

# MYSTHEA



INSTRUKCJA

# WSTĘP

Milena temu, w planetę Icaion uderzył z niewyobraźną siłą gigantyczny, tajemniczy kryształ, który z ogromną prędkością przybył spośród gwiazd. Kryształ wbił się głęboko w planetę, rozrzucając wszędzie swoje odłamki z mocą tak wielką, że oblicze planety oraz rządzące nią siły zmieniły się na zawsze. W wyniku uderzenia różnej wielkości fragmenty skorupy zostały wyrwane z powierzchni planety. Oderwane od Icaion obszary wielkości całych kontynentów zaczęły dryfować wokół niej, utrzymywane w powietrzu za sprawą tajemniczego przyciągania, którego źródłem był Henakor. Największa część kryształu nadal tkwi wbita głęboko w środek planety. Niezmiennie od momentu uderzenia, nieprzenikniona warstwa chmur i mgieł spowija ten dziwny świat.

Na Mysthei, krainach unoszących się ponad chmurami, na przestrzeni wieków rozkwitła cywilizacja. Ludność tych ziem żyje i prosperuje całkowicie nieświadoma tego, co znajduje się pod nimi. Dryfujące wyspy Mysthei, według wiedzy mieszkańców, to jedyne we wszechświecie miejsce występowania ludzkości. Mogą oni dostrzec jedynie zarys Henakoru, wystający ponad zwaliste kłęby burzowych chmur, nieustannie wiszące nad powierzchnią planety.

Poprzez wieki mieszkańcy tych krain prowadzili bratobójczą walkę o władzę. Powstawały kolejne miasta, a między królestwami wybuchały wojny, podczas gdy cywilizacja niepowstrzymanie rozwijała się i ewoluowała w oparciu o qoam, fragmenty kryształu rozsiane po całej planecie.

Nieustanny kontakt z tym kryształem oraz jego tajemnicze właściwości nadały kształt życiu i społeczeństwu. Ludzie posiadają wrodzoną zdolność oddziaływania na qoam – potrafią go wyczuwać i poruszać telekinetycznie. Niedawno zdołali także stworzyć artefakt, który

w olbrzymim stopniu wzmacnia ich moce związane z kryształami. Dla każdej z Gildii stworzono jeden artefakt, dzięki któremu wybitni manipulatorzy qoamu byli w stanie dokonywać rzeczy niemożliwych. Pewnego dnia, jedna z Gildii zdała sobie sprawę, że dzięki artefaktowi można wysłać ekspedycję na niezbadane wyspy krążące wokół kryształu. Te tajemnicze miejsca od wieków pozostawały poza zasięgiem ludzkości.

Pięć Gildii ze stolicy Królestwa jest gotowych, by powierzyć swój artefakt Wybrańcowi, który poprowadzi wyprawę ku pięciu wyspom dryfującym wokół Henakoru, do tej pory podziwianym jedynie z daleka. Po raz pierwszy w historii będzie można zbadać te nowe, przerażające i otoczone czcią miejsca. Wieść szybko rozeszła się wśród ludności: w końcu uda się dotrzeć do tych krain rodem z mitów i legend. Ludzka stopa nareszcie stanie na ziemiach uważanych przez jednych za święte, a przez innych – za przeklęte. Co może tam czekać? Jakie odpowiedzi uda się tam znaleźć? Cóż za skarby zostaną stamtąd przywiezione?

Jesteście Wybrańcami Ilvash. Tytuł ten nadaje się jedynie najwybitniejszym w całym Królestwie manipulatorom qoamu, i to właśnie was Gildie wysłały z misją zbadania pięciu przerażających wysp unoszących się wokół Henakoru. Z pomocą powierzonych wam artefaktów będziecie w stanie posłużyć się niewyobraźną mocą. Odkrycie niezbadane dzikie krainy, kształtowane niezrozumiałymi siłami, gdzie anomalie przeczą prawom fizyki, a życie rozwinęło się w inny, niezwykle sposób. Zmiercie się ze straszliwymi bestiami i znajdźcie sposób na przetrwanie nieznanym zagrożeniom, które staną wam na drodze. Stwórzcie i ulepszajcie swe armie, zawiązuje i zrywajcie sojusze... Zróbcie wszystko co w waszej mocy, by zapanować nad tymi nieznanymi, surowymi krainami.

2-5 graczy / wiek 14+ / czas 120-150 minut

# SPIS TREŚCI

<b>ELEMENTY GRY</b>	<b>3</b>	Rozwój	<b>9</b>	<b>WYBRAŃCY</b>	<b>14</b>
<b>PRZYGOTOWANIE</b>	<b>4</b>	Medytacja		<b>WYDARZENIA</b>	<b>15</b>
<b>ROZGRYWKA</b>	<b>6</b>	<b>Akcje specjalne</b>	<b>10</b>	<b>Karta burzy</b>	
<b>Faza 1: Początek Ery</b>		Użycie wyposażenia		<b>Karty regionów</b>	
<b>Faza 2: Przebieg Ery</b>	<b>7</b>	Rozpoczęcie bitwy		<b>Karty potworów</b>	<b>16</b>
Wydarzenia		Przemieszczenie wyspy	<b>11</b>	<b>ZESTROJENIA</b>	<b>18</b>
Tury graczy		Przeprowadzenie zestrojenia		<b>SPOTKANIA</b>	<b>19</b>
<b>Akcje podstawowe</b>		Rozpatrzenie spotkania	<b>12</b>	<b>KARTY DOWODZENIA</b>	<b>20</b>
Działanie		<b>Faza 3: Koniec Ery</b>		<b>Era</b> ✧	
Wydawanie punktów dowodzenia		Kontrolowanie regionu	<b>13</b>	<b>Era I</b>	<b>22</b>
Rodzaje i efekty kart	<b>8</b>			<b>Era II</b>	<b>24</b>
				<b>Era III</b>	<b>26</b>

# ELEMENTY



1 plansza główna



1 plansza wydarzeń



5 dryfujących wysp



5 plansz graczy



7 figurek Wybrańców



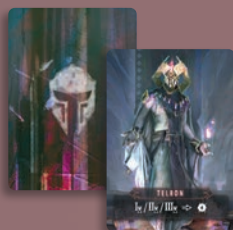
4 figurki potworów



20 figurek golemów  
(po 10 w każdym z dwóch wzorów)



40 figurek konstruktów  
(po 8 w każdym z pięciu wzorów)



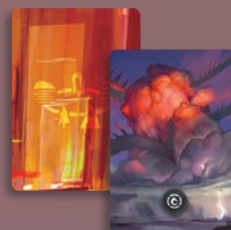
7 kart Wybrańców



4 karty potworów



5 kart regionów



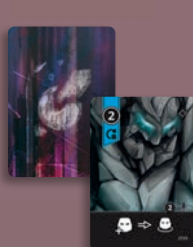
1 karta burzy



5 kart zestrojenia  
(dwustronne: dzień i noc)



30 kart spotkań



80 kart dowodzenia  
(20 początkowych kart Ery ♠, 20 Ery I, 20 Ery II, 20 Ery III)



5 kart pomocy



20 żetonów fortyfikacji



5 żetonów spotkań



5 żetonów mirażu



5 kafelków artefaktów  
(dwustronne: jasny/naładowany i ciemny/rozładowany)



5 znaczników punktów  
chwały +100 / +200  
(dwustronne)



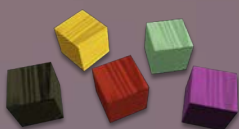
5 znaczników energii



5 znaczników doświadczenia



1 darmowa aplikacja  
towarzysząca (spis kart, różne  
wersje językowe, cyfrowa  
instrukcja, przygotowanie krok po  
kroku, ilustracje, opis świata)  
*Aplikacja nie jest wymagana.*



5 znaczników chwały



65 kolorowych podstawek  
(po 13 dla każdego gracza)



5 arkuszy pomocy

# PRZYGOTOWANIE

Umieść planszę główną oraz planszę wydarzeń na środku obszaru gry.

**1.** Losowo rozmieść 5 dryfujących wysp na okrągłych polach planszy głównej, stroną z symbolami do góry.

**Rozgrywka na 2 graczy:**

Umieść po jednym żetonie mirażu na każdej z wysp. Upewnij się, że każdy z żetonów znajduje się w innym regionie (Las, Rzeka, Dolina mgieł, Kryształowe pole i Góry). W trakcie całej rozgrywki nie można się przemieszczać ani rozstawiać jednostek w regionach zawierających żetony mirażu.

**2.** Potasuj karty potworów i losowo wyłóż je odkryte na wskazanych polach planszy wydarzeń. Pozostałe karty potworów odłóż z powrotem do pudełka. Weź 3 odpowiednie figurki potworów i ustaw je na odpowiadających im kartach.

**3.** Potasuj razem 5 kart regionów oraz kartę burzy i umieść je jako odkrytą talię wydarzeń na odpowiednim polu planszy wydarzeń.

**4.** Potasuj karty spotkań i umieść je jako odkrytą talię spotkań na odpowiednim polu planszy głównej.

**5.** Zdecyduj, czy będziecie używać tylko dziennej lub nocnej strony kart zestrojeń, czy też ich mieszanej konfiguracji. Umieść karty zestrojeń na planszy głównej, wybraną stroną do góry. Raz wybrane, karty zestrojeń pozostają na tej samej stronie w trakcie całej rozgrywki.

**6.** Podziel karty dowodzenia zgodnie z ich Erami (oznaczenie ♠ / I / II / lub III w prawym górnym rogu). Potasuj osobno 20 kart Ery I, 20 kart Ery II oraz 20 kart Ery III i umieść je jako zakryte talie Ery na oznaczonych miejscach planszy wydarzeń.

**7.** Weź 20 kart dowodzenia Ery ♠ i podziel je według kolorów. Potasuj osobno każdy zestaw i rozdaj każdemu z graczy po 1 zakrytej karcie każdego koloru. Karty dowodzenia są tajne i gracze powinni trzymać je na ręce, nie ujawniając ich pozostałym. Wszelkie pozostałe karty Ery ♠ odłóż z powrotem do pudełka.

**8.** Potasuj karty Wybrańców i losowo rozdaj po jednej każdemu z graczy. Karty Wybrańców są jawne i gracze powinni trzymać je odkryte przed sobą. Pozostałe karty Wybrańców odłóż z powrotem do pudełka.



**Tryb zaawansowany:** Pomiń krok 7. i 8. Zamiast tego, po rozdaniu kafelków artefaktów, wylosuj 1 kartę Wybrańca oraz po 1 karcie dowodzenia Ery ♠ w każdym kolorze i wyłóż je odkryte na stole. Zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, gracze kolejno dobierają po jednej karcie spośród wyłożonych na stole. Za każdym razem gdy jakaś karta zostanie zabrana, należy w jej miejsce wyłożyć kolejną, losową kartę tego samego typu, tak by na stole zawsze znajdowała się 1 karta Wybrańca oraz po 1 karcie dowodzenia Ery ♠ każdego koloru. Gracze powtarzają ten proces do momentu, aż każdy z nich będzie miał dokładnie 1 kartę Wybrańca i po 1 karcie dowodzenia Ery ♠ każdego koloru (niebieską, zieloną, żółtą i czerwoną). Pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka.



8



10



7



9. Każdy gracz bierze elementy w wybranym kolorze:

#### Plansza gracza

Każdy gracz umieszcza ją przed sobą, obok karty Wybrańca.

#### 1 znacznik energii oraz 1 znacznik doświadczenia

Każdy gracz umieszcza oba znaczniki na polu „0” swojej planszy gracza. Służą one do oznaczania posiadanych punktów energii oraz doświadczenia poprzez przesuwanie ich po torze na planszy gracza.

Uwaga: W trakcie rozgrywki nie można posiadać więcej niż 12 ani mniej niż 0 punktów energii lub doświadczenia. Jeżeli jakkolwiek zmiana punktów energii czy doświadczenia miałaby spowodować przekroczenie powyższych limitów, należy ustawić znacznik odpowiednio na polu 12 lub 0.

