



FATEFORGE

- KRONIKI KAAAN -

~ Instrukcija ~



OMÓWIENIE GRY

W grze *Fateforge: Kroniki Kaan* wcielicie się w rolę bohaterów Pierwotnej Puszczy Ündsenoin. Zostaniecie wysłani na wyprawę do miasta Easafir, stolicy Cesarstwa Kartaçöl, gdzie natkniecie się na wiele intrygujących postaci i problematycznych sytuacji. To od was będzie zależało, czy wywiniecie się z tych spotkań dzięki elokwencji i urokowi osobistemu, czy też za sprawą celnie wymierzonych strzał i ciosów... Dzięki prowadzącej waszą przygodę aplikacji towarzyszącej roztaczana historia będzie na bieżąco kształtowana w oparciu o wasze wybory, sukcesy i porażki zarówno w scenach opowieści, jak i walki. To właśnie te decyzje i ich konsekwencje wpłyną na to, jaką ścieżką podąży rozgałęziająca się, nieliniowa przygoda, zapewniając wam unikalne doświadczenia z każdym kolejnym podejściem do kampanii.

Rozgrywka jest podzielona na trzy rodzaje scen. Sceny opowieści skupiają się na fabularyzowanych fragmentach waszej przygody. Pozwolą wam one eksplorować Easafir i jego okolice, wchodzić w interakcje z różnymi, reagującymi na wasze słowa i czyny postaciami oraz stronnictwami, a także stawiać czoła innym wyzwaniom, jakie napotkacie.

Sceny walki stanowią przepełnioną akcją trzon gry. Ścierając się z różnymi przeciwnikami, będziecie mieli ledwie kilka rund na to, aby pod ich naporem zrealizować określone cele. Walka opiera się na specjalnych kościach, z których każda reprezentuje jakąś akcję. Można je modyfikować za pomocą unikatowych umiejętności, tworząc potężne kombinacje efektów. Ścisła współpraca będzie przy tym kluczowa, aby jak najlepiej wykorzystać zdolności każdego z waszych bohaterów. Skuteczne unikanie obrażeń również stanowi konieczność, gdyż po każdej scenie walki odzyskacie jedynie niewielką ilość zdrowia. Lepiej więc przygotujcie porządne zapasy żywności i mikstur leczących – okazja na pełny odpoczynek nadarzy się tylko co dwa lub trzy starcia!

Sceny odpoczynku pozwolą wam się wyleczyć, kupić wyposażenie i uczyć się nowych umiejętności w różnych miejscach w Easafirze i jego okolicach. Każda scena odpoczynku ma przydzieloną pewną ilość czasu, jaki możecie spędzić w dowolny sposób. W miarę postępu kampanii, a także w zależności od tego, do kogo i gdzie się udacie, będziecie natrafiać na nowe zadania poboczne oraz miejsca odpoczynku, pozwalające rozwijać waszych bohaterów na różne sposoby.

Niechaj poprowadzi was mądrość Puszczy!

WITAJCIE W ŚWIECIE FATEFORGE

Gra została zaprojektowana z myślą o wciągnięciu graczy w uniwersum *Fateforge* poprzez stopniowo rozwijającą się fabułę oraz elementy rozgrywki.

W miarę postępów w grze będą pojawiać się nowe zasady i elementy, zwiększające złożoność i głębię scen walki.

W niektórych momentach gry zostaniesz poproszony o odblokowanie nowych zasad. W takich sytuacjach przejdź do ostatniej sekcji tej instrukcji na str. 25, znajdź odpowiedni wpis z nowymi zasadami i zapoznaj się z nimi. Następnie przekreśl puste pole w ramce z danymi zasadami, aby zaznaczyć, że są już odblokowane i będą od teraz obowiązywały w każdej kolejnej rozgrywce.

Ponieważ gra może potoczyć się różnymi ścieżkami, nowe zasady mogą być odblokowywane na różnych etapach przygody. Jeżeli zostaniesz odesłany do zasad, które już odblokowałeś, po prostu zignoruj takie polecenie.

Po ukończeniu głównego wątku przygody wszystkie zasady będą już odblokowane, dlatego rozgrywając całą kampanię po raz kolejny, nie będziesz już musiał zwracać uwagi na powtarzne ich poznawanie.

APLIKACJA

Do gry w *Fateforge* niezbędna jest aplikacja towarzysząca, którą od tej pory będziemy określać po prostu „aplikacja”. Aplikacja odpowiada za różne aspekty gry, jak np. aktywacja wrogów w scenach walki, czy też śledzenie i zapisywanie postępów rozgrywki.

Aplikacja jest integralnym elementem *Fateforge* i nie da się prowadzić rozgrywki bez niej. Jeżeli masz taką możliwość, najwygodniej będzie korzystać z tabletu.


ELEMENTY GRY


Na arkuszu pierwszego przygotowania znajduje się spis elementów, a także wskazówki dotyczące ich składania i przechowywania, aby jak najsprawniej przygotowywać kolejne rozgrywki.

PRZEBIEG KAMPANII

Kampania podzielona jest na trzy różnej długości akty. Gracze będą naprzemiennie rozgrywać sceny opowieści, walki i odpoczynku. Podczas scen opowieści aplikacja wyświetla u góry ekranu pasek postępu – wskazuje on postęp graczy w ramach bieżącego aktu.



Każdy symbol  reprezentuje pojedynczy rozdział danego aktu, składający się z kilku scen opowieści i jednej sceny walki. Odniesienie sukcesu w scenie walki spowoduje przejście do następnego rozdziału. Porażka również może skierować graczy do kolejnego rozdziału, prezentując inną ścieżkę fabularną, lub też może wymagać od nich odniesienia sukcesu w kolejnej scenie walki, aby mogli poczynić postępy.

Każdy symbol  reprezentuje scenę odpoczynku (patrz str. 22), która umożliwi graczom wyleczenie i rozwinięcie swoich bohaterów, a także podjęcie się dostępnych zadań pobocznych.

W większości przypadków dotarcie do sceny odpoczynku wymaga pomyślnego rozegrania dwóch rozdziałów, ale zmieni się to wraz z postępem przygody.

PIERWSZA KAMPANIA

1. Przed rozpoczęciem pierwszej kampanii zapoznaj się z arkuszem pierwszego przygotowania i wykonaj opisane na nim polecenia.
2. Pobierz aplikację towarzyszącą, skanując znajdujący się na arkuszu pierwszego przygotowania kod QR. Możesz ją również pobrać ze strony: www.mighty-boards.com/fateforgeapp.
3. Następnie przeczytaj resztę tej instrukcji, pomijając sekcję „Nowe zasady”. Aplikacja co prawda zawiera samouczek walki, który przeprowadzi cię przez pierwszą scenę walki, jednak zakłada on, że zapoznałeś się już z instrukcją.
4. Gdy będziesz już gotowy do rozpoczęcia pierwszej rozgrywki kampanii, uruchom aplikację, wybierz „Nowa kampania”, a potem „Wątek główny”. Następnie każdy gracz wybiera swojego bohatera – pomogą w tym ich opisy oraz wskazówki dotyczące specyfiki grania każdym z nich. W przypadku rozgrywki solo, wybierz dwóch bohaterów. Teraz możesz rozpocząć pierwszą kampanię. Kliknij przycisk „Rozpoczęcie kampanii” i zanurz się w świecie *Fateforge*!

TRYB SOLO

Aby zagrać w grę solo, wystarczy wybrać opcję solo w menu głównym aplikacji. Aplikacja odpowiednio dostosuje wtedy zasady do rozgrywki w trybie solo. Może się to wiązać z nowymi lub zmienionymi zasadami, więc uważnie stosuj się do poleceń aplikacji.

BOHATEROWIE

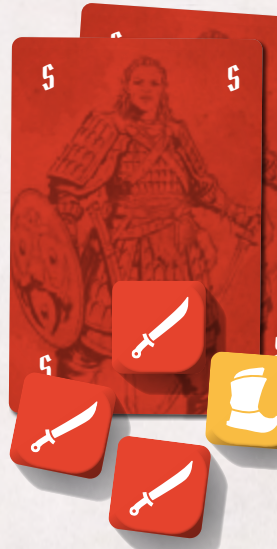


Każdy gracz wcieli się w jednego z potężnych bohaterów. Przed rozpoczęciem gry wybierz swojego bohatera, weź jego plansztkę, skrytkę oraz figurkę i umieść je przed sobą. Następnie wyjmij poniższe elementy ze skrytki swojego bohatera (zakładając, że skompletowałeś ją zgodnie z poleceniami z arkusza pierwszego przygotowania):



- **Kafelek kolejności gracza** – umieść go obok planszki swojego bohatera.

- Dwie karty **startowych umiejętności** (oznaczone na odwrocie literą **S**) – umieść je nad plansztką swojego bohatera.
- **Zasłonka gracza** – umieść ją obok planszki swojego bohatera, tak aby pozostali gracze nie byli w stanie za nią zaglądać.
- Zestaw **kości walki** twojego bohatera – umieść je na planszce swojego bohatera.



Profesja i imię

Unikatowa zdolność

Początkowa cecha

Pole broni głównej

Broń dwuręczna zajmuje oba pola broni

Pole broni bocznej



Umieść swoje znaczniki zdrowia i energii w dostępnej puli na górze



Wyczerpana pula

Liczba i rodzaj kości w twojej początkowej puli kości

Cztery pola plecaka na ubiór (skrajnie lewe) oraz wyposażenie

Jeżeli grasz któryś z następujących bohaterów, weź dodatkowe elementy powiązane z ich zdolnościami:



ŁOTRZYCA
Umieść **żeton ukrycia** Łotrzycy w dostępnej puli. Łotrzyca zaczyna każdą scenę walki w **ukryciu**, czyli z żetonem ukrycia w dostępnej puli.




SZLACHCIC
Weź **żeton postawy** i umieść go na swojej planszce.

SZAMAN
Weź kartę **Bębna szamańskiego** (nr 150) i umieść ją odkrytą w dowolnym polu plecaka u dołu planszki.



CECHY

 Cechy wpływają na wykonywane w trakcie gry testy. Samo posiadanie odpowiedniej dla danego testu cechy ułatwia jego zdanie. Każdy bohater rozpoczyna z jedną, nadrukowaną na planszecie cechą, ale potem można ich zdobyć więcej. Niektóre przedmioty również mogą dawać jakieś cechy, o ile znajdują się w odpowiednim polu ekwipunku (patrz „Przedmioty” na str. 7).

ZDOLNOŚĆ BOHATERA

Każdy bohater posiada unikatową zdolność, jak np. *Ukrycie* i *Akrobacje Łotrzycy* lub *Fechtunek Szlachcica*. Ich opisy znajdują się na planszetcach bohaterów.

PULA KOŚCI WALKI

Pula kości każdego bohatera reprezentuje jego predyspozycje w walce. Czerwone kości reprezentują siłę twojego bohatera, żółte to jego szybkość, zielone to inteligencja, a niebieskie – walka dystansowa.

Wraz z kolejnymi rozgrywkami będziesz miał okazję powiększać pulę twojego bohatera o kolejne kości.



W dalszym ciągu jednak w każdej rundzie walki będziesz rzucać **maksymalnie czterema kośćmi** (patrz „Faza planowania” na str. 12), chyba że jakaś karta lub efekt wskaże inaczej.

Każda kość generuje wyniki w określonym kolorze. Jednak w większości przypadków wyniki te będą na kartach wskazane jako brązowy symbol z białym tłem. Oznacza to, że do aktywacji danego efektu możesz użyć wyniku z kości dowolnego koloru.

Możesz wykorzystać wyrzucone na kościach wyniki do aktywowania efektów umiejętności lub przedmiotów (patrz „Aktywacja umiejętności i przedmiotów” na str. 13) lub rozpatrzyć je bezpośrednio jako akcje na mapie walki np. do poruszenia się o jedną strefę lub zaatakowania wroga.

PRZERZUTY



Symbol przerzutu pozwala raz na rundę walki przerzucić w ramach planowania powiązaną z nim kość. W przypadku scen walki możesz korzystać z przerzutów wyłącznie w fazie planowania. Zawsze gdy jakiś efekt lub karta pozwala ci **przerzucić kość lub kilka kości**, oznacza to wykonanie ponownie rzutu tylko raz. Możesz jednak skorzystać z kilku różnych efektów, aby umożliwić sobie kilkukrotny przerzut tej samej kości.

WYNIKI KOŚCI WALKI




KROK: Porusz się do sąsiedniej strefy.



CIOS: Zadaj 1 obrażenie wrogowi w tej samej strefie.




PRECYZYJNY CIOS: Liczy się jako normalny , chyba że jakaś umiejętność, przedmiot lub efekt wskazują inaczej.



STRZAŁ: Zadaj 1 obrażenie wrogowi w sąsiedniej strefie.







PRECYZYJNY STRZAŁ: Liczy się jako normalny , chyba że jakaś umiejętność, przedmiot lub efekt wskazują inaczej.





SKUPIENIE: Zbadaj obiekt na mapie walki. Używane również do aktywacji umiejętności i niektórych przedmiotów.



PUDŁO: Oznacza niepowodzenie, brak efektu.

