

ZASADY GRY
OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

ZEW ARCHONTÓW

**INSTRUKCJA KOMPATYBILNA
Z WERSJĄ ANGIELSKĄ – LIPIEC 2020**

- Aktualizacje i zmiany zaznaczono kolorem **czernym**.
- Nowe zasady w glosariuszu
- Aktualizacja schematu kolejności
- Aktualizacja zasad działania umiejętności kart
- Aktualizacja FAQ
- Nowa errata

KEYFORGE

ZEW ARCHONTÓW

ZASADY GRY
OPRACOWANIE GRY: RICHARD GARFIELD

ELEMENTY PAKIETU STARTOWEGO

Oto wizerunki poszczególnych elementów pakietu startowego gry KeyForge: Zew Archontów.

WITAMY W TYGLU...

Należysz do grona Archontów. Niektórzy mają was za bogów, inni szanują was za mądrość, ale liczy się jedno – zrodziliście się lub zostaliście stworzeni w Tyglu, świecie, w którym wszystko jest możliwe.

Tygiel jest prastary, ale ciągle się odradza. Ta sztuczna planeta wisząca w centrum wszechświata posiada wiele warstw, które są nieustannie budowane przez tajemniczych i podstępnych Architektów. By pozyskać materiały do stworzenia Tygla, Architekci zrabowali surowce z wielu światów, łącząc je w nową całość, która jest jednocześnie znajoma i obca dla zamieszkujących planetę stworzeń.

Zarówno pojedyncze istoty, jak i całe kultury trafiają do Tygla, uświadamiając sobie, że są w dziwnej, cudownej krainie, z której w żaden sposób nie mogą wrócić do swoich dawnych domów. Niektóre z tych istot rozwijają tu skrzydła, budując nowe społeczności i wynajdując nowe technologie z pomocą tajemniczej, nadprzyrodzonej substancji znanej jako *Æmber*. Inne porzucają swoje przeszłe życia, przyjmując rozwiązania i obyczaje nowych plemion, jakie napotykają w tym świecie. Jeszcze inne popadają w regres, a ich ciała i umysły wypacza nie do poznania łączący się z ich tkankami *Æmber*.

Jako Archont podczas swoich wędrówek po Tyglu zebrałeś grono zwolenników. Ci sojusznicy cenią sobie twoją ponadczasową mądrość oraz to, że potrafisz rozmawiać z każdym stworzeniem. Dzięki ich pomocy znajdujesz Krypty poukrywane w Tyglu przez zagadkowych Architektów. Każdą z Krypt można otworzyć wyłącznie kluczami wykutymi z *Æmberu*. Po otwarciu Krypty jej zawartość, czyli moc i wiedza Architektów, może zostać pozyskana tylko przez jednego Archonta.

Tylko jeden może o krok zbliżyć się do tajemnicy Tygla...

OPIS

KeyForge to gra karciana dla 2 osób, w której gracze wcielają się w Archontów i rywalizują ze sobą, korzystając ze specjalnych talii kart.

Talia Archonta reprezentuje jego zasoby i popleczników, którzy pomagają mu zdobyć *Æmber* i wykuć klucze. Pierwszy gracz, który zgromadzi 3 klucze, otwiera nimi legendarną Kryptę i wygrywa.

Cechą charakterystyczną gry KeyForge jest to, że nie ma w niej 2 identycznych talii. To nie jest kolekcjonerska gra karciana. Nie możesz ułożyć sobie własnej talii – każda musi pozostać bez zmian, każda jest jedyna w swoim rodzaju!

JAK KORZYSTAĆ Z INSTRUKCJI?

Gracze rozpoczynający swoją przygodę z KeyForge powinni najpierw przeczytać streszczenie zasad, które objaśnia podstawy rozgrywki.

Po rozegraniu partii zgodnie ze streszczeniem zasad gracze mogą przeczytać pełne reguły gry zawarte w tej instrukcji i dowiedzieć się czegoś więcej o świecie KeyForge.

Poza zasadami gry oraz opisem świata w instrukcji znajduje się też Glosariusz, w którym opisano w kolejności alfabetycznej wszystkie hasła dotyczące terminologii gry, aby w razie wątpliwości gracze mogli łatwo je wyszukać.

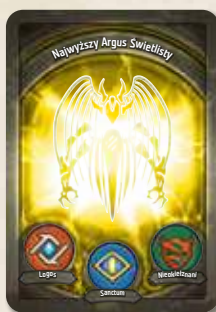
Zasady	3
Glosariusz	9
Opowiadania oraz informacje o świecie	17
ERRATA	30
FAQ	30



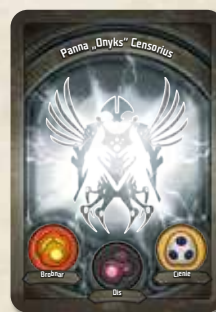
22 żetony obrazów



26 żetonów *Æmberu*



talia startowa „Najwyższy Argus Świetlisty”



talia startowa „Panna «Onyks» Censorius”



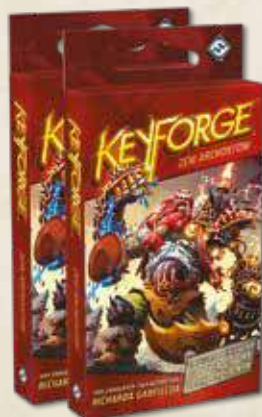
6 żetonów kluczy



10 kart stanu „znacznik siły +1”



10 kart stanu „Ogluszenie”



2 unikalne talie Archontów



2 żetony i karty łańcuchów



KLUCZOWE POJĘCIA

W tej części opisano podstawowe założenia gry, o których należy pamiętać podczas rozgrywki.

ZŁOTA ZASADA

Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

CEL

W trakcie gry gracze korzystają z kart, aby gromadzić Æmber, którego potrzebują do wykuvania kluczy. Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy wykuje swój trzeci klucz i tym samym zwycięży.

PRZYGOTOWANA I WYCZERPANA

Karty w grze występują w jednym z dwóch stanów.

Przygotowane karty są ustawione pionowo, tak aby tekst na nich można było odczytać od lewej do prawej. Podczas swojej tury gracz może użyć przygotowanej karty, w konsekwencji wyczerpując ją.

Wyczerpane karty obraca się o 90 stopni. Wyczerpanej karty nie można użyć, dopóki nie zostanie przygotowana. Karty są przygotowywane w czwartym kroku tury oraz przez efekty działania niektórych kart.

Wszystkie stworzenia i artefakty wchodzą do gry wyczerpane.



przygotowana



wyczerpana

BRAK ŻETONÓW I KART STANU

Liczba żetonów obrażeń, Æmberu i kart stanów nie jest limitowana. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, należy użyć dowolnych zamienników, np. monet.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry gracze wykonują następujące czynności.

- 1 Żetony obrażeń, żetony Æmberu i karty stanów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. To pula ogólna.
- 2 Każdy gracz kładzie swoją kartę tożsamości z lewej albo prawej strony swojego obszaru gry.
- 3 Każdy gracz kładzie obok swojej karty tożsamości 3 żetony kluczy w różnych kolorach niewykutą stroną do góry.
- 4 Należy wylosować, kto będzie pierwszym graczem. Gra rozpoczyna się od tury pierwszego gracza. (Jeśli gracze rozgrywają kilka partii z rzędu tymi samymi taliami, gracz używający talii, która została pokonana w poprzedniej grze, wybiera, kto będzie pierwszym graczem w nowej grze).
- 5 Każdy gracz tasuje swoją talię, po czym podaje ją przeciwnikowi do ostatniego przetasowania lub przełożenia.
- 6 Pierwszy gracz dobiera na rękę 7 kart. Drugi gracz dobiera na rękę 6 kart.
- 7 Każdy z graczy, począwszy od pierwszego gracza, ma jednorazową okazję do tego, żeby wymienić początkową rękę kart (tzw. mulligan). Jeśli się na to zdecyduje, wtasowuje karty z powrotem do swojej talii, oddaje przeciwnikowi do przełożenia, po czym dobiera nową rękę kart, ale **zmniejszoną o 1 kartę**. (Ten krok pominięto w streszczeniu zasad).

Można zaczynać grę.

SUGEROWANE UŁOŻENIE ELEMENTÓW (W TRAKCIE GRY)



KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

Rozgrywka składa się z serii tur. Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury, dopóki jeden z nich nie zwycięży.

Każda tura składa się z 5 kroków:

- 1 Wykucie klucza.
- 2 Wybór domu.
- 3 Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
- 4 Przygotowanie kart.
- 5 Dobranie kart.

Gracz, którego tura właśnie przypada, to **aktywny gracz**.

Tylko aktywny gracz może wykonywać akcje i podejmować decyzje podczas danej tury. Gracz, który nie rozgrywa aktualnie swojej tury, nie podejmuje żadnych decyzji.

Poniżej opisano szczegółowo wszystkie kroki tury.

KROK 1: WYKUCIE KLUCZA

Jeśli aktywny gracz ma wystarczająco dużo **Æmberu**, żeby wykucić klucz podczas tego kroku, musi to zrobić. Aby wykucić klucz, aktywny gracz musi wydać **Æmber** ze swojej puli (**Æmber** na karcie tożsamości) i zwrócić go do puli ogólnej. Następnie gracz odwraca 1 ze swoich żetonów kluczy wykutą stroną do góry, zaznaczając tym samym, że klucz został wykuty.

- **Podstawowy koszt wykucia klucza to 6 sztuk Æmberu.** Niektóre umiejętności kart mogą zwiększyć albo zmniejszyć tę liczbę.
- W każdej turze w tym kroku można wykucić tylko 1 klucz, nawet jeśli aktywny gracz ma wystarczająco dużo **Æmberu**, żeby wykucić więcej kluczy.

- Niektóre karty posiadają efekty, dzięki którym podczas wykonywania kluczy można wydawać **Æmber** z tych kart. Jeśli łączna liczba **Æmberu** z Twojej puli i kontrolowanych przez ciebie kart z takim efektem jest wystarczająca, aby wykucić klucz, musisz wykucić klucz w 1 kroku tury.

KROK 2: WYBÓR DOMU

Każda talia **KeyForge** składa się z kart należących do 3 różnych domów, których symbole przedstawiono na karcie tożsamości. Podczas tego kroku aktywny gracz wybiera, który z domów z jego karty tożsamości będzie w tej turze **aktywnym domem**. Aktywny dom określa, które karty mogą być używane, zagrywane i odrzucane z ręki przez aktywnego gracza w bieżącej turze.

- Po wyborze domu aktywny gracz może wziąć wszystkie karty ze swojego archiwum i dodać je do kart na ręce. (Zob. „Archiwum” w Glosariuszu).
- Jeśli gracz kontroluje kartę, która nie należy do jednego z domów z jego karty tożsamości, podczas kroku wyboru domu może (jeśli chce) wybrać dom, do którego należy taka karta, zamiast jednego ze swoich domów.
- Gracz nie może wybrać domu jako aktywnego, chyba że dany dom widnieje na karcie tożsamości gracza lub gracz kontroluje co najmniej jedną kartę z danego domu. Jeśli efekt jakiejś karty nakazuje graczowi wybrać dom niespełniający powyższych warunków jako aktywny, efekt takiej karty jest ignorowany (zob. „Nie możesz vs musisz/możesz” w „Glosariuszu”).

KROK 3: ZAGRYWANIE, UŻYWANIE I ODRZUCANIE KART WYBRANEGO DOMU

Aktywny gracz może zagrać i odrzucić dowolną liczbę kart aktywnego domu z ręki oraz użyć dowolnej liczby kart aktywnego domu, które znajdują się w grze pod jego kontrolą. Karty spełniające te warunki mogą być zagrywane, odrzucane i używane w dowolnej kolejności.

Symbol w lewym górnym rogu karty informuje, do jakiego domu należy karta. Jeśli to symbol aktywnego domu, karta może być zagrana, użyta lub odrzucona.

Zasady zagrywania, odrzucania i używania kart opisano niżej.

- **Zasada pierwszej tury.** Gdy pierwszy gracz wykonuje swoją pierwszą turę, może zagrać z ręki albo odrzucić z ręki tylko 1 kartę. Ta zasada może być modyfikowana przez efekty kart.
- Aktywnemu graczowi nie wolno używać, zagrywać ani odrzucać z ręki kart, które nie należą do aktywnego domu, chyba że umiejętność karty na to pozwala.



karta Brobnarów

DOMY (FRAKCJE)



Brobnar



Dis



Logos



Mars



Sanctum



Rzymozaury



Cienie



Gwiazdny Sojusz



Nieokielznani

KROK 4: PRZYGOTOWANIE KART

Aktywny gracz przygotowuje każdą ze swoich wyczerpanych kart.

KROK 5: DOBRANIE KART

Jeśli aktywny gracz ma mniej niż 6 kart, dobiera karty z wierzchu swojej talii tak długo, aż będzie miał 6 kart na ręce. Gdy gracz wykona ten krok, jego tura się kończy.

- Jeśli aktywny gracz ma na ręku więcej niż 6 kart, nie odrzuca nadliczbowych kart.
- Jeśli gracz musi dobrać karty (podczas tego kroku albo w każdym innym momencie) i nie może tego zrobić, ponieważ nie ma kart w talii, tasuje swój stos odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię, z której kontynuuje dobieranie (karty dobiera się po jednej naraz).
- Gdy gracz kończy turę i ma w puli wystarczająco dużo \mathcal{A} Emberu, aby w swojej następnej turze wykuć klucz, informuje o tym na głos, aby przeciwnik był tego świadomy.

ZAGRYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę kart z aktywnego domu.

DODATKOWY \mathcal{A} EMBER

Na wielu kartach pod symbolem domu widoczny jest dodatkowy \mathcal{A} Ember. Gdy zagrywana jest karta z dodatkowym \mathcal{A} Emberem, w pierwszej kolejności aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę \mathcal{A} Emberów. Gdy gracz otrzymuje \mathcal{A} Ember (z jakiegokolwiek powodu), zawsze dodaje go do swojej puli \mathcal{A} Emberu (na karcie tożsamości).



UMIĘJĘTNOŚĆ „ZAGRANIE”

Na niektórych kartach są umiejętności, których opis zaczyna się od pogrubionego słowa „Zagranie:”. Takie umiejętności są rozpatrywane po otrzymaniu dodatkowego \mathcal{A} Emberu (jeśli jakiś był oznaczony na karcie) i wchodzą w życie natychmiast po wejściu karty do gry.

RODZAJE KART

W grze istnieją 4 rodzaje kart: karty akcji, artefakty, stworzenia i ulepszenia. Reguły zagrywania każdego rodzaju kart różnią się od siebie.

KARTY AKCJI

Kiedy zagrana zostaje karta akcji, aktywny gracz rozpatruje umiejętność „Zagranie:” z karty. Gracz musi rozpatrzyć umiejętność w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Po rozpatrzeniu umiejętności karta trafia na stos odrzuconych.



ARTEFAKTY

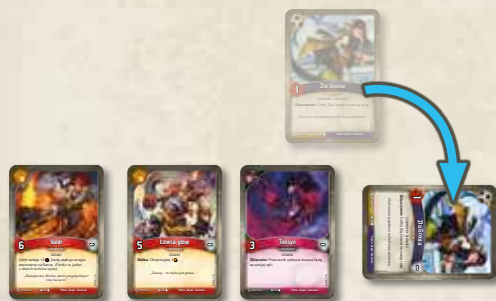
Artefakty wchodzą do gry wyczerpane. Układa je się w rządzie przed graczem, za szykiem jego stworzeń, co zostanie wyjaśnione na następnej stronie. Artefakt pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie.

STWORZENIA

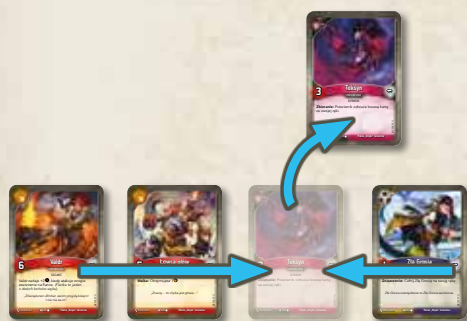
Stworzenia wchodzi do gry wyczerpane i gracz układa je w przednim rządzie na swoim obszarze gry. Ten rząd nazywa się szykiem. Stworzenie pozostaje w grze, dopóki jakiś efekt go nie usunie. Każde ma określoną wartość siły i pancerza, z których korzysta się podczas rozstrzygania walk. Walkę opisano w dalszej części instrukcji.



Gdy stworzenie wchodzi do gry, aktywny gracz musi je umieścić na flance, czyli na lewym albo prawym końcu szyku kontrolowanych przez niego stworzeń. Gdy stworzenie opuszcza grę, należy zsunąć szyk, aby zamknąć lukę.



Stworzenia wchodzi do gry na flance szyku.



Jeśli stworzenie opuszcza grę, szyk należy zsunąć do wewnątrz.

ULEPSZENIA

Gdy ulepszenie wchodzi do gry, kontrolujący je gracz musi wybrać stworzenie, do którego zostanie przyłączone. Ulepszenie pozostaje w grze i modyfikuje kartę, do której jest przyłączone.

- Jeśli karta, do której przyłączone jest ulepszenie, opuszcza grę, ulepszenie jest odrzucane.
- Jeśli ulepszenie nie może być dołączone do żadnej karty znajdującej się w grze, nie wchodzi do gry.



Ulepszenie „Chroń Słabych” przyłączone do stworzenia „Quixo”.

ODRZUCANIE KART

Aktywny gracz podczas trzeciego kroku swojej tury może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart z aktywnego domu. Karty odrzuca się po 1 na raz w dowolnym momencie kroku. Dzięki temu gracz może pozbyć się kart, których nie chce zagrywać, robiąc tym samym miejsce dla nowych kart, które dobierze na koniec tury.

UŻYWANIE KART

W trzecim kroku swojej tury aktywny gracz może użyć dowolnej liczby kart z aktywnego domu, które znajdują się pod jego kontrolą. Od rodzaju karty zależy, w jaki sposób gracz może jej użyć.

UŻYWANIE ULEPSZEŃ

Ulepszenie modyfikuje stworzenie, do którego jest przyłączone, i nie może być używane osobno.

UŻYWANIE ARTEFAKTÓW

Istnieją 2 rodzaje umiejętności, które umożliwiają graczowi użycie artefaktu: „Akcja:” i „Omni:”.

- Gdy gracz używa artefaktu, wyczerpuje jego kartę, a następnie używa jego umiejętności.
- Gracz może użyć umiejętności „Akcja:” tylko wtedy, gdy znajduje się ona na karcie aktywnego domu.
- Gracz może rozpatrzyć umiejętność „Omni:” nawet wtedy, gdy znajduje się ona na karcie nienależącej do aktywnego domu.
- Częścią kosztu użycia niektórych artefaktów jest ich poświęcenie. Poświęcony artefakt trafia na stos odrzuconych. Taki artefakt też wymaga wyczerpania przed użyciem.
- Artefaktów nie można użyć do zbierania ani do walki.

UŻYWANIE STWORZEŃ

Kiedy gracz używa stworzenia, musi je wyczerpać, a następnie może zbierać, walczyć albo aktywować umiejętność „**Akcja:**”, albo aktywować umiejętność „**Omni:**” tego stworzenia. Każdy efekt karty, który pozwala zbierać, walczyć, aktywować umiejętność „**Akcja:**” albo aktywować umiejętność „**Omni:**” stworzenia sprawia, że stworzenie jest używane.

ZBIERANIE

Zbierać może każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu. Kiedy stworzenie jest użyte do zbierania, zostaje wyczerpane, a kontrolujący je gracz dodaje 1 **Æ**Ember do swojej puli **Æ**Emberu. Następnie rozpatrzone zostają wszystkie umiejętności „**Zbieranie:**” posiadane przez stworzenie.

WALKA

Walczyć może każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu. Kiedy stworzenie zostaje użyte do walki, zostaje wyczerpane, a kontrolujący je gracz wybiera jako cel ataku 1 ze stworzeń kontrolowanych przez przeciwnika. Oba stworzenia zadają sobie nawzajem liczbę obrażeń równą swojej sile (wartość na lewo od nazwy karty). Wszystkie obrażenia są zadawane równocześnie. Po rozstrzygnięciu walki, jeśli atakujące stworzenie przeżyło, gracz rozpatruje jego wszystkie umiejętności „**Walka:**”, o ile takie posiada.

Stworzenie nie może walczyć, jeśli nie ma żadnego wrogiego stworzenia, które można by wybrać za cel ataku.

AKCJA

Umiejętność „**Akcja:**” może być aktywowana przez każde przygotowane stworzenie z aktywnego domu, o ile stworzenie posiada taką umiejętność. Kiedy stworzenie zostaje użyte do aktywowania umiejętności „**Akcja:**”, jest wyczerpywane, a następnie ta umiejętność „**Akcja:**” zostaje rozpatrzona.

OMNI

Umiejętność „**Omni:**” może być aktywowana przez każde przygotowane stworzenie (nawet jeśli nie jest z aktywnego domu), o ile stworzenie posiada taką umiejętność. Kiedy stworzenie zostaje użyte do aktywowania umiejętności „**Omni:**”, jest wyczerpywane, a następnie ta umiejętność „**Omni:**” zostaje rozpatrzona.

OBRAŻENIA I PANCERZ

Kiedy stworzeniu są zadawane obrażenia, należy na nim położyć tyle żetonów obrażeń, ile otrzymało obrażeń. Jeśli stworzenie ma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego siła, zostaje zniszczone i trafia na wierzch stosu kart odrzuconych właściciela. Jeśli stworzenie ma pancerz (wartość po prawej stronie tytułu karty), powstrzymuje on w każdej turze tyle zadawanych obrażeń, ile wynosi jego wartość. (Więcej szczegółów pod hasłem „**Pancerz**” w Glosariuszu).

- Kiedy stworzenie opuszcza grę, cały zgromadzony na nim **Æ**Ember otrzymuje przeciwnik. (Zob. „**Przejęcie**” w Glosariuszu).

UMIĘJĘTNOŚCI KART

Gdy gracz używa umiejętności karty, musi ją rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe, i zignorować resztę. Jeśli umiejętność nie stanowi inaczej, aktywny gracz podejmuje wszystkie decyzje związane z rozpatrywaniem umiejętności.

Szczegółowe objaśnienia konkretnych pojęć i terminologii z treści kart można znaleźć w Glosariuszu.

„ZRÓB TYLE, ILE SIĘ DA”

Gdy gracz korzysta z umiejętności karty, musi ją rozpatrzyć w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe. Jeżeli tekst karty zaprzecza zasadom ogólnym, tekst karty jest ważniejszy.

Przykład: Artur zagrywa kartę *Gniew (Zew Archontów 001)*. Treść karty to „**Zagranie:** Przygotuj przyjazne stworzenie i walcz nim”. Aby rozpatrzyć umiejętność, wybiera swojego *Niuchogatora*. *Niuchogator* jest już jednak przygotowany. Artur ignoruje więc fragment mówiący o przygotowaniu stworzenia i po prostu używa *Niuchogatora* do walki.

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA UMIĘJĘTNOŚCI

Gdy gracz rozpatruje tekst umiejętności, wykonuje polecenia w takiej kolejności, w jakiej je zapisano. Kolejność może być zmieniona przez efekty zastępujące nawet przez takie, które występują w dalszej części rozpatrywanej umiejętności.

Przykład: *Hyde (Zderzenie Światów 167)* ma umiejętność „**Zbieranie:** Dobierz kartę. Jeśli kontrolujesz *Velum*, zamiast tego dobierz 2 karty”. Ostatnie zdanie zawiera efekt zastępujący, który zmienia treść wcześniejszego zdania.

Mimo to wszystkie obrażenia zadawane przez umiejętność karty zadawane są w tym samym czasie, bez względu na ich umiejscowienie w tekście umiejętności.

Przykład: *Potężna lanca (Zew Archontów 221)* ma umiejętność „**Zagranie:** Zadaj 3 **♣** stworzeniu i 3 **♣** sąsiadowi tego stworzenia”. Obrażenia są zadawane jednocześnie obu stworzeniom, mimo że w treści karty zadawanie obrażeń występuje dwa razy.

UŻYWANIE KART DZIĘKI UMIĘJĘTNOŚCIOM INNYCH KART

Jeśli któraś z umiejętności karty pozwala graczowi zagrać inną kartę albo użyć innej karty, albo walczyć inną kartą, albo zbierać inną kartą, wybrana karta może należeć do dowolnego domu, chyba że umiejętność bezpośrednio stanowi inaczej.

- Gdy umiejętność pozwala użyć innej karty, nadal muszą być spełnione wymagania dotyczące używania kart (np. wyczerpanie karty, aby zbierać albo aktywować umiejętność „**Akcja:**”), w przeciwnym razie karta nie może być użyta.
- Gracze mogą używać tylko tych kart, które kontrolują, chyba że umiejętność karty bezpośrednio stanowi inaczej.



Przykład umiejętności stałej na karcie „**Matka**”.

PRZYKŁAD WALKI

1

2

3

Tomek, który aktywował w swojej turze dom *Dis*, wyczerpuje „**Terror**”, aby walczyć, i postanawia zaatakować „**Rycerza grabieżcę**” należącą do przeciwnika.

„**Terror**” ma siłę równą 5 i próbuje zadać „**Rycerzowi grabieżcy**” 5 obrażeń. „**Rycerz grabieżca**” ma siłę równą 4 i próbuje zadać „**Terrorowi**” 4 punkty obrażeń.

Obrażenia, które zostały powstrzymane, nie są kładzione na stworzeniu, zamiast tego zwraca się je do puli ogólnej.

„**Rycerz grabieżca**” ma 2 punkty pancerza, co powstrzymuje 2 punkty obrażeń. Na „**Rycerzu grabieżcy**” zostają umieszczone 3 punkty obrażeń, a na „**Terrorze**” 4.

ZASADA SZÓSTKI

Czasem może wyniknąć sytuacja, w której poprzez kombinację umiejętności ta sama karta może zostać wielokrotnie zagrana lub użyta podczas tej samej tury. Gracz nie może zagrać/użyć tej samej karty lub innych kopii tej karty (o takim samym tytule) więcej niż **6 razy** podczas danej tury.

STAŁE UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli karta ma umiejętność, która nie zaczyna się od pogrubionego słowa, jest to umiejętność stała, aktywna tak długo, jak karta pozostaje w grze i spełnia wszystkie wymagania określone przez umiejętność.

- Stałe umiejętności są aktywne nawet wtedy, gdy karta jest wyczerpana.
- Stałe umiejętności są aktywne nawet wtedy, gdy stworzenie jest ogłuszone.
- Rozpatrzenie umiejętności stałej nie jest uważane za użycie karty i nie powoduje wyczerpania karty.

