

ZASADY GRY
OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

ZEW ARCHONTÓW

**INSTRUKCJA KOMPATYBILNA
Z WERSJĄ ANGIELSKĄ 1.4 – WRZESIEŃ 2019**

- Aktualizacje i zmiany zaznaczono kolorem czerwonym.
- Objaśnienia dotyczące używania kart.
- Nowe wpisy i aktualizacje w glosariuszu.
- Dodano nową erratę.
- Nowe wpisy do FAQ.

KEYFORGE

ZEW ARCHONTÓW

ZASADY GRY
OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD

ELEMENTY PAKIETU STARTOWEGO

Oto wizerunki poszczególnych elementów pakietu startowego gry KeyForge: Zew Archontów.

WITAMY W TYGLU...

Należysz do grona Archontów. Niektórzy mają was za bogów, inni szanują was za mądrość, ale liczy się jedno – zrodziście się lub zostaliście stworzeni w Tyglu, świecie, w którym wszystko jest możliwe.

Tygiel jest prastary, ale ciągle się odradza. Ta sztuczna planeta wisząca w centrum wszechświata posiada wiele warstw, które są nieustannie budowane przez tajemniczych i podstępnych Architektów. By pozyskać materiały do stworzenia Tygla, Architekci zrabowali surowce z wielu światów, łącząc je w nową całość, która jest jednocześnie znajoma i obca dla zamieszkujących planetę stworzeń.

Zarówno pojedyncze istoty, jak i całe kultury trafiają do Tygla, uświadamiając sobie, że są w dziwnej, cudownej krainie, z której w żaden sposób nie mogą wrócić do swoich dawnych domów. Niektóre z tych istot rozwijają tu skrzydła, budując nowe społeczności i wynajdując nowe technologie z pomocą tajemniczej, nadprzyrodzonej substancji znanej jako *Æmber*. Inne porzucają swoje przeszłe życia, przyjmując rozwiązania i obyczaje nowych plemion, jakie napotykają w tym świecie. Jeszcze inne popadają w regres, a ich ciała i umysły wypacza nie do poznania łączący się z ich tkankami *Æmber*.

Jako Archont podczas swoich wędrówek po Tyglu zebrałeś grono zwolenników. Ci sojusznicy cenią sobie twoją ponadczasową mądrość oraz to, że potrafisz rozmawiać z każdym stworzeniem. Dzięki ich pomocy znajdujesz Krypty poukrywane w Tyglu przez zagadkowych Architektów. Każdą z Krypt można otworzyć wyłącznie kluczami wykutymi z *Æmberu*. Po otwarciu Krypty jej zawartość, czyli moc i wiedza Architektów, może zostać pozyskana tylko przez jednego Archonta.

Tylko jeden może o krok zbliżyć się do tajemnicy Tygla...

OPIS

KeyForge to gra karciana dla 2 osób, w której gracze wcielają się w Archontów i rywalizują ze sobą, korzystając ze specjalnych talii kart.

Talia Archonta reprezentuje jego zasoby i popleczników, którzy pomagają mu zdobyć *Æmber* i wykuć klucze. Pierwszy gracz, który zgromadzi 3 klucze, otwiera nimi legendarną Kryptę i wygrywa.

Cechą charakterystyczną gry KeyForge jest to, że nie ma w niej 2 identycznych talii. To nie jest kolekcjonerska gra karciana. Nie możesz ułożyć sobie własnej talii – każda musi pozostać bez zmian, każda jest jedyna w swoim rodzaju!

JAK KORZYSTAĆ Z INSTRUKCJI?

Gracze rozpoczynający swoją przygodę z KeyForge powinni najpierw przeczytać streszczenie zasad, które objaśnia podstawy rozgrywki.

Po rozegraniu partii zgodnie ze streszczeniem zasad gracze mogą przeczytać pełne reguły gry zawarte w tej instrukcji i dowiedzieć się czegoś więcej o świecie KeyForge.

Poza zasadami gry oraz opisem świata w instrukcji znajduje się też Glosariusz, w którym opisano w kolejności alfabetycznej wszystkie hasła dotyczące terminologii gry, aby w razie wątpliwości gracze mogli łatwo je wyszukać.

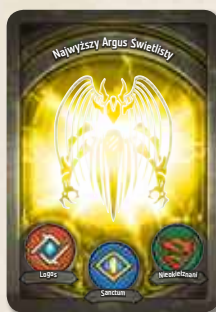
Zasady	3
Glosariusz	9
Opowiadania oraz informacje o świecie	15
ERRATA	26
FAQ	26



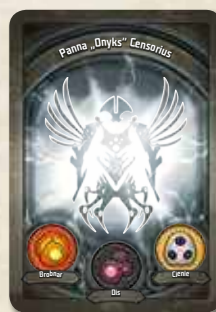
22 żetony obrażeń



26 żetonów *Æmberu*



talia startowa
„Najwyższy
Argus Świetlisty”



talia startowa
„Panna «Onyks»
Censorius”



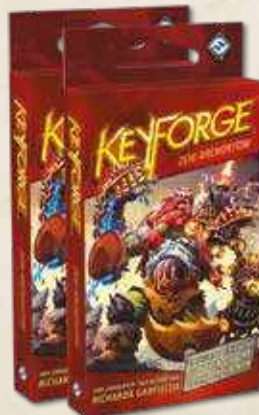
10 kart stanu
„znacznik siły +1”



10 kart stanu
„Ogłuszenie”



6 żetonów kluczy



2 unikalne
talie Archontów



2 żetony i karty
łańcuchów



KLUCZOWE POJĘCIA

W tej części opisano podstawowe założenia gry, o których należy pamiętać podczas rozgrywki.

ZŁOTA ZASADA

Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

CEL

W trakcie gry gracze korzystają z kart, aby gromadzić Æmber, którego potrzebują do wykuvania kluczy. Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy wykuje swój trzeci klucz i tym samym zwycięży.

PRZYGOTOWANA I WYCZERPANA

Karty w grze występują w jednym z dwóch stanów.

Przygotowane karty są ustawione pionowo, tak aby tekst na nich można było odczytać od lewej do prawej. Podczas swojej tury gracz może użyć przygotowanej karty, w konsekwencji wyczerpując ją.

Wyczerpane karty obraca się o 90 stopni. Wyczerpanej karty nie można użyć, dopóki nie zostanie przygotowana. Karty są przygotowywane w czwartym kroku tury oraz przez efekty działania niektórych kart.

Wszystkie stworzenia i artefakty wchodzą do gry wyczerpane.



przygotowana



wyczerpana

BRAK ŻETONÓW I KART STANU

Liczba żetonów obrażeń, Æmberu i kart stanów nie jest limitowana. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, należy użyć dowolnych zamienników, np. monet.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry gracze wykonują następujące czynności.

- 1 Żetony obrażeń, żetony Æmberu i karty stanów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. To pula ogólna.
- 2 Każdy gracz kładzie swoją kartę tożsamości z lewej albo prawej strony swojego obszaru gry.
- 3 Każdy gracz kładzie obok swojej karty tożsamości 3 żetony kluczy w różnych kolorach niewykutą stroną do góry.
- 4 Należy wylosować, kto będzie pierwszym graczem. Gra rozpoczyna się od tury pierwszego gracza. (Jeśli gracze rozgrywają kilka partii z rzędu tymi samymi taliami, gracz używający talii, która została pokonana w poprzedniej grze, wybiera, kto będzie pierwszym graczem w nowej grze).
- 5 Każdy gracz tasuje swoją talię, po czym podaje ją przeciwnikowi do ostatniego przetasowania lub przełożenia.
- 6 Pierwszy gracz dobiera **na rękę 7 kart**. Drugi gracz dobiera **na rękę 6 kart**.
- 7 Każdy z graczy, począwszy od pierwszego gracza, ma jednorazową okazję do tego, żeby **wymienić początkową rękę kart (tzw. mulligan)**. Jeśli się na to zdecyduje, wtasowuje karty z powrotem do swojej talii, oddaje przeciwnikowi do przełożenia, po czym dobiera nową rękę kart, ale **zmniejszoną o 1 kartę**. (Ten krok pominięto w streszczeniu zasad).

Można zaczynać grę.

SUGEROWANE UŁOŻENIE ELEMENTÓW (W TRAKCIE GRY)



KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

Rozgrywka składa się z serii tur. Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury, dopóki jeden z nich nie zwycięży.

Każda tura składa się z 5 kroków:

- 1 Wykucie klucza.
- 2 Wybór domu.
- 3 Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
- 4 Przygotowanie kart.
- 5 Dobranie kart.

Gracz, którego tura właśnie przypada, to **aktywny gracz**.

Tylko aktywny gracz może wykonywać akcje i podejmować decyzje podczas danej tury. Gracz, który nie rozgrywa aktualnie swojej tury, nie podejmuje żadnych decyzji.

Poniżej opisano szczegółowo wszystkie kroki tury.

KROK 1: WYKUCIE KLUCZA

Jeśli aktywny gracz ma wystarczająco dużo **Æmberu**, żeby wykuc klucza podczas tego kroku, musi to zrobić. Aby wykuc klucza, aktywny gracz musi wydać **Æmber** ze swojej puli (**Æmber** na karcie tożsamości) i zwrócić go do puli ogólnej. Następnie gracz odwraca 1 ze swoich żetonów kluczy wykutą stroną do góry, zaznaczając tym samym, że klucz został wykuty.

- **Podstawowy koszt wykucia klucza to 6 sztuk Æmberu.** Niektóre umiejętności kart mogą zwiększyć albo zmniejszyć tę liczbę.
- W każdej turze w tym kroku można wykuc tylko 1 klucz, nawet jeśli aktywny gracz ma wystarczająco dużo **Æmberu**, żeby wykuc więcej kluczy.

- Niektóre karty posiadają efekty, dzięki którym podczas wykonywania kluczy można wydawać **Æmber** z tych kart. Jeśli łączna liczba **Æmberu** z twojej puli i kontrolowanych przez ciebie kart z takim efektem jest wystarczająca, aby wykuc klucz, musisz wykuc klucz w 1 kroku tury.

KROK 2: WYBÓR DOMU

Każda talia **KeyForge** składa się z kart należących do 3 różnych domów, których symbole przedstawiono na karcie tożsamości. Podczas tego kroku aktywny gracz wybiera, który z domów z jego karty tożsamości będzie w tej turze **aktywnym domem**. Aktywny dom określa, które karty mogą być używane, zagrywane i odrzucane z ręki przez aktywnego gracza w bieżącej turze.

- Po wyborze domu aktywny gracz może wziąć wszystkie karty ze swojego archiwum i dodać je do kart na ręce. (Zob. „Archiwum” w Glosariuszu).
- Jeśli gracz kontroluje kartę, która nie należy do jednego z domów z jego karty tożsamości, podczas kroku wyboru domu może (jeśli chce) wybrać dom, do którego należy taka karta, zamiast jednego ze swoich domów.
- Gracz nie może wybrać domu jako aktywnego, chyba że dany dom widnieje na karcie tożsamości gracza lub gracz kontroluje co najmniej jedną kartę z danego domu. Jeśli efekt jakiejś karty nakazuje graczowi wybrać dom niespełniający powyższych warunków jako aktywny, efekt takiej karty jest ignorowany (zob. „Nie możesz vs musisz/możesz” w „Glosariuszu”).

KROK 3: ZAGRYWANIE, UŻYWANIE I ODRZUCANIE KART WYBRANEGO DOMU

Aktywny gracz może zagrać i odrzucić dowolną liczbę kart aktywnego domu z ręki oraz użyć dowolnej liczby kart aktywnego domu, które znajdują się w grze pod jego kontrolą. Karty spełniające te warunki mogą być zagrywane, odrzucane i używane w dowolnej kolejności.

Symbol w lewym górnym rogu karty informuje, do jakiego domu należy karta. Jeśli to symbol aktywnego domu, karta może być zagrana, użyta lub odrzucona.

Zasady zagrywania, odrzucania i używania kart opisano niżej.

- **Zasada pierwszej tury.** Gdy pierwszy gracz wykonuje swoją pierwszą turę, może zagrać z ręki albo odrzucić z ręki tylko 1 kartę. Ta zasada może być modyfikowana przez efekty kart.
- Aktywnemu graczowi nie wolno używać, zagrywać ani odrzucać z ręki kart, które nie należą do aktywnego domu, chyba że umiejętność karty na to pozwala.



karta Brobnarów

DOMY (FRAKCJE)



Brobnar



Dis



Logos



Mars



Sanctum



Cienie



Nieokielznani

KROK 4: PRZYGOTOWANIE KART

Aktywny gracz przygotowuje każdą ze swoich wyczerpanych kart.

KROK 5: DOBRANIE KART

Jeśli aktywny gracz ma mniej niż 6 kart, dobiera karty z wierzchu swojej talii tak długo, aż będzie miał 6 kart na ręce. Gdy gracz wykona ten krok, jego tura się kończy.

- Jeśli aktywny gracz ma na ręku więcej niż 6 kart, nie odrzuca nadliczbowych kart.
- Jeśli gracz musi dobrać karty (podczas tego kroku albo w każdym innym momencie) i nie może tego zrobić, ponieważ nie ma kart w talii, tasuje swój stos odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię, z której kontynuuje dobieranie (karty dobiera się po jednej naraz).
- Gdy gracz kończy turę i ma w puli wystarczająco dużo Æmberu, aby w swojej następnej turze wykuć klucz, informuje o tym na głos, aby przeciwnik był tego świadomy.

ZAGRYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę kart z aktywnego domu.

DODATKOWY ÆMBER

Na wielu kartach pod symbolem domu widoczny jest dodatkowy Æmber. Gdy zagrywana jest karta z dodatkowym Æmberem, w pierwszej kolejności aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę Æmberów. Gdy gracz otrzymuje Æmber (z jakiegokolwiek powodu), zawsze dodaje go do swojej puli Æmberu (na karcie tożsamości).

dodatkowy Æmber



UMIĘTNOŚĆ „ZAGRANIE”

Na niektórych kartach są umiejętności, których opis zaczyna się od pogrubionego słowa „**Zagranie:**”. Takie umiejętności są rozpatrywane po otrzymaniu dodatkowego Æmberu (jeśli jakiś był oznaczony na karcie) i wchodzą w życie natychmiast po wejściu karty do gry.

RODZAJE KART

W grze istnieją 4 rodzaje kart: karty akcji, artefakty, stworzenia i ulepszenia. Reguły zagrywania każdego rodzaju kart różnią się od siebie.

KARTY AKCJI

Kiedy zagrana zostaje karta akcji, aktywny gracz rozpatruje umiejętność „**Zagranie:**” z karty. Gracz musi rozpatrzyć umiejętność w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Po rozpatrzeniu umiejętności karta trafia na stos odrzuconych.



ARTEFAKTY

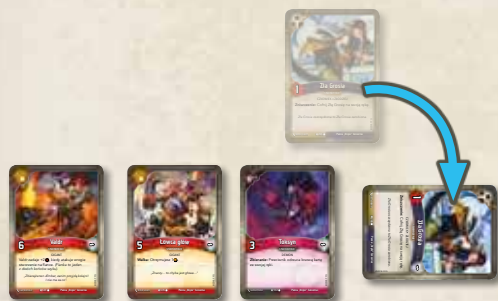
Artefakty wchodzą do gry wyczerpane. Układa je się w rzędzie przed graczem, za szykiem jego stworzeń, co zostanie wyjaśnione na następnej stronie. Artefakt pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

STWORZENIA

Stworzenia wchodzi do gry wyczerpane i gracz układa je w przednim rzędzie na swoim obszarze gry. Ten rząd nazywa się szykiem. Stworzenie pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie. Każde ma określoną wartość siły i pancerza, z których korzysta się podczas rozstrzygania walk. Walkę opisano w dalszej części instrukcji.



Gdy stworzenie wchodzi do gry, aktywny gracz musi je umieścić na flance, czyli na lewym albo prawym końcu szyku kontrolowanych przez niego stworzeń. Gdy stworzenie opuszcza grę, należy zsunąć szyk, aby zamknąć lukę.



Stworzenia wchodzi do gry na flance szyku.



Jeśli stworzenie opuszcza grę, szyk należy zsunąć do wewnątrz.

ULEPSZENIA

Gdy ulepszenie wchodzi do gry, kontrolujący je gracz musi wybrać stworzenie, do którego zostanie przyłączone. Ulepszenie pozostaje w grze i modyfikuje kartę, do której jest przyłączone.

- Jeśli karta, do której przyłączone jest ulepszenie, opuszcza grę, ulepszenie jest odrzucane.
- Jeśli ulepszenie nie może być dołączone do żadnej karty znajdującej się w grze, nie wchodzi do gry.



Ulepszenie „Chroń Słabych” przyłączone do stworzenia „Quixo”.

ODRZUCANIE KART

Aktywny gracz podczas trzeciego kroku swojej tury może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart z aktywnego domu. Karty odrzuca się po 1 na raz w dowolnym momencie kroku. Dzięki temu gracz może pozbyć się kart, których nie chce zagrywać, robiąc tym samym miejsce dla nowych kart, które dobierze na koniec tury.

UŻYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może użyć dowolnej liczby kart z aktywnego domu, które znajdują się pod jego kontrolą. Od rodzaju karty zależy, w jaki sposób gracz może jej użyć.

UŻYWANIE ULEPSZEŃ

Ulepszenie modyfikuje stworzenie, do którego jest przyłączone, i nie może być używane osobno.

UŻYWANIE ARTEFAKTÓW

Istnieją 2 rodzaje umiejętności, które umożliwiają graczowi użycie artefaktu: „**Akcja**” i „**Omni**”.

- Gdy gracz używa artefaktu, wyczerpuje jego kartę, a następnie używa jego umiejętności.
- Gracz może użyć umiejętności „**Akcja**” tylko wtedy, gdy znajduje się ona na karcie aktywnego domu.
- Gracz może rozpatrzyć umiejętność „**Omni**” nawet wtedy, gdy znajduje się ona na karcie nienależącej do aktywnego domu.
- Częścią kosztu użycia niektórych artefaktów jest ich poświęcenie. Poświęcony artefakt trafia na stos odrzuconych. Taki artefakt też wymaga wyczerpania przed użyciem.
- Artefaktów nie można użyć do zbierania ani do walki.

UŻYWANIE STWORZEŃ

Kiedy gracz używa stworzenia, musi je wyczerpać, a następnie może zbierać, walczyć albo aktywować umiejętność „**Akcja:**”, albo aktywować umiejętność „**Omni:**” tego stworzenia. Każdy efekt karty, który pozwala zbierać, walczyć, aktywować umiejętność „**Akcja:**” albo aktywować umiejętność „**Omni:**” stworzenia sprawia, że stworzenie jest używane.

ZBIERANIE

Zbierać może każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu. Kiedy stworzenie jest użyte do zbierania, zostaje wyczerpane, a kontrolujący je gracz dodaje 1 **Æmber** do swojej puli **Æmberu**. Następnie rozpatrzone zostają wszystkie umiejętności „**Zbieranie:**” posiadane przez stworzenie.

WALKA

Walczyć może każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu. Kiedy stworzenie zostaje użyte do walki, zostaje wyczerpane, a kontrolujący je gracz wybiera jako cel ataku 1 ze stworzeń kontrolowanych przez przeciwnika. Oba stworzenia zadają sobie nawzajem liczbę obrażeń równą swojej sile (wartość na lewo od nazwy karty). Wszystkie obrażenia są zadawane równocześnie. Po rozstrzygnięciu walki, jeśli atakujące stworzenie przeżyło, gracz rozpatruje jego wszystkie umiejętności „**Walka:**”, o ile takie posiada.

Stworzenie nie może walczyć, jeśli nie ma żadnego wrogiego stworzenia, które można by wybrać za cel ataku.

AKCJA

Umiejętność „Akcja:” może być aktywowana przez każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu, o ile stworzenie posiada taką umiejętność. Kiedy stworzenie zostaje użyte do aktywowania umiejętności „**Akcja:**”, jest wyczerpywane, a następnie ta umiejętność „**Akcja:**” zostaje rozpatrzona.

OMNI

Umiejętność „Omni:” może być aktywowana przez każde przygotowane stworzenie (nawet jeśli nie jest z aktywnego domu), o ile stworzenie posiada taką umiejętność. Kiedy stworzenie zostaje

użyte do aktywowania umiejętności „**Omni:**”, jest wyczerpywane, a następnie ta umiejętność „**Omni:**” zostaje rozpatrzona.

OBRAŻENIA I PANCERZ

Kiedy stworzeniu są zadawane obrażenia, należy na nim położyć tyle żetonów obrażeń, ile otrzymało obrażeń. Jeśli stworzenie ma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego siła, zostaje zniszczone i trafia na wierzch stosu kart odrzuconych właściciela. Jeśli stworzenie ma pancerz (wartość po prawej stronie tytułu karty), powstrzymuje on w każdej turze tyle zadawanych obrażeń, ile wynosi jego wartość. (Więcej szczegółów pod hasłem „Pancerz” w Glosariuszu).

- Kiedy stworzenie opuszcza grę, cały zgromadzony na nim **Æmber** otrzymuje przeciwnik. (Zob. „Przejęcie” w Glosariuszu).

UMIEJĘTNOŚCI KART

Gdy gracz używa umiejętności karty, musi ją rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe, i zignorować resztę. Jeśli umiejętność nie stanowi inaczej, aktywny gracz podejmuje wszystkie decyzje związane z rozpatrywaniem umiejętności.