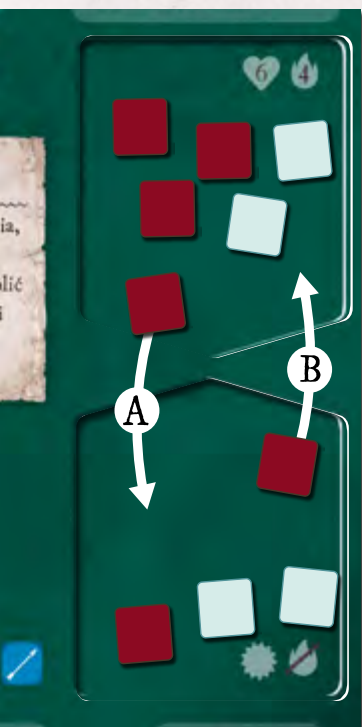
Na potrzeby aktywowania umiejętności lub przedmiotów możesz skorzystać z  i  jako odpowiednio  i .

Jeżeli ścianka kości pokazuje dwa wyniki oddzielone linią (np. , ), możesz jej użyć jako jednego ze wskazanych wyników, ale nie obu.



ZDROWIE I ENERGIA

Trzymaj znaczniki zdrowia i energii w *dostępnej* puli na planszecie swojego bohatera. Nie możesz przekroczyć swojego początkowego limitu zdrowia i energii, oznaczonego w prawym górnym rogu pola na pulę tych znaczników, chyba że jakaś karta lub efekt w grze wskaże inaczej.



W trakcie gry będziesz musiał *tracić* lub *wydarwać* zdrowie ♥ i energię ♠. W takich przypadkach przenieś odpowiednią liczbę znaczników z dostępnej puli do wyczerpanej puli (A). Będzie do tego dochodziło np. w wyniku otrzymywania obrażeń ☠ – za każde otrzymane obrażenie przenieś 1 znacznik zdrowia z dostępnej puli do wyczerpanej.

Przeciwym zjawiskiem jest *odzyskiwanie* zdrowia lub energii. W takim przypadku przenieś odpowiednią liczbę znaczników z wyczerpanej puli do dostępnej (B).

Pamiętaj, aby na bieżąco monitorować swój obecny poziom zdrowia i energii. Kiedy wyczerpiesz całe swoje dostępne

zdrowie, zostajesz ogłuszony (w skrócie OG) i nie możesz już uczestniczyć w bieżącej scenie walki (patrz str. 19). Kiedy wyczerpiesz całą swoją dostępną energię nie zostajesz co prawda OG, ale nie możesz już wydawać energii na aktywację przedmiotów lub umiejętności.

Jeżeli w dowolnym momencie miałbyś w wyniku jakiegoś efektu stracić energię, ale nie masz już żadnej dostępnej, musisz zamiast tego stracić tyle samo swojego zdrowia.

Kiedy wszyscy bohaterowie zostaną OG, scena walki kończy się *porażką*. Jeżeli przynajmniej 1 bohater dotrwa do końca i uda się zrealizować wszystkie cele sceny walki, w dalszym ciągu może się ona zakończyć sukcesem.

UMIĘJĘTNOŚCI

Umiejętności w znacznym stopniu wpływają na to, jak twój bohater radzi sobie w scenach walki. Pozwalają one manipulować wynikami kości walki, zapewniając tym samym większą elastyczność w wyborze akcji oraz dodatkowe, unikatowe efekty, a także umożliwiając tworzenie różnych kombinacji, znacząco poprawiających twoją skuteczność w boju. Każdy bohater ma swoją własną talię kart umiejętności, które możesz łączyć na różne sposoby, osiągając tym samym wiele wyjątkowych synergii efektów.

Nie ma limitu umiejętności, jakie możesz posiadać. Jednak w każdym momencie możesz **korzystać jedynie z 6 jednocześnie**. Możesz przearanżować obecnie przygotowane umiejętności w dowolnym momencie poza sceną walki oraz przed pierwszą fazą planowania w scenie walki.



KOSZT UMIĘJĘTNOŚCI

Koszt umiejętności wskazuje, ile złota musisz wydać na jej zakup. Umiejętności są dostępne w niektórych miejscach odpoczynku.

UŻYWANIE UMIĘJĘTNOŚCI

Większości umiejętności możesz używać tylko raz na rundę walki. Występują jednak jeszcze dwa inne rodzaje umiejętności: pasywne oraz jednorazowe.

x1 **Wielorazowe:** Umiejętności z takim oznaczeniem możesz używać raz na rundę walki.

x1 **Jednorazowe:** Umiejętności z takim oznaczeniem możesz używać tylko raz na scenę walki. Po użyciu odwróć taką kartę rewersem do góry, aby zaznaczyć, że została już wykorzystana. Odkryj ją z powrotem na końcu sceny walki.

∞ **Pasywne:** Umiejętności z takim oznaczeniem możesz używać dowolną liczbę razy na rundę walki, za każdym razem kiedy zostanie spełniony opisany warunek.

Umiejętności stanowią podstawę skuteczności twojego bohatera. Postaraj się w nie inwestować przy każdej możliwej okazji.








EFEKTY UMIEJĘTNOŚCI

Efekt umiejętności wskazuje, w jaki sposób możesz jej użyć. Niektóre karty umiejętności oferują unikatowe zdolności wraz z dokładnym opisem ich użycia, podczas gdy inne pozwalają po prostu przekształcić określone wyniki na kościach i żetony w inne wyniki, akcje lub efekty.

Wyniki są przedstawione jako brązowe symbole z białym tłem, natomiast białe symbole na brązowym tle to **akcje**. Wyniki w lewym brązowym polu karty umiejętności określają, jakie wyniki i żetony musisz wydać, aby aktywować daną umiejętność. Wyniki uzyskujesz bezpośrednio z rzutu kośćmi walki lub za sprawą użycia innych umiejętności, z kolei żetony musisz mieć w dostępnej puli swojego bohatera. Prawe brązowe pole karty umiejętności przedstawia **wyniki** lub **akcje** uzyskane dzięki aktywowaniu danej umiejętności. Jeżeli symbole w polu po prawej to **wyniki**, czyli brązowe symbole z białym tłem, możesz je wykorzystać jako akcje na mapie walki lub do aktywowania innych umiejętności, tworząc potężne kombinacje. **Akcje** z kolei to konkretne czynności, jakie twój bohater wykonuje na mapie walki. Wyniki są zatem bardziej korzystne niż akcje, ponieważ możesz je wykorzystać zarówno do aktywowania umiejętności, jak i do wykonania akcji na mapie walki.





Po przekształceniu wyniku z użyciem umiejętności możesz go wykorzystać do aktywowania kolejnej umiejętności lub jako akcję. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie przekształcone wyniki możesz wykorzystać w dowolnej kolejności oraz w połączeniu z innymi umiejętnościami lub kartami. Możesz ich również w ogóle nie używać.




Przykład: Umiejętność po lewej pozwala przekształcić wynik w , ale wyniku  w  już nie. Z kolei umiejętność po prawej pozwala przekształcić  w  lub  w .

Niektóre umiejętności pozwalają przekształcać wyniki w akcję lub kilka akcji. **Takich akcji nie możesz wykorzystać do aktywacji innych umiejętności.** Jeżeli akcje są przedstawione w formie sekwencji ze strzałką, **musisz wykonać je wszystkie w podanej kolejności.** Oznacza to, że musisz być w stanie wykonać wszystkie wskazane na karcie akcje, aby móc w ogóle aktywować tę umiejętność.



*Przykład: Ta umiejętność pozwala przekształcić wyniki  oraz  w akcję , po której następuje akcja . Jeżeli chcesz użyć tej umiejętności, **musisz być w stanie wykonać obie te akcje.** Innymi słowami, nie możesz poruszyć się do strefy bez wrogów żeby zaatakować powietrze.*

? Taki symbol oznacza, że możesz użyć dowolnego wyniku poza pudłem , aby spełnić wymaganie **?** użycia umiejętności lub przedmiotu (bronii i wyposażenia).

PRZEDMIOTY

W przeciwieństwie do umiejętności, przedmiotami możesz się wymieniać z innymi graczami w dowolnym momencie **z wyjątkiem sceny walki i wykonywania testu.** Możesz również zmienić rozmieszczenie przedmiotów wokół planszki swojego bohatera w dowolnym momencie poza sceną walki. Karty przedmiotów dzielą się na dwa rodzaje: **broń** i **wyposażenie**. Oba podlegają tym samym podstawowym zasadom z niewielkimi, opisanymi poniżej różnicami.



KOSZT PRZEDMIOTÓW

Tak jak w przypadku umiejętności, przedmioty mają **koszt**, określający ile musisz zapłacić, aby je kupić w różnych miejscach odpoczynku. Niektóre przedmioty możesz po prostu znaleźć w ramach sceny walki lub opowieści – nie musisz wtedy za nie nic płacić.



UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Możesz używać przedmiotów zgodnie ze znajdującym się na ich karcie opisem np. w trakcie sceny opowieści, w określonej fazie rundy walki lub gdy zaistnieją konkretne okoliczności. Jeżeli opis zdolności przedmiotu nie określa kiedy konkretnie możesz jej użyć, możesz skorzystać z takiego efektu raz na rundę walki, w trakcie tury twojego bohatera.

Możesz użyć przedmiotu tylko wtedy, gdy znajduje się on w odpowiednim, wskazanym przez symbol na jego karcie polu ekwipunku. Każdy przedmiot możesz również umieścić w polu plecaka, nawet jeżeli nie jest to jego miejsce w ekwipunku. W takim przypadku umieść kartę zakrytą – nie możesz użyć danego przedmiotu, dopóki nie umieścisz go przy odpowiednim dla niego polu.

Kiedy zdobywasz nową kartę przedmiotu, a wszystkie twoje pola ekwipunku są zapełnione, możesz ją umieścić we wspólnej torbie (patrz „Wspólna torba” na str. 20). Bohaterowie mogą dowolnie wymieniać przedmioty między sobą oraz wspólną torbą w każdym momencie z wyjątkiem sceny walki i wykonywania testu w scenie opowieści.



Ubiór należy umieszczać w polu ubioru (skrajne lewe pole plecaka).



Wyposażenie należy umieszczać w dowolnym polu plecaka.



Broń główną należy umieszczać w polu broni głównej.



Broń boczną należy umieszczać w polu broni bocznej.



Broń dwuręczną należy umieszczać pomiędzy polami broni głównej i bocznej. Zajmuje ona obydwa te pola.

EFEKTY PRZEDMIOTÓW

Tak jak w przypadku umiejętności, niektóre przedmioty pozwalają przekształcać wyniki na kościach w inne wyniki, które następnie możesz wykorzystać do użycia innych umiejętności oraz kart lub jako akcje. Pozostałe przedmioty przekształcają wyniki w akcje lub sekwencje akcji, a część posiada unikatowe, opisane na karcie efekty.






Na niektórych kartach przedmiotów znajduje się słowo kluczowe „naładowany”. Takich przedmiotów możesz użyć dwukrotnie, po czym je odrzucasz. Po skorzystaniu z takiego przedmiotu po raz pierwszy opis efektu poleci ci wymienić kartę na wersję z jednym ostatnim ładunkiem do zużycia.

BRONĀ


Broń to przedmioty umieszczane w polu broni głównej, bocznej lub obu jednocześnie (broń dwuręczna).

Efektów broni możesz użyć raz na rundę walki.

Broń główna oraz dwuręczna dodaje kość do twojej puli kości. Może to być kość broni dystansowej  lub kość broni białej . Kość broni jest specyficznym rodzajem kości walki i wśród swoich wyników ma symbol ataku specjalnego . Efekt ataku specjalnego zależy od konkretnej broni i jest przedstawiony na danej karcie przedmiotu. Otrzymujesz kość broni w dodatku do jakichkolwiek innych zdolności widniejących na karcie. Możesz używać tej kości dopóki zapewniający ją przedmiot znajduje się na odpowiednim miejscu w ekwipunku, nawet jeżeli skorzystałeś już z efektu danego przedmiotu. W fazie planowania zawsze rzucasz 4 kośćmi wybranymi spośród dostępnych w twojej puli, dlatego kością broni możesz rzucić zamiast (a nie w dodatku do) którejś z twoich zwykłych kości walki.

PANCERZ




Cyfra na symbolu pancerza wskazuje, ile obrażeń  dany przedmiot może zanegować, zanim stanie się wyczerpany.

Kiedy zdobędziesz kartę przedmiotu z symbolem pancerza, umieść na niej wskazaną liczbę czarnych znaczników. Kiedy w scenie walki miałbyś otrzymać obrażenie, możesz zamiast tego usunąć czarny znacznik z pancerza, aby je zanegować. Czarne znaczniki odnawiają się na końcu sceny odpoczynku, kiedy masz czas na naprawę pancerza. Przekazanie pancerza innemu bohaterowi lub przełożenie go do wspólnej torby nie uzupełnia jego czarnych znaczników.



SCENY WALKI

MAPA WALKI

Sceny walki są rozgrywane na stworzonej z kafelków mapie walki. Każdy z nich reprezentuje jedną strefę i stanowi podstawę określania odległości oraz zasięgu różnych efektów. Przykładowo, akcja  pozwala poruszyć swojego bohatera z jednej strefy (kafelka) do sąsiedniej.

Kiedy dotrzesz do pierwszej sceny walki w kampanii, aplikacja przeprowadzi cię przez przygotowanie sceny oraz poinstruuje, jak ją rozgrywać.

Przygotowanie oraz zarys sceny walki przedstawiono w aplikacji w następujących segmentach:

Opis – ogólny opis sceny walki, obejmujący kontekst fabularny oraz cele rozgrywki dla danej sceny, a także wszelkie dodatkowe zdolności jakie mogą mieć napotkani wrogowie.

Elementy – karty, żetony i znaczniki, które będą potrzebne do przygotowania sceny walki.

Schemat – kafelki mapy tworzące mapę walki wraz ze sposobem ich ułożenia, a także rozmieszczenie żetonów.