ŁAŃCUCHY

łańcuchy odpowiadają nadnaturalnym zobowiązaniom przydzielanym poszczególnym Archontom przez Architektów: czasem po to, aby Archont mógł się rozwijać, przezwyciężając większe wyzwania, a kiedy indziej, żeby ukarać Archonta za naruszenie zwyczajów lub praw Tygla.

Gracz może otrzymać łańcuchy w trakcie rozgrywki na skutek działania umiejętności niektórych kart. Kiedy gracz otrzymuje łańcuchy, wartość na karcie łańcuchów zwiększa się o liczbę uzyskanych łańcuchów.

Karta łańcuchów						
24	23	22	21	20	19	-4 KARTY
18	17	16	15	14	13	-3 KARTY
12	11	10	9	8	7	-2 KARTY
5	4	3	2	1		-1 KARTA

liczba łańcuchów →

→ modyfikator dobierania

Jeśli gracz normalnie miałby dobrać 1 albo więcej kart, aby uzupełnić karty na ręce, ale ma co najmniej 1 łańcuch, dobiera mniej kart (w oparciu o liczbę łańcuchów – zob. niżej), a następnie zrywa 1 łańcuch, czyli zmniejsza wartość na karcie łańcuchów o 1. **Gracz nie zrywa łańcucha, jeśli normalnie nie dobierałby żadnych kart.**

Im więcej jakiś gracz ma łańcuchów, tym większą otrzymuje karę.

1–6 łańcuchów: gracz dobiera 1 kartę mniej.

7–12 łańcuchów: gracz dobiera 2 karty mniej.

13–18 łańcuchów: gracz dobiera 3 karty mniej.

19–24 łańcuchów: gracz dobiera 4 karty mniej.

Przykład. Oli przydzielono 7 łańcuchów. Podczas przygotowania do gry Ola dobiera o 2 karty mniej i zrywa 1 łańcuch. Kolejne 6 razy, gdy będzie miała uzupełnić karty na ręce, za każdym razem będzie dobierać do 5 kart i zrywać 1 łańcuch. Po zerwaniu wszystkich łańcuchów będzie dobierać do standardowej liczby kart.

OSŁABIANIE TALII ŁAŃCUCHAMI (ZASADA OPCJONALNA)

W pojedynkach między słabszą a silniejszą talią gracze mogą przed rozgrywką przydzielić łańcuchy silniejszej talii. Łańcuchy nakłada się, gdy gracze chcą wyrównać szanse, grając dwiema dobrze znanymi taliami, a nie po to, aby niwelować domniemaną różnicę w sile pomiędzy nieznanymi taliami. Gracze nie osłabiają talii, kiedy grają nowymi taliami albo rywalizują podczas turnieju.

SUGESTIE ODNOŚNIE PRYZYDZIELANIA ŁAŃCUCHÓW

Jeśli gracze mają wrażenie, że dwie konkretne talie wyraźnie różnią się siłą, przed grą należy przydzielić silniejszej talii 4 łańcuchy. Od tej pory za każdym razem, gdy talia z łańcuchami wygra z daną talią przeciwnika 3 partie z rzędu, należy zwiększyć liczbę łańcuchów o 1, a gdy przegra 3 partie z rzędu, zmniejszyć liczbę łańcuchów o 1.

Z czasem gracze będą mogli ocenić różnice w sile pomiędzy różnymi taliami. Liczba łańcuchów przydzielonych do danej talii może być różna w zależności od tego, z jaką talią przeciwnika gracz będzie toczył pojedynek.

LICYTACJA ŁAŃCUCHÓW

Jeśli gracze są stosunkowo dobrze zaznajomieni z obiema taliami, mogą zignorować zasugerowaną liczbę łańcuchów i zamiast tego licytować prawo do użycia konkretnej talii liczbą przydzielonych łańcuchów.

Przykład. Tadek i Julia postanawiają zagrać talią Matki Mahospot przeciwko talii Kanclerza Fishera. Matka Mahospot to talia, którą oboje bardzo dobrze znają, uważają za całkiem mocną i lubią nią grać. Kanclerz Fisher to nowsza talia i gracze nie czują się z nią pewnie. Zgodnie z sugestiami przydzielania łańcuchów talia Matki Mahospot powinna zaczynać z 4 łańcuchami. Julia przygląda się talii Fishera, zastanawia się chwilę i mówi: „Zagram Matką Mahospot z pięcioma łańcuchami!”. Tadek podbija do sześciu. Julia daje siedem. Tadek postanawia odpuścić i gra Kanclerzem Fisherem.

CO DALEJ?

Teraz znasz już podstawowe zasady gry. W następnej części znajduje się Glosariusz, w którym opisano bardziej złożone zagadnienia. Gracze powinni do niego zaglądać, gdy w trakcie rozgrywki pojawią się wątpliwości dotyczące zagrywania lub interpretacji umiejętności kart.

Na stronie 15 rozpoczyna się tematyczne wprowadzenie do świata KeyForge wraz z dwoma krótkimi opowiadaniem i opisem każdego z domów występujących w grze.

GLOSARIUSZ

Glosariusz zawiera wiele pojęć i terminów, z którymi gracze mogą zetknąć się podczas gry, ustawionych w porządku alfabetycznym. Nie trzeba go czytać w całości. Sugerujemy zaglądać do Glosariusza tylko wtedy, gdy w trakcie gry pojawią się wątpliwości dotyczące zasad.

ÆMBER

Ilość Æmberu zaznacza się żetonami Æmberu. Używa się go do wykuvania kluczy.

Na potrzeby efektów kart tylko Æmber znajdujący się w Twojej puli jest uznawany za „Twój”.

Zob. również: Przejęcie, Klucze, Zbieranie, Kradzież.



żeton Æmberu

ÆMBER - SYMBOL PREMII (NOWOŚĆ)

Zob. „Symbole premii” na stronie 14.

AKTYWNY DOM

Aktywny dom to ten, który został wybrany przez aktywnego gracza na bieżącą turę.

AKTYWNY GRACZ

Aktywny gracz to ten, którego tura właśnie przypada. Gdy trzeba podjąć decyzje dotyczące umiejętności lub kolejności rozpatrywanych działań, podejmuje je aktywny gracz.

ALFA

Karta ze słowem kluczowym alfa może być zagrana wyłącznie wówczas, gdy gracz nie zagrał, nie użył, ani nie odrzucił żadnych innych kart w aktualnym kroku swojej tury.

ANIHILACJA

Kiedy karta zostaje anihilowana, usuwa się ją z gry i kładzie odkrytą pod kartą tożsamości właściciela. Anihilowane karty w żaden sposób nie wpływają już na grę.

ANOMALIA

Taki symbol oznacza, że karta jest anomalią. „Anomalia” to niesłuchanie rzadka cecha karty, dzięki której karta z przyszłej serii KeyForge może się wyjątkowo pojawić w aktualnej serii. Anomalia może się trafić w dowolnym z domów i podczas gry jest traktowana jako karta z danego domu.



ARCHIWUM

Archiwum gracza to strefa zakrytych kart przed kartą tożsamości gracza. Korzystanie z umiejętności kart to jedyny sposób na to, aby gracz dodał karty do swojego archiwum. Podczas drugiego kroku tury gracza, po wybraniu aktywnego domu, aktywny gracz może wziąć wszystkie karty ze swojego archiwum i dodać je do kart na ręce.

Uznaje się, że karty znajdujące się w archiwum gracza nie biorą udziału w grze.

Gracz może zaglądać do swojego archiwum w każdym momencie. Graczowi nie wolno zaglądać do archiwum przeciwnika.

Jeśli umiejętność nakazuje graczowi przenieść kartę do archiwum i nie określa, skąd dokładnie ma pochodzić ta karta, bierze się ją z ręki gracza.

ATAK, ATAKUJĄCY, ATAKOWANIE

Zob. „Walka” na stronie 12.

AWANSOWANIE

Gdy efekt nakazuje „awansować” stworzenie, należy umieścić na nim 1 Æmber z puli ogólnej.

Uwaga! Gdy stworzenie, na którym umieszczono Æmber, opuszcza grę, Æmber trafia do puli przeciwnika.

CECHY

Cechy to opisowe atrybuty (takie jak RYCERZ albo UPIÓR), do których mogą odnosić się inne karty. Cechy znajdują w górnej części ramki z tekstem karty.

Cechy nie wywierają samoistnie efektów, ale niektóre umiejętności mogą się do nich odnosić.

DOBIERANIE - SYMBOL PREMII (NOWOŚĆ)

Zob. „Symbole premii” na stronie 14.

DOCZEPIENIE

Jeśli umiejętność karty nakazuje doczepić kartę do innej karty, doczepiana karta jest umieszczana odkryta pod inną kartą. Doczepiona karta nie jest uznawana za kartę będącą w grze. Jeśli karta, do której jest doczepiona karta, opuszcza grę, doczepiona karta trafia na stos odrzuconych właściciela.

DOSKOK

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym doskok zostaje użyte do walki, podczas zadawania obrażeń w walce nie otrzymuje obrażeń od oponenta.

Odnosi się to tylko do obrażeń, które mogłyby zadać siła wrogiego stworzenia, a nie do obrażeń zadawanych przez słowa kluczowe albo inne umiejętności karty.

DZIEDZICTWO

Taki symbol oznacza, że karta jest dziedzictwem. „Dziedzictwo” to niesłuchanie rzadka cecha karty, dzięki której karta z poprzedniej serii KeyForge, normalnie niedostępna w nowej serii, może się w niej wyjątkowo pojawić. Taka karta jest częścią talii i jest legalna we wszystkich rodzajach rozgrywek, również turniejowych.



EFEKTY ZASTĘPUJĄCE

Niektóre umiejętności całkowicie zastępują rozpatrzenie jakiegoś efektu albo kroku gry. Takie umiejętności to tzw. efekty zastępujące i można je rozpoznać po słowie „zamiast” w ich treści. Efekt zastępujący dokładnie wyznacza, która część jakiegoś efektu albo kroku gry zostaje zastąpiona. Gdy wskazany efekt albo krok gry ma być rozpatrzony, nie jest rozpatrywany i zamiast niego rozpatrywany jest efekt zastępujący.

Jeśli efekt zastępujący sprawia, że karta **oznaczona do zniszczenia nie ma zostać zniszczona, ten efekt zastępujący jest rozpatrywany dopiero w chwili, gdy karta miałaby trafić na stos odrzuconych. Gdy karta ma trafić na stos odrzuconych, zamiast trafić na stos odrzuconych przestaje być oznaczona jako karta do zniszczenia i rozpatrywany jest efekt zastępujący zniszczenia.**

Jeśli efekt zastępujący nie precyzuje, jaki efekt jest zastępowany, odnosi się do innego fragmentu umiejętności, której jest częścią.

Przykład. *Arek zagrywa Wrota Wymiarów, a następnie używa stworzenia do zbierania. Normalnie otrzymałby 1 Æmber z puli, jednak Wrota Wymiarów mają efekt zastępujący, który sprawia, że zamiast otrzymać za zbieranie 1 Æmber, Arek kradnie 1 Æmber od przeciwnika.*

Przykład. *Kasia ma Dowódcę Remiela, do którego dołączony jest Płaszcz Armagedonu. Przeciwnik zagrywa Bramę do Dis, niszcząc wszystkie stworzenia w grze. Efekt zniszczenia z Płaszczu Armagedonu to efekt zastępujący zniszczenie stworzenia. Zniszczenie stworzenia zostaje zastąpione całkowitym wyleczeniem i zniszczeniem Płaszczu Armagedonu zamiast tego. Dowódca Remiel przestaje być oznaczony jako karta do zniszczenia, a oznaczenie przechodzi na Płaszcz Armagedonu.*

Przykład. *Jacek zagrywa Ronniego Sikora, gdy przeciwnik ma 7 Æmberów. Normalnie efekt zagrania Ronniego Sikora pozwala ukraść 1 Æmber, ale ponieważ przeciwnik Jacka ma 7 albo więcej Æmberów, efekt zastępujący sprawia, że Jacek kradnie 2 Æmbery zamiast 1.*

FLANKA

Stworzenia na prawym i na lewym skraju szyku znajdują się na jego flankach. Stworzenie na tej pozycji uznaje się za stworzenie na flocie. Za każdym razem, gdy jakieś stworzenie wchodzi do gry albo zmienia się kontrolująca je osoba, aktywny gracz wybiera, na której flocie szyku kontrolującego je gracza zostanie umieszczone.

Jeśli w szyku jest tylko jedno stworzenie, znajduje się ono zarówno na lewej jak i na prawej flocie i jest uznawane za stworzenie na flocie.

INNE ZNACZNIKI

Niektóre karty odnoszą się do znaczników, których nie ma na oficjalnej liście elementów gry. Mogą za nie posłużyć dowolne przedmioty, które gracze mają pod ręką, np. monety, kawałki papieru czy żetony pokerowe. Z takimi znacznikami nie wiążą się żadne ogólne zasady, są one wprowadzane wyłącznie przez konkretne karty, a ich działanie jest związane z efektami tych kart.

LISTA SPECJALNYCH ZNACZNIKÓW:

- znacznik zagłady (Ohydna lalka)
- znacznik zakłóceń (Pole zakłócające)
- znacznik zapalnika (Ta Wielka)
- znacznik chwały (Kolosium)
- znacznik wzrostu (Winojabłoni)
- znacznik pozwu (Księga Przewin)
- znacznik planu (Wykminiara)

JAK GDYBY NALEŻAŁA DO CIEBIE/JAK GDYBYŚ JĄ KONTROLOWAŁ

Jeśli efekt nakazuje ci użyć karty „jak gdyby należała do ciebie” albo „jak gdybyś ją kontrolował”, używasz wyznaczonej karty nawet wtedy, gdy jej nie kontrolujesz. W trakcie tej czynności nie przejmujesz kontroli nad wyznaczoną kartą, ale rozpatrujesz wszystkie efekty tak, jak gdybyś kontrolował tę kartę.

Jeśli używasz karty „jak gdyby należała do ciebie/jak gdybyś ją kontrolował”, a jej efekt nakazuje ją poświęcić, karta jest poświęcana tak, jak gdybyś ją kontrolował.

„JEŚLI TO ZROBISZ” I „ABY MÓC ZROBIĆ”

Jeśli w opisie jakiejś umiejętności znajduje się fraza „jeśli to zrobisz” lub „aby móc zrobić”, gracz, do którego odnosi się umiejętność, musi z powodzeniem i całkowicie zastosować tekst poprzedzający tę frazę. Innymi słowy, jeśli nie da się z powodzeniem i całkowicie wprowadzić w życie pierwszej części umiejętności, to, co następuje po owej frazie, nie działa i nie może zostać wykorzystane.

KARTA ODNOSZĄCA SIĘ DO SAMEJ SIEBIE

Jeśli umiejętność karty odnosi się do własnego tytułu, chodzi tylko o tę konkretną kartę, nie o inne karty o tym samym tytule.

Jeśli karta kopiuje albo zyskuje opis innej karty, umiejętności odnoszące się do samej siebie odnoszą się do stworzenia, które zyskało opis z taką umiejętnością.

Przykład: *Używasz Filozofii wychowania i pokazujesz Złą Grosię, którą masz na ręce, a jako cel umiejętności wybierasz Pyłową wróżkę znajdującą się w grze. W praktyce oznacza to, że Pyłowa wróżka zyskuje opis „Zniszczenie: Cofnij Pyłową wróżkę na swoją rękę”.*

Jeśli ulepszenie zapewnia stworzeniu umiejętność, która odnosi się do tytułu tego ulepszenia, takie odniesienie jest traktowane jak odniesienie się karty do samej siebie. Ta umiejętność odnosi się wyłącznie do tej konkretnej karty ulepszenia, nie do innych kart o tym samym tytule.

Jeśli stworzenie zyskuje umiejętność, która odnosi się do tytułu karty tego stworzenia, takie odniesienie jest traktowane jak odniesienie się karty do samej siebie.

KLUCZE

Pierwszy gracz, który wykupuje swoje wszystkie 3 klucze, natychmiast wygrywa całą partię.

Każdy gracz posiada 1 klucz czerwony, 1 niebieski i 1 żółty. Niektóre umiejętności kart mogą odnosić się do wykutych lub niewykutych kluczy o konkretnych kolorach.

Szczegóły dotyczące wykupiania kluczy – zob. strona 4.

KONIEC TURU

Efekty końca tury wprowadza się w życie po zakończeniu tury gracza – po kroku „Dobieranie kart”.

KONTROLOWANIE

W terminologii gry gracz jest właścicielem kart, które wchodzi w skład jego talii na początku gry. Kiedy karta jest zagrywana, wchodzi do gry pod kontrolą aktywnego gracza.

Gracz może przejąć kontrolę nad kartą przeciwnika. Kiedy tak się zdarzy, kartę tę kładzie się na obszarze gry kontrolującego. Jeśli to stworzenie, kładzie się je na flocie szyku nowego kontrolującego. Jeśli kilka efektów przejmuje kontrolę nad tą samą kartą, ostatni z efektów jest najważniejszy.

Jeśli gracz przejmuje kontrolę nad kartą należącą do domu, którego nie ma w talii nowego kontrolującego, w drugim kroku swojej tury wolno mu wybrać taki dom jako aktywny.

Jeśli karta, która zmienia kontrolującego, z jakiegoś powodu opuszcza grę, trafia na odpowiednią strefę poza grą u swojego właściciela, a nie u gracza kontrolującego.

Jeśli umiejętność odnosi się do kart, które gracz „ma” w grze, odnosi się do kart, które ten gracz kontroluje.

KOSZT, OBECNY KOSZT

Podstawowy koszt wykucia klucza to 6 \mathcal{A} emberów. Koszt może zostać zmodyfikowany przez umiejętności kart. Koszt zmodyfikowany przez działanie kart nazywany jest obecnym kosztem.

KRADZIEŻ

Kiedy jakaś umiejętność kradnie \mathcal{A} ember, skradziony \mathcal{A} ember usuwany jest z puli przeciwnika i dodawany do puli gracza, który rozpatruje umiejętność kradzieży.

Jeśli umiejętność kradnie więcej \mathcal{A} emberu, niż przeciwnik ma w swojej puli, umiejętność kradnie tylko tyle \mathcal{A} emberu, ile przeciwnik ma w puli.

ŁAŃCUCH, ŁAŃCUCHY, LICZNIK ŁAŃCUCHÓW

Niektóre umiejętności kart sprawiają, że gracz otrzymuje 1 albo kilka łańcuchów. Jeśli gracz otrzymuje łańcuchy, zwiększa wartość na karcie łańcuchów o liczbę uzyskanych łańcuchów.

Jeśli gracz normalnie miałby uzupełnić karty na ręce o 1 albo więcej kart, ale ma co najmniej 1 łańcuch, dobiera mniej kart (w oparciu o liczbę łańcuchów – zob. niżej), a następnie zrywa 1 łańcuch, czyli zmniejsza wartość na karcie łańcuchów o 1.

1–6 łańcuchów: gracz dobiera 1 kartę mniej.

7–12 łańcuchów: gracz dobiera 2 karty mniej.

13–18 łańcuchów: gracz dobiera 3 karty mniej.

19–24 łańcuchy: gracz dobiera 4 karty mniej.

Jeśli podczas przygotowania do gry do talii przydzielone są łańcuchy, wpływają one na początkową liczbę kart dobieranych na rękę w taki sam sposób jak w 5 kroku tury. Po dobraniu początkowej ręki kart zgodnie ze standardowymi zasadami gry zrywany jest 1 łańcuch.

Zob. „Łańcuchy” na stronie 8.

„MOŻE”

Jeśli w opisie umiejętności znajduje się słowo „może”, następujący po nim tekst jest opcjonalny. Jeśli jakiś gracz postanawia zastosować umiejętność ze słowem „może”, gracz ten musi rozpatrzyć ją w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe.

MULLIGAN (WYMIANA POCZĄTKOWEJ RĘKI KART)

Podczas przygotowania do gry każdy gracz, zaczynając od pierwszego gracza, ma możliwość dobrania na nowo swojej początkowej ręki. Aby to zrobić, gracz odkłada początkową rękę kart z powrotem do talii, tasuje talię i dobiera nową początkową rękę kart, ale mniejszą o 1.

Kiedy gracz zdecyduje się na dobranie kart na nowo, musi zachować nową początkową rękę.

Jeśli gracz używa talii, której przydzielono łańcuchy i podczas przygotowania do gry postanawia wymienić po-

czątkową rękę kart, mulligan nie powoduje zerwania kolejnego łańcucha, a gracz dobiera o 1 kartę mniej niż przed mulliganem.

NATARCIE (X)

Kiedy stworzenie ze słowem kluczowym natarcie (X) atakuje, przed rozpoczęciem walki zadaje tyle obrażeń atakowanemu stworzeniu, ile wynosi jego wartość natarcia (czyli „X”). (Aktywny gracz decyduje, czy dzieje się to przed czy po rozpatrzeniu innych słów kluczowych i efektów „Przed walką”). Jeśli tak zadane obrażenia doprowadzają do zniszczenia przeciwnika, pozostała część walki już się nie odbywa.

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym natarcie (X) otrzymuje jeszcze jedno słowo kluczowe natarcie (X), obie wartości X sumują się.

NAWIEDZENIE

Jeśli na stosie odrzuconych kart gracza jest 10 albo więcej kart, ten gracz jest nawiedzony. Nawiedzenie nie wywołuje samoistnie efektów, ale niektóre umiejętności mogą się do niego odnosić.

NIE MOŻESZ VS MUSISZ/MOŻESZ, NIE MOŻESZ VS PRZYZWOLENIE

Jeśli dwa efekty kart mówią graczowi, że „nie może” czegoś zrobić i jednocześnie, że „musi” lub „może” zrobić dokładnie to samo, efekt „nie może” jest ważniejszy.

Przykład. Ania kontroluje Władcę Otchłani (Zew Archontów 093), którego treść karty to „Tak długo, jak Władca Otchłani jest w grze, musisz wybrać Dis jako swój aktywny dom”. W następnej turze przeciwnik Ani zagrywa Restryktusa (Zew Archontów 094), którego treść karty to „**Zagranie:** Wybierz dom. Twój przeciwnik nie może wybrać tego domu jako swojego aktywnego, dopóki Restryktus nie opuści gry” i wybiera dom Dis dla tej umiejętności. W swojej następnej turze Ania musi wybrać i jednocześnie nie może wybrać domu Dis, ale skoro efekt „nie możesz” jest ważniejszy niż efekt „musisz”, ostatecznie bierze pod uwagę tylko efekt, który zabrania jej wybrać dom Dis i musi wybrać inny ze swoich domów.

Jeśli dwa efekty kart mówią graczowi, że nie może czegoś zrobić i jednocześnie, że może coś zrobić, efekt „nie może” jest ważniejszy.

NIEUCHWYTNOŚĆ

Gdy stworzenie ze słowem kluczowym nieuchwytność zostaje zaatakowane po raz pierwszy w danej turze, nie otrzymuje ani nie zadaje żadnych obrażeń.

Nieuchwytność powstrzymuje tylko te obrażenia, które mogłyby zostać zadane przez siłę stworzenia; obrażenia zadawane za sprawą słów kluczowych albo innych umiejętności nie zmieniają się.

NIEWRAŻLIWOŚĆ

Stworzenie ze słowem kluczowym niewrażliwość nie może zostać zniszczone i nie można mu zadawać obrażeń.

Stworzenie ze słowem kluczowym niewrażliwość może opuścić grę w skutek działania innych efektów niż zniszczenie (np. anihilacja, zarchiwizowanie, cofnięcie na rękę albo wtasowanie do talii).

Ponieważ stworzenie ze słowem kluczowym niewrażliwość nie może zostać zniszczone, pozostaje w grze nawet wtedy, gdy jego siła jest równa 0.

O NAJMNIEJSZEJ SILE

Określenie „stworzenie o najmniejszej sile” odnosi się do stworzenia, którego siła jest najmniejsza. Jeśli jest kilka takich stworzeń, każde uznaje się za „stworzenie o najmniejszej sile”.

Jeśli jakaś umiejętność wymaga wybrania 1 stworzenia o najmniejszej sile, a więcej stworzeń spełnia to kryterium, aktywny gracz wybiera 1 z nich.

Grupy stworzeń „o najmniejszej sile”

Jeśli karta odnosi się do grupy „X stworzeń o najmniejszej sile”, odnosi się do określonej liczby stworzeń znajdujących się w grze, których siła jest równa lub mniejsza od każdego stworzenia, które nie jest częścią tej grupy. Jeśli stworzeń spełniających te warunki jest za mało, kryteria zostają rozszerzone na stworzenia o kolejnej najmniejszej sile itd., aż w grupie znajdzie się wymagana liczba stworzeń albo nie będzie już więcej stworzeń, na które można rozszerzyć kryteria. Jeśli warunki spełnia większa liczba stworzeń niż wymagana, aktywny gracz wybiera, które z remisujących stworzeń znajdują się w grupie.

O NAJWIĘKSZEJ SILE

Określenie „stworzenie o największej sile” odnosi się do stworzenia, którego siła jest największa. Jeśli jest kilka takich stworzeń, każde uznaje się za „stworzenie o największej sile”. Jeśli jakaś umiejętność wymaga wybrania 1 stworzenia o największej sile, a więcej stworzeń spełnia to kryterium, aktywny gracz wybiera 1 z nich.

Grupy stworzeń „o największej sile”

Jeśli karta odnosi się do grupy „X stworzeń o największej sile”, odnosi się do określonej liczby stworzeń znajdujących się w grze, których siła jest równa lub większa od każdego stworzenia, które nie jest częścią tej grupy. Jeśli stworzeń spełniających te warunki jest za mało, kryteria zostają rozszerzone na stworzenia o kolejnej największej sile itd., aż w grupie znajdzie się wymagana liczba stworzeń albo nie będzie już więcej stworzeń, na które można rozszerzyć kryteria. Jeśli warunki spełnia większa liczba stworzeń niż wymagana, aktywny gracz wybiera, które z remisujących stworzeń znajdują się w grupie.

Przykład. Tomek zagrywa kartę Trzy przeznaczenia (Zew Archontów 071), której treść to „**Zagranie:** Zniszcz 3 stworzenia o największej sile”. W grze znajduje się jedno stworzenie o sile 8, jedno stworzenie o sile 7 i dwa stworzenia o sile 5. Do zapełnienia grupy potrzebne są trzy stworzenia. Najpierw Tomek musi wybrać stworzenie o sile 8. W grze nie ma więcej stworzeń o tej sile, a grupa nie jest zapełniona, więc Tomek rozszerza kryterium na kolejną największą siłę (7). Dodanie drugiego stworzenia nadal nie zapełnia grupy, a nie ma więcej stworzeń o tej sile, więc Tomek rozszerza kryterium na kolejną największą siłę (5). Brakuje już tylko jednego stworzenia, więc Tomek musi wybrać jedno ze stworzeń o sile 5, aby dopełnić grupę.

