Vlaada Chvátil

Mage Knight™ Gra planszowa

PRZEWODNIK

Członkowie grupy plądrującej zaginione miasto Smoczej Bramy - znani jako „bohaterowie" - nawet nie wiedzieli, że to właśnie oni przyczynią się do unicestwienia świata, jaki znali. Myśleli, że odniesienie do bramy w nazwie miasta było tylko apokryficzne. Zaskoczył ich widok prawdziwej - jak się potem okazało - magicznej bramy, pod dawno zapomnianym miastem. „Bohaterowie" w swojej naiwności otworzyli ją, a ona w okamgnieniu ich zgładziła. Magiczne Kamienie, które znajdowały się za nią, stanowiły bowiem najbardziej skoncentrowaną substancję magiczną jaka kiedykolwiek istniała. Po otwarciu bramy kamienie eksplodowały, zbierając straszliwe żniwo w postaci milionów ofiar i chaosu, który położył kres panowaniu wielu ówczesnych władców.

Przełom, jak wszyscy pamiętamy, nastąpił dopiero 32 lata temu. Od tego czasu wiele różnych frakcji zdołało częściowo odbudować utraconą władzę. Niegdyś groźne Imperium Atlantii stara się ponownie zjednoczyć swe ziemie zmagając się z nieustającymi atakami Orków - chanów. Dawniej Orkowie zadowalali się najeżdżaniem na przygraniczne krainy, nie zapuszczając się głębiej. Teraz pogłoski o innych, potężnych stworzeniach - być może pod kontrolą Atlantów - mocno ich zaniepokoiły. Poczuli, że czas ich swobody dobiega końca.

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

W kilku najstarszych grobowcach znajdujących się pod Imperium, wylęgają się poczwarki Draconum. Obecnie są w końcowej fazie dojrzewania. Nowe pokolenie Draconum, które wkrótce opuści te starożytne inkubatory, jest całkowicie nową generacją. Są niepodobne do żadnych stworzeń, jakie kiedykolwiek ziemia widziała. Ci dawno zapomniani najeźdźcy przebudzili się zgodnie z przepowiednią, mówiącą o tym, że niebawem wyłoni się lider ich gatunku. Dopóki przepowiednia się nie dopełni, będą siać zniszczenie, podbijać krainę i zdobywać coraz większą władzę.

Gdy sytuacja wydawała się beznadziejna, kraj cierpiał pod najazdami Orków, a Draconum zaczęły wychodzić ze swoich podziemnych wylęgarni, na scenie pojawiła się trzecia siła, których chłopi nazywali Rycerzami Magii-Mage Knights. Rycerze ci niejednokrotnie udowodnili, że są biegli zarówno w zaklęciach, jak i w orężu. Nikt nie wie, kto ich wysłał, ani dlaczego. Niektórzy ludzie wielbią ich jako bohaterów i wyzwolicieli. Pragną dołączyć do ich armii, ponieważ wierzą, że z ich potęgą mogą przyczynić się do prawdziwej stabilizacji. Większość jednak boi się ich i zamyka bramy miast, ponieważ Mage Knight są dziwni i nie zdradzają tego, co motywuje ich do działań. W ciągu zaledwie kilku dni, garstka Mage Knight przemierzyła prawie cały kraj. Innym, wielkim armiom, zajęłoby to miesiące. Jedyną wskazówką co do ich intencji jest to, że wyraźnie zmierzają do stolicy. Dziś w nocy dotrą do jej murów ...

Jesteś Rycerzem Magii, który otrzymał od Rady Pustki rozkaz najechania Imperium Atlantii. Już dawno zapomniałeś, że oddałeś swą niezależność w zamian za siłę i władzę konkurującą z boską. W zamian, Rada prosi tylko o lojalność. Zostałeś właśnie oddelegowany do przeprowadzenia misji bez kwestionowania jej intencji. Twoją nagrodą za nieustające posłuszeństwo będzie: sława, władza, wiedza i skarby. Cokolwiek zdobędziesz podczas swojej misji, będziesz mógł zatrzymać na własność. Masz też pełną swobodę odnośnie tego, czy będziesz współpracować, czy też konkurować z innymi Mage Knight podczas wykonywania rozkazu Rady Pustki.

Być może, pewnego dnia, będziesz żałował swojej decyzji dołączenia do grona Pustki. Teraz jednak maszerujesz w kierunku sylwetki miasta na horyzoncie.

I. WPROWADZENIE

Celem Przewodnika jest przedstawienie podstawowych zasad gry w jak najbardziej naturalny sposób. Reguły opisaliśmy w takiej kolejności, w jakiej będą się pojawiać w grze przy rozgrywaniu scenariusza Pierwszy rekonesans. Opis zasad zobrazowaliśmy przykładami i ilustracjami. Podczas czytania powinieneś być w stanie wyobrazić sobie jak przebiega gra. Możesz też zacząć grać równocześnie czytając.

W pudełku, prócz tego zeszytu, znajdziesz również zeszyt z Regułami. Zawarto w nim, przedstawione w systematyczny sposób, pełne zasady gry. W przeciwieństwie Przewodnika, nie ma w nim obrazków ani przykładów. Zeszyt Reguły zakłada, że przeczytałeś już Przewodnik i rozumiesz mechanizm gry. Jego głównym celem jest umożliwienie szybkiego odnajdywania reguł w momencie wyjaśniania niejasności.

SCENARIUSZE

Każda gra w Mage Knight jest rozgrywana zgodnie z jednym ze scenariuszy znajdujących się w rozdziale *Scenariusze* na końcu zeszytu *Reguł*. Pomimo swojej nazwy, scenariusz nie jest zapisem ściśle określonych kroków w grze. Scenariusz ustala podstawowe wytyczne oraz cel danej rozgrywki. Każda rozgrywka jest inna dzięki: losowo zbudowanej mapie, różnym kartom do zdobycia i różnym wrogom do pokonania. Możesz próbować grać kolejno w każdy scenariusz lub rozgrywać tylko te, które najbardziej ci odpowiadają.

Pierwszy rekonesans

Bardzo mocno sugerujemy, aby pierwszym scenariuszem, który rozegrasz (jak i scenariuszem, który będziesz rozgrywać z graczami rozpoczynającymi przygodę z Mage Knight) był *Pierwszy rekonesans*".

Ten scenariusz został zaprojektowany tak, aby można było w łatwy i jak najbardziej interesujący sposób przedstawić grę początkującym: po prostu w nią grając. Scenariusz jest krótki, więc gra nie zajmie za dużo czasu nawet, jeśli na początku gra będzie się toczyć wolno. Odradzamy tłumaczenie początkującym graczom wszystkich zasad i grę według innego scenariusza. Nowi gracze mogą być przytłoczeni informacjami, a rozegranie pełnego scenariusza może potrwać kilka godzin (nawet gdy przy stole siedzą sami doświadczeni gracze).

Pierwszy rekonesans jest twoim pierwszym zadaniem, bohaterze Mage Knight. Nakazano ci wyruszyć w nieznaną część królestwa Atlantii, naszkicować jej mapę i zlokalizować stolicę. W tej chwili to wszystko, czego wymaga od ciebie Rada Pustki. Wszystkie skarby, wiedzę lub sławę jaką zdobędziesz podczas tej misji możesz zatrzymać dla siebie.

Co prawda pierwszy scenariusz jest przeznaczony dla dwóch, trzech lub czterech graczy, ale jeśli chcesz, możesz na jego podstawie rozegrać grę jednoosobową. Sprawdź rozdział *Wariant jednoosobowy* w rozdziale *Scenariusze/Pierwszy rekonesans* na końcu zeszytu *Reguły*.

Twoim celem w tym scenariuszu nie jest konkurowanie z innymi. Misja zakończy się sukcesem w momencie, w którym dowolny gracz odnajdzie miasto. Nie myśl jednak, że jest to gra kooperacyjna! Bohaterowie Mage Knight są wybitnie niezależni, konkurują między sobą, a z natury są bardzo podejrzliwi (jak każdy posiadający taką moc powinien być). Każdy z nich odkrywa kraj na własną rękę, starając się zgromadzić więcej sławy i zdobyć więcej skarbów od pozostałych.

Uwaga: dla uproszczenia, w tym zeszycie, będziemy zawsze pisać o graczu jako o tobie lub o twoim bohaterze.

ZALECANE PODEJŚCIE

Przede wszystkim: choć jedna osoba powinna przeczytać *Przewodnik*. Załóżmy, że to ty. W tym zeszycie nie opisywaliśmy sytuacji, które nie powinny występować w pierwszej grze, lub które występują rzadko. Po przeczytaniu tego zeszytu możesz więc (lecz nie musisz) przeczytać też *Reguły*, aby upewnić się, że wszystko zrozumiałeś dobrze, a zasady oraz mechanika gry układają ci się w całość.

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

- Streść pozostałym opowieść i cel scenariusza tak, jak przedstawiono to wcześniej w tym rozdziale.
- Wytłumacz czym różni się gra w rundach dnia i nocy. Zaznacz, że składają się one z wielu tur (zgodnie z opisem w rozdziale II – *Przebieg gry*.)
- Pokaż i ogólnie wytłumacz poszczególne elementy gry (zgodnie z opisem w rozdziale III – *Komponenty gry*). Pomóż graczom przygotować ich obszar gry.
- Wytłumacz w szczegółach jak przebiega typowa runda (zgodnie z opisem w rozdziale IV – *Pierwsza runda gry*).
- Wytłumacz szczegóły tury gracza (zgodnie z opisem w rozdziale V – *Tura gracza*). W tym rozdziale są wytłumaczone wszystkie podstawowe mechanizmy gry. Użyj początkowej talii kart gracza dla zobrazowania przykładów podobnych do opisanych w tym zeszycie. Wytłumacz jak posługiwać się żetonami terenów. Omów koszty poruszania się po różnych obszarach oraz charakterystykę miejsc widocznych na odkrytej części mapy (użyj kart *Opis miejsca*).
- **Możesz rozpocząć rozgrywkę!** Nie musisz tłumaczyć reszty zasad, przejdź do rozdziału VI – *Zaczynajmy*.
- Jeśli w trakcie gry wydarzy się coś nietypowego, zajrzyj do odpowiedniego rozdziału w tym zeszycie (Rozdział VII – *Odkrywanie nowych terenów* lub Rozdział VIII – *Inne ważne wydarzenia*).
- W pewnym momencie w trakcie gry (najlepiej podczas drugiej rundy) wytłumacz końcową punktację (Rozdział IX – *Koniec gry*). Przejdź to tego rozdziału jak się gra zakończy.
- Gdy tylko zakończysz swój pierwszy scenariusz, będziesz gotowy rozegrać pełną grę (patrz rozdział X – *Następne gry*).

Nie zalecamy rozgrywania pierwszego scenariusza zbyt agresywnie. Głównym celem pierwszej gry jest nauczenie wszystkich graczy podstawowych zasad. Zalecamy, abyście najbardziej skomplikowane sytuacje (szczególnie walki) rozwiązywali wspólnie: zagrajcie w otwarte karty, abyście mieli pewność, że rozumiecie mechanikę gry i wiecie co jest dozwolone.

Walka między graczami

Przy pierwszym scenariuszu szczególnie odradzamy stosowanie reguł dla walki między graczami. Gracze będą mieli wystarczająco dużo nauki odnośnie podstawowych reguł i radzenia sobie z wrogami na mapie. Doświadczenie mówi nam, że nie trzeba tłumaczyć zasad walki między graczami w pierwszym scenariuszu. Dużo łatwiej je zrozumieć, gdy znasz już mechanikę gry. Decyzja należy jednak do ciebie. W kolejnych grach stanowczo polecamy włączyć je do gry (chyba, że rozgrywasz scenariusz kooperacyjny lub wprowadzasz nowych graczy) – prawdziwy bohater Mage Knight powinien się zawsze pilnować!

II. PRZEBIEG GRY

Podczas gry każdy gracz kontroluje bohatera znanego jako Mage Knight. Ma on swoją figurkę, kilka typów żetonów oraz własną talię kart składających się z szesnastu kart akcji. Na stole odkrytych jest kilka elementów terenu tworzących obszar początkowy – magiczny portal i obszary przylegające.

Rundy i Tury

Gra przebiega w rundach. Każda runda to albo jeden dzień, albo jedna noc. Pierwsza runda w scenariuszach to zazwyczaj dzień, po którym nastaje noc, po której znów jest dzień, kolejna noc, itd. Pierwszy scenariusz jest ograniczony do trzech rund tj. dzień, noc i ponownie dzień. Powinieneś spełnić warunek zakończenia gry (znaleźć miasto) przed końcem trzeciej rundy.

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

Podczas swojej tury zagrywasz wszystkie lub część kart posiadanych w ręce, abyś mógł przeprowadzić różne akcje: poruszać się po mapie i odkrywać ją (odkryć kolejny teren mapy i dołączyć go do planszy), negocjować z lokalną ludnością lub walczyć z wrogami i szturmować fortyfikacje Atlantii. Na końcu swojej **tury** bierzesz do ręki tyle nowych kart ze swojej talii, abyś miał ich łącznie 5. Jeśli doświadczenie pozwala ci na to, pomyśl jak wykorzystać karty i zaplanuj swoją turę wcześniej. Odpowiednio wczesne przygotowanie do nadejścia własnej tury powoduje, że rozgrywka przebiega płynniej i szybciej.

Kiedy skończą się karty w twojej talii, możesz zrezygnować ze swojej tury i ogłosić „koniec rundy". Każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze jedną turę. Następnie bieżąca runda kończy się i rozpoczyna się nowa.

Rozwijanie bohaterów

Podczas gry bohater będzie się rozwijał na kilka sposobów:

- Możesz znaleźć potężne artefakty, nauczyć się nowych czarów i innych pożytecznych zaawansowanych akcji reprezentowanych przez nowe karty, które dodajesz do swojej talii. Zdobyte karty przeważnie możesz wykorzystać już w tej samej rundzie, w której je otrzymałeś. Będziesz je mógł również wykorzystać w kolejnych rundach, ponieważ pozostają one w twojej talii.
- W miejscach zamieszkanych możesz werbować lokalne jednostki takie jak: wieśniacy, żołnierze, golemy, a nawet magowie. Według wielu z nich bohaterowie Mage Knight mogą wyprowadzić kraj z niestabilności i ocalić od zagrożeń. Potrzeba tylko trochę perswazji by dołączyli do twojego bohatera i towarzyszyli mu w drodze do chwały. Jednostki oferują dodatkowe opcje, które możesz wykorzystać (zwłaszcza w walce).
- Bohater zdobywa sławę za różne osiągnięcia (głównie za walkę z wrogami). Po zgromadzeniu wystarczającej liczby punktów sławy bohater awansuje na następny poziom. Awans umożliwia zdobycie nowych umiejętności i naukę zaawansowanych akcji. Charakterystyki bohatera polepszają się, co umożliwia dowodzenie kilkoma jednostkami.

Koniec gry

Pierwszy scenariusz kończy się, gdy po odkryciu żetonu terenu z miastem, każdy gracz przeprowadził jeszcze jedną turę (łącznie z tym, który odkrył teren z miastem).

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

III. KOMPONENTY GRY

W tym rozdziale opisane są wszystkie komponenty gry i przygotowanie rozgrywki w ramach pierwszego scenariusza. Duża ilustracja na trzeciej stronie obrazuje jak powinieneś przygotować wszystkie elementy przed grą. W sekcji Gracze znajduje się ilustracja przedstawiająca jak powinieneś przygotować swój obszar gry.

ŻETONY TERENÓW

Żetony terenów (lub tereny) przedstawiają krainy odkrywane przez bohaterów. Każdy teren składa się z siedmiu sześciokątnych obszarów. Przed grą posegreguj tereny zgodnie z kolorami rewersów:

Teren początkowy (dwustronny)

Teren początkowy jest dwustronny. Każda strona przedstawia magiczny portal oraz wybrzeże (które jest różne na każdej stronie) wyznaczające kształt mapy dla danej gry. Obszary obrazujące morze nie mogą być zajmowane przez bohaterów. W pierwszym scenariuszu będziesz wykorzystywał stronę oznaczoną literą „A" w jednym z rogów.

Tereny wiejskie (zielony rewers)

Jest 11 terenów przedstawiających mało rozwinięte tereny wiejskie. W pierwszym scenariuszu nie odkrywaj ich losowo. Ułóż je zgodnie z kolejnością cyfr w jednym z rogów i stwórz z nich zakryty stos żetonów terenów z cyfrą „1" na wierzchu.

- W grze dwuosobowej usuń 3 tereny ze spodu stosu i odłóż je do pudełka.
- W grze trzyosobowej usuń 2 tereny ze spodu stosu.
- W grze czteroosobowej nie usuwaj terenów.

Tereny główne (brązowy rewers)

Tych 8 terenów przedstawia najbardziej rozwinięte części tej krainy, z dużymi miastami i zaawansowanymi wyzwaniami. Cztery z nich zawierają miasto w centralnym obszarze, a pozostałe cztery przedstawiają tereny pozamiejskie. Wszystkie te tereny posiadają jednakowe rewersy.

Do przygotowania tego scenariusza oddziel tereny miejskie od pozamiejskich, złóż je w oddzielne stosy i potasuj każdy z nich. Wybierz losowo 1 teren miejski i 2 tereny pozamiejskie, a następnie potasuj je ze sobą. Umieść stos terenów wiejskich (zielone) na wierzchu stosu. W ten sposób stworzyłeś stos terenów, a poszukiwane miasto znajduje się na jednym z trzech ostatnich żetonów.

Rozstawienie początkowe

Odsłoń dwa pierwsze tereny (1 i 2) i dołącz je do terenu początkowego (A) jak przedstawiono na rysunku.

Uwaga: Tereny posiadają symbole w sześciu rogach. Poprawnie ułożone tereny połączą podobne symbole i ewentualnie utworzą koło lub gwiazdę.

Wszystkie tereny ułóż tak, aby ich cyfry były skierowane w tą samą stronę, co litera A na terenie początkowym. Te trzy tereny tworzą mapę początkową: magiczny portal, kilka wiosek, kopalnię, itd. W trakcie gry będziecie odkrywać nowe części mapy dodając kolejne żetony terenów.

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

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

ŻETONY WROGÓW I RUIN

W grze znajdziesz żetony odpowiadające różnym rzeczom na mapie: okrągłe żetony wrogów i potworów oraz sześciokątne żetony przedstawiające zawartość starożytnych ruin. Na początku gry rozdziel je na 7 zakrytych stosów i potasuj.

Pierwsi *Rozwścieczeni wrogowie*

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

Rozwścieczeni wrogowie najeżdżający kraj: *Plądrujący Orkowie* i *Draconum*:

Potwory zamieszkujące *Lochy* i inne ciemne miejsca:

Jednostki skoszarowane w *Basztach*, *Wieżach maga* i *Miastach*:

Żetony przedstawiające zawartość *Ruin*:

KARTY GRACZA (TWOJE KARTY)

Podczas gry będziesz zdobywać różnego rodzaju karty, które mogą stać się częścią twojej talii. **Wszystkie** te karty mają identyczne rewersy, aby nie można ich było rozpoznać gdy są wymieszane.

