

PATHFINDER

ADVENTURE CARD GAME™



RISE OF THE RUNELORDS

ZESTAW STARTOWY – INSTRUKCJA

WITAMY W VARYSI

TO ŚWIAT USIANY
PRADAWNYMI RELIKTAMI
– POZOSTAŁOŚCIAMI
PO UPADŁYM SETKI LAT TEMU
IMPERIUM. TA SZORSTKA,
ALE MAJESTATYCZNA ZIEMIA
PEŁNA JEST MGLISTYCH
LASÓW I FALISTYCH RÓWNIN
OGRANICZONYCH PRZEZ
OSTRE GÓRSKIE SZCZYTÓW
I OBFITUJĄCE W POŻYWIENIE
MORZA. TUTEJSI LUDZIE TO
WYTRWALI PIONIERZY I ŚWIEŻO
UPIECZONA SZLACHTA.
WSZYSCY CHĘTNI, ABY WYRYĆ
SWÓJ ŚLAD W SUROWYM
KRAJOBRAZIE KRAINY.
WŚRÓD LASÓW I WZGÓRZ,
DO KTÓRYCH NIE DOCIERA
CYWILIZACJA, CZAJĄ SIĘ BESTIE
I GIGANCI POLUJĄCY NA
ZAPUSZCZAJĄCYCH SIĘ NA TE
TERENY NIEOSTROŻNYCH LUDZI.
NIKT JESZCZE NIE ODKRYŁ
WSZYSTKICH SEKRETÓW
VARYSI. TYMCZASEM, W JEJ
NAJMROCZNIEJSZYCH CIENIACH
KOLEJNY RAZ BUDZI SIĘ ZŁO...

**MROCZNE SZEPTY
GŁOSZĄ, ŻE
WŁADCY RUN
POWRÓCILI.
JEDNAK HISTORIA
NIE JEST JESZCZE
NAPISANA I TYLKO
TY MOŻESZ
ZDECYDOWAĆ JAK
BĘDZIE WYGLĄDAŁ
JEJ KONIEC.**



O GRZE

W grze *Pathfinder Adventure Card Game* grupa śmiałków staje przed zadaniem pokonania niebezpiecznego złooczyńcy. Każdy gracz dysponuje talią kart reprezentującą jego postać. W większości scenariuszy bohaterowie podróżują i eksplorują różne lokacje starając się dopaść przeciwnika. Ich zadaniem jest oczyszczenie i ochrona różnych miejsc, tak aby odciąć przeciwnikowi drogę ucieczki i zadać mu ostateczny, śmiertelny cios. Bohaterowie nie mają ani chwili wytchnienia, gdyż uciekający czas działa na ich niekorzyść. Rozgrywając kolejne misje gracze mają możliwość ukończenia różnych przygód, rozwijania swoich postaci, dopasowywania ekwipunku oraz podejmowania coraz potężniejszych wyzwań.

RÓŻNORODNOŚĆ KART

«Obcy daje ci tajemniczą skrzynię. Otwórz wieko a znajdziesz w niej cuda jakich świat Golarion nigdy nie widział.»

RODZAJE KART

Rise of the Runelords to jeden z kilku zestawów startowych dostępnych w ramach serii *Pathfinder Adventure Card Game*. Pudełko z grą zawiera wszystko, co jest niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki dla 1–4 osób. Zawarty jest tu również pierwszy zestaw przygodowy *Burnt Offerings*, zawierający elementy potrzebne do opowiedzenia pierwszego rozdziału historii w *Rise of the Runelords*. Kolejne zestawy przygodowe (dostępne jako samodzielne dodatki) stanowią jej kontynuację. Zawierają one nowe lokacje do zwiedzania, nowych przeciwników, kolejne tupy i wiele, wiele więcej. Dodatek *Character Add-On Deck* (również do kupienia osobno) dodaje nowe postacie, potwory i inne karty, a także zwiększa do 6 maksymalną liczbę graczy, którzy mogą wziąć udział w rozgrywce.