Cele – cele, które musisz zrealizować, aby odnieść sukces, oraz wszelkie zasady specjalne dotyczące danej sceny walki.

Przed rozpoczęciem sceny walki upewnij się, że wszyscy gracze wiedzą jakie cele muszą zrealizować.

ŻETONY I ZNACZNIKI MAPY WALKI

Poza żetonami wrogów na mapie walki mogą znajdować się również inne żetony i znaczniki, jak np. żywność, cele, obiekty do zbadania lub różne inne rzeczy modyfikujące mapę. Na początku będzie ich niewiele, ale wraz z postępem gry będzie się ich pojawiać więcej.



ŻETONY STARTU

Żetony startu wskazują kafelki, na których bohaterowie rozpoczynają scenę walki.



ŻETONY WYJŚCIA

Żetony wyjścia wskazują kafelki pozwalające uciec ze sceny walki.

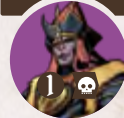
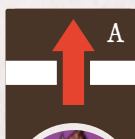
W pojedynczej scenie walki może ich być kilka, ale **wszyscy bohaterowie muszą skorzystać z tego samego wyjścia**. Ponadto, mimo że bohaterowie mogą mieć kilka wyjść do wyboru, wygranie sceny walki często będzie wymagało skorzystania z tylko jednego, ściśle określonego spośród nich (patrz „Ucieczka ze sceny walki” na str. 18).



ŻETONY CELÓW

Cele niektórych scen walki mogą wymagać zbierania żetonów celów. Aby to zrobić:

1) musisz znajdować się w tej samej strefie co żeton celu i 2) dany żeton celu musi być niestrzeżony (patrz „Strzeżone żetony” poniżej). Jeżeli oba te wymagania są spełnione, możesz zebrać żeton celu i umieścić go na planszeczce swojego bohatera. Jeżeli bohater posiadający żeton celu zostanie OG, umieść dany żeton w obecnej strefie tego bohatera.



STRZEŻONE ŻETONY

Różne żetony, w tym cele i wyjścia, mogą być strzeżone przez wrogów. Aplikacja wskazuje strzegących wrogów w ramach przygotowania sceny walki. Kiedy wróg strzeże jakiegoś żetonu, należy go umieścić w kolistym nacięciu danego żetonu.

Ze strzeżonego żetonu nie można korzystać, dopóki strzegący go wróg nie zostanie pokonany. Oszołomieni wrogowie w dalszym ciągu są obecni w swojej strefie, dlatego nadal strzegą żetonu.

Wrogowie strzegący żetonu **nigdy** się nie poruszają.





ZNACZNIKI ŻYWNOŚCI I KLEJNOTÓW

W strefie mogą znajdować się znaczniki klejnotów i żywności. Bohaterowie zbierają klejnoty i żywność ze swojej strefy automatycznie, o ile w danej strefie nie ma wrogów. Znaczniki te należy umieszczać we wspólnej torbie (patrz „Wspólna torba” na str. 20). Wrogowie mogą nosić klejnoty i żywność także przy sobie. Jeżeli schemat przygotowania sceny walki wskazuje klejnoty lub żywność na żetonie wroga, poruszają się one razem z danym wrogiem. Kiedy taki wróg zostanie pokonany, umieść niesione przez niego znaczniki w strefie, w której został pokonany. Mogą one zostać potem zebrane w normalny sposób.



ZNACZNIKI OGÓLNE

Czarne kostki to ogólne znaczniki, które reprezentują różne występujące w grze efekty, pancerz lub istoty. Ich funkcja i znaczenie są opisane na kartach, które je wykorzystują.



ZNACZNIKI OBRAŻEŃ WROGÓW

Czerwone kostki reprezentują obrażenia zadawane wrogom. Umieszczasz je na żetonach wrogów, kiedy zadajesz im obrażenia, i usuwasz podczas każdej fazy porządkowania.



ŻETONY BLOKU

Bohaterowie mogą przekształcać uzyskiwane dzięki umiejętnościom i przedmiotom wyniki lub akcje w żetony bloku. Każdy żeton bloku można zużyć, aby uniknąć otrzymania 1 obrażenia. Wrogowie również mogą zyskiwać żetony bloku w wyniku niektórych efektów. Niewykorzystane żetony bloku odrzucasz na końcu każdej fazy porządkowania, chyba że jakiś efekt stanowi inaczej.

WROGOWIE

Termin „wróg” odnosi się do każdego z przeciwników napotkanych w starciu. Przeciwnicy należą do kilku różnych stronnictw, a w obrębie każdego z nich występuje maks. sześć, oznaczonych kolorem rodzajów wrogów. Kolorystyka wrogów ma ułatwić ich odpowiednie grupowanie, a także podpowiada, jak dany rodzaj wroga będzie się zachowywać.

Wszyscy wrogowie są uważani za **sługusów** – jedyny wyjątek stanowią fioletowi wrogowie, reprezentujący **dowódców i bossów**. Bossowie to wyjątkowo problematyczni wrogowie, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć na końcu każdego aktu. Nie są częścią żadnego stronnictwa, a ich unikatowe zdolności opisano na arkuszach bossów i w aplikacji.

W BIAŁE SŁUGUSY

Białe sługusy to różne stworzenia niebędące częścią żadnego konkretnego stronnictwa. Zwykle są szybkie i z daleka gnają prosto na bohaterów.

B NIEBIESKIE SŁUGUSY

Niebieskie sługusy są uzbrojone w broń dystansową, co pozwala im atakować z sąsiednich stref. Zwykle są mniej skuteczne, jeżeli są w tej samej strefie, co bohater.

R CZERWONE SŁUGUSY

Czerwone sługusy to szeregowi siepacze walczący w zwarciu, którzy zwykle są najliczniejszymi wrogami na mapie walki.

G ZIEŁONE SŁUGUSY

Zielone sługusy to twardzi wojownicy, których trudniej pokonać niż innych. Zazwyczaj mają zdolność „Blokada”, która powstrzymuje bohaterów przed opuszczeniem ich strefy.

Zdolności

- BLOKADA:** Bohaterowie w strefie tego wroga nie mogą jej opuścić z własnej woli.
- WYSSANIE ŻYCIA:** Kiedy ten wróg zadaje obrażenia w swojej strefie, dodaj na niego 1 znacznik pancerza (do maks. 2).

Symbol wywołania zdolności

Ramka akcji

Wartość pancerza

Wartość wytrzymałości

Rodzaj (w tym przypadku zielony)

Stronnictwo

Odpowiadające żetony wrogów




B BRĄZOWE SŁUGUSY

Brązowe sługusy to prawdziwi weterani. Zazwyczaj równie ciężko ich pokonać, co wytrwać pod naporem ich ciosów. Lepiej na nich uważaj!

P FIOLETOWI DOWÓDCY

Fioletowi wrogowie to dowódcy z niejedną paskudną zdolnością w zanadru. Zwykle ciężko ich pokonać z uwagi na wytrzymały pancerz.

RAMKA AKCJI WROGÓW

Kiedy wróg się aktywuje, wykonuje jedną z akcji wskazanych w ramce akcji na jego karcie. Wrogowie zazwyczaj wykonują takie same akcje co bohaterowie, w tym np. ,  i , zgodnie ze wskazaniem swojej karty. Mogą jednak wykonywać również różne inne akcje, opisane w glosariuszu na str. 28.






Ramka akcji wroga składa się z maks. trzech segmentów, które określają, jaką akcję wykona wróg w ramach swojej aktywacji. Każdy wróg wykonuje w swojej turze tylko jedną akcję, priorytetyzując je od lewej do prawej. Cyfry poniżej ramki akcji oznaczają odległość najbliższego bohatera od danego wroga. „0” oznacza, że bohater znajduje się w tej samej strefie co wróg, „1” reprezentuje bohatera w strefie sąsiadującej z wrogiem, i tak dalej.



MODYFIKATORY AKCJI

Modyfikatory akcji mogą zmieniać wykonywane przez wrogów akcje. Jeżeli w segmencie ramki akcji widnieje więcej niż jedna akcja, takie modyfikatory mogą wpływać na tylko jedną lub kilka z nich. Poniżej opisano przykłady najpopularniejszych modyfikatorów, zaś ich pełna lista wraz ze szczegółowymi opisami znajduje się w sekcji „Modyfikatory akcji wrogów” glosariusza na str. 28.






Obiera za cel najwcześniejszego (skrajnie lewego) bohatera w kolejności graczy. Ten modyfikator akcji wpływa na akcje ,  lub .



Zadaje 1 dodatkowe obrażenie. Ten modyfikator akcji wpływa na akcje  lub .

ZDOLNOŚCI WROGÓW

Większość wrogów posiada specjalne zdolności, które należy rozpatrzyć w trakcie tur bohaterów , lub kiedy wrogowie aktywują się w ramach reakcji wrogów i tur wrogów . Symbole tych zdolności widnieją zarówno na kartach, jak i na żetonach wrogów.


Wiele z tych zdolności wpływa na to, co bohaterowie mogą zrobić w swojej turze, dlatego zwracaj szczególną uwagę na wrogów oznaczonych symbolem .

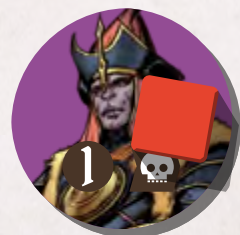
WARTOŚĆ INICJATYWY

Numer widniejący na żetonie wroga to wartość jego inicjatywy. Wykorzystuje się ją do określenia, który z wrogów reaguje oraz w jakiej kolejności będą aktywowani w turze wrogów. **Najniższy numer ma najwyższy priorytet.** Zostało to dokładniej opisane w sekcjach „Reakcje wrogów” na str. 14 oraz „Tury wrogów” na str. 15.



WYTRZYMAŁOŚĆ

Wszyscy wrogowie posiadają wartość wytrzymałości. Wskazuje ona ile obrażeń trzeba zadać danemu wrogowi w **trakcie jednej rundy walki**, aby go pokonać. Kiedy zadajesz wrogowi obrażenia, umieść na jego żetonie jeden (czerwony) znacznik obrażeń za każde obrażenie , jakie otrzymał. Kiedy na żetonie wroga znajdzie się co najmniej tyle znaczników obrażeń, ile wynosi wartość jego wytrzymałości, zostaje on pokonany; usuń go wtedy z gry. W trakcie fazy porządkowania usuwasz wszystkie znaczniki obrażeń z wrogów, którzy nie zostali jeszcze pokonani (patrz „Faza porządkowania” na str. 18).



PANCERZ

W przeciwieństwie do wytrzymałości, która resetuje się podczas każdej fazy porządkowania, pancerz wyczerpuje się z każdym użyciem, aż całkiem zniknie. Tylko niektórzy wrogowie mają na sobie pancerz. Na początku sceny walki umieść na wszystkich żetonach wrogów czarne znaczniki zgodnie z ich wartością pancerza. Kiedy zadajesz obrażenia opancerzonemu wrogowi, usuń z niego 1 czarny znacznik za każde obrażenie, które miałby otrzymać. Musisz całkowicie pozbawić wroga pancerza, nim będziesz w stanie go zranić. Kiedy zadasz wrogowi więcej obrażeń niż pozostało mu pancerza, oznacz wszelki ich nadmiar już jako otrzymane obrażenia (czerwonymi znacznikami). Pancerz wrogów nie odnawia się w ramach fazy porządkowania.

WŁADCA BESTII



Przed rozpoczęciem sceny walki gracze powinni dokładnie zapoznać się ze wszystkimi zdolnościami wrogów. Spośród graczy niezajmujących się obsługą aplikacji wyznacz jednego, który zostanie Władcą Bestii – oznacza to umieszczając przed sobą znacznik Władcy Bestii. W trakcie gry jego rola będzie polegała na pilnowaniu przestrzegania zasad i zdolności wrogów oraz wykonywaniu ich działań w ramach aktywacji.

RUNDA WALKI

Każda scena walki jest rozgrywana na przestrzeni określonej liczby rund, zgodnie ze wskazaniami aplikacji. W trakcie rundy rozpatrujesz po kolei trzy następujące fazy:

- Faza planowania
- Faza akcji
 - Tury bohaterów
 - Reakcje wrogów
 - Tury wrogów
- Faza porządkowania

Po rozegraniu określonej liczby rund walki bohaterowie muszą uciec z mapy walki, korzystając z odpowiedniego wyjścia (patrz „Koniec sceny walki” na str. 18). Aby rozpocząć rundę walki, wybierz „Rozpocznij walkę” w aplikacji.

FAZA PLANOWANIA

W fazie planowania rzucasz kośćmi walki, określasz kolejność graczy i możesz wraz z pozostałymi graczami omawiać strategię czekającego was starcia. Sukces będzie wymagał od bohaterów dobrej pracy zespołowej, dlatego dość istotne jest dokładne omówienie swoich planów w każdej rundzie i ustalenie, czym w swojej turze zajmie się każdy z nich. Co ważne, gracze nie mogą przy tym ujawniać ani wprost wspominać o wynikach, jakie uzyskali na swoich kościach.

Wszyscy gracze rozpatrują poniższe kroki fazy planowania równocześnie i w podanej kolejności:

1. Rzut 4 kośćmi walki.
2. Wykonanie akcji opcjonalnych.
3. Ustalenie kolejności graczy.

RZUT KOŚĆMI

Najpierw wybierz ze swojej puli łącznie 4 kości walki lub broni i rzuć nimi za swoją zasłonką.

Następnie wykonaj w dowolnej kolejności wybrane lub wszystkie z następujących opcjonalnych akcji fazy planowania: przerzut energetyczny, trójka i sprint.

