

# VLAADA CHVÁTIL

# MAGE KNIGHT™

## GRA PLANSZOWA

## REGUŁY

Ten zeszyt składa się z dwóch części: *Reguły* oraz *Scenariusze*. *Reguły* przedstawiają szczegółowo wszystkie zasady gry Mage Knight. Odradzamy korzystanie z niego do poznania zasad gry, a tym bardziej do tłumaczenia gry niedoświadczonym graczom. Przygodę z Mage Knight zalecamy rozpocząć od przeczytania *Przewodnika* (osobny zeszyt), w którym zasady gry przedstawione są w przystępny sposób, z dużą liczbą ilustracji i przykładów.

Po zapoznaniu się z *Przewodnikiem* i rozegraniu swojego pierwszego scenariusza, gdy zapoznasz się z elementami gry i ich działaniem, będziesz gotowy do przestudiowania *Reguł* opisanych w tym zeszycie. Przedstawiono tu szczegółowo wszystkie elementarne zasady gry. Dodatkowe zasady, związane z niektórymi scenariuszami, znajdziesz w części *Scenariusze*, a zasady dotyczące poszczególnych miejsc na mapie znajdują się na kartach *Opis miejsca*.

Mage Knight jest skomplikowaną grą i nawet po kilku rozgrywkach możesz wciąż odczuwać potrzebę sięgania po ten zeszyt w celu sprawdzenia niektórych zasad. Dla płynniejszego przebiegu gry zalecamy:

- Podczas gry trzymaj karty *Opis miejsca* w łatwo dostępnym miejscu. Każda karta zawiera wszystkie zasady związane z wybranymi obszarami mapy. W tekście mogą być wykorzystane zwroty, które zostały wytłumaczone w *Regułach*.
- Podczas gry połóż ten zeszyt w widocznym dla wszystkich miejscu, ostatnią stroną do góry. Przedstawia ona użyteczne zestawienie faz gry oraz tabelę ze zdolnościami w walce.
- Zasady dotyczące poszczególnych scenariuszy (początkowe rozstawienie, zasady specjalne, warunki końca gry, punktacja) znajdują się w ich opisie, w części *Scenariusze*. Możesz tam również znaleźć odnośniki do podstawowych zasad scenariuszy (np. sztuczny gracz lub punktacja). Te informacje znajdują się na początku części *Scenariusze*.
- Ogólne zasady (nie związane z miejscem na mapie lub scenariuszem), możesz znaleźć w *Regułach*. Ułożyliśmy je w intuicyjny sposób, abyś wkrótce mógł bez problemu się po nich poruszać. Gdy szukasz jakiejś zasady lub sytuacji, przejrzyj *Spis treści* na tej stronie. Jeśli nie możesz jej powiązać z żadnym rozdziałem, to najprawdopodobniej znajdziesz ją w rozdziale *Podstawowe zasady gry*.
- Podobnie postępuj, gdy szukasz szczegółów powiązanych z miejscami na mapie (np. aby dowiedzieć się jak *Wieża maga* wpływa na ruch, szukaj pomocy w rozdziale *Ruch*). Jeśli korzystamy z *takiej* czcionki, oznacza to, że nawiązujemy do kart *Opis miejsca*. Zapamiętaj, że miejsca mogą mieć wspólne zasady niezależne od ich rodzaju (miejsca ufortyfikowane, miejsca przystanku i *Rozwścieczeni wrogowie*).
- Nie szukaj zasad gry w *Przewodniku*. Wszystkie zasady powinieneś móc znaleźć w tym zeszycie lub na kartach *Opis miejsca*. Jeśli znalazłeś zasady, ale nie jesteś pewien jak je rozumieć, możesz spróbować poszukać bardziej szczegółowych wyjaśnień w *Przewodniku*.

## Spis treści

### REGUŁY

Przebieg gry.....	1
Przygotowanie pełnej gry.....	3
Jedna runda gry (dzień lub noc).....	4
Podstawowe pojęcia.....	4
Tura gracza.....	5
Ruch.....	6
Negocjacje z ludnością.....	7
Walka z wrogami.....	7
Koniec tury.....	9
Rany i leczenie.....	10
Walka między graczami.....	10
Kooperacyjny szturm miasta.....	11

### SCENARIUSZE

Ogólne pojęcia.....	12
Reguły wariantów.....	13
Spis scenariuszy.....	15

## ~ Przebieg gry ~

1. **Wybierz scenariusz** – zdecyduj się na jeden z dostępnych scenariuszy z sekcji *Scenariusze*. Możesz również wybrać dodatkowe warianty, o ile wszyscy gracze się na nie zgodzą.
2. **Ustal kolejność graczy i wybierz bohatera** – uzgodnij kolejność, w jakiej będziecie wybierać bohaterów. Następnie, w tej kolejności, każdy gracz wybiera jednego z dostępnych bohaterów i bierze wszystkie elementy gry z nim związane.

Po wybraniu bohatera każdy gracz kładzie na środek stołu znacznik *Kolejności* w *rundzie* swojego bohatera. Znaczniki te powinny być ułożone kolejno (w kolumnie), zgodnie z porządkiem w którym gracze wybierali bohaterów. Gracz, który wybierał pierwszy kładzie swój znacznik na górze kolumny, za nim kolejno następni. Żeton gracza, który wybierał bohatera ostatni będzie więc na ostatniej pozycji w kolumnie (na dole).

3. **Przygotuj grę** – rozłóż wszystkie elementy w obszarze gry zgodnie ze wskazówkami przedstawionymi w rozdziale *Przygotowanie* (na kolejnej stronie). Przeczytaj opis scenariusza, aby sprawdzić, czy nie ma w nim wyjątków lub specjalnych zasad mogących zmienić rozstawienie.
4. **Graj** – rozgrywaj rundy aż do spełnienia warunków zakończenia gry (opisane w scenariuszu) lub do momentu upłynięcia czasu gry.
5. **Określ wynik gry** – po zakończeniu gry policz punkty zgodnie z zasadami opisanymi w scenariuszu.





Karty i figurki miast



Talia akcji zaawansowanych



Stosy żetonów wrogów i ruin



Talia czarów



Talia ran



Talia artefaktów



Miejsce na pulę wspólnych umiejętności



Miejsce na pulę akcji zaawansowanych



Plansza sławy i reputacji



Miejsce na pulę czarów



Stos żetonów terenów



Talia elitarnych jednostek



Talia zwykłych jednostek



Plansza dnia/nocy



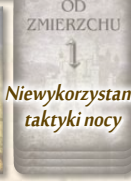
Kolejność w rundzie



Źródło



Koszt ruchu



Niewykorzystane taktyki nocy



Karty „Opis miejsca” i karta „Premie za osiągnięcia”



Miejsce na pulę jednostek

Miejsce na karty akcji zaawansowanych (z klasztorów)

Kość many



Bank



Znaczniki many

Mapa

Tereny odkryte na początku gry



Układ mapy, gdy użyta jest strona B terenu początkowego.



Taktyki dnia



# ~ Przygotowanie pełnej gry ~

- **Bank:** połóż **znaczniki many** w miejscu łatwo dostępnym. Połóż tam również niewykorzystane **kości many** (czasami będzie trzeba nimi rzucać).
- **Karty miast i figurki miast:** mogą pozostać w pudełku. Nie będziesz ich potrzebował na początku gry.
- **Karty Opis miejsca i karta Premie za osiągnięcia:** umieść je w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- **Mapa:** zgodnie ze scenariuszem: połóż początkowy teren na stronie A lub B.
  - Odkryj dwa (gdy użyta jest strona A) lub trzy (dla strony B) tereny ze stosu terenów i ułóż je zgodnie z opisem w scenariuszu. Skieruj je w tę samą stronę co teren startowy.
  - Dla wszystkich obszarów, które odkryłeś, sprawdź kartę *Opis miejsca*, aby zobaczyć co powinno się stać w momencie ich odkrycia.
- **Plansza dnia/nocy:** na początku gry połóż tę planszę na stronie prezentującej dzień. Na początku nowej rundy odwróć ją na stronę prezentującą noc. W ten sposób następują po sobie dzień i noc.
  - Po lewej stronie planszy widnieje **koszt ruchu** dla każdego rodzaju obszaru.
  - Prawa strona to **źródło**. Rzuć kośćmi w liczbie o dwie większej niż liczba graczy i umieść je w źródle. Przynajmniej połowa kości musi wskazywać podstawowy kolor (czerwony, niebieski, biały lub zielony). Jeśli ten warunek nie jest spełniony, musisz ponownie rzucić złotymi i czarnymi

kości. Ewentualnie powtarzaj tę czynność do spełnienia powyżej opisanego warunku.

- **Plansza sławy i reputacji:** każdy gracz kładzie jedną swoją tarczę na polu 0 na torze sławy, a drugą na środkowym polu 0 na torze reputacji.
- **Pula jednostek:** odkryj karty z talii jednostek zwykłych (srebrnych) w liczbie o dwie większej niż liczba graczy. W trakcie gry pojawiają się tu również karty akcji zaawansowanych (jedna karta za każdy widoczny *Klasztor* na mapie).
- **Pula wspólnych umiejętności:** w tym obszarze gracze będą umieszczać żetony umiejętności, których nie wybrali w trakcie awansowania bohatera na kolejny poziom.
- **Stos żetonów terenów:** scenariusz określa, ile żetonów terenów każdego rodzaju powinno znajdować się w tym stosie.
  - **Tereny wiejskie** (zielony rewers): wybierz je losowo.
  - **Tereny główne** (brązowy rewers): rozdziel je na tereny miejskie i pozamiejskie (patrząc, czy jest na nich w środku rysunek miasta). Po czym losowo wybierz odpowiednią liczbę terenów miejskich i pozamiejskich.
  - Utwórz stos terenów: najpierw potasuj wszystkie wybrane brązowe tereny, a następnie połóż na nich potasowane zielone tereny.
- **Stos żetonów wrogów i ruin:** pogrupuj żetony wrogów (okrągłe) oraz ruin (sześciokątne) zgodnie z ich rewersem,

po czym ułóż je w 7 zakrytych stosów. Przy każdym z nich pozostaw miejsce na odłożenie wykorzystanych żetonów. Gdy zabraknie żetonów w jednym ze stosów, potasuj wykorzystane żetony i utwórz z nich nowy stos.

- **Taktyki dnia:** rozłóż (odkrywając) karty taktyk dnia w łatwo dostępnym miejscu.
- **Taktyki nocy (zakryte):** połóż karty taktyk nocy w miejscu wskazanym na rysunku. Nie musisz ich tasować.
- **Talia akcji zaawansowanych i pula akcji zaawansowanych:** przygotuj je w taki sam sposób jak czary.
- **Talia artefaktów:** potasuj karty artefaktów i ułóż je zakryte w stos. Z kart artefaktów nigdy nie tworzy się puli.
- **Talia czarów i pula czarów:** potasuj karty czarów i ułóż je zakryte w stos stanowiący talię czarów. Odkryj 3 pierwsze i umieść je na stole - jest to pula dostępnych czarów.
- **Talia jednostek zwykłych i talia jednostek elitarnych:** potasuj oddzielnie karty jednostek ze srebrnymi i oddzielnie ze złotymi rewersami. Ułóż je zakryte tak, aby tworzyły dwie osobne talie.
- **Talia ran:** wszystkie karty ran są jednakowe. Ułóż je odkryte w stos stanowiący talię ran.
- **Żetony kolejności w rundzie:** każdy gracz (w kolejności wyboru bohatera) kładzie tu swój żeton kolejności w rundzie, tak aby na górze znajdował się żeton gracza, który wybierał bohatera jako pierwszy.

## OBSZAR GRACZA

- **Figurka bohatera:** na razie postaw figurkę swojego bohatera obok siebie. Przeniesiesz ją na mapę w swojej pierwszej turze.
- **Karta bohatera:** przedstawia twoją postać. Jej dolna część to miejsce na **ekwipunek**, w którym będziesz gromadzić kryształy zdobyte podczas gry.
- **Karta Opis umiejętności:** opisano na niej wszystkie żetony umiejętności należące do twojego bohatera.
- **Karty w ręce:** na początku gry weź 5 kart ze swojej talii (tyle wynosi limit kart w ręce wskazywany przez żeton leżący na wierzchu twojego stosu żetonów poziomu).
- **Obszar gry:** zostaw trochę pustej przestrzeni przed sobą. W to miejsce będziesz zagrywał karty podczas swojej tury.
- **Obszar jednostek:** tutaj będziesz układać jednostki

zwerbowane w trakcie gry. Każda jednostka wymaga swojego żetonu dowodzenia. Na początku gry masz jeden żeton dowodzenia, więc możesz posiadać tylko jedną jednostkę. Gdy twój bohater awansuje na nieparzysty poziom, otrzymujesz kolejny żeton dowodzenia. To oznacza, że wzrasta maksymalna liczba jednostek, które możesz posiadać.

- **Stos kart wykorzystanych:** w to miejsce będziesz odkładał wykorzystane karty na koniec swojej tury (a czasami również niektóre karty podczas swojej tury).
- **Stos żetonów poziomu:** ułóż pięć ośmiokątnych żetonów poziomu w odkryty stos, posortowany według kolejności numerów tak, aby żeton z cyframi 1-2 był na wierzchu, a 9-10 na spodzie. Żeton 1-2 (na wierzchu) wskazuje, że twoja zbroja ma wytrzymałość 2, a limit kart w ręce wynosi 5. Umieść szósty

(pusty) żeton poziomu stroną z tarczą ku górze w swoim obszarze jednostek. Jest to twój pierwszy **żeton dowodzenia**.

- **Stos żetonów umiejętności:** potasuj i ułóż w zakryty stos 10 żetonów umiejętności w swoim kolorze.
- **Twoja talia:** każdy gracz tasuje 16 kart akcji podstawowych swojego bohatera (posiadających ten sam symbol w prawym górnym rogu) tworząc w ten sposób talię gracza.
- **Zdobyte umiejętności:** będziesz tu umieszczał żetony umiejętności po awansowaniu bohatera na kolejny poziom.
- **Żetony tarcz:** jedn położyłeś już na torze sławy, a drugą na torze reputacji. Pozostałe będziesz kładł na mapie w trakcie gry zaznaczając swoje podboje. Żetony tarcz nie są limitowane. Jeśli ich zabraknie, użyj czegoś w zastępstwie.

The diagram illustrates the player's area (Obszar gracza) and its various components. It shows the placement of the hero's level token stack, the hero's card, equipment, the game board, the command token, the skill token stack, the hero's talia, the unit area, the discovered card stack, and the player's hand. The hero's card and equipment are shown as a single card with a red border. The hero's talia is shown as a stack of cards with a red border. The discovered card stack is shown as a stack of cards with a red border. The player's hand is shown as a stack of cards with a red border. The hero's level token stack is shown as a stack of tokens with a red border. The skill token stack is shown as a stack of tokens with a red border. The hero's figure is shown as a small figurine. The game board is shown as a large rectangular area with a red border. The command token is shown as a small circular token. The discovered card stack is shown as a stack of cards with a red border. The player's hand is shown as a stack of cards with a red border. The hero's level token stack is shown as a stack of tokens with a red border. The skill token stack is shown as a stack of tokens with a red border. The hero's figure is shown as a small figurine. The game board is shown as a large rectangular area with a red border. The command token is shown as a small circular token. The discovered card stack is shown as a stack of cards with a red border. The player's hand is shown as a stack of cards with a red border.



# ~ Jedna runda gry (dzień lub noc) ~

1. **Runda** to dzień lub noc. Gracze rozgrywają swoje **tury** w trakcie rundy. Bardzo ważne jest to, abyś rozróżniał te dwa pojęcia!
2. **Przygotuj rundę** (opuść ten punkt podczas pierwszej rundy - przygotowałeś ją wykonując opisane wcześniej czynności):
  - a. **Odwróć planszę dnia/nocy** – jeśli prezentowała dzień, odwróć na stronę nocy. Jeśli prezentowała noc, odwróć na stronę dnia.
  - b. **Odśwież źródło** – rzuć wszystkimi kośćmi ze źródła. Pamiętaj o warunku opisanym w rozdziale *Przygotowanie pełnej gry* (str. 3).
  - c. **Stwórz nową pulę jednostek:**
    - Zbierz wszystkie karty jednostek znajdujące się obecnie w puli i umieść je pod spodem odpowiedniej talii.
    - Jeśli w puli jednostek znajdują się jakieś karty akcji zaawansowanych, umieść je na spodzie talii akcji zaawansowanych.
    - Rozłóż w puli jednostek nowe jednostki w liczbie o dwie większej niż liczba graczy.
    - Jeśli nie zostały jeszcze odkryte tereny główne, rozłóż tylko zwykłe jednostki (srebrne rewersy).
    - Jeśli co najmniej jeden teren główny został odkryty, rozłóż naprzemiennie jednostki elitarne (złote) i zwykłe (srebrne): elitarne, zwykłe, elitarne, itd.
    - Jeśli na mapie znajdują się **Klasztory**, dodaj do puli jednostek jedną kartę akcji zaawansowanych za każdy **Klasztor**, który nie został jeszcze spalony.
  - d. **Odśwież pulę akcji zaawansowanych** – weź najniższe

- położoną kartę akcji zaawansowanych z puli i umieść ją na spodzie talii akcji zaawansowanych. Przesuń o jedną pozycję w dół pozostałe karty z puli akcji zaawansowanych. Następnie odkryj nową kartę z talii akcji zaawansowanych i połóż ją na pierwszej pozycji (na górze).
- e. **Odśwież pulę czarów** – postępuj tak samo jak podczas odświeżania puli akcji zaawansowanych.
- f. **Zbierz karty taktyk** – zbierz wszystkie karty taktyk z poprzedniej rundy, a następnie połóż w obszarze gry nowy (odpowiedni do pory dnia) zestaw kart taktyk.
- g. **Każdy gracz:**
  - Odkrywa wszystkie chorągwie oraz żetony umiejętności w swoim obszarze gry. W tym momencie również może (ale nie musi) odrzucić dowolną chorągiew przypisaną do swojej jednostki.
  - Zmienia status wszystkich (łącznie z rannymi) jednostek w swoim obszarze jednostek (ranne jednostki nie są leczone) na **Gotowa**.
  - Tasuje wszystkie swoje karty gracza (wykorzystane oraz niewykorzystane) i tworzy z nich nową talię.
  - Dociąga karty, aby mieć w ręce tyle, ile wynosi jego limit (który może się zwiększyć, jeśli bohater gracza znajduje się w lub obok **Baszty** lub **Miasta** – przeczytaj opis tych miejsc. Jeśli bohater stoi obok obu miejsc jednocześnie, gracz może skorzystać z działania tylko jednego z nich).
3. Gracze **wybierają karty taktyki** na tę rundę:
  - a. Każdy gracz wybiera jedną spośród odkrytych kart taktyk leżących w obszarze gry.

Pierwszy wybierać będzie gracz z najmniejszą liczbą punktów sławy. Po nim wybiera gracz „drugi od końca”, itd. W przypadku remisu: pierwszym wybierającym jest gracz, którego żeton kolejności w rundzie znajduje się niżej.

**Uwaga:** W pierwszej rundzie pierwszą kartę taktyk wybiera ten, kto wybierał bohatera jako ostatni.

- b. Jeśli karta taktyki zawiera w treści zapis: „kiedy weźmiesz tę kartę taktyki” – wykonaj opisane tam polecenia.
  - c. Ułóż żetony kolejności w rundzie wszystkich graczy zgodnie z numerami taktyk. Na górze kolumny (jako pierwszy) połóż żeton gracza, który wybrał taktykę z najniższym numerem, a żeton gracza z taktyką o najwyższym numerze umieść na spodzie kolumny (jako ostatni).
  - d. Niewybrane karty taktyk odłóż na bok.
4. Gracze **rozgrywają swoje tury:**
- a. Kolejność rozgrywania tur wyznaczona jest przez żetony kolejności w rundzie (z góry na dół). Po zakończeniu tury ostatniego gracza następuje tura pierwszego gracza, itd.
  - b. Jeśli twoja talia jest pusta na początku twojej tury, możesz ogłosić koniec rundy zamiast rozgrywać swoją turę. Jeśli tak zrobisz, każdy z pozostałych graczy rozegra jeszcze jedną turę, po czym runda się skończy.
5. **Sprawdź w opisie scenariusza** czy gra się skończyła.
- a. Jeśli warunki scenariusza zostały spełnione, albo gdy limit rund został osiągnięty, gra kończy się. Określ wynik gry zgodnie z opisem w scenariuszu.
  - b. Jeśli nie, gra toczy się dalej i rozpoczyna się nowa runda.

## ~ Podstawowe pojęcia ~

### KARTY GRACZA

1. Kartami gracza (czy też: „twoimi kartami”) są: **akcje** (podstawowe i zaawansowane), **czary**, **artefakty** i **rany**. Charakterystyczną cechą **WSZYSTKICH kart gracza** jest taka koszulka, jaka widnieje po prawej stronie. Na początku gry w swojej talii masz tylko karty akcji podstawowych.
2. W każdej turze będziesz zagrywać karty z ręki. Aby zagrać kartę, połóż ją w swoim obszarze gry i wykonaj opisane na niej działanie.
3. Karty możesz rozgrywać w różny sposób:
  - a. Możesz wykorzystać **podstawowe działanie kart akcji** (podstawowych lub zaawansowanych). Po zaplaceniu jednej manny wskazanego koloru, możesz wykorzystać **wzmocnione działanie** tych kart.
  - b. Możesz wykorzystać **podstawowe działanie czaru** płacąc jedną manę wskazanego koloru. W nocy możesz wykorzystać **wzmocnione działanie**, jeśli zapłacisz jedną manę wskazanego koloru oraz jedną czarną manę.
  - c. Możesz wykorzystać **podstawowe działanie artefaktu**, albo go **wyrzucić** (usunąć z gry), aby wykorzystać jego **wzmocnione działanie**.
  - d. **Kart ran** nie możesz zagrać w żaden sposób.
  - e. **Każdą kartę poza raną** możesz zagrać bokiem w obszarze gry, aby wykorzystać ją jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 albo Blok 1. Nie możesz ich jednak zagrać jako Atak z dystansu, Atak obłąnńczy lub jakikolwiek Blok żywołem lub Atak żywiołem (ogniem, lodem lub zimnym ogniem).
4. Możesz skumulować działania dostępne na kartach (nawet różnych rodzajów), jeśli wszystkie są podobne (np. Atak obłąnńczy i Atak z dystansu). W tym celu zagraj jednocześnie kilka kart, zgrupuj je i zsumuj ich działania.
5. Na koniec tury odłóż wszystkie **zagrane karty** na swój stos kart wykorzystanych. Niezagrane karty pozostają w twojej ręce (chyba, że odrzucisz jedną lub więcej z nich).
6. Niektóre karty nakazują **zapłacić dodatkową manę** wskazanego koloru, **odrzucić** (umieścić w swoim stosie kart wykorzystanych) lub **wyrzucić** (usunąć z gry) inną kartę. Nie możesz skorzystać z działania takich kart, jeśli nie możesz spełnić opisanego na nich warunku. O ile działanie wyraźnie na to nie



pozwała, nie możesz odrzucić lub wyrzucić kart ran. Określenie „jakakolwiek karta” odnosi się więc do dowolnej karty w twojej ręce, poza kartą rany.

