

# ARKUSZ PIERWSZEGO PRZYGOTOWANIA

Czas rozpocząć pierwszą rozgrywkę w *Fateforge: Kroniki Kaan!* Aby wszystko poszło jak najsprawniej, przed swoją pierwszą kampanią postępuj zgodnie z poleceniami zawartymi na niniejszym arkuszu pierwszego przygotowania.

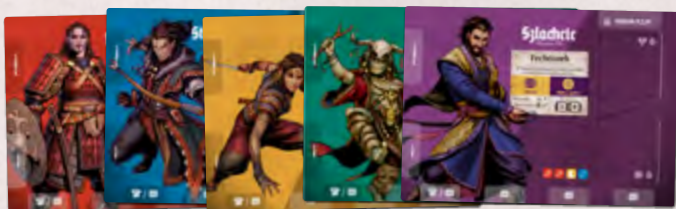
Opisy będą się odnosić do dwóch różnych organizatorów pokazanych na odwrocie tego arkusza: organizera na figurki oraz wierzchniego organizera.

## PRZYGOTOWANIE BOHATERÓW

W grze występuje 5 różnych bohaterów. Każdego z nich reprezentuje odpowiednia planszетка, figurka oraz skrytka (pudełeczko) bohatera.



- 1 PLANSZETKI BOHATERÓW**  
Wyjmij 5 planszetek bohaterów z pudełka.



- 2 SKRYTKI BOHATERÓW**  
Wyjmij rozłożone na płasko skrytki bohaterów i złoż z nich pudełeczka.

Figurki bohaterów możesz przechowywać w odpowiednich skrytkach lub w organizerze na figurki.



- 3 ZNACZNIKI ZDROWIA I ENERGII**  
Wyjmij z wierzchniego organizera znaczniki zdrowia oraz energii i pomieszczaj je w skrytkach bohaterów zgodnie z poniższą listą:

- **Najemniczka:** 7 ♥ i 3 🔥
- **Strażnik Puszczy:** 7 ♥ i 3 🔥
- **Szaman:** 6 ♥ i 4 🔥
- **Łotrzyca:** 6 ♥ i 4 🔥
- **Szlachcic:** 6 ♥ i 3 🔥



Odlóż pozostałe znaczniki zdrowia i energii z powrotem do wierzchniego organizera.

- 4 KOŚCI WALKI**

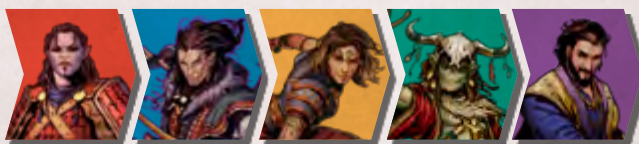


Weź zestaw kości walki każdego bohatera (oznaczony na dole planszетки) z białego pudełeczka i pomieszczaj je w skrytkach bohaterów zgodnie z poniższą listą:

- **Najemniczka:** 3 🔪 i 1 🛡️
- **Strażnik Puszczy:** 3 🏹 i 1 🌿
- **Szaman:** 3 🌀 i 1 🗡️
- **Łotrzyca:** 3 🗡️ i 1 🔪
- **Szlachcic:** 2 🔪, 1 🛡️ i 1 🏹

Pozostałe kości odłóż na razie na bok.

- 5 KAFELKI KOLEJNOŚCI GRACZY**  
Wypchnij z arkusza kafelki kolejności graczy każdego z bohaterów i umieść je w ich skrytkach.



- Wypchnij z arkusza żeton ukrycia i umieść go w skrytce Łotrzycy.
- Wypchnij z arkusza żeton postawy i umieść go w skrytce Szlachcica.



- 6 KARTY UMIEJĘTNOŚCI**  
Wyjmij zafoliowane karty umiejętności z białego pudełeczka. Każdy bohater posiada 12 kart umiejętności poziomu I (oznaczonych na odwrocie „I”) i 2 karty umiejętności poziomu I oznaczone na odwrocie literą „S”. Umieść karty umiejętności poziomu I każdego bohatera w ich skrytkach.



Karty umiejętności bohaterów poziomu II pozostaw na razie w części umiejętności pudełka odkryć.

- 7** Umieść w skrytce każdego z bohaterów po 1 pustym woreczku strunowym.

## PRZYGOTOWANIE DRUŻYNY

Po posortowaniu elementów bohaterów pora teraz na przygotowanie skrytki drużyny. Będziesz w niej przechowywać wszystkie wspólne zasoby i znaleziska drużyny.

