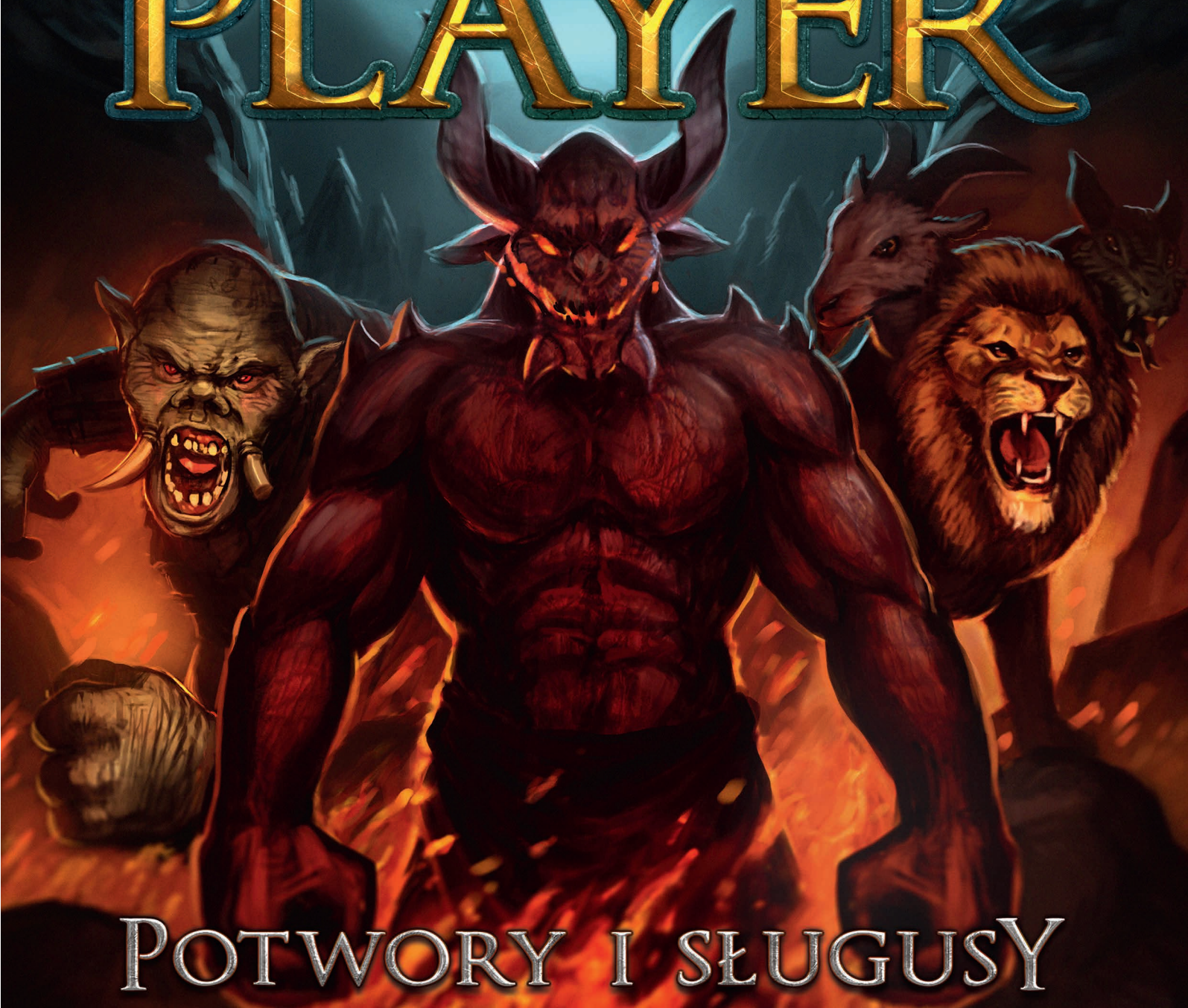


✦ KEITH MATEJKA ✦

# ROLL PLAYER



POTWORY I SŁUGUSY

— ROZSZERZENIE —

KSIĘGA ZASAD



## Wstęp

*Do broni! Potwór terroryzuje wsie w całym królestwie, siejąc śmierć i zniszczenie. Król wzywa najdzielniejszych poszukiwaczy przygód do stolicy, by przygotowali plan uwolnienia królestwa od zagrożenia.*

*W grze „Roll Player: Potwory i Sługusy” będziecie konkurować nie tylko o to, kto stworzy najwspanialszego awanturnika, jakiego widział świat fantasy. Tym razem gra toczy się także o to, kto zbierze najwięcej informacji o nadchodzącym zagrożeniu i lepiej przygotowuje się do finałowej potyczki.*

*Najwięcej sekretów potworów znają oczywiście ich sługi. Odpowiednio potraktowani zdradzą Wam, gdzie szukać kryjówki Potwora, jakie pułapki czekają na Was po drodze i jak Potwór zamierza Was zaatakować.*

*Jeżeli to właśnie Wam uda się ostatecznie pokonać Potwora, zdobędziecie dodatkowe gwiazdki reputacji. Gracz, który zgromadzi ich najwięcej, wygrywa grę i zostaje spadkobiercą całego Królestwa.*

## Cel gry

„Roll Player: Potwory i Sługusy” to rywalizacyjna gra dla maksymalnie 5 graczy. Rozgrywka polega na tworzeniu swojego bohatera poprzez dobieranie kolorowych kości reprezentujących jego atrybuty, kompletowanie kart umiejętności i ekwipunku oraz zbieranie informacji o zagrażającym królestwu potworze. Gdy Wasi bohaterowie będą już gotowi, przyjdzie czas, by zmierzyć się z nim w finałowej bitwie. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej Gwiazdek Reputacji, tworząc najwspanialszego awanturnika i zadając Potworowi najwięcej obrażeń.