### UŻYWANIE JEDNOSTEK

1. Dostępne jednostki są rozdzielone na dwie talie: zwykłe (srebrne rewersy) oraz elitarne (złote rewersy). Rewersy kart nie mają wpływu na grę, gdy jednostki są w grze.
2. Na początku gry nie posiadasz żadnych jednostek. Jednostki zdobyte (zwerbowane) podczas gry zawsze leżą na stole w twoim obszarze jednostek (nigdy nie trafiają do twojej ręki, twojej talii, czy do stosu kart wykorzystanych).
3. Każda jednostka w twoim obszarze jednostek musi mieć przypisany **żeton dowodzenia**. Nie możesz mieć większej liczby jednostek niż liczba żetonów dowodzenia w twoim obszarze jednostek.
  - a. Jednostki z żetonem dowodzenia **nad nimi** są uznawane za **gotowe**.
  - b. Jednostki z żetonem dowodzenia **na nich** są uznawane za **wykorzystane**.
  - c. Jednostki z kartą ran położoną w poprzek nich są uznawane za **ranne**.
4. **Nowozwerbowane jednostki** są zawsze **Gotowe** i nigdy nie są ranne. Jeśli chcesz zdobyć nową jednostkę, lecz wszystkie twoje żetony dowodzenia są zajęte, musisz **rozformować** jedną ze swoich jednostek. Usuń rozformowaną jednostkę z gry. Nowo zwerbowana jednostka jest **Gotowa** i nie jest ranna (niezależnie od statusu rozformowanej jednostki).
5. Można **aktywować** jednostkę, która jest **Gotowa** i nie jest ranna, aby wykorzystać jedną z jej zdolności:
  - a. Najpierw aktywuj jednostkę: umieść żeton dowodzenia z nią powiązany na niej – jednostka przestaje być **Gotowa**. Do końca rundy uznawana jest za **Wykorzystaną**.
  - b. Następnie wybierz jedną ze zdolności przedstawionych na aktywowanej właśnie karcie jednostki i wykonaj działanie na niej opisane. Możesz je połączyć z działaniem innych swoich kart, umiejętności oraz jednostek.Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności oznaczonej symbolem manny (z przodu), musisz najpierw zapłacić manę wskazanego koloru.
6. Jeśli działanie pozwala ci **zmienić status jednostki na Gotowa**: przesuń żeton dowodzenia nad nią. Jednostka staje się wówczas

**Gotowa** i może być ponownie aktywowana.

7. W dowolnym momencie podczas swojej tury możesz przypisać swojej jednostce **chorągwie**. W tym celu umieść kartę chorągwi połowicznie pod kartą jednostki, do której ją przypisujesz. Jednostka może korzystać z **podstawowego działania** chorągwi dopóki jest ona do niej przypisana. **Wzmocnione działanie** jest jednak niedostępne.
  - a. Odłóż chorągiew na swój stos kart wykorzystanych, gdy związana z nią jednostka zostanie zniszczona, rozformowana, lub gdy przypiszesz do niej inną chorągiew.
  - b. Na koniec rundy zdecyduj czy chcesz zatrzymać chorągiew przy tej jednostce, czy wtasować ją ponownie do twojej talii.
8. Po zakończeniu **tury** nie odrzucaj, ani nie zmieniaj statusu **Wykorzystanej** jednostki na **Gotowa**. **Jednostki automatycznie zmieniają status na Gotowa na koniec każdej rundy**.

### UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

1. Umiejętności są reprezentowane przez żetony umiejętności. Każdy bohater ma swój własny zestaw żetonów umiejętności.
2. Na początku gry nie posiadasz żadnych żetonów umiejętności. Za każdym razem, gdy twój bohater osiąga parzysty poziom sławy, zdobywasz jeden żeton umiejętności.
  - a. Wszystkie zdobyte żetony umiejętności kładź odkryte przed sobą na stole.
  - b. W trakcie gry możesz zdobywać zarówno żetony umiejętności swojego, jak i innych bohaterów uczestniczących w grze. Jeśli wybierzesz żeton innego gracza, możesz go używać jak swój własny (od momentu, gdy umiejętność staje się dostępna, nie ma znaczenia, z którego zestawu pochodzi).
3. Sposób użycia i działanie każdej umiejętności zostały szczegółowo przedstawione na **karcie Opis umiejętności** danej postaci.
4. Wyróżniamy trzy podstawowe rodzaje umiejętności:
  - a. Żetonu umiejętności z takim symbolem możesz użyć tylko **raz w rundzie**, podczas swojej tury (wyjątkiem jest **Motywacja**, której możesz użyć również podczas tury innych graczy). Jeśli użyjesz tego rodzaju umiejętności, odwróć żeton (zakryj) aż do początku następnej rundy.
  - b. Żetonu umiejętności z takim symbolem możesz użyć tylko **raz w rundzie**. Jego działanie trwa aż do początku twojej następnej tury. Gdy aktywujesz taką umiejętność, oddziałuje ona na innych graczy podczas ich tur.



Gdy użyjesz tego rodzaju umiejętności, poinformuj o tym innych i umieść żeton na środku stołu. Na początku swojej następnej tury zabierz żeton i odwróć go (zakryj). Będziesz mógł ponownie wykorzystać tę umiejętność dopiero w następnej rundzie. W przypadku ogłoszenia końca rundy (gdy żeton jest aktywny), negatywne skutki tych umiejętności, odnoszące się do innych graczy, przestają obowiązywać. Część oddziałująca na właściciela wciąż jednak działa.

c. Żetony umiejętności bez żadnych specjalnych symboli możesz wykorzystywać **raz w turze**.

## UŻYWANIE MANY

1. W grze wyróżniamy cztery **podstawowe kolory** many (**czerwony, niebieski, biały i zielony**). Mana może być w formie:

a. **Czysta mana** – jest reprezentowana przez kość many lub znacznik many w twoim obszarze gry. Czysta mana znika, jeśli nie zużyjesz jej przed końcem swojej tury.

b. **Kryształy** – są reprezentowane przez znacznik many w twoim ekwipunku (na karcie bohatera). Możesz w nim trzymać do trzech znaczników każdego podstawowego koloru many. W dowolnym momencie podczas swojej tury możesz zamienić kryształ w czystą manę. Możesz zamienić czystą manę w kryształ tylko przy użyciu odpowiedniego działania.

2. Są również dwa specjalne kolory many (złoty i czarny) występujące tylko w czystej formie (nie ma złotych i czarnych kryształów).

a. Podczas rund **dnia**, możesz użyć **złotej many** jako manę dowolnego podstawowego koloru (jest uznawana jako mana potrzebnego koloru bez względu na cel). Czarnej many nigdy nie możesz użyć w dzień.

b. Podczas rund **nocy**, możesz użyć **czarnej many** do przeprowadzenia niektórych działań. Złotej many nigdy nie możesz użyć w nocy.

3. **Źródło** reprezentuje manę w czystej formie obecna na świecie. W każdej swojej turze możesz wziąć jedną kość many ze źródła i wykorzystać ją jako manę w kolorze przedstawionym na kości.

a. Na koniec tury rzuć kośćmi many z których skorzystałeś (jeśli skorzystałeś) i zwróć je do źródła.

b. Możesz wziąć kość ze źródła tylko wtedy, gdy będziesz z niej korzystać. Nie możesz wziąć kości i nie wykorzystasz many jaką ta kość oferuje.

## DZIAŁANIA

1. Karty gracza, jednostki, żetony umiejętności i niektóre karty taktyk oferują różnego rodzaju działania, z których możesz korzystać w swojej turze.

a. Wiele działań zapisano w skróconej formie, jak na przykład Ruch X (zyskujesz X punktów ruchu) lub Leczenie X (zyskujesz X punktów leczenia). Zwroty te wyjaśniliśmy w Przewodniku.

b. Inne działania pozwolą ci zmienić reguły na czas swojej tury lub zyskać coś, czego normalnie nie mógłbyś uzyskać. W przypadku tego rodzaju działań postępuj zgodnie z opisem na karcie.

Jeśli działanie zmienia wartości lub reguły, zmiana zawsze kończy się z końcem bieżącej tury (chyba, że tekst mówi inaczej).

c. Karty oferujące Ruch, Wpływ, Atak lub Blok możesz zagrać tylko w fazie, która wyraźnie zezwala na zagranie takiego działania lub gdy uprzednio zagrane działanie pozwala go użyć.

2. Jeśli nie rozumiesz tekstu działania lub wzajemnego wpływu kilku działań względem siebie, **sprawdź naszą stronę internetową czy nie ma tam odpowiedzi lub zadaj pytanie na naszym forum**.

## DZIAŁANIE „ZYSKUJESZ”

1. Jeśli działanie mówi o zyskaniu znacznika many: weź znacznik many wskazanego koloru i umieść go w swoim obszarze gry.

2. Jeśli działanie mówi o zyskaniu kryształu many: weź znacznik many wskazanego koloru i umieść go w swoim ekwipunku. Jeśli ma to być czwarty kryształ tego koloru: umieść go w swoim obszarze gry zamiast w ekwipunku (będzie to zwykła mana).

3. Jeśli działanie mówi o zyskaniu nowej karty (akcji zaawansowanej,

czaru lub artefaktu) podczas lub po zakończeniu swojej tury: umieść ją na wierzchu swojej talii (chyba, że napisano inaczej).

a. W momencie, gdy zyskujesz kartę z puli czarów lub puli akcji zaawansowanych, uzupełnij natychmiast daną pulę. W tym celu przesuń pozostałe karty w dół kolumny i dodaj nową kartę w puste miejsce u góry puli.

b. Jeśli bierzesz kartę z puli jednostek (jednostkę lub akcję zaawansowaną, której się nauczyłeś w *Klasztorze*), nie uzupełniaj puli od razu. Zrób to dopiero na początku kolejnej rundy.

4. Artefakty i inne nagrody zdobyte podczas walki, zyskujesz na koniec swojej tury. Zobacz rozdział *Koniec tury*.

## ODRZUĆ, A WYRZUĆ

1. Jeśli działanie mówi, abyś **odrzuć** kartę: umieść ją w swoim stosie kart wykorzystanych. Nigdy nie możesz odrzucić karty rany (chyba, że działanie wyraźnie na to pozwala).

2. Jeśli działanie mówi, abyś **wyrzucił** kartę, to:

a. Jeśli jest to rana: odłóż ją do talii ran.

b. W przeciwnym razie: usuń ją z gry (włóż do pudełka).

## COFANIE

1. O ile nie ustalicie inaczej (nie zalecamy), możesz cofać zagrywane karty i wycofywać się podjętych decyzji w czasie swojej tury. Gra będzie przebiegała szybciej, gdy wyłożysz karty w swoim obszarze gry, po czym ewentualnie zmienisz decyzję, niż gdybyś miał wszystko zaplanować w głowie.

2. Nie możesz cofnąć się do momentu sprzed wyjawienia nowych informacji (odkrycie żetonu terenu, żetonu wroga lub karty), sprzed rzucenia kości lub reakcji innego gracza na twoją akcję (co zazwyczaj zdarza się w walce między graczami).

Jeśli wykonasz któreś z nieodwracalnych czynności opisanych powyżej, wszystkie podjęte decyzje, wykonane ruchy, zagrane karty, wykorzystane umiejętności i zdolności jednostek, wydana mana, itd. muszą pozostać niezmienione.

## ~ Tura gracza ~

1. Niektóre karty taktyk, żetony umiejętności oraz karta opisująca *Wioskę* oferują akcję: „**przed twoją turą**” lub „**podczas tury innego gracza**”. Weź pod uwagę, że:

a. Obie te akcje są w dużej mierze podobne. Możesz je zagrać, gdy inni przeprowadzają swoje tury, lub tuż przed swoją turą.

Uwaga: możesz wykorzystać akcję „podczas tury innego gracza” przed swoją pierwszą turą (nawet, jeśli jesteś graczem rozpoczynającym rundę).

b. Te działania zazwyczaj umożliwiają ci dociągnięcie kart ze swojej talii. Poniżej opisane warunki (sprawdzenie czy twoja talia nie jest pusta, lub czy masz karty na ręce) weryfikujesz dopiero po zakończeniu wykonywania tych akcji.

2. Jeśli twoja talia jest pusta na początku twojej tury i jeśli jeszcze nikt nie ogłosił końca rundy, możesz **zrezygnować ze swojej tury** i ogłosić **koniec rundy**. Jeśli to zrobisz, wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze, po czym runda się kończy.

a. **Możesz** ogłosić koniec rundy tylko w przypadku, gdy twoja talia jest pusta na początku twojej tury.

b. Jeśli **na początku twojej tury** twoja talia jest pusta i **nie posiadasz kart w ręce**, **musisz** ogłosić koniec rundy.

c. Jeśli posiadasz karty w ręce, a twoja talia jest pusta, możesz ogłosić koniec rundy albo rozegrać jeszcze swoją turę.

d. Jeśli koniec rundy został już ogłoszony przez innego gracza, a ty nie posiadasz już kart w ręce i twoja talia jest pusta, **musisz zrezygnować ze swojej tury**.

3. Jeśli zrezygnujesz ze swojej tury, kończy się ona natychmiast. Nie możesz nawet skorzystać z przywilejów miejsc, na których znajduje się twój bohater (*Kopalnie* lub *Magiczna polana*).

4. Jeśli nie zrezygnujesz ze swojej tury, masz **dwie możliwości**: możesz rozegrać **zwykłą turę** lub **odpocząć**.

W obu przypadkach, podczas lub na koniec swojej tury, **musisz zagrać lub odrzucić co najmniej jedną kartę**. Wyjątkiem (nie zagrywasz żadnej karty) jest sytuacja, w której na początku tury nie masz kart w ręce, a w twojej talii wciąż są karty.

5. Rozgrywanie **normalnej tury** składa się z dwóch dobrowolnych części: **ruch** oraz **akcja**.

a. Najpierw możesz (ale nie musisz) się **ruszyć**. Czasami podczas ruchu **odkryjesz** nowy fragment mapy (żeton terenu). Więcej szczegółów opisano w rozdziale *Ruch*.

b. Twój ruch może spowodować **akcję obowiązkową**:

• Jeśli zakończysz swój ruch na obszarze zajęтым przez innego gracza, **musisz rozpocząć walkę między graczami**.

• Jeśli wkroczyłeś (tj. szturmujesz) na miejsce ufortyfikowane (*Baszta*, *Wieża maga*, *Miasto*), **musisz pokonać wszystkich skoszarowanych tam wrogów**.

• Jeśli twój ruch się zakończył, ponieważ zostałeś zaatakowany przez *Rozwścieczonych wrogów*, **musisz pokonać tych wrogów**.

c. Jeśli nie spowodowałeś akcji obowiązkowej, możesz przeprowadzić **jedną z poniższych akcji dobrowolnych**:

• W miejscach zamieszkałych (*Wioska*, *Klasztor*, *Baszta*, *Wieża maga*, *Miasto*) możesz **negocjować z ludnością**. Więcej szczegółów opisano w rozdziale *Negocjacje z ludnością*.

• W miejscach przygód (*Ruiny*, *Loch*, *Grobowiec*, *Legowisko potwora*, *Wylęgarnia potworów*) możesz **je eksplorować**. Z reguły prowadzi to do walki.

• Jeśli znajdujesz się na obszarze sąsiadującym z *Rozwścieczonymi wrogami* (*Pładrujący Orkowie*, *Draconum*), możesz **zmierzyć się z jednym lub kilkoma z nich** w walce.

• Będąc w *Klasztorze* możesz **go spalić**. Prowadzi to do walki.

• Jeśli żadna z powyższych akcji nie jest dostępna lub jeśli nie chcesz przeprowadzić żadnej z nich, możesz **nie robić**.

d. Możesz przeprowadzić tylko jedną akcję na turę (obowiązkową lub dobrowolną). Jeśli chcesz wykonać ruch i/lub odkryć nowy teren, **musisz zrobić to przed**

przeprowadzeniem akcji. Nie możesz się ruszać lub odkrywać terenów po przeprowadzeniu akcji.

e. Możesz zagrywać dowolną liczbę działań **Specjalnych** w każdej chwili swojej tury. To samo dotyczy **Leczenia**, choć tych działań nie możesz zagrywać podczas walki.

6. Jeśli **odpoczywasz**, nie możesz się ruszać, rozpoczynać walki lub negocjować z ludnością.

a. W zależności od rodzaju kart w ręce możesz skorzystać ze standardowego odpoczynku (jeśli posiadasz w ręce co najmniej jedną kartę inną niż karta rany) lub powolne zdrowienie (jeśli posiadasz wyłącznie karty ran na ręce).

• **Standardowy odpoczynek**: odrzuć jedną kartę, nie będącą raną i dowolną liczbę kart ran.

Uwaga: nie jest to równoznaczne z leczeniem, ponieważ odrzucone rany trafiają do twojego stosu kart wykorzystanych.

• **Powolne zdrowienie**: pokaż wszystkim karty trzymane w ręce, aby udowodnić, że posiadasz wyłącznie karty ran. Następnie odrzuć jedną ranę do stosu kart wykorzystanych.

b. Przed lub po skorzystaniu z odpoczynku w tej turze, możesz zagrać dowolną liczbę działań Specjalnych lub Leczenia.

7. Jeśli zrealizowałeś już wszystko co chciałeś w swojej turze (zwykłej turze lub odpoczynku): ogłoś, że twoja **tura się zakończyła**.

a. Najpierw **zwróć kości many** do źródła. Rzuć każdą wykorzystaną kością przed jej zwrotem. Czynność tę należy **wykonać jako pierwszą**, ponieważ inni gracze potrzebują tej informacji do planowania swoich tur.

b. **Poinformuj kolejnego gracza (zgodnie z kolejnością żetonów kolejności w rundzie), że może zacząć swoją turę**.


Takie postępowanie przyspiesza rozgrywkę. Jeśli jednak następny gracz nalega, może poczekać z rozgrywaniem swojej tury dopóki ty nie zakończysz swojej.

c. **Dokończ swoją turę** w czasie, w którym kolejny gracz rozgrywa już swoją turę. Zobacz rozdział *Koniec tury*.



# ~ Ruch ~



1. Możesz poruszać się podczas **zwykłej tury** (nie możesz jeśli wybierzesz odpoczynek). Podczas poruszania możesz odkrywać nowe tereny. **Zanim przeprowadzisz akcję** (walkę lub negocjacje z ludnością) musisz zakończyć poruszanie się.

2. Aby się poruszyć możesz zagrać dowolną liczbę kart **Ruchu** . Większość tych działań generuje **punkty ruchu**.

a. Możesz zagrać dowolną liczbę kart ruchu ze swojej ręki (i wzmocnić je dostępną maną), użyć umiejętności ruchu lub aktywować jednostki posiadające zdolność poruszania.

b. Zwrot **Ruch X** oznacza: „zdobywasz X punktów ruchu”.

c. Każdą kartę (oprócz karty rany) możesz zagrać **bokiem** w kolumnie kart ruchu, co odpowiada działaniu **Ruch 1**.

d. Podczas poruszania możesz również zagrać dowolną liczbę działań Specjalnych  oraz Leczenia .

3. Zsumuj **punkty ruchu** ze wszystkich zagranych działań i kart. Następnie możesz poruszać figurką swojego bohatera obszar po obszarze, wydając punkty ruchu w liczbie zależnej od rodzaju obszaru, na który wkroczyłeś (koszt zaznaczono na planszy dnia/nocy). Możesz poruszać się wyłącznie na **dostępne sąsiednie obszary**.

a. Obszary zaznaczone symbolem X na planszy dnia/nocy są niedostępne.

Uwaga: Koszt poruszania się po obszarach pustyni i lasu uzależniony jest od tego, czy jest dzień, czy noc.

Uwaga: Koszt wkroczenia do **Miasta** jest zawsze równy 2, niezależnie od obszaru, na którym jest narysowany.

## 4. Ograniczenia:

a. Wejście na obszar z niezdobytym, ufortyfikowanym miejscem (**Baszta**, **Wieża maga** lub **Miasto**) lub na **Baszcie** należąca do innego gracza natychmiast kończy twój ruch i jest traktowane jako szturm na to miejsce.

b. Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez **Rozwścieczonego wroga** (**Plądrującego Orka** lub **Draconum**) dopóki nie zostanie pokonany.

c. Jeśli sprowokujesz **Rozwścieczonego wroga** (tj. wykonasz ruch z obszaru sąsiadującego z jego żetonem na inny obszar sąsiadujący z tym samym żetonem), twój ruch natychmiast się kończy i musisz walczyć z tym wrogiem.

d. Wejście na obszar z **miejszem przygód** (**Ruiny**, **Legowisko potwora**, **Wylegarnia potworów**, **Lochy** lub **Grobowiec**) nie musi kończyć twojego ruchu. Możesz je zignorować i traktować jako puste miejsce, nawet wtedy, kiedy są tam już żetony wrogów.

5. Podczas swojego ruchu możesz **odkryć nową część mapy**:

a. Możesz odkryć nowy teren wyłącznie wtedy, kiedy znajdujesz się na obszarze **sąsiadującym** bezpośrednio z miejscem, na którym można położyć nowy teren.

• Sposób połączenia nowego terenu z pozostałymi jest ściśle określony przez symbole znajdujące się w jego rogach.

• Tereny nie mogą być dodawane za linią wybrzeża (zobacz rozdział **Przygotowanie pełnej gry** i wskazówki odnośnie kształtu mapy w opisie scenariusza).

b. Odkrycie nowego terenu kosztuje **2 punkty ruchu**.

c. Weź żeton terenu z wierzchu z stosu terenów. Jeśli znajdujesz się na obszarze graniczącym z dwoma miejscami, na których można położyć nowy teren, musisz najpierw ogłosić, które miejsce odkrywasz, a dopiero później wziąć żeton terenu.

d. Żetony terenu musisz układać w **określonym kierunku** (numer, znajdujący się w jednym z rogów, musi być skierowany w tę samą stronę, co numer na terenie początkowym). Nie masz więc możliwości decydowania o kierunku ułożenia (orientacji) terenu względem mapy.

e. Zależnie od koloru rewersu odkrywanego terenu mają miejsce **dotatkowe ograniczenia**:

• Teren wiejski (zielony rewers) musisz położyć tak, aby łączył się z co najmniej dwoma innymi terenami albo tak, aby teren z którym się łączy, graniczył z dwoma innymi terenami.

• Teren główny (brązowy rewers) musisz położyć tak, aby łączył się z co najmniej dwoma innymi terenami.

• Jeśli zamierzasz odkryć nowy teren, lecz stos terenów jest pusty, możesz wziąć losowo wybrany teren wiejski odrzucony podczas przygotowywania gry. Jeśli wszystkie tereny wiejskie zostały wykorzystane, możesz wziąć losowo wybrany pozamijski teren główny. Tereny odkrywane w ten sposób możesz układać tylko w takich miejscach, w których będą się łączyły się z co najmniej trzema innymi terenami (będą wypełnić luki). Jeśli w pudełku nie ma więcej żetonów terenów, nie możesz odkrywać kolejnych terenów.

f. Dla **miejsc** znajdujących się **na nowo odkrytych terenach**, sprawdź paragraf „Kiedy odkrywane” na odpowiedniej karcie **Opis miejsca** i postępuj zgodnie ze wskazówkami tam zapisanymi.

W szczególności, jeśli odkryłeś **Klasztor**, weź jedną kartę akcji zaawansowanych i dodaj ją do puli jednostek (nie do puli akcji zaawansowanych).

g. Jeśli odkryłeś teren z **Miastem** pośrodku:

• Weź kartę odpowiedniego **Miasta** i umieść ją obok mapy.

• Sprawdź w opisie scenariusza jakiego to **Miasto** będzie poziomu. Weź figurkę odpowiedniego **Miasta** i ustaw jego poziom (obróć podstawą tak, aby w okienku pokazała się odpowiednia cyfra). Postaw figurkę na mapie na obszarze z **Miastem**.

• W podstawie figurki widoczne są kółka różnych kolorów. Weź tyle żetonów wrogów odpowiedniego koloru, ile kółek w tym kolorze jest widocznych. Połóż je zakryte na karcie **Miasta**.



6. Podczas poruszania możesz przemieścić się o tyle obszarów i odkryć tyle terenów, na ile pozwalają ci punkty ruchu.

a. Możesz **naprzemiennie odkrywać nowe tereny i poruszać się**.

b. Możesz wykorzystywać dotatkowe działania w dowolnym momencie poruszania się, aby zwiększyć swoją łączną liczbę punktów ruchu.

• Możesz zagrywać dotatkowe karty po odkryciu nowego terenu.

• Punkty ruchu z nowo zagranych działań dodajesz do ewentualnie posiadanych jeszcze punktów ruchu pozostałych z poprzednio zagranych.

• Nie możesz wzmocniać maną poprzednio zagranych kart, aby skorzystać z ich **wzmocnionego działania** – możesz to robić tylko podczas zagrywania karty.

7. Niektóre działania zmieniają zasady poruszania. Stosujesz je od momentu jego zagrania do końca swojej tury.

a. Niektóre działania zmniejszają koszt poruszania po pewnych obszarach. Jeśli zagrałeś więcej niż jedno, możesz skorzystać z nich w dowolnej kolejności. Jeśli koszt poruszania się po danym obszarze zostanie zmniejszony do zera, możesz wkroczyć na taki obszar bez wydawania punktów ruchu. Koszt poruszania się po dowolnym obszarze nie może być mniejszy od zera.

b. Niektóre karty, po opłaceniu określonego kosztu, umożliwiają wkroczenie na niedostępny obszar. Uwaga:

powinieneś zakończyć swoją turę na **bezpiecznym obszarze** (zobacz poniżej). W przeciwnym przypadku stosuje się **przymusowe wycofanie** (zobacz rozdział **Koniec tury**, str. 9).

c. Niektóre działania umożliwiają bezpośrednie poruszenie się o jeden lub więcej obszarów. Koszt ruchu w takim przypadku ogranicza się do tego, co opisuje dane działanie. Jeśli nie zaznaczono inaczej, możesz wówczas poruszać się również przez niedostępne obszary (wliczając w to miejsca zajęte przez **Rozwścieczonych wrogów** i **miejsca ufortyfikowane**).