#### Znacznik chwały

Każdy gracz umieszcza swój znacznik na polu „0” planszy głównej. Służy on do oznaczania posiadanych punktów chwały poprzez przesuwanie go po torze na planszy głównej. Żaden z graczy nie może posiadać mniej niż 0 punktów chwały. Za każdym razem gdy znacznik danego gracza okrąży tor chwały, bierze on znacznik punktów chwały +100/+200 do oznaczenia swojej całkowitej posiadanej liczby punktów chwały.

#### Żeton spotkania

Każdy gracz umieszcza żeton na swojej karcie Wybrańca.

#### Jednostki

Obszar oznaczony na planszy gracza sztandarem Gildii to miejsce na pulę stworzonych jednostek i służy do przechowywania wszystkich stworzonych jednostek danego gracza.



- 1 figurka Wybrańca (odpowiadająca karcie Wybrańca)

Każdy gracz umieszcza figurkę w puli stworzonych jednostek.



- 8 figurek konstruktów

Każdy gracz umieszcza 2 figurki w puli stworzonych jednostek, a 6 pozostałych obok swojej planszy gracza.



- 4 figurki golemów

Każdy gracz umieszcza 1 figurkę w puli stworzonych jednostek, a 3 pozostałe obok swojej planszy gracza.



- 4 żetony fortyfikacji

Każdy gracz umieszcza wszystkie 4 żetony obok swojej planszy gracza.

#### 13 kolorowych podstawek

Każdy gracz wsuwa nakładki w odpowiednim kolorze na podstawki wszystkich swoich figurek.

10. Pomieszaj kafelki artefaktów i losowo rozdaj po jednym każdemu z graczy. Kafelki artefaktu należy umieścić przed sobą, naładowaną (jasną) stroną do góry. W przypadku rozgrywki na mniej niż 5 graczy odłóż wszystkie nieużywane plansze graczy, kafelki, żetony, znaczniki i figurki z powrotem do pudełka.

Kafelki artefaktów określają kolejność graczy: rozpoczyna gracz posiadający artefakt oznaczony „1”, a następnie pozostali gracze rozgrywają tury zgodnie z rzymskimi cyframi na swoich kafelkach artefaktów.



11. W kolejności odwrotnej do rozgrywanych tur (tzn. od ostatniego do pierwszego gracza), każdy z graczy wybiera wyspę, na której nie ma jeszcze żadnego Wybrańca, i ustawia swoją figurkę Wybrańca w jednym z trzech regionów danej wyspy. Po ustawieniu swojej figurki Wybrańca dany gracz umieszcza swój żeton spotkania na półprzezroczystym okrągłym polu dowolnej innej wyspy. W każdym momencie, na przeznaczonym do tego polu danej wyspy może znajdować się dowolna ilość żetonów spotkań.

Rozgrzywka na 2 graczy: Nie można ustawiać figurek Wybrańców w regionie z żetonem mirażu. Po ustawieniu obu figurek Wybrańców usuń 3 żetony mirażu z wysp, na których nie ma żadnego Wybrańca.

**Kiedy wszyscy gracze ustawią już swoje figurki Wybrańców oraz żetony spotkań, można rozpocząć rozgrywkę!**

# ROZGRYWKA

Rozgrzywka jest podzielona na 3 Ery. Poniższe zasady odnoszą się do każdej z nich. Każda Era składa się z trzech różnych faz.

**Faza 1 - Początek Ery**

**Faza 2 - Przebieg Ery**

**Faza 3 - Koniec Ery**

Rozgrzywka kończy się wraz z zakończeniem Ery III, a zwycięzcą zostaje gracz posiadający najwięcej punktów chwały.

W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający artefakt o niższym numerze.

## FAZA 1 - POCZĄTEK ERY

**1.** Weź talię obecnie rozgrywanej Ery i umieść ją zakrytą na planszy głównej, na znajdującym się najbardziej po lewej polu obszaru rozwoju.

*Uwaga: W przypadku Ery II oraz III, przed umieszczeniem nowej talii, należy odłożyć z powrotem do pudełka wszelkie niewykorzystane karty dowodzenia pozostałe na obszarze rozwoju.*

**2.** Odkryj 3 wierzchnie karty talii ery i umieść je awerssem do góry na trzech znajdujących się obok białych polach.



**3.** W trakcie Ery II oraz III, każdy gracz odkłada wszelkie zabrane przez siebie karty zestrojenia z powrotem na ich miejsce na planszy głównej. Należy przy tym uważać, by nie odwrócić ich na drugą stronę.

**4.** Weź z planszy wydarzeń figurkę potwora dla danej Ery i umieść ją na odpowiedniej wyspie, zgodnie z symbolem w lewym górnym rogu jego karty potwora. Następnie potasuj jego kartę potwora razem z pozostałymi kartami wydarzeń i odłóż odkrytą talię na swoje miejsce, tak by wierzchnia karta była widoczna.

*Uwaga: Symbol w lewym dolnym rogu każdej karty zestrojenia oraz w lewym górnym rogu każdej karty potwora odpowiada jednej konkretnej wyspie. Każda z 5 kart zestrojenia odpowiada 5 anomaliiom, z których każda znajduje się na jednej wyspie (patrz „Przeprowadzenie zestrojenia”). Potwory pojawiają się na konkretnych wyspach, ale potem mogą się poruszyć na inne. W każdym momencie, na każdej z wysp może znajdować się dowolna ilość figurek potworów lub żetonów spotkań na przeznaczonym do tego polu danej wyspy.*



**5.** W trakcie Ery II oraz III wszyscy ranni Wybrańcy wracają do zdrowia: gracze odwracają ich karty z powrotem do normalnej pozycji. Dokładny opis kwestii rannych Wybrańców znajduje się na stronie 10.

**6.** W trakcie Ery II oraz III, każdy gracz zbiera z planszy głównej wszystkie swoje żetony fortyfikacji i umieszcza je z powrotem obok swojej planszy gracza.

**7.** W trakcie Ery II oraz III, każdy gracz zbiera ze swojego stosu kart odrzuconych z powrotem na rękę wszystkie karty użyte lub odrzucone podczas poprzedniej Ery.

**8.** W trakcie Ery II oraz III, należy na nowo określić kolejność graczy. Wszystkie artefakty należy ponownie rozdysponować zgodnie z liczbą posiadanych punktów chwały: pierwszy gracz na torze otrzymuje artefakt z numerem I, gracz na drugim miejscu otrzymuje artefakt z numerem II i tak dalej.

*Uwaga: Jeżeli gracze remisują w liczbie posiadanych punktów chwały, pierwszeństwo ma gracz, który w poprzedniej Erze dysponował artefaktem o niższym numerze.*



*Przykład: W trakcie Ery I kolejność graczy to czerwony, żółty, niebieski.*



*Na początku Ery II, żółty gracz posiada najwięcej punktów chwały, otrzymuje więc artefakt z numerem I. Czerwony i niebieski gracz posiadają po tyle samo punktów chwały, ale ponieważ czerwony gracz w poprzedniej Erze miał artefakt o niższym numerze, to on otrzymuje artefakt z numerem II.*

**9.** Każdy gracz ponownie ładuje swój artefakt, odwracając jego kafelek na jasną stronę. Następnie każdy gracz zyskuje punkty energii zgodnie z oznaczeniem na swoim kafelku artefaktu.



*Przykład: Pierwszy gracz zyskuje 3 punkty energii, drugi 4 punkty energii, a trzeci 5 punktów energii.*

## FAZA 2 - PRZEBIEG ERY

Ta faza rozgrywana jest w rundach, których liczba zależy od odkrytych kart z talii wydarzeń.

### WYDARZENIA

Na początku każdej rundy, **pierwszy gracz** odkrywa wierzchnią kartę talii wydarzeń i umieszcza ją na pierwszym wolnym polu toru wydarzeń. Gracze rozpatrzą te karty w trakcie fazy „Koniec Ery”.



Kiedy na polu 6 toru wydarzeń zostanie umieszczona karta, każdy gracz może naładować swój artefakt.

Dla przypomnienia, 6 pole toru oznaczono tym symbolem:



### TURY GRACZY

Podczas każdej rundy gracze kolejno rozgrywają swoje tury.

W trakcie swojej tury, gracz **musi** wykonać **jedną** z poniższych akcji podstawowych:

- Działanie
- Rozwój
- Medytacja

Gracz **może** również wykonać **jedną** z poniższych akcji specjalnych (przed lub po akcji podstawowej):

- Użycie wyposażenia
- Rozpoczęcie bitwy
- Przemieszczenie wyspy (i przeprowadzenie zestrojenia)
- Rozpatrzenie spotkania

### AKCJE PODSTAWOWE:

#### ♦ Działanie

Zagraj z ręki jedną ze swoich kart dowodzenia, a następnie umieść ją na swoim stosie odrzuconych (pole w prawym dolnym rogu planszy gracza).



Oznaczenia na kartach dowodzenia:



**A.** Punkty dowodzenia

**B.** Kolor i symbol danego typu karty

**C.** Efekt

**D.** Era

**E.** Koszt w punktach energii umieszczenia na planszy gracza (tylko zielone i niebieskie karty)

Po zagranie karty możesz skorzystać z **jednej lub obu** z poniższych opcji, **w dowolnej kolejności**:

- Wydanie punktów dowodzenia zapewnianych przez kartę.
- Wydanie punktów energii w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez kartę w celu skorzystania z jej efektu (karty żółte i czerwone) lub umieszczenia jej na swojej planszy gracza (karty zielone i niebieskie).

#### WYDAWANIE PUNKTÓW DOWODZENIA

Punkty dowodzenia możesz wydawać na następujące czynności:

- Zyskanie energii
- Tworzenie jednostek
- Rozstawianie jednostek
- Ruch

Każdy z wydanych punktów dowodzenia możesz przeznaczyć na dowolną z powyższych czynności. Możesz wykonać kilka różnych czynności, a każdą z nich kilkukrotnie. Czynności możesz wykonywać w dowolnej kolejności i nie musisz wydawać wszystkich punktów dowodzenia zapewnionych przez kartę. Wszelkie niewykorzystane punkty dowodzenia przepadają z końcem tury i nie można ich później wykorzystać.

**Zyskanie energii:**

Wydadź 1 punkt dowodzenia, by zyskać 1 punkt energii.

#### Tworzenie jednostek:

Wydaj 1 punkt dowodzenia, by umieścić 1 konstrukt spoza planszy gracza w swojej puli stworzonych jednostek.

Wydaj 2 punkty dowodzenia, by umieścić 1 golema spoza planszy gracza w swojej puli stworzonych jednostek.

#### Rozstawianie jednostek:

Wydaj 1 punkt dowodzenia, by przenieść 1 konstrukt ze swojej puli stworzonych jednostek do regionu, w którym znajduje się twój Wybraniec.

Wydaj 2 punkty dowodzenia, by przenieść 1 golema ze swojej puli stworzonych jednostek do regionu, w którym znajduje się twój Wybraniec.

W przeciwieństwie do pozostałych jednostek, fortyfikacji nie można rozstawiać w ten sposób. Żetony fortyfikacji umieszcza się bezpośrednio na planszy głównej za sprawą niektórych kart oraz premii regionalnych.

#### Ruch:

Wydaj 1 punkt dowodzenia, by poruszyć 1 jednostkę do innego regionu na tej samej wyspie lub do regionu tego samego typu, znajdującego się na sąsiedniej wyspie.

Wybrańcy mogą poruszać się kilka razy na turę. Każdy z konstruktów i golemów może poruszać się tylko raz na turę.



Przykład: Czerwony gracz zagrywa kartę zapewniającą 5 punktów dowodzenia. Najpierw wydaje 1 punkt dowodzenia na stworzenie jednego konstrukt, następnie wydaje kolejny punkt dowodzenia na rozstawienie go w regionie, w którym znajduje się jego Wybraniec.

