

# Legenda Pieciu Kręgów



TM

GRA KARCIANA



## KOMPENDIUM ZASAD

Wersja 1.0

### LISTA ZMIAN

Wszystkie zmiany wobec poprzedniej wersji zostaną odnotowane w tym miejscu.

# Kompendium zasad

Niniejszy dokument został przygotowany jako ostateczne źródło informacji o zasadach, ale nie służy do nauki gry. Gracze powinni najpierw przeczytać w całości Zasady wprowadzające, a z Kompendium Zasad korzystać tylko, jeśli zachodzi taka potrzeba podczas gry.

Większą część tej broszury stanowi słownik pojęć, zawierający uszeregowane alfabetycznie zagadnienia oraz sytuacje, z którymi gracze mogą spotkać się podczas rozgrywki. To właśnie nim powinni posłużyć się gracze w momencie pojawienia się pytań dotyczących zasad gry.

Na końcu tego dokumentu znajdują się dwa dodatki. Pierwszy z nich zawiera szczegółowy diagram kolejności, który przedstawia strukturę całej rundy, a także szczegółowo wyjaśnia w jaki sposób należy rozpatrzyć każdy z przedstawionych w nim kroków gry. Drugi dodatek zawiera szczegółowy opis wszystkich typów kart.

## Jadeitowa zasada

Jeśli tekst niniejszego Kompendium Zasad stoi w sprzeczności z tekstem Zasad wprowadzających, tekst Kompendium Zasad ma pierwszeństwo.

Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z treścią zasad (w Zasadach wprowadzających lub Kompletnej Księdze Zasad), tekst karty ma pierwszeństwo.

## Słownik pojęć

W tej części znajduje się alfabetycznie uszeregowana lista zasad, terminów gry i sytuacji, jakie mogą wystąpić podczas rozgrywki.

### Akcja (Zdolność akcji)

Zdolność akcji to wyzwalana zdolność karty, rozpoczynająca się od pogrubionego słowa „**Akcja**”. Zdolność akcji może zostać wyzwolona przez gracza, który ją kontroluje podczas dowolnego okna akcji (zobacz „Dodatek I: Czas i rozgrywka” na stronie 18).

- ◇ Dopóki zdolność nie mówi inaczej, zdolność akcji może być zainicjowana tylko raz podczas rundy.
- ◇ Zdolność akcji, która została zainicjowana, musi zostać rozpatrzona, zanim kolejna zdolność będzie mogła być zainicjowana.

**Powiązane:** Zdolność, Zdolność wyzwalana

### Aktywny gracz

W niektórych sytuacjach gra zwraca się do aktywnego gracza, który może wykonać konkretną czynność.

- ◇ Podczas fazy dynastii aktywnym graczem jest ten gracz, który może zagrywać karty postaci ze swoich prowincji lub inicjować zdolności akcji. Gracze naprzemiennie otrzymują status aktywnego gracza w tej fazie, dopóki jeden z nich nie spasuje – wtedy drugi gracz zostaje aktywnym graczem tak długo, aż zdecyduje się spasować.
- ◇ Podczas fazy konfliktu aktywnym graczem jest ten gracz, który w danym momencie może zainicjować konflikt, lub gracz, który rozpatruje zainicjowany przez siebie konflikt.

## Anuluj

Niektóre zdolności karty mogą „anulować” inne efekty kart lub gry. Anulowanie zdolności przerywa zainicjowanie efektu i uniemożliwia jego wyzwolenie. Z tego powodu zdolności anulujące mają pierwszeństwo przed **wszystkimi** innymi przerwaniem efektu, który ma zostać zainicjowany.

- ◇ Jeśli efekt zostaje anulowany, nie zostanie on już zainicjowany, dlatego kolejne przzerwania (włączając w to efekty anulujące) nie mogą zostać zainicjowane w odniesieniu do właśnie anulowanego efektu.
- ◇ Jeśli efekty zdolności zostają anulowane, nadal uważa się, że zdolność została użyta, a wszystkie koszty z nią związane zostały poniesione.
- ◇ Jeśli efekty karty wydarzenia zostały anulowane, nadal uważa się, że karta została zagrana i zostaje odłożona do stosu kart odrzuconych swojego właściciela.
- ◇ Jeśli efekt kręgu, który właśnie jest rozpatrywany po wygranej konflikcie, zostanie anulowany, krąg nadal zostaje zajęty.

## Atakujący (Atakująca postać, Atakujący gracz)

Termin „atakująca postać” odnosi się do postaci, która uczestniczy w konflikcie po stronie gracza, który ten konflikt zainicjował. Termin „atakujący” to skrócona wersja terminu „atakująca postać”.

Termin „atakujący gracz” odnosi się do gracza, który zainicjował właśnie rozpatrywany konflikt.

## Brak kart

Jeśli gracz ma wypełnić prowincję kartą ze swojej talii dynastii lub dobrać kartę ze swojej talii konfliktu, ale nie ma już kart w odpowiedniej talii, traci 5 żetonów honoru, tasuje odpowiedni stos kart odrzuconych i kładzie go zakryty, tworząc w ten sposób nową talię dynastii lub konfliktu. Następnie kontynuuje wypełnianie prowincji lub dobieranie kart.

## Brak żetonów

Nie ma limitu żetonów honoru, losu i znaczników stanu, które mogą być w danym momencie w grze. Jeśli graczom skończą się żetony, mogą użyć dowolnego zamiennika, którym będą oznaczać zmiany w stanie gry.

## Budowanie talii

Aby zbudować talię legalną turniejowo:

- ◇ Gracz musi wybrać dokładnie 1 twierdzę.
- ◇ Gracz może używać 1 karty roli.
- ◇ Talia dynastii musi zawierać co najmniej 40, ale nie więcej niż 45 kart. Każda z nich musi być klanowa lub neutralna.
- ◇ Talia konfliktu musi zawierać co najmniej 40, ale nie więcej niż 45 kart. Każda z tych kart musi być klanowa, neutralna lub kupiona od **jednego** innego klanu za wpływ.
  - Twierdza gracza zapewnia określoną ilość wpływu, który gracz może wydać, budując talię.
  - Gracz nie może zawrzeć więcej niż 10 postaci w talii konfliktu.
- ◇ Gracz nie może zawrzeć więcej niż 3 kopii tej samej karty (o takiej samej nazwie) w swoich taliach dynastii i konfliktu (w dowolnej kombinacji).

- ◇ Zestaw prowincji gracza musi zawierać dokładnie 5 prowincji, po 1 powiązanej z każdym kręgiem. (Związek z danym kręgiem zaznaczono symbolem kręgu w lewym dolnym rogu karty). Każda z nich musi być klanowa lub neutralna.
  - W zestawie prowincji gracza nie może się znaleźć więcej niż jedna kopia danej karty (o takiej samej nazwie).

**Uwaga:** podczas budowania talii dynastii i konfliktu z jednego zestawu podstawowego minimalny rozmiar każdej z tych talii to 30 kart. Aby za pomocą jednego zestawu podstawowego zbudować talie dla dwóch graczy, należy podzielić karty neutralne tak jak w grze wprowadzającej i użyć wszystkich kart i punktów wpływu dostępnych dla wybranych par klanów.

## Cel

Słowo „wybrać” oznacza, że aby rozpatrzyć zdolność, należy obrać przynajmniej jeden cel. Gracz rozpatrujący efekt musi wybrać element gry (zazwyczaj kartę), która spełnia wymagania celu opisane przez zdolność.

- ◇ Gracz kontrolujący zdolność, dla której należy wybrać cel, wybiera wszystkie cele jej efektu, chyba że karta stanowi inaczej.
- ◇ Jeśli zdolność wymaga wybrania kilku celów, a nie ma wystarczającej liczby właściwych celów, aby spełnić w całości jej wymagania, ta zdolność nie może zostać zainicjowana. Sprawdzenie tego warunku inicjacji zdolności następuje razem ze sprawdzeniem ograniczeń zagrania danej zdolności.
- ◇ Kiedy wybierane są cele, gracz może wybrać dowolny cel z aktualnie dostępnych i spełniających warunki. (Ten wybór nie jest ograniczony tylko do celów obecnych podczas sprawdzenia możliwości zainicjowania).
- ◇ Jeśli gracz ma wybrać kilka celów, czyni to jednocześnie.
- ◇ Gdy zdolność wymaga wybrania „dowolnej liczby” celów, nie zostaje rozpatrzona (i nie wpływa na stan gry), jeśli nie zostały wybrane żadne cele. Jeśli w czasie rozpatrywania takiej zdolności nie ma żadnych celów, nie może ona zostać zainicjowana.
- ◇ Aby rozpatrzyć niektóre efekty (takie jak „efekty po” lub opóźnione efekty) należy wybrać cele po zainicjowaniu efektu. Te cele nie muszą być sprawdzone podczas określania, czy cała zdolność może zostać zainicjowana. Jeśli podczas wybierania celów żaden cel nie może zostać wybrany, to dana część efektu nie może zostać rozpatrzona.
- ◇ Karta nie może być właściwym celem zdolności, jeśli rozpatrzenie tej zdolności nie wpłynęłoby na nią. (Na przykład postać w ukłonie nie może zostać wybrana na cel zdolności „**Akcja:** Wybierz postać – ukłoń daną postać”).
- ◇ Niektóre zdolności wymagają wybrania celu, na który nie wpływają bezpośrednio – cel ten staje się jednak punktem odniesienia podczas rozpatrywania zdolności. Kiedy gracz wybiera cel dla takiej zdolności, nie obowiązuje go zasada, która mówi o tym, że celem zdolności nie może być karta, na którą ta zdolność nie wpłynie.

## Cechy

Większość karty posiada jedną lub więcej cech, które są wypisane **pogrubioną kursywą** u góry pola tekstowego.

- ◇ **Same cechy** nie mają żadnego wpływu na grę. Jednak niektóre zdolności kart mogą się do nich odnosić.

## Chwała

Chwała to statystyka postaci, która reprezentuje jej reputację.

- ◇ Dopóki postać jest uhonorowana lub zhańbiona, jej chwała modyfikuje wartości jej sprawności militarnej i politycznej.
- ◇ Gracz podlicza wartość chwały wszystkich przygotowanych postaci pod swoją kontrolą za każdym razem, kiedy należy policzyć chwałę.

**Powiązane:** Honor osobisty i hańba osobista, Podliczanie chwały

## Daj

Jeśli gracz ma dać żetony przeciwnikowi, te żetony zostają usunięte z jego puli żetonów (lub innego określonego miejsca) i dodane do puli żetonów przeciwnika.

## Długotrwałe efekty

Niektóre zdolności stwarzają warunki, które wpływają na grę przez określony czas. Takie efekty nazywane są długotrwałymi efektami.

- ◇ Długotrwały efekt trwa przez określony czas po rozpatrzeniu zdolności, która go stworzyła. Wpływa on na grę, nawet jeśli karty, która go stworzyła, nie ma już w grze.
- ◇ Jeśli długotrwały efekt wpływa na karty w grze (lub określony zestaw kart), to należy go stosować tylko do kart aktualnie znajdujących się w grze (lub należących do danego zestawu) w momencie stworzenia tego efektu. Karty, które wchodzi do gry (lub zmieniają właściwości tak, że dołączają do określonego zestawu) po stworzeniu długotrwałego efektu, nie są objęte jego działaniem.
- ◇ Długotrwały efekt wygasa natychmiast w momencie określonym przez okres jego trwania. Oznacza to, że efekt trwający „do końca fazy” wygasa, zanim zdolności lub opóźnione efekty „na końcu fazy” zostaną zainicjowane.
- ◇ Długotrwałe efekty, które wygasają na końcu określonego okresu, mogą zostać zainicjowane tylko podczas tego okresu.

## Dobieranie kart

Kiedy gracz ma dobrać jedną lub więcej kart, dobiera je z wierzchu swojej talii konfliktu.

- ◇ Kiedy gracz dobiera 2 lub więcej kart w wyniku jednej zdolności lub kroku gry, karty te dobierane są jednocześnie.
- ◇ Dobrane karty trafiają do ręki gracza.
- ◇ Nie ma limitu kart, które gracz może dobrać w ciągu jednej rundy.
- ◇ Nie ma ograniczenia liczby kart w ręce.

**Powiązane:** Brak kart

## Dodatki (karty)

Karty dodatków przedstawiają broń, pancerze, przedmioty, umiejętności, zaklęcia, stany i tytuły. Karta dodatku wchodzi do gry przygotowana i dołączona do innej karty lub elementu gry i pozostaje w grze, dopóki nie zostanie usunięta przez zdolność lub aż karta, do której jest dołączona, nie opuści gry.

- ◆ Dodatek nie może wejść do gry, jeśli nie ma właściwej karty, do której mógłby zostać dołączony.
- ◆ Dodatek może zostać dołączony wyłącznie do postaci, chyba że treść karty dodatku stanowi inaczej.
- ◆ Nie ma limitu kart dodatków, które mogą być dołączone do jednej karty lub elementu gry.
- ◆ Jeśli karta, do której dołączony jest dodatek, opuści grę, w tym samym momencie należy także odrzucić ten dodatek.
- ◆ Jeśli zdarzy się, że dodatek będzie niewłaściwie dołączony, należy odrzucić ten dodatek.
- ◆ Dodatek zostaje pod kontrolą danego gracza, nawet jeśli karta lub element gry, do którego jest dołączony, znajduje się pod kontrolą przeciwnika.
- ◆ Dodatek kłania się i przygotowuje niezależnie od karty, do której jest dołączony.
- ◆ Jeśli na dodatku widnieją modyfikatory sprawności, stosują się one do sprawności postaci, do której dołączony jest ten dodatek. Takie modyfikatory stosuje się, nawet jeśli postać, do której dodatek jest dołączony, jest w ukłonie.
- ◆ Jeśli karta postaci znajduje się w grze jako dodatek, jej wartości sprawności nie traktuje się jak modyfikatorów (ponieważ nie są poprzedzone znakami „+” lub „-”).

Więcej na temat budowy karty dodatku, zobacz "Dodatek II: Schemat kart" na stronie 24.

## Dom (przesuń do domu)

Karty postaci, które są w grze, ale nie uczestniczą aktualnie w żadnym konflikcie, znajdują się w strefie domu gracza, który je kontroluje.

- ◆ Jeśli postać uczestnicząca w konflikcie zostanie przesunięta do domu, należy usunąć ją z tego konfliktu i położyć w strefie domu gracza, który ją kontroluje. Postać, która zostaje przesunięta do domu, zachowuje swój stan (w ukłonie lub przygotowana).

## Duplikaty

Duplikat to kopia (znajdująca się w ręce gracza lub w prowincji) unikatowej postaci, która już znajduje się w grze pod kontrolą tego samego gracza. Gracz może podczas swojej akcji w kroku 1.4 fazy dynastii, odrzucić duplikat ze swojej ręki lub prowincji, aby położyć 1 żeton losu na kopii tej samej postaci w grze.

- ◆ Po odrzuceniu duplikatu z prowincji należy ją wypełnić.
- ◆ Inna wersja tej samej unikatowej postaci (o tej samej nazwie) może zostać odrzucona z ręki lub prowincji gracza jako duplikat.

**Powiązane:** Unikatowa

## Duma

Duma to słowo kluczowe. Po tym, jak postać ze słowem kluczowym *duma* wygra konflikt, należy ją uhonorować. Po tym, jak postać ze słowem kluczowym *duma* przegra konflikt, należy ją zhańbić.

## Efekty

Efekt karty to każdy efekt, który powstaje w wyniku rozpatrzenia tekstu zdolności wydrukowanego na karcie lub przez nią otrzymanego. Efekt ramowy to każdy efekt, który jest wynikiem rozpatrzenia kroku gry.