Niektóre z tych działań nakazują zakończyć ruch na bezpiecznym obszarze (patrz poniżej).

d. Obszar jest uznawany za **bezpieczny**, jeśli:

• Jest dostępny w normalnych warunkach (tj. gdy dostęp jest możliwy bez stosowania specjalnych czynności).

• Nie jest niezdobytym **miejszem ufortyfikowanym** albo **Basztą** należąca do przeciwnika.

• Nie ma na nim innego bohatera (z wyjątkiem miejsc pozwalających na przebywanie w nich większej ilości bohaterów: portal, zdobyte **Miasto**).

## 8. Inni gracze:

a. **Możesz przechodzić przez** obszary zajęte przez figurki innych graczy bez ograniczeń. Wyjątkiem jest **Baszta**, w której znajduje się posiadający ją bohater.

Możesz również (bez konsekwencji) wkroczyć na obszar zajęty przez innego gracza, aby odkryć nowy teren, o ile następnie będziesz kontynuował poruszanie się.

b. Jeśli wkroczysz na obszar, na którym stoi inny bohater i nie chcesz (lub nie możesz) kontynuować poruszania się w tej turze, jest to równoznaczne z **zaatakowaniem tego gracza**. Patrz rozdział walka między graczami.

Wkroczenie do **Baszty** należącej do innego bohatera w momencie, gdy ten się w niej znajduje, powoduje natychmiastowe przerwanie twojego ruchu i uznawane jest za atak tego bohatera.

c. Zaatakowanie bohatera jest **akcją** w twojej turze. Na obszarze zajęty przez innego gracza nie możesz wykonywać żadnych innych akcji poza atakiem.

d. Na niektórych obszarach dozwolone jest przebywanie kilku bohaterów. Nie wolno się atakować na tych obszarach:

• Jeśli zakończysz turę na obszarze portalu, usuń swoją figurkę z mapy i postaw ją przed sobą. Postawisz ją ponownie na portalu na początku swojej tury.

• Jeśli wkroczysz do zdobytego **Miasta**, postaw swoją figurkę na karcie odpowiedniego **Miasta**. Postawisz figurkę ponownie na mapie, kiedy opuścisz **Miasto**.

e. W pewnych sytuacjach walka między graczami **nie jest dozwolona**. Jeśli w jednej z takich sytuacji zakończysz ruch na obszarze zajmowanym przez innego gracza, **nie możesz przeprowadzić już żadnej innej akcji** w tej turze. Na koniec swojej tury musisz zastosować się do reguł **przymusowego wycofania** (zobacz rozdział **Koniec tury**). Te sytuacje to:

• Ogłoszony został koniec rundy i każdy gracz ma do rozegrania swoją ostatnią turę.




• Warunki zakończenia gry opisane w scenariuszu zostały spełnione i każdy gracz ma do rozegrania swoją ostatnią turę.

• Rozgrywasz scenariusz kooperacyjny lub zgodziłeś się na grę, w której walka między graczami jest niedozwolona.









• Rozgrywasz scenariusz drużynowy i inny gracz, o którym mowa, jest członkiem twojej drużyny.



# ~ Negocjacje z ludnością ~

- Możesz negocjować z ludnością w kilku różnych miejscach na mapie (*Wioski, Klasztory*, własne *Baszty* oraz zdobyte przez jakiegokolwiek gracza *Wieże magów i Miasta*). Negocjacje są twoją **akcją** w danej turze.
- Podczas negocjacji możesz zagrać dowolną liczbę kart **Wpływu** , aby zdobyć **punkty wpływu**.
  - Możesz zagrać karty wpływu ze swojej ręki (i wzmocnić je dostępną maną), użyć umiejętności wpływu lub aktywować jednostki posiadające zdolność wpływu.
  - Zwrot **Wpływ X** oznacza: „zdobyczas X punktów wpływu”.
  - Każdą kartę (oprócz karty rany) możesz zagrać **bokiem** w kolumnie kart wpływu, co odpowiada zagranium **Wpływ 1**.
  - Podczas negocjacji możesz zagrać dowolną liczbę działań Specjalnych  oraz Leczenia .
- Zsumuj **punkty wpływu** wszystkich zagranych kart i działań. Następnie **zmodyfikuj** wynik w zależności od swojej reputacji:
  - Sprawdź pozycję swojej tarczy na torze **reputacji**. Może wskazywać **ujemny lub dodatni modyfikator**. Dodają do łącznej liczby punktów wpływu.
 





Jeśli twoja tarcza znajduje się **na polu oznaczonym X** na torze reputacji, w ogóle **nie możesz negocjować!**
  - Jeśli negocjujesz w zdobytym **Mieście**, dodaj 1 do sumy wpływu za **każdy żeton tarczy**, który posiadasz na karcie **Miasta**.
 

Uwaga: jeśli wyżej opisane źródła punktów wpływu dają wystarczająco dużą liczbę punktów, możesz negocjować bez zagrywania kart Wpływ.
- Policz wszystkie zdobyte w ten sposób **punkty wpływu**. Możesz **wydać je** na cokolwiek, co oferuje miejsce, w którym znajduje się twój bohater. W tym celu sprawdź **kartę Opis miejsca** lub **kartę odpowiedniego Miasta**:
  - Możesz **zwerbować jednostkę** z puli jednostek, o ile rodzaj jednostki (ikona w lewej górnej części karty jednostki) odpowiada miejscu (ikona w prawym górnym rogu karty *Opis miejsca*). Koszt wpływu jest zaznaczony w lewym górnym rogu karty jednostki.
    - Zasady werbowania opisano w rozdziale *Podstawowe pojęcia – używanie jednostek*.
    - Możesz natychmiast wykorzystać nowo zwerbowaną jednostkę (nie możesz jednak wykorzystać oferowanego przez nią Wpływu do zapłaty za samą siebie).
  - Punkty leczenia** możesz kupić w *Wioskach* za 3 punkty wpływu oraz w *Klasztorach* za 2 punkty wpływu (patrz karty *Opis miejsca*). Patrz rozdział *Rany i leczenie*.
  - Zgodnie z opisem na karcie opisującej *Klasztor*, możesz **nauczyć się w nim nowej akcji zaawansowanej** poświęcając na to 6 punktów wpływu. Kartę akcji zaawansowanej weź z puli jednostek (nie z puli akcji zaawansowanych) i umieść na górze swojej talii. Nie uzupełniaj puli jednostek do początku nowej rundy.
  - W *Wieży maga* możesz **nauczyć się nowego czaru** z puli czarów. Aby zdobyć czar, musisz wydać 7 punktów wpływu oraz **jedną manę tego samego koloru** co czar, który chcesz zdobyć. Nowo zdobyty czar umieść na górze talii i uzupełnij pulę czarów.
- Każde **Miasto** oferuje **własne opcje negocjacji**. Przedstawiono je symbolicznie w dolnej części karty **Miasta**:
  -  →  W **Czerwonym mieście** możesz **kupić artefakty** po 12 punktów wpływu każdy. Artefakty bierzesz na koniec swojej tury tak, jakbyś zdobył je w walce (patrz *Koniec tury – nagrody z walki*).
  -  +  W **Niebieskim mieście** możesz **kupić czary** tak, jakbyś był w *Wieży maga*.
  -  → +  W **Białym mieście** możesz **zwerbować jednostki każdego rodzaju**. Za 2 punkty wpływu możesz również **dodać** jedną elitarną (złotą) jednostkę do puli.
  -  →  W **Zielonym mieście** możesz wydać 6 punktów wpływu, aby kupić kartę z **puli akcji zaawansowanych** (uzupełnij pulę po zakupie) lub kartę z wierzchu **talii akcji zaawansowanych** (w ciemno). Pozyskaną w ten sposób kartę połóż na wierzchu swojej talii.

Możesz kupić **dowolną liczbę rzeczy** tego samego lub różnego rodzaju podczas negocjacji, o ile posiadasz wystarczającą ilość punktów wpływu na zakup. **Dodatkowe lub karne punkty** (za reputację i za tarcze w *Mieście*) uwzględniasz **tylko raz na turę**, niezależnie od tego ile rzeczy kupujesz. Nie uwzględniasz ich, gdy nie wykorzystywałeś kart z działaniem Wpływ w trakcie negocjacji z ludnością.

# ~ Walka z wrogami ~

- Jest kilka sposobów rozpoczęcia walki z wrogiem:
  - Wkroczenie na obszar z niezdobytym **ufortyfikowanym miejscem** (*Baszta, Wieża maga* lub *Miasto*) jest uznawane za **szturm**. Musisz pokonać obrońców tych miejsc. Są oni zawsze ufortyfikowani (patrz poniżej). Za każdym razem gdy szturmujesz **tracisz 1 punkt reputacji** (niezależnie od wyniku walki).  
Wkroczenie na obszar z *Basztą* należącą do innego gracza również uznawane jest za szturm, podczas którego tracisz 1 punkt reputacji. Jeśli w *Baszcie* znajduje się jej właściciel, rozpoczynasz walkę między graczami. Jeśli nie - weź szary żeton wroga, który reprezentuje obrońcę *Baszty* (wart połowę sławy) i walcz z nim.
  - Jeśli jesteś w **miejscu przygód** zawierającym wrogów (*Lochy, Grobowiec*, niezdołyte *Legowisko potwora, Wylęgarnia potworów* albo *Ruiny*), możesz ogłosić, że eksplorujesz to miejsce w ramach swojej akcji. Rozpoczynasz w ten sposób walkę ze wszystkimi wrogami przebywającymi w tym miejscu.
  - Jeśli jesteś w *Klasztorze*, możesz ogłosić, że próbujesz go **spalić**. **Tracisz 3 punkty reputacji**, a następnie bierzesz fioletowy żeton wroga jako obrońcę.
  - Jeśli stoisz na obszarze sąsiadującym z **Rozwścieczonym wrogiem** (*Plądrujący Ork* lub *Draconum*), możesz **wyzwać go do walki**. Jeśli *Rozwścieczeni wrogowie* znajdują się na kilku sąsiadujących obszarach, możesz wyzwać do walki jednego bądź kilku z nich.
  - Jeśli poruszy się z obszaru sąsiadującego z *Rozwścieczonym wrogiem* na inny obszar przyległy do tego samego wroga, prowokujesz go i wróg atakuje ciebie.
- W każdej turze możesz przeprowadzić tylko jedną walkę. W pewnych przypadkach możliwa jest jednak walka z wrogami z kilku obszarów.
  - Może się zdarzyć, że jeden ruch spowoduje dwóch *Rozwścieczonych wrogów*. Musisz walczyć z nimi oboma.
  - Szturm jest ruchem i może się zdarzyć, że spowoduje jednego lub więcej *Rozwścieczonych wrogów*. Musisz walczyć jednocześnie zarówno z nimi, jak i z obrońcami szturmowanego miejsca. *Rozwścieczeni wrogowie* nie są ufortyfikowani i możesz zdobyć ufortyfikowane miejsce nawet, jeśli ich nie pokonasz.
  - Jeśli twój ruch rozpocznie walkę na obszarze sąsiadującym z *Rozwścieczonymi wrogami*, możesz wyzwać ich, aby dołączyli do walki. To znaczy:
    - Możesz spowodować *Rozwścieczonego wroga* przez swój ruch, potem wyzwać do walki jednego bądź więcej *Rozwścieczonych wrogów* sąsiadujących z obszarem, na który wkroczyłeś, aby walczyć z nimi wszystkimi.
    - Podczas szturmowania *ufortyfikowane miejsce*, możesz wyzwać do walki każdego *Rozwścieczonego wroga* sąsiadującego z tym obszarem. Dołączają oni do obrońców, lecz nie są ufortyfikowani i nie musisz ich pokonać, aby zdobyć to miejsce.
  - Nie możesz wyzwać do walki dodatkowych wrogów podczas eksploracji miejsc przygód.
  - Nie możesz jednocześnie walczyć z wrogami (reprezentowanymi przez żetony) i z innym graczem. W swojej turze możesz przeprowadzić tylko jedną akcję, a walka z wrogami i walka między graczami to dwie różne akcje.
- Rozpoczynasz walkę po dobraniu i/lub odkryciu żetonów wszystkich wrogów, z którymi będziesz walczyć. Sama walka przebiega w czterech fazach:
  - Faza ataku z dystansu i obłączenia** – atak z dystansu i/lub atak obłączeniwy mogą być wykorzystane, aby wyeliminować wrogów zanim oni zaatakują ciebie.
  - Faza blokowania** – atakują wrogowie, którzy nie zostali wyeliminowani przez Atak z dystansu lub Atak obłączeniwy (w poprzedniej fazie). Możesz użyć bloku do zablokowania ich ataku.
  - Faza zadawania obrażeń** – każdy niezablokowany wróg zadaje obrażenia. Musisz przyznać punkty obrażeń swojemu bohaterowi i/lub swoim jednostkom.
  - Faza ataku** – zaatakuj wrogów używając dowolnych ataków, które pozostały ci w ręce (wliczając ewentualne ataki z dystansu i/lub ataki obłączeniwe, których nie użyłeś w pierwszej fazie).
- Podczas każdej fazy możesz zagrać odpowiednie karty, wykorzystać umiejętności i aktywować jednostki. Grupuj karty zagrane w każdej fazie w osobnych kolumnach.
- Podczas każdej z wymienionych wyżej faz, o ile działanie na karcie nie zostało inaczej sformułowane, możesz przeprowadzić **dodatkowe działania w walce** zagrywając dodatkowe karty (mające wpływ na twoje jednostki, wrogów lub reguły walki). Jeśli nie sformułowano inaczej - efekt ich działania trwa do końca tury.

- Wrogowie **odporni na ogień**  są odporni na wszystkie działania pochodzące z **czerwonych** kart (poza atakiem i/lub blokiem) oraz na zdolności jednostek wymagających **czerwonej** many do aktywacji.
  - Wrogowie z **odpornością na lód**  są odporni na wszystkie działania pochodzące z **niebieskich** kart (poza atakiem i/lub blokiem) oraz na zdolności jednostek wymagających **niebieskiej** many do aktywacji.
- Możesz zagrać dowolną liczbę kart oferujących działania Specjalne  podczas dowolnej fazy walki. Nigdy nie możesz jednak zagrywać Leczenia  podczas walki.
  - Atak lub blok będący wynikiem działania jednej karty musisz wykorzystać jako całość (dolożyć do pojedynczego ataku albo bloku). Punkty ruchu i wpływu będące wynikiem działania jednej karty możesz wydać w dowolny sposób (na jeden lub na różne cele). Niewykorzystane punkty wpływu i ruchu nie przechodzą do innych faz, chyba że zaznaczono to inaczej. Przykład: Blok 5 dostępny na karcie *Determinacja* musisz wykorzystać do pojedynczego bloku. Wpływ 4 dostępny na karcie *Dyplomacja* możesz rozdzielić i częściowo wykorzystać (w tej samej fazie walki) do różnych bloków, a nawet do innych celów (na przykład do bloku i przeprowadzenia działania karty *Nauka*).

## FAZA ATAKU Z DYSTANSU I OBLĄCZENIEGO

- Podczas tej fazy możesz przeprowadzić jeden lub więcej ataków. Możesz również spać i nic nie robić.
- Aby przeprowadzić atak, **wybierz jeden lub więcej żetonów wrogów** jako jego cel.
- Zagraj dowolną liczbę kart **Atak z dystansu** i/lub **Atak obłączeniwy** dowolnego żywiołu: Atak ogniem, lodem, zimnym ogniem lub Atak fizyczny (Atak fizyczny to każdy atak bez określonego żywiołu).
  - Zgrupuj te karty w kolumnę, aby kontrolować łączną sumę. Możesz:
    - zagrywać z ręki (i wzmocnić jej dostępną maną) karty umożliwiające przeprowadzenie działań: Atak z dystansu lub Atak obłączeniwy,
    - użyć umiejętności Atak z dystansu lub Atak obłączeniwy,
    - aktywować dowolną jednostkę ze zdolnością Atak z dystansu lub Atak obłączeniwy.



- Jeśli choć jeden z wybranych wrogów jest ufortyfikowany (broniąc **ufortyfikowanego miejsca** albo dzięki **zdolności fortyfikacji** na żetonie), możesz zagrać **tylko Atak oblężniczy**. Możesz zagrywać Atak z dystansu tylko wtedy, kiedy żaden z wybranych wrogów nie jest ufortyfikowany.
- Jeśli żaden z wybranych wrogów nie jest ufortyfikowany, możesz zagrywać dowolne kombinacje Ataków z dystansu i oblężniczych.

• Wrogowie, którzy są **ufortyfikowani podwójnie** (ponieważ mają zdolność fortyfikacji i bronią **ufortyfikowanego miejsca**) nie mogą być celem ataku, **nawet przez Atak oblężniczy**.

- b. **Nie możesz zagrywać karty bokiem**, aby wykorzystać jej jako Atak z dystansu lub Atak oblężniczy.

### 3. Zsumuj siłę ataku wszystkich zagrzanych działań:

- a. Jeśli co najmniej jeden z wybranych wrogów posiada jedną lub więcej ikon odporności, to wszystkie rodzaje ataków odpowiadające ikonom odporności są osłabione - ich siła jest połowiczna (podziel przez dwa sumę osłabionych ataków i w razie potrzeby zaokrąglij w dół).  
Zimny ogień jest połowiczny tylko wtedy, kiedy wybrany wróg posiada obie odporności: ognia i lodu.

4. Aby atak był skuteczny, całkowita siła ataku musi być **równa lub wyższa od wytrzymałości zbroi** wybranych wrogów. Jeśli tak jest, wybrani wrogowie są pokonani.

- a. **Odrzuć** natychmiast żetony pokonanych wrogów na stos wykorzystanych żetonów znajdujący się obok odpowiednich stosów żetonów wrogów. Nie będą uczestniczyć w dalszym przebiegu walki.

- b. Jako atakujący **zdobysz punkty sławy** w liczbie równej cyfrze znajdującej się na dole każdego pokonanego żetonu wroga. Przesuń swoją tarczę o odpowiednią liczbę pól na torze sławy.

Jeśli przesuńiesz tarczę do kolejnej linii, **nie od razu awansujesz do kolejnego poziomu**. Awans ma miejsce na koniec tury.

5. **Atak o sile niższej** od łącznej wytrzymałości zbroi wrogów nie odnosi żadnego skutku. Zadane obrażenia nie przenoszą się do następnych faz walki lub tur.

Jeśli stwierdzisz, że siła twojego ataku nie jest wystarczająca do pokonania wrogów, możesz zagrać więcej kart ataku, wybrać inny cel lub zebrać zagrane karty i anulować atak.

6. Możesz zadeklarować wykonanie jednego, kilku lub żadnego ataku podczas tej fazy. Każdym atakiem możesz pokonać jednego lub kilku wrogów. Zgrupuj zagrane karty i działania związane z poszczególnymi atakami w osobnych kolumnach.

- a. Jeśli niektórzy wrogowie są ufortyfikowani, a inni nie, możesz rozważyć oddzielny atak na nieufortyfikowanych (abyś mógł wykorzystać Atak z dystansu) i oddzielny na pozostałych.

- b. Jeśli niektórzy wrogowie posiadają pewne odporności, a inni nie, możesz rozważyć oddzielne ataki, ponieważ obecność odpornego wroga redukuje o połowę łączną siłę wszystkich zagrzanych ataków, na które ten wróg jest odporny.

## FAZA BLOKOWANIA

1. Po przeprowadzeniu *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego* rozpoczynasz *Fazę blokowania*. W tej fazie atak przeprowadzają wszyscy wrogowie, których nie wyeliminowałeś. Korzystając z bloku masz jednak możliwość **aktywnego przeciwstawienia się atakowi** jednego lub kilku wrogów. Zablokowany wróg nie zada żadnych obrażeń w *Fazie zadawania obrażeń*.

2. Każdemu wrogowi z ikoną **przywoływania** weź brązowy żeton wroga i dodaj go do grupy wrogów.

- a. Przywołany Potwór zastępuje przywołującego wroga w *Fazie blokowania* i *Fazie zadawania obrażeń*.

- b. W czasie, gdy przywołany Potwór jest obecny w grze, nie możesz kierować przeciw przywołującemu go wrogowi żadnego działania. Sam przywołany Potwór może być celem ataku.

3. **Wybierz jednego z atakujących wrogów**, aby go zablokować.

4. Zagraj dowolną liczbę **bloków** żywiołu dowolnego rodzaju: Blok ogniem, lodem, zimnym ogniem lub blok fizyczny.

- a. Zagraj z ręki karty oferujące blok (możesz wzmocnić ich działanie dostępną maną), użyj umiejętności z blokiem albo

aktywuj jednostki posiadające zdolność bloku. Zgrupuj te działania w kolumnie, aby kontrolować ich łączną siłę.

- b. Każdą kartę (poza kartą rany) możesz zagrać bokiem w kolumnie kart bloku, co odpowiada działaniu **Blok 1**. Karty tak zagrane są zawsze blokiem fizycznym, nigdy blokiem żywiołu.

5. Ustal łączną liczbę punktów bloku wszystkich zagrzanych działań.

- a. Tylko **niektóre rodzaje bloku są w pełni efektywne** przeciwko Atakowi żywiołu:

- Każdy rodzaj bloku jest w pełni efektywny przeciwko Atakowi fizycznemu

- Tylko Blok lodem lub Blok zimnym ogniem jest w pełni efektywny przeciwko Atakowi ogniem

- Tylko Blok ogniem lub Blok zimnym ogniem jest w pełni efektywny przeciwko Atakowi lodem

- Tylko Blok zimnym ogniem jest w pełni efektywny przeciwko Atakowi zimnym ogniem

- b. **Oslabiony blok jest wart połowę zwykłego bloku**.

Podczas obliczania finalnej siły bloku zsumuj siłę wszystkich osłabionych bloków, podziel przez dwa (zaokrągłając w dół), a następnie dodaj siłę wszystkich w pełni efektywnych bloków.

6. Blok jest skuteczny, jeśli jego siła jest równa lub większa od siły ataku wybranego wroga.

Jeśli wróg posiada zdolność: **szybkość**, siła jego ataku jest podwojona na czas trwania *Fazy blokowania*.

7. **Odlód na bok skutecznie zablokowany żeton wroga**. Jego atak został powstrzymany, więc nie zada obrażeń w następnej fazie walki. Wróg nie został jednak pokonany. Będziesz miał szansę wyeliminować go w *Fazie ataku*.

Jeśli skutecznie zablokowałeś przywołanego Potwora, odrzuć jego żeton do odpowiedniej puli żetonów wykorzystanych (nie zdobywasz sławy za zablokowanie przywołanego Potwora).

8. Jeśli łączna siła twojego bloku jest niższa od siły ataku wroga, którego starasz się zablokować, blok uznaje się za nieudany (zagrywając blok nie obniżasz siły ataku wroga - albo blokujesz skutecznie, albo atak **przeprowadzany jest w pełnej sile**).

Czasami karta bloku posiada działania inne niż tylko zwiększenie siły bloku. O ile nie opisano inaczej - wskazane na karcie działania są realizowane bez względu na finalną skuteczność (lub nie) bloku.

9. Możesz blokować **dowolną liczbę** atakujących wrogów podczas tej fazy. Każdego wroga, którego chcesz zablokować, rozpatrujesz indywidualnie. Nie możesz zablokować kilku wrogów jednocześnie.

## FAZA ZADAWANIA OBRAZEŃ

1. W tej fazie wszyscy wciąż żywi (niepokonani) i niezablokowani wrogowie **zadają obrażenia wykorzystując swój atak**.

- a. Jeśli nie ma żadnego: pomiń tę fazę.
- b. W innym przypadku przeprowadź ataki niezablokowanych wrogów: pojedynczo, w dowolnej kolejności.

2. Każdy wróg zadaje **obrażenia** równe sile jego ataku.

Jeśli wróg posiada zdolność: **brutalność**, jego atak jest podwojony.

3. Musisz **przydzielić wszystkie obrażenia**. Możesz przydzielić obrażenia jednemu lub kilku swoim nieranionym jednostkom. Pozostałe obrażenia przydziel swojemu bohaterowi.

