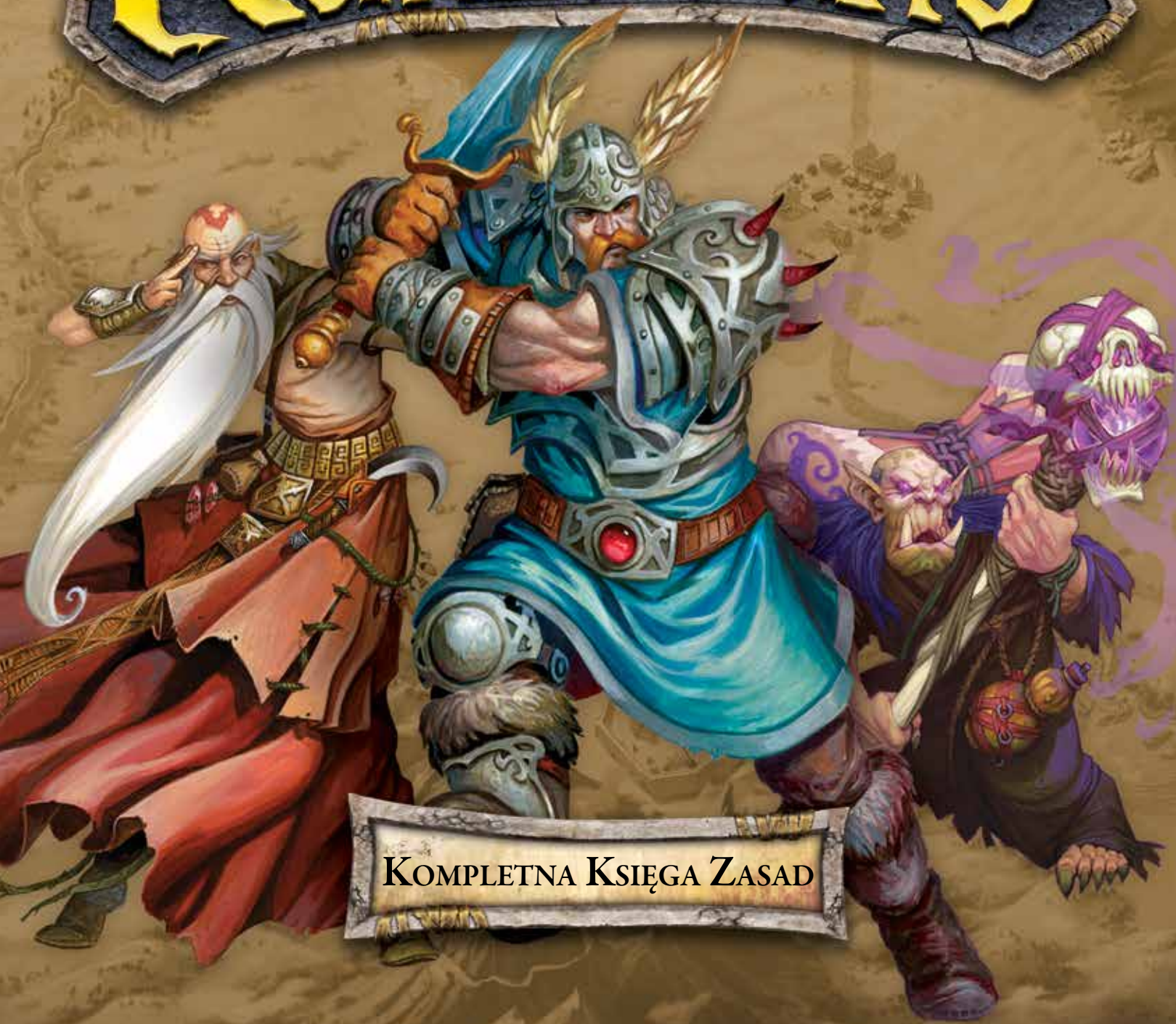


# RUNEBOUND®



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

## KORZYSTANIE Z TEGO PODRĘCZNIKA

Niniejszy podręcznik pełni funkcję źródła wyjaśniającego wszelkie wątpliwości związane z zasadami. Autorzy doradzają rozpoczęcie gry w *Runebound* od przeczytania całości Zasad wprowadzających. Później, jeśli pojawią się wątpliwości dotyczące rozgrywki, gracze mogą korzystać z niniejszego podręcznika.

Kompletna Księga Zasad podzielona jest na następujące rozdziały:

- ✦ Opis przygotowania gry, strona 2
- ✦ Słownik terminów, strony 3-14
- ✦ Indeks, strona 15
- ✦ Skrót zasad, strona 16

### PODSTAWOWE ZASADY

Poniższe zasady opisują podstawowe założenia, na których opierają się wszystkie pozostałe reguły gry i w związku z tym należy ich bezwzględnie przestrzegać.

- ✦ Niniejsza Kompletna Księga Zasad stanowi ostateczne źródło zasad. Jeśli cokolwiek w niniejszym podręczniku stoi w sprzeczności z podręcznikiem Zasad wprowadzających, pierwszeństwo ma niniejszy podręcznik.
- ✦ Jeśli opis zasad na karcie stoi w sprzeczności z informacjami z Kompletny Księgi Zasad, pierwszeństwo ma opis zasad właściwy dla elementów gry. Jeśli można zachować zgodność zarówno z kartą, jak i z zasadami, należy tak zrobić.
- ✦ Jeśli zdolność karty wykorzystuje wyrażenie „nie można” lub jego odmiany, opisany nim efekt jest ostateczny i nie można go ominąć żadnymi innymi zasadami.
- ✦ Słowo „można” lub jego odmiany oznacza, że dany efekt jest opcjonalny. Wszystkie zdolności wzmocnień są opcjonalne.
- ✦ Gracze nie mogą oddziaływać na wyprawy, pogłoski, karty umiejętności, karty zasobów, kartę bohatera, żetony ani trofea innych graczy, chyba że jakaś zdolność wyraźnie na to pozwala.

### CZĘSTO POMIJANE ZASADY

Niektóre tematy ze słownika terminów są często zapominane lub pomijane. Autorzy doradzają, aby wszyscy gracze przeczytali następujące hasła:

- ✦ „Ograniczenie liczby elementów gry” na stronie 7
- ✦ „Raz na turę” na stronie 8
- ✦ „Uczciwa gra” na stronie 11
- ✦ „X (litera)” na stronie 13
- ✦ „Zdolności jednoczesne” na stronie 13

## OPIS PRZYGOTOWANIA GRY

Przed rozpoczęciem każdej gry należy wykonać opisane poniżej kroki:

1. **Przygotowanie planszy:** Należy umieścić planszę na środku obszaru gry. Gracze mogą usiąść wokół planszy w dowolnej kolejności. Należy umieścić po jednym odkrytym klejnocie przygody na każdym z pasujących heksów planszy.
2. **Utworzenie puli żetonów:** Należy podzielić pozostałe żetony według typu i utworzyć z nich pulę żetonów.
3. **Wybór scenariusza:** Gracze wspólnie wybierają jeden scenariusz, który wykorzystają podczas tej rozgrywki. Należy potasować pasującą do niego talię fabuły (na kartach widnieje ilustracja złoczyńcy z danego scenariusza), a wszystkie pozostałe karty fabuły odłożyć do pudełka. Należy przeczytać wszystkim graczom na głos obie strony karty scenariusza.

Jeśli gracze nie mogą się zgodzić co do wyboru scenariusza, należy wybrać go losowo.

4. **Przygotowanie talii przygód:** Należy rozdzielić 60 kart przygód nienależących do scenariusza na trzy talie w oparciu o rewersy tych kart. Należy do nich wtasować karty przygód powiązane z wybranym scenariuszem (można je rozpoznać po ilustracji złoczyńcy widocznej w prawym dolnym rogu karty), a karty przygód z drugiego scenariusza odłożyć do pudełka. Po wykonaniu tych czynności każda talia przygód powinna składać się z 30 kart.
5. **Wybór bohaterów:** Gracze losowo określają, kto zostanie pierwszym graczem. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z porządkiem tury, każdy gracz wybiera bohatera.  
Karta każdego bohatera jest dwustronna i rozpoczyna grę z widoczną stroną ze zdolnością przygotowania. Każdy gracz otrzymuje z puli żetonów liczbę złota równą wartości swojego początkowego złota oraz żetony walki powiązane ze swoim bohaterem.
6. **Początkowe umiejętności:** Należy potasować talię umiejętności. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w porządku tury, każdy gracz dobiera liczbę kart umiejętności równą maksymalnej wielkości ręki swojego bohatera.
7. **Umieszczenie bohaterów:** W porządku tury gracze umieszczają swoich bohaterów w wybranej przez siebie świątyni, twierdzy lub miasteczku (jak wskazano na karcie danego bohatera).
8. **Zdolności przygotowań bohaterów:** W porządku tury gracze rozpatrują zdolność przygotowania ze swoich kart bohaterów. Następnie każdy gracz odwraca swoją kartę bohatera na drugą stronę.
  - Laurel z Krwawej Puszczy nie może użyć swojej zdolności Znajomość terenu podczas przygotowania gry, ale może zmobilizować się, aby ponownie rzucić kośćmi terenu rzucanymi w ramach swojej zdolności przygotowania.
9. **Zapełnienie targowisk:** Należy potasować talię zasobów i rozdać po trzy odkryte karty na każde z czterech targowisk widocznych z boku planszy.
10. **Przygotowanie toru czasu:** Należy umieścić żeton czasu na pierwszym polu toru czasu.

Teraz gracze są gotowi na rozpoczęcie rozgrywki.

## SŁOWNIK TERMINÓW

Niniejszy rozdział zawiera szczegółowe informacje na temat wszystkich tematów związanych z przebiegiem rozgrywki.

### AKCJE ➔

Każdy bohater dysponuje trzema akcjami do wydania w swojej turze. Akcja bohatera może być wydana na poszukiwanie przygód, ruch, odpoczynek, zakupy, szkolenie lub inne działanie opisane na karcie.

- ✦ Jeśli karta lub zasada odnosi się do akcji, ale nie mówi konkretnie o „akcji walki”, odnosi się do akcji bohatera.
- ✦ Bohater może podczas swojej tury przeprowadzić tę samą akcję więcej niż raz (np. może dwukrotnie się poruszyć lub trzykrotnie się szkolić).
- ✦ Bohater musi wydać dwie akcje zamiast jednej, aby poszukiwać przygód.
- ✦ Zdolności kart wymagające akcji poprzedzono symbolem akcji (➔).
- ✦ Bohater może wydać akcję, aby nic nie zrobić.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Odpoczynek, Poszukiwanie przygód, Przeszukiwanie, Ruch, Szkolenie, Wstrzymany, Zakupy

### AKCJE WALKI

Podczas walki gracze wydają symbole walki ze swoich żetonów walki, aby wykonywać akcje walki. Każdy symbol ma inny efekt, kiedy jest wydawany podczas walki (patrz strona 16).

Po tym, jak gracz wykona akcję walki, następną akcją walki wykonuje jego przeciwnik. Walka toczy się w ten sposób do momentu, aż obaj gracze spaszają.

- ✦ Akcje walki nie są akcjami bohaterów (czyli trzema akcjami, które bohater musi wydać w swojej turze).
- ✦ Karty mogą zapewnić bohaterowi specjalne akcje walki, które będzie mógł wykonywać.
- ✦ Zdolności wpływające na żetony walki wpływają wyłącznie na żetony znajdujące się nadal w puli walki, chyba że zaznaczono inaczej.

*Przykład: Zdolność Proroctwo Proroka Strachów, pozwalająca przerzucić żeton, może być użyta wyłącznie wobec żetonu w puli walki bohatera, ponieważ nie wspomina ona o wydanych żetonach.*

- ✦ Akcje walki i inne zdolności, które są używane podczas walki, nie mogą brać za cel bohaterów ani wrogów nie biorących udziału w danej walce.

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia, Obrażenia fizyczne ⚔, Obrażenia magiczne ✨, Przerzucanie, Symbole podwojenia Ⓢ, Symbole tarcz 🛡, Symbole wzmocnień ⚔, Symbole zwinności ⚡, Talia walk, Walka, Zdolności wzmocnień, Żetony walki

### AKTY

Gra dzieli się na dwa akty. Cyfra na widocznej stronie żetonu czasu informuje, który akt jest obecnie rozgrywany.