Każda kartą jest oznaczona parą wskaźników. Na górze znajduje się logo zestawu startowego, natomiast w prawym górnym rogu wydrukowana jest litera lub cyfra, która wskazuje konkretny produkt z którego pochodzi dana karta. Litera B wskazuje, że karta pochodzi z zestawu startowego a litera C wskazuje, że karta pochodzi z dodatku *Character Add-On Deck*.

ZASADY: ZŁOTA ZASADA

Jeśli istnieje konflikt między tekstem na karcie i tym co jest napisane w instrukcji, ważniejszy jest tekst na karcie. Jeśli istnieje konflikt między kartami wówczas karty kampanii są ważniejsze od kart przygody; karty przygody ważniejsze od kart scenariuszy; karty scenariuszy ważniejsze od kart lokacji; karty lokacji ważniejsze od kart postaci a karty postaci ważniejsze od pozostałych typów kart. Ponadto, jeżeli karta mówi, że nie można czegoś zrobić, a inna karta mówi, że można, należy zastosować się do tej, która mówi, że nie można tego zrobić. Jeśli karta nakazuje zrobić coś niemożliwego, np. wyciągnąć kartę z pustej talii, należy zignorować to polecenie.

WAŻNE ZASADY

W instrukcji znajduje się szereg pól, wyglądających tak jak te. Pola te objaśniają ogólne zasady, które zasługują na szczególną uwagę. Upewnij się, że je wszystkie przeczytałeś!

PORADY JAK GRAĆ

Znajdują się tu także pola, które wyglądają tak jak te. Zaprezentowane są tu porady na temat strategii gry. Jeśli chcesz rozwijać własną strategię i odkrywać sekrety gry na własną rękę – nie krępuj się. Możesz pominąć te miejsca, nie przepisz żadnych zasad!

PRZYKŁADY

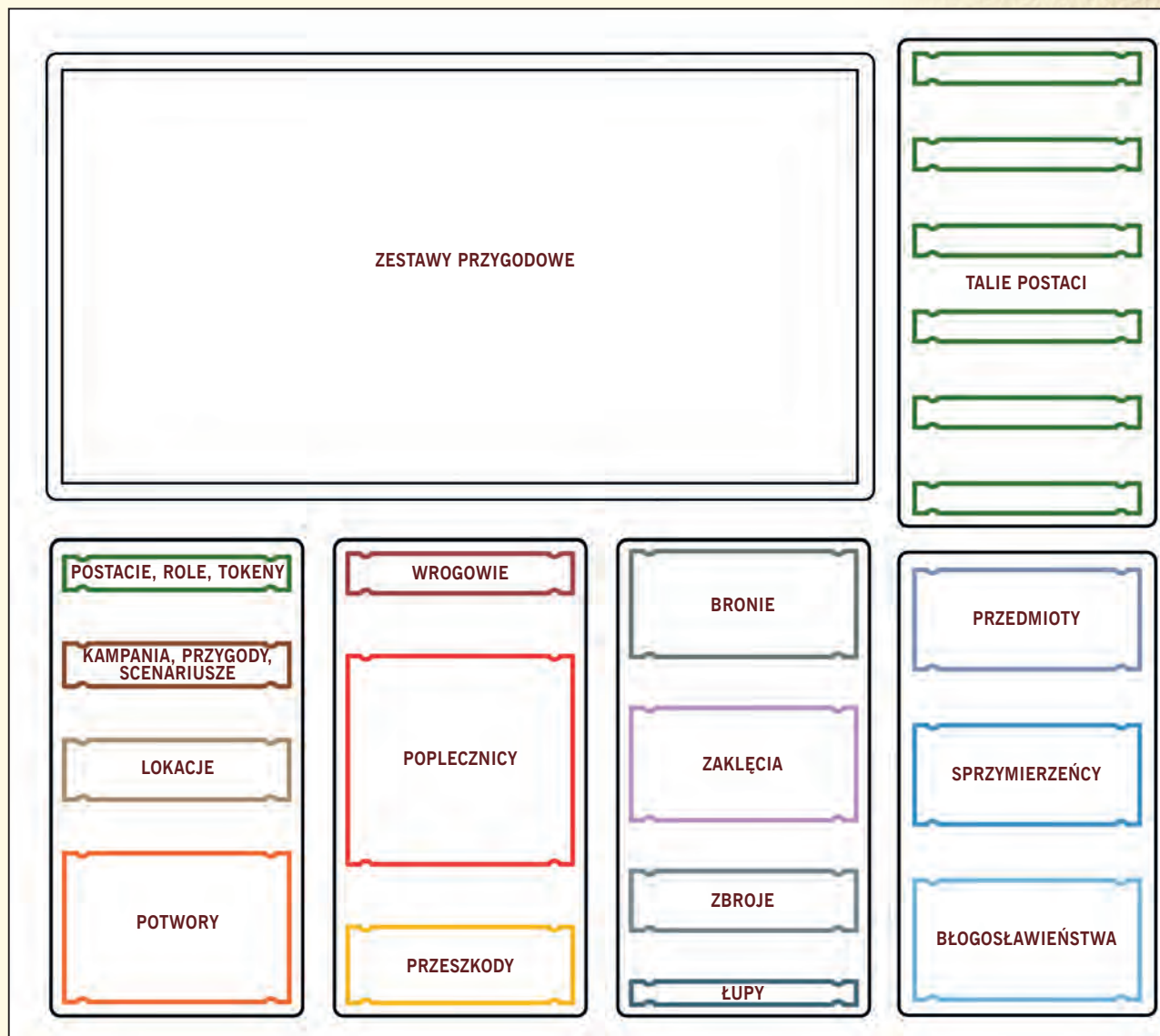
Pola wyglądające tak jak te przedstawiają przykłady z rozgrywki. Na s. 20 znajduje się przykład rozegrania tury jednego gracza.