4. Możesz **przydzielić obrażenia tylko jednostkom**, które **nie są ranne**. Status jednostki nie ma znaczenia (np. może być *Wykorzystana*, ale nie może być ranna).

- a. Za każdym razem, gdy przydzielasz jednostce obrażenia, połóż na niej **kartę rany**. **Jednostka zostaje ranna** niezależnie od liczby obrażeń, które zostały jej przydzielone. Następnie pomniejsz łączną wartość obrażeń o wartość wytrzymałości zbroi jednostki.

Nawet jednostka o dużej wytrzymałości zbroi zostaje ranna po przydzieleniu jednego punktu obrażeń. Wytrzymałość zbroi określa tylko ile obrażeń pozostaje (lub nie) do przydzielenia po zranieniu danej jednostki.

- b. **Wyjątek**: jeśli jednostka posiada **odporność** na żywioł w jakim jest atakowana (fizyczna odporność przeciw zwyktemu, fizycznemu atakowi, odporność na ogień przeciw atakowi

ogniem, odporność na lód przeciw atakowi lodem, odporność na ogień i lód przeciw atakowi zimnym ogniem):

- Najpierw **pomniejsz wartość obrażeń o wytrzymałość zbroi jednostki** (bez jej ranienia).

- Jeśli pochłonęło to wszystkie obrażenia - nic się nie dzieje.

- Jeśli pozostały jeszcze obrażenia - kontynuuj przydzielanie obrażeń w zwykły sposób, przez zranienie jednostki i pomniejszenie wartości obrażeń o wytrzymałość zbroi.

Jednostki odporne na dany rodzaj ataku mogą wchłoniąć dwa razy tyle obrażeń, ile wynosi wytrzymałość ich zbroi. Zostają ranione tylko, gdy liczba obrażeń przewyższa wytrzymałość zbroi.

- Jeśli przydzieliłeś obrażenia jednostce, która mimo to nie została raniiona (z uwagi na jej odporność), nie możesz przydzielić jej kolejnych obrażeń w ciągu tej samej walki.

5. Jeśli nie możesz lub nie chcesz przydzielać obrażeń jednostce, lub jeśli w dalszym ciągu pozostały obrażenia do przydzielenia po zranieniu swoich jednostek: musisz przydzielić **wszystkie pozostałe obrażenia swojemu bohaterowi**. Powtarzaj te czynności dopóki pozostały nieprzydzielone obrażenia:

- a. Aby przydzielić obrażenia swojemu bohaterowi, weź **kartę rany** do ręki i pomniejsz łączną wartość obrażeń o wytrzymałość zbroi bohatera (cyfra po lewej stronie na żetonie poziomu bohatera).

Tak jak w przypadku jednostek: bohater otrzymuje kartę rany nawet, jeśli wartość przydzielonych obrażeń jest niższa od wytrzymałości zbroi.

- b. **Powtarzaj powyższy proces** do momentu przydzielenia wszystkich obrażeń. Łącznie będziesz musiał wziąć jedną kartę rany za każde X punktów obrażeń zaokrąglonych w górę (gdzie X jest wytrzymałością zbroi bohatera).

- c. **Ogluszenie**: Jeśli liczba kart ran dobranych do ręki podczas walki jest równa lub wyższa od niezmodyfikowanego limitu kart w ręce (cyfra po prawej stronie żetonu poziomu bohatera), zostajesz ogłuszony - natychmiast **odrzuc wszystkie karty z ręki poza ranami**.

- Sprawdzając, czy zostałeś ogłuszony, weź również pod uwagę karty ran otrzymane z innych źródeł (np.: działania kart zagrzanych podczas walki).

- Gdy jesteś ogłuszony: twoje jednostki mogą dalej walczyć, możesz używać swoich umiejętności. Bierziesz również karty ran, jeśli musisz przydzielić obrażenia swojemu bohaterowi.

6. **Specjalne zdolności wrogów** związane z zadawaniem obrażeń:

- a. Jeśli wróg posiada zdolność: **zatrucie** :

- Jeśli obrażenia jednostce zadał trujący wróg i w wyniku tego została raniiona - otrzymuje dwie karty ran. Musisz więc leczyć ją dwukrotnie, aby usunąć rany z takiej walki.

- Jeśli twój bohater otrzymał obrażenia od trującego wroga, musisz dodać do stosu kart wykorzystanych tyle kart ran, ile kart ran wzięłeś do ręki.

- b. Jeśli wróg posiada zdolność: **paraliż** :

- Jeśli obrażenia jednostce zadał paraliżujący wróg i w wyniku tego została raniiona - natychmiast ją zniszcz (usuń z gry).

- Jeśli twój bohater otrzymał obrażenia od paraliżującego wroga, musisz natychmiast odrzucić wszystkie karty z ręki poza ranami.

- c. Jeśli wróg posiada zdolność: **przywoływanie**, przydzielasz obrażenia przywołanego wroga (mając na uwadze specjalne zdolności, które może posiadać). Po ataku odrzuć przywołanego wroga do odpowiedniego stosu żetonów wykorzystanych.

7. Faza kończy się wtedy, kiedy **przydzielił obrażenia od wszystkich niezablokowanych wrogów**.

## FAZA ATAKU

1. **Faza ataku wygląda tak samo jak Faza ataku z dystansu i oblężniczego**, za wyjątkiem:

- a. Możesz **łączyć ze sobą wszystkie rodzaje ataków**: atak z dystansu, atak oblężniczy i zwykły atak. W tej fazie nie ma różnic pomiędzy tymi atakami. **Fortyfikowanie nie ma już znaczenia**. Możesz atakować każdego wroga dowolnym atakiem lub kombinacją ataków.



- b. Każdą kartę (poza kartą rany) **możesz zagrać bokiem** w kolumnie ataku jako **Atak 1**.
- c. Możesz używać jedynie takich działań, które są przeznaczone do wykorzystywania w *Fazie ataku*.
2. Tak jak w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*, możesz walczyć z kilkoma wrogami w ramach jednego ataku albo rozegrać kilka indywidualnych ataków. Zasady dotyczące odporności wrogów pozostają bez zmian.

## WYNIK WALKI





1. **Walka kończy się** po *Fazie ataku*. Podczas walki możesz pokonać wielu, jednego lub żadnego wroga.
- Jeśli szturmowałeś **Miasto**, połóż na karcie **Miasta** tyle swoich **żetonów tarczy**, **ilu wrogów pokonałeś**. Kładź tarcze w rzędzie tak, aby wszyscy wiedzieli w jakiej kolejności je kładłeś.
2. Jeśli **pokonałeś wszystkich wrogów na jakimś obszarze**, to zależnie od tego obszaru:
- a. Jeśli pokonałeś jednego lub więcej **Rozwścieczonych wrogów**, usuń ich żetony z planszy (ikona na obszarze nie ma już znaczenia). Traktuj go jak pusty obszar. Mimo, że nie zaznaczasz tego obszaru żetonem tarczy, zdobywasz reputację (+1 za każdego **Plądrującego Orka**, +2 za każdego **Draconum**).
- b. Jeśli pokonałeś wszystkich wrogów w **miejscu przygód**, zaznacz obszar żetonem tarczy. Na koniec tury zdobywasz nagrodę opisaną na karcie **Opis miejsca**. **Nie wybieraj nagrody przed końcem swojej tury**. Będziesz mógł to zrobić podczas tury kolejnego gracza.
- c. Jeśli pokonałeś wszystkich wrogów w **ufortyfikowanym miejscu**, kończysz swoją turę na zdobytym obszarze.

Uwaga: Jeśli **Rozwścieczeni wrogowie** brali udział w walce podczas szturmu, zdobywasz **ufortyfikowane miejsce** bez względu na to czy ich pokonałeś, czy nie.

- Jeśli to miejsce to **Baszta** lub **Wieża maga**: zaznacz je żetonem tarczy.
  - Jeśli jest to **Wieża maga**: na koniec tury będziesz mógł wybrać czar jako nagrodę.
  - Jeśli jest to **Miasto**: patrz rozdział *Szturm miasta*.
- d. Jeśli pokonałeś obrońców **Klasztoru**, zaznacz obszar żetonem tarczy. **Klasztor** uznawany jest od teraz za **spalony** i będzie traktowany jako pusty obszar do końca gry. Na koniec tury zdobywasz artefakt jako nagrodę.
3. Jeśli **nie pokonałeś wszystkich wrogów w jakimś miejscu**:
- a. Jeśli nie udało ci się pokonać **Rozwścieczonego wroga**, pozostaje on na obszarze, na którym stał.
- b. Jeśli nie udało ci się pokonać wrogów z żetonów dobranych w **Lochu**, **Grobowcu** lub **Klasztorze**, odrzuć ich. Następnym razem, gdy jakiś bohater będzie walczył w tym miejscu, gracz pociągnie nowy żeton wroga odpowiedniego rodzaju.
- c. Jeśli nie udało ci się pokonać wroga w **Legowisku potwora**, albo jednego/obu Potworów w **Wylegarni potworów** lub **Ruinach**, pozostaw niepokonane Potwory na danym obszarze (odkryte żetony). Następnym razem, gdy jakiś bohater będzie walczył w tym miejscu, będzie walczył z tymi samymi wrogami co ty.
- Uwaga: Możesz ewentualnie położyć je zakryte tak, aby nie myliły się z **Rozwścieczonymi wrogami**. Każdy gracz może jednak w dowolnym momencie przeglądać te (wcześniej odkryte) żetony.
- d. Jeśli nie udało ci się **pokonać wszystkich obrońców ufortyfikowanego miejsca**, musisz wycofać się na obszar z którego atakowałeś. Jeśli nie jest to bezpieczny obszar, zastosuj

reguły przymusowego wycofania (patrz rozdział *Koniec tury*).

## SZTURM MIASTA

1. **Szturm miasta przebiega tak samo** jak szturm innego **ufortyfikowanego miejsca**, lecz każde **Miasto** (jako uzupełnienie fortyfikacji)  **dodaje obrońcom inną premię**. Sprawdź górną część odpowiedniej karty **Miasta**:
- a.  W **Białym mieście** wszyscy obrońcy dodają +1 do wytrzymałości zbroi.
- b.  W **Niebieskim mieście** wszyscy obrońcy dodają +2 do siły ataku, o ile będzie to Atak lodem lub Atak ogniem. Dodają też +1 do siły ataku, jeśli będzie to Atak zimnym ogniem.
- c.  W **Czerwonym mieście** wszyscy obrońcy posiadający Atak fizyczny zyskują zdolność brutalności.
- d.  W **Zielonym mieście** wszyscy obrońcy posiadający Atak fizyczny zyskują zdolność zatruwania.
2. Jeśli **Miasto** zostało zdobyte, należy **wybrać nowego namiestnika**.
- a. Gracz z największą liczbą żetonów tarcz na karcie **Miasta** (a w przypadku remisu: gracz z tarczą położoną wcześniej w rzędzie) zostaje namiestnikiem danego **Miasta**.
- b. Nowy namiestnik zabiera kartę zdobytego **Miasta** wraz ze wszystkimi tarczami i kładzie przed sobą. Kiedy inny gracz wkrocza do **Miasta**, stawia swoją figurkę na karcie **Miasta** przed graczem będącym jego namiestnikiem podkreślając, że odwiedza jego **Miasto**.

## ~ Koniec tury ~


1. Możesz dokończyć swoją turę w czasie, gdy następny gracz rozpoczyna już swoją. Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest **ponowne rzucenie** wszystkich wykorzystanych w swojej turze **kości many i ich zwrot do źródła**.
2. **Przymusowe wycofanie**: musisz zakończyć swoją turę na **bezpiecznym obszarze** (patrz punkt 7d w rozdziale *Ruch*).
- a. Jeśli nie jesteś na bezpiecznym obszarze, musisz wycofywać się na obszary z których przyszedłeś (w odwrotnej kolejności) tak długo, aż znajdziesz się na bezpiecznym obszarze.
- b. Za każdy obszar, na który wkraczasz cofając się, dostajesz do ręki ranę.
3. **Wycofaj swój obszar gry**:
- a. Zwróć wszystkie wykorzystane i niewykorzystane znaczniki many z obszaru gry do banku.
- b. Odlóż wszystkie zagrane w tej turze karty na stos kart wykorzystanych (oprócz tych, które zostały wyrzucone – te usuń z gry, lub – w przypadku ran – odlóż je na wierzchu talii ran).
4. **Wykorzystaj premię obszaru, na którym się znajdujesz**:
- a. Jeśli kończysz swoją turę stojąc na **Magicznej polanie**, możesz wyrzucić jedną kartę rany z ręki lub ze stosu kart wykorzystanych. Nie możesz leczyć w ten sposób jednostek.
- b. Jeśli kończysz swoją turę stojąc na **Kopalni kryształów**, otrzymujesz kryształ w kolorze **Kopalni** (chyba, że posiadasz już 3 kryształy tego koloru – w tym przypadku nie dostajesz).
5. **Nagrody z walki**: Jeśli zdobyłeś nagrody w walce, otrzymujesz je teraz. Wybierz nagrody w dowolnej kolejności. Jeśli zdobyłeś:
- a. **Kryształy** – dodaj je do swojego ekwipunku (chyba, że masz już 3 w tym kolorze – wtedy nic się nie dzieje). Jeśli zdobyłeś losowo kryształy, rzuć kością za każdy zdobyty kryształ, aby ustalić jakiego będzie on koloru. Jeśli wyrzucisz czarny, otrzymujesz w zamian 1 punkt sławy. Jeśli wyrzucisz złoty, możesz wybrać kolor.
- b. **Artefakty** – weź z talii artefaktów odpowiednią liczbę kart oraz jedną dodatkową. Po przeglądnięciu - umieść jeden z nich na spodzie talii artefaktów, a pozostałe na wierzchu swojej talii (w dowolnej kolejności).

- c. **Czary** lub **akcje zaawansowane** – wybierz je z odpowiedniej puli i umieść na górze swojej talii, a następnie uzupełnij pulę: przesuń karty w dół kolumny i dodaj nową kartę jako pierwszą. Nie możesz w ten sposób zdobyć akcji zaawansowanej znajdującej się w puli jednostek.

- d. **Jednostki** – weź dowolną jednostkę z puli jednostek, niezależnie od jej typu i kosztu. Jeśli nie posiadasz wolnego żetonu dowodzenia dla tej jednostki, musisz rozformować jedną lub zrezygnować z nagrody.


**Wyjątek**: jeśli w turze, którą właśnie kończysz, będziesz awansował na kolejny poziom (dzięki któremu uzyskasz nowy żeton dowodzenia) - możesz odłożyć pozyskanie nowej jednostki do momentu awansu tak, aby nie tracić jednostki.

6. **Awans bohatera na kolejny poziom**: jeśli twój żeton tarczy przekroczy w tej turze jedną lub więcej linii na torze sławy, awansujesz o tyle poziomów, ile linii przekroczyłeś:

- a. Kiedy awansujesz na poziom oznaczony tą ikoną :

- Zdejmij górny żeton poziomu bohatera odkrywając kolejny żeton prezentujący nową wytrzymałość zbroi i limit kart w ręce.

- Odwróć zdjęty żeton na stronę prezentującą tarczę i umieść go w swoim obszarze jednostek. Jest to twój nowy żeton dowodzenia: twój limit dowodzenia zwiększył się o jeden.

- b. Kiedy awansujesz do poziomu oznaczonego ikonami:  otrzymujesz jeden nowy żeton umiejętności oraz jedną kartę z puli akcji zaawansowanych. Odkryj dwa żetony umiejętności z wierzchu stosu umiejętności. W tym momencie masz dwie możliwości:

- Weź  **jeden z dwóch odsloniętych żetonów**, a drugi umieść w obszarze wspólnych umiejętności. Dodatkowo weź  **jedną dowolną kartę akcji zaawansowanych** z puli akcji zaawansowanych.

- Weź  **żeton innego gracza** z obszaru wspólnych umiejętności (jeśli jakiegokolwiek są dostępne), a następnie umieść oba swoje nowoodkryte żetony w obszarze wspólnych umiejętności. Dodatkowo weź kartę akcji zaawansowanych z  **najniższej pozycji w puli akcji zaawansowanych**.

- W obu przypadkach umieść nowozdobytą umiejętność przed sobą (odkrytą). Nowozdobytą kartę akcji zaawansowanych połóż na wierzchu swojej talii, a następnie uzupełnij pulę akcji zaawansowanych przesuając karty w dół i dodając nową kartę na najwyższej pozycji.

7.  **Ciągnięcie nowych kart**:

- a. Zanim weźmiesz nowe karty możesz (jeśli chcesz) odrzucić dowolną liczbę kart z ręki (poza kartami ran).

Jeśli nie zagrałeś lub nie odrzuciłeś żadnej karty w swojej turze, to musisz teraz odrzucić co najmniej jedną.

- b. Weź do ręki tyle kart ze swojej talii, abyś łącznie miał ich tyle, ile wynosi twój limit kart w ręce (cyfra po prawej stronie na żetonie poziomu bohatera).

- Jeśli znajdujesz się na, lub obok obszaru z należąca do ciebie **Basztą** (oznaczona twoim żetonem tarczy), twój limit kart w ręce jest czasowo powiększony o liczbę równą liczbie **Baszt**, które posiadasz (gdziekolwiek na mapie).

- Jeśli znajdujesz się na, lub obok obszaru ze zdobytym **Miastem**, w którym posiadasz co najmniej jedną tarczę, twój limit kart w ręce jest czasowo powiększony o 1 (lub o 2 jeśli jesteś namiestnikiem tego **Miasta**).

- Jeśli przysługują ci obie premie (z **Baszty** i z **Miasta**), możesz wykorzystać tylko bardziej wartościową premię.

- Limit kart w ręce może zostać również powiększony przez kartę taktyki dnia **Planowanie** (przeczytaj jej opis).

- c. Jeśli masz w ręce więcej kart niż wynosi twój obecny limit, nie musisz odrzucać nadmiarowych (nie bierziesz jednak nowych).

- d. Jeśli podczas dociągania skończą ci się karty w talii, przestajesz dociągać. Nie tasuj swojego stosu kart wykorzystanych, chyba że posiadasz kartę taktyki nocy **Długa noc** (przeczytaj jej opis).

Uwaga: możesz wykorzystać kartę taktyki **Długa noc** nawet w trakcie dociągania kart! Gdy tylko twoja talia się wyczerpie, postępuj zgodnie ze wskazówkami na karcie i kontynuuj branie kart.



## ~ Rany i leczenie ~

1. Kiedy **bohater zostaje raniony**, musisz wziąć do ręki jedną lub więcej kart ran z talii ran.

- Nie możesz odrzucać kart ran chyba, że któreś z zagranych przez ciebie działań wyraźnie mówi inaczej. Nie możesz zagrywać karty ran bokiem (jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1). Nie możesz również odrzucać ich na koniec swojej tury.
- Jeśli w swojej turze zdecydujesz się na odpoczynek albo gdy zagrane działanie pozwala ci odrzucić karty ran, umieszczasz je **na swoim stosie kart wykorzystanych**. W następnej rundzie trafią więc ponownie na twoją rękę.
- Kiedy runda się skończy, potasuj wszystkie karty ran, które posiadasz w ręce razem ze swoimi pozostałymi kartami, tworząc nową talię.

2. **Ranne jednostki** mają karty ran ułożone w poprzek karty jednostki.

- Nie możesz aktywować rannych jednostek. Nie możesz również przedzielać im kolejnych obrażeń.

b. Raniąca jednostka nie zmienia statusu. Pozostaje *Gotowa* lub *Wykorzystana*. Ranna, *Wykorzystana* jednostka, zgodnie ze zwykłymi zasadami zmienia status na *Gotowa* na początku kolejnej rundy. Nie może być jednak aktywowana aż do wyleczenia.

3. Możesz się **leczyć** w czasie swojej tury nawet podczas odpoczynku.

- Możesz zagrywać działania oferujące punkty leczenia (Leczenie X).
- Możesz również kupić jeden lub więcej punktów leczenia w *Wiosce* lub w *Klasztorze* (patrz rozdział *Negocjacje z ludnością*).
- Zsumuj liczbę wszystkich punktów leczenia (pochodzących z zagranych kart lub kupionych). Możesz wykorzystać do tych celów:

- Za **jeden punkt leczenia wyrzuć z ręki jedną kartę rany** (odłóż ją do talii ran).

• Aby wyleczyć ranną jednostkę musisz **zapłacić tyle punktów leczenia, ile wynosi jej poziom** (liczba w prawym górnym rogu). **Zabierz kartę rany z jednostki i odłóż ją do talii ran.**

• Aby w pełni wyleczyć jednostkę posiadającą dwie karty ran (obrażenia otrzymane w trakcie trującego ataku), musisz leczyć ją dwukrotnie.

d. Możesz się leczyć w dowolnym momencie swojej tury z wyjątkiem czasu, w którym walczysz.

- Obrażenia otrzymane w trakcie walki możesz wyleczyć w tej samej turze, po zakończonej walce.
- Każdy niewykorzystany punkt leczenia znika w momencie rozpoczęcia walki.

Uwaga: *Magiczna polana* nie umożliwia leczenia. Nie możesz wykorzystać jej specjalnej zdolności do leczenia jednostek i nie możesz jej łączyć z innymi działaniami oferującymi Leczenie.

## ~ Walka między graczami ~

1. Możesz **rozpocząć walkę między graczami** jako akcję w swojej turze, jeśli spełnione zostaną warunki:

- Wkraczasz na obszar zajęty przez innego gracza i nie chcesz lub nie możesz się dalej poruszać.
- Obszar nie jest portalem lub *Miastem* (walka między graczami nie jest dozwolona na tych obszarach).
- Koniec rundy nie został jeszcze ogłoszony, a warunki zakończenia gry nie zostały jeszcze spełnione.

Uwaga: Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez innego gracza, jeśli sprowokuje to *Rozwścieczonego wroga* do ataku.

2. Podczas walki między graczami atakującego gracza będziemy nazywać **agresorem**, a broniącego się **obroncą**. Obronca w trakcie tury przeciwnika broni się, jednocześnie w pełni lub częściowo rozgrywając swoją turę. Obronca nie może się ruszyć ani wykonać żadnej akcji (negocjacje lub rozpoczęcie kolejnej walki) w trakcie tej walki.

3. Jako zaatakowany obrońca możesz wykorzystać każde działanie, które było dostępne przed twoją turą lub w trakcie tur innych graczy (np. płądowanie *Wioski*). Dodatkowo masz **dwie możliwości**:

- W pełni uczestniczyć w walce.** Możesz zdecydować się na rozegranie swojej następnej tury z wyprzedzeniem. W tym przypadku:
  - Odwroć swój żeton kolejności w rundzie. W czasie, gdy żeton leży zakryty, **nikt nie może cię (ponownie) zaatakować**. W momencie, gdy powinna nastąpić twoja tura, ponownie odwróć żeton (odkryj) i **poimiń całą turę** (nie możesz nawet ogłosić końca rundy).
  - Możesz korzystać z kości many** ze źródła.
  - Możesz korzystać z umiejętności**, które normalnie byłyby dostępne w twojej turze.
  - Po walce możesz zagrać karty Specjalne oraz karty oferujące Leczenie.
  - Następnie przeprowadź standardowe kroki zakończenia tury (wykorzystaj *Kopalnię* lub *Magiczną polanę*, awansuj bohatera, dociągnij karty, itd.).
- Częściowo uczestniczyć w walce.** Możesz zdecydować nie rezygnować ze swojej następnej tury. W tym przypadku:
  - Nie odwracasz swojego żetonu kolejności w rundzie. Możesz zostać ponownie zaatakowany. Rozegrasz normalnie swoją następną turę, gdy będzie twoja kolej.
  - Nie możesz korzystać z kości many** ze źródła (chyba, że któreś z twoich działań na to pozwala).
  - Nie możesz korzystać ze swoich umiejętności** (poza

tymi do wykorzystania w trakcie tury innego gracza).

- Twoja częściowa **tura kończy się natychmiast** po zakończeniu walki. Nie możesz się leczyć, ani zagrywać działań Specjalnych.
- Nie przeprowadzasz standardowych kroków zakończenia tury. W szczególności nie bierzesz nowych kart. Niewykorzystane znaczniki many pozostają do twojej dyspozycji do końca twojej standardowej tury.

Uwaga: jako obrońca możesz blokować ataki przeciwnika i przeprowadzać własne ataki. Różnica polega tylko na tym, z czego możesz korzystać i co dzieje się po zakończeniu walki.