## Zawartość gry

**6 Kart Postaci**

**25 kości Walki**

**11 kości Wzmocnienia**

**7 kości Atrybutów**

- 1 zielona
- 1 niebieska
- 1 czerwona
- 1 fioletowa
- 1 czarna
- 1 biała
- 1 złota

**170 kart**

- 35 kart Rynku
- 12 kart Potworów
- 26 kart Sługusów
- 54 karty Przygody
- 5 kart Pomocy Gracza
- 5 kart Cennika
- 6 kart Klasy
- 3 karty Inicjatywy
- 12 kart Charakteru
- 12 kart Historii

**15 żetonów Przygody**

**20 żetonów Obrażeń**

**20 żetonów Chwały**

**6 żetonów Charyzmy**

**50 żetonów złota**

**40 kostek Doświadczenia**

**1 notes Bohatera (50 str.)**

**1 znacznik Pierwszego Gracza**

**1 Księga Zasad**





## Kości Wzmocnienia

Kości Wzmocnienia są losowane z mieszka wraz z kolorowymi kośćmi Atrybutów i umieszczane na Karcie Postaci w rzędach Atrybutów. Reprezentują one ukryty fizyczny, psychiczny lub magiczny potencjał postaci, który zwiększa jej atrybuty ponad ich naturalne granice. Liczba oczek na kościach Wzmocnienia wynosi 3-8, zamiast standardowych 1-6. Kości są przezroczyste i nie używa się ich do ułożenia wzoru kolorów pasujących do karty Historii oraz nie dolicza się ich do sumy kości koloru Klasy przy obliczaniu Gwiazdek Reputacji.



## Kości Walki

Kości Walki to mniejsze kości, które służą do walki ze Sługami Potworów podczas Polowania i do walki z Potworem podczas finałowej bitwy. Pomagają one określić, ile obrażeń nasz bohater jest w stanie zadać w walce z wrogiem.

## Karty Rynku: Zwoje

Karty Zwojów są nowymi kartami Rynku, które reprezentują potężne i starożytne zaklęcia. Gdy gracz zakupi Zwój podczas fazy Rynku, musi natychmiast rozegrać akcję wynikającą z opisu karty. Następnie umieszcza kartę obok swojej Karty Postaci, gdyż zakupione karty Zwojów mogą jeszcze okazać się przydatne w późniejszej fazie gry.



## Karty Potworów

Na



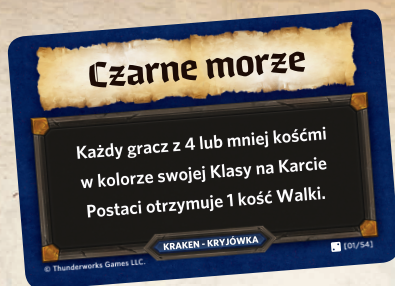
początku rozgrywki należy wybrać jednego z sześciu Potworów jako przeciwnika w finałowej bitwie. Każdy Potwór ma wartość siły pokazaną wewnątrz ikony serca i specjalną umiejętność, której użyje podczas finałowej bitwy. W pudełku znajdują się dwa zestawy kart Potworów, jeden dla gry wieloosobowej (oznaczony na kartach 2P+) i drugi dla wariantu dla jednego gracza (1P).

## Karty Sługusów

Sługusy Potworów myszkują po całym królestwie, dając naszym bohaterom możliwość wykazania się przed królem. Bohaterowie mogą udać się na Polowanie, aby zabić Sługusa i zdobyć punkty doświadczenia (PD), chwałę, złoto i informacje na temat przygód, które go czekają w dalszej rozgrywce. Każdy Sługus ma opisaną na karcie słabość, która pozwala graczowi na użycie w walce z nim dodatkowych kości Walki. Pokonanie Sługusa zwiększa chwałę bohatera, pozwala także na zdobycie wiedzy o nadchodzącej finałowej bitwie z Potworem.







## Karty Przygody

Zanim bohaterowie dotrą do ich ostatecznego celu, jakim jest walka z Potworem, będą mieli do wykonania trzy pomniejsze zadania. Będą one polegały na zdobyciu fragmentów informacji, które nie są znane na początku gry. Gracze będą próbowali poznać lokalizację kryjówki Potwora, pułapkę na którą trafią podczas podróży oraz rodzaj ataku, którego użyje Potwór w walce z nimi.

## Żetony Przygody

Gdy gracze pokonają Sługusów i odkryją sekrety zapisane na kartach Przygody, należy użyć żetonów Przygody, aby odpowiednio oznaczyć zdobytą właśnie wiedzę. Użyjcie w tym celu żetonu Kryjówki, Pułapki i Ataku.



## Żetony Chwały / Obrażeń



W zależności od tego, czy walka bohaterów ze Sługusami zakończy się ich wygraną lub porażką, bohaterowie otrzymają odpowiednio żetony Chwały lub żetony Obrażeń. Będą one modyfikować łączną liczbę kości Walki, których gracze użyją podczas rzutu w finałowej walce z Potworem (modyfikator +1 lub -1 za każdy żeton).

## Kostki Doświadczenia

Bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia (PD), pokonując Sługusów lub wykonując inne akcje w grze. Punkty doświadczenia będą nieocenione w zdobywaniu dodatkowych kości Walki, w usuwaniu żetonów Obrażeń, w przrzucaniu kości Walki lub przy wprowadzaniu dodatkowych zmian na Kartach Postaci.