Na początku gry każdy rodzaj kart znajduje się w innej talii. Pogrupuj więc karty sugerując się ich awersami. Zalecamy, aby te talie rozmieszczać tak samo jak na ilustracji przedstawiającej przygotowanie gry. Gdy tylko przyzwyczaisz się do takiego ustawienia, nie będziesz miał problemu ze znalezieniem odpowiedniej talii (nawet jeśli mają taki sam rewers).

Karty, które mogą znaleźć się w **twojej talii**, dzielą się na następujące rodzaje:

Karty akcji podstawowych

Każdy bohater ma swoją własną talię szesnastu kart akcji podstawowych, które zostały oznaczone symbolem tarczy bohatera (w prawym górnym rogu karty).

Poza jedną kartą specjalną, zestaw kart podstawowych każdego bohatera jest identyczny. Obrazek na tej unikalnej dla każdego bohatera karcie prezentuje jego portret. Karta ta jest traktowana jak każda inna karta akcji podstawowych bez względu na to, do czego zostanie wykorzystana.

Karty akcji zaawansowanych

Jest 28 kart akcji zaawansowanych. Związane z nimi działania są silniejsze niż w kartach akcji podstawowych. Karty akcji zaawansowanych zdobyte w trakcie gry dokładasz do swojej talii. Karty akcji zaawansowanych różnią się od kart akcji podstawowych złotą ramką wokół tekstu oraz faktem braku ikony w prawym rogu karty.

Uwaga! Grając z początkującymi graczami, w pierwszym scenariuszu, niektóre karty akcji zaawansowanych nie są wykorzystywane: podczas pierwszej gry odłóż do pudełka karty o numerach 17- 28. Pozostałe (o numerach od 1 do 16) złóż w talię, potasuj i połóż jako stos zakrytych kart w odpowiednim miejscu. W pozostałych scenariuszach będziesz wykorzystywał wszystkie karty akcji zaawansowanych.

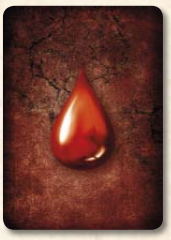
Karty czarów

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

Karty artefaktów

Artefakty są najpotężniejszymi przedmiotami, jakie możesz zdobyć w trakcie gry. Karty te mają złotą ramkę wokół tekstu. Sam tekst zawiera opis dwóch różnych działań. Działanie opisane na ciemniejszym tle przedstawia potężną, jednorazową moc, która niszczy artefakt po wykorzystaniu.

Karty ran



Karty ran są wykorzystywane do zaznaczenia rannych jednostek. Mogą też trafić do kart w twojej ręce, kiedy twój bohater zostanie raniony. Karty ran liczą się do limitu kart w ręce podczas dociągania kart na koniec tury. Jeśli będziesz miał dużo kart ran w ręce, będzie ci ciężko efektywnie wykorzystać swoje tury. Karty ran mają identyczne, ciemnoczerwone awersy, więc mogą leżeć na stole jako talia odkrytych kart ran.

Uwaga terminologiczna:

Jeśli w dowolnym miejscu (**również na kartach**) piszemy o „karcie akcji", zapis odnosi się **do obu** typów kart akcji: podstawowych i zaawansowanych.

Jeśli w dowolnym miejscu piszemy o „dowolnej" karcie, zapis może odnosić się do karty akcji, czaru lub artefaktu, lecz nigdy do karty rany (chyba, że wyraźnie to jest to napisane). Przykładowo: „odrzuć kartę" oznacza „odrzuć dowolną kartę poza raną".

INNE KARTY

Wszystkie pozostałe rodzaje kart mają wyraźnie rozróżnialne rewersy.

Karty jednostek zwykłych i elitarnych

Są dwie talie kart jednostek: **jednostki zwykłe** (ze srebrnymi rewersami) oraz **jednostki elitarne** (ze złotymi rewersami). W pierwszym scenariuszu korzystaj tylko ze zwykłych (srebrnych) jednostek (jednostki elitarne pozostaw w pudełku). Potasuj karty i połóż jako zakryty stos w wyznaczonym miejscu.

Aby utworzyć pulę jednostek odkryj tyle kart zwykłych jednostek, ilu jest graczy. Następnie dołóż jeszcze dwie (np. w grze czteroosobowej odkryj 6 kart zwykłych jednostek) i ułóż je tak, jak przedstawiono na str. 3.

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

Karty taktyk

Są dwie talie kart taktyk: taktyki dnia i taktyki nocy. Pogrupuj je według grafiki rewersu. Odłóż karty taktyk nocy jako zakryty stos obok planszy dnia/nocy. Karty taktyk dnia połóż na środku stołu. Nie musisz ich tasować.

Karty *Opis miejsca*

Jest 7 dwustronnych kart *Opis miejsca*. Przedstawiają one wszystkie rodzaje miejsc na mapie. Zawierają też podsumowanie reguł związanych z danym miejscem.

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

Na początku gry znajdź karty dla miejsc znajdujących się na mapie początkowej: *Wioska*, *Magiczna polana/nia kryształów* (na tej samej karcie) oraz *Plądrujący Orkowie*. Pomogą ci, gdy będziesz tłumaczył zasady dotyczące poszczególnych miejsc.

Karty miast

Są 4 karty *Miast*. Po jednej dla każdego *Miasta*. Nie potrzebujesz ich w swojej pierwszej grze (odłóż je do pudełka).

Karta *Premie za osiągnięcia*

Ta karta zawiera streszczenie reguł dotyczących końcowej punktacji. Tłumacząc zasady, nie musisz jej pokazywać graczom w tej chwili (zalecamy pokazać ją i objaśnić zasady, gdy gracze rozegrają co najmniej jedną rundę).

GRACZE

W grze dostępnych jest czterech bohaterów. Każdy z nich ma przypisany własny symbol tarczy. Wszystkie komponenty gry jednego bohatera posiadają ten sam symbol.

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

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

Karta bohatera

Wszyscy, przez całą grę, trzymają przed sobą (na stole) kartę z portretem swojego bohatera. Ułatwia to ustalenie tego, kto gra kim. Kartę wykorzystujesz również jako miejsce na ekwipunek: podczas gry trzymasz na niej żetony poziomu bohatera oraz wszystkie kryształy jakie zdobędziesz (patrz rozdział *Mana*, aby poznać szczegóły).

Figurka

Figurka przedstawia twojego bohatera w grze. Na początku gry znajduje się ona na stole przed tobą: bohater nie wyruszył jeszcze w podróż. W swojej pierwszej turze umieść ją na portalu, po czym rozpocznij odkrywanie mapy.

Żeton kolejności w rundzie

Każdy bohater posiada swój żeton kolejności w rundzie. Te żetony wskazują kolejność, w jakiej gracze rozgrywają swoje tury podczas rundy. Na razie potasuj je i rozłóż losowo w kolumnie z lewej strony planszy dnia/nocy (jak przedstawiono na ilustracji na str. 3).

Żetony poziomu bohatera

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

Żeton dowodzenia to każdy żeton poziomu bohatera odwrócony tarczą do góry. Reprezentuje on twój limit dowodzenia: na początku posiadasz tylko jeden żeton dowodzenia, więc możesz kontrolować tylko jedną jednostkę. Żeton poziomu bohatera leżący na wierzchu stosu poziomu pokazuje statystyki twojego bohatera. Zbroja 2 oraz limit kart na ręce 5 to statystyki dla bohatera pierwszego oraz drugiego poziomu (symbolicznie oznaczono to w dolnej części żetonu cyframi: „1-2").

W chwili, w której uzbierasz punkty sławy w liczbie umożliwiającej awans do poziomu trzeciego, weź żeton z wierzchu stosu poziomu bohatera, odwróć go i umieść obok swojego pierwszego żetonu dowodzenia. Twój limit dowodzenia właśnie zwiększył się do dwóch (masz teraz 2 żetony dowodzenia, więc możesz kontrolować maksymalnie dwie jednostki). Zmianie uległy również statystyki twojego bohatera (odsłoniłeś kolejny żeton, dzięki któremu od tej chwili masz lepszą zbroję).

Żetony tarcz

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

Żetony umiejętności

Każdy bohater ma swój zestaw dziesięciu żetonów umiejętności. Przedstawiają one naturalny kierunek rozwoju jego talentu. Potasuj je i ułóż zakryte w stos.

Karta *Opis umiejętności*

Dwustronna karta *Opis umiejętności* przedstawia wszystkie żetony umiejętności bohatera i opisuje jak je wykorzystywać. Trzymaj tę kartę w pobliżu, ponieważ możesz jej potrzebować, gdy twój bohater awansuje na drugi poziom i zdobędzie swoją pierwszą umiejętność.

Twoja talia

Tak jak opisano wcześniej, w rozdziale *Karty gracza*, posiadasz swoją własną talię szesnastu kart. Potasuj je i umieść na stole przed sobą jako talię zakrytych kart do dociągania.

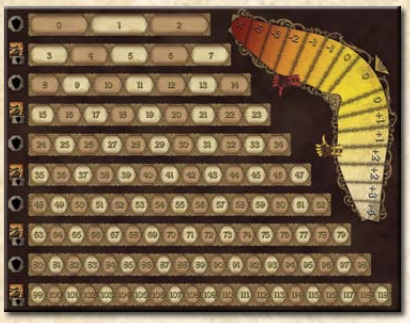
Następnie weź 5 kart ze swojej talii: to twoje pierwsze karty w ręce. Zauważ, że liczba kart w ręce to jedna z charakterystyk przedstawionych na wierzchnim żetonie poziomu bohatera. Przykładowo: gdy twój bohater awansuje na piąty poziom będziesz mógł mieć sześć kart w ręce.

Obszar gry

Poniższa ilustracja pokazuje to, jak powinieneś zorganizować swój obszar gry przed jej rozpoczęciem.

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

PLANSZA SŁAWY I REPUTACJI



Tor sławy

Większy z dwóch torów pokazuje obecny poziom sławy graczy. Każdy wiersz odpowiada jednemu poziomowi bohatera.

Na początku gry wszyscy gracze posiadają 0 punktów sławy. Połóż po jednej tarczy każdego gracza na polu z cyfrą 0. Pole to znajduje się w pierwszym wierszu, co oznacza, że wszyscy bohaterowie są na pierwszym poziomie.

Za każdym razem, gdy zdobywasz sławę podczas gry, przesuwasz swoją tarczę wzdłuż wiersza o tyle pól, ile zdobyłeś punktów. Poziom bohatera zwiększa się w chwili, w której tarcza trafia do nowego wiersza. Aby osiągnąć drugi poziom sławy, musisz zdobyć co najmniej 3 punkty sławy; aby osiągnąć trzeci poziom sławy, musisz zdobyć 8 punktów sławy; itd.

Na początku każdego wiersza jest narysowana ikona żetonu umiejętności z kartą gry lub ikona żetonu poziomu bohatera. W nagrodę za awans na poziom oznaczony ikoną dostajesz jedną nową umiejętność oraz jedną nową akcję zaawansowaną (dodatkowe wyjaśnienia w dalszej części instrukcji). W nagrodę za awans na poziom oznaczony ikoną odwracasz ośmiokątny żeton z wierzchu stosu poziomu bohatera i kładziesz go na obszar jednostek jako żeton dowodzenia. Zwiększasz w ten sposób limit jednostek oraz ulepszasz statystyki bohatera (zobacz *Gracze – żetony poziomu bohatera* na str. 5).

Ikony żetonów umiejętności oraz poziomu bohatera zmieniają się naprzemiennie w każdej linii na torze sławy. Awansując na poziom parzysty zyskujesz nową umiejętność oraz akcję zaawansowaną, a awansując na poziom nieparzysty zyskujesz nowy żeton dowodzenia (zwiększają się więc statystyki bohatera).

Tor reputacji

Mniejszy tor w prawym górnym rogu tej planszy to tor reputacji. Podczas gdy twoja sława rośnie cały czas, twoja reputacja może rosnąć i spadać. Kierunek zmian zależy od tego, czy zdobywasz sławę realizując szczytne cele, czy szturmując i plądrując.

Na początku gry wszyscy gracze umieszczają tarcze swoich bohaterów na środkowym polu toru reputacji co oznacza, że miejscowa ludność nie ma o nich żadnej opinii. Za realizację szczytnych celów (np. zabijanie ***Plądrujących Orków*** i ***Draconum*** siejących terror w kraju) żeton przesuwasz w kierunku jaśniejszych pól. Za akty przemocy żeton przesuwasz w przeciwnym kierunku.

Twoja reputacja przekłada się na wpływ jaki masz na miejscową ludność (zobacz rozdział *Negocjacje w Wiosce* na str. 9).

PLANSZA DNIA/NOCY

Dwustronna plansza dnia/nocy pokazuje czy jest dzień, czy noc. W pierwszym scenariuszu rozpoczynasz z widoczną stroną dnia, co nie zmieni się przez całą pierwszą rundę. Gdy runda się zakończy, odwróć planszę na stronę nocy.

Duże cyfry po lewej stronie planszy wskazują koszt poruszania się po każdym z obszarów. Mniejsze (niebieskie) cyfry na obszarach leśnych oraz na pustyni informują, że koszt poruszania się po nich w nocy jest inny. Cyfra 2 w lewym dolnym rogu pokazuje koszt wkroczenia do miasta. Z tej informacji nie będziesz korzystał w pierwszym scenariuszu.

Pusty obszar po prawej stronie planszy będziemy nazywać źródłem. Będzie o nim mowa później, w rozdziale *Mana*.

MANA

Podstawowe kolory many

W grze występują cztery podstawowe kolory many. Każdy kolor jest powiązany z jednym żywiołem:

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

Mana podstawowych kolorów może istnieć w swojej niestabilnej, czystej formie lub może być skrystalizowana do bardziej stabilnej formy i przechowywana jako kryształy.

Specjalne kolory many

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

- Złoty jest energią słońca. Możesz korzystać z tej many wyłącznie za dnia. Zastępuje manę dowolnego podstawowego koloru (można nazwać ją „jokerem").
- Czarny jest energią ciemności. Możesz korzystać z tej many wyłącznie nocą. Sama nie ma żadnej mocy, jednak wzmacnia moc kolorów podstawowej many pozwalając rzucić najsilniejsze czary.

Złota mana ułatwia rzucanie czarów za dnia, podczas gdy czarna pozwala na rzucanie najbardziej potężnych czarów nocą.

Znaczniki many i kryształy

Weź wszystkie znaczniki many i stwórz z nich bank many na stole. W pudełku jest po 12 znaczników w każdym podstawowym kolorze (czerwone, niebieskie, zielone i białe) oraz po 3 w każdym kolorze specjalnym (złote i czarne).

Znaczniki many przedstawiają czystą manę, chyba, że znacznik znajduje się w twoim ekwipunku: przedstawia wówczas kryształ.

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

Jeśli działanie lub karta mówi o pozyskaniu kryształu, umieść znacznik many z banku many w swoim ekwipunku. Kryształy w ekwipunku możesz zamienić w manę w dowolnym momencie gry. W tym celu usuwasz kryształ ze swojego ekwipunku i używasz go (znacznik) jako manę. Nie możesz zamienić znaczników many w kryształy, chyba, że karta lub działanie wyraźnie na to pozwala.

Uwaga: o ile znaczniki podstawowych kolorów many możesz przechowywać w swoim ekwipunku przez kilka tur (lub nawet rund), tyle czarna i złota mana może przetrwać tylko do końca jednej tury. Na koniec tury musisz zwrócić czarną/złotą manę do banku, gdzie stają się ponownie dostępne dla wszystkich. Z uwagi na ten fakt, w grze znajduje się tylko kilka złotych i czarnych znaczników many.

Trzy kryształy w jednym kolorze: wysokie skoncentrowanie kryształów w jednym miejscu powoduje zachwianie ich stabilności. Nie możesz więc posiadać w swoim ekwipunku jednocześnie więcej niż trzech kryształów tego samego koloru. Jeśli zdobywasz kryształ w kolorze, w którym masz już w swoim ekwipunku trzy kryształy – w zamian zdobywasz jedynie manę tego koloru. W swoim ekwipunku nie możesz mieć łącznie więcej niż dwunastu kryształów (po trzy w każdym podstawowym kolorze).

Kości many

W grze jest siedem kości many. Każda kość ma sześć ścian odpowiadających każdemu z sześciu kolorów many. W grze wykorzystujesz o dwie kości więcej niż wynosi liczba graczy (np. 3 kości w grze jednoosobowej, itd.). Rzuć wszystkimi dostępnymi kośćmi i umieść je na planszy dnia/nocy. Kości oraz miejsce na planszy, w którym leżą będziemy nazywać **źródłem**.

Na początku każdej rundy rzuć ponownie wszystkimi dostępnymi kośćmi i umieść je w źródle. Co najmniej połowa z nich musi pokazywać kolor podstawowy (czerwony, niebieski, zielony lub biały). Jeśli tak nie jest: rzuć ponownie wszystkimi czarnymi i złotymi (razem). Ewentualnie powtarzaj tę czynność do skutku.

Połóż pozostałe (niewykorzystane) kości obok banku many. Będziesz z nich korzystać, gdy któraś z kart nakaże ci rzucić kością.

Kości w źródle przedstawiają wspólny bank many: wszechobecny na świecie i dostępny dla wszystkich bohaterów. W każdej turze możesz wziąć jedną kość ze źródła i wykorzystać ją jako manę danego koloru. Jeśli tak zrobisz – na koniec swojej tury rzuć ponownie tę kość i odłóż ją do źródła, tak aby była dostępna dla innych graczy. O ile karta lub działanie nie mówią inaczej, w swojej turze możesz wykorzystać tylko jedną kość ze źródła.

W ten sposób kolory many w źródle zmieniają się podczas rundy. Czarna mana nie może być wykorzystywana w dzień. Jeśli wykorzystana kość many powraca do źródła jako czarna, nikt więcej nie może jej wykorzystać (nikt nie będzie więc też nią rzucać). Będziemy ją nazywać kością wyczerpanej many – dla odróżnienia odkładaj takie kości po ciemniejszej stronie źródła.

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

Noc rozpoczyna się po zakończeniu rundy dnia: rzuć wszystkimi kośćmi, aby utworzyć zupełnie nowe źródło. W nocy nie możesz wykorzystywać złotej many – odkładaj wszystkie złote kości w róg planszy jako wyczerpane.

IV. PIERWSZA RUNDA GRY

Przygotowanie rundy

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

Wybór taktyki

Karty taktyki dnia są rozłożone na stole. W tej fazie każdy gracz wybierze jedną z nich, jednak nie bierzcie ich teraz. Wrócimy do tego kroku po wytłumaczeniu jeszcze kilku reguł. W tej chwili wystarczy wiedzieć, że karty taktyk służą do ustalenia kolejności rozgrywania tur w rundzie.

Każda karta taktyki ma dużą cyfrę wskazującą kolejność danego gracza w rundzie. Rozpoczyna ten, kto ma kartę z najniższą cyfrą.