4. Walka między graczami składa się z dwóch faz: **Faza ataku z dystansu i obłęźniczego** oraz **Faza ataku wręcz**. Walka kończy się w momencie, gdy jeden z graczy jest zmuszony do wycofania się, lub gdy żaden z graczy nie zamierza atakować. W tym przypadku agresor musi się wycofać.

### ATAK Z DYSTANSU I OBŁĘŻNICZY

1. W tej fazie gracze rozgrywają swoje tury zagrywając Atak z dystansu oraz Atak obłęźniczy. **Rozpoczyna obrońca**. Jeśli atakujesz: jesteś **atakującym**, a drugi gracz jest **blokującym** (niezależnie kto jest agresorem, a kto obrońcą).

2. Podczas swojej tury możesz zaatakować lub spasować.

3. Aby zaatakować, atakujący zagrywa dowolną liczbę **Ataków z dystansu lub Ataków obłęźniczych** (i działań Specjalnych), tak jakby to była zwykła walka.

- Jeśli blokujący jest również obrońcą, a walka ma miejsce w miejscu ufortyfikowanym (*Baszta* lub *Wieża maga*), atakujący/agresor może zagrywać wyłącznie Atak obłęźniczy.

- Nie można zagrywać kart bokiem w tej fazie.

4. Następnie blokujący zagrywa dowolną liczbę **bloków** (i działań Specjalnych), tak jakby to była zwykła walka.

- W trakcie walki obowiązują standardowe reguły odnośnie pełnych i osłabionych bloków.

Jeśli w skład ataku wchodzi kilka żywiołów jednocześnie, blok będzie w pełni efektywny wtedy, kiedy jest efektywny przeciwko co najmniej jednemu żywiołowi wchodzącemu w skład ataku.

- W przeciwieństwie do normalnej walki - **nie jest konieczne zablokowanie całego ataku**. Atak może być zablokowany częściowo. Blokowanie części ataku jest dość użyteczne.

c. Łączna siła ataku jest pomniejszona o **1 za każde 2 punkty** siły zagranych bloków.

- Atak z dystansu i Atak obłęźniczy w walce między graczami funkcjonują podobnie jak zdolność szybkości u wrogów. Jeśli blokujący wykorzystuje działanie mówiące „blokowany wróg traci szybkość”, wtedy blok jest pełny: siła ataku jest pomniejszona o 1 za każdy punkt bloku.

- Przykład: Jeśli atakujący wykorzystuje Atak ogniem z dystansu 4, a blokujący zagra Blok lodem 4, siła ataku jest zmniejszona o 2. Jeśli blokujący zagra Blok 7, siła ataku jest zmniejszona o 1 (siła osłabionego bloku wynosi 3. Atak pomniejsza się więc tylko o 1 punkt).

d. Jeśli atak nie został zmniejszony do zera, pozostałe punkty zamieniają się w obrażenia, które muszą zostać przydzielone blokującemu (bohaterowi lub jego jednostkom).

5. W przeciwieństwie do normalnej walki, **atakujący wybiera jak przydzielić obrażenia**. Kolejna zmiana dotyczy ranienia wybranego celu. Suma obrażeń zadawanych przez atakującego musi **wynosić tyle, ile wytrzymałość zbroi atakowanego**, aby go zranić (podczas gdy w walce z wrogami 1 punkt obrażenia wystarczy, aby ranić jednostkę lub bohatera).

- Atakujący może ranić dowolną, nieranioną jednostkę blokującego, przydzielając obrażenia równe wytrzymałości zbroi jednostki.

Jeśli jednostka jest odporna na żywioł wykorzystany w ataku, wytrzymałość jego zbroi jest podwojona (atakujący musi przydzielić dwukrotnie więcej obrażeń, aby ranić taką jednostkę).

- Atakujący może ranić blokującego bohatera, przydzielając obrażenia równe wytrzymałości zbroi blokującego. Jeśli czynność ta zostanie powtórzona, za każdym razem blokujący bierze kartę rany do ręki.

Blokujący może zostać ogłuszony, jeśli weźmie za dużo kart ran – zobacz rozdział *Walka z wrogami*.

- Atakujący może nie przydzielić części punktów obrażeń. Punkty obrażeń przepadają, jeśli nie ma już celu, którego wytrzymałość zbroi byłaby równa lub niższa od sumy pozostałych punktów obrażeń.

6. Po ustaleniu wyniku ataku gracze zamieniają się rolami blokującego i atakującego. Gracze naprzemiennie przeprowadzają kolejne *Fazy ataku z dystansu i obłęźniczego* do czasu, gdy obaj pod rząd spasują lub nie będą już w stanie wykonać skutecznego ataku.



## ATAK WRĘCZ

1. *Faza ataku wręcz* przebiega podobnie do *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego* z kilkoma zmianami:
  - a. **Agresor**, a nie obrońca, rozpoczyna jako atakujący.
  - b. Możesz zagrać dowolny zestaw działań oferujących atak, wliczając Atak z dystansu oraz Atak oblężniczy. W tej fazie zignoruj fortyfikacje.
  - c. Możesz zagrywać karty bokiem jako fizyczny Atak 1. Uwaga: zagranie karty w ten sposób powoduje, że cały atak uznawany jest jako fizyczny, o ile już takim nie jest (w wyniku tego każdy zagrany blok będzie w pełni efektywny, a jednostki z fizyczną odpornością podwoją wytrzymałość zbroi).
  - d. Blok jest pełny, tj. atak jest **poniejszony o 1 za każdy punkt siły bloku**.
2. Obrażenia możesz wykorzystać do **zranienia jednostki i/ lub bohatera** tak jak w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*. Dodatkowo możesz wykorzystać obrażenia do:
  - a. Jako atakujący możesz wydać 5 punktów obrażeń, aby **ukraść jeden artefakt** blokującemu i odłożyć go na swój stos kart wykorzystanych:
    - Możesz ukraść artefakt, jeśli znajduje się on na stosie kart wykorzystanych gracza blokującego, w obszarze jego gry lub jest przypisany do jego zranionej jednostki (wliczając jednostki ranione w tym ataku).
    - Nie możesz ukraść artefaktu znajdującego się w ręce blokującego, w jego talii lub przypisanego do jego nieranionej jednostki.
  - b. Możesz zamienić obrażenia na punkty ruchu i użyć do **zmuszenia blokującego do wycofania się**. Aby to zrobić:
    - Atakujący musi wybrać dostępny, bezpieczny obszar, przyległy do obszaru, na którym walczy (tj. nie może zmusić gracza wycofującego się do szturm na ufortyfikowane miejsce lub rozpoczęcie walki z innym graczem).

- Atakujący musi wydać punkty obrażeń równie niezmodyfikowanemu kosztowi ruchu po tym obszarze.
  - Blokujący zostaje zepchnięty na ten obszar i walka się kończy. Taki ruch nigdy nie prowokuje *Rozwścieczonych wrogów* do ataku.
3. Gracze naprzemiennie zmieniają się rolami atakującego i blokującego do czasu, gdy jeden z nich będzie zmuszony do wycofania się lub obaj gracze (kolejno: jeden za drugim) zrezygnują z ataku.

## WYNIK WALKI

1. Jeśli jeden z graczy jest **zmuszony do wycofania się**, walka dobiega końca. Przeciwnik uznawany jest za zwycięzcę i może **zdobyć sławę**:
  - a. Jeśli bohater zwycięży jest na niższym poziomie, zdobywa 1 punkt sławy plus 2 punkty sławy za każdy poziom, który jest niżej.
  - b. Jeśli jest tego samego poziomu, lecz posiada mniej sławy, zdobywa 1 punkt sławy.
  - c. Jeśli posiada tyle samo lub więcej sławy, nic nie zdobywa.
2. Jeśli walka zakończyła się, ponieważ żaden gracz nie chciał atakować, **wynik walki jest remisem** i nikt nie zdobywa sławy. **Agresor musi wycofać się** na obszar z którego zaatakował. Jeśli nie jest to bezpieczny obszar, stosuje się reguły przymusowego wycofania (zobacz rozdział *Koniec tury*).

## DZIAŁANIA SPECJALNE W WALCE

1. W normalnej walce możesz zagrywać również działania inne niż atak i blok. Większość z nich możesz wykorzystać podczas walki między graczami.
2. Działania wpływające na wrogów możesz **zagrać na niezranione jednostki przeciwnika**. Nie możesz ich zagrywać na bohatera.
  - a. Jeśli działanie pochodzi z czerwonej karty, lub jeśli jest to

zdolność jednostki aktywowana przez czerwoną manę, **nie przynosi ona żadnego efektu przeciwko jednostce z odpornością na ogień**.

- b. Jeśli działanie pochodzi z niebieskiej karty, lub jeśli jest to zdolność jednostki aktywowana przez niebieską manę, **nie przynosi ona żadnego efektu przeciwko jednostce z odpornością na lód**.
  - c. Jeśli działanie mówi o „zniszczeniu wroga”, jednostka zostaje tylko raniona.
  - d. Wytrzymałości zbroi jednostki nie można zmniejszyć poniżej 1.
  - e. Działanie Specjalne bloku oddziaływujące na blokowanego wroga możesz przypisać dowolnej jednostce wspomagającej atak (jeśli jakieś są). Jeśli warunkiem aktywacji działania jest skuteczny blok: zadziała tylko wtedy, kiedy blokujący zmniejszy się ataku do zera.
  - f. Siła lub koszt niektórych działań może zależeć od liczby wrogów. W walce między graczami jest to łączna liczba *Gotowych*, niezranionych jednostek przeciwnika oraz jednostek wspomagających aktualny atak lub blok powiększona o 1 (za bohatera).
3. Działania zmieniające reguły gry (takie jak np. ignorowanie ufortyfikowania) trwają przez całą walkę.
  4. Podczas blokowania możesz zagrywać działania zapobiegające atakowi wroga. Blokujący wybiera jednostkę wspomagającą atak i pomniejsza jej siłę ataku. Jednostka pozostaje *Wykorzystana*. Nie możesz jednak w ten sposób anulować działań Specjalnych lub działania blok.
  5. Działania pozwalające na pominięcie *Fazy blokowania* i *Fazy zadawania obrażeń* w walce możesz wykorzystać do anulowania dowolnego, jednego ataku (oblężniczego/z dystansu lub normalnego). W trakcie takiego ataku nie są zadawane obrażenia (pomimo tego, że karty pozostają zagrane, jednostki *Wykorzystane*, itd.). Walka jednak trwa.

## ~ Kooperacyjny szturm miasta ~

1. W scenariuszach kooperacyjnych (oraz w scenariuszach konkurencyjnych, jeśli gracze się zgodzą), gracze mogą wspólnie podbić *Miasto*.
2. Możesz w swojej turze **rozpocząć kooperacyjny szturm Miasta** jeśli:
  - a. Koniec rundy nie został ogłoszony i warunki zakończenia gry ze scenariusza nie zostały jeszcze spełnione.
  - b. Nie przeprowadziłeś jeszcze akcji. Jeśli gracze zgodzą się na szturm kooperacyjny, będzie to twoja akcja w tej turze.
  - c. Figurka twojego bohatera znajduje się na obszarze przylegającym do *Miasta* i nie ma na tym obszarze innych graczy.

Uwaga: możesz również rozpocząć atak, jeśli jesteś zdolny zaatakować *Miasto* wykorzystując czar *Podziemny atak*.
  - d. Są dostępni inni bohaterowie. Bohater jest dostępny, jeśli znajduje się na obszarze przylegającym do *Miasta*, i jeśli jego żeton kolejności rundy nie jest odwrócony (w wyniku innego szturm kooperacyjnego lub walki między graczami).
3. Ogłoś, że chcesz przeprowadzić kooperacyjny szturm:
  - a. **Zaproś jednego lub więcej dostępnych bohaterów**. Możesz wykluczyć jakiegokolwiek bohatera ze szturm nawet, jeśli jest dostępny.
  - b. **Zaproponuj jak rozdzielić między graczami liczbę wrogów w Mieście**, tj. z iloma wrogami każdy z graczy będzie walczył. Każdy musi podjąć walkę z co najmniej jednym wrogiem.
  - c. Jeśli **wszyscy zaproszeni gracze się zgodzą**, kooperacyjny szturm może się rozpocząć. Jeśli nie, nic się nie dzieje. Możesz proponować inny podział liczby wrogów lub kontynuować turę jakby nie było propozycji.

4. Jeśli gracze zgodzili się na propozycję, wszyscy **zaproszeni** odwracają swój żeton kolejności rundy (zakrywają), aby zaznaczyć, że **rezygnują ze swojej następnej tury**.
5. Następnie **potasuj i losowo rozdaj** (bez patrzenia nawet na stronę rewersu) żetony wrogów pomiędzy uczestniczącymi graczami przestrzegając ustaleń odnośnie liczby wrogów dla każdego gracza. Możesz to wytłumaczyć tym, że ustaliłeś jak długa sekcję murów *Miasta* będziesz atakować, lecz nie wiesz, jakie jednostki wroga będą bronić tej części murów.
6. **Uczestnicy rozgrywają tury** szturmując *Miasto* zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez żetony kolejności w rundzie, rozpoczynając od gracza inicjującego kooperacyjny szturm:
  - a. Każdy gracz przeprowadza wszystkie fazy swojej walki. Następnie robi to kolejny gracz.
  - b. Każdy gracz może wykorzystać jedną kość manę ze źródła (lecz aż do końca szturm nie odkłada ich z powrotem) oraz korzystać ze wszystkich działań, które mógłby wykorzystać przed lub w trakcie swojej tury.
  - c. Każdy gracz musi rozpocząć turę przez wkroczenie do *Miasta*.
    - **Nie wolno wykonywać innych ruchów lub akcji**.
    - Jeśli ten ruch spowoduje *Rozwścieczonych wrogów*, dołączają oni do wrogów przydzielonych temu graczowi.
    - Gracze mogą dobrowolnie zmierzyć się z innymi *Rozwścieczonymi wrogami* będącymi na obszarach przylegających do szturmowanego *Miasta* i dołączyć do swoich wrogów.
  - d. Rozstrzygnij szturm zgodnie z zasadami (wliczając ewentualną utratę reputacji oraz kładąc tarcze na karcie *Miasta* za każdego pokonanego obrońcę).

- Każdy gracz walczy **wyłącznie z wrogami mu przydzielonymi** i ignoruje pozostałych obrońców.
- Działania odnoszące się do „wszystkich wrogów” dotyczą tylko tych, którzy zostali przydzieleni graczowi.

7. *Miasto* uważa się za zdobyte, jeśli wszyscy obrońcy zostali pokonani (niezależnie czy *Rozwścieczeni wrogowie* dołączyli do walki również zostali pokonani).

Jeśli szturm się nie udał, wszyscy gracze muszą wycofać się na obszar z którego szturmowali.

8. Następnie, uczestnicy w zwykłej kolejności **kończą swoje tury** zgodnie z zasadami.

Przed zakończeniem swoich tur uczestnicy szturm mogą zagrywać Leczenie i działania Specjalne w taki sam sposób, jak po zakończeniu standardowego szturm.





# SCENARIUSZE

Ta część instrukcji składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy zawiera ogólne pojęcia stosowane w scenariuszach lub w podkategoriach scenariuszy (np. scenariusze kooperacyjne). Drugi opisuje opcjonalne reguły, jakie możesz wykorzystać w grze. Trzeci zawiera opisy scenariuszy.

## I. OGÓLNE POJĘCIA

### KSZTAŁT MAPY

W każdym opisie scenariusza znajdziesz zalecany kształt budowania mapy. Kształt może być uzależniony od liczby graczy.

#### Mapa klinowa

Do budowy mapy w tym kształcie wykorzystaj stronę A terenu początkowego. Kształt jest podobny do tego wykorzystanego w pierwszym scenariuszu, z jedną dodatkową regułą:

- Nie możesz układać terenów głównych (brązowych) na wybrzeżu (tj. w skrajnej linii terenów po lewej i prawej stronie).

Mapa na początku gry jest wąska, lecz później otwiera się stosunkowo szybko i po pewnym czasie będzie już szeroka. Dodatkowa reguła zapobiega oddaleniu od siebie miast.

Mapa jest przeznaczona dla dwóch lub trzech graczy. Z uwagi na wąski początek, nie jest zalecana dla osób o różnym doświadczeniu w grze. Przy trzech graczach niedoświadczony gracz może zostać zablokowany na początku gry. Przy czterech graczach to zagrożenie jest jeszcze większe i trudniejsze do uniknięcia.



#### Otwarta, pełna mapa

Do budowy mapy w tym kształcie wykorzystaj stronę B terenu początkowego. Na początku gry dołóż do niego 3 tereny. Wybrzeże otwiera się tu pod bardziej rozwartym kątem. Nie otwiera się jednak w nieskończoność – mapa może mieć maksymalnie 5 równoległych kolumn terenów. Wyobraź sobie, że linia brzegu załamuje się po dodaniu kolejnych dwóch terenów do terenu początkowego (patrz obrazek poniżej).

Otwarta, pełna mapa została zaprojektowana z myślą o wygodnej, czteroosobowej grze. W przypadku gry w mniejszą liczbę osób będzie trochę za duża, co może skutkować brakiem współzawodnictwa w późniejszych rundach.



#### Otwarta, ograniczona mapa

Układ początkowy jest taki sam jak w przypadku pełnej mapy. Różnicą jest liczba kolumn terenów. Mapa jest ograniczona do czterech lub trzech kolumn. (Przy czterech kolumnach otwiera się bardziej na prawą stronę). Zobacz obrazek.

Mapa ograniczona do czterech kolumn może być przeznaczona dla trzyosobowej gry, w której gracz nie chce „zbyt ciasnego” startu. Można ją również wykorzystać przy grze czteroosobowej, której celem jest zwiększenie stopnia współzawodnictwa.

Mapa ograniczona do trzech kolumn jest przeznaczona dla gry dwu- i trzyosobowej w których współzawodnictwo ma być odczuwalne przez całą grę. Uwaga: jeśli zamierzasz grać na niej w 3 lub 4 osoby, może się zdarzyć, że ktoś szybko wkroczy w głąb mapy, nie pozostawiając interesujących miejsc do odkrycia i podbicia graczom pozostającym z tyłu.



## SCENARIUSZ KOOPERACYJNY I JEDNOOSOBOWY

W Mage Knight, gracze sami ustalają szybkość gry. Jeśli ktoś przyspiesza, zagrywając większość swoich kart z ręki w każdej turze, inni muszą dostosować swoje tempo lub skończą rundę nie wykorzystując połowy kart. W rozgrywce kooperacyjnej wydawać się może, że lepiej jest grać ostrożnie, próbując jak najefektywniej wykorzystać każdą kartę. Wtedy jednak aspekt przyspieszania tempa zanika i gra może trwać wiecznie. Aby tego uniknąć, w każdej rozgrywce kooperacyjnej lub jednoosobowej w grze pojawia się wirtualny gracz.

### Wirtualny gracz (WG)

Na początku gry:

- Po wyborze przez graczy bohaterów, losowo wybierz jednego z niewybranych bohaterów. Będzie to wirtualny gracz, który potrzebuje tylko kartę bohatera, żeton kolejności w rundzie i talię szesnastu kart akcji podstawowych.
- Popatrz na kartę bohatera. U dołu karty znajdują się 3 kolorowe kropki (na przykład Goldyx ma zieloną, zieloną i niebieską). Połóż 3 kryształki w tych kolorach (jeden za każdą kropkę) w ekwipunku WG. Uwaga: ta reguła dotyczy wyłącznie

wirtualnego gracza. Inni gracze rozpoczynają bez kryształków!

- Potasuj talię kart WG.

Uwaga: Ustalając liczbę kart jednostek w puli jednostek oraz liczbę kości many w źródle nie traktuj WG jako gracza.

#### Wybieranie kart taktyki:

- Sprawdź w opisie scenariusza jak wirtualny gracz wybiera swoją kartę taktyki na początku każdej rundy.
- WG nie korzysta z premii opisanych na karcie taktyki. Karta służy tylko do ustalenia kolejności w rundzie: ułóż żetony kolejności rundy jak zwykle, zgodnie z cyfrą na karcie taktyki.

#### Tura wirtualnego gracza:

- Jeśli talia kart WG jest pusta, ogłasza on koniec rundy. Wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze i runda się kończy.
- Jeśli talia kart WG nie jest pusta, odkryj 3 karty z jego talii i umieść je w stosie kart wykorzystanych. Sprawdź kolor ostatniej odkrytej karty (wierzchniej karty ze stosu kart wykorzystanych WG):

- Jeśli wirtualny gracz nie posiada kryształków w tym kolorze w swoim ekwipunku, jego tura się kończy.

- Jeśli WG posiada kryształki w tym kolorze: odkryj dodatkowo tyle kart z jego talii, ile kryształków w tym kolorze posiada. Następnie jego tura się kończy (kolor dodatkowo odkrytych kart nie ma znaczenia).

- Uwaga: jeśli WG nie ma wystarczającej liczby kart w swojej talii, odkryj tyle, ile pozostało. W swojej następnej turze WG ogłosi koniec rundy.

#### Przygotowanie nowej rundy:

- Weź najniżej położoną kartę z puli akcji zaawansowanych i dodaj ją do stosu kart wykorzystanych wirtualnego gracza. Następnie potasuj karty i stwórz z nich nową talię.
- Weź najniżej położoną kartę z puli czarów i połóż ją na spodzie talii czarów. Dodatkowo włóż do ekwipunku WG 1 kryształ w kolorze usuniętej karty czaru. W przeciwieństwie do innych graczy, WG może mieć więcej niż 3 kryształki w tym samym kolorze.



Uwaga 1: WG nie gra zbyt agresywnie, więc masz dużo czasu, aby grać efektywnie. Czasami jednak losowo odkryte karty spowodują, że przyspieszy rozgrywkę. Zwracaj uwagę na talię kart wirtualnego gracza i dostosuj swoje tempo.

Uwaga 2: masz niewielki wpływ na zawartość talii kart WG i jego kryształ. Korzystną taktyką może być niedopuszczanie do tego, aby zdobywał karty i kryształy takiego samego koloru.

Uwaga 3: scenariusze kooperacyjne są przeznaczone dla maksymalnie trzech graczy, ponieważ WG wykorzystuje

jedną talię kart bohatera. Jeśli zależy ci na kooperacyjnej grze czteroosobowej, możesz użyć na potrzeby wirtualnego gracza zwykłe karty do gry (np. pik to zielony, kier to czerwony, karo to biały, a trefl to niebieski) lub zwykłe pokolorowane kartki papieru.

## Umiejętności w wariacie jednoosobowym

W grze jednoosobowej również skorzystaj z zestawu dziesięciu żetonów umiejętności bohatera wirtualnego gracza. Potasuj je

i ulóż w zakryty stos obok karty jego bohatera.

Za każdym razem, gdy twój bohater zdobywa żeton umiejętności, odkryj również jeden żeton umiejętności ze stosu wirtualnego gracza i umieść go w puli wspólnych umiejętności. Żeton będzie dostępny dla ciebie przy następnym wyborze umiejętności. Zgodnie ze standardowymi regułami, jeśli wybierzesz taki żeton umiejętności, musisz wziąć również kartę akcji zaawansowanych z najbliższej pozycji w puli akcji zaawansowanych.

## REGUŁY ZESPOŁOWE

Niektóre czteroosobowe scenariusze rozgrywane są przez dwa zespoły. Zanim wybierzecie bohaterów podzielcie się losowo na zespoły lub ustalcie skład w dowolny inny sposób.

- Umiejętności interakcyjne (zaznaczone ciemniejszym tłem na karcie *Opis umiejętności*) nie wpływają na twojego partnera.
- Jednak interakcyjne czary (oddziałujące na innych graczy) nie pomijają go. Magia nie rozpoznaje przyjaciela od wroga!
- Sojusznicy nie mogą wymieniać się kryształami, artefaktami jednostkami, itd. Bohaterowie w Mage Knight są indywidualnościami. To cud, że tworzą zespół.
- Zalecane są reguły dla kooperacyjnego szturmu *Miasta*. Możesz jednak grać zespołowo również w inny sposób: ustalcie kto gdzie podąży, kto potrzebuje danej taktyki, kto chce jakie karty z puli, kto potrzebuje danego koloru ze źródła, itp.

Sojusznicy jednak nie powinni mówić jakie karty mają w ręce, ani podpowiadać jak partner ma rozgrywać swoją turę (jak zagrywać karty, wykorzystywać jednostki, płacić manę, itp.). Każdy gracz jest odpowiedzialny za swoją grę.

