

DZIENNIK

Od razu po przygotowaniu rozgrywki rozpoczniecie swój pierwszy dzień walki o przetrwanie. Każdy dzień składa się z 7 faz, opisanych kolejno w Dzienniku.

Podstawowe reguły i strategię przetrwania poznacie dopiero w trakcie pierwszej rozgrywki. Pierwsza rozgrywka zastępuje potrzebę czytania instrukcji.

Zasady działania wielu ikon, talii, terminów i innych elementów zostaną wytłumaczone w trakcie gry.

To wszystko. Zaczynamy.

W odpowiednim czasie dowiedziecie się wszystkiego, co musicie wiedzieć.

PRZYGOTOWANIE GRY

WYBIERZCIE LIDERA

Losowo wybierzcie gracza, który jako pierwszy będzie Liderem.



DOBIERZCIE 3 KARTY POSTACI

Potasujcie wszystkie karty Postaci i doберите:

- pierwszą kartę z czerwoną obwódką
- dwie pierwsze karty z czarną obwódką

Położcie te 3 karty awersami do góry obok planszy. Te 3 Postaci to wasza „grupa początkowa”. Zapiszcie ich imiona na arkuszu Archiwum.

Umieśćcie żeton Głodu (poziom 2) obok każdej Postaci.

Znajdźcie figurki reprezentujące te Postaci i ustawcie je na planszy na polu Warty.

Pozostałe karty Postaci potasujcie i ułóżcie w stosie na polu Postaci (przeznaczonym dla nieużywanych Postaci).



UMIĘJŹNOŚCI POSTACI - PATRZ FAQ 101

ROZŁÓŻCIE TALIE NA PLANSZY

Ułóżcie wszystkie talie na odpowiadających im polach planszy, tak jak to pokazano na powyższej ilustracji.

Umieśćcie karty **SPRZĘTÓW** z zielonym rogim na polu Sprzętów. Umieśćcie pozostałe karty **SPRZĘTÓW** na polu Pomysłów.

Wyszukajcie w talii **INTRUZÓW** i w talii **MIESZKAŃCÓW** karty z **czerwonym rogim** i odłóżcie je na bok (pojawią się one później w trakcie rozgrywki).

Dobierzcie 3 karty z talii **MIEJSC** i połoźcie je na 3 polach Miejsc (Dalekie, Oddalone, Bliskie).

ROZŁÓŻCIE WSZYSTKIE KARTY SCHRONIENIA NA PLANSZY

Każdą kartę Schronienia połoźcie na polu z odpowiadającą jej nazwą (np. kartę Sterty kładzie się na polu Sterty, kartę Zamkniętych drzwi na polu Zamkniętych drzwi itd.). Umieśćcie je awersami do góry (tak by strona z niebieskim rogim była niewidoczna). Nie podglądajcie ich rewersów.



PRZYGOTUJCIE TALIE WYDARZEŃ

Połoźcie karty Wydarzeń rewersami do góry na polu Wydarzeń (bez podglądania ich awersów), w następującej kolejności:

- 1) Potasujcie 3 karty Wydarzeń Kończących – tworzą one spód talii.
 - 2) Umieśćcie kartę Rozdziału III na wierzchu talii.
 - 3) Losowo dobierzcie 4 karty Wydarzeń i ułóżcie je na wierzchu talii.
 - 4) Umieśćcie kartę Rozdziału II na wierzchu talii.
 - 5) Losowo dobierzcie 3 karty Wydarzeń i ułóżcie je na wierzchu talii.
 - 6) Umieśćcie kartę Rozdziału I na wierzchu talii.
- Pozostałe karty Wydarzeń nie będą potrzebne w tej rozgrywce (odłóżcie je do Odpadów).



KOŚCI WALKI

CZARNA KOŚĆ

ZNACZNIK HAŁASU

ROZŁOŻCIE ŻETONY I ZASOBY

Włóżcie żetony i znaczniki zasobów do odpowiednich przegródek pudełka, tak jak pokazano na ilustracji.