- ✦ Akt kończy się po tym, jak żeton czasu dotrze na ostatnie pole toru czasu i wszyscy gracze wykonają swoje tury podczas tej rundy.
  - Po zakończeniu Aktu 1, kiedy żeton czasu ponownie się przesunie, należy umieścić ten żeton na polu początkowym toru i odwrócić go na stronę wskazującą Akt 2.
- ✦ Gra nigdy nie wkracza w Akt 3. Kiedy żeton czasu po raz drugi dotrze na koniec toru czasu, należy odnieść się do karty scenariusza.

**Powiązane pojęcia:** Żeton czasu i tor czasu

### AKTYWNY GRACZ

Aktywny gracz to gracz, który właśnie wykonuje swoją turę.

**Powiązane pojęcia:** Porządek tury, Tury

### ATAK

Atak to dowolna akcja walki, która zadaje obrażenia, nawet jeśli te obrażenia są zablokowane. Zdolności, które nie są akcjami walki, ale zadają obrażenia, nie są atakami (np. karta umiejętności *Przeciwczar*).

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Blokowanie obrażeń, Obrażenia, Walka, Zadawanie obrażeń

### ATAKUJĄCY

Podczas walki atakującym jest aktywny gracz. Wróg nigdy nie może być atakującym.

**Powiązane pojęcia:** Inicjatywa, Przeciwnik, Walka, Wrogowie

### ATRYBUTY

Każdego bohatera cechują trzy atrybuty: ciało (👊), umysł (🧠) i duch (🌀). Używa się ich do rozpatrywania różnych zdolności i wykonywania testów.

- ✦ Podczas określania wartości swojego atrybutu bohater bierze pod uwagę wszystkie modyfikatory, np. bohater, który w tym samym momencie ma +2 ciała i -1 ciała, jest traktowany, jakby miał +1 ciała.
- ✦ Atrybut może mieć ujemną wartość. Podczas rozpatrywania zdolności kart należy traktować ujemne wartości jako zero, chyba że wymagane jest dokonanie porównania do tej wartości.
- ✦ Bohater nie może nauczyć się większej liczby kart umiejętności każdego typu (ciało, umysł, duch), niż pozwalają na to jego obecne wartości atrybutów (patrz „Karty umiejętności” na stronie 4).

**Powiązane pojęcia:** Ciało 🧊, Duch 🌀, Karty umiejętności, Testy atrybutów, Umysł 🧠

### BLOKOWANIE OBRAZEŃ

Obrażenia, które są zablokowane, należy zignorować.

- ✦ Niektóre zdolności zadają obrażenia i mają dodatkowy efekt. Taki efekt rozpatruje się, nawet jeśli same obrażenia są zablokowane, chyba że zaznaczono inaczej.

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia, Symbole tarcz 🛡, Walka, Żetony walki

### BOHATEROWIE

Każdy gracz kontroluje bohatera. Każdy bohater ma kartę bohatera, pasującą figurkę i początkowe żetony walki.

**Powiązane pojęcia:** Atrybuty, Maksymalna wielkość ręki 🧊, Szybkość 🏃, Żetony walki

### CECHY (PATRZ WROGOWIE)

#### CIAŁO 🧊

Każdy bohater ma atrybut ciała, który symbolizuje siłę, zręczność i inne cechy fizyczne.

- ✦ Bohater nie może nauczyć się większej liczby kart umiejętności ciała, niż wynosi jego atrybut ciała.
- ✦ Zdolności, które zwiększają ciało bohatera, zapisano jako „+X 🧊,” gdzie X to wartość, o jaką zwiększa się ten atrybut.

**Powiązane pojęcia:** Atrybuty, Duch 🌀, Karty umiejętności, Umysł 🧠

## DOBIERANIE

Kiedy karta jest dobierana, dobiera się ją z wierzchu odpowiedniej talii.

- ✦ Za każdym razem, kiedy jest dobierana karta przygody, należy ją natychmiast rozpatrzeć odpowiednio do jej typu (wróg, wydarzenie lub wyprawa).
- ✦ Po tym, jak zostanie dobrana jedna lub więcej kart umiejętności, dobierający je bohater musi natychmiast odrzucić karty przewyższające jego maksymalną wielkość ręki (jeśli jest to wymagane).
- ✦ Kilka kart dobieranych w wyniku działania tego samego efektu należy dobierać jednocześnie.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Karty umiejętności, Karty zasobów, Wyprawy

## DOBRA

Dobra stanowią typ zasobu, który charakteryzuje wartość wymiany. Każdą kartę dóbr opatrzone akcją, która pozwala bohaterowi ją wymienić. Dobra można również wymieniać innymi sposobami.

- ✦ Wymienione dobra należy odrzucić.
- ✦ Jeśli bohater przekazuje dobra innemu bohaterowi, nie uważa się tego za wymianę dóbr i bohater nie zdobywa złota wskazanego jako wartość wymiany przekazywanej karty.

**Powiązane pojęcia:** Karty zasobów, Przekazywanie, Targowiska

## DUCH ☉

Każdy bohater ma atrybut ducha, który symbolizuje siłę woli, talent magiczny i inne cechy duchowe.

- ✦ Bohater nie może nauczyć się więcej kart umiejętności ducha, niż wynosi jego atrybut ducha.
- ✦ Zdolności, które zwiększają ducha bohatera, zapisano jako „+X ☉”, gdzie X to wartość, o jaką zwiększa się ten atrybut.

**Powiązane pojęcia:** Atrybuty, Ciało ☠, Karty umiejętności, Umysł ☉

## DZICZ

Termin dzicz odnosi się do wszystkich heksów, które nie są miastami, miasteczkami, świątyniami ani twierdzami.

- ✦ Kiedy bohater odpoczywa w dziczy, wykonuje rzut pięcioma kośćmi terenu i leczy jedno obrażenie za każdy wynik pasujący do heksa, który zajmuje.

**Powiązane pojęcia:** Miasta, Miasteczka, Odpoczynek, Świątynie, Twierdze

## DZIKIE SYMBOLE (PATRZ KOŚCI TERENU)

### HEKS

Heks to sześciokątne pole planszy. Każdy heks należy do jednego typu terenu. W zestawie podstawowym występuje pięć różnych typów terenu: równiny, wzgórze, woda, las oraz góra.

- ✦ Nie ma ograniczenia liczby bohaterów, którzy mogą zajmować ten sam heks.

**Powiązane pojęcia:** Dzicz, Kości terenu, Miasta, Miasteczka, Ruch, Świątynie, Twierdze

## INICJATYWA

Złote symbole na żetonach walki liczą się do inicjatywy, dopóki są odkryte. Gracz, który ma więcej żetonów z symbolami inicjatywy na początku fazy akcji, wykonuje pierwszą akcję walki w danej rundzie walki.

- ✦ W razie remisu pierwszy jest atakujący (bohater jest zawsze atakującym, kiedy walczy z wrogiem).

- ✦ Żetony, na których widnieje symbol z cyfrą większą od 1 (np. żeton z 2 obrażeniami fizycznymi), nadal liczą się jak jeden żeton na potrzeby określania inicjatywy.

**Powiązane pojęcia:** Atakujący, Walka, Żetony walki

## KARTA SCENARIUSZA

Kartę scenariusza umieszcza się podczas przygotowania gry obok planszy. Każda karta scenariusza zawiera specjalne instrukcje. Strona A opisuje zasady wykorzystywane w trakcie trwania rozgrywki. Strona B opisuje złoczyńcę (lub inne warunki zwycięstwa), jakiego muszą pokonać bohaterowie, aby wygrać grę.

- ✦ Na początku każdej rozgrywki gracze powinni zapoznać się z obiema stronami karty scenariusza. Gracze mogą czytać obie strony karty scenariusza w każdym momencie gry.
- ✦ Kiedy bohater nawiąże walkę ze złoczyńcą, należy odwrócić kartę scenariusza na stronę B. Po walce, jeśli bohater nie wygra, należy odwrócić kartę scenariusza z powrotem na stronę A.

**Powiązane pojęcia:** Scenariusz, Złoczyńca

## KARTY FABUŁY

Karty fabuły dobiera się za każdym razem, kiedy żeton czasu przesunie się na pole z symbolem fabuły. Na każdy scenariusz przypada 10 kart fabuły.

- ✦ Żeton czasu przesuwa się dwukrotnie po torze czasu, co oznacza, że w każdej rozgrywce nie zostaną wykorzystane co najmniej dwie karty fabuły.
- ✦ Karty fabuły, które nie są kartami wypraw fabularnych, należy natychmiast rozpatrzeć, a następnie odrzucić.
- ✦ Jeśli na karcie fabuły pojawia się wróg, po pokonaniu tego wroga nie otrzymuje się jego karty jako trofeum.

**Powiązane pojęcia:** Scenariusz, Wyprawy fabularne, Żeton czasu i tor czasu

## KARTY PRZYGÓD

W grze występują trzy różne talie przygód: spotkań, walk oraz przeszukiwania. W tych taliach przygód pojawiają się następujące typy kart: wrogowie, wydarzenia oraz wyprawy.

- ✦ Jeśli talia przygód wyczerpie się, nie przetasowuje się jej. Bohaterowie mogą wydawać akcje, aby poszukiwać przygód na heksach z klejnotami pasującego typu, ale nie będzie wiązało się to z niczym więcej poza przewróceniem danego klejnotu przygód.
- ✦ Tekst zapisany kursywą na kartach to opis fabularny lub cechy. Ten tekst nie ma żadnego bezpośredniego wpływu na grę.

**Powiązane pojęcia:** Klejnoty przygód, Opis fabularny, Poszukiwanie przygód, Wrogowie, Wydarzenia, Wyprawy

## KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Karty umiejętności reprezentują zdolności i talenty, jakich w trakcie rozgrywki może nauczyć się bohater. Bohater może nauczyć się dowolnej liczby kart umiejętności ze swojej ręki przed lub po tym, jak wyda akcję podczas swojej tury. Bohater musi nauczyć się karty umiejętności, zanim będzie mógł użyć jej zdolności.

Bohater uczy się karty umiejętności ze swojej ręki poprzez wydanie liczby trofeów równej kosztowi danej karty umiejętności. Koszt przedstawiono jako kule w różnych kolorach widoczne w górnej części karty. Trofea wydane celem nauczania się danej umiejętności muszą pasować do kosztu. Szare kule pasują do trofeów każdego typu.

Kartę umiejętności, której nauczył się bohater, należy umieścić obok jego karty bohatera. Zdolności z karty umiejętności można używać zgodnie z instrukcjami opisanymi na danej karcie.

- ✦ Bohater może nauczyć się karty umiejętności po tym, jak rozpatrzy swoją ostatnią akcję, ale przed zakończeniem swojej tury.

- ✦ Bohater nie może nauczyć się karty umiejętności podczas rozpatrywania akcji.
- ✦ Za każdym razem, kiedy wyczerpie się talia umiejętności, należy potasować stos odrzuconych kart umiejętności i utworzyć z niego nową zakrytą talię.
- ✦ Na potrzeby zdolności karty umiejętności określa się jako „umiejętności”.
- ✦ Bohater nie może mieć na ręce więcej kart umiejętności, niż wynosi jego maksymalna wielkość ręki.
  - Jeśli w którymkolwiek momencie gry bohater ma na ręce więcej kart umiejętności, niż pozwala jego maksymalna wielkość ręki, odrzuca karty przewyższające jego maksymalną wielkość ręki.
  - Bohater nie może dobrowolnie odrzucać kart umiejętności ze swojej ręki.
- ✦ Bohater nie może nauczyć się większej liczby kart umiejętności każdego typu (ciało, umysł, duch), niż wynoszą wartości odpowiednich atrybutów.
  - Jeśli w którymkolwiek momencie gry bohater ma więcej umiejętności, których się nauczył, niż pozwala wartość atrybutu, musi wybierać i odrzucać umiejętności, aż będzie miał ich dozwoloną ilość. To jedyny sposób, w jaki bohater może odrzucić kartę umiejętności, której się nauczył.
  - Bohater może nauczyć się nowej umiejętności celem podwyższenia któregoś ze swoich atrybutów, ale jeśli ta umiejętność nie zwiększyła atrybutu, z którym jest powiązana, ten bohater musi odrzucić jedną z umiejętności, których się nauczył.
- ✦ W zestawie podstawowym występuje sześć różnych zestawów umiejętności. Każdy z nich opatrzono unikatowym symbolem. Do utworzenia talii umiejętności używa się sześciu różnych zestawów i wraz z przyszłymi rozszerzeniami gracze będą mogli wymieniać zestawy umiejętności podczas przygotowywania gry.



Potęga dzicy



Wyszakolenie wojskowe



Zew drogi




Przyjaciele z nizin



Przychylność bóstw



Magia runów

**Powiązane pojęcia:** Maksymalna wielkość ręki , Mobilizowanie się, Trofea

## KARTY ZASOBÓW

Podczas przygotowania gry należy dobrać karty z talii zasobów i umieścić je na krawędzi planszy, na każdym targowisku. Bohaterowie mogą przeprowadzać akcje zakupów, aby zdobywać karty z targowisk.