- ◆ Efekty kart mogą być poprzedzone kosztem, warunkiem wyzwolenia, ograniczeniami zagrania lub pozwoleniami i/lub wymaganiami dotyczącymi celu. Te elementy nie są uważane za efekty.
- ◆ Po tym, jak zdolność zostanie zainicjowana, gracze muszą rozpatrzyć każdą część efektu w największym możliwym stopniu, chyba że efekt zawiera słowo „może”.
- ◆ Kiedy efekt niewybierający celu ma wejść w interakcję z określoną liczbą elementów (jak w przypadku kart talii konfliktu), a w grze nie ma ich wystarczającej liczby, efekt dotyczy takiej liczby elementów, jakiej może dotyczyć w danej chwili.
- ◆ Wygaśnięcia efektu długotrwałego (lub usunięcia stałej zdolności) nie uważa się za zmianę stanu gry wywołaną efektem karty.
- ◆ Jeśli gracz ma wybrać pomiędzy kilkoma efektami, jeśli to możliwe, musi wybrać taki, który potencjalnie może zmienić stan gry.

## Efekty kręgów

Za każdym razem, kiedy atakujący gracz wygra konflikt, może rozpatrzyć efekt kręgu, powiązany z żywiołem kręgu, o który toczyła się walka. Efekty kręgów są następujące:

**Powietrze:** atakujący gracz zabiera 1 żeton honoru swojemu przeciwnikowi lub zyskuje 2 żetony honoru z ogólnej puli żetonów.

**Ziemia:** atakujący gracz dobiera 1 kartę ze swojej talii konfliktu i odrzuca 1 losową kartę z ręki swojego przeciwnika.

**Ogień:** atakujący gracz wybiera postać w grze i honoruje ją lub hańbi.

**Woda:** atakujący gracz wybiera postać i ją przygotowuje albo wybiera postać bez żetonów losu i ją kłania.

**Pustka:** atakujący gracz wybiera postać i usuwa z niej 1 żeton losu.

- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz rozpatruje efekt kręgu, który ma kilka żywiołów, może wybrać dowolny z nich, kiedy dochodzi do rozpatrzenia efektu kręgu.

## Efekty ramowe i kroki ramowe

Krok ramowy to obowiązkowa okoliczność, będąca wynikiem struktury gry. Efekt ramowy to każdy efekt, który jest wynikiem rozpatrzenia kroku gry.

**Powiązane:** Dodatek I

## Efekty zastępujące

Efekt zastępujący to efekt (będący zazwyczaj przerwaniem), który zastępuje rozpatrzenie warunku wyzwolenia innym rozpatrzeniem, przy czym uznaje się, że warunek wyzwolenia miał miejsce. Takie efekty zazwyczaj opatrzone są słowem „zamiast”. Po rozpatrzeniu wszystkich przerwania warunku wyzwolenia, w momencie kiedy należy rozpatrzyć sam warunek wyzwolenia, należy rozpatrzyć zamiast tego efekt zastępujący.

- ◆ Jeśli kilka efektów zastępujących zostaje zainicjowanych wobec tego samego warunku wyzwolenia, należy rozpatrzyć ten, który został zainicjowany jako ostatni.

## Honor

Honor to zarówno sposób postępowania klanu gracza, jak i to, jak jego działania są postrzegane. Na nim oparte są licytacje podczas fazy dobierania (zobacz krok ramowy „2.2. Licytacja honoru” na stronie 20) i pojedynków. Honor jest także jednym z elementów sprawdzania wygranej lub przegranej przez honor. Ilość honoru dostępna dla gracza w danym momencie jest reprezentowana przez żetony honoru w puli tego gracza (jest to informacja jawna).

- ◆ Twierdza gracza wskazuje początkową ilość honoru, z którą gracz rozpoczyna grę.
- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz zyskuje honor, bierze odpowiednią ilość żetonów honoru z puli ogólnej i dodaje je do swojej puli honoru. Za każdym razem, kiedy gracz traci honor, bierze odpowiednią ilość żetonów honoru ze swojej puli honoru i zwraca je do ogólnej puli żetonów.
- ◆ Jeśli zdolność karty odnosi się do gracza, który jest mniej lub bardziej honorowy niż inny gracz, gracze porównują liczbę żetonów honoru w swoich pulach honoru, aby sprawdzić, do którego z nich będzie odnosiła się ta zdolność.
- ◆ Jeśli zdolność na karcie odnosi się do stawki honoru gracza, to odnosi się ona do liczby ustawionej na liczniku honoru tego gracza.

**Powiązanie:** Wygrana

## Honor osobisty, Hańba osobista

Honor osobisty służy do sprawdzania, czy dana postać posiada status uhonorowanej lub zhańbionej. Każda postać może występować w jednym z trzech stanów:

- ◆ Uhonorowanym
- ◆ Zwykłym
- ◆ Zhańbionym

Postaci wchodzi do gry w stanie zwykłym. Znaczniki stanu (uhonorowany/zhańbiony) służą do oznaczania zmiany stanu postaci ze zwykłego na inny.

- ◆ Kiedy postać zostaje uhonorowana, otrzymuje znacznik stanu „uhonorowany”, aby zaznaczyć swój status. Uhonorowana postać dodaje wartość swojej chwaty zarówno do sprawności militarnej, jak i politycznej. Kiedy uhonorowana postać opuszcza grę, gracz, który ją kontrolował, zyskuje 1 żeton honoru.
- ◆ Kiedy postać zostaje zhańbiona, otrzymuje znacznik stanu „zhańbiony”, aby zaznaczyć swój status. Zhańbiona postać odejmuje wartość swojej chwaty zarówno od sprawności

militarnej, jak i politycznej. Kiedy zhańbiona postać opuszcza grę, gracz, który ją kontrolował, traci 1 żeton honoru.

- ◆ Kiedy uhonorowana postać zostaje zhańbiona, traci swój stan „uhonorowany”, odrzuca znacznik stanu i wraca do zwykłego stanu. Podobnie, kiedy zhańbiona postać zostaje uhonorowana, traci swój stan „zhańbiony”, odrzuca znacznik stanu i wraca do zwykłego stanu.
- ◆ Postać ze znacznikiem stanu „uhonorowany” nie może zostać uhonorowana. Postać ze znacznikiem stanu „zhańbiony” nie może zostać zhańbiona.

## Honorowy, uhonorowany (znacznik stanu)

Zobacz „Honor osobisty” powyżej.

## Inicjowanie zdolności/Zagrywanie kart

Kiedy gracz chce zagrać kartę lub zainicjować zdolność wyzwalaną, musi najpierw otwarcie wyrazić taką wolę (i pokazać odpowiednią kartę, jeśli jest to konieczne). Zanim jednak ten proces się rozpocznie, należy sprawdzić dwa wstępne warunki:

1. Należy sprawdzić ograniczenia zagrania i upewnić się, że istnieją odpowiednie cele: czy karta może zostać zagrana lub zdolność zainicjowana w tym momencie? Jeśli ograniczenia zagrania nie są spełnione lub nie istnieją odpowiednie cele dla zdolności, proces nie może być kontynuowany.
  2. Należy określić koszt (lub koszta, jeśli jest ich więcej) potrzebne do zagrania karty lub zainicjowania zdolności. Jeśli koszt może zostać opłacony (biorąc pod uwagę wszelkie modyfikatory), należy przejść do kolejnych kroków poniższej sekwencji.
- Kiedy powyższe warunki zostały sprawdzone, należy po kolei wykonać poniższe kroki:
3. Zastosować wszelkie modyfikatory kosztu.
  4. Opłacić koszt.
  5. Wybrać cel, jeśli jest potrzebny. W tym momencie należy rozpatrzyć też wszystkie słowa „wybierz” w treści zdolności.
  6. Karta próbuje wejść do gry, a efekty zdolności próbują zostać zainicjowane. W tym momencie można użyć wszelkich zdolności, które mogą anulować daną zdolność.
  7. Efekty zdolności (jeśli nie zostały anulowane w kroku 6) zostają ostatecznie zainicjowane i rozpatrzone.

Przerwania i reakcje mogą być używane normalnie, kiedy pojawi się ich warunek wyzwolenia.

- ◆ Jeśli zdolność nakazuje graczowi „rozpatrzyć tę zdolność dwukrotnie”, powtarza on kroki 5-7 powyższego procesu natychmiast po pierwszym rozpatrzeniu efektu tej zdolności (oznacza to, że rozpatruje ją, zanim reakcje na pierwsze rozpatrzenie mogą zostać wyzwolone). Nie należy opłacać jej drugi raz, kiedy zdolność jest rozpatrywana dwukrotnie.

**Powiązane:** Zdolności, Koszt, Cel

## Karty postaci

Karty postaci reprezentują bushi, dworzan, shugenja, mnichów, shinobi, armie, stworzenia i inne osoby i grupy, które można spotkać w Rokuganie.

- ◆ Karty postaci zazwyczaj wchodzi do gry przygotowane w strefie domu gracza i pozostają w grze, dopóki nie zostaną usunięte przez zdolność lub krok gry.
- ◆ Kiedy gracz zagrywa postać ze swojej ręki podczas konfliktu,

może zagrać ją bezpośrednio do konfliktu, przygotowaną i uczestniczącą po swojej stronie.

Więcej na temat budowy karty postaci, zobacz „Dodatek II: Schemat kart” na stronie 24.

## Karty ról

Kartę roli należy położyć obok twierdzy gracza. Zapewnia ona określone zdolności i ograniczenia talii gracza. Gracz może używać jednej karty roli w połączeniu z twierdzą, kiedy buduje swoją talię. Podczas rozpoczęcia rozgrywki karta roli leży odkryta obok również odkrytej twierdzy.

- ◆ Uznaje się, że karty ról nie są w grze. Ich tekst wpływa na stan gry ze strefy poza grą, podczas gdy sama karta jest aktywna obok twierdzy gracza.
- ◆ Karty z wydrukowanym typem „rola” nie mogą zostać usunięte przez zdolności innych kart.
- ◆ W oficjalnych turniejach dostępność poszczególnych kart ról dla określonych klanów jest determinowana przez listę Sankcji Cesarskich, która zostaje utworzona przy udziale graczy.

## Klan

W grze podstawowej występuje 7 klanów, przedstawionych na diagramie poniżej.

Twierdza gracza wskazuje, który klan wybrał jako podstawowy dla swojej talii. Klany i powiązane z nimi symbole są przedstawione poniżej.

- ◆ Na karcie klanowej znajduje się symbol klanu, który odpowiada symbolowi klanu na karcie twierdzy kontrolującego ją gracza.
- ◆ Na karcie nieklanowej widnieje jeden lub więcej symboli klanu, które nie odpowiadają symbolowi klanu na twierdzy pod kontrolą danego gracza oraz nie posiada ona symbolu klanu, który znajduje się na twierdzy tegoż gracza.

**Powiązane:** Budowanie talii

	W TEKŚCIE	NA KARCIE
KLAN KRABA		
KLAN ŻURAWIA		
KLAN SMOKA		
KLAN LWA		
KLAN FENIKSA		
KLAN SKORPIONA		
KLAN JEDNOROŻCA		

## Kolejność jednoczesnych rozpatrzeń

Jeśli jeden efekt wpływa na kilku graczy jednocześnie, ale gracze muszą osobno podejmować decyzje, aby go rozpatrzyć, jako pierwszy podejmuje decyzję pierwszy gracz, a po nim jego przeciwnik. Po podjęciu wszystkich niezbędnych decyzji, efekt jest rozpatrywany jednocześnie dla wszystkich celów.

- ◆ Jeśli dwie lub więcej wymuszone zdolności lub opóźnione efekty miałyby zostać rozpatrzone w tym samym momencie, pierwszy gracz wybiera kolejność, w jakiej będą one inicjowane, niezależnie od tego, kto kontroluje karty odpowiedzialne za te zdolności lub efekty.
- ◆ Jeśli dwie lub więcej zdolności stałe lub długotrwałe efekty miałyby zostać zastosowane jednocześnie, tak się właśnie dzieje. Jeśli dwie lub więcej zdolności stałe lub długotrwałe efekty nie mogą zostać zastosowane jednocześnie, pierwszy gracz wybiera kolejność w jakiej zostaną one zastosowane.

## Kolejność zdolności zagnieżdżonych

Za każdym razem, kiedy wystąpi warunek wyzwolenia, należy wykonać następujące kroki: (1) rozpatrzenie wszystkich przerwń tego warunku, (2) rozpatrzenie samego warunku wyzwolenia, (3) rozpatrzenie wszystkich reakcji na ten warunek wyzwolenia.

Jeśli podczas tej sekwencji reakcja lub przerwanie doprowadzą do powstania nowego warunku wyzwolającego, gra się zatrzymuje i rozpoczyna się nowa sekwencja: (1) rozpatrzenie wszystkich przerwń nowego warunku, (2) rozpatrzenie samego nowego warunku wyzwolenia, (3) rozpatrzenie wszystkich reakcji na nowy warunek wyzwolenia. Nazywane jest to sekwencją zagnieżdżoną. Po zakończeniu sekwencji zagnieżdżonej, gra powraca do miejsca, w którym została zatrzymana, po czym należy kontynuować rozpatrywanie pierwotnej sekwencji warunku wyzwolenia.

Jest możliwe, że zagnieżdżona sekwencja stworzy kolejne warunki wyzwolenia (a tym samym kolejne sekwencje zagnieżdżone). Nie ma limitu sekwencji zagnieżdżonych, które mogą mieć miejsce, ale każda sekwencja musi zakończyć się, przed powrotem do sekwencji, której była wynikiem. W efekcie tego sekwencje są rozpatrywane według zasady „Ostatnia wewnątrz, pierwsza na zewnątrz”.

**Powiązane:** Przerwania, Reakcje

## Kontrola i własność

Właścicielem karty jest gracz, który włączył ją do swojej talii (w skład której wchodzi talia dynastii, talia konfliktu, prowincje, twierdza i rola) na początku gry.

- ◆ Z reguły karty wchodzi do gry pod kontrolą swojego właściciela. Niektóre zdolności mogą sprawić, że karta będzie kontrolowana przez innego gracza.
- ◆ Gracz kontroluje karty także w swoich strefach poza grą (w ręce, w taliach dynastii i konfliktu, w stosach odrzuconych kart dynastii i konfliktu).
- ◆ Jeśli karta miałaby wejść do strefy poza grą gracza, który nie jest jej właścicielem, to zamiast tego trafia do odpowiedniej stery poza grą swojego właściciela. (Na potrzeby wszystkich powiązanych z kartą zdolności i efektów ramowych uważa się, że znajduje się ona w strefie poza grą przeciwnika, tylko miejsce, w którym fizycznie się znajduje, jest inne).
- ◆ Jeśli inny gracz przejmie kontrolę nad uczestniczącą w konflikcie postacią, uznaje się, że postać uczestniczy w tym konflikcie po stronie gracza, pod którego kontrolą teraz się znajduje.

- ◆ Kiedy gracz przejmuje kontrolę nad postacią w grze, pozostaje ona w tym samym stanie, w jakim była przed przejęciem kontroli (w ukłonie lub przygotowana, uczestnicząca lub w domu itd.), i znajduje się teraz pod kontrolą nowego gracza.
- ◆ Kiedy gracz przejmuje kontrolę nad kartą, nie przejmuje kontroli nad dołączonymi do niej dodatkami.
- ◆ Jeśli nie sprecyzowano czasu trwania przejęcia kontroli, trwa ona, dopóki karta pozostaje w grze.

## Kopie karty

Kopie karty rozpoznaje się po nazwie: każda karta, która ma tę samą nazwę, jest uważana za kopię, bez względu na swój typ, tekst, talię, z której pochodzi, grafikę i wszelkie inne właściwości.

## Koszt

Koszt karty w żetonach losu jest oznaczony wartością liczbową, która musi zostać opłacona, aby zagrać kartę z ręki lub z prowincji.