SCHOWEK

Umieście następujące żetony i zasoby na polu Schowka: **Wytrych, Łopata, 4x Komponent, 4x Drewno, 2x Woda, 3x Surowe Mięso**

OGRANICZENIE DO 4 POSTACI

W żadnym momencie rozgrywki nie możecie posiadać więcej niż 4 Postaci jednocześnie. W czasie, gdy posiadacie 4 Postaci, nowa Postać nie może dołączyć do grupy.



KOLOROWE NAKŁADKI

Aby łatwiej rozróżnić figurki Postaci, nałóżcie na podstawkę każdej z nich jedną kolorową nakładkę. Następnie połóżcie żeton w odpowiednim kolorze obok karty Postaci odpowiadającej danej grupie.

CO POWINNIŚCIE WIEDZIEĆ?

Kiedy w pudełku zabraknie któregoś żetonu lub zasobu, oznacza to, że dany element gry jest obecnie niedostępny (nie można go znaleźć, kupić itd.).

Wyrażenie „**odrzuć żeton / zasób**” oznacza, że należy odłożyć dany element gry z powrotem do pudełka. Wyrażenie „**usuń żeton / zasób / kartę z gry**” oznacza, że należy odłożyć dany element gry do Odpadów. Odpady to jeden z woreczków strunowych, przeznaczony na elementy wyrzucone z gry.



ŻETONY STANÓW

Podczas gry Postaci zostaną ranne, zgłodnieją, zmęczą się itd. Za każdym razem, kiedy efekt wymaga, aby „podnieść / obniżyć” Zmęczenie / Rany / Depresję / Głód / Chorobę „o X”, należy umieścić obok Postaci żeton danego Stanu o odpowiednim poziomie (1- 2 - 3 - 4) lub odwrócić już umieszczony żeton, aby zmienić poziom danego Stanu (żetony są dwustronne). Żetony poziomu 4 poinstruują was, co dzieje się z Postacią.

WSPÓLNE DOŚWIADCZENIE

Poszczególne postaci nie są przypisane do konkretnych graczy. Gracze wykonują działania WSZYSTKIMI Postaciami jako grupą. GRACZ, KTÓRY W DANEJ CHWILI TRZYMA DZIENNIK, JEST NAZYWANY **LIDEREM**.

Za każdym razem, kiedy gracz natrafi w Dzienniku na ten symbol:



przekazuje Dziennik następnemu graczowi po swojej lewej. Za każdym razem, kiedy gra wymaga podjęcia jakiegokolwiek decyzji (na przykład odnośnie wyboru Postaci, żetonu, akcji itd.), **OSTATECZNĄ DECYZJĘ PODEJMUJE LIDER**, ale może to zrobić **DOPIERO PO WYSŁUCHANIU ZDANIA INNYCH GRACZY**. Gracze mogą dyskutować, doradzać sobie, a nawet kląć się, ale **ostateczna decyzja zawsze należy do Lidera**. TYLKO LIDER MOŻE DOTYKAĆ ELEMENTÓW GRY (przestawiać figurki, karty, żetony itd.).

Rozpoczyna się nowy dzień...

PORANEK

WYDARZENIE

Dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń.

Nie zapomnij dodać żetonów Chłodu na pole Chłodu na planszy, jak to opisano na właśnie odkrytej karcie Wydarzenia.

NASTĘPNY GRACZ

Przejdź do fazy Akcji Dziennych...

NUMERY SKRYPTÓW

Większość kart w grze zawiera u dołu pasek z numerami skryptów wpisanymi w kolorowe kółka. Należy ignorować te numery, chyba że efekt w grze bezpośrednio się do nich odnosi i nakazuje, aby z nich skorzystać.

PRZESZUKIWANIE

454 236 701 4 921

Pasek z numerami skryptów

RUCH W SCHRONIENIU:

Możesz umieszczać Postaci na dowolnych polach Schronienia i kartach Sprzętów / Schronienia, do których macie dostęp, zaczynając od pola Warty i idąc w głąb Schronienia. Postaci mogą poruszać się swobodnie w poziomie. Mogą też poruszać się w pionie, korzystając z drabin ustawionych pomiędzy piętrami. Jednak przeszkody takie jak **Kraty**, **Zamknięte drzwi**, **Gruz / Resztki gruzu** i **Wyrwy** są nieprzekraczalne, a znajdujące się za nimi karty i pola pozostają niedostępne. Nie można wykonywać żadnych akcji na niedostępnych polach.

