

WASTE KNIGHTS

DRUGA EDYCJA

INSTRUKCJA

Trudno mówić o czasach, które samemu zna się tylko z opowieści. Chociaż na każdym kroku można dziś spotkać ślady dawnej chwały naszej cywilizacji, a zarazem świadectwa powodów jej upadku, nam, ocalałym, oferują one niewielką wiedzę o przeszłości.

Wiadomo, że do ostatecznej zagłady nie doprowadził żaden szalenięc trzymający palec nad czerwonym przyciskiem ani nie wywołały jej zyskujące samoświadomość roboty, do tej pory wiernie służące swoim ludzkim panom. Winić należy raczej naszych pradziadów – miliardy zwykłych ludzi i rządzące nimi jednostki, kadencja za kadencją powtarzające te same błędy. To ich głupota, krótkowzroczność, ślepa wiara i zachlanność są powodem naszych dzisiejszych zmagania. Stanowią brzemień, które muszą nieść kolejne pokolenia.

Nie wiemy, co wydarzyło się na innych kontynentach. Tutaj, w Australii, za całe zło zwykło się winić międzynarodową megakorporację Cerbero. Wykorzystała ona fatalną politykę zadłużonego rządu i zaproponowała bezprecedensowe rozwiązanie – wykup ogromnej, a zarazem mało użytecznej części kraju i uratowanie spowalniającej gospodarki potężnymi zastrzykami inwestycyjnymi. W praktyce kilka lat później Cerbero przejęło kontrolę nad kluczowymi sektorami przemysłowymi i pozbawiło rząd realnej władzy. Jednocześnie pojawiły się silne naciski społeczne na zmniejszenie wydatków na obronność oraz siły policyjne. Miało to bezpośredni związek z wprowadzeniem przez Cerbero szeregu usprawnień technologicznych, mających na celu ochronę Australijczyków przed rosnącym zagrożeniem terrorystycznym. Wojsko i policja finansowane przez rząd niemal przestały istnieć, zastąpione siłami porządkowo-obronnymi Cerbero, które były znacznie lepiej wyposażone, a co najważniejsze nie kosztowały podatnika ani dolara.

Cerbero w pełni wykorzystało każdą poczynioną inwestycję. Pustynny interior stał się wkrótce poligonem doświadczalnym dla wszelkiego rodzaju projektów naukowych i militarnych. W sercu Australii wyrosły laboratoria badawcze, a także kompleksy technologiczne i produkcyjne ciągnące się całymi kilometrami na i pod ziemią. Eksperymentalne reaktory atomowe oraz elektrownie geotermalne sięgnęły głęboko w skorupę ziemską. W tamtych czasach mówiło się, że firma obsługuje nawet więzienia dla szczególnie niebezpiecznych skazańców, aby wykorzystywać ich ciała do najdziwniejszych badań z zakresu genetyki i biotechnologii...

Obecnie wiemy, że każda plotka z dawnych dni znajduje uzasadnienie w niezliczonych ohydnych pomiotach spaczoney wyobraźni naukowców

Cerbero, które w poszukiwaniu ofiar przemierzają Pustkowie. Jednak ludzie mogli wiele usprawiedliwić w imię taniej energii, wygodnego życia i pozorów bezpieczeństwa w świecie ogarnianym coraz większym chaosem.

Niemniej jak mówią – nic nie trwa wiecznie. Cerbero upadło, a wraz z nim poszły w niwecz nadzieje na lepszą przyszłość. Jakie były powody? Któż to wie... Może zawiodły eksperymentalne, podziemne reaktory zasilające infrastrukturę firmy? Może centralny komputer został zainfekowany nieznanym wirusem? A może to Natura upomniała się o swoje, rozdrażniona tysiącletnimi grabieży Jej owoców? Grunt, że pewnego dnia zadrzała ziemia i wybuchły dawno wygasłe wulkany. Wraz z kolejnymi wstrząsami i erupcjami doszło do pęknięcia kontynentu oraz całkowitej zmiany ukształtowania terenu. Morze wdarło się w powstałą szczelinę, którą dziś nazywamy Wielką Rozpadliną, rozdzielając Australię na dwie połowy. W powstałym chaosie zginęły dziesiątki tysięcy ludzi.

I właśnie w tym momencie, kiedy agenci Cerbero byli zajęci gdzie indziej, terroryści uderzyli w największych miastach. Częściowo niesprawne, wojskowe S.I. zdołały ochronić jedynie część miast oraz kompleksów technologicznych korporacji. Klęski, które spadły na kraj, zostały tym samym zwielokrotnione, pozbawiając Australijczyków warunków do życia.

Nastaly najczarniejsze dni, których nie sposób porównać nawet z dzisiejszą walką o przetrwanie. Chyba na nasze szczęście pokolenie, które pamięta Dopust, w większości odeszło, a nieliczni starcy, którzy zostali, nie chcą dzielić się historiami o tamtym mrocznym czasie. Wiemy, że populacja ostro zmalała, a nędza dotknęła wszystkich mieszkańców kontynentu. Jednak ludzie szybko zahartowali się w ogniu wiecznie płonących fabryk i gasnących światłach wymarłych miast. Nasi ojcowie i dziadkowie nauczyli nas, jak na nowo odnaleźć się na Pustkowie. Nasze matki i babcie zadbały, byśmy nie popełniali błędów z przeszłości. Dzięki nim możemy dumnie stąpać pośród wspomnień świata, który pomogli zniszczyć.

Jesteśmy dziećmi nowej Australii, wygnańcami z technologicznego Edenu gotowymi wykorzystać każde narzędzie, aby przeżyć kolejny dzień. Nie obawiamy się bestii, które uciekły ze zrujnowanych laboratoriów Cerbero, ani cybernetycznych twórców korporacji bezmyślnie przemierzających pustkowie. Nie straszne nam gangi szukających łatwej zdobyczy degeneratów i nie wierzymy fałszywym prorokom obiecującym nowy raj na Ziemi. Wiemy, że jedyne, co nam pozostaje, to przetrwać. Przecież jesteśmy Rycerzami Pustkowi...



OMÓWIENIE GRY

Waste Knights: Druga edycja to postapokaliptyczna gra o przygodach i przetrwaniu dla 1-4 osób. Jest osadzona na Pustkowie – w dystopijnej Australii pół wieku w przyszłość, która została zrujnowana w wyniku światowego kryzysu, katastrof naturalnych oraz machinacji potężnej korporacji Cerbero.

Gracze wcielają się w Rycerzy Pustkowie – twardego bohatera (albo złoczyńców) starających się przetrwać w tym nowym, wspaniałym świecie pełnym oszalałych cybernetycznych konstruktów, mutantów, dzikich bestii i najbardziej przerażających istot – innych ludzi wolnych od moralnych ograniczeń współczesnej cywilizacji.

Trzon rozgrywki oparto o przygody, a każdą z nich zaprojektowano z myślą o unikatowych doświadczeniach graczy. Cel gry zależy od klimatu danej przygody i zmienia się w zależności od decyzji i wyborów fabularnych uczestników. Każda rozgrywka jest wyjątkowa ze względu na setki wpisów zawierających wciągające historie oraz strategiczne wyzwania. Jednocześnie świat wokół graczy reaguje na ich działania i zapewnia im żyjące własnym życiem, bogate tło.

ELEMENTY GRY



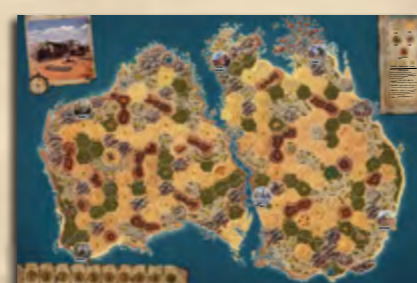
INSTRUKCJA



PRZEWODNIK



KSIĘGA
OPowieści



1 PLANSZA



6 FIGUREK RYCERZY



6 ARKUSZY RYCERZY



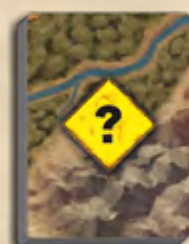
6 ARKUSZY POJAZDÓW



4 ARKUSZE
POMOCY



40 KART
PUSTKOWI
(AUTOSTRADA/
PUSTYNIA)



30 KART
PUSTKOWI
(GÓRY / BUSZ)



20 KART
EKSPLOKACJI



10 KART
SPECJALNYCH



64 KARTY
SPRZĘTU



STOJAK NA KARTY
SPRZĘTU



8 KART
USTEREK



8 KART
URAZÓW



24 KARTY AWANSÓW
OSOBISTYCH
(4 NA RYCERZA)



6 KART AWANSÓW
OGÓLNYCH



12 SPECJALNYCH
KOŚCI



4 PLASTIKOWE
NAKLADKI NA
PODSTAWKI



ZNACZNIK
PIERWSZEGO
GRACZA



10 ŻETONÓW
ZAGROŻENIA
I WOREK



12 ŻETONÓW
WYZWAŃ



30 ŻETONÓW RAN/
SKAŻONYCH RAN



30 ŻETONÓW
USZKODZEŃ



4 ZNACZNIKI
PUNKTÓW
DOŚWIADCZENIA
(PD)



10 ŻETONÓW
WĄTKU



12 ZNACZNIKÓW
PALIWA



12 ZNACZNIKÓW
LEKÓW



12 ZNACZNIKÓW
AMUNICJI



24 ŻETONY
RYCERZY



15 ZNACZNIKÓW
NIEBEZPIECZEŃSTWA



12 ŻETONÓW
PROMIENIOWANIA



2 ZNACZNIKI
OBOZOWISKA



20 ŻETONÓW
OGÓLNYCH



1 ZNACZNIK
SPECJALNY



1 ZNACZNIK
UMOCNIENIĘ



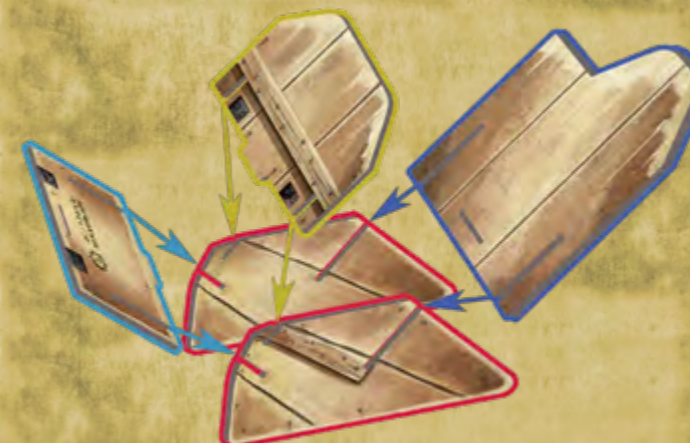
1 ZNACZNIK
CZASU



10 ŻETONÓW
WPISÓW

STOJAK NA KARTY SPRZĘTU

Proszę złożyć stojak na karty sprzętu tak, jak pokazano poniżej:



