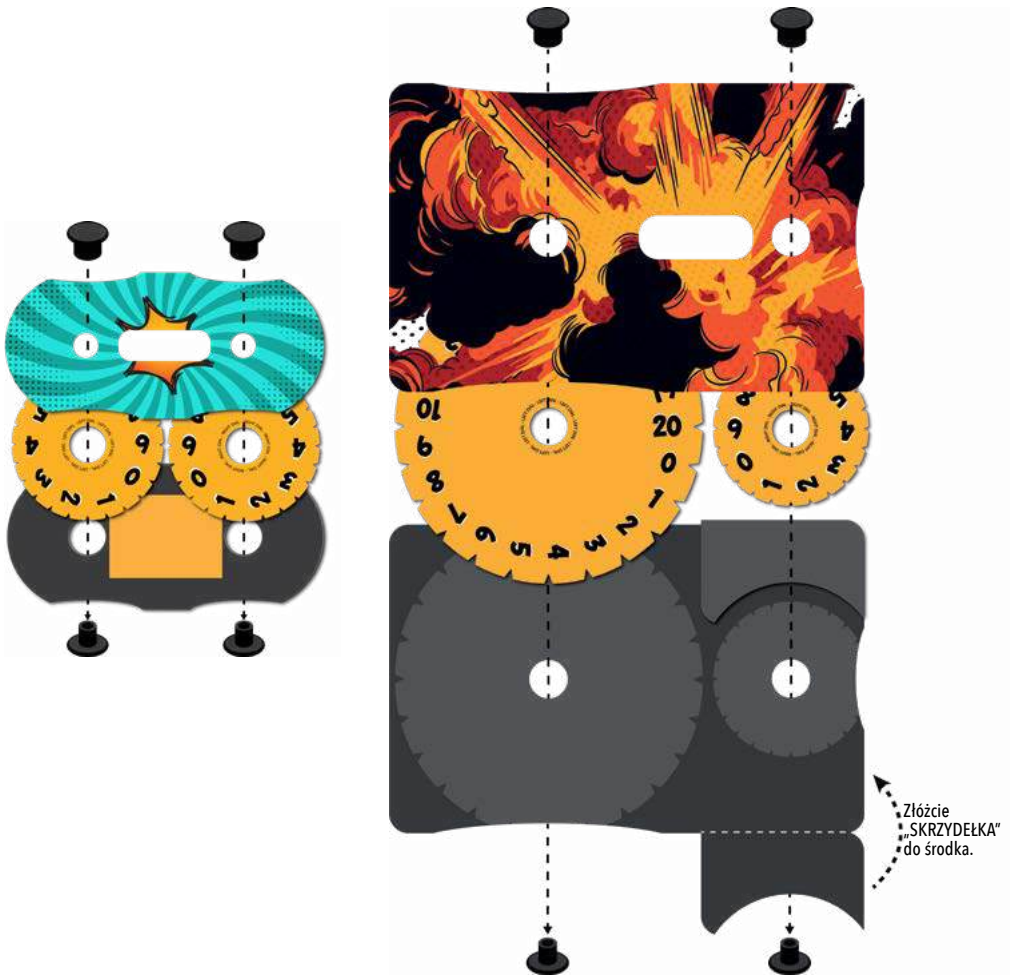
Gdy otworzycie grę po raz pierwszy, podzielcie wszystkie karty na poszczególne talie, zwracając uwagę na ich rewersy, aby ustalić do której talii należy każda z kart. W pudełku znajduje się 12 talii Bohaterów, 6 talii Łotrów i 6 talii Środowiska. Poukładajcie te talie w pudełku z grą w najwygodniejszy dla was sposób, używając dołączonych kart przekładek do oddzielania każdej talii od pozostałych. **Uwaga:** pamiętajcie, by nie tasować talii Barona Blade'a, gdyż ma ona określony układ, co zostało wyjaśnione na stronie 10.



Następnie posortujcie wszystkie karty postaci i Wydarzeń. Każdy Bohater posiada dwie karty postaci: podstawową kartę postaci i wariant Debiutu. Wyjaśniono je na stronach 7 i 10. Każdy Łotr ma tylko jedną kartę postaci, o której też będzie mowa na stronach 7 i 10. Znajdziecie też 12 kart Wydarzeń: 6 zwykłych Wydarzeń i 6 Wydarzeń Krytycznych, co wyjaśniono na stronach 18 i 19.



Złóżcie wskaźniki Punktów Życia (PŻ), wkładając tarcze z cyframi między przednią i tylną płytkę i połączcie całość za pomocą plastikowych nitów.



Na koniec wypchnijcie żetony ze składek i umieśćcie je w przeznaczonym na nie pudełku. Pudełko to pomaga przechowywać żetony w jednym miejscu i utrzymać porządek podczas gry. W czasie rozgrywki połóżcie je na stole w miejscu łatwo dostępnym dla każdego gracza.



KOMPONENTY



12 KART POSTACI BOHATERÓW



12 KART POSTACI BOHATERÓW
W WARIANCIE DEBIUTU



6 KART POSTACI ŁOTRÓW



6 KART WYDARZEŃ



6 KART WYDARZEŃ KRYTYCZNYCH



TALIE BOHATERÓW
(12 TALII PO 40 KART)



24 KARTY PRZEKŁADEK



TALIE ŚRODOWISKA
(6 TALII PO 15 KART)



TALIE ŁOTRÓW
(6 TALII PO 25 KART)

WYCIAGAJCIE SWOJE KOSZULKI!

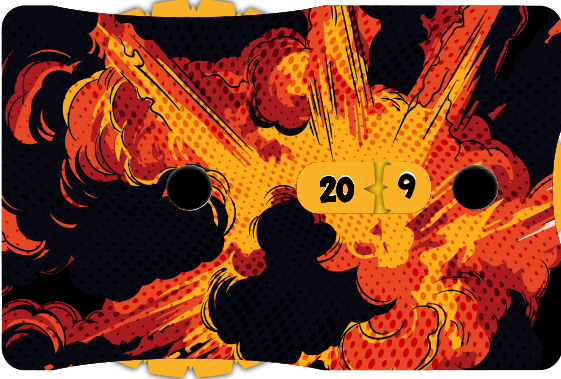
Jeżeli chcecie umieścić wszystkie karty **Sentinals of the Multiverse**, w koszulkach, będziecie potrzebować 3 rozmiarów koszulek:

- 24 koszulki w rozmiarze „Standard Tarot”, 70 x 120 mm, na karty postaci Bohaterów.
- 18 koszulek w rozmiarze „Large Format”, 88 x 130 mm, na karty postaci Łotrów oraz karty Wydarzeń.
- 720 koszulek w rozmiarze „Classic Card Game”, 63 x 88 mm, na wszystkie karty z talii Bohaterów, Łotrów i Środowisk.



Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie: <https://sklep.portalgames.pl/sentinals-of-the-multiverse>



1 OBROTOWY WSKAŹNIK PŻ ŁOTRA



PO 18 ZNACZNIKÓW +1 ORAZ -1 OBRAZEŃ
„ZADAWANYCH PRZEZ”
PO 18 ZNACZNIKÓW +1 ORAZ -1 OBRAZEŃ
„ZADAWANYCH TEMU”



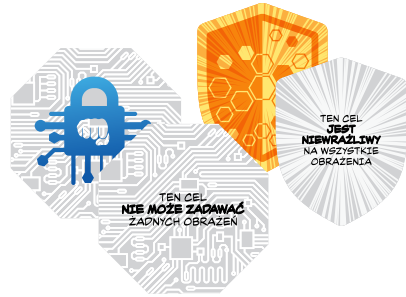
5 OBROTOWYCH WSKAŹNIKÓW PŻ BOHATERÓW



2 ŻETONY NEMEZIS



30 ŻETONÓW „1” PŻ
20 ŻETONÓW „5” PŻ
12 ŻETONÓW „10” PŻ



6 ŻETONÓW NIEWRAŻLIWOŚCI NA OBRAŻENIA
6 ŻETONÓW NIEMOŻNOŚCI ZADAWANIA OBRAZEŃ



1 KSIĘGA WIEDZY



1 PUDEŁKO NA ŻETONY

KONSTRUKCJA KART

Karty postaci Bohaterów

- Awers:
 1. Nazwa Bohatera
 2. Ilustracja
 3. Punkty Życia (PŻ)
 4. Słowa Kluczowe
 5. Wrodzona Moc
 6. Ikona Nemezis
- Rewers:
 7. Ilustracja
 8. Zdolności po Obezwładnieniu



Karty postaci Łotrów

- Awers:
 1. Nazwa Łotra
 2. Ilustracja
 3. Przygotowanie
 4. Punkty Życia (PŻ)
 5. Opis i Słowa Kluczowe
 6. Zasady
 7. Ikona Nemezis
 8. Tekst Trybu Zaawansowanego
- Rewers:
 9. Nazwa Łotra
 10. Ilustracja
 11. Punkty Życia (PŻ)
 12. Opis i Słowa Kluczowe
 13. Zasady
 14. Ikona Nemezis
 15. Zasady Trybu Zaawansowanego



ORAZ B

DWIE IKONY NAJCZĘŚCIEJ UŻYWANE NA KARTACH ŁOTRÓW TO **ORAZ** I **B**.

ORAZ JEST IKONĄ ODWRÓCENIA, KTÓRA INFORMUJE WAS KIEDY ODWRÓCIĆ KARTĘ ŁOTRA Z AKTUALNEJ STRONY NA PRZECIWNĄ. PŹ KARTY ŁOTRA NIE ULEGAJĄ ZMIANIE PRZY JEJ ODWRACANIU, CHYBA ŻE KARTA BOHATERA LUB JAKIŚ INNY EFEKT W GRZE WYRAŹNIE STANOWI INACZĘJ.

B TO IKONA „B” LUB INACZĘJ IKONA BOHATERÓW, KTÓRA OZNACZA LICZBĘ BOHATERÓW W GRZE. TA LICZBA NIE ZMIENIA SIĘ, NAWET JEŚLI KTÓRYŚ Z BOHATERÓW ZOSTAJE OBEZWŁADNIONY W TRAKCIE ROZGRYWKI. STANOWI ONA ODZWIERCIEDLENIE LICZBY TALII BOHATERÓW W GRZE, A NIE LICZBY GRACZY, ZATEM **B** WYNOŚI 3, 4 ALBO 5, W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY TALII BOHATERÓW, NIEZALEŻNIE OD TEGO ILE OSÓB NIMI GRA.

Karty Bohaterów

- Awers:
 1. Nazwa
 2. Punkty Życia (PŻ, jeśli występują)
 3. Ilustracja
 4. Słowa Kluczowe
 5. Zasady
 6. Cytat z Sentinel Comics
 7. Przynależność w ramach Sentinel Comics
- Rewers:
 8. Unikatowy rewers talii danego Bohatera



Karty Łotrów

- Awers:
 1. Nazwa
 2. Punkty Życia (PŻ, jeśli występują)
 3. Ilustracja
 4. Słowa Kluczowe
 5. Zasady
 6. Cytat z Sentinel Comics
 7. Przynależność w ramach Sentinel Comics
- Rewers:
 8. Unikatowy rewers talii danego Łotra



PRZYGOTOWYWANIE ROZGRYWKI

Najpierw wybierzcie Łotra i Środowisko. Przetasujcie ich talie i umieśćcie je w obszarach na nie przeznaczonych. Umieśćcie kartę postaci Łotra dla wybranej talii w obszarze gry Łotra, stroną z tekstem Przygotowania do góry. Następnie postępujcie zgodnie z instrukcją Przygotowania po lewej stronie karty postaci Łotra. (**Uwaga:** Zasady opisane na zagranych kartach są pomijane podczas Przygotowania). Na koniec umieśćcie wskaźnik PŻ Łotra w jego obszarze gry i ustawcie wartość na tym wskaźniku na odpowiadającą liczbie PŻ tego Łotra.


WASZA PIERWSZA GRA:

PODZAS WASZEJ PIERWSZEJ ROZGRYWKI W **SENTINELS OF THE MULTIVERSE** ZALECAMY GRĘ PRZECIWKO BARONOWI BLADE. PREZENTUJE ON, CZEGO SĄ W STANIE DOKONAĆ ŁOTROWIE, NIE PRZYTŁACZAJĄC PRZY TYM ZASADAMI ANI POZIOMEM TRUDNOŚCI.

GRAJĄC PRZECIWKO BARONOWI BLADE PO RAZ PIERWSZY, **NIE TASUJECIE JEJGO TALII!** WIERZCHNIA KARTĄ TEJ TALII JEST „MOBILNA PLATFORMA OBRONNA”, KTÓREJ BĘDZIECIE POTRZEBOWALI PRZY JEJGO PRZYGOTOWANIU. RESZTA TALII JEST UŁOŻONA W KOLEJNOŚCI, KTÓRA ZAPEWNIĄ DOBRE DOŚWIADCZENIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI, ZATEM PO PROSTU UMIEŚCIE JĄ W OBSZARZE GRY BEZ TASOWANIA I MOŻECIE ZACZYNAĆ! TA KOLEJNOŚĆ KART JEST RÓWNIEŻ PODANA W KSIĘDZE WIEDZY.