Szczegółowe objaśnienia konkretnych pojęć i terminologii z treści kart można znaleźć w Glosariuszu.

„ZRÓB TYLE, ILE SIĘ DA”

Gdy gracz korzysta z umiejętności karty, musi ją rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

Przykład. Artur zagrywa kartę Gniew (Zew Archontów 001). Treść karty to „**Zagranie:** Przygotuj przyjazne stworzenie i walcz nim”. Aby rozpatrzyć umiejętność, wybiera swojego Niuchogatora. Niuchogator jest już jednak przygotowany. Artur ignoruje więc fragment mówiący o przygotowaniu stworzenia i po prostu używa Niuchogatora do walki.

UŻYWANIE KART DZIĘKI UMIEJĘTNOŚCIOM INNYCH KART

Jeśli któraś z umiejętności karty pozwala graczowi zagrać inną kartę albo użyć innej karty, albo walczyć inną kartą, albo zbierać inną kartą, wybrana karta może należeć do dowolnego domu, chyba że umiejętność bezpośrednio stanowi inaczej.

- Gdy umiejętność pozwala użyć innej karty, nadal muszą być spełnione wymagania dotyczące używania kart (np. wyczerpanie karty, aby zbierać albo aktywować umiejętność „**Akcja:**”), w przeciwnym razie karta nie może być użyta.
- Gracze mogą używać tylko tych kart, które kontrolują, chyba że umiejętność karty bezpośrednio stanowi inaczej.

ZASADA SZÓSTKI

Czasem może wyniknąć sytuacja, w której poprzez kombinację umiejętności ta sama karta może zostać wielokrotnie zagrana lub użyta podczas tej samej tury. Gracz nie może zagrać/użyć tej samej karty lub innych kopii tej karty (o takim samym tytule) więcej niż **6 razy** podczas danej tury.

STAŁE UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli karta ma umiejętność, która nie zaczyna się od pogrubionego słowa, jest to umiejętność stała, aktywna tak długo, jak karta pozostaje w grze i spełnia wszystkie wymagania określone przez umiejętność.

- Stałe umiejętności są aktywne nawet wtedy, gdy karta jest wyczerpana.
- Stałe umiejętności są aktywne nawet wtedy, gdy stworzenie jest ogłuszone.
- Rozpatrzenie umiejętności stałej nie jest uważane za **użycie** karty i nie powoduje wyczerpania karty.



Przykład umiejętności stałej na karcie „Matka”.

PRZYKŁAD WALKI



ŁAŃCUCHY

Łańcuchy odpowiadają nadnaturalnym zobowiązaniom przydzielanym poszczególnym Archontom przez Architektów: czasem po to, aby Archont mógł się rozwijać, przewyższając większe wyzwania, a kiedy indziej, żeby ukarać Archonta za naruszenie zwyczajów lub praw Tygla.

Gracz może otrzymać łańcuchy w trakcie rozgrywki na skutek działania umiejętności niektórych kart. Kiedy gracz otrzymuje łańcuchy, wartość na karcie łańcuchów zwiększa się o liczbę uzyskanych łańcuchów.



Jeśli gracz normalnie miałby dobrać 1 albo więcej kart, aby uzupełnić karty na ręce, ale ma co najmniej 1 łańcuch, dobiera mniej kart (w oparciu o liczbę łańcuchów – zob. niżej), a następnie zrywa 1 łańcuch, czyli zmniejsza wartość na karcie łańcuchów o 1. **Gracz nie zrywa łańcucha, jeśli normalnie nie dobierałby żadnych kart.**

Im więcej jakiś gracz ma łańcuchów, tym większą otrzymuje karę.

1–6 łańcuchów: gracz dobiera 1 kartę mniej.

7–12 łańcuchów: gracz dobiera 2 karty mniej.

13–18 łańcuchów: gracz dobiera 3 karty mniej.

19–24 łańcuchy: gracz dobiera 4 karty mniej.

Przykład. Oli przydzielono 7 łańcuchów. Podczas przygotowania do gry Ola dobiera o 2 karty mniej i zrywa 1 łańcuch. Kolejne 6 razy, gdy będzie miała uzupełnić karty na ręce, za każdym razem będzie dobierać do 5 kart i zrywać 1 łańcuch. Po zerwaniu wszystkich łańcuchów będzie dobierać do standardowej liczby kart.

OSŁABIANIE TALII ŁAŃCUCHAMI (ZASADA OPCJONALNA)

W pojedynkach między słabszą a silniejszą talią gracze mogą przed rozgrywką przydzielić łańcuchy silniejszej talii. Łańcuchy nakłada się, gdy gracze chcą wyrównać szanse, grając dwiema dobrze znanymi taliami, a nie po to, aby niwelować domniemaną różnicę w sile pomiędzy nieznanymi taliami. Gracze nie osłabiają talii, kiedy grają nowymi taliami albo rywalizują podczas turnieju.

SUGESTIE ODNOŚNIE PRZYDZIELANIA ŁAŃCUCHÓW

Jeśli gracze mają wrażenie, że dwie konkretne talie wyraźnie różnią się siłą, przed grą należy przydzielić silniejszej talii 4 łańcuchy. Od tej pory za każdym razem, gdy talia z łańcuchami wygra z daną talią przeciwnika 3 partie z rzędu, należy zwiększyć liczbę łańcuchów o 1, a gdy przegra 3 partie z rzędu, zmniejszyć liczbę łańcuchów o 1.

Z czasem gracze będą mogli ocenić różnice w sile pomiędzy różnymi taliami. Liczba łańcuchów przydzielonych do danej talii może być różna w zależności od tego, z jaką talią przeciwnika gracz będzie toczył pojedynkę.

LICYTACJA ŁAŃCUCHÓW

Jeśli gracze są stosunkowo dobrze zaznajomieni z obiema taliami, mogą zignorować zasugerowaną liczbę łańcuchów i zamiast tego licytować prawo do użycia konkretnej talii liczbą przydzielonych łańcuchów.

Przykład. Tadek i Julia postanawiają zagrać talią Matki Mahospot przeciwko talii Kanclerza Fishera. Matka Mahospot to talia, którą oboje bardzo dobrze znają, uważają za całkiem mocną i lubią nią grać. Kanclerz Fisher to nowsza talia i gracze nie czują się z nią pewnie. Zgodnie z sugestiami przydzielania łańcuchów talia Matki Mahospot powinna zaczynać z 4 łańcuchami. Julia przygląda się talii Fishera, zastanawia się chwilę i mówi: „Zagram Matką Mahospot z pięcioma łańcuchami!”. Tadek podbija do sześciu. Julia daje siedem. Tadek postanawia odpuścić i gra Kanclerzem Fisherem.

CO DALEJ?

Teraz znasz już podstawowe zasady gry. W następnej części znajduje się Glosariusz, w którym opisano bardziej złożone zagadnienia. Gracze powinni do niego zaglądać, gdy w trakcie rozgrywki pojawiają się wątpliwości dotyczące zagrywania lub interpretacji umiejętności kart.

Na stronie 15 rozpoczyna się tematyczne wprowadzenie do świata KeyForge wraz z dwoma krótkimi opowiadaniem i opisem każdego z domów występujących w grze.



GLOSARIUSZ

Glosariusz zawiera wiele pojęć i terminów, z którymi gracze mogą zetknąć się podczas gry, ustawionych w porządku alfabetycznym. Nie trzeba go czytać w całości. Sugerujemy zaglądać do Glosariusza tylko wtedy, gdy w trakcie gry pojawią się wątpliwości dotyczące zasad.

ÆMBER

Ilość Æmberu zaznacza się żetonami Æmberu. Używa się go do wykuvania kluczy.

Na potrzeby efektów kart tylko Æmber znajdujący się w twojej puli jest uznawany za „twój”.

Zob. również: Przejęcie, Klucze, Zbieranie, Kradzież.



żeton Æmberu

AKTYWNY DOM

Aktywny dom to ten, który został wybrany przez aktywnego gracza na bieżącą turę.

AKTYWNY GRACZ

Aktywny gracz to ten, którego tura właśnie przypada. Gdy trzeba podjąć decyzje dotyczące umiejętności lub kolejności rozpatrywanych działań, podejmuje je aktywny gracz.

ALFA

Karta ze słowem kluczowym alfa może być zagrana wyłącznie wówczas, gdy gracz nie zagrał, nie użył, ani nie odrzucił żadnych innych kart w **aktualnym kroku** swojej tury.

ANIHILACJA

Kiedy karta zostaje anihilowana, usuwa się ją z gry i kładzie odkrytą pod kartą tożsamości właściciela. Anihilowane karty w żaden sposób nie wpływają już na grę.

ARCHIWUM

Archiwum gracza to strefa zakrytych kart przed kartą tożsamości gracza. Korzystanie z umiejętności kart to jedyny sposób na to, aby gracz dodał karty do swojego archiwum. Podczas drugiego kroku tury gracza, po wybraniu aktywnego domu, aktywny gracz może wziąć wszystkie karty ze swojego archiwum i dodać je do kart na ręce.

Uznaje się, że karty znajdujące się w archiwum gracza nie biorą udziału w grze.

Gracz może zaglądać do swojego archiwum w każdym momencie.

Graczowi nie wolno zaglądać do archiwum przeciwnika.

Jeśli umiejętność nakazuje graczowi przenieść kartę do archiwum i nie określa, skąd dokładnie ma pochodzić ta karta, bierze się ją z ręki gracza.

ATAK, ATAKUJĄCY, ATAKOWANIE

Zob. „Walka” na stronie 12.

CECHY

Cechy to opisowe atrybuty (takie jak RYCERZ albo UPIÓR), do których mogą odnosić się inne karty. Cechy znajdują w górnej części ramki z tekstem karty.

Cechy nie wywierają samoistnie efektów, ale niektóre umiejętności mogą się do nich odnosić.

DOSKOK

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym doskok zostaje użyte do walki, podczas zadawania obrażeń w walce nie otrzymuje obrażeń od oponenta.

Odnosi się to tylko do obrażeń, które mogłaby zadać siła wrogiemu stworzenia, a nie do obrażeń zadawanych przez słowa kluczowe albo inne umiejętności karty.

DZIEDZICTWO

Taki symbol oznacza, że karta jest dziedzictwem. „Dziedzictwo” to niesłychanie rzadka cecha karty, dzięki której karta z poprzedniej serii KeyForge, normalnie niedostępna w nowej serii, może się w niej wyjątkowo pojawić. Taka karta jest częścią talii i jest legalna we wszystkich rodzajach rozgrywek, również turniejowych.



EFEKTY ZASTĘPUJĄCE

Niektóre umiejętności całkowicie zastępują rozpatrzenie jakiegoś efektu albo kroku gry. Takie umiejętności to tzw. efekty zastępujące i można je rozpoznać po słowie „zamiast” w ich treści. Efekt zastępujący dokładnie wyznacza, która część jakiegoś efektu albo kroku gry zostaje zastąpiona. Gdy wskazany efekt albo krok gry ma być rozpatrzony, nie jest rozpatrywany i zamiast niego rozpatrywany jest efekt zastępujący.

Jeśli efekt zastępujący sprawia, że karta, która jest niszczona, nie zostaje zniszczona, taka karta nie jest już oznaczona jako karta do zniszczenia. Efekt zastępujący działa wtedy jak efekt trwały, umiejętności zniszczenia karty się aktywują, a efekt zastępujący zostaje w pełni rozpatrzony dopiero wtedy, gdy zniszczona karta ma trafić na stos odrzuconych.

Jeśli efekt zastępujący nie precyzuje, jaki efekt jest zastępowany, odnosi się do innego fragmentu umiejętności, której jest częścią.

Przykład. Arek zagrywa Wrota Wymiarów, a następnie używa stworzenia do zbierania. Normalnie otrzymałby 1 Æmber z puli, jednak Wrota Wymiarów mają efekt zastępujący, który sprawia, że zamiast otrzymać za zbieranie 1 Æmber, Arek kradnie 1 Æmber od przeciwnika.

Przykład. Kasia ma Dowódcę Remiela, do którego dołączony jest Płaszcz Armagedonu. Przeciwnik zagrywa Bramę do Dis, niszcząc wszystkie stworzenia w grze. Efekt zniszczenia z Płaszczu Armagedonu to efekt zastępujący zniszczenie stworzenia. Zniszczenie stworzenia zostaje zastąpione całkowitym wyleczeniem i zniszczeniem Płaszczu Armagedonu zamiast tego. Dowódca Remiel przestaje być oznaczony jako karta do zniszczenia, a oznaczenie przechodzi na Płaszcz Armagedonu.

Przykład. Jacek zagrywa Ronniego Sikora, gdy przeciwnik ma 7 Æmberów. Normalnie efekt zagrania Ronniego Sikora pozwala ukraść 1 Æmber, ale ponieważ przeciwnik Jacka ma 7 albo więcej Æmberów, efekt zastępujący sprawia, że Jacek kradnie 2 Æmberzy zamiast 1.

FLANKA

Stworzenia na prawym i na lewym skraju szczyku znajdują się na jego flankach. Stworzenie na tej pozycji uznaje się za stworzenie na flance. Za każdym razem, gdy jakieś stworzenie wchodzi do gry albo zmienia się kontrolująca je osoba, aktywny gracz wybiera, na której flance szczyku kontrolującego go gracza zostanie umieszczone.

Jeśli w szczyku jest tylko jedno stworzenie, znajduje się ono zarówno na lewej jak i na prawej flance i jest uznawane za stworzenie na flance.

INNE ZNACZNIKI

Niektóre karty odnoszą się do znaczników, których nie ma na oficjalnej liście elementów gry. Mogą za nie posłużyć dowolne przedmioty, które gracze mają pod ręką, np. monety, kawałki papieru czy żetony pokerowe. Z takimi znacznikami nie wiążą się żadne ogólne zasady, są one wprowadzane wyłącznie przez konkretne karty, a ich działanie jest związane z efektami tych kart.

LISTA SPECJALNYCH ZNACZNIKÓW:

- znacznik zagłady (Ohydna lalka)

JAK GDYBY NALEŻAŁA DO CIEBIE/JAK GDYBYŚ JĄ KONTROLOWAŁ

Jeśli efekt nakazuje ci użyć karty „jak gdyby należała do ciebie” albo „jak gdybyś ją kontrolował”, używasz wyznaczonej karty nawet wtedy, gdy jej nie kontrolujesz. W trakcie tej czynności nie przejmujesz kontroli nad wyznaczoną kartą, ale rozpatrujesz wszystkie efekty tak, jak gdybyś kontrolował tę kartę.

Jeśli używasz karty „jak gdyby należała do ciebie/jak gdybyś ją kontrolował”, a jej efekt nakazuje ją poświęcić, karta jest poświęcana tak, jak gdybyś ją kontrolował.

„JEŚLI TO ZROBISZ” I „ABY MÓC ZROBIĆ”

Jeśli w opisie jakiejś umiejętności znajduje się fraza „jeśli to zrobisz” lub „aby móc zrobić”, gracz, do którego odnosi się umiejętność, musi z powodzeniem i całkowicie zastosować tekst poprzedzający tę frazę. Innymi słowy, jeśli nie da się z powodzeniem i całkowicie wprowadzić w życie pierwszej części umiejętności, to, co następuje po owej frazie, nie działa i nie może zostać wykorzystane.

KARTA ODNOSZĄCA SIĘ DO SAMEJ SIEBIE

Jeśli umiejętność karty odnosi się do własnego tytułu, chodzi tylko o tę konkretną kartę, nie o inne karty o tym samym tytule.

KLUCZE

Pierwszy gracz, który wykuje swoje wszystkie 3 klucze, natychmiast wygrywa całą partię.

Kolor klucza nie ma znaczenia dla gry. Przyszłe umiejętności kart mogą odnosić się do kluczy o konkretnych kolorach.

Szczegóły dotyczące wykuvania kluczy – zob. strona 4.

KONIEC TURY

Efekty końca tury wprowadza się w życie po zakończeniu tury gracza – po kroku „Dobieranie kart”.

KONTROLOWANIE

W terminologii gry gracz jest właścicielem kart, które wchodzi w skład jego talii na początku gry. Kiedy karta jest zagrywana, wchodzi do gry pod kontrolą aktywnego gracza.

Gracz może przejąć kontrolę nad kartą przeciwnika. Kiedy tak się zdarzy, kartę tę kładzie się na obszarze gry kontrolującego. Jeśli to stworzenie, kładzie się je na flance szyku nowego kontrolującego. Jeśli kilka efektów przejmie kontrolę nad tą samą kartą, ostatni z efektów jest najważniejszy.

Jeśli gracz przejmie kontrolę nad kartą należącą do domu, którego nie ma w talii nowego kontrolującego, w drugim kroku swojej tury wolno mu wybrać taki dom jako aktywny.

Jeśli karta, która zmieniła kontrolującego, z jakiegoś powodu opuszcza grę, trafia na odpowiednią strefę poza grą u swojego właściciela, a nie u gracza kontrolującego.

Jeśli umiejętność odnosi się do kart, które gracz „ma” w grze, odnosi się do kart, które ten gracz kontroluje.

KOSZT, OBECNY KOSZT

Podstawowy koszt wykucia klucza to 6 *Æ*merów. Koszt może zostać zmodyfikowany przez umiejętności kart. Koszt zmodyfikowany przez działanie kart nazywany jest obecnym kosztem.

KRADZIEŻ

Kiedy jakaś umiejętność kradnie *Æ*mer, skradziony *Æ*mer usuwany jest z puli przeciwnika i dodawany do puli gracza, który rozpatruje umiejętność kradzieży.

Jeśli umiejętność kradnie więcej *Æ*meru, niż przeciwnik ma w swojej puli, umiejętność kradnie tylko tyle *Æ*meru, ile przeciwnik ma w puli.

ŁAŃCUCH, ŁAŃCUCHY, LICZNIK ŁAŃCUCHÓW

Niektóre umiejętności kart sprawiają, że gracz otrzymuje 1 albo kilka łańcuchów. Jeśli gracz otrzymuje łańcuchy, zwiększa wartość na karcie łańcuchów o liczbę uzyskanych łańcuchów.

Jeśli gracz normalnie miałby uzupełnić karty na ręce o 1 albo więcej kart, ale ma co najmniej 1 łańcuch, dobiera mniej kart (w oparciu o liczbę łańcuchów – zob. niżej), a następnie zrywa 1 łańcuch, czyli zmniejsza wartość na karcie łańcuchów o 1.

1–6 łańcuchów: gracz dobiera 1 kartę mniej.

7–12 łańcuchów: gracz dobiera 2 karty mniej.

13–18 łańcuchów: gracz dobiera 3 karty mniej.

19–24 łańcuchy: gracz dobiera 4 karty mniej.

Jeśli podczas przygotowania do gry do talii przydzielone są łańcuchy, wpływają one na początkową liczbę kart dobieranych na rękę w taki sam sposób jak w 5 kroku tury. Po dobraniu początkowej ręki kart zgodnie ze standardowymi zasadami gry zrywany jest 1 łańcuch.

Zob. „Łańcuchy” na stronie 8.

„MOŻE”

Jeśli w opisie umiejętności znajduje się słowo „może”, następujący po nim tekst jest opcjonalny. Jeśli jakiś gracz postanawia zastosować umiejętność ze słowem „może”, gracz ten musi rozpatrzyć ją w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe.

MULLIGAN (WYMIANA POCZĄTKOWEJ RĘKI KART)

Podczas przygotowania do gry każdy gracz, zaczynając od pierwszego gracza, ma możliwość dobrania na nowo swojej początkowej ręki. Aby to zrobić, gracz odkłada początkową rękę kart z powrotem do talii, tasuje talię i dobiera nową początkową rękę kart, ale mniejszą o 1.

Kiedy gracz zdecyduje się na dobranie kart na nowo, musi zachować nową początkową rękę.

Jeśli gracz używa talii, której przydzielono łańcuchy i podczas przygotowania do gry postanawia wymienić początkową rękę kart, mulligan nie powoduje zerwania kolejnego łańcucha, a gracz dobiera o 1 kartę mniej niż przed mulliganem.

NATARCIE (X)

Kiedy stworzenie ze słowem kluczowym natarcie (X) atakuje, przed rozpoczęciem walki zadaje tyle obrażeń atakowanemu stworzeniu, ile wynosi jego wartość natarcia (czyli „X”). (Aktywny gracz decyduje, czy dzieje się to przed czy po rozpatrzeniu innych słów kluczowych i efektów „Przed walką”). Jeśli tak zadane obrażenia doprowadzają do zniszczenia przeciwnika, pozostała część walki już się nie odbywa.

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym natarcie (X) otrzymuje jeszcze jedno słowo kluczowe natarcie (X), obie wartości X sumują się.

NIE MOŻESZ VS MUSISZ/MOŻESZ, NIE MOŻESZ VS PRYZWOLENIE

Jeśli dwa efekty kart mówią graczowi, że „nie może” czegoś zrobić i jednocześnie, że „musi” lub „może” zrobić dokładnie to samo, efekt „nie może” jest ważniejszy.