## Znacznik Pierwszego Gracza



Pierwszy Gracz będzie się zmieniał w trakcie rozgrywki. Aby go odpowiednio oznaczyć i śledzić te zmiany, użyjcie znacznika Pierwszego Gracza. Po każdej rundzie będziecie przekazywać go graczowi po Waszej lewej. Po zakończeniu każdej rozgrywki będziecie mogli zapisywać szczegóły dotyczące Waszego bohatera w specjalnym notesie. Dzięki temu Wasi bohaterowie zostaną z Wami na dłużej!



## Przygotowanie do Gry

By zagrać w *Roll Playera* razem z rozszerzeniem *Potwory i Sługusy*, przygotujcie rozgrywkę jak dla gry podstawowej z uwzględnieniem poniższych zmian:

### 1. Kości i mieszek

Wrzuć do mieszka z 73 kośćmi Atrybutów 11 kości Wzmocnienia oraz dodatkowe 7 kości Atrybutów. Mniejsze kości Walki odłóż obok obszaru gry.

### 2. Początkowe złoto

W rozgrywce 5-osobowej każdy z graczy otrzymuje po 5 sztuk złota. Trzeci i czwarty gracz nie otrzymują dodatkowego złota.

### 3. Karty Postaci i karty Klasy

Podczas wyboru Karty Postaci wybierzcie je kolejno (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara) spośród wszystkich dostępnych Kart (z gry podstawowej i z rozszerzenia). Podobnie jak w grze podstawowej, wybór płci nie ma wpływu na rozgrywkę. Do losowego wyboru kart Klasy możecie użyć kości, podobnie jak w podstawowej grze *Roll Player*. Jeżeli wylosujesz kość złotą lub przezroczystą, odłóż je na bok i kontynuuj losowanie. Pamiętaj jednak, by później wrzucić do mieszka wszystkie odłożone w ten sposób kości.



Rozszerzenie *Potwory i Sługusy* dodaje dwie dodatkowe profesje dla każdego koloru Klasy. Będziecie więc mogli wybierać spośród 4 dostępnych profesji z wylosowanego koloru. Pamiętajcie jednak, że tak jak w grze podstawowej może być tylko jeden gracz z każdego koloru Klasy.

#### 4. Karty Cennika i karty Pomocy Gracza

Rozdaj każdemu graczowi kartę Cennika i nową wersję karty Pomocy Gracza. Karta Pomocy Gracza z podstawowej wersji gry *Roll Player* nie będzie potrzebna.

#### 5. Talia Rynku

Dodaj karty z jedną kropką i karty z dwiema kropkami z tego rozszerzenia do odpowiednich stosów kart Rynku z gry podstawowej i osobno je potasuj. Następnie losowo odrzuć odpowiednią liczbę kart z każdego stosu w zależności od liczby graczy i odłóż je na stos kart odrzuconych.

- dla dwóch graczy: odrzuć 18 kart Rynku z każdego stosu (łącznie 36 kart)
- dla trzech graczy: odrzuć 14 kart Rynku z każdego stosu (łącznie 28 kart)
- dla czterech graczy: odrzuć 12 kart Rynku z każdego stosu (łącznie 24 karty)
- dla pięciu graczy: odrzuć 7 kart Rynku z każdego stosu (łącznie 14 kart)

Umieść stos kart z jedną kropką na stosie kart z dwiema kropkami. W ten sposób utworzysz talię Rynku.

#### 6. Utwórz Rynek

Wylosuj karty z talii Rynku w liczbie równej liczbie graczy **plus 2** (4/5/6/7 kart dla odpowiednio 2/3/4/5 graczy) i umieść je odkryte na środku stołu. W porównaniu do podstawowej wersji gry *Roll Player* na Rynku ułożysz 1 kartę więcej.

#### 7. Karty Inicjatywy

Zastąp kartę Inicjatywy „4” i „5” z podstawowej wersji gry nowymi kartami z rozszerzenia. Podczas rozgrywki dla 5 graczy użyj kart inicjatywy „4”, „5” i „6” z rozszerzenia i umieść 1 sztukę złota na kartach „2”, „3”, „4” i „5”.

#### 8. Żetony Przygody, Obrażeń i Chwały

Umieść żetony Przygody, Obrażeń i Chwały na wspólnym stosie tak, by każdy z graczy miał do niego dostęp.

#### 9. Początkowe kości

Przy grze dla 5 graczy każdy z graczy losuje 8 początkowych kości.

## Przygotowanie Potwora

Po wykonaniu podstawowego przygotowania do gry postępuj zgodnie z poniższymi krokami, by przygotować Potwora.

### 1. Wybierz Potwora

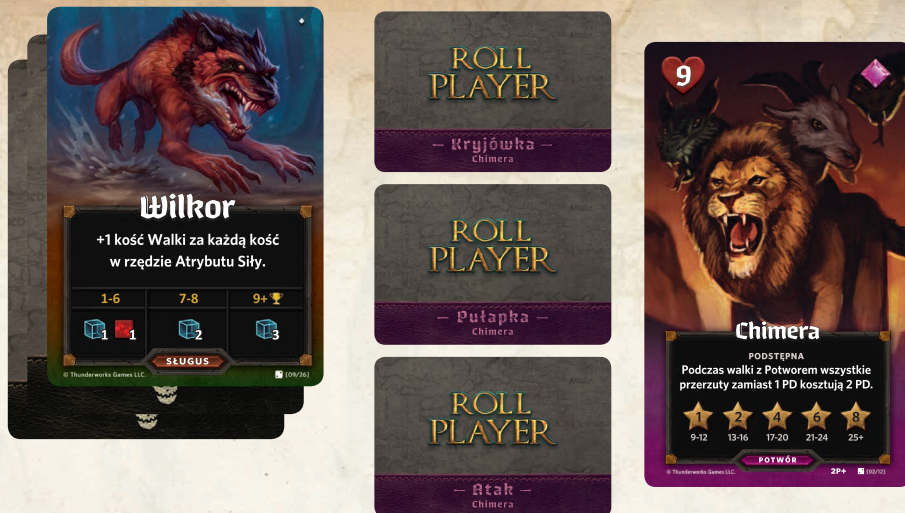
Znajdź 6 kart Potworów z oznaczeniem „2P+” (prawy dolny róg karty). Każda karta Potwora jest przypisana do odpowiedniego koloru (prawy górny róg karty). Usuń z gry karty Potworów, które odpowiadają kolorom kart Klasy wybranym przez graczy.