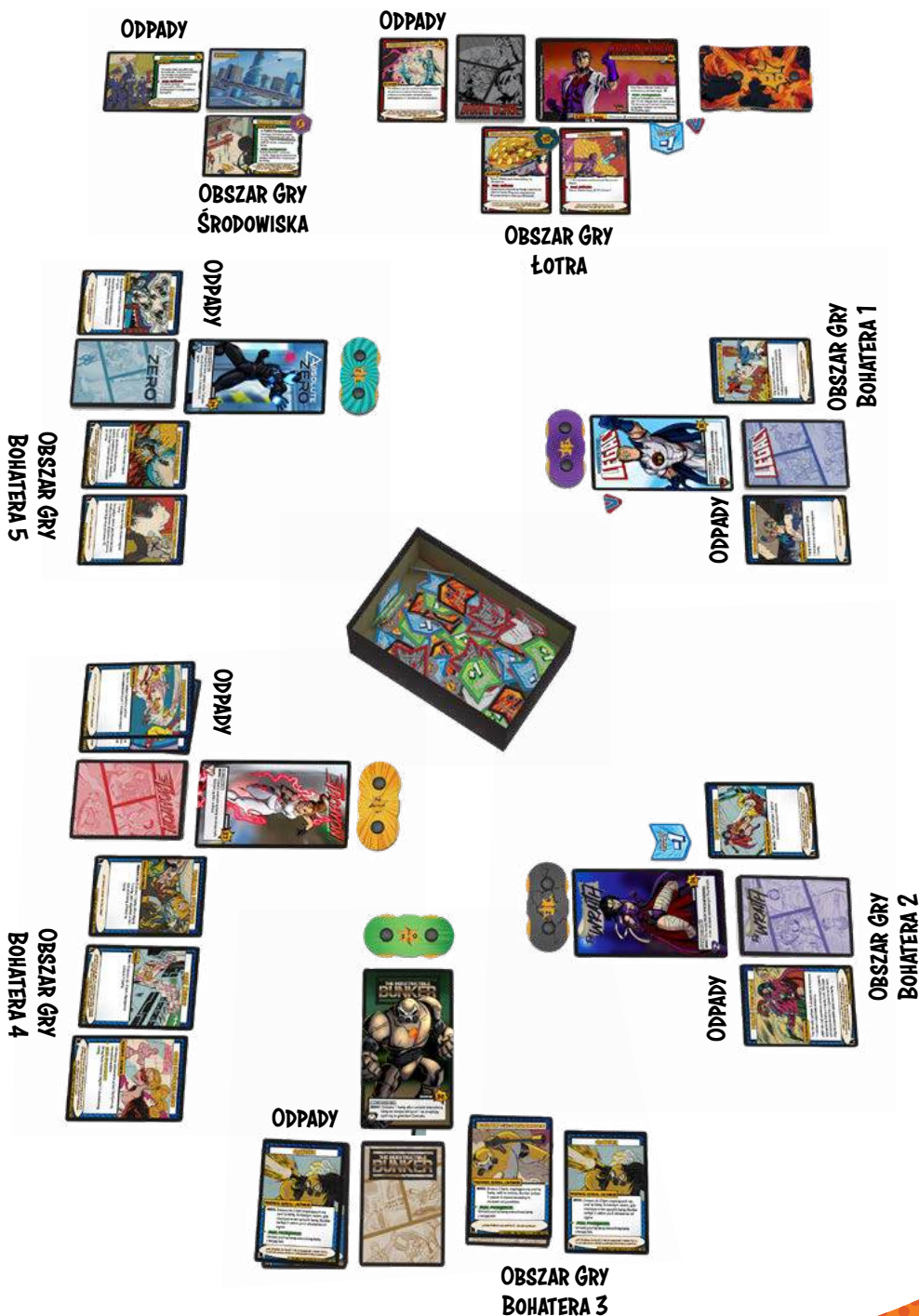
Gdy już zarówno Łotr, jak i Środowisko zostaną przygotowane, czas wybrać Bohaterów! Wybierzcie 3, 4 albo 5 Bohaterów, w zależności od liczby graczy. Potasujcie talię każdego wybranego Bohatera i umieśćcie je w ich obszarach gry. Każdy Bohater ma kilka kart postaci – w grze podstawowej dwie, ale w przyszłości będzie ich więcej! Wybierzcie jedną z tych kart postaci i umieśćcie ją w obszarze gry danego Bohatera. Niewykorzystane karty postaci odłóżcie z powrotem do pudełka. Następnie każdy Bohater dobiera 4 wierzchnie karty ze swojej talii, by stworzyć swoją początkową rękę. Jesteście gotowi do gry!

GRA SOLO I DWUSOBOWA:

SENTINELS OF THE MULTIVERSE TO GRA OD 3 DO 5 BOHATERÓW. MOŻE BYĆ ONA JEDNAK ROZGRYWANA SOLO LUB PRZEZ DWÓCH GRACZY, Z KTÓRYCH KAŻDY KONTROLUJE WIĘCEJ NIŻ JEDNEGO BOHATERA. NAJPROSTSZYM USTAWIENIEM JEST PO DWÓCH BOHATERÓW PROWADZONYCH PRZEZ KAŻDEGO GRACZA W GRZE DWUSOBOWEJ ALBO TRZECH BOHATERÓW W GRZE SOLO. NIE KRĘPUJCIE SIĘ JEDNAK PRZYGOTOWYWAĆ ROZGRYWKI W SPOSÓB NAJODPOWIEDNIEJSZY DLA SIEBIE, PAMIĘTAJĄC, BY ZAWSZE  WYNOŚIŁO 3, 4 ALBO 5.

WARIANTY BOHATERÓW

Każdy Bohater posiada dla swojej talii podstawową kartę postaci. W niniejszym pudełku znajdują się również karty Debiutu Bohaterów, będące wariantem kart postaci Bohaterów. Kolejne gry i rozszerzenia z linii Sentinels of the Multiverse mogą zawierać dodatkowe ich warianty, zarówno dla nowych Bohaterów, jak i z niniejszej gry podstawowej. Kiedy gracie danym Bohaterem po raz pierwszy, zalecamy granie jego podstawową kartą postaci.



SEKWENCJA TURY

Każda tura składa się z serii faz. Wiele kart, które pozostają w grze, posiada nazwy faz w polu z Zasadami. Wskazują one w którym momencie występują opisane na tych kartach efekty. Fazy wskazane na kartach odnoszą się do faz tury obszaru gry, w którym dana karta się znajduje i nie dotyczą faz innych obszarów, chyba że wyraźnie wskazano inaczej.

Gra rozpoczyna się od tury Łotra, następnie następuje tura każdego Bohatera w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara, poczynając od pierwszego Bohatera (znajdującego się najbliżej Łotra) do ostatniego Bohatera (tego najbliżej Środowiska). Runda kończy się turą Środowiska. Po zakończeniu tury Środowiska, rozegrajcie w takiej samej kolejności kolejną rundę, zaczynając od tury Łotra! Gra toczy się w opisanym wyżej porządku do momentu, aż Bohaterowie ocalą Multiwersum albo Łotr pokona wtrącających się w jego niecne plany Bohaterów.