- Sojusznicy nie mogą znajdować się na tym samym obszarze na koniec tury (poza *Miastem* i portalem). Jeśli tak się stanie, stosuje się przymusowe wycofanie dla gracza, który jako ostatni wkroczył na ten obszar.
- Sojusznicy nie mogą walczyć ze sobą w walce między graczami.
- Możesz wkroczyć do pustej *Baszty* swojego sojusznika i zwerbować w niej jednostki. Kiedy znajdujesz się w *Baszcie* partnera lub na obszarze sąsiadującym z nią, twój limit kart w ręce jest większy, ale tylko o liczbę *Baszt*, jaką sam kontrolujesz. To znaczy, że jeśli jesteś obok *Baszty* sojusznika, a sam nie kontrolujesz żadnej *Baszty*, twój limit kart w ręce nie

zmienia się.

- Każdy zespół wspólnie zbiera punkty:
  - Podstawowy wynik zespołu to sława gracza o najniższej sławie. Wynik partnera o wyższej sławie jest ignorowany.
  - Dla osiągnięć i innych punktacji: weź pod uwagę tylko gracza, który osiągnął wyższy wynik w danej kategorii. Zignoruj wynik tego, który osiągnął słabszy wynik. W kategorii *Największe sponiewieranie* weź pod uwagę tylko gracza z największą liczbą ran.
  - Przypisz tytuły jak zwykle (porównaj tylko wyższe wartości każdego zespołu).

Uwaga: zalecamy, aby każdy z graczy w zespole skoncentrował się na innych kategoriach. Ważne jest, aby żaden z partnerów nie zaniedbał zbierania sławy oraz żeby nikt nie odniósł zbyt dużo ran.

## II. REGUŁY WARIANTÓW

Warianty są dodane, aby urozmaicić grę i aby dopasować ją do waszych gustów. Zalecamy przestrzegania poniższych reguł przy wyborze wariantów:

- Powinnościście zagrać swoje pierwsze partie korzystając wyłącznie ze standardowych reguł, aby lepiej zrozumieć grę.
- Korzystajcie z wariantu tylko wtedy, kiedy wszyscy gracze go zaakceptują.

- ZANIM gra się rozpocznie (tj. zanim wybierzecie bohaterów) wybiercie scenariusz i precyzyjnie ustalcie które warianty będziecie stosować.
- Nie wybierajcie zbyt wielu wariantów na raz, gdyż łatwo zapomnieć które reguły im towarzyszą, a które nie.
- Jeśli któryś z wariantów tak się wam spodoba, że zawsze będziecie go wykorzystywać, możecie traktować jego zasady

jako standardowe i zawsze obowiązujące.

- Nawet jeśli wasza grupa posiada zestaw wariantów, który zawsze wykorzystujecie, prezentując grę nowym graczom, powinniście z nich chwilowo zrezygnować. Rozegrajcie scenariusz *Pierwszy rekonesans* bez żadnych wariantów. Nowi gracze i tak będą musieli dużo przetrwać (nawet ze standardowymi regułami).

## LICYTACJA BOHATERÓW

Jeden bohater może wydawać ci się lepszy, silniejszy albo bardziej pasujący do twojego stylu gry. Dla niektórych scenariuszy lub wariantów pewni bohaterowie faktycznie mogą być odrobinę silniejsi niż inni. Zgodnie ze standardowymi regułami, gracz wybierający swojego bohatera jako pierwszy, w pierwszej turze będzie wybierał kartę taktyki ostatni. Nie jest to dla niego korzystne. Jeśli uważasz, że ta cecha nie jest wystarczająca, możesz skorzystać poniższe reguły:

- Losowo wybierz kolejność wybierania bohatera.
- Kiedy gracz wybierze bohatera, pyta innych czy zgadzają się na jego wybór. Jeśli wszyscy się zgodzą, bohater zostaje u niego. Etap wyboru bohatera dla tego gracza się kończy.

W przypadku, gdy choć jeden gracz nie wyrazi zgody:

- Specyficzny rodzaj aukcji przebiegać będzie zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością.
- Każdy gracz, który nie wybrał jeszcze bohatera, ma prawo zadeklarować liczbę punktów sławy (jeden lub większą), które trzeba poświęcić, aby przejść wybranego bohatera. Każdy z kolejnych licytujących musi przebić poprzednią stawkę albo spasować.
- Gracze, których oferta została przebita (licytujący wcześniej), nie muszą przebić późniejszych propozycji. Wystarczy, gdy powiadomią pozostałych graczy, że wyrównują swą poprzednią deklarację do nowej oferty.
- Jeśli nikt już nie chce przebić: gracz, który zadeklarował najwięcej punktów (lub ten, który wyrównał swoją ofertę do

najwyższej jako ostatni) zabiera bohatera i traci sławę. Inni nie tracą i kontynuują wybieranie bohaterów przestrzegając tych samych reguł. Następny gracz wybiera bohatera (lub ten sam co poprzednio, jeśli to nie on wygrał licytację).

- Zaznacz stratę sławy gracza przez położenie jego tarczy w ostatnim rzędzie toru sławy (na przykład połóż żeton na polu 118 i traktuj go jako -2). Tacy bohaterowie dalej posiadają poziom 1 i nic się nie dzieje, gdy przekroczą ostatnią linię (brak awansu). Tarcza wraca jedynie na pierwszy rząd toru sławy.
- Karty taktyki dla pierwszej rundy wybierane są w kolejności odwrotnej do kolejności, w której wybrani zostali bohaterowie (niezależnie od sławy).

## ZMIENNOŚĆ MAPY

### Kształt mapy i liczba terenów

Kształt mapy i liczba terenów w scenariuszu są tylko zalecanymi ustawieniami. Jeśli uznasz, że preferujesz inny kształt mapy, jeśli pragniesz mieć więcej lub mniej współzawodnictwa na początku lub w trakcie gry, jeśli chcesz mieć więcej lub mniej terenów do odkrywania lub nawet *Miast* do zdobycia, nie krępuj się zmienić kształtu mapy lub liczby terenów.

### Losowy kierunek terenów

Reguły gry narzucają stały kierunek ułożenia terenów. Gracze, odkrywając je, nie mają wyboru co do kierunku ich ułożenia. Tak jest! Bohaterowie tylko odkrywają nieznaną królestwo, a nie, powiedzmy, budują średniowieczne miasto na południu Francji.

Po wielu rozgrywkach możesz jednak stwierdzić, że ograniczona liczba terenów w grze sprzyja od czasu do czasu występowaniu pewnych powtarzających się schematów. Jeśli chcesz, możesz skorzystać następującą regułą:

- Kiedy odkrywasz nowy teren (na początku lub w trakcie gry) połóż go jako zakryty fragment mapy (tak by nikt go nie podglądał), skierowany w losową stronę. Następnie odkryj go odwracając wokół dowolnej, wcześniej ustalonej, osi.

Uwaga: symbole w rogach wciąż muszą się łączyć. Teraz jednak kółka mogą się łączyć z gwiazdami tworząc nieregularne kształty.

### Losowe miasta

*Miasta* mają stałe pozycje. *Białe miasto* leży zawsze nad jeziorem, obok *Baszty*. *Czerwone miasto* jest na pustyni

otoczone smokami, itd. Taka jest fabuła gry i to właśnie czyni *Miasta* różnymi (nie tylko z uwagi na obrońców i premie z nimi związane). Jeśli chcesz więcej zmienności, możesz podejść do tego inaczej: za każdym razem, gdy odkryjesz teren miejski, weź losową kartę *Miasta* i umieść *Miasto* w tym kolorze na centralnym obszarze tego terenu.

Uwaga: możesz również skorzystać losowe *Miasto* w scenariuszach, w których narzucone jest konkretne *Miasto* (np.: *Zielone miasto* w scenariuszu *Noce druidów*), ponieważ w scenariuszu ważniejsze są obszary otaczające *Miasto* niż samo *Miasto*. W takich przypadkach wykorzystaj teren opisany w scenariuszu, jednak w momencie jego odkrycia umieść losowe *Miasto* na jego centralnym obszarze.



## ZMIENNOŚĆ DNIA

Każdy scenariusz standardowo rozpoczyna się za dnia, później następuje noc, po niej kolejny dzień, itd... Jeśli ta kolejność ci się znudzi, możesz ją zmienić. Tak dla małej odmiany.

### Nocne przybycie

Możesz rozpocząć grę nocną rundą. Uwaga: taki wariant jest dużo trudniejszy. Nie tylko jest trudniej korzystać z many i podróżować

## POZIOMY MIASTO

Poziomy *Miasto* dla poszczególnych scenariuszy są wyznaczone w opisie scenariusza. Jeśli masz już duże doświadczenie w grze, polecamy zwiększyć poziom *Miasta*. Szczególnie podczas gry z wykorzystaniem kooperacyjnego szturmu *Miasta*. Wkrótce zobaczysz, że nawet *Miasto* poziomu 11 może da się zdobyć samemu. Warunkiem są silne karty w ręce i armia zdolna szturmować *Miasto*.

### Megapolis

Jeśli uznasz, że nawet *Miasto* o najwyższym poziomie nie jest dla Ciebie wystarczającym wyzwaniem, albo gdy chcesz wprowadzić do gry więcej pikanterii, możesz zamienić jedno *Miasto* na Megapolis.

Uwaga: możesz wykorzystać ten wariant tylko w scenariuszach, w których są nie więcej niż trzy *Miasta*.

- Jak już ustaliłeś poziom zwykłych *Miast*, ustal również poziom Megapolis: może być to dowolny poziom z zakresu 2 do 24. Nie musi być wyższy niż 11.
- Megapolis powinno być zawsze odkryte jako ostatnie w grze.
- Kiedy odkrywasz Megapolis, umieść figurkę *Miasta* i połóż w obszarze gry jego kartę tak, jak opisano w regulach. Następnie losowo wybierz kartę kolejnego *Miasta* (jeszcze niewykorzystywaną w grze) i umieść ją z prawej strony karty *Miasta* odkrytego w pierwszym kroku. Weź figurkę *Miasta* tego koloru i umieść ją na obszarze znajdującym się po prawej stronie obszaru, na którym stoi figurka z pierwszego kroku. Obszar (a w przypadku terenu Zielonego *Miasta* również symbol) przykryty figurką jest od tej pory ignorowany.
- Ustaw poziom każdego *Miasta* w połowie poziomu Megapolis. Jeśli wybrana liczba jest nieparzysta, poziom *Miasta* po lewej zaokrąglij w górę, a poziom *Miasta* po prawej w dół (poziom Megapolis jest sumą obu *Miast*). Weź żetony obrońców dla

po lesie, ale również nie widać kto broni *Baszt* i *Wież maga*, oraz jakie zagrożenia czają się w *Ruinach*.

Jeśli zdecydujesz się zagrać w tym wariantcie: zalecamy, abyś na początku gry rzucał kośćmi many tak długo, aż nie będzie kości złotych i czarnych.



obu *Miast* i połóż je razem jako obrońców Megapolis (nie ma znaczenia, które żetony są dla którego *Miasta*).

- Traktuj tę parę *Miast* jako jedno duże *Miasto*.
  - Odkrywasz wszystkich obrońców Megapolis z dowolnego obszaru przyległego do któregośkolwiek z *Miast*.
  - Możesz szturmować Megapolis z obszaru przyległego do któregośkolwiek z *Miast*.
  - Walczysz ze wszystkimi obrońcami Megapolis. Wszyscy są ufortyfikowani i posiadają premie obu *Miast* jednocześnie.
  - W przypadku kooperacyjnego szturmu *Miasta*, wszyscy gracze znajdujący się na obszarze przylegającym do któregośkolwiek z *Miast* mogą uczestniczyć w szturmie. Ustal liczbę obrońców przypadającą dla każdego bohatera i losowo rozdaj wszystkie żetony wrogów (nie ma znaczenia kto stoi przy którym mieście).
  - Megapolis będzie zdobyte, gdy wszyscy obrońcy zostaną pokonani. Ustal namiestnika *Miasta* w standardowy sposób.
- Zdobyte Megapolis traktuj jako jedno duże *Miasto* znajdujące

### Nadciąga ciemność

Rozpoczynaś rundę za dnia. Po jej zakończeniu rzuć dwiema kośćmi many. Jeśli choć na jednej z nich wyrzucisz czarny kolor: zapada noc i trwa do końca gry. W przeciwnym wypadku kolejna runda jest również dniem. Na jej koniec ponownie rzuć dwiema kośćmi many i zastosuj się do powyższego opisu.



się na dwóch obszarach. Połóż swoją figurkę na karcie odpowiedniego *Miasta*. Zaznaczasz w ten sposób tę część, w której się znajdujesz. Możesz poruszać się wewnątrz *Miasta* (za 2 punkty ruchu) lub opuścić je wkraczając na obszar przylegający do części *Miasta*, w której obecnie się znajdujesz. Aby zmierzyć się z *Rozwścieczonym wrogiem*, musisz znajdować się w części *Miasta* przylegającej do niego.

- Podczas negocjacji z ludnością możesz korzystać z przywilejów obu *Miast* bez względu na to, w której części *Miasta* się znajdujesz.
- Podczas punktacji Megapolis liczy się jako jedno *Miasto*. Uwaga: poziom *Miasta* nie wpływa na punktację.
- Jeśli zdecydujesz się rozegrać scenariusz z dwoma Megapolis: dodaj losowe *Miasto* do pierwszego odkrytego terenu miejskiego. Dwa pozostałe *Miasta* połóż na drugim terenie miejskim nawet, jeśli się okaże, że ten teren jest koloru *Miasta*, które dodałeś do pierwszego Megapolis.

## WŚCIEKŁOŚĆ!

Jest to pewnego rodzaju dodatkowa misja. Możesz korzystać z tego wariantu w dowolnym scenariuszu, aby podgrzać atmosferę.

Wyobraź sobie, że królestwo, które odwiedzasz, jest bardzo często najeżdżane. Sterroryzowana ludność jest bardzo podejrzliwa i nie ufa nikomu.

- Bohaterowie rozpoczynają ze stratą dwóch punktów reputacji (tj. na początku mają karę -1 podczas negocjacji z ludnością).
- Na koniec każdego dnia rzuć kością many za każde pole, na którym pokonałeś *Rozwściezonego wroga*. Jeśli wyrzuciłeś ciepły, żywy kolor (czerwony, zielony lub złoty): weź nowy żeton wroga i połóż go na obszar, dla którego rzucałeś.


## GRA PRZYJAZNA

Jeśli wasza grupa nie jest nastawiona na rywalizację, albo gdy w grze biorą udział zarówno gracze początkujący, jak i zaawansowani, możesz wykorzystać jedną lub kilka spośród poniższych reguł.

### Brak czarów interakcyjnych

Możesz usunąć z gry karty czarów, które wpływają na innych graczy – karty z numerami 17-20.

### Brak umiejętności interakcyjnych

Możesz usunąć z gry umiejętności, które wpływają na innych graczy – te z ikoną  (ich opis na karcie *Opis umiejętności* jest na innym tle).

### Brak walki między graczami

Możesz zabronić wzajemnego atakowania się graczy. Jeśli zakończysz ruch na obszarze, na którym stoi inny bohater (poza *Miastem* i portalem) zastosuj regułę przymusowego wycofania.

### Więcej wściekłości!

Dla jeszcze trudniejszej wersji tego wariantu:

- Bohaterowie rozpoczynają grę ze stratą czterech punktów reputacji (tj. mają karę -2 podczas negocjacji z ludnością).
- Na koniec każdego dnia lub nocy, rzuć kością many za każdego pokonanego *Rozwściezonego wroga*. Jednak tym razem zawsze dodajesz żeton *Rozwściezonego wroga*. Dodatkowy żeton brązowego wroga dodajesz wtedy, kiedy wyrzucisz ciepły kolor za dnia lub zimny kolor nocą.

### Przyjazna mana

Możesz uzgodnić, że podczas dnia nie można wykorzystywać złotej kości jako many koloru, który znajduje się aktualnie w źródle (tj. jeśli w źródle jest czerwona kość, to nie możesz wykorzystywać złotej kości do wzmocnienia działania czerwonej karty. Musisz wykorzystywać czerwoną kość). Do czasu, gdy w źródle znajduje się choć jedna kość inna niż złota: w trakcie dnia nie możesz ponownie rzucać złotą kością ani ustawić wyniku rzutu złotą kością.



## WALKA INTERAKCYJNA

W tym wariantcie inny gracz nie tylko nadzoruje twoją walkę, ale może też wprowadzić pewne drobne zmiany. Walka jest mniej przewidywalna, a w niektórych przypadkach może okazać się prawdziwą potyczką intelektualną.

Zasady tego wariantu stosujesz za każdym razem, gdy rozpoczynasz walkę z pojedynczym wrogiem (niezależnie czy jest to *Rozwścieczony wróg*, Potwór w *Lochu*, ostatni obrońca wcześniej szturmowanego *Miasta*, itp.).

- Gracz, który skończył turę przed tobą bierze kość many, która nie jest aktualnie wykorzystywana w grze, i w tajemnicy ustawia na niej kolor. Następnie chowa ją tak, abyś nie mógł zobaczyć tego koloru.
  - Jeśli gracz wybrał biały kolor: dodaj +1 do wytrzymałości

zbroi wroga w *Fazie ataku z dystansu i obłączniczego*.

- Jeśli gracz wybrał czerwony kolor: dodaj +1 do ataku wroga.
- Jeśli gracz wybrał niebieski kolor: dodaj +1 do wytrzymałości zbroi wroga w *Fazie ataku*.
- We wszystkich powyższych przypadkach pokonany wróg jest wart o 1 punkt sławy więcej.
- Jeśli gracz wybrał czarny, zielony lub złoty kolor: wróg nie otrzyma żadnych premii, ale jego pokonanie nie przyniesie dodatkowej sławy.
- Gracz, który ustalał kolor, ujawnia kość na początku odpowiedniej fazy. Na początku *Fazy ataku z dystansu i obłączniczego* ujawnia białą kość albo mówi „to nie jest biały”.

Na początku *Fazy blokowania* ujawnia czerwoną kość lub mówi „to nie jest czerwony”. Jeśli na początku *Fazy ataku* kolor wciąż nie został ujawniony, gracz pokazuje kość.

Uwaga: ten wariant jest polecany szczególnie dla gry w dwie osoby. Jeśli chcesz go wykorzystać, zwróć uwagę na styl gry przeciwnika, bo to jemu masz w ten sposób zaszkodzić. Ustawiając kość na biały kolor możesz zapobiec zestrzeleniu wroga. Możesz też zafundować przeciwnikowi spory problem zwiększając złośliwie siłę ataku wroga. Zwiększając wytrzymałość zbroi wroga o 1 możesz przyczynić się do tego, że wróg przetrwa atak. Z drugiej strony patrząc: przeciwnik może posiadać wystarczająco dużą siłę ataku lub bloku i zwiększenie parametrów wroga o 1 nic nie da. Przeproszysz mu tylko dzięki temu więcej sławy.

## MODYFIKOWANIE TALII

Jeśli w trakcie gry brakuje ci okazji na ulepszenie talii, wykorzystaj jeden z poniżej opisanych wariantów. Nie zalecamy stosowania ich podczas kilku pierwszych rozgrywek. Korzystanie z tych reguł spowoduje, że siła twojego bohatera będzie szybciej rosła. Dla zbilansowania tego efektu dobrze jest zwiększyć poziom gry przez podniesienie poziomu *Miast*.

Uwaga: korzystając z tych wariantów istnieje możliwość, że zabraknie ci kart akcji zaawansowanych. W szczególności może się to zdarzyć w grze czteroosobowej, lub gdy na wczesnym etapie gry pojawiają się karty pozwalające na zdobycie większej liczby kart akcji zaawansowanych. W takim przypadku najpierw przestań korzystać z puli klasztoru (nie rozkładaj w niej kart, gdy już zabraknie kart). Jeśli zabraknie kart w trakcie wykładania w puli akcji zaawansowanych, wyłóż tyle, ile jest. Gdy gracz powinien dostać kartę, a nie ma już żadnej: nie dostaje nic.

### Ulepszanie akcji

Wariant ten pozwoli ci ulepszyć swoją talię podczas gry. Daje również małą przewagę tym, którzy zostali w tyle.

- Na początku każdej nocy, poza ostatnią (tj. dwukrotnie w scenariuszach trwających 6 rund), odkryj o jedną kartę akcji zaawansowanych więcej niż wynosi liczba graczy.
- Następnie przejrzyj swoją talię i policz siłę jej kart. Wykorzystaj pierwsze trzy linie w punktacji osiągnąć.

- Dwa punkty za każdy artefakt lub czar.
- Jeden punkt za każdą kartę akcji zaawansowanych.
- Jeden punkt za każde dwa kryształy.
- Po jednym punkcie za każdy poziom każdej jednostki (ranne jednostki policz jako pół, zaokrąglając w dół w razie potrzeby).
- Do tego wyniku dodaj 3 punkty za każdy poziom, o który twój bohater jest wyżej od najsłabszego gracza. Ogłoś wynik.
- Zaczynając od gracza, który osiągnął najniższy wynik (w przypadku remisu: gracz z najmniejszą sławą; przy kolejnym remisie: gracz, który grał ostatni w poprzedniej rundzie), każdy gracz może (lecz nie musi) wziąć jedną z wyłożonych kart akcji zaawansowanych i dodać do swojej talii. Równocześnie musi również wyrzucić jedną ze swoich kart akcji. Nowa karta musi być tego samego koloru, albo posiadać tę samą ikonę działania (w lewym górnym rogu), co wyrzucana karta.
- Niewybrane karty trafiają na spód talii akcji zaawansowanych.
- Dobrze potasuj talię kart przed nową rundą.

Uwaga: ten wariant gry może ci się spodobać jeśli lubisz wolniejsze tempo. Dodatkowo pozwala na jeden lub dwa odpoczynki podczas gry (zależnie od liczby rund). Możesz wtedy spokojnie przejrzeć swoją talię i pomyśleć czego potrzebujesz, aby twoje karty lepiej współgrały ze sobą. Jeśli wszyscy się zgodzą, możecie jeszcze popatrzeć na talie przeciwników. Podczas gry może nie być na to czasu.

### Wybieranie kart na początku

Ten wariant zachęca do dalekosiężnego planowania. Planując ulepszenie swojego bohatera odpowiednio wcześniej, możesz dostosować podejmowane w trakcie gry decyzje do swojego planu.

- Po wyborze bohaterów (lecz zanim stworzysz mapę, rzucisz kośćmi many w źródle i wypelnisz pulę), rozdaj losowo każdemu graczowi po cztery karty z talii akcji zaawansowanych.
- Każdy wybiera jedną z tych kart i odkłada na bok. Pozostałe karty podaje następnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Powtarzajcie tę czynność do momentu, w którym każdy gracz będzie miał 3 odłożone karty. Wszystkie niewybrane karty odłóż do talii kart akcji zaawansowanych i potasuj ją.
- Każdy trzyma swoje wybrane karty ukryte w bezpiecznym miejscu (najlepiej z dala od stołu, aby nie pomieszały się przypadkowo z pozostałymi kartami).
- Na koniec każdego dnia, gdy gracze zbierają swoje karty: każdy gracz wybiera jedną z tych kart, dokłada ją do swojej talii i tasuje.
- Uwaga: możesz wykorzystać ten wariant nawet, jeśli scenariusz ma mniej niż 6 rund. W takiej rozgrywce gracze nie wykorzystają wszystkich wybranych kart.

# III. SPIS SCENARIUSZY

## PIERWSZY REKONESANS

- Liczba graczy: 2 do 4 (oraz gra jednoosobowa).
- Rodzaj: lekko konkurencyjny.
- Czas: 3 rundy (2 dni i 1 noc).
- Cechy: scenariusz szkoleniowy. Mocno zalecany, jeśli choć jedna osoba gra po raz pierwszy. Pozwala w naturalny sposób nauczyć się reguł i poznać grę.

*W swojej pierwszej misji zostale wysłany do nieznannej części królestwa Atlantyjczyków. Twoim zadaniem jest odnalezienie jej stolicy. To wszystko. Możesz zatrzymać dla siebie całą sławę, wiedzę i skarby zdobyte podczas misji.*

Szczegółowy opis tego scenariusza znajdziesz w *Przewodniku*. Oto jego podsumowanie:

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa bez ograniczeń.
- Tereny wiejskie: 8/9/11, posegregowane wg numerów.
- Tereny główne miejskie: 1.
- Tereny główne poza miejskie: 2.
- Miasta: nie mogą być zdobyte, ani odwiedzane.