Na zewnątrz jest już jasno. Nie czeka nas tam nic więcej niż kula snajpera. Lepiej nie wychodzić nawet za próg. Wciąż jednak możemy uczynić to miejsce bardziej znośnym do życia. Przy odrobinie wysiłku uda nam się zmontować z nadpalonych pozostałości prowizoryczne łóżko, piecyk, a może nawet radio. Zacznijmy od usunięcia śmieci, bo potrzebujemy nieco więcej przestrzeni. Być może pośród gruzów znajdziemy coś użytecznego.

AKCJE DZIENNE

AKCJE DZIENNE - PATRZ FAQ 300

TRZY AKCJE

Każda Postać może wykonać maksymalnie 3 akcje.

Liczba dostępnych akcji może być mniejsza, jeśli Postać posiada żetony Stanu z czarnymi kropkami. Czarne kropki na żetonach Stanu wskazują, **KTÓRA** z trzech akcji jest **NIEDOSTĘPNA**:



– trzecia



– druga i trzecia



– wszystkie trzy

Na każdej karcie Sprzętu / Schronienia oraz na każdym polu akcji Schronienia można umieścić tylko 1 Postać (karty Gruz i akcja Szperanie stanowią jedyne wyjątki od tej reguły).

Na początku każdego etapu akcji (Pierwsza Akcja, Druga Akcja i Trzecia Akcja) przydzielasz dostępne Postaci do wybranych akcji, a następnie jednocześnie rozpatrujesz efekty tych akcji.

Po każdym etapie akcji: **NASTĘPNY GRACZ**

Dostępne akcje (🚫):

AKCJE NA POLACH SCHRONIENIA / KARTACH SPRZĘTÓW

Umieść Postać na wybranym polu planszy / karcie i odrzuć wymagane żetony / zasoby ze Schowka (jeśli to konieczne). Jeśli w wyniku danej akcji zostaną wytworzone **żetony**, dodaj je do Schowka.

AKCJE NA KARTACH SCHRONIENIA

Umieść Postać na wybranej karcie Schronienia. Wynikiem takiej akcji jest **rozpatrzenie rewersu tej karty**. Niektóre karty Schronienia (Gruz, Kraty i Zamknięte drzwi) wymagają umieszczenia razem z Postacią określonego żetonu ze Schowka (Łopaty, Piły lub Wytrychu). Taki żeton należy po rozpatrzeniu akcji odłożyć z powrotem do Schowka. W przypadku karty Gruz / Reszki gruzu możesz zamiast Łopaty umieścić na karcie dodatkową Postać.

Akcja z karty **Zamknięte drzwi** wymaga wykonania rzutu:

OTWÓRZ ZAMEK (Wymagany Wytrych)

Rzuć Czarną Kością.

Wynik = 1-3 – brak efektu.

Wynik = 4-10 – odrzuć ten Wytrych, a następnie rozpatrz rewers tej karty.

POLE NOWY SPRZĘT I KONSTRUOWANIE SPRZĘTÓW

Wybierz DOWOLNĄ kartę Sprzętu, ale tylko z talii leżącej na polu Sprzętów.

Umieść tę kartę (rewersem do góry) na dowolnym pustym polu Schronienia (takim, na którym nie leży żadna karta ani nie znajduje się opis akcji), z wyjątkiem Warty i Odpoczynku na podłodze.

Następnie umieść na niej dowolną Postać i odrzuć wymagane żetony / zasoby ze Schowka. Efektem akcji jest odwrócenie tej karty Sprzętu na awers – od teraz ten Sprzęt działa.

Dokładny opis działania każdego Sprzętu znajduje się na awersie jego karty, zaś wymagania dotyczące umieszczenia na rewersie.