OBOK

Jeśli karta stworzenia odnosi się do elementu znajdującego się „obok” tego stworzenia albo zagrywanego „obok” tego stworzenia, odnosi się do karty znajdującej się albo zagrywanej bezpośrednio z lewej albo z prawej strony tego stworzenia.

Zob. również „Sąsiad”.

OBRAŻENIA

Obrażenia zadane stworzeniu liczy się, umieszczając na stworzeniu żetony obrażeń. Jeśli stworzenie zgromadzi obrażenia równe albo większe od swojej siły, to ulega zniszczeniu. Obrażenia otrzymane przez stworzenie nie zmniejszają jego siły. Jeśli kilka stworzeń otrzymuje obrażenia z jednego efektu, te obrażenia są zadawane jednocześnie.

Więcej szczegółów dotyczących obrażeń i walki – zob. strona 7.

OBRAŻENIE – SYMBOL PREMII (NOWOŚĆ)

Zob. „Symbole premii” na stronie 14.

OBSZAROWE

Kiedy umiejętność sprawia, że jakiemuś stworzeniu zostają zadane obrażenia „i X obrażeń obszarowo”, obrażenia obszarowe otrzymuje każdy z sąsiadów celu.

OGŁUSZENIE, ZNACZNIK (KARTA) STANU „OGŁUSZENIE”

Gdy jakieś stworzenie zostanie ogłuszone, umieszcza się na nim znacznik (kartę) stanu „Ogłuszenie”. Ogłuszone stworzenie nie może walczyć, zbierać, ani używać umiejętności „**Akcja:**” i „**Omni:**”.

Gdy ogłuszone stworzenie ma być użyte w standardowy sposób, zamiast tego może zostać użyte tylko w celu wyczerpania i usunięcia znacznika (karty) stanu „Ogłuszenie” z tego stworzenia.

Jeśli efekt karty sprawia, że ogłuszone stworzenie ma walczyć, zbierać albo użyć umiejętności „**Akcja:**” lub „**Omni:**”, zamiast tego to stworzenie zostaje wyczerpane, a znacznik (karta) stanu „Ogłuszenie” zostaje z niego usunięty. Jest to traktowane jako „użycie” stworzenia.

Umiejętności i umiejętności stałe, które nie wymagają, aby stworzenie zbierało, walczyło albo zostało użyte, w dalszym ciągu pozostają aktywne.

Jeśli ogłuszone stworzenie zostanie zaatakowane, w dalszym ciągu podczas walki zadaje obrażenia atakującemu.

Ogłuszone stworzenie nie może posiadać dodatkowych kart ogłuszenia. Jeśli efekt usiłuje ogłuszyć ogłuszone stworzenie, efekt ten nie ogłusza ogłuszonego stworzenia.

OLBRZYMIĘ STWORZENIE (NOWOŚĆ)

Olbrzymie stworzenie zajmuje 2 karty. Jedna z kart zawiera opis umiejętności, a druga ilustrację.



Aby zagrać olbrzymie stworzenie, gracz musi mieć na ręce obie połowy tego stworzenia i zagrać je jednocześnie jako jedno stworzenie. Górna połowa olbrzymiego stworzenia ma oznaczenie „1 z 2” przy nazwie karty. Dolna połowa ma tę samą nazwę co górna i oznaczenie „2 z 2” przy symbolu rzadkości.

Olbrzymie stworzenie liczy się jako 2 karty, gdy jest poza grą, ale gdy już wejdzie do gry, jest traktowane jak pojedyncza karta stworzenia. Zagranie olbrzymiego stworzenia liczy się jako zagranie 1 karty, a więc takie stworzenie może być zagrane w pierwszej turze. Gdy olbrzymie stworzenie opuści grę, jego połowy ponownie są traktowane jako 2 osobne karty.

Obie połowy olbrzymiego stworzenia mają tę samą nazwę, należą do tego samego domu i są kartami tego samego rodzaju. Poza tym na każdej połowie nadrukowane są atrybuty – na górnej są symbole premii, a na dolnej siła, pancerz i pole tekstowe.

Jeśli jakiś efekt instruuje, że gracz ma zagrać albo umieścić w grze stworzenie i celem efektu jest połowa olbrzymiego stworzenia, taki efekt kończy się niepowodzeniem. Jeśli jakiś efekt instruuje, że gracz ma zagrać albo umieścić w grze obie połowy olbrzymiego stworzenia, olbrzymie stworzenie zostanie zagrane albo umieszczone w grze.

Przykład: *Basia zagrywa Lukę czasoprzestrzenną, która pozwala zagrać kartę z wierzchu talii. Okazuje się, że kartą na wierzchu talii jest górna połowa Ultragravitrona. Basia nie może jej zagrać (nawet jeśli ma drugą połowę Ultragravitrona na ręce), więc karta wraca na wierzch talii.*

OMEGA

Gdy zagrana zostaje karta ze słowem kluczowym omega, aktualny krok danej tury zostaje zakończony. Aktywny gracz nie może już zagrać użyć, ani odrzucić żadnych kart w aktualnym kroku tury. Wszystkie powiązane efekty i aktywacje zostają rozpatrzone do końca, po czym gracz przechodzi do kolejnego kroku tury.

OMNI

W każdej swojej turze aktywny gracz może aktywować umiejętność „Omni:” z kontrolowanej karty, nawet jeśli karta z umiejętnością „Omni:” nie należy do aktywnego domu.

Gdy gracz używa stworzenia, aktywując jego umiejętność „Omni:”, wyczerpuje to stworzenie, a następnie rozpatruje jego umiejętność „Omni:”.

OPONENT

Gdy stworzenie walczy (ponieważ zostało użyte do walki albo zostało zaatakowane), stworzenie, przeciwko któremu walczy, jest jego oponentem.

OPUSZCZENIE GRY

Jeśli jakaś karta biorąca udział w grze ją opuszcza (wraca do ręki, zostaje zniszczona, odrzucona, trafia do archiwum albo ulega anihilacji), wszystkie żetony niebędące Ąemberem i karty stanów zostają usunięte, wszystkie ulepszenia karty są odrzucane i wszystkie trwałe efekty dotyczące karty wygasają.

Gdy karta znajdująca się w grze przenosi się do strefy poza grą, do której przeciwnik nie ma wglądu (np. do ręki, talii albo archiwum gracza), wszystkie efekty powiązane z tą kartą przestają działać, chyba że efekt karty wyraźnie wskazuje, że jest inaczej.

Jeśli jakieś stworzenie mające na sobie Ąember opuszcza grę, Ąember wraca do puli Ąemberu przeciwnika. Jeśli karta z Ąemberem niebędąca stworzeniem opuszcza grę, Ąember wraca do puli ogólnej.

Gdy karta opuszcza grę, zawsze trafia do odpowiedniej strefy poza grą swojego właściciela, chyba że efekt karty wyraźnie wskazuje, że jest inaczej.

Jeśli karta ma umiejętność „Opuszczenie gry:” efekt działa automatycznie tuż przed opuszczeniem przez nią gry.

Jeśli podczas rozpatrywania umiejętności jakieś karty opuszczają grę, a dalsza treść tej umiejętności odnosi się do tych kart, bierze się pod uwagę ich stan tuż przed opuszczeniem gry.

Przykład: *Cyfrowa małpa (Zderzenie Światów 147) ma umiejętność „Zagranie: Zarchiwizuj sąsiednie stworzenia. Jeśli należały do jednego domu, otrzymujesz 2”. Jeśli na którąś z archiwizowanych kart działał efekt zmieniający dom, do którego przynależą, druga część umiejętności Cyfrowej małpy odnosi się do domu, do którego należała karta, zanim trafiła do archiwum.*

OSŁONIĘCIE

Gdy stworzenie zostaje osłonięte, umieszcza się na nim znacznik stanu osłonięcia. Jeśli stworzenie ze znacznikiem osłonięcia ma otrzymać obrażenia, zostać zniszczone albo opuścić grę, zamiast tego należy z niego usunąć wszystkie znaczniki osłonięcia. (Uwaga! Osłonięcie zapobiega zniszczeniu stworzenia.)

Stworzenie ze znacznikiem osłonięcia nie może zostać ponownie osłonięte.

Jeśli znacznik osłonięcia zostaje umieszczony na stworzeniu po tym, gdy zostało ono oznaczone do zniszczenia, znacznik osłonięcia nie zapobiegnie usunięciu tego stworzenia z gry. Jednak gdy stworzenie miało opuścić grę w inny sposób, na przykład zostać cofnięte na rękę gracza, wtedy znacznik osłonięcia zapobiegnie usunięciu tego stworzenia z gry.

PANCERZ

Niektóre stworzenia mają pancerz – jego wartość jest podana z prawej strony tytułu karty. W każdej turze pancerz powstrzymuje określoną liczbę obrażeń, które stworzenie miało otrzymać. Pancerz powstrzymuje obrażenia, zanim zostaną zadane. Na przykład, jeśli stworzenie ma pancerz 2 i zadane jest mu 1 obrażenie, całość obrażeń zostaje powstrzymana przez pancerz, pozostawiając stworzenie na resztę tury z pancerzem równym 1. Jeśli stworzeniu zostaną zadane w tej samej turze 3 obrażenia, powstrzymane zostanie 1 obrażenie, a pozostałe 2 obrażenia zostaną zadane stworzeniu.

Jeżeli jakaś umiejętność sprawia, że stworzenie otrzymuje pancerz, uzyskaną wartość sumuje się z tą wydrukowaną na karcie.

Jeśli stworzenie otrzymuje w trakcie tury jakiś pancerz, uzyskany pancerz nie powstrzymuje obrażeń uzyskanych już w tej turze. Jeśli stworzenie traci pancerz podczas tury, nie działa to wstecz i nie dotyczy obrażeń, które już zostały powstrzymane przez pancerz.

Jeśli stworzenie ma na polu pancerza symbol „~”, oznacza to, że stworzenie nie ma pancerza. Takie stworzenia mogą jednak otrzymać pancerz na skutek działania kart.

Jeśli stworzenie ma stracić X pancerza, w pierwszej kolejności traci pancerz, który został użyty do powstrzymania obrażeń w danej turze, a dopiero po nim pancerz, który nie został użyty do powstrzymania obrażeń w danej turze.

PŁACENIE

Jeśli jakiś gracz musi zapłacić swojemu przeciwnikowi Æmberem, ten Æmber zabiera się z puli płacącego gracza i dodaje do puli jego przeciwnika.

PŁYW

Pływ to mechanika, która może się pojawić w przyszłych dodatkach. Na początku rozgrywki pływ nie ma w grze. Umiejętności kart, które pojawiają się w przyszłości, mogą zmieniać pływ (na wysoki albo niski), ale aktualnie nie ma kart z takimi umiejętnościami.

POŚWIĘCENIE

Kiedy gracz dostaje polecenie poświęcenia jakiejś karty, musi odrzucić tę kartę z gry.

Kiedy jakaś karta ulega poświęceniu, uznaje się ją za zniszczoną i rozpatruje się wszystkie umiejętności „Zniszczenie:” takiej karty.

Gracz nie może poświęcić karty, której nie kontroluje.

POZA DOMEM

Karta poza domem to każda karta należąca do domu, który nie jest domem aktywnym.

POWTÓRZENIE EFEKTU

Jeżeli tekst karty nakazuje graczowi powtórzenie efektu, cały efekt zostaje rozpatrzony ponownie, wyłączając w to część o powtórzeniu efektu. Jeżeli karta, której efekt nakazuje powtórzenie, została usunięta z gry, efekt nie może być dalej powtarzany.

Uwaga! Powtarzanie efektu nie jest ograniczone przez Zasadę Szóstki (strona 7), ponieważ ta zasada odnosi się tylko do zagrywania i używania kart, a nie do powtarzania ich efektów.

Zob. również „Powtórzenie poprzedniego efektu”.

POWTÓRZENIE POPRZEDNIEGO EFEKTU

Jeżeli tekst karty nakazuje graczowi powtórzenie poprzedniego efektu, cały efekt zostaje rozpatrzony ponownie, wyłączając część o powtórzeniu efektu.

Uwaga! Powtarzanie efektu nie jest ograniczone przez Zasadę Szóstki (strona 7), ponieważ ta zasada odnosi się tylko do zagrywania i używania kart, a nie do powtarzania ich efektów.

PROWOKACJA

Jeśli stworzenie ma słowo kluczowe prowokacja, każdy z jego sąsiadów bez tego słowa kluczowego nie może zostać zaatakowany przez wrogie stworzenie użyte do walki.

Stworzenia z prowokacją powinny być wysunięte w szyku nieco do przodu, aby zaznaczyć przeciwnikowi ich obecność.



„Czempion Anafiel” (w środku) ma słowo kluczowe prowokacja i zostaje nieco wysunięty z szyku.

PRZED

Jeśli w opisie umiejętności pojawia się słowo „przed” (na przykład „Przed zbieraniem:” albo „Przed walką:”), ta umiejętność działa, zanim zadziałają w grze efekty zbierania albo walki (ale po wyczerpaniu karty, jeśli wyczerpanie jest konieczne do użycia karty).

PRZEJĘCIE

Przejęty Æmber zabierany jest z puli Æmberu przeciwnika i umieszczany na stworzeniu kontrolowanym przez przejmującego gracza. Gracze nie mogą wydawać przejętego Æmberu.

Kiedy stworzenie, na którym umieszczono Æmber, opuszcza grę, Æmber jest umieszczany w puli przeciwnika.

Jeśli nie jest powiedziane inaczej, Æmber umieszcza się na stworzeniu, które go przechwytyło.

PRZEJĘCIE - SYMBOL PREMII (NOWOŚĆ)

Zob. „Symbole premii” na stronie 14.

PRZESZUKANIE

Kiedy gracz przeszukuje strefę gry (taką jak talia), ogląda wszystkie karty z danej strefy bez pokazywania ich przeciwnikowi. Gracz może uznać, że nie znalazł wyszukiwanego obiektu.

Jeśli przeszukiwana jest talia, po zakończeniu przeszukiwania trzeba ją przetasować.

Jeśli przeszukiwany jest stos kart odrzuconych, nie zmienia się kolejności kart.

PRZENIESIENIE

Gdy treść karty nakazuje przenieść Æmber, jest on zabierany z karty/miejscu i przenoszony na inną kartę/miejsce. Przeniesienie nie liczy się jako przejęcie, kradzież ani utrata Æmberu.

Gdy treść karty nakazuje przenieść obrażenie, jest ono zabierane z karty i przenoszone na inną kartę. Przeniesienie nie liczy się jako zadawanie obrażeń innej karcie, nie wpływa na nie pancerz ani inne efekty zapobiegające obrażeniom.

Gdy treść karty nakazuje przenieść stworzenie, musi ono pozostać pod kontrolą tego gracza, który je aktualnie kontroluje, chyba że treść karty wyraźnie wskazuje, że inny gracz przejmuje kontrolę nad stworzeniem. **Gracz może „przenieść” stworzenie w taki sposób, że pozostanie ono dokładnie na tym samym miejscu w szyku, na którym było.**

PRZYJAZNY

Jeśli umiejętność karty kontrolowanej przez gracza odnosi się do „przyjaznego” elementu gry, odnosi się do elementu, który również jest pod kontrolą tego gracza.

RENEGAT

Taki symbol oznacza, że karta jest renegatem ze swojego domu. „Renegat” to niesłuchanie rzadka cecha karty, pozwalająca jej opuścić standardowy dom i stać się częścią nowego domu. Na potrzeby gry traktuj kartę renegata jako należącą do wydrukowanego na niej domu.



ROZJUSZENIE

Gdy stworzenie zostaje rozjuszone, umieszcza się na nim znacznik stanu rozjuszenia. Gdy stworzenie ze znacznikiem rozjuszenia jest używane, musi być użyte do walki, o ile to możliwe. Gdy stworzenie z żetonem rozjuszenia zostanie użyte do walki, należy z niego usunąć wszystkie znaczniki rozjuszenia.


Stworzenie ze znacznikiem rozjuszenia nie może zostać ponownie rozjuszone.


ROZKUĆ

Jeśli wykuty uprzednio klucz ulega „rozkuciu”, odwróć żeton klucza na niewykutą stronę. Taki klucz nie liczy się już do zwycięstwa kontrolującego go gracza i musi zostać wykuty ponownie.


RZADKOŚĆ

Symbol rzadkości można znaleźć na dole karty, obok numeru kolekcjonerskiego. Rzadkość karty (pospolita, niepospolita, rzadka albo specjalna) używana jest przy algorytmie tworzenia talii po to, aby określić, jak często dana karta pojawia się w talii. Karty specjalne dystrybuowane są w inny sposób i nie podlegają standardowym regułom rzadkości kart.

 **pospolita**

 **rzadka**

 **niepospolita**

 **specjalna**

SAM ŚRODEK SZYKU

Stworzenie znajduje się w samym środku szyku, jeśli po jego lewej stronie jest tyle samo stworzeń co po jego prawej stronie. Sam środek szyku występuje tylko wtedy, gdy w szyku jest nieparzysta liczba stworzeń. Jeśli w szyku jest parzysta liczba stworzeń, nie ma samego środka szyku. Jeśli w szyku jest tylko jedno stworzenie, znajduje się ono w samym środku szyku.

SĄSIAD

Stworzenia znajdujące się bezpośrednio z lewej i prawej strony stworzenia w szyku to jego sąsiedzi.

STOS ODRZUCONYCH

Kiedy jakaś karta zostaje zniszczona albo odrzucona, jest umieszczana na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Karty ze stosu kart odrzuconych każdego gracza są jawne i w każdej chwili można do nich zajrzeć.

Kolejność kart w stosie kart odrzuconych każdego z graczy nie ulega zmianie w trakcie rozgrywki, chyba że umiejętność jakiejś karty spowoduje zmianę kolejności kart w stosie.

Jeśli graczowi skończyły się karty w talii, a ma dobrać kartę, tasuje swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

SZYK

Szyk to uporządkowana linia stworzeń kontrolowanych przez gracza w trakcie gry.

Zob. „Stworzenia” na stronie 6.

SYMBOLE PREMII (NOWOŚĆ)

Na wielu kartach, w lewym górnym rogu, pod symbolem domu widoczne są symbole premii. Gdy zagrywana jest karta z symbolem premii, w pierwszej kolejności aktywny gracz rozpatruje wskazane premie. Symbole premii są rozpatrywane po wejściu karty do gry (jeśli karta jest artefaktem, stworzeniem lub ulepszeniem), ale przed rozpatrzeniem umiejętności „Zagranie:” i innych umiejętności aktywowanych „po zagranie karty”.

Symbole premii należy rozpatrywać w kolejności od góry do dołu. Rozpatrzenie każdego symbolu jest obowiązkowe.

Symbole premii dzielą się na cztery rodzaje:

Æmber (👉): Otrzymujesz 1 Æmber.

Przejęcie (👉): Dowolne przyjazne stworzenie przejmuje 1 Æmber od przeciwnika. Ten Æmber może być przejęty nawet przez zagrywane właśnie stworzenie z premią przejęcia. Jeśli zagrana karta ma kilka premii przejęcia, każdy Æmber może być przejęty przez inne stworzenie.

Obrażenie (👉): Zadaj 1 obrażenie stworzeniu. To obrażenie może być zadane nawet zagrywanemu właśnie stworzeniu z premią obrażenia. Jeśli w grze nie ma wrogich stworzeń, obrażenie musi być zadane przyjaznemu stworzeniu. Jeśli zagrana karta ma kilka premii obrażeń, każdy symbol obrażenia należy rozpatrywać osobno, po jednym naraz, a więc obrażenia mogą być rozdzielone pomiędzy kilka stworzeń. Obrażenia wynikające z premii nie są traktowane jako obrażenia przez kartę, na której się znajdują.

Dobieranie (👉): Dobierz 1 kartę.

TRUCIZNA

Jakiegolwiek obrażenia zadawane przez siłę stworzenia ze słowem kluczowym trucizna niszczą stworzenie, które otrzymało obrażenia. Dzieje się tak po zadaniu z powodzeniem obrażeń wrogiemu stworzeniu.

Trucizna nie działa, jeśli całe obrażenia zostaną powstrzymane przez pancierz – trucizna wywołuje efekt tylko wtedy, gdy zadane zostanie co najmniej 1 obrażenie.

Trucizna odnosi się tylko do obrażeń, które mogłyby zostać zadane przez siłę stworzenia, nie do obrażeń zadanych przez słowa kluczowe albo inne umiejętności karty.

TURA

Tura składa się z 5 kroków. Gracz wykonuje je w podanej kolejności:

- 1 Wykucie klucza.
- 2 Wybór domu.
- 3 Zagrywanie, używanie i odrzucanie kart wybranego domu.
- 4 Przygotowanie kart.
- 5 Dobranie kart.

TRWAŁE EFEKTY

Niektóre umiejętności kart zawierają efekty, które wpływają na grę przez określony czas, np. „do początku Twojej następnej tury” lub „do końca tury”. Takie umiejętności to tzw. trwałe efekty.

Trwały efekt działa do momentu wyznaczonego przez umiejętność. Trwały efekt nie przerywa działania nawet wtedy, gdy jego karta opuści wcześniej grę.

Jeśli trwały efekt oddziałuje na karty w grze, wpływa na wszystkie karty w grze w wyznaczonym przedziale czasu, nie tylko na te, które były w grze w momencie, gdy trwały efekt zaczął działać.

UMIEJĘTNOŚĆ, UMIEJĘTNOŚĆ KARTY

Umiejętność to specjalny tekst, który wywołuje efekty w grze.

Jeśli umiejętność nie wskazuje wyraźnie na strefę poza grą (jak ręka, archiwum lub stos kart odrzuconych), odnosi się wyłącznie do kart, które są w grze. Umiejętności, które oddziałują na kartę po tym, jak została ona zniszczona, mogą oddziaływać na tę kartę, gdy jest ona na stosie odrzuconych.

Umiejętność stworzenia, artefaktu lub ulepszenia jest aktywna (i może zadziałać tylko wtedy), gdy karta jest w grze, chyba że umiejętność wyraźnie wskazuje, że działa ze strefy poza grą. **Gdy umiejętność karty zostaje aktywowana, będzie rozpatrzona do końca, nawet jeśli karta opuści grę.**

Jeśli podczas rozpatrywania umiejętności zostaje aktywowany efekt innej karty, najpierw należy rozpatrywać efekt tej innej karty, a dopiero po tym kontynuować rozpatrywanie poleceń pierwszej karty.

UMIEJĘTNOŚĆ „AKCJA”

Gracz może użyć w swojej turze umiejętności „Akcja:” z karty. Aby to zrobić, musi najpierw wyczerpać taką kartę. Następnie rozpatruje treść umiejętności.

UŻYĆ

Zob. „Używanie kart” na stronie 6.

„W TEN SPOSÓB”

Jeśli jakaś umiejętność odnosi się do efektu, który zaistniał „w ten sposób”, odnosi się to do efektu wywołanego przez rozpatrywaną właśnie umiejętność.

„WALCZ NIM”

Jeśli w opisie jakiejś umiejętności znajduje się polecenie „walcz nim” albo „przygotuj stworzenie i walcz nim”, ta umiejętność pozwala graczowi użyć wyznaczonego stworzenia do walki. Walkę rozstrzyga się przy wykorzystaniu standardowych zasad walki przeciwko stworzeniu kontrolowanemu przez przeciwnika.

WALKA

Kiedy gracz używa stworzenia do walki, wyczerpuje to stworzenie i wybiera stworzenie przeciwnika. Każde ze stworzeń zadaje drugiemu obrażenia równe swojej sile, oba stworzenia uważa się za „walczące” przy rozpatrywaniu efektów kart.

Stworzenie użyte do walki nazywa się „atakującym” i niektóre efekty podczas walki mogą odnosić się do tego określenia.

Jeśli atakujący nie zostanie zniszczony, wchodzi w życie wszystkie umiejętności „Walka:” atakującego stworzenia. Jeśli którekolwiek stworzenie biorące udział w walce ma stałą umiejętność odnoszącą się do zakończenia walki

(przykład: „po tym, jak wrogie stworzenie zostanie zniszczone w trakcie walki z tym stworzeniem...”), stworzenie, aby wykorzystać umiejętność, musi przetrwać walkę. Tylko atakujący może uruchomić umiejętności „Walka”.

Jeśli atakujące lub broniące się stworzenie zostanie zniszczone podczas rozpatrywania efektu Natarcia, Zagrożenia lub umiejętności „Przed walką”, walka (zadawanie obrażeń wynikających z siły) jest pomijana. W takim przypadku nie aktywują się efekty „w skutek walki” ani „podczas walki”, a atakujące stworzenie nie rozpatruje swojej umiejętności „Walka”. Efekty aktywowane „gdy stworzenie zakończy walkę” i „gdy stworzenie zostanie użyte” zostają jednak rozpatrzone, ponieważ stworzenie zostało użyte do walki (nawet jeśli ostatecznie do niej nie doszło).

WRÓG

Jeśli jakaś umiejętność karty odnosi się do „wrogiego” elementu gry, chodzi o element właśnie kontrolowany przez przeciwnika.

WYBÓR DOMU

Gracz w każdej turze musi wybrać jako aktywny jeden z trzech domów wymienionych na swojej karcie tożsamości (jeśli to możliwe). Niektóre umiejętności kart mogą ograniczać graczowi wybór domu.

Jeśli gracz uzyskał kontrolę nad kartą, która nie należy do jednego z jego trzech domów, może wybierać ten dom jako aktywny, dopóki kontroluje tę kartę.

Jeśli w drugim kroku tury gracz nie może wybrać żadnego z dozwolonych domów, jest pozbawiony aktywnego domu w tej turze.

Jeśli na gracza oddziałują 2 lub więcej efektów „musisz wybrać”, gracz może wybrać dowolną z tych opcji.

WYKUWANIE

Szczegóły dotyczące wykuwania kluczy znajdują się na stronie 4.

WYLECZYĆ (LECZENIE)

Jeśli umiejętność pozwala „wyleczyć X obrażeń”, należy usunąć ze wskazanego stworzenia X obrażeń.



Jeśli umiejętność pozwala „całkowicie wyleczyć”, należy usunąć ze wskazanego stworzenia wszystkie obrażenia.