Z pozostałych kart losowo wybierzcie kartę Potwora i ułóż odkrytą na stole. Wszystkie pozostałe karty Potworów należy odłożyć do pudełka.

**Przykład:** Jeśli w grze biorą udział Złodziej (czarny kolor Klasy), Barbarzyńca (kolor czerwony), Krzyżowiec (kolor biały) i Szaman (kolor zielony). Potwora będziecie losować spośród 2 kart Potworów: Chimery (kolor fioletowy) i Krakena (kolor niebieski).







## 2. Wybór kart Przygody

Zbierz wszystkie typy kart Przygody przypisane do wybranego Potwora: trzy karty Kryjówki, trzy karty Pułapki i trzy karty Ataku. Losowo wybierz jedną kartę Przygody z każdego typu i ułóż je zakryte obok karty Potwora (jak na powyższym schemacie). Upewnij się, by żaden gracz nie podejrzwał wylosowanych kart Przygody przed rozpoczęciem rozgrywki. Wszystkie pozostałe karty Przygody należy odłożyć do pudełka.

## 3. Talia Sługusów

Rozdziel karty Sługusów na dwa osobne stosy: stos kart z jedną kropką i stos kart z dwiema kropkami (kropki znajdują się w prawym górnym rogu karty). Przetasuj oddzielnie oba stosy i umieść stos z jedną kropką na stosie z dwiema kropkami. W ten sposób utworzysz talię Sługusów. Następnie odrzuć 7 wierzchnich kart z talii Sługusów i odłóż je do pudełka. Ułóż tak przygotowaną talię zakrytą obok karty Potwora i kart Przygody (jak na powyższym schemacie). Na koniec odkryj wierzchnią kartę Sługusa i połóż na wierzchu talii.

## Przebieg Rundy

Rozszerzenie *Potwory i Sługusy* wprowadza kilka zmian do przebiegu rozgrywki w porównaniu do podstawowej wersji gry. Rundę w dalszym ciągu dzielimy na cztery fazy: Fazę Rzutu, Fazę Kości, Fazę Rynku i Fazę Porządkowania, ale w Fazie Rynku mamy dostępną dodatkową opcję: Polowanie.

### FAZA RZUTU

Faza Rzutu przebiega dokładnie tak samo, jak w grze podstawowej.

### FAZA KOŚCI

Faza Kości przebiega dokładnie tak samo, jak w grze podstawowej.

### FAZA RYNKU

Podczas Fazy Rynku gracze mogą wykonać jedną z poniższych akcji:

1. Kupić kartę z Rynku, jak w grze podstawowej.
2. Odrzucić kartę z Rynku i otrzymać 2 sztuki złota z zapasu, jak w grze podstawowej.
3. Wyruszyć na Polowanie (patrz **Polowanie** na stronie obok).

### FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza Porządkowania przebiega tak samo jak w grze podstawowej, poza jednym wyjątkiem. Podczas Fazy Porządkowania Pierwszy Gracz losuje nowe karty Rynku na następną rundę w liczbie równej liczbie graczy plus 2, zamiast jak to było w grze podstawowej plus 1 (4/5/6/7 kart Rynku dla odpowiednio 2/3/4/5 graczy).





## Polowanie

Podczas Fazy Rynku każdy gracz, zamiast kupować lub odrzucać kartę z Rynku, może wyruszyć na Polowanie. Jeżeli chcesz zapolować, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

1. Rozpatrz wierzchnią, odkrytą kartę z talii Sługusów.
2. Jeżeli zapłacisz 3 sztuki złota, będziesz mógł przenieść wierzchnią kartę Sługusa na spód talii i odkryć nową kartę. Będziesz mógł to powtarzać wielokrotnie, ale za każdym razem musisz zapłacić 3 sztuki złota.
3. Weź 1 kość Walki z rezerwy plus dodatkowe kości Walki, na które pozwala odkryta karta Sługusa.
4. Za 3 PD lub 5 sztuk złota możesz wynająć najemników (w znaczeniu zyskać dodatkowe kości Walki) którzy pomogą Tobie w Polowaniu.
  - Nie ma limitu dotyczącego liczby najemników, których można wynająć.
  - Możesz użyć żetonów Charyzmy, by zredukować koszt wynajęcia najemników w złocie – jeden żeton Charyzmy może być użyty na jednego najemnika.
5. Po ustaleniu łącznej liczby kości Walki, wykonaj rzut kośćmi i zsumuj wszystkie wyrzucone wartości.
  - Możesz przerzucić każdą wyrzuconą kość Walki (wliczając w to najemników), płacąc 1 PD za każdy przerzut kością.
  - Możesz przerzucić każdą kość Walki dowolną liczbę razy, każdy przerzut kosztuje 1 PD.
6. Ustal wynik Polowania. Porównaj wartość rzutu kośćmi Walki z poziomem nagrody na karcie Sługusa i sprawdź, co zdobyłeś: PD, złoto, żetony Chwały lub Obrażeń.
7. Jeżeli osiągnięty poziom nagrody nie ma symbolu trofeum, Sługus przetrwał polowanie i uciekł. Odłóż kartę Sługusa na spód talii Sługusów.
8. Jeżeli poziom nagrody posiada symbol trofeum, Polowanie udało się i Sługus został zabity. Kartę Sługusa połóż niedaleko swojej Karty Postaci. Następnie zbierz informacje:
  - Za zebranie pierwszego trofeum, gracz otrzymuje **żeton Kryjówki** i zyskuje możliwość podejrzenia pierwszej karty Przygody – **karty Kryjówki**.
  - Za zebranie drugiego trofeum, gracz otrzymuje **żeton Pułapki** i zyskuje możliwość podejrzenia drugiej karty Przygody – **karty Pułapki**.
  - Za zebranie trzeciego trofeum, gracz otrzymuje **żeton Ataku** i zyskuje możliwość podejrzenia trzeciej karty Przygody – **karty Ataku**.
  - Jeżeli gracz otrzymał już trzy żetony Przygody, następnym razem zyskuje dodatkowy 1 PD.
9. Odkryj wierzchnią kartę z talii Sługusów i połóż na wierzchu talii.
10. Wszystkie używane kości Walki wracają do rezerwy.