Uwaga: Gracze powinni zaznajomić się w dowolnym momencie gry ze wszystkimi kartami Sprzętów (zarówno z wymogami opisanymi na rewersie, jak i z działaniem opisanym na awersie). Akcja z pola planszy Nowy Sprzęt jest dostępna zawsze, od samego początku gry.


Przejdź do fazy Zmierchu...

ZMIERZCH - PATRZ FAQ 400

ZMIERZCH

Słońce kryje się już za horyzontem, a cienie i mrok obejmują miasto we władanie. Już niedługo będzie można wyjść na zewnątrz. Najpierw jednak musimy odzyskać siły...

WODA

Każda Postać powinna zużyć 1 znacznik Wody  (odrzuć go ze Schowka).
Rzuć Czarną Kością za każdą Postać, która nie zużyła Wody:

Wynik = 1-5 – podnieś Głód danej Postaci o 1.

Wynik = 6-10 – podnieś Depresję danej Postaci o 1.

GŁÓD

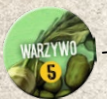
Każda Postać powinna zużyć 1 lub więcej żetonów żywności (odrzuć je ze Schowka).



– obniż Głód danej Postaci o 2.



– obniż Głód danej Postaci o 1.



– Głód danej Postaci nie zmienia się.

BRAK POŚIĘKU – podnieś Głód danej Postaci o 1.

NASTĘPNY GRACZ 

Przejdź do fazy Wieczoru...

WIECZÓR

Przed nocą musimy zdecydować, kto zostanie w schronieniu, aby odzyskać siły, kto stanie na warcie, a kto wyruszy do zrujnowanego miasta. Możemy tylko mieć nadzieję, że uda nam się znaleźć trochę żywności, leków i innych potrzebnych rzeczy.

Przydziel każdą z Postaci do jednego z 4 dostępnych zadań:

SEN W ŁÓŻKU:

Umieść maksymalnie 1 Postać na 1 karcie ŁÓŻKA.

Obniż ZMĘCZENIE każdej Postaci na takiej karcie do zera.

ODPOCZYNEK NA PODŁODZE:

Umieść dowolną liczbę Postaci na polu ODPOCZYNEK NA PODŁODZE.

Obniż ZMĘCZENIE każdej Postaci na tym polu o 2.

WARTA:

Umieść dowolną liczbę Postaci na polu WARTY, aby broniły Schronienia przed atakami podczas fazy Intruzów.

Im wyższa Sprawność wartownika, tym lepiej.

Na polu WARTY musi znajdować się minimum 1 wartownik.

W przeciwnym razie rozpatrz 333 w Księdze Skryptów.

Podnieś ZMĘCZENIE każdej Postaci na tym polu o 1.

WYPRAWA:

Umieść maksymalnie 3 Postaci na polu STOSU ZNALEZISK, aby wystać je do zrujnowanego miasta podczas fazy Wyprawy.

Im wyższy Udźwig i Sprawność Postaci, tym lepiej poradzi sobie ona podczas Wyprawy.

Podnieś ZMĘCZENIE każdej Postaci na tym polu o 1.

NASTĘPNY GRACZ

Przejdź do fazy Wyprawy...



WYPRAWA - PATRZ FAQ 600

Nocą można o wiele bezpieczniej przemierzać miasto. Wciąż słychać wystrzały, ale znacznie rzadziej. Zakładamy plecaki i opuszczamy schronienie. Uważnie wybieramy trasę pośród zrujnowanych budynków i ruszamy.

WYPRAWA

WYBIERZ MIEJSCE

Wybierz 1 z 3 dostępnych kart Miejsc i przenieś tam wszystkie Postaci biorące udział w Wyprawie.

Jeśli na karcie tego Miejsca znajduje się specjalna reguła w czerwonym polu, sprawdź ją od razu.

WYBIERZ EKWIPUNEK

Jeśli w Schowku znajduje się jakaś Broń (np. Siekiera, Nóż, Pistolet itd.) lub ekwipunek (np. Wytrych, Piła lub Łopata), możesz przydzielić reprezentujące je żetony Postaciom na Wyprawie (tzn. umieścić je na polu Stos Znalezisk). Możesz też zabrać ze Schowka dowolne żetony z myślą o potencjalnym Handlu.