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed każdą rozgrywką wykonajcie poniższe kroki:

1. Ułóżcie **PLANSZĘ**.
2. Weźcie **TALIĘ SPECJALNĄ** i ułóżcie ją zakrytą. Nie tasujcie jej – karty powinny być zorganizowane w kolejności zgodnej z numerem widocznym w lewym górnym rogu rewersu każdej z nich. **Ważne:** pozostawcie te karty zakryte i starajcie się im nie przyglądać podczas obsługi talii.
3. Potasujcie **TALIĘ EKSPLOKACJI** i ułóżcie ją zakrytą.
4. Rozdzielcie karty pustkowi w oparciu o ilustrację na rewersie na dwie osobne **TALIE PUSTKOWI** (dla autostrady/pustyni oraz buszu/gór), potasujcie je osobno i ułóżcie zakryte.
5. Weźcie **TALIĘ AWANSÓW OGÓLNYCH** i ułóżcie ją obok planszy.
6. Potasujcie **TALIĘ URAZÓW** i ułóżcie ją stroną Nieprzytomny do góry.
7. Potasujcie **TALIĘ USTEREK** i ułóżcie ją stroną Wrak do góry.

8. Wyszukajcie w **TALII SPRZĘTU** karty **SPRZĘTU POCZĄTKOWEGO** (odpowiednio oznaczone u dołu) i odłóżcie je na bok. Następnie potasujcie pozostałe karty sprzętu i wsuńcie je w **STOJAK NA KARTY SPRZĘTU** stroną zepsutą do góry (tak, aby było widoczne jasne tło i czerwony symbol w prawym górnym rogu kart).
9. Ułóżcie wszystkie **KOŚCI**, **ZNACZNIK CZASU** i 2 **ZNACZNIKI OBOZOWISKA** na **POLU OBOZOWISKA** na planszy.
10. Weźcie wszystkie **ZNACZNIKI ZASOBÓW** (**AMUNICJĘ**, **PALIWO**, **LEKI**) i utwórzcie z nich **PULĘ**.
11. Weźcie następujące żetony i znaczniki: **RAN**, **PROMIENIOWANIA**, **USZKODZEŃ**, **WĄTKU**, **WYZWAŃ**, **OGÓLNE**, **NIEBEZPIECZEŃSTWA** oraz **WPISÓW** i dodajcie je do puli.
12. Weźcie **ŻETONY ZAGROŻENIA** i włóżcie je do worka – jest to **WOREK ZAGROŻEŃ**.
13. Wybierzcie **PIERWSZEGO GRACZA**: każdy gracz rzuca 1 kością każdego koloru i liczy uzyskane sukcesy (✱). Osoba z ich największą liczbą staje się pierwszym graczem i bierze **ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA**, który o tym informuje. Przerzucie kości w przypadku remisu.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

- I. Wybór rycerzy:** zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera **1 rycerza** i bierze odpowiadające mu elementy gry – **arkusz rycerza** (1), **figurkę rycerza** (2) oraz **talię awansów osobistych** (3). Następnie każdy gracz bierze 1 zestaw **żetonów rycerza** (4) wraz z **plastikową nakładką** (5) w tym samym kolorze, **1 arkusz pomocy** (6) oraz **1 znacznik PD** (7). Wreszcie każdy gracz nasuwa nakładkę na podstawkę figurki swojego rycerza, kładzie żetony rycerza, talię awansów i figurkę obok arkusza rycerza i umieszcza znacznik PD na najwyższym polu **toru PD**. Wszystkie pozostałe elementy związane z innymi rycerzami odłóżcie do pudełka.
- II. Wybór pojazdów:** zaczynając od ostatniego gracza (tzn. tego, który siedzi na prawo od pierwszego gracza) i idąc wokół stołu przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera **1 arkusz pojazdu** (8) i układa go na lewo od swojego arkusza rycerza. Wszystkie nieużywane arkusze pojazdów odłóżcie do pudełka.
- III. Wybór początkowego sprzętu:** zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 kartę początkowego sprzętu. Powtarzajcie ten proces do momentu, aż każdy rycerz będzie mieć dokładnie **1 zbroję** (9) i maksymalnie **2 bronie** (10). Gracze układają swoją broń na **polach rąk**, natomiast zbroję na **polu zbroi**. Karty początkowego sprzętu należy ułożyć sprawną (zieloną) stroną do góry.



Weźcie **Przewodnik** lub jakiegokolwiek inne materiały zawierające **przygody** i zdecydujcie, którą przygodę chcecie rozegrać. Zanim zaczniecie przygotowywać nową rozgrywkę, zawsze sprawdźcie pierwszą stronę odnośnie specjalnych zasad przygotowania gry i elementów. Wszystkie inne informacje, jakie musicie znać, są ukryte w fabularyzowanych sekcjach przygód – po prostu czytajcie, grajcie i cieszcie się opowieścią!

Ważne: jeśli gracze w *Waste Knights: Drugą edycję* pierwszy raz, zachęcamy do przeczytania niniejszej broszury celem zapoznania się z podstawowymi zasadami gry. Zajrzyjcie też do wprowadzenia do *Księgi Opowieści*.

Odrzućcie wszystkie nieużywane karty początkowego sprzętu obok talii sprzętu, popsutą stroną do góry, tworząc tym samym stos odrzuconych kart sprzętu.

IV. Zgromadzenie początkowych zasobów: każdy gracz bierze z puli 2 zasoby każdego typu, umieszczając **paliwo** (P) na **Baku** swojego arkusza pojazdu (11), natomiast **amunicję** (A) i **leki** (L) na swoim arkuszu rycerza (12).

SZYBKE PRZYGOTOWANIE GRACZY

Możecie rozpocząć grę natychmiast poprzez rozpatrzenie szybkiego przygotowania graczy. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze 1 zestaw żetonów rycerza wraz z odpowiadającą im kolorem nakładką i 1 znacznik PD, a następnie wybiera jeden z poniższych zestawów:

- JOHNNY TAYLOR:** Nóż, Pistolet, Śmieciochron, Gazik
- LOGAN HARRIS:** Nóż, Pistolet, Śmieciochron, Ciężarówka
- ALINTA:** Druciak, Kamizelka, Motor
- ZOEY SHAW:** Obrzyn, Śmieciochron, Gazik
- NELLY THOMPSON:** Nóż, Pistolet, Śmieciochron, Motor
- SALLOW LEE:** Druciak, Kamizelka, Gazik

Ważne: niektóre kombinacje kart sprzętu początkowego i pojazdów mogą nie być dostępne w zależności od tego, jakich rycerzy wybierzeecie. W takim przypadku użyjcie innych dostępnych elementów i dopasujcie je do rycerzy.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z serii **rund** rozgrywanych do momentu osiągnięcia celu aktualnego **wątku** przygody (rozgałęziającej się opowieści). Na każdą rundę składają się **tury** rycerzy. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozpatruje swoją turę poprzez wykonanie **2 akcji**. Po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje tury, rozpoczyna się nowa runda. Pewne efekty mogą aktywować się na początku lub na końcu rundy zależnie od aktualnego wątku. Ponadto niektóre wątki posiadają limit czasowy, zmuszając graczy do osiągnięcia wyznaczonych celów w ciągu określonej liczby rund. W takim przypadku wykorzystuje się **znacznik czasu**. Przesuwa się go o 1 pole **w górę** (w stronę pola „10”) lub **w dół** (w stronę pola „1”) **toru** na początku każdej nowej rundy zgodnie z instrukcjami z aktualnego arkusza wątku (oprócz pierwszej rundy danego wątku), aby pokazać upływ czasu. Znacznik czasu należy przesunąć przed jakimikolwiek innymi efektami dziejącymi się „na początku rundy”.

ZŁOTE ZASADY

Specjalne efekty z kart, arkuszy lub książek mogą pozostawać w sprzeczności z zasadami z niniejszej broszury. W takim wypadku pierwszeństwo mają zawsze specjalne efekty.

Wyrażenia „gracz” i „rycerz” są stosowane wymiennie. Wyrażenie „aktywny rycerz” wskazuje na rycerza rozpatrującego właśnie swoją turę.

Większość elementów gry jest ograniczona do zawartości pudełka. Jedynymi wyjątkami są: żetony ran, promieniowania, uszkodzeń, ogólnie, wpisów oraz znaczniki niebezpieczeństwa. Jeśli jakkolwiek talia oprócz talii specjalnej i talii awansów osobistych wyczerpie się, potasujecie odpowiadający jej stos odrzuconych kart i utwórzcie z niego nową talię danego rodzaju.

Liczba kości w żadnym rzucie nie może być mniejsza niż 1. Kiedy gracz miałby stracić kości, a dany efekt nie mówi inaczej, sam wybiera tracone kości.

Liczba rycerza nie może być mniejsza niż 0.

AKCJE RYCERZY

W swojej turze aktywny rycerz może wykonać **maksymalnie 2 różne akcje**. Do podstawowych akcji należą:

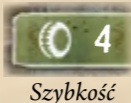
- ◆ Akcja ruchu
- ◆ Akcja obozowania
- ◆ Akcja eksploracji
- ◆ Akcja miejska
- ◆ Akcja wątku (nazwa)
- ◆ Akcja specjalna (nazwa)
- ◆ Pas

Każdą akcję można wykonać tylko raz na turę (np. rycerz nie może się poruszyć, a potem ponownie się poruszyć). Wyjątkami od tej reguły są akcja wątku oraz akcja specjalna opatrzone unikatowymi nazwami. Aktywny rycerz może w swojej turze wykonać więcej niż jedną akcję wątku/specjalną, o ile każda z nich posiada inną nazwę. Akcje można wykonywać w dowolnej kolejności.