Po wyborze taktyki ułóż żetony kolejności w rundzie (znajdują się obok planszy dnia/nocy) tak, aby żeton gracza posiadającego kartę taktyki z najniższą cyfrą był na górze, a żeton gracza posiadającego kartę taktyki o najwyższej cyfrze na dole.

Rozgrywanie tur

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

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

Jeśli zdobędziesz dodatkowe umiejętności w trakcie późniejszej gry, będziesz mógł je również wykorzystać.

Możesz wzmocnić karty akcji wykorzystując manę określonego koloru. Podczas każdej tury możesz wykorzystać jedną kość many ze źródła jako manę koloru, który jest na niej wskazany. Możesz również zamienić swój kryształ (posiadany w ekwipunku) w manę, lub zyskać manę (korzystając z działania zagranych kart).

Szczegóły dotyczące rozgrywania tur opisaliśmy w dalszej części tego zeszytu.

Pierwszą czynnością, którą musisz wykonać kończąc swoją turę, jest zwrot ewentualnie wykorzystanych kości many do źródła. Przed odłożeniem ich do źródła musisz nimi rzucić. Kości z czarną maną połóż w rogu planszy na ciemniejszym tle (kość wyczerpanej many).

W TYM MOMENCIE NASTĘPNY GRACZ MOŻE ROZPOCZĄĆ ROZGRYWANIE SWOJEJ TURY. Poinformuj go o tym, a sam przeprowadź finalne akcje porządkowe:

- Odłóż wszystkie zagrane karty na stos kart wykorzystanych.
- Odłóż wszystkie wykorzystane lub niewykorzystane znaczniki many do banku. Zatrzymaj kryształy w ekwipunku.
- Weź karty ze swojej talii, abyś miał ich tyle, ile wynosi twój limit kart w ręce. Na początku gry limit ten wynosi 5 kart (zgodnie z oznaczeniem na żetonie poziomu bohatera), lecz może się zwiększyć gdy zdobędziesz więcej sławy. W pewnych okolicznościach może zostać również tymczasowo zwiększony.

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

Następny gracz

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

Zakończenie rundy

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

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

V. PRZEBIEG TURY

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

Na początku pierwszej tury umieść figurkę swojego bohatera na obszarze magicznego portalu na mapie. Od tej chwili twój bohater może poruszać się i przeprowadzać różnego rodzaju akcje.

Zwykła tura

Każda zwykła tura składa się z dwóch faz. W pierwszej możesz poruszać swoją figurką o jeden lub więcej obszarów na mapie. Następnie, w zależności od tego gdzie zakończyłeś ruch, możesz albo przeprowadzić jedną akcję (najczęściej będzie to walka lub negocjacje z ludnością), albo nic nie robić.

W swojej turze możesz:

- Poruszyć się na inny obszar i odbyć tam walkę lub negocjować.
- Pozostać w miejscu i walczyć lub negocjować.
- Poruszyć się na inny obszar i nic na nim nie robić.
- Nic nie robić.

Nie możesz jednak:

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

KARTY AKCJI

Wszystkie karty akcji mają podobny układ. Na każdej karcie znajdują się następujące elementy:

- Rodzaj karty (w lewym górnym rogu).
- Nazwa karty.
- Symbol bohatera do którego należy karta (w prawym górnym rogu).
- Obrazek.
- Działanie podstawowe (tekst tuż pod obrazkiem).
- Działanie wzmocnione (poniżej działania podstawowego).
- Koszt skorzystania z działania wzmocnionego (przedstawiony w postaci kolorowego kryształu pomiędzy opisem działania podstawowego i wzmocnionego. Zauważ, że cała karta jest w tym kolorze. Jeśli kiedykolwiek inna karta lub działanie odnoszą się do „koloru karty", to odnoszą się właśnie do tego koloru).

Rodzaje kart

Symbol w lewym górnym rogu określa, kiedy możesz zagrać kartę.

Podczas poruszania możesz zagrywać karty oznaczone ikoną ruchu . Podczas negocjacji z ludnością możesz zagrywać karty oznaczone ikoną wpływu . W walce możesz zagrywać karty oznaczone ikoną walki .

Podczas dowolnej z wyżej wymienionych faz możesz zagrać karty oznaczone ikoną specjalną . Z reguły wspierają one inne karty akcji lub oferują własne, wyjątkowe działania. Karty oznaczone ikoną leczenia możesz zagrać w dowolnej fazie, oprócz walki.

Zagrywanie karty

Aby zagrać kartę z ręki, odkrywasz ją i kładziesz odkrytą w swoim obszarze gry. Podczas jej zagrywania zdecyduj, czy skorzystasz z jej podstawowego działania, czy też ze wzmocnionego. Jeśli chcesz wykorzystać działanie wzmocnione, musisz zapłacić manę w kolorze określonym na karcie – możesz wykorzystać kość many w tym kolorze ze źródła (pamiętaj, że możesz wykorzystać tylko jedną kość many ze źródła w każdej turze), kryształ lub znacznik many w tym kolorze. Podczas dnia możesz również wykorzystać złotą kość lub złoty znacznik many, ponieważ złota mana zastępuje manę dowolnego koloru podstawowego.

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

Układanie kart w stos

Większość kart oferuje proste działania, takie jak: Ruch X (daje X punktów ruchu), Wpływ X (daje X punków wpływu), Atak lub Blok X (daje X punktów ataku lub bloku).

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

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

Zagrywanie kart bokiem

Może się zdarzyć, że będziesz potrzebował przeprowadzić działanie takie jak: Ruch, zgromadzenie punktów Wpływu, zagranie Ataku X lub Bloku X, itp., a nie posiadasz odpowiedniego rodzaju karty w ręce, żeby to zrobić.

W takiej sytuacji pomocnym może być to, że dowolną kartę (poza kartami ran) możesz zagrać jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1. W tym celu połóż daną kartę prostopadle w stosunku do pozostałych. Karty zagrane w ten sposób nigdy nie mogą być wzmacniane maną.

Poniższe przykłady przedstawiają pięć sposobów uzyskania Ruchu 5:

Uwaga: w drugim przykładzie złota mana została wykorzystana do wzmocnienia karty ruchu (co daje taki sam efekt jakbyś wykorzystał niebieską manę).

W czwartym przykładzie nie ma żadnej karty ruchu, tylko pięć kart zagranych bokiem, każda jako Ruch 1 (co pokazuje, że możesz poruszać się nawet wtedy, kiedy nie posiadasz żadnej karty ruchu). Zauważ również, że w stosie jest karta artefaktu oraz czaru. To jest możliwe, ponieważ dowolna karta, bez względu na to jak potężne działanie oferuje, może być zagrana bokiem jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 lub Blok 1. Tylko kart ran nie możesz zagrywać bokiem.

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

Karty specjalne

Karty specjalne możesz zagrywać w dowolnym momencie, aby wspomóc karty właśnie zagrywane. Załóżmy, że potrzebujesz 8 punktów ruchu. Poniżej przedstawiamy cztery przykładowe sposoby, w jakie możesz to osiągnąć wykorzystując karty specjalne. Jeśli weźmiesz podstawową talię i przeczytasz tekst kart specjalnych, znajdziesz też wiele innych sposobów, aby to osiągnąć.

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

W drugim przykładzie karta Przypływ many pozwala wykorzystać dodatkową kość many ze źródła, więc jesteś w stanie wzmocnić obie karty.

Trzeci przykład bazuje na wzmocnionej części karty Przypływ Many. Weź kolejną kość many ze źródła i ustaw ją na kolorze zielonym.

Dzięki temu posiadasz dwa znaczniki zielonej many, którymi wzmacniasz zagrane karty Marszu.
W ostatnim przykładzie zyskujesz Ruch 5 po użyciu czerwonej many do wzmocnienia działania karty Improwizacja. Łącznie z kartą Wytrzymałość i dowolną kartą zagraną bokiem uzyskujesz Ruch 8. Zauważ, że musisz odrzucić inną kartę by zagrać Improwizację.

Uwaga: Nie musisz tłumaczyć tych przykładów pozostałym przed rozpoczęciem gry. Ważne, abyś sam je rozumiał i mógł pomóc innym wykorzystać te karty, gdy będą tego potrzebowali.

RUCH

Wiesz już jak zagrywać karty ruchu dostarczające punkty ruchu. W tym rozdziale opiszemy jak wydawać te punkty, aby przemieszczać figurkę bohatera na mapie.

Koszt ruchu

Duże cyfry na planszy dnia/nocy przedstawiają koszt ruchu po każdym rodzaju obszaru. Czerwony „X" oznacza, że dany obszar nie jest dostępny. Zignoruj na razie małe niebieskie cyfry. Będą one ważne w rundzie „noc".

Aby poruszyć figurkę, musisz wydać punkty ruchu zgromadzone na zagranych kartach. Możesz przemieścić się na dowolny obszar sąsiadujący z twoim obszarem, o ile dany obszar jest dostępny. Możesz poruszyć się o dowolną liczbę obszarów (tak daleko, na ile pozwolą ci posiadane punkty ruchu).

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

Uwaga: wkraczając na sąsiedni obszar wydajesz punkty ruchu odpowiadające obszarowi, na który się przemieszczasz. Rodzaj obszaru, który opuszczasz nie ma znaczenia.

Inne figurki

Możesz swobodnie przejść przez obszar zajęty przez figurkę innego bohatera. Nie możesz jednak zakończyć ruchu na tym obszarze, ponieważ byłoby to uznane za atak na niego. W niektórych sytuacjach będzie to opłacalne, jednak zalecamy, aby w swojej pierwszej grze nie korzystać z wariantu walki między graczami. Jeśli zdecydowałbyś się na ten wariant, musisz przeczytać rozdział VIII *Walka między graczami*. W przeciwnym razie przyjmij, że zakończenie ruchu na zajętym obszarze jest niedozwolone.

Obszar portalu

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

Uwaga: na obszarze z portalem może przebywać dowolna liczba bohaterów, ponieważ są oni usuwani z mapy. Bohaterowie przebywający poza mapą nie mogą się atakować.

Rozwścieczony wróg

Na mapie przygotowanej na początku gry widoczne są dwa symbole „Ork chan" (położyłeś na nich dwa odkryte zielone żetony wroga). ***Plądrujący Orkowie*** są *Rozwścieczonymi wrogami*, co oznacza, że przyczyniają się do ograniczenia twojego ruchu na dwa sposoby:

- Nie możesz wkroczyć na obszar zajęty przez niepokonanego *Rozwścieczonego wroga*.
- Poruszanie się w pobliżu *Rozwścieczonego wroga* jest niebezpieczne! Jeśli poruszysz się z obszaru sąsiadującego z *Rozwścieczonym wrogiem* na obszar sąsiadujący z tym samym wrogiem, to sprowokujesz go do ataku. Natychmiast kończysz swój ruch i musisz z nim walczyć (wykorzystując swoją akcję w turze).

Przeanalizuj poniższy przykład:

Obie ścieżki (fioletowa i czerwona), sprowokują Jeźdźców basiorów do ataku, ponieważ przemieszczasz się z obszaru sąsiadującego z nimi na inny obszar, który również z nimi sąsiaduje. Fioletowa ścieżka nie będzie nawet dokończona! Atak natychmiast kończy ruch po pierwszym przebytym obszarze i niewykorzystane punkty ruchu przepadną. Czerwona ścieżka doprowadzi cię do Wioski, lecz będziesz musiał tam walczyć z wrogiem. Walka jest równoznaczna z wykorzystaniem akcji w turze, więc nie będziesz mógł już negocjować we wsi w tej turze.

Zielona ścieżka doprowadzi cię do Wioski bez prowokowania wroga. Kosztuje cię to jednak więcej punktów ruchu.

Przemieszczenie się żółtą ścieżką (w kolejnej turze) nie sprowokuje żadnego wroga. Poruszasz się bowiem z obszaru sąsiadującego z jednym wrogiem na obszar sąsiadujący z innym wrogiem.

Odkrywanie

Kiedy stoisz na obszarze będącym granicą aktualnie odkrytej mapy (pod warunkiem, że nie jest to granica wybrzeża wyznaczona przez początkowy teren), możesz odkryć nową część krainy. W tym celu weź nowy żeton terenu i dodaj go (jako odkryty) do mapy. Odkrywanie jest częścią ruchu, a nie akcją.

Odkrycie nowego terenu kosztuje 2 punkty ruchu. Po zapłaceniu odkryj nowy teren ze stosu terenów i dołóż go do mapy. Kierunek ułożenia terenu jest określony jednocześnie przez:

- Symbole znajdujące się w sześciu rogach żetonu: muszą być zgodne z symbolami znajdującymi się na ułożonych do tej pory żetonach terenu.
- Grafiki i cyfry: orientacja cyfr i grafik układanego terenu musi być zgodna z orientacją wszystkich wcześniej ułożonych żetonów.

Jeśli stoisz na obszarze, z którego możesz odkryć dwa różne tereny, musisz wskazać, który teren odkrywasz zanim weźmiesz nowy żeton terenu ze stosu.

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

Jezioro nie jest dostępnym obszarem, więc fioletowy teren możesz odkryć tylko z obszaru obok jeziora. Stojąc na jednym z trzech obszarów możesz odkryć żółty teren, a pomarańczowy stojąc na jednym z dwóch obszarów. Zauważ, że jest jeden obszar, z którego możesz odkryć dwa obszary (żółty i pomarańczowy). Stojąc w tym miejscu możesz odkryć oba tereny (za 4 punkty ruchu), jednak zanim je odkryjesz, musisz wskazać, gdzie umieścisz każdy z nich.

Specjalne zasady pierwszej gry

Scenariusz *Pierwszy rekonesans* posiada jedną specjalną regułę: za każdym razem, gdy odkrywasz nowy teren, zdobywasz 1 punkt sławy. Jest to w końcu misja odkrywcza.

Po odkryciu każdego terenu natychmiast przesuń swoją tarczę na torze sławy o jedno pole. Jeśli przekroczysz koniec rzędu na torze sławy, na koniec twojej tury twój bohater awansuje (zobacz rozdział VIII *Awansowanie*).

Kontynuacja ruchu

Po odkryciu nowego żetonu terenu możesz kontynuować poruszanie. W trakcie ruchu możesz również zagrać dodatkowe karty, aby dodać punkty ruchu do punktów z zagranych już kart.

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

Nie możesz nigdy zmieniać lub modyfikować kart, które zagrałeś przed odkryciem nowego żetonu terenu.

W podanym przykładzie nie możesz więc np. zdobyć dodatkowych dwóch punktów ruchu wzmacniając maną jedną z zagranych kart.

W trakcie swojej fazy poruszania możesz się swobodnie poruszać i odkrywać tereny, w ramach posiadanych punktów ruchu. W trakcie swojej tury możesz również odkrywać nowe tereny w ogóle nie poruszając się z miejsca (o ile rozpoczęłeś turę na obszarze sąsiadującym z krawędzią mapy). Mimo wszystko, samo odkrycie terenu klasyfikowane jest jako poruszanie się.

Możesz się więc ruszać tylko przed przeprowadzeniem swojej akcji w turze (walka lub negocjacje) i tylko podczas zwykłej tury (a nie w trakcie odpoczynku).

NEGOCJACJE W WIOSCE

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

Punkty wpływu

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

Tak samo jak w przypadku punktów ruchu, zsumuj punkty wpływu ze wszystkich zagranych kart. Następnie jednak wynik musisz zmodyfikować uwzględniając punkty reputacji.

Reputacja

Kiedy negocjujesz z ludnością, sprawdź na którym polu na torze reputacji znajduje się twoja tarcza. Jeśli jest to pole z cyfrą „0": nic się nie dzieje. Jeśli cyfra jest dodatnia lub ujemna: adekwatnie zwiększasz lub zmniejszasz punkty wpływu o tę wartość.

Uwaga! Jeśli twoja tarcza jest na polu oznaczonym czerwonym „X": ludność odmawia rozmów z tobą i nie możesz w ogóle negocjować. Będziesz mógł, gdy poprawisz swoją reputację.

Wydawanie punktów wpływu

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

Tak samo jak w przypadku punktów ruchu, możesz naprzemiennie zagrywać karty z punktami wpływu i wydawać je. Premia lub kara wynikająca z twojej reputacji jest jednak przyznawana tylko raz na turę (bez względu na to, jak wiele rzeczy kupujesz).

Werbowanie jednostek

Możesz zwerbować tylko te jednostki, które są w puli jednostek.

Spójrz na karty jednostek w puli. Z lewej strony każdej karty jednostki (na środku jej wysokości) znajduje się co najmniej jedna ikona wskazująca miejsce, w którym możesz zwerbować daną jednostkę. W ***Wiosce*** możesz zwerbować tylko jednostki z ikoną wioski (wszystkie zamieszkane miejsca oznaczono ikonami w prawym górnym rogu kart *Opis miejsca*). Jeśli jednostki w puli nie posiadają ikony wioski, nie możesz, będąc w ***Wiosce*** ,zwerbować żadnej.

Koszt zwerbowania jednostki widnieje w lewym górnym rogu karty jednostki. Koszt wyrażony jest w punktach wpływu. Po kupieniu jednostki umieszczasz ją w swoim obszarze gry.

Ważne: w przeciwieństwie do innych, pula jednostek nie jest uzupełniana natychmiast po zabraniu z niej jednostki. Jeśli gracze werbują jednostki, ich liczba w puli jest coraz mniejsza. Pula jednostek jest tworzona na nowo na początku każdej rundy.

Po zwerbowaniu swojej pierwszej jednostki weź żeton dowodzenia (dostępny od początku gry) i umieść go nad tą jednostką. W ten sposób wykorzystałeś swój limit jednostek. Nie możesz mieć ich więcej do czasu, gdy twój bohater osiągnie III poziom (wtedy otrzymasz kolejny żeton dowodzenia).

Oczywiście, możesz cały czas werbować jednostki (nawet jeśli nie masz wolnych żetonów dowodzenia). W takim przypadku, przed wzięciem nowej jednostki, musisz rozformować (usunąć z gry) starą. W ten sposób zwalnia się żeton dowodzenia i możesz go przypisać nowej jednostce.

Plądrowanie wioski

Kiedy zakończysz swoją turę w ***Wiosce***, przed rozpoczęciem swojej następnej tury, możesz ją splądrować. Twoja reputacja zmaleje o 1, ale będziesz mógł natychmiast wziąć dwie karty ze swojej talii. To wzmocni cię w następnej turze. Plądrowanie nie niszczy ***Wioski***. Możesz dalej werbować w niej jednostki lub korzystać z leczenia. Jeśli pozostaniesz w ***Wiosce***, to będziesz mógł znów ją splądrować przed rozpoczęciem następnej tury. Twoja reputacja znów jednak spadnie.

Plądrowanie nie jest akcją. Odbywa się, gdy zakończysz swoją turę (podczas tur innych graczy). Plądrując: ogłoś swój zamiar, zmniejsz reputację, weź dwie karty i zacznij planować swoją następną turę posiadając nowe karty w ręce. Uwaga: możesz plądrować ***Wioskę*** tylko raz pomiędzy swoimi turami.

JEDNOSTKI

Jak wspomniano wyżej, zwerbowane jednostki trzymasz w swoim obszarze jednostek, a każda z nich ma przypisany żeton dowodzenia (rewers żetonu poziomu bohatera), który leży nad kartą jednostki.