Numery 1–6 oznaczają karty pochodzące z odpowiednich zestawów przygodowych dostępnych dla kampanii *Rise of the Runelords*.

Na lewo od litery lub liczby znajduje się określenie rodzaju karty. Istnieje ponad tuzin różnych typów kart. Wśród nich są karty postaci, tokeny, role, karta kampanii, przygód i scenariuszy, lokacji; karty zguby (zawierające Wrogów i ich popleczników, potwory i przeszkody) oraz karty zdobyczy (zawierające broń, zaklęcia, zbroje, przedmioty, sprzymierzeńców, tupy, i błogostawieństwa).

Podczas pierwszej rozgrywki należy wykorzystać tylko karty z zestawu startowego. Nie należy dodawać do rozgrywki kart z zestawu przygodowego *Burnt Offerings*. Zestaw startowy można połączyć z zawartością dodatku *Character Add-On Deck* (patrz *Porządkowanie kart* na s. 4).

SCHEMAT WYPRASKI W PUDEŁKU Z GRĄ



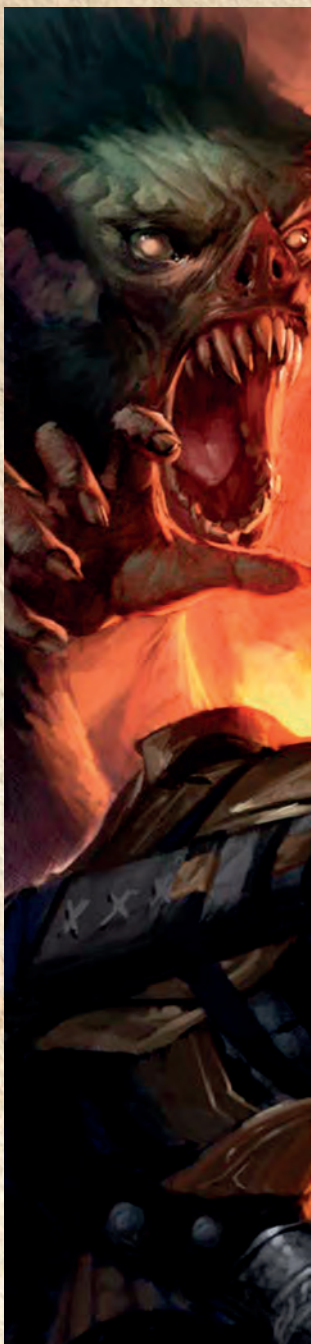
SPIS TREŚCI

O GRZE	2
RÓŻNORODNOŚĆ KART	2
RODZAJE KART	2
PORZĄDKOWANIE KART	4
PRZYGOTOWANIE DO GRY	4
POSTACIE	7
ROZGRYWANIE SCENARIUSZA	8
ZAGRYWANIE KART	9
EKSPLORACJA LOKACJI	10
RODZAJE KART	14
SPOTKANIE Z WROGIEM	17
I CO DALEJ?	18
POMIĘDZY ROZGRYWKAMI	19
PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA	20
PRZYKŁADOWE TALIE POSTACI	21
WARTO ZAPAMIĘTAĆ!	22
SŁOWNICZEK	23
KARTA POMOCY GRACZA	24

W [] znajdują się angielskie określenia, elementów omawianych w danym miejscu instrukcji a występujące na kartach do gry.

Zostały one podane po to, aby osoby nie znające języka angielskiego lepiej orientowały się czego dotyczy dany fragment instrukcji.

Pojawiające się w instrukcji słowo **Wróg** oznacza przeciwnika, którego należy pokonać, aby wygrać daną rozgrywkę. Celowo jest ono pisane z wielkiej litery, aby podkreślić że chodzi o głównego antagonistę i odróżnić je od użycia w potocznym rozumieniu.



PORZĄDKOWANIE KART

Sposób uporządkowania kart jest ważny, ponieważ podczas rozgrywki gracz wiele razy będzie musiał wyszukać i dołączyć do gry konkretną kartę. Pudełko zawiera specjalną wypraskę do przechowywania wszystkich kart w sposób zorganizowany. Jest w niej miejsce na karty z zestawu startowego, dodatku *Character Add-On Deck* oraz wszystkich sześciu zestawów przygodowych [adventures decks].