Na koniec wydaje pozostałe 3 punkty dowodzenia na ruch: 2 razy porusza swojego Wybrańca i raz golema.

#### RODZAJE I EFEKTY KART

Możesz wydać punkty energii w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez daną kartę, by skorzystać z jej efektu. Pełna lista kart wraz z opisem ich działania znajduje się w dalszej części instrukcji.

W grze występują 4 rodzaje kart:



**Karty taktyki:** Pozwalają zaskoczyć nieprzygotowanego przeciwnika oraz dają przewagę podczas bitew.



**Karty celu:** Zapewniają punkty chwały oraz inne nagrody, w zależności od określonych warunków.



**Karty wyposażenia:** Wydając określoną na karcie liczbę punktów energii można umieścić daną kartę na polu „wyposażenia” swojej planszy gracza. Od tego momentu karta pozostaje w grze i można skorzystać z jej efektu w ramach akcji specjalnej.

Na planszy gracza mogą znajdować się maksymalnie 3 karty wyposażenia.

Uwaga: Kartę wyposażenia można w dowolnym momencie odrzucić z planszy gracza, by zwolnić miejsce na umieszczenie nowej.



**Karty ulepszeń:** Wydając określoną na karcie liczbę punktów energii można umieścić daną kartę na polu „ulepszenia” swojej planszy gracza. Od tego momentu karta pozostaje w grze, a jej efekt działa cały czas. Na planszy gracza może znajdować się maksymalnie 5 kart ulepszeń, po jednej wpływającej na: Wybrańca, konstrukt, golema, fortyfikacje oraz karty zagrywane w ramach akcji działania.



Uwaga: Kartę ulepszenia można w dowolnym momencie odrzucić z planszy gracza, by zwolnić miejsce na umieszczenie nowej.





## ◆ Rozwój

Tę akcję możesz wykonać, jeżeli posiadasz przynajmniej 1 punkt energii.

Wybierz **jedną** z poniższych opcji:

- Odkryj wierzchnią kartę z talii ery i umieść ją na ostatnim polu obszaru rozwoju, koło 3 pozostałych kart.

**lub**

- Umieść w dowolnej kolejności 3 karty obecnie znajdujące się na obszarze rozwoju na spodzie talii a w ich miejsce wyłóż 3 wierzchnie karty z talii.

Następnie, niezależnie od wybranej opcji, musisz wydać 1 punkt energii, by dobrać na rękę 1 dowolną kartę spośród dostępnych. Możesz zamiast tego wydać 3 punkty energii, by dobrać 2 karty lub 5 punktów energii, by dobrać 3 karty.

Na koniec odkryj i umieść na planszy tyle kart z talii Ery, by na obszarze rozwoju znajdowały się 3.



*Przykład: Gracz wykonuje akcję rozwoju. Decyduje się na odkryciu czwartej karty, a następnie dobiera 2 karty, wydając 3 punkty energii. Na koniec odkrywa i umieszcza na wolnym polu jedną kartę, tak by na obszarze rozwoju były dostępne 3 karty.*

**Uwaga:** Jeżeli gracze będą często wykonywać tę akcję, talia może się skończyć przed zakończeniem Ery! W takim wypadku, wykonując akcję rozwoju, gracze nie odkrywają już nowych kart, ale w dalszym ciągu mogą dobierać te, które są jeszcze dostępne.

## ◆ Medytacja

Zyskaj 3 punkty energii.

Następnie sprawdź rozmieszczenie twoich jednostek na wyspach. Za każdy region, w którym znajduje się przynajmniej jedna twoja jednostka, zyskujesz odpowiednią premię regionalną. Możesz rozpatrywać premie w dowolnej kolejności.

**Las:** 1 punkt energii.

**Rzeka:** 2 punkty chwały.

**Dolina mgieł:** 1 punkt doświadczenia.

**Góry:** rozstaw 1 fortyfikację w regionie, w którym znajduje się przynajmniej jedna twoja jednostka.

**Kryształowe pole:** 1 punkt dowodzenia, który możesz wydać jedynie na tworzenie i/lub rozstawianie jednostek. Możesz wydać 2 punkty dowodzenia zyskane z dwóch różnych kryształowych pól na stworzenie lub rozstawianie golema. Nie musisz wydawać zyskanych w ten sposób punktów dowodzenia.



*Przykład: Czerwony gracz wykonuje akcję medytacji. Dzięki temu zyskuje łącznie 5 punktów energii (3 podstawowo i kolejne 2 za premie regionalne) oraz może umieścić 1 żeton fortyfikacji w jednym z trzech regionów, w których znajdują się jego jednostki.*

## AKCJE SPECJALNE:

### ◆ Użycie wyposażenia

Skorzystaj z efektu jednej z kart wyposażenia znajdującej się na twojej planszy gracza. Z danej karty wyposażenia możesz skorzystać tylko raz na turę.

### ◆ Rozpoczęcie bitwy

By móc rozpocząć bitwę, twój artefakt musi być naładowany (odwrócony jasną stroną do góry). Najpierw rozładuj swój artefakt, odwracając jego kafelek na ciemną stronę.

Następnie wybierz jeden region, w którym znajduje się co najmniej jedna twoja jednostka oraz co najmniej jedna jednostka innego gracza.

Każdy z graczy posiadających co najmniej jedną jednostkę w tym regionie w tajemnicy wybiera jedną kartę do wyłożenia (może również nie wybrać żadnej). Gracze powinni wyłożyć wybraną przez siebie kartę na obszar gry i zakryć ją dłonią. Jeżeli któryś z graczy nie wybrał żadnej karty, również kładzie dłoń na obszarze gry, ukrywając ten fakt przed pozostałymi.

Po tym, jak każdy z graczy biorących udział w bitwie dokonał wyboru, wszyscy równocześnie odkrywają wyłożone (lub nie) karty. Zgodnie z kolejnością graczy, każdy z nich rozpatruje wydane w ten sposób rozkazy:

- Niewyłożenie karty: brak rozkazu.
- Wyłożenie karty: zależnie od koloru wybranej karty, gracz rozpatruje odpowiedni rozkaz.

Gracze nie mogą korzystać z efektów ani punktów dowodzenia karty użytej do wydania rozkazu.

Uwaga: Na planszy wydarzeń za pomocą symboli oznaczone są cztery rozkazy możliwe do wydania podczas bitwy.

#### ODWRÓT

Możesz wykonać akcje ruchu w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez wystawioną żółtą kartę. Odrotu mogą dokonać tylko jednostki z regionu, w którym toczy się bitwa.



Uwaga: Podczas odrotu obowiązują normalne zasady ruchu (golemy i konstrukty mogą poruszyć się tylko raz, Wybraniec kilkakrotnie, a fortyfikacje w ogóle).

#### OBRONA

Zyskujesz punkty chwały w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez wystawioną niebieską kartę, plus jeden za każdą twoją jednostką znajdującą się w regionie, w którym toczy się bitwa.



#### POŚWIĘCENIE

Zyskujesz punkty energii w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez wystawioną zieloną kartę, plus jeden za każdą twoją jednostką znajdującą się w regionie, w którym toczy się bitwa.



#### ATAK

Otrzymujesz premię do wartości siły w liczbie równej punktom dowodzenia zapewnianym przez wystawioną czerwoną kartę. Premię dodajesz do całkowitej wartości siły twoich jednostek w regionie, w którym toczy się bitwa i obowiązuje ona do jej zakończenia.



Po tym, jak każdy z graczy rozpatrzył swoje rozkazy, każdy z nich odkłada kartę wyłożoną w trakcie danej bitwy na swój stos kart odrzuconych.

Następnie każdy gracz podlicza całkowitą wartość siły swoich jednostek w regionie, w którym toczy się bitwa.

#### Siła jednostek:

- 1 konstrukt = wartość siły 1.
- 1 golem = wartość siły 2.
- 1 fortyfikacja = wartość siły 2.
- 1 Wybraniec = wartość siły 3 (zamiast tego 1, jeżeli jest ranny – patrz „Ranny Wybraniec” poniżej).

Premię do wartości siły można uzyskać w każdy z następujących sposobów:

- wyłożenie czerwonej karty w ramach rozkazu;
- posiadanie na swojej planszy gracza odpowiedniej karty ulepszenia;
- skorzystanie z efektu karty taktyki, pozwalającego na rozpoczęcie bitwy z premią do wartości siły;
- skorzystanie z odpowiedniej zdolności Wybrańca.

Zgodnie z kolejnością graczy, każdy biorący udział w bitwie porównuje swoją wartość siły z najsilniejszym graczem. Następnie dany gracz usuwa z regionu, w którym toczy się bitwa, swoje jednostki w liczbie równej różnicy wartości siły w stosunku do najsilniejszego gracza.

**Jednostki usunięte w ten sposób wracają do puli stworzonych jednostek i będą mogły być później ponownie rozstawione.**

**RANNY WYBRANIEC:** Wybrańcy są zbyt potężni, by zginąć. Mogą jednak zostać ranni. Jeżeli w wyniku bitwy dany Wybraniec miałby zostać usunięty, jego figurka pozostaje na planszy, a zamiast tego należy przekrócić jego kartę Wybrańca o 90 stopni. Wartość siły rannego Wybrańca wynosi 1 zamiast 3 i nie może on korzystać ze swojej zdolności. Ranny Wybraniec nie może kolejny raz zostać ranny ani ponosić żadnych kolejnych kar.

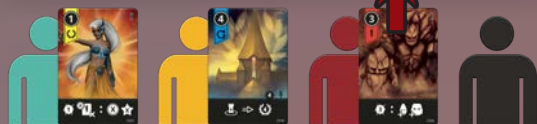
Karty ulepszeń Wybrańca w dalszym ciągu pozostają aktywne, nawet jeżeli Wybraniec został ranny.

Wszyscy ranni Wybrańcy wracają do zdrowia podczas pierwszej fazy kolejnej Ery.

Najsilniejszy gracz zyskuje **po 2 punkty chwały** za każdą usuniętą jednostkę, każdego zranionego Wybrańca i każdą jednostkę, która dokonała odrotu do innego regionu.

Jeżeli dany gracz miałby usunąć więcej jednostek, niż jest to możliwe, nadmiarowe obrażenia należy zignorować.





Przykład: Kolejność graczy to niebieski, żółty, czerwony i czarny. Czerwony gracz wykonuje akcję rozpoczęcia bitwy w tym regionie, rozładowując przy tym swój artefakt. Każdy z graczy decyduje o wyłożeniu karty, po czym wszystkie są jednocześnie odkrywane. Zgodnie z kolejnością graczy, każdy gracz rozpatruje swoje rozkazy. **Gracz niebieski** wyłożył żółtą kartę z 1 punktem dowodzenia, dzięki której może poruszyć jedną ze swoich jednostek (w tym przypadku golema) do innego regionu. Jego całkowita wartość siły wynosi 3. **Gracz żółty** wyłożył niebieską kartę z 4 punktami dowodzenia, dzięki której zyskuje 4 punkty chwały plus 4 dodatkowe punkty chwały za swoje jednostki w tym regionie. Jego całkowita wartość siły wynosi 6.

**Gracz czerwony** wyłożył czerwoną kartę z 3 punktami dowodzenia, dzięki której otrzymuje premię do siły. Jego całkowita wartość siły wynosi 6.

**Gracz czarny** nie wyłożył żadnej karty. Jego całkowita wartość siły wynosi 5.

**Najwyższa wartość siły wynosi 6.** Gracz niebieski powinien więc usunąć 3 (6-3) swoje jednostki; usuwa fortyfikację i konstrukt. Nadwyżka jest ignorowana, ponieważ gracz niebieski nie posiada już żadnych jednostek w tym regionie. Gracz czarny musi usunąć 1 (6-5) jednostkę. W tym regionie znajduje się jeden jego golem oraz Wybrańiec. Decyduje się na zranienie Wybrańca. Do końca tej Ery wartość siły jego Wybrańca spada z 3 do 1 i nie będzie mógł korzystać z jego zdolności.