AKCJA RUCHU

Zanim aktywny rycerz zacznie się poruszać, musi przygotować swoje karty sprzętu tak, aby było jasne, w jaką broń i zbroję **jest wyposażony**. Każdy rycerz może mieć 1 broń dwuręczną (lub 2 bronie jednoręczne (umieszczone na **polach rąk**, a także 1 zbroję (na **polu zbroi**. Wszystkie pozostałe karty sprzętu musi trzymać w pojeździe. Ponadto rycerz nie może przesunąć kart sprzętu do chwili rozpatrzenia aktualnej akcji ruchu (wliczając w to walkę i wszelkie testy).

Chcąc się poruszyć, aktywny rycerz tworzy umowną, nieprzerwaną trasę ze swojego pola planszy na inne wybrane pole. Następnie oblicza, ile **Punktów Ruchu (PR)** potrzebuje, aby pokonać tę trasę (ignoruje przy tym pole początkowe). PR zapewnia **pojazd** rycerza, a ich



liczba jest równa **Szybkości** () pojazdu. Koszt (wyrażony w PR) wejścia na dane pole planszy zależy od typu terenu.



AUTOSTRADA
0 PR



PUSTYNIA
1 PR
Typ terenu pokazano w okrągłym polu obok nazwy miasta (tutaj jest to busz).



GÓRY
2 PR



BUSZ
2 PR



MIASTO



KRATER
Ważne: na pola kraterów nie można wchodzić (tzn. są one niedostępne dla ruchu).

Rycerz wydaje wymaganą liczbę PR i porusza swoją figurkę wzdłuż wybranej trasy na jej ostatnie pole. Jeśli pojazd nie zapewnia wystarczającej liczby PR dla całej trasy, rycerz może wydać dostępne odrzucając je z **Baku** swojego pojazdu. Nie ma ograniczenia co do liczby , jaką można odrzucić. Wszystkie niewydane PR są tracone na końcu ruchu.

Niektóre pola zawierają **symbole niebezpieczeństwa**: **promieniowanie** **, skażenie** lub **zagrożenie** . Jeśli trasa rycerza przebiega przez takie pole, rycerz musi rozpatrzyć symbole w opisany poniżej sposób:

- ◆ **Promieniowanie:** rycerz otrzymuje 1 .
- ◆ **Skażenie:** rycerz otrzymuje 1 .
- ◆ **Zagrożenie:** rycerz losuje 1 **żeton zagrożenia z worka zagrożeń**. Ten żeton zostanie rozpatrzony na końcu ruchu.

Ważne: jeśli rycerz straci przytomność w wyniku rozpatrzenia symbolu niebezpieczeństwa, natychmiast zatrzymuje się na polu, które spowodowało ten stan. Następnie tura rycerza dobiega końca.



Znacznik paliwa



Zagrożenie



Skażenie



Promienio-
wanie

OMÓWIENIE ARKUSZA POJAZDU



1. **NAZWA.**
2. **TYP.**
3. **ŁADOWNOŚĆ:** liczba **kart sprzętu**, które możesz trzymać w swoim pojeździe.
4. **SZYBKOŚĆ:** liczba **Punktów Ruchu (PR)**, które zapewnia twój pojazd za każdym razem, gdy się poruszasz.
5. **BAK:** liczba , które możesz trzymać w swoim pojeździe.
6. **PREMIA DO SZYBKOŚCI:** liczba dodatkowych PR, które zapewnia twój pojazd, kiedy wydasz 1 .
7. **WYTRZYMAŁOŚĆ:** liczba , które może otrzymać twój pojazd zanim stanie się Wrakiem. Na tym polu pokazano też **koszt naprawy** każdego .

Kiedy aktywny gracz skończy swój ruch, gracz po jego prawej stronie dobiera **1 kartę pustkowi** z talii odpowiadającej typowi terenu pola, na którym znajduje się rycerz i umieszcza ją odkrytą na stole. Ten gracz będzie rzucać kośćmi, czytać wpisy i podejmować wszelkie decyzje związane z dobraną kartą, które nie leżą w gestii aktywnego rycerza.

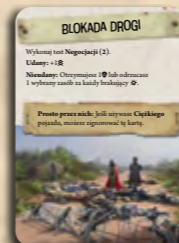
Ważne: kartę pustkowi dobiera się zawsze – nawet jeśli aktywny rycerz kończy ruch na polu miasta czy miejscu specjalnym.

Zależnie od typu karty pustkowi aktywny rycerz musi ją rozpatrzyć w następujący sposób:

- **Wróg:** rycerz musi stoczyć walkę.
- **Wydarzenie:** rycerz musi wykonać test jednej ze swoich umiejętności.
- **Spotkanie:** rycerz musi rozpatrzyć wpis odpowiadający literze z dobranej karty. Wpisy aktywowane kartami spotkań znajdują się w tabeli u dołu aktualnie używanego **arkusza wątku**.



Karta wroga



Karta wydarzenia



Karta spotkania

Jeśli wylosowano jakiegokolwiek żeton zagrożenia, rozpatruje się je razem z kartą pustkowi. Karty wydarzeń i spotkań (wraz z wynikającymi z nich wpisami) zmuszają rycerza do rozpatrzenia **żółtej** strony, natomiast karty wrogów – **czerwonej** strony. Wszystkie efekty z żółtej strony powinny być rozpatrzone natychmiast, podczas gdy te z czerwonej strony często rozpatruje się w chwili wykonywania ataku przez wroga (patrz **OMÓWIENIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA** na s. 14). Po tym, jak rycerz rozpatrzy wszystkie żetony zagrożenia, należy je umieścić z powrotem w worku zagrożeń i pomieszać.



Żeton zagrożenia

Rozpatrywanie kart wrogów

Aktywny rycerz musi stoczyć walkę ze swoim wrogiem. Patrz WALKA, s. 10, gdzie znajduje się więcej szczegółów. Po rozpatrzeniu karty wroga należy odrzucić ją odkrytą obok odpowiedniej talii pustkowi.

Rozpatrywanie kart wydarzeń

Aktywny rycerz wykonuje test umiejętności opisany na karcie wydarzenia (patrz **ROZPATRYWANIE TESTÓW**), a następnie rozpatruje jego wyniki. Dodatkowo każdą kartę wydarzenia opatrzone **PASKIEM WARUNKÓW**, który opisuje specjalne okoliczności, jakie mogą wpłynąć na rozpatrywanie danej karty.

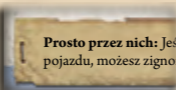
Po rozpatrzeniu karty wydarzenia należy odrzucić ją odkrytą obok odpowiedniej talii pustkowi.

Rozpatrywanie kart spotkań

Aktywny rycerz sprawdza, czy litera z dobranej karty spotkania odpowiada numerowi wpisu znajdującemu się na aktualnym arkuszu wątku, w tabeli u dołu arkusza. Jeśli tak jest, numer informuje, który wpis z **Księgi Opowieści** należy rozpatrzyć. Gracz siedzący na prawo od aktywnego rycerza odnajduje odpowiedni wpis i czyta go na głos, pozwalając rycerzowi na podjęcie decyzji odnośnie danego wpisu.

Jeśli na arkuszu nie ma liczby dopasowanej do litery, kartę spotkania odrzuca się. Na jej miejsce należy dobrać nową kartę pustkowi. Należy wstrzymać się z rozpatrzeniem żetonów zagrożenia do chwili dobrania odpowiedniej karty.

Po rozpatrzeniu karty spotkania należy odrzucić ją odkrytą obok odpowiedniej talii pustkowi.



Pasek warunków



A	B	C	E
2	47	13	17

KOŚCI



Kości występują w 4 różnych kolorach wskazujących na ich siłę, ale też ryzyko powiązane z rzucaniem nimi. Idąc od najsłabszej do najsilniejszej: biała, zielona, niebieska i czerwona.

Na kościach pojawiają się 3 rodzaje symboli. Ich efekty zależą od tego, czy kości są rzucające poza walkę czy w jej trakcie:

- SUKCES** (podczas testu) LUB zadawana (w walce).
- LOS:** uważany za pustą ściankę (podczas testu) LUB potencjalny specjalny efekt.
- PECH:** uważany za pustą ściankę (podczas testu) LUB po rozpatrzeniu ataku rycerz musi popsuć broń, której użył (w walce). Dodatkowo ten symbol może aktywować specjalne efekty niektórych kart.

Zależnie od źródła pochodzenia kości dzielą się na kilka rodzajów:

- ◆ **KOŚCI UMIEJĘTNOŚCI:** to podstawowe kości, którymi dysponuje rycerz za każdym razem, kiedy używa umiejętności tzn. podczas testu i w walce. Czasem pewne karty sprzętu, np. **Kapelusz Dundee**, mogą zapewniać dodatkowe kości umiejętności.
- ◆ **KOŚCI BRONI:** to kości pochodzące z broni, w którą rycerz jest wyposażony i której używa w danej walce. Dodaje się je do kości umiejętności za **Kosy** lub **Splawy** (zależnie, czy dana broń jest czy) aby rycerz mógł stworzyć swoją pulę ataku.
- ◆ **KOŚCI ATAKU:** to kości pokazane na kartach pustkowi – wrogach, na arkuszach wątku lub wspomniane w różnych wpisach. Reprezentują one umiejętności bojowe przeciwnika, z którym mierzy się akurat rycerz.

ROZPATRYWANIE TESTÓW

Kiedy gra nakazuje **wykonać test** umiejętności, gracz bierze wszystkie kości odpowiadające wymaganej umiejętności zgodnie ze wskazaniami z jego arkusza rycerza, a następnie dodaje kości za swoje specjalne zdolności, karty awansów i/lub karty sprzętu. Następnie rzuca kośćmi i sprawdza wyniki: jeśli uzyska co najmniej tyle **sukcesów** () ile wynosi **poziom trudności** testu pokazany w nawiasach ($()$), dany test jest **udany**. W przeciwnym razie jest **nieuwany**. Następnie gracz rozpatruje wszystkie konsekwencje udanego lub nieudanego testu. Jeśli poziom trudności wynosi „X” lub nie jest wspomniany, im większa liczba uzyskanych , tym lepiej (0 uważa się za nieudany test).