• Tura Łotra

- ▶ **FAZA POCZĄTKOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY POCZĄTKOWEJ** tury Łotra.
- ◆ **FAZA ZAGRYWANIA:** Zagrajcie wierzchnią kartę z talii Łotra.
- **FAZA KOŃCOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY KOŃCOWEJ** tury Łotra.

• Tura każdego Bohatera w kolejności ich rozgrywania

- ▶ **FAZA POCZĄTKOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY POCZĄTKOWEJ** tury tego Bohatera.
- ◆ **FAZA ZAGRYWANIA:** Ten Bohater może zagrać jedną kartę ze swojej ręki.
- **FAZA MOCY:** Ten Bohater może użyć jednej Mocy opisanej na jednej z jego kart w grze, na przykład Mocy na jego karcie postaci.
- **FAZA DOBIERANIA:** Ten Bohater może dobrać wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli ten Bohater nie zagrał żadnych kart podczas swojej **FAZY ZAGRYWANIA** i nie użył żadnej Mocy podczas swojej **FAZY MOCY** w tej turze, może dobrać 1 dodatkową kartę.
- **FAZA KOŃCOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY KOŃCOWEJ** tury tego Bohatera.

• Tura Środowiska

- ▶ **FAZA POCZĄTKOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY POCZĄTKOWEJ** tury Środowiska.
- ◆ **FAZA ZAGRYWANIA:** Zagrajcie wierzchnią kartę talii Środowiska.
- **FAZA KOŃCOWA:** Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach, które odnoszą się do **FAZY KOŃCOWEJ** tury Środowiska.

A potem powtarzajcie!

ROZGRYWKA

W grze **Sentinels of the Multiverse** gracze kontrolują drużynę potężnych Bohaterów, walczącą przeciwko groźnym Łotrom w pełnych niebezpieczeństw Środowiskach! Łotrowie i Środowisko nie są kierowani przez graczy, tak jak Bohaterowie, lecz kontroluje się ich przez odwracanie kart z ich talii i stosowanie się do instrukcji na tych kartach.

Bohaterowie i Łotrowie ścierają się w spektakularnych bitwach, a **Sentinels of the Multiverse** symuluje te starcia poprzez zadawanie obrażeń. Wiele kart posiada **PŻ**, czyli Punkty Życia, które są liczbowym odzwierciedleniem ich zdrowia. Gdy karty zadają obrażenia innym kartom, liczba PŻ kart, którym zadano obrażenia, jest odpowiednio obniżana.

PRZYKŁAD

Karta sługusa Barona Blade'a - „Batalion Blade'a” - zadaje 5 obrażeń wręcz Bunkerowi. Przed tym atakiem Bunker miał 17 PŻ, zatem teraz ma 12 PŻ.

Każda karta posiadająca wartość PŻ jest określana jako **cel**. Gdy liczba PŻ dowolnego celu zostaje zredukowana do 0 PŻ lub ten cel zostanie zniszczony w inny sposób, umieśćcie go w powiązanych z nim Odpadach, chyba że cel był kartą postaci Bohatera albo Łotra. Jeśli liczba PŻ postaci Łotra zostaje zredukowana do 0 PŻ lub zniszczona, Łotr zostaje pokonany, a Bohaterowie zwyciężają! (Chyba że wskazano inaczej).

OBRAŻENIA

Wszystkie obrażenia mają podany typ, który określa ich naturę. Zazwyczaj typ ten nie ma znaczenia przy zadawaniu obrażeń celom, ale niektóre efekty i zdolności wiążą się z danym typem obrażeń.

W grze **Sentinels of the Multiverse** używane są następujące typy obrażeń:

- Zimno
- Energia
- Ogień
- Piekielne
- Błyskawice
- Wręcz
- Pociski
- Psychiczne
- Świetliste
- Soniczne
- Toksyczne

Obrażenia mogą być **nieredukowalne**, niezależnie od ich typu. Nieredukowalne obrażenia nie mogą być obniżone przez żaden efekt, ale mogą być zwiększone lub przekierowane. Obrażenia mogą być też **stałe**, co oznacza, że nie mogą być zwiększone, obniżone, ani przekierowane. Dodatkowo stałym obrażeniom nie można zmienić typu, na przykład z wręcz na ogniste, czy z psychicznych na toksyczne. Jeżeli dany cel jest niewrażliwy na obrażenia lub jakiś efekt chroni go przed obrażeniami całkowicie, to temu celowi nie można zadać obrażeń ani nieredukowalnych, ani stałych.

ODZYSKIWANIE PUNKTÓW ŻYCIA

Cele mogą odzyskiwać PŻ, gdy jakaś karta albo zdolność im to umożliwia. Cel nie może jednak odzyskać PŻ powyżej swojej początkowej wartości PŻ. Początkowa wartość jest więc jednocześnie wartością maksymalną PŻ.

NEMEZIS

Każda karta postaci Bohatera i Łotra zawiera Ikony Nemezis. Ikona ta wskazuje, które postacie kierują się osobistą zemstą lub mają złe wspomnienia z relacji z innymi postaciami. Odzwierciedlono to przez zadawanie przez te postacie dodatkowych obrażeń swoim nemezis. Za każdym razem, gdy cel zadaje obrażenia celowi typu innego niż on sam (Bohater, Łotr, Środowisko), a zarazem posiadającemu taką samą Ikonę Nemezis, to te obrażenia zostają zwiększone o 1.

PRZYKŁAD

Bohater Legacy i Łotr Baron Blade są swoimi nemezis. Zatem gdy Baron Blade używa swojej karty Przyspieszenia Zagłady, by zadać 2 obrażenia toksyczne karcie Bohatera, która jest celem, zadaje 3 obrażenia Legacy z powodu reguły Nemezis. Jednak jeśli jeden ze sługusów Barona Blade'a zaatakuje Legacy, to jego obrażenia nie są zwiększane, gdyż ten sługus nie posiada takiej samej Ikony Nemezis, co Legacy. Analogicznie, kiedy Legacy zaatakuje tego sługusa, jego obrażenia również nie będą zwiększane w związku z regułą Nemezis, ale gdyby miał zadać 3 obrażenia wręcz samemu Baronowi Blade, zadałby mu 4 obrażenia wręcz.

TYPY KART, SŁOWA KLUCZOWE I TERMINY NA KARTACH

Wszystkie karty w *Sentinels of the Multiverse* mają słowa kluczowe, określające w jaki sposób należy zagrać daną kartę. Karty postaci Bohaterów zazwyczaj mają jedynie słowo kluczowe Bohater, po to tylko, aby było wiadomo kim są. Z tej samej przyczyny karty postaci Łotrów mają słowo kluczowe Łotr, lecz mogą też posiadać inne słowa kluczowe, odnoszące się do tego, jak działa talia danego Łotra.