Przykład. *Ania kontroluje Władcę Otchłani (Zew Archontów 093), którego treść karty to „Tak długo, jak Władca Otchłani jest w grze, musisz wybierać Dis jako swój aktywny dom”. W następnej turze przeciwnik Ani zagrywa Restryktusa (Zew Archontów 094), którego treść karty to „Zagranie: Wybierz dom. Twój przeciwnik nie może wybrać tego domu jako swojego aktywnego, dopóki Restryktus nie opuści gry” i wybiera dom Dis dla tej umiejętności. W swojej następnej turze Ania musi wybrać i jednocześnie nie może wybrać domu Dis, ale skoro efekt „nie możesz” jest ważniejszy niż efekt „musisz”, ostatecznie bierze pod uwagę tylko efekt, który zabrania jej wybrać dom Dis i musi wybrać inny ze swoich domów.*

Jeśli dwa efekty kart mówią graczowi, że nie może czegoś zrobić i jednocześnie, że może coś zrobić, efekt „nie może” jest ważniejszy.

NIEUCHWYTNOSĆ

Gdy stworzenie ze słowem kluczowym nieuchwytność zostaje zaatakowane po raz pierwszy w danej turze, nie otrzymuje ani nie zadaje żadnych obrażeń.

Nieuchwytność powstrzymuje tylko te obrażenia, które mogłyby zostać zadane przez siłę stworzenia; obrażenia zadawane za sprawą słów kluczowych albo innych umiejętności nie zmieniają się.

O NAJMNIEJSZEJ SILE

Określenie „stworzenie o najmniejszej sile” odnosi się do stworzenia, którego siła jest najmniejsza. Jeśli jest kilka takich stworzeń, każde uznaje się za „stworzenie o najmniejszej sile”.

Jeśli jakaś umiejętność wymaga wybrania 1 stworzenia o najmniejszej sile, a więcej stworzeń spełnia to kryterium, aktywny gracz wybiera 1 z nich.

Grupy stworzeń „o najmniejszej sile”

Jeśli karta odnosi się do grupy „X stworzeń o najmniejszej sile”, odnosi się do określonej liczby stworzeń znajdujących się w grze, których siła jest równa lub mniejsza od każdego stworzenia, które nie jest częścią tej grupy. Jeśli stworzeń spełniających te warunki jest za mało, kryteria zostają rozszerzone na stworzenia o kolejnej najmniejszej sile itd., aż w grupie znajdzie się wymagana liczba stworzeń albo nie będzie już więcej stworzeń, na które można rozszerzyć kryteria. Jeśli warunki spełnia większa liczba stworzeń niż wymagana, aktywny gracz wybiera, które z remisujących stworzeń znajdą się w grupie.

O NAJWIĘKSZEJ SILE

Określenie „stworzenie o największej sile” odnosi się do stworzenia, którego siła jest największa. Jeśli jest kilka takich stworzeń, każde uznaje się za „stworzenie o największej sile”.

Jeśli jakaś umiejętność wymaga wybrania 1 stworzenia o największej sile, a więcej stworzeń spełnia to kryterium, aktywny gracz wybiera 1 z nich.

Grupy stworzeń „o największej sile”

Jeśli karta odnosi się do grupy „X stworzeń o największej sile”, odnosi się do określonej liczby stworzeń znajdujących się w grze, których siła jest równa lub większa od każdego stworzenia, które nie jest częścią tej grupy. Jeśli stworzeń spełniających te warunki jest za mało, kryteria zostają rozszerzone na stworzenia o kolejnej największej sile itd., aż w grupie znajdzie się wymagana liczba stworzeń albo nie będzie już więcej stworzeń, na które można rozszerzyć kryteria. Jeśli warunki spełnia większa liczba stworzeń niż wymagana, aktywny gracz wybiera, które z remisujących stworzeń znajdą się w grupie.

Przykład. Tomek zagrywa kartę Trzy przeznaczenia (Zew Archontów 071), której treść to „**Zagranie:** Zniszcz 3 stworzenia o największej sile”. W grze znajduje się jedno stworzenie o sile 8, jedno stworzenie o sile 7 i dwa stworzenia o sile 5. Do zapełnienia grupy potrzebne są trzy stworzenia. Najpierw Tomek musi wybrać stworzenie o sile 8. W grze nie ma więcej stworzeń o tej sile, a grupa nie jest zapełniona, więc Tomek rozszerza kryterium na kolejną największą siłę (7). Dodanie drugiego stworzenia nadal nie zapełnia grupy, a nie ma więcej stworzeń o tej sile, więc Tomek rozszerza kryterium na kolejną największą siłę (5). Brakuje już tylko jednego stworzenia, więc Tomek musi wybrać jedno ze stworzeń o sile 5, aby dopełnić grupę.

OBOK

Jeśli karta stworzenia odnosi się do elementu znajdującego się „obok” tego stworzenia albo zagrywanego „obok” tego stworzenia, odnosi się do karty znajdującej się albo zagrywanej bezpośrednio z lewej albo z prawej strony tego stworzenia.

Zob. również „Sąsiad”.

OBRAŻENIA

Obrażenia zadane stworzeniu liczy się, umieszczając na stworzeniu żetony obrażeń. Jeśli stworzenie zgromadzi obrażenia równe albo większe od swojej siły, to ulega zniszczeniu. Obrażenia otrzymane przez stworzenie nie zmniejszają jego siły. Jeśli kilka stworzeń otrzymuje obrażenia z jednego efektu, te obrażenia są zadawane jednocześnie.

Więcej szczegółów dotyczących obrażeń i walki – zob. strona 7.

OBSZAROWE

Kiedy umiejętność sprawia, że jakiemuś stworzeniu zostają zadane obrażenia „i X obrażeń obszarowo”, obrażenia obszarowe otrzymuje każdy z sąsiadów celu.

OGŁUSZENIE, ZNACZNIK (KARTA) STANU „OGŁUSZENIE”

Gdy jakieś stworzenie zostanie ogłuszone, umieszcza się na nim znacznik (kartę) stanu „Ogłuszenie”. Ogłuszone stworzenie nie może walczyć, zbierać, ani używać umiejętności „**Akcja:**” i „**Omni:**”.

Przygotowane ogłuszone stworzenie z aktywnego domu może być użyte i wyczerpane, co skutkuje usunięciem znacznika (karty) stanu „Ogłuszenie” z tego stworzenia.

Jeśli efekt karty sprawia, że ogłuszone stworzenie ma zostać użyte do walki, zbierania albo ma użyć umiejętności „**Akcja:**” lub „**Omni:**”, zamiast tego to stworzenie zostaje wyczerpane, a znacznik (karta) stanu „Ogłuszenie” zostaje z niego usunięty.

Umiejętności i umiejętności stałe, które nie wymagają, aby stworzenie zbierało, walczyło albo zostało użyte, w dalszym ciągu pozostają aktywne.

Jeśli ogłuszone stworzenie zostanie zaatakowane, w dalszym ciągu podczas walki zadaje obrażenia atakującemu.

Ogłuszone stworzenie nie może posiadać dodatkowych kart ogłuszenia. Jeśli efekt usiłuje ogłuszyć ogłuszone stworzenie, efekt ten nie ogłusza ogłuszonego stworzenia.

OMEGA

Gdy zagrana zostaje karta ze słowem kluczowym omega, aktualny krok danej tury zostaje zakończony. Aktywny gracz nie może już zagrać użyć, ani odrzucić żadnych kart w aktualnym kroku tury. Wszystkie powiązane efekty i aktywacje zostają rozpatrzone do końca, po czym gracz przechodzi do kolejnego kroku tury.

OMNI

W każdej swojej turze aktywny gracz może aktywować umiejętność „**Omni:**” z kontrolowanej karty, nawet jeśli karta z umiejętnością „**Omni:**” nie należy do aktywnego domu.

Gdy gracz używa stworzenia, aktywując jego umiejętność „**Omni:**”, wyczerpuje to stworzenie, a następnie rozpatruje jego umiejętność „**Omni:**”.

OPONENT

Gdy stworzenie walczy (ponieważ zostało użyte do walki albo zostało zaatakowane), stworzenie, przeciwko któremu walczy, jest jego oponentem.

OPUSZCZENIE GRY

Jeśli jakaś karta biorąca udział w grze ją opuszcza (wraca do ręki, zostaje zniszczona, odrzucona, trafia do archiwum albo ulega anihilacji), wszystkie żetony niebędące Ąemberem i karty stanów zostają usunięte, wszystkie ulepszenia karty są odrzucane i wszystkie trwałe efekty dotyczące karty wygasają.

Gdy karta znajdująca się w grze przenosi się do strefy poza grą, do której przeciwnik nie ma wglądu (np. do ręki, talii albo archiwum gracza), wszystkie efekty powiązane z tą kartą przestają działać, chyba że efekt karty wyraźnie wskazuje, że jest inaczej.

Jeśli jakieś stworzenie mające na sobie Ąember opuszcza grę, Ąember wraca do puli Ąemberu przeciwnika. Jeśli karta z Ąemberem niebędąca stworzeniem opuszcza grę, Ąember wraca do puli ogólnej.

Gdy karta opuszcza grę, zawsze trafia do odpowiedniej strefy poza grą swojego właściciela, chyba że efekt karty wyraźnie wskazuje, że jest inaczej.

Jeśli karta ma umiejętność „**Opuszczenie gry:**” efekt działa automatycznie tuż przed opuszczeniem przez nią gry.

PANCERZ

Niektóre stworzenia mają pancerz – jego wartość jest podana z prawej strony tytułu karty. W każdej turze pancerz powstrzymuje określoną liczbę obrażeń, które stworzenie miałyby otrzymać. Pancerz powstrzymuje obrażenia, zanim zostaną zadane. Na przykład, jeśli stworzenie ma pancerz 2 i zadawane jest mu 1 obrażenie, całość obrażeń zostaje powstrzymana przez pancerz, pozostawiając stworzenie na resztę tury z pancerzem równym 1. Jeśli stworzeniu zostaną zadane w tej samej turze 3 obrażenia, powstrzymane zostanie 1 obrażenie, a pozostałe 2 obrażenia zostaną zadane stworzeniu.

Jeżeli jakaś umiejętność sprawia, że stworzenie otrzymuje pancerz, uzyskaną wartość sumuje się z tą wydrukowaną na karcie.

Jeśli stworzenie otrzymuje w trakcie tury jakiś pancerz, uzyskany pancerz nie powstrzymuje obrażeń uzyskanych już w tej turze. Jeśli stworzenie traci pancerz podczas tury, nie działa to wstecz i nie dotyczy obrażeń, które już zostały powstrzymane przez pancerz.

Jeśli stworzenie ma na polu pancerza symbol „~”, oznacza to, że stworzenie nie ma pancerza. Takie stworzenia mogą jednak otrzymać pancerz na skutek działania kart.

Jeśli stworzenie ma stracić X pancerza, w pierwszej kolejności traci pancerz, który został użyty do powstrzymania obrażeń w danej turze, a dopiero po nim pancerz, który nie został użyty do powstrzymania obrażeń w danej turze.

PŁACENIE

Jeśli jakiś gracz musi zapłacić swojemu przeciwnikowi Ąemberem, ten Ąember zabiera się z puli płacącego gracza i dodaje do puli jego przeciwnika.

POŚWIĘCENIE

Kiedy gracz dostaje polecenie poświęcenia jakiejś karty, musi odrzucić tę kartę z gry.

Kiedy jakaś karta ulega poświęceniu, uznaje się ją za zniszczoną i rozpatruje się wszystkie umiejętności „**Zniszczenie:**” takiej karty.

Gracz nie może poświęcić karty, której nie kontroluje.

POZA DOMEM

Karta poza domem to każda karta należąca do domu, który nie jest domem aktywnym.

POWTÓRZENIE EFEKTU

Jeżeli tekst karty nakazuje graczowi powtórzenie efektu, cały efekt zostaje rozpatrzony ponownie, włączając w to część o powtórzeniu efektu. Jeżeli karta, której efekt nakazuje powtórzenie, została usunięta z gry, efekt nie może być dalej powtarzany.

Uwaga! Powtarzanie efektu nie jest ograniczone przez Zasadę Szóstki (strona 7), ponieważ ta zasada odnosi się tylko do zagrywania i używania kart, a nie do powtarzania ich efektów.

Zob. również „Powtórzenie poprzedniego efektu”.

POWTÓRZENIE POPRZEDNIEGO EFEKTU

Jeżeli tekst karty nakazuje graczowi powtórzenie poprzedniego efektu, cały efekt zostaje rozpatrzony ponownie, wyłączając część o powtórzeniu efektu.

Uwaga! Powtarzanie efektu nie jest ograniczone przez Zasadę Szóstki (strona 7), ponieważ ta zasada odnosi się tylko do zagrywania i używania kart, a nie do powtarzania ich efektów.

PROWOKACJA

Jeśli stworzenie ma słowo kluczowe prowokacja, każdy z jego sąsiadów bez tego słowa kluczowego nie może zostać zaatakowany przez wrogie stworzenie użyte do walki.

Stworzenia z prowokacją powinny być wysunięte w szyku nieco do przodu, aby zaznaczyć przeciwnikowi ich obecność.



„Czempion Anafiel” (w środku) ma słowo kluczowe prowokacja i zostaje nieco wysunięty z szyku.

PRZED

Jeśli w opisie umiejętności pojawia się słowo „przed” (na przykład „**Przed zbieraniem:**” albo „**Przed walką:**”), ta umiejętność działa, zanim zadziałają w grze efekty zbierania albo walki (ale po wyczerpaniu karty, jeśli wyczerpanie jest konieczne do użycia karty).

PRZEJĘCIE

Przejęty *Æmber* zabierany jest z puli *Æmberu* przeciwnika i umieszczany na stworzeniu kontrolowanym przez przejmującego gracza. Gracze nie mogą wydawać przejętego *Æmberu*.

Kiedy stworzenie, na którym umieszczono *Æmber*, opuszcza grę, *Æmber* jest umieszczany w puli przeciwnika.

Jeśli nie jest powiedziane inaczej, *Æmber* umieszcza się na stworzeniu, które go przechwyciło.

PRZESZUKANIE

Kiedy gracz przeszukuje strefę gry (taką jak talia), ogląda wszystkie karty z danej strefy bez pokazywania ich przeciwnikowi. Gracz może uznać, że nie znalazł wyszukiwanego obiektu.

Jeśli przeszukiwana jest talia, po zakończeniu przeszukiwania trzeba ją przetasować.

Jeśli przeszukiwany jest stos kart odrzuconych, nie zmienia się kolejności kart.

PRZENIESIENIE

Gdy treść karty nakazuje przenieść *Æmber*, jest on zabierany z karty/miejsca i przenoszony na inną kartę/miejsce. Przeniesienie nie liczy się jako przejęcie, kradzież ani utrata *Æmberu*.

Gdy treść karty nakazuje przenieść obrażenie, jest ono zabierane z karty i przenoszone na inną kartę. Przeniesienie nie liczy się jako zadawanie obrażeń innej karcie, nie wpływa na nie pancerz ani inne efekty zapobiegające obrażeniom.

Gdy treść karty nakazuje przenieść stworzenie, musi ono pozostać pod kontrolą tego gracza, który je aktualnie kontroluje, chyba że treść karty wyraźnie wskazuje, że inny gracz przejmuje kontrolę nad stworzeniem.

PRZYJAZNY

Jeśli umiejętność karty kontrolowanej przez gracza odnosi się do „przyjaznego” elementu gry, odnosi się do elementu, który również jest pod kontrolą tego gracza.

RENEGAT

Taki symbol oznacza, że karta jest renegatem ze swojego domu. „Renegat” to niesłuchanie rzadka cecha karty, pozwalająca jej opuścić standardowy dom i stać się częścią nowego domu. Na potrzeby gry traktuj kartę renegata jako należącą do wydrukowanego na niej domu.



ROZKUĆ

Jeśli wykuty uprzednio klucz ulega „rozkuciu”, odwróć żeton klucza na niewykutą stronę. Taki klucz nie liczy się już do zwycięstwa kontrolującego go gracza i musi zostać wykuty ponownie.

RZADKOŚĆ

Symbol rzadkości można znaleźć na dole karty, obok numeru kolekcjonerskiego. Rzadkość karty (pospolita, niepospolita, rzadka albo specjalna) używana jest przy algorytmie tworzenia talii po to, aby określić, jak często dana karta pojawia się w talii. Karty specjalne dystrybuowane są w inny sposób i nie podlegają standardowym regułom rzadkości kart.



pospolita



rzadka



niepospolita



specjalna

SĄSIAD

Stworzenia znajdujące się bezpośrednio z lewej i prawej strony stworzenia w szyku to jego sąsiedzi.

STOS ODRZUCONYCH

Kiedy jakaś karta zostaje zniszczona albo odrzucona, jest umieszczana na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Karty ze stosu kart odrzuconych każdego gracza są jawne i w każdej chwili można do nich zajrzeć.

Kolejność kart w stosie kart odrzuconych każdego z graczy nie ulega zmianie w trakcie rozgrywki, chyba że umiejętność jakiejś karty spowoduje zmianę kolejności kart w stosie.

Jeśli graczowi skończyły się karty w talii, a ma dobrać kartę, tasuje swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

SZYK

Szyk to uporządkowana linia stworzeń kontrolowanych przez gracza w trakcie gry.

Zob. „Stworzenia” na stronie 6.

TRUCIZNA

Jakiegolwiek obrażenia zadawane przez siłę stworzenia ze słowem kluczowym trucizna niszczą stworzenie, które otrzymało obrażenia. Dzieje się tak po zadaniu z powodzeniem obrażeń wrogiemu stworzeniu.

Trucizna nie działa, jeśli całe obrażenia zostaną powstrzymane przez pancerz – trucizna wywołuje efekt tylko wtedy, gdy zadane zostanie co najmniej 1 obrażenie.

Trucizna odnosi się tylko do obrażeń, które mogłyby zostać zadane przez siłę stworzenia, nie do obrażeń zadanych przez słowa kluczowe albo inne umiejętności karty.

TURA

Tura składa się z 5 kroków. Gracz wykonuje je w podanej kolejności:

- 1 Wykucie klucza.
- 2 Wybór domu.
- 3 Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
- 4 Przygotowanie kart.
- 5 Dobranie kart.

TRWAŁE EFEKTY

Niektóre umiejętności kart zawierają efekty, które wpływają na grę przez określony czas, np. „do początku twojej następnej tury” lub „do końca tury”. Takie umiejętności to tzw. trwałe efekty.

Trwały efekt działa do momentu wyznaczonego przez umiejętność. Trwały efekt nie przerywa działania nawet wtedy, gdy jego karta opuści wcześniej grę.

Jeśli trwały efekt oddziałuje na karty w grze, wpływa na wszystkie karty w grze w wyznaczonym przedziale czasu, nie tylko na te, które były w grze w momencie, gdy trwały efekt zaczął działać.

UMIĘTNOŚĆ, UMIĘTNOŚĆ KARTY

Umiejętność to specjalny tekst, który wywołuje efekty w grze.

Jeśli umiejętność nie wskazuje wyraźnie na strefę poza grą (jak ręka, archiwa lub stos kart odrzuconych), odnosi się wyłącznie do kart, które są w grze.

Umiejętności, które oddziałują na kartę po tym, jak została ona zniszczona, mogą oddziaływać na tę kartę, gdy jest ona na stosie odrzuconych.

Umiejętność stworzenia, artefaktu lub ulepszenia jest aktywna (i może zadziałać tylko wtedy), gdy karta jest w grze, chyba że umiejętność wyraźnie wskazuje, że działa ze strefy poza grą.

UMIĘTNOŚĆ „AKCJA”

Gracz może użyć w swojej turze umiejętności „Akcja:” z karty. Aby to zrobić, musi najpierw wyczerpać taką kartę. Następnie rozpatruje treść umiejętności.

UŻYĆ

Zob. „Używanie kart” na stronie 6.

„W TEN SPOSÓB”

Jeśli jakaś umiejętność odnosi się do efektu, który zaistniał „w ten sposób”, odnosi się to do efektu wywołanego przez rozpatrywaną właśnie umiejętność.

„WALCZ NIM”

Jeśli w opisie jakiejś umiejętności znajduje się polecenie „walcz nim” albo „przygotuj stworzenie i walcz nim”, ta umiejętność pozwala graczowi użyć wyznaczonego stworzenia do walki. Walkę rozstrzyga się przy wykorzystaniu standardowych zasad walki przeciwko stworzeniu kontrolowanemu przez przeciwnika.

WALKA

Kiedy gracz używa stworzenia do walki, wyczerpuje to stworzenie i wybiera stworzenie przeciwnika. Każde ze stworzeń zadaje drugiemu obrażenia równe swojej sile, oba stworzenia uważa się za „walczące” przy rozpatrywaniu efektów kart.

Stworzenie użyte do walki nazywa się „atakującym” i niektóre efekty podczas walki mogą odnosić się do tego określenia.

Jeśli atakujący nie zostanie zniszczony, wchodzi w życie wszystkie umiejętności „Walka:” atakującego stworzenia. Jeśli którekolwiek stworzenie biorące udział w walce ma stałą umiejętność odnoszącą się do zakończenia walki (przykład: „po tym, jak wrogie stworzenie zostanie zniszczone w trakcie walki z tym stworzeniem...”), stworzenie, aby wykorzystać umiejętność, musi przetrwać walkę. Tylko atakujący może uruchomić umiejętności „Walka:”.

WRÓG

Jeśli jakaś umiejętność karty odnosi się do „wrogiego” elementu gry, chodzi o element właśnie kontrolowany przez przeciwnika.

WYBÓR DOMU

Gracz w każdej turze musi wybrać jako aktywny jeden z trzech domów wymienionych na swojej karcie tożsamości (jeśli to możliwe). Niektóre umiejętności kart mogą ograniczać graczowi wybór domu.