Ataki rozpatrywane w walce to także testy, które wykorzystują umiejętności **Kosy** i **Splawy**, lecz pewne efekty lub zdolności mogą być rozpatrywane w inny sposób, ewentualnie nie mogą zostać użyte w walce. Ponadto należy wspomnieć, że gracze rzucają podczas tych testów dodatkowymi kośćmi dzięki posiadanej broni i/lub zbroi.

Za każdym razem, kiedy rycerz miałby **zyskać** kości, dodaje odpowiednią liczbę kości do swojej puli kości. Za każdym razem, kiedy rycerz miałby **stracić** kości, odejmuje odpowiednią liczbę kości od swojej puli kości. **Rycerz zawsze rzuca co najmniej 1 kością.**

Ważne: jeśli rycerz chce użyć efektów zapewniających dodatkowe lub pozwalających zyskać kości, musi zadeklarować ich użycie przed wykonaniem rzutu kośćmi. Z drugiej strony przetrzyty kości deklaruje się i rozpatruje po sprawdzeniu wyników rzutu.

Wykonaj test Pon

Udany: +2

Nieuwany: Zachęć rycerza, kiedy otrzy

karty awansów i/lub karty sprzętu. Następnie rzuca kośćmi i sprawdza wyniki: jeśli uzyska co najmniej tyle sukcesów (

W przeciwnym razie jest nieudany. Następnie gracz rozpatruje wszystkie konsekwencje udanego lub nieudanego testu.

Ataki rozpatrywane w walce to także testy, które wykorzystują umiejętności Kosy i Splawy, lecz pewne efekty lub zdolności mogą być rozpatrywane w inny sposób, ewentualnie nie mogą zostać użyte w walce. Ponadto należy wspomnieć, że gracze rzucają podczas tych testów dodatkowymi kośćmi dzięki posiadanej broni i/lub zbroi.

Za każdym razem, kiedy rycerz miałby zyskać kości, dodaje odpowiednią liczbę kości do swojej puli kości. Za każdym razem, kiedy rycerz miałby stracić kości, odejmuje odpowiednią liczbę kości od swojej puli kości. Rycerz zawsze rzuca co najmniej 1 kością.

Ważne: jeśli rycerz chce użyć efektów zapewniających dodatkowe * lub pozwalających zyskać kości, musi zadeklarować ich użycie przed wykonaniem rzutu kośćmi. Z drugiej strony przetrzyty kości deklaruje się i rozpatruje po sprawdzeniu wyników rzutu.

OMÓWIENIE ARKUSZA RYCERZA



1. **IMIĘ i PROFESJA.**
2. **UMIĘTNOŚCI.**
3. **ZDOLNOŚĆ SPECJALNA.**
4. **AKCJA OBOZOWANIA:** wskazuje wartość **Naprawy** i wyjaśnia, jak używać **☘** do leczenia rycerza.
5. **AKCJA EKSPLOKACJI:** wskazuje wartość **Eksploracji** i wyjaśnia, jak używać **🗺** do jej zwiększenia.
6. **ZDROWIE:** liczba **❤️/🩹**, którą może otrzymać rycerz, zanim stanie się Nieprzytomny.
7. **TOR ODPORNOŚCI:** liczba **🛡️**, jaką może otrzymać rycerz, oraz negatywne efekty, jakie to wywołuje.
8. **POLA RĄK:** można tu umieścić 1 **kartę broni** (🔫) **👤** lub maksymalnie 2 karty broni **👤**.
9. **POLE ZBROI:** można tu umieścić 1 **kartę zbroi** (🛡️).
10. **TOR PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA.**

AKCJA OBOZOWANIA

Podczas tej akcji aktywny rycerz może wykonać dowolne czynności opisane poniżej:

◆ **LECZENIE:** rycerz może wydać dowolną liczbę **☘**, aby się wyleczyć. Za każde wydane **☘** rycerz leczy 3 normalne **🩹** LUB **1🩹**, odrzucając tym samym odpowiednie żetony ze swojego arkusza. Lecząc **☘** rycerz może również zdecydować, że wyleczy **🩹**, jednak powoduje to tylko odwrócenie żetonu ran na normalną (**🩹**) stronę. Tym samym całkowite wyleczenie **1🩹** jest dwukrotnie trudniejsze.

Rycerz może podzielić leczenie pomiędzy **🩹** i **🩹** zgodnie z własnymi preferencjami, ale wyleczenie **1🩹** wymaga od rycerza wydania osobno **1☘**. Całe niewykorzystane leczenie jest tracone.

◆ **NAPRAWA:** rycerz może wydać **NAPRAWĘ** maksymalnie do jej wartości, aby odwrócić popsutą (czerwoną) kartę sprzętu na sprawną (zieloną) stronę. Na każdej karcie sprzętu znajduje się jej **KOSZT NAPRAWY**, który należy w całości pokryć. Rycerz może odwrócić tyle kart sprzętu, na ile pozwala jego **Naprawa**. Ponadto może odrzucać **🗑️** **naprawy** ze swojego pojazdu wydając 1 punkt **Naprawy** za każdy żeton.

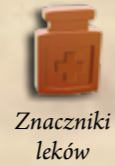
Rycerz może podzielić swoją **Naprawę** pomiędzy karty sprzętu i **🚗** pojazdu zgodnie z własnymi preferencjami. Wszystkie niewykorzystane punkty **Naprawy** są tracone.

Ważne: jeśli jako koszt naprawy na karcie pojawia się „X”, nie można jej odwrócić na sprawną stronę w ramach akcji obozowania. Takie karty można naprawić tylko w ramach akcji miejskiej (patrz s. 9) albo rozpatrując specjalne efekty.

◆ **UŻYCIE EFEKTÓW:** niektóre karty lub efekty można wykorzystać wyłącznie wykonując akcję obozowania (np. w przypadku karty sprzętu **Wojskowa karma**), zgodnie z ich opisem.

◆ **AWANS:** jeśli **ZNACZNIK PD** znajduje się na lub przekroczył oznaczone pole (3, 6, 9) **TORU PD**, rycerz może wybrać 1 **KARTĘ AWANSU** i umieścić ją obok swojego arkusza (patrz **PUNKTY DOŚWIADCZENIA I AWANSU**, s. 13).

Ważne: rycerz może automatycznie awansować również na zakończenie swojej tury – nie wymaga to akcji obozowania.



Znaczniki leków



Koszt naprawy



Zbroja

Dzielenie pola z innymi rycerzami

Kiedy co najmniej 2 rycerzy znajdzie się na tym samym polu planszy, należy umieścić **ZNACZNIK OBOZOWISKA** na danym polu i przenieść ich figurki na **POLE OBOZOWISKA** w lewym górnym rogu planszy. Jeśli jeden z rycerzy na polu obozowiska wykona akcję obozowania, w dodatku do normalnych czynności może zdecydować się na następujące działania:

◆ **ZAMIANA:** rycerz może zamienić się kartami sprzętu i/lub zasobami z innymi rycerzami na polu obozowiska (i odwrotnie). Rycerze mogą zamieniać się rzeczami w dowolny sposób, ignorując **WARTOŚĆ WYMIANY** kart sprzętu.

◆ **NAPRAWA I UŻYCIE SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI:** rycerz może użyć swojej **Naprawy**, aby odwracać karty sprzętu należące do innych rycerzy i odrzucać żetony **🗑️** z ich arkuszy pojazdów. Dodatkowo pewne specjalne zdolności (np. z karty awansu **Utalentowana mechanik**) mogą wpływać na rycerzy na tym samym polu co aktywny rycerz wykonujący akcję obozowania.



Znaczniki obozowiska



AKCJA EKSPLOKACJI

Tę akcję wykorzystuje się głównie do gromadzenia zasobów i przedmiotów. Kiedy aktywny rycerz ją wykona, dobiera wierzchnią kartę z **talii eksploracji** i umieszcza ją odkrytą na stole. Następnie sprawdza sekcję odpowiadającą typowi terenu swojego pola – pokazuje ona, co znalazł i jakie są potencjalne negatywne efekty powiązane z rozpatrzeniem danej karty.

Jeśli rycerz zdecyduje się przyjąć znaleziska, zwyczajnie zdobywa wszelkie zasoby i **🗺** lub dobiera karty sprzętu zgodnie ze wskazaniem odpowiedniej sekcji karty. Następnie, o ile to możliwe, musi rozpatrzyć wszystkie negatywne efekty, np. odrzucić odpowiednie zasoby (jeśli je ma), otrzymać **🗑️** i umieścić je na swoim pojeździe, i tak dalej. Na koniec odrzuca kartę odkrytą obok talii eksploracji.

Jednak rycerz może zdecydować, że nie chce rozpatrzyć dobrej karty. W takim wypadku dobiera kolejną kartę eksploracji, o ile wartość jego **EKSPLORACJI** jest odpowiednio wysoka. Informuje ona o łącznej liczbie kart, jaką można dobrać w ramach jednej akcji eksploracji (np. jeśli rycerz ma **Eksplorację 2**, może dobrać maksymalnie 2 karty na akcję). Nowo dobraną kartę należy ułożyć odkrytą na wszystkich poprzednich kartach, zatem nie jest możliwy powrót do jakichkolwiek poprzednich kart, nawet jeśli nowa jest mniej korzystna. Jeśli rycerz wykorzysta całą swoją **Eksplorację**, musi rozpatrzyć ostatnią dobraną kartę.

Rycerz może wydać **1🗺** na akcję eksploracji, aby tymczasowo zyskać **+1 Eksploracji**. Pozwala mu to dobrać 1 dodatkową kartę. Może to zrobić w dowolnym momencie akcji eksploracji. Rycerz nie ma takiej możliwości, jeśli jego pojazd jest **WRAKIEM**.

Ważne: Eksploracja nigdy nie może spaść poniżej 1.

AKCJA MIEJSKA

Tę akcję można wykonać wyłącznie na **POLACH MIAST**. Na planszy znajduje się 6 takich pól. Każde opatrzone unikatową ilustracją, nazwą oraz okręgiem wskazującym typ terenu danego pola. Kiedy aktywny rycerz wykona tę akcję, może odwiedzić (w dowolnej kolejności) **2 różne sklepy** spośród następujących:

◆ **KONOWAŁ:** rycerz leczy **1🩹** i maksymalnie **4🩹** na normalnych zasadach leczenia. Zamiast tego, jeśli do rycerza są dołączone jakiejkolwiek **KARTY URAZÓW**, może odrzucić 1 wybraną kartę urazu (własowuje ją z powrotem do **TALII URAZÓW**).