- ✦ W grze występuje pięć różnych typów zasobów: broń, ubranie, ekwipunek, ruch i dobra.
  - Bohater może mieć w tym samym momencie gry tylko po jednym zasobie każdego typu. Jeśli zdobędzie drugi zasób tego samego typu, musi natychmiast odrzucić jeden z nich.
- ✦ Kiedy bohater zdobywa zasób i o ile jest to wymagane, zdobywa również żeton walki, który jest z nim powiązany (czyli jest opatrzony tym samym trzelementowym kodem).
  - Jeśli zasób zostanie sprzedany lub stracony, należy umieścić we wspólnej puli powiązany z nim żeton walki (o ile jest to wymagane).
- ✦ Za każdym razem, kiedy wyczerpie się talia zasobów, należy potasować stos odrzuconych kart zasobów i stworzyć z niego zakrytą talię zasobów.
- ✦ Na potrzeby zdolności karty zasobów określa się jako „zasoby”.

- ✦ Jeśli karta zasobów zostanie kiedykolwiek usunięta z targowiska poza akcją zakupów, należy natychmiast uzupełnić jej miejsce wierzchnią kartą z talii, tak aby targowisko zawsze zawierało trzy karty.
- ✦ W zestawie podstawowym występują trzy różne zestawy zasobów opatrzone literami A, B i C. Do utworzenia talii zasobów używa się trzech różnych zestawów i wraz z przyszłymi rozszerzeniami gracze będą mogli wymieniać zestawy zasobów podczas przygotowywania gry.

**Powiązane pojęcia:** Miasta, Targowiska, Zakupy

## KLEJNOTY PRZYGÓD

Podczas przygotowania gry klejnoty przygód umieszcza się odkryte (kolorową stroną do góry) na każdym heksie z pasującym symbolem.


- ✦ Bohater może poszukiwać przygód na heksie zawierającym odkryty klejnot przygody. W tym celu przewraca klejnot na drugą stronę, zakrywając go, i dobiera jedną kartę z odpowiadającej mu talii przygód.
- ✦ Kiedy żeton czasu przesunie się na pole odświeżenia klejnotów, należy odświeżyć każdy klejnot przygody na heksie bez bohatera poprzez odwrócenie go awerssem do góry (odkrycie jego kolorowej strony).

**Powiązane pojęcia:** Heks, Poszukiwanie przygód, Żeton czasu i tor czasu

## KOŚCI TERENU

Kości terenu są używane do poruszania się i przeszukiwania. Na kościach terenu pojawia się sześć różnych symboli terenu: las, wzgórze, góra, równina, woda i dziki symbol.

- ✦ Za każdym razem, kiedy bohater przeszukuje lub przeprowadza akcję ruchu, wykonuje rzut liczbą kości terenu równą swojej szybkości.
- ✦ Na niektórych ściankach kości widnieją kilka symboli terenu. Z każdej kości, którą wykonano rzut, można dopasować tylko jeden symbol terenu.
- ✦ Dziki symbol odpowiada wszystkim symbolom terenu.
- ✦ Gracz nie może zdecydować, że dziki symbol nie odpowiada wszystkim symbolom terenu, np. gdyby gracz miał otrzymać 3 obrażenia, jeśli uzyskałby górę, uzyskanie dzikiego symbolu spowodowałoby zadanie graczowi 3 obrażeń.

**Powiązane pojęcia:** Przeszukiwanie, Ruch, Szybkość 

## LECZENIE

Kiedy bohater lub wróg leczy się, gracz usuwa z karty bohatera lub wroga liczbę żetonów obrażeń równą liczbie wyleczonych obrażeń.

- ✦ Bohater nie może się leczyć, jeśli nie ma żadnych obrażeń, ale wciąż może wykonać akcję odpoczynku.

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia, Odpoczynek

## MAKSYMALNA WIELKOŚĆ RĘKI

Maksymalną wielkość ręki każdego bohatera opisano na karcie bohatera. Wskazuje ona maksymalną liczbę kart umiejętności, jakie może mieć na ręce dany bohater.

- ✦ Bohater odrzuca karty przewyższające jego maksymalną wielkość ręki, jeśli w którymkolwiek momencie gry ma na ręce więcej kart umiejętności, niż pozwala jego maksymalna wielkość ręki.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Odrzucanie

## MARGATH (PATRZ ZŁOCZYŃCA)

## MIASTA

Miasta to heksy oznaczone sztandarem i ilustracją. Na planszy znajdują się cztery miasta: Dawnsmoor, Kuźnia, Riverwatch oraz Tamalir.

- ✦ Miasto pasuje do wszystkich typów terenu. Bohater może wydać dowolną kość terenu, aby poruszyć się do miasta.

*Przykład: Jeśli Lyssa walczy na heksie miasta, wszystkie kości terenu zadają obrażenia w ramach jej zdolności **Podchodzenie zwierzyny**.*

- ✦ Na potrzeby ruchu heksy miast uważa się za trakty. Bohater może dopasować dowolny symbol terenu, poruszając się z miasta wzdłuż traktu.
- ✦ Kiedy bohater odpoczywa w mieście, leczy wszystkie obrażenia.

**Powiązane pojęcia:** Heks, Karty zasobów, Kości terenu, Odpoczynek, Ruch, Targowiska

## MIASTECZKA



Miasteczka to heksy na planszy reprezentujące większe osady. Heksy miasteczek nadal charakteryzuje jeden z pięciu typów terenu wykorzystywany na potrzeby ruchu i przeszukiwania, np. Wydrążone Miasto jest nadal uważane za górę.

- ✦ Heksy miasteczek nie są uważane za dzicz.
- ✦ Kiedy bohater odpoczywa w miasteczku, leczy wszystkie obrażenia.

**Powiązane pojęcia:** Odpoczynek, Świątynie, Twierdze

## MOBILIZOWANIE SIĘ

Bohater może zmobilizować się poprzez odrzucenie jednej karty umiejętności ze swojej ręki.

- ✦ Wiele kart umiejętności wymaga od bohatera zmobilizowania się, aby użyć zdolności danej karty.
- ✦ Bohater może zmobilizować się podczas testu atrybutu, aby ujawnić dodatkową kartę z talii umiejętności.
- ✦ Bohater może zmobilizować się, aby ponownie wykonać rzut jedną kością terenu. Można skorzystać z tej możliwości zawsze, gdy wykonuje się rzut kośćmi terenu, np. podczas ruchu, przeszukiwania czy rozpatrywania zdolności. Jeśli bohater jest nadal niezadowolony z wyniku na tej kości terenu, może ponownie się zmobilizować, o ile posiada inne karty umiejętności, które może odrzucić.
- ✦ Jedynym ograniczeniem liczby razy, jaką bohater może się zmobilizować, jest liczba kart umiejętności na jego ręce.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Kości terenu, Przeszukiwanie, Ruch, Testy atrybutów

## NAWIĄZYWANIE WALKI

Gracz nawiązuje walkę z przeciwnikiem, kiedy zaczyna z nim walczyć.

- ✦ Zdolności aktywowane w chwili nawiązania walki z wrogiem zachodzą tuż przed pierwszą fazą rzutu pierwszej rundy walki.

**Powiązane pojęcia:** Przeciwnik, Walka, Wrogowie

## NEGOWANIE

Coś, co jest zanegowane lub uniemożliwione, nie jest rozpatrywane.




- ✦ Negowanie i uniemożliwianie na potrzeby zasad uważa się za synonimy.
- ✦ Gracz może użyć zdolności, która coś neguje lub uniemożliwia zajęcie czegoś, wyłącznie tuż przed rozpatrzeniem danej zdolności.
- ✦ Jeśli został poniesiony jakiś koszt, a związany z nim efekt jest zanegowany lub uniemożliwiony, koszt nie jest zwracany, np. jeśli gracz wydał wzmocnienie, aby aktywować zdolność, i została ona zanegowana, wzmocnienie pozostaje wydane.

**Powiązane pojęcia:** Zdolności


## OBRAŻENIA


Żetony obrażeń umieszcza się na karcie bohatera lub wroga za każdym razem, kiedy ten bohater lub wróg otrzymuje obrażenia. Kiedy bohater lub wróg ma liczbę obrażeń równą swojemu życiu, zostaje pokonany.

- ✦ Liczba żetonów obrażeń na bohaterze nie może przekroczyć życia tego bohatera. Należy zignorować nadwyżkowe obrażenia otrzymane w wyniku zdolności lub ataku.
- ✦ Jeden żeton przedstawiający 3 obrażenia odpowiada trzem żetonom przedstawiającym 1 obrażenie. Gracze mogą swobodnie i w dowolnym momencie rozmieniać żetony obrażeń.
- ✦ Zdolności wymagające od bohatera lub wroga „otrzymania X obrażeń” poza walką nie mogą być zablokowane tarczami.

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia fizyczne , Obrażenia magiczne , Obrażenia wroga , Odpoczynek, Pokonany, Wrogowie, Zadawanie obrażeń


## OBRAŻENIA FIZYCZNE


Jako akcję walki bohater może wydać X  ze swojej puli walki, aby zadać X obrażeń swojemu przeciwnikowi.


- ✦ Bohater nie musi wydawać wszystkich swoich żetonów  jednocześnie, w ramach tej samej akcji walki.
- ✦ Bohater nie może wydawać obrażeń magicznych w ramach tej samej akcji walki, w której wydaje obrażenia fizyczne (i odwrotnie).
- ✦ Niektóre zdolności wpływają konkretnie na obrażenia fizyczne, np. wróg może być w stanie blokować obrażenia fizyczne, ale nie obrażenia magiczne.

**Powiązane pojęcia:** Blokowanie obrażeń, Obrażenia, Walka, Wydawanie, Żetony walki



## OBRAŻENIA MAGICZNE

Jako akcję walki bohater może wydać X  ze swojej puli walki, aby zadać X obrażeń swojemu przeciwnikowi.

- ✦ Bohater nie musi wydawać wszystkich swoich żetonów  jednocześnie w ramach tej samej akcji walki.
- ✦ Bohater nie może wydawać obrażeń fizycznych w ramach tej samej akcji walki, w której wydaje obrażenia magiczne (i odwrotnie).
- ✦ Niektóre zdolności wpływają konkretnie na obrażenia magiczne, np. wróg może być w stanie blokować obrażenia magiczne, ale nie obrażenia fizyczne.

**Powiązane pojęcia:** Blokowanie obrażeń, Obrażenia, Obrażenia fizyczne , Walka, Żetony walki

## OBRAŻENIA WROGA

Jako akcję walki gracz kontrolujący wroga może wydać X  ze swojej puli walki, aby zadać X obrażeń wrogowi swojemu przeciwnikowi. Nie musi wydawać wszystkich swoich żetonów  jednocześnie w ramach tej samej akcji walki.

**Powiązane pojęcia:** Blokowanie obrażeń, Obrażenia, Walka, Żetony walki

## ODPOCZYNEK

Bohater może wydać jedną akcję na odpoczynek. Jeśli bohater odpoczywa w mieście, miasteczku, świątyni lub twierdzy, leczy wszystkie obrażenia. Jeśli bohater odpoczywa w dziczy, wykonuje rzut pięcioma kośćmi terenu. Za każdą kość z symbolem terenu pasującym do jego heksa bohater leczy jedno obrażenie.

- ✦ Jest możliwe, że rzut związany z odpoczynkiem w dziczy przyniesie zero pasujących wyników, a co za tym idzie bohater wyleczy zero obrażeń. Pokonany bohater, który wyleczy zero obrażeń, nadal pozostaje pokonany i musi wydać swoją kolejną akcję na odpoczynek.
- ✦ Podczas odpoczynku na heksie traktu bohater wciąż musi dopasować symbole do terenu heksa znajdującego się pod traktem.

- ✦ Zdolności zwiększające szybkość nie wpływają na liczbę kości, którymi bohater wykonuje rzut podczas akcji odpoczynku.