Jeśli gracz uzyskał kontrolę nad kartą, która nie należy do jednego z jego trzech domów, może wybierać ten dom jako aktywny, dopóki kontroluje tę kartę.

Jeśli w drugim kroku tury gracz nie może wybrać żadnego z dozwolonych domów, jest pozbawiony aktywnego domu w tej turze.

Jeśli na gracza oddziałują 2 lub więcej efektów „musisz wybrać”, gracz może wybrać dowolną z tych opcji.

WYKUWANIE

Szczegóły dotyczące wykuwania kluczy znajdują się na stronie 4.

WYLECZYĆ (LECZENIE)

Jeśli umiejętność pozwala „wyleczyć X obrażeń”, należy usunąć ze wskazanego stworzenia X obrażeń.

Jeśli umiejętność pozwala „całkowicie wyleczyć”, należy usunąć ze wskazanego stworzenia wszystkie obrażenia.

Każde stworzenie może zostać wybrane jako cel efektu leczącego, nawet jeśli na stworzeniu nie ma żadnych obrażeń. Jeśli jednak ze stworzenia nie zostają usunięte żadne obrażenia, takie stworzenie nie jest uznawane za „wyleczone” przy rozpatrywaniu efektów odnoszących się do leczenia.

ZAGRANIE

Jeśli karta ma umiejętność „Zagranie:”, efekt umiejętności jest rozpatrywany, gdy zostaje zagrana. W odniesieniu do stworzeń, artefaktów i ulepszeń umiejętność działa natychmiast pod wejściu kart do gry. W przypadku kart akcji umiejętność jest rozpatrywana, a następnie karta natychmiast trafia na stos kart odrzuconych swojego właściciela.

Jeśli jakaś umiejętność „zagrywa” kartę ze źródła innego niż ręka, umiejętności „Zagranie:” są rozpatrywane. Jeśli jakaś umiejętność „umieszcza” kartę „w grze”, umiejętności „Zagranie:” nie są rozpatrywane.

ZAGROŻENIE (X)

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym zagrożenie (X) zostanie zaatakowane, przed rozpoczęciem walki zadaje podaną liczbę obrażeń (X) atakującemu stworzeniu. (Aktywny gracz wybiera, czy to się dzieje przed czy po innych efektach i słowach kluczowych „Przed walką:”). Jeśli w wyniku tych obrażeń drugie stworzenie ulegnie zniszczeniu, reszta walki się nie odbywa.

Jeżeli stworzenie ze słowem kluczowym zagrożenie (X) zyskuje zagrożenie (X) z drugiego źródła, obie wartości (X) się sumują.

„ZA KAŻDY”

Niektóre umiejętności zawierają zwrot „za każdy”, który powoduje wielokrotne rozpatrzenie efektu. Jeśli umiejętność nie stanowi inaczej, każde rozpatrzenie efektu może oddziaływać na inną kartę.

Przykład. Treść karty Okruch Bólu to „Akcja: Zadaj 1❖ wrogemu stworzeniu za każdy przyjazny OKRUCH”. Te obrażenia mogą być rozdzielone na wiele stworzeń.

Niektóre umiejętności nakazują graczowi najpierw „wybrać stworzenie”, a następnie zastosować względem niego efekt „za każdy”. W takim wypadku umiejętność oddziałuje tylko na to jedno stworzenie.

Przykład. Treść karty Marsjańska giwera to „To stworzenie zyskuje: «Zbieżanie: Wybierz stworzenie. Zadaj 1❖ temu stworzeniu za każde stworzenie z domu Mars w grze»”. Te obrażenia muszą być zadane jednemu stworzeniu, nie można ich rozdzielić na kilka stworzeń.

ZAMIANA MIEJSCAMI

Jeśli 2 elementy gry są zamieniane miejscami, przekłada się je.

Jeśli 2 stworzenia są zamieniane miejscami, zamieniają się pozycjami w szyku. Stworzenia zamieniające się miejscami muszą być pod kontrolą tego samego gracza.

Jeśli miejscami zamieniają się karty z 2 różnych stref gry (na przykład karta w grze i karta na ręce), to karty wymieniają swoje strefy gry.

ZBIERANIE

Kiedy gracz używa jakiegось stworzenia do zbierania, wyczerpuje je, otrzymuje 1 *Æmber* i umieszcza go w swojej puli *Æmberu*, a następnie rozpatruje wszystkie umiejętności „**Zbieranie:**” tego stworzenia.

ZNACZNIK SIŁY +1, KARTA STANU SIŁY

Kiedy jakieś stworzenie otrzymuje „znacznik siły +1”, kładzie się na nim jedną z takich kart stanu. Za każdą z takich kart, które znajdują się na stworzeniu, jego siła jest zwiększona o 1.

ZNISZCZONA KARTA

Gdy karta zostaje zniszczona przez jakiś efekt albo gdy stworzenie zgromadzi obrażenia równe jego sile albo większe od jego siły, karta zostaje oznaczona jako karta do zniszczenia. Po oznaczeniu aktywują się umiejętności „**Zniszczenie:**” karty, a na koniec karta trafia na stos odrzuconych właściciela. Jeśli kilka kart jednocześnie zostaje oznaczonych jako karty do zniszczenia, aktywny gracz wybiera, w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone umiejętności „**Zniszczenie:**” tych kart oraz w jakiej kolejności trafią na stosy odrzuconych swoich właścicieli.

Gdy stworzenie zostaje oznaczone do zniszczenia, jedyną rzeczą, która może usunąć oznaczenie, jest efekt zastępujący, który ma w treści słowo „zamiast” i zastępuje zniszczenie tego stworzenia. Efekt leczący oznaczone stworzenie nie usuwa z niego oznaczenia. Efekt może przesunąć oznaczone stworzenie do innej strefy poza grą (np. do ręki albo archiwum), ale takie stworzenie nadal jest uznawane za „zniszczone” przy rozpatrywaniu efektów karty.

Jeśli umiejętność „**Zniszczenie:**” sprawia, że zostają zniszczone kolejne karty, te karty również zostają oznaczone jako karty do zniszczenia, a ich umiejętności „**Zniszczenie:**” aktywują się, zanim karty trafią na stos odrzuconych.

Gracz nie może poświęcić ani zniszczyć stworzenia, które jest już oznaczone do zniszczenia. Karta oznaczona do zniszczenia nie może zostać oznaczona więcej razy, a wszystkie dodatkowe próby zniszczenia lub poświęcenia jej kończą się niepowodzeniem. Umiejętność „**Zniszczenie:**” takiej karty aktywuje się tylko raz.

Oznaczona karta aktywuje tylko te umiejętności „**Zniszczenie:**”, które posiadała w momencie oznaczenia. Jeśli karta otrzymuje umiejętność „**Zniszczenie:**” po tym, jak została oznaczona, taka umiejętność się nie aktywuje.

Karta, która jest poświęcana, liczy się jako karta niszczone. Taka karta zostaje oznaczona do zniszczenia zgodnie ze wszystkimi zasadami opisanymi wcześniej.

Przykład. Daniel ma Archimedes, który znajduje się pomiędzy 4 innymi stworzeniami, a jego przeciwnik zagrywa Bramę do Dis, niszcząc wszystkie stworzenia. Daniel oznacza najpierw wszystkie stworzenia jako karty do zniszczenia. Następnie aktywują się efekty „**Zniszczenie:**” sąsiadów Archimedes, w skutek czego zostają zarchiwizowani. Szyk natychmiast zostaje zsunięty, ale nowi sąsiedzi Archimedes są już oznaczeni do zniszczenia, więc nie otrzymują nowej umiejętności „**Zniszczenie:**” i trafiają na stos odrzuconych wraz z Archimedesem.

Przykład. Emilia ma w grze Jehu Biurokratę, Dumę Męczenniczkę z 2 obrażeniami i Dowódcę Remiela z 1 obrażeniem. Jej przeciwnik zagrywa Falę trucizny, zadając po 2 obrażenia każdemu stworzeniu. Te obrażenia sprawiają, że Duma Męczenniczka i Dowódca Remiel zostają **oznaczeni** do zniszczenia. Umiejętność „**Zniszczenie:**” Dumy Męczenniczki się aktywuje i leczy Jehu Biurokratę oraz Dowódcę Remiela. Ponieważ Dowódca Remiel został już oznaczony do zniszczenia, nadal trafi na stos odrzuconych wraz z Dumą Męczenniczką, ale Jehu Biurokrata przeżyje i nie będzie miał żadnych obrażeń.

Przykład. Marek ma w grze Grogginsa z Sercem Feniksa. Jego przeciwnik, Julia, ma w grze Pyłowego chochlika ze Strażnikiem Dusz, Ciemniaka i Człapaka. Marek atakuje Pyłowego chochlika za pomocą Grogginsa, sprawiając, że Pyłowy chochlik zostaje oznaczony do zniszczenia. Umiejętność „**Zniszczenie:**” Pyłowego chochlika i umiejętność „**Zniszczenie:**” zapewniana przez Strażnika Dusz aktywują się w tym samym czasie. Marek decyduje, że najpierw jego przeciwnik otrzyma 2 *Æmbery*, a następnie rozpatrzy efekt Strażnika Dusz, który zniszczy stworzenie o największej sile – czyli Grogginsa. Gdy Groggins zostaje oznaczony do zniszczenia, Serce Feniksa, które jest do niego dołączone, aktywuje się, sprawiając, że Groggins wraca na rękę Marka, a wszystkim stworzeniom w grze zadane są po 3 obrażenia. Te obrażenia sprawiają, że Ciemniak i Człapak zostają oznaczeni do zniszczenia. Na koniec wszystkie zniszczone stworzenia, które jeszcze znajdują się w grze (Pyłowy chochlik, Ciemniak i Człapak) trafiają na stosy odrzuconych swoich właścicieli w kolejności wybranej przez aktywnego gracza (Marka).

ZRZUT

Stworzenie ze słowem kluczowym rzut nie musi być zagrywane na flankę kontrolującego je gracza. Zamiast tego może być zagrane na dowolne miejsce w szyku kontrolującego je gracza, nawet pomiędzy 2 inne stworzenia.

ZWRÓCENIE

Kiedy przejęty *Æmber* zostaje zwrócony, kładzie się go w puli *Æmberu* przeciwnika.

SZCZĘŚLIWA STRONA

autor: Daniel Lovat Clark

Unikacz popędził w górę po ostrym niczym nóż kryształ i wybiegł z pomieszczenia. Za nim wściekła góra łusek, zębisk i nienawiści – przed nim pewna śmierć. Unikacz zdał się więc na szczęście i skoczył. Udało mu się chwycić szorstką płataninę pnącą brzytwobicza i rozhuścić się. Chwilę później usłyszał dźwięk roztrzaskiwanego kryształu.

Zębaty stwór ryknął tak donośnie, że Unikacz mógłby przysiąc, iż to właśnie ten ryk dodał siły skokowi, dzięki któremu znalazł się na drugim brzegu przepaści. Zachwiał się na krawędzi i zobaczył pod sobą błyszczące włócznie kryształowego kanionu, rozciągające się za nim złote pola, jaśniejące bagnisko, cienie Sanctum w górze, aż wreszcie złapał równowagę.

Bezpieczny. Na chwilę.

Wziął głęboki oddech i przetrzepał swój płaszcz. Ani grudki Æmberu. Nie mógł więc zniknąć wśród cieni, w każdym razie nie teraz.

– Ech, jak jest za łatwo, to nie ma zabawy – wymamrotał, zerkając w dół przepaści.

Zęby na nogach – zbyt wielu nogach – podpełzły do krawędzi klifu i wspięły się na tylne łapy, wężąc zwróconym ku niebu łuskowatym wężowym nosem.

– Co zrobisz, malutki? – zagadła wesoło Valdr, gdy podeszła do krawędzi klifu, przyglądając się bestii.

Unikacz spojrzał w górę i powoli sunął wzrokiem jeszcze wyżej i wyżej, aż dotarł na wysokość dwóch albo nawet trzech Unikaczy. Dalekie słońce tworzyło aureolę wokół głowy Brobnarki.

Uśmiechnął się najszerzej, jak potrafił, i to tym rozczulającym uśmiechem, który nie raz ocalił mu skórę. Zęby błysnęły bielą wśród atramentowych cieni jego twarzy niczym nóż błyskający w mroku.

– Te kolce są z Æmberu, prawda? – zapytał Unikacz i fioletowoczarным palcem wskazał na kryształowe kolce, które wystawały z łusek stwora, połyskując krwistoczerwonym światłem w mroku przepaści. – A ona powiedziała, że potrzebuje Æmberu.

– I przyciągnęłaś go prosto do nas – oznajmiła Valdr, gdy stworzenie zaczęło wspinać się po skalnej ścianie, zbliżając się do nich. Wciąż szurało i parskalo. – To miło z twojej strony. – Uniosła młot rakiety i wcisnęła przycisk, budząc silnik, który zadudnił w masywnej stalowej głowicy. Zmarszczyła brwi, gdy Unikacz wśliznął się za nią, niczym niewinne dziecię chowające się za matką. – Wiesz, co to za bestia?

– Niuchogator? – odparł Unikacz.

– Czyli nie wiesz – parsknęła Valdr. Gdy niuchogator wyskoczył z przepaści, witając ich rykiem z szeroko otwartej zębatej paszczy, opuściła młot i przygrzmociła mu w czerep. Bum! Stwór zadygotał i legł bez ruchu. – Zbieraj ten Æmber – poleciła Valdr, odwracając się, by odejść. – I nie musisz dziękować.

Unikacz zachichotał, po czym, wyjąwszy ukryty przy nadgarstku nóż, ukucnął obok łba martwej bestii. Może zdołałby uszczknąć trochę Æmberu, ponownie naładować płaszcz, zachować trochę dla swojej gildii. Archontka nigdy nie zauważy, zresztą czy będzie miała do niego żal, że posmakował nieco miodu z garnca? Wyciągnął pierwszy kolec i od razu usłyszał jego cichy melodyjny śpiew. Ale zanim jeszcze zdecydował, czy schować go do ukrytej kieszeni, ona już tam była. Panna „Onyx” Censorius, Archontka we własnej osobie, pochylała się nad nim, tak zaciekawiona, piękna i niezwykła, jak zawsze.

– Ooo, witaj, pani – wybąkał Unikacz, kładąc obok siebie Æmberowy kolec. Od razu wziął się za następny i już nawet nie marzył o wzięciu kawałka dla siebie – przecież wierny Unikacz nigdy by czegoś takiego nie zrobił. – Mnóstwo dobrego Æmberu. Na pewno starczy do wykucia jednego z kluczy, o których pani mówiła.

– Owszem, jednak sam materiał nie wystarczy. Klucz wykuwa odwaga. – Wyprostowała swój doskonały palec, aby dotknąć strzaskanego pyska zdechłej bestii.

Unikacz zastanowił się, co inni widzieli, spoglądając na nią – na Pannę Onyx. Dla niego była ideałem. Chociaż tak jak on należała do elfów, była wyższa niż pozostali, jaśniała niesamowitym blaskiem i zapierała dech w piersiach. Dosłownie. Miała także nieco siły olbrzymich Brobnarów, potężne ramiona, szerokie barki... ale to samo obojętne skupienie jak u najgorszych z demonów Dis. Gdy na niego patrzyła, nie miał pewności, czy jest robakiem na szpilce w jej kolekcji, najlepszym sługą, czy może następnym posiłkiem.

Uświadomił sobie, że Archontka wciąż mówi.

– By poczuć odwagę, musimy najpierw poczuć strach. – Wstała, zabierając ostatnie kolce od Unikacza, a potem wetknęła je w wewnętrzną kieszeń jego płaszcza. – Unikacz, bądź dzielny. Dla mnie, dobrze? – Uśmiechnęła się, a oszołomiony elf przytaknął.

– Ale w jakim sensie dzielny? – Zamyślił się, gdy pierwsze wygłodniałe dzieci niuchogatora wylęgły się z jego truchła, witając świat rykiem z szeroko otwartych zębatych paszczy...



TYGIEL

Miałam piękny widok, gdy Quantum podchodziło do lądowania. Ogromna planeta z taką niedokończoną skorupą i jeszcze z tą przeszywającą świat niesamowitą iglicą. A tak między nami – myślę, że nawet będąc w kosmosie, wciąż przebywaliśmy wewnątrz niej.

– Kapitan Val Jerycho, Quantum – statek Gwiezdnego Sojuszu

Mintarańska mrówka grzebnica nie ma pojęcia, że jest w terrarium, brak jej też świadomości istnienia świata zewnętrznego. Czasem się zastanawiam, czy nie jestem taką mrówką.

– Quixo „Poszukiwacz przygód”

Ogromne miejsce w samym centrum wszechświata, w którym miliony uniwersów stapiają się ze sobą. Obcy, Alsowie i pradawne społeczności połączone na niespodziewane sposoby. Nazywają to miejsce Tygłem.

Nikt nie wie, kiedy je zbudowano, poza tym, że było to „dawno, dawno temu”. Nikt nie wie, kto je zbudował, poza tym, że byli to „Architekci”. I nikt nie wie, po co powstało, wyjąwszy fakt, że naprawdę jest tym, na co wygląda: miejscem skupiającym po części z każdej planety, każdej rasy i każdej kultury w galaktyce.

Z zewnątrz wygląda jak każda inna planeta. Ma swoją grawitację (czasem silniejszą, czasem słabszą) i atmosferę (czasem zdatną do oddychania, czasem toksyczną). Można tu znaleźć najróżniejsze rośliny, zwierzęta, złoża minerałów, ruiny dawnych cywilizacji. Wędrownka po Tyglu nie jest po prostu badaniem jednego obcego świata, ale wszystkich światów. Od latających miast Sanctum aż po kryształowe lasy Emberowej Puszczy, od strzelistych szczytów Góry Śpiącego Olbrzyma po rterciowe stawy Bagna Arygrum, od wietrznych czerwonych pól Nova Hellasa do bezden-nych kanionów Głębin Echa – cudom Tygla nie ma końca.

W zacisznych wioskach i w gwarnych miastach, we wzniosłych fortecach i w cieniu świątyń, jako wędrowni bandyci, jako królowie, kupcy i uczeni – mieszkańcy Tygla i zarazem przedstawiciele setek tysięcy światów i setek milionów kultur żyją w Tyglu ramie w ramie i macka w mackę. Gdy tyle różnych ras i kultur zamieszkało ze sobą, stare podziały na narody, kultury i imperia ich rodzinnych światów odeszły w zapomnienie... w większości. Elfy z Cieni albo plemiona Brobnarów może i żyją na uboczu w swoich własnych społecznościach, ale można ich także wypatrzeć na tłocznych ulicach miast Tygla. Imperium Marsjańskie to może banda ksenofobicznych grabieżców, ale jego mieszkańcy jak wszyscy inni oddadzą wszystko za bilet na koncert Żuków Toczących Kamienie. Niezliczone domy Tygla, z których wiele wyrosło już na samej planecie, ale także te przeszczepione z rodzimych światów, jak Cienie, wśród swoich członków mają teraz istoty z obcych kultur. Tygiel przekształca każdego, potrzeba tylko czasu.

Jedno jest pewne – pobyt tutaj zmienia perspektywę. Ponad całym tym zamieszanem góruje Iglica, strzelista wieża, która wznosi się na biegunie, sięgając kosmosu. A od Iglicy rozchodzi się... Niedokończona powłoka Tygla? Potężny port kosmiczny zarezerwowany dla Architektów? Któż to wie? Jednak gdy wystarczająco długo będziesz się przyglądać czystemu, błękitnemu niebu, ujrzyś kratownice i rusztowania świata w budowie. Tygiel – niewiarygodny, gigantyczny i sztuczny – wciąż się rozwija.

ARCHONCI

Dla nieśmiałego chłopca z małej wioski to wyglądało tak, jakby zszedł do nas jakiś anioł, aby kroczyć pośród nas. W pewnym sensie miałem rację, a zarazem straszliwie się myliłem.

– Komendant Remiel, Rycerz Sanctum

Patrzysz na nas i myślisz sobie: „oni są jak bogowie”, ale my patrzymy na ciebie i myślimy: „ta cudowna istota jest czymś, czego nigdy nie pojmimy”. Jesteśmy tu, aby się od siebie uczyć – czy to w pokoju, czy podczas konfliktu. To musi być cel istnienia Tygla.

– Panna „Onyks” Censorius, Archontka

Życie przybyło na Tygiel zewsząd. Wszyscy o tym wiedzą. Osobne światy są teraz stłoczone razem i hołubione przez robotyczne wróżki, które – jak przyjmuje większość – stanowią dzieło Architektów. Wszystko jest utrzymywane w swoistej równowadze. W takim razie na czym polega wyjątkowość Tygla?

Wydaje się, że odpowiedź stanowią Archonci. Dzieci bogów, manifestacje centralnej sztucznej inteligencji, śmiertelnicy, którzy osiągnęli doskonałość, a może istoty z czystej energii? Tego nie wie nikt. Nie wiedzą nawet sami Archonci – albo nie chcą tego zdradzać. Wędrują jednak po Tyglu, przyglądając się jego ludom i zwierzętom, zawsze chętni, aby dowiedzieć się czegoś więcej o swoim otoczeniu.