Niektóre wyzwalane zdolności mają również koszt zdolności. Każde polecenie (ale inne niż „wybierz...”, które oznacza, że należy wybrać jeden lub więcej celów), które występuje przed pauzą w tekście wyzwalanej zdolności, jest uważane za część kosztu tej zdolności. Niektóre przykłady poleceń będących kosztami zdolności: „Ukłoń...”, „Wydaj...”, „Poświęć...”, „Strać...”, „Zhańb...”, „Odrzuć”.

- ◆ Kiedy gracz uiszcza koszt, musi użyć w tym celu kart i/lub elementów gry, które kontroluje. Słowo „przyjazna”, występujące na niektórych kartach, o tym przypomina.
- ◆ Jeśli częścią kosztu jest obiekt niebędący w grze, gracz płacący koszt może używać tylko elementów gry w swoich strefach poza grą lub pulach żetonów, aby go opłacić.
- ◆ Jeśli jedna karta wymaga opłacenia kilku kosztów, muszą być one opłacone jednocześnie.
- ◆ Jeśli któraś część kosztu nie może zostać opłacona, po tym, jak wszystkie inne zostały opłacone, proces inicjowania zdolności natychmiast się kończy bez dalszego rozpatrzenia. (Jeśli dzieje się tak podczas zagrywania karty, karta pozostaje niezagrana w ręce gracza lub w prowincji).
- ◆ Zdolność nie może zostać zainicjowana (a jej koszt nie może zostać opłacony), jeśli jej efekt nie może potencjalnie wpłynąć na zmianę stanu gry.

## Kręgi

Kręgów, reprezentowanych przez dwustronne żetony, używa się, aby określić typ i żywioł konfliktu. Każdy krąg może występować w jednym z trzech stanów:

**Niezajęty** – każdy krąg w puli niezajętych kręgów jest niezajęty i może zostać wybrany przez gracza w ramach procesu deklarowania konfliktu.

**Gdy toczona jest o niego walka** – podczas rozpatrywania konfliktu, krąg wybrany przez atakującego gracza zostaje położony na atakowanej prowincji. O ten krąg toczy się walka.

**Zajęty** – Kiedy gracz wygra konflikt, zajmuje on krąg, o który toczyła się walka, i kładzie go w swojej puli zajętych kręgów.

- ◆ Każdy zajęty krąg dodaje 1 przy podliczaniu chwały graczowi, który go kontroluje.

- ◆ Podczas fazy losu na każdym niezajętym kręgu należy położyć 1 żeton losu.

- ◆ Kiedy rozpoczyna się walka o krąg, wszystkie żetony losu, które się na nim znajdowały, należy umieścić w puli losu atakującego gracza.

**Powiązane:** Efekty kręgów

## Kurtuazja

Kurtuazja to słowo kluczowe. Kiedy postać z kurtuazją opuszcza grę, gracz, który ją kontroluje, zyskuje 1 żeton losu.

## Kwalifikatory

Jeśli kwalifikator na karcie poprzedza kilka terminów, stosuje się do nich wszystkich, jeśli to możliwe. Przykład: w wyrażeniu „każda unikatowa postać i dodatek” słowo „unikatowa” dotyczy zarówno „postaci” i „dodatku”.

## Limit X na [okres]

Ta fraza wskazuje, ile razy wyzwalana zdolność może zostać użyta w ciągu określonego okresu. Zastępuje ona ogólną zasadę mówiącą, że wyzwalanej zdolności można użyć tylko raz na grę.

- ◆ Każda kopia zdolności z określonym limitem może zostać użyta określoną liczbę razy w danym czasie.
- ◆ Jeśli karta opuszcza grę i powraca do niej w tym samym okresie, uważa się, że jest to nowa kopia tej karty i nie dotyczy jej limit poprzednich użyć danej zdolności w tym okresie. Dotyczy to każdej zdolności bez określonego limitu.
- ◆ Wszystkie limity są przypisane do graczy.
- ◆ Jeśli efekty zdolności z limitem zostaną anulowane, to użycie nadal wlicza się do limitu.

**Powiązane:** Maksymalnie X na [okres]

## Los

Los to podstawowa waluta w grze, używana do opłacania kart i niektórych ich efektów. Ilość losu dostępna dla gracza w danym momencie jest reprezentowana przez żetony losu w puli tego gracza (jest to informacja jawna).



- ◆ Gdy gra się rozpoczyna, los znajduje się w ogólnej puli żetonów. Kiedy gracz zyskuje los, bierze on odpowiednią liczbę żetonów losu z ogólnej puli żetonów i dodaje je do swojej puli losu.
- ◆ Kiedy gracz ma położyć los na karcie, żetony losu, które do tego wykorzysta, muszą pochodzić z ogólnej puli żetonów, chyba że zaznaczono inaczej.
- ◆ Kiedy los zostaje wydany lub stracony, zazwyczaj wraca do ogólnej puli żetonów. Jeśli los zostaje wydany na krąg, zostaje umieszczony na tym kręgu.
- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz zagrywa postać ze swojej ręki lub z prowincji, po opłaceniu kosztu tej postaci, może położyć na niej dowolną liczbę żetonów losu ze swojej puli losu.
- ◆ Podczas fazy losu każda postać bez żetonów losu zostaje odrzucona. Następnie należy usunąć po 1 żetonie losu ze wszystkich pozostałych w grze postaci. Na koniec należy umieścić 1 żeton losu na każdym niezajętym kręgu.

## Łaska cesarska, Walka o Łaskę cesarską

Łaska cesarska wskazuje, który gracz aktualnie cieszy się przychylnością cesarza. Krok 3.4.1 fazy konfliktu to ramowe podliczenie chwały. Zwycięzca tego podliczenia zajmuje Łaskę cesarską i może obrócić ją na dowolną stronę.

- ◆ Modyfikator sprawności +1, który zapewnia Łaska cesarska, stosuje się do wszystkich konfliktów określonego typu, w których kontrolujący ją gracz kontroluje przynajmniej jedną uczestniczącą postać. Ten modyfikator stosuje się do całkowitej wartości sprawności **gracza**, która liczy się do konfliktu, ale nie wpływa na wartość sprawności żadnej z poszczególnych postaci, uczestniczących w konflikcie.
- ◆ Kiedy Łaska cesarska zostanie ustawiona na stronę militarną lub polityczną, musi na niej pozostać, dopóki nie zostanie ponownie zajęta lub zmieniona przez zdolność karty.
- ◆ Jeśli gracz, który aktualnie posiada Łaskę cesarską, wygra ramowe podliczanie chwały w fazie konfliktu, zajmuje on Łaskę cesarską i może ustawić ją na dowolnej stronie.
- ◆ Jeśli żaden z graczy nie osiągnie przewagi, Łaska cesarska pozostaje tam, gdzie się znajduje (niezajęta lub pod kontrolą gracza, który aktualnie ją ma, na tej samej stronie).
- ◆ Kiedy gra się rozpoczyna, Łaska cesarska jest niezajęta.
- ◆ Jeśli zdolność karty sprawia, że Łaska cesarska zostaje zajęta, może zostać zajęta od innego gracza lub będąc niezajętą. Za każdym razem, kiedy Łaska cesarska zostaje zajęta, może zostać obrócona na dowolną stronę.
- ◆ Jeśli gracz ma odrzucić Łaskę cesarską, odkłada ją niezajętą do puli ogólnej.

**Powiązane:** Podliczanie chwały

## Maksymalnie X na [okres]

To wyrażenie określa, ile razy można zainicjować daną zdolność ze wszystkich kopii kart (o takiej samej nazwie), które posiadają tę zdolność (włączając w ich poczet także kartę, na której widnieje ten zapis) w ciągu danego okresu. Zainicjowanie zdolności na jednej karcie wlicza się do maksymalnej liczby możliwych inicjacji dla wszystkich kopii tej karty.

- ◆ Każde takie ograniczenie dotyczy tylko jednego gracza.
- ◆ Jeśli efekty karty lub zdolności zostaną anulowane, dalej wlicza się ona w poczet użyć na potrzeby sprawdzania liczby maksymalnych użyć.

**Powiązane:** Limit X na [okres]

## Miałby

Słowo „miałby” (w dowolnej odmianie) używane jest dla oznaczenia warunków wyzwolenia niektórych zdolności przerywających i nadaje tym zdolnościom wyższy priorytet nad zdolnościami, które nie posługują się słowem „miałby”.

Wszystkich przerwania „miałby być X” można użyć przed przerwaniem „jest X”. Oznacza to, że przerwanie ze słowem „miałby” w swojej treści (takie jak „kiedy postać miałaby opuścić grę”) ma pierwszeństwo przed przerwaniem, w którego treści słowo „miałby” nie występuje, a które odnosi się do tej samej okoliczności (np. „kiedy postać opuszcza grę”).

- ◆ Jeśli warunek wyzwolenia, który miałby mieć miejsce, zostaje przerwany i zmienia to naturę tego, co ma nastąpić, żadne inne przerwania oryginalnego warunku wyzwolenia nie mogą zostać użyte, ponieważ ten warunek wyzwolenia nie będzie kolejnym.

## Miejsce

Kiedy miejsce w prowincji gracza zostaje odkryte, jego tekst staje się aktywny i uważa się, że jest ono „w grze”. Gracz może używać zdolności miejsca i korzystać z tekstu na jego karcie tak długo, jak miejsce to pozostaje odkryte w jego prowincji.

- ◆ Na wielu miejscach zapisano wartość, modyfikującą siłę obrony prowincji, w której to miejsce się znajduje.
- ◆ Podczas fazy przegrupowania, kiedy gracz odrzuca swoje odkryte karty ze swoich prowincji, może on także odrzucić odkryte miejsce. Kiedy tak się stanie, prowincję należy wypełnić zakrytą kartą według normalnych zasad.
- ◆ Dopóki miejsce pozostaje w prowincji, nie należy jej wypełniać.

Więcej na temat budowy karty miejsca, zobacz „Dodatek II: Schemat kart” na stronie 24.

## Modyfikatory

Niektóre zdolności nakazują graczom zmodyfikować wartości. Stan gry na bieżąco sprawdza i aktualizuje sumy wszystkich modyfikowanych zmiennych.

Za każdym razem, kiedy nowy modyfikator zostaje zastosowany lub usunięty, cała wartość jest podliczana od początku, biorąc pod uwagę niezmodyfikowaną wartość podstawową i wszystkie działające modyfikatory.

- ◆ Podczas liczenia modyfikatorów wszystkie stosuje się jednocześnie. Wszystkie działania dodawania i odejmowania należy wykonać przed podwajaniem lub dzieleniem.
- ◆ Niepełne wartości należy zaokrąglić w górę po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.
- ◆ Jeśli wartość ma zostać „ustawiona”, ustawiający modyfikator ignoruje wszystkie nie-ustawiające modyfikatory (włączając w to również te, które zostają wprowadzone w czasie ustawiania tej wartości). Jeśli kilka modyfikatorów ustawiających dotyczy jednej wartości, należy zastosować ostatni, który miał miejsce.
- ◆ Nie można obniżyć zmiennej do ujemnej wartości – wszystkie symbole, sprawności polityczna i militarna, chwała, cechy, koszty i słowa kluczowe nie mogą być ujemne. Ujemne modyfikatory, które miałyby obniżyć wartość poniżej zera mogą zostać zastosowane, jednak po tym, jak wszystkie modyfikatory zostaną zastosowane, ostateczna wartość niższa niż zero jest traktowana jak zero.

## Móc

Czasownik „móc” daje graczowi możliwość zrobienia czegoś. Jeśli żaden konkretny gracz nie jest wskazany, możliwość ta należy do gracza, który kontroluje kartę z daną zdolnością.

## Mulligan

Podczas przygotowania do gry każdy gracz ma pojedynczą możliwość wykonania mulligana na swoich kartach prowincji ♥ i pojedynczą możliwość wykonania mulligana na swoich kartach w ręce. Kiedy gracz decyduje się wykonać mulligana, wybiera karty, które odkłada na bok, uzupełnia brak wierzchnimi kartami z odpowiedniej talii, a następnie wtasowuje odłożone na bok karty do talii, z których pochodzą.

- ◆ Gracze wykonują mulligany (lub pasują) w kolejności graczy. Jeśli gracz zdecyduje się na spasoanie, nie może zmienić swojej decyzji w ciągu tego samego kroku po tym, jak zobaczy, co zrobił jego przeciwnik.



## „Następnie” (słowo)

Jeśli efekt zdolności karty zawiera słowo „następnie”, to tekst przed tym słowem musi zostać rozpatrzony (to znaczy, że stan gry musi się zmienić, aby oddać w pełni zmianę, którą wprowadza efekt przed słowem „następnie”), zanim pozostała część efektu po słowie „następnie” może zostać rozpatrzona.

- ◆ Jeśli część zdolności przed słowem „następnie” zostanie w pełni rozpatrzona, należy podjąć próbę rozpatrzenia także części po słowie „następnie”.
- ◆ Jeśli część zdolności przed słowem „następnie” nie zostanie w pełni rozpatrzona, nie należy podejmować próby rozpatrzenia części po słowie „następnie”.

## Neutralna

Niektóre karty nie są powiązane z żadnym klanem – są to karty neutralne. Mogą one znaleźć się w każdej talii.

- ◆ Karty neutralne nie są ani klanowe, ani nieklanowe.

## Nie może

Fraza „nie może” jest absolutna i nie można zmienić jej innymi zdolnościami lub efektami.

## Niebroniony, Niebroniony konflikt

Konflikt jest niebroniony, jeśli atakujący gracz wygra go, a obrońca nie miał żadnych uczestniczących postaci w momencie określania zwycięzcy.

## Obrońca (Broniąca postać, Broniący gracz)

Termin „broniąca postać” odnosi się do postaci uczestniczącej w konflikcie po stronie gracza, którego prowincja jest atakowana. Termin „obrońca” to skrócona wersja terminu „broniąca postać”.

Termin „broniący gracz” odnosi się do przeciwnika atakującego gracza, przeciwko któremu (z perspektywy atakującego gracza) konflikt jest rozpatrywany.

## Odporna

Jeśli karta jest odporna na określony zestaw efektów (np. „odporna na efekty kręgów: lub „odporna na efekty kart wydarzeń”), to nie może być obrona za cel ani nie mogą na nią wpłynąć efekty, które należą do tego zestawu.

- ◆ Odporność chroni wyłącznie odporną kartę. Inne elementy powiązane z tą kartą (takie jak dodatki, żetony na tej karcie i zdolności pochodzące z innych kart) nie są odporne.
- ◆ Jeśli karta zyska odporność na efekt, trwające już długoterwałe efekty, które były wcześniej zastosowane, nie są usuwane.
- ◆ Odporność chroni kartę wyłącznie przed efektami. Karty nadal można używać, aby płacić koszty.

## Ograniczenia talii

Gracz nie może zawrzeć więcej niż 3 kopii tej samej karty (o takiej samej nazwie) w swoich taliach dynastii i konfliktu (w dowolnej kombinacji). Każda kopia karty w każdej talii liczy się do tego limitu.

Jeśli w treści karty pojawia się fraza „Limit talii X”, gracz nie może włączyć do swojej talii dynastii i/lub konfliktu więcej niż X kopii tej karty.

- ◆ Jeśli X jest mniejsze od 3, fraza ta funkcjonuje jako ograniczenie budowania talii.
- ◆ Jeśli X jest większe od 3, fraza ta funkcjonuje jako pozwolenie umożliwiające graczowi zawarcie w talii więcej niż 3 kopii karty.

## Ograniczenia zagrania i pozwolenia

Wiele kart zawiera specjalnie instrukcje, określające jak lub kiedy można ich użyć lub opisujące warunki, które muszą zostać spełnione, aby ich użyć. Aby użyć takiej zdolności lub zagrać taką kartę, wszystkie ograniczenia muszą być przestrzegane.