Karty należy podzielić według schematu przedstawionego na stronie 3. Miejsce na talie postaci na razie pozostaje puste (później trafią tam przygotowane przez graczy talie). Miejsce na karty tępów również jest puste (tępy pojawiają się dopiero w zestawach przygodowych).

W trakcie gry często trzeba będzie wyciągnąć z pudełka konkretną kartę z talii przygód, scenariuszy, lokacji, przeciwników, popleczników lub tępów. W powyższych taliach można posegregować karty alfabetycznie, aby ułatwić sobie ich późniejsze wyszukanie. Karty roli i tokeny należy umieścić razem z kartami postaci. Pozostałe talie należy potasować (z nich dociąga się karty losowo).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

«Przygotowanie jest kluczem do udanej przygody. Droga do zwycięstwa jest gęsto usiana ciałami niecierpliwych szaleńców.»

Wybierz swoją postać [CHARACTER]. Każdy gracz wybiera kartę postaci, którą chce grać oraz odpowiadający jej token (karta przedstawiająca sylwetkę postaci) i kładzie je przed sobą.

Stwórz talię postaci. Jeśli gracz nie ma gotowej talii postaci powinien ją teraz stworzyć. Aby szybko rozpocząć grę można skorzystać ze schematu budowy talii znajdującego się na s. 21 (*Przykładowe talie postaci*). Gracz może też stworzyć własną talię. Każda karta postaci zawiera dokładną specyfikację na której widnieje rodzaj i ilość kart z jakich należy złożyć dla niej talię [CARDS LIST]. Można wybierać tylko karty, które na liście cech (z lewej strony, pod nazwą karty) zawierają słowo *Basic*. Po wybraniu wszystkich potrzebnych kart talię należy potasować.

Wymień się kartami jeśli chcesz. Przed rozpoczęciem scenariusza, gracze mogą swobodnie wymieniać się kartami ze swoich talii postaci. Ważne jest, aby po wymianie liczba i rodzaj kart w talii nadal były zgodne ze specyfikacją zawartą na karcie postaci.



Talia Ezrena zawiera:
1 broń,
8 zaklęć,
3 przedmioty,
3 sprzymierzeńców,
brak błogosławieństw.