Przyjrzyjmy się teraz bliżej kartom jednostek:

- Cyfrę w lewym górnym rogu już znasz: to liczba punktów wpływu, które musisz zapłacić, aby zwerbować jednostkę.
- W prawym górnym rogu znajduje się poziom jednostki. Jest on ważny podczas leczenia oraz wykorzystywany do wyznaczenia wartości twojej armii na końcu gry.
- Ikona lub ikony pod kosztem werbunku wskazują miejsca, w których możesz zwerbować daną jednostkę.
- Nie zapomnijmy o grafice karty i jej nazwie.
- Cyfra na ikonie pancerza to wytrzymałość zbroi jednostki (patrz rozdział *Walka* w dalszej części tego zeszytu).
- Tekst opisuje specjalne zdolności jednostki. Poziome linie możesz rozumieć jako „albo", tj.: Chłopi mogą pomóc ci w walce, albo podczas negocjacji z ludnością, albo podczas podróży. Każde z tych działań posiada ikonę wskazującą na to, kiedy możesz je wykorzystać.

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

Aktywacja jednostki

Możesz aktywować jednostkę, aby wykorzystać jedną z jej zdolności.

Aktywując jednostkę wskaż zdolność, którą wykorzystujesz. Następnie połóż na karcie przypisany do niej żeton dowodzenia. Działa to w taki sam sposób, jakbyś zagrał kartę z ręki z takim działaniem. Po aktywowaniu jednostki uważa się ją za *Wykorzystaną* i nie możesz jej ponownie aktywować do czasu, gdy ponownie będzie *Gotowa*. Trzymaj ją w swoim obszarze jednostek z żetonem dowodzenia ułożonym na wierzchu.

Obrazek powyżej przedstawia kolejny sposób na uzyskanie działania Ruch 6. Tym razem wykorzystując (aktywując) Chłopów. Dzięki temu otrzymujesz dodatkowe 2 punkty ruchu.

Jednostki *Wykorzystane* i *Gotowe*

Jesteś bohaterem. Jesteś w stanie maszerować i walczyć przez kilka dni i nocy bez przerwy. Lecz niestety - nie dotyczy to twoich jednostek. Każdą z nich możesz aktywować tylko raz w rundzie. Po aktywacji uznaje się ją za wykorzystaną i jako takiej nie możesz jej aktywować ponownie do czasu zmiany jej statusu na *Gotowa*.

Podsumujmy szybko co wiemy o jednostkach:

- Jednostka jest *Gotowa*, jeśli przypisany do niej żeton dowodzenia leży powyżej karty tej jednostki. Możesz ją aktywować, aby wykorzystać jedną z jej zdolności. Gdy umieścisz żeton dowodzenia na karcie jednostki, uznaje się ją za wykorzystaną.
- Jeśli na karcie jednostki leży żeton dowodzenia: jest wykorzystana. Nie możesz jej aktywować. Na początku następnej rundy (nie tury) przesuń żeton dowodzenia nad nią. Jednostka jest znów *Gotowa*. Niektóre zaawansowane karty pozwalają odświeżyć jednostkę i zmienić jej status na *Gotowa* natychmiast (bez czekania na koniec rundy). Nie możesz jednak wykorzystać takiego efektu podczas walki, ponieważ jednostka nie może dwukrotnie brać udziału w tej samej walce.

Możesz rozformować wykorzystaną jednostkę, aby móc zwerbować na jej miejsce nową jednostkę. Nowa jednostka, przyłączając się do ciebie, staje się *Gotowa* (niezależnie od tego, czy poprzednia była wykorzystana czy nie).

Jednostki zaawansowane

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

Niektóre jednostki posiadają szarą, czerwoną lub niebieską ikonę pięcioboku pod ikoną pancerza. Taki symbol oznacza, że jednostka posiada (odpowiednio) odporność: fizyczną, na ogień lub na lód (patrz rozdział *Walka*).

WALKA

Walka w grze będzie się odbywać bardzo często. Na razie jedynymi wrogami, których widzisz na mapie, są dwie grupy ***Plądrujących Orków*** (zielone żetony wrogów).

Żetony wrogów

Przyjrzyjmy się teraz bliżej żetonowi wroga:

- Cyfra na górze to wytrzymałość (Zbroja) wroga. Oznacza ona: „musisz zagrać na tyle silny atak, aby pokonać tego wroga".
- Cyfra po lewej to jego Atak. Wskazuje ona jak silny blok musisz zagrać, aby zablokować jego atak albo ile obrażeń otrzymasz, jeśli nie zablokujesz ataku. Cyfra jest na ikonie pięści, ponieważ jest to Atak fizyczny. Później napotkasz wrogów atakujących lodem lub ogniem. Będą mieli w tym miejscu inne ikony ataku.
- Po prawej stronie mogą być ikony specjalnych zdolności wroga.
- Niektórzy wrogowie mogą mieć specjalne zdolności obronne (np. odporności). Ikony tego rodzaju znajdują się obok ikony zbroi wroga.
- Cyfra u dołu to sława, którą zdobędziesz po pokonaniu wroga.

Wyzwanie *Rozwścieczonego wroga*

Jeśli chcesz nawiązać walkę, musisz znajdować się na obszarze sąsiadującym z żetonem wroga.

Walka rozpoczyna się, gdy ogłosisz, że wyzywasz wroga do walki.

Wyzwanie wroga do walki uznawane jest jako akcja w turze, więc po zakończeniu walki nie będziesz mógł już nic innego zrobić. Przykładowo: jeśli zakończysz ruch w ***Wiosce*** obok wroga, musisz zdecydować się, czy będziesz negocjować z ludnością, czy wyzwiesz wroga do walki (ewentualnie możesz nic nie robić).

Inną metodą na rozpoczęcie walki jest sprowokowanie wroga do ataku. Wystarczy, że poruszysz się obok niego: wróg atakuje cię natychmiast i zaczyna się walka . Tak wywołana walka również traktowana jest jako akcja w turze (patrz rozdział *Ruch*).

Wynik walki

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

SZCZEGÓŁY WALKI

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

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

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

Zdolności oraz karty walki

W walce głównie korzystasz z kart i jednostek posiadających zdolność „Atak X" lub „Blok X". Jeśli na karcie jest napisane „Atak X albo Blok X", możesz wykorzystać ją albo jako Atak X, albo jako Blok X. Karty w walce zagrywasz tak samo jak karty ruchu lub wpływu: ułóż kilka kart w stos i zsumuj ich wartości. Możesz wzmocnić je maną. Możesz też zagrywać karty (inne niż rany) bokiem jako Atak 1 albo Blok 1, itd. Karty zagrane w różnych fazach walki i dla każdego wroga układaj w osobnych kolumnach.

W grze występują również zaawansowane typy ataków, takie jak: „Atak z dystansu X", „Atak oblężniczy X", „Atak ogniem X lub Blok X", „Atak lodem z dystansu X", itp. Atak z dystansu i Atak oblężniczy są jedynymi, które możesz wykorzystać w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*. Ataki żywiołem (ogniem lub lodem) są szczególnie korzystne w walce z wrogiem odpornym na zwykły atak fizyczny (opisany w dalszej części). Na razie myśl o nich tak, jak o każdym innym ataku.

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

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

Fazy walki

Walka przebiega w czterech fazach:

- **Faza ataku z dystansu i oblężniczego:** w pierwszej fazie walki masz możliwość wyeliminowania wrogów, zanim do ciebie dotrą. W tej fazie możesz zagrać tylko Atak z dystansu i/lub Atak oblężniczy. Jeśli pokonasz wrogów, walka jest zakończona.
- **Faza blokowania:** jeśli jakikolwiek wróg przetrwał pierwszą fazę, to teraz on atakuje. Masz możliwość zablokowania jego ataku. Jeśli ci się powiedzie, wróg cię nie skrzywdzi.
- **Faza zadawania obrażeń:** każdy wróg, który nie został zablokowany, zadaje obrażenia: twojemu bohaterowi i/lub twoim jednostkom. Sam decydujesz jak przydzielić obrażenia.
- **Faza ataku:** teraz możesz starać się pokonać pozostałych wrogów zwykłym atakiem (możesz połączyć go z dowolnym Atakiem z dystansu lub Atakiem oblężniczym, którego nie wykorzystałeś w pierwszej fazie). Niezależnie od tego, czy pokonałeś wrogów czy też nie, walka kończy się po tej fazie.

A więc: jeśli pokonasz wroga atakiem z dystansu, nie ma innych faz. Jeśli nie: blokujesz wroga i ewentualnie przyjmujesz obrażenia. Następnie masz szansę pokonać wroga atakami, które ci zostały.

Faza ataku z dystansu i oblężniczego

W tej fazie, możesz zagrać tylko Atak z dystansu i Atak oblężniczy.

Poniższa ilustracja pokazuje trzy poprawne sposoby uzyskania Ataku z dystansu 5 oraz dwa błędne.

W pierwszym przykładzie połączyliśmy dwa efekty Ataku z dystansu (z karty akcji i z jednostki).

W drugim przykładzie wykorzystaliśmy dwie jednostki, z czego jedną z Atakiem oblężniczym. Tak jest! Możesz łączyć Atak z dystansu z Atakiem oblężniczym. W wyniku mamy Atak 6, czyli więcej niż chcieliśmy. Uwaga: musieliśmy wzmocnić jedną jednostkę maną, aby móc skorzystać z jej zdolności Ataku oblężniczego.

W trzecim przykładzie wykorzystaliśmy wzmocniony efekt karty Koncentracja. Zauważ, że karta wzmacnia DOWOLNY typ ataku o 2, więc możemy wykorzystać ją do wzmocnienia naszego Ataku z dystansu.

Czwarty przykład nie jest poprawny, ponieważ nie możesz zagrać zwykłego ataku w Fazie ataku z dystansu i oblężniczego. To samo dotyczy piątego przykładu, ponieważ karta zagrana bokiem daje zwykły Atak 1, a nie Atak z dystansu czy Atak oblężniczy.

Pokonasz wroga, jeśli uda ci się zagrać Atak z dystansu i/lub Atak oblężniczy o wartości równej lub wyższej od wytrzymałości jego zbroi. W takim przypadku odłóż żeton wroga i przesuń swoją tarczę na torze sławy o tyle pól, ile pokazuje cyfra na dole żetonu wroga. Jeśli przekroczyłeś koniec rzędu, twój bohater awansuje na kolejny poziom po zakończeniu tury (patrz rozdział *Awansowanie*). Jeśli pokonałeś wszystkich wrogów w tej fazie, walka jest zakończona.

Jeśli nie możesz zagrać Ataku z dystansu i/lub Ataku oblężniczego

o wartości równej lub większej od wytrzymałości zbroi wroga, nie powinieneś zagrywać żadnego, gdyż nie odniosą żadnego skutku. Informacja o obrażeniach zadanych wrogowi nie przenosi się pomiędzy fazami. Albo pokonasz go za jednym razem, albo nic się nie dzieje. Atak z dystansu lub Atak oblężniczy możesz jednak zagrać również w zwykłej *Fazie ataku*. Możesz je łączyć ze zwykłymi atakami, aby pokonać wroga.

Faza blokowania

Każdy wróg, którego nie pokonałeś w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*, atakuje teraz ciebie! Jeśli powstrzymasz ten atak, wróg nie zada ci obrażeń.

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

Całkowita siła zagranego bloku musi być równa lub wyższa od siły ataku wroga, którego próbujesz powstrzymać. Jeśli nie uda ci się w pełni zablokować ataku, dosięgnie cię on w pełnej sile (jakby w ogóle nie był blokowany). W takim przypadku nie zagrywaj bloku.

Faza zadawania obrażeń

Jeśli udało ci się zablokować wszystkie ataki wrogów - pomiń tę fazę. Jeśli nie: każdy atak, który cię dosięgnął, zada pewną liczbę obrażeń twojemu bohaterowi i/lub twoim jednostkom.

Niezablokowany wróg zadaje tyle obrażeń, ile wynosi siła jego ataku. Od ciebie zależy jak przydzielisz obrażenia (czy zranisz swoje jednostki, czy przypiszesz rany swojemu bohaterowi). Musisz jednak przypisać wszystkie obrażenia otrzymane od niezablokowanych wrogów.

Najpierw możesz wybrać jedną ze swoich jednostek i ogłosić, że przydzielisz jej obrażenia. Nie ma znaczenia, czy jednostka jest *Wykorzystana*, czy *Gotowa*. Nie może być jednak ranna.

Jeśli tak postąpisz, jednostka zostaje raniona: weź jedną kartę rany z talii ran i umieść ją na jednostce. Nie możesz wykorzystywać rannej jednostki, ani ponownie jej zranić do czasu jej uleczenia (co opisaliśmy w dalszej części). Całkowita wartość obrażeń do przydzielenia jest następnie pomniejszana o wytrzymałość zbroi ranionej jednostki. Jeśli wartość obrażeń została zmniejszona do zera (lub poniżej), faza kończy się. Jeśli nie: kontynuuj przydzielanie pozostałych obrażeń.

Ważne: jeśli przydzielisz obrażenia jednostce, ranisz ją bez względu na to, jaką ma zbroję. Wytrzymałość zbroi wskazuje tylko, ile punktów obrażeń należy odjąć od całkowitej wartości zadanych obrażeń po zranieniu danej jednostki.

Jeśli nadal pozostają nieprzydzielone obrażenia, możesz je przydzielić innej jednostce. Jeśli posiadasz już tylko ranne jednostki, albo jeśli nie chcesz przydzielać obrażeń kolejnym jednostkom: musisz przydzielić pozostałe obrażenia swojemu bohaterowi. Zasada jest taka sama, oprócz tego, że powtarzasz przydzielanie do czasu przypisania wszystkich obrażeń. Weź do ręki jedną kartę rany z talii ran i odejmij wytrzymałość zbroi swojego bohatera od pozostałej wartości obrażeń (na początku twoja zbroja ma wytrzymałość 2. Sprawdź swój żeton poziomu!). Jeśli zmniejszyłeś wartość obrażeń do zera (lub poniżej), ta faza się kończy. Jeśli nie, powtarzasz ten proces (bierzesz kolejną ranę i zmniejszasz obrażenia o wytrzymałość swojej zbroi), aż przypiszesz wszystkie obrażenia. Sprawdź rozdział *Leczenie*, aby się dowiedzieć jak możesz się pozbyć kart ran z ręki.

Ważne: jeśli przydzielisz obrażenia bohaterowi, weź kartę rany mimo, że masz zbroję. Wytrzymałość zbroi wskazuje tylko o ile pomniejszasz wartość obrażeń pozostałych do przydzielenia po tym, jak już wziąłeś kartę rany.

Uwaga: aby szybko określić ile kart ran powinieneś wziąć przydzielając obrażenia bohaterowi: podziel wartość obrażeń przez wytrzymałość jego zbroi i ewentualnie zaokrąglij w górę.

Przykład: załóżmy, że walczysz z wrogiem o Ataku 5. Nie zablokowałeś ataku, więc przydzielasz 5 obrażeń swoim jednostkom i/lub bohaterowi.

Jeśli przydzielisz obrażenia jednostce o wytrzymałości zbroi 5, ranisz ją i faza się kończy (wszystkie obrażenia zostały przypisane). Taki sam efekt byłby, gdyby twoja jednostka miała zbroję o wytrzymałości 7: przypisanie obrażeń jednostce rani ją bez względu na to, jaki jest stosunek zbroi do obrażeń.

Jeśli przydzielisz obrażenia jednostce o wytrzymałości zbroi 4, ranisz ją, ale wciąż pozostaje jeden punkt obrażeń do przypisania. Przydziel go innej jednostce. W ten sposób również ją ranisz, ale wartość obrażeń pozostałych do przydzielenia zostanie zmniejszona do zera.

Jeśli masz same ranne jednostki (lub nie chcesz ich ranić): obrażenia musisz przydzielić bohaterowi. Załóżmy, że masz zbroję 2. Weź jedną ranę do ręki. Obrażenia zmniejszają się do 3. Weź następną kartę rany, a obrażenia zmniejszą się do 1. Weź trzecią kartę rany. Obrażenia zmniejszą się poniżej 0 – faza się kończy. Gdyby twój bohater był na trzecim poziomie, twoja zbroja miałaby wytrzymałość 3. Wziąłbyś tylko dwie karty ran do ręki.

Inną możliwością jest przydzielenie obrażeń zarówno swoim jednostkom, jak i bohaterowi. Przykładowo: przydzielasz obrażenia jednostce o wytrzymałości zbroi równej 4. Ranisz ją (połóż na niej kartę rany). Pozostały 1 punkt obrażeń przydziel swojemu bohaterowi. Weź jedną kartę rany do ręki. Faza się kończy.

Jednostki odporne

Jeśli jednostka posiada taką ikonę obok swojej zbroi znaczy to, że posiada odporność fizyczną. Kiedy przydzielasz obrażenia takiej jednostce, najpierw pomniejsz łączną wartość obrażeń o wytrzymałość zbroi tej jednostki. Jeśli obrażenia zostały zredukowane do zera lub poniżej, jednostka nie zostaje ranna. Jeśli nie: kontynuuj jak zwykle: jednostka zostaje raniona, a obrażenia ponownie są pomniejszone o wytrzymałość zbroi jednostki.

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

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

Uwaga: załóżmy, że masz do przydzielenia 5 obrażeń, a Stróżujące Golemy są jedyną jednostką, którą posiadasz. Najlepiej byłoby przydzielić 2 obrażenia bohaterowi, a pozostałe 3 Stróżującym Golemom, aby je wchłonęli wykorzystując swoją odporność. Nie jest to jednak możliwe, ponieważ zawsze najpierw przydzielasz obrażenia jednostkom. Jeśli wybierzesz Stróżujące Golemy, przyjmą wszystkie obrażenia, ale zostaną ranieni.

Faza ataku

Teraz jest czas, aby skończyć z wrogiem. Aby go pokonać i zyskać sławę musisz zagrać dowolny atak o sile równej lub większej od wytrzymałości jego zbroi.

Uwaga: w tej fazie możesz również zagrywać Atak z dystansu i Atak oblężniczy i łączyć je ze zwykłymi atakami. Możesz również zagrać dowolną kartę (poza kartą rany) jako Atak 1.

Specjalne zdolności wrogów

Aby rozpocząć pierwszą grę nie musisz czytać szczegółowo opisów poniżej wymienionych zdolności. Możesz do nich wrócić, kiedy odpowiedni żeton wroga pojawi się w grze.

Zdolności defensywne

Fortyfikacja: podczas *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego* jedynym dozwolonym rodzajem ataku przeciwko ufortyfikowanym wrogom jest Atak oblężniczy. To jest podstawowa różnica między Atakiem z dystansu, a Atakiem oblężniczym. Atak oblężniczy przynosi taki sam skutek jak Atak z dystansu przeciwko nieufortyfikowanemu wrogowi (można je nawet ze sobą łączyć).