**Przykład:** Podczas Fazy Rynku, Ignacy decyduje się zapolować na Kobolda, który jest odkrytą kartą Sługusa na wierzchu talii Sługusów. Ignacy bierze 4 kości Walki z rezerwy (1 by zacząć Polowanie, plus 2 za dwie kości ułożone w rzędzie Zręczności na jego Karcie Postaci – patrz karta Kobolda, i 1 za najemnika którego wynajął za 5 sztuk złota) i rzuca nimi. Wyrzucił [1][2][3][4] - łączny wynik rzutu to 10 pkt. Ignacy zyskuje 3 PD i jeden żeton Chwały. Następnie umieszcza kartę Kobolda jako trofeum niedaleko swojej Karty Postaci. Nagrody na karcie Kobolda za rzuty o wartości 7 lub wyższej zawierają symbol trofeum. We wcześniejszej rundzie Ignacy podejrzwał już kartę Przygody – Kryjówkę, więc teraz pobiera żeton Pułapki i podgląda drugą kartę Przygody – kartę Pułapki.



## Wydawanie Punktów Doświadczenia (PD)

Punkty doświadczenia można zdobywać głównie podczas Polowania lub ze zdolności wynikających z kart Rynku. Doświadczenie może być wydawane na poniższe sposoby (patrz też karta Cennika):

- 1 PD – przerzucić kość Walki podczas Polowania na Sługusów lub podczas walki z Potworem.
- 2 PD – odrzucić żeton Obrażeń podczas tworzenia postaci (przed finałową walką z Potworem)
- 3 PD – wynajmij najemnika (zyskaj dodatkowe kości Walki) zanim wykonasz rzut Walki przeciw Sługusowi lub Potworowi.
- 5 PD – wykonaj dowolną akcję Atrybutu podczas tworzenia postaci.



# Koniec Gry

## KONIEC TWORZENIA POSTACI

Tworzenie postaci kończy się wraz z zakończeniem rundy, w której wszyscy gracze wypełnią kośćmi wszystkie rzędy Atrybutów (będą posiadać 18 kości na swoich Kartach Postaci). Następnie bohaterowie wyruszają by zmierzyć się z Potworem w finałowej walce. Gracze mają w tym momencie ostatnią szansę na użycie PD, by wykonać dodatkowe akcje Atrybutów lub odrzucić otrzymane wcześniej żetony Obrażeń.

## UTWÓRZ PULĘ KOŚCI

Każdy z graczy tworzy dla swojego bohatera indywidualną pulę kości Walki, której użyje do finałowej walki z Potworem. Z rezerwy każdy gracz otrzymuje 1 kość Walki.

## ROZEGRAJ KARTY PRZYGODY

Następnie gracze rozgrywają 3 karty Przygody. Odkryj po kolei karty Przygody: najpierw kartę Kryjówki, następnie kartę Pułapki, i na końcu kartę Ataku. Po odkryciu każdej z kart gracze, którzy mają odpowiadający jej żeton Przygody postępują zgodnie z instrukcją na karcie Przygody. Jeżeli gracz nie zebrał wcześniej informacji dotyczących konkretnej karty Przygody, nie będzie uprawniony do skorzystania z nagrody wynikającej z tej karty. Nagrody z kart Przygody sprawiają, że gracze zdobędą PD lub dodatkowe kości Walki, które dodadzą do swojej puli kości Walki. Gdy kilku graczy spełnia warunek opisany na karcie, każdy z nich zdobywa nagrodę.

Każdy z graczy może wynająć najemników (za 3 PD lub 5 sztuk złota), by pomogli mu w finałowej walce z Potworem. Tak wynajęci najemnicy dodają dodatkowe kości Walki do puli kości Walki. Nie ma limitu liczby najemników, których możecie wynająć.

## WALKA Z POTWOREM

Teraz nadszedł czas, by grupa podróżników spróbowała zabić Potwora! Każdy z graczy rzuca swoimi kośćmi Walki. Ich liczba jest równa ustalonej wcześniej liczbie kości w puli kości Walki. Wynik rzutu sumuje się, by ustalić siłę swojego ataku.