Usunięto w sumie trzy jednostki (1 konstrukt, 1 fortyfikacja i 1 ranny Wybrańiec) a jedna (1 golem) dokonała odwrotu. Obaj najsilniejsi gracze, żółty oraz czerwony, zyskują po 8 (4x2) punktów chwały.

## ◆ Przemieszczenie wyspy

By móc przemieścić wyspę, twój artefakt musi być naładowany (odwrócony jasną stroną do góry).

Najpierw rozładuj swój artefakt, odwracając jego kafelek na ciemną stronę.

Następnie przesunij wyspę, na której znajduje się twój Wybrańiec, na środek planszy głównej. O ile to możliwe, możesz w tym momencie przeprowadzić zestrojenie.

## Przeprowadzenie zestrojenia

Jeżeli na planszy głównej dostępna jest karta zestrojenia przypisana do przemieszczanej przez ciebie wyspy, możesz ją zabrać i ułożyć obok swojej planszy gracza. W takim przypadku natychmiast zyskujesz punkty chwały w liczbie wskazanej na danej karcie zestrojenia (patrz str. 18).

Uwaga: Gracz może przeprowadzić zestrojenie tylko raz na daną Erę. Zawsze może natomiast przemieścić wyspę bez przeprowadzania zestrojenia.

Na koniec przesunij daną wyspę ze środka planszy głównej w miejsce **innej** wyspy, przesuwając ją oraz wszystkie pozostałe tak, by z powrotem zamknąć tworzony przez nie krąg.



Przykład: Niebieski gracz wykonuje akcję przemieszczenia wyspy i przesuwając wyspę, na której znajduje się jego Wybrańiec na środek planszy głównej, rozładowując przy tym swój artefakt. Podczas tej Ery nie przeprowadzał jeszcze zestrojenia, więc decyduje się na to teraz. Bierze kartę zestrojenia przypisaną do przemieszczonej właśnie wyspy, kładzie ją obok swojej planszy gracza i natychmiast zyskuje wskazaną liczbę punktów chwały. Na koniec decyduje, gdzie chce przemieścić wyspę, odpowiednio przesuwając wszystkie pozostałe.

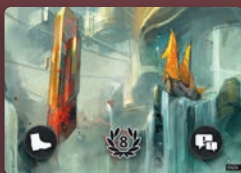
## ♦ Rozpatrzenie spotkania

Jeżeli twój Wybrańiec znajduje się na tej samej wyspie co twój żeton spotkania, możesz wydać punkty doświadczenia, by rozpatrzyć spotkanie. Liczba punktów doświadczenia, jaką należy wydać, zwiększa się z każdym kolejnym spotkaniem.

Spotkanie numer:	1	2	3	4	5	6
Wymagane punkty doświadczenia:	1	2	3	4	5	6

Każdy gracz może rozpatrzyć w trakcie rozgrywki maksymalnie 6 spotkań.

Po wydaniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia rozpatrz wierzchnią kartę talii spotkań. Natychmiast zyskujesz wskazaną liczbę punktów chwały. Następnie, w zależności od okoliczności spotkania zilustrowanych na karcie (*dokładny opis na str. 19*), wybierz jedną z opcji przedstawionych w dolnych rogach karty.







Po ogłoszeniu swojego wyboru odwróć kartę, by odkryć otrzymane nagrody. Możesz natychmiast skorzystać z całości, części lub w ogóle nie korzystać z nagrody, jednak wszelkie niewykorzystane części nagrody przepadają.



Przesuń swój żeton spotkania zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę wysp wskazaną na karcie.

Częściowo wsuń kartę spotkania pod swoją kartę Wybrańca, aby zaznaczyć, ile spotkań rozpatrzyłeś w trakcie rozgrywki.

Oznaczenia na kartach spotkań reprezentują 4 możliwe opcje:

-  **But:** związane z podróżą i eksploracją
-  **Skrzynia:** związane z szukaniem i zbieraniem zasobów
-  **Dialog:** związane z rozmową i badaniem
-  **Topór:** związane z walką i atakowaniem



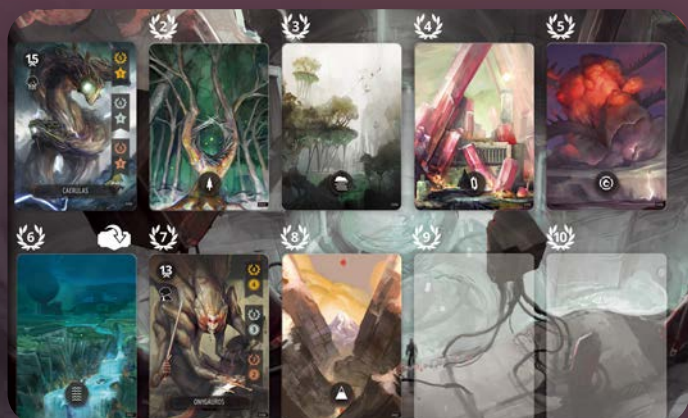
*Przykład: Gracz wydaje 4 punkty doświadczenia, ponieważ rozpatruje swoje czwarte spotkanie. Natychmiast zyskuje 6 punktów chwały, a następnie rozważa swoje opcje. Może zdecydować się na rozmowę z dziwnymi postaciami lub na przeszukanie lasu gigantycznych grzybów. Wybiera drugą opcję i odwraca kartę. Po zapoznaniu się z nagrodą, decyduje się wydać 1 punkt energii, by zyskać 3 punkty doświadczenia. Następnie przesuwają swój żeton spotkania o trzy wyspy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, w oparciu o oznaczenie na karcie spotkania. Na koniec gracz umieszcza kartę spotkania pod swoją kartą Wybrańca.*



### Zasada opcjonalna – Przecucie:

W celu wyeliminowania nieprzewidywalności związanej z kartami spotkań, podczas przygotowania do gry gracze mogą wspólnie zdecydować o zastosowaniu następującej zasady: podczas rozpatrywania spotkań, zamiast wybierać jedną z opcji oznaczonych na awersie dany gracz może od razu odwrócić kartę i wybrać preferowaną nagrodę.

## FAZA 3 - KONIEC ERY



Kiedy na torze wydarzeń znajdzie się **piąta karta regionu**, gracze rozgrywają rundę normalnie, po czym następuje koniec danej Ery. Oprócz kart regionów talia wydarzeń składa się również z kart potworów oraz burzy.

Niezależnie od tego ile kart pozostało jeszcze w talii wydarzeń, dana Era dobiega końca, kiedy na torze wydarzeń zostanie umieszczona **piąta karta regionu**.

Następnie gracze wspólnie rozpatrują każdą kartę wydarzenia, rozpoczynając od pola oznaczonego na torze 2 punktami chwały i kontynuując w kolejności rosnącej.

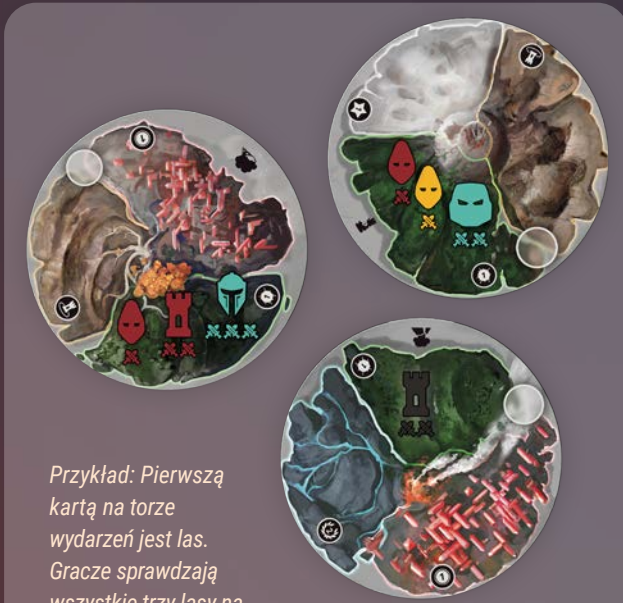
### KARTA REGIONU

Każdy z graczy zyskuje liczbę punktów chwały oznaczoną na torze wydarzeń za każdy kontrolowany przez siebie region wskazany przez kartę.

## Kontrolowanie regionu

Każdy z regionów jest kontrolowany przez gracza o najwyższej całkowitej wartości siły jednostek w danym regionie (z uwzględnieniem wszelkich premii).

W przypadku remisu, dany region kontroluje gracz posiadający artefakt o najniższym numerze.



Przykład: Pierwszą kartą na torze wydarzeń jest las. Gracze sprawdzają wszystkie trzy lasy na planszy głównej. W lesie na najwyższej położonej wyspie niebieski gracz jest silniejszy od pozostałych, więc zyskuje 2 punkty chwały. W lesie na wyspie po lewej niebieski i czerwony gracz mają taką samą całkowitą wartość siły, lecz niebieski gracz posiada artefakt o niższym numerze, więc to on zyskuje 2 punkty chwały. W lesie na dolnej wyspie tylko czarny gracz posiada jakiegokolwiek jednostki, więc zyskuje 2 punkty chwały.

## KARTA POTWORA

Żaden z graczy nie zyskuje punktów chwały oznaczonych na polu toru wydarzeń, na którym znajduje się karta potwora. Zamiast tego, dany potwór aktywuje się i atakuje wszystkie jednostki znajdujące się na tej samej wyspie co jego figurka. Gracze porównują wartość siły potwora (lewy górny róg karty) z całkowitą wartością siły **wszystkich jednostek** znajdujących się na danej wyspie.



- **Jeżeli wartość siły potwora jest wyższa niż całkowita wartość siły jednostek wszystkich graczy walczących z potworem:**

zgodnie z kolejnością artefaktów, każdy z graczy wybiera jeden region zaatakowanej wyspy, w którym znajdują się jego jednostki, i usuwa je wszystkie. Gracz odkłada usunięte w ten sposób jednostki do swojej puli stworzonych jednostek na planszy gracza. Jeżeli w wybranym regionie znajduje się Wybraniec danego gracza, zostaje on ranny (jego figurka nie zostaje usunięta). Żaden z graczy nie zyskuje punktów chwały za jednostki usunięte w wyniku ataku potwora.

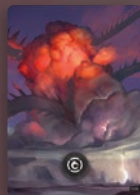
- **Jeżeli wartość siły potwora jest równa lub niższa niż całkowita wartość siły jednostek wszystkich graczy walczących z potworem:** potwór zostaje pokonany. Gracze, którzy brali udział w walce z nim, otrzymują nagrody zgodnie z oznaczeniem na karcie potwora (patrz str. 16).

Najsilniejszy gracz na zaatakowanej przez potwora wyspie otrzymuje „**złotą**” nagrodę, drugi najsilniejszy gracz otrzymuje „**srebrną**” nagrodę, a trzeci otrzymuje „**brązową**” nagrodę. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych nagród.

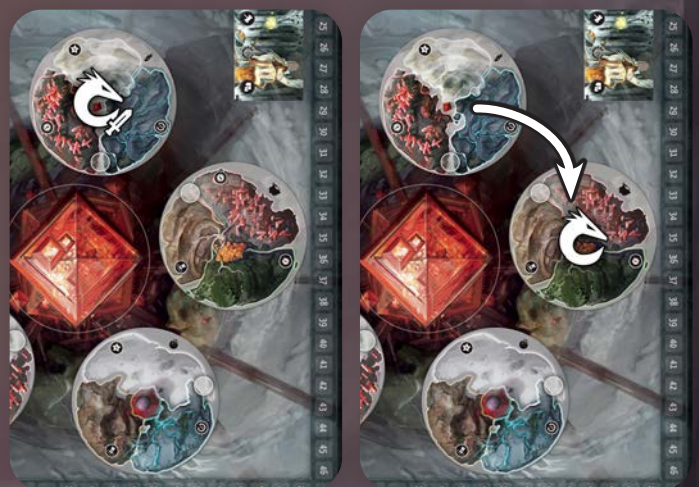
W przypadku remisu, „lepszą” nagrodę otrzymuje gracz posiadający artefakt o niższym numerze.