**Powiązane pojęcia:** Akcje ➤, Dzicz, Leczenie, Miasta, Miasteczka, Pokonany, Świątynie, Twierdze, Życie ♥

## ODRZUCANIE

Kiedy karta jest odrzucana, należy ją umieścić odkrytą na stosie odrzuconych kart znajdującym się obok talii, z której pochodzi dana karta.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Karty umiejętności, Karty zasobów, Maksymalna wielkość ręki ♠, Ograniczenie liczby elementów gry

## OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW GRY

Liczba elementów gry jest ograniczona lub nieograniczona zgodnie z opisanymi poniżej zasadami:

- ✦ Gracze nie są ograniczeni dostępną w grze liczbą żetonów złota, żetonów fabuły ani żetonów obrażeń. Jeśli pula żetonów wyczerpie się, należy zastąpić w miarę potrzeb brakujące żetony monetami lub żetonami z innych gier.
- ✦ Gracze nie są ograniczeni liczbą kości dostępną w grze. Jeśli gracz musi wykonać rzut więcej niż pięcioma kośćmi, wykonuje rzut wszystkimi kośćmi, zapisuje wyniki i ponownie wykonuje rzut odpowiednią liczbą kości.
- ✦ Gracze są ograniczeni liczbą kart przygód dostępną w grze. Jeśli ani w talii przygód, ani na stosie odrzuconych kart przygód nie została już żadna karta przygody, którą można by zdobyć jako trofeum, nie można zdobyć jako trofeum żadnej karty.
- ✦ Za każdym razem, kiedy wyczerpie się talia zasobów lub umiejętności, należy potasować odpowiedni stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową zakrytą talię.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Karty umiejętności, Karty zasobów, Kości terenu, Trofea

## OPIS FABULARNY

Opis fabularny pojawia się na wielu kartach jako wyśrodkowany, zapisany kursywą tekst. Nie ma on żadnego wpływu na rozpatrywanie danej karty, ale wzbogaca klimat i pogłębia zanurzenie w świecie gry.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Wydarzenia

## PIERWSZY GRACZ

Pierwszy gracz jest wybierany losowo na początku gry. Gracze mogą go wybrać poprzez wykonanie rzutu wszystkimi pięcioma kośćmi terenu. Osoba, która uzyska najwięcej dzikich symboli, zostaje pierwszym graczem.

- ✦ Na końcu każdej rundy pierwszy gracz przesuwając żeton czasu o jedno pole w dół toru czasu.

**Powiązane pojęcia:** Rundy, Żeton czasu i tor czasu

## POGŁOSKI (PATRZ WYDARZENIA)

### POKONANY

Kiedy bohater lub wróg ma liczbę obrażeń równą swojemu życiu, zostaje pokonany.

- ✦ Kiedy bohater lub wróg zostaje pokonany podczas walki, walka natychmiast dobiega końca.
  - Zdolności walki, które jeszcze nie zostały rozpatrzone (np. zdolność **Osmalenie** Wielkiego smoka po tym, jak został pokonany przez bohatera), nie są już rozpatrywane.
- ✦ Kiedy bohater zostaje pokonany przez wroga z karty przygody, tę kartę przygody należy odrzucić.
- ✦ Kiedy wróg zostaje pokonany, bohater zdobywa nagrodę z jego karty i otrzymuje tę kartę przygody jako trofeum.

- ✦ Od momentu pokonania należy zignorować wszystkie nadwyżkowe obrażenia, które przekraczają życie bohatera lub wroga.

✦ Pokonany bohater nie może wykonywać żadnych akcji oprócz odpoczynku.

✦ Pokonany bohater nie może zostać wyzwany przez innych bohaterów ani pod żadnym warunkiem nie może nawiązywać z nimi walki.

✦ Pokonany bohater wciąż może używać zdolności i uczyć się kart umiejętności. Jeśli bohater nauczy się umiejętności, która zapewni mu dodatkowe życie, nie jest już pokonany (i nie musi odpoczywać).

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia, Odpoczynek, Życie ♥

## PORZĄDEK TUR Y

Za każdym razem, kiedy gracze muszą coś rozpatrzyć w porządku tury, rozpoczynają od pierwszego gracza i kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Powiązane pojęcia:** Pierwszy gracz

## POSZUKIWANIE PRZYGÓD

Bohater może wydać dwie akcje na heksie z klejnotem przygody, aby przewrócić ten żeton na drugą stronę (zakryć go) i dobrać jedną kartę z odpowiadającej mu talii przygód.

✦ Bohater, któremu pozostała tylko jedna akcja, nie może poszukiwać przygód.

✦ Bohater nie może poszukiwać przygód na heksie zawierającym zakryty (szary) żeton przygód.

**Powiązane pojęcia:** Akcje ➤, Karty przygód, Klejnoty przygód, Talia przeszukiwania, Talia spotkań, Talia walk

## POTĘŻNI WROGOWIE

W Akcie 2 gry wszyscy wrogowie rzucają podczas walki żetonem walki potężnego wroga (2♣ / ♠) w dodatku do pozostałych pięciu żetonów walki wroga.

**Powiązane pojęcia:** Akty, Wrogowie, Żetony walki

## PREMIOWE TROFEA

Niektóre karty przygód zapewniają premiowe trofea. Bohater najpierw otrzymuje kartę przygody jako trofeum, a następnie otrzymuje ewentualne premiowe trofea, dobierając je z wierzchu talii przygód.

**Powiązane pojęcia:** Trofea, Wrogowie, Wyprawy, Zdobywanie

## PRZECIWNIK

Przeciwnik jest rywalem gracza podczas walki (bez względu na to, czy jest wrogiem, czy bohaterem).

**Powiązane pojęcia:** Bohaterowie, Walka, Wrogowie, Wyzwanie

## PRZEKAZYWANIE

Jeśli bohaterowie są na tym samym heksie, podczas swoich tur mogą swobodnie przekazywać sobie złoto i zasoby. Nie kosztuje to żadnych akcji.

✦ W momencie przekazywania zasobu wraz z jego kartą należy przekazać pasujący do niego żeton walki.

✦ Bohaterowie nie mogą wymieniać początkowych żetonów walki, trofeów, kart umiejętności ani żetonów fabuły.

✦ Jeśli bohater przekazuje dobrą innemu bohaterowi, nie uważa się tego za wymianę dóbr i bohater nie zdobywa złota wskazanego jako wartości wymiany przekazywanej karty.

**Powiązane pojęcia:** Dobra, Heks, Karty zasobów, Uczciwa gra, Złoto ♠

## PRZERZUCANIE

Kiedy zdolność pozwala graczowi przerzucić żeton, gracz bierze jeden żeton ze swojej puli walki i działa zgodnie z zasadami obowiązującymi przy rzucaniu żetonu.

- ✦ Gracz jest zawsze odpowiedzialny za przerzucanie własnych żetonów.
- ✦ Jeśli zdolność nie wskazuje, który żeton gracza należy przerzucić, ma ona zastosowanie do dowolnego żetonu gracza.
- ✦ Gracze nie mogą przerzucać ani przewracać żetonu, na wierzchu którego znajduje się już inny żeton. Jednak żeton z wierzchu stosu można przewracać i przerzucać. Jeśli do tego dojdzie, po zakończeniu przewracania lub przerzucania należy odłożyć ten żeton na wierzch tego samego stosu.

**Powiązane pojęcia:** Pula walki, Rzucanie, Żetony walki

## PRZESZUKIWANIE

Niektóre karty, takie jak wyprawy, wymagają od bohatera przeszukiwania celem rozpatrzenia jakiejś zdolności. Kiedy bohater przeszukuje, wykonuje rzut liczbą kości terenu równą swojej szybkości. Wynik przeszukiwania jest uzależniony od zdolności, która pozwoliła bohaterowi przeszukiwać.

- ✦ Każda kość może być dopasowana wyłącznie do pojedynczego symbolu terenu.
- ✦ Dziki symbol należy traktować jak każdy typ terenu, ale wyłącznie dziki symbol można dopasować do dzikiego symbolu pojawiającego się w wymaganiach przeszukiwania.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Kości terenu, Szybkość 🏹, Wyprawy

## PRZEWRAĆCIE

Aby przewrócić żeton walki, gracz odwraca go na drugą stronę. Można przewracać wyłącznie niewydane żetony.

- ✦ Gracze nie mogą przerzucać ani przewracać żetonu, na którego wierzchu znajduje się już inny żeton. Jednak żeton z wierzchu stosu można przewracać i przerzucać. Jeśli do tego dojdzie, po zakończeniu przewracania lub przerzucania należy odłożyć ten żeton na wierzch tego samego stosu.

**Powiązane pojęcia:** Symbole podwojenia 🌀, Symbole zwinności 🏹, Żetony walki

## PULA WALKI

Na pulę walki składają się wszystkie żetony walki, które posiada gracz po tym, jak wykona rzut żetonami na początku walki.

- ✦ Żetony w puli walki można wydawać za akcje walki i są one dopuszczalnymi celami dla innych żetonów oraz zdolności kart.
- ✦ Żetony usunięte lub wydane podczas walki rzuca się ponownie podczas kolejnej rundy walki.

**Powiązane pojęcia:** Przerzucanie, Przewracanie, Rzucanie, Usuwanie, Żetony walki

## RAZ NA TURĘ

Bohater nie może użyć zdolności ograniczonej wyrażeniem „raz na turę” więcej niż raz podczas swojej tury. Ponadto bohater nie może używać zdolności tego rodzaju podczas tur innych bohaterów.

- ✦ Bohater może używać swoich zdolności „raz na turę” w dowolnym momencie swojej tury przy założeniu, że są spełnione wszystkie warunki z karty.

*Przykład: Bohater może wydać jedną kość terenu, aby się poruszyć, następnie użyć umiejętności Niewyczerpane siły, aby poruszyć się o jeden heks i ureszcie wydać dwie kolejne kości terenu, aby kontynuować poruszanie się.*

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Tury, Zdolności

## RUCH

Bohater może wydać jedną akcję, aby poruszyć się na jeden sąsiadujący heks lub wykonać rzut kośćmi terenu w liczbie równej swojej szybkości.

Jeśli bohater wykona rzut kośćmi terenu, wydaje pojedynczo kości terenu, aby poruszyć się na sąsiadujący heks, zakładając, że na danej kości widnieje pasujący symbol terenu. Rzeki i trakty obowiązują specjalne zasady ruchu, które opisano poniżej.

- ✦ Po tym, jak bohater wykona rzut kośćmi terenu, może poruszać się już wyłącznie za pomocą kości i nie może zdecydować się na ruch na jeden sąsiadujący heks.
- ✦ Po wykonaniu rzutu bohater może wydać dowolną liczbę kości terenu (wliczając zero).
- ✦ Bohater nie może wydać jednej kości, aby poruszyć się o kilka heksów, nawet jeśli ta kość pasuje do kilku terenów. Jedna kość może być wydana wyłącznie po to, aby dopasować ją do terenu charakteryzującego jeden heks.
- ✦ Bohater nie może wydać kości terenu, wykonać innej akcji i wydać kolejnych kości terenu. Przed wykonaniem innej akcji należy wydać wszystkie kości terenu.
- ✦ Dziki symbol pasuje do wszystkich typów terenu.
- ✦ Miasto pasuje do wszystkich typów terenu. Bohater może wydać dowolną kość terenu, aby poruszyć się na heks miasta.
- ✦ Na planszy znajdują się dwa mosty: jeden na heksie Czerwony Most i drugi na heksie Bród Zadrica. Bohater może wydać dowolną kość terenu, aby poruszyć się przez most.
- ✦ Jeśli jakaś zdolność pozwala bohaterowi poruszyć się (np. karta umiejętności *Chodzenie po wodzie*), ten bohater nie musi wykonywać akcji ruchu, aby użyć danej zdolności.

## RUCH PRZEZ RZEKĘ

Rzeki zaznaczono błękitnymi liniami biegnącymi pomiędzy brzegami heksów. Blokują one ruch.

- ✦ Podczas używania kości terenu do poruszania się bohater może poruszyć się przez rzekę wyłącznie wydając kość z wodą (lub dzikim symbolem). Bohater nie może poruszyć się przez rzekę, używając kości pasującej typem terenu do heksa, na który chce się poruszyć.
- ✦ Jeśli bohater zdecyduje się nie rzucić kośćmi terenu, nadal może poruszyć się przez rzekę, korzystając z opcji poruszenia się na jeden sąsiadujący heks.

## RUCH TRAKTEM

Jeśli bohater znajduje się na heksie z traktem, może wydać dowolną kość, aby poruszyć się na sąsiadujący heks na tym samym trakcie.

- ✦ Heksy miast traktuje się jak trakty. Miasteczko Targowe i Spoczynek Suvara również traktuje się jak hekсы traktu.
- ✦ Poruszając się na heks traktu z heksa niebędącego traktem, bohater musi dopasować symbol z kości terenu do terenu tego heksa. Bohater może używać dowolnych kości terenu do poruszania się wzdłuż traktu dopiero wtedy, kiedy znajdzie się na tym trakcie.
- ✦ Bohater nie może skorzystać z traktu do przeskoczenia z jednego sąsiadującego heksa na inny, jeśli trakty na tych dwóch heksach nie są bezpośrednio połączone. Heksy traktu, które tworzą rozstaje obok Spoczynku Suvara, stanowią przykład takiego rozwiązania.