USTAW ZNACZNIK HAŁASU (●)

Umieść znacznik Hałasu na polu „1” toru Hałasu.

Za każdym razem, kiedy efekt w grze wymaga **podniesienia** lub **obniżenia Hałasu**, przesunąć znacznik odpowiednio w górę lub w dół toru.

Za każdym razem, kiedy efekt w grze wymaga **rzucenia na Hałas**, rzuć Czarną Kością.
Jeśli wynik jest **równy lub niższy** niż obecny poziom Hałasu, natychmiast rozpatrz spotkanie:

– ustaw znacznik Hałasu na polu „1”

– **dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Mieszkańców.**


Po rozpatrzeniu karty Mieszkańców wznów Wyprawę (ponownie będziesz mógł kogoś spotkać!).

PRZYGOTUJ TALIE NIEZNANEGO I RUSZAJ

Na planszy, przy karcie Miejsca, które wybrałeś, znajduje się liczba (10, 12 lub 14). Dobierz tyle kart Przeszukiwania i umieść je rewersami do góry na polu **Niezanego (bez podglądania ich awersów)**.

Teraz rozpatrz te karty kolejno, jedną po drugiej.

Rozpatrzone karty umieszczaj awersami do góry na polu „Odrzucone” na planszy.

Po każdej rozpatrzonej karcie: **NASTĘPNY GRACZ** 

Za każdym razem, kiedy gra wymaga **zwrócenia** kart Przeszukiwania, odkładaj je rewersami do góry (bez podglądania ich awersów) na wierzch talii Przeszukiwania.

Wszystkie żetony i zasoby pozyskane podczas Wyprawy umieszczaj na polu **STOSU ZNALEZISK** (na koniec fazy Wyprawy zdecydujecie, co porzucić, a co zabrać ze sobą do Schronienia).



Kiedy talia Niezanego wyczerpie się, rozpatrz ostatnią dobraną kartę. Następnie Przeszukiwanie dobiega końca. Należy wówczas rozpatrzyć etap Wyboru Znaleźisk.

WYBÓR ZNALEZISK

Po zakończeniu przeszukiwania wtasuj wszystkie karty Przeszukiwania i Mieszkańców do odpowiednich talii.

W tym momencie możesz dodać do Stosu Znaleźisk tyle zasobów (Drewna, Komponentów i Wody), ile chcesz.

Postaci biorące udział w tej Wyprawie mogą zabrać ze sobą do Schronienia żetony i zasoby o łącznej wadze równej sumie ich **Udźwigu**. Wlicza się w to wyposażenie i Broń, którą zabrały na Wyprawę.

Waga **ciężkich** żetonów jest wpisana w symbol . Jeśli na żetonie nie ma symbolu , jego waga wynosi 0.

Każdy 1 znacznik zasobu (Woda / Drewno / Komponent) waży 1.

Jeśli Postaci nie mogą czegoś unieść, muszą to porzucić – odrzuć wszystkie porzucone żetony.

Postaci (wraz z niesionymi przez nie żetonami i zasobami) ruszają w drogę powrotną do Schronienia, ale dotrą do Schronienia dopiero w fazie Świt. Nim to się stanie, nadchodzi atak ze strony Intruzów...

NASTĘPNY GRACZ 

Przejdź do fazy Intruzów...



INTRUZI

*Tymczasem w Schronieniu...
W nocy zostaliśmy zaatakowani
– ktoś próbował zrabować naszą
własność.*

WYBIERZ BRONĀ DLA WARTOWNIKÓW

Jeśli w Schowku znajdują się jakieś żetony Broni, możesz, możesz przydzielić je wartownikom (umieszczając je na polu Warty). Każda Postać może walczyć maksymalnie 1 Bronią.

INTRUZI

Dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Intruzów.

SKODY – liczba ukradzionych żetonów / zasobów, które należy odrzucić ze Schowka (żetony Broni używane przez wartowników są bezpieczne).