Jeżeli masz w swojej puli więcej niż 4 kości, w każdej rundzie walki możesz wybrać inny zestaw 4 kości.

AKCJE OPCJONALNE

PRZERZUT ENERGETYCZNY

Jeżeli w swoim rzucie uzyskasz **jakikolwiek Pudła** ✨, możesz wydać 1 🔥, aby przerzucić dowolną liczbę kości z wynikiem Pudła. Możesz to zrobić tylko raz na rundę walki.

TRÓJKA

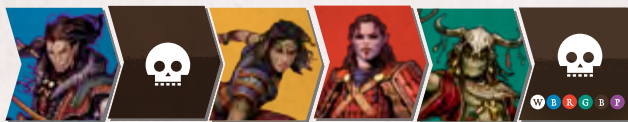
Jeżeli wyrzucisz 3 jednakowe ścianki (pomijając Pudła), możesz obrócić 1 z takich kości tak, aby wskazywała wybrany przez siebie wynik(i). Co ważne, mowa tutaj o *ściankach*, niezależnie od *koloru* kości. Oznacza to, że uzyskanie 🎲, 🎲, 🎲, i 🎲 nie pozwala na zmianę wyników rzutu, ponieważ są to różne ścianki kości.

SPRINT

Zdecyduj, czy chcesz aby twój bohater **sprintował**. Możesz sprintować niezależnie od tego czy w rzucie uzyskałeś wynik pozwalający twojemu bohaterowi wykonać akcję 🏃. Jeżeli zdecydujesz się na sprint, porusz swojego bohatera do dowolnej sąsiedniej strefy. Pamiętaj, że nie liczy się to jako akcja 🏃, więc nie możesz w ten sposób wpływać na elementy mapy wymagające akcji 🏃. Jeżeli jacyś wrogowie znajdują się w strefie, z której sprintujesz, otrzymujesz 1 🔥. Poza tym sprint nie wiąże się z żadnymi innymi konsekwencjami. Co ważne, wspomniane wyżej obrażenia otrzymujesz wyłącznie wtedy, gdy sprintujesz, a nie kiedy w ramach swojej tury wykonujesz akcję 🏃.

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Ostatnią rzeczą, którą należy zrobić w ramach fazy planowania, jest ustalenie kolejności graczy. Wspólnie zdecydujcie, w jakiej kolejności gracze będą rozgrywać swoje tury i ułóż kafelki kolejności graczy w oparciu o te ustalenia. Kafelki reakcji wrogów umieść w miejscu wskazanym przez aplikację, a kafelek tury wrogów na samym końcu. W trakcie fazy akcji wrogowie podejmują działania dwa razy: w ramach **reakcji wrogów** pomiędzy lub przed **turami bohaterów** oraz w trakcie **tury wrogów** na końcu fazy akcji. Aplikacja wskaże, w którym momencie dochodzi do reakcji wrogów.



W tej rundzie walki najpierw turę rozegra Strażnik Puszczy, następnie zareagują wrogowie, a dopiero potem przyjdzie kolej Eotrzycy.

Kolejność graczy wpływa również na to, w jaki sposób wrogowie będą obierać bohaterów za cel (patrz „Obieranie za cel bohaterów” na str. 17). Wrogowie nierzadko mają zwyczaj upodobać sobie bohaterów, którzy zajmują wcześniejsze miejsce w kolejności graczy (patrząc od lewej do prawej). Dlatego więc im wcześniej dany bohater działa w rundzie, tym większe prawdopodobieństwo, że zwróci na siebie uwagę wrogów. Po rozpatrzeniu tej fazy do końca wybierz „Rozpocznij fazę akcji” w aplikacji.

FAZA AKCJI

Każdy bohater rozgrywa swoją turę i wykonuje wszystkie swoje akcje w oparciu o tor kolejności graczy, zanim zrobi to następna istota (bohater lub wróg). Nieliczni wrogowie będą w międzyczasie reagować, w momencie wskazanym na torze kolejności. Po tym, jak wszyscy bohaterowie mieli szansę zadziałać, swoje tury rozgrywają wszyscy wrogowie.

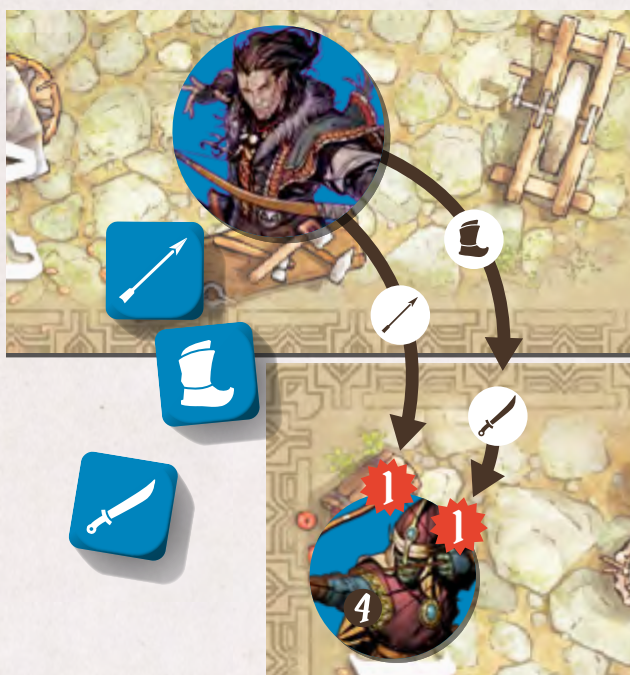
TURY BOHATERÓW









W trakcie tury swojego bohatera możesz rozpatrzyć wszystkie lub wybrane z poniższych opcji:

- wykonanie akcji,
- wydanie energii na ruch,
- aktywowanie umiejętności i przedmiotów.

WYKONYWANIE AKCJI

W swojej turze możesz wykorzystać kości walki do wykonania akcji na mapie walki lub aktywacji umiejętności, a także użyć przedmiotów (co opisano poniżej).





Przykład: Strażnik Puszczy uzyskał w rzucie 3 nadające się do wykorzystania wyniki: ,  oraz . Może je teraz zużyć na wykonanie powiązanych z nimi akcji w dowolnej kolejności, np. zadać 1  wrogowi w sąsiedniej strefie () i następnie poruszyć się do tej strefy () i zadać mu kolejne 1  (.

OBIERANIE WROGÓW ZA CEL

Bohaterowie mogą obrać za cel dowolnego wroga znajdującego się w zasięgu ich akcji lub umiejętności, o ile nie uniemożliwia tego jakaś zdolność wroga (jak np. „Tarczownik” lub „Ukrycie”).












RUCH ZA ENERGIĘ




Raz na turę możesz wydać 1 , aby wykonać dodatkową akcję . Liczy się to jako akcja, a nie wynik, a zatem nie możesz użyć tego Kroku do aktywacji umiejętności ani przedmiotów. *Możesz* go jednak zużyć na aktywację zetonów lub znaczników mapy.

AKTYWACJA UMIEJĘTNOŚCI I PRZEDMIOTÓW

Możesz przydzielić uzyskane na kościach wyniki do umiejętności, broni i wyposażenia, aby aktywować ich efekty (patrz „Umiejętności” na str. 6 oraz „Przedmioty” na str. 7). Może to skutkować kolejnymi wynikami lub akcjami do wykorzystania w trakcie twojej tury. Jeżeli jakaś umiejętność lub przedmiot zapewnia dodatkowe wyniki, możesz ich użyć w dowolnym momencie swojej tury. Wszelkie niewykorzystane wyniki przepadają na końcu twojej tury, o ile jakiś efekt nie stanowi inaczej.



Przykład: Strażnik Puszczy uzyskuje w rzucie , ,  oraz  (które niestety mu się nie przyda). Postanawia wykorzystać wynik  jako , a następnie używa swojej umiejętności Szybki naciąg, aby przekształcić uzyskane w ten sposób  w . Dysponuje teraz wynikami , , które wykorzystuje na zadanie 2  Gwardziście w sąsiedniej strefie. Wytrzymałość Gwardzisty wynosi 3, więc wciąż żyje.

Strażnik Puszczy jest też wyposażony w Buty Szybkości, co daje mu dodatkową akcję . Korzysta z niej, aby poruszyć się do sąsiedniej strefy i zadać Gwardziście kolejne 1 , używając wyniku , co skutkuje jego pokonaniem.

KONIEC TURY

Tvoja tura dobiega końca w rezultacie:

1. braku dostępnych do wykonania akcji,
2. rezygnacji z wykonywania dalszych akcji,
3. jakiegoś efektu gry.

REAKCJE WROGÓW

Na początku rundy walki aplikacja określi, w którym momencie kolejności graczy dojdzie do reakcji wrogów. Kiedy dotrzesz do tego momentu w rundzie, kliknij w aplikacji przycisk „Reakcje wrogów”. Aplikacja wskaże **dwóch wrogów** różnych typów (kolorów), którzy zostaną aktywowani. Jeżeli w scenie walki bierze udział boss, również podejmie wtedy działania. Może zdarzyć się tak, że aplikacja wskaże rodzaj wroga, którego nie ma już na mapie – wtedy kliknij przycisk „Martwy”, widniejący w aplikacji obok karty danego wroga, aby wygenerować nowego wroga, który zareaguje.

Aby określić, które żetony wrogów na mapie walki się aktywują, wykonaj następujące kroki:

1. Zaczynaj od skrajnie lewego wroga wskazanego w aplikacji i sprawdź, czy jakiś bohater znajduje się w odległości oznaczonej pod skrajnie lewym segmentem jego ramki akcji. W większości przypadków będzie to odległość „0”, jednak dla niebieskich sługusów, preferujących ataki dystansowe, to zazwyczaj „1”.
2. Jeżeli w tym zasięgu znajduje się jakiś bohater, dany wróg się aktywuje. Jeżeli kilku wrogów spełnia powyższe kryteria, aktywuje się ten z nich, którego wartość inicjatywy jest najniższa.



Jeżeli obie te Skrytobójczynie mogłyby zareagować, jako pierwsza aktywuje się ta z inicjatywą 1, a potem ta z inicjatywą 4.

3. Jeżeli kilku bohaterów spełnia kryteria obrania za cel w tym samym zasięgu, kieruj się instrukcjami zawartymi w sekcji „Obieranie za cel bohaterów” na str. 17.
4. Jeżeli żadnych bohaterów nie ma w zasięgu dla skrajnie lewego segmentu, rozpatrz w ten sam sposób kolejny wskazany segment ramki akcji, powtarzając kroki 1-3.
5. Jeżeli nie ma żadnych spełniających powyższe kryteria bohaterów w zasięgu jakiegokolwiek żetonu wroga wskazanego typu, żaden z nich się nie aktywuje. Przejdź wtedy do wroga następnego wskazanego rodzaju.

Może się zdarzyć, że określony wróg, który miałby zostać aktywowany, nie może wykonać akcji wskazanej w swojej ramce akcji. Takie sytuacje to rezultat jakichś wywołanych przez graczy efektów (np. oszołomienie) lub ograniczeń wynikających z żetonu mapy (np. strzegący wróg).

Kiedy wróg nie może działać z uwagi na tego typu ograniczenia, zignoruj go i aktywuj następnego spełniającego kryteria wroga tego samego typu. Jeżeli żaden nie jest dostępny, żaden się nie aktywuje. Przejdź wtedy do wroga następnego wskazanego rodzaju.

Po rozpatrzeniu wszystkich aktywacji wrogów kliknij w aplikacji przycisk „Kontynuuj”, aby przejść dalej.




Przykład: Aplikacja wskazuje, że reagować mają wrogowie Warujący pies i Łucznik. Zaczynając od skrajnie lewego, zareaguje jeden wróg każdego z tych kolorów, co w tym przypadku oznacza najpierw Warującego psa.

Żaden z Warujących psów nie znajduje się w tej samej strefie co któryś z bohaterów (odległość 0), więc żaden z nich nie może wykonać akcji ze skrajnie lewego segmentu ramki akcji swojej karty (0).

Kolejny segment ramki (1) są w stanie rozpatrzyć dwa różne Warujące psy, znajdujące się o 1 strefę od bohaterów. Ponieważ reaguje tylko jeden wróg danego typu (koloru), zgodnie z priorytetem będzie to Warujący pies oznaczony na żetonie inicjatywą 1 (A).

Ten Warujący pies poruszy się i zaatakuje Strażnika Puszczy, ponieważ jego akcja ma modyfikator, wskazujący jako cel bohatera najwcześniejszego w kolejności graczy.

Następnie reagują niebieskie sługusy. Jeden Łucznik znajduje się w strefie razem z bohaterami, ale jego skrajny lewy segment ramki akcji jest oznaczony zasięgiem 1. Z tego powodu reaguje Łucznik oddalony od bohaterów o 1 strefę.

Łucznik oznaczony na żetonie cyfrą 2 (B) będzie strzelał. Ponieważ jego akcja nie ma modyfikatora, gracze mogą wybrać, który z bohaterów otrzyma obrażenia. Wybierają Najemniczkę, ponieważ Strażnik Puszczy otrzymał już od Warującego psa 1 .



TURY WROGÓW


Po tym, jak wszyscy bohaterowie rozegrali swoje tury, pora na tury wszystkich ocalałych wrogów, którzy wykonują swoje akcje zgodnie ze wskazaniem ramki akcji, o ile to możliwe. Wrogowie, którzy aktywowali się w ramach reakcji wrogów, mogą ponownie aktywować się w trakcie tury wrogów. Wrogowie aktywiają się zgodnie z priorytetem. W pierwszej kolejności wyznacza go rodzaj (kolor) wrogów według następującego schematu: biały, niebieski, czerwony, zielony, brązowy, fioletowy, a na końcu bossowie. W drugiej kolejności priorytet wyznacza wartość inicjatywy na żetonach wrogów, tj. w obrębie danego typu wrogów, najpierw aktywuje się ten o najniższej inicjatywie. Przykładowo, biały wróg z numerem 1 działa przed białym wrogiem z numerem 2 itd.