- Weźcie pod uwagę specjalną zdolność Potwora, która może mieć wpływ na wyniki rzutów graczy.
- Gracze mogą przerzucić każdą wyrzuconą kość Walki (wliczając w to najemników) płacąc 1 PD za przerzut każdą kością. Możecie przerzucić każdą kość Walki dowolną liczbę razy, ale każdy przerzut kosztuje 1 PD.  
**Wyjątek:** gdy walczyacie z *Chimerą*, przerzut kosztuje 2 PD.
- Gdy gracze skończą swoje przerzuty, rzut kośćmi uznaje się za końcowy wynik. Niektóre specjalne zdolności Potworów wywierają wpływ dopiero na końcowe wyniki rzutów graczy.
- Dodajcie 1 do wyniku rzutu kośćmi Walki za każdy zdobyty żeton Chwały.
- Odejmijcie 1 od wyniku rzutu kośćmi Walki za każdy żeton Obrażeń, który otrzymaliście.  
**Wyjątek:** gdy walczyacie ze *Smokiem*, odejmijcie 2 od wyniku rzutu kośćmi za każdy żeton Obrażeń.

Każdy z graczy ogłasza swój końcowy wynik rzutu kośćmi Walki i porównuje go z siłą Potwora.

- Jeżeli wynik rzutu kośćmi Walki jest niższy od wartości siły Potwora, gracz nie przyczynił się do pokonania Potwora i nie zyskuje dodatkowych Gwiazdek Reputacji.
- Wszyscy gracze, których wynik rzutu kośćmi Walki osiągnął lub przekroczył wartość siły Potwora, zostają zabójcami Potwora! Sprawdźcie kartę Potwora i odczytajcie liczbę Gwiazdek Reputacji, którą otrzymacie na podstawie Waszych wyników rzutu kośćmi Walki. Użyjcie znaczników śledzenia znajdujących się na Waszych kartach Klasy i rewersu karty Pomocy Gracza, by zaznaczyć na nich zdobyte Gwiazdki Reputacji.





**Przykład:** W grze na pięciu graczy przeciwko Trollowi Gigantowi, którego siła wynosi 7, wszyscy gracze wykonują rzut kośćmi Walki. Gracze używają PD, by przerzucić rzuty kośćmi, a specjalna zdolność Trolla zmusza ich, by dodatkowo przerzucili wszystkie kości o wartości „6” będące końcowym wynikiem rzutu kośćmi Walki. Wiktor wyrzucił „5”, Weronika wyrzuciła „9”, ale ma dodatkowo dwa żetony Chwały, więc jej końcowy wynik rzutu wynosi „11”. Bruno wyrzucił łącznie „11”. Tytus wyrzucił „19”, a Aleksander uzyskał na kościach wynik „10”. Wiktor nie otrzyma dodatkowych Gwiazdek Reputacji podczas walki z Potworem, ponieważ jego wynik był mniejszy od siły Trolla. Tytus po walce otrzymał 6 Gwiazdek Reputacji, Weronika i Bruno otrzymali po 2 Gwiazdki Reputacji, a Aleksander otrzymał 1 Gwiazdkę Reputacji.



## Końcowe Podliczanie

Po finałowej walce z Potworem gra się kończy i każdy z graczy oblicza łączną liczbę zdobytych Gwiazdek Reputacji. Będziecie to robić dokładnie tak, jak w podstawowej grze *Roll Player*. Gwiazdki otrzymacie za wypełnienie celów Atrybutów z Waszej karty Klasy, za łączną liczbę kości koloru Klasy, za odpowiednią pozycję znacznika śledzenia na karcie Charakteru oraz za dopasowanie kolorów kości w rzędach atrybutów do Waszych kart Historii. Gwiazdki Reputacji otrzymacie także z kart Pancerza i kart Cech. Remisy rozstrzygać będą – jak w grze podstawowej – najwyższa liczba zdobytych sztuk złota, a jeżeli to nie wystarczy i nadal będzie remis, to zwycięży gracz z najmniejszą liczbą kości w kolorze swojej Klasy na swojej Karcie Postaci.

## Działanie Wybranych Kart

**Ogólne:** Zasady na kartach mają zawsze pierwszeństwo przed zasadami z Księgi Zasad.

**Karty Przygody:** Od momentu gdy gracz otrzyma żeton Przygody potwierdzający zapoznanie się z kartą Przygody, będzie mógł ponownie spojrzeć na odpowiadającą mu kartę Przygody tak często, jak będzie chciał.

**Plecak:** Gracz może przechować na karcie Plecaka maksymalnie do 4 kości. Może przesunąć w swojej turze jednorazowo wszystkie kości z Plecaka na swoją Kartę Postaci. Gracz nie może przechować w Plecaku więcej kości niż łączna liczba wolnych pól na jego Karcie Postaci. Jeżeli gracz zdecyduje się przechować swoją kość w Plecaku, nie będzie mógł wykonać za nią żadnej Akcji Atrybutu, a jeżeli będzie to złota kość, nie uzyska za nią złota do momentu, gdy nie ułoży jej na swojej Karcie Postaci. Plecak nie jest wliczany do limitu kart Broni.

**Błogosławiona buława:** zdolność tej karty Broni nie działa, gdy gracze wybiorą się na Polowanie.

**Miłosierny / Uczciwy / Nieznośny:** te karty ignorują kości Wzmocnienia, gdyż są one bezbarwne.

**Charakteryzacja:** charakter gracza nie będzie zmieniony zgodnie z ikoną strzałki na wymienianej karcie Cechy. Gracz musi zamiast tego przesunąć znacznik śledzenia na swojej karcie Charakteru w kierunku zły, jak zaznaczono na karcie Charakteryzacja.

**Pancerny (zdolność Rycerza):** przy zakupie karty Pancerza z wierzchu stosu kart Rynku (używając umiejętności Włamywanie) gracz może użyć zdolności Pancerny.

**Lewitacja:** gdy gracz będzie wybierał kolor kości do podniesienia jej wartości, będzie mógł wybrać także kość Wzmocnienia.