Archonci to dziwne istoty, które trudno zrozumieć śmiertelnikom. Mają ciała tylko wtedy, gdy tak postanowią, kiedy indziej istnieją jako bezcielesna świadomość albo jaśniejąca istota z energii. Ich jedyną wspólną cechą wydaje się umiejętność rozmowy z każdą istotą rozumną. Poza tym są tak różnorodni pod względem wyglądu i zachowania, jak sam Tygiel.

Otoczeni gronem towarzyszy Archonci wędrują po świecie w poszukiwaniu kryjących wiedzę i moc prastarych Krypt, do których dostać się potrafią tylko oni. Aby otworzyć odnalezioną Kryptę, Archonci potrzebują kluczy wykutych z Emberu, materiału, o który ciągle ze sobą rywalizują. Ta rywalizacja ma w sobie coś ze świętego rytuału, zawodów sportowych i walki na pięści w ciemnym zaułku. Takie starcie w nieunikniony wręcz sposób przeradza się w brutalne widowisko, ale do śmierci dochodzi rzadko. Dzięki zaawansowanej technice i niezwykłym umiejętnościom Archontów większość tego rodzaju konfliktów przynosi biorącym w nich udział same korzyści. Po otwarciu Krypty Archont może osiągnąć jej zawartość, zdobywając wiedzę, poznając nowe technologie i wchłaniając niezdefiniowaną energię, która wypełnia Kryptę. Wyjąwszy tę unikalną energię, Archont zwykle dzieli się dobrami znalezionymi w Kryptcie ze swoimi towarzyszami – stanowi to potężną pokusę, aby przystąpić do jego kompanii.

Dla niektórych obietnica takich skarbów to wystarczający powód, aby ruszyć za Archontem w nieznane i narażać się na niebezpieczeństwo. Innymi kierują jednak szlachetniejsze pobudki. Podróż z Archontem zawsze jest ekscytującą i niekończącą się kawkadą niespodzianek. Na Tyglu „ekscytujący” często znaczy to samo co „śmiertelnie niebezpieczny”, jednak Archonci potrafią zapewnić swoim towarzyszom (relatywne) bezpieczeństwo, korzystając z uzdrawiających mocy czy też z innych umiejętności. Na przykład dar języków to gwarancja pokojowych spotkań z obcymi plemionami i ludami, z którymi nie dałoby się porozumieć w żaden inny sposób. Archonci o bardziej bojowym nastawieniu mogą przyciągać tych, którzy pragną bezpieczeństwa dla swoich społeczności albo rozkoszują się możliwością rzucenia się w wir walki ze znanym lub nieznanym wrogiem. Zawsze znajdzie się ktoś, kto zaryzykuje wszystko, by służyć tak potężnej i zagadkowej istocie.

A gdy Archonci otworzą już wystarczająco dużo Krypt i wyruszą tam, dokądkolwiek ruszają Archonci, ich towarzysze pozostają na miejscu. I tylko czasem zostają nagle porzuceni gdzieś w głębi niebezpiecznych części Tygla, gdzie z pewnością czeka ich zagłada.

KLUCZE

Pomogłam Pannie Onyx wykuć jej trzeci klucz. To... nie wyglądało tak, jak sądziłam. Wiedziałam, że klucz będzie z Emberu, tyle zdołałam pojąć, ale myślałam, że położymy go na moim kowadle, kilka razy uderzymy młotem, nadamy odpowiedni kształt i będzie po wszystkim. Jednak moja pani nie była w ogóle zainteresowana tym, jak to będzie wyglądało.

Zabrała Ember, wciąż jeszcze rozgrzany do czerwoności, prosto z moich obcęg.

– Tak wystarczy – powiedziała. – Teraz muszę nauczyć ten klucz radości. Valdr, co ci daje radość?

Zastanowiłam się chwilę.

– To ciasto, które Unikacz znalazł w ostatniej wiosce – stwierdziłam.

– Było pyszne – zgodziła się Panna Onyx. – Zobaczmy, czy Unikacz coś zostawił.

DOMY TYGLA

W tym rozdziale opisano domy Tygla, na które gracze mogą natknąć się podczas rozgrywki. Dodatkowe domy pojawiają się w następnych sezonach.

BROBNAR

Niezależnie od tego, czy schodzą na rajd z zaśnieżonych górskich szczytów, jadą po pustkowiach na ryczących motorumakach albo śmieją się w deszczu na wzburzonych morzach, wojownicze klany Brobnarów samym swym widokiem zawsze sięją postrach. To zróżnicowany lud. W każdym klanie Brobnarów rządzi osobnik, który słynie z siły okazanej na polu bitwy lub w Kręgu Czempiona, albo taki, o którego sile stanowi wybitna osobowość i błyskotliwość.



Chociaż w ustnych przekazach o olbrzymach pojawiają się opisy wędrowki z mitycznej krainy Vanhalla, większość uczonych sądzi, że kultura Brobnarów – taka, jaką znamy dzisiaj – powstała na Tyglu poprzez wymieszanie się pierwszych olbrzymów z napotkanymi pierwszymi plemionami goblinów. Przez wieki Brobnarowie rozwinęli swoją własną, unikalną tożsamość niezależną od wchłoniętych przez nich plemion.

Po pierwsze, Brobnarowie najwyżej cenią siłę. W społeczeństwie Brobnarów każdy ma prawo tylko do tego, na co pozwala mu siła, a przeciwnik albo rywal pozbawiony siły, by bronić swojej własności, automatycznie traci do niej prawo. Po drugie, Brobnarowie są bardzo świadomi swojego wizerunku – pozory słabości są dla nich równoznaczne z byciem słabym. Po trzecie, Brobnarowie uwielbiają głośną muzykę, mocny alkohol i błyskotki.

Dla reszty Tygla Brobnarowie to niebezpieczni wrogowie i cenni sojusznicy. Niektóre klany pobierają daninę od swoich sąsiadów, a inne wynajmują się jako najemnicy. Wielu Brobnarów spędza

czas z innymi ludami, prezentując brobnarską siłę i ucząc się (czasem boleśnie) o życiu na Tyglu. Co jakiś czas ktoś z nich dostaje cenną naukę – chociaż każdy z nich jest silny, to olbrzymy, gobliny oraz inne stworzenia są silniejsze, działając razem... a kiedy tak się dzieje, cały Tygiel drży!

SPOŁECZEŃSTWO

Większość Brobnarów to potężne humanoidy mierzące prawie 3 metry wzrostu o plamistej skórze w różnych odcieniach. Najczęściej noszą kolorowe tifoce, część z nich ma też długie brody i ozdabia się tatuażami oraz znakami klanowymi. Na przykład klan Gargantes zdobi ciała niebieskimi tatuażami, aby uczcić tak swoją ucieczkę z Lodowego Labiryntu Roboczarownika. (Wśród skarbów Gargantesów jest także Czerep Czarownika, który wygląda niemal dokładnie jak puszka po konserwach).

Dawno temu do ludu Brobnarów przyłączyła się spora grupa niewielkich mądrych goblinów. Za sprawą swoich mikrych rozmiarów i odczuwalnej słabości trafiły głównie do podrzędnej klasy służących. Jednak gobliny są bardzo uparte, więc garstka z nich stała się szanowanymi wodzami i szamanami nawet wśród olbrzymów.

Brobnarowie przyjmą do swojego klanu każdego, kto ma silną wolę i chęć do walki!

TECHNOLOGIA

Choć niektórym bardziej cywilizowanym ludom wydają się agresywnymi prymitywami, Brobnarowie to wielcy miłośnicy każdej technologii, która jest głośna, niszczyliśka, a najlepiej i taka, i taka. Jako brutalny lud nieunikający ran i niebezpiecznych przygód często używają cybernetycznych protez i ulepszeń. Preferują broń, która pozwala na bezpośrednie starcie z przeciwnikiem, i upajają się swoją wielką siłą, ale nawet ich topory, młoty oraz kastety są wzmacniane silnikami, rakietami i innymi innowacjami, które czynią je silniejszymi i głośniejszymi. (A w wielu przypadkach także groźniejszymi dla użytkownika, czym Brobnarowie zwykle się nie przejmują). Cenią sobie siłę, więc używają Ąmberu jako źródła mocy swych machin, a nawet ozdabiają nim ciała, chcąc zyskać na potęgde.

Dobra wytwarzane przez Brobnarów to zwykle rękodzieło, bo klany prawie nie rozwinęły przemysłu. W związku z tym wytwarza się je tak, aby były trwałe, zaś rzemieślnika, którego produkty są wytrzymałe, piękne oraz głośne, ceni się nierzadko tak samo jak wojownika. Brobnarowie mają także dobre oko (i ucho) do piękna... według swoich standardów. Pozostali przeważnie uznają ich sztukę i muzykę za zbyt krzykliwe.

ARCHONCI

Brobnarowie to lud skupiający się na fizyczności, więc eteryczna natura Archontów może wydawać się im zagadkowa. Jeśli jakiś Archont pragnie szacunku Brobnara, musi objawić się fizycznie i potem udowodnić siłę swojego ciała lub woli, co zazwyczaj nie jest dla niego trudne. Gdy pokaże swą wartość, znajdzie wśród Brobnarów jowialnych, bezpośrednich, wiernych i – co za tym idzie – świetnych kompanów. Wielu Archontów mających sojuszników wśród Brobnarów dostrzega, że coraz częściej przywdziewa fizyczne ciała, ciesząc się prostymi przyjemnościami, które są możliwe do osiągnięcia tylko wtedy, gdy są w takiej postaci.



DIS

Na Tyglu opowiada się wiele historii o straszliwych potworach zamieszkujących przestrzeń między światami. Owe byty pojawiają się znikąd, siejąc strach pośród niewinnych ludzi – przebiegłe chochliki kradną *Æmber*, zaś potężne demony z tego domu niszczą wszystko i wszystkich, którzy stają im na drodze. Ci, którzy są na tyle pechowi lub głupi, aby wędrować do ich siedzib w zaświatach, znanych jako Dis, giną bez śladu.



Te przerażające istoty łakną cudzych przeżyć, zwłaszcza bólu i radości. Muszą kraść je niewinnym mieszkańcom Tygla. Wyszukują wśród nich najsilniejsze emocje i żywią się nimi. Tam, gdzie panuje obłęd, tam też czai się demon podsycający ogień wrogości i wysysający emocje oraz esencję duszy rozwścieczonej istoty. Żądza, strach, cierpienie – te wszystkie emocje wywoływane są u śmiertelników przez demony po to, aby te mogły je zebrać i zgromadzić w swoich złowrogich kryjówkach.

Teoretycy Logosa sztydzą z takich opowieści jako z zabobonnych bzdur i wyjaśniają, że „demony” to po prostu pasożyty zamieszkujące wewnętrzną strukturę Tygla oddzielającą jedną warstwę od drugiej. Są oziębiające emocjonalnie wskutek braku stymulacji i korzystają z psychoaktywnych właściwości *Æmberu*, aby pochwytać duchowe i psychiczne odciski innych mieszkańców Tygla, następnie przekazują je innym członkom Dis w celach badawczych – albo rozrywkowych.



Fakt, że te teorie są dokładnie tym samym, co „zabobonne” opowieści, tylko opowiedzianym ładniejszymi słowami, jest odrzucany przez Teoretyków jako bzdura. Powtarzają przy tym to samo wyjaśnienie, tylko wolniej.

SPOŁECZEŃSTWO

Demony Dis, na przekór rozlicznym opowieściom, są istotami z krwi i kości – albo przynajmniej ze skóry (czy tam chityny) i posoki, a także z technologicznego koszmaru cybernetycznych ulepszeń. Nie wiadomo, czy pod maskami wszystkich demonów kryją się przedstawiciele tej samej rasy, czy może demonicznych cech nabywają różne stworzenia wskutek jakiegoś przerażającego procesu. Ochotników do zbadania tej sprawy jest, co zrozumiałe, niewielu.

Demonom służą chochliki, chaotyczne i zazwyczaj nikczemne robotyczne istoty napędzane inteligencją niewiele mniej przerażającą niż ich demoniczni panowie.

Im mniej powie się o ludziach dobrowolnie przyłączających się do tej frakcji, tym lepiej.

TECHNOLOGIA

Maszyny Dis to połączenie działania czarnej magii z zaawansowaną technologią. Demony nasycają je *Æmberem*, aby oprócz swoich pierwotnych zastosowań służyły także do przechwytywania emocji ofiar. Paleniska Dis płoną intensywnym żarem, w którym roztapia się ich czarne żelazo, a „dusze” (albo odcisnięte emocje) rozpadają się na podstawowe cząstki, aby ulec pożarciu przez demony. Te same odłamki rozbitego *Æmberu* są potem wchłaniane przez chochliki oraz inne świadome maszyny, których demony używają do zbierania jeszcze większej ilości *Æmberu* i dusz.

Urządzenia Disów, nawet jeśli nie jest to konieczne ze względów funkcjonalnych, zwykle mają ostre krawędzie, kolce i mnóstwo innych elementów sprawiających, że już przy drobnej nieuwadze łatwo zrobić sobie nimi krzywdę.

ARCHONCI

Archonci to jedyne istoty z Tygla, które rzeczywiście potrafią komunikować się z demonami Dis, i wielu z nich uważa je za nieskończenie fascynujące. Zamiłowanie Dis do ekstremalnych odczuć i emocji może być szczególnie atrakcyjne dla Archontów mających problem ze zrozumieniem śmiertelników – niektórzy Archonci wręcz domagają się od demonów osobistego wprowadzenia w koncepty bólu i strachu.

LOGOS

Samozwańczych „wiodących intelektualistów i uczonych Tygla” znaleźć można w Towarzystwie Logiki i Rozumu, czyli po prostu w Logosie. Chętnie potwierdzi to każdy Logotarianin, pytany i niepytany, jeśli dostanie w ogóle jakąkolwiek sposobność, żeby się odezwać.



Logos poświęcił się rozwijaniu naukowej wiedzy i zrozumienia, odsuwając na bok tak wiele ziemskich (albo przynajmniej cielesnych) spraw, ile tylko zdołał, dzięki swojej zaawansowanej technologii. Poszczególni Logotarianie wraz z upływem lat zastępują część lub całość swoich ciał maszynami, pozwalając sobie na ucieczkę od ograniczeń fizyczności, i kontynuują pracę na długo po tym, jak w zwykłych okolicznościach przerwałaby ją choroba lub śmierć. Cybernetycznych ciał używa się tak powszechnie, że nikt spoza Towarzystwa nie jest w stanie sobie przypomnieć, jak wyglądały ich początkowe ciała albo nawet czy przybyli na Tygiel już w formie cybernetycznej. Sam Logos milczy w tej sprawie.

Niektórzy twierdzą, że gorliwe poświęcenie Logosa sprawie zdobywania wiedzy za wszelką cenę jest nieetyczne i niektóre z ich co bardziej innowacyjnych eksperymentów nazywają „obłąkańczymi”, „katastrofalnymi” albo „naprawdę bardzo złymi”, jednak Teoretycy sarkają na takie zacofane myślenie. Rozumieją, że sekrety Tygla są znacznie ważniejsze od życia jakiegokolwiek pojedynczej istoty albo istnienia jakiegos tam miasta i że nigdy nie udało się osiągnąć postępu bez kilku przypadków naruszenia osobiwości wypaczającej lokalny czas kosmiczny.

SPOŁECZEŃSTWO

Logos, bardzo ogólnie rzecz biorąc, dzieli się na dwie grupy: Teoretyków i Mechaników. Członkowie jednej z tych grup uważają drugą grupę za pośrednią pod względem intelektualnym. Każda grupa jest przekonana, że właśnie jej wysiłki wniosły większy wkład w naukę i technologię.

Teoretycy zajmują się obszarami czystego rozumu i możliwości, gdzie stale rozwijane są nowe teorie mające na celu poznanie sekretów wszechświata, zarówno takich, które są, jak i takich, które mogą być. Wszystko, co można pokazać za pomocą matematyki i rozumu, postrzegane jest jako potencjalnie prawdziwe; do wszystkiego innego należy podchodzić z podejrzliwością i wnikliwie to atakować, aż nie zostanie odnaleziony model teoretyczny. Mechanicy za to zajmują się danymi empirycznymi i światem takim, jaki jest. Teoria jest bezużyteczna, jeśli nie można jej przetestować, a działania technologii nie można dowiedzieć, dopóki się jej nie wykorzysta w praktyce i nie pokaże jej funkcjonowania.

Logos chętnie przyjmuje w swoje szeregi błyskotliwych przedstawicieli różnych ras, bo przecież i tak mało kto zachowuje swoje organiczne ciało dłużej niż przez wiek albo dwa.

TECHNOLOGIA

Technologia Logosu należy do najbardziej zaawansowanych na Tyglu i jest częścią każdej fazy życia Logotarian – trudno znaleźć przedstawiciela tego domu, którego ciało nie zostało ulepszone za pomocą technologii Logosa. Niezależnie od tego, czy chodzi o kończyny umożliwiające lot z wbudowanymi wiązaniami magnetycznymi (by zwiększyć modułowość) albo modulator dysonansu kwantowego (przydatny z różnych... powodów), maszyny Logosu budowane są w każdym możliwym celu i także w paru niemożliwych.

Logos bezustannie poszerza granice wiedzy, spora część jego technologii jest eksperymentalna i prototypowa; niektórych z nich nigdy nie powielono, ponieważ nie działały tak dobrze, jak chciano (albo działały zdecydowanie za dobrze w niewłaściwy sposób). Niektóre z tych „maszyn” mogły powstać z istot organicznych. Jeśli chodzi o eksperymenty Logotarian, sprawy etyki mają minimalne znaczenie.

W skład wielu maszyn Logotarian wchodzi *Æmber* – zarówno jako źródło mocy, jak i podstawa ich co bardziej ezoterycznych właściwości. Inne zaprojektowano ewidentnie do badań i analizy *Æmberu*; to projekt, który niezmiennie jest wyjątkowo wymagający i to niezależnie od naukowego zaawansowania Logosu.

ARCHONCI

Dla Logosu Archonci są jedną z największych nierozwiązanych zagadek Tygla. Z zapałem badają Archontów i bardzo chętnie z nimi współpracują, aby lepiej poznać ich naturę. W związku z tym, że sami Archonci są ciekawi własnej natury, wielu z nich dołącza do prowadzonych przez Logos poszukiwań wiedzy.



MARS

Mars, jako imperium, stanowi wyjątek, bo po przeniesieniu na Tygiel przez Architektów dwa stulecia temu przetrwał mniej więcej w stanie nienaruszonym jako blok polityczny i kulturowy. Imperium Marsjańskie przetrwało na Tyglu być może dlatego, że przeniesienie nastąpiło w ostatnich dniach upadku Marsa, a może dlatego, że Mars jest na Tyglu relatywnie nowym przybyszem. Wciąż rządzi nim Marsjańska Rada Starszych i wciąż stara się w agresywny sposób zdominować jak największą część Tygla na swojej ksenofobicznej krucjacie mającej pokazać innym, że Mars wciąż żyje.



Machina wojenna Marsjan jest teraz zasilana Æmberem, a nie kaworytem, który zatruł ich ojczystą planetę, i osiąga pierwsze sukcesy w podboju, ale natrafiła też na znacznie trudniejszych i bardziej niebezpiecznych przeciwników, niż się spodziewano. Nowe formy życia na Tyglu oznaczają również więcej możliwości dla marsjańskich bioinżynierów, aby wyhodować doskonałego potwora. Nowe pierwiastki takie jak Æmber zapewniają marsjańskim naukowcom i inżynierom więcej paliwa. Jednak marsjańscy żołnierze z laserami i wehikułami wyposażonymi w blastery nie zawsze wygrywają w starciu z wojownikami Brobnarów albo rojami smrodyli. Aby Mars mógł ogłosić zwycięstwo, musi podbić niebo latającymi spodkami. Niestety, Marsjanie odnieśli tylko ograniczony sukces w kwestii odbudowy floty. Jakaś tajemnicza siła powstrzymuje ich pojazdy przed opuszczeniem atmosfery.

Jednak dzięki posiadaniu wielkich ośrodków zajmujących się klonowaniem i rzucaniu żołnierzy do walki prosto z wiszących w powietrzu statków matek relatywnie słabi (w sensie fizycznym) Marsjanie umocnili się w Nova Hellas i teraz kontrolują całe trzy miasta. Drżj przed potęgą Marsa!

SPOŁECZEŃSTWO

W przeciwieństwie do innych frakcji Tygla Mars pozostaje wierny czystości genetycznej oraz kulturowej. Jeszcze przed przeniesieniem na Tygiel Mars, wykorzystując ulepszenia genetyczne i klonowanie, podzielił swoją kulturę na dwie odrębne kasty: wyższych i bardziej inteligentnych Starszych, którzy dowodzą mniejszymi, słabszymi i znacznie liczniejszymi marsjańskimi Żołnierzami.

Podczas gdy od kasty Żołnierzy wymaga się okazywania całkowitej lojalności Marsowi i zniechęca się ich (czasem przez czaszkową elektrokorekcję) do rozwijania unikalnych osobowości, Starsi specjalizują się w różnych dziedzinach i mogą dość swobodnie zajmować się własnymi pasjami. Niektórzy opracowują nową broń biologiczną (zarazy, przerażające potwory i takie tam), inni badają istoty niższe i Tygiel, jeszcze inni dokumentują marsjańską kulturę i historię. Starsi wspólnie rządzą Imperium Marsjańskim – wszystko dla chwały Marsa!