Kiedy wróg się aktywuje, wykonuje jedną z akcji wskazanych w ramce akcji swojej karty. W przypadku bossów to aplikacja określi, jakie akcje wykonują. Rozpatrz poniższe kroki:

1. Dla każdego żetonu wroga danego typu, zaczynając od najniższej wartości inicjatywy, sprawdź, czy jakiś bohater znajduje się w zasięgu akcji wskazanych w skrajnie lewym segmencie ramki akcji (zazwyczaj jest to zasięg „0”, czyli ta sama strefa).
2. Jeżeli tak, oraz jeżeli dany wróg jest w stanie wykonać akcję (czyli np. nie jest oszołomiony), rozpatrz daną akcję wroga (patrz str. 11).
3. Jeżeli jakiś bohater znajduje się w zasięgu, ale wróg nie jest w stanie wykonać akcji z powodu wpływających na niego efektów (np. oszołomienie) lub ograniczeń wynikających z żetonów mapy, dany wróg się nie aktywuje. Przejdź do następnego wroga zgodnie z priorytetem.
4. Jeżeli żadnych bohaterów nie ma w zasięgu dla skrajnie lewego segmentu, rozpatrz w ten sam sposób kolejny wskazany segment ramki akcji, powtarzając kroki 1-3. Jeżeli dla wszystkich segmentów ramki akcji w zasięgu nie ma żadnych bohaterów, dany wróg się nie aktywuje.

Po rozpatrzeniu powyższych kroków dla jednego wroga, przejdź do kolejnego. Powtarzaj te czynności do momentu, aż wszyscy wrogowie się aktywowali, o ile byli w stanie.

Pamiętaj o zdolnościach opisanych na kartach wrogów i arkuszach bossów. Zdolności oznaczone symbolem  należy rozpatrzyć w trakcie właśnie tej fazy. Takie zdolności aktywują się zawsze, o ile to tylko możliwe.



Przykład: W ramach swoich tur wszyscy wrogowie aktywują się w kolejności zależnej od ich rodzaju (kolor) i wartości inicjatywy, zatem pierwszy aktywuje się Łucznik oznaczony na swoim żetonie cyfrą 1 (A). W swojej ramce akcji ma dostępną tylko jedną akcję, więc po prostu strzeli do znajdującego się w sąsiedniej strefie Strażnika Puszczy.

Łucznik oznaczony na żetonie cyfrą 2 (B) nie ma żadnego celu dla swojej akcji (bohater w sąsiedniej strefie), a ponieważ na jego karcie nie widnieje żadna akcja z zasięgiem 0, nie aktywuje się.

Kolejny aktywowałby się Trep numer 1 (C), ale ponieważ nie ma żadnej akcji obierającej za cel bohatera oddalonego o 1 strefę, również nic nie robi.

Trep numer 2 (D) zaatakuje Najemniczkę, ponieważ jest ona jedynym bohaterem w jego strefie (w zasięgu 0).

Następnie aktywują się Egzekutorzy, wykonując skrajnie lewą akcję z ramki akcji. Najbliższym bohaterem, którego Egzekutor 1 (E) może obrać za cel, jest Najemniczka w zasięgu 1. Porusza się w jej kierunku, gdyż to jedyny możliwy cel.

Egzekutor 2 (F) ma dwa możliwe cele, ponieważ zarówno Najemniczka, jak i Strażnik Puszczy znajdują się w odległości 2 stref. Ponieważ odpowiednia dla tej sytuacji akcja (zasięg 2) jest w jego ramce akcji oznaczona modyfikatorem nakazującym obrać za cel najwcześniejszego bohatera w kolejności graczy, porusza się o jedną strefę w kierunku Strażnika Puszczy.

Na końcu aktywuje się Porucznik (G). W zasięgu jedynej dostępnej dla niego akcji nie ma żadnych bohaterów, więc nie robi nic. Pomimo to jego zdolność „Dowódca” i tak się aktywuje – najbliższym czerwonym sługusem jest oddalony o 2 strefy Trep 2 (D), porusza się on więc o 1 strefę w kierunku Porucznika.

OBIERANIE ZA CEL BOHATERÓW

Jeżeli w zasięgu aktywacji wroga znajduje się kilku bohaterów, karta wroga wskaże czy gracze mogą wybrać kto z nich stanie się celem, lub określi sposób wybierania celu przez danego wroga.

Jeżeli akcja wroga nie ma modyfikatora, gracze mogą wybrać, kto spośród bohaterów znajdujących się w zasięgu aktywowanej akcji wroga będzie celem, o ile oczywiście dany bohater się do tego kwalifikuje.

Jeżeli dana akcja ma modyfikator **»**, wróg wybierze spośród znajdujących się w zasięgu bohaterów tego, który jest najwcześniej w kolejności graczy (czyli na skrajnie lewej pozycji). Jeżeli dana akcja ma modyfikator **»**, wróg wybierze w obrębie zasięgu tego bohatera, który jest najpóźniej w kolejności graczy. W przypadku większości wrogów będzie to ta pierwsza wspomniana opcja (**»**), a co za tym idzie, gracz na skrajnej lewej pozycji będzie na celowniku najczęściej.

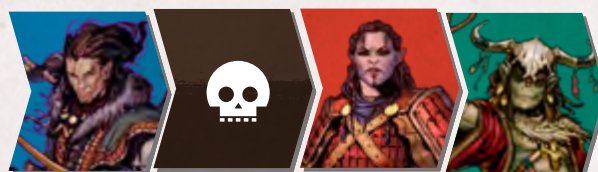
Pamiętaj, że wszystkie akcje obejmujące ruch będą skierowane przeciwko bohaterom w oparciu o kolejność graczy, podczas gdy cel ataku zazwyczaj (choć nie zawsze) wybierają gracze. Brązowi sługusi, dowódcy i bossowie zwykle wybierają określone cele.

Wrogowie mogą atakować wyłącznie kwalifikujących się do tego bohaterów. Jeżeli jakaś umiejętność, przedmiot lub żeton mapy powodują, że bohater nie może być obrany za cel, wrogowie go ignorują i zamiast tego wybierają innego bohatera. Jeżeli żaden inny bohater nie spełnia kryteriów, dany wróg się nie aktywuje. W przypadku reakcji wrogów oznacza to, że jeżeli wróg zostaje w ten sposób pozbawiony możliwości wykonania akcji, należy aktywować kolejnego wroga tego typu, o ile to możliwe.

Przykład: Z bohaterami walczy dwóch wrogów – Rekrutka (A) i Skrytobójczyni (B). Ponieważ czerwoni wrogowie aktywują się przed brązowymi, najpierw aktywuje się Rekrutka.

Najpierw Rekrutka sprawdza, czy jest w stanie rozpatrzyć pierwszy segment swojej ramki akcji (C). W zasięgu 0 znajduje się trzech bohaterów i każdego z nich może zaatakować, więc się aktywuje. Gracze mogą wspólnie wybrać dowolnego bohatera, który oberwie – pada na Szamana.

*Następna aktywuje się Skrytobójczyni. Najpierw sprawdza, czy może wykonać akcję z pierwszego segmentu ramki (D). Ponieważ w jej strefie (zasięg 0) nie ma żadnych bohaterów, nie może wykonać tej akcji, sprawdza więc kolejny segment ramki. Ponieważ w zasięgu 1, czyli sąsiedniej strefie, znajduje się trzech podatnych na atak bohaterów, Skrytobójczyni się aktywuje – porusza się o 1 strefę i atakuje jednego z nich. Na jej ataku wpływa modyfikator **»**, dlatego obiera za cel bohatera znajdującego się najwcześniej w kolejności graczy, co w tej sytuacji oznacza Strażnika Puszczy.*



FAZA PORZĄDKOWANIA

Jest to ostatnia faza każdej rundy walki. Niektórzy wrogowie mają zdolności, które należy rozpatrzyć w fazie porządkowania.

PORZĄDKOWANIE MAPY WALKI

- Zwróć do puli wszystkie niewykorzystane żetony bloku (zarówno z bohaterów, jak i wrogów).
- Usuń z wrogów wszystkie znaczniki oszołomienia.
- Usuń wszystkie czerwone znaczniki obrażeń z wrogów, którzy nie zostali pokonani.

PORZĄDKOWANIE W APLIKACJI


Jeżeli jacyś bohaterowie zostali OG, zaznacz to w aplikacji. Kiedy wszyscy bohaterowie zostaną oznaczeni jako OG, aplikacja zakończy obecną scenę walki i poprowadzi cię dalej.

Po fazie porządkowania rozgrywka przechodzi do kolejnej rundy walki, ponownie zaczynając od fazy planowania.

KONIEC SCENY WALKI


Na końcu ostatniej rundy walki rozpatrz fazę porządkowania w zwykły sposób. Następnie bohaterowie muszą uciec z mapy walki, chyba że zasady dla danej sceny walki stanowią inaczej.

UCIECZKA ZE SCENY WALKI

Na końcu fazy porządkowania ostatniej rundy walki bohaterowie **muszą** wyznaczyć ścieżkę ze swojej obecnej strefy do dowolnego wyjścia (np. wyjście A, wyjście B itp.), które nie jest strzeżone przez wroga. **Strzeżone wyjście to takie z przyłączonym żetonem wroga.** O ile dane wyjście nie jest strzeżone, inni wrogowie mogą znajdować się w jego strefie. Bohaterowie otrzymują 1  za każdą strefę, przez którą przechodzą, zawierającą dowolną liczbę wrogów – w tym zarówno strefę, w której zaczynają, jak i strefę z wyjściem. Do ucieczki dochodzi automatycznie w ostatniej fazie porządkowania i nie wymaga ona od bohaterów przeznaczania żadnych akcji. Bohaterowie mogą uciec ze sceny walki wyłącznie w ostatniej rundzie walki, zgodnie ze wskazaniem aplikacji, nigdy wcześniej!

Uciekając ze sceny walki, wszyscy bohaterowie muszą skorzystać z **tego samego wyjścia.**



Przykład: Łotrzyca wyznacza ścieżkę do wyjścia. Musi przejść przez dwie strefy, z czego w jednej znajduje się Trep oraz Lucznik, a w jej strefie początkowej znajduje się Warujący pies. Ucieczka ze sceny walki będzie więc w jej przypadku wiązała się z otrzymaniem 2 . Z drugiej strony, Strażnik Puszczy nie ma na swojej drodze żadnych wrogów, więc może bezpiecznie uciec ze sceny walki, nie otrzymując żadnych obrażeń.

SUKCES I PORAŻKA W WALCE

Po ostatniej rundzie walki aplikacja poprosi o zaznaczenie celów, które udało się zrealizować. Jeżeli zrealizowałeś wszystkie cele, scena walki kończy się sukcesem, a jeśli nie – skutkuje ona porażką. Jeżeli udało się zrealizować tylko niektóre cele, scena nadal kończy się porażką, ale konsekwencje mogą być inne. O ile w aplikacji nie określono inaczej, zachowujesz wtedy wszystkie przedmioty i zasoby zebrane przez bohaterów we wspólnej torbie. Będzie to miało wpływ na dalszy przebieg przygody, jednak nie wiąże się z zakończeniem kampanii. Jeżeli zrealizujesz wszystkie cele przed ostatnią rundą walki, nadal musisz rozegrać do końca wszystkie rundy walki narzucone przez aplikację, zanim będziesz mógł zakończyć daną scenę walki. Sukces w scenie walki przyczyni się do zdobycia nagród za zwycięstwo (patrz „Nagrody za wygranie walki” na str. 20).

Warto pamiętać, że w przypadku większości scen walki przygoda będzie postępować, nawet jeżeli przegrasz walkę. Może i nie będzie to najkorzystniejsza sytuacja dla bohaterów, ale kampania i tak potoczy się dalej. Czasami będziesz musiał dokonać trudnych wyborów względem tego, na czym musisz się skupić w danej scenie walki. Kiedy na przykład rozpoczniesz trudną walkę z niskim poziomem zdrowia i/lub energii, nie mając ze sobą żywności lub mikstur leczących, zamiast dążyć do zrealizowania celów lepszym pomysłem może się okazać zbieranie żywności i klejnotów.

ODZYSKIWANIE SIĘ I ODŚWIEŻANIE

Niezależnie od tego, czy scena walki zakończyła się sukcesem czy porażką, **odzyskujesz 1 ♥ i 1 ♣**.

Jeżeli zostałeś OG, weź kartę Zepsucia i zamiast tego ustaw swoje zdrowie i energię na 2 ♥ i 2 ♣. Po scenie walki aplikacja poprosi o odnotowanie aktualnego stanu zdrowia – wprowadź poziom zdrowia każdego z bohaterów po jego odzyskaniu i zatwierdź. Odśwież wszystkie jednorazowe umiejętności i przedmioty, odkrywając z powrotem ich karty.

Jeżeli we wspólnej torbie znajdują się jakieś klejnoty, pozostaw je tam. W trakcie scen odpoczynku gracze mogą wydawać klejnoty na zakup umiejętności, przedmiotów, żywności oraz na wiele innych sposobów.