**Przeszukanie:** Przeszukania nie można użyć, by zamienić różne typy kości o różnej wartości. **Przykład:** kość Wzmocnienia znajdująca się na Karcie Postaci gracza, która posiada wartość „7” lub „8”, nie może zostać zastąpiona standardową kością, za którą przyjmuje się kości o wartości od „1” do „6”.

**Kolczasta maczuga:** Punkt doświadczenia otrzymany z tej karty jest dodatkiem do dwóch sztuk złota otrzymanych za odrzucenie karty z Rynku (jeżeli odrzuca ją ta sama osoba).

**Kamienna skóra / Wstrząs:** jeżeli znacznik śledzenia gracza znajduje się na negatywnym obszarze jego karty Charakteru, a gracz posiada mniej złota/PD, niż karta wymaga, by odrzucić - gracz traci tyle, ile to możliwe i otrzymuje tę kartę.

**Zwinność:** Użycie na tej karcie słowa „wybrana” wskazuje, że gracz może przejrzeć mieszek z kośćmi i wybrać z niego dowolną kość.



## Dodatkowe Warianty

### **Alternatywna metoda przypisywania kart Inicjatywy**

Podczas Fazy Kości zamiast przesuwając kartę Inicjatywy przed gracza, który ją wybrał, możecie użyć znaczników śledzenia z Waszych kart Klasy by je odpowiednio oznaczyć. Podczas Fazy Rynku weźcie Wasze znaczniki śledzenia z powrotem. W ten sposób, zawsze będziecie widzieć, kto rozgrywa właśnie swoją Fazę Rynku i nie będziecie musieli przesuwając tak wielu kart po stole w trakcie rozgrywki.

### **Karty Przygody bez tajemnic**

Podczas przygotowania do gry, przed utworzeniem talii Rynku, odłóż do pudełka dwie karty Rynku: Księgę czarów i Zebranie mocy. Następnie, zamiast ułożyć wszystkie karty Przygody zakryte, połóżcie je odkryte tak, by każdy z graczy mógł się z nimi zapoznać. Odłóżcie wszystkie żetony Przygody do pudełka, gdyż nie będą używane w tym wariantcie gry.

### **Groźniejszy Potwór**

Podczas przygotowania do gry, zamiast wybierać wśród kart Potworów z oznaczeniem „2P+”, wybierajcie wśród kart Potworów z oznaczeniem „1P”.

## Dla jednego gracza

### **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Przygotuj rozgrywkę, jak dla gry podstawowej, uwzględniając następujące zmiany:

- Przygotuj karty Przygody i talię Sługusów jak dla gry wieloosobowej,
- Wybierz kartę Potwora, używając karty z oznaczeniem „1P”,
- Usuń do pudełka karty Dyplomacja, Księga Zaklęć i Pole Energii przed utworzeniem talii Rynku. Usuń losowo dodatkowo po 16 kart Rynku ze stosów kart z jedną kropką i stosu kart z dwiema kropkami. Utwórz z nich stos 32 kart odrzuconych.
- Po utworzeniu talii Rynku odkryj wierzchnią kartę z talii Rynku, aby utworzyć stos „śmietnika” obok stosu kart odrzuconych. Karty ze śmietnika nie wracają już do gry.
- Utwórz Rynek, losując w każdej rundzie po 4 karty z talii Rynku, zamiast trzech jak w grze podstawowej.
- Usuń 2 złote kości z mieszka i odłóż z boku. To będą „wrogie” kości.

## Przebieg Rundy

### **FAZA RZUTU**

Ta faza przebiega tak samo, jak w rozgrywce podstawowej.

### **FAZA KOŚCI**

Wybierz kartę Inicjatywy, umieść kość na Karcie Postaci i, jeśli chcesz, wykonaj akcję Atrybutu, tak jak w rozgrywce podstawowej.

- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy „1”, nie rzucasz wrogą kością.
- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy „2”, pobierasz złoto z karty Inicjatywy i rzucasz wrogą kością.
- Jeśli wybierzesz kartę Inicjatywy „3”, rzucasz dwiema „wrogimi” kośćmi. Jeżeli wyrzucisz dublet, przerzuć jedną z kości, aż uzyskasz różne wyniki na każdej z nich.

Rozstrzygnij wynik rzutu kością / kośćmi zgodnie z poniższym:

- Przy wyniku 1 przesun pierwszą z lewej kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 2 przesun drugą w kolejności kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 3 przesun trzecią w kolejności kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 4 przesun pierwszą z prawej kartę Rynku do śmietnika.
- Przy wyniku 5-6 przesun wierzchnią kartę Sługusa z talii Sługusów na spód talii Sługusów, odkryj kolejną kartę Sługusa i ułóż ją na wierzchu talii.



## FAZA RYNKU

Jak w rozgrywce wieloosobowej będziesz mógł kupić jedną z kart pozostałych na Rynku, odrzucić kartę z Rynku i pobrać 2 sztuki złota, albo wybrać się na Polowanie. Następnie przesuń pierwszą z lewej kartę Rynku na stos kart odrzuconych. Wszystkie pozostałe karty Rynku przesuń do śmietnika.

## FAZA PORZĄDKOWANIA

Ta faza przebiega tak samo, jak w grze podstawowej, z jednym wyjątkiem - zamiast jednej, zatrzymaj z boku na kolejne tury obydwie wrogie kości.

## Koniec Gry

Koniec fazy Tworzenia Postaci, tworzenie Puli Kości i etapy walki z Potworem są takie same, jak dla rozgrywki wieloosobowej.