Każde stworzenie może zostać wybrane jako cel efektu leczącego, nawet jeśli na stworzeniu nie ma żadnych obrażeń. Jeśli jednak ze stworzenia nie zostają usunięte żadne obrażenia, takie stworzenie nie jest uznawane za „wyleczone” przy rozpatrywaniu efektów odnoszących się do leczenia.

WZMOCNIENIE (NOWOŚĆ)

Każda karta ze słowem kluczowym „wzmocnienie” dodaje symbole premii na losowych kartach w Twojej talii (dzieje się to już na etapie tworzenia i drukowania talii).

Słowo kluczowe „wzmocnienie” nie wywołuje żadnego efektu podczas gry.

Przykład: *Mutant kieszonkowiec zapewnia „Wzmocnienie”* . *Oznacza to, że na losowych kartach w Twojej talii zostały dodane w sumie 3 symbole premii* . *Samo słowo kluczowe „wzmocnienie” nie zapewnia Mutantowi kieszonkowcowi żadnych dodatkowych umiejętności podczas gry.*

Symbole premii dodane przez wzmocnienia można rozpoznać po innym kolorze „zaczepów”.



X

Niektóre umiejętności używają wartości X, aby określić jakąś liczbę. Jeśli umiejętność karty nie stanowi inaczej, wartość X jest równa 0.

Przykład: *Fałszywiec ma siłę X i umiejętność „X to suma siły sąsiadów Fałszywca, którzy nie posiadają cechy PODMIENIEC”. Jeśli przeciwnik zagra kartę Cień Dis, Fałszywiec nie będzie już miał swojej umiejętności, a więc jego siła będzie równa 0.*

ZAGRANIE

Jeśli karta ma umiejętność „Zagranie”, efekt umiejętności jest rozpatrywany, gdy zostaje zagrana. W odniesieniu do stworzeń, artefaktów i ulepszeń umiejętność działa natychmiast pod wejściu kart do gry. W przypadku kart akcji umiejętność jest rozpatrywana, a następnie karta natychmiast trafia na stos kart odrzuconych swojego właściciela.

Jeśli jakaś umiejętność „zagrywa” kartę ze źródła innego niż ręka, umiejętności „Zagranie” są rozpatrywane. Jeśli jakaś umiejętność „umieszcza” kartę „w grze”, umiejętności „Zagranie” nie są rozpatrywane.


ZAGROŻENIE (X)

Jeśli stworzenie ze słowem kluczowym zagrożenie (X) zostanie zaatakowane, przed rozpoczęciem walki zadaje podaną liczbę obrażeń (X) atakującemu stworzeniu. (Aktywny gracz wybiera, czy to się dzieje przed czy po innych efektach i słowach kluczowych „Przed walką”). Jeśli w wyniku tych obrażeń drugie stworzenie ulegnie zniszczeniu, reszta walki się nie odbywa.


Jeżeli stworzenie ze słowem kluczowym zagrożenie (X) zyskuje zagrożenie (X) z drugiego źródła, obie wartości (X) się sumują.

„ZA KAŻDY”

Niektóre umiejętności zawierają zwrot „za każdy”, który powoduje wielokrotne rozpatrzenie efektu. Jeśli umiejętność nie stanowi inaczej, każde rozpatrzenie efektu może oddziaływać na inną kartę.

Przykład. Treść karty *Okruch Bólu* to „**Akcja:** Zadaj 1  wrogiemu stworzeniu za każdy przyjazny OKRUCH”. Te obrażenia mogą być rozdzielone na wiele stworzeń.

Niektóre umiejętności nakazują graczowi najpierw „wybrać stworzenie”, a następnie zastosować względem niego efekt „za każdy”. W takim wypadku umiejętność oddziałuje tylko na to jedno stworzenie.

Przykład. Treść karty *Marsjańska giwera* to „To stworzenie zyskuje: «**Zbieranie:** Wybierz stworzenie. Zadaj 1  temu stworzeniu za każde stworzenie z domu Mars w grze»”. Te obrażenia muszą być zadane jednemu stworzeniu, nie można ich rozdzielić na kilka stworzeń.

ZAMIANA MIEJSCAMI

Jeśli 2 elementy gry są zamieniane miejscami, przekłada się je.

Jeśli 2 stworzenia są zamieniane miejscami, zamieniają się pozycjami w szyku. Stworzenia zamieniające się miejscami muszą być pod kontrolą tego samego gracza.

Jeśli miejscami zamieniają się karty z 2 różnych stref gry (na przykład karta w grze i karta na ręce), to karty wymieniają swoje strefy gry.

ZBIERANIE

Kiedy gracz używa jakiegoś stworzenia do zbierania, wyczerpuje je, otrzymuje 1 *Ember* i umieszcza go w swojej puli *Emberu*, a następnie rozpatruje wszystkie umiejętności „Zbieranie” tego stworzenia.

ZNACZNIK SIŁY +1, KARTA STANU SIŁY

Kiedy jakieś stworzenie otrzymuje „znacznik siły +1”, kładzie się na nim jedną z takich kart stanu. Za każdą z takich kart, które znajdują się na stworzeniu, jego siła jest zwiększona o 1.

ZNISZCZONA KARTA

Gdy karta zostaje zniszczona przez jakiś efekt albo gdy stworzenie zgromadzi obrażenia równe jego sile albo większe od jego siły, karta zostaje oznaczona jako karta do zniszczenia. Po oznaczeniu aktywują się umiejętności „Zniszczenie” karty, a na koniec karta trafia na stos odrzuconych właściciela. Jeśli kilka kart jednocześnie zostaje oznaczonych jako karty do zniszczenia, aktywny gracz wybiera, w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone umiejętności „Zniszczenie” tych kart oraz w jakiej kolejności trafią na stosy odrzuconych swoich właścicieli. **Wszystkie oznaczone karty trafiają na stosy odrzuconych swoich właścicieli w tym samym momencie, a aktywny gracz wybiera, w jakiej kolejności karty zostaną odłożone na odpowiednie stosy.**

Gdy stworzenie zostaje oznaczone do zniszczenia, jedyną rzeczą, która może usunąć oznaczenie, jest efekt zastępujący, który ma w treści słowo „zamiast” i zastę-

puje zniszczenie tego stworzenia. Efekt leczący oznaczone stworzenie nie usuwa z niego oznaczenia. Efekt może przesunąć oznaczone stworzenie do innej strefy poza grą (np. do ręki albo archiwum), ale takie stworzenie nadal jest uznawane za „zniszczone” przy rozpatrywaniu efektów karty.

Jeśli umiejętność „**Zniszczenie:**” sprawia, że zostają zniszczone kolejne karty, te karty również zostają oznaczone jako karty do zniszczenia, a ich umiejętności „**Zniszczenie:**” aktywują się, zanim karty trafią na stos odrzuconych. **Żadna z kart oznaczonych jako karty do zniszczenia nie zostaje umieszczona na stosie odrzuconych dopóki nie zostaną rozpatrzone wszystkie efekty „Zniszczenie:”.**

Gracz nie może poświęcić ani zniszczyć stworzenia, które jest już oznaczone do zniszczenia. Karta oznaczona do zniszczenia nie może zostać oznaczona więcej razy, a wszystkie dodatkowe próby zniszczenia lub poświęcenia jej kończą się niepowodzeniem. Umiejętność „**Zniszczenie:**” takiej karty aktywuje się tylko raz.

Oznaczona karta aktywuje tylko te umiejętności „**Zniszczenie:**”, które posiadała w momencie oznaczenia. Jeśli karta otrzymuje umiejętność „**Zniszczenie:**” po tym, jak została oznaczona, taka umiejętność się nie aktywuje.

Karta, która jest poświęcana, liczy się jako karta niszczone. Taka karta zostaje oznaczona do zniszczenia zgodnie ze wszystkimi zasadami opisanymi wcześniej.

Przykład. Daniel ma Archimedesa, który znajduje się pomiędzy 4 innymi stworzeniami, a jego przeciwnik zagrywa Bramę do Dis, niszcząc wszystkie stworzenia. Daniel oznacza najpierw wszystkie stworzenia jako karty do zniszczenia. Następnie aktywują się efekty „**Zniszczenie:**” sąsiadów Archimedesa, w skutek czego zostają zarchiwizowani. Szyk natychmiast zostaje zsunięty, ale nowi sąsiedzi Archimedesa są już oznaczeni do zniszczenia, więc nie otrzymują nowej umiejętności „**Zniszczenie:**” i trafiają na stos odrzuconych wraz z Archimedesem.

Przykład. Emilia ma w grze Jehu Biurokratę, Dumę Męczenniczkę z 2 obrażeniami i Dowódcę Remiela z 1 obrażeniem. Jej przeciwnik zagrywa Fałę trucizny, zadając po 2 obrażenia każdemu stworzeniu. Te obrażenia sprawiają, że Duma Męczenniczka i Dowódca Remiel zostają **oznaczeni** do zniszczenia. Umiejętność „**Zniszczenie:**” Dumy Męczenniczki się aktywuje i leczy Jehu Biurokratę oraz Dowódcę Remiela. Ponieważ Dowódca Remiel został już oznaczony do zniszczenia, nadal trafi na stos odrzuconych wraz z Dumą Męczenniczką, ale Jehu Biurokrata przeżyje i nie będzie miał żadnych obrażeń.

Przykład. Marek ma w grze Grogginsa z Sercem Feniksa. Jego przeciwnik, Julia, ma w grze Pyłowego chochlika ze Strażnikiem Dusz, Ciemniaka i Człapaka. Marek atakuje Pyłowego chochlika za pomocą Grogginsa, sprawiając, że Pyłowy chochlik zostaje oznaczony do zniszczenia. Umiejętność „**Zniszczenie:**” Pyłowego chochlika i umiejętność „**Zniszczenie:**” zapewniana przez Strażnika Dusz aktywują się w tym samym czasie. Marek decyduje, że najpierw jego przeciwnik otrzyma 2 **Æ**Embery, a następnie rozpatrzy efekt Strażnika Dusz, który zniszczy stworzenie o największej sile - czyli Grogginsa. Gdy Groggins zostaje oznaczony do zniszczenia, Serce Feniksa, które jest do niego dołączone, aktywuje się, sprawiając, że Groggins wraca na rękę Marka, a wszystkim stworzeniom w grze zadawane są po 3 obrażenia. Te obrażenia sprawiają, że Ciemniak i Człapak zostają oznaczeni do zniszczenia. Na koniec wszystkie zniszczone stworzenia, które jeszcze znajdują się w grze (Pyłowy chochlik, Ciemniak i Człapak) trafiają na stosy odrzuconych swoich właścicieli w kolejności wybranej przez aktywnego gracza (Marka).

ZRZUT

Stworzenie ze słowem kluczowym zrzut nie musi być zagrywane na flankę kontrolującego je gracza. Zamiast tego może być zagrane na dowolne miejsce w szyku kontrolującego je gracza, nawet pomiędzy 2 inne stworzenia.

ZWRÓCENIE

Kiedy przejęty **Æ**Ember zostaje zwrócony, kładzie się go w puli **Æ**Emberu przeciwnika.

SZCZĘŚLIWA STRONA

autor: Daniel Lovat Clark

Unikacz popędził w górę po ostrym niczym nóż kryształe i wybiegł z pomieszczenia. Za nim wściekła góra łusek, zębisk i nienawiści – przed nim pewna śmierć. Unikacz zdał się więc na szczęście i skoczył. Udało mu się chwycić szorstką płataninę pnącą brzytwobicza i rozhuścić się. Chwilę później usłyszał dźwięk roztrzaskiwanego kryształu.

Zębaty stwór ryknął tak donośnie, że Unikacz mógłby przysiąc, iż to właśnie ten ryk dodał siły skokowi, dzięki któremu znalazł się na drugim brzegu przepaści. Zachwiał się na krawędzi i zobaczył pod sobą błyszczące włócznie kryształowego kanionu, rozciągające się za nim złote pola, jaśniejące bagnisko, cienie Sanctum w górze, aż wreszcie złapał równowagę.

Bezpieczny. Na chwilę.

Wziął głęboki oddech i przetrzepał swój płaszcz. Ani grudki Æmberu. Nie mógł więc zniknąć wśród cieni, w każdym razie nie teraz.

– Ech, jak jest za łatwo, to nie ma zabawy – wymamrotał, zerkając w dół przepaści.

Zęby na nogach – zbyt wielu nogach – podpełzły do krawędzi klifu i wspięły się na tylne łapy, węsząc zwróconym ku niebu łuskowatym węzowym nosem.

– Co zrobisz, malutki? – zagadła wesoło Valdr, gdy podeszła do krawędzi klifu, przyglądając się bestii.

Unikacz spojrział w górę i powoli sunął wzrokiem jeszcze wyżej i wyżej, aż dotarł na wysokość dwóch albo nawet trzech Unikaczy. Dalekie słońce tworzyło aureolę wokół głowy Brobnarki.

Uśmiechnął się najszerzej, jak potrafił, i to tym rozczulającym uśmiechem, który nie raz ocalił mu skórę. Zęby błysnęły bielą wśród atramentowych cieni jego twarzy niczym nóż błyskający w mroku.

– Te kolce są z Æmberu, prawda? – zapytał Unikacz i fioletowoczarnym palcem wskazał na kryształowe kolce, które wystawały z łusek stwora, połyskując krwistoczerwonym światłem w mroku przepaści. – A ona powiedziała, że potrzebuje Æmberu.

– I przyciągnęłaś go prosto do nas – oznajmiła Valdr, gdy stworzenie zaczęło wspinać się po skalnej ścianie, zbliżając się do nich. Wciąż szurało i parskalo. – To miło z twojej strony. – Uniosła młot raketowy i wcisnęła przycisk, budząc silnik, który zadudnił w masywnej stalowej głowicy. Zmarszczyła brwi, gdy Unikacz wśliznął się za nią, niczym niewinne dziecię chowające się za matką. – Wiesz, co to za bestia?

– Niuchogator? – odparł Unikacz.

– Czyli nie wiesz – parsknęła Valdr. Gdy niuchogator wyskoczył z przepaści, witając ich rykiem z szeroko otwartej zębatej paszczy, opuściła młot i przygrzmociła mu w czerep. Bum! Stwór zadygotał i legł bez ruchu. – Zbieraj ten Æmber – poleciła Valdr, odwracając się, by odejść. – I nie musisz dziękować.

Unikacz zachichotał, po czym, wyjąwszy ukryty przy nadgarstku nóż, ukucnął obok łba martwej bestii. Może zdołałby uszczknąć trochę Æmberu, ponownie naładować płaszcz, zachować trochę dla swojej gildii. Archontka nigdy nie zauważy, zresztą czy będzie miała do niego żal, że posmakował nieco miodu z garnca? Wyciągnął pierwszy kolec i od razu usłyszał jego cichy melodyjny śpiew. Ale zanim jeszcze zdecydował, czy schować go do ukrytej kieszeni, ona już tam była. Panna „Onyx” Censorius, Archontka we własnej osobie, pochylała się nad nim, tak zaciekawiona, piękna i niezwykła, jak zawsze.

– Ooo, witaj, pani – wybąkał Unikacz, kładąc obok siebie Æmberowy kolec. Od razu wziął się za następny i już nawet nie marzył o wzięciu kawałka dla siebie – przecież wierny Unikacz nigdy by czegoś takiego nie zrobił. – Mnóstwo dobrego Æmberu. Na pewno starczy do wykucia jednego z kluczy, o których pani mówiła.

– Owszem, jednak sam materiał nie wystarczy. Klucz wykuwa odwaga. – Wyprostowała swój doskonały palec, aby dotknąć strzaskanego pyska zdechłej bestii.

Unikacz zastanowił się, co inni widzieli, spoglądając na nią – na Pannę Onyx. Dla niego była ideałem. Chociaż tak jak on należała do elfów, była wyższa niż pozostali, jaśniała niesamowitym blaskiem i zapierała dech w piersiach. Dosłownie. Miała także nieco siły olbrzymich Brobnarów, potężne ramiona, szerokie barki... ale to samo obojętne skupienie jak u najgorszych z demonów Dis. Gdy na niego patrzyła, nie miał pewności, czy jest robakiem na szpilce w jej kolekcji, najlepszym sługą, czy może następnym posiłkiem.

Uświadomił sobie, że Archontka wciąż mówi.

– By poczuć odwagę, musimy najpierw poczuć strach. – Wstała, zabierając ostatnie kolce od Unikacza, a potem wetknęła je w wewnętrzzną kieszeń jego płaszcza. – Unikaczu, bądź dzielny. Dla mnie, dobrze? – Uśmiechnęła się, a oszołomiony elf przytaknął.

– Ale w jakim sensie dzielny? – Zamyślił się, gdy pierwsze wygodniałe dzieci niuchogatora wylęły się z jego truchła, witając świat rykiem z szeroko otwartych zębatych paszczy...



TYGIEL

Miałam piękny widok, gdy Quantum podchodziło do lądowania. Ogromna planeta z taką niedokończoną skorupą i jeszcze z tą przesywającą świat niesamowitą iglicą. A tak między nami – myślę, że nawet będąc w kosmosie, wciąż przebywaliśmy wewnątrz niej.

– Kapitan Val Jerycho, Quantum – statek Gwiezdnego Sojuszu

Mintarańska mrówka grzebnica nie ma pojęcia, że jest w terrarium, brak jej też świadomości istnienia świata zewnętrznego. Czasem się zastanawiam, czy nie jestem taką mrówką.

– Quixo „Poszukiwacz przygód”

Ogromne miejsce w samym centrum wszechświata, w którym miliony uniwersów stapiają się ze sobą. Obcy, Alswie i pradawne społeczności połączone na niespodziewane sposoby. Nazywają to miejsce Tygłem.

Nikt nie wie, kiedy je zbudowano, poza tym, że było to „dawno, dawno temu”. Nikt nie wie, kto je zbudował, poza tym, że byli to „Architekci”. I nikt nie wie, po co powstało, wyjąwszy fakt, że naprawdę jest tym, na co wygląda: miejscem skupiającym po części z każdej planety, każdej rasy i każdej kultury w galaktyce.

Z zewnątrz wygląda jak każda inna planeta. Ma swoją grawitację (czasem silniejszą, czasem słabszą) i atmosferę (czasem zdatną do oddychania, czasem toksyczną). Można tu znaleźć najróżniejsze rośliny, zwierzęta, złoża minerałów, ruiny dawnych cywilizacji. Wędrowka po Tyglu nie jest po prostu badaniem jednego obcego świata, ale wszystkich światów. Od latających miast Sanctum aż po kryształowe lasy Emberowej Puszczy, od strzelistych szczytów Góry Śpiącego Olbrzyma po rtęciowe stawy Bagna Arygrum, od wietrznych czerwonych pól Nova Hellas do bezdennych kanionów Głębin Echa – cudom Tygla nie ma końca.

W zacisznych wioskach i w gwarnych miastach, we wzniosłych fortecach i w cieniu świątyń, jako wędrowni bandyci, jako królowie, kupcy i uczeni – mieszkańcy Tygla i zarazem przedstawiciele setek tysięcy światów i setek milionów kultur żyją w Tyglu ramię w ramię i macka w mackę. Gdy tyle różnych ras i kultur zamieszkało ze sobą, stare podziały na narody, kultury i imperia ich rodzinnych światów odeszły w zapomnienie... w większości. Elfy z Cieni albo plemiona Brobnarów może i żyją na uboczu w swoich własnych społecznościach, ale można ich także wypatrzeć na tłocznych ulicach miast Tygla. Imperium Marsjańskie to może banda ksenofobicznych grabieżców, ale jego mieszkańcy jak wszyscy inni oddadzą wszystko za bilet na koncert Żuków Toczących Kamienie. Niezliczone domy Tygla, z których wiele wyrosło już na samej planecie, ale także te przeszczepione z rodzimych światów, jak Cienie, wśród swoich członków mają teraz istoty z obcych kultur. Tygiel przekształca każdego, potrzeba tylko czasu.

Jedno jest pewne – pobyt tutaj zmienia perspektywę. Ponad całym tym zamiesaniem góruje Iglica, strzelista wieża, która wznosi się na biegunie, sięgając kosmosu. A od Iglicy rozchodzi się... Niedokończona powłoka Tygla? Potężny port kosmiczny zarezerwowany dla Architektów? Któż to wie? Jednak gdy wystarczająco długo będziesz się przyglądać czystemu, błękitnemu niebu, ujrzyś kratownice i rusztowania świata w budowie. Tygiel – niewiarygodny, gigantyczny i sztuczny – wciąż się rozwija.

ARCHONCI

Dla nieśmiałego chłopca z mafej wioski to wyglądało tak, jakby zszedł do nas jakiś anioł, aby kroczyć pośród nas. W pewnym sensie miałem rację, a zarazem straszliwie się myliłem.

– Komendant Remiel, Rycerz Sanctum

Patrzysz na nas i myślisz sobie: „oni są jak bogowie”, ale my patrzymy na ciebie i myślimy: „ta cudowna istota jest czymś, czego nigdy nie pojmimy”. Jesteśmy tu, aby się od siebie uczyć – czy to w pokoju, czy podczas konfliktu. To musi być cel istnienia Tygla.

– Panna „Onyks” Censorius, Archontka

Życie przybyło na Tygiel zewsząd. Wszyscy o tym wiedzą. Osobne światy są teraz stłoczone razem i hołubione przez robotyczne wróżki, które – jak przyjmuje większość – stanowią dzieło Architektów. Wszystko jest utrzymywane w swoistej równowadze. W takim razie na czym polega wyjątkowość Tygla?

Wydaje się, że odpowiedź stanowią Archonci. Dzieci bogów, manifestacje centralnej sztucznej inteligencji, śmiertelnicy, którzy osiągnęli doskonałość, a może istoty z czystej energii? Tego nie wie nikt. Nie wiedzą nawet sami Archonci – albo nie chcą tego zdradzać. Wędrują jednak po Tyglu, przyglądając się jego ludom i zwierzętom, zawsze chętni, aby dowiedzieć się czegoś więcej o swoim otoczeniu.

Archonci to dziwne istoty, które trudno zrozumieć śmiertelnikom. Mają ciała tylko wtedy, gdy tak postanowią, kiedy indziej istnieją jako bezcielesna świadomość albo jaśniejąca istota z energii. Ich jedyną wspólną cechą wydaje się umiejętność rozmowy z każdą istotą rozumną. Poza tym są tak różnorodni pod względem wyglądu i zachowania, jak sam Tygiel.

Otoczeni gronem towarzyszy Archonci wędrują po świecie w poszukiwaniu kryjących wiedzę i moc prastarych Krypt, do których dostać się potrafią tylko oni. Aby otworzyć odnalezioną Kryptę, Archonci potrzebują kluczy wykutych z Emberu, materiału, o który ciągle ze sobą rywalizują. Ta rywalizacja ma w sobie coś ze świętego rytuału, zawodów sportowych i walki na pięści w ciemnym zaułku. Takie starcie w nieunikniony wręcz sposób przeradza się w brutalne widowisko, ale do śmierci dochodzi rzadko. Dzięki zaawansowanej technice i niezwykłym umiejętnościom Archontów większość tego rodzaju konfliktów przynosi biorącym w nich udział same korzyści. Po otwarciu Krypty Archont może posiąść jej zawartość, zdobywając wiedzę, poznając nowe technologie i wchłaniając niezdefiniowaną energię, która wypełnia Kryptę. Wyjąwszy tę unikalną energię, Archont zwykle dzieli się dobrami znanymi w Kryptcie ze swoimi towarzyszami – stanowi to potężną pokusę, aby przystąpić do jego kompanii.

Dla niektórych obietnica takich skarbów to wystarczający powód, aby ruszyć za Archontem w nieznaną i narażać się na niebezpieczeństwo. Inny mi kierują jednak szlachetniejsze pobudki. Podróż z Archontem zawsze jest ekscytującą i niekończącą się kawalkadą niespodzianek.

Na Tyglu „ekscytujący” często znaczy to samo co „śmiertelnie niebezpieczny”, jednak Archonci potrafią zapewnić swoim towarzyszom (relatywnie) bezpieczeństwo, korzystając z uzdrawiających mocy czy też z innych umiejętności. Na przykład dar języków to gwarancja pokojowych spotkań z obcymi plemionami i ludami, z którymi nie dałoby się porozumieć w żaden inny sposób. Archonci o bardziej bojowym nastawieniu mogą przyciągać tych, którzy pragną bezpieczeństwa dla swoich społeczności albo rozkoszują się możliwością rozgrywania się w wir walki ze znanym lub nieznanym wrogiem. Zawsze znajdzie się ktoś, kto zaryzykuje wszystko, by służyć tak potężnej i zagadkowej istocie.

A gdy Archonci otworzą już wystarczająco dużo Krypt i wyruszą tam, dokądkolwiek ruszają Archonci, ich towarzysze pozostają na miejscu. I tylko czasem zostają nagle porzuceni gdzieś w głębi niebezpiecznych części Tygla, gdzie z pewnością czeka ich zagłada.

KLUCZE

Pomogłam Pannie Onyx wykuć jej trzeci klucz. To... nie wyglądało tak, jak sądziłam. Wiedziałam, że klucz będzie z Emberu, tyle zdołałam pojąć, ale myślałam, że położymy go na moim kowadlu, kilka razy uderzymy młotem, nadamy odpowiedni kształt i będzie po wszystkim. Jednak moja pani nie była w ogóle zainteresowana tym, jak to będzie wyglądało.

Zabrała Ember, wciąż jeszcze rozgrzany do czerwoności, prosto z moich obcęg.

– Tak wystarczy – powiedziała. – Teraz muszę nauczyć ten klucz radości. Valdr, co ci daje radość?

Zastanowiłam się chwilę.

– To ciasto, które Unikacz znalazł w ostatniej wiosce – stwierdziłam.

– Było pyszne – zgodziła się Panna Onyx. – Zobaczmy, czy Unikacz coś zostawił.

DOMY TYGLA

W tym rozdziale opisano domy Tygla, na które gracze mogą natknąć się podczas rozgrywki. Dodatkowe domy pojawią się w następnych sezonach.

BROBNAR

Niezależnie od tego, czy schodzą na rajd z zaśnieżonych górskich szczytów, jadą po pustkowiach na ryczących motorumakach albo śmieją się w deszczu na wzburzonych morzach, wojownicze klany Brobnarów samym swym widokiem zawsze sieją postrach. To zróżnicowany lud. W każdym klanie Brobnarów rządzi osobnik, który słynie z siły okazanej na polu bitwy lub w Kręgu Czempiona, albo taki, o którego sile stanowi wybitna osobowość i błyskotliwość.