**Powiązane pojęcia:** Akcje 🏹, Kości terenu, Szybkość 🏹, Wydawanie

## RUNDY

Gra jest rozgrywana jako ciąg następujących po sobie rund. Podczas każdej rundy, zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz podejmuje jedną turę.

Na końcu każdej rundy, zanim pierwszy gracz podejmie swoją kolejną turę, przesuwają żeton czasu o jedno pole w dół na torze czasu.

**Powiązane pojęcia:** Akty, Pierwszy gracz, Tury, Żeton czasu i tor czasu



## RZEKI (PATRZ RUCH)

### RZUCANIE

Podczas walki gracze zapewniają losowość swoich żetonów walki, rzucając nimi. Aby rzucić żetonami, gracz umieszcza je w swoich zamkniętych dłoniach i lekko nimi potrząsa. Następnie rozrzuca żetony na stole tak, jak zrobiłby to z kośćmi.

Gracz używa symboli z widocznych (odkrytych) stron swoich żetonów walki, aby rozpatrywać akcje walki.

- ✦ Jeśli gracz w którymś momencie gry miałby rzucić lub przerzucić pojedynczy żeton, może to zrobić za pomocą kciuka, wyrzeliwując żeton w powietrze tak, jak przy rzucie monetą.
- ✦ Jeśli większość graczy stwierdzi, że rzut nie był wystarczająco losowy, gracz, który pogwałcił zasady, musi ponownie rzucić żetonami.

**Powiązane pojęcia:** Przerzucanie, Symbole zwinności ♣, Żetony walki

### SCENARIUSZ

Podczas przygotowania gry gracze wybierają, który scenariusz chcą rozegrać. Na każdy scenariusz składają się: jedna karta scenariusza, 10 kart przygód do każdej talii przygód oraz 10-kartowa talia fabuły.

- ✦ Każdy scenariusz charakteryzuje fragment ilustracji, który służy do oznaczenia wszystkich kart powiązanych z danym scenariuszem. Dwa scenariusze w zestawie podstawowym oznaczono ilustracjami złoczyńców, którzy się w nich pojawiają.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły, Karta scenariusza, Złoczyńca

## SPRZEDAWANIE (PATRZ ZAKUPY)

### SYMBOLE KRESEK ■

Symbole kresiek nie mają żadnych swoistych zdolności i nie mogą być wydawane jako akcje walki. Złote symbole kresiek liczą się na potrzeby inicjatywy.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Inicjatywa, Żetony walki

### SYMBOLE PODWOJENIA ♁

Jako akcję walki gracz może umieścić inny żeton walki na wierzchu żetonu z odkrytym symbolem ♁, tworząc tym samym stos. Żeton leżący na wierzchu ♁ uważa się za podwojony. Oba żetony są wydawane jednocześnie, kiedy zostanie użyty wierzchni żeton.

*Przykład: Żeton 2 ♣ zostaje umieszczony na wierzchu żetonu ♁. Oba żetony można wydać jako akcję walki, aby zadać 4 obrażenia fizyczne.*

- ✦ Na wierzchu żetonu można ułożyć tylko jeden żeton. Na wierzchu żetonu leżącego już na innym żetonie nie można układać kolejnych żetonów.
- ✦ Żeton umieszczony na wierzchu żetonu podwojenia może być przerzucany, przewracany i usuwany z puli walki. Jeśli zostanie przerzucony lub przewrócony, wraca na wierzch tego samego stosu po rozpatrzeniu efektu.
- ✦ Kiedy zostanie utworzony stos, żeton podwojenia jest odporny na wszystkie efekty, dopóki na jego wierzchu znajduje się inny żeton. Nie można go przerzucać, przewracać, usuwać z puli walki, aż nie zostanie wydany itd.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Żetony walki

### SYMBOLE TARCZ ♠

Za każdym razem, kiedy bohater lub wróg miałby otrzymać obrażenia podczas walki, może wydać symbole tarcz, aby zablokować te obrażenia. Każda tarcza blokuje jedno obrażenie dowolnego typu (obrażenie fizyczne, magiczne lub wroga).

- ✦ Wydawanie tarcz celem zablokowania obrażeń nie wymaga akcji walki.

- ✦ Wydawanie tarcz jest opcjonalne. Gracz może otrzymać obrażenia, nawet jeśli ma do wydania tarcze.
- ✦ Podczas walki tarcze mogą blokować obrażenia z dowolnego źródła (wliczając zdolności wzmocnień i inne zdolności).
- ✦ Jeśli obrażeń „nie można zablokować”, nie można wydawać tarcz do blokowania tych obrażeń.
- ✦ Jeśli zdolność zadaje obrażenia w momencie nawiązania walki z przeciwnikiem, nie można wydawać tarcz do blokowania tych obrażeń.
- ✦ Nie można wydawać tarcz do blokowania obrażeń poza walką.

**Powiązane pojęcia:** Blokowanie obrażeń, Żetony walki

### SYMBOLE WZMOCNIEŃ ♣

Jako akcję walki gracz może wydać symbole wzmocnień ze swojej puli walki, aby aktywować zdolność wzmocnienia.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Zdolności wzmocnień, Żetony walki

### SYMBOLE ZWINNOŚCI ♠

Jako akcję walki bohater może wydać jeden symbol zwinności ze swojej puli walki. Pozwala to bohaterowi przewrócić jeden żeton ze swojej puli walki lub przerzucić jeden żeton z puli walki jego przeciwnika.

- ✦ Bohater może ułożyć symbol zwinności na wierzchu symbolu podwojenia, ale ponieważ można wydać tylko jeden symbol zwinności na raz, w momencie wydania podwojony symbol zwinności nie ma żadnego dodatkowego efektu.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Przerzucanie, Przewracanie, Symbole podwojenia ♁, Żetony walki

### SYMBOL SUKCESU



Symbol sukcesu jest używany podczas wykonywania testów atrybutów i pojawia się w prawej części kart umiejętności.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Testy atrybutów

### SZKOLENIE

Bohater może wydać jedną akcję na szkolenie. W tym celu bohater dobiera liczbę kart umiejętności równą swojej maksymalnej wielkości ręki bez względu na to, ile kart ma obecnie na ręce. Następnie odrzuca nadwyżkowe karty, tak aby mieć na ręce liczbę kart równą swojej maksymalnej wielkości ręki.

- ✦ Bohater nie może nauczyć się karty umiejętności przed odrzuceniem kart przekraczających jego maksymalną wielkość ręki.

**Powiązane pojęcia:** Akcje ♣, Karty umiejętności, Maksymalna wielkość ręki ♣, Zdolności

### SZYBKOŚĆ ♣

Każdy bohater ma określoną wartość szybkości. Kiedy bohater porusza się lub przeszukuje, wykonuje rzut liczbą kości równą swojej szybkości.

- ✦ Zdolności, które zwiększają szybkość bohatera, zapisano jako „+X ♣”, gdzie X to wartość, o jaką zwiększa się szybkość.

**Powiązane pojęcia:** Kości terenu, Ograniczenie liczby elementów gry, Ruch

### ŚWIĄTYNIE



Świątynie to heksy na planszy reprezentujące święte miejsca. Heksy świątyni nadal charakteryzuje jeden z pięciu typów terenu wykorzystywany na potrzeby ruchu i przeszukiwania, np. Kuźnia Yrtwrighta jest nadal uważana za górę.

- ✦ Heksy świątyni nie są uważane za dzicz.
- ✦ Kiedy bohater odpoczywa w świątyni, leczy wszystkie obrażenia.

**Powiązane pojęcia:** Miasteczka, Odpoczynek, Twierdze

## TALIA PRZESZUKIWANIA

Talia przeszukiwania to jedna z trzech talii zawierających karty przygód. Większość kart w talii przeszukiwania to wyprawy.

- ✦ Kiedy talia przeszukiwania się wyczerpie, nie przetasowuje się jej.
- ✦ Karty przeszukiwania i trofea są reprezentowane w opisie kart za pomocą symbolu ♣.
- ✦ Karty przeszukiwania otrzymane jako trofea są nazywane trofeami przeszukiwania.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Odrzucanie, Ograniczenie liczby elementów gry, Trofea, Wyprawy

## TALIA SPOTKAŃ

Talia spotkań to jedna z trzech talii zawierających karty przygód. Większość kart w talii spotkań to wydarzenia.

- ✦ Kiedy talia spotkań się wyczerpie, nie przetasowuje się jej.
- ✦ Karty spotkań i trofea są reprezentowane w opisie kart za pomocą symbolu ♠.
- ✦ Karty spotkań otrzymane jako trofea są nazywane trofeami spotkań.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Odrzucanie, Ograniczenie liczby elementów gry, Trofea, Wydarzenia

## TALIA WALK

Talia walk to jedna z trzech talii zawierających karty przygód. Większość kart w talii walk to wrogowie.

- ✦ Kiedy talia walk się wyczerpie, nie przetasowuje się jej.
- ✦ Karty walki i trofea są reprezentowane w opisie kart za pomocą symbolu ♠.
- ✦ Karty walki otrzymane jako trofea są nazywane trofeami walki.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Odrzucanie, Ograniczenie liczby elementów gry, Trofea, Walka, Wrogowie

## TARGOWISKA

Na krawędzi planszy znajdują się cztery targowiska. Każde targowisko zawiera trzy karty zasobów, które gracze mogą pozyskać poprzez przeprowadzanie akcji zakupów w mieście odpowiadającym danemu targowisku.

- ✦ Jeśli karta zasobów zostanie kiedykolwiek usunięta z targowiska poza akcją zakupów, należy natychmiast uzupełnić jej miejsce wierzchnią kartą z talii, tak aby targowisko zawsze zawierało trzy karty.

**Powiązane pojęcia:** Karty zasobów, Zakupy

## TESTY ATRYBUTÓW

Kiedy bohater jest zobowiązany do wykonania testu ♣ lub ♠ lub ♡, wykonuje on test atrybutu. Test atrybutu podzielono na trzy kroki:

- Użycie atrybutu.** Bohater ujawnia liczbę kart z wierzchu talii umiejętności równą wymaganemu atrybutowi. Jeśli w teście wskazano jakiś modyfikator (np. +1 lub -1), wówczas bohater ujawnia odpowiednio większą lub mniejszą liczbę kart.
  - Bohater nie może ujawnić mniej kart, niż wynosi jego atrybut, chyba że bierze pod uwagę modyfikator.
- Zmobilizowanie się.** Bohater może zmobilizować się (odrzucić jedną kartę umiejętności), aby ujawnić kolejną kartę z wierzchu talii umiejętności. Jedynym ograniczeniem tego, ile razy bohater może się zmobilizować, jest liczba kart umiejętności na jego ręce. Każde zmobilizowanie się należy rozpatrzyć indywidualnie, a po każdorazowym ujawnieniu nowej karty bohater może zdecydować, że przechodzi do kroku 3.
  - Bohater z atrybutem o wartości zero lub mniej wciąż może próbować wykonać test atrybutu, ale ujawnia zero kart w kroku 1. i musi zmobilizować się, aby mieć szansę na udany test.

- Bohater może zmobilizować się, nawet jeśli ujawnił już sukces celem uzyskania większej liczby sukcesów.

- Rozpatrzenie wyniku testu.** Bohater ma jeden sukces za każdy symbol sukcesu (gwiazdę) na kartach ujawnionych na potrzeby testu.

Jeśli na ujawnionych kartach widnieje przynajmniej jeden symbol sukcesu, test jest udany, a bohater kontynuuje rozpatrywanie karty. Jeśli na ujawnionych kartach jest zero sukcesów, test jest nieudany. Nie należy rozpatrywać jakichkolwiek dalszych efektów karty oprócz efektów związanych z nieudanym testem (jeśli takie są). Jeśli rozpatrywana była karta wydarzenia, należy ją odrzucić.

Bez względu na wynik na zakończenie testu należy odrzucić wszystkie ujawnione karty umiejętności.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Mobilizowanie się, Odrzucanie, Symbol sukcesu, Wydawanie

## TOWARZYSZE

Białe żetony fabuły w scenariuszu „Król umarłych” określa się jako towarzyszy. Vorakesh ma -2 życia za każdego towarzysza, którego ma jego przeciwnik.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły, Scenariusz, Zombie, Żetony fabuły

## TRAKTY (PATRZ RUCH)

### TROFEA

Trofea to zakryte karty przygód, które można wydawać, aby uczyć się kart umiejętności.