Karty z talii działają na jeden z dwóch sposobów: albo robią coś natychmiast po zagraniu i są odkładane do Odpadów powiązanych z ich talią, albo pozostają w grze. Wszystkie karty trafiające do Odpadów natychmiast po zagraniu mają słowo kluczowe **Jednorazowa**. Tego rodzaju karta jest rozpatrywana w takiej kolejności, w jakiej Tekst Gry jest zapisany na tej karcie. Po rozpatrzeniu całego tekstu na tej karcie, trafia ona do odpowiednich Odpadów. Jeżeli karta nie ma słowa kluczowego Jednorazowa, oznacza to, że pozostaje w grze. Istnieje wiele słów kluczowych, które na to wskazują. Są to m.in.:

- Trwała
- Przedmiot
- Relikt

Dodatkowo każda karta, która posiada PŻ, jest **celem**, co oznacza, że pozostaje w grze niezależnie od jej słów kluczowych. Pozostaje w grze do czasu jej zniszczenia przez zredukowanie jej liczby PŻ do 0 lub w dowolny inny sposób. Wówczas zostaje przeniesiona do odpowiednich Odpadów.


Istnieją jeszcze dwa inne słowa kluczowe determinujące, co dzieje się z daną kartą.

Słowo kluczowe **Limitowana** oznacza, że w grze może być tylko jedna kopia tej konkretnej karty. Nie możecie zagrać karty Limitowanej, która znajduje się już w grze. Jeśli jakiś efekt miałby spowodować zagranie karty Limitowanej, a w grze jest już jej kopia, to karta, którą miałyby zostać zagrana, zamiast tego trafia na twoją rękę.

Karty ze słowem kluczowym **Niezniszczalna** nie mogą zostać zniszczone ani przez efekty „zniszczenia”, ani przez całkowitą utratę PŻ. Niezniszczalność nie zapobiega jednak efektom, które umieszczają kartę na wierzchu/spodzie talii, zwracają ją na rękę albo nawet usuwają ją z gry. Słowo to znaczy jedynie tyle, że karty nie można zniszczyć, nawet jeśli ma ona 0 PŻ.

Na kartach pojawiają się też terminy, z których wiele może brzmieć znajomo, ale inne mogą być nowością.

- **Cel:** Dowolna karta z PŻ.
 - Istnieją trzy typy celów: cele bohaterские, cele łotrowskie i cele środowiskowe. Cele niebohaterskie to cele łotrowskie i środowiskowe. Cele niełotrowskie to cele bohaterские i środowiskowe. Cele nieśrodowiskowe, to cele bohaterские i cele łotrowskie.
- **Dobierz:** Weź wskazaną kartę (zazwyczaj wierzchnią kartę z twojej talii) na swoją rękę. Jeśli masz dobrać ze swojej talii, a jest ona pusta, przetasuj swoje Odpady, odtwarzając talię i następnie dobierz.
- **Moc:** Efekt, którego można użyć podczas **FAZY MOCY** w turze Bohatera. Każda Moc może być aktywowana tylko raz na turę. Jeśli jakiś efekt umożliwia Bohaterowi użycie większej liczby Mocy, to przy każdej aktywacji w trakcie tej samej tury, musi on wybrać inną Moc.
- **Odpady:** Każda talia posiada powiązane z nią Odpady, czyli miejsce, do którego trafiają odrzucone i zniszczone karty z tej talii. Możecie przeliczać i przeglądać karty w Odpadach w dowolnym momencie, ale nie możecie zmieniać tam kolejności kart.
- **Odrzuć:** Umieść wskazaną kartę w Odpadach talii tej karty. Gdy jakiś efekt nakazuje Bohaterowi odrzucić kartę, oznacza to odrzucenie karty z ręki, chyba że wskazano inaczej.

- **Odszukaj:** Ujawniaj karty z wierzchu odpowiedniej talii do momentu, aż ujawnisz wskazaną kartę/typ karty lub dotrzesz do końca talii. Wtasuj pozostałe ujawnione karty (jeśli występują) z powrotem do talii. Jeżeli nie ma innych ujawnionych kart, nie tasuj talii. Następnie zagraj wskazane karty w kolejności ich ujawnienia.
- **Odzyskaj:** Odszukaj w odpowiednich Odpadach podaną liczbę wskazanych kart/typów kart, nie zmieniając kolejności kart w Odpadach. Weź odszukane karty na rękę.
- **Pod:** Niektóre efekty umieszczają karty pod lub na innej karcie w grze. Na karty pod kartą w grze nie może oddziaływać nic innego, niż karta, pod którą one się znajdują lub efekt, który wprost odnosi się do kart pod innymi kartami. Gdy karta mająca pod sobą inne karty zostaje zniszczona, to te ostatnie także są niszczone i trafiają do odpowiadających im Odpadów.
- **Postać:** Cel, który posiada kartę postaci. Istnieją zarówno postacie Bohaterów, jak i Łotrów. Są to głównie Bohaterowie i Łotrowie w odpowiadających im taliach, a ich karty postaci są większe, niż karty w tych taliach. Karty postaci Bohaterów mają stronę aktywną ze wskazanymi PŻ i wrodzoną Mocą, a także stronę „obezwładnioną” ze zdolnościami Po Obezwładnieniu. Karty postaci Łotrów także mają dwie strony, obie z informacjami istotnymi dla rozgrywki. Warunki odwrócenia karty postaci Łotra są unikatowe dla każdego Łotra i oznaczone są ikoną odwrócenia: .
- **Przekieruj:** Zmień cel zadanych obrażeń zgodnie ze wskazaniem. Gdy obrażenia zostały przekierowane, wszelkie modyfikatory do obrażeń zadawanych pierwotnemu celowi nie mają już zastosowania. Obrażenia są na nowo obliczane tak, jakby były zadawane bezpośrednio nowemu celowi.
- **Reakcja:** Gdy kontrolowany przez ciebie cel bohaterski miałby otrzymać obrażenia od celu niebohaterskiego, możesz aktywować dowolny efekt reakcji na dowolnej karcie w grze, która zapewnia temu celowi bohaterskiemu możliwość reakcji. Podobnie jak Moce, każda reakcja może być aktywowana tylko raz na turę.
 - Niektóre reakcje odnoszą się do atakującego. Atakującym jest źródło obrażeń, które wywołuje daną reakcję.
- **Sojusznik:** Cel tego samego typu (Bohater, Łotr albo Środowisko) co dana karta, ale inny niż ona sama.
- **Ujawnij:** Odkryj wskazane karty z talii tak, aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć, a następnie postępuj zgodnie z poleceniem, które wywołało ujawnienie.
 - Często ujawniane karty są odkładane, co oznacza, że umieszcza się je tam, skąd zostały zabrane.
 - Gdy karta jest ujawniona, to ani nie znajduje się na wierzchu talii, z której pochodzi, ani nie znajduje się w grze. Jest tylko ujawniona.
 - Jeżeli polecenie następujące po ujawnieniu jest niemożliwe do wykonania, zamiast tego należy odłożyć ujawnioną kartę na wierzch jej talii.