Na początku gry raczej nie będziesz posiadał Ataku oblężniczego, więc nie będziesz też mógł zniszczyć ufortyfikowanego wroga w pierwszej fazie walki. W trakcie walki musisz go zablokować albo przyjąć obrażenia. Następnie staraj się pokonać go w *Fazie ataku*, w której możesz stosować dowolny atak (zwykły, z dystansu i oblężniczy). Fortyfikacje nie mają już wtedy znaczenia.

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

Zdolności ofensywne

Niektórzy wrogowie posiadają zdolności specjalne, które wykorzystują w *Fazie blokowania*:

Szybkość: jeśli wróg jest szybki, trudniej jest go zablokować. Do zablokowania jego ataku potrzebujesz punkty bloku w liczbie co najmniej dwa razy większej, od siły jego ataku. Znaczy to, że szybki Atak 3 możesz zablokować przez Blok 6. W przeciwnym przypadku wróg zada ci 3 obrażenia.

Brutalność: jeśli wróg jest brutalny, jest bardzo niebezpieczny. Jeśli nie uda ci się zablokować jego ataku, wróg zada ci dwukrotnie więcej obrażeń. Znaczy to, że albo zablokujesz brutalny Atak 4 wykorzystując Blok 4, albo wróg zada ci 8 punktów obrażeń.

Zatruwanie: jeśli atak wroga jest trujący, otrzymane rany mają skutki uboczne. Kiedy taki wróg zrani jednostkę, połóż na niej dwie karty ran (jednostka musi być dwukrotnie leczona, aby się ich pozbyć. Patrz rozdział *Leczenie*). Jeśli trujący wróg rani bohatera, połóż na stosie kart wykorzystanych tyle kart ran, ile kart ran wziąłeś do ręki. Symbolizuje to opóźniony efekt działania trucizny: w tej chwili nic złego się nie dzieje, ale w następnych rundach objawią się skutki działania trucizny.

Paraliż: niezablokowanie ataku paraliżującego wroga jest wyjątkowo niebezpieczne. Jednostka raniona przez takiego wroga zostaje natychmiast zniszczona (usuń ją z gry). Jeśli bohater zostanie zraniony, natychmiast odrzuć wszystkie (prócz ran) karty z ręki. Znaczy to, że nie będziesz mógł z nim walczyć, jeśli nie posiadasz jednostek *Gotowych*.

Atak przywołujący

Niektórzy wrogowie zamiast ikony ataku posiadają ikonę Przywołania. Nie atakują oni osobiście, lecz przywołują Potwora, który cię atakuje.

Jeśli pokonasz tego wroga w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*, zignoruj tę ikonę: wróg przecież został pokonany. Jeśli nie: na początku *Fazy blokowania*, wróg przywołuje Potwora: weź żeton z brązowego stosu, aby ustalić co zostało przywołane. Przywołany Potwór zastępuje wroga w *Fazie blokowania* i *Fazie zadawania obrażeń*. Znaczy to, że blokujesz jego atak lub otrzymujesz od niego obrażenia. Należy respektować wszystkie specjalne zdolności przywołanego Potwora. Po zablokowaniu lub przydzieleniu obrażeń Potwór znika (odrzuć jego żeton). Nie zdobywasz sławy za pokonanie przywołanego Potwora. W *Fazie ataku* będziesz walczył z wrogiem, który go przywołał.

Kiedy po raz pierwszy wylosujesz Orków Szamanów, pokaż graczom, których uczysz kilka brązowych Potworów. Ostrzeż ich o zdolności paraliżu i wyjaśnij zasadę ogłuszenia. Nowi gracze muszą mieć świadomość niebezpieczeństw, jakie mogą napotkać.

Ogłuszenie

Jeśli w trakcie jednej walki weźmiesz do ręki karty ran w liczbie równej (lub większej) od twojego niezmodyfikowanego limitu kart w ręce (cyfra na żetonie poziomu bohatera), zostajesz ogłuszony. Nie licz jednak kart ran, które posiadałeś w ręce zaczynając walkę.

Jeśli jesteś ogłuszony, musisz odrzucić wszystkie (poza kartami ran) karty z ręki tak, jakbyś był sparaliżowany.

Kontroluj liczbę kart ran, które bierzesz do ręki podczas walki!

Uważaj: jest kilka kart, które ranią w momencie ich wykorzystania. Takie karty również wliczają się do ogłuszenia, jeśli zagrałeś je podczas walki.

Kiedy tłumaczysz tę zasadę innym graczom, powinieneś pokazać im brązowy żeton Minotaura. Pozwól im przemyśleć, jakie zagrożenie stworzy, gdy nie zostanie zablokowany. Początkowe statystyki to przecież tylko zbroja: 2, a limit kart w ręce: 5.

Przykład walki

Poniższy obrazek pokazuje cztery sposoby walki z Jeźdźcami basiorów. Na tym etapie powinieneś już być w stanie zrozumieć te przykłady bez szczegółowych wyjaśnień.

Atak z dystansu 5 (4 byłby wystarczający)

Blok 6

Atak 4

Chłopi (Zbroja 3) zostają ranni

Atak 4

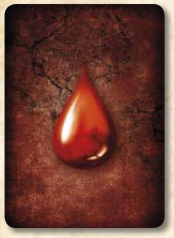
Bierzesz do ręki dwie karty rany (Bohater ma Zbroję 2)

Atak 4

LECZENIE

Przed chwilą pokazaliśmy jak łatwo możesz otrzymać karty ran. Pozbycie się ich nie jest już jednak takie łatwe.

Karty ran



Jak opisano wcześniej, karty ran w ręce są całkowicie bezużyteczne i nie możesz ich odrzucić w zwykłych okolicznościach. Zapychają ci rękę, działając na niekorzyść limitu kart w ręce.

Nawet, jeśli uda ci się je odrzucić (patrz rozdział *Odpoczywanie*), wciąż pozostają w twojej talii. Ostatecznie i tak dostaniesz je w kolejnej rundzie. Są też niestety inne drogi, którymi karty ran trafiają do twojej talii, np. trujący atak.

Jeśli na koniec rundy posiadasz karty ran w ręce, tasujesz je razem ze wszystkimi pozostałymi kartami. Talia pełna kart ran jest „powolna" i mało efektywna. Jest to wystarczający powód do tego, abyś chciał się ich jak najszybciej pozbyć z ręki – przez Leczenie.

Ranne jednostki

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

Zdobywanie punktów leczenia

Na szczęście niektóre karty i zdolności jednostek oferują punkty leczenia (Leczenie X oznacza, że zdobyłeś X punktów Leczenia).

Możesz zagrywać takie działania w dowolnym momencie swojej tury, oprócz walki. Nie możesz więc wyleczyć rannej jednostki tuż po *Fazie zadawania obrażeń*, tak abyś mógł ją wykorzystać w *Fazie ataku* tej samej walki.

Karty z działaniem Leczenie zagrywasz tak, jak inne karty: możesz je łączyć lub wzmacniać maną, aby skorzystać z działania wzmocnionego. **Nie** możesz zagrać **żadnej** karty bokiem, aby wykorzystać ją jako dodatkowy punkt leczenia.

Możesz łączyć punkty leczenia z kart z punktami kupionymi w *Wiosce* (patrz rozdział *Negocjacje w Wiosce*, str 9).

Wykorzystując różne metody zdobywasz w sumie pewną liczbę punktów leczenia (przykładowo: zagrałeś kartę, która daje ci Leczenie 1 + aktywowałeś jednostkę, która daje ci Leczenie 2 + kupiłeś w *Wiosce* 3 punkty leczenia za 9 punktów wpływu. Uzyskałeś więc w sumie 6 punktów leczenia). Teraz możesz je wydać.

Wydawanie punktów leczenia

Za każdy wydany 1 punkt leczenia leczysz jedną ranę (odłóż kartę rany z ręki do talii ran). Możesz odkładać tylko karty ran, które masz w ręce. Nie możesz odkładać kart ze swojej talii lub ze stosu kart wykorzystanych.

Możesz również leczyć swoje ranne jednostki: musisz wydać punkty leczenia w liczbie równej poziomowi jednostki (rzymska liczba w prawym górnym rogu karty), aby wyleczyć jedną kartę rany. Odkładaj karty ran do talii ran. Jeśli jednostka ma dwie karty ran (w wyniku zatrucia): musisz leczyć ją dwukrotnie, aby wyleczyć ją całkowicie.

To, w jaki sposób wydasz punkty leczenia, zależy tylko od ciebie. Możesz albo wyleczyć kilka ran bohatera, albo jedną lub więcej jednostek, albo podzielić punkty lecząc bohatera i jednostki.

ODPOCZYWANIE

Zamiast rozegrania zwykłej tury możesz zdecydować się na odpoczynek. Może to być dobrym rozwiązaniem zwłaszcza wtedy, kiedy posiadasz w ręce kilka kart ran, a nie masz perspektyw na ich wyleczenie.

Kiedy odpoczywasz, nie możesz się poruszać. Nie możesz również przeprowadzić żadnej akcji (negocjacji ani walki). Odpoczywając, możesz jednak zagrywać karty oraz działania Specjalne/Leczenia.

Możesz też korzystać z obszarów, które dają korzyści na koniec tury (takie jak *Magiczna polana* czy *Kopalnia*).

Odpoczywając, musisz odrzucić jedną kartę z ręki (inną niż karta rany), a wraz z nią możesz odrzucić dowolną liczbę kart ran. Pamiętaj, że nie jest to leczenie. Odrzucone karty ran trafiają do twojego stosu kart wykorzystanych, a nie do talii ran. Twoje rany za jakiś czas znów się odnowią (trafią ponownie do twojej ręki).

Wyczerpanie

Bohater jest wyczerpany, gdy na początku swojej tury nie posiadasz w ręce kart innych niż rany. W takim przypadku pokazujesz pozostałym graczom wszystkie karty z ręki i odrzucasz jedną z nich.

Nie tracisz jednak swojej tury. Możesz korzystać z leczenia i zdolności specjalnych oferowanych przez twoje jednostki. Podobnie jak w przypadku zwykłego odpoczynku, nie możesz przeprowadzić żadnej akcji. Jeśli jesteś na obszarze, który daje korzyści na koniec tury: możesz z nich skorzystać.

MAGICZNA POLANA

Magiczna polana oferuje dwa działania:

Lecznicza esencja

Jeśli zakończysz swoją turę na *Magicznej polanie*, możesz wyrzucić jedną kartę rany z ręki albo ze swojego stosu kart wykorzystanych. Pamiętaj, że nie jest to zwykłe leczenie, ponieważ nie możesz go użyć do leczenia jednostek. Możesz jednak przeszukać swój stos kart wykorzystanych i wyrzucić stamtąd kartę rany, co nie jest możliwe przy zwykłym leczeniu.

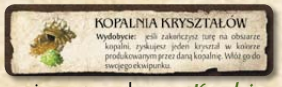
Uwaga: pamiętaj, że ogłoszenie końca rundy oznacza rezygnację ze swojej tury. Jeśli ogłosisz koniec rundy stojąc na *Magicznej polanie*, nie będziesz mógł wyrzucić rany (bo nie kończysz tam tury).

Nasycenie magią

Jeśli w ciągu dnia rozpoczniesz turę na *Magicznej polanie*, otrzymasz z banku znacznik złotej many. Powinieneś go wykorzystać do końca swojej tury, ponieważ i tak zniknie.

Nocą weź znacznik czarnej many zamiast złotej. Zanim nastanie pierwsza noc, wytłumaczymy ci, do czego możesz jej użyć.

KOPALNIE KRYSZTAŁÓW



Zasada korzystania z *Kopalni* jest bardzo prosta: jeśli zakończysz swoją turę na obszarze *Kopalni*, weź kryształ odpowiedniego koloru (zielony w przypadku *Kopalni* przedstawionej na ilustracji). Kryształ umieść w swoim ekwipunku. Pamiętaj, że korzystasz z *Kopalni* po tym, gdy już ogłosiłeś koniec swojej tury. Nie możesz więc wykorzystać otrzymanego kryształu w turze, którą właśnie skończyłeś.

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

Uwaga: pamiętaj, że ogłoszenie końca rundy oznacza rezygnację ze swojej tury. Jeśli ogłosisz koniec rundy stojąc w *Kopalni*, nie otrzymasz kryształu (bo nie kończysz tam tury).

COFANIE

Gra oferuje bardzo dużo możliwości odnośnie rozegrania pojedynczej tury. Dozwolona powinna być zmiana decyzji odnośnie ruchów, wycofywanie zagranych kart i rezygnacja z przeprowadzonej aktywacji jednostek. Jeśli postanowicie uniemożliwić cofanie ruchów, gra może stać się dużo wolniejsza, ponieważ wszyscy zaczną poświęcać dużo czasu na analizowanie ruchów w głowie. Dużo łatwiej jest zobrazować sobie przebieg tury, gdy wykłada się karty przed sobą, przestawia manę na kartach i rozgrywa karty wielokrotnie, na różne sposoby.

Jest jednak kilka ruchów, których nie wolno cofać.

Nie możesz cofnąć ruchu (ani żadnej innej czynności wykonanej/skutku osiągniętego przed tym ruchem), jeśli spowodował on ujawnienie nowych informacji (przykładowo: po odkryciu żetonu terenu, wzięciu nowej karty lub odsłonięciu żetonu wroga). Nie możesz również cofać się do momentu sprzed wystąpienia jakiegokolwiek elementu losowego (np. rzut kośćmi).

Przykład: zagrywasz kartę ruchu, wzmacniasz ją kością many ze źródła i odkrywasz nowy żeton terenu. Widzisz, że obok ciebie pojawiła się Wioska. Chciałbyś więc cofnąć zagranie kości many, aby w zamian zagrać kolejną kartę ruchu i zwerbować jednostkę przy pomocy kości many. W tej sytuacji nie możesz się cofnąć do momentu wykorzystania many, ponieważ w międzyczasie zostały ujawnione nowe informacje (żeton terenu).

Z drugiej strony: wyobraź sobie, że wykorzystałeś kość many, aby podejść do Plądrującego Orka. Wyzwałeś go do walki, po czym zorientowałeś się, że wydana mana potrzebna byłaby do wygrania walki. Masz prawo zmienić kolejność zagrywanych kart i wykorzystanych zdolności tak, aby podejść do niego w sposób umożliwiający wykorzystanie many do walki. Równie dobrze możesz wycofać wszystkie ruchy i zrobić cokolwiek innego, ponieważ nie zostały jeszcze ujawnione żadne nowe informacje.

VI. ZACZYNAJMY

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

Taktyki

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

Gracze wybierają taktykę po przygotowaniu wszystkich elementów, czyli gdy wszystkie ważne informacje są już znane: wiadomo jakie jednostki są dostępne, jacy wrogowie są na mapie, kości many w źródle zostały przygotowane, a każdy gracz ma odpowiednią liczbę kart w ręce.

Wszyscy powinni teraz uważnie przeczytać treść kart taktyk. Większość z nich oferuje jakieś działanie lub zdolność. Każdy będzie chciał wziąć taktykę, która najbardziej pasuje do jego obecnej sytuacji. Ogólnie: im wyższa cyfra na karcie, tym taktyka daje większe korzyści (ale oznacza również późniejsze rozpoczęcie tury).

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

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

Rozgrywka

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

Po odkryciu nowego żetonu terenu, sprawdź rozdział *VII. Odkrywanie nowych terenów*. Znajdziesz tam szczegółowe opisy nowych miejsc oraz dodatkowe zasady związane z tymi miejscami.

Gdy wydarzy się coś ważnego, sprawdź rozdział VIII. Opisane tam sytuacje dotyczą:

- Co zrobić, gdy bohater awansuje na nowy poziom.
- Co zrobić, gdy zakończy się runda.
- Co zrobić, gdy ktoś zechce zaatakować innego gracza (jeśli uzgodniliście, że pozwalacie na walkę między graczami).

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

(-: POWODZENIA... I MIŁEJ GRY :-)

VII. ODKRYWANIE NOWYCH TERENÓW

ODKRYCIE BASZTY (TEREN #3)

Znajdź i przeczytaj kartę opisu *Baszty*.

Kiedy odkryjesz *Basztę*, umieść (zakryty) szary żeton wroga na obszarze *Baszty*. Jeśli wkroczysz na obszar przylegający do *Baszty* w trakcie rundy dnia, odkryj ten żeton. Będzie on odkryty nawet w trakcie rundy nocy. Jeśli nikt nie odkryje żetonu przed nastaniem nocy, będzie zakryty przez całą noc (chyba, że ktoś będzie szturmował tę *Basztę*).

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

Szturm

Kiedy wkroczysz na obszar z ufortyfikowanym miejscem (*Baszta*, *Wieża maga* lub *Miasto*) podczas ruchu, musisz szturmować to miejsce (w tym przypadku *Basztę*). Twój ruch natychmiast się kończy i rozpoczynasz walkę z obrońcami. Oznacza to, że nie możesz przejść przez niezdobyte ufortyfikowane miejsce bez przerywania ruchu.

W przeciwieństwie do pokonania *Rozwścieczonego wroga*, szturm na ufortyfikowane miejsce nie jest postrzegany przez lokalną ludność pozytywnie. Każdy taki szturm zmniejsza twoją reputację o 1 punkt.

Przeprowadź walkę. Jeśli pokonasz wroga, nie tylko zdobędziesz sławę, ale również *Basztę*. Od tego momentu stajesz się jej nowym właścicielem. Umieść jedną ze swoich tarcz na obszarze *Baszty*, aby zaznaczyć, że to ty ją zdobyłeś. Tylko ty możesz korzystać z jej przywilejów. Jeśli nie uda ci się pokonać wroga: twój szturm się nie powiódł. Wróć na obszar, z którego wkroczyłeś na obszar *Baszty*. Możesz próbować szturmu w swojej następnej turze, ale znów stracisz 1 punkt reputacji.

Ufortyfikowani wrogowie

Wrogowie w *Baszcie* są ufortyfikowani. Jest to równoznaczne z tym, jakby mieli symbol „fortyfikacja" na żetonie. Nie możesz wykorzystać przeciw nim Ataku z dystansu w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego*. Aby ich pokonać w tej fazie, musisz zagrać sam Atak oblężniczy. Możesz też poczekać do *Fazy ataku*, w której możesz już zagrywać dowolny rodzaj ataku (łącznie z Atakiem z dystansu).

Jeśli obrońca posiada również zdolność **Fortyfikacji** na żetonie, oznacza to, że jest podwójnie ufortyfikowany. W *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego* nie możesz zagrać przeciw niemu nawet Ataku oblężniczego.

Szturm i *Rozwścieczeni wrogowie*

Szturm jest częścią ruchu. Jeśli szturmując ufortyfikowane miejsce sprowokujesz jednocześnie *Rozwścieczonych wrogów* (tj. gdy obszar, z którego szturmujesz i ufortyfikowane miejsce sąsiadują z tym wrogiem), sprowokowani wrogowie dołączą do walki. W tej

sytuacji musisz walczyć ze wszystkimi wrogami jednocześnie. *Rozwścieczeni wrogowie* nie czerpią korzyści z ufortyfikowanego miejsca. Nie musisz ich pokonać, aby szturm się powiódł.