TECHNOLOGIA

Technologia marsjańska była bardzo zaawansowana już wtedy, gdy przeniesiono ją na Tygiel, i choć trzeba było ją całkowicie przearanżować, dopasowując do nowego środowiska, to od tamtej pory stała się tylko jeszcze bardziej wyszukana. Marsjańscy żołnierze ruszają w bój uzbrojeni w potężną i tajemniczą broń, pilotując bardzo nowoczesne, śmiercionośne łaziki oraz statki, podczas gdy różne genetycznie zmodyfikowane potworności są puszczone luzem na przedzie z nadzieją, że zaatakują wrogów Marsa. (Nie jest chyba zaskoczeniem, że większość marsjańskiej technologii zbudowano do prowadzenia wojny; jeśli część wynalazków nie miała jeszcze szansy zabłysnąć na polu bitwy, to wkrótce na pewno będzie mieć ku temu okazję).

Kiedyś Mars zasilał lasery i latające spodki kaworytem, ale teraz znalazł zastosowanie dla Æmberu dostępnego tylko i wyłącznie na Tyglu. Wydaje się, że psychoreaktywny Æmber odblokował u Marsjan ich psychiczny potencjał, a nowe eksperymenty związane z kontrolą umysłu, telepatią oraz innymi technologiami psionicznymi są gwarantem świetlanej przyszłości Marsa.

ARCHONCI

Dla Starszych Marsa Archonci są zarazem potencjalnym zagrożeniem, jak i sojusznikiem. Ich wiedza i moc są niezaprzeczalne, ale mogą też nieść ryzyko skażenia marsjańskiej czystości obcymi pomysłami i niechcianymi gośćmi. Jednak przy tak wielkich korzyściach zagrożenie tego typu jest akceptowalne, w związku z tym Starsi tolerują fraternizację z Archontami (choć i tak nie mają większego wyboru).

Jeśli chodzi o Archontów, to ci rzadko miewają sposobność badania społeczeństwa, które aż w takim stopniu pozostało sobą.

A radosna wojowniczość marsjańskiej maszyny wojennej jest na swój sposób atrakcyjna.



SANCTUM

Nad powierzchnią Tygla niczym za sprawą magii unosi się wiele dużych wysp, niesamowitych rajów stworzonych z wody, kamienia i wzrastającej zieleni. Niektórzy sądzą, że te wyspy stanowią zaczątek nowej warstwy Tygla, którą Architekci ułożą w ciągu następnych tysiącleci. Inni spekulują, iż ta nowa warstwa jest właśnie budowana i owe wyspy to na pewno pozostałości całego procesu.



W każdym razie wiele z tych wysp ma swój rząd i wspólnie określa się je mianem Sanctum. Sanctum to teokratyczny lud i państwo jednolite gnostyczną wiarą oraz chronione przez anielskich Rycerzy Sanctum (jak również przez inne zakony rycerzy i krzyżowców). Jest bezpieczne, czyste i miłe, co stanowi rzadkie połączenie wśród krain Tygla. Wszędzie, gdzie rozpościerają się złote skrzydła rycerzy, niewinni i sprawiedliwi mogą spokojnie odpoczywać, wiedząc, że chroni ich Kościół Otwartych Oczu. (To, czym jest „niewinność” i „sprawiedliwość”, określa już sam Kościół).

Większość cielesnych poddanych Sanctum stanowią istoty ludzkie, ale Kościół Otwartych Oczu z pewnością nie wywodzi się ze świata ludzi. Możliwe, że Sanctum i jego wiara powstały na Tyglu, prawdopodobnie po to, aby naśladować Archontów, z którymi pierwsi wierni z pewnością byli zaznajomieni. Jeśli uczeni i Szarzy Mnisi zdają sobie z tego sprawę, to nie dzielą się tą wiedzą z nieoświeconymi.

Sanctum regularnie porozumiewa się ze światem na dole. Misjonarze, ambasadorowie i nawet kupcy przemierzają ulice wsi i miasteczek Tygla, a nawet wędrują w dzikie i niegościnne zakątki, żeby nieść prawdę Sanctum nieoświeconym. Zazwyczaj ci wędrowcy są witani z otwartymi ramionami, a jeśli nawet nie są, to po coś przecież istnieją Rycerze.

SPOŁECZEŃSTWO

Religia Sanctum naucza, że poprzez medytację, naukę i rozwój duchowy można osiągnąć oświecenie i transcendencję potrzebne ziemskiemu ciału. Wielu przedstawicieli rycerstwa i wyższego kleru to duchowe istoty z czystej energii; w rzeczy samej potężne broje Rycerzy stanowią pojemniki na ich dusze, które inaczej nie miałyby w ogóle wpływu na świat fizyczny. Jaśniejące skrzydła i złote miecze robią wielkie wrażenie i są duchową (niektórzy mogliby powiedzieć „psychiczną”) projekcją woli wierzącego, a ich istnienie umożliwiające jest wykorzystaniem świętego Æmberu. Stanowią też kolejny dowód boskiej i duchowej natury wszelkiego istnienia.

Większość duchów Sanctum może objawiać się tylko w katedrach albo poprzez święte broje Rycerzy. Najpotężniejsze duchy Sanctum nazywane są „aniołami” i nie obowiązują ich takie ograniczenia – objawiają się bezpośrednio jako istoty utkane ze złocistej światłości.

W szeregach Sanctum jest też wiele istot z krwi i kości. Niełatwo znaleźć oświecenie, więc dla wielu stanowi bardziej drogę niż cel sam w sobie. Niektórzy nawet wyznają wiarę w to, że duchy Sanctum zawsze były istotami z energii i że oświecenie oraz transcendencja nie są możliwe, że to jedynie brednie opowiadane przez wieki, aby uciszyć masę, jednak tacy heretycy są szybko uciszani w obrębie samego Sanctum.

TECHNOLOGIA

Najbardziej charakterystyczną technologią Sanctum są wspaniałe broje Rycerzy, potężne cybernetyczne pancerze, które dodają siły noszącym je organicznym istotom, czynią je zdrowszymi i szybszymi oraz umożliwiają wielkie czyny godne rycerskiego ducha.

Większość technologii Sanctum opiera się na „duchowej energii” użytkownika, zaś Æmber zostaje wbudowany, aby służyć jako łącznik. U Rycerzy ta energia zwykle płynie w skrzydła oraz aureole złocistego blasku, które zapewniają wojownikom przewagę w poruszaniu się i orientację taktyczną na polu bitwy. Pozostałe wyposażenie również jest nią nasycane, dzięki czemu powstają ostrza z czystego światła, tarcze pulsujące mocą oraz wiele innych przydatnych Rycerzom przedmiotów.

Wyjawszy rycerstwo, Sanctum cechuje powszechna asceza stylu życia. Budowle są piękne, ale wznoszone przy użyciu uświęconych tradycją technik pochodzących sprzed wieków. Zapisów dokonuje się ręcznie i na papierze, żywność wytwarza się między innymi dzięki uczciwej i ciężkiej pracy na polach, ceni się podstawowe wartości takie jak prostota i pokój. Przynajmniej tak jest u świeckich. Same katedry to oczywiście pomniki wewnętrznego światła i chwały Sanctum i na ich budowę niczego się nie szczędzi.

ARCHONCI

Różnica między potężnym aniołem Sanctum i Archontem dla większości wiernych wydaje się tak niewielka, że wręcz pozbawiona znaczenia. Z punktu widzenia Kościoła Archonci są chodzącym przesłaniem – czystą duszą, doskonałą świadomością wolną od jakichkolwiek ograniczeń narzucanych fizycznością. Rycerze Sanctum ochoczo uczą się od takich istot, zaś Archonci często są chętni, aby spoglądać na innych z góry oraz otrzymywać cześć jak bóstwa. Niektórzy Archonci odwiedzają się wyznawcom, starając się polepszyć ich życie duchowe.



CIENIE

Elfy Svarr mieszkające w Cieniach to zbieranina włóczęgów, oszustów, złodziei, a czasem nawet zabójców. Drobne i niepozorne nadrabiają szybkością, sprytem i zwinnymi palcami, zwłaszcza mając do czynienia z cudzą własnością i technologią.



Zrzeszeni w kilka gildii o podobnych zapatrywaniach Svarrowie reprezentują sobą niezwykłą mieszaninę ofiarności i egoizmu. Mogą poświęcić wiele dla dobra swojej gildii, a zarazem bezwzględnie wykorzystywać każdą sposobność, by obrabować albo oszukać kogoś obcego i to bez chwili wahania ani wyrzutów sumienia.

Według ich opowieści Svarrowie zamieszkivali kiedyś krainę światła i pokoju, jednak zostali wygnani do Cieni, gdzie musieli się ukrywać i walczyć o resztki, aby przetrwać. Nie wiadomo, czy wygnanie nastąpiło przed ich przeniesieniem na Tygiel, czy może ten mit (o ile to mit) oparty jest właśnie na przeniesieniu, ale niezależnie od wszystkiego cała opowieść stanowi dla nich usprawiedliwienie wszystkich popełnianych niegodziwości. Svarrowie mają to szczęście, że są niesłychanie utalentowani we wszystkim, co wiąże się z ukrywaniem, myleniem tropów i wykorzystywaniem narzędzi innych ludów niezgodnie z ich przeznaczeniem.

Wielu głowi się, czym tak dokładnie są Cienie – nacją, miejscem czy stanem umysłu? Svarrowie podchodzą do tej sprawy pragmatycznie: gdziekolwiek się ukrywają, gdziekolwiek robią interesy, tam właśnie są Cienie. Najlepsi złodzieje potrafią znaleźć Cienie wszędzie.

SPOŁECZEŃSTWO

Większość złodziei w Cieniach wywodzi się z elfiego plemienia Svarrów – niewysokiego, ciemnoskórego ludu o wielkich oczach, szyderczych uśmiechach i wyostrzonych zmysłach. Svarrowie, łączący się w klany i podejrzliwie nastawieni do obcych, dominują w każdej z gildii Cieni. Svarrów można także spotkać żyjących i pracujących wśród członków najróżniejszych ras w najróżniejszych miejscach oraz uznających najróżniejsze zasady i rządy. Jednak te istoty także mogą należeć do Cieni, bo dobry złodziej wręci się wszędzie.

Do gildii Cieni czasem wstępują także ludzie oraz inni obcy. W końcu nie tylko Svarrowie popełniają przestępstwa, gildia rekrutuje więc każdego, kto może się przydać. Niektórzy z tych rekrutów lepiej czują się w Cieniach niż w ojczystych stronach i ostatecznie na stałe przyłączają się do gildii, gdzie, pokazawszy, ile są warci, witani są równie serdecznie, co Svarrowie.

TECHNOLOGIA

Większość technologii Cieni została komuś ukradziona albo wyciągnięta ze złomu i przerobiona tak, aby stała się im przydatna. Niektórzy specjaliści Cieni zdołali nawet przeprogramować robowózki opiekujące się biosferą Tygla tak, żeby służyły im za zwiadowców, sabotażystów, pomocników albo po prostu za domowe zwierzaki (są w końcu takie miłutki).

Jeśli Cienie w ogóle mają jakąś swoją technologię, są nią ich płaszcze zawierające inteligentne emiter maskowania, które otaczają noszących polem niewidzialności. Elfy z Cieni wszędzie noszą charakterystyczne trzy-punktowe emiter maskowania, aby w taki sposób całkowicie otoczyć się niewidzialnością lub, jeśli trzeba, stosowną iluzją. Korzystając ze swoich płaszczy, złodzieje i włóczędzy mogą wrócić do Cieni zawsze wtedy, gdy zajdzie taka potrzeba.

ARCHONCI

Svarrowie mają prosty zwyczaj oceniania wszystkiego spoza ich gildii pod kątem potencjalnych zysków i zagrożeń. Archonci ewidentnie są i jednym, i drugim, dlatego trzeba podchodzić do nich ostrożnie. Ale jeśli któryś z nich stanie się sojusznikiem, dywidenda płacona gildii może okazać się niesamowicie wysoka. Archonci potrafią rozmawiać z każdym i ze wszystkim, dlatego mogą się przydać do robienia interesów oraz zawierania układów w Cieniach. Archonci, których ktoś inny wprowadził wcześniej w koncepcje „własności osobistej” i „posiadania”, uznają prezentowaną przez Cienie interpretację tej koncepcji za intrygującą. Równowaga między „przede wszystkim ja” oraz „dla kumpla wszystko” definiuje kulturę Svarrów jako taką, którą wielu Archontów postrzega jako zdecydowanie rozsądną.



NIEOKIEŁZNANI

Architekci zebrali rośliny, zwierzęta i inne formy życia z całego wszechświata i zasiedlili nimi Tygiel. Tak naprawdę nadal to robią, łącząc obce biomy w coś, co chociaż nie jest całkowicie harmonijne, to przynajmniej jest zielone i żywiołowe.



Różnymi dzikimi stworzeniami Tygla zajmują się mechaniczne wróżki, które robią wszystko, co w ich mocy, aby utrzymywać pozory równowagi. Jednak robowróżki, choć starają się utrzymywać równowagę, nie próbują nawet oddzielać od siebie różnych form życia, przez co ziemskie wilki szybko mogą stać się łupem marsjańskich snekgarrów, smrodyle z Regulusa Jeden zwisają z konarów wolno kwitnącego drzewa nepente z Visgardu, zaś mrówki cukrowe z Alfę Centauri pożerane są przez wenusjańskie muchołapki (nie należy ich mylić z zaskakująco podobnymi roślinami z Ziemi). Z upływem czasu gatunki te wyewoluowały tak, że znalazły na Tyglu dom, a nawet mieszały się i skrzyżowały z obcymi gatunkami wszędzie, gdzie tylko pozwoliła im na to biologia (czasem z pomocą robowróżek oraz dziwnych mutacji związanych z dzikim Emberem). Niektóre z tych zwierząt wciąż przypominają swoich przodków z rodzinnych planet, inne to w całości stwory Tygla, których nie znajdzie się nigdzie indziej we wszechświecie.

Wszystkie takie dzikie stworzenia określa się wspólnym mianem Nieokiełznanych. Razem z ludźmi oraz innymi istotami rozumnymi, które odrzuciły cywilizację i wycofały się do dziczy, tworzą osobną, liczną oraz chaotyczną frakcję. Bez centralnej organizacji (zresztą w wielu przypadkach także bez prawdziwej inteligencji) jedyne, co jest stałe u Nieokiełznanych, to fakt, że żyją w zgodzie ze swoją naturą – nieważne, jaka to dokładnie natura.

SPOŁECZEŃSTWO

W związku z tym, że Nieokiełznani to z definicji każde dzikie stworzenie, roślina, grzyb, a także inne żywe istoty mieszkające na Tyglu, naprawdę trudno przesadzić, oceniając ich różnorodność. Co do istot rozumnych, do których najbardziej pasuje określenie „ludy” (jakiegokolwiek gatunku), to można znaleźć kilka cech wspólnych. Niektóre wychowały się w cywilizowanych społeczeństwach i zostały wygnane. Inne zawsze żyły w dziczy. Wszystkie znacznie lepiej czują się pod otwartym niebem Tygla niż w miastach z kamienia i stali, łatwiej im rozmawiać ze zwierzętami i ptakami niż z pobratymcami.

Niektóre z tych istot rozumnych, może dzięki swobodnej konsumpcji i używaniu Emberu, rozwinęły w sobie prawie nadnaturalną umiejętność rozmawiania nie tylko ze zwierzętami, ale także z roślinami i grzybami. Ich zdolności wydają się magiczne i wielu nazywa te stwory „wiedźmami” lub używa podobnych określeń zaczerpniętych z własnych mitologii. Jednak istoty te są niegroźne. Zazwyczaj.

TECHNOLOGIA

Nieokiełznani nie korzystają z technologii – większość naukowych rozgraniczeń między istotami rozumnymi a dzikimi bestiami opiera się właśnie na jej wykorzystywaniu. Jednak granice nie są zbyt ostre, bo na przykład smrodyle można uznać za zwierzęta, a jednak wytwarzają prymitywną biżuterię i gdy mają możliwość, używają prostych narzędzi. Wszystkie wróżki z dziczy są maszynami, a w galaktyce występuje kilka naprawdę dziwnych przykładów syntetycznego życia, co wprowadza jeszcze więcej zamętu.

Wiele istot rozumnych, które można by uznać za Nieokiełznanych, oddaliło się od technologii, ale nawet w dzikich miejscach Tygla znaleźć można maszyny i technikę, którą da się pozyskać i ponownie wykorzystać. Przecież i tak dżungla pochłonie w końcu większość cywilizacji.

ARCHONCI

Umysły zwierząt to jedyne w swoim rodzaju sprawdzian słynnej archonckiej umiejętności komunikowania się z każdym mieszkańcem Tygla. Niektórych pociągają nieskomplikowane schematy myślowe Nieokiełznanych, uznają, że mają kojący wpływ i stanowią źródło otuchy. Jeszcze innych Archontów intryguje dzikość i wolność tych istot. Nieokiełznane bestie zazwyczaj ignorują wszystko, co nie jest drapieżnikiem albo łupem, ale niektóre szczególnie towarzyskie zwierzęta (i ludzie) lubią podczas swoich wędrówek niekłopotliwe towarzystwo Archonta.



NA ŚWIETLISTYCH SKRZYDŁACH

autor: Daniel Lovat Clark

Odczuwał obecność Krypty jako akord rozbrzmiewający w jego ciele. Choć właściwie to nie miał ciała – ciała takiego jak ludzie, cyborgi i inne podążające za nim istoty. Pod tym względem czuł bliższe pokrewieństwo z duchami Sanctum, ale ich eteryczna postać czystej psyche scalona tylko wtedy, gdy mieli na sobie ciężkie rycerskie zbroje, wciąż stanowiła dla niego zbyt duże ograniczenie.

Bo on mógł stać się wszystkim. Wiedział o tym, czuł to głęboko w środku. Jednak transformacja była poza jego zasięgiem, dopóki nie otworzy Krypty. Część jego jestestwa wciąż pozostawała w zamknięciu, czekając, aż ją odnajdzie. Mógł być czymkolwiek, nawet na jakiś czas przywdziewać ciało, jednak nie mógł w pełni istnieć, dopóki nie osiągnie całości.

Argus zebrał się w sobie, przybrał ciało, które nosił najczęściej; z tyłu załopotały świetliste skrzydła, białe szaty zawirowały wokół postaci spajanej błyszczącą energią. Widok był imponujący i właśnie on sprawiał, że nazywano go Najwyższym Argusem Świetlistym. Ruszył przed siebie, tam, gdzie Sierżant Zakiel kłęczał okryty przyćmioną aurą.

– Powstań – powiedział Argus, a jego głos zadudnił zarówno w umyśle Zakiela, jak i wokół niego.

– Panie, w pobliżu Krypty jest jeszcze jeden Archont – oznajmił Zakiel, zajmując miejsce u boku swego pana.

Wspólnie przeszli obok pozostałości pradawnej konstrukcji wykładanej złotymi ciągami danych – częściowo świątyni, a częściowo komputera. Argus badał ruiny, gdy poczuł zew Krypty – ustalili, że była tam, od kiedy tę część świata przyłączono do Tygla. Tajemnicą pozostawało, kto ją stworzył. Może kiedy Architekci sprowadzili tutaj świątynię, jej budowniczy nie przybyli razem z nią.

Zakiel, ślepy na te tajemnice, mówił dalej: – Panna „Onyks” Censorius ma swoich własnych wojowników, demony i złodziei.

– Rywał – stwierdził Argus. Poczuł muzykę przesunięcia Krypty, akord zadrział wraz z nim. Im więcej trudów przy otwarciu Krypty, tym większa nagroda. Czy Krypty nie objawiają się właśnie po to, aby prowokować takie wyzwania? Czy może nagroda w środku zmienia się w zależności od trudów, z jakimi mierzył się Archont otwierający Kryptę? Nie miał pojęcia. Któż zdołałby odgadnąć motywy kierujące Architektami? Może właśnie ta wiedza spoczywała zamknięta w Kryptcie.

– Musimy działać szybko. – Teraz mógł ją wyczuć. Mroczna i dysharmonijna obecność. Wyprowadziła go, już zebrała Æmber na swój pierwszy klucz. Jeśli otworzy Kryptę, to ta część, która była w nim, Argusie, wciąż zamknięta, zamiast do niego trafi do niej.

– Zakielu, znajdź dwa drony-nietoperze i wypuść na niebo. Uderz w jej kotერიę, a my zbierzemy Æmber z tej doliny.

– A więc bitwa, mój panie? – zapytał Zakiel. Pojawiły się jego błyszczące skrzydła.

– Zawsze – odparł Argus, spoglądając w stronę Krypty. Pieśń stawała się coraz głośniejsza. – Bo jakże inaczej wykujemy w tym Tygla swe doskonałe „ja”?



SKĄD SIĘ WZIĄŁ KEYFORGE?

Na początku istnienia kolekcjonerskich gier karcianych grano w nie na różne sposoby. Niektóre z moich ulubionych metod zaginęły wraz z biegiem lat. Były wśród nich zamknięte talie i rozgrywki ligowe. Trudno było grać w ten sposób, bo karty często się gubiły. Można więc było grać tylko z zaufanymi kolegami, bo nietrudno było kogoś oszukać, ukradkiem ulepsząc sobie talię.