WAŻNA UWAGA: ODBANIE O ZDROWIE

Pamiętaj, że na przestrzeni całej gry zdrowie i energia się nie resetują. Ważnym jest zatem odpowiednie balansowanie i minimalizowanie ilości traconego zdrowia i energii. Chociaż zdrowie nie odnawia się do pełna, energię możesz odzyskać za darmo w trakcie scen odpoczynku. W przypadku zdrowia koszt wynosi 1 sztukę złota za każde wyleczone 2 ♥. Zużywa to więc cenne zasoby, które mogłyby posłużyć do poszerzenia wachlarza posiadanych umiejętności i przedmiotów, a te są z kolei kluczowe w przypadku mierzenia się z coraz cięższymi scenami walki.

OGŁUSZENIE I OCUCENIE

Kiedy twój bohater zostanie OG w trakcie sceny walki, nie możesz już wykonywać żadnych akcji. Połóż figurkę swojego bohatera na boku. Twoja obecna tura dobiega końca, a wszystkie kolejne są pomijane. Jeżeli posiadasz jakieś pasywne zdolności, zignoruj je.

Bohater może **ocucić** innego OG bohatera, poruszając się do jego strefy, zużywając na to ? + ? oraz tracąc 1 ♥ i 1 ♣. Ocucony bohater odzyskuje 2 ♥ i dobiera kartę Zepsucia, której efekt zaczyna od razu działać. Następnie należy z powrotem postawić jego figurkę. Od tej pory wrogowie mogą atakować danego bohatera. Ocucony bohater może wznowić grę od następnej rundy walki. W ramach porządkowania odznacz danego bohatera jako niebędącego już OG.

Jeżeli twój bohater jest OG na końcu sceny walki, nie odzyskuje 1 ♥ i 1 ♣ na normalnych zasadach. Zamiast tego dobierz kartę Zepsucia, a następnie ustaw swoje zdrowie i energię na 2 ♥ i 2 ♣.

Jeżeli twój bohater zostanie OG w trakcie sceny opowieści, nie możesz już wykonywać żadnych testów. Wszelkie testy, jakie miałbyś jeszcze wykonać w danej scenie opowieści, automatycznie kończą się porażką.

Jeżeli inni gracze posiadają umiejętności lub przedmioty pozwalające leczyć poza sceną walki, mogą ich użyć. W takim przypadku twój bohater przestaje być OG i możesz ponownie wykonywać testy normalnie. Jeżeli na końcu sceny opowieści twój bohater nadal jest OG, dobierz kartę Zepsucia, a następnie odzyskaj 2 ♥.

Jeżeli bohater został OG w wyniku obrażeń otrzymanych za sprawą efektu karty Zepsucia, nie dobierasz kolejnej karty Zepsucia.

ROZGRYWANIE DODATKOWEJ RUNDY WALKI

Czasami sukces jest nieosiągalny mimo tego, że dałeś z siebie wszystko. Drużyna może wspólnie zdecydować się przekroczyć swoje limity i rozegrać jeszcze jedną dodatkową rundę walki, co jednak wiąże się z pewnymi konsekwencjami. Na końcu ostatniej rundy aplikacja zapyta, czy chcesz rozegrać jeszcze dodatkową rundę. Jeżeli tak, każdy nie-OG bohater dobiera kartę Zepsucia z talii, a następnie wszyscy oni rozgrywają jeszcze jedną rundę walki. Jeżeli którykolwiek z bohaterów ma już co najmniej 4 karty Zepsucia, **drużyna nie może skorzystać z tej opcji.**

ZEPSUCIE



Kiedy drużyna decyduje się na dodatkową rundę walki, każdy bohater dobiera kartę Zepsucia z talii. Zastosuj jej efekt do swojego bohatera, a następnie umieść daną kartę obok planszy swojego bohatera lub ją odrzuć, zależnie co wskazuje opis karty. Jak już wspomniano, jeżeli choć jeden z bohaterów ma co najmniej 4 karty Zepsucia, drużyna nie może rozegrać dodatkowej rundy walki.

Mroczne podszepty

Kiedy wykonujesz test, rzuć dodatkową kością (do maks. 3). Aby zdać test, musisz uzyskać sukces (z cechy lub w inny sposób) również na tej kości.

Nie możesz zaznać spokoju nawet pośród całkowitej ciszy. Zawsze towarzyszą ci głosy sączące plugarwe słowa, o których chciałbyś zapomnieć.

Przykład: Karta Zepsucia Mroczne podszepty utrudnia testy, dodając do rzutu kolejną kość, a co za tym idzie – konieczność uzyskania dodatkowego sukcesu.

Karty Zepsucia dobierasz również wtedy, gdy twój bohater zostanie OG lub poleci to jakiś efekt gry. W takim przypadku kartę dobiera jedynie dany bohater. Musi to zrobić nawet wtedy, gdy ma już 4 lub więcej kart Zepsucia.

Jeżeli karta Zepsucia wymaga straty energii, ale twój bohater nie ma w dostępnej puli już żadnej, traci zamiast tego tyle samo zdrowia. Jeżeli doprowadzi to do OG, nie dobieraj kolejnej karty Zepsucia, ale nie będziesz już brał dalszego udziału w danej scenie walki lub opowieści.

ODDATKOWE ZASADY WALKI

OSZOŁOMIENIE

G Zignoruj zdolności oszołomionego sługusa, takie jak „Blokada” lub „Tarczownik”, dopóki jest oszołomiony. Oszołomiony wróg nie reaguje w ramach reakcji wrogów, zamiast tego aktywuje się inny żeton wroga danego rodzaju. Oszołomiony wróg nie aktywuje się również w trakcie tury wrogów. Kiedy bohater oszołamia sługusa, umieść na nim (zielony) znacznik oszołomienia. Znaczniki oszołomienia wrogów – a tym samym sam efekt oszołomienia – są usuwane w ramach fazy porządkowania.

Kiedy oszołomiony zostaje bohater, umieść zielony znacznik oszołomienia na jego planszeczce bohatera. W następnej fazie planowania dany bohater rzuca jedną kością mniej, po czym usuwa znacznik oszołomienia ze swojej planszeczki. Bohaterowie i wrogowie mogą mieć na sobie tylko jeden znacznik oszołomienia na raz – zignoruj wszelkie kolejne efekty wywołujące oszołomienie.

OOPYCHANIE I PRZYCIĄGANIE

➡ Odepchnięcie: Przesuń przeciwnika z obecnej strefy do sąsiedniej. Bohaterowie mogą odpychać wyłącznie sługusów, nigdy dowódców lub bossów. Kiedy bohater odpycha sługusa, przesuwa go do wybranej przez siebie sąsiedniej strefy. Kiedy to wróg odpycha bohatera, przesuwa go do losowej sąsiedniej strefy, co opisano poniżej.

◀ Przyciągnięcie: Przesuń przeciwnika z sąsiedniej strefy do strefy przyciągającej postaci. Wrogowie rozpatrują tę zdolność w oparciu o ich standardowe zasady obierania za cel. Bohaterowie mogą przyciągać wyłącznie sługusów, nigdy dowódców lub bossów. Kiedy bohater przyciąga sługusa, sam decyduje, którego z nich przyciągnie.

LOSOWANIE



W niektórych sytuacjach może być kilka opcji rozpatrzenia jakiegoś zdarzenia, z których wszystkie spełniają kryteria w takim samym stopniu i nie podlegają żadnym dodatkowym zasadom. Przykładowo, po tym jak wróg obierze swój cel, może mieć dwie tak samo długie drogi dotarcia do niego. W takim przypadku możesz określić to za pomocą rzutu k6, przypisując najpierw wyniki 1, 2 i 3 do pierwszej ścieżki, a 4, 5 i 6 do drugiej. Podobnie działa to w przypadku, kiedy wróg odpycha bohatera (patrz wyżej). Zasady celowo nie narzucają gdzie bohater zostanie odepchnięty, tylko pozostawiają to losowości w formie rzutu k6.

NAGRODY ZA WYGRANIE WALKI

Zawsze gdy pomyślnie ukończysz scenę walki wątku głównego (ale nie w ramach zadań pobocznych), zyskujesz punkt zwycięstwa. Po uzbieraniu określonej liczby punktów zwycięstwa aplikacja podsunie do wyboru dwie nagrody. Postępuj zgodnie z instrukcjami w aplikacji, aby odebrać nagrodę.

WSPÓLNA TORBA

Kiedy w trakcie sceny walki zbierzesz klejnoty lub żywność, umieść je we wspólnej torbie, o ile nie zaznaczono inaczej. Z zawartości wspólnej torby możesz korzystać dopiero po scenie walki.



Zawartość wspólnej torby należy do wszystkich graczy i pozostaje w niej niezależnie od tego czy scena walki zakończyła się sukcesem, czy porażką, nawet jeżeli wszyscy bohaterowie zostali OG. Kiedy nadarzy się ku temu okazja, gracze wspólnie decydują, jak rozporządzać zawartością wspólnej torby.

TRYB WYZWANIA

(OPCJONALNY)

Aby utrudnić rozgrywkę, możesz spróbować swoich sił w trybie wyzwania. W trybie tym gracze mogą omawiać swoje plany i strategię wyłącznie w trakcie fazy planowania. Podczas fazy akcji wyłącznie aktywny gracz może się odzywać, a wszyscy pozostali muszą milczeć i nie mogą w jakikolwiek sposób wpływać na jego decyzje.



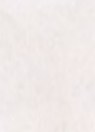
Reprezentuje to drużynę szykującą się wspólnie do nadchodzącego starcia i bohaterów zdanych potem na własny szybki osąd, gdy już wpadną w wir walki.

SCENY OPowieści



Historia gry toczy się w świecie zwanym Eana, a konkretnie w mieście Easafir, leżącym w rozległym regionie Kaan. Eana to bogaty, ewoluujący świat, ciągle rozwijany dzięki ciężkiej pracy oddanych twórców ze Studia Agate. W grze *Fateforge: Kroniki Kaan* będziesz miał okazję wkroczyć na ulice Easafiru, badać jego okolice i zakamarki oraz poznać wiele barwnych postaci. W trakcie kampanii dokonasz różnych wyborów, które otaczający świat będzie nie tylko pamiętał, ale również na nie reagował. Cała przygoda może potoczyć się różnymi ścieżkami, co będzie zależało w równym stopniu od podejmowanych przez ciebie decyzji, wyników testów oraz celów realizowanych w scenach walki. Wybory dokonywane w ramach fabuły oraz działania podejmowane w scenach walki będą się wiązały z różnymi, mniejszymi lub większymi konsekwencjami. Te z kolei będą miały wpływ na rozgłębiającą się historię, a w skrajnych przypadkach mogą doprowadzić do całkowicie innego zakończenia. Lepiej więc bacz na swoje kroki!

TESTY

Niekiedy gra wymaga od bohaterów wykonywania testów. Niektóre z nich są wykonywane przez wszystkich bohaterów, inne tylko przez jednego. O ile nie określono inaczej, wybierz bohatera, który podejmie się testu. Testy występują w trzech poziomach trudności: łatwym, przeciętnym i trudnym. Łatwe testy wymagają rzutu 1 kością, przeciętne 2 kośćmi, a trudne – 3. Aby zdać test, musisz uzyskać sukcesy na każdej kości, którą rzucaś w jego ramach.

Wynik  oznacza 1 sukces. W przypadku  uzyskujesz sukces, jeżeli **posiadasz cechę odpowiadającą danemu testowi**. Posiadanie cechy pasującej do testu pozwala ci również wydać 1 , aby raz przerzucić wszystkie kości.

Kiedy uda ci się zdać przeciętny lub trudny test, zdobywasz w aplikacji punkty cech, które posłużą później drużynie do nabywania nowych cech.

Przykład: Bohaterowie próbują wytropić na bagnach poza miastem dzika. Muszą wykonać przeciętny test opatrzony słowem kluczowym „Percepcja”. Podejmuje się go Strażnik Puszczy, ponieważ ma na swojej planszeczce cechę Percepcja. Rzuca 2 kośćmi testu i uzyskuje 1  i 1 . Posiada cechę Percepcja, więc test jest udany – historia potoczy się po myśli graczy, a dodatkowo drużyna zdobywa punkt cechy, oznaczając to w aplikacji.

REPUTACJA

Aplikacja monitoruje **reputację** bohaterów. Dokonywane wybory wpływają na twoją reputację wśród różnych postaci i stronnictw w grze, co będzie miało wpływ na to, jak potoczy się historia. Im wyższy poziom reputacji w oczach określonych postaci lub stronnictw, tym pozytywniej będą na ciebie reagować. Swoją reputację wśród różnych postaci i frakcji możesz sprawdzić w odpowiedniej zakładce w aplikacji.

EKSPLORACJA MAPY

W momentach gry poświęconych eksploracji mapy będziesz poznawał Easafir, poruszając się po jego ulicach. W końcu bohaterowie trafili tam dopiero po raz pierwszy, ale na szczęście mają ze sobą ogólną mapę miasta, która pomoże im się odnaleźć. Zupełnie jak prawdziwy turysta w nowym miejscu, gracze korzystają z fizycznej mapy Easafir, aby zorientować się gdzie są, dokąd chcą się udać i jak w ogóle tam dotrzeć.



Aplikacja będzie przy tym podsuwać wskazówki, które pomogą odnaleźć miejsce docelowe oraz drogę do niego. Zapewni także opis aktualnego miejsca pobytu drużyny – odszukaj je na mapie i umieść tam figurkę drużyny. Następnie zdecyduj, gdzie chcesz się udać i wybierz odpowiednią opcję w aplikacji. Poinformuje cię ona o tym, dokąd zawędrowałeś. Znajdź odpowiednie miejsce na mapie, przenieś tam figurkę drużyny i postępuj zgodnie z poleceniami, aż ukończysz segment eksploracji mapy. Jeden gracz powinien obsługiwać aplikację, podczas gdy pozostali gracze odwzorowują ruch drużyny na mapie. Fragmenty rozgrywki, które przyjmują taką formę, mogą być częścią zarówno głównego wątku historii, jak i zadań pobocznych.