Zalecamy, abyś najpierw pokonał *Rozwścieczonego wroga*, a dopiero w kolejnej turze szturmował. Możesz też poruszyć się w taki sposób, abyś nie sprowokował wroga. Jeśli jednak chcesz walczyć z obydwoma wrogami, przeczytaj rozdział *Odkrycie ruin*, aby się dowiedzieć, jak prowadzić walkę z kilkoma wrogami naraz.

Posiadanie Baszty

Jeśli zdobędziesz ***Basztę***, umieść swoją tarczę na jej obszarze. Twoje ***Baszty*** dają dwie premie:

Po pierwsze: możesz w nich werbować jednostki z ikoną baszty .

Werbujesz negocjując z ludnością (tak jak w ***Wiosce***). Z uwagi na fakt, że szturm jest akcją, nie możesz zwerbować jednostki w tej samej turze, w której podbiłeś ***Basztę***.

Po drugie: ***Baszty*** dostarczają ci zaopatrzenie. Jeśli zakończysz turę w lub obok swojej ***Baszty***, twój limit kart w ręce tymczasowo zwiększa się o liczbę równą liczbie posiadanych przez ciebie ***Baszt***. Umożliwia to wzięcie większej liczby kart na koniec tury.

*Przykładowo: kontrolujesz 3 **Baszty** (gdziekolwiek na mapie). Jeśli kończysz ruch w lub obok swojej **Baszty**, twój limit kart w ręce jest większy o 3 od cyfry wydrukowanej na żetonie poziomu bohatera.*

Szturm na Basztę przeciwnika

Możesz szturmować ***Baszty***, które zostały już zdobyte. Jeśli właściciel ***Baszty*** się w niej znajduje, traktowane jest to jako atak na tego gracza (zobacz rozdział *Walka między graczami*).

Jeśli podczas szturmu na ***Basztę*** nie ma w niej właściciela, weź żeton szarego wroga. Jest to obrońca ***Baszty***. Walczysz z nim w taki sam sposób, jak z obrońcą neutralnej ***Baszty*** (pamiętaj, że wróg jest ufortyfikowany). Jeśli go pokonasz, zdobywasz tylko połowę punktów sławy (zaokrąglając w razie potrzeby w górę), a ***Baszta*** jest od teraz twoja (usuń tarczę poprzedniego właściciela i zastąp ją swoją tarczą). Jeśli nie zdobędziesz ***Baszty***, odrzuć żeton wroga (przy kolejnych szturmach losowany będzie nowy żeton) i wróć na obszar, z którego szturmowałeś ***Basztę***.

Każda próba szturmowania ***Baszty*** (niezależnie czy właściciel jest w niej obecny, czy nie) wciąż skutkuje zmniejszeniem reputacji o 1 punkt.

ODKRYCIE WIEŻY MAGA (TEREN #4)

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

Niezdobyte ***Wieże maga*** nie różnią się niczym od niezdobytych ***Baszt***, poza tym, że garnizonują w niej fioletowi wrogowie zamiast szarych. Tak samo jak w przypadku ***Baszt***: odkryj żeton wroga, gdy ktoś podejdzie na obszar sąsiadujący z ***Wieżą maga*** w ciągu dnia (nocą żeton pozostaje zakryty, chyba że ktoś szturmuje ***Wieżę maga***).

Zasady obowiązujące podczas szturmowania ***Wieży maga*** są takie same jak przy szturmowaniu ***Baszty*** (obrońca jest ufortyfikowany, a atakujący traci 1 punkt reputacji za każdy szturm). Zauważ, że ***Wieża maga***, którą właśnie odkryłeś, jest na pustyni: w ciągu dnia potrzebujesz aż 5 punktów ruchu, aby ją szturmować.

Pula czarów

Gdy odkryjesz pierwszą ***Wieżę maga***, przygotuj pulę czarów: odsłoń pierwsze trzy karty z talii czarów i ułóż je w kolumnie pod talią.

Uwaga: w kolejnych grach odkryj pulę czarów już na początku gry. Podczas pierwszej gry lepiej jest to zrobić później, aby gracze nie byli przytłoczeni liczbą kart do przejrzenia. Unikniesz niepotrzebnych pytań typu: „A co to za karty i jak mogę je zdobyć?"

Zdobyte Wieże maga

Gdy zdobędziesz ***Wieżę maga***, umieść na niej swój żeton tarczy. W przeciwieństwie do ***Baszt***, nie znaczy to, że jest twoja. Żeton przypomina tylko, że to ty pokonałeś obrońców. W nagrodę za zdobycie ***Wieży maga***, na koniec swojej tury, zyskujesz jeden czar z puli czarów.

Po zdobyciu, magowie chętnie współpracują ze wszystkimi. Możesz negocjować w zdobytej ***Wieży maga***, niezależnie od tego, kto ją zdobył.

Werbowanie

W ***Wieży maga*** można werbować jednostki z ikoną zgodnie ze standardowymi regułami werbowania jednostek.

Kupowanie czarów

W ***Wieży maga*** możesz kupić dowolny czar z puli czarów. Koszt czaru to 7 punktów wpływu oraz jedna mana w kolorze kupowanego czaru. Nie jest łatwo kupić czary! Pamiętaj, że możesz wykorzystać tylko jedną kość many ze źródła. Musisz więc zdobyć 7 punktów wpływu bez użycia many lub znaleźć sposób na zdobycie dodatkowej many w swojej turze.

Kupiony czar połóż na wierzchu swojej talii. Znaczy to, że czar wkrótce trafi do twojej ręki (prawdopodobnie na końcu tury) i będziesz mógł go wykorzystać w późniejszych turach tej rundy.

Następnie odkryj kolejną kartę z wierzchu talii czarów i ułóż w puli czarów, aby były w niej znów 3 karty. Nowo odkryty czar zawsze trafia na najwyższą pozycję w puli czarów (przed położeniem karty, przesuń pozostałe czary w dół, aby zrobić na nią miejsce).

Zdobywanie czaru jako nagrody

Tak samo jak w przypadku innych nagród otrzymywanych po walce, czar wybierasz na koniec swojej tury. Dzięki temu gra przebiega szybciej: możesz spokojnie przeczytać wszystkie karty czarów i zastanawiać się nad wyborem odpowiedniego. W międzyczasie inni gracze rozgrywają swoje tury.

Czar zdobyty jako nagroda umieść na wierzchu swojej talii (tak samo jak przy zakupie. Tym razem jednak nie płacisz many i punktów wpływu). Po wyborze czaru, przesuń (jeśli potrzeba) pozostałe karty czarów w dół i uzupełnij pulę czarów.

Swoją nagrodę wybierasz tuż przed wzięciem do ręki nowych kart. Jest więc prawdopodobne, że nowy czar zaraz trafi do twojej ręki.

Rzucanie czarów

Czary są bardzo potężnymi kartami, więc nawet ich podstawowe działanie wymaga many do aktywowania. Aby skorzystać ze wzmocnionego działania, potrzebujesz dwie many: jedną w kolorze czaru oraz jedną czarną. To znaczy, że ze wzmocnionego działania czaru możesz korzystać wyłącznie nocą (czarnej many nie możesz używać za dnia). Nawet w nocy nie jest to łatwe, ponieważ jeśli wykorzystasz czarną manę ze źródła, będziesz musiał jeszcze dołożyć drugą manę (ze swoich własnych zapasów).

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

Fioletowi wrogowie

Aby zdobyć ***Wieżę maga***, musisz pokonać fioletowego wroga. Są to z reguły grupy Magów lub Golemów odpornych na niektóre żywioły. Magowie często wykorzystują Atak lodem lub Atak ogniem. Kiedy odsłonisz pierwszą ***Wieżę maga***, pokaż graczom kilku fioletowych wrogów i wytłumacz poszczególne zdolności. Następnie potasuj żetony i umieść jeden z nich (zakryty) na obszarze ***Wieży maga***.

Kolory ataku

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

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

- Blok lodem jest jedynym blokiem, który nie jest osłabiony przez Atak ogniem. Jeśli użyjesz zwykły blok (w tym karty zagrane bokiem) lub Blok ogniem, to są one zawsze osłabione, a ich siła jest połowiczna (ewentualnie zaokrąglona w dół).
- Sposób przydzielania jednostkom obrażeń z Ataku ogniem jest taki sam jak w przypadku Ataku fizycznego. Odporność fizyczna nie przynosi żadnych korzyści. Wyłącznie jednostki z odpornością na ogień są odporne na Atak ogniem (odporność na ogień przy Ataku ogniem działa tak, jak odporność fizyczna przy Ataku fizycznym).

Atak lodem działa tak samo jak Atak ogniem z tą różnicą, że tylko Blok ogniem nie jest osłabiony (inne bloki są połowiczne). Dodatkowo, tylko odporność na lód ma zastosowanie podczas przydzielania obrażeń jednostce.

Pamiętaj: najlepszym sposobem na odparcie ataku żywiołem jest zagranie bloku przeciwnego żywiołu lub (jeśli nie zablokujesz) posiadanie jednostek z odpornością na ten sam żywioł.

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

Jeśli nie zablokujesz Ataku lodem i musisz przydzielić obrażenia jednostce, najlepszym sposobem jest wykorzystanie jednostki z odpornością na lód. Jeśli ma zbroję o wytrzymałości przynajmniej 3: przyjmie wszystkie obrażenia (3 będą wchłonięte przez odporność, a kolejne 2 zranią jednostkę). Jeśli ma zbroję o wytrzymałości 5: nie zostanie nawet raniona.

Odporności wrogów

Poznałeś już odporności fizyczne wrogów. Teraz spotkasz wrogów odpornych na lód, ogień lub kilka typów ataku.

Wszystkie odporności działają tak samo: całkowita wartość wszystkich ataków, na które wróg jest odporny jest połowiczna (ewentualnie zaokrąglając w dół). Na przykład, aby pokonać Lodowe Golemy pokazane po prawej, Atak ogniem 4 będzie wystarczający. Jeśli jednak użyjesz zwykłego Ataku i/lub Ataku lodem: będziesz potrzebował w sumie Atak 8, aby je pokonać.

Odporność na specjalne działania

Odporność na lód lub ogień na żetonach wroga ma dodatkowe działanie: wrogowie są również odporni na zagrywane w walce działania Specjalne tego koloru. Gdy zagrana czerwona karta (lub zdolność jednostki wzmocniona czerwoną maną) umożliwia przeprowadzenie działania względem wroga, to nie możesz wybrać wroga z odpornością na ogień jako celu tego działania. Gdy czerwona karta (lub czerwony tekst na jednostce) ma jakieś działanie na „wszystkich wrogów", to nie dotyczy to wrogów z odpornością na ogień.

To samo dotyczy niebieskich kart (lub zdolności jednostek wzmocnionych niebieską maną) w kontekście odporności na lód. Zasady te dotyczą wyłącznie działań Specjalnych w walce, a nie samych ataków lub bloków. Pamiętaj o tej różnicy.

- Atak 4 jest Atakiem fizycznym. Nawet jeśli jest na czerwonej karcie, to nie jest osłabiony w walce z wrogiem odpornym na ogień.
- Atak ogniem 4 jest Atakiem ogniem i jako taki jest osłabiony (połowiczny) w walce z wrogiem odpornym na ogień.
- „Zniszcz wybranego wroga" albo „wszyscy wrogowie mają Zbroję -1" są działaniami Specjalnymi w walce i jeśli są na czerwonej karcie akcji lub czerwonej karcie czaru, nie dotyczą wrogów z odpornością na ogień.

ODKRYCIE KLASZTORU (TEREN #5)

Znajdź i przeczytaj kartę opisu *Klasztoru*.

Dowolny gracz może zwerbować tu jednostki z ikoną klasztoru oraz może zostać uleczony. Z tego punktu widzenia można więc go traktować jak ulepszoną *Wioskę*.

Trening

Odkrywając *Klasztor*, natychmiast weź jedną kartę z talii akcji zaawansowanych i umieść ją w puli jednostek (nie w puli akcji zaawansowanych). Jest to wiedza mnichów, którą od tego momentu każdy może zdobyć w dowolnym *Klasztorze*.

Możesz nauczyć się tej akcji zaawansowanej przez negocjacje: koszt nauki to 6 punktów wpływu. Jeśli kupisz taką kartę, umieść ją na wierzchu swojej talii (prawdopodobnie weźmiesz ją do ręki na końcu swojej tury). W ten sposób możesz kupić więcej kart akcji zaawansowanych w swojej turze, o ile jakiekolwiek są jeszcze dostępne (w przypadku gdy na mapie jest kilka *Klasztorów*) i o ile cię na nie stać.

Nie uzupełniaj kart akcji zaawansowanych w puli jednostek aż do rozpoczęcia następnej rundy.

Jeśli po zakończeniu rundy w puli jednostek pozostały karty akcji zaawansowanych, umieść je pod spodem talii akcji zaawansowanych. Następnie wyłóż nowe karty w liczbie równej liczbie *Klasztorów* na mapie (nie licząc spalonych *Klasztorów*).

Palenie Klasztorów

Przebywając w *Klasztorze*, możesz poświęcić swoją akcję w tej turze na próbę spalenia go. Nie możesz spalić *Klasztoru*, gdy wykonywałeś już akcję. Byłoby tym bardziej nieetycznie, gdybyś chciał go spalić tuż po negocjacjach! Jeśli chcesz (i możesz): ogłoś, że próbujesz spalić *Klasztor*. Twoja reputacja maleje o 3 punkty.

Zawsze znajdzie się ktoś chętny do obrony *Klasztoru*: weź żeton fioletowego wroga i walcz z nim. Twoje jednostki nie pomogą ci w tej walce, ponieważ uważają, że to co robisz jest bardzo złe. Nie możesz ani ich aktywować, ani wykorzystywać ich zdolności, ani przydzielać im obrażeń.

Jeśli wygrasz walkę, zyskujesz artefakt na koniec swojej tury (opisaliśmy je w dalszej części), a z *Klasztoru* pozostały tylko zgliszcza. Zaznacz ten obszar swoją tarczą. Od tej chwili obszar jest traktowany jak pusty, który nikomu nie przynosi żadnych korzyści. Nie usuwaj jednak karty akcji zaawansowanych z puli jednostek, ponieważ w dalszym ciągu ktoś może chcieć ją kupić wykorzystując inne miejsce. Od początku przyszłej rundy nie dodawaj już jednak nowej karty do puli jednostek za ten *Klasztor*.

Jeśli nie pokonasz wroga, nic się nie dzieje. Jedynie twoja zszargana reputacja (i być może parę dodatkowych ran w ręce) będzie ci przypominać co zamierzałeś zrobić.

Zdobywanie artefaktów

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

Weź dwie karty z talii artefaktów i popatrz na nie. Wybierz jedną z nich i połóż na wierzch swojej talii. Odłóż drugą kartę pod spód talii artefaktów.

Jeśli kiedykolwiek zdobędziesz więcej niż jeden artefakt w jednej turze, weź o jedną kartę więcej niż powinieneś ich otrzymać. Połóż wybrane karty na wierzch swojej talii (w dowolnej kolejności), a niewybraną kartę odłóż pod spód talii artefaktów.

Używanie artefaktów

Nowozdobyte artefakty kładziesz na wierzchu swojej talii, więc wkrótce weźmiesz je do ręki. Jest kilka sposobów, na które możesz wykorzystać artefakty:

- Górna część artefaktu opisuje jego podstawowe działanie. Zagrywasz je jak każdą inną kartę. Na koniec tury odrzucasz ją razem z innymi kartami zagranymi w tej turze na swój stos kart wykorzystanych.
- Możesz wywołać wzmocnione działanie artefaktu (widoczne w dolnej części karty). Wykorzystanie wzmocnionego działania artefaktu niszczy go. Wyrzuć kartę po wykorzystaniu.
- Nawet najpotężniejszy artefakt możesz zagrać bokiem jako Ruch 1, Wpływ 1, Atak 1 albo Blok 1. Na koniec tury odrzuć go.

Chorągwie

Chorągwie są specjalnymi artefaktami. Ich wzmocnione działanie wykorzystujesz tak samo jak wzmocnione działanie zwykłego artefaktu: po wykorzystaniu musisz wyrzucić kartę.

Górną część (zwykłe działanie) wykorzystujesz w inny sposób: Sama chorągiew nie przynosi żadnych korzyści. Możesz ją jednak przydzielić dowolnej jednostce. Dzięki temu jednostka zyskuje premie lub działania opisane na chorągwi. Jeśli wykorzystasz zdolność chorągwi, która jest dostępna raz w rundzie: odwróć kartę po wykorzystaniu. Odkryjesz ją ponownie na początku następnej rundy.

Chorągiew przydzielona jednostce, zostaje przy niej do końca rundy. Na koniec rundy zdecyduj, czy zatrzymać chorągiew przy tej samej jednostce, czy wtasować ją wraz z pozostałymi wykorzystanymi kartami do swojej talii. Jeśli rozformujesz jednostkę albo gdy zostanie ona zniszczona: umieść artefakt na swoim stosie kart wykorzystanych. Będziesz mógł go ponownie wykorzystać, gdy znów weźmiesz go do ręki (najprawdopodobniej w następnej rundzie).

Każda jednostka może trzymać wyłącznie jedną chorągiew. Jeśli chcesz przydzielić inną chorągiew jednostce: odrzuć trzymaną przez nią do tej pory chorągiew na swój stos kart wykorzystanych i przydziel jej nową.

Uwaga: nie możesz wykorzystać wzmocnionego działania chorągwi, która jest przydzielona jednostce.

ODKRYCIE LEGOWISKA POTWORA (TEREN #6)

Znajdź i przeczytaj kartę opisu *Legowiska potwora*. To jest pierwsze miejsce przygód, które napotkałeś. W przeciwieństwie do *Rozwścieczonych wrogów* i ufortyfikowanych miejsc (*Baszt* lub *Wież maga*), możesz zupełnie zignorować miejsce przygód nawet, gdy znajdujesz się na takim obszarze. O ile nie ogłosisz, że wchodzisz do *Legowiska potwora*, możesz traktować ten obszar jakby był pusty.

Jako akcję w swojej turze możesz ogłosić, że wchodzisz do *Legowiska potwora* (o ile nie przeprowadziłeś jeszcze innej akcji, np. walki z *Rozwścieczonym wrogiem*). Jeśli w *Legowisku* nie ma jeszcze żadnego Potwora, weź żeton brązowego wroga i walcz z nim. Jeśli jest - walczysz z tym, który obecnie jest w *Legowisku potwora*.

Pokonałeś wroga: zaznacz obszar swoją tarczą dla upamiętnienia bohatera, który tego dokonał. Zdobyte Legowisko potwora nie ma żadnego znaczenia w dalszej części gry. Jako nagrodę zdobywasz dwa losowe kryształy (jak każdą inną nagrodę: zdobywasz ją na koniec swojej tury). Rzuć dwukrotnie niewykorzystywaną kością many (nie tą ze źródła), aby sprawdzić co zyskujesz. Jeśli rzucisz złoty: możesz wybrać dowolny podstawowy kolor (nawet nocą). Jeśli rzucisz czarny: zyskujesz 1 punkt sławy zamiast kryształu.