## KARTA BURZY

Żaden z graczy nie zyskuje punktów chwały oznaczonych na polu toru wydarzeń, na którym znajduje się karta burzy. Zamiast tego, wszystkie potwory na planszy głównej jednocześnie poruszają się o jedną wyspę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Niezależnie od tego, czy potwór został pokonany czy nie, po ataku porusza się o jedną wyspę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Jeżeli to koniec trzeciej Ery, gracze porównują posiadane punkty chwały i wyłaniają zwycięzcę (patrz str. 6). W innym wypadku rozpoczyna się pierwsza faza kolejnej Ery.

# WYBRAŃCY

Każdy Wybrańiec posiada specjalną zdolność. Podczas przygotowania do gry gracze wspólnie decydują, czy grają z wykorzystaniem tych zdolności, czy też nie.

Jeżeli Wybrańiec został ranny, poza obniżeniem jego wartości siły z 3 do 1, do rozpoczęcia kolejnej Ery nie może również korzystać ze swojej zdolności specjalnej.

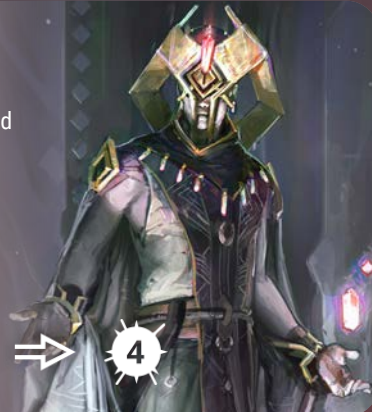
## ANUTH

Jeżeli Anuth jest w regionie, w którym rozpoczynasz bitwę, lub jeżeli jest na wyspie zaatakowanej przez potwora, do końca bitwy lub walki z potworem otrzymuje premię +2 do wartości siły.



## TELRON

Na początku każdej Ery (przed wyzdrowieniem Wybrańców), jeżeli Telron nie jest ranny, zyskujesz 4 dodatkowe punkty energii.



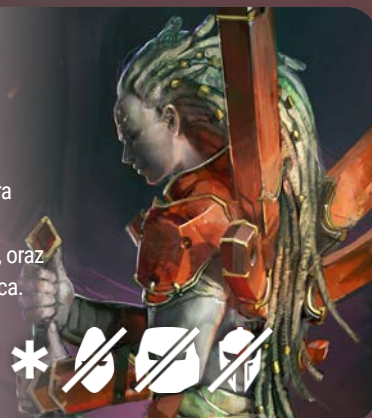
## CELETHE

Jeżeli Celethe jest na wyspie zaatakowanej przez potwora, otrzymujesz podwójną nagrodę w przypadku jego pokonania.



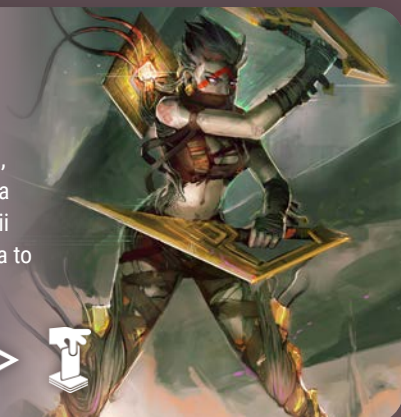
## LEHEIR

Jeżeli rozpoczynasz bitwę, zyskujesz 1 dodatkowy punkt chwały za każdą jednostkę, która została usunięta lub dokonała odwrotu (w tym także za twoje), oraz za każdego zranionego Wybrańca.



## SANYA

Jeżeli rozpoczynasz bitwę lub rozpatrujesz spotkanie, możesz najpierw dobrać na rękę wierzchnią kartę z talii obecnej Ery, nie wydając za to żadnych punktów.



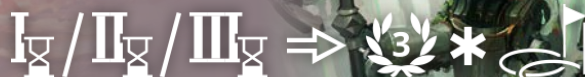
## KOLBOR I MALABOR

Podczas przemieszczania wyspy możesz przeprowadzić zestrojenie z dowolną wyspą (o ile jej karta jest dostępna), niezależnie od tego, którą z nich przemieszczasz.



## CR-2T1

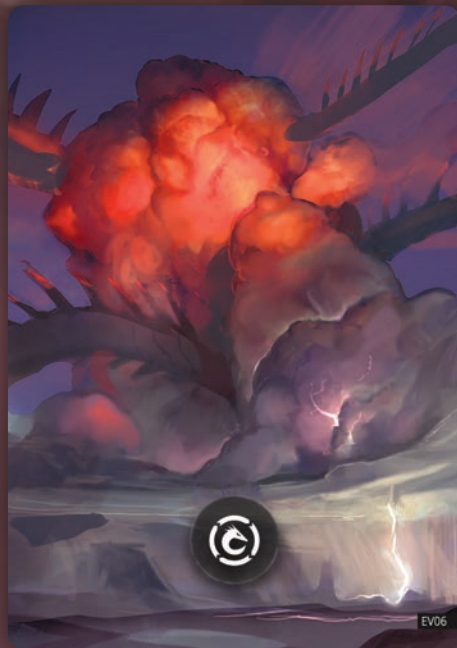
Na końcu każdej Ery zyskujesz 3 dodatkowe punkty chwały za każde 2 regiony, które kontrolujesz.



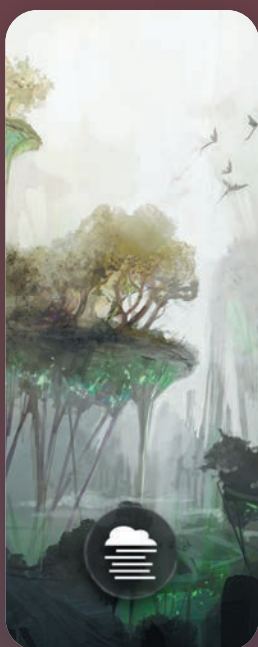
# WYDARZENIA

## KARTA BURZY

Wszystkie potwory, których figurki znajdują się na planszy głównej, poruszają się o jedną wyspę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



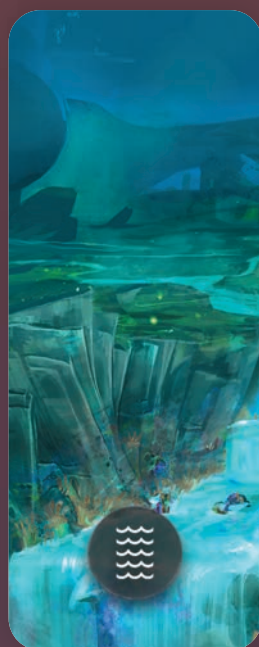
## KARTY REGIONÓW



DOLINA  
MGIEŁ



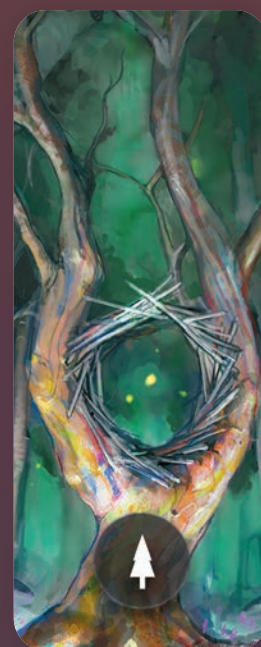
KRYSTAŁOWE  
POLE



RZKA



GÓRY

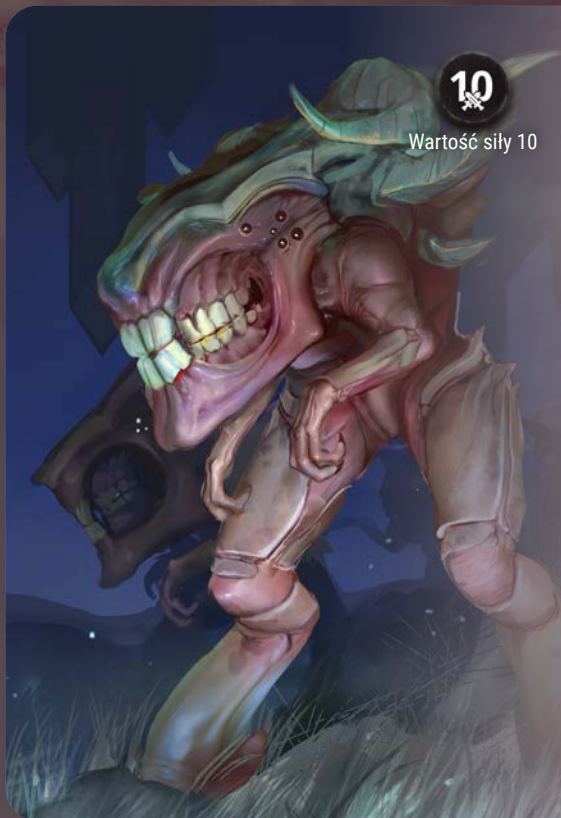


LAS

# KARTY POTWORÓW

## NAGRODY I ZACHOWANIA

Po pokonaniu potwora wszyscy gracze biorący udział w walce z nim otrzymują specjalną nagrodę. Dodatkowo, każdy z potworów zachowuje się w określony sposób. Podczas pierwszej rozgrywki najlepiej pominąć zasadę zachowania potworów.



10

Wartość siły 10

### UTCORO RÓJ

*W ramach rytuału przejścia młodzi rekruci polują na te niebezpieczne, drapieżne bestie, by dowieść swej odwagi. Z tego powodu najbardziej zahartowani weterani patrzą z pogardą na każdego, kto przed nimi ucieka, uznając taki akt za oznakę tchórzostwa, słabości i nieprzygotowania.*

#### NAGRODY:

##### Złoto



Zyskujesz 3 punkty chwały. Możesz rozpatrzyć spotkanie.

##### Srebro



Zyskujesz 2 punkty chwały. Możesz rozpatrzyć spotkanie.

##### Brąz



Zyskujesz 1 punkt chwały. Możesz rozpatrzyć spotkanie.

Możesz rozpatrzyć spotkanie, nawet jeżeli twój Wybraniec i żeton spotkania znajdują się na różnych wyspach. Dodatkowo nie musisz przy tym wydawać punktów doświadczenia. Spotkanie rozpatrujesz zgodnie z wszelkimi pozostałymi zasadami.

#### ZACHOWANIE:

Kiedy Utcoro atakuje, każdy gracz nie biorący udziału w walce z nim (tchórze!) natychmiast traci 5 punktów chwały.



12

Wartość siły 12

### CANNIBAROK Pożeracz qoamu

*Ogromne i niebezpiecznie głupie stworzenie, żyjące tylko po to, by zaspokajać swój głód. Żywi się qoamem, który potrafi wyczuwać nawet z wielkiej odległości. Po natrafieniu na pokłady tych cennych kryształów używa swych licznych paszcz, by pożerać minerały bez opamiętania.*

#### NAGRODY:

##### Złoto



Zyskujesz 6 punktów chwały i 6 punktów energii.

##### Srebro



Zyskujesz 4 punkty chwały i 4 punkty energii.

##### Brąz



Zyskujesz 2 punkty chwały i 2 punkty energii.

#### ZACHOWANIE:

Kiedy Cannibarok atakuje wyspę, na której znajduje się kryształowe pole, zostaje wzmocniony jego energią i do końca walki otrzymuje premię +2 do swojej wartości siły.



**13**

Wartość siły 13

## ONYGAUROS Kolekcjoner

Zaraz po ludziach prawdopodobnie najinteligentniejsze ze stworzeń. Przedstawicielei tej rasy często nazywa się „kolekcjonerami” z uwagi na ich zachowania. Żyją w ciasnych jaskiniach, wypełnionych po brzegi zbiorami przeróżnych przedmiotów, zwykle bezwartościowych dla ludzi, lecz z jakiegoś powodu niezwykle cennych dla nich.