RANY – liczba Ran, które należy rozdzielić pomiędzy Postaciami na polu Warty.

Przeczytaj poniżej, jak zminimalizować Szkody i Rany.

WARTOWNICY I BRONĀ:

Rzuć Kością Walki (odpowiadającą używanej Broni) za każdą Postać na polu Warty:

Szara Kość Walki – Bez Broni

Żółta Kość Walki – Broń Biała (Siekiera, Nóż)

Czerwona Kość Walki – Broń Palna (Pistolet, Karabin, Strzelba)

Liczba symboli (☉, ☾ lub ☀), jaka wypadła na kości, określa wartość, którą odejmujesz od liczby poniesionych Szkód (żetony / zasoby) lub Ran – w dowolnej kombinacji.

UŻYWANIE BRONI W FAZIE INTRUZÓW:

PISTOLET – musisz odrzucić żeton Naboju.

KARABIN – musisz odrzucić żeton Naboju. Możesz odrzucić 2 żetony Naboju zamiast 1, aby oddać 2 strzały zamiast 1.

STRZELBA – musisz odrzucić żeton Naboju.

Jeśli podczas używania Strzelby na kości wypadnie symbol ☀, całkowicie zignoruj właśnie rozpatrywaną kartę Intruzów.

SIEKIERA – jeśli podczas używania Siekiery na kości wypadnie symbol ☾, całkowicie zignoruj właśnie rozpatrywaną kartę Intruzów.

Symbole ☀ i ☾ oznaczają pudło w przypadku używania innych Broni.

SPRAWNOŚĆ W FAZIE INTRUZÓW:

Wartość SPRAWNOŚCI określa liczbę przerzutów, jaką może wykonać Postać w fazie Intruzów celem uzyskania lepszego wyniku. Postać nie musi wykorzystywać wszystkich swoich przerzutów, ale liczy się tylko wynik ostatniego rzutu.

DESKI:

Każdy znajdujący się na planszy żeton DESEK zmniejsza RANY lub SZKODY o 1.



Z każdą mijającą nocą sytuacja staje się coraz trudniejsza.

FALA ZBRODNI

Podczas przygotowania gry karty Intruzów i Mieszkańców z czerwonym rogami zostały odłożone na bok. Jeśli któreś z tych kart wciąż są dostępne: wtasuj 2 karty w dowolnej kombinacji (Intruzi / Mieszkańcy) do odpowiednich talii (bez podglądania ich awersów).

NASTĘPNY GRACZ

Przejdź do fazy Świtu...



Nadchodzi kolejny dzień walki o przetrwanie.
Nie wolno nam się poddać...

ŚWIT

POWRÓT Z WYPRAWY

Przenieś wszystkie Postaci biorące udział w Wyprawie do Schronienia i umieść w Schowku wszystkie żetony / zasoby, które przyniosły ze sobą.

PRZYDZIEL LEKI I OPATRUNKI

Jeśli w Schowku znajdują się jakiegokolwiek Leki / Ziołowe Leki / Opatrunki, możesz przydzielić je chorym / rannym Postaciom umieszczając odpowiednie żetony na kartach tych Postaci. Przydzielone żetony pozostają na Postaciach do momentu, kiedy karta Losu będzie wymagać ich odrzucenia.

SPRAWDŹ KARTĘ LOSU

Dobierz i rozpatrz 1 kartę Losu (zignoruj jej dolną część zawierającą ilustrację kości).

Kiedy karta Losu wymaga, abyś **wymienił kartę Miejsca**, usuń kartę tego Miejsca z gry, a następnie przesun pozostałe karty Miejsca w dół tak, aby pole z napisem „Dalekie” było puste. Na koniec dobierz nową kartę Miejsca z talii Miejsca i umieść ją na polu „Dalekie”.

NASTĘPNY GRACZ

DOBIERZ KARTY AKCJI SPECJALNYCH

Dobierz 2 karty Akcji Specjalnych, przeczytaj je, **wyberz i zachowaj jedną z nich**, a drugą wtasuj z powrotem do talii.