Pozwolenie to specjalny rodzaj ograniczenia zagrania, który zapewnia graczowi dodatkową możliwość dotyczącą zagrania lub użycia karty, wykraczającą poza normalne zasady użycia zdolności lub zagrania karty zgodne z zasadami gry.

## Ograniczenie

Ograniczenie to słowo kluczowe. (Podczas każdej rundy każdy gracz może zagrać tylko jedną kartę z ograniczeniem Karty zagrywane z ręki i prowincji graczy wliczają się do tego limitu zagrania).

- ◆ Karty z ograniczeniem, które zostają „umieszczone w grze”, ignorują ograniczenie.

## Opóźnione efekty

Niektóre zdolności wywołują opóźnione efekty. Takie zdolności wyznaczają dokładny moment lub warunek, który spełniony sprawia, że zdolność ma miejsce dokładnie w tym czasie.

- ◆ Opóźnione efekty zostają rozpatrzone automatycznie i natychmiast po wskazanym momencie lub po spełnieniu określonego warunku, przed reakcjami, które mogą dotyczyć tego momentu.
- ◆ Kiedy opóźniony efekt jest rozpatrywany, nie jest traktowany jako nowa wyzwalana zdolność, nawet jeśli ten opóźniony efekt został wytworzony jako efekt wyzwalanej zdolności.
- ◆ Kiedy opóźniony efekt zostaje rozpatrzony, nadal jest uważany za zdolność pochodzącą z typu karty, która go stworzyła.

## Opuszcza grę

Fraza „opuszcza grę” odnosi się do każdej sytuacji, w której karta z gry zostaje wprowadzona poza grę.

Kiedy karta opuszcza grę, należy jednocześnie zastosować następujące konsekwencje:

- ◆ Wszystkie żetony na karcie należy zwrócić do ogólnej puli żetonów.
- ◆ Wszystkie nie-rodowe dodatki dołączone do tej karty należy odrzucić. Wszystkie rodowe dodatki wracają do rąk swoich właścicieli.
- ◆ Wszystkie długoterwałe i/lub opóźnione efekty wpływające na tę kartę przestają jej dotyczyć.
- ◆ Za każdym razem, kiedy obrońca przegra niebroniony konflikt, traci 1 żeton honoru. Honor wraca do ogólnej puli żetonów. Dzieje się to w kroku ramowym 3.2.4.

## Niezwyczajny

Niezwyczajny to słowo kluczowe. Do postaci nie mogą być dołączone więcej niż dwa niezwykłe dodatki.

- ◆ Jeśli w danym momencie do jednej postaci dołączone są trzy lub więcej niezwykłych dodatków, gracz, który ją kontroluje musi natychmiast wybrać i odrzucić jeden z nich.

## Obecna

Jeśli zdolność odnosi się do „obecnej” wartości sprawności lub chwały, oznacza to, że odnosi się do całkowitych odpowiednich wartości w momencie rozpatrywania tej zdolności.

## Pauza (-)

W treści wyzwalanej zdolności pauza (-) oddziela warunki, które należy spełnić, aby użyć zdolności, od jej efektu. Wszystkie warunki wyzwolenia, ograniczenia lub pozwolenia, kosztu i wymagania dotyczące celu są zapisane przed pauzą. Efekt zdolności jest zapisany po pauzie.

Postać, która w danej sprawności ma pauzę (-) zamiast wartości, nie może brać udziału w konfliktach danego typu.

- ◆ Jeśli doszłoby do sytuacji, w której postać z pauzą zamiast wartości danej sprawności weszłaby w konflikt tego typu, należy ją natychmiast usunąć z tego konfliktu i umieścić w ukłonie w strefie domu jej właściciela.
- ◆ Jeśli postać posiada pauzę zamiast wartości sprawności, ta sprawność nie może być modyfikowana ani w inny sposób zmieniana przez zdolności kart i efekty.
- ◆ Jeśli jakaś zdolność odwołuje się do wartości sprawności postaci, która zamiast wartości ma zapisaną pauzę, na potrzeby tej zdolności należy traktować tę wartość jak niezmodyfikowane 0.
- ◆ Postać, która ma pauzę w wartości danej sprawności, nie może być wyzywającym ani wyzwanym w pojedynkach tego typu. (Zobacz D.2 na stronie 23).

**Powiązane:** Uczestniczenie i niemożność uczestniczenia

◆

## Pierwszy gracz, Znacznik pierwszego gracza

Pierwszego gracza wybiera się podczas przygotowania do gry, a znacznik pierwszego gracza służy do oznaczenia tego faktu. Gracz pozostaje pierwszym graczem, dopóki znacznik pierwszego gracza nie zmieni właściciela.

- ◆ Pierwszy gracz jako pierwszy zostaje aktywnym graczem podczas fazy dynastii i konfliktu.
- ◆ Pierwszy gracz jako pierwszy ma możliwość inicjowania akcji i działa jako pierwszy we wszystkich niezwiązanych z rozpatrywaniem konfliktu oknach akcji. Podczas rozpatrywania konfliktu, broniący się gracz jako pierwszy ma możliwość zainicjowania akcji podczas każdego okna akcji.
- ◆ Pierwszy gracz jako pierwszy ma możliwość zainicjowania przerwania lub reakcji w odpowiednim momencie gry.
- ◆ W przypadkach spornych, kiedy nie jest jasne, kto powinien jako pierwszy podjąć decyzję lub działanie, pierwszeństwo ma pierwszy gracz.

**Powiązane:** Aktywny gracz, Przygotowanie gry, Kolejność jednoczesnych akcji, Dodatek I

## Podlicz

Kiedy gra nakazuje podliczenie łącznej sumy wartości na poszczególnych postaciach, nie należy podliczać wartości na postaciach w ukłonie.

## Pojedynek

Niektóre karty inicjują pojedynki między dwiema postaciami biorącymi udział w konflikcie. Z zasadami dotyczącymi rozpatrywania pojedynków można zapoznać się pod hasłem „Pojedynek – czasowość” na stronie 23.

## Poświęcenie

Kiedy gracz ma poświęcić kartę, musi wybrać kartę w grze pod swoją kontrolą, która spełnia wymagania poświęcenia i odłożyć ją na swój stos kart odrzuconych.

- ◆ Jeśli wybrana karta nie opuści gry, uznaje się, że poświęcenie się nie powiodło.
- ◆ Poświęcenie karty nie realizuje żadnych innych warunków (np. „odrzucić”) związanych z kartami opuszczającymi grę.

## Prowincje, Karty prowincji

Prowincje gracza reprezentują ziemie otaczające jego twierdzę. Kiedy prowincja jest odsłaniania podczas ataku, karta ukazuje, na co przeciwnicy natkają, kiedy pierwszy raz wchodzi do tej prowincji.

- ◆ Zakryte prowincje znajdują się w grze wyłącznie jako „zakryte prowincje”, a ich awers nie może wejść w żadną interakcję ze stanem gry, dopóki nie zostaną odkryte.
- ◆ Niespustoszona, odkryta prowincja jest w grze i może wychodzić w interakcję ze stanem gry.
- ◆ Uznaje się, że pole tekstowe spustoszonej prowincji jest puste, a z jej zdolności nie można skorzystać.

## Przeciwko

Podczas konfliktu uważa się, że atakujący i broniący się gracz toczą konflikt przeciwko sobie.

## Przerwania

Przerwanie to wyzwalana zdolność rozpoczynająca się od pogrubionego słowa „**Przerwanie:**”. Zdolność przerwania przerywa rozpatrzenie warunku wyzwolenia, czasami anulując lub zmieniając rozpatrzenie tego warunku. Zawsze należy rozpatrzyć przerwania warunku wyzwolenia, zanim rozpatrzone zostaną konsekwencje tego warunku.

W przeciwieństwie do akcji, które rozpatruje się podczas okien akcji, przerwania mogą być inicjowane tylko, jeśli zajdzie określony warunek wyzwolenia, opisany przez tekst zdolności przerwania.

Kiedy wyzwalany warunek zostaje zainicjowany (ale zanim zakończy się jego rozpatrzenie), otwiera się okno akcji przerwania tego warunku.

Podczas okna przerwania pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma szansę zainicjować odpowiednie przerwania (na warunek wyzwolenia, który to okno otworzył) lub spasować. Gracze naprzemiennie mają szansę na inicjowanie odpowiednich przerwania lub pasowanie aż do momentu, kiedy wszyscy gracze kolejno spasują – wtedy okno przerwania zamyka się. Spasowanie nie uniemożliwia graczowi zainicjowania

odpowiedniego przerwania później w tym samym oknie przerwania.

Po tym, jak okno przerwania zostanie zamknięte, kolejne przerwania na ten konkretny warunek wyzwolenia nie mogą być inicjowane. Jeśli efekty warunku wyzwolenia nie zostały anulowane, należy je rozpatrzyć.

- ◇ Dopóki zdolność nie zaznacza inaczej, może być zdolność przerwania może być zainicjowana tylko raz podczas rundy. (Włączając w to wymuszone przerwania).
- ◇ W przypadku przerwania, które mogą być wyzwolane więcej niż raz na rundę, można je zainicjować za każdym razem, kiedy pojawi się określony warunek wyzwolenia.

## Przesunąć

Niektóre zdolności pozwalają graczom przesunąć karty lub żetony.

- ◇ Przesuwany obiekt nie może zostać przesunięty na to samo (obecnie zajmowane) miejsce. Jeśli nie ma odpowiedniego celu przesunięcia, przesunięcia nie można rozpocząć.
- ◇ Kiedy postać zostaje przesunięta do konfliktu, uważa się, że bierze ona udział w konflikcie po stronie gracza, który ją kontroluje.

## Przeszukać

Kiedy gracz ma przeszukać obszar w poszukiwaniu karty, może podejrzeć wszystkie karty w przeszukiwanym obszarze bez pokazywania ich przeciwnikowi.

- ◇ Jeśli efekt nakazuje przeszukać całą talię, musi ona zostać następnie potasowana.
- ◇ Gracz nie jest zobowiązany do odnalezienia tego, czego szuka, nawet jeśli przeszukiwane karty zawierają kartę spełniającą wszystkie warunki przeszukiwania.
- ◇ Jeśli efekt przeszukiwania miałby dodać kartę do ukrytej strefy, gracz musi pokazać tę kartę swojemu przeciwnikowi, aby udowodnić, że jest to karta, która mogła być wybrana jako cel przeszukiwania.
- ◇ Kiedy strefa gry (lub jej część) jest przeszukiwana, karty, które zawiera, nadal są uznawane za jej część.

## Przetasuj

Słowo „przetasuj” oznacza, że gracz ma przetasować talię, która właśnie została przeszukana. Gracz powinien przetasować tylko te talie, na które wpłynęła zdolność.

- ◇ Za każdym razem, kiedy talia zostaje przetasowana, musi zostać przedłożona przeciwnikowi do ostatecznego przetasowania/przełożenia

## Przygotowana

Karta, która jest ustawiona pionowo tak, że kontrolujący ją gracz może przeczytać tekst na niej od lewej do prawej, jest uważana za przygotowaną.

- ◇ Karty wchodzą do gry przygotowane.
- ◇ Aby ukłonić przygotowaną kartę, należy obrócić ją o 90 stopni.

## Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę należy wykonać poniższe kroki w następującej kolejności:

1. **Wybranie talii.** Każdy gracz wybiera talię, przestrzegając zasad budowania talii. Zobacz „Budowanie talii” na stronie 2.
2. **Utworzenie puli żetonów i niezajętych kręgów.** Wszystkie żetony losu i honoru, znaczniki stanu oraz kartę Łaski cesarskiej należy położyć w jednym miejscu, w zasięgu wszystkich graczy. Tę strefę nazywa się ogólną pulą żetonów. Obok niej należy położyć kręgi. Tę strefę nazywa się pulą niezajętych kręgów.
3. **Ustalenie pierwszego gracza.** Pierwszego gracza ustala się w sposób losowy. Wylosowany gracz zostaje pierwszym graczem. Należy położyć przed nim znacznik pierwszego gracza. Gracz, który w drodze losowania nie został wybrany, zyskuje 1 żeton losu z ogólnej puli zasobów i dodaje go do swojej puli losu.
4. **Przetasowanie talii dynastii i konfliktu.** Gracze dokładnie tasują swoje talie dynastii i talie konfliktu (każdą osobno) i przekazują je przeciwnikowi do ostatecznego „przełożenia”. Następnie każdy z graczy kładzie swoją talię dynastii po lewej stronie swojej strefy gry, a talię konfliktu po prawej.
5. **Rozłożenie prowincji i twierdzy.** W kolejności graczy każdy gracz w tajemnicy wybiera jedną ze swoich prowincji, kładzie ją zakrytą powyżej swojej talii dynastii i umieszcza na niej swoją kartę twierdzy. Jeśli gracz korzysta z karty roli, kładzie ją podczas tego kroku obok swojej twierdzy. Następnie obaj gracze kładą pozostałe cztery prowincje zakryte w dowolnej kolejności pomiędzy swoimi taliami dynastii i konfliktu.
6. **Wypełnienie prowincji.** Każdy z graczy kładzie po jednej karcie z wierzchu swojej talii dynastii na każdej swojej pustej prowincji bez twierdzy. W kolejności graczy każdy gracz ma możliwość podejrzeć położone w ten sposób karty i wybrać dowolne z nich do mulligana.
  - **Uwaga:** po tym kroku graczowi nie wolno podejrzeć zakrytych kart dynastii w swoich prowincjach.
7. **Dobranie początkowej ręki.** Każdy gracz dobiera 4 karty ze swojej talii konfliktu. W kolejności graczy każdy gracz ma możliwość dokonać mulligana dowolnych z tych kart.
8. **Otrzymanie początkowego honoru.** Każdy gracz otrzymuje żetony honoru w liczbie równej wartości honoru swojej twierdzy.

Gracze mogą teraz rozpocząć rozgrywkę.

## Pula żetonów, ogólna pula żetonów

Pula żetonów (inaczej: ogólna pula żetonów) zostaje stworzona podczas przygotowania do gry i zawiera wszystkie żetony i znaczniki, które aktualnie nie są pod kontrolą żadnego z graczy.

- ◇ Kiedy gracz zyskuje honor lub los, bierze odpowiednią ilość żetonów honoru lub losu z puli ogólnej i dodaje je do swojej puli honoru. Kiedy gracz wydaje lub traci los lub honor, zwraca te żetony do puli żetonów.
- ◇ Kiedy karta z jakimikolwiek żetonami lub znacznikami opuszcza grę, te żetony i znaczniki trafiają do puli żetonów.

## Pusta

Jeśli zdolność sprawia, że wydrukowany tekst karty jest uważany za „pusty”, to pole tekstowe należy traktować tak, jakby nie było na nim żadnych wydrukowanych **Cech** ani zdolności kart. Tekst, który karta otrzymuje z innych źródeł, nie jest uważany za pusty.

## Reakcje

Reakcja to wyzwalana zdolność, rozpoczynająca się od pogrubionego słowa „**Reakcja**”. Zawsze należy rozpatrzyć warunek wyzwolenia, zanim zainicjowane zostaną reakcje na ten warunek.

W przeciwieństwie do akcji, które rozpatruje się podczas okien akcji, reakcje mogą być inicjowane tylko, jeśli zajdzie określony warunek wyzwolenia, opisany przez tekst zdolności reakcji.

Po tym, jak warunek wyzwolenia zostanie rozpatrzony, pojawia się okno reakcji na ten warunek.

Podczas okna przerwania pierwszy gracz zawsze jako pierwszy ma szansę zainicjować odpowiednie przerwanie (na warunek wyzwolenia, który to okno otworzył) lub spasować. Gracze naprzemiennie mają szansę na inicjowanie odpowiednich przerwania lub pasowanie aż do momentu, kiedy wszyscy gracze kolejno spasują – wtedy okno przerwania zamyka się. Spasowanie nie uniemożliwia graczowi zainicjowania odpowiedniej reakcji później w tym samym oknie reakcji.