◆ **MECHANIK:** rycerz naprawia maksymalnie **3🗑️** ze swojego pojazdu na normalnych zasadach naprawy. Zamiast tego, jeśli do pojazdu rycerza są dołączone jakiejkolwiek **KARTY USTEREK**, może odrzucić 1 wybraną kartę usterki (własowuje ją z powrotem do **TALII USTEREK**).

◆ **WARSZTAT:** rycerz odwraca 1 popsutą kartę sprzętu na sprawną stronę. Koszt naprawy danej karty jest ignorowany. Można odwracać w ten sposób nawet karty z kosztem „X”.

◆ **TARG:** rycerz rozpatruje **WYMIANĘ (3)** poprzez dobranie 3 kart ze **spodu** talii sprzętu i umieszczenie ich popsutą stroną do góry na stole – to jest **OFERTA**. Następnie może odrzucić dowolną liczbę posiadanych zasobów i/lub kart sprzętu celem pozyskania dowolnych kart sprzętu z oferty. Rycerz musi opłacić **WARTOŚĆ WYMIANY** kart, które chce pozyskać. Każda odrzucona karta sprzętu posiada swoją wartość **Wymiany**, a każdy odrzucony zasób posiada wartość 1. Rycerz może również pozyskać w ten sposób zasoby zamiast kart sprzętu (np. mógłby odrzucić kartę o wartości 2, aby zdobyć 2 wybrane zasoby, lub odrzucić **1🗺**, aby otrzymać **1🗺** lub **1🗺**). Rycerz może oglądać obie strony wszystkich kart sprzętu z oferty.

Rycerz nie musi pozyskiwać żadnych kart z oferty ani odrzucać kart, aby zdobyć zasoby. Kiedy zakończy **Wymianę**, odrzuca wszystkie karty wciąż znajdujące się w ofercie obok talii sprzętu, popsutą stroną do góry.

Ważne: nawet jeśli rycerz znajduje się na polu miasta, wszystkie inne akcje wciąż pozostają dostępne – nie musi on wykonywać właśnie akcji miejskiej.

KARTA EKSPLOKACJI



1. **SEKCJA TYPU TERENU.**
2. **ZNALEZISKA.**
3. **NEGATYWNE EFEKTY.**
4. **REWERS KARTY EKSPLOKACJI.**

AKCJA WĄTKU

Tę akcję można wykonać, tylko jeśli pozwala na to aktualny arkusz wątku lub wpis. Zwykle **ŻETONY WĄTKU** i **ŻETONY WYZWAŃ** służą do oznaczenia pól z dostępnymi akcjami wątku (z reguły są to miejsca specjalne, które w innych wypadkach traktuje się jak normalne pola). Arkusz wątku informuje, gdzie można wykonać daną akcję wątku i jak to zrobić.



Żeton wątku Żeton wyzwania

Akcje wątku opatrzone unikatową nazwą ujętą w nawias, np. **akcja wątku (Starcie z robotem)**. Aktywny rycerz może w swojej turze wykonać więcej niż jedną akcję wątku, o ile każda wykonywana akcja ma inną nazwę.

AKCJA SPECJALNA

Zasady związane z tą akcją nie podlegają pod zasady żadnych innych typów akcji. Może się ona stać dostępna poprzez pewne efekty w grze lub w rezultacie posiadania przez rycerzy określonych elementów gry.

Akcje specjalne opatrzone unikatową nazwą ujętą w nawias, np. **akcja specjalna (Odzyskanie przytomności)**. Aktywny rycerz może w swojej turze wykonać więcej niż jedną akcję specjalną, o ile każda wykonywana akcja ma inną nazwę.

PAS

Rycerz może zdecydować, że pasuje, i zrezygnować z wykonywania akcji. Jednak doradzamy, aby wykorzystywać wszystkie dostępne akcje, ponieważ rozgrywka jest często obciążona limitem czasu, co powoduje, że każda akcja staje się cenna.

ZNISZCZONE ZIEMIE

Pustkowie to surowe i brutalne miejsce i takie same są zasady przetrwania w grze. Za każdym razem, kiedy natraficie na sytuację lub konflikt zasad, który wymaga podjęcia niezależnej decyzji, (np. którą kość wroga przerwaliście lub którego rycerza wybrać za cel jakiegoś negatywnego efektu), zawsze wybierajcie opcję najgorszą dla graczy.

WALKA

Walka zwykle ma miejsce na zakończenie akcji ruchu, po tym, jak aktywny rycerz dobierze kartę pustkowi typu **wróg**. W normalnych okolicznościach rycerze nie mogą ze sobą walczyć, choć niektóre przygody dają taką możliwość. W walce gracz siedzący na prawo od aktywnego rycerza jest odpowiedzialny za rozpatrywanie cech wrogów i efektów żetonów zagrożenia, rzucanie kośćmi i podejmowanie wszelkich decyzji związanych z wrogiem. Każdą walkę rozpatruje się w opisany poniżej sposób:

I. SPRAWDZENIE CECH WROGA

Aktywny rycerz sprawdza cechy zapisane pogrubioną czcionką na karcie wroga. Zależnie od cechy część efektów rozpatruje się natychmiast (np. **Zagrożenie**), a inne będą miały wpływ na walkę później. Jeśli wróg posiada **ZAGROŻENIE**, należy w tym momencie dobrać z worka odpowiednią liczbę dodatkowych **ŻETONÓW ZAGROŻENIA**.

II. WYBÓR BRONI

Aktywny rycerz musi wybrać 1 broń, w którą **jest wyposażony** i na której widnieją symbole kości. Użyj jej do wykonania ataku. W grze występuje broń **DYSTANSOWA** (♠) oraz **BIAŁA** (♣). Chcąc zaatakować większością broni dystansowych, rycerz musi dysponować co najmniej 1 znacznikiem **amunicji** (♣). Jeśli rycerz nie ma broni lub nie chce żadnej używać, może zdecydować się na **ATAK BEZ BRONI** i tym samym rzucić wyłącznie kośćmi umiejętności **Kosy**, kiedy nadejdzie odpowiedni moment.

Ważne: każdy walczący **może zaatakować tylko raz na walkę** poprzez rzucenie kośćmi na potrzeby ataku dystansowego lub ataku wręcz.

III. SPRAWDZENIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA

Jeśli na stole znajdują się jakiegokolwiek żeton zagrożenia, należy pamiętać o ich rozpatrzeniu **jeden raz** na walkę w odpowiednim momencie (patrz **OMÓWIENIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA**, s. 14).

IV. ROZPATRZENIE WALKI

Krok 1 – Otwarcie: należy rozpatrzyć efekty oznaczone terminem „Otwarcie”, zaczynając od wroga.

Ważne: jeśli wróg posiada **ZASADZKĘ**, atakuje na początku tego kroku (zanim aktywny rycerz ma szansę użycia jakiegokolwiek efektów Otwarcia), bez względu na rodzaj swojego ataku i zdolności aktywnego rycerza.

Krok 2 – Ataki Dystansowe: każdy walczący, który wykonuje atak dystansowy, rozpatruje go właśnie teraz. Jeśli to rycerz, musi wydać 1♣. Następnie tworzy pulę kości poprzez dodanie umiejętności **Splawy** do kości ataku z używanej broni. Jeśli to wróg, używa kości ataku pokazanych na swojej karcie.



Znacznik amunicji

Jeśli obaj walczący wykonują atak dystansowy, robią to jednocześnie. Dla ułatwienia wróg powinien rzucić swoimi kośćmi pierwszy, a po nim to samo robi rycerz.

Walczący rzuca kośćmi i rozpatruje je (patrz **KOŚCI**, s. 7), zadając 1♣ za każdy uzyskany ✨ i używając innych symboli zgodnie z opisem z posiadanych kart. Rycerz może używać wyłącznie zdolności z karty broni wykorzystanej do ataku, nawet jeśli jest wyposażony w inną broń.

Ważne: o ile to możliwe, należy rozpatrzyć wszystkie wyniki.

Kiedy graczowi zostaną zadane jakiegokolwiek ♣, może użyć **ZBROI**, w którą jest wyposażony (poprzez jej popsucie lub odrzucenie), aby zanegować tyle ♣, na ile pozwala **POZIOM OCHRONY** (♣). Wszystkie pozostałe ♣ muszą zostać przydzielone – należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów na polu **Zdrowia** na arkuszu rycerza. Żaden walczący nie może mieć więcej ♣/♣ niż wynosi wartość jego **Zdrowia** – nadwyżkę należy zignorować.



Poziom ochrony 1

Ważne: jeśli wróg posiada **PRZECIWPANCERNOŚĆ**, nie można negocjować zadawanych przez niego ♣. Ponadto należy pamiętać o rozpatrzeniu wszystkich żetonów zagrożenia towarzyszących atakowi wroga.

KARTA WROGA



1. **NAZWA.**
2. **TYP:** maszyna ♣, bestia ♣, mutant ♣, gang ♣, kult ♣.
3. **TYP ATAKU** (dystansowy ♠ lub wręcz ♣) i **KOŚCI ATAKU.**
4. **ZDROWIE.**
5. **NAGRODY:** co zyskuje rycerz za pokonanie wroga.
6. **CECHY:** słowa kluczowe aktywujące specjalne efekty w walce.
7. **POLE TEKSTOWE:** opisano tu specjalne zdolności bojowe.

CECHY BOJOWE

ZASADZKA: ten walczący atakuje pierwszy bez względu na rodzaj wykonywanego ataku (tzn. jego atak wręcz może nawet poprzedzić atak dystansowy i zdolności jego przeciwnika). Należy rozpatrzyć na początku kroku Otwarcie.

PRZECIWPANCERNOŚĆ: ♣ zadawanych przez tego walczącego nie można negocjować. Należy rozpatrzyć w chwili zadawania ♣.

NIEPOWSTRZYMANI: tego walczącego nie można pokonać do początku kroku Rozstrzygnięcie. Cecha aktywna przez całą walkę.

ZAGROŻENIE (X): należy dobrać i rozpatrzyć dla tego wroga X dodatkowych żetonów zagrożenia (patrz **OMÓWIENIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA**, s. 14).