Chociaż w ustnych przekazach o olbrzymach pojawiają się opisy wędrowki z mitycznej krainy Vanhalla, większość uczonych sądzi, że kultura Brobnarów – taka, jaką znamy dzisiaj – powstała na Tyglu poprzez wymieszanie się pierwszych olbrzymów z napotkanymi pierwszymi plemionami goblinów. Przez wieki Brobnarowie rozwinęli swoją własną, unikalną tożsamość niezależną od wchłoniętych przez nich plemion.

Po pierwsze, Brobnarowie najwyżej cenią siłę. W społeczeństwie Brobnarów każdy ma prawo tylko do tego, na co pozwala mu siła, a przeciwnik albo rywal pozbawiony sił, by bronić swojej własności, automatycznie traci do niej prawo. Po drugie, Brobnarowie są bardzo świadomi swojego wizerunku – pozory słabości są dla nich równoznaczne z byciem słabym. Po trzecie, Brobnarowie uwielbiają głośną muzykę, mocny alkohol i błyskotki.

Dla reszty Tygla Brobnarowie to niebezpieczni wrogowie



i cenni sojusznicy. Niektóre klany pobierają daninę od swoich sąsiadów, a inne wynajmują się jako najemnicy. Wielu Brobnarów spędza czas z innymi ludami, prezentując brobnarską siłę i ucząc się (czasem boleśnie) o życiu na Tyglu. Co jakiś czas ktoś z nich dostaje cenną naukę – chociaż każdy z nich jest silny, to olbrzymy, gobliny oraz inne stworzenia są silniejsze, działając razem... a kiedy tak się dzieje, cały Tygiel drży!

SPOŁECZEŃSTWO

Większość Brobnarów to potężne humanoidy mierzące prawie 3 metry wzrostu o plamistej skórze w różnych odcieniach. Najczęściej noszą kolorowe irokezy, część z nich ma też długie brody i ozdabia się tatużami oraz znakami klanowymi. Na przykład klan Gargantes zdobi ciała niebieskimi tatużami, aby uczcić tak swoją ucieczkę z Lodowego Labiryntu Roboczarownika. (Wśród skarbów Gargantesów jest także Czerep Czarownika, który wygląda niemal dokładnie jak puszcza po konserwach).

Dawno temu do ludu Brobnarów przyłączyła się spora grupa niewielkich mądrych goblinów. Za sprawą swoich mikrych rozmiarów i odczuwalnej słabości trafiły głównie do podrzędnej klasy służących. Jednak gobliny są bardzo uparte, więc garstka z nich stała się szanowanymi wodzami i szamanami nawet wśród olbrzymów.

Brobnarowie przyjmą do swojego klanu każdego, kto ma silną wolę i chęć do walki!

TECHNOLOGIA

Choć niektórym bardziej cywilizowanym ludom wydają się agresywnymi prymitywami, Brobnarowie to wielcy miłośnicy każdej technologii, która jest głośna, niszczycielska, a najlepiej i taka, i taka. Jako brutalny lud nieunikający ran i niebezpiecznych przygód często używają cybernetycznych protez i ulepszeń. Preferują broń, która pozwala na bezpośrednie starcie z przeciwnikiem, i upajają się swoją wielką siłą, ale nawet ich topory, młoty oraz kastety są wzmacniane silnikami, raketami i innymi innowacjami, które czynią je silniejszymi i głośniejszymi. (A w wielu przypadkach także groźniejszymi dla użytkownika, czym Brobnarowie zwykle się nie przejmują). Cenią sobie siłę, więc używają Emberu jako źródła mocy swych machin, a nawet ozdabiają nim ciała, chcąc zyskać na potęgę.

Dobra wytwarzane przez Brobnarów to zwykle rękodzieło, bo klany prawie nie rozwinęły przemysłu. W związku z tym wytwarza się je tak, aby były trwałe, zaś rzemieślnika, którego produkty są wytrzymałe, piękne oraz głośne, ceni się nierzadko tak samo jak wojownika.

Brobnarowie mają także dobre oko (i ucho) do piękna... według swoich standardów. Pozostali przeważnie uznają ich sztukę i muzykę za zbyt krzykliwe.

ARCHONCI

Brobnarowie to lud skupiający się na fizyczności, więc eteryczna natura Archontów może wydawać się im zagadkowa. Jeśli jakiś Archont pragnie szacunku Brobnara, musi objawić się fizycznie i potem udowodnić siłę swojego ciała lub woli, co zazwyczaj nie jest dla niego trudne. Gdy pokaże swą wartość, znajdzie wśród Brobnarów jowialnych, bezpośrednich, wiernych i – co za tym idzie – świetnych kompanów. Wielu Archontów mających sojuszników wśród Brobnarów dostrzeże, że coraz częściej przywdziewa fizyczne ciała, ciesząc się prostymi przyjemnościami, które są możliwe do osiągnięcia tylko wtedy, gdy są w takiej postaci.

DIS

Na Tyglu opowiada się wiele historii o straszliwych potworach zamieszkujących przestrzeń między światami. Owe byty pojawiają się znikąd, siejąc strach pośród niewinnych ludzi – przebiegłe chochliki kradną Ember, zaś potężne demony z tego domu niszczą wszystko i wszystkich, którzy stają im na drodze. Ci, którzy są na tyle pechowi lub głupi, aby wędrować do ich siedzib w zaświatach, znanych jako Dis, giną bez śladu.



Te przerażające istoty łakną cudzych przeżyć, zwłaszcza bólu i radości. Muszą kraść je niewinnym mieszkańcom Tygla. Wyszukują wśród nich najsilniejsze emocje i żywią się nimi. Tam, gdzie panuje obłęd, tam też czai się demon podsycający ogień wrogości i wysysający emocje oraz esencję duszy rozwścieczonej istoty. Żądza, strach, cierpienie – te wszystkie emocje wywoływane są u śmiertelników przez demony po to, aby te mogły je zebrać i zgromadzić w swoich złowrogich kryjówkach.

Teoretycy Logosa sztydzą z takich opowieści jako z zabobonnych bzdur i wyjaśniają, że „demony” to po prostu pasożyty zamieszkujące wewnętrzną strukturę Tygla oddzielającą jedną warstwę od drugiej. Są otepiałe emocjonalnie wskutek braku stymulacji i korzystają z psychoaktywnych właściwości Emberu, aby pochwytać duchowe i psychiczne odciski innych mieszkańców Tygla, następnie przekazują je innym członkom Dis w celach badawczych – albo rozrywkowych.



Fakt, że te teorie są dokładnie tym samym, co „zabobonne” opowieści, tylko opowiedzianym ładniejszymi słowami, jest odrzucany przez Teoretyków jako bzdura. Powtarzają przy tym to samo wyjaśnienie, tylko wolniej.

SPÓŁCZEŃSTWO

Demony Dis, na przekór rozlicznym opowieściom, są istotami z krwi i kości – albo przynajmniej ze skóry (czy tam chityny) i posoki, a także z technologicznego koszmaru cybernetycznych ulepszeń. Nie wiadomo, czy pod maskami wszystkich demonów kryją się przedstawiciele tej samej rasy, czy może demonicznych cech nabywają różne stworzenia wskutek jakiegoś przerażającego procesu. Ochotników do zbadania tej sprawy jest, co zrozumiałe, niewiele.

Demonom służą chochliki, chaotyczne i zazwyczaj nikczemne robotyczne istoty napędzane inteligencją niewiele mniej przerażającą niż ich demoniczni panowie.

Im mniej powie się o ludziach dobrowolnie przyłączających się do tej frakcji, tym lepiej.

TECHNOLOGIA

Maszyny Dis to połączenie działania czarnej magii z zaawansowaną technologią. Demony nasycają je Emberem, aby oprócz swoich pierwotnych zastosowań służyły także do przechwytywania emocji ofiar. Paleniska Dis płoną intensywnym żarem, w którym roztopia się ich czarne żelazo, a „dusze” (albo odcisnięte emocje) rozpadają się na podstawowe cząstki, aby ulec pożarciu przez demony. Te same odłamki rozbitego Emberu są potem wchłaniane przez chochliki oraz inne świadome maszyny, których demony używają do zbierania jeszcze większej ilości Emberu i dusz.

Urządzenia Disów, nawet jeśli nie jest to konieczne ze względów funkcjonalnych, zwykle mają ostre krawędzie, kolce i mnóstwo innych elementów sprawiających, że już przy drobnej nieuwadze łatwo zrobić sobie nimi krzywdę.

ARCHONCI

Archonci to jedyne istoty z Tygla, które rzeczywiście potrafią komunikować się z demonami Dis, i wielu z nich uważa je za nieskończenie fascynujące. Zamiłowanie Dis do ekstremalnych odczuć i emocji może być szczególnie atrakcyjne dla Archontów mających problem ze zrozumieniem śmiertelników – niektórzy Archonci wręcz domagają się od demonów osobistego wprowadzenia w koncepty bólu i strachu.

LOGOS

Samozwańczych „wiodących intelektualistów i uczonych Tygla” znaleźć można w Towarzystwie Logiki i Rozumu, czyli po prostu w Logosie. Chętnie potwierdzi to każdy Logotarianin, pytany i niepytany, jeśli dostanie w ogóle jakąkolwiek sposobność, żeby się odezwać.



Logos poświęcił się rozwijaniu naukowej wiedzy i zrozumienia, odsuwając na bok tak wiele ziemskich (albo przynajmniej cielesnych) spraw, ile tylko zdołał, dzięki swojej zaawansowanej technologii. Poszczególni Logotarianie wraz z upływem lat zastępują część lub całość swoich ciał maszynami, pozwalając sobie na ucieczkę od ograniczeń fizyczności, i kontynuują pracę na długo po tym, jak w zwykłych okolicznościach przerwałaby ją choroba lub śmierć. Cybernetycznych ciał używa się tak powszechnie, że nikt spoza Towarzystwa nie jest w stanie sobie przypomnieć, jak wyglądały ich początkowe ciała albo nawet czy przybyli na Tygiel już w formie cybernetycznej. Sam Logos milczy w tej sprawie.

Niektórzy twierdzą, że gorliwe poświęcenie Logosa sprawie zdobywania wiedzy za wszelką cenę jest nieetyczne i niektóre z ich co bardziej innowacyjnych eksperymentów nazywają „obłąkańczymi”, „katastrofalnymi” albo „naprawdę bardzo złymi”, jednak Teoretycy sarkają na takie zacofane myślenie. Rozumieją, że sekrety Tygla są znacznie ważniejsze od życia jakiegokolwiek pojedynczej istoty albo istnienia jakiegos tam miasta i że nigdy nie udało się osiągnąć postępu bez kilku przypadków naruszenia osobliwości wypaczającej lokalny czas kosmiczny.

SPOŁECZEŃSTWO

Logos, bardzo ogólnie rzecz biorąc, dzieli się na dwie grupy: Teoretyków i Mechaników. Członkowie jednej z tych grup uważają drugą grupę za pośrednią pod względem intelektualnym. Każda grupa jest przekonana, że właśnie jej wysiłki wniosły większy wkład w naukę i technologię.

Teoretycy zajmują się obszarami czystego rozumu i możliwości, gdzie stale rozwijane są nowe teorie mające na celu poznanie sekretów wszechświata, zarówno takich, które są, jak i takich, które mogą być. Wszystko, co można pokazać za pomocą matematyki i rozumu, postrzegane jest jako potencjalnie prawdziwe; do wszystkiego innego należy podchodzić z podejrzliwością i wnikliwie to atakować, aż nie zostanie odnaleziony model teoretyczny. Mechanicy za to zajmują się danymi empirycznymi i światem takim, jaki jest. Teoria jest bezużyteczna, jeśli nie można jej przetestować, a działania technologii nie można dowieść, dopóki się jej nie wykorzysta w praktyce i nie pokaże jej funkcjonowania.

Logos chętnie przyjmuje w swoje szeregi błyskotliwych przedstawicieli różnych ras, bo przecież i tak mało kto zachowuje swoje organiczne ciało dłużej niż przez wiek albo dwa.

TECHNOLOGIA

Technologia Logosu należy do najbardziej zaawansowanych na Tyglu i jest częścią każdej fazy życia Logotarian – trudno znaleźć przedstawiciela tego domu, którego ciało nie zostało ulepszone za pomocą technologii Logosa. Niezależnie od tego, czy chodzi o kończyny umożliwiające lot z wbudowanymi wiązaniami magnetycznymi (by zwiększyć modułowość) albo modulator dysonansu kwantowego (przydatny z różnych... powodów), maszyny Logosu budowane są w każdym możliwym celu i także w paru niemożliwych.

Logos bezustannie poszerza granice wiedzy, spora część jego technologii jest eksperymentalna i prototypowa; niektórych z nich nigdy nie powielono, ponieważ nie działały tak dobrze, jak chciano (albo działały zdecydowanie za dobrze w niewłaściwy sposób). Niektóre z tych „maszyn” mogły powstać z istot organicznych. Jeśli chodzi o eksperymenty Logotarian, sprawy etyki mają minimalne znaczenie.

W skład wielu maszyn Logotarian wchodzi *Æmber* – zarówno jako źródło mocy, jak i podstawa ich co bardziej ezoterycznych właściwości. Inne zaprojektowano ewidentnie do badań i analizy *Æmberu*; to projekt, który niezmiennie jest wyjątkowo wymagający i to niezależnie od naukowego zaawansowania Logosu.

ARCHONCI

Dla Logosu Archonci są jedną z największych nierozwiązanych zagadek Tygla. Z zapałem badają Archontów i bardzo chętnie z nimi współpracują, aby lepiej poznać ich naturę. W związku z tym, że sami Archonci są ciekawi własnej natury, wielu z nich dołącza do prowadzonych przez Logos poszukiwań wiedzy.



MARS

Mars, jako imperium, stanowi wyjątek, bo po przeniesieniu na Tygiel przez Architektów dwa stulecia temu przetrwał mniej więcej w stanie nienaruszonym jako blok polityczny i kulturowy. Imperium Marsjańskie przetrwało na Tyglu być może dlatego, że przeniesienie nastąpiło w ostatnich dniach upadku Marsa, a może dlatego, że Mars jest na Tyglu relatywnie nowym przybyśmem. Wciąż rządzi nim Marsjańska Rada Starszych i wciąż stara się w agresywny sposób zdominować jak największą część Tygla na swojej ksenofobicznej krucjacie mającej pokazać innym, że Mars wciąż żyje.



Machina wojenna Marsjan jest teraz zasilana Æmberem, a nie kaworytem, który zatrul ich ojczystą planetę, i osiąga pierwsze sukcesy w podboju, ale natrafiła też na znacznie trudniejszych i bardziej niebezpiecznych przeciwników, niż się spodziewano. Nowe formy życia na Tyglu oznaczają również więcej możliwości dla marsjańskich bioinżynierów, aby wyhodować doskonałego potwora. Nowe pierwiastki takie jak Æmber zapewniają marsjańskim naukowcom i inżynierom więcej paliwa. Jednak marsjańscy żołnierze z laserami i wehikułami wyposażonymi w blastery nie zawsze wygrywają w starciu z wojownikami Brobnarów albo rojami smrodyli. Aby Mars mógł ogłosić zwycięstwo, musi podbić niebo latającymi spodkami. Niestety, Marsjanie odnieśli tylko ograniczony sukces w kwestii odbudowy floty. Jakaś tajemnicza siła powstrzymuje ich pojazdy przed opuszczeniem atmosfery.

Jednak dzięki posiadaniu wielkich ośrodków zajmujących się klonowaniem i rzucaniu żołnierzy do walki prosto z wiszących w powietrzu statków matek relatywnie słabi (w sensie fizycznym) Marsjanie umocnili się w Nova Hellas i teraz kontrolują całe trzy miasta. Drżj przed potęgą Marsa!

SPOŁECZEŃSTWO

W przeciwieństwie do innych frakcji Tygla Mars pozostaje wierny czystości genetycznej oraz kulturowej. Jeszcze przed przeniesieniem na Tygiel Mars, wykorzystując ulepszenia genetyczne i klonowanie, podzielił swoją kulturę na dwie odrębne kasty: wyższych i bardziej inteligentnych Starszych, którzy dowodzą mniejszymi, słabszymi i znacznie liczniejszymi marsjańskimi Żołnierzami.

Podczas gdy od kasty Żołnierzy wymaga się okazywania całkowitej lojalności Marsowi i zniechęca się ich (czasem przez czaszkową elektrokorekcję) do rozwijania unikalnych osobowości, Starsi specjalizują się w różnych dziedzinach i mogą dość swobodnie zajmować się własnymi pasjami. Niektórzy opracowują nową broń biologiczną (zarazy, przerażające potwory i takie tam), inni badają istoty niższe i Tygiel, jeszcze inni dokumentują marsjańską kulturę i historię. Starsi wspólnie rządzą Imperium Marsjańskim – wszystko dla chwały Marsa!

TECHNOLOGIA

Technologia marsjańska była bardzo zaawansowana już wtedy, gdy przeniesiono ją na Tygiel, i choć trzeba było ją całkowicie przearanżować, dopasowując do nowego środowiska, to od tamtej pory stała się tylko jeszcze bardziej wyszukana. Marsjańscy żołnierze ruszają w bój uzbrojeni w potężną i tajemniczą broń, pilotując bardzo nowoczesne, śmiertelne łaziki oraz statki, podczas gdy różne genetycznie zmodyfikowane potworności są puszczone luzem na przedzie z nadzieją, że zaatakują wrogów Marsa. (Nie jest chyba zaskoczeniem, że większość marsjańskiej technologii zbudowano do prowadzenia wojny; jeśli część wynalazków nie miała jeszcze szansy zabłysnąć na polu bitwy, to wkrótce na pewno będzie mieć ku temu okazję).

Kiedyś Mars zasilał lasery i latające spodki kaworytem, ale teraz znalazł zastosowanie dla Æmberu dostępnego tylko i wyłącznie na Tyglu. Wydaje się, że psychoreaktywny Æmber odblokował u Marsjan ich psychiczny potencjał, a nowe eksperymenty związane z kontrolą umysłu, telepatią oraz innymi technologiami psionicznymi są gwarantem świetlanej przyszłości Marsa.

ARCHONCI

Dla Starszych Marsa Archonci są zarazem potencjalnym zagrożeniem, jak i sojusznikiem. Ich wiedza i moc są niezaprzeczalne, ale mogą też nieść ryzyko skażenia marsjańskiej czystości obcymi pomysłami i niechcianymi gośćmi. Jednak przy tak wielkich korzyściach zagrożenie tego typu jest akceptowalne, w związku z tym Starsi tolerują fraternizację z Archontami (choć i tak nie mają większego wyboru).

Jeśli chodzi o Archontów, to ci rzadko miewają sposobność badania społeczeństwa, które aż w takim stopniu pozostało sobą.

A radosna wojowniczość marsjańskiej maszyny wojennej jest na swój sposób atrakcyjna.



SANCTUM

Nad powierzchnią Tygla niczym za sprawą magii unosi się wiele dużych wysp, niesamowitych rajów stworzonych z wody, kamienia i wzrastającej zieleni. Niektórzy sądzą, że te wyspy stanowią początek nowej warstwy Tygla, którą Architekci ułożą w ciągu następnych tysiącleci. Inni spekulują, iż ta nowa warstwa jest właśnie budowana i owe wyspy to na pewno pozostałości całego procesu.



W każdym razie wiele z tych wysp ma swój rząd i wspólnie określa się je mianem Sanctum. Sanctum to teokratyczny lud i państwo jednoczone gnostyczną wiarą oraz chronione przez anielskich Rycerzy Sanctum (jak również przez inne zakony rycerzy i krzyżowców). Jest bezpieczne, czyste i miłe, co stanowi rzadkie połączenie wśród krain Tygla. Wszędzie, gdzie rozpościerają się złote skrzydła rycerzy, niewinni i sprawiedliwi mogą spokojnie odpoczywać, wiedząc, że chroni ich Kościół Otwartych Oczu. (To, czym jest „niewinność” i „sprawiedliwość”, określa już sam Kościół).

Większość cielesnych poddanych Sanctum stanowią istoty ludzkie, ale Kościół Otwartych Oczu z pewnością nie wywodzi się ze świata ludzi. Możliwe, że Sanctum i jego wiara powstały na Tyglu, prawdopodobnie po to, aby naśladować Archontów, z którymi pierwsi wierni z pewnością byli zaznajomieni. Jeśli uczeni i Szarzy Mnisi zdają sobie z tego sprawę, to nie dzielą się tą wiedzą z nieoświeconymi.

Sanctum regularnie porozumiewa się ze światem na dole. Misjonarze, ambasadorowie i nawet kupcy przemierzają ulice wsi i miasteczek Tygla, a nawet wędrują w dzikie i niegościnne zakątki, żeby nieść prawdę Sanctum nieoświeconym. Zazwyczaj ci wędrowcy są witani z otwartymi ramionami, a jeśli nawet nie są, to po coś przecież istnieją Rycerze.

SPOŁECZEŃSTWO

Religia Sanctum naucza, że poprzez medytację, naukę i rozwój duchowy można osiągnąć oświecenie i transcendencję potrzebne ziemskiemu ciału. Wielu przedstawicieli rycerstwa i wyższego kleru to duchowe istoty z czystej energii; w rzeczy samej potężne broje Rycerzy stanowią pojemniki na ich dusze, które inaczej nie miałyby w ogóle wpływu na świat fizyczny. Jaśniejące skrzydła i złote miecze robią wielkie wrażenie i są duchową (niektórzy mogliby powiedzieć „psychiczną”) projekcją woli wierzącego, a ich istnienie umożliwia jest wykorzystaniem świętego Æmberu. Stanowią też kolejny dowód boskiej i duchowej natury wszelkiego istnienia.

Większość duchów Sanctum może objawiać się tylko w katedrach albo poprzez święte broje Rycerzy. Najpotężniejsze duchy Sanctum nazywane są „aniołami” i nie obowiązują ich takie ograniczenia – objawiają się bezpośrednio jako istoty utkane ze złocistej światłości.

W szeregach Sanctum jest też wiele istot z krwi i kości. Niełatwo znaleźć oświecenie, więc dla wielu stanowi bardziej drogę niż cel sam w sobie. Niektórzy nawet wyznają wiarę w to, że duchy Sanctum zawsze były istotami z energii i że oświecenie oraz transcendencja nie są możliwe, że to jedynie brednie opowiadane przez wieki, aby uciszyć masy, jednak tacy heretycy są szybko uciszani w obrębie samego Sanctum.

TECHNOLOGIA

Najbardziej charakterystyczną technologią Sanctum są wspaniałe broje Rycerzy, potężne cybernetyczne pancerze, które dodają siły noszącym je organicznym istotom, czynią je zdrowszymi i szybszymi oraz umożliwiają wielkie czyny godne rycerskiego ducha.

Większość technologii Sanctum opiera się na „duchowej energii” użytkownika, zaś Æmber zostaje wbudowany, aby służył jako łączne. U Rycerzy ta energia zwykle płynie w skrzydła oraz aureole złocistego blasku, które zapewniają wojownikom przewagę w poruszaniu się i orientację taktyczną na polu bitwy. Pozostałe wyposażenie również jest nią nasycone, dzięki czemu powstają ostrza z czystego światła, tarcze pulsujące mocą oraz wiele innych przydatnych Rycerzom przedmiotów.

Wyjawszy rycerstwo, Sanctum cechuje powszechna asceza stylu życia. Budowle są piękne, ale wznoszone przy użyciu uświęconych tradycją technik pochodzących sprzed wieków. Zapisów dokonuje się ręcznie i na papierze, żywność wytwarza się między innymi dzięki uczciwej i ciężkiej pracy na polach, ceni się podstawowe wartości takie jak prostota i pokój. Przynajmniej tak jest u świeckich. Same katedry to oczywiście pomniki wewnętrznego światła i chwały Sanctum i na ich budowę niczego się nie szczędzi.

ARCHONCI

Różnica między potężnym aniołem Sanctum i Archontem dla większości wiernych wydaje się tak niewielka, że wręcz pozbawiona znaczenia. Z punktu widzenia Kościoła Archonci są chodzącym przesłaniem – czystą duszą, doskonałą świadomością wolną od jakichkolwiek ograniczeń narzucanych fizycznością. Rycerze Sanctum ochoczo uczą się od takich istot, zaś Archonci często są chętni, aby spoglądać na innych z góry oraz otrzymywać cześć jak bóstwa. Niektórzy Archonci odwdzięczają się wyznawcom, starając się polepszyć ich życie duchowe.



RZYMOZAURY

Powiedzieć, że cesarz Zaurus rządzi Rzymozaurami, to przesada. Jest zaledwie pierwszym wśród równych w Senacie, ale to wciąż czyni go jedną z najpotężniejszych i najważniejszych figur w Republice.

Licząca miliony lat Republika jest prawdopodobnie najstarszą zorganizowaną strukturą państwową na Tyglu. Choć jej dzieje są pełne wzlotów i upadków, przetrwała i powiększyła swoje terytorium.

Teraz miasta-państwa Republiki żyją w zgodzie z innymi narodami Tygla, co świetnie pokazuje, jak wiele mogą osiągnąć „pomniejsze istoty”. Niektórzy uważają, że obecnie Republika podupada, inni twierdzą, że po prostu powściągnęła swoją ekspansjonistyczną naturę. Do tej pory jej waleczne legiony odparły marsjańską agresję z Nova Hellas i rozgromiły trzy krucjaty Sanctum, ale podboje Republiki zakończyły się wraz z pokonaniem smilodońskich barbarzyńców.



SPOŁECZEŃSTWO

Plemiona Republiki, w tym Longuzaury, Carnizaury, Cornifaciemy, Loricadonty, Herbizaury, Volatuzaurzy i Marinuzaurzy, pochodzą od dinozaurów żyjących na Tyglu około sześćdziesiąt pięć milionów lat temu. Trudno mówić o mieszkańcach Republiki ogólnikowo, ale śmiało można stwierdzić, że samice są najczęściej większe od samców, samce zaś są bardziej kolorowe od samic.

Choć istnieją znaczne różnice zarówno między plemionami, jak i między członkami poszczególnych plemion, to Rzymozaurzy postrzegane są przez inne inteligentne istoty zamieszkujące Tygiel jako duże i silne stworzenia. Nawet giganci z Brobnaru zastanowiliby się dwa razy, zanim rzuciliby Longuzaurowi wyzwanie do walki! Co więcej, Rzymozaurzy szczerzą się tym, że to właśnie w ich Republice wykształciły się największe umysły filozoficzne, a prowadzone w Senacie debaty są znane na Tyglu nie tylko ze względu na swoją długość, lecz także na rzeczowość i wnikliwość prezentowanych argumentów.