Po tym, jak okno reakcji zostanie zamknięte, kolejne reakcje na ten konkretny warunek wyzwolenia nie mogą być inicjowane.

- ◇ Dopóki zdolność nie zaznacza inaczej, zdolność przerwania może być zainicjowana tylko raz podczas rundy. (Włączając w to wymuszone reakcje).
- ◇ W przypadku reakcji, które mogą być wyzwalane więcej niż raz na rundę, można je zainicjować za każdym razem, kiedy pojawi się określony warunek wyzwolenia.

## Rodowa

Rodowa to słowo kluczowe pojawiające się na dodatkach. Kiedy karta lub inny element gry, do którego dołączony był rodowy dodatek, opuści grę, rodowy dodatek nie zostaje odrzucony, ale wraca do ręki swojego właściciela.

## „Rozpatrz tę zdolność dwukrotnie”

Zobacz „Inicjowanie zdolności/Zagrywanie kart” na stronie 5.

## Tekst odnoszący się do samego siebie

Kiedy tekst zdolności karty odnosi się do siebie („ta postać”, „ta prowincja” itd.), to odnosi się on wyłącznie do tej kopii karty i żadnej innej.

## Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to zdolność, zapewniająca określone zasady karcie, na której jest wydrukowana. Słowa kluczowe występujące w zestawie podstawowym: Rodowa, Kurtuazja, Ukrycie, Bez dodatków, Duma, Niezwykły, Szczerłość.

- ◇ W niektórych przypadkach po słowie kluczowym następuje tekst przypominający, zapisany kursywą. Jest to krótkie wyjaśnienie działania danego słowa kluczowego, które nie zmienia jednak zasad w tym słowniku.
- ◇ Karta może, ale nie musi mieć słów kluczowych. Karta, która otrzymała to samo słowo kluczowe z kilku różnych źródeł, ma tylko jedno takie słowo kluczowe.

## Spasować

Podczas gry zdarzają się sytuacje, w których gracz może podjąć działanie (takie jak użycie akcji, wyzwolenie zdolności lub rozpatrzenie kroku gry) lub spasować. Spasowanie w takiej sytuacji sprawia, że gracz rezygnuje z podjęcia działania w danym momencie.

- ◇ Pierwszy gracz, który zdecyduje się spasować użycie akcji lub zagranie karty podczas fazy dynastii, zrzeka się takiej możliwości do końca tej fazy i otrzymuje jeden żeton losu.
- ◇ Inne sekwencje gry, w których gracze mają okazję spasować, trwają, dopóki wszyscy gracze nie spasują kolejno. Jeśli pierwszy gracz spasuje, a drugi gracz tego nie uczyni, możliwość wykonania działania wraca do pierwszego gracza. Sekwencja kończy się tylko, kiedy obaj gracze spasują kolejno. (Innymi słowy, spasowanie w takiej sekwencji nie blokuje graczowi możliwości powrotu do niej, o ile jego przeciwnik także nie spasuje).
- ◇ Jeśli gracz pasuje podczas możliwości rozpatrzenia konfliktu nie wymaga się, aby podał z jakiego typu konfliktu rezygnuje.

## Sprawność

Efektywność postaci jest mierzona ich sprawnością. W grze występują dwa rodzaje sprawności: militarna i polityczna.

Sprawności militarnej (♣) używa się do wyłonienia zwycięzcy w konflikcie militarnym.

Sprawności politycznej (♠) używa się do wyłonienia zwycięzcy w konflikcie politycznym.

- ◇ Łączna wartość sprawności podczas ataku jest sumą sprawności (odpowiedniego typu) wszystkich przygotowanych postaci biorących udział w konflikcie po stronie atakującego gracza z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów.
- ◇ Łączna wartość sprawności podczas obrony jest sumą sprawności (odpowiedniego typu) wszystkich przygotowanych postaci biorących udział w konflikcie po stronie broniącego gracza z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów.
- ◇ Gracz nie może wygrać konfliktu, jeśli jego łączna suma ataku lub obrony wynosi zero.

Wydrukowana wartość sprawności militarnej postaci znajduje się pod jej kosztem, w górnej części sztandaru i jest zapisana na czerwono.



Wydrukowana wartość sprawności politycznej postaci znajduje się pod jej kosztem, w górnej części sztandaru i jest zapisana na niebiesko.

## Spustoszenie prowincji, Spustoszona prowincja

Jeśli atakujący gracz wygra konflikt całkowitą różnicą sprawności (pomiędzy atakującym a broniącym się graczem) równą lub większą od siły obrony atakowanej prowincji, ta prowincja zostaje spustoszona.

- ◇ Aby zaznaczyć, że prowincja została spustoszona, należy obrócić ją o 180 stopni.
- ◇ Kiedy prowincja zostaje spustoszona, atakujący gracz ma możliwość odrzucić dowolne karty dynastii znajdujące się w tej prowincji. Jeśli to zrobi, prowincję należy wypełnić zakrytą kartą.
- ◇ Tekst zdolności na spustoszonej prowincji jest nieaktywny.

- ◆ Ze spustoszonej prowincji nadal można zagrywać karty dynastii, a także należy je wypełniać zgodnie z normalnymi zasadami gry.
- ◆ Po tym, jak trzy z czterech prowincji gracza, w których nie ma twierdzy, zostaną spustoszone, można deklarować ataki przeciwko prowincji z twierdzą tego gracza. Kiedy prowincja z twierdzą danego gracza zostanie spustoszona, natychmiast przegrywa on grę.

## Stosy kart odrzuconych

Stosy kart odrzuconych to strefy poza grą. Każdy gracz posiada stos odrzuconych kart dynastii i stos odrzuconych kart konfliktu.

- ◆ Za każdym razem, kiedy karta zostanie odrzucona (z gry lub ze strefy poza grą, takiej jak ręka gracza lub talia), trafia odkryta na wierzch odpowiedniego stosu kart odrzuconych swojego właściciela: karty z talii konfliktu trafiają do stosu odrzuconych kart konfliktu, a karty dynastii do stosu odrzuconych kart dynastii.
- ◆ Stosy kart odrzuconych graczy są jawne i mogą być przeglądane przez każdego gracza w dowolnym momencie.
- ◆ Kolejności kart w stosach kart odrzuconych nie wolno zmieniać, dopóki zdolność karty nie nakazuje graczowi takiego działania.
- ◆ Jeśli kilka kart zostaje odrzuconych jednocześnie, ich właściciel wybiera kolejność, w jakiej odkładane będą one do stosu kart odrzuconych.

## Szczerość

Szczerość to słowo kluczowe. Kiedy karta ze szczerością opuszcza grę, gracz, który ją kontroluje, dobiera 1 kartę.

## Twierdza

Uznaje się, że twierdza gracza jest w grze. Twierdza nie może opuścić gry ani nie może być kontrolowana przez innego gracza.

## Typy kart

W grze występują następujące typy kart: postaci, dodatki, miejsca, wydarzenia, prowincje, twierdze i role. Każdy z tych typów został szczegółowo opisany i zaprezentowany w „Dodatku II: Schemat kart” na stronie 24.

- ◆ Jeśli zdolność miałyby sprawić, że karta zmieni swój typ, ta karta straci wszystkie inne typy i funkcje, które nie mogłyby być pełnione przez nowy typ karty.

## Uczestniczenie i niemożność uczestniczenia

Każda postać, która została zadeklarowana jako atakujący lub obrońca w konflikcie, uczestniczy w tym konflikcie aż do jego rozpatrzenia, chyba że zostanie usunięta przez zdolność lub efekt gry.

- ◆ Każda postać w grze uczestniczy lub nie uczestniczy w konflikcie.
- ◆ Jeśli postać uczestnicząca w konflikcie zostanie przesunięta do domu w wyniku zdolności, należy usunąć ją z tego konfliktu i położyć w strefie domu gracza, który ją kontroluje – nie uczestniczy ona teraz w konflikcie.

- ◆ Kiedy postać zostaje przesunięta do konfliktu, uważa się, że uczestniczy ona w konflikcie po stronie gracza, który ją kontroluje.
- ◆ Jeśli uczestnicząca postać jest w ukłonie nadal uważa się ją za uczestniczącą, ale jej sprawność nie liczy się do rozwiązania tego konfliktu (dopóki jest ona w ukłonie).
- ◆ Jeśli uczestnicząca postać opuści grę z dowolnego powodu, nie uczestniczy już dłużej w konflikcie.
- ◆ Postać, która zostanie przez gracza zagrana z ręki do konfliktu, uczestniczy w tym konflikcie. Gracz, który kontroluje tę postać, musi to zaznaczyć, kiedy ją zagrywa.
- ◆ Jeśli postać „nie może uczestniczyć” w konflikcie, nie można jej zadeklarować jako obrońcy lub atakującego, przesunąć ani zagrać do tego konfliktu. Jeśli postać uczestnicząca w konflikcie otrzyma zasadę mówiącą o tym, że „nie może uczestniczyć” ona w konflikcie, należy przesunąć ją do domu w ukłonie.

## Uklon, W uklonie

Często należy uklonić karty, które brały udział w konflikcie, aby użyć ich zdolności lub w wyniku efektów kart lub gry. Kiedy karta zostaje ukloniona, należy obrócić ją o 90 stopni. Karta w tym stanie jest uważana za kartę w ukłonie.

- ◆ Karta w ukłonie nie może zostać ukloniona, dopóki nie zostanie przygotowana. Karty zostają przygotowane zazwyczaj w wyniku odpowiedniego kroku gry lub zdolności karty.
- ◆ Podczas konfliktów postaci w ukłonie nie dodają swojej wartości sprawności.
- ◆ Jeśli na dodatku w ukłonie widnieją modyfikatory sprawności, nadal stosują się one do sprawności postaci, do której dołączony jest ten dodatek.
- ◆ Zdolność na karcie w ukłonie nadal jest aktywna i może wchodzić w interakcję ze stanem gry. Jednakże jeśli kartę należy uklonić, aby wyzwolić zdolność, a nie może ona zostać ukloniona, dopóki nie zostanie przygotowana, zdolność ta nie może zostać wyzwolona.

## Ukrycie

Ukrycie to słowo kluczowe. Kiedy gracz inicjuje konflikt, za każdą postać z ukryciem, które zadeklaruje jako atakujące, wybiera po jednej postaci bez ukrycia pod kontrolą broniącego się gracza. Uważa się, że każda z wybranych postaci została ominięta przez ukrycie i nie może zostać zadeklarowana jako obrońca w tym konflikcie.

- ◆ Zdolności kart można użyć, aby przesunąć postaci, które zostały uniknięte przez ukrycie, do konfliktu w charakterze obrońców.
- ◆ Ukrycie może zostać wykorzystane tylko, kiedy postaci zostają zadeklarowane jako atakujące. Jeśli postać z ukryciem zostaje przesunięta lub zagrana do konfliktu po tym, jak konflikt został zadeklarowany, zdolność ukrycia tej postaci nie zostaje rozpatrzona.

## Unikatowe karty

Karty opatrzone symbolem \* przed nazwą są unikatowe. Każdy gracz może mieć tylko jedną kopię karty unikatowej w grze.

- ◇ Gracz nie może przejąć kontroli lub wprowadzić do gry karty unikatowej, której kopię już kontroluje.
- ◇ Gracz może w ramach swojej akcji w fazie dynastii odrzucić kopię ze swojej ręki lub prowincji, aby położyć 1 żeton losu na kopii kontrolowanej przez siebie tej samej postaci w grze.

**Powiązane:** Duplikaty

## Usunięte z gry

„Usunięte z gry” to stan poza grą. Karta, która została usunięta z gry, zostaje odłożona na bok i nie może wchodzić w interakcję z grą w żaden sposób, dopóki pozostaje usunięta. Jeśli okres usunięcia nie jest sprecyzowany, karta pozostaje usunięta do końca gry.

## Uzupelnianie prowincji

Jeśli gracz ma wypełnić prowincję, bierze wierzchnią kartę ze swojej talii dynastii i kładzie ją zakrytą (bez podglądania) na danej prowincji.

- ◇ Po tym, jak karta zostanie usunięta z prowincji z dowolnego powodu (i po wszystkich możliwościach reakcji na ten fakt), gracz automatycznie wypełnia tę prowincję, jeśli nadal jest ona pusta (tj. nie ma na niej karty dynastii).
- ◇ Jeśli gracz ma wypełnić prowincję odkrytą kartą, kładzie na niej odkrytą kartę, zamiast zakrytej.

## W kolejności graczy

Kiedy należy zrobić coś w kolejności graczy, najpierw robi to pierwszy gracz, a następnie drugi gracz.

- ◇ Jeśli sekwencja, która ma rozgrywać się w kolejności graczy nie zakończy się po tym, jak każdy gracz raz zakończy swoje działanie, sekwencję naprzemiennych działań należy kontynuować, aż będzie ona zakończona.

## W grze i Poza grą

Karty (zazwyczaj postaci i dodatki) pod kontrolą gracza w jego strefie gry (w domu lub uczestnicząc w konflikcie), twierdza, odkryte prowincje i wszystkie miejsca na tych prowincjach są uważane za będące „w grze”. Zakryte prowincje gracza znajdują się w grze wyłącznie jako „zakryte prowincje” i tekst na nich nie jest aktywny do momentu odkrycia.

Wyrażenie „poza grą” dotyczy wszystkich pozostałych kart i stref obecnych w sytuacji gry, włączając w to: karty postaci w prowincjach graczy, karty ról, karty w ręce gracza, talie, stopy kart odrzuconych i karty, które zostały usunięte z gry.

- ◇ Karta wchodzi do gry, kiedy przechodzi ze stanu „poza grą” do stanu „w grze”.
- ◇ Karta opuszcza grę, kiedy przechodzi ze stanu „w grze” do stanu „poza grą”.
- ◇ Twierdza gracza nie może opuścić gry.

**Powiązane:** Opuszcza grę, Wchodzi do gry, Zagrać i Umieścić w grze

## Warunek wyzwolenia

Warunek wyzwolenia jest określoną okolicznością, zachodzącą podczas gry. Zdolność wyzwolenia jest częścią zdolności odnoszącą się do takiej okoliczności i określającą warunki czasowe jej użycia. Po opisie warunku wyzwolenia zdolności zazwyczaj następuje słowo „kiedy” (dla przerwania) lub „po” (dla reakcji).

Jeśli jedna taka okoliczność tworzy kilka warunków wyzwolenia (np. krąg Ziemi nakazuje jednemu graczowi dobrać kartę, a innemu odrzucić), to można je rozpatrzyć w dowolnej kolejności w tym samym oknie akcji przerwania/reakcji.

Poniżej przedstawiono sekwencję możliwości przerwania i reakcji występującą przy każdym warunku wyzwolenia, który może pojawić się w grze:

1. Warunek wyzwolenia następuje jako kolejny. (Oznacza to, że jeśli nie został on anulowany, zmieniony lub w inny sposób mu nie zapobiegnięto za pomocą przerwania, jest następną rzeczą, która wydarzy się w grze).
2. Zdolności przerwania, które odnoszą się do mających nastąpić warunków wyzwolenia, które „miałyby” zaistnieć, mogą zostać użyte. (**Uwaga:** w przypadku efektów przerwania „anulujące” może zapobiec inicjacji efektu jest osobnym warunkiem wyzwolenia, który poprzedza rozpatrzenie efektu. Tylko przerwania „anulujące” będą odnosiły się do inicjowania efektu). Jeśli mający nastąpić warunek wyzwolenia zostanie anulowany, nie należy wykonywać kolejnych kroków w tej sekwencji. Jeśli warunek wyzwolenia zostanie zmieniony, zastępuje on oryginalny warunek wyzwolenia na miejscu „mającego nadejść” warunku.
3. Wymuszone przerwania, które odnoszą się do mającego nastąpić warunku wyzwolenia, muszą zostać rozpatrzone w kolejności ustalonej przez pierwszego gracza. W takiej sytuacji otwiera się zwykłe okno przerwania mającego nastąpić warunku wyzwolenia. Zostaje ono zamknięte po tym, jak obaj gracze kolejno spasują.
4. Następuje warunek wyzwolenia.
5. Wymuszone reakcje, które odnoszą się do warunku wyzwolenia, muszą zostać rozpatrzone w kolejności ustalonej przez pierwszego gracza.
6. Otwiera się okno reakcji na warunek wyzwolenia. Zostaje ono zamknięte po tym, jak obaj gracze kolejno spasują.