Pola wyboru służą do rozbudowy talii postaci i są możliwe do zdobycia w trakcie gry.

Zdecyduj czy grasz samodzielny scenariusz, przygodę, czy kampanię.

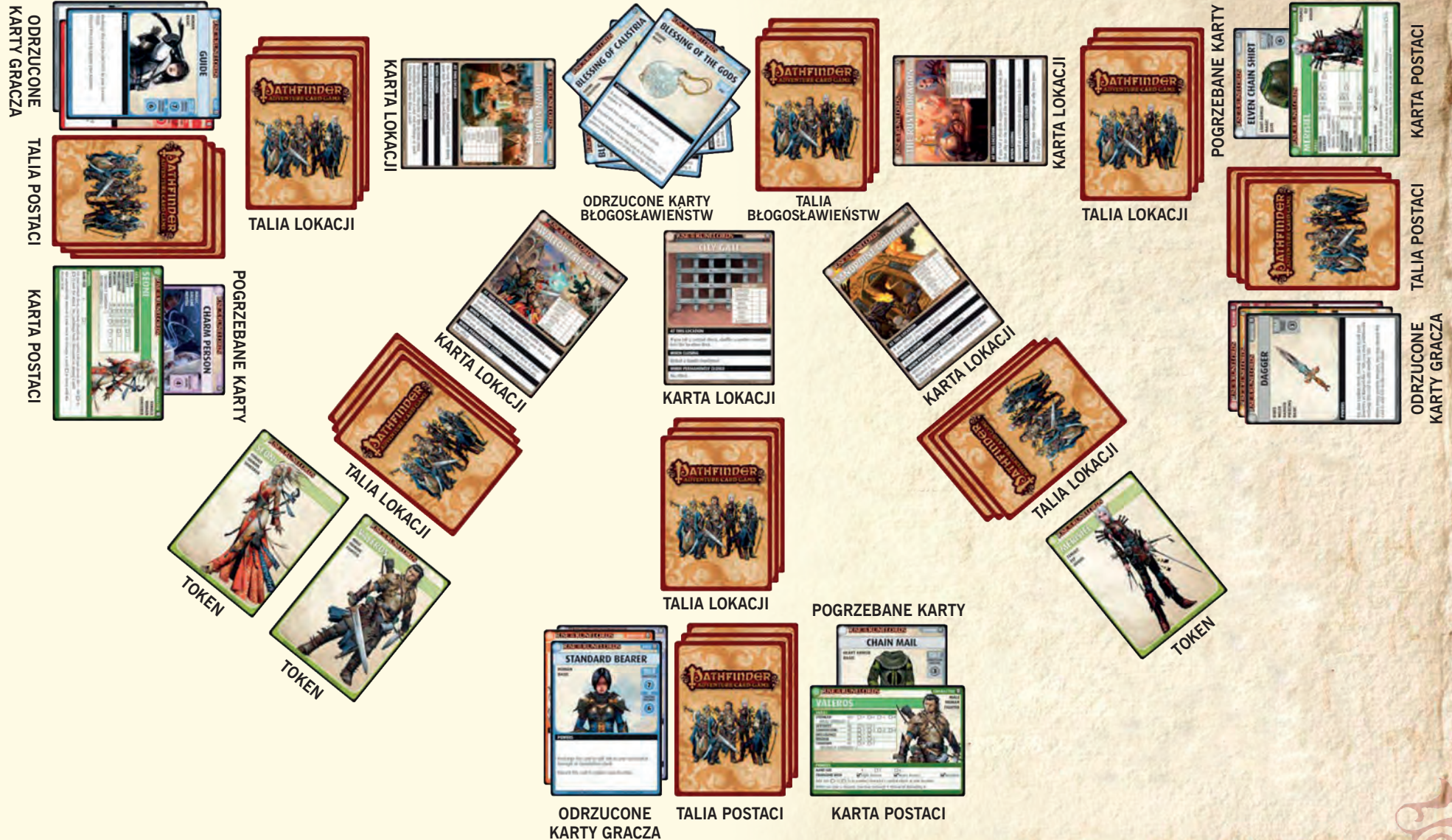
Scenariusz to pojedyncza rozgrywka; przygoda składa się z kilku połączonych ze sobą scenariuszy; natomiast kampania to seria połączonych przygód. Zaleca się zacząć grę od scenariusza z zestawu startowego *Brigandoom!* (można zagrać go jako samodzielny scenariusz lub jako pierwszy z trzech scenariuszy w przygodzie *Perils of the Lost Coast*). Zaleca się ukończenie tej przygody przed przystąpieniem do rozgrywania kampanii *Rise of the Runelords*.