TECHNOLOGIA

Technologia Rzymozaurów jest tak zaawansowana, że wiele mniejszych cywilizacji myli ją z magią. Każdy artefakt łączy w sobie formę i funkcję – stanowi piękną harmonijną mieszankę wysoko rozwiniętej technologii i tradycyjnego wzornictwa, dlatego miecze i tarcze wojowników z Republiki są potężniejsze niż prymitywne pociski czy broń energetyczna. Najnowsze osiągnięcia technologiczne wykorzystuje się nawet do hodowli zwierząt jucznych i wojennych. Dzięki rozwiniętej sztuce operacyjnej i taktyce, a także technicznie zaawansowanym uprzęgom Rzymozaurzy mogą kontrolować zachowanie zwierząt, których umiejętności są wzmacniane przez najwyższej klasy badania genetyczne i nowoczesne programy hodowlane.

ARCHONCI

Archonci wyjątkowo dobrze odnajdują się w społeczeństwie Rzymozaurów. Mogą uczestniczyć w spotkaniach Senatu i tym samym czerpać z wielkiej mądrości Rzymozaurów, a ci, którzy wykazują się wyjątkową mądrością lub erudycją, są mile widziani w akademiach Republiki. Kilkanaście razy zdarzyło się nawet, że Archont pełnił w Republice funkcję gubernatora państwa-miasta.



CIENIE

Elfy Svarr mieszkające w Cieniach to zbieranina włóczęgów, oszustów, złodziei, a czasem nawet zabójców. Drobne i niepozorne nadrabiają szybkością, sprytem i zwinnymi palcami, zwłaszcza mając do czynienia z cudzą własnością i technologią.



Zrzeszeni w kilka gildii o podobnych zapatrywaniach Svarrowie reprezentują sobą niezwykle mieszaninę ofiarności i egoizmu. Mogą poświęcić wiele dla dobra swojej gildii, a zarazem bezwzględnie wykorzystywać każdą sposobność, by obrabować albo oszukać kogoś obcego i to bez chwili wahania ani wyrzutów sumienia.

Według ich opowieści Svarrowie zamieszkivali kiedyś krainę światła i pokoju, jednak zostali wygnani do Cieni, gdzie musieli się ukrywać i walczyć o resztki, aby przetrwać. Nie wiadomo, czy wygnanie nastąpiło przed ich przeniesieniem na Tygiel, czy może ten mit (o ile to mit) oparty jest właśnie na przeniesieniu, ale niezależnie od wszystkiego cała opowieść stanowi dla nich usprawiedliwienie wszystkich popełnianych niegodziwości. Svarrowie mają to szczęście, że są niesłuchanie utalentowani we wszystkim, co wiąże się z ukrywaniem, myleniem tropów i wykorzystywaniem narzędzi innych ludów niezgodnie z ich przeznaczeniem.

Wielu głowi się, czym tak dokładnie są Cienie – nacją, miejscem czy stanem umysłu? Svarrowie podchodzą do tej sprawy pragmatycznie: gdziekolwiek się ukrywają, gdziekolwiek robią interesy, tam właśnie są Cienie. Najlepsi złodzieje potrafią znaleźć Cienie wszędzie.

SPOŁECZEŃSTWO

Większość złodziei w Cieniach wywodzi się z elfiego plemienia Svarrów – niewysokiego, ciemnoskórego ludu o wielkich oczach, szyderczych uśmiechach i wyostrzonych zmysłach. Svarrowie, łączący się w klany i podejrzliwie nastawieni do obcych, dominują w każdej z gildii Cieni. Svarrów można także spotkać żyjących i pracujących wśród członków najróżniejszych ras w najróżniejszych miejscach oraz uznających najróżniejsze zasady i rządy. Jednak te istoty także mogą należeć do Cieni, bo dobry złodziej wręci się wszędzie.

Do gildii Cieni czasem wstępują także ludzie oraz inni obcy. W końcu nie tylko Svarrowie popełniają przestępstwa, gildia rekrutuje więc każdego, kto może się przydać. Niektórzy z tych rekrutów lepiej czują się w Cieniach niż w ojczystych stronach i ostatecznie na stałe przyłączają się do gildii, gdzie, pokazawszy, ile są warci, witani są równie serdecznie, co Svarrowie.

TECHNOLOGIA

Większość technologii Cieni została komuś ukradziona albo wyciągnięta ze złomu i przerobiona tak, aby stała się im przydatna. Niektórzy specjaliści Cieni zdołali nawet przeprogramować robowózki opiekujące się biosferą Tygla tak, żeby służyły im za zwiadowców, sabotażystów, pomocników albo po prostu za domowe zwierzaki (są w końcu takie milutki).

Jeśli Cienie w ogóle mają jakąś swoją technologię, są nią ich płaszcze zawierające inteligentne emitory maskowania, które otaczają noszących polem niewidzialności. Elfy z Cieni wszędzie noszą charakterystyczne trypunktowe emitory maskowania, aby w taki sposób całkowicie otoczyć się niewidzialnością lub, jeśli trzeba, stosowną iluzją. Korzystając ze swoich płaszczy, złodzieje i włóczędzy mogą wrócić do Cieni zawsze wtedy, gdy zaidzie taka potrzeba.

ARCHONCI

Svarrowie mają prosty zwyczaj oceniania wszystkiego spoza ich gildii pod kątem potencjalnych zysków i zagrożeń. Archonci ewidentnie są i jednym, i drugim, dlatego trzeba podchodzić do nich ostrożnie. Ale jeśli któryś z nich stanie się sojusznikiem, dywidenda płacona gildii może okazać się niesamowicie wysoka. Archonci potrafią rozmawiać z każdym i ze wszystkim, dlatego mogą się przydać do robienia interesów oraz zawierania układów w Cieniach. Archonci, których ktoś inny wprowadził wcześniej w koncepcje „własności osobistej” i „posiadania”, uznają prezentowaną przez Cienie interpretację tej koncepcji za intrygującą. Równowaga między „przede wszystkim ja” oraz „dla kumpla wszystko” definiuje kulturę Svarrów jako taką, którą wielu Archontów postrzega jako zdecydowanie rozsądną.



GWIEZDNY SOJUSZ

W trakcie misji badawczej załoga USS Quantum musiała lądować awaryjnie na Tyglu z powodu anomalii pola energetycznego. Starając się przetrwać w nowym świecie, naukowcy, odkrywcy i mały kontyngent wojskowy Gwiezdnego Sojuszu kontynuują misję i z śmiało zmierzają tam, gdzie nie dotarli wcześniej żaden mężczyzna, żadna kobieta, żadna istota bezpieczna ani istota o jakimkolwiek innym statusie płciowym!

Choć załoga Sojuszu wszędzie napotyka mężczyzn, kobiety, istoty bezpłciowe i istoty innych płci, to nie można powiedzieć, by przeszkadzało im to w przeżywaniu coraz to nowych przygód. Od wielu lat Gwiezdny Sojusz bada galaktykę i włącza dziesiątki systemów gwiazdnych do pokojowego demokratycznego sojuszu, dzieląc się z nimi swoją wiedzą, a jednak nigdy nawet nie słyszał o istnieniu Tygla. Jeśli załozde kiedykolwiek uda się ponownie uruchomić Quantum i nawiązać kontakt z Dowództwem Floty, wróci do domu z odkryciem, które wykracza poza całą dotychczasową wiedzę zgromadzoną w bazach danych.

Od czasu awaryjnego lądowania załoga Sojuszu zbudowała w Dolinie Czasu małe miasto, które oficjalnie nazywa się „Obóz 1”, jednak prawie wszyscy mieszkańcy Tygla używają obiegowej nazwy – Quantum City.



SPOŁECZEŃSTWO

Gwiezdny Sojusz to wielojęzykowa i wielogatunkowa społeczność obejmująca dziesiątki systemów gwiazdnych. Liczy co najmniej dwadzieścia gatunków członkowskich z pełnym prawem do głosowania, nie wspominając o coraz inteligentniejszych robotach i dziesiątkach innych gatunków, które żyją w przyjaznych stosunkach z Sojuszem i należą do niego jako niepełnoprawni członkowie.

Załoga Quantum to głównie ludzie (z Ziemi i z innych miejsc) wspomagani przez roboty i kierowani przez dzielną panią kapitan Val Jerycho, ale w skład załogi wchodzi też sporo obcych, z których wielu ma status oficerów wysokiego szczebla. Na przykład oficer naukowy Qincan jest Proximianem z Alfy Centauri. Proximianie słyną z szybkich, sprawnych mózgow i zwinnych palców, chociaż niski poziom grawitacji i łagodny klimat w ich ojczyźnie sprawiły, że są mniej odporni niż pozostałe gatunki. Porucznik Khrkhar należy do dużo bardziej wytrzymałego gatunku Handuhanów. Masywni, potężni i chronieni przez pancerz Handuhanie to dumni wojownicy, którzy czerpią wielką radość z rywalizacji i pokonywania przeciwności. Do członków załogi Quantum należą także przypominający owady Krxixowie, którzy pomimo niepokojącego wyglądu mają niezwykle przyjazny, pomocny i troskliwy stosunek do swoich kolegów. W swojej ojczyźnie Krxixowie tworzą zazwyczaj duże współpracujące ze sobą wspólnoty przypominające ule. Dzięki swojej skuteczności i skromnym potrzebom rozwinęli ogromną, jak na standardy reszty Sojuszu, populację.

TECHNOLOGIA

Gwiezdny Sojusz dysponuje zaawansowanymi technologicznie komputerami, skafandrami, pojazdami, robotami, plecakami odrzutowymi, bronią energetyczną i wszechobecnymi modułami nadgarstkowymi, które każdemu członkowi załogi zapewniają łączność z centralnym komputerem Quantum.

Nawet mając dostęp do najnowszych osiągnięć techniki, inżynierowie nie byli w stanie przywrócić funkcjonalności Quantum. Co więcej, musieli usunąć wiele podsystemów, aby zapewnić niezbędne wsparcie dla powiększającego się obozu Gwiezdnego Sojuszu na Tyglu. Istnieje podejrzenie, że ta dziwna nowa substancja, Ember, zakłóca działanie systemów Quantum – konieczne są dalsze badania.

Oprócz nadgarstkowych komunikatorów załoga Quantum korzysta także z modułowych przystawek, dostosowując je do wykonywanego zadania. W misji wspiera ich szereg oddanych robotów, na przykład ulubiony przez załogę zwiado-łazik, idealny do odkrywania niezwykłych planet.

ARCHONCI

Członkowie załogi Quantum są ciekawostką dla Archontów. Obserwując, jak badacze Gwiezdnego Sojuszu powoli odkrywają Tygiel, Archonci zaczynają spoglądać na wszystko z nowej perspektywy. Poza tym pozostaje jeszcze kwestia tajemniczego pojawienia się Quantum. Czy statek został tu przeniesiony przez przypadek? A może celowo przebył trudną drogę do tego miejsca? Bez względu na to, jak do tego doszło, to prawdopodobnie pierwi przybysze w historii Tygla!

Tak czy inaczej kapitan Jerycho i jej załoga z otwartymi ramionami przyjmują pomoc „rodzimych przewodników”, gdy wyruszają na odkrywanie tajemnic wszechświata.



NIEOKIEŁZNANI

Architekci zebrali rośliny, zwierzęta i inne formy życia z całego wszechświata i zasiedlili nimi Tygiel. Tak naprawdę nadal to robią, łącząc obce biomy w coś, co chociaż nie jest całkowicie harmonijne, to przynajmniej jest zielone i żywiołowe.



Różnymi dzikimi stworzeniami Tygla zajmują się mechaniczne wróżki, które robią wszystko, co w ich mocy, aby utrzymać pozory równowagi. Jednak robowrózki, choć starają się utrzymać równowagę, nie próbują nawet oddzielać od siebie różnych form życia, przez co ziemskie wilki szybko mogą stać się łupem marsjańskich snekgarrów, smrodyle z Regulusa Jeden zwisają z konarów wolno kwitnącego drzewa nepente z Visgardu, zaś mrówki cukrowe z Alfya Centauri pożerane są przez wenusjańskie muchołapki (nie należy ich mylić z zaskakująco podobnymi roślinami z Ziemi).

Z upływem czasu gatunki te wyewoluowały tak, że znalazły na Tyglu dom, a nawet zmieszały się i skrzyżowały z obcymi gatunkami wszędzie, gdzie tylko pozwoliła im na to biologia (czasem z pomocą robowrózek oraz dziwnych mutacji związanych z dzikim Æmberem). Niektóre z tych zwierząt wciąż przypominają swoich przodków z rodzinnych planet, inne to w całości stwory Tygla, których nie znajdzie się nigdzie indziej we wszechświecie.

Wszystkie takie dzikie stworzenia określa się wspólnym mianem Nieokiełzanych. Razem z ludźmi oraz innymi istotami rozumnymi, które odrzuciły cywilizację i wycofały się do dziczy, tworzą osobną, liczną oraz chaotyczną frakcję. Bez centralnej organizacji (zresztą w wielu przypadkach także bez prawdziwej inteligencji) jedyne, co jest stałe u Nieokiełzanych, to fakt, że żyją w zgodzie ze swoją naturą – nieważne, jaka to dokładnie natura.

SPOŁECZEŃSTWO

W związku z tym, że Nieokiełznani to z definicji każde dzikie stworzenie, roślina, grzyb, a także inne żywe istoty mieszkające na Tyglu, naprawdę trudno przesadzić, oceniając ich różnorodność. Co do istot rozumnych, do których najbardziej pasuje określenie „ludy” (jakiegokolwiek gatunku), to można znaleźć kilka cech wspólnych. Niektóre wychowały się w cywilizowanych społeczeństwach i zostały wygnane. Inne zawsze żyły w dziczy. Wszystkie znacznie lepiej czują się pod otwartym niebem Tygla niż w miastach z kamienia i stali, łatwiej im rozmawiać ze zwierzętami i ptakami niż z pobratymcami.

Niektóre z tych istot rozumnych, może dzięki swobodnej konsumpcji i używaniu Æmberu, rozwinęły w sobie prawie nadnaturalną umiejętność rozmawiania nie tylko ze zwierzętami, ale także z roślinami i grzybami. Ich zdolności wydają się magiczne i wielu nazywa te stwory „wiedźmami” lub używa podobnych określeń zaczerpniętych z własnych mitologii. Jednak istoty te są niegroźne. Zazwyczaj.

TECHNOLOGIA

Nieokiełznani nie korzystają z technologii – większość naukowych rozgraniczeń między istotami rozumnymi a dzikimi bestiami opiera się właśnie na jej wykorzystywaniu. Jednak granice nie są zbyt ostre, bo na przykład smrodyle można uznać za zwierzęta, a jednak wytwarzają prymitywną biżuterię i gdy mają możliwość, używają prostych narzędzi. Wszystkie wróżki z dziczy są maszynami, a w galaktyce występuje kilka naprawdę dziwnych przykładów syntetycznego życia, co wprowadza jeszcze więcej zamętu.

Wiele istot rozumnych, które można by uznać za Nieokiełzanych, oddaliło się od technologii, ale nawet w dzikich miejscach Tygla znaleźć można maszyny i technikę, którą da się pozyskać i ponownie wykorzystać. Przecież i tak dżungla pochłonie w końcu większość cywilizacji.

ARCHONCI

Umysły zwierząt to jedyne w swoim rodzaju sprawdzian słynnej archonckiej umiejętności komunikowania się z każdym mieszkańcem Tygla. Niektórych pociągają nieskomplikowane schematy myślowe Nieokiełzanych, uznają, że mają kojący wpływ i stanowią źródło otuchy. Jeszcze innych Archontów intryguje dzikość i wolność tych istot. Nieokiełznane bestie zazwyczaj ignorują wszystko, co nie jest drapieżnikiem albo łupem, ale niektóre szczególnie towarzyskie zwierzęta (i ludzie) lubią podczas swoich wędrówek niekłopotliwe towarzystwo Archonta.



NA ŚWIETLISTYCH SKRZYDŁACH

autor: Daniel Lovat Clark

Odczuwał obecność Krypty jako akord rozbrzmiewający w jego ciele. Choć właściwie to nie miał ciała – ciała takiego jak ludzie, cyborgi i inne podążające za nim istoty. Pod tym względem czuł bliższe pokrewieństwo z duchami Sanctum, ale ich eteryczna postać czystszej psyche scalona tylko wtedy, gdy mieli na sobie ciężkie rycerskie zbroje, wciąż stanowiła dla niego zbyt duże ograniczenie.

Bo on mógł stać się wszystkim. Wiedział o tym, czuł to głęboko w środku. Jednak transformacja była poza jego zasięgiem, dopóki nie otworzy Krypty. Część jego jestestwa wciąż pozostawała w zamknięciu, czekając, aż ją odnajdzie. Mógł być czymkolwiek, nawet na jakiś czas przywdziawać ciało, jednak nie mógł w pełni istnieć, dopóki nie osiągnie całości.

Argus zebrał się w sobie, przybrał ciało, które nosił najczęściej; z tyłu załopotwały świetliste skrzydła, białe szaty zawirowały wokół postaci spajanej błyszczącą energią. Widok był imponujący i właśnie on sprawiał, że nazywano go Najwyższym Argusem Świetlistym. Ruszył przed siebie, tam, gdzie Sierżant Zakiel klęczał okryty przycmioną aurą.

– Powstań – powiedział Argus, a jego głos zadudnił zarówno w umyśle Zakiela, jak i wokół niego.

– Panie, w pobliżu Krypty jest jeszcze jeden Archont – oznajmił Zakiel, zajmując miejsce u boku swego pana.

Wspólnie przeszli obok pozostałości pradawnej konstrukcji wykładanej złotymi ciągami danych – częściowo świątyni, a częściowo komputera. Argus badał ruiny, gdy poczuł zew Krypty – ustalił, że była tam, od kiedy tę część świata przyłączono do Tygla. Tajemnicą pozostawało, kto ją stworzył. Może kiedy Architekci sprowadzili tutaj świątynię, jej budowniczy nie przybyli razem z nią.

Zakiel, ślepy na te tajemnice, mówił dalej: – Panna „Onyks” Censorius ma swoich własnych wojowników, demony i złodziei.

– Rywał – stwierdził Argus. Poczuł muzykę przesunięcia Krypty, akord zadrżał wraz z nim. Im więcej trudów przy otwarciu Krypty, tym większa nagroda. Czy Krypty nie objawiają się właśnie po to, aby prowokować takie wyzwania? Czy może nagroda w środku zmienia się w zależności od trudów, z jakimi mierzył się Archont otwierający Kryptę? Nie miał pojęcia. Któż zdołałby odgadnąć motywy kierujące Architektami? Może właśnie ta wiedza spoczywała zamknięta w Krypcie.

– Musimy działać szybko. – Teraz mógł ją wyczuć. Mroczna i dysharmonijna obecność. Wyprzedziła go, już zebrała Æmber na swój pierwszy klucz. Jeśli otworzy Kryptę, to ta część, która była w nim, Argusie, wciąż zamknięta, zamiast do niego trafi do niej.

– Zakielu, znajdź dwa drony-nietoperze i wypuść na niebo. Uderz w jej koterię, a my zbierzemy Æmber z tej doliny.

– A więc bitwa, mój panie? – zapytał Zakiel. Pojawiły się jego błyszczące skrzydła.

– Zawsze – odparł Argus, spoglądając w stronę Krypty. Pieśń stawała się coraz głośniejsza. – Bo jakże inaczej wykujemy w tym Tyglu swe doskonałe „ja”?



SKĄD SIĘ WZIĄŁ KEYFORGE?

Na początku istnienia kolekcjonerskich gier karcianych grano w nie na różne sposoby. Niektóre z moich ulubionych metod zaginęły wraz z biegiem lat. Były wśród nich zamknięte talie i rozgrywki ligowe. Trudno było grać w ten sposób, bo karty często się gubiły. Można więc było grać tylko z zaufanymi kolegami, bo nietrudno było kogoś oszukać, ukradkiem ulepszać sobie talię.

Często się zastanawiałem, czy zdołałbym przywrócić nieco z tego eksycytującego grania, którego cechą charakterystyczną było to, że nie korzystano z uniwersalnych narzędzi. Każdy z graczy miał skarby, których nie miał żaden inny gracz, ale miał też znacznie słabsze karty, których należało użyć w mądry sposób, żeby zdobyć te najcenniejsze. Zamknięta albo ligowa talia nigdy nie była idealna – ale była jedyna w swoim rodzaju i czerpanie z niej pokąźnych korzyści wymagało sporych umiejętności.

Chociaż lubię konstruować talie albo tworzyć je dzięki mechanice „draftu”, często mam ochotę zagrać kartami, które nie są na tyle mocne, aby rywalizować w obrębie tych formatów. Podczas gry zamkniętą albo limitowaną talią te karty często stają się oplatcalne, bo nie można ich zastąpić kartami z górnej półki. Szczególnie lubię zwyciężać dzięki użyciu kart, które wiele osób ignoruje albo przecza.

Zawsze byłem przywiązany do dobrej proceduralnie generowanej zawartości. Tworzone w ten sposób światy gier wydają się naprawdę należeć do mnie, gracza – odkrywam je podczas gry; projektant nawet nie wie, że istnieją. Gry bez takiej zawartości często są niesamowicie liniowe; każdy przechodzi przez tę samą historię i może doświadczyć tej samej gry, podejmując te same decyzje. Wszystko, czego się doświadcza, wydaje się zaplanowane. Kontrast między jednym a drugim może przyrównać do różnicy między badaniem dżungli a spacerem po parku rozrywki. Kiedy pojawiły się kolekcjonerskie gry karciane, wrażenie można było porównać właśnie do badania dżungli, jednak kiedy karty coraz bardziej stawały się towarem, to doświadczenie coraz bardziej zaczynało przypominać park rozrywki.

W parku rozrywki różni specjaliści podpowiadają, jak grać, podsuwają najbezpieczniejsze strategie, najlepsze talie. W dżungli masz tylko te narzędzia, które ze sobą weźmiesz. Nie dowiesz się niczego o słabościach i synergiach inaczej, niż grając.

Witaj w dżungli!

Richard Garfield
Kwiecień 2018



OPRACOWANIE

Projekt gry: Richard Garfield

Rozwój gry: Brad Andres, Skaff Elias oraz Nate French i Daniel Schaefer

Producent: Erik Dahlman

Autor opowiadań: Daniel Lovat Clark

Korekta: Adam Baker i Kevin Tomczyk

Menadżerka ds. gier karcianych: Mercedes Opheim

Menadżerka ds. fabuły: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Christopher Hosch oraz Monica Helland, Michael Silsby i Neal W. Rasmussen

Koordinator ds. projektu graficznego: Joseph D. Olson

Kierownik ds. projektu graficznego: Brian Schomburg

Grafiki koncepcyjne i okładka: David Kegg

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen i Taylor Ingvarsson oraz Crystal Chang

Zarządzająca dyrektorka artystyczna: Melissa Shetler

Implementacja technologii: Lukas Adrian Buechs oraz Evan Hall

Koordinator ds. jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik ds. rozwoju produktu: Chris Gerber

Wykonawczy projektant gry: Corey Konieczka

Szef studia: Andrew Navaro

Tłumaczenie instrukcji: Maciej Nowak-Kreyer

Tłumaczenie kart: Artur Cnotalski

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla Koni Garfield za niezliczone godziny testowania rozgrywki, wsparcie i dobre pomysły.

TESTERZY

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensed, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb „Bulldog” Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy „Niffle” Zwiirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzsinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew „Ratt” Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglė Pučetaitė, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, Wil Springer i William Morton

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta-testerów.



www.FantasyFlightGames.com

© 2018 Fantasy Flight Games. Logo Fantasy Flight Supply oraz Unique Game to znaki handlowe Fantasy Flight Games. Logo KeyForge, Fantasy Flight Games i FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Wygląd komponentów może różnić się od zaprezentowanych na zdjęciach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

ERRATA

Dostęp do biblioteki (Zew Archontów 115)

Zmiana na: „**Zagranie:** Do końca tury za każdym razem, gdy zagrasz kolejną kartę, dobrać kartę. Anihiluj Dostęp do biblioteki.”

Przekręt (Zew Archontów 267)

Zmiana na: „**Zagranie:** Jeśli przeciwnik ma więcej ☹️ od ciebie, ukradnij 1 ☹️. Powtórz poprzedni efekt, jeśli przeciwnik wciąż ma więcej ☹️ od ciebie”.

Bębnonauta (Czas Wstąpienia 006)

Zmiana na: „**Zagranie/Walka/Zbieranie:** Cofnij inne przyjazne stworzenie z cechą GIGANT na swoją rękę”.

Łańcuch bólu (Czas Wstąpienia 78)

Zmiana na: „**Zagranie:** Zadaj 2 🍀 wrogiemu stworzeniu. Jeśli te obrażenia zniszczą stworzenie, zadaj po 2 🍀 wszystkim sąsiadom tego stworzenia, gdy już opuści ono grę”.

Macki bólu (Zew Archontów 64)

Zmiana na: „**Zagranie:** Zadaj po 1 🍀 każdemu stworzeniu. Jeśli przeciwnik wykuć klucz w poprzedniej turze, zamiast tego zadaj po 4 🍀 każdemu stworzeniu.

Magda Szczurzyca (Zew Archontów 303)

Zmiana na: „Nieuchwytność. **Zagranie:** Ukradnij 2 ☹️. Jeśli Magda Szczurzyca opuszcza grę, Twój przeciwnik kradnie 2 ☹️”.

Napinka (Czas Wstąpienia 031)

Zmiana na: „**Zagranie:** Wybierz przyjazne przygotowane stworzenie Brobnarów. Wyczerp je i otrzymaj ☹️ w liczbie równej połowie siły tego stworzenia (zaokrąglając w dół)”.

Plagoszczur (Czas Wstąpienia 308)

Zmiana na: „Nieuchwytność. **Zagranie:** Wszystkim stworzeniom bez cechy SZCZUR zadawane jest po 1 🍀 za każde stworzenie z cechą SZCZUR w grze”.

Yzphyz Wiedzodron (Czas Wstąpienia 210)

Zmiana na: „**Zagranie:** Zarchiwizuj kartę. Możesz anihilować zarchiwizowaną kartę. Jeśli to zrobisz, ogłusz stworzenie”.

Życie za życie (Czas Wstąpienia 273)

Zmiana na: „**Zagranie:** Poświęć stworzenie. Jeśli to zrobisz, zadaj 6 🍀 stworzeniu”.

Nowa aktualizacja wprowadza do mechaniki gry pojęcie efektów zastępujących i nadaje szczególne znaczenie słowu „zamiast”, w związku z czym aktualizujemy efekty niektórych kart, aby to odzwierciedlić.