Podczas etapu rozpatrywania kart Przygody uwzględnij także treść przy znacznikach „1P” w dolnym prawym rogu kart Przygody. Oznaczenie dodaje dodatkowe wymaganie, które musisz spełnić w grze jednoosobowej, by zyskać nagrodę z karty Przygody. Podobnie jak w rozgrywce wieloosobowej, jeśli nie będziesz posiadał odpowiednich żetonów Przygody, nie będziesz uprawniony do nagrody z karty Przygody.

*Przykład: Niebieska karta Pułapki „Wir” ma oznaczenie „1P [Maks. 2]”, co oznacza, że w jednoosobowej rozgrywce gracz otrzyma 2 kości Walki tylko, gdy będzie posiadał maksymalnie 2 karty Pancerza.*

Jeżeli podczas Walki z Potworem końcowy wynik rzutu kośćmi Walki jest mniejszy niż Siła Potwora, potwór zabija Twojego bohatera i natychmiast przegrywasz rozgrywkę.

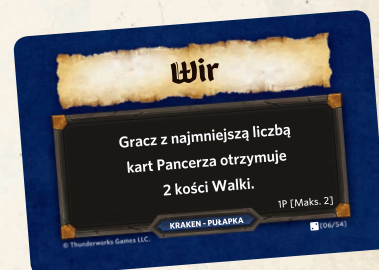
Jeżeli podczas Walki z Potworem końcowy wynik rzutu kośćmi Walki jest równy lub większy od Siły Potwora, Potwór ginie i wygrywasz walkę. Sprawdź kartę Potwora i odczytaj liczbę Gwiazdek Reputacji, którą otrzymasz na podstawie wyniku rzutu kośćmi Walki.

Po przyznaniu Gwiazdek Reputacji za pokonanie Potwora przejdź do końcowego podliczania.

## Końcowe Podliczanie

Końcowe podliczanie odbywa się w taki sam sposób, jak w rozgrywce wieloosobowej, za wyjątkiem tego, że za każde 8 sztuk złota, które posiadasz na koniec gry, otrzymujesz dodatkową Gwiazdkę Reputacji.

Sprawdź swój wynik z tabelką poniżej, aby zobaczyć, jak ci poszło.



Zabójca Potworów	44+
Prawdziwy Bohater	40 – 43
Przywódca Klanu	36 – 39
Mistrz	32 – 35
Awanturnik	28 – 31
Najemnik	24 – 27
NPC	≤ 23





## Przebieg Rozgrywki

### 1. Rzut

Pierwszy Gracz losuje i rzuca kośćmi, a następnie umieszcza je na kartach Inicjatywy w odpowiedniej kolejności.

### 2. Kości

Każdy z graczy, w kolejności rozgrywki, wybiera kartę Inicjatywy.

- Umieść kość w pustym miejscu, najbardziej na lewo dowolnego rzędu Atrybutu.
- Pobierz złoto: z karty Inicjatywy, za umieszczenie złotej kości i/lub za wypełnienie ostatniego miejsca w rzędzie Atrybutu.
- Wykonaj powiązaną akcję Atrybutu (opcjonalnie).

### 3. Rynek

W kolejności Inicjatywy, każdy z graczy odwiedza Rynek i wykonuje jedną z poniższych czynności:

- Kup kartę Rynku.
  - Jeśli kupisz kartę Cechy, przesunź znacznik śledzenia na karcie Charakteru.
  - Jeśli kupisz kartę Umiejętności, możesz jej natychmiast użyć.
  - Jeśli kupisz kartę Zwoju natychmiast rozegraj akcję wynikającą z opisu karty.
- Pobierz 2 sztuki złota, odrzucając kartę z Rynku.
- Zapoluj na Sługusa. Jeśli go pokonasz, weź jego kartę jako trofeum, pobierz nagrody, następny żeton Przygody i zapoznaj się z odpowiednią kartą Przygody.

### 4. Porządkowanie

- Każdy z graczy odrzuca żetony Charyzmy i odświeża jedną kartę Umiejętności.
- Odłóż do mieszkania kości, które zostały na kartach Inicjatywy i odrzuć pozostałe karty z Rynku.
- Wylosuj nowe karty Rynku.
- Połóż złoto na środkowe karty (lub kartę) Inicjatywy, które nie posiadają złota.
- Przekaż znacznik Pierwszego Gracza graczowi po lewej.

## Koniec Gry

### 1. Zakończenie Tworzenia Postaci

Ostatnia szansa na modyfikację Twojego bohatera.

### 2. Tworzenie Puli Kości

Pobierz z rezerwy 1 kość Walki.

### 3. Rozstrzygnięcie (Rozegraj) karty Przygody

Odkryj kolejno 3 karty Przygody: Kryjówki, Pułapki i Ataku, rozgrywając ich efekty. Wynajmij najemników.

### 4. Walka z Potworem

Wykonaj rzut kośćmi Walki przeciwko Potworowi. Wydadź 1 PD, by przerzucić dowolną kość. Ustal swój Końcowy Wynik rzutu kośćmi Walki i porównaj go z Siłą Potwora. Jeżeli walka zakończyła się sukcesem otrzymasz Gwiazdki Reputacji na podstawie wyniku Twojego rzutu.

### 5. Końcowe Podliczanie

Każdy z graczy analizuje sześć obszarów, na podstawie których przyznawane są Gwiazdki Reputacji, zgodnie z punktami wymienionymi na Kartach Postaci. Wygrywa gracz, który zdobędzie największą liczbę Gwiazdek Reputacji.

## Autorzy

**Projekt Gry:** Keith Matejka

**Opracowanie Graficzne:** Luis Francisco

**Ilustracje:** John Ariosa

**Edycja Polska:** Ogry Games

Jacek Chlebak Chlebowski

Michał Leżak Leżański

Antoni Monka Mączyński