## Wartość podstawowa

Wartość przed zastosowaniem do niej modyfikatorów. Dla większości elementów jest to również wydrukowana wartość.

## Wartość stawki

Jeśli wartość honoru (jako stawki) zostanie zmodyfikowana, należy rozpatrzyć tę stawkę tak, jakby zmodyfikowana wartość była wartością stawki danego gracza. Wartość stawki może przekroczyć 5 (najwyższy numer na liczniku honoru) lub może zostać zredukowana do zera.

- ◇ Kiedy wartość stawki honoru zostaje zmodyfikowana, nie należy zmieniać wartości na liczniku honoru.

## Wchodzi do gry

Fraza „wchodzi do gry” odnosi się do każdej sytuacji, w której karta z poza gry zostaje wprowadzona do gry. Zagranie karty lub wprowadzenie jej do gry to dwa sposoby, w jakie karta może wejść do gry.

## Właściciel, własność

Zobacz „Kontrola i własność” na stronie 6.

## Wpływ, koszt wpływu

Wpływ to zasób powiązany z budowaniem talii, zapewniany danej talii przez jej twierdzą. Wiele kart konfliktu posiada koszt we wpływie, co sprawia, że można je wybrać jako karty nieklanowe.

- ◇ Gracz może wydawać wpływ do wartości wskazanej przez jego twierdzą, aby zawrzeć w swojej talii konfliktu karty nieklanowe z **jednego** innego klanu.
- ◇ Każda wybrana kopia karty obniża ilość wpływu, który gracz ma do swojej dyspozycji, kiedy wybiera karty.
- ◇ Klanowe karty bez kosztu we wpływie nie mogą zostać wprowadzone do innych talii za wpływ.

**Przykład:** Tomasz chce stworzyć talię Lwa i ma do dyspozycji 10 punktów wpływu zapewnianych przez twierdzą Lwa, Shiro no Yojin. Cały ten wpływ musi wydać na karty jednego innego klanu. Wybiera klan Kraba. Decyduje się wprowadzić do swojej talii 3 kopie karty Uznać porażkę (po 2 punkty wpływu każda), 3 kopie karty Podarunek doskonały (po 1 punkcie wpływu każda) oraz 1 kopię Treningu szermierczego (1 punkt wpływu). Ponieważ zużył już cały wpływ, Tomasz nie może zawrzeć żadnych więcej kart klanu Kraba w swojej talii konfliktu. Wszystkie pozostałe karty muszą pochodzić z klanu Lwa lub być neutralne.

## Wybierz

Słowo „wybrać” oznacza, że aby rozpatrzyć zdolność, należy obrać przynajmniej jeden cel.

**Powiązane:** Cel

## Wybierz (słowo)

Niektóre zdolności wymagają, aby gracz wybrał pomiędzy kilkoma możliwościami.

- ◇ Jeśli wyboru należy dokonać zanim efekt zdolności zostanie rozpatrzony (tj. przed myślnikiem), gracz wybiera w tym samym czasie, w którym wybierane są cele.
- ◇ Jeśli wybór jest zapisany po myślniku w treści zdolności, należy go dokonać podczas rozpatrywania efektu.
- ◇ Jeśli w treści zdolności nie zaznaczono inaczej, gracz kontrolujący tę zdolność dokonuje wyboru.
- ◇ W przypadku wszystkich wyborów zawsze należy wybrać opcję, która ma potencjał zmiany stanu gry, o ile to możliwe.

**Powiązane:** Inicjowanie zdolności

## Wydarzenia (karty)

Karty wydarzeń przedstawiają taktyki, zagrania, dworskie intrzygi, zaklęcia, nadnaturalne wydarzenia i inne nieoczekiwane zdarzenia, które mogą wystąpić podczas gry.

- ◇ Karty wydarzeń mogą zostać wyzwolone z ręki gracza. Typ karty wydarzenia, warunek wyzwolenia (jeśli jest) i ograniczenia zagrania (jeśli są) określają, kiedy i jak karta może być zagrana.
- ◇ Kiedy karta wydarzenia zostaje zagrana, jej koszt zostaje opłacony, jej efekty rozpatrzone (lub anulowane), a ona sama zostaje umieszczona w stosie kart odrzuconych

swojego właściciela, zanim otworzy się okno reakcji, po czym następuje rozpatrzenie zdolności.

- ◇ Karty wydarzeń wchodzi w interakcję ze stanem gry dokładnie w czasie, w którym zostają rozpatrzone. Jeśli karta wydarzenia stworzy długotrwały efekt dotyczący zestawu kart, tylko karty w grze (lub w danym stanie lub strefie gry) podczas zagrania tego wydarzenia mogą zostać objęte tym efektem. Karty, które wchodzi do gry (lub do określonego stanu lub strefy gry) po rozpatrzeniu wydarzenia, nie są objęte jego długotrwałym efektem.
- ◇ Jeśli efekty karty wydarzenia zostały anulowane, nadal uważa się, że karta została zagrana, jej koszt został opłacony i zostaje ona odłożona do stosu kart odrzuconych swojego właściciela. Tylko efekty zostają anulowane.
- ◇ Karta wydarzenia nie może wejść do gry, chyba że zdolność, która wprowadziła ją do gry, zmienia jej typ na taki, który może zostać wprowadzony do gry.

Więcej na temat budowy karty wydarzenia, zobacz „Dodatek II: Schemat kart” na stronie 24.

## Wydrukowane

Słowo „wydrukowane” odnosi się do tekstu, statystyki, symbolu lub wartości, które fizycznie zostały nadrukowane na karcie.

## Wygrana

Istnieją trzy podstawowe ścieżki do wygranej. Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z graczy osiągnie jeden (lub więcej) z poniższych warunków zwycięstwa:

- ◇ Pierwszy gracz, który spustoszy prowincję, w której przeciwnik ulokował swoją twierdzą, wygrywa grę.
- ◇ Pierwszy gracz, który będzie posiadał 25 lub więcej honoru w swojej puli, natychmiast wygrywa grę.
- ◇ Pierwszy gracz, który będzie miał 0 honoru w swojej puli honoru, zostaje wyeliminowany z rozgrywki, sprawiając tym samym, że jego przeciwnik wygrywa.
- ◇ Niektóre zdolności kart mogą wprowadzić do gry dodatkowe warunki zwycięstwa. Taki warunek natychmiast kończy grę, kiedy zostanie spełniony.
- ◇ Jeśli obaj gracze jednocześnie spełnili warunek zwycięstwa, grę wygrywa pierwszy gracz.

## Wygranie konfliktu

Każdy konflikt wygrywa gracz, który podczas rozpatrzenia go uzyskał wyższą całkowitą wartość liczącą się w tym konflikcie sprawności.

- ◇ Całkowita sprawność gracza jest sumą sprawności zgodnych z typem konfliktu wszystkich przygotowanych uczestniczących postaci po jego stronie konfliktu i wszystkich modyfikatorów, które zmieniają wartość sprawności, podliczaną przez gracza w tym konflikcie.
- ◇ Aby wygrać konflikt, gracz musi posiadać przynajmniej jedną uczestniczącą postać po swojej stronie i co najmniej 1 punkt w całkowitej sprawności.
- ◇ Jeśli całkowita sprawność po obu stronach konfliktu jest równa i większa od 1 (a atakujący gracz kontroluje przynajmniej jedną uczestniczącą postać), atakujący gracz wygrywa konflikt.

- ♦ Jeśli żaden z graczy nie spełnia powyższych wymagań, żaden z graczy nie wygrywa (ani nie przegrywa) konfliktu. W takiej sytuacji krąg, o który toczyła się walka, należy odłożyć do puli niezajętych kręgów.
- ♦ Niektóre zdolności kart odnoszą się do postaci „wygrywających” konflikt. Aby postać mogła być uważana za „wygrywającą” konflikt, musi ona uczestniczyć w konflikcie po stronie wygrywającego gracza w momencie rozpatrywania tej zdolności.
- ♦ Niektóre zdolności kart odnoszą się do postaci „przegrywających” konflikt. Aby postać mogła być uważana za „przegrywającą” konflikt, musi ona uczestniczyć w konflikcie po stronie przegrywającego gracza w momencie rozpatrywania tej zdolności.

## Wymuszone (Wymuszone przerwania, Wymuszone reakcje)

Mimo że większość wyzwalanych zdolności jest nieobowiązkowa, niektóre przerwania i reakcje są poprzedzone słowem „Wymuszona”. Tego typu zdolności muszą zostać rozpatrzone natychmiast po tym, jak zostanie spełniony warunek ich wyzwolenia opisany w tekście zdolności.

- ♦ W każdym przypadku dotyczącym warunku wyzwolenia wymuszone przerwania mają pierwszeństwo przed niewymuszonymi przerwaniem, a wymuszone reakcje przed niewymuszonymi reakcjami.
- ♦ Jeśli dwie lub więcej wymuszone zdolności miałyby zostać zainicjowane w tym samym momencie, pierwszy gracz wybiera kolejność, w jakiej będą one inicjowane, niezależnie od tego, kto kontroluje karty odpowiedzialne za te zdolności.
- ♦ Każda wymuszona zdolność musi zostać rozpatrzona w całości, zanim kolejna wymuszona zdolność odpowiadająca na ten sam warunek wyzwolenia może zostać zainicjowana.

**Powiązane:** Przerwania, Reakcje

## Wyzwanie

Niektóre karty używają słowa „wyzwać”, aby zainicjować pojedynek między dwiema postaciami biorącymi udział w konflikcie. Z zasadami dotyczącymi rozpatrywania pojedynków można zapoznać się pod hasłem „Pojedynek – czasowość” na stronie 23.

## „X” (litera)

Jeśli zdolność karty lub dozwolony wybór gracza nie ustali inaczej, X jest zawsze równe 0.

- ♦ W przypadkach kosztów oznaczonych literą X, jej wartość jest określona przez zdolność karty lub wybór gracza, przy czym *opłacona wartość* może być zmodyfikowana przez efekty, nie zmieniając wartości X.

## Zabierz

Jeśli gracz ma zabrać żeton (losu lub honoru) innemu graczowi, te żetony zostają usunięte z jego puli żetonów (lub innego określonego miejsca) i dodane do puli żetonów zabierającego gracza.

## Zagrać i Umieścić w grze

**Zagranie** postaci lub dodatku wiąże się z opłaceniem jej kosztu w żetonach losu i umieszczeniem jej na obszarze gry. W ten sposób karta wchodzi do gry. Karty są zagrywane z ręki gracza lub z prowincji. Za każdym razem, kiedy postać jest zagrywana, gracz, który ją kontroluje, może umieścić na niej dowolną liczbę żetonów losu ze swojej puli.

Niektóre zdolności kart **umieszczają** karty **w grze**. W ten sposób omija się potrzebę płacenia kosztu karty, a także możliwość umieszczenia na niej żetonów losu. Karta, która jest umieszczana w grze, omija wszystkie ograniczenia i zakazy związane z jej zagranie. Karta umieszczona w grze wchodzi do gry w strefie gracza, który ją kontroluje.

- ♦ Karta, która została umieszczona w grze, nie jest uznawana za „zagraną”.
- ♦ Aby **zagrać** kartę, jej koszt w punktach losu (po modyfikatorach) musi zostać opłacony.
- ♦ Kiedy karta jest **umieszczana w grze**, jej koszt w punktach losu jest ignorowany.
- ♦ Jeśli efekt, który umieszcza kartę w grze nie stanowi inaczej, karta wchodzi do gry do strefy i w stanie, który odpowiadałby jej normalnemu zagranie.
- ♦ Kiedy wydarzenie zostaje zagrane, należy położyć je na stole, rozpatrzeć jego zdolność, a następnie odłożyć je do odpowiedniego stosu kart odrzuconych jej właściciela.

## Zakryta prowincja

Zakryta prowincja jest identyfikowana wyłącznie jako „zakryta prowincja”. Kiedy zakryta prowincja jest odkrywana, traktuje się ją jako odkrytą prowincję.

- ♦ Zakrytą prowincję należy odkryć, kiedy zostaje przeciwko niej zadeklarowany atak.
- ♦ Każdy gracz może podglądać swoje zakryte prowincje w dowolnym momencie. **Uwaga:** ta zasada dotyczy wyłącznie samej karty prowincji. Graczowi nie wolno podejrzeć zakrytych kart dynastii w swoich prowincjach.
- ♦ Jeśli zakryta prowincja zostaje atakowaną prowincją w wyniku innego działania niż deklaracja ataku, należy ją natychmiast odkryć.

## Zdolności

Zdolność to specjalna zasada, którą tekst karty wprowadza do gry. Zdolności kart dzielą się na następujące typy: akcje, zdolności stałe, przerwania, słowa kluczowe i reakcje. Niektóre przerwania i reakcje mogą być wymuszone.

- ♦ Zdolności kart mogą wchodzić w interakcję i obierać za cel tylko karty w grze, chyba że zdolność wyraźnie odnosi się do strefy lub komponentu spoza gry. Zdolności kart postaci, dodatków, miejsc, twierdz i prowincji mogą być inicjowane lub wpływać na grę tylko, dopóki są w grze, chyba że zdolność wyraźnie wskazuje, że może zostać użyta ze strefy spoza gry lub karta musi znajdować się poza grą, aby zdolność mogła zostać rozpatrzona. Karty wydarzeń i ról wchodzi w interakcję z grą ze strefy spoza gry, co zawiera się w zasadach dotyczących ich typu.
- ♦ Zainicjowanie i zastosowanie zdolności karty wymienionych typów jest obowiązkowe: zdolności stałe, wymuszone przerwania, wymuszone reakcje.



- ◇ Inicjowanie dowolnego słowa kluczowego, które w swojej treści zawiera słowo „móc” w dowolnej odmianie, nie jest obowiązkowe. Zastosowanie wszystkich innych słów kluczowych jest obowiązkowe.
- ◇ Inicjowanie zdolności akcji, przerwania i reakcji jest nieobowiązkowe. Słowo „móc” pozwala graczowi wybrać, czy chce ją rozpatryć. Gracz kontrolujący kartę, na której widnieje nieobowiązkowa zdolność, wybiera, czy chce jej użyć w odpowiednim czasie.
- ◇ Zdolność poprzedzona pogrubionym tekstem, wskazującym na moment jej wyzwolenia, to „zdolność wyzwalana”.
- ◇ Gracz kontrolujący kartę, której zdolność jest rozpatrywana, podejmuje wszystkie decyzje dotyczące tej zdolności, chyba że inny gracz jest wyraźnie wskazany przez tekst tej zdolności.

**Powiązane:** Cel, Efekt, Koszt, Wymuszona, Zdolność wyzwalana

## Zdolności stałe

Zdolność stała to zdolność niebędąca słowem kluczowym, a w jej tekście nie ma pogrubionego czasowego warunku wyzwolenia, który określałby typ zdolności. Zdolność stała aktywuje się od razu, kiedy karta wchodzi do gry i pozostaje aktywna tak długo, jak ta karta jest w grze.

- ◇ Niektóre zdolności stałe posiadają określone warunki działania (oznaczone takimi słowami jak „podczas”, „jeśli”, „kiedy”). Takie zdolności działają, dopóki warunek jest spełniony.
- ◇ Jeśli kilka kopii tej samej zdolności stałej jest w grze, każda wpływa na grę niezależnie od innych.