Nie pokonałeś wroga: pozostajesz na tym obszarze. Połóż odkryty żeton niepokonanego wroga na jego legowisku. Nie powinieneś mylić go z aktywnymi wrogami (*Rozwścieczonymi wrogami* albo ujawnionymi ufortyfikowanymi obrońcami). Jeśli wolisz, możesz położyć ten żeton zakryty. W takiej sytuacji, każdy może w dowolnym momencie podglądnąć ten żeton.

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

Uwaga: pamiętasz zapewne, że za pokonanie *Rozwścieczonego wroga* zdobywasz reputację, a tracisz ją za szturmowanie ufortyfikowanych miejsc? Za podbijanie miejsc przygód ani nie tracisz, ani nie zdobywasz reputacji. Miejscowa ludność nie jest zainteresowana co się tam dzieje.

ODKRYCIE LOCHU (TEREN #7)

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

W swojej turze możesz zejść do *Lochu* (jest to akcja). Schodząc tam, weź żeton brązowego wroga i walcz z nim. W trakcie tej walki obowiązywać będą dwa specjalne warunki:

- Musisz walczyć sam, ponieważ twoje jednostki odmawiają zejścia do *Lochu*. Będą czekać na górze. W tej walce nie możesz więc ani korzystać z ich zdolności, ani przydzielać im obrażeń.
- W *Lochu* obowiązują reguły nocy nawet, jeśli jest to runda dnia. Oznacza to, że nie możesz korzystać ze złotej many. Możesz za to wykorzystać czarną manę do rzucenia wzmocnionego działania czarów (przeczytaj teraz wszystkim reguły nocy, o ile odkryłeś ten teren przed końcem pierwszego dnia.)

Pokonałeś wroga: zaznacz obszar swoją tarczą dla upamiętnienia bohatera, który tego dokonał. Na koniec tury zdobywasz nagrodę. Rzuć kością many. Jeśli wyrzucisz złoty lub czarny: zdobywasz czar; jeśli wyrzucisz inny kolor: zyskujesz artefakt (patrz rozdział *Zdobywanie czarów* w rozdziale *Odkrycie Wieży maga* oraz *Zdobywanie artefaktów* w rozdziale *Odkrycie Klasztoru*. Oba rozdziały powinieneś już znać.)

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

Zdobyte Lochy

Nawet jeśli *Lochy* są zaznaczone tarczą (zostały już zdobyte, przeszukane i splądrowane), możesz ponownie je przeszukać (bez względu na to, kto zrobił to poprzednio). Jeśli zdecydujesz się walczyć, weź brązowy żeton wroga i walcz na opisanych wcześniej warunkach. Jednak nie zaznaczasz już *Lochu* swoją tarczą i nie zdobywasz nagród. Zdobywasz tylko sławę za pokonanie Potwora (jak zwykle).

ODKRYCIE RUIN (TEREN #8)

Znajdź i przeczytaj kartę opisu ***Ruin***.

Ruiny są kolejnym miejscem przygód, na którego obszar możesz wkroczyć i je zignorować. Możesz też do nich wejść. Uważaj jednak! W ***Ruinach*** możesz znaleźć... cóż... wszystko... łącznie z najtrudniejszym wyzwaniem jakie można znaleźć w tej krainie.

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

Ruiny zawierają dwa różne typy przygód:

Starożytne ołtarze

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

Wrogowie ze skarbami

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

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

Ktokolwiek pokona ostatniego wroga, usuwa żeton ***Ruin*** i zaznacza obszar swoją tarczą. Na końcu swojej tury zdobywa również nagrody. Uwaga: Pokonanie ***Plądrujących Orków*** i ***Draconum*** w ***Ruinach*** nie przynosi żadnych punktów reputacji.

Nagrody

Nagrody mogą zawierać:

- **Artefakty:** znalazłeś prawdziwy skarb! Wiesz już jak się zdobywa artefakty (patrz rozdział *Odkrycie Klasztoru*).
- **Czary:** ktoś schował tu magiczne księgi! Zyskujesz czar w taki sam sposób, jak w ***Wieży maga*** (zobacz rozdział *Odkrycie Wieży maga*).
- **Akcje zaawansowane:** pokonani wrogowie strzegli tu pewnej sekretnej wiedzy. Weź jedną kartę akcji zaawansowanych z puli akcji zaawansowanych (nie z puli jednostek do nauczenia w ***Klasztorach***) i uzupełnij tę pulę (przesuń karty w dół i dołóż nową kartę na górze puli).
- **Zestaw czterech kryształów:** to magiczny skarb! Weź z banku i włóż do swojego ekwipunku po jednym krysztale z każdego podstawowego koloru.
- **Jednostki:** uratowałeś więźniów, którzy z radością się do ciebie przyłączają. Możesz zwerbować dowolną jednostkę z puli jednostek. Nie musisz za nią płacić. Nie jest też ważne na jakim obszarze można ją werbować. Musisz jedynie posiadać wolny żeton dowodzenia (lub rozformować jedną ze swoich jednostek, aby zwolnić żeton).

  Uwaga: z reguły zdobywasz nagrody na koniec tury, zanim przeprowadzisz awans bohatera na kolejny poziom. W tym wyjątkowym przypadku możesz zamienić tę kolejność: jeśli punkty sławy za pokonanie wrogów umożliwią ci awansowanie bohatera na kolejny poziom (na którym otrzymasz nowy żeton dowodzenia), możesz wykorzystać ten nowy żeton do zwerbowania jednostki z nagrody.

Walka z kilkoma wrogami

Ruiny są zapewne pierwszym miejscem, w którym masz możliwość walki z dwoma wrogami jednocześnie (inną mogłaby być sytuacja, w której sprowokujesz *Rozwścieczonego wroga* podczas szturmu na ufortyfikowane miejsce – patrz *Szturm* w rozdziale *Odkrywanie Baszty*). W następnych scenariuszach będziesz mógł walczyć z trzema, a nawet z większą liczbą wrogów jednocześnie.

Atakowanie

Podczas *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego* oraz podczas *Fazy ataku* masz więcej możliwości:

- Możesz zagrać jeden wielki atak, aby wyeliminować kilku wrogów na raz. Siła twojego ataku musi być równa lub większa od sumy wytrzymałości zbroi wszystkich wybranych wrogów. Może to się okazać korzystne, zwłaszcza wtedy, kiedy masz karty generujące więcej ataku niż potrzeba do pokonania pojedynczego wroga (ponieważ nadmiarowe punkty ataku przepadają). W zasadzie traktujesz kilku wrogów, tak jakby byli jednym wrogiem z dużo bardziej wytrzymałą zbroją.
  - Uważaj! Jeśli choć jeden z wrogów, z którymi walczysz, posiada jakąkolwiek odporność (fizyczną, na ogień czy też na lód): cała twoja siła ataku odpowiedniego rodzaju będzie osłabiona. Dzieje się tak nawet, jeśli niektórzy wrogowie, z którymi walczysz, nie posiadają takiej odporności.
  - Jeśli wybierzesz ufortyfikowanych i nieufortyfikowanych wrogów jako cel jednego dużego ataku, będziesz ograniczony do Ataku oblężniczego przeciw całej grupie.
- Możesz zagrać kilka ataków w fazie. W ten sposób możesz walczyć z wrogami indywidualnie, w małych grupach lub z jednym wrogiem indywidualnie, a z resztą w grupach, itp. Takie podejście może okazać się korzystne szczególnie, gdy:
  - Niektórzy wrogowie posiadają odporność, a niektórzy nie. Zamiast łączyć cały swój atak (co skutkowałoby osłabieniem siły całego ataku, na który wróg jest odporny), możesz wyeliminować tylko odpornego wroga zagrywając na niego atak, na który nie jest odporny.
  - Niektórzy wrogowie są ufortyfikowani, a niektórzy nie. Podczas *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego*, możesz wykorzystywać tylko Atak oblężniczy, aby atakować ufortyfikowanych wrogów. Przeciwko nieufortyfikowanym wrogom możesz wykorzystywać Atak z dystansu i Atak oblężniczy.

Blokowanie

W *Fazie blokowania* masz możliwość zablokowania dowolnego wroga, którego jeszcze nie pokonałeś. Nie musisz wcale blokować, możesz zablokować jednego lub więcej wrogów w dowolnej kolejności. Nie możesz jednak blokować grupy wrogów jednym dużym blokiem. Jeśli chcesz zablokować atak więcej niż jednego wroga, musisz każdy atak blokować indywidualnie.

Przydzielanie obrażeń

Teraz musisz przydzielić obrażenia pochodzące z ataków wszystkich wrogów, którzy nie zostali pokonani/zablokowani. Możesz to zrobić w dowolnej kolejności. Musisz jednak przydzielić obrażenia pochodzące z ataków wszystkich niezablokowanych wrogów. Tak jak przy każdym innym ataku: wybierz czy obrażenia przydzielisz swoim jednostkom, czy swojemu bohaterowi.

Pamiętaj jednak, że żadnej jednostce nie możesz przydzielać obrażeń więcej, niż jeden raz w jednej walce. Nawet, jeśli dzięki swojej odporności, jednostka nie została zraniona.

Z drugiej strony, możesz np.:

- Aktywować jednostkę ze zdolnością Ataku z dystansu albo bloku w jednej z pierwszych dwóch faz walki, aby pomogła walczyć z jednym z wrogów, a następnie (podczas *Fazy zadawania obrażeń*) przydzielić jej obrażenia pochodzące z ataku innego niezablokowanego wroga.
- Przydzielić obrażenia *Gotowej* jednostce i jeśli (dzięki swojej odporności) nie zostanie raniona: aktywować ją w *Fazie ataku*.

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

Podsumowanie wszystkich specjalnych zdolności wykorzystywanych w walce znajduje się na ostatniej stronie *Reguł*.

ODKRYCIE TERENÓW #9 – #11

Na tych terenach nie odkryjesz nic, co mogłoby cię zaskoczyć. Są tam tylko kombinacje miejsc, które już poznałeś.
Te tereny oferują wiele możliwości zyskania dodatkowych punktów sławy, ponieważ gra zbliża się do końca.

ODKRYCIE TERENÓW GŁÓWNYCH

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

Jeśli odkryjesz teren główny pozamiejski: gra toczy się dalej. Prócz kilku różnic, tereny główne zawierają te same obszary, co tereny wiejskie. Obszary specyficzne dla terenów głównych są w gruncie rzeczy podobne do tych, które już poznałeś. Posiadają tylko silniejszych wrogów i wartościowsze nagrody. ***Wylęgarnia potworów*** jest miejscem przygód podobnym do ***Legowiska potwora***, ***Grobowiec*** jest miejscem przygód podobnym do ***Lochu***, a ***Draconum*** jest *Rozwścieczonym wrogiem* podobnym do ***Plądrujących Orków***. Dla ułatwienia, opisy podobnych do siebie miejsc umieściliśmy po dwóch stronach tej samej karty *Opis miejsca*.

VIII. INNE WAŻNE WYDARZENIA

AWANSOWANIE

Jeśli bohater zyskał w trakcie minionej tury tyle punktów, że jego tarcza przekroczyła koniec wiersza na torze sławy: awansuje na kolejny poziom. Bohater nie może awansować na poziom wyższy niż 10. Jeśli jego tarcza przekroczy ostatni wiersz na torze sławy, kontynuuj liczenie punktów od początku toru. Bohater nie awansuje już jednak na kolejne poziomy.

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

Są dwa rodzaje awansowania. Sprawdź symbol po lewej stronie wiersza, w którym jest twoja tarcza, aby dowiedzieć się, który rodzaj awansu powinieneś przeprowadzić.

Pula akcji zaawansowanych

Gdy pierwszy gracz awansuje swojego bohatera, odkryj trzy karty z talii akcji zaawansowanych i ułóż je w kolumnie. Będzie to pula akcji zaawansowanych.

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

Zdobywanie umiejętności

Po lewej stronie drugiego wiersza na torze sławy znajduje się taki symbol. Wskazuje on, że przy awansie bohatera na poziom 2 otrzymujesz jeden żeton umiejętności oraz jedną kartę akcji zaawansowanej.

Załóżmy, że jesteś pierwszym graczem, który awansuje na poziom 2. Odkrywasz dwa żetony umiejętności z wierzchu swojego stosu umiejętności. Sprawdzasz też kartę *Opis umiejętności*, żeby dowiedzieć się co one umożliwiają.

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

Dodatkowo wybierasz jedną z trzech kart z puli akcji zaawansowanych. Kładziesz ją na wierzchu swojej talii, a następnie uzupełniasz pulę nową kartą. W tym celu przesuń w dół karty w puli, a nową kartę połóż na pierwszej pozycji.

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

Nauka od innych bohaterów

W trakcie awansu, po odkryciu swoich dwóch żetonów umiejętności, możesz nie wybrać żadnego z nich, a w zamian wziąć jeden z żetonów umiejętności z puli wspólnych umiejętności. Jest to jedna z tych umiejętności, której poprzedni gracz nie wybrał i tam odłożył. Jeśli tak zrobisz, połóż przed sobą wybrany żeton umiejętności, a oba swoje niewybrane żetony umiejętności odłóż do puli wspólnych umiejętności. Nie możesz jednak wybrać umiejętności swojego bohatera, której wcześniej nie wybrałeś i odłożyłeś do puli wspólnych umiejętności.

Dodatkowo bierzesz jedną kartę akcji zaawansowanych. W tym przypadku nie możesz jednak wybrać dowolnej karty. Musisz wziąć kartę akcji znajdującą się na ostatniej pozycji w puli akcji zaawansowanych.

Zdobywanie żetonów dowodzenia

Jeśli awansujesz na poziom oznaczony tym symbolem, nie dokonujesz żadnych wyborów. Bierzesz żeton z wierzchu stosu poziomu swojego bohatera, odwracasz go na drugą stronę i umieszczasz w swoim obszarze jednostek (jako żeton dowodzenia). W ten sposób zwiększa się twój limit jednostek (masz do dyspozycji nowy żeton dowodzenia), a wraz z nim zwiększa się wytrzymałość twojej zbroi albo limit kart w ręce (nowe wartości tych parametrów widnieją na żetonie bieżącego poziomu bohatera).

Wykorzystywanie umiejętności

Umiejętności są bardzo potężnym narzędziem, ponieważ zwiększają twoje możliwości w każdej turze i nie musisz brać ich do ręki, żeby ich użyć. Wybieraj takie umiejętności, które uzupełniają twoje karty, jednostki i ogólną strategię.

Rodzaje umiejętności

Sprawdź karty *Opis umiejętności*, aby się dowiedzieć co dają żetony umiejętności poszczególnych bohaterów.

W grze wyróżniamy trzy rodzaje umiejętności:

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

Tak oznaczono umiejętności interakcyjne, których działanie trwa od chwili użycia do początku twojej następnej tury. Wpływają one również na innych graczy. Jeśli chcesz wykorzystać taką umiejętność: umieść żeton na środku stołu, ogłoś zdolność i opisz działanie, jakie ma na pozostałych. Na początku swojej następnej tury zabierz ją i odłóż na bok zakrytą. Nie możesz wykorzystać jej ponownie w tej rundzie.

Jeśli na żetonie nie ma żadnego z powyższych symboli: możesz wykorzystać daną umiejętność raz w każdej turze. Umieść żeton w swoim obszarze gry, aby zaznaczyć, że z niego korzystasz: połóż go na odpowiedniej karcie lub jednostce (możesz np. łączyć umiejętność oferującą ruch z kartami ruchu, umiejętność zmieniającą kolor many z maną, którą zamieniasz, itd.).

Pamiętaj: żadnej umiejętności nie możesz wykorzystać więcej niż raz w turze.

KONIEC RUNDY

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

Przygotowanie nowej rundy

Aby przygotować nową rundę:

- Odwróć planszę dnia/nocy na drugą stronę (zmienia się pora dnia).
- Rzuć ponownie wszystkimi kośćmi, aby utworzyć nowe źródło. Jeśli rozpoczynasz rundę dnia: umieść czarne kości many w rogu „wyczerpanych kości". Jeśli rozpoczynasz rundę nocy: umieść złote kości w rogu „wyczerpanych kości". Jest to ważne, ponieważ rozpoczynając grę za dnia, gracze przyzwyczaili się, że złota kość jest czymś dobrym. Teraz umieść je po „złej stronie" źródła, aby zaznaczyć, że złota mana nie jest dobra podczas rund nocy.

  Ponownie: co najmniej połowa kości musi być podstawowego koloru. Rzucaj ponownie wszystkimi czarnymi i złotymi kośćmi do czasu spełnienia tego warunku.
- Zbierz wszystkie karty niezwerbowanych jednostek z puli jednostek i umieść je na spodzie talii zwykłych jednostek. Jeśli w puli pozostały jakieś karty akcji zaawansowanych (patrz rozdział *Odkrycie Klasztoru*), umieść je na spodzie talii akcji zaawansowanych.
- Odkryj nowe karty w puli jednostek. Liczba kart jednostek ma być większa od liczby graczy o 2. Jeśli na mapie są ***Klasztory*** (które nie zostały spalone): odkryj odpowiadającą im liczbę kart akcji zaawansowanych i umieść je w ofercie jednostek (patrz rozdział *Odkrycie Klasztoru*).
- Usuń z puli akcji zaawansowanych kartę znajdującą się na najniższej pozycji i połóż ją pod spód talii akcji zaawansowanych. Przesuń pozostałe karty w dół. Weź nową kartę z talii akcji zaawansowanych, odkryj i połóż na pierwszą pozycję w ofercie.
- Odśwież pulę czarów w taki sam sposób jak pulę akcji zaawansowanych (opis powyżej).
- Potasuj wszystkie posiadane na koniec rundy karty z ręki, ze stosu kart wykorzystanych oraz ze swojej talii. Stwórz z nich nową talię. Jeśli twoje jednostki mają przydzielone chorągwie, możesz (lecz nie musisz) zabrać każdą z nich i wtasować w swoją talię. Następnie bierzesz z tej talii do ręki tyle kart, ile wynosi twój limit kart w ręce (wskazany na żetonie poziomu bohatera), a być może i więcej, jeśli znajdujesz się w pobliżu swojej ***Baszty*** (patrz *Odkrycie Baszty*).
- Każda jednostka, którą aktywowałeś (tj. miała na sobie żeton dowodzenia) zmienia status na *Gotowa*: umieść żeton dowodzenia ponad nią. Pamiętaj, że nawet ranna jednostka zmienia status na *Gotowa*, jeśli była *Wykorzystana*. To nie powoduje jednak, że zostaje uleczona.
- Odwróć ponownie (odkryj) wszystkie żetony umiejętności, które zakryłeś po wykorzystaniu. Jeśli jednostki mają przydzieloną chorągiew, która jest teraz zakryta: odkryj ją.
- Zwróć kartę taktyki. Wyłóż karty taktyk odpowiednie do pory dnia (w grze jest inny zestaw kart taktyk dla dnia i inny dla nocy).

Wybieranie taktyki

Wszyscy muszą wybrać nową taktykę na następną rundę.

Gracz z najmniejszą liczbą punktów na torze sławy wybiera taktykę jako pierwszy. Następnie wybiera gracz przedostatni, itd. Gracz z największą liczbą punktów sławy wybiera ostatni.