Kiedy wrogowi zostają zadane jakiegokolwiek ♣, zwykle nie ma możliwości ich negocjowania. Dlatego należy zwyczajnie umieścić odpowiednią liczbę żetonów ran na jego karcie.

Następnie należy sprawdzić, czy któryś z walczących został pokonany. Dzieje się tak, kiedy liczba posiadanych przez niego ♣/♣ jest równa jego **Zdrowiu**. W takim wypadku należy przejść prosto do kroku Rozstrzygnięcie – pokonany walczący nie może odpowiedzieć w krokach 3 i 4.

Ważne: jeśli wróg jest **NIEPOWSTRZYMANI**, nie można go pokonać do początku kroku Rozstrzygnięcie. Oznacza to, że może wciąż atakować wręcz i normalnie korzystać ze zdolności.

Krok 3 – Natarcie: należy rozpatrzyć efekty oznaczone terminem „Natarcie”, zaczynając od wroga. Jeśli któryś z walczących zostanie pokonany, należy przejść prosto do kroku Rozstrzygnięcie.

Ważne: w tym kroku można użyć niektórych broni rycerzy, np. **Granatu odłamkowego**. Korzystanie z nich nie liczy się na potrzeby „ograniczenia do 1 ataku na walkę”, a ponadto w odróżnieniu od innych broni nie zajmują one żadnych pól ♣.

Krok 4 – Ataki Wręcz: każdy walczący, który wykonuje atak wręcz (bronią białą lub bez broni), rozpatruje go właśnie teraz. Należy posłużyć się zasadami wykonywania ataków dystansowych poza tym, że broń biała używana w atakach wręcz nie wymaga od rycerza wydawania ♣, a ponadto używa się umiejętności **Kosy** zamiast umiejętności **Splawy**.

Następnie należy przejść do kroku Rozstrzygnięcie.

Krok 5 – Rozstrzygnięcie: należy rozpatrzyć efekty oznaczone terminem „Rozstrzygnięcie”, zaczynając od wroga. Wiele z nich aktywuje się w zależności od tego, czy wróg został pokonany, czy nie. Jeśli wróg jest **Niepowstrzymany**, lecz otrzymał liczbę ♣ wystarczającą do jego pokonania, zostaje pokonany właśnie teraz.

ATAK BEZ BRONI

Jeśli podczas walki nie jesteś wyposażony w żadną broń lub postanowisz żadnej nie używać, musisz **atakować bez broni**. Taki atak uważa się za atak ♣ oparty o umiejętność **Kosy**.

Jeśli rycerz pokona wroga, zdobywa wszystkie **nagrody** pokazane na jego karcie: PD (♣), karty sprzętu (♣) (dobierane ze spodu talii – nigdy z talii awansów) i/lub zasoby (♣/♣/♣). Rycerz zdobywa nagrody, nawet jeśli zarówno on jak i wróg zostali pokonani (może się tak zdarzyć, jeśli zaatakowali jednocześnie).

Na koniec należy odłożyć wszystkie żetony ran z karty wroga do puli, odrzucić kartę wroga odkrytą obok odpowiedniej talii pustkowi i włożyć wszystkie żetony zagrożenia z powrotem do worka (pamiętając, by je pomieszać).

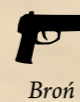
Ważne: w tym momencie walka dobiega końca. Nie należy rozpatrywać więcej niż 1 ataku na walczącego. Jeśli rycerz nie pokonał wroga, nie zdobywa żadnych nagród, a przeciwnicy, nie chcąc ryzykować dalszego marnowania cennej amunicji czy sprzętu, zaprzestają walki.

INNE ZASADY

KARTY SPRZĘTU

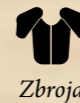
Karty sprzętu reprezentują przedmioty zgromadzone przez rycerzy. Dzieli się na 3 kategorie:

♣ **BRŃ** trzyma się zwykle na polach rąk (tzn. że rycerz **jest w nią wyposażony**) i wspomaga ona rycerza w walce. Jeśli broń znajduje się w pojeździe, nie ma żadnego efektu, chyba że nie widnieje na niej symbol ♣ (tak jak np. w przypadku granatów). Zdolności broni można użyć wyłącznie, kiedy rycerz wykorzystuje ją aktywnie do ataku.



Broń

♣ **ZBROJĘ** trzyma się zwykle na polu zbroi (tzn. że rycerz **jest w nią wyposażony**) i chroni ona noszącego ją rycerza. Jeśli zbroja znajduje się w pojeździe, nie ma żadnego efektu. Zdolności zbroi można użyć wyłącznie, kiedy rycerz aktywnie ją wykorzystuje.



Zbroja

♣ **NARKOTYKI** i **EKWIPUNEK** trzyma się wyłącznie w pojeździe. Uważa się, że rycerz zawsze **jest w nie wyposażony**, o ile posiada on dostęp do swojego pojazdu.



Narkotyki



Ekwipunek

Karta sprzętu może być **SPRAWNA** (z zielonym symbolem i ciemniejszym tłem) lub **POPSUTA** (z czerwonym symbolem i jaśniejszym tłem). Jeśli coś spowoduje popsucie sprawnej karty sprzętu, należy ją odwrócić na drugą stronę. Jeśli coś spowoduje popsucie już popsutej karty sprzętu, należy ją odrzucić.

Ważne: popsute karty sprzętu można naprawić – patrz Akcja obozowania – Naprawa, s. 8 i Akcja miejska – Warsztat, s. 9.

Rycerz może trzymać do 2 broni na polach rąk, 1 zbroję na polu zbroi i tyle kart sprzętu dowolnego rodzaju w swoim pojeździe, na ile pozwala jego **ŁADOWNOŚĆ** (♣). Dopóki karty sprzętu, które nie mają żadnych efektów, pozostają w pojeździe (większość broni i zbroi), najlepiej trzymać je tam obrócone poziomo, aby to oznaczyć.



Ładowność

Rycerz może swobodnie przesuwać swoje karty sprzętu pomiędzy polami rąk/zbroi a pojazdem, a także odrzucać niechciane karty sprzętu przed lub po wykonaniu dowolnej akcji. Przykładowo mógłby zrobić to przed rozpoczęciem ruchu i rozpatrzeniem karty pustkowi lub po tych czynnościach, ale nie kiedy trwa ich rozpatrywanie.

Za każdym razem, kiedy rycerz pozyskuje nową kartę sprzętu, musi się w nią natychmiast wyposażać lub umieścić ją w swoim pojeździe. Jeśli wszystkie pola rąk/zbroi są pełne, a **Ładowność** pojazdu w pełni wykorzystywana, rycerz musi natychmiast odrzucić dowolne karty sprzętu tak, aby nie przekraczać limitu broni, zbroi ani **Ładowności**.

KARTA SPRZĘTU



Sprawna karta sprzętu

Popsuta karta sprzętu

1. **NAZWA.**
 2. **TYP:** broń ♣, zbroja ♣, ekwipunek ♣, narkotyki ♣. Zielona jeśli **sprawna**, czerwona jeśli **popsuta**.
 3. **WARTOŚĆ WYMIANY.**
 4. **POLE TEKSTOWE.**
 5. **KOSZT NAPRAWY** (tylko popsuta strona).
 6. **TYP ATAKU:** dystansowy ♠ lub wręcz ♣ (tylko broń).
 7. **KOŚCI ATAKU:** dodawane do używanej w walce umiejętności (tylko broń).
 8. **WYMAGANA LICZBA RĄK** (tylko broń).
- ♣ **SERIA** (tylko broń): ten walczący może wydać 1♣, aby wybrać i przerzucić dowolne ze swoich kości. Należy rozpatrzyć po rzuceniu kośćmi.
- ♣ **OCHRONA (X)** (tylko zbroja): ten walczący neguje X ♣/♣ i ♣ nie można negocjować. Należy rozpatrzyć po tym, jak zostaną zadane ♣.

RANY I PROMIENIOWANIE

Na rycerza mogą mieć wpływ 3 następujące negatywne efekty:

♣ **RANY** ♣: rany oznaczają się poprzez umieszczanie żetonów ♣ (czerwoną stroną do góry) na polu **Zdrowia** na arkuszu rycerza. Zazwyczaj są one zadawane w walce i można je negocjować przy użyciu zbroi.



Żeton rany

♣ **SKAZONE RANY** ♣: skażone rany oznaczają się poprzez umieszczanie żetonów ♣ (zieloną stroną do góry) na polu **Zdrowia** na arkuszu rycerza. Są one traktowane jak normalne ♣ na potrzeby większości efektów w grze, również gdy chodzi o **Zdrowie** rycerza. Jednak nie można ich negocjować przy użyciu zbroi, a wyleczenie ♣ powoduje, że zostaje ona odwrócona na normalną stronę ♣, co w praktyce oznacza, że skażone rany odrzuca się dwa razy trudniej.



Żeton skażonej rany

♣ **PROMIENIOWANIE** ♣: promieniowanie oznacza się poprzez umieszczanie żetonów promieniowania na **TORZE ODPORNOŚCI** na arkuszu rycerza, zaczynając od pola najbardziej na lewo. Wysokie poziomy ♣ powodują, że rycerz może się znaleźć pod wpływem długotrwałych negatywnych efektów, zgodnie z opisem na arkuszu rycerza. Rycerz może mieć maksymalnie tyle ♣, na ile pozwala jego **ODPORNOŚĆ**. Jeśli miałby otrzymać ♣, ale tor jest pełny, całe nadwyżkowe ♣ musi zostać otrzymane jako ♣.



Żeton promieniowania

ZADAWANIE KONTRA OTRZYMYWANIE

Kiedy rycerzowi zostaje coś **ZADANE** (zwykle ♣), może to coś zanegować, używając różnych efektów. Kiedy rycerz coś **OTRZYMUJE** (zwykle ♣ lub ♣), musi zwyczajnie przyjąć wspomnianą liczbę żetonów i umieścić je na odpowiednim arkuszu.

Wszystkie powyższe efekty można leczyć przy użyciu w ramach akcji obozowania, u Konowala w ramach akcji miejskiej oraz z pomocą pewnych specjalnych efektów.

Ważne: jeśli rycerz ma tyle / , ile wynosi jego **ZDROWIE**, traci przytomność i musi natychmiast dobrać 1 kartę z **TALII URAZÓW**.