## Zdolności wyzwalane

Zdolność poprzedzona pogrubionym tekstem, wskazującym na moment jej wyzwolenia wskazuje, że jest to zdolność wyzwalana. Zdolności wyzwalane dzielą się na trzy typy: akcje, przerwania i reakcje. Niektóre przerwania i reakcje mogą być wymuszone.

- ◇ Jeśli tekst wskazujący na moment wyzwolenia nie jest poprzedzony słowem „wymuszona/wymuszone”, to taka zdolność jest nieobowiązkowa. Może ona zostać rozpatrzona (lub nie) przez jej właściciela, kiedy nadejdzie określona okoliczność czasowa. Wymuszone zdolności wyzwalane są wyzwalane automatycznie przez grę w określonym przez zdolność momencie.
- ◇ Dopóki zdolność nie zaznacza inaczej, każda zdolność wyzwalana może być zainicjowana tylko raz podczas rundy.
- ◇ Schemat zapisu zdolności wyzwalanej wygląda następująco: „warunek wyzwolenia (i/lub) wymagania dotyczące celu – efekt”. Tekst zdolności przed pauzą zawiera warunki wyzwolenia i/lub kosztu i/lub wymagania dotyczące celu. Część tekstu po pauzie zawiera efekty i może również czasem zawierać wymagania dotyczące celu wchodzące do gry podczas rozpatrywania zdolności.
- ◇ Jeśli treść zdolności wyzwalanej nie zawiera tekstu przed pauzą, cała jest uważana za efekt.

- ◇ Wyzwalana zdolność może zostać zainicjowana tylko wtedy, kiedy jej efekt może potencjalnie zmienić stan gry. Przy określaniu potencjału tej zmiany, nie bierze się pod uwagę opłaconych kosztów lub innych interakcji związanych z samą zdolnością.
- ◇ Zdolność wyzwalana można zainicjować tylko, jeśli jej koszt (po uwzględnieniu modyfikatorów) może zostać w pełni opłacony.

**Powiązane:** Akcja, Cel, Efekt, Koszt, Przerwanie, Reakcja, Zdolność

## Zhańbiony, Znacznik stanu (zhańbiony)

Zobacz „Honor osobisty” na stronie 5.

## Zmień

Słowo „zmień” występuje na niektórych zdolnościach. Aby użyć takiej zdolności, zamieniane obiekty muszą istnieć po obu stronach wymiany.

## Znacznik stanu

Zobacz „Honor osobisty” na stronie 5.

## Zyskuje

Słowo „zyskiwać” jest używane w różnych kontekstach.

- ◇ Kiedy gracz zyskuje los lub honor, bierze odpowiednią liczbę żetonów losu lub honoru z ogólnej puli żetonów i dodaje je do swojej puli losu lub honoru.
- ◇ Jeśli karta zyskuje właściwości (takie jak **cechy**, słowo kluczowe lub tekst zdolności), należy traktować ją tak, jakby te właściwości posiadała. Zyskanych właściwości nie uznaje się za wydrukowane na karcie.

**Powiązane:** Wydrukowane

# Dodatek I: Relacje czasowe i przebieg gry

W tej sekcji gracze znajdą dokładny opis faz i kroków ramowych całej rundy gry. W „Wykresie sekwencji fazy” znalazły się wszystkie kroki ramowe i okna akcji, które występują w rundzie gry. Sekcja „Szczegóły kroków ramowych” wyjaśnia, jak działają kroki ramowe, aby gracze mogli je realizować podczas rundy.

## Kroki ramowe

Ponumerowane (lub oznaczone literami) elementy zapisane w **ciemnoszarych** ramkach to kroki ramowe. Krok ramowy to obowiązkowa okoliczność, będąca wynikiem struktury gry. **Fioletowe** okna to specjalne kroki ramowe, które wskazują na możliwość powrotu gry do poprzedniego kroku ramowego na diagramie. Te powtarzalne sekwencje mogą zakończyć się na różne sposoby, np. kiedy wszyscy gracze wykonają określone kroki w sekwencji lub gracz podejmie określoną decyzję. Każde fioletowe okno wyjaśnia, w jaki sposób sekwencja się powtarza lub przechodzi do następnego kroku.

## Okna akcji

Zdolność akcji może zostać wyzwolona tylko podczas okna akcji. Okna akcji mają **jasnopomarańczowy** kolor na wykresie. W przypadku większości okien akcji, to pierwszy gracz ma pierwszą możliwość zainicjowania akcji lub spasowania. Wyjątkiem od tej zasady jest przypadek okna akcji podczas fazy konfliktu, kiedy to broniący się gracz ma pierwszy możliwość zainicjowania akcji lub spasowania. Gracze naprzemiennie i w kolejności graczy mają okazje do zainicjowania akcji, do momentu aż obydwójce kolejno spasują – wtedy okno akcji zamyka się, a gra przechodzi do następnego kroku na wykresie. Jeśli gracz spasuje swoją możliwość podjęcia działania, ale drugi gracz nie spasuje, gracz, który spasował, może podjąć akcję, gdy ponownie nadejdzie jego kolej.

Każdą akcję należy rozpatrzyć w całości przed przejściem do kolejnej możliwości podjęcia akcji.

Podczas każdego okna akcji, gracze mogą zagrywać postaci i dodatki z ręki. Jedyne wyjątek stanowi krok 1.4, podczas którego nie można zagrywać postaci ani dodatków z ręki.

## Reakcje i przerwania

Zdolność reakcji na efekt ramowy można zainicjować od razu po zakończeniu się dowolnego kroku ramowego.

Zdolność przerwania efektu ramowego można zainicjować podczas rozpatrywania tego kroku, tym samym przerywając go.

## I Faza dynastii

1.1 Rozpoczęcie fazy dynastii.

1.2 Odkrycie zakrytych kart dynastii.

1.3 Gromadzenie losu.

### ◇ 1.4 SPECJALNE OKNO AKCJI

Gracze naprzemiennie zagrywają karty z prowincji i/lub wyzwalamy zdolności **Akcji**.

1.5 Koniec fazy dynastii.

*Przejdź do fazy dobierania.*

## II Faza dobierania

2.1 Rozpoczęcie fazy dobierania.

2.2 Licytacja honoru.

2.3 Ujawnienie liczników honoru.

2.4 Przekazanie honoru.

2.5 Dobieranie kart.

### ◇ OKNO AKCJI

2.6 Koniec fazy dobierania.

*Przejdź do fazy konfliktu.*

### III Faza konfliktu

3.1 Rozpoczęcie fazy konfliktu.

#### ◇ OKNO AKCJI

◇ **UWAGA:** Po tym oknie akcji, jeśli nie pozostała już żadna możliwość zadeklarowania konfliktu, należy przejść do (3.4).

3.2 Następny gracz w porządku graczy deklaruje konflikt (przejdź do **Rozpatrzenie konfliktu**) lub pasuje (przejdź do (3.3)).

3.3 Koniec/spasowanie konfliktu. Wróć do okna akcji następującego po kroku (3.1).

3.4 Określenie łaski cesarskiej.

3.4.1 Policzenie chwały.

3.4.2 Zajęcie łaski cesarskiej.

3.5 Koniec fazy konfliktu.

*Przejdź do fazy losu.*

### Rozpatrzenie konfliktu

3.2 Deklaracja konfliktu.

3.2.1 Deklaracja obrońców.

#### ◇ 3.2.2 OKNO AKCJI KONFLIKTU

◇ (Począwszy od obrońcy)

3.2.3 Porównanie wartości sprawności.

3.2.4 Zastosowanie efektów niebronionego konfliktu.

3.2.5 Spustoszenie prowincji.

3.2.6 Rozpatrzenie efektów kręgu.

3.2.7 Zajęcie kręgu.

3.2.8 Powrót do domu. Przejdź do (3.3).

### IV Faza losu

4.1 Rozpoczęcie fazy losu.

4.2 Odrzucenie postaci bez losu.

4.3 Odrzucenie losu z postaci.

4.4 Położenie losu na niezajętych kręgach.

#### ◇ OKNO AKCJI

4.5 Koniec fazy losu.

*Przejdź do fazy przegrupowania.*

### V Faza przegrupowania

5.1 Rozpoczęcie fazy przegrupowania.

#### ◇ OKNO AKCJI

5.2 Przygotowanie kart.

5.3 Odrzucenie kart z prowincji.

5.4 Przywrócenie kręgów.

5.5 Przekazanie znacznika pierwszego gracza.

5.2 Koniec fazy przegrupowania.

*Przejdź do fazy dynastii.*

# Szczegóły kroków ramowych

Poniższe wpisy korespondują z odpowiednimi krokami ramowymi o tych samych numerach, przedstawionymi na wykresie sekwencji fazy.

## 1. Faza dynastii

### 1.1. Rozpoczęcie fazy dynastii

Ten krok rozpoczyna fazę dynastii. Ponieważ jest to także pierwszy krok ramowy w rundzie, rozpoczyna on także rundę.

Początek fazy to ważny krok gry, do którego mogą odnosić się karty, traktując go jako czas, w którym należy/można rozpatrzeć określoną zdolność, lub jako punkt, w którym długotrwałe efekty rozpoczynają się lub wyczerpują.

### 1.2. Odkrycie zakrytych kart dynastii

W kolejności graczy, każdy gracz odkrywa wszystkie zakryte karty dynastii w swoich prowincjach. Karty są odkrywane po jednej na raz, od lewej do prawej.

### 1.3. Gromadzenie losu

Każdy gracz zabiera tyle żetonów losu, ile wskazuje wartość losu na jego karcie twierdzy, biorąc pod uwagę wszystkie aktywne modyfikatory. Gracze zabierają te żetony losu z ogólnej puli zasobów i dodają je do swoich puli losu.

### 1.4. Zgrywanie kart z prowincji

To specjalne okno akcji, w którym gracze, w kolejności graczy, mają naprzemiennie możliwość podjęcia działania.

Podczas swojej możliwości podjęcia działania gracz może:

- ◇ Zagrać jedną postać ze swoich prowincji.
- ◇ Wyzwolić dostępną zdolność akcji.
- ◇ Odrzucić duplikat postaci ze swojej ręki lub z jednej ze swoich prowincji, aby umieścić 1 żeton losu na kopii tej postaci pod swoją kontrolą.
- ◇ Spasować.

**Uwaga:** podczas tego okna graczom nie wolno zagrywać postaci ani dodatków z ręki.

Aby zagrać postać z prowincji, gracz usuwa ze swojego pola losu tyle żetonów losu, ile wynosi koszt w żetonach losu danej postaci i oddaje te żetony do ogólnej puli żetonów. Postać wchodzi do gry i zostaje umieszczona w strefie domu tego gracza. Następnie gracz ten może położyć na tej postaci dowolną liczbę dodatkowych żetonów losu ze swojej puli losu. Po tym, jak gracz dołoży żeton losu na postaci lub zrezygnuje z tej możliwości, prowincja, z której ta postać została zagrana, musi zostać wypełniona poprzez umieszczenie w niej zakrytej karty z talii dynastii.

Jeśli gracz spasuje, wyzbywa się wszystkich przyszłych możliwości działania podczas tej fazy. (Gracz, który spasuje, może nadal wyzwalać przerwania i reakcje, jeśli zajądą odpowiednio okoliczności). Gracz, który spasuje jako pierwszy, zyskuje 1 żeton losu z ogólnej puli żetonów i dodaje go do swojej puli losu. Po tym, jak jeden z graczy spasuje, drugi może kontynuować wykonywanie akcji, dopóki także nie spasuje. Ten krok kończy się, kiedy obaj gracze spasują.

## 1.5. Koniec fazy dynastii

Ten krok kończy fazę dynastii.

Koniec fazy to ważny krok gry, do którego mogą odnosić się karty, traktując go jako czas, w którym należy/można rozpatrzeć określoną zdolność lub jako punkt, w którym długotrwałe efekty rozpoczynają się lub wyczerpują.

## 2. Faza dobierania

### 2.1. Rozpoczęcie fazy dobierania

Ten krok rozpoczyna fazę dobierania.

### 2.2. Licytacja honoru

Każdy gracz w tajemnicy wybiera liczbę od 1 do 5 na swoim liczniku honoru jako swoją stawkę honoru na tę rundę. Kiedy obaj gracze oznajmią, że są gotowi, należy przejść do kolejnego kroku.

### 2.3. Odkrycie wskaźników honoru

Gracze jednocześnie odkrywają swoje stawki.

Kiedy gracze odkryją swoje stawki honoru, licznik należy położyć obok twierdzy jako przypomnienie do momentu kolejnej licytacji honoru.

### 2.4. Przekazanie honoru

Gracz, który wybrał większą liczbę na liczniku honoru, daje swojemu przeciwnikowi tyle żetonów honoru, ile wynosi różnica między wybranymi przez graczy liczbami. Jeśli wybrane liczby są równe, nie dochodzi do przekazania honoru.

### 2.5. Dobranie kart

Gracze jednocześnie dobierają X kart ze swoich talii konfliktu. Dla każdego gracza X to jego wartość stawki honoru.

### 2.6. Koniec fazy dobierania

Ten krok kończy fazę dobierania.

## 3. Faza konfliktu

### 3.1. Rozpoczęcie fazy konfliktu

Ten krok rozpoczyna fazę konfliktu.

### 3.2. Deklaracja konfliktu

(Punkt 3.2 jest współdzielony z diagramem rozpatrywania konfliktu).

Podczas fazy konfliktu każdy z graczy ma jedną możliwość zadeklarowania konfliktu militarnego i jedną możliwość zadeklarowania konfliktu politycznego. Gracze, którzy mogą jeszcze zadeklarować konflikt, otrzymują te możliwości naprzemiennie w kolejności graczy, dopóki każda możliwość nie zostanie wykorzystana lub spasowana. Konflikt polityczny i militarny można zadeklarować w dowolnej kolejności.

Kiedy gracz ma możliwość zadeklarować konflikt, może:

- ◇ Zadeklarować konflikt militarny lub spasować tę możliwość.
- ◇ Zadeklarować konflikt polityczny lub spasować tę możliwość.

Jeśli gracz spasuje deklarację konfliktu określonego typu, nie może on już wykorzystać tej możliwości w tej fazie.

Aby zadeklarować konflikt, atakujący gracz musi:

- ♦ Zadeklarować typ i żywioł konfliktu, jaki chce zainicjować. Aby to zrobić, gracz wybiera krąg z puli niezajętych kręgów (jest to krąg, o który toczona jest walka i określa on żywioł konfliktu) i kładzie go na jedną z dozwolonych, niespustoszonych prowincji (zaznaczając w ten sposób, która prowincja jest atakowana) stroną militarną lub polityczną ku górze (widoczna strona kręgu określa typ konfliktu).
- ♦ Jeśli gracz wybierze na krąg, o który toczona będzie walka, niezajęty krąg, na którym znajdują się żetony losu, żetony te przesunąć należy z kręgu do puli losu atakującego gracza.
- ♦ Zadeklarować, które **przygotowane** postaci (pod jego kontrolą) zostają przydzielone jako atakujący. Atakujący gracz może przydzielić dowolną liczbę postaci pod swoją kontrolą jako atakujących. Postaci te należy przesunąć do przodu, w kierunku środka strefy gry i dalej od strefy domowej atakującego gracza. Gracz musi zadeklarować przydzielenie przynajmniej jednej postaci jako atakującego, aby zainicjować konflikt. Jeśli ktoś z atakujących postaci mają słowo kluczowe ukrycie, jego cele wybierane są w tym momencie.

Uznaje się, że powyższe czynności są wykonywane jednocześnie. Jeśli którejkolwiek z nich nie można wykonać, konflikt nie może zostać zainicjowany.

Po zadeklarowaniu konfliktu, jeżeli atakowana prowincja jest zakryta, należy ją odkryć. Dzieje się to zanim reakcje na proces deklaracji konfliktu mogą zostać wyzwolone.