Płaszcz Armagedonu (Zew Archontów 263)

Zmiana na: „To stworzenie zyskuje zagrożenie 2 i: «**Zniszczenie:** Zamiast tego całkowicie wylecz to stworzenie i zniszcz Płaszcz Armagedonu»”.

Uxlyx Opiekun Zoo (Zew Archontów 201)

Zmiana na: „**Zbieranie:** Umieść wrogie stworzenie w swoim archiwum. Jeśli to stworzenie opuści Twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Cieniste Ja (Zew Archontów 310)

Zmiana na: „Cieniste Ja nie zadaje obrażeń, gdy walczy. Obrażenia otrzymywane przez sąsiadów tego stworzenia nieposiadających cechy UPIÓR zamiast tego są zadawane Cienistemu Ja”.

Masowe porwanie (Zew Archontów 169)

Zmiana na: „**Zagranie:** Umieść do 3 wrogich stworzeń z obrażeniami w twoim archiwum. Jeśli któreś z tych stworzeń opuści Twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Zbieranie próbek (Zew Archontów 175)

Zmiana na: „**Zagranie:** Umieść wrogie stworzenie w swoim archiwum za każdy wykuty klucz przeciwnika. Jeśli któreś z tych stworzeń opuści Twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

Raz, dwa, ŁUPI! (Czas Wstąpienia 001)

Zmiana na: „**Zagranie:** Ogłusz wrogie stworzenie. Jeśli to stworzenie było już ogłuszone, zamiast tego zniszcz je”.

Robal zbieracz (Czas Wstąpienia 162)

Zmiana na: „**Walka:** Zarchiwizuj stworzenie, z którym walczy Robal zbieracz. Jeśli to stworzenie opuści Twoje archiwum, zamiast tego trafia na rękę właściciela”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA (FAQ)

Poniżej znajdują się odpowiedzi na najczęstsze pytania, które pojawiają się podczas rozgrywek. Każda sekcja w tym rozdziale to „pytanie + odpowiedź”. Wpisy ułożone są tematycznie.

Archiwum

Czy mogę zagrać Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Eureka (Czas Wstąpienia 128), jeśli zagrałem już inną kartę w tej turze?

Nie. Jeśli Mimikra zostaje zagrana jako kopia Eureka, ma słowo kluczowe alfa. Skoro zagrałeś już w tym kroku inną kartę, nie możesz zagrać karty ze słowem kluczowym alfa, więc Mimikra nie może być zagrana i zamiast tego zostanie cofnięta na twoją rękę.

Czy mogę zagrać Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Eureka (Czas Wstąpienia 128), jeśli będzie to pierwsza rzecz, jaką zrobię w 3 kroku mojej tury?

Tak. Mimikra jest zagrana jako kopia Eureka i ma słowo kluczowe alfa. Skoro nie zrobiłeś żadnej innej rzeczy w tym kroku (nie zagrałeś, nie odrzuciłeś ani nie użyłeś innej karty), możesz zagrać kartę ze słowem kluczowym alfa.

Archiwum

Mój przeciwnik zagrał Zbieranie próbek (Zew Archontów 175) i umieścił 2 moje stworzenia w swoim archiwum. W mojej turze zagrywam Dysanię (Zew Archontów 141). Co się stanie?

Zagranie Dysanii sprawia, że przeciwnik odrzuca wszystkie zarchiwizowane karty, jednak zgodnie z treścią Zbierania próbek stworzenia umieszczone w archiwum za pomocą tej karty, opuszczając je, trafiają na Twoją rękę. Skoro karty nie zostały odrzucone przez efekt Dysanii, nie otrzymasz za nie Æmberów.

[CENZURA]

Jeśli umieścę czwarty Æmber na karcie [CENZURA] (Czas Wstąpienia 139) w inny sposób niż w skutek działania jej umiejętności, czy mogę natychmiast zniszczyć kartę [CENZURA], aby wykuć klucz?

Nie. [CENZURA] ma tylko jedną umiejętność, która aktywuje się, gdy wybierasz Logos jako Twój aktywny dom, w konsekwencji dokładasz 1 Æmber, co z kolei pozwala ci zniszczyć kartę [CENZURA] i wykuć klucz, jeśli znajdują się na niej 4 albo więcej Æmberów. Fragment „możesz wykuć klucz” nie może być rozpatrywany niezależnie, w oderwaniu od reszty efektu.

Cień Dis

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103), przez co pola tekstowe moich stworzeń są uznawane za puste w mojej następnej turze. Zagrywam Srebrnozębego (Zew Archontów 311). Czy wchodzi on do gry przygotowany?

Tak. Cień Dis wpływa tylko na stworzenia, które są w grze. Umiejętność Srebrnozębego wpływa na to, jak wchodzi on do gry, a więc ten efekt zadziała przed efektem Cienia Dis.

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103). Na ręce mam dwie karty Błyskacza (Czas Wstąpienia 323). Mogę zagrać obie?

Nie. Słowo kluczowe alfa jest wymaganiem związanym z zagrywaniem i jest aktywne, gdy karta jest na Twojej ręce, zanim ją zagrasz. Po zagraniu karty w danym kroku nie możesz zagrać żadnej karty ze słowem kluczowym alfa, nawet jeśli jej pole tekstowe będzie traktowane jako puste, gdy karta już wejdzie do gry.

Mój przeciwnik zagrał Cień Dis (Czas Wstąpienia 103). Na ręce mam Wiedźmę zmierrchu (Czas Wstąpienia 320). Czy mogę zagrać Wiedźmę zmierrchu, a następnie zagrać po niej inne karty?

Tak, możesz zagrywać, używać i odrzucać karty po zagraniu Wiedźmy zmierrchu. Omega to efekt, który zachodzi po zagraniu karty. Gdy Wiedźma zmierrchu wejdzie do gry, znajdzie się pod wpływem Cienia Dis, a więc nie będzie miała zdolności omega.

Dostęp do biblioteki

W bieżącej turze wybieram Logos jako aktywny dom i zaczynam od zagrania Dostępu do biblioteki (Zew Archontów 115), a następnie zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125). W jakiej kolejności mam rozpatrzyć kombinację tych efektów?

Gdy zagrywasz Lukę czasoprzestrzenną po zagraniu Dostępu do biblioteki, kolejność działań jest następująca:

1. Otrzymujesz 1 dodatkowy *Æ*MBER z Luki czasoprzestrzennej.
2. Efekt Dostępu do biblioteki i efekt „Zagranie:” Luki czasoprzestrzennej zachodzą w tym samym momencie, więc możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.
3. Otrzymujesz dodatkowy *Æ*MBER z karty zagranej z wierzchu talii.
4. Jeśli na karcie zagranej z wierzchu talii są jakieś efekty „Zagranie:”, zachodzą w tym samym momencie co efekt Dostępu do biblioteki. Możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

Efekty „Zniszczenie:”

Mój przeciwnik używa w swojej turze Karabiniera Yxilo (Zew Archontów 204) do zbierania i rozpatrując umiejętność zbierania wybiera moją Złą Grosią (Zew Archontów 296). Czy Zła Grosia zostaje anihilowana, czy wraca na moją rękę?

Zła Grosia wraca na twoją rękę. Efekty „Zniszczenie:” (zobacz „Zniszczona karta” na str. 12) są rozpatrywane automatycznie, bezpośrednio przed zniszczeniem karty, a więc Zła Grosia trafi na Twoją rękę, zanim Karabinier Yxilo spróbuje ją anihilować dzięki swojej umiejętności zbierania. W momencie powrotu na rękę wszystkie efekty oczekujące na rozpatrzenie powiązane ze Złą Grosią przestają działać. Dzieje się tak, ponieważ Zła Grosia zostaje przeniesiona do strefy poza grą, do której przeciwnik nie ma wglądu (zobacz „Opuszczenie gry” na str. 10).

Mam w grze Złodzieja Dusz (Zew Archontów 098), a mój przeciwnik ma Valdr (Zew Archontów 029). Używam mojego Złodzieja Dusz, aby walczyć z Valdr i oba stworzenia zostają zniszczone. Czy umiejętność Złodzieja Dusz się aktywuje?

Nie, umiejętność Złodzieja Dusz się nie aktywuje. Aby umiejętność mogła się aktywować, Złodziej Dusz musi być w grze, a skoro oba stworzenia zginęły w walce, są niszczone jednocześnie i umiejętność nie może się aktywować (zobacz „Zniszczona karta” na str. 13).

Jeśli Duma Męczenniczka (Zew Archontów 242) i inne moje stworzenie zostają zniszczone przez efekt zadający obrażenia, jak np. Fala trucizny (Zew Archontów 280), to czy Duma Męczenniczka ochroni to drugie stworzenie przed zniszczeniem?

Nie. Jeśli obrażenia zadane Dumie Męczennicze i Twojemu innemu stworzeniu oznaczyły je do zniszczenia, późniejsze wyleczenie nie powstrzymuje zniszczenia tego drugiego stworzenia.

Mam w grze Tolasa (Zew Archontów 103), gdy moja Zła Grosia (Zew Archontów 296) zostaje zniszczona. Czy dostaję dodatkowy *Æ*MBER, mimo że Zła Grosia trafia na moją rękę zamiast na stos odrzuconych?

Tak. Karty uznaje się za zniszczone nawet wtedy, gdy ich efekt „Zniszczenie:” usunie je z gry.

Jeśli mój Mąciwoda (Czas Wstąpienia 131) zostaje zniszczony w mojej turze, a jego umiejętność „Zniszczenie:” umożliwia mi zagranie karty ze słowem kluczowym omega, to czy mogę po tym nadal zagrywać karty?

Zazwyczaj nie. Jeśli Mąciwoda zostaje zniszczony w 3 kroku Twojej tury, nie możesz zagrywać kolejnych kart – rozpatrujesz do końca kartę ze słowem kluczowym omega i przechodzisz do kolejnego kroku tury. Jeśli jednak Mąciwoda zostaje zniszczony w 1 kroku Twojej tury [np. przez Dzwonaczny gadżet (Zew Archontów 134), gdy wykujesz klucz], przechodzisz do 2 kroku tury, wybierasz aktywny dom i przechodzisz do 3 kroku tury, w którym możesz normalnie zagrywać karty.

Mam stworzenie o sile 2 z dołączonym Strażnikiem Dusz (Czas Wstąpienia 083), a przeciwnik ma stworzenie o sile 6 i stworzenie o sile 5. Zagrywam Opalowego rycerza (Czas Wstąpienia 260). Oba stworzenia przeciwnika zostaną zniszczone, czy tylko to o sile 6?

Tylko to o sile 6. Umiejętność Strażnika Dusz aktywuje się, zanim zniszczone stworzenie opuści grę, dlatego oznaczy do zniszczenia stworzenie o sile 6, mimo że zostało ono już oznaczone do zniszczenia przez Opalowego rycerza.

Mam w grze Optio Gorkusa (Masowa Mutacja 226) z przyłączonym Imperialnym scutum, a następnie zagrywam kartę, która niszczy wszystkie stworzenia. Czy mogę użyć efektu „Zniszczenie:” sąsiadów Optio Gorkusa, aby przenieść znajdujący się na nich *Æ*MBER na Optio Gorkusa zanim użyję efektu „Zniszczenie:” z Imperialnego scutum, aby wszystkie *Æ*MBERY z Optio Gorkusa trafiły do puli ogólnej zamiast do przeciwnika?

Tak. Aktywny gracz wybiera w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone efekty „Zniszczenie:”. Jeśli stworzenia są niszczone w Twojej turze, możesz najpierw przenieść *Æ*MBER z sąsiadów na Optio Gorkusa, ale jeśli stworzenia byłyby niszczone w turze przeciwnika, może on wybrać odwrotną kolejność, dzięki czemu *Æ*MBER trafi do niego zamiast do puli ogólnej.

Efekty zastępujące

Zagrywam Bezczelne uderzenie (Zew Archontów 276), gdy mój przeciwnik ma 2 *Æ*MBERY w puli i kontroluje Wróżki Po (Czas Wstąpienia 362). Czy zadaję 2 obrażenia z efektu Bezczelnego uderzenia?

Tak. Efekt zastępujący Wróżek Po sprawia, że kradzione *Æ*MBERY są pobierane z innego miejsca (z puli ogólnej zamiast z puli gracza). Jednak te *Æ*MBERY nadal są uznawane za „kradzione”, więc warunek „jeśli to zrobisz” z Bezczelnego uderzenia jest spełniony.

Mój przeciwnik ma w grze Sir Filara (Czas Wstąpienia 223). Zagrywam Wrota Wymiarów (Zew Archontów 108), a następnie zbieram stworzenie. Czy Sir Filar przejmie *Æ*MBER zbierany przez to stworzenie?

Nie, w tym przypadku efekt otrzymywania *Æ*MBERów ze zbierania zostaje zastąpiony efektem kradzieży *Æ*MBERu z puli przeciwnika. Nie otrzymujesz *Æ*MBERów bezpośrednio ze zbierania, więc Sir Filar nie może ich przejąć.

Mam stworzenie z ulepszeniem Dyskombobulator (Zderzenie Światów 149), a przeciwnik ma Gargantodona (Zderzenie Światów 203). Przeciwnik próbuje ukraść moje *Æ*MBERY. Co się stanie?

Nic się nie stanie. Dyskombobulator sprawia, że Twoje *Æ*MBERY nie mogą być kradzione, więc nie ma żadnego efektu, który Gargantodon mógłby zastąpić. Efekt kradzieży zakończy się niepowodzeniem.

Mam Wróżki Po (Czas Wstąpienia 362), a przeciwnik ma dwóch Sir Filarów (Czas Wstąpienia 223). Zbieram Wróżkami Po. Czy obu Sir Filarów przejmie Æmber z puli ogólnej?

Tak. Każdy Sir Filar próbuje przejąć zebrany przez ciebie Æmber. W normalnej sytuacji tylko jeden z nich zdołałby to zrobić, jednak efekt zastępujący Wróżek Po sprawia, że pierwszy Sir Filar przejmie Æmber z puli ogólnej, więc Æmber zebrany przez Wróżki Po nadal jest dostępny dla drugiego Sir Filara. W takiej sytuacji obu Sir Filarów po kolei spróbuje przejąć Æmber i w wyniku działania efektu zastępującego obu przejmie po 1 Æmberze z puli ogólnej.

Ego Szeptacz

Mój Ego Szeptacz (Masowa Mutacja 257) jest atakowany przez stworzenie, które ma 6 pancerza. Czy Ego Szeptacz ukradnie 1 Æmber?

Tak. Efekt zastępujący Ego Szeptacza aktywuje się, gdy Ego Szeptacz próbuje zadać obrażenia, nawet jeśli inny efekt miałby zapobiec zadaniu tych obrażeń. Tyczy się to pancerza, osłonięcia, niewrażliwości i efektów „nie można zadawać obrażeń” takich jak np. Tarcza Sprawiedliwości (Zew Archontów 225).

Mój Ego Szeptacz (Masowa Mutacja 257) jest atakowany przez stworzenie z doskokiem. Czy Ego Szeptacz ukradnie 1 Æmber?

Nie. Efekt zastępujący Ego Szeptacza nie aktywuje się, bo Ego Szeptacz nie będzie miał możliwości, aby spróbować zadać obrażenia. Ma to miejsce w przypadku stworzenia z doskokiem albo w sytuacji, gdy Ego Szeptacz zyska nieuchwytność i jest atakowany po raz pierwszy w turze.

Faygin

Mam w grze Faygina (Zew Archontów 300), a mój przeciwnik ma w grze Urwisa (Zew Archontów 315). Zbieram Fayginem i rozpatrując jego umiejętność zbierania, wybieram Urwisa przeciwnika. Co się stanie?

Gdy rozpatrujesz efekt Faygina, próbujesz wziąć Urwisa przeciwnika na swoją rękę, ale gdy karta Urwisa opuszcza grę, trafia do odpowiedniej strefy gry swojego właściciela (zobacz „Opuszczenie gry” na str. 10), chyba że karta, która doprowadziła do opuszczenia gry, wyraźnie nakazuje coś innego. Zamiast trafić na Twoją rękę, Urwis trafia na rękę Twojego przeciwnika.

Flanka

Co się stanie, jeśli użyję Fedrownicy spektralnej (Zew Archontów 133) na stworzeniu, które nie jest na flance (sprawiając, że będzie uznawane za stworzenie na flance), a następnie zagram Pocisk pozytronowy (Zew Archontów 118) na to stworzenie?

Pocisk pozytronowy zadaje 3 obrażenia temu stworzeniu. Następnie wybierzesz jednego z sąsiadów tego stworzenia i zadasz mu 2 obrażenia, a na koniec 1 obrażenie następnemu stworzeniu w kolejności.

Jeśli mam w grze Lewusa (Masowa Mutacja 047) i Prawusa (Masowa Mutacja 054), a przeciwnik nie ma żadnych stworzeń, czy straci 2 Æmbery, gdy zagra pierwsze stworzenie?

Tak. Pierwsze zagrane stworzenie jest jednocześnie na lewej i na prawej flance, więc zarówno umiejętność Lewusa jak i umiejętność Prawusa się aktywują.

Koszmar na jawie

Jeśli po zagranu Koszmaru na jawie (Masowa Mutacja 017) do gry wejdzie więcej stworzeń z domu Dis, czy koszt wykucia klucza zmieni się dla przeciwnika, czy może koszt jest ustalony w momencie zagrania Koszmaru na jawie?

Koszt wykucia klucza zmieni się. To efekt trwały i jego działanie zmienia się w zależności od aktualnej sytuacji w grze.

Luka czasoprzestrzenna; Smok Kelifi

Nie mam Æmberów w swojej puli i wybieram Logos jako aktywny dom w tej turze. Zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125) i próbuję zagrać wierzchnią kartę z mojej talii, którą okazuje się Smok Kelifi (Zew Archontów 037). Co się stanie?

Smok Kelifi wróci na wierzch talii. Aby zagrać Smoka Kelifiego musisz spełniać warunek zagrania, a więc mieć 7 Æmberów w swojej puli. Skoro w momencie próby zagrania nie masz tylu Æmberów (masz tylko 1 za zagranie Luki czasoprzestrzennej), nie spełniasz warunku i nie jesteś w stanie zagrać Smoka Kelifiego. Skoro nie możesz zagrać tej karty, wraca ona do strefy, z której próbowałeś ją zagrać, a więc na wierzch Twojej talii.

Łańcuchy

Mam 2 łańcuchy i 7 kart na ręce, gdy mam rozpatrzyć mój krok dobierania kart. Czy podczas tego kroku zerwę łańcuch?

Nie, w takiej sytuacji nie zerwiesz łańcucha. Łańcuch jest zrywany tylko wtedy, gdy gracz normalnie miałby dobrać karty w kroku dobierania, ale łańcuchy uniemożliwią mu dobranie jakichś kart (zobacz „Łańcuchy” na str. 8). Ponieważ masz 7 kart na ręce, normalnie nie dobrałbyś żadnych kart, więc nie zrywasz łańcucha.

Mam 2 łańcuchy i 5 kart na ręce, gdy mam rozpatrzyć mój krok dobierania kart. Czy podczas tego kroku zerwę łańcuch?

Tak, w takiej sytuacji zerwiesz łańcuch. Łańcuch jest zrywany tylko wtedy, gdy gracz normalnie miałby dobrać karty w kroku dobierania, ale łańcuchy uniemożliwią mu dobranie jakichś kart (zobacz „Łańcuchy” na str. 8). Ponieważ masz 5 kart na ręce, normalnie dobrałbyś kartę, aby uzupełnić swoją rękę, jednak łańcuchy uniemożliwiają Ci dobranie tej karty. Skoro łańcuchy uniemożliwiły Ci dobranie jakichś kart, na koniec zrywasz 1 łańcuch.

Mała Niff

Mam w grze Ronniego Sikora (Czas Wstąpienia 276), który jest w szyku obok Małej Niff (Czas Wstąpienia 289). Atakuję stworzenie przeciwnika Ronnim Sikorem, który jednak zostaje zniszczony podczas walki. Czy nadal mogę ukraść 1 Æmber dzięki umiejętności Małej Niff?

Tak. Sąsiad Małej Niff nie musi przetrwać walki, aby Mała Niff ukradła Æmber.

Młot na klucze

Mój przeciwnik wykuł dwa klucze w swojej turze. W mojej następnej turze zagrywam Młot na klucze (Zew Archontów 066). Co się stanie?

Młot na klucze oddziałuje tylko na jeden klucz. Wybierz jeden z kluczy wykutych przez przeciwnika w poprzedniej turze i rozkuj go.

Moment aktywacji

Umieściłem pod Planem idealnym (Zew Archontów 228) kartę Chwytające winorośle (Zew Archontów 324). Jeśli użyję zdolności „Omni” Planu idealnego i zagram Chwytające winorośle, czy mogę cofnąć na rękę Plan idealny, zanim zostanie poświęcony?

Tak. Plan idealny pozwala zagrać kartę, która została pod nim umieszczona, zanim Plan idealny zostanie poświęcony. Plan idealny nadal jest w grze, gdy rozpatrywany jest efekt Chwytających winorośli, a więc może być cofnięty na rękę.

Jeśli karta, np. Brama do Dis (Zew Archontów 059), niszczy wiele stworzeń, a jednym z nich jest Tolas (Zew Archontów 103), to czy ktoś otrzymuje Æmbery z umiejętności Tolasa?

Nie. Umiejętność Tolasa nie aktywuje się, dopóki karty nie trafią na stos odrzuconych, a gdy to następuje, Tolas jest już zniszczony.

Mam w grze Pingla-Który-Wkurza (Zew Archontów 043), a mój przeciwnik zagrywa Króla Urwiska (Zew Archontów 038). Czy Król Urwiska otrzyma obrażenia, zanim Pingiel zostanie zniszczony?

Nie. Umiejętność Króla Urwiska jest stałą umiejętnością. Jej efekt działa, gdy karta Króla Urwiska jest w grze, dlatego Pingiel zostaje zniszczony, zanim jego umiejętność „które wejdzie do gry” się aktywuje.

Zbieram Nexusem (Zew Archontów 305) i używam Fedrownicy spektralnej (Zew Archontów 133) przeciwnika, aby Nexus zyskał umiejętność „Zbieranie: Dobierz kartę”. Czy mogę od razu aktywować tę umiejętność zbierania?

Tak. Nexus jeszcze nie zakończył zbierania i może aktywować zdolność „Zbieranie:”, którą zyskał dzięki Fedrownicy spektralnej.

Mój przeciwnik ma 10 Æmberów i będzie wykuwał drugi klucz. Zagrywam Wyłom międzywymiarowy (Zew Archontów 112). Przeciwnik ma w grze Oga, Mistrza Kuźni (Czas Wstąpienia 38). W swojej turze wykuje klucz za 6 Æmberów. Co się stanie z pozostałymi 4 Æmberami?

Efekty Wyłomu międzywymiarowego i Oga, Mistrza Kuźni zachodzą w tym samym momencie (po wykuciu klucza), a więc aktywny gracz (Twój przeciwnik) wybiera, w jakiej kolejności je rozpatrzyć.

Kiedy aktywuje się umiejętność Skafandra ochronnego (Zderzenie Światów 330)?

Umiejętność Skafandra ochronnego jest rozpatrywana po zagranii karty akcji i otrzymaniu z niej dodatkowego Æmberu, w tym samym momencie co inne efekty rozpatrywane „gdy zostanie zagrana karta akcji”. Aktywny gracz musi jednak rozpatrzyć umiejętność Skafandra ochronnego przed rozpatrzeniem efektu „Zagranie:” karty akcji.

Mam Róg sygnałowy (Masowa Mutacja 212) dołączony do stworzenia z natarciem 2, i atakuję wrogie stworzenie o sile 2. Czy natarcie zniszczy wrogie stworzenie zanim będę miał możliwość przeniesić na nie Æmber?

Efekty natarcia zachodzą w tym samym momencie co umiejętności „Przed walką:”, więc aktywny gracz (Ty) może wybrać, w jakiej kolejności je rozpatrzyć.

Jeśli zagram Łączuch bólu (Czas Wstąpienia 078) na stworzenie przeciwnika, aby je zniszczyć, kiedy zadawane są obrażenia jego sąsiadom? Jeśli stworzenie już opuści grę, to na jakiej podstawie mam ustalić, które stworzenia są jego sąsiadami?

Łączuch bólu jest wyjątkiem od reguły mówiącej, że wszystkie obrażenia zadawane przez umiejętność są zadawane jednocześnie, ponieważ wyraźnie określa, że obrażenia mają być zadane po tym, gdy zniszczone stworzenie opuści grę. Obrażenia zostają zadane stworzeniom, które były sąsiadami zniszczonego stworzenia tuż przed opuszczeniem przez niego gry.

Jeśli użyję Kary (Czas Wstąpienia), aby mój Ogniopluj (Zew Archontów 032) zaatakował wrogie stworzenie o sile 1, które ma 2 sąsiadów o siłach 1, którzy mają sąsiadów o siłach 2 na flankach, to czy Kara zniszczy stworzenia na flankach?

Nie. Efekt obrażeń zapewniany przez Karę odnosi się do stworzeń, które są sąsiadami broniącego się stworzenia tuż przed tym, gdy opuści ono grę. Skoro efekt „Przed walką:” sprawia, że wszystkie stworzenia o sile 1 opuszczają grę w tym samym momencie, efekt Kary kończy się niepowodzeniem, ponieważ sąsiadów, do których się odnosi, nie ma już w grze.

Jeśli używam Ataku falangi (Zderzenie Światów 189) i awansuję przyjazne stworzenie, aby ponownie rozpatrzyć efekt obrażeń, czy mogę w ten sposób usunąć osłonięcie ze stworzenia i zadać temu samemu stworzeniu obrażenia?

Tak. Atak falangi jest wyjątkiem od reguły mówiącej, że wszystkie obrażenia zadawane przez umiejętność są zadawane jednocześnie, ponieważ wyraźnie określa, że efekt obrażeń jest rozpatrywany po raz drugi. Tym samym pierwszy efekt usuwa osłonięcie, a następnie powtórzony efekt zadaje już obrażenia.

Jeśli zaatakuję i zniszczę wrogięgo Tolasa (Zew Archontów 103) Grekingiem Zarządcą (Zew Archontów 087), czy umiejętność Tolasa się aktywuje, gdy umieszczę go w grze pod moją kontrolą?

Nie. Efekt trwałej umiejętności Tolasa jest aktywny tylko wtedy, gdy Tolas jest w grze. Ponieważ Tolas nie jest w grze w momencie, gdy zostaje zniszczony, efekt trwałej nie zostaje rozpatrzony.