- **Usuń z gry:** Jeżeli karta zostanie usunięta z gry, pozostaje poza tą rozgrywką i nie może już do niej powrócić.
- **Wezwij:** Odszukaj wskazaną liczbę kart. Możesz przeszukiwać powiązaną talię i jej Odpady w poszukiwaniu podanej liczby wskazanych kart/typów kart. Zagraj odszukane karty. Jeśli przeszukiwana była talia, potasuj ją.
- **Zagraj:** Umieść kartę w grze. Bohaterowie zagrywają karty ze swojej ręki, ale Łotrowie i Środowisko zagrywają karty z wierzchu swoich talii. Niektóre efekty nakazują zagranie karty z innego miejsca, ale nadal jest ona umieszczana w grze w taki sam sposób. Jeśli efekt miałby spowodować zagranie wierzchniej karty z jakiejś talii, która jest pusta, należy przetasować powiązane z nią Odpady, odtwarzając tę talię, po czym zagrać z niej wierzchnią kartę.
- **Zakop:** Umieść wskazaną kartę na spodzie odpowiadającej jej talii, chyba że w tej talii nie ma kart – wówczas ta karta wędruje na wierzch odpowiednich Odpadów. Karty postaci nie mogą być zakopywane.
- **Zbierz:** Odszukaj w odpowiedniej talii podaną liczbę wskazanych kart/typów kart. Umieść odszukane karty na swojej ręce. Następnie przetasuj talię z której Zbierałeś.
- **Zniszcz:** Zniszczona karta wędruje do Odpadów talii tej karty, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Gdy karta zostaje zniszczona, rozpatrzenie efekty, które występują przy zniszczeniu tej karty, usuńcie wszystkie znaczki, które były na karcie lub przez nią umieszczone, po czym umieśćcie zniszczoną kartę w Odpadach związanych z jej talią. Gdy cel ma 0 PŻ, zostaje zniszczony. Gdy zniszczona zostanie karta postaci Bohatera, nie trafia ona do Odpadów, lecz zostaje obezwładniona. Gdy zniszczona zostanie karta Łotra, Bohaterowie wygrywają, chyba że coś znajdującego się w grze stanowi inaczej.

OBEZWŁADNIENI BOHATEROWIE

Gdy liczba PŻ karty postaci Bohatera zostanie zredukowana do 0 lub miałyby w inny sposób zostać zniszczona, odwróć tę kartę postaci i usuń z gry wszystkie jej karty inne, niż karta postaci. Obezwładnieni Bohaterowie nie posiadają już faz ZAGRYWANIA, MOCY i DOBIERANIA, co oznacza, że nie mogą zagrywać kart, używać Mocy i dobierać kart. Nie posiadają też wartości PŻ, więc nie są celami i nie mogą odzyskiwać PŻ.

Podczas tury obezwładnionego Bohatera może on użyć tylko jednej ze swoich Zdolności Po Obezwładnieniu, w czasie swojej **FAZY OBEZWŁADNIONEGO**, przypadającej pomiędzy jego **FAZĄ POCZĄTKOWĄ** i **FAZĄ KOŃCOWĄ**. Zdolności Po Obezwładnieniu wspomagają wciąż aktywnych Bohaterów, więc jeśli wszyscy Bohaterowie poza jednym zostaną znokautowani, to ten ocalały będzie poważnie wzmocniony przez swoich obezwładnionych przyjaciół!

ROZWIĄZYWANIE KONFLIKTÓW

Gdy karty są zagrywane, umieszczajcie je w odpowiednim obszarze gry, od lewej do prawej, w kolejności, w jakiej zostały zagrane. Przy rozpatrywaniu kolejności efektów **FAZY POCZĄTKOWEJ** lub **FAZY KOŃCOWEJ** (ew. efektów niebohaterskich z unikatową ikoną, jak tekst Eksterminacja i Wytwarzanie Omnitrona), róbcie to w kolejności, w jakiej dane karty zostały zagrane, od lewej do prawej w waszym obszarze gry. Podczas tur Bohaterów, przed rozpoczęciem dowolnej fazy, gracze mogą przeorganizować w swoich obszarach gry wszelkie karty nie będące postaciami, przed rozpatrzeniem ich od lewej do prawej.

W sytuacjach niejednoznacznych, takich jak remis w PŻ, czy kilka celów otrzymujących obrażenia równocześnie, to gracze wybierają rezultat lub kolejność efektów.

Jeżeli kiedykolwiek wystąpi niejasność co do sposobu działania konkretnej karty, spróbujcie przeczytać ją na głos. Często analiza składniowa tak odczytanego tekstu może pomóc w wyjaśnieniu założeń danej karty.

TRYB ZAAWANSOWANY

Każdy Łotr ma dodatkowe zasady opisane w sekcji Trybu Zaawansowanego, na każdej ze stron swojej karty postaci. Zasady Zaawansowane są opcjonalne i nie zaleca się ich początkującym graczom przy konfrontacji z danym Łotrem. Jednak dla graczy szukających trudniejszych wyzwań, stawianie czoła Łotrowi w Trybie Zaawansowanym może zapewnić właśnie takie wrażenia!

ZWYCIĘSTWO... CZY PORAŻKA?!

Jeśli wszyscy Bohaterowie zostaną obezwładnieni, Łotr zwycięża. Dodatkowo niektórzy Łotrowie mają dodatkowe sposoby na które mogą wygrać grę. Są one opisane w Zasadach na ich kartach postaci.

Gdy liczba PŻ Łotra zostanie zredukowana do 0 lub zostanie ona w inny sposób zniszczony, Bohaterowie zwyciężają, chyba że jakiś efekt w grze stanowi inaczej.

WYDARZENIA

Sentinel Comics ma długą i bogatą historię. Pomysł na Sentinel Comics pojawił się w 2010 r., gdy Christopher Badell i Adam Rebottaro usiedli razem, by stworzyć opowieści, które stały się później niniejszą grą. Chcieli, aby bohaterowie **Sentinels of the Multiverse** mieli szeroki zasób źródłowy, z którego można przenosić historie, ilustracje oraz cytaty. Dlatego Sentinel Comics zaczęło się od zeszytu komiksowego „Justice Comics #1” z maja 1940 r. i od tego momentu się rozwijało.