Po tym, jak konflikt został zadeklarowany, należy rozpatrzyć ten konflikt przed zadeklarowaniem kolejnego.

Jeśli żaden z graczy nie może już zadeklarować konfliktu, należy przejść do kroku 3.4.

### 3.2.1. Zadeklarowanie obrońców

Broniący się gracz deklaruje, które – jeśli jakiegokolwiek – przygotowane postaci (pod jego kontrolą) zostają przydzielone jako obrońcy. Broniący się gracz może przydzielić dowolną liczbę postaci pod swoją kontrolą jako obrońców. Postaci te należy przesunąć do przodu, w kierunku środka strefy gry i dalej od strefy domowej atakującego gracza. Gracz może również zadeklarować, że nie przydziela obrońców.

### 3.2.2. Okno akcji konfliktu

Jest to specjalne okno akcji, w którym broniący gracz (a nie pierwszy gracz) ma pierwszą możliwość podjęcia akcji. Gracze mogą następnie podejmować działania naprzemiennie, dopóki obaj nie spasują kolejno.

Podczas swojej możliwości wykonania akcji gracz może:

- ♦ Aktywować odpowiednią zdolność akcji na karcie pod swoją kontrolą.
- ♦ Zagrać z ręki kartę wydarzenia, wyzwalaając jej akcję.
- ♦ Zagrać kartę dodatku ze swojej ręki i dołączyć ją do dowolnej, właściwej postaci w grze.
- ♦ Zagrać postać z ręki do konfliktu jako uczestniczącą po stronie tego gracza. (Gracz może położyć na tej postaci dodatkowe żetony losu ze swojej puli).
- ♦ Zagrać postać z ręki do swojej strefy domu. (Gracz może położyć na tej postaci dodatkowe żetony losu ze swojej puli).
- ♦ Spasować.

Po wykonaniu jednej z powyższych akcji gracz powinien oznajmić, ile wynosi aktualnie wartość sprawności po obu stronach konfliktu, gdyby miał się on zakończyć bez podejmowania kolejnych akcji.

Kiedy obaj gracze kolejno spasują, należy przejść do następnego kroku.

### 3.2.3. Porównanie wartości sprawności

Typ konfliktu określa, którą wartość sprawności należy wziąć pod uwagę przy sprawdzaniu wyniku. Podczas konfliktu militarnego liczy się sprawność militarna. Podczas konfliktu politycznego liczy się sprawność polityczna.

Najpierw należy ustalić całkowitą wartość sprawności atakującego gracza, poprzez zsumowanie wszystkich wartości sprawności (odpowiedniego typu) każdej przygotowanej atakującej postaci, biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory. Następnie należy ustalić całkowitą wartość sprawności broniącego gracza, poprzez zsumowanie wszystkich wartości sprawności (odpowiedniego typu) każdej przygotowanej broniącej postaci, biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory.

Gracz z wyższą sumą wygrywa konflikt. Aby wygrać konflikt, gracz musi mieć co najmniej 1 punkt w całkowitej sprawności. W przypadku remisu konflikt wygrywa atakujący. Jeśli sprawność po obu stronach konfliktu wynosi 0, w konflikcie nie wyłania się zwycięzcy, a krąg wraca do puli niezajętych kręgów.

### 3.2.4. Zastosowanie efektów niebronionego konfliktu

Jeśli atakujący gracz wygrał konflikt, a broniący gracz nie kontroluje żadnych uczestniczących postaci (w kroku 3.2.3), konflikt uznaje się za „niebroniony”. Broniący gracz traci 1 żeton honoru – oddaje go do ogólnej puli żetonów.

Jeśli broniący się gracz wygrał konflikt lub żaden z graczy nie wygrał konfliktu, podczas tego kroku nic się nie dzieje.

### 3.2.5. Spustoszenie prowincji

Jeśli atakujący gracz wygrał konflikt z przewagą sprawności równą lub większą od siły atakowanej prowincji (w kroku 3.2.3), prowincja zostaje spustoszona. Aby to zaznaczyć, należy obrócić ją o 180 stopni.

Jeśli atakujący gracz wygra konflikt i spustoszy prowincję, może odrzucić dowolne znajdujące się w niej karty dynastii. Prowincję należy wypełnić wierzchnią kartą z talii dynastii kontrolującego ją gracza.

Jeśli broniący się gracz wygrał konflikt lub żaden z graczy nie wygrał konfliktu, podczas tego kroku nic się nie dzieje.

### 3.2.6. Rozpatrzenie efektów kręgów

Jeśli atakujący gracz wygrał konflikt (w kroku 3.2.3), może on rozpatrzyć efekt kręgu, o który toczyła się walka. Efekty kręgów są następujące:

**Powietrze:** atakujący gracz zabiera 1 żeton honoru swojemu przeciwnikowi lub zyskuje 2 żetony honoru z ogólnej puli żetonów.

**Ziemia:** atakujący gracz dobiera 1 kartę ze swojej talii konfliktu i odrzuca 1 losową kartę z ręki swojego przeciwnika.

**Ogień:** atakujący gracz wybiera postać w grze i honoruje ją lub hańbi.

**Woda:** atakujący wybiera postać i przygotowuje ją albo wybiera postać bez żetonów losu i uklania ją.

**Pustka:** atakujący gracz wybiera postać i usuwa z niej 1 żeton losu.

Jeśli broniący się gracz wygrał konflikt lub żaden z graczy nie wygrał konfliktu, podczas tego kroku nic się nie dzieje.

### 3.2.7. Zajęcie kręgu

Gracz, który wygrał konflikt (w kroku 3.2.3), zajmuje krąg, o który toczyła się walka i dodaje go do swojej puli zajętych kręgów.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał konfliktu (w kroku 3.2.3), krąg wraca do puli niezajętych kręgów.

### 3.2.8. Powrót do domu

Wszystkie uczestniczące przygotowane postaci należy uklonić jednocześnie. Każdą uczestniczącą postać należy przywrócić do strefy domowej gracza, który tę postać kontroluje. Te postaci nie uczestniczą już w konflikcie.

### 3.3. Koniec/spasowanie konfliktu

Ten krok formalnie kończy konflikt lub oznajmia, że możliwość konfliktu została spasowana. Wróć do okna akcji następującego po kroku 3.1.

### 3.4. Określenie Łaski cesarskiej

Ten krok rozpoczyna walkę o Łaskę cesarską.

#### 3.4.1. Podliczanie chwały

Każdy gracz podlicza całkowitą wartość chwały na wszystkich swoich przygotowanych postaciach pod swoją kontrolą z uwzględnieniem wszystkich aktywnych modyfikatorów i dodaje 1 za każdy krąg w swojej puli zajętych kręgów.

Następnie gracze porównują swoje wyniki. Gracz z wyższą sumą wygrywa podliczanie chwały. Jeśli sumy są takie same, żaden z graczy nie wygrywa podliczania chwały.

#### 3.4.2. Zajęcie Łaski cesarskiej

Gracz, który wygrał podliczanie chwały (w kroku 3.4.1), zajmuje Łaskę cesarską, zabierając kartę Łaski cesarskiej i ustawiając ją na stronę militarną lub polityczną, kładzie ją obok swojej twierdzy. Ten gracz „ma Łaskę cesarską”, a karta ta może wpłynąć na kolejną rundę gry. Jeśli gracz, który ma już Łaskę cesarską, zajmie ją ponownie, może obrócić ją na dowolną stronę.

Jeśli żaden z graczy nie osiągnie przewagi, Łaska cesarska pozostaje tam, gdzie się znajduje (niezajęta lub pod kontrolą gracza, który aktualnie ją ma, na tej samej stronie).

Ten krok oznacza również koniec walki o Łaskę cesarską.

### 3.5. Koniec fazy konfliktu

Ten krok kończy fazę konfliktu.

## 4. Faza losu

### 4.1. Rozpoczęcie fazy losu

Ten krok rozpoczyna fazę losu.

### 4.2. Odrzucenie postaci bez losu

W kolejności graczy każdy gracz odrzuca każdą postać bez żetonów losu, którą kontroluje. Postaci te odrzucane są jedna po drugiej, w kolejności wybranej przez odrzucającego gracza.

### 4.3. Odrzucenie losu z postaci

Należy usunąć po 1 żetonie losu równocześnie z każdej postaci.

### 4.4. Położenie losu na niezajętych kręgach

Należy umieścić po 1 żetonie losu z ogólnej puli losu równocześnie na każdym niezajętym kręgu.

### 4.5. Koniec fazy losu

Ten krok kończy fazę losu

## 5. Faza przegrupowania

### 5.1. Rozpoczęcie fazy przegrupowania

Ten krok rozpoczyna fazę przegrupowania

### 5.2. Przygotowanie kart

Należy jednocześnie przygotować wszystkie postaci w ukłonie.

### 5.3. Odrzucenie kart z prowincji

W kolejności graczy każdy gracz musi odrzucić każdą odkrytą kartę ze swoich spustoszonych prowincji, a także może wybrać i odrzucić dowolną liczbę odkrytych kart dynastii ze swoich niespustoszonych prowincji.

Każda odrzucona w ten sposób karta jest zastępowana zakrytą kartą z talii dynastii odpowiedniego gracza.

### 5.4. Przywrócenie kręgów

Należy jednocześnie przywrócić wszystkie zajęte kręgi do puli niezajętych kręgów.

### 5.5. Przekazanie znacznika pierwszego gracza

Gracz, który posiada znacznik pierwszego gracza, przekazuje go swojemu przeciwnikowi. Ten gracz zostaje pierwszym graczem.

### 5.6. Koniec fazy przegrupowania.

Ten krok kończy fazę przegrupowania

Ponieważ faza przegrupowania to ostatnia faza w rundzie, jej koniec oznacza także koniec rundy. Wszystkie efekty aktywne „do końca rundy” kończą się w tym momencie.

Po wykonaniu tego kroku gra przechodzi do początku fazy dynastii kolejnej rundy.

## D. Czasowość w pojedynku

D.1 Rozpoczęcie pojedynku.

D.2 Ustalenie wyzywającego i wyzwanego.

D.3 Licytacja honoru w pojedynku.

D.4 Ujawnienie liczników honoru.

D.5 Przekazanie honoru.

D.6 Modyfikacja sprawności w pojedynku.

D.7 Porównanie wartości sprawności i określenie wyniku.

D.8 Zastosowanie wyniku pojedynku.

D.9 Koniec pojedynku.

## D. Czasowość w pojedynku

### D.1. Rozpoczyna się pojedynek

Pojedynek rozpoczyna się w wyniku udanego rozpatrzenia dowolnej zdolności, która wyzywa inną postać na pojedynek. Kiedy taka zdolność zostanie rozpatrzona, otwiera się to okno akcji.

Ten krok rozpoczyna pojedynek.

### D.2. Ustalenie wyzywającego i wyzwanego

Zdolność, która zainicjowała pojedynek (w kroku D.1), wskazuje dwie postaci, które biorą w nim udział. Postać pod kontrolą gracza, który zainicjował zdolność, to wyzywający. Postać pod kontrolą jego przeciwnika to wyzywany.

### D.3. Licytacja honoru w pojedynku

Każdy gracz w tajemnicy wybiera liczbę od 1 do 5 na swoim liczniku honoru jako swoją stawkę honoru dla tego pojedynku. Kiedy obaj gracze oznajmią, że są gotowi, należy przejść do kolejnego kroku.

### D.4. Odkrycie wskaźników honoru

Gracze jednocześnie odkrywają swoje stawki.

Kiedy gracze odkryją swoje stawki honoru, licznik należy położyć obok twierdz jako przypomnienie do momentu kolejnej licytacji honoru.

### D.5. Przekazanie honoru

Gracz, który wybrał większą liczbę na liczniku honoru, daje swojemu przeciwnikowi tyle żetonów honoru, ile wynosi różnica między wybranymi przez graczy liczbami. Jeśli wybrane liczby są równe, nie dochodzi do przekazania honoru.

### D.6. Modyfikacja sprawności w pojedynku

Zdolność, która zainicjowała pojedynek (w kroku D.1), ustanawia typ sprawności (militarna lub polityczna), która będzie używana do określenia wyniku tego pojedynku. Każdy gracz dodaje do określonej sprawności swojej postaci biorącej udział w pojedynku swoją stawkę honoru. Ta modyfikacja utrzymuje się do końca pojedynku.

♦ **Uwaga:** wszystkie modyfikatory, które były aktywne w czasie inicjowania pojedynku, są nadal aktywne.

### D.7. Porównanie wartości sprawności i określenie wyniku

Aby określić wynik pojedynku, należy porównać zmodyfikowane wartości sprawności postaci biorących udział w pojedynku.

- ♦ Gracz kontrolujący postać z wyższą wartością sprawności wygrywa pojedynek.
- ♦ Gracz kontrolujący postać z niższą wartością sprawności przegrywa pojedynek.
- ♦ Jeśli wartości sprawności są takie same, żaden z graczy nie wygrywa ani nie przegrywa pojedynku.

### D.8. Zastosowanie wyniku pojedynku

Zdolność, która zainicjowała pojedynek (w kroku D.1), określa konsekwencje tego pojedynku dla wygrywającej/przegrywającej postaci lub graczy je kontrolujących. W tym kroku należy rozpatrzyć te konsekwencje.

### D.9. Kończy się pojedynek

Ten krok kończy fazę pojedynku. Teraz należy powrócić do okna akcji, w którym pojedynek został zainicjowany. Kolejny gracz w kolejności akcji może podjąć działanie.

**UWAGA:** podczas pojedynku nie ma żadnych okien akcji, więc gracze nie mogą inicjować akcji, zagrywać postaci lub dodatków ze swojej ręki podczas rozpatrywania pojedynku. Odpowiednie przerwania i/lub reakcje mogą zostać wyzwolone podczas pojedynku.

# Dodatek II: Schemat kart

W tym dodatku pokazano szczegółowy opis każdego typu karty. Definicje każdego elementu można znaleźć w słowniczku.

## Schemat karty

1. **Nazwa:** nazwa karty.
2. **Koszt:** koszt w punktach losu, który należy uiścić, aby zagrać kartę.
3. **Typ karty:** określa, jak karta jest zagrywana lub wykorzystywana podczas gry.
4. **Symbol klanu:** klanowa przynależność karty.
5. **Sprawność militarna:** wartość sprawności militarnej postaci.
6. **Dodatkowa sprawność militarna:** dodatkowa wartość sprawności militarnej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
7. **Sprawność polityczna:** wartość sprawności politycznej postaci.
8. **Dodatkowa sprawność polityczna:** dodatkowa wartość sprawności politycznej, którą karta zapewnia postaci, do której jest dołączona.
9. **Chwała:** wartość chwały karty.
10. **Żywiol:** wskazuje na przynależność prowincji do danego żywiołu.
11. **Siła:** wartość siły prowincji.
12. **Dodatkowa siła:** dodatkowa wartość siły, którą miejsce lub twierdza zapewnia prowincji, w której się znajduje.
13. **Początkowy honor:** liczba żetonów honoru, które zapewnia twierdza na początku gry.
14. **Wartość losu:** liczba żetonów losu, które zapewnia dana twierdza podczas każdej fazy dynastii.
15. **Wartość wpływu:** liczba punktów wpływu, zapewnianych przez daną twierdzę na potrzeby budowania talii.
16. **Cechy:** opisowe przymioty karty, do których mogą odnosić się zdolności kart.
17. **Zdolność:** wyjątkowy sposób, w jaki karta działa podczas gry.
18. **Koszt w punktach wpływu:** koszt, jaki należy opłacić, aby włączyć kartę do talii konfliktu.
19. **Informacja o produkcie:** wskazuje na to, z jakiego produktu pochodzi karta.





## Dodatek



## Twierdza



## Wydarzenie



## Rola



## Prowincja