Kiedy rycerz staje się **NIEPRZYTOMNY**, zostaje tymczasowo odsunięty poza grę. Co za tym idzie, nie może wykonywać żadnych akcji ani wpływać w jakikolwiek sposób na grę, dopóki nie wykona **akcji Odzyskania przytomności**, zgodnie z opisem z kart urazu. Następnie karta urazu zostaje odwrócona, a rycerz musi dołączyć ją do swojego arkusza, aby oznaczyć, że tymczasowo pozostaje pod wpływem jakiegoś długotrwałego negatywnego efektu. Rycerz może odrzucać karty urazów poprzez odwiedziny u Konowala w dowolnym mieście.

Ważne: rycerz musi wydawać na leczenie tylko, kiedy wykonuje akcję obozowania (nie kiedy odzyskuje przytomność, odwiedza Konowala, czy korzysta z innych specjalnych efektów).

ELIMINACJA

Niektóre rzadkie efekty mogą **WYELIMINOWAĆ** rycerza z gry. W takim przypadku rycerz automatycznie przegrywa grę: jego karty sprzętu i zasoby zostają odrzucone, a wszystkie inne należące do niego elementy gry należy odłożyć do pudełka. Gracz kontrolujący wyeliminowanego rycerza nie może powrócić do gry. Eliminacja może spowodować utratę elementów kluczowych dla przygody i doprowadzić do porażki wszystkich rycerzy (w przygodach kooperacyjnych).

Rycerz może również zostać wyeliminowany z powodu posiadania zbyt wielu kart urazów. Jeśli do rycerza są już dołączone 2 karty urazów i straci on przytomność (tzn. miałby wziąć trzecią taką kartę), zamiast tego zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

Poniżej opisano też, jak do eliminacji rycerza mogą doprowadzić karty usterek.

USZKODZENIA

Pojazd rycerza może otrzymywać **USZKODZENIA** . Oznacza się to poprzez umieszczanie żetonów na polu **WYTRZYMAŁOŚCI** na arkuszu pojazdu. Kiedy pojazd będzie miał liczbę równą swojej **Wytrzymałości**, staje się **WRAKIEM**, a rycerz musi dobrać 1 kartę z **TALII USTEREK**.



Żeton uszkodzenia

można odrzucać poprzez naprawę pojazdu w ramach akcji obozowania, u Mechanika w ramach akcji miejskiej oraz z pomocą pewnych specjalnych efektów.

Kiedy pojazd rycerza stanie się wrakiem, jego właściciel nie może się poruszać, zyskiwać premii do **Eksploracji** ani używać żadnych efektów opartych o pojazd (np. wynikających z kart awansów lub części), dopóki nie wykona akcji **Gruntownej naprawy**, zgodnie z opisem z kart usterek. Pojazd będący wrakiem traci też swoje zdolności specjalne. Kiedy w akcji specjalnej karta usterek zostaje odwrócona, a rycerz musi dołączyć ją do swojego arkusza pojazdu, aby oznaczyć, że pojazd tymczasowo pozostaje pod wpływem jakiegoś długotrwałego negatywnego efektu. Rycerz może odrzucać karty usterek poprzez odwiedziny u Mechanika w dowolnym mieście. Tak długo, jak pojazd pozostaje wrakiem, nie może otrzymywać więcej , a ponadto na jego arkuszu nie można umieszczać ani zabierać z niego żetonów uszkodzeń. Ponadto pojazd będący wrakiem nie może się nim ponownie stać i nie można do niego dołączać kolejnych kart usterek (właściciel powinien ignorować podobne efekty).

Pojazdu nie można w żaden sposób stracić, a właściciel nie może go zastąpić innym podczas gry, o ile nie pozwoli na to jakiś specjalny efekt.

Jednak rycerz może zostać wyeliminowany w związku z dołączeniem do swojego pojazdu zbyt wielu kart usterek, co spowoduje, że stanie się on całkowicie bezużyteczny (i tym samym niemożliwi rycerzowi kontynuowanie podróży). Jeśli do pojazdu rycerza są już dołączone 2 karty usterek i stanie się on ponownie wrakiem (tzn. miałaby zostać do niego dołączona trzecia taka karta), zamiast tego jego właściciel zostaje natychmiast **wyeliminowany** z gry (patrz wyżej).

DOŁĄCZANIE URAZÓW I USTEREK

Jeśli jakiś efekt nakazuje graczowi dołączenie karty urazu do jego arkusza rycerza lub karty usterek do jego arkusza pojazdu, dobiera on wierzchnią kartę z odpowiedniej talii, odwraca ją awersem do góry i wsuwa częściowo pod odpowiedni arkusz w taki sposób, aby był widoczny efekt karty. W trakcie tego procesu rycerz nie otrzymuje żadnych ani , nie wykonuje też akcji specjalnych normalnie wymaganych przez te rodzaje kart.

Ważne: jeśli dla gracza byłaby to trzecia karta urazu lub usterek, jego rycerz zostaje natychmiast **wyeliminowany** z gry (patrz wyżej).

POCZĄTKOWA LICZBA RYCERZY

Za każdym razem, kiedy pojawia się ten symbol , należy go traktować jak cyfrę równą początkowej liczbie rycerzy, np. jeśli wątek nakazuje „zgrupować żetonów wyzwania”, należy zgromadzić tyle żetonów wyzwania, ilu rycerzy uczestniczyło w grze w chwili jej rozpoczęcia.

Przykład: w grze bierze udział 3 rycerzy i wymaga ona „zgrupowania 2x żetonów wyzwania”, zatem gracze powinni zebrać 6 żetonów wyzwania.

Nawet, jeśli jakiś rycerz został wyeliminowany, jest liczony na potrzeby tego symbolu aż do zakończenia gry.



Symbol początkowej liczby rycerzy

PRZYGODY, WĄTKI I WPISY

Po rozpoczęciu gry i przeprowadzeniu jej przygotowania należy przeczytać wprowadzenie do **KSIĘGI OPOWIEŚCI**. To źródło zawiera terminy używane na **ARKUSZACH WĄTKÓW** (częściach przygody) i w **WPISACH** (krótkich scenkach fabularnych) oraz jak należy owe terminy interpretować.

W **PRZEWODNIKU** znajdują się wszystkie **PRZYGODY** obejmujące różne, rozgałęziające się wątki. Należy zawsze sprawdzić pierwszą stronę przygody, w którą chce się zagrać, i działać zgodnie z opisanymi tam instrukcjami, aby nie popsuć zabawy żadnemu z uczestników.

TRYB SOLO

Wariant solo można rozgrywać na dwa sposoby: sięgnięcie po dedykowane przygody solo lub granie 2 rycerzami naraz w przygodach umożliwiających uczestnictwo co najmniej 2 graczy.

Pomiędzy trybem solo a cieszeniem się grą w gronie znajomych istnieje jedna zasadnicza różnica – gracz solo musi samodzielnie czytać wszystkie wpisy i podejmować powiązane z nimi decyzje. Tym samym dobrym pomysłem jest nie wgłębiać się w inne wpisy czy opisy fabularne, o ile nie pozwoli na to instrukcja w grze.

Wreszcie kiedy gracz solo natrafi na jakąś decyzję odnoszącą się do jego wrogów lub negatywnych efektów wynikających z przygód i/lub wpisów, powinien zawsze wybierać opcję najmniej korzystną dla jego rycerza (rycerzy). Pamiętajcie, że Pustkowie jest niegościnnie, więc zachowujcie się odpowiednio do okoliczności!

PUNKTY DOŚWIADCZENIA I AWANSE

Podczas gry rycerze zdobywają **PUNKTY DOŚWIADCZENIA**, inaczej **PD** ()¹, za pokonywanie potężnych wrogów, stawianie czoła niebezpieczeństwu i rozpatrywanie wątków. Za każdym razem, kiedy rycerz zdobędzie dowolną liczbę , przesuwa swój **ZNACZNIK PD** o wskazaną liczbę pól po **TORZE PD** na swoim arkuszu rycerza. Jeśli znacznik zatrzyma się na **oznaczonym** (ciemniejszym) polu toru (3, 6 lub 9) lub przekroczy je po raz pierwszy, rycerz nauczył się czegoś nowego lub pozyskał unikatową kartę sprzętu, co reprezentują karty w taliach awansów: **TALII AWANSÓW OSOBISTYCH** lub **TALII AWANSÓW OGÓLNYCH**. Kiedy do tego dojdzie, rycerz może wybrać **1 kartę awansu** na zakończenie swojej tury (za darmo i nawet jeśli jest nieprzytomny) lub w ramach swojej akcji obozowania.

W grze pojawiają się 2 typy awansów:

- ◆ Awanse osobiste oznaczone wizerunkiem rycerza są dostępne wyłącznie dla rycerza pokazanego na karcie. Gracze biorą je podczas przygotowania gry i trzymają na swoim obszarze.
- ◆ Awanse ogólne oznaczone symbolem są dostępne dla wszystkich rycerzy. Umieszcza się je podczas przygotowania gry obok planszy.

Rycerze mogą przeglądać dowolne talie awansów kiedy chcą – nigdy się ich nie tasuje.

KARTY AWANSÓW OSOBISTYCH



Karta awansu osobistego

Karta awansu osobistego – sprzęt

1. WYMAGANIA PD.

2. WIZERUNEK RYCERZA.

KARTY AWANSÓW OGÓLNYCH



1. SYMBOL AWANSU OGÓLNEGO

Kiedy gracz ma awansować, wybiera 1 kartę z dowolnej talii i umieszcza ją obok swojego arkusza rycerza wybraną stroną do góry. W przypadku unikatowych kart sprzętu są one pozyskiwane naprawione (z zielonym symbolem do góry). W przypadku pozostałych kart po pozyskaniu nie można ich już odwracać.

Na niektórych kartach pojawiają się **WYMAGANIA PD** (zwykle 6 PD). Oznacza to, że rycerz nie może wybrać danej karty, jeśli posiada mniej PD niż wskazano na karcie.

PD nie wydaje się do pozyskiwania kart awansów – zawsze pozostają na zdobytym poziomie. Jeśli rycerz zdobędzie więcej niż 9 PD, odwraca znacznik PD na stronę „+10” i oznacza nową wartość. Kiedy do tego dojdzie, oznaczone pola toru „resetują się”, a rycerz może zdobywać nowe karty awansów zgodnie z normalnymi zasadami.