Neutronowy rekin

Mój przeciwnik ma dwa stworzenia, a ja nie mam żadnego. Zagrywam Neutronowego rekina (Zew Archontów 146) i używam jego efektu „Zagranie:”, aby zniszczyć wrogie stworzenie i mojego Neutronowego rekina. Jeśli wierzchnia karta mojej talii nie należy do domu Logos, czy mogę powtórzyć efekt Neutronowego rekina, aby zniszczyć drugie stworzenie przeciwnika?

Nie. Zniszczenie Neutronowego rekina i pierwszego stworzenia przeciwnika zostaje rozpatrzone do końca, zanim przejdiesz do rozpatrzenia dalszej części umiejętności Neutronowego rekina. Ponieważ Neutronowego rekina nie będzie już w grze, jego umiejętność „Zagranie/Walka/Zbieranie:” nie będzie już aktywna, więc nie zostanie rozpatrzona drugi raz.

Nieuchwytność

Jeśli użyję Gabosa Długorękiego (Zew Archontów 086) do ataku na stworzenie, które nie ma nieuchwytności, czy mogę użyć zdolności Gabosa „Przed walką”, aby zadać obrażenia stworzeniu z nieuchwytnością, czy może nieuchwytność chroni przed tymi obrażeniami?

Gabos może użyć swojej zdolności, aby zadać obrażenia stworzeniu z nieuchwytnością. Nieuchwytność chroni przed obrażeniami, gdy stworzenie jest atakowane, a w tym przypadku Gabos nie atakuje tego stworzenia, więc nieuchwytność go nie chroni.

Mój Gabos Długoręki (Zew Archontów 086) atakuje Æmberowego chochlika (Czas Wstąpienia 053) przeciwnika. Czy obrażenia Gabosa Długorękiego zostają powstrzymane przez Nieuchwytność, czy nadal może zadać obrażenia innemu stworzeniu?

Nadal może zadać obrażenia innemu stworzeniu. Nieuchwytność powstrzymuje tylko obrażenia zadawane podczas walki stworzeniu z nieuchwytnością.

Obserwacja

Gdy zagram Obserwację (Masowa Mutacja 316), co się dzieje z kartą, którą podejrzalem, ale nie odrzuciłem?

Po prostu odkładasz ją na wierzch swojej talii. Domyślnie, gdy podglądasz kartę i nie robisz z nią nic innego, odkładasz ją z powrotem na miejsce.

Ogłuszenie

W swoim szyku mam ogłuszone stworzenie, zagrywam Gniew (Zew Archontów 001) i rozpatruję efekt, wybierając to ogłuszone stworzenie. Co się stanie?

Jeśli karta (taka jak np. Gniew) pozwala użyć stworzenia, a stworzenie jest ogłuszone, zamiast używać stworzenia normalnie, należy usunąć ogłuszenie. Jako że walka to jeden ze sposobów użycia karty, należy wyczerpać stworzenie i usunąć z niego znacznik ogłuszenia. Stanie się tak nawet wtedy, gdy przeciwnik nie ma w grze żadnych stworzeń, ponieważ usunięcie ogłuszenia zastępuje normalne „użycie” (w tym przypadku walkę) karty, zanim zostanie ono rozpatrzone.

Zagrywam Miaaażdza (Zew Archontów 046), ale wszystkie stworzenia przeciwnika są już ogłuszone. Czy mój Miaaażdż musi wybrać samego siebie jako cel efektu zagrania?

Nie. Możesz rozpatrzyć efekt zagrania Miaaażdza na jednym ze stworzeń przeciwnika, jednak nie dołożysz w ten sposób dodatkowego znacznika ogłuszenia na ogłuszonym stworzeniu, więc po prostu nic się nie stanie.

Opuszczenie gry (Skrzynka Spanglera)

Kontroluję Skrzynkę Spanglera (Zew Archontów 132), która anihilowała mojego Smoka Kelifiego (Zew Archontów 037). Skrzynka Spanglera wraca do ręki swojego właściciela po zagranii Chwytających winorośli (Zew Archontów 324), a ja nie mam żadnych Æmberów. Czy odzyskuję swojego Smoka Kelifiego?

Tak. Gdy Skrzynka Spanglera opuszcza grę, Smok Kelifi nie jest zagrywany, tylko cofany do gry. Z tego względu wymagania związane z zagranieniem karty nie są brane pod uwagę i Smok Kelifi wraca do gry bez względu na to, ile masz Æmberów.

Mój Wściekły peleryniarz (Czas Wstąpienia 313), którego kontroluje przeciwnik, został anihilowany przez Skrzynkę Spanglera (Zew Archontów 132). Później Skrzynka Spanglera zostaje zniszczona. Pod czyją kontrolą Wściekły peleryniarz wraca do gry?

Gdy Skrzynka Spanglera sprawia, że Wściekły peleryniarz wraca do gry, traktuje się to jak „wejście do gry”, a więc umiejętność Peleryniarza ponownie sprawia, że zostaje on umieszczony pod kontrolą Twojego przeciwnika.

Pancerz

Mam Cieniste Ja (Zew Archontów 310) i Rycerza grabieżcę (Zew Archontów 255), które ze sobą sąsiadują. Mój Rycerz grabieżca jest atakowany przez stworzenie o sile 4. Ile obrażeń otrzymają stworzenia w takiej sytuacji?

W takiej sytuacji Cieniste Ja otrzyma 2 obrażenia, Rycerz grabieżca nie otrzyma żadnych obrażeń, a stworzenie o sile 4 otrzyma 4 obrażenia i zostanie zniszczone. Stanie się tak, ponieważ zanim Rycerzowi grabieżcy zostaną zadane obrażenia, 2 obrażenia zostaną powstrzymane przez jego pancerz. Gdy pozostałe obrażenia mają być zadane Rycerzowi grabieżcy, zamiast tego są zadawane Cienistemu Ja. Gdy Cieniste Ja otrzymuje obrażenia, atakujące stworzenie w tym samym czasie otrzymuje 4 obrażenia, bo tyle wynosi siła Rycerza grabieżcy, z którym walczy.

Użyłem Uświęconej tarczy (Czas Wstąpienia 218), aby ochronić mojego Marucka Naznaczonego (Czas Wstąpienia 220) przed obrażeniami, a następnie atakuję nim stworzenie o sile 3. Czy przejmuję Æmber dzięki umiejętności Marucka?

Nie. Efekty takie jak ten z Uświęconej tarczy zapobiegają obrażeniom zanim zostanie uwzględniony pancerz. Maruck nadal będzie miał 1 pancerza po walce.

Przekręt

Mój przeciwnik ma 14 Æmberów w swojej puli, a ja mam 0. Na początku swojej tury wybieram Cienie jako aktywny dom i zagrywam kartę Przekręt (Zew Archontów 267). Ile Æmberów mu ukradnę?

W tej sytuacji Przekręt pozwoli ukraść 2 Æmbery. W momencie zagrania karty spełniony jest warunek podany w pierwszym efekcie (przeciwnik ma więcej Æmberu), więc kradniesz 1 Æmber, a następnie przechodzisz do drugiego efektu, który nakazuje powtórzyć poprzedni efekt. Gdy powtarzasz pierwszy efekt, przeciwnik ma nadal więcej Æmberów, więc znów kradniesz 1 Æmber. Na tym działanie karty się kończy, bo należało powtórzyć tylko poprzedni (pierwszy) efekt, a nie cały efekt karty.

Przesunięcie fazowe

Wybieram Logos jako aktywny dom w tej turze i zagrywam Przesunięcie fazowe (Zew Archontów 117), a następnie kolejne Przesunięcie fazowe. Ile kart nienależących do domu Logos mogę zagrać w tej turze?

Możesz zagrać w tej turze 2 karty nienależące do domu Logos. Każdy egzemplarz Przesunięcia fazowego pozwala zagrać 1 dodatkową kartę nienależącą do domu Logos.

Wybieram Logos jako mój aktywny dom. Zagrywam Przesunięcie fazowe (Zew Archontów 117), a następnie Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię Sztucznej mgły (Zew Archontów 110). Czy wciąż mogę zagrać jakąś kartę nienależącą do domu Logos?

Nie. Przesunięcie fazowe pozwala ci zagrać w swojej turze 1 kartę nienależącą do domu Logos. Zagrywając Mimikrę, „zużywasz” ten efekt – bez tego nie mógłbyś zagrać Mimikry.

Przesuwanie stworzeń

Co się stanie, jeśli Replikator (Zew Archontów 150) aktywuje zdolność zbierania wrogiego Strażnika Sanctum (Zew Archontów 256)?

Zdolność zbierania Strażnika Sanctum nic nie robi. Stworzenie nie może zostać przesunięte do szyku innego gracza, jeśli efekt nie mówi wprost o przejęciu kontroli.

Rupieciarz

Co się stanie, jeśli dwa Rupieciarze (Masowa Mutacja 006) przeciwnika sąsiadują ze sobą i zaatakują jednego z nich stworzeniem o sile 2?

Oba Rupieciarze otrzymają w tym samym momencie po 2 obrażenia. Ponieważ obrażenia są zadawane tylko raz, nie aktywuje się kolejnych serii obrażeń.

Sir Filar

Mam 2 Æmbery w swojej puli i zbieram stworzeniem. Mój przeciwnik ma w grze 2 Sir Filarów (Czas Wstąpienia 223). Czy obu Sir Filarów przejmuje Æmber? Jeśli tak, to skąd jest brany drugi Æmber?

Sir Filarowie mogą przejść tylko 1 Æmber, który otrzymujesz ze zbierania. Aktywny gracz decyduje, który Sir Filar przejmie Æmber.

Stworzenia o sile 0

Zagrywam Króla Urwiska (Zew Archontów 038), gdy mój przeciwnik ma w grze Goblina grabieżcę (Zew Archontów 041). Co się dzieje?

Zgodnie z zasadami dotyczącymi obrażeń „Jeśli stworzenie ma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego siła, zostaje zniszczone i trafia na wierzch stosu kart odrzuconych właściciela”. Jeśli siła stworzenia wynosi 0 i ma ono 0 obrażeń, zostaje zniszczone.

Symbole premii

Jeśli zagram Złoroźca (Masowa Mutacja 040), który ma symbol premii obrażenia, to czy ten symbol obrażenia zadaje 1 dodatkowe obrażenie?

Tak. Stworzenie jest w grze zanim zostaną rozpatrzone jego symbole premii, a więc stała umiejętność Złoroźca będzie działać już w momencie rozpatrywania jego symbolu premii obrażenia.

Jeśli zagram Brzeszczota (Masowa Mutacja 002), który ma symbol premii obrażenia i użyję tej premii, aby zniszczyć przyjazne stworzenie, to czy Brzeszczot wejdzie do gry przygotowany?

Nie. Gdy rozpatrywane są symbole premii, Brzeszczot jest już w grze, a więc będzie wyczerpany.

Jeśli zagram Dziki dar (Masowa Mutacja 392), czy jako „symbole premii” liczę wszystkie premie na karcie, czy tylko te dodane przez wzmocnienia?

Wszystkie premie. Standardowe symbole Æmberu na kartach również są symbolami premii.

Jeśli zagram Ego Szeptacza (Masowa Mutacja 257), który ma symbol premii obrażenia, to czy obrażenia wynikające z premii są traktowane jako obrażenia zadane przez Ego Szeptacza i zamiast tego mam ukraść Æmber?

Nie. Choć symbol premii obrażenia jest na karcie Ego Szeptacza, to nie Ego Szeptacz jest źródłem tych obrażeń.

Jeśli zagram Rad Grosię (Masowa Mutacja 255), która ma symbol premii obrażenia, a w grze nie ma innych stworzeń, czy to obrażenie zniszczy Rad Grosię zanim aktywuje się jej umiejętność „Zagranie: Ukradnij 1 Æmber.”?

Tak. Rad Grosia opuści grę zanim jej umiejętność „Zagranie:” będzie miała możliwość się aktywować.

Jeśli zagram Rad Grosię (Masowa Mutacja 255), która ma symbol premii obrażenia i symbol premii dobrania, a w grze nie ma innych stworzeń, czy to obrażenie zniszczy Rad Grosię zanim będę mógł rozpatrzyć symbol drugiej premii?

Nie, symbol premii dobrania zostanie normalnie rozpatrzony. Gdy karta zostaje zagrana, należy rozpatrzyć wszystkie znajdujące się na niej symbole premii, nawet jeśli karta opuści grę.

Jeśli zagram kartę, która ma dwa symbole premii obrażenia, a przeciwnik ma stworzenie o sile 1, na którym jest znacznik osłonięcia, to czy mogę zniszczyć to stworzenie?

Tak. Każdy symbol premii obrażenia jest rozpatrywany osobno, więc pierwsze obrażenie usunie znacznik osłonięcia, przez co drugie obrażenie zostanie normalnie zadane i zniszczy stworzenie.

„Tak, jak gdyby należał”

Zbieram Nexusem (Zew Archontów 305), dzięki czemu mogę użyć artefaktu przeciwnika „tak, jak gdyby należał do mnie”. Wybieram Okruch Chciwości (Czas Wstąpienia 315), który pozwala mi otrzymać 1 $\text{\textcircled{A}}$ Ember „za każdy przyjazny OKRUCH”. Okruch Chciwości jest jedynym okruczem w grze. Ile $\text{\textcircled{A}}$ Emberów otrzymam z efektu Okruczu Chciwości?

1 $\text{\textcircled{A}}$ Ember. Używasz Okruczu Chciwości tak, jak gdyby należał do ciebie, a więc na potrzeby działania jego umiejętności traktujesz ten okrucz jako przyjazny.

Zbieram Replikatorem (Zew Archontów 150) i używam jego umiejętności „Zbieranie:” na Sequisie (Zew Archontów 257) przeciwnika tak, jak gdybym go kontrolował. Z czyjej puli Sequis przejmie $\text{\textcircled{A}}$ Ember?

Sequis przejmie 1 $\text{\textcircled{A}}$ Ember z puli Twojego przeciwnika. Używasz Sequisa tak, jak gdybyś go kontrolował, więc zgodnie z podstawowymi zasadami gry przejmujesz $\text{\textcircled{A}}$ Ember z puli przeciwnika.

Używanie stworzeń

Mam w grze wyczerpanego Obijaka (Zew Archontów 030), a mój przeciwnik nie ma żadnych stworzeń w szyku. Zagrywam Gniew (Zew Archontów 001) i rozpatruję efekt, wybierając Obijaka. Co się stanie?

Efekt Gniewu przygotuje Obijaka, ale jako że w grze nie ma wrogich stworzeń, Obijak nie może być użyty do walki, więc po prostu pozostanie przygotowany. Następnie będzie można go użyć zgodnie ze standardowymi zasadami gry.

Mam w grze Feromony bojowe (Zew Archontów 180), „Johna Smytha” (Zew Archontów 195) i Wypaczacza umysłów (Zew Archontów 196). Poświęcam Feromony bojowe i zbieram Wypaczaczem umysłów, następnie zbieram „Johnem Smythem” i używam jego umiejętności zbierania, aby przygotować Wypaczacza umysłów. Czy mogę ponownie użyć Wypaczacza umysłów?

Tak, Feromony bojowe pozwalają na użycie wybranych stworzeń w danej turze. Jeśli dysponujesz efektem, który pozwala przygotować stworzenie z domu Mars będące pod wpływem Feromonów bojowych, możesz ponownie użyć tego stworzenia.

„W ten sposób”

Jeśli używam z umiejętności „Akcja:” Obsydianowej Kuźni (Zderzenie Światów 025) i wybieram do zniszczenia jedno z moich stworzeń, na którym jest znacznik osłonięcia, to czy to stworzenie zmniejszy koszt wykucia klucza?

Nie. Skoro stworzenie nie zostało „zniszczone w ten sposób”, nie zmniejsza kosztu wykucia klucza.

Jeśli używam umiejętności „Omni:” Jaja rzymozaura (Masowa Mutacja 210) i obie odrzucone karty należą do domu Rzymozaurów, to czy obie wchodzą do gry? Czy każda z nich otrzymuje po trzy znaczniki siły +1?

Dwa razy tak. Czasem wykluwają się bliźnięta!

Władca Otchłani

Mam w grze Władcę Otchłani (Zew Archontów 093), a mój przeciwnik zagrywa Restryktusa (Zew Archontów 094) i wybiera dom Dis. Co się stanie, gdy w swojej następnej turze będę musiał wybrać aktywny dom?

W swojej następnej turze podczas kroku wyboru domu znajdziesz się w sytuacji, w której musisz wybrać dom Dis (ze względu na Władcę Otchłani) i jednocześnie nie możesz wybrać domu Dis (ze względu na Restryktusa). Efekty „nie możesz” są ważniejsze od efektów „musisz”, a więc nie możesz wybrać domu Dis (zobacz „Nie możesz vs musisz” na str. 10). W takiej sytuacji możesz wybrać inny ze swoich domów.

Mam renegata Władcę Otchłani (Zew Archontów 093) w talii, w której nie ma domu Dis. Czy muszę wybierać dom Dis jako aktywny, jeśli mam Władcę Otchłani w grze?

Nie. Nie możesz wybrać aktywnego domu, chyba że dany dom widnieje na Twojej karcie tożsamości lub kontrolujesz co najmniej jedną kartę z danego domu. Ta zasada jest ważniejsza niż efekt Władcy Otchłani, dzięki czemu możesz wybrać inny z domów jako aktywny.

„Za każdy”

Mam 3 $\text{\textcircled{A}}$ Embery w puli i zagrywam Wór złota (Czas Wstąpienia 312). Czy mogę rozdzielić 3 obrażenia na różne stworzenia?

Tak. Wór złota zadaje 1 obrażenie „za każdy” $\text{\textcircled{A}}$ Ember w Twojej puli, a więc każde obrażenie może być przydzielone innemu stworzeniu.

Zabójcza dekoncentracja

Zagrywam dwie kopie Zabójczej dekoncentracji (Czas Wstąpienia 305) i w obu przypadkach wybieram to samo stworzenie. Następnie zadaję 1 obrażenie temu stworzeniu. Ile w sumie obrażeń otrzyma?

Stworzenie otrzyma 5 obrażeń: 1 inicjujące, 2 z pierwszej Zabójczej dekoncentracji i 2 z drugiej Zabójczej dekoncentracji. „Dodatkowe” obrażenia z Zabójczej dekoncentracji polegają po prostu na dodaniu 2 obrażeń do inicjujących obrażeń i same z siebie nie są traktowane jako kolejne inicjujące obrażenia. Innymi słowy Zabójcze dekoncentracje nie aktywują się wzajemnie.

Zasada pierwszej tury

Jest pierwsza tura gry i ja rozpoczynam. Wybieram Logos jako aktywny dom i zagrywam Przesunięcie fazowe (Zew Archontów 117). Czy dzięki temu mogę zagrać kolejną kartę pomimo zasady pierwszej tury (zobacz str. 5)?

Zagranie Przesunięcia fazowego pozwoli Ci zagrać kolejną kartę w tej turze, ponieważ zasada pierwszej tury może być modyfikowana przez efekty kart.

Jest pierwsza tura gry i ja rozpoczynam. Wybieram Logos jako aktywny dom i zagrywam Lukę czasoprzestrzenną (Zew Archontów 125). Czy efekt Luki czasoprzestrzennej zostanie rozpatrzony pomimo zasady pierwszej tury (zobacz str. 5)?

Efekt Luki czasoprzestrzennej zostanie rozpatrzony. Zasada pierwszej tury nie pozwala graczowi odrzucić ani zagrać więcej niż 1 karty z ręki. Nie zabrania jednak zagrywania i odrzucania kart z innych stref gry, np. z talii.

Zasada Szóstki

Jeśli zagram Mimikrę (Zew Archontów 328) jako kopię karty akcji ze stosu odrzuconych przeciwnika, która karta podlega Zasadzie Szóstki?

Na potrzeby Zasady Szóstki uznaje się, że zagrywasz kopiowaną kartę.

Zrób tyle, ile się da

Mój przeciwnik ma w grze Sztandar bitewny (Zew Archontów 020).

Czy mogę zagrać Poltergeista (Zew Archontów 069), aby zniszczyć Sztandar bitewny, mimo że tego artefaktu nie da się użyć?

Tak, możesz rozpatrzeć efekt Poltergeista na dowolnym artefakcie w grze, nawet jeśli artefaktu nie da się użyć. Po prostu rozpatrujesz efekt karty w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe (zobacz „Zrób tyle, ile się da” na str. 7), czyli w tym przypadku tylko niszczysz artefakt.

Nie mam w grze żadnych stworzeń, a mój przeciwnik ma 2. Czy mogę zagrać kartę Zagubieni w lesie (Zew Archontów 327), mimo że nie mam 2 stworzeń w grze?

Tak, możesz. Zgodnie z zasadą „Zrób tyle, ile się da” (zobacz str. 7) rozpatrujesz efekt w takim stopniu, w jakim to tylko możliwe, a część, której nie możesz rozpatrzeć, ignorujesz. W przypadku Zagubionych w lesie oznacza to, że wtasujesz tyle stworzeń, ile jesteś w stanie. Twój przeciwnik ma 2 stworzenia w swoim szyku, a Ty nie masz żadnych, więc wtasujesz 2 stworzenia przeciwnika i żadnych przyjaznych stworzeń.

Żel imitacyjny

Jeśli zagram Żel imitacyjny (Zderzenie Światów 170), kopiując stworzenie, które ma znacznik siły +1, znacznik osłonięcia i ulepszenie, które dodaje stworzeniu dodatkowy opis, czy Żel imitacyjny kopiuje te znaczniki i dodatkowy opis?

Nie. Żel imitacyjny wchodzi do gry jako kopia niezmodyfikowanej wersji karty.

Jeśli zagram Żel imitacyjny, kopiując Muldoona „Kraksę” (Zderzenie Światów 327), czy Żel imitacyjny wejdzie do gry przygotowany, i czy mogę użyć skopiowanej umiejętności rzutu, aby Żel imitacyjny wszedł do gry w dowolnym miejscu mojego szyku?

Tak. Żel imitacyjny wchodzi do gry jako kopia wybranego stworzenia, a więc zarówno umiejętność rzutu jak i efekt „wchodzi do gry przygotowany” działają.

Jeśli zagram Żel imitacyjny, kopiując Autolegionistę, który już został aktywowany i aktualnie jest stworzeniem, czym staje się Żel imitacyjny?

Żel imitacyjny staje się stworzeniem o sile 5 należącym do wszystkich domów.

KEYFORGE

SCHEMAT KOLEJNOŚCI

Ten schemat szczegółowo przedstawia kolejność czynności w każdym kroku gry i precyzuje działanie często używanych umiejętności. Ma on na celu ułatwić prawidłowe rozgrywanie sekwencji umiejętności kart.

Opisy w kolorze czarnym odnoszą się do kroków gry, a opisy w kolorze **ZIELONYM** precyzują kolejność rozgrywania efektów umiejętności kart.

Gdy co najmniej 2 efekty zachodzą w tym samym momencie widocznym na schemacie, o kolejności rozgrywania efektów decyduje aktywny gracz. **Uwaga!** Efekty zawierające zwrot „za każdym razem” zachodzą w tym samym momencie co efekty zawierające zwrot „gdy”.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „NA POCZĄTKU TURU”.

1 WYKUCIE KLUCZA

1. Sprawdź, czy masz dość *Æ*Emberów, aby wykucić klucz.
2. Jeśli tak, wydaj liczbę *Æ*Emberów równą aktualnemu kosztowi klucza. Jeśli wykujesz 3 klucze, natychmiast zwyciężasz.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY ZOSTANIE WYKUTY KLUCZ”.

2 WYBÓR DOMU

1. Wybierz, który dom będzie aktywnym w tej turze.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY WYBIERZESZ DOM”.

2. Możesz wziąć na rękę wszystkie karty z Twojego archiwum.

3 ZAGRYWANIE, ODRZUCANIE I UŻYWANIE KART

Możesz wykonywać te działania dowolną liczbą razy i w dowolnej kolejności.

▶ ZAGRANIE KARTY

1. Jeśli karta to stworzenie, artefakt albo ulepszenie, umieść je w grze. Jeśli karta to akcja, pokaż ją (zagraj i odrzuć).
2. Rozpatrz wszystkie symbole premii po jednym naraz.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZAGRANIE:” I „GDY WCHODZI DO GRY”.

▶ WALKA STWORZENIEM

1. Wyczerp atakujące stworzenie i wybierz stworzenie, z którym walczy.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „PRZED WALKĄ”, ZAGROŻENIE X ORAZ NATARCIE X.

2. Stworzenia jednocześnie zadają sobie nawzajem obrażenia.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „WALKA:”, „GDY STWORZENIE SKOŃCZY WALKĘ” I „ZA KAŻDYM RAZEM, GDY STWORZENIE WALCZY”.

▶ ZBIERANIE STWORZENIEM

1. Wyczerp zbierające stworzenie.
2. Otrzymujesz 1 *Æ*Ember.

» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZBIERANIE:” I „GDY STWORZENIE SKOŃCZY ZBIERANIE”.

▶ UŻYCIEM UMIEJĘTNOŚCI AKCJI ALBO OMNI

1. Wyczerp stworzenie albo artefakt z umiejętnością „**Akcja:**” albo „**Omni:**”.
2. Rozegraj efekty tej umiejętności.

4 PRZYGOTOWANIE KART

1. Przygotuj swoje wyczerpane karty.

5 DOBRANIE KART

1. Dobierz tyle kart, aby mieć ich na ręku 6 (uwzględnij modyfikatory wynikające z łańcuchów i efektów kart).

» AKTYWACJA EFEKTÓW „KONIEC TURU”.

OBRAŻENIA

Gdy stworzeniu są zadawane obrażenia, wykonuje się następujące kroki:

- 1 Uwzględnienie efektów powstrzymujących obrażenia.
- 2 Użycie osłonięcia do powstrzymania obrażeń.
- 3 Użycie pancerza do powstrzymania obrażeń.
- 4 Zadanie wszystkich pozostałych obrażeń. Jeśli liczba obrażeń na stworzeniu jest równa jego sile albo większa od jego siły, stworzenie zostaje oznaczone do zniszczenia.

ZNISZCZENIE

Gdy co najmniej 1 karta ma zostać zniszczona, wykonuje się następujące kroki:

- 1 Karty zostają oznaczone do zniszczenia.
» AKTYWACJA EFEKTÓW „ZNISZCZENIE”.
- 2 Każda zniszczona karta trafia na stos odrzuconych swojego właściciela. Szyk jest natychmiast zsuwany, aby zamknąć lukę po każdym zniszczonym stworzeniu.
» AKTYWACJA EFEKTÓW „GDY STWORZENIE ZOSTANIE ZNISZCZONE”.