### NAGRODY:

**Złoto**

Zyskujesz 4 punkty chwały i 4 punkty dowodzenia.

**Srebro**

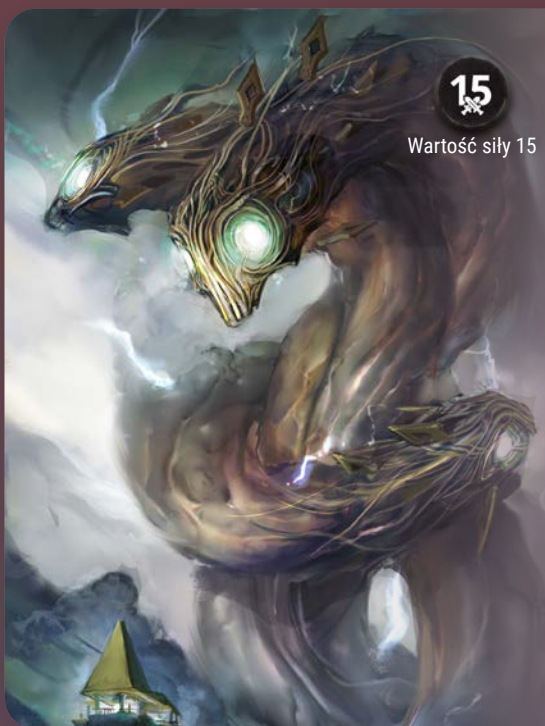
Zyskujesz 3 punkty chwały i 3 punkty dowodzenia.

**Brąz**

Zyskujesz 2 punkty chwały i 2 punkty dowodzenia.

### ZACHOWANIE:

Kiedy Onygauros atakuje, zgodnie z kolejnością artefaktów każdy gracz (łącznie z tymi nie biorącymi udziału w walce) musi usunąć z gry losową kartę ze swojego stosu odrzuconych – Onygauros dodał ją do swojej kolekcji. Każdy z graczy może stracić 5 punktów chwały zamiast odrzucać kartę, musi jednak podjąć tę decyzję przed wylosowaniem karty do usunięcia.

**15**

Wartość siły 15

## CAERULAS Istota spod chmur

Ta niezwykła trójgłowa istota zwykle wyłania się spośród chmur, krąży ponad wyspami wydając z siebie dziwne, harmoniczne dźwięki, by po chwili zniknąć z powrotem pośród kłębowiska burzowych chmur. Jej ciało wydaje się być utkane z tej samej materii, która tworzy mgłę spowijającą powierzchnię planety.

### NAGRODY:

**Złoto**

Zyskujesz 5 punktów chwały i 5 punktów doświadczenia.

**Srebro**

Zyskujesz 4 punkty chwały i 4 punkty doświadczenia.

**Brąz**

Zyskujesz 3 punkty chwały i 3 punkty doświadczenia.

### ZACHOWANIE:

Kiedy Caerulas atakuje i nie zostanie pokonany, wpada w szal. Porusza się o jedną wyspę zgodnie z ruchem wskazówek zegara i atakuje ponownie. Uwaga: Po drugim ataku uspokaja się i nie porusza się już na kolejną wyspę, aż do swojej następnej aktywacji.

# ZESTROJENIE



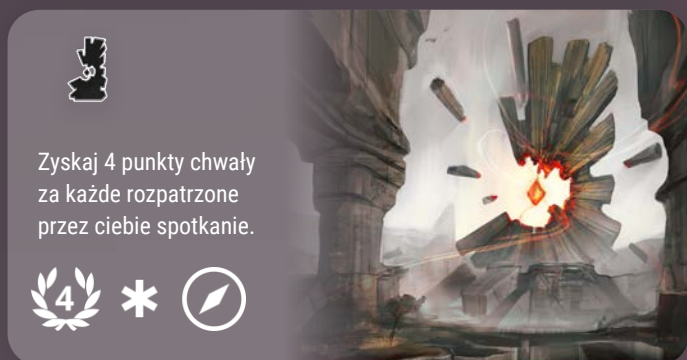
Zyskaj 3 punkty chwały za każdą kartę ulepszenia na twojej planszy gracza.

3 \* ↻



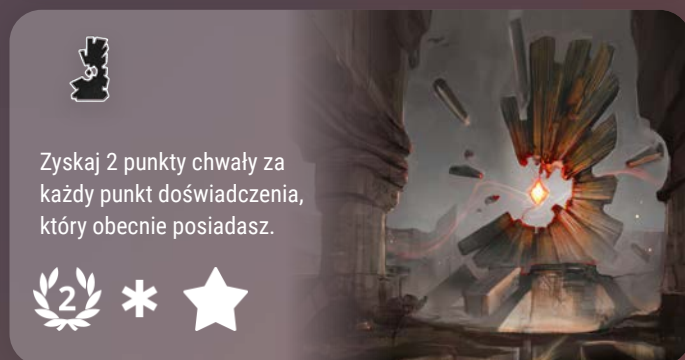
Zyskaj 4 punkty chwały za każdą kartę wyposażenia na twojej planszy gracza.

4 \* ⚙️




Zyskaj 4 punkty chwały za każde rozpatrzone przez siebie spotkanie.

4 \* 🗺️



Zyskaj 2 punkty chwały za każdy punkt doświadczenia, który obecnie posiadasz.

2 \* ★



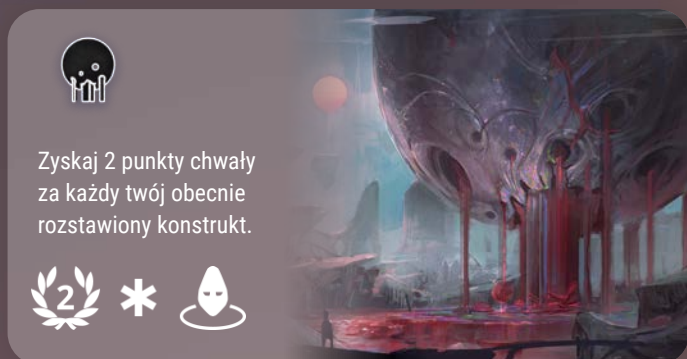
Zyskaj 3 punkty chwały za każdy region, który kontrolujesz.

3 \* 🎵



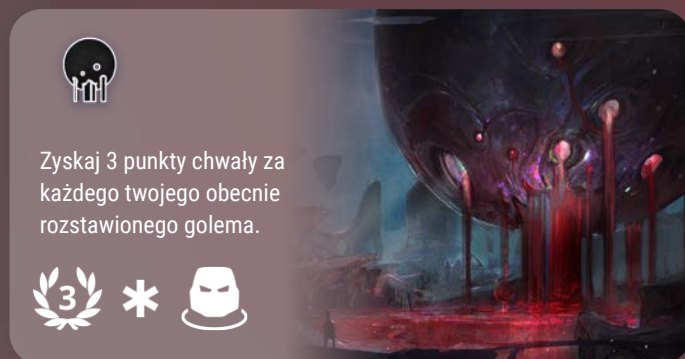
Zyskaj 1 punkt chwały za każdy region, w którym znajduje się co najmniej 1 twoja jednostka.

1 \* 🏠/🏰/🏰/🏰



Zyskaj 2 punkty chwały za każdy twój obecnie rozstawiony konstrukt.

2 \* 🧠



Zyskaj 3 punkty chwały za każdego twój obecnie rozstawionego golema.

3 \* 🧠



Zyskaj 2 punkty chwały za każdą kartę dowodzenia na twoim stosie kart odrzuconych.

2 \* 🗑️



Na końcu tej Ery zyskaj 8 punktów chwały za każdego pokonanego potwora (nawet jeżeli nie brałeś udziału w walce z nim).

8 \* 🚫

# SPOTKANIA

**EN01** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Topór:** Usuń po 1 fortyfikacji każdego z przeciwników.

**But:** Zyskaj 2 punkty doświadczenia.

**EN02** Zyskaj 6 punktów chwały.

**DIALOG:** Zyskaj 3 punkty dowodzenia.

**Skrzynia:** Wykonaj akcję medytacji.

**EN03** Zyskaj 6 punktów chwały.

**But:** Stwórz 1 konstrukt i 1 golema.

**Skrzynia:** Zyskaj 3 punkty chwały za każde kryształowe pole, które kontrolujesz.

**EN04** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Topór:** Zyskaj 3 punkty chwały za każdy las, który kontrolujesz.

**DIALOG:** Zyskaj 1 punkt doświadczenia i porusz się twoim Wybrańcem.

**EN05** Zyskaj 7 punktów chwały.

**But:** Zyskaj 2 punkty dowodzenia.

**Skrzynia:** Zyskaj 1 punkt energii i wykonaj akcję rozwoju.

**EN06** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Skrzynia:** Zyskaj 3 punkty energii.

**But:** Dobierz na rękę 1 wierzchnią kartę z talii Ery.

**EN07** Zyskaj 8 punktów chwały.

**Topór:** Zyskaj 1 punkt chwały i rozpocznij bitwę w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem.

**But:** Stwórz lub porusz się 1 twoim konstruktem.

**EN08** Zyskaj 8 punktów chwały.

**DIALOG:** Zyskaj 1 punkt energii i 1 punkt dowodzenia.

**But:** Usuń po 1 konstrukcie każdego z przeciwników.

**EN09** Zyskaj 8 punktów chwały.

**Skrzynia:** Odrzuć z ręki kartę taktyki, by zyskać X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z odrzuconej karty.

**DIALOG:** Stwórz lub rozstaw 1 konstrukt.

**EN10** Zyskaj 7 punktów chwały.

**DIALOG:** Zyskaj 3 punkty chwały za każdą dolinę mgieł, którą kontrolujesz.

**But:** Porusz się do dowolnego regionu 1 twoim golemem oraz konstruktem.

**EN11** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Topór:** Usuń po 1 golemie każdego z przeciwników.

**Skrzynia:** Zyskaj 3 punkty chwały.

**EN12** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Skrzynia:** Zyskaj 1 punkt energii.

**Topór:** Naładuj swój artefakt lub zyskaj 1 punkt dowodzenia.

**EN13** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Skrzynia:** Wykonaj akcję rozwoju.

**But:** Stwórz lub porusz się 1 twoim golemem.

**EN14** Zyskaj 7 punktów chwały.

**But:** Zyskaj 1 punkt dowodzenia i 2 punkty chwały.

**Topór:** Usuń po 1 golemie każdego z przeciwników.

**EN15** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Skrzynia:** Dobierz na rękę 1 wierzchnią kartę z talii Ery.

**DIALOG:** Zyskaj 1 punkt chwały za każdego twojego obecnie rozstawionego golema.

**EN16** Zyskaj 6 punktów chwały.

**DIALOG:** Rozstaw 1 konstrukt lub stwórz 1 golema.

**Skrzynia:** Wydaj 1 punkt energii, by zyskać 3 punkty chwały.

**EN17** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Topór:** Zyskaj 1 punkt chwały i rozpocznij bitwę w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem.

**But:** Dobierz na rękę 1 wierzchnią kartę z talii Ery.

**EN18** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Skrzynia:** Stwórz 1 konstrukt lub 1 golema.

**Topór:** Odrzuć z ręki kartę wyposażenia, by zyskać X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z odrzuconej karty.

**EN19** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Skrzynia:** Zyskaj 2 punkty energii lub 2 punkty dowodzenia.