TALIA OPowieści

Drużyna będzie kolekcjonować karty opowieści, odzwierciedlające ich dotychczasowe poczynania – razem tworzą one talię opowieści. Kiedy aplikacja poleci sięgnąć po jakąś kartę z pudełka odkryć, wyszukaj ją i dodaj do talii opowieści. Zapisz talię opowieści po każdej sesji z grą (patrz „Zapisywanie kampanii” na str. 23).

SCENY OPOCZYNKU



ZNACZNIK CZASU



Znaczniki czasu reprezentują ilość czasu, jaki bohaterowie mogą poświęcić na odpoczynek. Możesz wydawać znaczniki czasu, aby w trakcie scen odpoczynku odwiedzać różne miejsca odpoczynku lub podejmować się zadań pobocznych. Na początku każdej sceny odpoczynku aplikacja wskazuje, ile znaczników czasu należy umieścić we wspólnej puli. Znaczniki czasu **nie przechodzą** do kolejnych scen odpoczynku – odrucasz wszystkie niewykorzystane znaczniki na końcu każdej sceny odpoczynku.

MIEJSCA OPOCZYNKU

Miejsca odpoczynku to przyjazne lokale i postacie, które bohaterowie mogą odwiedzać, aby odzyskiwać siły, trenować, kupować przedmioty i poznawać świat. Niektóre miejsca odpoczynku są dostępne od początku gry, podczas gdy inne można odkryć w wyniku podejmowanych działań lub wyborów, a także wraz z postępem historii. Koszt wizyty w znacznikach czasu zależy od konkretnego miejsca odpoczynku, co oznaczono na jego karcie.

Niektóre miejsca są oznaczone w lewym górnym rogu symbolem  zamiast . Są to sklepy, oferujące pewien wybór przedmiotów na sprzedaż, które możesz przejrzeć przed zakupem. Nie musisz wydawać znaczników czasu, aby odwiedzić takie miejsce w celu zapoznania się z ofertą, ale na same zakupy musisz już poświęcić wskazaną na karcie ilość czasu. Dokładne opisy miejsc odpoczynku znajdują się na ich kartach.

Kiedy scena odpoczynku dobiegnie końca, odłóż karty miejsc odpoczynku do wspólnej torby, aby były pod ręką przy kolejnych scenach odpoczynku, chyba że aplikacja poleci któreś z nich odrzucić.


ZADANIA POBOCZNE

Niektóre karty reprezentują zadania poboczne, których drużyna może się podjąć w trakcie sceny odpoczynku. Na karcie znajduje się pobieżny opis sytuacji, ale jak w większości przypadków, za wszelką fabułę i walkę odpowiada aplikacja. Zadań pobocznych możesz się podjąć przed, po lub pomiędzy odwiedzinami miejsc odpoczynku. Każde zadanie poboczne jest oznaczone poziomem zagrożenia (od 1 do 4), wskazującym, jak niebezpieczne będzie dla bohaterów podjęcie się go. Reprezentuje go rząd czaszek u dołu karty. Większość zadań pobocznych znika po 2 lub 3 scenach odpoczynku, więc skup się na tych, których na pewno nie chcesz przepuścić!

OZYSKIWANIE ENERGII I PANCERZA



Na końcu sceny odpoczynku wszyscy bohaterowie odzyskują całą swoją wyczerpaną energię oraz uzupełniają swoje czarne znaczniki na kartach pancerza.



LECZENIE

Kiedy odwiedzasz miejsce odpoczynku umożliwiające leczenie, możesz wydać dowolną ilość złota, aby odzyskać 2  za każdą wydaną 1 sztukę złota. Odzyskiwane zdrowie możesz dowolnie rozdysponować pomiędzy bohaterami, niekoniecznie jako wielokrotność 2 na bohatera.

ŻYWNOŚĆ



Niektóre miejsca umożliwiają zakup żywności. Żywność zazwyczaj kosztuje 1 sztukę złota za 1 znacznik i jest przechowywana we wspólnej torbie. Bohater może odrzucić znacznik żywności w dowolnym momencie poza sceną walki, aby odzyskać 1  oraz 1  za każdy odrzucony znacznik żywności.

Ponieważ po każdej scenie walki odzyskujesz tylko 1  i 1 , a leczenie za złoto możliwe jest wyłącznie w trakcie scen odpoczynku, lepiej się odpowiednio zaopatrzyć w żywność i/lub mikstury leczące. Sceny odpoczynku nadarzają się raz na 2 lub 3 sceny walki, więc jeżeli drużyna solidnie oberwie w pierwszym starciu z brzegu, bez żywności lub mikstur leczących kolejne sceny walki okażą się nie lada problemem.



ZARZĄDZANIE KAMPANIĄ

ZARZĄDZANIE KARTAMI

W miarę rozgrywania kampanii będziesz wyciągać z **pudełka odkryć** kolejne karty. Niektóre z nich zachowasz, a inne należy usunąć po użyciu. Karty, żetony i znaczniki, które trzymasz w grze przed sobą lub w swojej talii umiejętności są pomiędzy sesjami przechowywane w skrytce twojego bohatera lub w skrytce drużyny (patrz „Zapisywanie kampanii” poniżej).

Usuwane z gry karty należy zwrócić lub odrzucić. *Zwracane* karty odkładasz z powrotem do pudełka odkryć zgodnie z ich numeracją (jeżeli są numerowane) lub do odpowiedniej talii (jeżeli nie są numerowane). W tym drugim przypadku talię należy potem potasować.

Kiedy *odrzucasz* kartę, odłóż ją do pudełka odkryć w części **cmentarza**. Karty te nie będą już używane przez resztę kampanii. Niektóre karty wspominają o *zastąpieniu* ich innymi. W takim przypadku odrzucasz daną kartę i dobierasz w jej miejsce wskazaną. Karty Zepsucia należy odrzucać na cmentarz.

Wykorzystane w jakiejś scenie walki karty wrogów często będą pojawiać się ponownie w kolejnych scenach walki. Odkładaj je do pudełka odkryć w części „Napotkane”. Kiedy scena walki wskazuje potrzebne karty wrogów, wyszukaj już napotkanych wrogów w ich talii, a następnie sięgnij po resztę nowych kart.

ZAPISYWANIE KAMPANII

ZAPISYWANIE: FIZYCZNE ELEMENTY
Gra w łatwy sposób umożliwi zapis postępów kampanii zarówno w aplikacji, jak i w przypadku fizycznych elementów.

Aby zapisać sesję, zbierz wszystkie zakupione umiejętności swojego bohatera, jego wyposażone przedmioty, karty Zepsucia oraz dostępne żetony i znaczniki z planszki bohatera (zdrowie, energia oraz żetony i znaczniki specjalne) i włóż je do woreczka strunowego. Następnie umieść ten woreczek wraz z wyczerpanymi żetonami i znacznikami z planszki bohatera (zdrowie, energia oraz specjalne żetony i znaczniki) oraz wszystkie pozostałe niewykupione umiejętności w skrytce danego bohatera.

Umieść w **skrytce drużyny** wszystkie wspólne elementy drużyny, takie jak klejnoty czy talia opowieści. Kiedy przyjdzie pora na kolejną rozgrywkę, daj każdemu z graczy plansztkę oraz skrytkę jego bohatera, a wspólne elementy umieść tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich.

ZAPISYWANIE: APLIKACJA

Aplikacja automatycznie zapisuje postępy po zamknięciu. Po jej ponownym uruchomieniu będziesz miał opcje wznowienia jednej z zapisanych kampanii lub rozpoczęcia nowej. Aplikacja pozwala zapisać do czterech kampanii jednocześnie.

ZMIANA LICZBY GRACZY I RESTARTOWANIE AKTU

Możesz zresetować akt w dowolnym momencie poza sceną walki, wybierając odpowiednią opcję z menu ustawień aplikacji. Aplikacja „wczyta” wtedy stan gry (wybory fabularne oraz wyniki walk) z początku obecnie rozgrywanego aktu. Możesz przy tej okazji zmienić liczbę graczy i bohaterów, co pozwala nowym graczom dołączyć do kampanii lub obecnym graczom ją porzucić.

Kiedy zresetujesz akt, otrzymasz z powrotem wszystkie nieużywalne przedmioty, które miałeś na jego początku. Zachowasz wszystkie swoje karty cech, zwrócisz wszystkie karty Zepsucia oraz odzyskasz całe swoje zdrowie i energię. Otrzymasz też pewną ilość złota do wydania na dowolne umiejętności dostępne na początku danego aktu. Postępuj zgodnie z instrukcjami w aplikacji, które przeprowadzą cię przez ten proces.

ZMIANA BOHATERÓW

Poza sceną walki możesz w dowolnym momencie wymienić swojego bohatera na innego. W przeciwieństwie do zmiany liczby graczy, nie wymaga to resetowania aktu. Zalecamy korzystać z tej funkcji tylko wtedy, gdy dochodzi do zmian w składzie osobowym, a nowy gracz chciałby zagrać innym bohaterem. Aby skorzystać z tej funkcji, wybierz odpowiednią opcję z menu ustawień aplikacji. Nowy bohater będzie mógł zakupić umiejętności o łącznej wartości w złocie równej całkowitemu kosztowi umiejętności bohatera opuszczającego kampanię. Nowy bohater zachowuje również karty Zepsucia i cechy swojego poprzednika.

TRYB BOJOWY

TRYB BOJOWY

Dla wszystkich tych, którym tęskno do dźwięków krzyżowanych ostrzy, a którym nieskoro wysłuchiwać karczemnych bają o wielkiej przygodzie, gra *Fateforge: Kroniki Kaan* oferuje alternatywny tryb pojedynczej, samodzielnej rozgrywki, zwany trybem bojowym.

Tryb bojowy oferuje kilka wypraw o różnych poziomach trudności. Każda wyprawa jest przewidziana na ok. 2 do 3 godzin rozgrywki i składa się z kilku scen walki przeplatanych scenami odpoczynku. Sceny walki w trybie bojowym są bardziej wymagającymi wersjami starć z kampanii, w których jednak w trosce o uniknięcie spoilerów zmieniono elementy fabularne.

Jeżeli zrealizujesz wszystkie główne cele wszystkich scen walki danej wyprawy, wygrasz, z klasyfikacją (brąz, srebro lub złoto) zależną od tego, jak dobrze ci poszło. Jeżeli w dowolnej scenie walki cała drużyna zostanie OG, cała wyprawa kończy się porażką.

PRZYGOTOWANIE

Wybierz „Tryb bojowy” w menu głównym aplikacji. Wybierz swoich bohaterów i rozpatrz pierwszą scenę odpoczynku zgodnie z instrukcjami. Następnie wybierz jeden z dostępnych zestawów zadań – ich poziom trudności i długość, a także liczba scen walki i odpoczynku są oznaczone w aplikacji. Każdą wyprawę rozpoczynasz ze swoimi standardowymi dwiema umiejętnościami startowymi oraz pewną pulą złota do wydania zanim zaczniesz mierzyć się z wyzwaniami.

ZEPSUCIE

W ramach **całej wyprawy** możesz rozegrać tylko jedną dodatkową rundę walki. Jeżeli zdecydujesz się na dodatkową rundę walki, **każdy** bohater otrzymuje kartę Zepsucia, zgodnie ze standardowymi zasadami. Zasady dotyczące OG, odzyskiwania sił i odświeżania pozostają bez zmian – ale mają zastosowanie tylko wtedy, gdy scena walki zakończy się sukcesem!

NAGRODY

Nagrody są rozmieszczone w obrębie scen walki, i to od ciebie zależy, czy uda ci się je zebrać.

TWÓRCY GRY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Gordon Calleja

Dodatkowy rozwój gry: David Chircop

Kierownictwo artystyczne: Gordon Calleja, Heiko Günther, Mark Casha

Ilustracje: Studio Agate, Yusuf Artun, Yama Orca, Max Kosek, Toni Muntean, Giacomo Vichi, Arjuna Susini

Rozwój gry: Christian Paller, Charalampos Apartoglou, David Chircop

Treści pisane: Daniel Vella

Opracowanie graficzne: Heiko Günther, Mark Casha, Chris Borg

Projekt figurek: Sławek Kosciukiewicz

Modele 3D: Marvin Zammit, Samwel Borg

Kierownictwo projektu: Gordon Calleja

Redakcja: Gordon Calleja, Eveline Foubert, Emanuela Pratt, Robert Pratt

Nadzór testerski: Christian Paller, Charalampos Apartoglou, Leonardo Santoso, Alexandre Limoges

Marketing: Eveline Foubert

Rozwój aplikacji: Stephen Pace Spadaro, Marvin Zammit

Projekt UX/UI aplikacji: Horatiu Sasu, Joanna Szafran

Produkcja: Chris Borg, Mark Casha

Specjalne podziękowania: Serdecznie dziękujemy wszystkim wspierającym za możliwość zrealizowania tego projektu oraz naszym rodzinom za ich cierpliwość i entuzjazm.

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Łukasz Chełmecki

Korekta: Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

DTP: Aleksandra Miszta-Mars

© 2023 Mighty Boards. Wszelkie prawa zastrzeżone.