Gra **Sentinels of the Multiverse** stworzona jest z Bohaterów, Łotrów i Środowiska pochodzących prosto z kart Sentinel Comics. Rozgrywka dowolną kombinacją elementów z tej gry jest odtwarzaniem historii z zeszytu komiksowego, która mogła mieć miejsce gdzieś w Multiwersum. Wydarzenia są sposobem na doświadczanie głównych opowieści tworzących taką historię w formie kampanii!

Istnieją dwa rodzaje kart Wydarzeń: Wydarzenia i Wydarzenia Krytyczne. Oba przedstawiają jakieś historie z Sentinel Comics, okładkę kluczowego dla danego wydarzenia zeszytu komiksowego i datę wydania tego zeszytu, dzięki czemu wydarzenia w ramach kampanii mogą być rozgrywane w porządku chronologicznym. Każde z Wydarzeń jest skupione na którymś Łotrze i można stawić mu czoła w dowolnym Środowisku oraz dowolnym zestawem Bohaterów. Rozgrywając scenariusze określone przez Wydarzenia, będziecie zbierać nagrody, które możecie wykorzystywać w przyszłych Wydarzeniach, aż do Limitu Kolekcji podanego na awersie karty Wydarzenia.

KOLEKCJE

Gdy poradzicie sobie ze zwykłym Wydarzeniem, odwróćcie jego kartę i dodajcie ją do swojej Kolekcji. Podczas dowolnej gry z Wydarzeniem, Bohaterowie dysponują Limitem Kolekcji, czyli pewną liczbą kart Kolekcji (wskazaną na awersie karty Wydarzenia), którą mogą wykorzystać podczas tego Wydarzenia. Jeszcze przed rozgrywką musicie zdecydować, których Kolekcji użyjecie w grze z Wydarzeniem, natomiast każda z Kolekcji zapewnia dwie różne nagrody. Jedna z tych dwóch nagród z rewersu karty Wydarzenia, może być aktywowana raz na grę w dowolnym momencie tury Bohatera, ale nie w trakcie innej akcji. A zatem możesz użyć nagrody Kolekcji przed albo po zagranie karty lub użyciu Mocy, ale nie w czasie, gdy ta karta, Moc lub inny efekt jest jeszcze w toku procesu rozpatrywania. Po wykorzystaniu nagrody Kolekcji, należy usunąć jej kartę z gry. Nadal znajduje się ona w Kolekcji i może być użyta w przyszłych rozgrywkach z Wydarzeniem, ale do końca tej rozgrywki jest już uznawana za „zużytą”.

WYDARZENIA KRYTYCZNE

Wydarzenia Krytyczne są przygotowywane w znacznej mierze tak samo jak zwykłe, ale zastępują kartę postaci Łotra wariantem tej karty przedstawiającym inną, bardziej wymagającą opowieść z udziałem tego Łotra (ew. przeciwnika mającego na tyle dużo wspólnego z tym Łotrem, żeby używać tej samej talii). Podobnie jak zwykli Łotrowie, Wydarzenia Krytyczne mogą być rozgrywane w trybie normalnym lub Zaawansowanym, ale uważajcie! Wydarzenia Krytyczne mogą być sporym wyzwaniem i wymagają więcej strategicznego myślenia, niż większość „zwykłych” Łotrów. Wydarzenia Krytyczne również posiadają Limity Kolekcji i zapewne będziecie chcieli wprowadzić swoje najlepsze Kolekcje, żeby poradzić sobie z tymi scenariuszami. Wydarzenia Krytyczne nie zapewniają jednak nagród Kolekcji - uratowanie sytuacji jest dla prawdziwych Bohaterów wystarczającą nagrodą!

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- **Co się dzieje, gdy coś mnie zmusza do zagrania wierzchniej karty z mojej talii, a ta karta nie może być legalnie zagrana (np. jest już w grze taka karta Limitowana)?** Gdy miałyby być zagrana karta, której z jakiejś przyczyny zagrać nie można, to zamiast tego trafia ona na twoją rękę.
- **Czy jestem sojusznikiem dla siebie samego?** Nie, twoimi sojusznikami są inne cele w twojej drużynie, ale nie ty sam.
- **Czy jakaś karta może zachować utrzymujący się efekt po tym, jak opuści grę?** Nie, karty nie pozostające w grze nie mogą wpływać na to, co się w niej dzieje. Wszelkie trwałe efekty na karcie natychmiast ustają, gdy tylko karta z jego Zasadami opuszcza rozgrywkę, czy to przez zniszczenie karty, zakopanie jej, odwrócenie na drugą stronę, umieszczenie pod inną kartą, czy też każdy inny sposób, który usuwa z rozgrywki Zasady tej karty. Jedynym wyjątkiem są karty, na których napisano „po zniszczeniu tej karty”. Oddziałują one w czasie ich niszczenia tak, jakby pozostawały w grze, dopóki ten efekt nie zostanie w pełni rozpatrzony.
- **Jeśli zadaję 5 obrażeń celowi z 2 PŻ, to ile obrażeń właśnie zadałem?** Zadałeś 5 obrażeń. Cel nie może mieć mniej niż 0 PŻ. Jeżeli zadano mu więcej obrażeń, niż ma PŻ, to liczba PŻ zostaje zredukowana do 0. Gdy to się dzieje, cel zostaje zniszczony. Nawet jednak jeśli celowi zadano więcej obrażeń niż ma PŻ, nadal uznaje się, że została zadana pełna liczba obrażeń, choć PŻ zostały zredukowane tylko do 0.
- **Czy efekty na kartach pod innymi kartami liczą się jako pozostające w grze? Co dzieje się z kartami pod innymi kartami, gdy wierzchnia karta na zostaje zniszczona? Czy mogę podglądać karty znajdujące się pod innymi kartami?** Karty pod inną kartą nadal liczą się jako będące w grze, ale nie mają nazwy, słów kluczowych, PŻ, Zasad, itp. Zachowują tylko swój typ (bohaterska, łotrowska albo środowiskowa) i przynależność do swojej talii. To samo odnosi się do kart zakrytych. Gdy karta zostaje zniszczona lub opuszcza grę w jakiś inny sposób, wszystkie karty pod tą kartą zostają zniszczone i wędrują do odpowiadających im Odpadów. Na karty pod kartą w grze nie może oddziaływać nic innego niż karta, pod którą się znajdują lub efekt, który wprost odnosi się do kart pod innymi kartami. W dowolnym momencie możecie oglądać karty pod inną kartą. Nie możecie jednak podglądać kart zakrytych, chyba że jakiś efekt stanowi inaczej.
- **Czy gdy zadaję obrażenia wielu celom jednocześnie, to jest to jeden „atak”?** „Atak” jest sytuacją zadania obrażeń jakiemuś celowi, niezależnie od tego, czy te obrażenia są zadawane również innym celom jako część tego samego efektu. Każda taka sytuacja jest traktowana odrębnie. Kiedy jednemu celowi zadawane są obrażenia, mamy do czynienia z jedną sytuacją. Gdy obrażenia zadawane są trzem celom, to są to trzy sytuacje. Jeżeli obrażenia zadawane są wszystkim celom jakiegoś typu, to obrażenia dla każdego celu też są odrębnymi sytuacjami.
- **Co się dzieje, kiedy talia jest pusta?** Na razie nic. Jeśli jednak z talii miałyby być dobrana lub zagrana karta, a w tej talii nie ma już kart, przetasuj związane