### Zasady specjalne

- Odłóż do pudełka karty akcji zaawansowanych o numerach 17-28.
- Gracz zdobywa 1 punkt sławy za każdym razem, gdy odkrywa nowy teren (niezależnie od jego rodzaju).
- Walka między graczami jest niedozwolona (chyba, że gracze ustalą inaczej).
- Złote jednostki są niewykorzystywane.
- Nie powinno się odkrywać czarów i akcji zaawansowanych dopóki nie będzie to potrzebne po raz pierwszy.

### Koniec scenariusza

Po odkryciu *Miasta* wszyscy gracze (łącznie z tym, który je odkrył) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda: gra kończy się natychmiast.

### Punktacja

Zastosuj standardową punktację osiągnięć. Gracz z największą liczbą punktów sławy wygrywa. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

### Wariant jednoosobowy

Jeśli chcesz spróbować wyruszyć w swoją pierwszą misję sam, przygotuj 8 terenów wiejskich (jak w grze dwuosobowej), lecz wydłuż czas gry do 4 rund (2 dni i 2 noce).

Wykorzystaj wirtualnego gracza (zobacz str. 12) i zasady specjalne przy wyborze kart taktyk ze scenariusza *Podbój jednoosobowy* (str. 17). Podczas punktacji nie przydzielaj tytułów.

Jeśli w swojej pierwszej grze chcesz poznać podstawowe mechanizmy gry: możesz zrezygnować z wirtualnego gracza czerpiąc przyjemność z gry jednym bohaterem.



## PEŁNY PODBÓJ

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: konkurencyjny.
- Czas: 6 rund (3 dni i 3 noce).
- Cechy: standardowy scenariusz, w którym wykorzystajecie wszystkie komponenty. Gra może być długa, zwłaszcza gdy grają cztery osoby, albo gdy gracze nie mają jeszcze zbyt dużego doświadczenia.

Waszym zadaniem jest odnalezienie i podbicie wszystkich miast w trzy dni i trzy noce. Każdy z was działać będzie samodzielnie, jak zwykle dążąc do zdobycia jak największej sławy, wiedzy i łupów. Macie szczęście: podbicie miasta jest najlepszym sposobem na zdobycie sławy.

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa/klinowa/otwarta, pełna.
- Tereny wiejskie: 8/9/11.
- Tereny główne miejskie: 2/3/4 (liczba równa liczbie graczy).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (liczba o jeden mniejsza niż liczba graczy).
- Miasta: Każde odkryte *Miasto* jest poziomu 4.

## BŁYSKAWICZNY PODBÓJ

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: konkurencyjny.
- Czas: 4 rundy (2 dni i 2 noce).
- Cechy: krótki (a więc łatwiejszy i szybszy) scenariusz wykorzystujący większość mechanizmów standardowej gry.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich miast. Macie na to tylko dwa dni i dwie noce. Tak krótki czas jest wyzwaniem, więc zostaliście obdarowani dodatkową mocą. Ktokolwiek zdobędzie najwięcej sławy zostanie zwycięzcą.

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa/klinowa/otwarta, ograniczona do czterech kolumn.
- Tereny wiejskie: 6/7/9.

## PEŁNA KOOPERACJA

- Liczba graczy: 2 lub 3.
- Rodzaj: konkurencyjny.
- Czas: 6 rund (3 dni i 3 noce).
- Cechy: standardowy scenariusz kooperacyjny – największe wyzwanie dla tych, którzy chcą pokonać grę wspólnie.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich miast. Musicie działać jako zespół i będziecie wynagrodzeni jako zespół zgodnie z zasadami najsłabszego ogniwa i najlepszych osiągnięć.

### Przygotowanie (dla 2/3 graczy)

- Kształt mapy: otwarta, pełna.
- Tereny wiejskie: 8/10.
- Tereny główne miejskie: 3/4 (liczba o jeden większa od liczby graczy).
- Tereny główne pozamiejskie: 2/3 (liczba równa liczbie graczy).
- Miasta: ustawcie poziom *Miast* na 5. Poziom *Miasta* odkrytego jako ostatnie ustaw na 8/11 (gra dwuosobowa/trzyosobowa).
- Wirtualny gracz: jest jeden standardowy wirtualny gracz (patrz rozdział *Ogólne pojęcia*).
- Karty i umiejętności: usuńcie 4 interaktywne czary z talii czarów (numery 17-20). Każdy gracz musi również usunąć ze swojego stosu żetonów umiejętności jedną umiejętność interaktywną (wyróżnioną ciemniejszym tłem na karcie *Opis umiejętności*).

### Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego *Miasta* wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatnie *Miasto*) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda: gra kończy się natychmiast.

### Punktacja

Zastosujcie standardową punktację osiągnięć. Dodatkowo policzcie również punkty za *Miasta* tak, jak opisano na odwrocie karty punktacji.

- Gracz otrzymuje 7 punktów sławy za każde podbite *Miasto*, w którym jest namiestnikiem.
- Gracz otrzymuje 4 punkty sławy za każde podbite *Miasto*, w którym nie jest namiestnikiem, lecz ma przynajmniej jedną tarczę na karcie *Miasta*.
- Gracz z największą liczbą punktów w tej kategorii otrzymuje dodatkowe 5 punktów sławy jako *Największy zdobywca miast* (+2 punkty w przypadku remisu).

Jeśli podbiliście wszystkie *Miasta*, wasza misja okazała się sukcesem. Niezależnie jednak od tego czy misja się udała, czy nie,

zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów sławy.

### Warianty

Jeśli wszyscy gracze są doświadczeni, możecie zwiększyć poziom *Miast*. Ostrzegamy jednak, że nawet z opisanymi tu ustawieniami parametrów gry to jest czasochłonny scenariusz.

### Gra zespołowa

Jeśli będziecie grać w cztery osoby, możecie rozegrać ten scenariusz w wariacie zespołowym (patrz rozdział *Ogólne pojęcia*).

W takim przypadku, możecie albo wykorzystać ten wariant bez modyfikowania liczby *Miast*, albo zagrać w wariant kooperacyjnego szturmu *Miasta*. W tym drugim przypadku wykorzystajcie tylko dwa *Miasta* ustawione na poziomie 10 lub wyższym. Ewentualnie możecie również rozważyć wykorzystanie wariantu Megapolis (patrz rozdział *Reguły wariantów*).

- Tereny główne miejskie: 2/3/4 (liczba równa liczbie graczy).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (liczba o jeden mniejsza niż liczba graczy).
- Miasta: każde odkryte *Miasto* ma poziom 3.

### Zasady specjalne

- Każdy gracz rozpoczyna posiadając jeden punkt sławy. Za każdym razem, gdy przekroczy linię na torze sławy, zdobywa dodatkowy 1 punkt sławy.
- Każdy gracz rozpoczyna z reputacją +2 (tj. już od początku gry posiadasz premię +1 podczas negocjacji z ludnością).
- W źródle jest jedna kość many więcej niż zwykle.
- W puli jednostek jest jedna karta więcej niż zwykle.

### Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego *Miasta* wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatnie *Miasto*) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda: gra kończy się natychmiast.

### Punktacja

Policzcie osiągnięcia i *Miasta* (po obu stronach karty punktacji) tak jak w scenariuszu *Pełny podbój*.

### Warianty

Możecie ustalić poziomy *Miast* według własnego uznania.

### Zasady specjalne

- Podczas wyboru kart taktyk: najpierw WG bierze losowo jedną kartę taktyki, a dopiero później pozostali gracze wybierają taktyki dla siebie.
- Na koniec dnia lub nocy, wybierzcie jedną kartę taktyk wykorzystaną przez dowolnego gracza (z wyjątkiem karty sztucznego gracza) i usuńcie ją. Zasada ta nie ma znaczenia w trakcie ostatniego dnia i ostatniej nocy.
- Stosujcie reguły zespołowe. Wszyscy tworzącie jeden zespół. (patrz rozdział *Ogólne pojęcia*).

### Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego *Miasta* wszyscy gracze (poza WG, ale łącznie z tym, który zdobył ostatnie *Miasto*) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy.

### Punktacja

Jeśli podbijecie wszystkie *Miasta*: wszyscy jesteście zwycięzcami. Jeśli nie: wszyscy ponieśliście klęskę. W obu przypadkach możecie policzyć punkty i zobaczyć jak wam poszło.

Zdobywacie jeden wynik jako zespół. Wynik podstawowy to punkty sławy najsłabszego gracza. Do niego doliczcie punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć, lecz:

- W każdej kategorii uwzględniać tylko gracza z najwyższym wynikiem (lub z największą liczbą ujemnych punktów w przypadku kategorii *Największe sponiewieranie*).

- Nie przyznaje się tytułów.

Następnie podliczcie punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia. Sprawdźcie drugą stronę karty punktacji:

- Doliczcie 10 punktów za każde zdobyte *Miasto*.
- Jeśli każdy gracz jest namiestnikiem przynajmniej jednego *Miasta*: doliczcie dodatkowe 10 punktów.
- Jeśli podbiliście wszystkie *Miasta*: doliczcie dodatkowe 15 punktów.
- Jeśli skończyliście grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry: doliczcie 30 punktów za każdą taką rundę.
- Doliczcie 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii WG.
- Doliczcie dodatkowe 5 punktów, jeśli w ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

### Warianty

Możecie dowolnie zmieniać poziomy *Miast*, aby dostosować poziom wyzwań do waszych oczekiwań. W grze dwuosobowej ostatnim *Miastem* może być Megapolis (patrz rozdział *Reguły wariantów*).

Możecie również zmienić punktację za osiągnięcia: weźcie pod uwagę tylko najniższe wyniki. Taki sposób liczenia punktów sprzyja równomiernemu rozwojowi bohaterów zamiast specjalizowania ich. W kategorii *Największe sponiewieranie* weźcie jednak pod uwagę najwyższą kartę.



## BŁYSKAWICZNA KOOPERACJA

- Liczba graczy: 2 lub 3.
- Rodzaj: kooperacyjny.
- Czas: 4 rundy (2 dni i 2 noce).
- Cechy: krótki (a więc łatwiejszy i szybszy), kooperacyjny scenariusz wykorzystujący większość mechanizmów standardowej gry.

Waszym zadaniem jest podbicie wszystkich miast. Macie na to tylko dwa dni i dwie noce. Tak krótki czas jest wyzwaniem, więc zostaliście obdarowani dodatkową mocą.

Obowiązują wszystkie zasady opisane w pełnym scenariuszu kooperacyjnym, za wyjątkiem kilku drobnych zmian.

### Przygotowanie (dla 2/3 graczy)

- Tereny wiejskie: 7/8.
- Tereny główne miejskie: 2/3 (liczba równa liczbie graczy).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2 (liczba o jeden mniejsza od liczby graczy).
- Miasta: kolejno odkrywane **Miasta** mają coraz większy poziom:
  - Gra dwuosobowa: 5 (pierwsze **Miasto**), 8 (drugie).
  - Gra trzyosobowa: 5 (pierwsze), 8 (drugie), 11 (trzecie).

### Dodatkowe zasady specjalne

- Każdy gracz rozpoczyna grę posiadając jeden punkt sławy. Za każdym razem, gdy przekroczy linię na torze sławy, otrzymuje dodatkowy 1 punkt sławy.
- Każdy rozpoczyna grę z reputacją +2 (tj. już od początku gry masz premię +1 podczas negocjacji z ludnością).
- W źródle jest jedna kość many więcej niż zwykle.
- W puli jednostek jest jedna karta więcej niż zwykle.

## PODOBÓJ JEDNOOSOBOWY

- Liczba graczy: 1.
- Rodzaj: jednoosobowy.
- Czas: 6 rund (3 dni i 3 noce).
- Cechy: gra jednoosobowa. Zalecana również w przypadku, gdy gracz chce zrozumieć grę, zanim będzie ją tłumaczył innym.

Tak, to prawda – zostałeś sam. Rada Pustki jednak wciąż oczekuje, żeby miasta zostały podbite. Powodzenia!

### Przygotowanie

- Kształt mapy: klinowa.
- Tereny wiejskie: 7.
- Tereny główne miejskie: 2.
- Tereny główne pozamiejskie: 2.
- Miasta: pierwsze odkryte **Miasto** ma poziom 5. Drugie odkryte **Miasto** ma poziom 8.
- Wirtualny gracz: jest jeden standardowy wirtualny gracz (patrz rozdział *Ogólne pojęcia*).
- Karty i umiejętności: usuń 4 czary interakcyjne czary z talii czarów (numery 17-20). Usuń również ze swojego stosu żetonów umiejętności jedną umiejętność interakcyjną (wyróżnioną ciemniejszym tłem na karcie *Opis umiejętności*).

### Zasady specjalne

- Przy wyborze kart taktyk zawsze wybierasz pierwszy. WG losowo bierze jedną z pozostałych kart taktyki.
- Na koniec każdego dnia i każdej nocy usuń obie wykorzystane karty z gry. Oznacza to, że każda karta taktyki zostanie wybrana dokładnie raz w ciągu gry.

### Koniec scenariusza

Po zdobyciu ostatniego **Miasta** rozgrywasz jeszcze jedną, ostatnią turę. Wirtualny Gracz już nie będzie miał swojej tury. Następnie gra się kończy.

### Punktacja

Jeśli podbijesz wszystkie **Miasta**: zwyciężasz. Jeśli nie: poniosłeś klęskę. W obu przypadkach możesz policzyć punkty i zobaczyć jak ci poszło.

Twoja sława to twoje podstawowe punkty. Do nich dolicz punkty wynikające ze standardowej punktacji osiągnięć. Pomiń jednak doliczanie punktów za tytuły.

Następnie podlicz punkty za stopień realizacji celu oraz za czas, jaki był niezbędny do jego osiągnięcia. Sprawdź drugą stronę karty punktacji:

- Dolicz 10 punktów za każde zdobyte **Miasto**.
- Jeśli podbiłeś wszystkie **Miasta**: dolicz dodatkowe 15 punktów.
- Jeśli skończyłeś grę na jedną lub kilka rund przed końcem czasu gry: dolicz 30 punktów za każdą taką rundę.
- Dolicz 1 punkt za każdą nieodkrytą jeszcze kartę w talii WG.
- Dolicz dodatkowe 5 punktów, jeśli w ostatniej rundzie gry nie został ogłoszony koniec rundy.

### Warianty

Możesz dowolnie zmieniać poziomy **Miast**, aby dostosować poziom wyzwań do własnych oczekiwań. Jeśli chcesz, ostatnim **Miastem** może być Megapolis (patrz rozdział *Reguły wariantów*).

### Inne misje jednoosobowe

Jest to standardowa misja jednoosobowa. Jeśli jednak chcesz, możesz wykorzystać dowolny inny scenariusz jako jednoosobowy. Wprowadź w nim jednak zmiany (przygotowanie i zasady specjalne) podobne do tych, które opisałyśmy w tym scenariuszu.

## WYZWOLENIE KOPALNI

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Typ: konkurencyjny.
- Czas: 4 rundy (2 dni i 2 noce).
- Cechy: krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Walcz w tunelach!

Kopalnie w zaprzyjaźnionym królestwie zostały opanowane przez wroga! Bez dostaw kryształów Magowie nie mogą służyć swojemu krajowi. Wyrusz i odzyskaj je.

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa/klinowa/otwarta, ograniczona do 4 kolumn.
- Tereny wiejskie: 8/9/11 (wybierając żetony nie usuwajcie terenów z **Kopalniami**).
- Tereny główne miejskie: 1 (zawsze **Czerwone miasto**).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (w tym scenariuszu teren bez **Kopalni** jest zawsze wykluczany z gry).
- Miasta: **Miasto** jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie tarczy na karcie **Miasta**. Nikt jednak nie jest namiestnikiem tego **Miasta**.

### Zasady specjalne

- Kiedy ktoś odkryje **Kopalnię**, umieszcza na niej jeden odkryty zielony żeton wroga (jeśli **Kopalnia** znajduje się na terenie wiejskim) lub jeden odkryty czerwony żeton wroga (jeśli **Kopalnia** znajduje się na terenie głównym). Dodatkowo kładzie również na niej jeden zakryty brązowy żeton wroga. Ci wrogowie kontrolują obecnie **Kopalnię** (jeden z nich ukrywa się w jej czeluściach). Aby nie mylili się z *Rozwścieczonymi wrogami*, umieść żetony na planszy w taki sposób, aby brązowa strona żetonu była choć częściowo widoczna.
- Aby wyzwolić **Kopalnię**, należy do niej wejść na obszarze **Kopalni** (wykorzystać swoją akcję) i pokonać obu wrogów. W **Kopalni**, podobnie jak w **Lochu**, obowiązują reguły nocy (lecz można korzystać z własnych jednostek). Jeśli pokonanie obu wrogów nie było możliwe, na obszarze **Kopalni** pozostają żetony niepokonanych wrogów. Można ich ponownie zaatakować później.
- Gracz, który pokona ostatniego wroga, wyzwala **Kopalnię**. Kładzie swój żeton tarczy na obszarze **Kopalni** i powiększa swoją reputację o 1 punkt (o 2 punkty jeśli **Kopalnia** jest na terenie głównym).
- Do czasu wyzwolenia, **Kopalnia** nie produkuje kryształów. Po wyzwoleniu **Kopalnia** działa standardowo. Produkcja wznowiana jest natychmiast, więc wyzwoliciel zyskuje jeden kryształ w turze, w której wyzwolił **Kopalnię**.

- Na początku każdego dnia i każdej nocy gracze zyskują po jednym kryształem z każdej wyzwolonej przez siebie **Kopalni** (niezależnie od tego, w którym miejscu mapy się znajduje). Jest to po prostu prezent od wdzięcznych górników.
- Uwaga: jeśli zabraknie brązowych żetonów wrogów, należy podmienić wszystkie jeszcze nieodkryte brązowe Potwory na dowolny zamiennik (np. monety). W chwili, w której należy odkryć taki „tymczasowy” brązowy żeton: wymień go na prawdziwego brązowego Potwora.

### Koniec scenariusza

Kiedy wszystkie tereny mapy zostaną odkryte, a wszystkie **Kopalnie** wyzwolone: wszyscy gracze (łącznie z tym, który wyzwolił ostatnią **Kopalnię**) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda: gra kończy się natychmiast.

### Punktacja

- Jeśli wyzwoliliście wszystkie **Kopalnie**: misja zakończyła się sukcesem.
- Podczas liczenia punktów wykorzystajcie standardowe zasady punktacji osiągnięć. Dodatkowo:
  - Dodaj do wyniku 4 punkty sławy za każdą swoją **Kopalnię** na terenie wiejskim i 7 punktów sławy za każdą swoją **Kopalnię** na terenie głównym.
  - Zdobywca największej łącznej liczby punktów, wynikających z powyżej opisanej zasady, otrzymuje 5 dodatkowych punktów sławy jako **Największy wyzwoliciel**.



## NOCE DRUIDÓW

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: lekko konkurencyjny lub konkurencyjny.
- Czas: 4 rundy (2 dni i 2 noce).
- Cechy: krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Jak duże wyzwanie sobie postawisz?

*Czy odwiedzając to królestwo zauważyłeś na magicznej polanie tajemnicze obeliski z wygrawerowanymi symbolami? Zbadaj je!*

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa/klinowa/otwarta, ograniczona do 4 kolumn.
- Tereny wiejskie: 8/9/11 (wybierając żetony nie usuwajcie terenów z magicznymi polanami).
- Tereny główne miejskie: 1 (zawsze *Zielone miasto*).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (liczba o jeden mniejsza od liczby graczy).
- Miasta: *Miasto* jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie tarczy na karcie *Miasta*. Nikt jednak nie jest namiestnikiem tego *Miasta*.

### Zasady specjalne

- Jeśli skończysz ruch na Magicznej polanie, możesz ją aktywować. W tym celu połóż na niej swój żeton tarczy. Na każdej Magicznej polanie może znajdować się więcej niż jeden żeton, jednak każdy gracz może mieć na jednej polanie tylko jeden żeton.
- Raz, podczas pierwszej nocy, w dowolnej swojej turze, możesz wypowiedzieć zaklęcie. Nie możesz wówczas stać na obszarze zamieszkanym. Rzucenie zaklęcia jest twoją akcją w turze. Zaklęcie przywołuje tyle Potworów, na ilu Magicznych polanach leżą twoje żetony. Weź odpowiednią liczbę brązowych żetonów wroga i walcz z nimi:
  - Za pokonanie Potworów otrzymujesz podwojoną liczbę punktów sławy.
  - Niepokonane Potwory, znikają po walce (lecz rany, jakie zadały, nie znikają).
  - Bez względu na liczbę pokonanych Potworów, na koniec tury otrzymujesz tyle kryształów, ile Potworów przywołałeś (rzuć kością za każdy kryształ - zgodnie z zasadami obowiązującymi w Legowisku potwora).
- Na koniec pierwszej nocy usuń wszystkie żetony tarcz z Magicznych polan. Gracze będą musieli aktywować je ponownie, aby móc wypowiedzieć zaklęcie kolejnej nocy.
- Podczas drugiej nocy również możesz rzucić zaklęcie. Tym razem przywołasz jednak Czerwonych wrogów. Podobnie jak pierwszej nocy, sława za ich pokonanie jest również podwojona. Tej nocy otrzymujesz 2 kryształy za każdego przywołanego wroga.

### Koniec scenariusza

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wypowiedzieli zaklęcie w trakcie drugiej nocy (w tym przypadku każdy rozgrywa jeszcze swoją ostatnią turę) lub na koniec drugiej nocy.

### Punktacja

Policz punkty za osiągnięcia zgodnie ze standardowymi zasadami. Gracz z największą liczbą punktów sławy wygrywa grę.

### Warianty

Możesz rozegrać bardziej konkurencyjny wariant: na każdej Magicznej polanie może leżeć tylko jedna tarcza (w grze dwuosobowej) lub dwie tarcze (w grze trzy- lub czterosobowej). Jeśli polana jest już pełna (liczba tarcz osiągnęła limit), aktywując ją - podmień żeton innego gracza na swój.

Przy mniejszej liczbie graczy, możesz rozegrać epicki wariant tego scenariusza: 3 dni i 3 noce. Wykorzystaj wszystkie tereny wiejskie i główne pozamiejskie. Usuń żetony tarcz po drugiej nocy. Podczas trzeciej nocy przywołujesz jednego brązowego i jednego czerwonego wroga za każdą swoją tarczę znajdującą się na Magicznej polanie. Po zakończeniu swojej tury otrzymujesz 3 kryształy za każdą przywołaną parę wrogów.

## WŁADCY PODZIEMI

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: konkurencyjny.
- Czas: 5 rund (3 dni i 2 noce).
- Cechy: krótki scenariusz, podobny do standardowego, lecz z innymi celami. Schodzimy do podziemi!

*Mysleliśmy, że kontrolujemy te ziemie. Byliśmy w błędzie! Pod królestwem jest ogromny system tuneli. Nie wiemy kto je wykopał i po co. Nie jest to jednak już ważne. Ruszaj i zdobądź nad nimi kontrolę!*

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowa/klinowa/otwarta, ograniczona do 4 kolumn.
- Tereny wiejskie: 8/9/11 (wybierając żetony usuń tylko tereny bez *Lochów*).
- Tereny główne miejskie: 1 (zawsze *Niebieskie miasto*).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (wśród nich zawsze musi być teren pustyni z *Klasztorem* i *Grobowcem*).
- Miasta: *Miasto* jest przyjazne. Wszyscy gracze kładą po jednym żetonie tarczy na karcie *Miasta*. Nikt jednak nie jest namiestnikiem tego *Miasta*.