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

Gdy wszyscy wybiorą taktykę, ułóż żetony kolejności w rundzie (znajdujące się obok planszy dnia/nocy) tak, aby przedstawiały nową kolejność w rundzie, zgodną z wybranymi kartami taktyk.

Rozgrywanie nowej rundy

Gracz, którego żeton kolejności w rundzie jest pierwszy (posiadacz karty taktyki o najniższej cyfrze) rozpoczyna nową rundę. Tury są rozgrywane na tych samych zasadach. Pamiętaj, że w rundzie nocy obowiązują zasady nocy.

REGUŁY NOCY

Koszt poruszania się

W nocy zmienia się koszt poruszania się po dwóch obszarach:

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

Widoczność

Podczas dnia mogłeś zobaczyć co znajduje się w ***Ruinach*** w dowolnym miejscu na mapie. Mogłeś również szybko przekonać się kto broni ufortyfikowanych ***Baszt*** lub ***Wież maga***. Wystarczyło, że dowolny bohater podszedł dostatecznie blisko (pisaliśmy o tym wcześniej).

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

Nocą nie dowiesz się jednak kto broni ***Baszt*** i ***Wież maga***, chyba że będziesz je szturmował. Czasami lepszym wyjściem jest odczekanie do kolejnego dnia, ponieważ będziesz wówczas dysponował dodatkowymi informacjami.

Zasada ograniczonej widoczności nie dotyczy ***Miast***. ***Miasta*** nigdy nie śpią, a ich obrońcy zawsze się ujawniają, gdy ktoś podejdzie pod mury. Nawet w nocy. Na tę chwilę nie zawracaj sobie jednak głowy ***Miastami***. Celem pierwszego scenariusza jest tylko znalezienie ***Miasta***, a nie jego podbicie.

W nocy zawsze widać *Rozwścieczonych wrogów*. W zasadzie, nie musisz ich nawet widzieć. Wystarczy, że wsłuchasz się w opowieści przerażonych wieśniaków, aby dowiedzieć się gdzie ich znaleźć.

Magia

W nocy złote kości w źródle uważa się za wyczerpane. Nie możesz wykorzystywać złotej many nawet, jeśli nie pochodzi ze źródła.

Nocą możesz za to wykorzystywać czarną manę do uzyskiwania wzmocnionych czarów. Zobacz rozdział *Odkrycie Wieży maga – Rzucanie czarów* na stronie 14.

Czarna mana nie działa nocą jako „joker" (tak jak jest to w przypadku złotej many w ciągu dnia).

WALKA MIĘDZY GRACZAMI

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

Rozpoczęcie walki

Aby rozpocząć walkę między graczami, musisz zaatakować innego gracza. W tym celu wykorzystujesz swoją akcję w turze: przesuń figurkę swojego bohatera na obszar zajęty przez innego gracza informując, że go atakujesz.

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

Nie możesz atakować innych graczy po tym, gdy ogłoszono już koniec rundy. W takim przypadku nie możesz skończyć ruchu na obszarze zajętym przez innego gracza (jeśli przypadkowo sytuacja cię do tego zmusi, przeczytaj rozdział *Koniec tury – Przymusowe wycofanie*).

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

Reakcja obrońcy

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

Sięgnij po zeszyt *Reguł* i przeczytaj rozdział *Walka między graczami*.

Uwaga taktyczna: jeśli obrońca jest pewien, że atak nie będzie na tyle poważny, aby musiał porzucać swoje plany, często korzysta z drugiej opcji. Równie często wybiera też tę opcję kiedy ma przeczucie, że silny agresor będzie ciągle ponawiał ataki. Posiadając kilka kart ruchów, zawsze można w trakcie swojej następnej tury spróbować uciec takiemu agresorowi. Jeśli jednak obrońca w pełni uczestniczył w walce i wykorzystał swoją turę, nie ma okazji uciec, ani zrobić czegokolwiek innego przed kolejną turą agresora.

Fazy walki

W trakcie walki między graczami są tylko dwie fazy:

- **Faza ataku z dystansu i oblężniczego**: gracze naprzemiennie zagrywają Ataki z dystansu i oblężnicze (rozpoczyna obrońca). Te ataki służą do zranienia przeciwnika lub jego jednostek. Faza kończy się, gdy gracze nie chcą już zagrywać takich ataków.
- **Faza ataku wręcz**: gracze naprzemiennie zagrywają ataki (rozpoczyna agresor). W przeciwieństwie do *Fazy ataku z dystansu i oblężniczego*, te ataki niekoniecznie muszą być wykorzystane do przydzielania obrażeń. Gracze mogą również wykorzystać je, aby zmusić przeciwnika do wycofania się z obszaru, lub aby ukraść mu artefakt. Ta faza (i cała walka) kończy się, gdy jeden z graczy jest zmuszony do wycofania się z obszaru, albo gdy żaden z graczy nie chce już zagrywać ataków (w tym przypadku agresor musi się wycofać).

Szczegóły przeczytaj w zeszycie *Reguły*.

Różnice między walką z wrogiem, a walką między graczami

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

Blokowanie

Gdy walczysz z wrogami na mapie: albo blokujesz cały atak, albo atak przeprowadzany jest z pełną siłą. Nie ma innej możliwości. W walce między graczami możesz częściowo zablokować atak, co przyczyni się do mniejszej liczby zadanych ci obrażeń.

Uwaga: Blok zagrywany w *Fazie ataku z dystansu i oblężniczego* jest połowiczny (zaokrąglając w dół). Trudno jest więc zablokować tego rodzaju ataki. Patrząc po tym kątem, ataki te są podobne do ataków wrogów posiadających zdolność szybkości.

Przydzielanie obrażeń

Gdy walczysz z wrogami na mapie, sam przydzielasz obrażenia otrzymane od wroga. Decydujesz więc o tym, które jednostki (o ile w ogóle) będą ranione i jak bardzo ucierpi twój bohater. Dotkliwość obrażeń działa na niekorzyść obrońcy, tj. nawet jeden punkt obrażeń może zranić jednostkę z dużą wytrzymałością zbroi.

W walce między graczami to atakujący przydziela rany, które zadał. Dotkliwość obrażeń działa tym razem na korzyść obrońcy, tj. atakujący musi mieć wystarczająco dużą siłę ataku jeśli chce zranić (albo zaszkodzić innym działaniem) jednostkę lub bohatera obrońcy. W tego rodzaju walce może się zdarzyć, że część obrażeń pozostanie nieprzydzielona (gdyż nie ma ich wystarczająco dużo, aby atakujący coś z nimi zrobił).

IX. KONIEC GRY

Pierwszy scenariusz zmierza ku końcowi, gdy zostanie odkryty teren z Miastem. Każdy gracz (łącznie z tym, który odkrył Miasto) rozgrywa jeszcze jedną turę, a następnie gra się kończy. Po odsłonięciu Miasta walka między graczami jest niedozwolona.

Po zakończeniu gry przyznawane są dodatkowe punkty. Zyskujesz punkty sławy za różne osiągnięcia: kontynuuj podliczanie punktów na torze sławy, ale ignoruj awansowanie bohaterów. W każdej kategorii osiągnięć przyznawane są specjalne tytuły, za które otrzymasz dodatkowe punkty sławy.

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

OSTATECZNA PUNKTACJA

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

Największy mędrzec

Wszyscy otrzymują po 2 punkty sławy za każdy posiadany czar oraz po jednym punkcie sławy za każdą posiadaną akcję zaawansowaną. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów sławy w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty sławy za osiągnięcie tytułu *Największego mędrca*. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, każdy zyskuje po jednym punkcie sławy (poza remisem wnikającym z braku punktów w tej kategorii).

Największy rabuś

Wszyscy otrzymują po 2 punkty sławy za każdy posiadany artefakt oraz 1 punkt sławy za każde 2 kryształy posiadane w ekwipunku. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów w tej kategorii, otrzymuje dodatkowe 3 punkty sławy za osiągnięcie tytułu *Największego rabusia* (1 przy remisie, poza remisem wnikającym z braku punktów w tej kategorii).

Największy dowódca

Wszyscy otrzymują punkty sławy w liczbie równej sumie poziomów swoich wszystkich jednostek. Ranne jednostki liczone są tylko połowicznie, zaokrąglając w dół w razie potrzeby (w szczególności: ranna jednostka poziomu 1 nie jest warta żadnego punktu sławy). Gracz, który zyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu *Największego dowódcy* (1 przy remisie, poza remisem wnikającym z braku punktów w tej kategorii).

Największy zdobywca

Wszyscy otrzymują po dwa punkty sławy za każdą swoją tarczę na obszarach z ***Basztą***, ***Wieżą maga*** lub ***Klasztorem***. Gracz, który zyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu *Największego zdobywcy* (1 przy remisie, poza remisem wnikającym z braku punktów w tej kategorii).

Największy poszukiwacz przygód

Wszyscy otrzymują po 2 punkty sławy za każdą swoją tarczę na obszarach przygód. Gracz, który zyskał najwięcej punktów w ten sposób, otrzymuje dodatkowe 3 punkty za osiągnięcie tytułu *Największego poszukiwacza przygód* (1 przy remisie, poza remisem wnikającym z braku punktów w tej kategorii).

Największe sponiewieranie

Wszyscy tracą po dwa punkty sławy za każdą posiadaną w swojej talii (nie na jednostkach) kartę rany. Gracz, który stracił najwięcej punktów w tej kategorii traci dodatkowe 3 punkty sławy za osiągnięcie tytułu *Najbardziej sponiewierany* (-1 przy remisie, nie licząc graczy, którzy nie posiadali żadnych ran).

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

X. NASTĘPNE GRY

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

PEŁNE REGUŁY

Wytłumaczyliśmy do tej pory tylko te reguły, które są potrzebne do rozegrania pierwszego scenariusza. Pełne reguły zostały opisane w zeszycie *Reguły*. Powinieneś je przeczytać, zanim rozegrasz inny scenariusz. Będzie ci o wiele prościej, kiedy będziesz miał za sobą pierwszą grę.

Dla ułatwienia wyszczególniliśmy najważniejsze reguły, które nie zostały jeszcze wyjaśnione (wraz z odniesieniami do *Reguł*).

Brak sławy za odkrywanie

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

Jednostki elitarne

W swojej pierwszej grze wykorzystywałeś tylko zwykłe jednostki (ze srebrnymi rewersami). Jednostki elitarne (te ze złotymi rewersami) są dostępne w innych scenariuszach, ale nawet wtedy, nie od początku gry (patrz *Jedna runda gry* – punkt 1c).

Ograniczenia przy budowaniu mapy

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

Wyzwanie dodatkowych wrogów

Jeśli się odważysz, możesz wyzwać do walki większą liczbę *Rozwścieczonych wrogów* jednocześnie (jeśli znajdują się obok obszaru, na którym stoisz). Możesz też wyzwać do walki *Rozwścieczonego wroga* podczas szturmowania ufortyfikowanego miejsca (patrz *Walka z wrogami* – punkt 1a, 1d oraz 1e).

Uwaga: nie możesz wyzwać do walki dodatkowych wrogów wchodząc do miejsc przygód.

Walka między graczami

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zobacz rozdział VIII *Walka między graczami* (w tym zeszycie) oraz odpowiedni rozdział w *Regułach*.

Miasta

Zdobywanie Miasta jest celem/warunkiem zakończenia gry w wielu scenariuszach. Aby zrozumieć jak to zrobić, powinieneś:

- Przeczytać rozdział w *Regułach* opisujący co się dzieje, gdy odkrywasz Miasto (patrz *Ruch* – punkt 5g), jak je zdobyć (zobacz *Walka z wrogami – Szturm miasta*) oraz co oferuje, gdy je zdobędziesz (zobacz *Negocjacje z ludnością* – punkty 3b i 4e).
- Przejrzyj karty Miast i figurki Miast.
- Podsumowanie zasad znajdziesz na karcie *Opis miasta* (powinieneś mieć ją w pobliżu podczas pierwszych kilku gier).

Kooperacyjny szturm miasta

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

SCENARIUSZE

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

Scenariusze możemy podzielić na trzy grupy: konkurencyjne, bardzo konkurencyjne i kooperacyjne.

Scenariusze konkurencyjne

Scenariusze konkurencyjne są standardowe, czyli podobne do *Pierwszego rekonesansu* (poza tym, że będą trudniejsze jeśli wprowadzisz możliwość korzystania z walki pomiędzy graczami).

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

Scenariusze bardzo konkurencyjne

Jeśli nie zależy ci na sławie i jeśli chcesz sprawdzać kto jest najlepszy na polu bitwy, możesz wykorzystać scenariusz opisany jako bardzo konkurencyjny.

W scenariuszach tego rodzaju nie stosujesz punktacji. Zwycięzcę wyznaczasz na podstawie kryteriów opisanych w scenariuszu. Uważaj, bo tego rodzaju scenariusze mogą być bardzo trudne.

Scenariusze kooperacyjne

W tych scenariuszach prowadzisz działania tak, aby osiągnąć wspólny cel (np. podbicie Miasta). Po zakończeniu gry wszyscy wspólnie cieszycie się zwycięstwem (jako grupa), albo przełykacie gorycz porażki. Ustawiając odpowiedni poziom Miast wpływasz na stopień trudności gry (zwycięstwo będzie łatwiejsze lub trudniejsze do uzyskania).

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

Rozgrywki jednoosobowe (w których samodzielnie realizujesz misję) są specjalnym typem scenariusza kooperacyjnego.

WARIANTY

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

TO WSZYSTKO. TERAZ TWOJA KOLEJ. RUSZAJ NA PODBÓJ ŚWIATA MAGE KNIGHT.

Norowas, Najwspanialszy z Elfów Lordów

Tak jak wszyscy wielcy wojownicy Elfów, Norowas spędził wieki na doskonaleniu sztuki walki mieczem i czarami. Przed Przełomem, Norowas wykorzystał swoje wpływy w Wolnej Armii Elfów, aby wzmocnić pozycję w Wielkiej Radzie Elfów (organizacji wprowadzającej własny rodzaj porządku na świecie wszystkimi możliwymi środkami). Norowas wziął sobie do serca tę filozofię i aby osiągnąć cel, nie zawaha się wykorzystać destrukcyjnych taktyk. Ostatni kontakt z Radą Pustki utwierdził go w przekonaniu, że nadszedł czas, a Rada daje mu powód, wyruszenia na wyprawę, mającą na celu położenie kresu chaosowi panującemu w całej krainie. Bez litości i wahania.

Tovak Wyrmstalker, Lider Porządku Dziewiątego Kręgu

Najsilniejsza osobowość w Porządku Dziewiątego Kręgu. Tovak „Prześladowca Wężosmoków" Wyrmstalker jest przywódcą tej nowej frakcji. Reprezentuje też siły natury, które należy szanować i którym należy się poddawać. Początkowo Porządek Dziewiątego Kręgu służył swoimi mieczami innym frakcjom, lecz pod silną ręką Tovaka przekształcił się w samodzielną armię. Niektóre, bardziej ustabilizowane frakcje, zaczęły już zauważać akcje przeprowadzane przez Porządek Dziewiątego Kręgu.

Hordę Wyklętych, skąd pochodzi Porządek Dziewiątego Kręgu, łączy pogarda dla samozwańczej wyższości wyznawanej przez inne frakcje. To, co daje Tovakowi energię, to nic innego niż dążenie do podboju pozostałych frakcji i klęski ich wzniosłych aspiracji do dominacji. Po nagłej śmierci dwóch poprzednich Liderów Porządku, Tovak sam wyznaczył sobie rolę pasterza Porządku. Obiecał, że nie spocznie dopóki wszyscy Wyklęci będą mogli swobodnie podążać swoimi własnymi ścieżkami. Dobrze się złożyło, że obecny plan Rady Pustki ma na celu podbicie tych krain, w których są ciemiężeni jego ludzie.

Arythea, Kultystka Krwi

Choć początki Przełomu są okryte tajemnicą, mówi się szeptem (i znaczącymi spojrzeniami), że to właśnie Kultyści Krwi mogli być odpowiedzialni za kataklizm i wynikający z niego chaos. Istnieją dowody, że przedwieczna misja Kultystów, mająca na celu obudzenie mrocznego boga Amara, powiodła się. Ten, w zamian, objął swoją potęgą swoich wyznawców i ich krainę.

Uważa się, że najsilniejsza ze znanych Rycerzy Magii, Arythea wyłoniła się z chaosu potężniejsza niż kiedykolwiek. Od tej chwili idzie naprzód i rozpowszechniając krwawą ewangelię Amara, miażdży wrogów kolczastymi butami. Pod jej przywództwem Kultyści Krwi zerwali więzy ze swymi dawnymi mistrzami z Ciemnej Krucjaty i stali się potęgą samą w sobie - budzącą lęk i respekt u wszystkich. Nikt nie wie, gdzie Arythea uderzy następnym razem. Jedno jest jednak pewne: krwawy bóg Amara włączył ją w plany Rady Pustki, aby czerpać satysfakcję z jej podbojów i szerzenia jego nauk.

Goldyx, Najpotężniejszy z Draconum

Od dnia, w którym wykluły się, aż do dnia, w którym są zabijane - Draconum potrzebują tylko walki i ewolucji. Wędrując przez różne krainy, Draconum poszukują godnych przeciwników: wystarczająco silnych, aby móc wypróbować na nich umiejętności walki udoskonalane latami w brutalny sposób. Wszystko to tylko po to, aby zaspokoić żądzę samorozwoju. Draconum nigdy nie były ściśle związane z żadną frakcją. Od czasu Przełomu nie ufają nikomu. Nawet innym przedstawicielom swojego własnego gatunku.

Po przejściu „Agregacji", najpotężniejszej ewolucji u Draconum, Goldyx powstał jako najpotężniejszy ze swojego gatunku. Spędza życie na zdobywaniu bogactwa i władzy. Rada Pustki obiecała mu zaspokojenie obu żądz w stopniu większym, niż kiedykolwiek marzył. To, że jego bracia mogą mu stanąć na drodze, tylko wzmaga zainteresowanie wyprawą po bogactwo i broniących go, godnych uwagi wrogów.

ŻETONY WROGÓW I RUIN

Rabusie (2x)

Kusznicy (3x)

Mnisi (2x)

Minotaur (2x)

Zamrażacze (3x)

Bagienny smok (2x)

Kopacze (2x)

Gwardziści (3x)

Iluzjoniści (2x)

Gargulec (2x)

Kanonierzy (3x)

Ognisty smok (2x)

Przeklęte jędze (2x)

Wojownicy (2x)

Lodowi magowie (2x)

Meduza (2x)

Altem Strażnicy (2x)

Lodowy smok (2x)

Jeźdźcy basiorów (2x)

Golemy (2x)

Lodowe golemy (1x)

Czerw krypty (2x)

Altem Magowie (2x)

Wyniosły smok (2x)

Pancerniki (2x)

Ogniści magowie (2x)

Wilkołak (2x)

Orkowie szamani (2x)

Ogniste golemy (1x)

Ruiny: Wrogowie

Ruiny: Ołtarze