z nią Odpady, aby odtworzyć talię, po czym stosownie do sytuacji kontynuuj dobieranie albo zagranie. Ma to miejsce tylko przy tych dwóch czynnościach. Efekty takie jak odrzucanie, ujawnianie, czy odkrywanie nie powodują wtasowywania Odpadów do talii. Jeśli trzeba zakopać kartę w talii, a talia jest pusta, to zakopywana karta wędruje do Odpadów.

- **Czy ujawnianie kart z wierzchu talii powoduje zmianę wierzchniej karty z tej talii?** Tak. Wierzchnią kartą z talii jest zawsze karta aktualnie znajdująca się na górze tej talii. Podczas procesu ujawniania kart z wierzchu talii, kartą, która traktowana jest jako „wierzchnia karta z talii”, jest zawsze ta fizycznie znajdująca się na górze talii.
- **W jakiej kolejności mają miejsce akcje w danej fazie? Na przykład Omnitron w swojej FAZIE ZAGRYWANIA najpierw zagrywa kartę czy się odwraca?** Każda stała akcja z karty, która ma miejsce w fazie, taka jak „☹” czy „Odzyskaj 1 PŻ”, następuje w pierwszej kolejności. Dopiero potem następują zwykłe akcje z tej fazy, takie jak zagranie karty w Fazie Zagrywania. Na koniec mogą zostać użyte wszelkie przyznane opcjonalne akcje dodatkowe, takie jak „W tej fazie możesz użyć 1 dodatkowej Mocy”.
- **Niektóre karty same wskazują, gdzie je zagrać, na przykład wiele z konstruktów Captaina Cosmica. Dokąd trafiają karty, które nie podają, gdzie się je zagrywa?** Karty są zagrywane na odpowiadające im obszary gry, o ile nie wskazano inaczej. Karty Łotra są zagrywane w obszarze gry Łotra. Karty Środowiska są zagrywane w obszarze gry Środowiska. Karta każdego Bohatera jest zagrywana w obszarze gry tego Bohatera.
- **Jeśli w czasie, gdy rozpatrywany jest efekt, wchodzi do gry nowe karty lub coś modyfikuje elementy rozgrywki, na które ten efekt może wpływać, to czy efekt ten stosuje się również do tych nowych kart/komponentów?** Tak, w istocie efekty stale sprawdzają czy istnieje coś, na co mogłyby wpłynąć i usiłują „ustalić wynik” aktualnej sytuacji w grze, dopóki nie zostaną rozpatrzone. Zatem przykładowo atak, który trafia wszystkie cele w grze, trafi również wszelkie cele, które wejdą do gry w czasie tego ataku.
- **Jeśli nazwa na karcie Wariantu Bohatera różni się od zwykłej karty postaci Bohatera lub nazwa na karcie postaci Łotra z Wydarzenia Krytycznego jest inna, niż nazwa używana w odpowiadającej jej talii, to co mam zrobić?** Używając Wariantu Bohatera, za każdym razem traktujcie nazwę standardowego Bohatera tej talii Bohatera jako zmienioną na nazwę wariantu karty postaci tego Bohatera. Podczas rozgrywki z Wydarzeniem Krytycznym, za każdym razem traktujcie nazwę standardowej karty postaci Łotra tej talii Łotra jako zmienioną na nazwę karty postaci Łotra Wydarzenia Krytycznego.
- **Podczas przygotowania rozgrywki weszła do gry karta, która wywołuje jakiś kaskadowy efekt, zmieniający układ gry w dziwny sposób. Co mam robić?** Karty zagrywane podczas przygotowania nie uruchamiają żadnych efektów z Zasad, ani na kartach zagrywanych, ani na innych kartach w grze.
- **Coś na karcie stoi w sprzeczności z zasadami z tej instrukcji.** To nie jest pytanie. Ale nie martwcie się, karta jest w porządku. Efekty na kartach mogą „łamać” zwykłe zasady gry, na przykład pozwalając Bohaterowi na zagranie lub dobranie więcej niż 1 karty na turę.

SEKWENCJA TURY

- Tura Łotra
 - ▶ FAZA POCZĄTKOWA
 - ◇ FAZA ZAGRYWANIA
 - FAZA KOŃCOWA
- Tura każdego Bohatera w kolejności ich rozgrywania
 - ▶ FAZA POCZĄTKOWA
 - ◇ FAZA ZAGRYWANIA
 - FAZA MOCY
 - ▲ FAZA DOBIERANIA
 - FAZA KOŃCOWA
- Tura Środowiska
 - ▶ FAZA POCZĄTKOWA
 - ◇ FAZA ZAGRYWANIA
 - FAZA KOŃCOWA



PRZYDATNE TERMINY

Odszukaj: Ujawniaj karty z wierzchu talii do momentu, aż ujawnisz wskazane karty. Wtasuj pozostałe ujawnione karty z powrotem do talii. Zagraj wskazane karty w kolejności ich ujawnienia.

Odzyskaj: Odszukaj w swoich Odpadach podaną liczbę wskazanych kart i umieść je na swojej ręce.

Reakcja: Gdyby cel bohaterski miałby otrzymać obrażenia od celu niebohaterskiego, może aktywować dowolny tekst reakcji z kart w grze, który przyznaje temu celowi bohaterskiemu możliwość reakcji. Podobnie jak Moce, każda reakcja może być aktywowana tylko raz na turę.

Sojusznik: Cel twojego typu (bohaterski, łotrowski lub środowiskowy), ale inny niż ty sam.

Wezwij: Odszukaj w talii i Odpadach podaną liczbę wskazanych kart. Zagraj odnalezione karty. Jeśli przeszukiwana była talia, przetasuj ją.

Zakop: Umieść wskazaną kartę na spodzie odpowiadającej jej talii. Jeśli w tej talii nie ma kart, karta wędruje do odpowiednich Odpadów.

Zbierz: Odszukaj w swojej talii podaną liczbę wskazanych kart i umieść je na swojej ręce. Przetasuj swoją talię.

Więcej objaśnień terminów możecie znaleźć na stronach 15-17.