**DIALOG:** Zyskaj 2 punkty doświadczenia.

**EN20** Zyskaj 6 punktów chwały.

**But:** Porusz się do dowolnego regionu twoim Wybrańcem.

**Topór:** Wybierz potwora, którego karta znajduje się już na torze wydarzeń tej Ery. Potwór natychmiast atakuje.

**EN21** Zyskaj 6 punktów chwały.

**DIALOG:** Stwórz lub rozstaw 1 golema.

**But:** Zyskaj 3 punkty chwały i rozpocznij bitwę w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem.

**EN22** Zyskaj 8 punktów chwały.

**Skrzynia:** Wydaj 1 punkt energii, by zyskać 3 punkty chwały.

**But:** Porusz się do dowolnego regionu 2 twoimi konstruktami.

**EN23** Zyskaj 8 punktów chwały.

**DIALOG:** Dobierz na rękę 1 wierzchnią kartę z talii Ery.

**Topór:** Odrzuć z ręki kartę ulepszenia, by zyskać X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z odrzuconej karty.

**EN24** Zyskaj 8 punktów chwały.

**But:** Rozstaw lub porusz się 1 golemem.

**DIALOG:** Zyskaj 3 punkty chwały za każdą rzekę, którą kontrolujesz.

**EN25** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Topór:** Wydaj 1 punkt energii, by zyskać 2 punkty chwały i 1 punkt doświadczenia.

**But:** Wybierz region, w którym znajduje się co najmniej 1 twój konstrukt lub golem. Porusz się do dowolnego innego regionu wszystkimi twoimi konstruktami oraz golemami z wybranego regionu.

**EN26** Zyskaj 6 punktów chwały.

**But:** Naładuj swój artefakt i zyskaj 1 punkt doświadczenia.

**DIALOG:** Zyskaj 4 punkty chwały.

**EN27** Zyskaj 6 punktów chwały.

**Skrzynia:** Wykonaj akcję medytacji.

**Topór:** Wybierz potwora, którego karta znajduje się już na torze wydarzeń tej Ery. Potwór natychmiast atakuje.

**EN28** Zyskaj 7 punktów chwały.

**But:** Porusz się 2 konstruktami.

**Topór:** Rozstaw 1 fortyfikację lub 1 golema.

**EN29** Zyskaj 7 punktów chwały.

**Topór:** Naładuj swój artefakt i rozpocznij bitwę w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem

**But:** Odrzuć z ręki kartę celu, by zyskać X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z odrzuconej karty.

**EN30** Zyskaj 7 punktów chwały.

**DIALOG:** Wykonaj akcję działania.

**Skrzynia:** Zyskaj 3 punkty chwały za każde góry, które kontrolujesz.

# KARTY DOWODZENIA

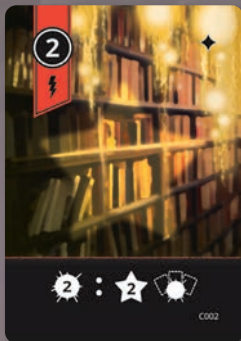
## ERA ✧

C001



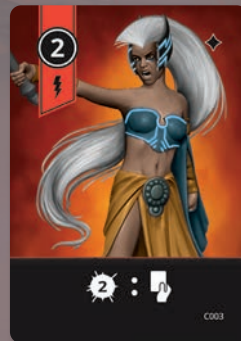
Wydaj 2 punkty energii, by poruszyć się twoim Wybrańcem do dowolnego regionu. Wybrańiec nie może zabrać ze sobą żadnych dodatkowych jednostek.

C002



Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 2 punkty doświadczenia i wykonać akcję rozwoju.

C003



Wydaj 2 punkty energii, by wykonać akcję działania.

C004



Wydaj 2 punkty energii, by rozpocząć bitwę z premią +2 do twojej całkowitej wartości siły w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem. Rozpoczęcie bitwy w ten sposób nie rozładowuje artefaktu.

C005



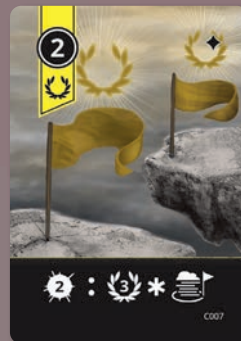
Wydaj 2 punkty energii, by wykonać akcję medytacji.

C006



Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każdy las, który kontrolujesz.

C007



Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każdą dolinę mgieł, którą kontrolujesz.

C008



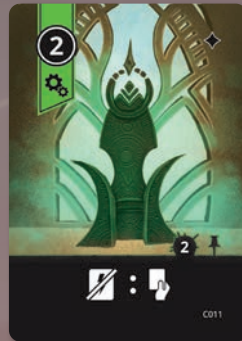
Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każdą rzekę, którą kontrolujesz.

**C009**

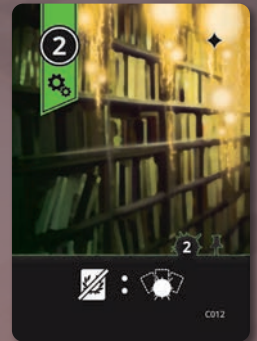
Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każde kryształowe pole, które kontrolujesz.

**C010**

Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każde góry, które kontrolujesz.

**C011**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę taktyki, by wykonać akcję działania.

**C012**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę celu, by wykonać akcję rozwoju.

**C013**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę wyposażenia, by wykonać akcję medytacji.

**C014**

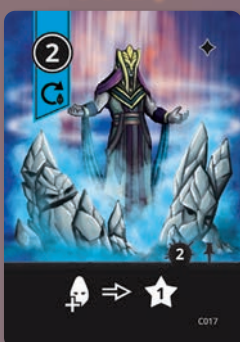
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę ulepszenia, by naładować swój artefakt i/lub zyskać 4 punkty chwały.

**C015**

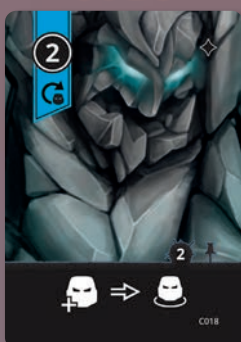
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz odrzucić z ręki dowolną kartę dowodzenia, by zyskać X punktów dowodzenia, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z odrzuconej karty.

**C016**

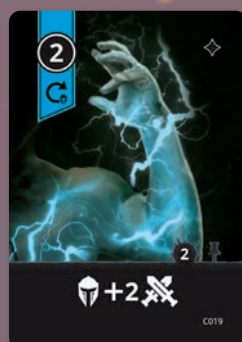
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy roztawiasz fortyfikację, zyskujesz 1 punkt chwały i 1 punkt energii.

**C017**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy tworzysz konstrukt, zyskujesz 1 punkt doświadczenia.

**C018**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy tworzysz golema, możesz go rozstawić bez wydawania punktów dowodzenia.

**C019**

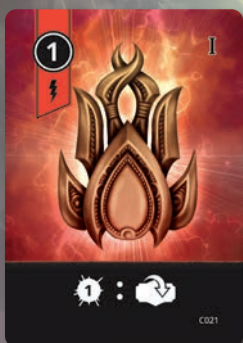
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, twój Wybraniec otrzymuje premię +2 do wartości siły.

**C020**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy zagrywasz kartę ulepszenia, możesz ją umieścić na planszy gracza bez wydawania punktów energii.

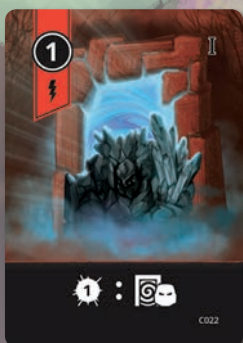
## ERA I

C021



Wydadz 1 punkt energii, by naładować twój artefakt.

C022



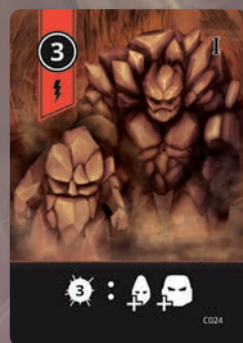
Wydadz 1 punkt energii, by poruszyć się 1 twoim golemem do dowolnego regionu. Golem nie może zabrać ze sobą żadnych dodatkowych jednostek.

C023



Wydadz 2 punkty energii i wybierz dowolny region. Usuń z tego regionu po 1 fortyfikacji każdego z przeciwników.

C024



Wydadz 3 punkty energii, by stworzyć 1 konstrukt i/lub 1 golema.

C025



Wydadz 3 punkty energii, by rozstawić 1 konstrukt i/lub 1 golema.

C026



Wydadz 1 punkt energii, by zyskać 3 punkty chwały.

C027



Wydadz 1 punkt energii i usuń z gry 1 kartę taktyki ze swojej ręki, by zyskać X punktów dowodzenia oraz X punktów doświadczenia, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z usuniętej karty.

C028



Wydadz 2 punkty energii, by zyskać 2 punkty chwały za każdą twoją obecnie rozstawioną fortyfikację.

C029



Wydaj 3 punkty energii, by zyskać 1 punkt chwały i 1 punkt energii za każdego twojego obecnie roztawionego golema.

C030



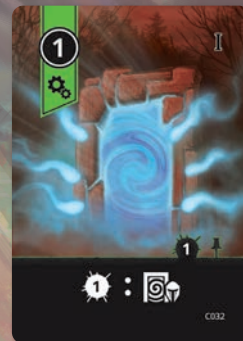
Wydaj 3 punkty energii, by zyskać 3 punkty chwały za każde rozpatrzone przez ciebie spotkanie.

C031



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by zyskać 2 punkty energii.

C032



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by poruszyć się twoim Wybraniem do dowolnego regionu. Wybraniec nie może zabrać ze sobą żadnych dodatkowych jednostek.

C033



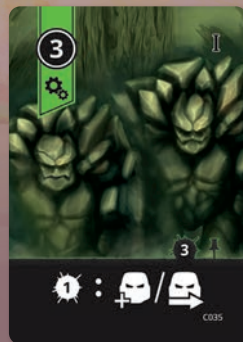
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt doświadczenia, by zyskać 2 punkty chwały.

C034



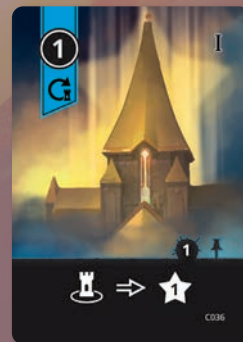
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by stworzyć lub poruszyć się 1 konstruktem.

C035



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by stworzyć lub poruszyć się 1 golemem.

C036



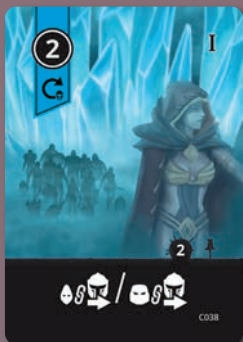
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy roztawiasz fortyfikację, możesz zyskać 1 punkt doświadczenia.

C037



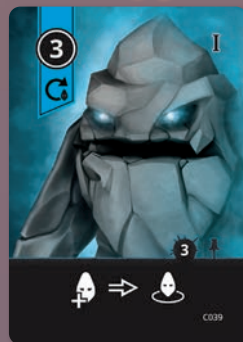
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy roztawiasz golema, możesz zyskać 3 punkty chwały.

C038



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy twój Wybraniec się porusza, może zabrać ze sobą z regionu, z którego wyrusza jedną z twoich jednostek, która nie rusza się jeszcze w tej turze. Jeżeli twój Wybraniec porusza się kilkakrotnie, za każdym razem może zabrać ze sobą inną jednostkę.

C039



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy tworzysz konstrukcję, możesz go roztawić bez wydawania punktów dowodzenia.

C040



Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy zagrywasz kartę wyposażenia, możesz ją umieścić na planszy gracza bez wydawania punktów energii.

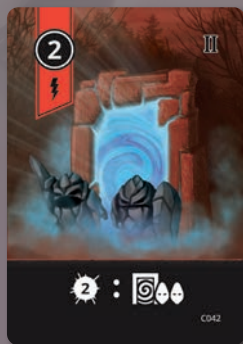
## ERA II

C041



Wydaj 1 punkt energii, by dobrać na rękę do 2 wierzchnich kart z talii obecnej Ery, nie wydając za to żadnych dodatkowych punktów.