NASTĘPNY GRACZ

ALKOHOL

Można go użyć przed lub po rozpatrzeniu karty Losu (odrzucając odpowiedni żeton ze Schowka):

BIMBER – podnieś Zmęczenie wybranej Postaci o 2 i obniż jej Depresję o 1.

SPIRYTUS – podnieś Zmęczenie wybranej Postaci o 1 i obniż jej Depresję o 1.

ŚMIERĆ POŚRÓD NAS

Na koniec fazy Świtu, jeśli od poprzedniej fazy Świtu do tego momentu jakaś Postać zmarła lub opuściła grupę, rzuć Czarną Kością i porównaj wynik z Empatią każdej Postaci. Przy wyniku równym lub niższym **podnieś Depresję danej Postaci o 2**.



*Omówmy miniony dzień i zaplanujmy kolejny.
Jak sobie poradziliśmy?
Czego będziemy potrzebować?
Co musimy znaleźć lub kupić?
Co powinniśmy zbudować?
...i przekonajmy się, co przyniesie nam jutro.*

Rozpocznijcie nowy dzień (patrz faza Poranka)...

ZAPISYWANIE GRY

W tym momencie możecie zapisać stan gry i spakować ją do pudełka. Będziecie mogli do niej wrócić w dogodnym momencie, ponownie ją przygotowując i rozpoczynając od miejsca, w którym przerwaliście.

Patrz 10 w Księdze Skryptów.

STARCIE

Żetony **A**, **B** i **C**, które dobierasz podczas rozpatrywania karty Mieszkańców, reprezentują waszych Wrogów. Te żetony określają używane przez nich **Bronie** (opisane na karcie Mieszkańców) oraz **Sprawność** (wyrażoną liczbą na żetonie).

Żetony Wrogów umieszczasz w pierwszej kolumnie tabeli Starcia, zależnie od posiadanych przez nich Broni.



Każdej Postaci możesz przydzielić 1 Broń ze Stosu Znalezisk (lub ze Schowka, kiedy do walki dochodzi w Schronieniu).

Starcie jest podzielone na rundy.

Co rundę rzucasz Kością Walki (odpowiadającą używanej Broni) za każdą Postać i Wroga.



– Bez Broni



Liczba symboli (●, ● lub ●) widoczna na rzuconej kości wskazuje liczbę zadanych Ran. Rozdzielasz Rany zadane przez Wrogów pomiędzy Postaci w Starciu w dowolny sposób. Rany zadane przez Postaci również rozdzielasz pomiędzy Wrogów w dowolny sposób. Co rundę wszyscy walczący atakują się (i zadają rany) jednocześnie. **RANY WROGA** oznaczaj, przesuając reprezentujący go żeton na prawo, wzdłuż tabeli Starcia. **RANY POSTACI** oznaczaj za pomocą żetonów Stanu – Ran.

SPRAWNOŚĆ W STARCIE

Wartość SPRAWNOŚCI określa liczbę przerzutów, jaką podczas każdej rundy Starcia może wykonać Postać lub Wróg, aby uzyskać lepszy wynik. Postać nie musi wykorzystywać wszystkich swoich przerzutów, ale liczy się tylko wynik ostatniego rzutu. Wrogowie korzystają ze swojej Sprawności automatycznie – przerzucają kość tylko, jeśli wypadło na niej 0 Ran.

UCIECZKA

Przed rozpoczęciem każdej rundy Starcia (nawet pierwszej) możesz zdecydować się na Ucieczkę zamiast kontynuować walkę. Jeśli do tego dojdzie, Wrogowie wykonują **Dodatkowy Atak** (patrz kolejna strona). Po jego rozpatrzeniu Postaci opuszczają dane Miejsce – rozpatrz etap Wyboru Znalezisk (patrz Wyprawa – Wybór Znalezisk).

DODATKOWY ATAK

W odróżnieniu od normalnego Starcia, podczas Dodatkowego Ataku tylko jedna strona przeprowadza atak (tylko Postaci lub tylko Wrogowie) – druga strona nie może odpowiedzieć. Rzut na Dodatkowy Atak rozpatruje się identycznie jak w normalnym Starciu.