- ✦ Kiedy bohater „otrzymuje” kartę przygody jako trofeum, zakrywa tę kartę i umieszcza ją obok swojej karty bohatera. Na potrzeby zdolności to trofeum uważa się również za zdobyte: jeśli zdolność aktywuje się, kiedy gracz „zdobywa” trofeum, taka zdolność aktywuje się również, kiedy otrzymuje on trofeum.
  - ✦ Kiedy bohater „otrzymuje” kartę przygody jako trofeum, bierze wierzchnią kartę z odpowiedniej talii przygód i umieszcza ją zakrytą obok swojej karty bohatera.
    - Jeśli typ trofeum nie jest określony, bohater wybiera, jakiego typu trofeum chce zdobyć.
    - Jeśli w talii przygód nie ma żadnych kart, zamiast tego bohater zdobywa wierzchnią kartę ze stosu odrzuconych kart przygód odpowiadającego danej talii przygód.
  - ✦ Kiedy bohater rozpatruje kartę przygody, może ją otrzymać jako trofeum zależnie od jej typu:
    - **Wróg:** Kiedy bohater pokona wroga w walce, zdobywa nagrodę opisaną na jego karcie, a następnie otrzymuje kartę tego wroga jako trofeum.
    - **Wyprawa:** Po tym, jak bohater ukończy wyprawę, bierze tę wyprawę jako trofeum, chyba że karta tej wyprawy nakazuje bohaterowi, aby ją odrzucił.
    - **Wydarzenie:** Bohater otrzymuje wydarzenie jako trofeum wyłącznie wtedy, kiedy pozwala mu na to karta tego wydarzenia.
  - ✦ Bohater może w dowolnej chwili oglądać awersy swoich zakrytych trofeów i pokazywać je innym bohaterom.
  - ✦ Trofea z talii przeszukiwania, spotkań oraz walk określa się odpowiednio jako trofea przeszukiwania, spotkania oraz walki.
  - ✦ Nie ma ograniczenia liczby trofeów, jakie może mieć bohater.
  - ✦ Kiedy trofeum zostaje wydane, należy je odrzucić na odpowiadający mu stos odrzuconych kart przygód.
- Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Karty umiejętności, Wrogowie, Wydarzenia, Wyprawy, Zdobywanie

## TURY

Na turę gracza składają się trzy akcje, które on wydaje. Po tym, jak gracz wyda trzy akcje i skończy uczyć się kart umiejętności i/lub używać zdolności, gra idzie naprzód i kolejny gracz może rozpatrzyć swoją turę.

**Powiązane pojęcia:** Akcje ➤, Aktywny gracz, Rundy

## TWIERDZE



Twierdze to heksy na planszy reprezentujące struktury obronne i wojskowe przyczółki. Heksy twierdz nadal charakteryzuje jeden z pięciu typów terenu wykorzystywany na potrzeby ruchu i przeszukiwania, np. Rozbity Gród jest nadal uważany za równiny.

- ✦ Heksy twierdz nie są uważane za dzicz.
- ✦ Kiedy bohater odpoczywa w twierdzy, leczy wszystkie obrażenia.

**Powiązane pojęcia:** Miasteczka, Odpoczynek, Świątynie

## UCIECZKA

Bohater może uciec z walki podczas fazy ucieczki w rundzie walki. Aby uciec, bohater wykonuje rzut jedną kością terenu i może ją wydać, aby poruszyć się na sąsiadujący heks z pasującym terenem.

Jeśli bohater nie jest w stanie albo nie chce wydać kości terenu, którą wyrzucił, rozpoczyna się nowa runda walki (chyba że jego przeciwnikiem jest bohater, który ucieknie).

- ✦ Nie ma żadnej kary za nieudaną próbę ucieczki (poza tym, że bohater musi stoczyć kolejną niechcianą rundę walki).
- ✦ Jeśli bohater lub wróg zostaje pokonany, walka natychmiast dobiega końca i bohater nie może uciekać.
- ✦ Jeśli dwaj bohaterowie toczą walkę przeciwko sobie, jako pierwszy decyzję o ucieczce podejmuje atakujący. Jeśli to robi, walka natychmiast dobiega końca i drugi bohater nie może uciekać.

**Powiązane pojęcia:** Atakujący, Kości terenu, Walka

## UCZCIWA GRA

Gracze powinni przestrzegać ducha rywalizacji i grać, aby zwyciężyć.

- ✦ Gracze powinni przekazywać sobie elementy gry tylko wtedy, gdy jest to korzystne dla obu stron, przykładowo bohater nie powinien oddawać innemu graczowi wszystkich swoich zasobów tylko po to, aby tamten mógł wygrać grę.
- ✦ Podczas gry wrogiem gracz powinien kontrolować wroga najlepiej, jak umie, starając się maksymalnie zaszkodzić swojemu przeciwnikowi.

**Powiązane pojęcia:** Przekazywanie, Rzucanie, Walka

## UCZENIE SIĘ (PATRZ KARTY UMIEJĘTNOŚCI)

### UMYSŁ

Każdy bohater ma atrybut umysłu, który symbolizuje inteligencję, percepcję i inne cechy umysłowe.

- ✦ Bohater nie może nauczyć się więcej kart umiejętności umysłu, niż wynosi jego atrybut umysłu.
- ✦ Zdolności, które zwiększają umysł bohatera, zapisano jako „+X ☞”, gdzie X to wartość, o jaką zwiększa się ten atrybut.

**Powiązane pojęcia:** Atrybuty, Ciało ☞, Duch ☞, Karty umiejętności

## UNIEMOŻLIWIANIE (PATRZ NEGOWANIE)

### USUWANIE

Żetony, które są usuwane z puli walki, są odkładane na bok, tak jakby zostały wydane.

- ✦ Usunięte żetony rzuca się ponownie w następnej rundzie walki.
- ✦ Każdy żeton walki bohatera lub wroga znajdujący się poza pulą żetonów, bez względu na to, czy ten żeton został wydany, czy usunięty, uważa

się za wydany żeton. Wydane żetony nie są dopuszczalnymi celami dla zdolności innych żetonów i kart, chyba że dana zdolność wyraźnie dopuszcza je jako cele.

**Powiązane pojęcia:** Pula walki, Rzucanie, Żetony walki

## VORAKESH (PATRZ ZŁOCZYŃCA)

### WALKA

Do walki dochodzi pomiędzy dwoma przeciwnikami. Kiedy bohater nawiązuje walkę z wrogiem, na czas tej walki gracz po prawej stronie bohatera obejmuje kontrolę na tym wrogiem. Kontrolujący gracz rzuca żetony i podejmuje wszystkie decyzje w imieniu wroga.

Walka dzieli się na rundy, a każda runda dzieli się z kolei na trzy fazy. Gracze rozgrywają kolejne rundy walki, aż jeden z walczących zostanie pokonany lub ucieknie.

- Faza rzutu:** Każdy uczestniczący gracz gromadzi wszystkie swoje żetony walki i jednocześnie je rzuca. Rzucone żetony tworzą pulę walki graczy.
  - Bohater rzuca wszystkimi swoimi początkowymi żetonami i wszystkimi innymi żetonami walki, jakie posiada.
  - Wróg rzuca pięcioma żetonami wroga. Podczas Aktu 2 wrogowie rzucają również żetonem potężnego wroga.
  - Oprócz pięciu żetonów wroga i żetonu potężnego wroga każdy złoczyńca rzuca żetonem pokazanym na swojej karcie scenariusza.
- Faza akcji:** Gracze na zmianę wykonują akcje walki, aż obaj spasują. Gracz, który na początku tej fazy ma największą liczbę odkrytych symboli inicjatywy na swoich żetonach walki, wykonuje pierwszą akcję walki. W razie remisu pierwszy jest atakujący.
  - Najczęstszą akcją walki jest zadanie obrażeń celem pokonania przeciwnika gracza (patrz „Obrażenia” na stronie 6).
  - Kiedy bohater lub wróg zostaje pokonany, walka natychmiast dobiega końca.
  - Kiedy wróg zostaje pokonany, bohater otrzymuje jako trofeum kartę przygody reprezentującą tego wroga.
  - Jeśli gracz nie chce wykonać akcji walki, może spasować. Kiedy gracz spasuje, nie może wykonać innej akcji walki podczas tej rundy walki (ale wciąż może używać tarcz). Jeśli gracz nie ma żadnych dostępnych akcji walki do wykonania (np. nie ma żadnych symboli walki do wydania), musi spasować.
- Faza ucieczki:** Bohater ma możliwość ucieczki. Aby uciec, bohater wykonuje rzut jedną kością terenu i może ją wydać, aby się poruszyć. Jeśli nie chce (lub nie może) uciekać, należy rozpatrzyć nową rundę walki, zaczynając od fazy rzutu.
  - Bohater nie może podczas walki poruszyć się na nowy heks, chyba że ucieka celem zakończenia walki.
  - Jeśli walczą ze sobą dwaj bohaterowie, jako pierwszy decyzję o ucieczce podejmuje bohater, który wywołał walkę. Jeśli to robi, walka natychmiast dobiega końca i drugi bohater nie może uciekać.
  - Wrogowie nie mogą uciekać.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Akty, Obrażenia, Pokonany, Przeciwnik, Pula walki, Talia walk, Ucieczka, Wrogowie, Wyzwanie, Złoczyńca, Żetony walki

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA (PATRZ KARTA SCENARIUSZA)

### WIEDZA

Żetony fabuły w scenariuszu „Margath powstaje” określa się jako żetony wiedzy. Margath ma -1 życia za każdy żeton wiedzy, który ma jego przeciwnik.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły, Scenariusz, Żetony fabuły

## WROGOWIE

Wrogowie stanowią jeden z typów kart przygód. Kiedy bohater dobiera wroga, natychmiast nawiązuje z nim walkę.

- ✦ Wróg zostaje pokonany, kiedy otrzyma liczbę obrażeń równą swojemu życiu.
- ✦ Kiedy bohater pokona wroga w walce, zdobywa nagrodę wymienioną na jego karcie, a następnie otrzymuje tę kartę jako trofeum.
- ✦ Wrogowie są opisani cechami zaznaczonym pogrubioną kursywą, np. *Nieumarty*. Cechy są istotne wyłącznie na potrzeby fabuły oraz efektów kart i nie posiadają żadnych swoistych zdolności.
- ✦ Jeśli wroga opatrzone testem atrybutu, a bohaterowi nie uda się ten test, wróg nie jest odrzucany, zaś walka jest kontynuowana. Należy rozpatrzyć ewentualny efekt nieudanego testu zgodnie z normalnymi zasadami (o ile jest to wymagane).
- ✦ Jeśli jakaś zdolność pozwala bohaterowi otrzymać wroga jako trofeum, walka dobiega końca, a ten bohater nie zdobywa nagrody za wroga.
- ✦ Wrogowie mogą się również pojawić na kartach fabuły i kartach scenariuszy.

**Powiązane pojęcia:** Pokonany, Przeciwnik, Talia walk, Testy atrybutów, Trofea, Walka, Złoczyńca

## WSTRZYMANY

Wstrzymany bohater musi wydać swoją następną akcję, aby przestać być wstrzymanym. Należy położyć figurkę bohatera na boku, aby pokazać, że jest wstrzymany.

- ✦ Wstrzymany bohater wciąż może używać zdolności i uczyć się kart umiejętności.
- ✦ Jeśli pokonany bohater jest również wstrzymany, taki bohater musi najpierw się wyleczyć, aby nie być już pokonanym, a dopiero później może wydać akcję, aby przestać być wstrzymanym.

**Powiązane pojęcia:** Akcje ➔, Pokonany

## WYDARZENIA

Wydarzenia stanowią jeden z typów kart przygód. Kiedy bohater dobiera wydarzenie, czyta na głos dwa wybory opisane na karcie i wskazuje jeden, który zostaje rozpatrzony.

- ✦ Bohater może wybrać dowolną opcję, ale musi rozpatrzyć na tyle dużo wybranego efektu, na ile to możliwe. Może to oznaczać, że bohater w ogóle nie rozpatrzy wybranego efektu.
- ✦ Niektóre wybory na kartach wydarzeń opatrzone słowem „Pogłoska”. Jeśli bohater wybierze pogłoskę, wydarzenie pozostaje odkryte przed tym bohaterem, aż zostanie rozpatrzone zgodnie z opisem na karcie.
  - Nie ma ograniczenia liczby pogłosek, jakie może mieć bohater.
  - Po tym, jak bohater otrzyma wydarzenie jako pogłoskę, nie może już wybrać i rozpatrzyć drugiej opcji z danej karty wydarzenia.
- ✦ Oprócz zapisanego kursywą opisu fabularnego w górnej części karty wydarzenia często zawierają fabularyzowany tekst stanowiący integralną część ich zdolności.