- 8 SKRYTKA DRUŻYNY**  
Wyjmij rozłożoną na płasko skrytkę drużyny i złoż z niej pudełeczko.



kafelek wspólnej torby

- 9 ŻETONY DRUŻYNY**  
Wypchnij z arkusza następujące teksturowe elementy i umieść je w skrytce drużyny:
  - Kafelek wspólnej torby
  - Znacznik Władcy Bestii
  - Kafelki reakcji oraz tury wrogów

Figurkę drużyny możesz przechowywać w skrytce drużyny lub w organizerze na figurki.



znacznik Władcy Bestii



kafelek reakcji wrogów



kafelek tury wrogów



figurka drużyny

## ELEMENTY GRY

- 10 PUDEŁKO ODKRYĆ I KARTY**  
Posegreguj karty z pudełka odkryć zgodnie z ich numeracją. Następnie pomieszczaj wszystkie pozostałe karty w odpowiednich częściach pudełka:

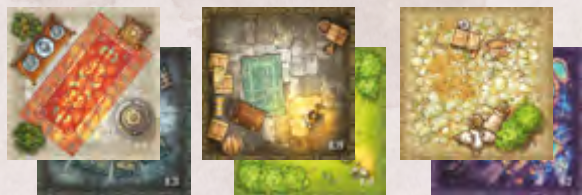
- 🏠 Karty Strachu
- 🏴 Karty Pułapek
- 🏹 Karty Zepsucia





### 11 KAFELKI MAPY WALKI

W grze występuje 36 dwustronnych kafelków w zestawach po 12 kafelków. Wypchnij wszystkie kafelki z arkuszy i posegreguj je zgodnie z ich zestawem: 1 do 12, 13 do 24 oraz 25 do 36. Występują również 3 dodatkowe, dwustronne kafelki opowieści.



### 12 ŻETONY MAPY WALKI

Wypchnij z arkuszy wszystkie poniższe żetony, posegreguj je i umieść w organizerze na figurki.



drzwi x4 (A - D)    wyjścia / portale x6 (A - F)    cele x4 (A - D)



żetony startu x2    eksploracja x4 (A - D)    pułapki x4    fontanny leczące x2    trudny teren x4



barykady x4    skrzynie x4 (A - D)    żetony bloku x8    żetony skupienia x4

### 13 SKRYTKI I ŻETONY WROGÓW

Wyjmij rozłożone na płasko skrytki wrogów i złóż z nich pudełeczka. Następnie wypchnij z arkuszy żetony wrogów i umieść je w odpowiednich skrytkach.

### 14 POZOSTAŁE KOŚCI

Umieść 3 kości testów i 1 kość losowości w wierzchnim organizerze, a 8 kości broni oraz pozostałe kości walki umieść w studziencie pokrywki organizera na figurki.



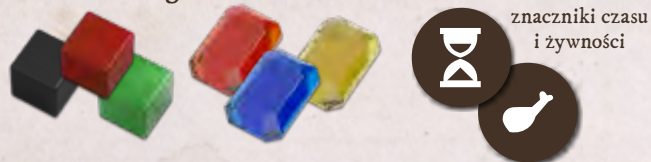
kości testów

kości broni

kość losowości

### 15 KOSTKI, KLEJNOTY ORAZ ZNACZNIKI ŻYWNOŚCI I CZASU

Posegreguj 40 kolorowych kostek, 20 klejnotów, 9 znaczników żywności oraz 6 znaczników czasu w wierzchnim organizerze.



znaczniki czasu i żywności

### 16 POZOSTAŁE ELEMENTY

Arkusze pomocy, zasłonki, mapy Easafir oraz Dzielnicy Zaćmienia, legenda mapy i inne pozostałe elementy nie wymagają kompletowania. Nie otwieraj jeszcze zapieczętowanej koperty.

## PRZECHOWYWANIE GRY



wierzchni organizer



organizier na figurki



### 17



### DARMOWA APLIKACJA TOWARZYSZĄCA

Do gry niezbędna jest darmowa aplikacja towarzysząca. Możesz ją pobrać w wersji na Androida lub iOS z linku na stronie głównego wydawcy, skanując poniższy kod QR. Po pobraniu korzystanie z aplikacji nie wymaga połączenia z internetem. Jeżeli masz taką możliwość, najwygodniej będzie korzystać z aplikacji na tablecie.



© 2023 Mighty Boards Ltd.

WSZYSTKO GOTOWE – CZAS ROZPOCZĄĆ PIERWSZĄ KAMPANIĘ!