Często się zastanawiałem, czy zdołałbym przywrócić nieco z tego ekscytującego grania, którego cechą charakterystyczną było to, że nie korzystano z uniwersalnych narzędzi. Każdy z graczy miał skarby, których nie miał żaden inny gracz, ale miał też znacznie słabsze karty, których należało użyć w mądry sposób, żeby zdobyć te najcenniejsze. Zamknięta albo ligowa talia nigdy nie była idealna – ale była jedyna w swoim rodzaju i czerpanie z niej pokąźnych korzyści wymagało sporych umiejętności.

Chociaż lubię konstruować talie albo tworzyć je dzięki mechanice „draftu”, często mam ochotę zagrać kartami, które nie są na tyle mocne, aby rywalizować w obrębie tych formatów. Podczas gry zamkniętą albo limitowaną talią te karty często stają się opłacalne, bo nie można ich zastąpić kartami z górnej półki. Szczególnie lubię zwyciężać dzięki użyciu kart, które wiele osób ignoruje albo przecza.

Zawsze byłem przywiązany do dobrej proceduralnie generowanej zawartości. Tworzone w ten sposób światy gier wydają się naprawdę należeć do mnie, gracza – odkrywam je podczas gry; projektant nawet nie wie, że istnieją. Gry bez takiej zawartości często są niesamowicie liniowe; każdy przechodzi przez tę samą historię i może doświadczyć tej samej gry, podejmując te same decyzje. Wszystko, czego się doświadcza, wydaje się zaplanowane. Kontrast między jednym a drugim może przyrównać do różnicy między badaniem dżungli a spacerem po parku rozrywki. Kiedy pojawiły się kolekcjonerskie gry karciane, wrażenie można było porównać właśnie do badania dżungli, jednak kiedy karty coraz bardziej stawały się towarem, to doświadczenie coraz bardziej zaczynało przypominać park rozrywki.

W parku rozrywki różni specjaliści podpowiadają, jak grać, podsuwają najbezpieczniejsze strategie, najlepsze talie. W dżungli masz tylko te narzędzia, które ze sobą weźmiesz. Nie dowiesz się niczego o słabościach i synergach inaczej, niż grając.

Witaj w dżungli!

Richard Garfield
Kwiecień 2018



OPRACOWANIE

Projekt gry: Richard Garfield

Rozwój gry: Brad Andres, Skaff Elias oraz Nate French i Daniel Schaefer

Producent: Erik Dahlman

Autor opowiadań: Daniel Lovat Clark

Korekta: Adam Baker i Kevin Tomczyk

Menadżerka ds. gier karcianych: Mercedes Opheim

Menadżerka ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Christopher Hosch oraz Monica Helland, Michael Silsby i Neal W. Rasmussen

Koordynator ds. projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik ds. projektu graficznego: Brian Schomburg

Grafiki koncepcyjne i okładka: David Kegg

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen i Taylor Ingvarsson oraz Crystal Chang

Zarządzająca dyrektorka artystyczna: Melissa Shetler

Implementacja technologii: Lukas Adrian Buechs oraz Evan Hall

Koordynator ds. jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Wykonawczy projektant gry: Corey Konieczka

Szef studia: Andrew Navaro

Tłumaczenie instrukcji: Maciej Nowak-Kreyer

Tłumaczenie kart: Artur Cnotalski

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla Koni Garfield za niezliczone godziny testowania rozgrywki, wsparcie i dobre pomysły.

TESTERZY

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensend, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb „Bulldog” Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy „Niffle” Zwiirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzsinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew „Ratt” Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglė Pučetaitė, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, Wil Springer i William Morton

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta-testerów.



www.FantasyFlightGames.com

© 2018 Fantasy Flight Games. Logo Fantasy Flight Supply oraz Unique Game to znaki handlowe Fantasy Flight Games. Logo KeyForge, Fantasy Flight Games i FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Wygląd komponentów może różnić się od zaprezentowanych na zdjęciach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

ERRATA

Dostęp do biblioteki (Zew Archontów 115)

Zmiana na: „**Zagranie:** Do końca tury za każdym razem, gdy zagrasz kolejną kartę, dobiez kartę. Anihiluj Dostęp do biblioteki.”

Przekręt (Zew Archontów 267)

Zmiana na: „**Zagranie:** Jeśli przeciwnik ma więcej  od ciebie, ukradnij 1 . Powtórz poprzedni efekt, jeśli przeciwnik wciąż ma więcej  od ciebie”.

Bębnonauta (Czas Wstąpienia 006)

Zmiana na: „**Zagranie/Walka/Zbieranie:** Cofnij inne przyjazne stworzenie z cechą GIGANT na swoją rękę”.

Napinka (Czas Wstąpienia 031)

Zmiana na: „**Zagranie:** Wybierz przyjazne przygotowane stworzenie Brobnarów. Wyczerp je i otrzymaj  w liczbie równej połowie siły tego stworzenia (zaokrąglając w dół)”.

Plagoszczur (Czas Wstąpienia 308)

Zmiana na: „Nieuchwytność. **Zagranie:** Wszystkim stworzeniom bez cechy SZCZUR zadawane jest po 1  za każde stworzenie z cechą SZCZUR w grze”.

Magda Szczurzyca (Zew Archontów 303)

Zmiana na: „Nieuchwytność. **Zagranie:** Ukradnij 2 . Jeśli Magda Szczurzyca opuszcza grę, twój przeciwnik kradnie 2 .

Yzphyz Wiedzodron (Czas Wstąpienia 210)

Zmiana na: „**Zagranie:** Zarchiwizuj kartę. Możesz anihilować zarchiwizowaną kartę. Jeśli to zrobisz, ogłusz stworzenie”.

Życie za życie (Czas Wstąpienia 273)

Zmiana na: „**Zagranie:** Poświęć stworzenie. Jeśli to zrobisz, zadaj 6  stworzeniu”.

Nowa aktualizacja wprowadza do mechaniki gry pojęcie efektów zastępujących i nadaje szczególne znaczenie słowu „zamiast”, w związku z czym aktualizujemy efekty niektórych kart, aby to odzwierciedlić.

Plaszcz Armagedonu (Zew Archontów 263)

Zmiana na: „To stworzenie zyskuje zagrożenie 2 i: «**Zniszczenie:** Zamiast tego całkowicie wylecz to stworzenie i zniszcz Plaszcz Armagedonu»”.

Uxlyx Opiekun Zoo (Zew Archontów 201)

Zmiana na: „**Zbieranie:** Umieść wrogie stworzenie w swoim archiwum. Jeśli to stworzenie opuści twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Cieniste Ja (Zew Archontów 310)

Zmiana na: „Cieniste Ja nie zadaje obrażeń, gdy walczy. Obrażenia otrzymywane przez sąsiadów tego stworzenia nieposiadających cechy UPIÓR zamiast tego są zadawane Cienistemu Ja”.

Masowe porwanie (Zew Archontów 169)

Zmiana na: „**Zagranie:** Umieść do 3 wrogich stworzeń z obrażeniami w twoim archiwum. Jeśli któreś z tych stworzeń opuści twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Zbieranie próbek (Zew Archontów 175)

Zmiana na: „**Zagranie:** Umieść wrogie stworzenie w swoim archiwum za każdy wykuty klucz przeciwnika. Jeśli któreś z tych stworzeń opuści twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Raz, dwa, ŁUP! (Czas Wstąpienia 001)

Zmiana na: „**Zagranie:** Ogłusz wrogie stworzenie. Jeśli to stworzenie było już ogłuszone, zamiast tego zniszcz je”.

Robal zbieracz (Czas Wstąpienia 162)

Zmiana na: „**Walka:** Zarchiwizuj stworzenie, z którym walczy Robal zbieracz. Jeśli to stworzenie opuści twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA (FAQ)

Poniżej znajdują się odpowiedzi na najczęstsze pytania, które pojawiają się podczas rozgrywek. Każda sekcja w tym rozdziale to „pytanie + odpowiedź”. Wpisy ułożone są chronologicznie i najnowsze pytania znajdują się na samym końcu.

Mój przeciwnik ma 14 w swojej puli, a ja mam 0. Na początku swojej tury wybieram Cienie jako aktywny dom i zagrywam kartę Przekręt (Zew Archontów 267). Ile mu ukradnę?

W tej sytuacji Przekręt pozwoli ukraść 2 . W momencie zagrania karty spełniony jest warunek podany w pierwszym efekcie (przeciwnik ma więcej ), więc kradniesz 1 . Następnie przechodzisz do drugiego efektu, który nakazuje powtórzyć poprzedni efekt. Gdy powtarzasz pierwszy efekt, przeciwnik ma nadal więcej . więc znów kradniesz 1 . Na tym działanie karty się kończy, bo należało powtórzyć tylko poprzedni (pierwszy) efekt, a nie cały efekt karty.

Jest pierwsza tura gry i ja rozpoczynam. Wybieram Logos jako aktywny dom i zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125). Czy efekt Luki czasoprzestrzennej zostanie rozpatrzony pomimo zasady pierwszej tury (zobacz str. 5)?

Efekt Luki czasoprzestrzennej zostanie rozpatrzony. Zasada pierwszej tury nie pozwala graczowi odrzucić ani zagrać więcej niż 1 karty z ręki. Nie zabrania jednak zagrywania i odrzucania kart z innych stref gry, np. z talii.

Mam 2 łańcuchy i 7 kart na ręce, gdy mam rozpatrzyć mój krok dobierania kart. Czy podczas tego kroku zerwę łańcuch?

Nie, w takiej sytuacji nie zerwiesz łańcucha. Łańcuch jest zrywany tylko wtedy, gdy gracz normalnie miałby dobrać karty w kroku dobierania, ale łańcuchy uniemożliwiają mu dobranie jakichś kart (zobacz „Łańcuchy” na str. 8). Ponieważ masz 7 kart na ręce, normalnie nie dobrałbyś żadnych kart, więc nie zrywasz łańcucha.

Mam 2 łańcuchy i 5 kart na ręce, gdy mam rozpatrzyć mój krok dobierania kart. Czy podczas tego kroku zerwę łańcuch?

Tak, w takiej sytuacji zerwiesz łańcuch. Łańcuch jest zrywany tylko wtedy, gdy gracz normalnie miałby dobrać karty w kroku dobierania, ale łańcuchy uniemożliwiają mu dobranie jakichś kart (zobacz „Łańcuchy” na str. 8). Ponieważ masz 5 kart na ręce, normalnie dobrałbyś kartę, aby uzupełnić swoją rękę, jednak łańcuchy uniemożliwiają Ci dobranie tej karty. Skoro łańcuchy uniemożliwiły Ci dobranie jakichś kart, na koniec zrywasz 1 łańcuch.

W bieżącej turze wybieram Logos jako aktywny dom i zaczynam od zagrania Dostępu do biblioteki (Zew Archontów 115), a następnie zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125). W jakiej kolejności mam rozpatrzyć kombinację tych efektów?

Gdy zagrywasz Lukę czasoprzestrzenną po zagraniu Dostępu do biblioteki, kolejność działań jest następująca:

1. Otrzymujesz 1 dodatkowy  z Luki czasoprzestrzennej.
2. Efekt Dostępu do biblioteki i efekt „Zagranie:” Luki czasoprzestrzennej zachodzą w tym samym momencie, więc możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.
3. Otrzymujesz dodatkowy  z karty zagranej z wierzchu talii.
4. Jeśli na karcie zagranej z wierzchu talii są jakieś efekty „Zagranie:”, zachodzą w tym samym momencie co efekt Dostępu do biblioteki. Możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

Mam w grze Władcę Otchłani (Zew Archontów 093), a mój przeciwnik zagrywa Restryktusa (Zew Archontów 094) i wybiera dom Dis. Co się stanie, gdy w swojej następnej turze będę musiał wybrać aktywny dom?

W swojej następnej turze podczas kroku wyboru domu znajdziesz się w sytuacji, w której musisz wybrać dom Dis (ze względu na Władcę Otchłani) i jednocześnie nie możesz wybrać domu Dis (ze względu na Restryktusa). Efekty „nie możesz” są ważniejsze od efektów „musisz”, a więc nie możesz wybrać domu Dis (zobacz „Nie możesz vs musisz” na str. 10). W takiej sytuacji możesz wybrać inny ze swoich domów.

Mam w grze Faygina (Zew Archontów 300), a mój przeciwnik ma w grze Urwisa (Zew Archontów 315). Zbieram Fayginem i rozpatrując jego umiejętność zbierania, wybieram Urwisa przeciwnika. Co się stanie?

Gdy rozpatrujesz efekt Faygina, próbujesz wziąć Urwisa przeciwnika na swoją rękę, ale gdy karta Urwisa opuszcza grę, trafia do odpowiedniej strefy gry swojego właściciela (zobacz „Opuszczenie gry” na str. 10), chyba że karta, która doprowadziła do opuszczenia gry, wyraźnie nakazuje coś innego. Zamiast trafić na Twoją rękę, Urwis trafia na rękę Twojego przeciwnika.

Nie mam Æmberów w swojej puli i wybieram Logos jako aktywny dom w tej turze. Zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125) i próbuję zagrać wierzchnią kartę z mojej talii, którą okazuje się Smok Kelifi (Zew Archontów 037). Co się stanie?

Smok Kelifi wróci na wierzch talii. Aby zagrać Smoka Kelifiego musisz spełniać warunek zagrania, a więc mieć 7 Æmberów w swojej puli. Skoro w momencie próby zagrania nie masz tylu Æmberów (masz tylko 1 za zagranie Luki czasoprzestrzennej), nie spełniasz warunku i nie jesteś w stanie zagrać Smoka Kelifiego. Skoro nie możesz zagrać tej karty, wraca ona do strefy, z której próbowałeś ją zagrać, a więc na wierzch Twojej talii.

Mój przeciwnik używa w swojej turze Karabiniera Yxilo (Zew Archontów 204) do zbierania i rozpatrując umiejętność zbierania wybiera moją Złą Grosię (Zew Archontów 296). Czy Zła Grosia zostaje anihilowana, czy wraca na moją rękę?

Zła Grosia wraca na twoją rękę. Efekty „Zniszczenie:” (zobacz „Zniszczona karta” na str. 12) są rozpatrywane automatycznie, bezpośrednio przed zniszczeniem karty, a więc Zła Grosia trafi na Twoją rękę, zanim Karabinier Yxilo spróbuje ją anihilować dzięki swojej umiejętności zbierania. W momencie powrotu na rękę wszystkie efekty oczekujące na rozpatrzenie powiązane ze Złą Grosią przestają działać. Dzieje się tak, ponieważ Zła Grosia zostaje przeniesiona do strefy poza grą, do której przeciwnik nie ma wglądu (zobacz „Opuszczenie gry” na str. 10).

W swoim szyku mam ogłuszone stworzenie, zagrywam Gniew (Zew Archontów 001) i rozpatruję efekt, wybierając to ogłuszone stworzenie. Co się stanie?

Jeśli karta (taka jak np. Gniew) pozwala użyć stworzenia, a stworzenie jest ogłuszone, zamiast używać stworzenia normalnie, należy usunąć ogłuszenie. Jako że walka to jeden ze sposobów użycia karty, należy wyczerpać stworzenie i usunąć z niego znacznik ogłuszenia. Stanie się tak nawet wtedy, gdy przeciwnik nie ma w grze żadnych stworzeń, ponieważ usunięcie ogłuszenia zastępuje normalne „użycie” (w tym przypadku walkę) karty, zanim zostanie ono rozpatrzone.

Wybieram Logos jako aktywny dom w tej turze i zagrywam Przesunięcie fazowe (Zew Archontów 117), a następnie kolejne Przesunięcie fazowe. Ile kart nienależących do domu Logos mogę zagrać w tej turze?

Możesz zagrać w tej turze 2 karty nienależące do domu Logos. Każdy egzemplarz Przesunięcia fazowego pozwala zagrać 1 dodatkową kartę nienależącą do domu Logos.

Mam w grze Złodzieja Dusz (Zew Archontów 098), a mój przeciwnik ma Valdr (Zew Archontów 029). Używam mojego Złodzieja Dusz, aby walczyć z Valdr i oba stworzenia zostają zniszczone. Czy umiejętność Złodzieja Dusz się aktywuje?

Nie, umiejętność Złodzieja Dusz się nie aktywuje. Aby umiejętność mogła się aktywować, Złodziej Dusz musi być w grze, a skoro oba stworzenia zginęły w walce, są niszczone jednocześnie i umiejętność nie może się aktywować (zobacz „Zniszczona karta” na str. 13).

Zagrywam Dostęp do biblioteki (Zew Archontów 115). Czy karta natychmiast trafia na stos odrzuconych? Czy może pozostać w grze, aż jej efekt zostanie rozpatrzony.

Karty akcji natychmiast trafiają na stos odrzuconych, gdy rozpatrzony zostanie ich efekt. W przypadku kart akcji, których efekt jest rozciągnięty w czasie (jak np. Dostęp do biblioteki), gdy efekt zostanie w pełni ustalony przez rozpatrzenie karty, karta natychmiast trafia na stos odrzuconych i nie pozostaje w grze.

Mam w grze Feromony bojowe (Zew Archontów 180), „Johna Smytha” (Zew Archontów 195) i Wypaczacza umysłów (Zew Archontów 196). Poświęcam Feromony bojowe i zbieram Wypaczaczem umysłów, następnie zbieram „Johnem Smythem” i używam jego umiejętności zbierania, aby przygotować Wypaczacza umysłów. Czy mogę ponownie użyć Wypaczacza umysłów?

Tak, Feromony bojowe pozwalają na użycie wybranych stworzeń w danej turze. Jeśli dysponujesz efektem, który pozwala przygotować stworzenie z domu Mars będące pod wpływem Feromonów bojowych, możesz ponownie użyć tego stworzenia.

Zagrywam Króla Urwiska (Zew Archontów 038), gdy mój przeciwnik ma w grze Goblina grabieżcę (Zew Archontów 041). Co się dzieje?

Zgodnie z zasadami dotyczącymi obrażeń „Jeśli stworzenie ma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego siła, zostaje zniszczone i trafia na wierzch stosu kart odrzuconych właściciela”. Jeśli siła stworzenia wynosi 0 i ma ono 0 obrażeń, zostaje zniszczone.

Mój przeciwnik ma w grze Sztandar bitewny (Zew Archontów 020). Czy mogę zagrać Poltergeista (Zew Archontów 069), aby zniszczyć Sztandar bitewny, mimo że tego artefaktu nie da się użyć?

Tak, możesz rozpatrzyć efekt Poltergeista na dowolnym artefakcie w grze, nawet jeśli artefaktu nie da się użyć. Po prostu rozpatrujesz efekt karty w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe (zobacz „Zrób tyle, ile się da” na str. 7), czyli w tym przypadku tylko niszczysz artefakt.

Nie mam w grze żadnych stworzeń, a mój przeciwnik ma 2. Czy mogę zagrać kartę Zagubieni w lesie (Zew Archontów 327), mimo że nie mam 2 stworzeń w grze?

Tak, możesz. Zgodnie z zasadą „Zrób tyle, ile się da” (zobacz str. 7) rozpatrujesz efekt w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe, a część, której nie możesz rozpatrzyć, ignorujesz. W przypadku Zagubionych w lesie oznacza to, że wtasujesz tyle stworzeń, ile jesteś w stanie. Twój przeciwnik ma 2 stworzenia w swoim szyku, a Ty nie masz żadnych, więc wtasujesz 2 stworzenia przeciwnika i żadnych przyjaznych stworzeń.

Mam w grze wyczerpanego Obijaka (Zew Archontów 030), a mój przeciwnik nie ma żadnych stworzeń w szyku. Zagrywam Gniew (Zew Archontów 001) i rozpatruję efekt, wybierając Obijaka. Co się stanie?

Efekt Gniewu przygotuje Obijaka, ale jako że w grze nie ma wrogich stworzeń, Obijak nie może być użyty do walki, więc po prostu pozostanie przygotowany. Następnie będzie można go użyć zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

Kontroluję Skrzynkę Spanglera (Zew Archontów 132), która anihilowała mojego Smoka Kelifiego (Zew Archontów 037). Skrzynka Spanglera wraca do ręki swojego właściciela po zagranii Chwytających winorośli (Zew Archontów 324), a ja nie mam żadnych Æmberów. Czy odzyskuję swojego Smoka Kelifiego?

Tak. Gdy Skrzynka Spanglera opuszcza grę, Smok Kelifi nie jest zagrywany, tylko cofany do gry. Z tego względu wymagania związane z zagranieniem karty nie są brane pod uwagę i Smok Kelifi wraca do gry bez względu na to, ile masz Æmberów.

Zagrywam Miaaażdza (Zew Archontów 046), ale wszystkie stworzenia przeciwnika są już ogłuszone. Czy mój Miaaażdż musi wybrać samego siebie jako cel efektu zagrania?

Nie. Możesz rozpatrzyć efekt zagrania Miaaażdza na jednym ze stworzeń przeciwnika, jednak nie dołożysz w ten sposób dodatkowego znacznika ogłuszenia na ogłuszonym stworzeniu, więc po prostu nic się nie stanie.

Mój przeciwnik zagrał Zbieranie próbek (Zew Archontów 175) i umieścił 2 moje stworzenia w swoim archiwum. W mojej turze zagrywam Dysanię (Zew Archontów 141). Co się stanie?

Zagranie Dysanii sprawia, że przeciwnik odrzuca wszystkie zarchiwizowane karty, jednak zgodnie z treścią Zbierania próbek stworzenia umieszczone w archiwum za pomocą tej karty, opuszczając je, trafiają na Twoją rękę. Skoro karty nie zostały odrzucone przez efekt Dysanii, nie otrzymasz za nie Æmberów.