W przypadku wykonania Dodatkowego Ataku z Kryjówki (patrz karta Kryjówka w talii Przeszukiwania), po rozpatrzeniu Dodatkowego Ataku (o ile jacyś Wrogowie jeszcze żyją) rozpoczyna się normalne Starcie.

BRONŃ

UŻYWANIE BRONI W STARCIU

BRONŃ PALNA (PISTOLET, KARABIN, STRZELBA) – strzelcy zawsze rzucają Kośćmi Walki jako pierwsi. Jeśli zdołają zabić niestrzelającego przeciwnika, martwy przeciwnik traci szansę na przeprowadzenie swojego ataku. Aby Postać mogła strzelić, musi najpierw odrzucić żeton Naboju. Jeśli Postać nie ma Nabojów, musi użyć innej Broni lub walczyć Bez Broni (o ile żadna inna Broń nie jest dostępna).

Wrogowie nie używają żetonów Nabojów. Zamiast tego, kiedy Wróg wyrzuci na Kości Walki symbol Brak Amunicji (🔴), należy przesunąć jego żeton do innego rzędu tabeli Starcia (zależnie od tego, czy posiada inną dostępną Broń, czy musi walczyć Bez Broni).

KARABIN – możesz odrzucić 2 żetony Nabojów zamiast 1, aby oddać 2 strzały zamiast 1. Wrogowie zawsze strzelają dwukrotnie.

STRZELBA – jeśli podczas używania Strzelby na Czerwonej Kości Walki wypadnie symbol 🟠, cel natychmiast ginie.

SIEKIĘRA – jeśli podczas używania Siekiery na Żółtej Kości Walki wypadnie symbol 🟡, cel natychmiast ginie.

Symbole 🟠 i 🟡 oznaczają pudło w przypadku używania innych Broni.

SKRYPTY STARCIA

Jeśli na Kości Walki (Postaci lub Wroga) wypadnie symbol „S”, musisz wybrać, czy oznacza to pudło, czy zamiast tego zdajesz się na los. Jeśli wybierzesz los, dobierz kartę Losu i sprawdź kolor pokazanej na niej Kości Walki. Jeśli kość z karty odpowiada kolorem rzuconej Kości Walki, rozpatrz efekt opisany na czarnym polu. Jeśli kolor kości się nie zgadza, wynik rzutu oznacza pudło.

ŚMIERĆ WROGÓW – jeśli Postać kogoś zabiła (wylączając Bandytów), rzuć Czarną Kością i porównaj wynik z Empatią każdej obecnej przy tym Postaci. Przy wyniku równym lub niższym podnieś jej Depresję o 1.

ŚMIERĆ POSTACI PODCZAS WYPRAWY – patrz 266 w Księdze Skryptów.

HANDEL - PATRZ FAQ 901

HANDEL

1 5 3 10

Handel jest akcją dostępną na kilku kartach Miejsc / Przybyszów / Mieszkańców oraz w ramach niektórych skryptów. Umożliwia ci wymianę posiadanych żetonów (znajdujących się na Stosie Znaleźsk w przypadku Handlu podczas Wyprawy lub w Schowku, w przypadku Handlu w Schronieniu) na inne żetony – dowolne z dostępnych w puli, określonej przez rozpatrywaną kartę / skrypt.

Przed rozpoczęciem Handlu musisz zapłacić **PROWIZJĘ**, czyli odrzucić żetony o łącznej wartości wskazanej przez rozpatrywaną kartę / skrypt (reprezentuje to zysk handlarza wynikający z przeprowadzanej transakcji).

Następnie możesz wymienić żetony odrzucając swoje żetony o łącznej wartości równej lub wyższej niż **wartość** żetonów, które chcesz kupić. Wartość każdego żetonu jest wpisana w żółty symbol (X).

Wody, Drewna, ani **Komponentów** nie można kupować ani sprzedawać i nigdy nie mogą stanowić części transakcji przeprowadzanej w ramach Handlu.