Świat Fateforge jest © 2023 Studio Agate. FATEFORGE oraz jego logo są znakami towarowymi Agate Editions we Francji i innych krajach. Wszystkie postaci i imiona postaci Agate Editions oraz wszelkie ich charakterystyczne podobieństwa są znakami towarowymi Agate Editions. www.fateforge.org

NOWE ZASADY

NIE czytaj poniższych zasad, dopóki aplikacja ci tego nie poleci. Po odblokowaniu nowej zasady skreśl puste pole w jej ramce, aby zaznaczyć, że została już odkryta.

1

SKRZYNIE

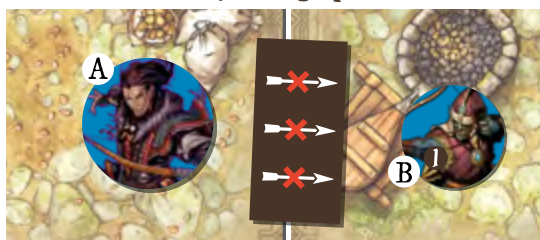
Skrzynie zawierają cenne łupy, które przydadzą się bohaterom w trakcie ich przygód. Aby otworzyć skrzynię, wykorzystaj akcję skupienia  i kliknij odpowiedni żeton skrzyni w aplikacji. Bohater, który zdobędzie nowy przedmiot, może go wyposażyć w odpowiednim polu i natychmiast z niego korzystać. Jeżeli nie masz odpowiedniego wolnego pola na dany przedmiot (lub przedmioty), lub jeżeli wolisz się w niego nie wyposażać, możesz zamiast tego umieścić go we wspólnej torbie.



2

BARYKADY

Żetony barykady reprezentują osłony, chroniące strefę przed atakami dystansowymi, co przedstawia rząd przekreślonych strzał. Bohaterowie ani wrogowie nie mogą strzelać do strefy z żetonem barykady z kierunku wskazywanego przez lotki strzał. Mogą normalnie strzelać





z innych stron i mogą również strzelać do dalszych stref znajdujących się za tą chronioną, o ile pozwala na to ich zasięg.

Przykład: Strażnik Puszczy (A) w lewej strefie nie może / do Łucznika (B) w prawej strefie. Łucznik jednak może / w Strażnika Puszczy.

3

TRUDNY TEREN

Strefy oznaczone żetonem trudnego terenu spowalniają bohaterów. Nie możesz sprintować ze strefy z trudnym terenem. Aby wyjść ze strefy z trudnym terenem, musisz dodatkowo poświęcić wynik  oprócz standardowej akcji .



4

FONTANNY LECZĄCE

Fontanna lecząca ma na sobie kilka czarnych znaczników, zgodnie ze wskazaniem aplikacji. Za każdym razem, gdy bohater rozpoczyna lub kończy swoją turę w strefie z fontanną leczącą, jeżeli w danej strefie nie ma wrogów, może usuwać z niej czarne znaczniki, aby odzyskać tyle samo zdrowia lub energii. Kiedy na fontannie leczącej skończą się czarne znaczniki, staje się wyczerpana i nie można z niej już korzystać.



5

PORTALE



Żetony portali łączą ze sobą niesąsiadujące strefy, pozwalając na poruszanie się pomiędzy nimi. Czasami ich strefa docelowa jest konkretnie wskazana, a czasami nie. Aplikacja każdorazowo wyjaśnia działanie portali dla danej sceny walki.

Aby skorzystać z portalu, musisz wykorzystać akcję (ale nie sprint), znajdując się w strefie z niestrzeżonym portalem. Nie można przejść przez strzeżony portal. Po przejściu przez portal umieść swoją figurkę na kafelku docelowym lub kliknij dany żeton portalu w aplikacji i postępuj zgodnie z poleceniami.

Strefy połączone portalami są uważane za sąsiadujące wyłącznie na potrzeby ruchu bohaterów, a nie w przypadku strzelania lub innych efektów dystansowych. **Wrogowie nie mogą obierać bohaterów za cel za pośrednictwem portali, ani w żaden sposób przez nie przechodzić.** Z portali nie można korzystać podczas ucieczki ze sceny walki, chyba że aplikacja wskaże inaczej.

6

STRZEŻENI WROGOWIE



W niektórych scenach walki wrogowie będą strzec innych wrogów. Aplikacja wskazuje to, pokazując na ekranie przygotowania sceny walki dwóch wrogów ułożonych jeden na drugim. Umieść żeton strzegącego wroga na wierzchu tego strzeżonego. Strzeżeni i strzegący wrogowie nigdy się nie poruszają, niezależnie od wskazań jakichkolwiek akcji, efektów lub zdolności. Strzeżeni wrogowie nie mogą być celem, dopóki strzegący wróg nie zostanie pokonany.

7

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI



Niektóre umiejętności poziomu I można rozwinąć do ich wersji poziomu II. Rozwinięta wersja umiejętności ma w swojej nazwie „II”, przykładowo *Szarża* i *Szarża II*. Aby nabyć umiejętność poziomu II, musisz najpierw posiadać I-poziomą wersję danej umiejętności. Po rozwinięciu umiejętności odrzuć jej kartę poziomu I i zastąp ją wersją poziomu II.

8

SOJUSZNICY



W ramach pierwszej fazy planowania sceny walki wybierz maksymalnie jednego sojusznika, który do was dołączy. Niektóre sceny walki wymagają użycia określonego sojusznika, w którym to przypadku musisz wybrać właśnie tego sojusznika. Wybierz bohatera, który będzie towarzyszyć sojusznikowi i umieść kartę sojusznika nad jego planszatką bohatera, aby to zaznaczyć.

Każdy sojusznik dysponuje 2 kośćmi walki. W ramach przygotowania sceny rzuć nimi i umieść je na jego karcie, przerzucając przy tym wszelkie pudła aż do uzyskania innego wyniku.

W swojej turze każdy bohater, który znajduje się w tej samej strefie co bohater z sojusznikiem, może albo odrzucić jedną ze swoich kości i wykorzystać w tej turze wynik jednej z kości sojusznika, albo odrzucić jedną z kości sojusznika, aby użyć jednej z jego zdolności. Kości sojusznika są jednorazowe na całą scenę walki.

Za każdym razem, gdy towarzyszący bohater otrzymuje obrażenia, umieść 1 znacznik obrażeń na karcie sojusznika. Kiedy sojusznik otrzyma tyle obrażeń, ile wynosi jego wytrzymałość, pada i nie bierze już udziału w tej scenie walki. Zakrywasz wtedy jego kartę, co oznacza, że nie można już z niego korzystać do końca sceny walki. Na końcu sceny walki usuń znaczniki obrażeń z karty sojusznika i z powrotem ją odwróć. Sojusznicy nigdy nie lecą się w trakcie sceny walki. Jeżeli bohater zostanie OG przed sojusznikiem, sojusznik odpada z danej sceny walki, nawet jeżeli pozostała mu jeszcze jakaś wytrzymałość.

9

ŻETONY EKSPLORACJI




Żeton eksploracji wskazuje, że w danej strefie znajduje się coś, czemu bohaterowie mogą się dokładniej przyjrzeć i zbadać. Aby to zrobić, możesz wykonać akcję w strefie z żetonem eksploracji, a następnie kliknąć odpowiednią ikonę w aplikacji. Aplikacja następnie powie ci, co odkryłeś i jak dalek postępować.

10

PUŁAPKI




Żetony pułapek reprezentują różne nieprzyjemne ustrojstwa, na które bohaterowie mogą się nadziać, jeżeli nie będą ostrożni. Kiedy poruszasz się do strefy z żetonem pułapki, możesz: a) odrzucić wynik , aby zignorować daną pułapkę; b) uruchomić pułapkę, dobierając kartę z talii pułapek i rozpatrując jej efekt; c) użyć umiejętności pozwalającej usunąć pułapkę, o ile to możliwe. Jeżeli zdecydujesz się uruchomić pułapkę, odrzuć jej żeton. Pułapki liczą się jako wrogowie na potrzeby ucieczki ze sceny walki, a tym samym zadają obrażenia, jeżeli znajdują się na ścieżce do wyjścia.

11

DRZWI



Drzwi mogą mieć dwa stany (otwarte i zamknięte), co reprezentują dwie strony żetonu drzwi. Aby otworzyć lub zamknąć drzwi, użyj akcję  w strefie z drzwiami, kliknij odpowiednią ikonę w aplikacji i odwróć dany żeton, aby zaznaczyć, że drzwi są teraz otwarte/zamknięte. Bohaterowie i wrogowie nie mogą się poruszać ani strzelać przez zamknięte drzwi. Drzwi można otwierać i zamykać dowolną liczbę razy. Bohaterowie nie mogą wpływać na strzeżone drzwi. Wrogowie nie otwierają ani nie zamykają drzwi, chyba że aplikacja wskazuje inaczej.

12

SŁABE PUNKTY



Niektórzy bossowie mają słabe punkty, jak wskazano na ich arkuszach. Aby uderzyć w słaby punkt, gracze mogą wykorzystywać wyniki pasujące do symboli słabego punktu bossa, aby uczynić go bardziej wrażliwym. Po wykorzystaniu wyniku w ten sposób, zakryj czarnym znacznikiem odpowiedni symbol na arkuszu bossa. Kiedy wszystkie symbole zostaną zakryte, słaby punkt zostaje zraniony. Kliknij wtedy ikonę słabego punktu w aplikacji i postępuj zgodnie z podanymi instrukcjami. Czarne znaczniki na słabym punkcie nie są usuwane w ramach porządkowania.

13

STRACH







Niektórzy wrogowie roztaczają wokół siebie przerażającą aurę, przepędzając strachem serca nawet najdzielniejszych bohaterów. Kiedy poruszasz się do strefy z wywołującym strach wrogiem lub gdy taki wróg wchodzi do twojej strefy, natychmiast dobierz kartę z talii Strachu i rozpatrz jej efekty. Następnie umieść daną kartę zakrytą lub odkrytą, zgodnie z jej opisem. Efekty odkrytych kart Strachu mają zastosowanie do końca sceny walki. **Każdy bohater dobiera tylko jedną kartę Strachu na rundę walki.** Jeżeli dobierzesz kartę Strachu, która już wpływa na innego bohatera, odrzuć ją i dobierz kolejną. Na końcu sceny walki zwróć wszystkie karty Strachu i potasuj ich talię.

14

TRUCIZNA



Kiedy otrzymujesz zatrute obrażenia, usuń 1 znacznik  za każde otrzymane zatrute obrażenie i umieść go obok planszетки swojego bohatera (zamiast w wyczerpanej puli). Nie możesz z nich korzystać. Jeżeli stracisz w ten sposób wszystkie swoje znaczniki zdrowia, zostajesz OG. **Na końcu sceny walki zwróć wszystkie te znaczniki zdrowia z powrotem do swojej dostępnej puli.** Jeżeli jesteś OG, a otrzymałeś jakieś zatrute obrażenia, zwróć dane znaczniki do swojej dostępnej puli po odzyskaniu przytomności. Wszelkie efekty pozwalające na odzyskanie zdrowia można zastosować również do odzyskania zatrutego zdrowia. Możesz blokować  tak samo jak . Możesz również użyć pancerza, aby zapobiec usunięciu 1 . Jeżeli bohater, który otrzymał zatrute obrażenia, ma sojusznika, nie wpływają one na sojusznika.

GLOSARIUSZ

SYMBOLE OGÓLNE



Wytrzymałość: Kiedy spadnie do 0, usuń dany żeton wroga. Jeżeli wróg nie został pokonany, usuń wszystkie znaczniki obrażeń w ramach porządkowania.



Pancerz: Chroni noszącego przed obrażeniami. W przypadku wrogów nie resetuje się w ramach porządkowania. W przypadku bohaterów odnawia się na końcu sceny odpoczynku.



Wielorazowy: Może być użyty raz na rundę walki.



Jednorazowy: Może być użyty raz na scenę walki. Po użyciu zakryj daną kartę.



Pasywny: Może być użyty dowolną liczbę razy na rundę walki.



Przerzut: Przerzuć wskazaną kość raz.



Oszołomienie: Dany bohater rzuca w ramach następnego planowania jedną kością mniej.



Przyciągnięcie: Przesuń przeciwnika z sąsiedniej strefy do tej. Bohaterowie mogą przyciągać wyłącznie sługusów.



Odepchnięcie: Przesuń przeciwnika z tej strefy do sąsiedniej. Bohaterowie mogą odpychać wyłącznie sługusów.



Wezwanie: Przesuń w kierunku tego wroga najbliższy żeton sługusa wskazanego typu, który nie znajduje się już w strefie tego wroga.



Blok: Wykorzystaj do aktywacji umiejętności lub zyskaj 1 żeton bloku. Odrzuć w ramach porządkowania.



Dowolny wynik: Dowolny wynik z wyjątkiem Pudła.

MODYFIKATORY AKCJI WROGÓW



Obiera za cel najwcześniejszego (skrajnie lewego) bohatera w kolejności graczy.



Obiera za cel najpóźniejszego (skrajnie prawego) bohatera w kolejności graczy.



Zadaje 1 dodatkowe obrażenie.



Modyfikuje : Porusza się w kierunku wskazanego wyjścia. Jeżeli to niemożliwe, nic nie robi.



Obiera za cel sługusa wskazanego typu (koloru). Jeżeli to niemożliwe, nic nie robi.



Obiera za cel sługusa w lewym kolorze. Jeżeli to niemożliwe, obiera za cel sługusa w prawym kolorze. Jeżeli i to nie jest możliwe, nic nie robi.



Zasięg +1: Może obierać za cel przeciwników o 1 strefę dalej niż normalnie.



Trucizna: Usuń 1 ze swojej dostępnej puli i umieść go obok planszетки swojego bohatera. Zwróć go na końcu danej sceny walki.