Mam Cieniste Ja (Zew Archontów 310) i Rycerza grabieżcę (Zew Archontów 255), które ze sobą sąsiadują. Mój Rycerz grabieżca jest atakowany przez stworzenie o sile 4. Ile obrażeń otrzymają stworzenia w takiej sytuacji?

W takiej sytuacji Cieniste Ja otrzyma 2 obrażenia, Rycerz grabieżca nie otrzyma żadnych obrażeń, a stworzenie o sile 4 otrzyma 4 obrażenia i zostanie zniszczone. Stanie się tak, ponieważ zanim Rycerzowi grabieżcy zostaną zadane obrażenia, 2 obrażenia zostaną powstrzymane przez jego pancerz. Gdy pozostałe obrażenia mają być zadane Rycerzowi grabieżcy, zamiast tego są zadawane Cienistemu Ja. Gdy Cieniste Ja otrzymuje obrażenia, atakujące stworzenie w tym samym czasie otrzymuje 4 obrażenia, bo tyle wynosi siła Rycerza grabieżcy, z którym walczy.

Mam renegata Władcę Otchłani w talii, w której nie ma domu Dis. Czy muszę wybierać dom Dis jako aktywny, jeśli mam Władcę Otchłani w grze?

Nie. Nie możesz wybrać aktywnego domu, chyba że dany dom widnieje na twojej karcie tożsamości lub kontrolujesz co najmniej jedną kartę z danego domu. Ta zasada jest ważniejsza niż efekt Władcy Otchłani, dzięki czemu możesz wybrać inny z domów jako aktywny.

Co się stanie, jeśli użyję Fedrownicy spektralnej na stworzeniu, które nie jest na flance (sprawiając, że będzie uznawane za stworzenie na flance), a następnie zagram Pocisk pozytronowy na to stworzenie?

Pocisk pozytronowy zada 3 obrażenia temu stworzeniu. Następnie wybierz jednego z sąsiadów tego stworzenia i zadaj mu 2 obrażenia, a na koniec 1 obrażenie następnemu stworzeniu w kolejności.

Jeśli użyję Gabosa Długorękiego do ataku na stworzenie, które nie ma nieuchwytności, czy mogę użyć zdolności Gabosa „Przed walką”, aby zadać obrażenia stworzeniu z nieuchwytnością, czy może nieuchwytność chroni przed tymi obrażeniami?

Gabos może użyć swojej zdolności, aby zadać obrażenia stworzeniu z nieuchwytnością. Nieuchwytność chroni przed obrażeniami, gdy stworzenie jest atakowane, a w tym przypadku Gabos nie atakuje tego stworzenia, więc nieuchwytność go nie chroni.

Co się stanie, jeśli Replikator (Zew Archontów 150) aktywuje zdolność zbierania wrogiego Strażnika Sanctum (Zew Archontów 256)?

Zdolność zbierania Strażnika Sanctum nic nie robi. **Stworzenie nie może**

zostać przesunięte do szyku innego gracza, jeśli efekt nie mówi wprost o przejściu kontroli.

Jeśli zagram Mimikrę jako kopię karty akcji ze stosu odrzuconych przeciwnika, która karta podlega Zasadzie Szóstki?

Na potrzeby Zasady Szóstki uznaje się, że zagrywasz kopiowaną kartę.

Umieściłem pod Planem idealnym kartę Chwytające winorośle. Jeśli użyję zdolności „Omni” Planu idealnego i zagram Chwytające winorośle, czy mogę cofnąć na rękę Plan idealny, zanim zostanie poświęcony?

Tak. Plan idealny pozwala zagrać kartę, która została pod nim umieszczona, zanim Plan idealny zostanie poświęcony. Plan idealny nadal jest w grze, gdy rozpatrywany jest efekt Chwytających winorośli, a więc może być cofnięty na rękę.

Jeśli Duma Męcenniczka (Zew Archontów 242) i inne moje stworzenie zostają zniszczone przez efekt zadający obrażenia, jak np. Fala trucizny (Zew Archontów 280), to czy Duma Męcenniczka ochroni to drugie stworzenie przed zniszczeniem?

Nie. Jeśli obrażenia zadane Dumie Męcenniczce i twojemu innemu stworzeniu oznaczyły je do zniszczenia, późniejsze wyleczenie nie powstrzyma je zniszczenia tego drugiego stworzenia.

Jeśli karta, np. Brama do Dis (Zew Archontów 59), niszczy wiele stworzeń, a jednym z nich jest Tolas (Zew Archontów 103), to czy ktoś otrzymuje Æmbery z umiejętności Tolasa?

Nie. Umiejętność Tolasa nie aktywuje się, dopóki karty nie trafią na stos odrzuconych, a gdy to następuje, Tolas jest już zniszczony.

Mam w grze Tolasa (Zew Archontów 103), gdy moja Zła Grosia (Zew Archontów 296) zostaje zniszczona. Czy dostaję dodatkowy Æmber, mimo że Zła Grosia trafia na moją rękę zamiast na stos odrzuconych?

Tak. Karty uznaje się za zniszczone nawet wtedy, gdy ich efekt „Zniszczenie:” usunie je z gry.

Użyłem Uświęconej tarczy (Czas Wstąpienia 218), aby ochronić mojego Marucka Naznaczonego (Czas Wstąpienia 220) przed obrażeniami, a następnie atakuję nim stworzenie o sile 3. Czy przejmuję Æmber dzięki umiejętności Marucka?

Nie. Efekty takie jak ten z Uświęconej tarczy zapobiegają obrażeniom zanim zostanie uwzględniony pancerz. Maruck nadal będzie miał 1 pancerza po walce.

Jeśli mój Mąciwoda (Czas Wstąpienia 131) zostaje zniszczony w mojej turze, a jego umiejętność „Zniszczenie:” umożliwia mi zagranie karty ze słowem kluczowym omega, to czy mogę po tym nadal zagrywać karty?

Zazwyczaj nie. Jeśli Mąciwoda zostaje zniszczony w 3 kroku twojej tury, nie możesz zagrywać kolejnych kart – rozpatrujesz do końca kartę ze słowem kluczowym omega i przechodzisz do kolejnego kroku tury. Jeśli jednak Mąciwoda zostaje zniszczony w 1 kroku twojej tury [np. przez Dziwaczny gadżet (Zew Archontów 134), gdy wykujesz klucz], przechodzisz do 2 kroku tury, wybierasz aktywny dom i przechodzisz do 3 kroku tury, w którym możesz normalnie zagrywać karty.

Mam w grze Pingla-Który-Wkurza (Zew Archontów 43), a mój przeciwnik zagrywa Króla Urwiska (Zew Archontów 38). Czy Król Urwiska otrzyma obrażenia, zanim Pingiel zostanie zniszczony?

Nie. Umiejętność Króla Urwiska jest stałą umiejętnością. Jej efekt działa, gdy karta Króla Urwiska jest w grze, dlatego Pingiel zostaje zniszczony, zanim jego umiejętność „które wejdzie do gry” się aktywuje.

Mam stworzenie o sile 2 z dołączonym Strażnikiem Dusz (Czas Wstąpienia 83), a przeciwnik ma stworzenie o sile 6 i stworzenie o sile 5. Zagrywam Opalowego rycerza (Czas Wstąpienia 260). Oba stworzenia przeciwnika zostaną zniszczone, czy tylko to o sile 6?

Tylko to o sile 6. Umiejętność Strażnika Dusz aktywuje się, zanim zniszczone stworzenie opuści grę, dlatego oznacza do zniszczenia stworzenie o sile 6, mimo że zostało ono już oznaczone do zniszczenia przez Opalowego rycerza.

Mam 2 Ąmbery w swojej puli i zbieram stworzeniem. Mój przeciwnik ma w grze 2 Sir Filarów (Czas Wstąpienia 223). Czy obu Sir Filarów przejmuje ąmber? Jeśli tak, to skąd jest brany drugi ąmber?

Sir Filarowie mogą przejść tylko 1 ąmber, który otrzymujesz ze zbierania. Aktywny gracz decyduje, który Sir Filar przejmie ąmber.

Mój Wściekły peleryniarz (Czas Wstąpienia 313), którego kontroluje przeciwnik, został anihilowany przez Skrzynkę Spanglera (Zew Archontów 132). Później Skrzynka Spanglera zostaje zniszczona. Pod czyją kontrolą Wściekły peleryniarz wraca do gry?

Gdy Skrzynka Spanglera sprawia, że Wściekły peleryniarz wraca do gry, traktuje się to jak „wejście do gry”, a więc umiejętność Peleryniarza ponownie sprawia, że zostaje on umieszczony pod kontrolą twojego przeciwnika.

Mam 3 ąmbery w puli i zagrywam Wór złota (Czas Wstąpienia 312). Czy mogę rozdzielić 3 obrażenia na różne stworzenia?

Tak. Wór złota zadaje 1 obrażenie „za każdy” ąmber w twojej puli, a więc każde obrażenie może być przydzielone innemu stworzeniu.

Zagrywam Bezczelne uderzenie (Zew Archontów 276), gdy mój przeciwnik ma 2 ąmbery w puli i kontroluje Wróżki Po (Czas Wstąpienia 362). Czy zadaję 2 obrażenia z efektu Bezczelnego uderzenia?

Tak. Efekt zastępujący Wróżek Po sprawia, że kradzione ąmbery są pobierane z innego miejsca (z puli ogólnej zamiast z puli gracza). Jednak te ąmbery nadal są uznawane za „kradzione”, więc warunek „jeśli to zrobisz” z Bezczelnego uderzenia jest spełniony.

Zbieram Nexusem (Zew Archontów 305), dzięki czemu mogę użyć artefaktu przeciwnika „tak, jak gdyby należał do mnie”. Wybieram Okruch Chciwości (Czas Wstąpienia 315), który pozwala mi otrzymać 1 ąmber „za każdy przyjazny OKRUCH”. Okruch Chciwości jest jedynym okrucem w grze. Ile ąmberów otrzymam z efektu Okrucu Chciwości?

1. Używasz Okrucu Chciwości tak, jak gdyby należał do ciebie, a więc na potrzeby działania jego umiejętności traktujesz ten okrucz jako przyjazny.

Zbieram Nexusem (Zew Archontów 305) i używam Fedrownicy spektralnej (Zew Archontów 133) przeciwnika, aby Nexus zyskał umiejętność „Zbieranie: Dobierz kartę”. Czy mogę od razu aktywować tę umiejętność zbierania?

Tak. Nexus jeszcze nie zakończył zbierania i może aktywować zdolność „Zbieranie:”, którą zyskał dzięki Fedrownicy spektralnej.

Zbieram Replikatorem (Zew Archontów 150) i używam jego umiejętności „Zbieranie:” na Sequisie (Zew Archontów 257) przeciwnika tak, jak gdybym go kontrolował. Z czyjej puli Sequis przejmie ąmber?

Sequis przejmie 1 ąmber z puli twojego przeciwnika. Używasz Sequisa tak, jak gdybyś go kontrolował, więc zgodnie z podstawowymi zasadami gry przejmuje ąmber z puli przeciwnika.

Mój przeciwnik ma w grze Sir Filara (Czas Wstąpienia 223). Zagrywam Wrota Wymiarów (Zew Archontów 108), a następnie zbieram stworzeniem. Czy Sir Filar przejmie ąmber zbierany przez to stworzenie?

Nie, w tym przypadku efekt otrzymywania ąmberów ze zbierania zostaje zastąpiony efektem kradzieży ąmberu z puli przeciwnika. Nie otrzymujesz ąmberów bezpośrednio ze zbierania, więc Sir Filar nie może ich przejść.

Mój przeciwnik wykuł dwa klucze w swojej turze. W mojej następnej turze zagrywam Młot na klucze (Zew Archontów 66). Co się stanie?

Młot na klucze oddziałuje tylko na jeden klucz. Wybierz jeden z kluczy wykutych przez przeciwnika w poprzedniej turze i rozkuj go.

Wybieram Logos jako mój aktywny dom. Zagrywam Przesunięcie fazowe (Zew Archontów 117), a następnie Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Sztucznej mgły (Zew Archontów 110). Czy wciąż mogę zagrać jakąś kartę nienależącą do domu Logos?

Nie. Przesunięcie fazowe pozwala ci zagrać w swojej turze 1 kartę nienależącą do domu Logos. Zagrywając Mimikrę, „zużywasz” ten efekt – bez tego nie mógłbyś zagrać Mimikrę.

Czy mogę zagrać Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Eureki (Czas Wstąpienia 128), jeśli zagrałem już inną kartę w tej turze?

Nie. Jeśli Mimikra zostaje zagrana jako kopia Eureki, ma słowo kluczowe alfa. Skoro zagrałeś już w tym kroku inną kartę, nie możesz zagrać karty ze słowem kluczowym alfa, więc Mimikra nie może być zagrana i zamiast tego zostanie cofnięta na twoją rękę.

Czy mogę zagrać Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Eureki (Czas Wstąpienia 128), jeśli będzie to pierwsza rzecz, jaką zrobię w 3 kroku mojej tury?

Tak. Mimikra jest zagrana jako kopia Eureki i ma słowo kluczowe alfa. Skoro nie zrobiłeś żadnej innej rzeczy w tym kroku (nie zagrałeś, nie odrzuciłeś ani nie użyłeś innej karty), możesz zagrać kartę ze słowem kluczowym alfa.

Mój przeciwnik ma 10 ąmberów i będzie wykuwał drugi klucz. Zagrywam Wyłom międzywymiarowy (Zew Archontów 112). Przeciwnik ma w grze Oga, Mistrza Kuźni (Czas Wstąpienia 38). W swojej turze wykuję klucz za 6 ąmberów. Co się stanie z pozostałymi 4 ąmberami?

Efekty Wyłomu międzywymiarowego i Oga, Mistrza Kuźni zachodzą w tym samym momencie (po wykuciu klucza), a więc aktywny gracz (twój przeciwnik) wybiera, w jakiej kolejności je rozpatrzyć.

Mój Gabos Długoręki (Zew Archontów 86) atakuje ąmberowego chochlika (Czas Wstąpienia 53) przeciwnika. Czy obrażenia Gabosa Długorękiego zostają powstrzymane przez Nieuchwytność, czy nadal może zadać obrażenia innemu stworzeniu?

Nadal może zadać obrażenia innemu stworzeniu. Nieuchwytność powstrzymuje tylko obrażenia zadawane podczas walki stworzeniu z nieuchwytnością.

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103), przez co pola tekstowe moich stworzeń są uznawane za puste w mojej następnej turze. Zagrywam Srebrnozębego (Zew Archontów 311). Czy wchodzi on do gry przygotowany?

Tak. Cień Dis wpływa tylko na stworzenia, które są w grze. Umiejętność Srebrnozębego wpływa na to, jak wchodzi on do gry, a więc ten efekt zadziała przed efektem Cienia Dis.

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103). Na ręce mam dwie karty Błyskacza (Czas Wstąpienia 323). Mogę zagrać obie?

Nie. Słowo kluczowe alfa jest wymaganiem związanym z zagrywaniem i jest aktywne, gdy karta jest na twojej ręce, zanim ją zagrasz. Po zagraniu karty w danym kroku nie możesz zagrać żadnej karty ze słowem kluczowym alfa, nawet jeśli jej pole tekstowe będzie traktowane jako puste, gdy karta już wejdzie do gry.

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103). Na ręce mam Wiedźmę zmierzchu (Czas Wstąpienia 320). Czy mogę zagrać Wiedźmę zmierzchu, a następnie zagrać po niej inne karty?

Tak, możesz zagrywać, używać i odrzucać karty po zagraniu Wiedźmy zmierzchu. Omega to efekt, który zachodzi po zagraniu karty. Gdy Wiedźma zmierzchu wejdzie do gry, znajdzie się pod wpływem Cienia Dis, a więc nie będzie miała zdolności omega.

Mam w grze Ronniego Sikora (Czas Wstąpienia 276), który jest w szyku obok Małej Niff (Czas Wstąpienia 289). Atakuję stworzenie przeciwnika Ronnim Sikorem, który jednak zostaje zniszczony podczas walki. Czy nadal mogę ukraść 1 Æmber dzięki umiejętności Małej Niff?

Tak. Sąsiad Małej Niff nie musi przetrwać walki, aby Mała Niff ukradła Æmber.

Mój przeciwnik ma dwa stworzenia, a ja nie mam żadnego. Zagrywam Neutronowego rekina (Zew Archontów 146) i używam jego efektu „Zagranie:”, aby zniszczyć wrogie stworzenie i mojego Neutronowego rekina. Jeśli wierzchnia karta mojej talii nie należy do domu Logos, czy mogę powtórzyć efekt Neutronowego rekina, aby zniszczyć drugie stworzenie przeciwnika?

Nie. Zniszczenie Neutronowego rekina i pierwszego stworzenia przeciwnika zostaje rozpatrzone do końca, zanim przejdziesz do rozpatrzenia dalszej części umiejętności Neutronowego rekina. Ponieważ Neutronowego rekina nie będzie już w grze, jego umiejętność „Zagranie/Walka/Zbieranie:” nie będzie już aktywna, więc nie zostanie rozpatrzona drugi raz.

KEYFORGE

SCHEMAT KOLEJNOŚCI

Ten schemat szczegółowo przedstawia kolejność czynności w każdym kroku gry i precyzuje działanie często używanych umiejętności. Ma on na celu ułatwić prawidłowe rozgrywanie sekwencji umiejętności kart.

Opisy w kolorze czarnym odnoszą się do kroków gry, a opisy w kolorze **CZERWONYM** precyzują kolejność rozgrywania efektów umiejętności kart.

Gdy co najmniej 2 efekty zachodzą w tym samym momencie widocznym na schemacie, o kolejności rozgrywania efektów decyduje aktywny gracz. Uwaga! Efekty zawierające zwrot „za każdym razem” zachodzą w tym samym momencie co efekty zawierające zwrot „gdy”.

1 WYKUCIE KLUCZA

» AKTYWACJA EFEKTÓW „NA POCZĄTKU TURU”.

1. Sprawdź, czy masz dość *Æ*merów, aby wykuć klucz.
2. Jeśli tak, wydaj liczbę *Æ*merów równą aktualnemu kosztowi klucza. Jeśli wykujesz 3 klucz, natychmiast zwyciężasz.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY ZOSTANIE WYKUTY KLUCZ”.

2 WYBÓR DOMU

1. Wybierz, który dom będzie aktywnym w tej turze.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY WYBIERZESZ DOM”.

2. Możesz wziąć na rękę wszystkie karty z twojego archiwum.

3 ZAGRYWANIE, ODRZUCANIE I UŻYWANIE KART

Możesz wykonywać te działania dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności.

► ZAGRANIE KARTY

1. Jeśli karta to stworzenie, artefakt albo ulepszenie, umieść je w grze. Jeśli karta to akcja, pokaż ją (zagraj i odrzuć).
2. Otrzymujesz dodatkowy *Æ*mer.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZAGRANIE:” I „GDY ZAGRASZ/WEJDZIE DO GRY”.

► UŻYCIE STWORZENIA DO WALKI

1. Wyczerp atakujące stworzenie i wybierz stworzenie, z którym walczy.
 2. Stworzenia jednocześnie zadają sobie nawzajem obrażenia.
- » AKTYWACJA EFEKTÓW „PRZED WALKĄ”, ZAGROŻENIE X ORAZ NATARCIE X.
- » AKTYWACJA EFEKTÓW „WALKA:”, „GDY STWORZENIE SKOŃCZY WALKĘ” I „GDY STWORZENIE ZOSTANIE UŻYTE”.

► UŻYCIE STWORZENIA DO ZBIERANIA

1. Wyczerp zbierające stworzenie.
2. Otrzymujesz 1 *Æ*mer.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZBIERANIE:”, „GDY STWORZENIE SKOŃCZY ZBIERANIE” I „GDY STWORZENIE ZOSTANIE UŻYTE”.

► UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI AKCJI ALBO OMNI

1. Wyczerp stworzenie albo artefakt z umiejętnością „Akcja:” albo „Omni:”.
2. Rozegraj efekty tej umiejętności.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY STWORZENIE ZOSTANIE UŻYTE”.

4 PRZYGOTOWANIE KART

1. Przygotuj swoje wyczerpane karty.

5 DOBRANIE KART

1. Dobierz tyle kart, aby mieć ich na ręku 6 (uwzględnij modyfikatory wynikające z łańcuchów i efektów kart).

» AKTYWACJA EFEKTÓW „KONIEC TURU”.

OBRAŻENIA

Gdy stworzeniu są zadawane obrażenia, wykonuje się następujące kroki:

- 1 Uwzględnienie efektów powstrzymujących obrażenia.
- 2 Użycie pancerza do powstrzymania obrażeń.
- 3 Zadanie wszystkich pozostałych obrażeń. Jeśli liczba obrażeń na stworzeniu jest równa jego sile albo większa od jego siły, stworzenie zostaje oznaczone do zniszczenia.

ZNISZCZENIE

Gdy co najmniej 1 karta ma zostać zniszczona, wykonuje się następujące kroki:

- 1 Karty zostają oznaczone do zniszczenia.
» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZNISZCZENIE”.
- 2 Każda zniszczona karta trafia na stos odrzuconych swojego właściciela. (Szyk jest natychmiast zsuwany, aby zamknąć lukę po każdym zniszczonym stworzeniu).
» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY STWORZENIE ZOSTANIE ZNISZCZONE”.