C042



Wydaj 2 punkty energii, by poruszyć się maksymalnie 2 swoimi konstrukcjami do dowolnego regionu. Wybrane konstrukcje nie mogą zabrać ze sobą żadnych dodatkowych jednostek, ale mogą ruszyć się niezależnie od siebie, do 2 różnych regionów.

C043



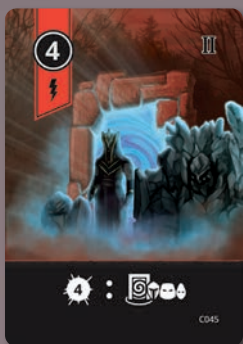
Wydaj 3 punkty energii, by rozpocząć bitwę z premią +3 do twojej całkowitej wartości siły w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem. Rozpoczęcie bitwy w ten sposób nie rozładowuje artefaktu.

C044



Wydaj 3 punkty energii i wybierz dowolny region. Usuń z tego regionu po 1 konstrukcję każdego z przeciwników.

C045



Wydaj 4 punkty energii i wybierz dowolny region, w którym znajdują się twoje jednostki. Porusz się wszystkimi twoimi jednostkami z tego regionu (z wyjątkiem fortyfikacji i jednostek, które ruszały się już w tej turze) do dowolnego innego regionu.

C046



Wydaj 1 punkt energii i usuń z gry 1 kartę celu ze swojej ręki, by zyskać X punktów chwały oraz X punktów dowodzenia, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z usuniętej karty.

C047



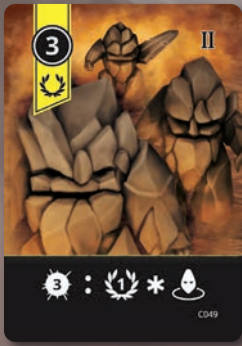
Wydaj 2 punkty energii, by zyskać 5 punktów chwały.

C048

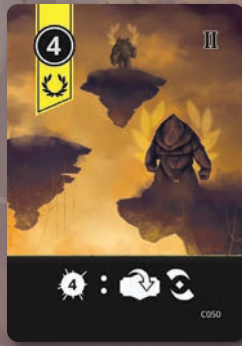


Wydaj 3 punkty energii, by zyskać 7 punktów chwały.

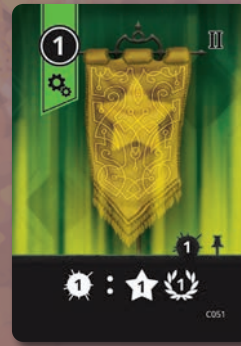


**C049**

Wydaj 3 punkty energii, by zyskać 1 punkt chwały za każdy twój obecnie rozstawiony konstrukt.

**C050**

Wydaj 4 punkty energii, by naładować twój artefakt i/lub wykonać akcję medytacji.

**C051**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by zyskać 1 punkt doświadczenia i 1 punkt chwały.

**C052**

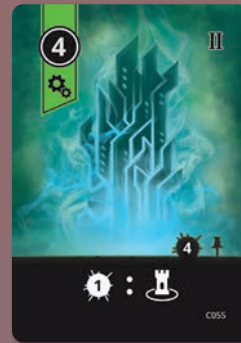
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by stworzyć lub rozstawić 1 golema.

**C053**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by stworzyć lub rozstawić 1 konstrukt.

**C054**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt doświadczenia, by zyskać 4 punkty chwały.

**C055**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by rozstawić 1 fortyfikację.

**C056**

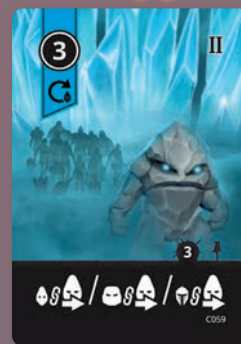
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy rozpatrujesz spotkanie, możesz zyskać 3 punkty energii.

**C057**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy zagrywasz kartę taktyki, nie musisz wydawać punktów energii, by skorzystać z jej efektu.

**C058**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, twoje golemy otrzymują premię +1 do wartości siły.

**C059**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy twój konstrukt się porusza, może zabrać ze sobą z regionu, z którego wyrusza jedną z twoich jednostek, która nie ruszała się jeszcze w tej turze.

**C060**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, twoje fortyfikacje otrzymują premię +1 do wartości siły.

## ERA III

C061



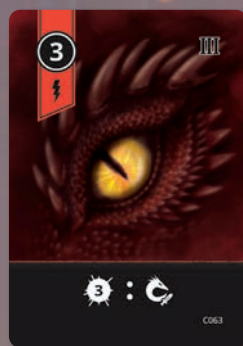
Wydadz 1 punkt energii, by zyskać 12 punktów energii.

C062



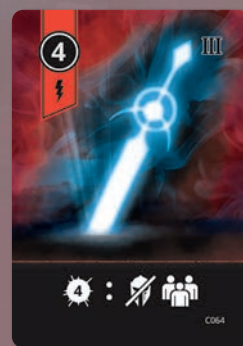
Wydadz 2 punkty energii i wybierz dowolny region. Usuń z tego regionu po 1 golemie każdego z przeciwników.

C063



Wydadz 3 punkty energii, by wybrać potwora, którego karta znajduje się już na torze wydarzeń tej Ery. Potwór natychmiast atakuje.

C064



Wydadz 4 punkty energii i wybierz dowolny region. Wszyscy Wybrańcy przeciwników w wybranym regionie zostają ranni.

C065



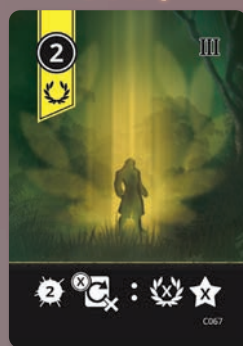
Wydadz 5 punktów energii, by rozpocząć bitwę z premią +5 do twojej całkowitej wartości siły w dowolnym regionie z co najmniej 1 przeciwnikiem. Rozpoczęcie bitwy w ten sposób nie rozładowuje artefaktu.

C066



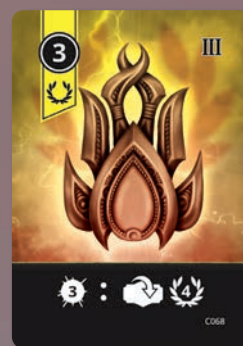
Wydadz 1 punkt energii i usuń z gry 1 kartę wyposażenia ze swojej ręki, by zyskać X punktów energii oraz X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z usuniętej karty.

C067



Wydadz 2 punkty energii i usuń z gry 1 kartę ulepszenia ze swojej ręki, by zyskać X punktów chwały oraz X punktów doświadczenia, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z usuniętej karty.

C068



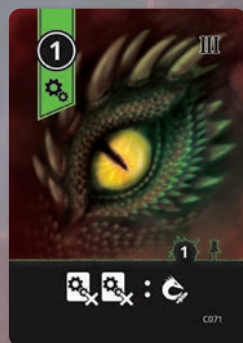
Wydadz 3 punkty energii, by naładować twój artefakt i zyskać 4 punkty chwały.

**C069**

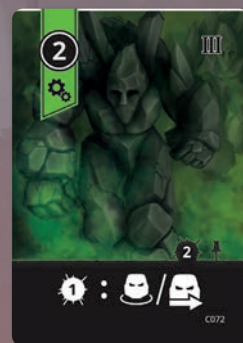
Wydadź 4 punkty energii, by zyskać 9 punktów chwały.

**C070**

Wydadź 5 punktów energii i usuń z gry po 1 kartę taktyki, celu, wyposażenia oraz ulepszenia ze swojej ręki, by zyskać 16 punktów chwały.

**C071**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz usunąć z gry 2 karty wyposażenia ze swojej ręki, by wybrać potwora, którego karta znajduje się już na torze wydarzeń tej Ery. Potwór natychmiast atakuje.

**C072**

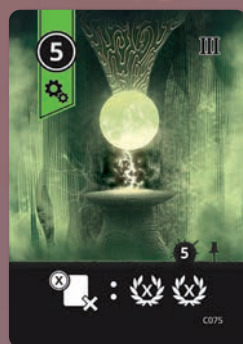
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by rozstawić lub poruszyć się 1 golemem.

**C073**

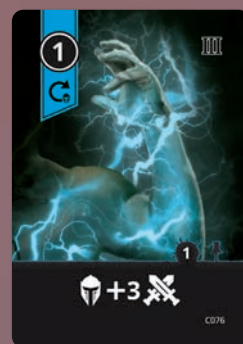
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt energii, by rozstawić lub poruszyć się 1 konstruktorem.

**C074**

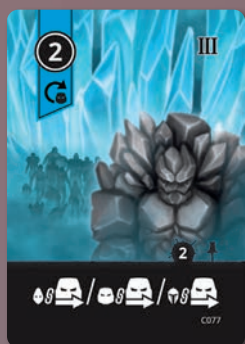
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz wydać 1 punkt doświadczenia, by zyskać 6 punktów chwały.

**C075**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, raz na turę możesz usunąć z gry 1 dowolną kartę ze swojej ręki, by dwa razy zyskać X punktów chwały, gdzie X to liczba punktów dowodzenia z usuniętej karty.

**C076**

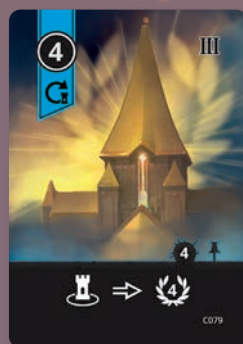
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, twój Wybraniec otrzymuje premię +3 do wartości siły.

**C077**

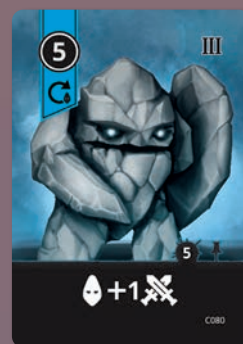
Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy twój golem się porusza, może zabrać ze sobą z regionu, z którego wyrusza jedną z twoich jednostek, która nie ruszała się jeszcze w tej turze.

**C078**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy zagrywasz kartę celu, nie musisz wydawać punktów energii, by skorzystać z jej efektu.

**C079**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, gdy rozstawiasz fortyfikację, możesz zyskać 4 punkty chwały.

**C080**

Kiedy ta karta znajduje się na twojej planszy gracza, twoje konstrukty otrzymują premię +1 do wartości siły.

### **Artyści**

Travis Anderson – ilustracje i nadzór artystyczny  
Valentina Biagiotti – ilustracje i opracowanie graficzne  
Alessandro Depaoli – projekt figurek  
Federico Frenguelli – wizualizacje figurek  
Michele Marchionni – wizualizacje figurek  
Alessio Rapini – opracowanie graficzne  
Eleonora Teloni – opracowanie graficzne

### **Komunikacja w mediach społecznościowych**

Claudio Coppini – menadżer społeczności japońskiej  
Jasmin Movahedian – obsługa klienta i redakcja

### **Redakcja**

Kiersten Goza – redakcja  
Paul Grogan – konsultacja instrukcji

### **Projekt gry**

Martino Chiacchiera – opracowanie gry  
Marta Ciaccasassi – opracowanie gry

### **Producenci**

Andrea Bellezza – kierownik ds. projektu i marketingu  
Leonardo Bertinelli – kierownik ds. produktu i marketingu  
Cristina Paxia – relacje biznesowe  
Federico Tini – redakcja i kierownik ds. logistyki  
Alessandro Veracchi – założyciel i dyrektor generalny  
Andrea Veracchi – założyciel i dyrektor finansowy

### **Specjalne podziękowania**

Marco Carlani  
Silvano Cerza  
Alessandro De Angelis  
Katherine Devorak  
Federico Dolce  
Francesco Mariucci  
Tim Squarta  
Dla wszystkich testerów, którzy nam pomogli

### **Wersja polska**

Łukasz Chelmecki – tłumaczenie  
Aleksandra Miszta, Marek Mydel – redakcja i korekta  
Krzysztof Bernacki – skład



**GALAKTA**  
Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
[www.GALAKTA.pl](http://www.GALAKTA.pl)