### Zasady specjalne

- Za każdym razem, gdy odkryjesz teren z *Wioską*, wybierasz dowolny sąsiadujący z nią obszar (inny niż bagno) nie zawierający żadnych miejsc (może to być również obszar na sąsiadującym żetonie terenu). Od tej chwili na wybranym obszarze znajduje się *sekretne zejście do Lochów*. Aby zaznaczyć to miejsce, umieść na wybranym obszarze zakryty brązowy żeton wroga.
- *Sekretne zejście do Lochów* traktowane jest jak *Lochy* (patrz opis na karcie *Opis miejsca*). Jeśli je zdobędziesz, zaznacz ten obszar żetonem tarczy i odbierz nagrodę. Jeśli nie pokonasz Potwora, odrzuć go, a w jego miejsce połóż nowy, zakryty brązowy żeton wroga.
- Ta sama zasada dotyczy *Klasztorów*. W tym przypadku jednak na sąsiadujący obszar kładziesz zakryty czerwony żeton wroga symbolizujący *sekretny Grobowiec*.
- *Sekretny Grobowiec* traktuj tak, jak zwykły *Grobowiec*.
- Zdobyte *Lochy* i *Grobowce* (zwykłe i sekretne) nie mogą być ponownie eksplorowane w celu zdobycia większej liczby punktów sławy.
- Wszystkie zdobyte *Lochy* i *Grobowce* (również te sekretne) są połączone.
  - Gdy twój bohater, podczas ruchu, znajdzie się w zdobytym (przez kogokolwiek) *Lochu* lub *Grobowcu*, możesz przemieścić go do dowolnego innego zdobytego (przez kogokolwiek) *Lochu* lub *Grobowca*.
  - Te dwa obszary nie muszą być tego samego typu (możesz przemieścić się ze zwykłego *Lochu* do *sekretnego Grobowca*, itp.)
  - Koszt poruszania się w ten sposób jest sumą kosztu stałego (2 punkty ruchu za sam fakt wyboru takiej drogi) i zmiennego (1 punkt ruchu za każdy przebyty obszar).

- Obliczając koszt ruchu, musisz brać pod uwagę, że możesz poruszać się tylko pod odkrytymi żetonami terenów. Jednocześnie nie możesz poruszać się pod bagnami i jeziorami. Jeśli nie jest to możliwe: nie możesz przemieścić się taką drogą.

### Koniec scenariusza

Kiedy wszystkie tereny mapy zostaną odkryte, a wszystkie *Lochy* i *Grobowce* zdobyte: wszyscy gracze (łącznie z tym, który zdobył ostatni *Loch* lub *Grobowiec*) rozgrywają swoją ostatnią turę. Następnie gra się kończy. Jeśli w czasie rozgrywania finalnych tur skończy się runda: gra kończy się natychmiast.

### Punktacja

Jeśli zdobyliście wszystkie *Lochy* i *Grobowce*, misja kończy się sukcesem.

Policz punkty za osiągnięcia zgodnie ze standardowymi zasadami, za wyjątkiem:

- Przy obliczaniu wyniku *Poszukiwacza przygód*, policzcie również wszystkie *sekretne zejścia do Lochów* oraz *sekretne Grobowce*, ponieważ wszystkie *Lochy* i *Grobowce* warte są 4 punkty zamiast 2.
- Zamiast tytułu *Największego poszukiwacza przygód* przyznaje się tytuł *Największego eksploratora podziemi*, który jest wart 5 punktów sławy (2 punkty w przypadku remisu).



## PODBIJ I UTRZYMAJ

- Liczba graczy: 2 lub 4 (dwa zespoły).
- Rodzaj: bardzo konkurencyjny.
- Czas: 4 rundy (czteroseobowa), 6 rund (dwuosobowa).
- Cechy: bardzo konkurencyjny scenariusz, oferujący bohaterom możliwość częstych walk między sobą. Punkty zwycięstwa przydzielane są za kontrolowanie miejsc, a nie za sławę!

*Rada Pustki wysłała cię do tej problematycznej prowincji... więc... aby być ścisłym... przez... hmm... sprawiedliwych członków Rady Pustki... aby przejąć nad nią kontrolę. Bądź czujny! Istnieje również pewien odłam zdradzieckich członków Rady, który sam chce przejąć kontrolę nad tym regionem. Nie pozwól im na to!*

### Przygotowanie (dla 2/4 graczy)

- Kształt mapy: ustalony (patrz obrazek po prawej). Wykorzystaj stronę B terenu początkowego i 3 odkryte tereny wiejskie. We wskazanych miejscach będą znajdować się kolejne 2 tereny wiejskie oraz 4 tereny główne (możesz umieścić w tych miejscach zakryte żetony odpowiednich typów już na początku gry).
- Tereny wiejskie: 5 (wszystkie z lasami i *Wieżami maga*).
- Tereny główne miejskie: 1 (zawsze *Białe miasto*)
- Tereny główne pozamiejskie: 3 (wszystkie z lasami i *Wieżami maga*).
- Miasto: *Miasto* było przyjazne, ale zamknęło swoje bramy. Nie możesz do niego wkroczyć.
- Jednostki: usuń z talii jednostek elitarnych jednostki poziomu IV (te, które można werbować wyłącznie w mieście).



### Zasady specjalne

- Na czas pierwszej połowy gry rozłóż tylko zwykłe (srebrne) jednostki. W drugiej połowie (od rundy trzeciej w grze w cztery osoby lub od rundy czwartej w grze dwuosobowej) rozłóż zarówno zwykłe, jak i elitarne jednostki.
- Jednostki, które zwykle werbujesz w *Klasztorze* możesz werbować również w *Wieży maga*. Jednostki werbowane zwykle w *Wiosce* możesz również werbować w *Baszcie*.
- Nie tracisz reputacji po szturmie na ufortyfikowane miejsce.
- *Wieża maga* ma inne funkcje niż zwykle. W tym scenariuszu działa podobnie do *Baszty*:
  - Po zdobyciu *Wieży maga* nie otrzymujesz czaru. Możesz go tam jednak później kupić.
  - Zdobyta *Wieża maga* należy do ciebie (tak samo jak zdobyta *Baszta*). Inni gracze mogą ją szturmować i odbić: w tym celu muszą walczyć z ufortyfikowanym fioletowym wrogiem (zabranym z odpowiedniego stosu). Nagrodą za jego pokonanie jest jednak tylko połowa punktów sławy (w razie potrzeby zaokrąglona w górę).
  - Jeśli rozpoczynasz swoją turę w lub obok swojej *Wieży maga*, otrzymujesz tyle złotej many (za dnia) lub tyle czarnej many (nocą), ile *Wieża maga* kontrolujesz.
- Kiedy jesteś blisko dwóch swoich ufortyfikowanych miejsc (*Wieży maga* oraz *Baszty*), wykorzystujesz przywileje płynące z obu!
- Jeśli drugiego dnia lub drugiej nocy atakujesz *Basztę* lub *Wieżę maga* należące do innego gracza, musisz wziąć 2 żetony wrogów (szare atakując *Basztę*, fioletowe atakując *Wieżę maga*). Nagrodą za ich pokonanie jest połowa sumy punktów ich sławy (w razie potrzeby zaokrąglona w górę).
- Podczas trzeciego dnia i nocy (w grze dwuosobowej)

obowiązują te same zasady, z jednym wyjątkiem: bierziesz teraz trzy żetony wrogów zamiast dwóch.

### Reguły zespołowe

- Jeśli grasz w grę czteroseobową, stosuj *Reguły zespołowe* (patrz rozdział *Reguły wariantów*).
- Zwróć szczególną uwagę na regułę (z rozdziału *Reguły wariantów*), która mówi: możesz wkroczyć do pustej *Baszty* swojego sojusznika, po czym zwerbować w niej jednostki. Kiedy znajdujesz się na obszarze sąsiadującym z *Basztą* sojusznika lub w niej, twój limit kart w ręce zostaje podwyższony o liczbę *Baszt*, którą sam kontrolujesz.
- To samo dotyczy *Wieży maga* i dodatkowej many.

### Zwycięzca

Scenariusz jest rozgrywany do końca czasu gry, albo do momentu w którym jeden z zespołów uzna wyższość zespołu przeciwnika. Każda kontrolowana *Baszta* warta jest 3 punkty zwycięstwa. Każda kontrolowana *Wieża maga* warta jest 2 punkty zwycięstwa. Gracz lub zespół posiadający większą liczbę punktów wygrywa. W przypadku remisu nie wyłania się zwycięzcy. Remis może się zdarzyć tylko wtedy, kiedy któreś miejsca nie zostały podbite (w tym scenariuszu jest do zdobycia w sumie 25 punktów).

### Warianty

- Jeśli gra ma mieć bardziej strategiczny charakter, możesz odkryć wszystkie tereny już na samym początku gry (o ile nie będzie wam brakowało satysfakcji z odkrywania terenów).
- Możesz również rozgrywać ten scenariusz w trzy osoby, lecz w takim wariantcie może wystąpić efekt „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”. Jeśli mimo wszystko chcesz zagrać, zalecamy przeprowadzenie czterech rund (jak w grze czteroseobowej).

## JEDEN POWRACA

- Liczba graczy: 2 do 4.
- Rodzaj: bardzo konkurencyjny.
- Czas: 4 rundy (2 dni i 2 noce).
- Cechy: konkurencyjny scenariusz. Odpowiedni dla tych, którzy wolą określić zwycięzcę zgodnie z regułą „kto przetrwa - wygrywa” niż liczyć punkty.

*Jest to ostateczny test waszych sił. Zostaliście wysłani do nieznannej części królestwa, a portal zamknął się tuż po tym, gdy przez niego przeszliście. Po dwóch dniach i dwóch nocach otworzy się znowu na krótką chwilę. Do domu wróci tylko ten bohater, który znajdzie się na obszarze portalu w tym czasie.*

### Przygotowanie (dla 2/3/4 graczy)

- Kształt mapy: klinowy (lub inny po uzgodnieniu).
- Tereny wiejskie: 7/8/10.
- Tereny główne miejskie: 1/2/3 (liczba o jeden mniejsza od liczby graczy).
- Tereny główne pozamiejskie: 1/2/3 (liczba o jeden mniejsza od liczby graczy).
- Miasta: każde odkryte *Miasto* ma poziom 3.

### Zasady specjalne

Portal zamyka się na koniec pierwszego dnia. Ktokolwiek znajduje się na obszarze portalu w tym czasie, zostanie wyeliminowany z gry. Od tej pory obszar jest traktowany jak równiny. Może na nim przebywać tylko jeden gracz. Może się tam również odbyć walka między graczami (włączając w to regułę przymusowego wycofania).

### Zwycięzca

Scenariusz kończy się po zakończeniu drugiej nocy. Grę wygrywa ten, kto znajduje się na obszarze portalu w tym momencie. Jeśli nikt tam nie stoi: nie ma zwycięzcy. W tym scenariuszu nie stosuje się żadnej punktacji. Punkty sławy również nie mają znaczenia.

Uwaga: po ogłoszeniu końca rundy nie jest dozwolone rozpoczynanie walki między graczami. Oznacza to, że jeśli portal jest zajęty w momencie ogłoszenia końca drugiej nocy, grę natychmiast wygrywa gracz znajdujący się na obszarze portalu.

### Warianty

Możesz rozegrać epicką wersję tego scenariusza, która będzie trwać 3 dni i 3 noce. Dodaj jeden teren każdego rodzaju do stosu żetonów terenu i ustal poziom *Miast* na 4.

### Wariant zespołowy

Jeśli gracze w cztery osoby: możecie rozegrać scenariusz w zespolech. Zastosujcie wszystkie reguły zespołowe (patrz rozdział *Ogólne pojęcia*).

Na początku gry każdy zespół losuje (lub wspólnie ustala) żeton tarczy jednego z członków. Ten gracz jest wybrańcem. To on musi wrócić! Jego sojusznik musi mu pomóc w tej misji (szczególnie w blokowaniu drugiego zespołu).

Przeciwny zespół nie powinien wiedzieć, który bohater jest wybrańcem. Trzymajcie oba żetony (jeden z każdego zespołu) w tajemnicy, w bezpiecznym miejscu.

Schowane tarcze odkryjcie dopiero na koniec drugiej nocy. Jeśli jedna z nich należy do gracza znajdującego się na obszarze portalu, jego zespół wygrywa. Jeśli żaden z tych bohaterów nie znajduje się na portalu - nikt nie wygrywa.

## MAGE KNIGHT GRA VLAADY CHVÁTIL'A

**Oktładka i ilustracje kart:** J. Lonnee  
**Ilustracje pomocnicze:** Milan Vavroň  
**Opracowanie graficzne:** Chris Raimo  
**Układ:** Filip Murmak  
**Tłumaczenie:** Paweł Bułacz  
**Korekta:** Przemysław Korzeniewski

**Testerzy:** Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vítek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéňa, Bianco, Jirka Bauma i wielu innych z Czech, USA i Anglii.  
**Podziękowania autora:** Filip Murmak: za entuzjazm i nieocenioną pomoc od pierwszych chwil, gdy uczył się gry do chwili, gdy została wydrukowana. David Korejtko: za wiele godzin testowania i bilansowania. Paul Grogan i jego przyjaciele: za niekończące się dni (i noce) spędzone nad czytaniem instrukcji i korektą językową. Bryan Kinsella i Wilson Price z WizKids: za ich pomoc i cenne wskazówki. WizKids i Czech Games Edition: za wsparcie w rozległych testach.  
**Wydawnictwo Lacerta dziękuje za pomoc przy opracowywaniu polskiej edycji gry wolontariuszom w składzie:** Bartek Sufryd, Bartosz Rzepka, Michał Ofmański i Mariusz Nosiński.



# Podsumowanie

## GRA

- Wybierz scenariusz i warianty.
- Każdy gracz wybiera bohatera, którego będzie prowadził.
- Przygotuj grę: rozdłóż niezbędne elementy na stole.
- Rozgrywaj rundy do momentu, w którym upłynie czas lub gdy spełnione zostaną warunki zakończenia scenariusza.
- Rozstrzygnij wynik gry.

## PRZEBIEG RUNDY

- Przygotuj rundę (przy pierwszej rundzie już to zrobiłeś):
  - Odwróć planszę dnia/nocy i odśwież źródło.
  - Stwórz nową pulę jednostek.
  - Odśwież pulę akacji zaawansowanych oraz czarów.
  - Zmień status uwojonych jednostek na *Gotowa* i odwróć wykorzystane żetony umiejętności.
  - Potasuj swoje talie i weź nowe karty.
- Wybór taktyki:
  - Rozpoczyna najmniej sławny (jeśli jest remis: gracz, którego tura wg kolejności poprzedniej rundy przypadała później).
  - Ułóż odpowiednio żetony kolejności w rundzie.
- Rozgrywanie tury w ustalonej kolejności do momentu, w którym ktoś ogłosi koniec rundy. Po ogłoszeniu: pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną (finalną) turę.

## PRZEBIEG TURY

- Jeśli twoja talia jest pusta, możesz zrezygnować z tury i ogłosić koniec rundy. Jeśli twoja talia jest pusta i nie masz kart w ręce: musisz ogłosić koniec rundy.
- Zwykła tura: opcjonalny ruch (i/lub odkrycie mapy), następnie opcjonalna (choć czasem obowiązkowa) akcja:
  - Walka z wrogami (szturm ufortyfikowanego miejsca, sprowokowanie lub wyzwanie *Rozwścieczonego wroga*, wkroczenie do miejsca przygód).
  - Negocjacje z ludnością (werbowanie, leczenie oraz kupowanie kart za punkty wpływu).
  - Walka między graczami (jeśli jesteś na tym samym obszarze co przeciwnik).
- Odpoczynek: brak ruchu, brak akcji.
  - Standardowy odpoczynek: odrzuć jedną kartę inną niż rana i dowolną ilość kart ran.
  - Powolne zdrowienie (jeśli posiadasz same karty ran na ręce): odrzuć jedną kartę rany.

- Dowolna tura:
  - Zagraj dowolne działanie Specjalne i Leczenia (z wyjątkiem walki).
  - Wykorzystaj maksymalnie jedną kość many ze źródła.
- Koniec tury:
  - Odlóż (rzucając) wykorzystaną kość many do źródła. Następny gracz może już zacząć swoją turę.
  - Przeprowadź przymusowe wycofanie jeśli bohater nie stoi w bezpiecznym miejscu.
  - Odrzuć zagrane karty, odlóż wszystkie znaczniki many oprócz kryształów.
  - Jeśli spełniłeś warunki: odbierz nagrody z walki i awansuj.
  - Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki (co najmniej jedną jeśli nie zagrałeś żadnej w tej turze).
  - Weź karty, aby mieć ich tyle, ile wynosi twój (ewentualnie zmodyfikowany) limit kart w ręce.

## WALKA Z WROGAMI

- Faza ataku z dystansu i oblężniczego:
  - Przeprowadź jeden lub kilka ataków lub wcale. W każdym możesz pokonać jednego lub kilku wrogów.
  - Aby pokonać wroga zagraj Ataki z dystansu i Ataki oblężnicze o łącznej sile równej lub większej niż wytrzymałość zbroi wybranego wroga (wyłącznie Atak oblężniczy którykolwiek z atakowanych wrogów jest ufortyfikowany).
  - Odrzuć żetony wszystkich pokonanych wrogów i odbierz sławę za każdego z nich (ale nie awansuj jeszcze bohatera).
- Faza blokowania:
  - Przeprowadź bloki (kilka, jeden lub żadnego). Każdym blokiem możesz zablokować jednego wroga.
  - Aby zablokować wroga zagraj blok o sile równej lub wyższej od siły jego ataku.
- Faza zadawania obrażeń:
  - Za każdego niepokonanego i niezablokowanego wroga przydziel (w dowolnej kolejności) obrażenia równe sile jego ataku.
  - Najpierw możesz przydzielić obrażenia nieranionym jednostkom. Połóż na jednostce kartę rany i pomniejsz pozostałą wartość obrażeń o wytrzymałość zbroi jednostki.
  - Następnie przydziel pozostałe obrażenia swojemu bohaterowi. Za każdą kartę rany wziętą do ręki zmniejsz wartość pozostałych obrażeń o wytrzymałość zbroi bohatera.
- Faza ataku:
  - Przeprowadź jeden lub kilka ataków lub wcale. W każdym ataku możesz pokonać jednego lub kilku wrogów.

- Aby pokonać wrogów, zagraj dowolny atak (włącznie z Atakiem z dystansu i oblężniczym, albo kartę zagrana bokiem) o sile równej/większej od wytrzymałości zbroi wrogów.
- Odrzuć żetony wszystkich pokonanych wrogów i odbierz sławę za każdego z nich (ale nie awansuj jeszcze bohatera).

## WALKA MIĘDZY GRACZAMI

- obrońca ogłasza swoją intencję:
  - Jeśli uczestniczy w pełni w ataku: może wykonywać czynności jak w swojej turze (łącznie z krokami końca tury). Jest chroniony do czasu swojej tury. Pomija swoją zwykłą turę.
  - Jeśli nie uczestniczy w pełni, nie może wykorzystywać many ani umiejętności. Jego akcje kończą się natychmiast po walce.
- Faza ataku z dystansu i oblężniczego:
  - Na zmianę, zaczynając od obrońcy, zagrywanie Ataki z dystansu i oblężnicze do czasu, gdy obaj zrezygnują.
  - Atakujący zagrywa dowolną liczbę Ataków z dystansu i oblężniczych (lub tylko oblężniczych jeśli obrońca jest ufortyfikowany).
  - Drugi gracz może zagrywać blok, aby zmniejszyć siłę ataku. Atak jest redukowany o 1 punkt za każde 2 punkty bloku.
  - Pozostałe punkty ataku są przydzielane (przez atakującego) jednostkom przeciwnika i jego bohaterowi jako obrażenia. Aby zranić bohatera lub nieranioną jednostkę, wartość obrażeń musi być równa wytrzymałości ich zbroi.
- Faza ataku wręcz:
  - Na zmianę, zaczynając od agresora, zagrywanie ataki do czasu, aż ktoś będzie zmuszony do wycofania się, albo do czasu, gdy obaj zrezygnują.
  - Atakujący zagrywa dowolną liczbę ataków (łącznie z Atakami z dystansu, oblężniczymi i kartami zagrana bokiem).
  - Drugi gracz może zagrywać blok aby zmniejszyć siłę ataku. Obrażenia są redukowane o 1 punkt za każdy 1 punkt bloku.
  - Pozostałe punkty ataku są przydzielane jako obrażenia (zobacz powyżej), i/lub zamienione na punkty ruchu, aby zmusić gracza do wycofania się na sąsiadujący (bezpieczny) obszar, i/lub wykorzystywane do kradzieży przypisanych rannej jednostce, wykorzystanych artefaktów lub chorągwi (5 punktów obrażeń za artefakt).
- Jeśli przeciwnik jest zmuszony do wycofania się, zdobywasz 1 punkt sławy (jeśli ma więcej sławy niż ty) i dodatkowo 2 punkty sławy za każdy poziom, o który jego bohater jest wyżej od twojego.

## Zdolności wrogów

### Defensywne

	<b>Fortyfikacja:</b> możesz wykorzystać tylko Atak oblężniczy przeciw temu wrogowi w <i>Fazie ataku z dystansu i oblężniczego</i> (nie możesz go w ogóle atakować, gdy broni ufortyfikowanego miejsca).
	<b>Odporność fizyczna:</b> wszystkie fizyczne ataki (łącznie z kartami zagrana bokiem jako atak) są osłabione (połowiczne).
	<b>Odporność na ogień:</b> wszystkie Ataki ogniem są osłabione (połowiczne). Wróg ignoruje wszystkie działania inne niż atak pochodzący z czerwonej karty. Ignoruje też wszystkie zdolności jednostek wzmocnione czerwoną maną.
	<b>Odporność na lód:</b> wszystkie Ataki lodem są osłabione (połowiczne). Wróg ignoruje wszystkie działania inne niż atak pochodzący z niebieskiej karty. Ignoruje też wszystkie zdolności jednostek wzmocnione niebieską maną.
	<b>Odporność na ogień i lód:</b> jak wyżej. Również wszystkie Ataki zimnym ogniem są osłabione.

### Ofensywne

	<b>Atak ogniem:</b> tylko Blok lodem lub zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego ataku (inne są połowiczne).
	<b>Atak lodem:</b> tylko Blok ogniem lub zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego ataku (inne są połowiczne).
	<b>Atak zimnym ogniem:</b> tylko Blok zimnym ogniem jest w pełni efektywny przy blokowaniu tego ataku (inne są połowiczne).
	<b>Przywołanie:</b> na początku <i>Fazy blokowania</i> weź losowy brązowy żeton. Zastąpi on wroga w <i>Fazie blokowania</i> i <i>Fazie zadawania obrażeń</i> , po czym go odrzucisz.
	<b>Szybkość:</b> aby zablokować tego wroga potrzebujesz dwukrotnie większą siłę bloku niż siła jego ataku.
	<b>Brutalność:</b> jeśli go nie zablokujesz, zada dwukrotnie większą liczbę obrażeń niż wynosi siła jego ataku.
	<b>Zatrucie:</b> jeśli taki wróg zrani (zatrue) twoją jednostkę, otrzyma ona dwie rany zamiast jednej. Za każdą kartę rany, którą weźmiesz do ręki w wyniku zaatakowania bohatera trucizną, dołóż jedną kartę rany na swój stos kart wykorzystanych.
	<b>Paraliż:</b> jeśli taki wróg zrani (sparaliżuje) twoją jednostkę, natychmiast ją zniszcz (usuń z gry). Jeśli w wyniku zaatakowania przez paraliżującego wroga musisz wziąć co najmniej jedną kartę rany, natychmiast odrzuć wszystkie, poza ranami, karty z ręki.

## Odporność jednostek

	<b>Odporność fizyczna:</b> powoduje, że twoje jednostki są bardziej odporne na Ataki fizyczne wrogów i Ataki fizyczne przeciwnika.	<b>Walka z wrogami:</b> Przydzielając jednostce obrażenia z ataku, na który jest odporna: najpierw pomniejsz liczbę obrażeń o wytrzymałość jej zbroi (bez ranienia). Jeśli po tym pozostały jeszcze obrażenia do przydzielenia, postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami: zrań jednostkę i ponownie pomniejsz liczbę pozostałych obrażeń o wytrzymałość zbroi.
	<b>Odporność na ogień:</b> powoduje, że twoje jednostki są bardziej odporne na Ataki ogniem wrogów i Ataki ogniem przeciwnika. Jednostki ignorują również działania czerwonych kart przeciwnika inne niż atak. Ignorują też zdolności jego jednostek wzmocnione czerwoną maną.	
	<b>Odporność na lód:</b> powoduje, że twoje jednostki są bardziej odporne na Ataki lodem wrogów i Ataki lodem przeciwnika. Jednostki ignorują również działania niebieskich kart przeciwnika inne niż atak. Ignorują też zdolności jego jednostek wzmocnione niebieską maną.	<b>Walka między graczami:</b> Jeśli jednostka jest odporna na co najmniej jeden rodzaj ataku, który wykorzystał przeciwnik, przeciwnik musi wydać dwa razy więcej punktów ataku, aby zranić jednostkę.
	<b>Odporność na ogień i lód:</b> jak wyżej. Powoduje również, że twoje jednostki są bardziej odporne na Ataki zimnym ogniem wrogów i Ataki zimnym ogniem przeciwnika.	