*Przykład: Karta Opowieści z dawnych dni zawiera następujący opis: „Wykonaj test 🎲, aby zmusić barda do oddania ci sakiewki. Zdobyczasz 1 🎲 i otrzymujesz tę kartę jako trofeum”. Fragment „do oddania ci sakiewki” jest fabularyzowany i nie posiada żadnego efektu w grze. Faktyczny efekt tego wydarzenia jest taki, że bohater zdobywa 1 🎲 i otrzymuje tę kartę przygody jako trofeum.*

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Opis fabularny, Testy atrybutów, Trofea

## WYDAWANIE

Wiele zdolności wymaga od graczy wydawania akcji, kart, kości, żetonów oraz trofeów. Gracz może wydawać tylko własne akcje, karty, żetony oraz trofea.

- ✦ Wydane żetony walki odkłada się na bok i nie można ich ponownie wydać podczas aktualnej rundy walki. Wszystkie inne typy żetonów po wydaniu są zwracane do puli żetonów.
- ✦ Wydane trofea są odrzucane. Jeśli typ trofeum nie jest określony, bohater może wydać trofeum dowolnego typu.
- ✦ Wydane kości terenu odkłada się na bok i nie można ich ponownie wydać w ramach rozpatrywania tej samej akcji lub zdolności.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Pula walki, Ruch, Trofea, Zakupy

## WYELIMINOWANI BOHATEROWIE

Niektóre efekty w grze mogą wyeliminować bohatera z rozgrywki (np. kiedy bohater zostanie pokonany przez złoczyńcę). Kiedy bohater zostaje wyeliminowany, gracz kontrolujący tego bohatera przegrywa grę, a figurka tego bohatera jest usuwana z planszy. Zasoby, karty umiejętności, trofea oraz żetony walki tego bohatera są również usuwane z gry.

- ✦ Złoto, żetony fabuły oraz żetony obrażeń wyeliminowanego bohatera wracają do puli żetonów.
- ✦ Jeśli gracz, który kontrolował bohatera, był pierwszym graczem, nowym pierwszym graczem zostaje następny gracz w porządku tury.

**Powiązane pojęcia:** Porządek tury, Złoczyńca

## WYMIANA (PATRZ DOBRA)

### WYPRAWY

Wyprawy stanowią jeden z typów kart przygód. Kiedy bohater dobiera wyprawę, umieszcza ją odkrytą obok swojej karty bohatera.

Każda wyprawa wymaga od bohatera poruszenia się na określony heks planszy, zwykle oznaczony na czerwono na karcie wyprawy. Aby ukończyć wyprawę, bohater musi udać się na jeden z oznaczonych heksów i wykonać instrukcje opisane w górnej części karty.

- ✦ Nie ma ograniczenia liczby wypraw, jakie może mieć jednocześnie gracz.
- ✦ Na każdej wyprawie opisano od jednego do trzech zakończeń. W górnej części pola tekstowego, pod ilustracją mapy, wymieniono wymagania dla każdego z tych zakończeń. Kiedy wymagania zostaje wypełnione, można rozpatrzyć zdolność z pasującą cyfrą rzymską.
  - Większość wypraw nakazuje bohaterowi przeszukać określony heks, a na ich wymagania składa się lista symboli terenu. Aby wypełnić te wymagania, bohater wydaje jedną kość terenu z pasującym symbolem za każdy wymieniony symbol terenu. Do dzikich symboli można dopasowywać wyłącznie dzikie symbole.

*Przykład: Corbin chce wypełnić wymaganie złożone z góry i wody. To wymaganie można wypełnić kością góra/woda i dziką kością, dwoma kośćmi góra/woda lub dwoma dzikimi kośćmi. Jednak gdyby Corbin musiał wypełnić wymaganie złożone z dwóch dzikich symboli, potrzebowałby dwóch dzikich kości.*
  - Bohater nie może wydać jednej kości, aby dopasować ją do kilku symboli terenu. Jedna kość może być wydana wyłącznie po to, aby dopasować ją do jednego z wymienionych symboli terenu.
  - Bohater może zdecydować, że nie rozpatruje zakończenia, nawet jeśli wypełnia związane z nim wymagania. W takim wypadku wyprawa pozostaje odkryta obok karty bohatera i można próbować ją ponownie ukończyć, wykonując opisane na niej instrukcje.
  - Kiedy bohater rozpatruje zakończenie, zawsze otrzymuje wyprawę jako trofeum, chyba że dane zakończenie mówi inaczej.
  - Bohater może rozpatrzyć tylko jedno zakończenie danej wyprawy, nawet jeśli w danym momencie spełnia więcej niż jedno wymagania.

- Jeśli bohater nie jest w stanie rozpatrzyć żadnego z zakończeń wyprawy, ta wyprawa pozostaje odkryta obok karty bohatera i ten bohater może próbować ją ponownie ukończyć, wykonując opisane na niej instrukcje.

**Powiązane pojęcia:** Karty przygód, Kości terenu, Przeszukiwanie

## WYPRAWY FABULARNE

Na niektórych kartach fabuły pojawia się wyrażenie „Wyprawa fabularna”. Kiedy zostaje dobrana karta wyprawy fabularnej, umieszcza się ją nad planszą, na pierwszym pustym polu toru wypraw fabularnych.

Karty wypraw fabularnych pozwalają bohaterom rozpatrywać zdolności z konkretnych kart fabuły, kiedy znajdują się oni na określonych heksach planszy. Po umieszczeniu jednej z takich kart na torze wypraw fabularnych należy umieścić pasujący do tego pola żeton wyprawy fabularnej na heksie wymienionym w opisie danej karty fabuły.

- ✦ Jeśli wyprawa fabularna może być rozpatrywana na kilku heksach, na przykład w dowolnym miasteczku, świątyni czy twierdzy, nie ma odpowiedniej liczby żetonów wyprawy fabularnej, aby to oznaczyć. W przypadku takich kart gracz nie musi umieszczać żadnego żetonu wyprawy fabularnej na planszy.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły

## WYZYWANIE

Kiedy bohater wyzywa innego bohatera do walki, ci bohaterowie nawiązują walkę i toczą ją, aż jeden bohater zostanie pokonany lub ucieknie.

- ✦ Bohater nie może wyzwać innego bohatera do walki, chyba że pozwala mu na to jakaś zdolność.
- ✦ Bohater, który rzucił wyzwanie, jest atakującym i wygrywa remisję inicjatywy.
- ✦ Bohater, który zostanie wyzwany przez Corbina i wygra walkę, nie dostaje żadnej nagrody. Żaden z bohaterów nie może uciec podczas wyzwania Corbina.

**Powiązane pojęcia:** Inicjatywa, Walka

## X (LITERA)

Litera X jest wykorzystywana wraz ze zdolnościami i efektami kart, które charakteryzuje zmienny wynik. X to zawsze wartość cyfrowa, którą ustala się poprzez zapłacenie określonego kosztu (np. X  $\mathcal{M}$ ) lub spełnienie innego warunku.

- ✦ X aktualizuje się automatycznie w oparciu o obecny stan gry.
- ✦ Jeśli zdolność X  $\mathcal{M}$  jest aktywowana przez inną zdolność, X uważa się za 1, chyba że zaznaczono inaczej.

**Powiązane pojęcia:** Zdolności wzmocnień

## ZADAWANIE OBRAŹEŃ

Obrażenia są zwykle zadawane w wyniku akcji walki. Obrażenia zadane w walce można zadawać wyłącznie przeciwnikowi walczącego. Walczący nie może zadawać obrażeń bohaterowi ani wrogowi pozostającemu poza walką, ani też sobie samemu.

- ✦ Jeśli wszystkie obrażenia z ataku lub zdolności zostaną zablokowane, uważa się, że nie zostały zadane żadne obrażenia, a zdolności, które do aktywacji wymagają zadania obrażeń, nie aktywują się.

**Powiązane pojęcia:** Obrażenia, Obrażenia fizyczne  $\mathcal{F}$ , Obrażenia magiczne  $\mathcal{M}$ , Obrażenia wroga  $\mathcal{W}$

## ZAKUPY

Bohater w mieście może wydać jedną akcję, aby przeprowadzić zakupy na targowisku w tym mieście. Akcja zakupów dzieli się na trzy kroki:

1. **Przejrzanie targowiska.** Należy dobrać wierzchnią kartę z talii zasobów i dodać ją do danego targowiska. Od tej chwili zawiera ono cztery karty.

- Za każdym razem, kiedy wyczerpie się talia zasobów, należy potasować stos odrzuconych kart zasobów i utworzyć z niego nową zakrytą talię.

2. **Sprzedaż zasobów (opcjonalna).** Bohater może sprzedawać dowolne karty zasobów, jakie posiada. Każdą kartę sprzedanego zasobu należy odrzucić, a bohater zdobywa złoto równe kosztowi każdego sprzedanego zasobu.

- Jeśli sprzedana karta zasobu posiada pasujący żeton walki, należy umieścić ten żeton z powrotem w puli żetonów.
- Gracz nie może sprzedawać zasobów poza akcją zakupów, chyba że pozwala na to jakaś zdolność.
- Gracz nie może sprzedawać karty zasobów w ramach tej samej akcji zakupów, w której kupił ten zasób.

3. **Kupno lub odrzucenie jednego zasobu.** Bohater musi kupić jedną kartę zasobu lub odrzucić jedną kartę zasobu z targowiska (jeśli nie chce niczego kupować). Oznacza to, że po każdej akcji zakupów na targowisku zostają zawsze trzy karty zasobów.

Aby kupić zasób, bohater wydaje złoto równe kosztowi tego zasobu, a następnie bierze kartę tego zasobu i umieszcza ją obok swojej karty bohatera. Jeśli na kupionej karcie zasobu widnieje trzelementowy kod, bohater otrzymuje również pasujący żeton walki.

- W ramach jednej akcji zakupów bohater może kupić maksymalnie jeden zasób.

**Powiązane pojęcia:** Karty zasobów, Targowiska

## ZDOBYWANIE

Kiedy gracz zdobywa lub otrzymuje element gry, umieszcza ten element gry obok swojej karty bohatera tak, aby pozostali gracze wiedzieli, że ten gracz kontroluje dany element gry.

- ✦ Kiedy bohater zdobywa złoto lub inny żeton, otrzymuje ten żeton z puli żetonów.
- ✦ Kiedy bohater zdobywa trofeum, otrzymuje wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i umieszcza ją zakrytą obok karty swojego bohatera.

**Powiązane pojęcia:** Trofea, Złoto  $\mathcal{G}$

## ZDOLNOŚCI

Każdą kartę charakteryzuje określona liczba efektów nazywanych zdolnościami. Każdy osobny ustęp na karcie to pojedyncza zdolność.

- ✦ Bohater może aktywować wyłącznie zdolności ze swoich kart. Zalicza się do tego wszystkie karty, które bohater kupił, zdobył i których się nauczył. Nie zalicza się do tego kart innych graczy ani kart, które zostały odrzucone albo oddane innemu bohaterowi.
- ✦ Należy zawsze rozpatrywać zdolności w kolejności, w jakiej pojawiają się one na karcie. Jeśli w tym samym zdaniu pojawia się dwa lub więcej efektów, należy zawsze rozpocząć rozpatrywanie od tego, który pojawia się w zdaniu pierwszy, zanim przejdzie się do pozostałych.

**Powiązane pojęcia:** Karty umiejętności, Negowanie, Trofea, Zdolności jednoczesne, Zdolności wzmocnień

## ZDOLNOŚCI JEDNOCZESNE

Kiedy dwie lub więcej zdolności aktywują się w tym samym momencie, uważa się je za zdolności jednoczesne.

- ✦ Zdolności aktywnego gracza są zawsze rozpatrywane jako pierwsze, a pozostali gracze rozpatrują swoje zdolności w porządku tury.
- ✦ Jeśli gracz musi rozpatrzyć więcej niż jedną zdolność jednoczesną, sam decyduje, w jakiej kolejności rozpatrzy swoje zdolności. Po tym, jak gracz rozpatrzy wszystkie takie zdolności, następny gracz w porządku tury rozpatruje swoje zdolności jednoczesne.

**Powiązane pojęcia:** Aktywny gracz, Porządek tury, Zdolności

## ZDOLNOŚCI WZMOCNIEŃ

Zdolności poprzedzone symbolem **M** to zdolności wzmocnień. Zdolności wzmocnień można używać jako akcję walki, wydając z puli walki gracza liczbę wzmocnień wymienioną przed **M**.