Kart awansów nie można wymieniać ani zamieniać się nimi z innymi rycerzami, nie mogą też zostać w żaden sposób stracone (unikatowe karty sprzętu nie posiadają wartości **Wymiany**). Jeśli karta tego typu miałaby zostać odrzucona, wraca do odpowiedniej talii (tzn. talii właściciela lub talii awansów ogólnych). Rycerz może z własnej woli odrzucić unikatową kartę sprzętu, pozostając w zgodzie ze wspomnianymi zasadami (tzn. odłożyć ją z powrotem do talii awansów) celem pokrycia jakiegoś kosztu opartego o „odrzucenie karty sprzętu”. Poza tymi wyjątkami karty awansów, będące jednocześnie kartami sprzętu, podlegają wszystkim normalnym zasadom.

Ważne: rycerz może mieć **maksymalnie 6 kart awansów** dowolnego rodzaju, a PD są ograniczone do 19. Wszystkie kolejne sytuacje związane ze zdobywaniem kart awansów lub PD należy zignorować.

Ważne: jeśli co najmniej 2 rycerzy miałoby jednocześnie wybrać kartę awansu ogólnego i nie mogą dojść do porozumienia, kto powinien działać pierwszy, należy zacząć od pierwszego gracza lub gracza najbliższego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KARTY URAZÓW I USTEREK



Karta urazu Strona Nieprzytomny

Karta urazu Awers

Karta usterek Strona Wrak

Karta usterek Awers

1. NAZWA.
2. TYP.

3. AKCJA SPECJALNA.
4. TRWAŁY EFEKT.

OMÓWIENIE ŻETONÓW ZAGROŻENIA

Karty wydarzeń i spotkań (wraz z wynikającymi z nich wpisami) zmuszają rycerza do rozpatrzenia **żółtej** strony, natomiast karty wrogów – **czerwonej** strony. Wszystkie efekty z żółtej strony powinny być rozpatrzone natychmiast, podczas gdy te z czerwonej strony często rozpatruje się w chwili wykonywania ataku przez wroga.



Żółta strona: otrzymujesz 1 ☠.

Czerwona strona: zostaje ci zadana 1 ☠, Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Żółta strona: otrzymujesz 2 ☠.

Czerwona strona: zostają ci zadane 2 ☠. Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Natychmiast odrzuć 1 wybrany zasób.



Otrzymujesz 1 ♣.



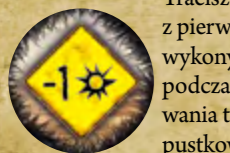
Otrzymujesz 1 ♠.



Twój pojazd otrzymuje 1 🚗.



Twój pojazd otrzymuje 2 🚗.



Tracisz 1 ⚡ z pierwszego testu wykonywanego podczas rozpatrywania twojej karty pustkowi.



Twój wróg natychmiast zyskuje +1 ❤.



Twój wróg zyskuje 1 białą kość. Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Twój wróg zyskuje 1 niebieską kość. Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Twój wróg automatycznie uzyskuje 1 ♣. Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Twój wróg zyskuje **Przeciwpancerność**. Rozpatrz w chwili ataku wroga.



Twój wróg natychmiast zyskuje **Zasadzkę**.



Twój wróg raz przerzuca wszystkie kości, na których wypadły puste ścianki. Rozpatrz w chwili ataku wroga.

OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Marek Mydel i Paweł Szewc

Skład: Aleksandra Miszta-Mars, Mateusz Szupik i Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Jan Jewuła, Aleksandra Miszta-Mars i Łukasz Tkaczyk

Teksty fabularne: Marcin Strzyżewski, Marek Mydel, Michał Guzik, Paweł Szewc i Szymon Stoczek

Opracowanie graficzne: Aleksandra Miszta-Mars, Michał Lechowski, Mateusz Szupik i Krzysztof Bernacki

Ilustracja okładek: Jarosław Marcinek

Ilustracje postaci: Jarosław Marcinek

Ilustracja planszy: Michał Lechowski

Pozostałe ilustracje: Tymoteusz Chliszcz, Bartłomiej Fedyczak, Aleksander Karcz, Michał Lechowski, Robert Rejmak, Piotr Rossa, Tomasz Ryger, Tomasz Ściolny i Michał Teliga

Kierownictwo graficzne: Aleksandra Miszta-Mars

Modele 3D: Stratominis Studio

Kierownik projektu: Marek Mydel

Wydawca: Galakta

Testerzy: Konrad Andrzejczak, Patrycja Andrzejczak, Wojciech Animucki, Kamil Bednarczyk, Krzysztof „Krzys” Bernacki, Stanisław Błaszkiwicz, Marek Braun, Adam Cetnerowski, Jakub Chechłacz, Łukasz Chelmecki, Konrad Czubak, Artur Ćwik, Krystian Dobrowolski, Krzysztof Dyrek, Martyna Ejlak, Anna Gajewska, Bartłomiej Gajewski, Radosław Głombiowski, Mateusz Godzik, Piotr Goszyk, Przemysław Górecki, Michał Guzik, Marcin Hoffmann, Sonia Horbatowska, Jan Jewuła, Tomasz Jędrzejczak, Maciej Kalek, Robert Karcz, Rafał Klimczak, Marian Kolondra, Joanna Kolakowska, Piotr Kolakowski, Anna Lewandowska, Jan Loda, Przemysław Magiera, Sebastian Majsterek, Karol Masłowski, Wojciech Michalik, Aleksandra Miszta-Mars, Katarzyna Miszta, Kuba Motyl, Apolonia Mruczkowska, Agnieszka Niewińska, Leszek Nowak, Natalia Paluch, Rafał Paluch, Marcin Podsiadło, Magdalena Prześllica, Mateusz Pszczółka, Marta Raczek-Karcz, Przemysław Rajski, Krzysztof „Jaxa” Rudek, Marta Sandomierska, Joanna Senderek, Bartosz Sieńczak, Mateusz Sikora, Tomasz Siwek, Adam Szczodrowski, Natalia Szewc, Tomasz Szewc, Damian Szostak, Katarzyna Szostek, Adrian Szulc, Mateusz Szupik, Filip Szwejsler, Tomasz Szymański, Michał Walter, Marcin Wandzel, Damian Węclaw, Konrad Zając, Krzysztof Zalewski



GALAKTA
ul. Łągiwnicka 39
30-417 Kraków
+12 656 34 89
POLSKA

INDEKS

Akcja eksploracji.....	6, 9	Miejsce specjalne	4, 7, 9	Narkotyk.....	11
Akcja miejska.....	6, 9	Nagroda	10	Początkowy	4, 5
Konował.....	9	Naprawa.....	8, 9, 12	Popsuty	11
Mechanik.....	9	Natarcie (krok walki)	10	Sprawny	11
Targ.....	9	Niedostępny	6	Wyposażony.....	11
Warsztat.....	9	Niepowstrzymany (cecha).....	10	Zbroja.....	11
Akcja obozowania	6, 8	Nieudany (test)	7	Sukces (kości).....	7
Akcja pasa.....	6, 9	Ochrona (poziom).....	10, 11	Symbole niebezpieczeństwa.....	6
Akcja ruchu	6	Odporność (tor).....	8, 11	Szybkie przygotowanie graczy	5
Akcja specjalna	6, 9, 13	Oferta	9	Szybkość	6
Akcja wątku.....	6, 9, 13	Otrzymywanie	11	Teren.....	6
Akcje	6	Otwarcie (krok walki).....	10	Testy	7
Amunicja (znacznik zasobu)	10	Paliwo (znacznik zasobu).....	6	Tor	6
Arkusze wątku	7, 9, 13	Pasek warunków (karty wydarzeń)	7	Tura	6
Ataki.....	10	Pech (kości)	7	Udany (test).....	7
Bez broni	10	Początkowa liczba rycerzy.....	13	Ulepszenie	13
Dystansowy.....	10	Pojazd.....	6	Ogólne.....	13
Wręcz	10	Pola rąk	8, 11	Osobiste	13
Ataki dystansowe (krok walki) ...	10	Pole miasta	6, 9	Sprzęt	13
Ataki wręcz (krok walki)	10	Pole obozowiska	8	W akcji obozowania.....	8
Autostrada (teren)	6	Pole zbroi	8, 11	Wymagania PD.....	13
Bak.....	6	Poziom trudności (testy)	7	Umiejętności	7, 8
Busz (teren)	6	Promieniowanie.....	6, 11	Uraz	11, 12
Cechy bojowe	10	Przeciwpancerność (cecha).....	10	Usterka	12
Doświadczenie (tor, awans, PD)	8, 13	Przewodnik	5, 13	Uszkodzenia	11
Eksploracja	8, 9	Przygoda	5, 6, 13	Walka.....	10
Eliminacja (uraz, usterka)	12	Przygotowanie (gra)	4	Worek zagrożeń	6, 7
Góry (teren)	6	Przygotowanie (gracze)	5	Wpis.....	13
Kości.....	7	Punkty Ruchu (PR)	6	Wrak.....	12
Ataku.....	7	Pustynia (teren)	6	Wróg (karta).....	7, 10
Broni	7	Rany.....	11	Wydarzenie (karta).....	7
Tracenie	7	Skażone, Skażenie.....	6, 11	Wymiana.....	8
Umiejętności	7	Zadawanie	11	Wymiana (wartość, działanie)	9, 11
Zdobywanie.....	7	Rozstrzygnięcie (krok walki)	10	Wytrzymałość	6, 12
Krater (teren)	6	Runda	6	Zagrożenie (symbol, cecha).....	6, 10, 14
Księga Opowieści	5, 7, 13	Seria.....	11	Zasadzka (cecha)	10
Leczenie	8, 9, 11, 12	Sklep.....	9	Zdrowie.....	8, 11
Leki (znacznik zasobu)	8, 11, 12	Spotkanie (karta)	7	Znacznik czasu.....	6
Los (kości)	7	Sprzęt.....	11	Znacznik obozowiska	8
Ładowność.....	6, 11	Broń.....	11	Żeton zagrożenia	14
		Ekwipunek.....	11		

ARKUSZ KRONIK INTERIORU

NAZWA PRZYGODY:

RYCERZE:

NR WPISU

LUŻNE NOTATKI

ZETONY WPISÓW

NAZWA

EFEKT

NR WPISU

NR WPISU

EPILOGI