- ✦ Żadnej zdolności wzmocnienia nie można aktywować więcej niż raz na rundę walki.
- ✦ Gracz może wydać na zdolność więcej wzmocnień niż jest to wymagane. Nadwyżkowe wzmocnienia nie mają żadnego efektu.
- ✦ Koszt zdolności wzmocnienia należy opłacić przed rozpatrzeniem efektu tej zdolności. Oznacza to, że jeśli zdolność wzmocnienia pozwala bohaterowi przerzucić wydane żetony, żetony wzmocnień wydane do aktywowania tej zdolności mogą zostać przerzucone.
- ✦ Jeśli zdolność **X M** jest aktywowana przez inną zdolność, **X** uważa się za 1, chyba że zaznaczono inaczej.

**Powiązane pojęcia:** Akcje walki, Symbole wzmocnień **M**, **X** (litera)

## ZŁOCZYŃCA

Złoczyńcy to wrogowie, którzy pojawiają się na stronie B kart scenariuszy.

- ✦ Każdy złoczyńca ma specjalny żeton walki, który jest rzucany w dodatku do pozostałych sześciu żetonów wroga. Ten żeton jest pokazany w lewym dolnym rogu rewersu karty scenariusza.
- ✦ Kiedy złoczyńca zostaje pokonany, bohater, który go pokonał, wygrywa grę.
- ✦ Kiedy bohater zostaje pokonany w walce ze złoczyńcą, ten bohater zostaje wyeliminowany z gry. Należy usunąć wszystkie obrażenia ze złoczyńcy i odwrócić kartę scenariusza z powrotem na jej awers. Gra toczy się dalej, aż inny bohater pokona złoczyńcę lub wszyscy bohaterowie przegrają grę.
- ✦ Bohater nie może uciekać z walki ze złoczyńcą.
- ✦ Jeśli życie złoczyńcy jest zmniejszone przez żetony fabuły, złoczyńca nie może wyleczyć się ponad swoją początkową wartość życia.

**Powiązane pojęcia:** Karta scenariusza, Scenariusz, Wyeliminowani bohaterowie

## ZŁOTO

Złoto stanowi walutę królestwa. Bohater może wydawać złoto, aby kupować zasoby i używać różnych zdolności kart.

- ✦ Nie ma ograniczenia ilości złota, jaką może mieć gracz.
- ✦ Jeden żeton przedstawiający 3 złota odpowiada trzem żetonom przedstawiającym 1 złota. Gracze mogą swobodnie i w dowolnym momencie rozmieniać żetony złota.

**Powiązane pojęcia:** Karty zasobów, Targowiska, Wydawanie

## ZOMBIE

Czarne żetony fabuły w scenariuszu „Król umarłych” określa się jako zombie. Zombie umieszcza się na planszy w wyniku działania wypraw fabularnych.

- ✦ Vorakesh ma +1 życia za każdego zombie na planszy.
- ✦ Zabite zombie należy zwrócić do puli żetonów.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły, Scenariusz, Towarzysze, Żetony fabuły

## ŻETON CZASU I TOR CZASU

Żeton czasu i tor czasu informują, ile rund minęło w trakcie trwania aktualnej rozgrywki.

- ✦ Na końcu każdej rundy pierwszy gracz przesuwa żeton czasu o jedno pole w dół toru czasu.
  - Jeśli żeton czasu jest na ostatnim polu toru czasu, zamiast tego należy go odwrócić na stronę z oznaczeniem Aktu 2 i przesunąć na pole początkowe. Jeśli żeton czasu był już na stronie z oznaczeniem Aktu 2, tego żetonu już się nie przesuwa i pozostaje on na ostatnim polu toru czasu.
- ✦ Kiedy żeton czasu przesunie się na pole z symbolem fabuły, należy dobrać i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii fabuły.
- ✦ Kiedy żeton czasu przesunie się na pole odświeżenia klejnotów, należy odświeżyć każdy klejnot przygody na heksie bez bohatera poprzez odwrócenie go awersem do góry (odkrycie jego kolorowej strony).

**Powiązane pojęcia:** Akty, Pierwszy gracz, Rundy


## ŻETONY FABUŁY






Żetony fabuły są dwustronne, a ich wykorzystanie zależy od karty scenariusza. Czasem wykorzystuje się tylko jedną stronę, czasem obie strony reprezentują żetony o różnych funkcjach.

**Powiązane pojęcia:** Karty fabuły, Scenariusz, Towarzysze, Wiedza, Zombie

## ŻETONY WALKI


Żetony walki rzuca się, aby rozpatrzeć walkę. Na obu stronach każdego żetonu znajdują się pewne symbole.

- ✦ Duży symbol można wydać jako akcję walki, aby rozpatrzeć jego efekt. Mały symbol służy jedynie jako odnośnik do symbolu znajdującego się po drugiej stronie żetonu i nie może być celem żetonów ani zdolności kart.
- ✦ Za każdym razem, kiedy zdolność odnosi się do żetonu lub do symboli na tym żetonie, odnosi się wyłącznie do tej strony i symboli tego żetonu, które są obecnie odkryte.
- ✦ Każdy żeton walki bohatera lub wroga znajdujący się poza pulą żetonów (bez względu na to, czy ten żeton został wydany, czy usunięty) uważa się za wydany. Wydane żetony nie są dopuszczalnymi celami dla zdolności innych żetonów i kart, chyba że dana zdolność wyraźnie dopuszcza je jako cele.
- ✦ Żetony walki można rzucać, przewracać i przerzucać. Inne żetony pozostają poza wpływem zdolności, które rzucają, przewracają lub przerzucają żetony.
- ✦ Jeśli zdolność bierze za cel żetony konkretnego typu (np. „Usuń wszystkie żetony  twojego przeciwnika”), ma zastosowanie wobec żetonów o dowolnej wartości.

**Powiązane pojęcia:** Inicjatywa, Obrażenia fizyczne , Obrażenia magiczne , Przerzucanie, Przewracanie, Pula walki, Rzucanie, Symbole podwojenia , Symbole tarcz , Symbole wzmocnień **M**, Symbole zwinności , Walka

## ŻYCIE

Bohaterowie i wrogowie mają życie. Jeśli bohater lub wróg ma liczbę żetonów obrażeń równą swojemu życiu, ten bohater lub wróg zostaje pokonany.

- ✦ Zdolności, które zwiększają życie bohatera lub wroga, zapisano jako „+X ”, gdzie **X** to wartość, o jaką zwiększa się życie.

**Powiązane pojęcia:** Leczenie, Obrażenia, Pokonany



# INDEKS

<b>A</b>		<b>M</b>		<b>R</b>	
Akcje ➔..... 3		Maksymalna wielkość ręki ♣..... 5		Raz na turę..... 8	Uniemożliwianie (patrz Negowanie)..... II
Akcje walki..... 3, 16		Margath (patrz Złoczyńca)..... 5		Ruch..... 8	Usuwanie..... II
Akty..... 3		Miasta..... 6		Rundy..... 8	<b>V</b>
Aktywny gracz..... 3		Miasteczka..... 6		Rzeki (patrz Ruch)..... 9	Vorakesh (patrz Złoczyńca)..... II
Atak..... 3		Mobilizowanie się..... 6		Rzucanie..... 9	<b>W</b>
Atakujący..... 3		<b>N</b>		<b>S</b>	Walka..... II
Atrybuty..... 3		Nawiązywanie walki..... 6		Scenariusz..... 9	Warunki zwycięstwa (patrz Karta scenariusza) .... II
<b>B</b>		Negowanie..... 6		Skrót zasad..... 16	Wiedza..... II
Blokowanie obrażeń..... 3		<b>O</b>		Sprzedawanie (patrz Zakupy)..... 9	Wrogowie..... 12
Bohaterowie..... 3		Obrażenia..... 6		Symbole kresiek ▬..... 9	Wstrzymany..... 12
<b>C</b>		Obrażenia fizyczne ➔..... 6		Symbole podwojenia ♁..... 9	Wydarzenia..... 12
Cechy (patrz Wrogowie)..... 3		Obrażenia magiczne ✨..... 6		Symbole tarcz ♠..... 9	Wydawanie..... 12
Ciało ♣..... 3		Obrażenia wroga ☠..... 6		Symbole terenu..... 16	Wyeliminowani bohaterowie..... 12
<b>D</b>		Odpoczynek..... 6		Symbole wzmoceń ♣..... 9	Wymiana (patrz Dobra)..... 12
Dobieranie..... 4		Odrzucanie..... 7		Symbole zwinności ♣..... 9	Wyprawy..... 12
Dobra..... 4		Ograniczenie liczby elementów gry..... 7		Symbol sukcesu..... 9	Wyprawy fabularne..... 13
Duch ☉..... 4		Opis fabularny..... 7		Szkolenie..... 9	Wyzwanie..... 13
Dzicz..... 4		Opis przygotowania gry..... 2		Szybkość ♣..... 9	<b>X</b>
Dzikie symbole (patrz Kości terenu)..... 4		<b>P</b>		Świątynie..... 9	X (litera)..... 13
<b>H</b>		Pierwszy gracz..... 7		<b>T</b>	<b>Z</b>
Heks..... 4		Podstawowe zasady..... 2		Talia przeszukiwania..... 10	Zadawanie obrażeń..... 13
<b>I</b>		Pogłoski (patrz Wydarzenia)..... 7		Talia spotkań..... 10	Zakupy..... 13
Inicjatywa..... 4		Pokonany..... 7		Talia walk..... 10	Zdobywanie..... 13
<b>K</b>		Porządek tury..... 7		Targowiska..... 10	Zdolności..... 13
Karta scenariusza..... 4		Poszukiwanie przygód..... 7		Testy atrybutów..... 10	Zdolności jednoczesne..... 13
Karty fabuły..... 4		Potężni wrogowie..... 7		Towarzysze..... 10	Zdolności wzmoceń..... 14
Karty przygód..... 4		Premiowe trofea..... 7		Trakty (patrz Ruch)..... 10	Złoczyńca..... 14
Karty umiejętności..... 4		Przeciwnik..... 7		Trofea..... 10	Złoto ☉..... 14
Karty zasobów..... 5		Przekazywanie..... 7		Tury..... II	Zombie..... 14
Klejnoty przygód..... 5		Przerzucanie..... 8		Twierdze..... II	<b>Ż</b>
Kości terenu..... 5		Przeszukiwanie..... 8		<b>U</b>	Żeton czasu i tor czasu..... 14
<b>L</b>		Przewracanie..... 8		Ucieczka..... II	Żetony fabuły..... 14
Leczenie..... 5		Puła walki..... 8		Uczciwa gra..... II	Żetony walki..... 14
				Uczenie się (patrz Karty umiejętności)..... II	Życie ♥..... 14
				Umysł ☉..... II	


# SKRÓT ZASAD

## AKCJE WALKI





(tylko bohater) **Zadaj fizyczne obrażenia.** Wydadz dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia fizyczne równe łącznej wartości wydanych .




Użyj **zwinności.** Wydadz 1 symbol , aby przewrócić jeden ze swoich niewydanych żetonów na drugą stronę lub zmusić przeciwnika do przetrzucenia jednego z jego niewydanych żetonów (twój wybór).





(tylko bohater) **Zadaj magiczne obrażenia.** Wydadz dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia magiczne równe łącznej wartości wydanych .




Aktywuj **zdolność wzmocnienia.** Wydadz liczbę symboli  równą kosztowi zdolności wzmocnienia, aby ją rozpatrzyć. Każda zdolność wzmocnienia może być użyta tylko raz na rundę walki.





(tylko wróg) **Zadaj obrażenia wroga.** Wydadz dowolną liczbę symboli , aby zadać obrażenia wroga równe łącznej wartości wydanych .



Za każdym razem, kiedy podczas walki miałbyś otrzymać obrażenia, możesz wydać dowolną liczbę symboli , aby zablokować taką samą liczbę obrażeń. Takie działanie **nie** powoduje zużycia akcji walki.



**Podwój symbol.** Ułóż jeden ze swoich niewydanych żetonów na wierzchu 1 symbolu , tworząc stos. Symbole ułożone na wierzchu  uważa się za podwojone.

## INNE SYMBOLE

### SYMBOLE TERENU



Dziki symbol



Woda



Las



Góra



Wzgórza



Równiny



Ciało



Umysł



Duch



Szybkość



Życie



Maks. wielkość ręki



Walka



Przeszukiwanie



Spotkanie

### RÓŻNE



Scenariusz „Margath powstaje”



Scenariusz „Król umarłych”



Akcja

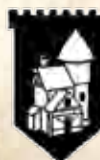


Złoto

### HEKSY



Symbol sukcesu



Miasteczko



Świątynia



Twierdza