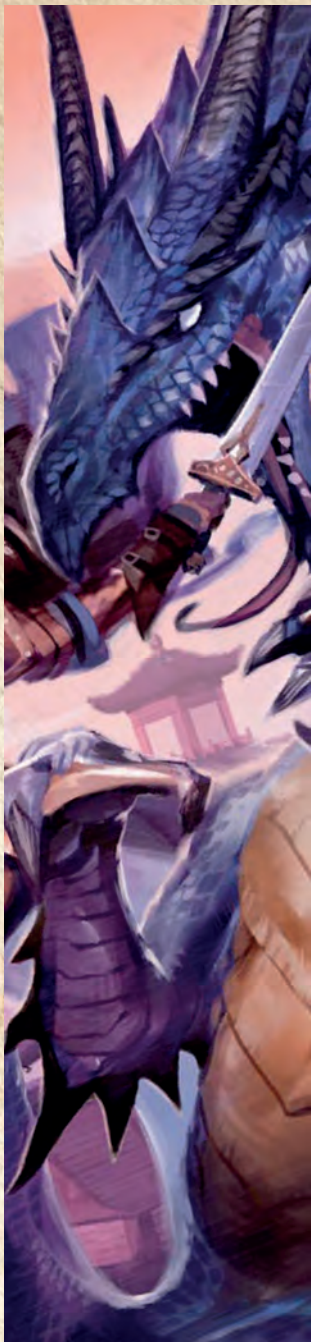
Jeśli rozgrywasz kampanię [ADVENTURE PATH], umieść kartę kampanii odkrytą na stole. Zawiera ona listę przygód, które składają się na tę kampanię (począwszy od *Burnt Offerings*) oraz informację o nagrodzie, jaką gracze zdobędą za jej ukończenie. Za każdym razem, gdy gracze rozpoczynają nową przygodę, należy dodać do pudełka z grą wszystkie karty z danego zestawu przygodowego (sortując je według ich rodzajów i dodając do już istniejących talii).

Jeśli rozgrywasz przygodę [ADVENTURE], umieść odpowiednią kartę przygody odkrytą na stole. Zawiera ona listę scenariuszy, które składają się na tę przygodę oraz informację o nagrodzie, jaką gracze zdobędą za jej ukończenie. Jeżeli gracze rozgrywają przygodę *Perils of the Lost Coast* umieszczają na stole kartę tej przygody. Natomiast, jeśli gracze rozpoczynają kampanię to umieszczają na stole kartę przygody z zestawu *Burnt Offerings*.

Wybierz scenariusz [SCENARIO]. Umieść kartę scenariusza odkrytą na stole. Karta ta opisuje cele i wszystkie nietypowe zasady, które muszą zostać uwzględnione w danej rozgrywce. Jeżeli gracze rozgrywają scenariusz *Brigandoom!* umieszczają na stole kartę tego scenariusza. Natomiast jeśli gracze rozpoczynają kampanię to umieszczają na stole kartę *Attack on Sandpoint* (jest to pierwszy scenariusz dostępny w ramach przygody z zestawu *Burnt Offerings*).

ROZŁOŻENIE KART (GRA DLA 3 OSÓB)





Wybierz lokacje [LOCATION]. Karta scenariusza określa rodzaj i liczbę lokacji, które biorą udział w grze. Ich liczba zależy od liczby graczy. Na przykład, jeśli w grze bierze udział 3 graczy, należy użyć wszystkich lokacji wymienionych dla 1, 2 i 3 graczy. Nie używa się wtedy żadnej lokacji przewidzianej dla 4, 5 lub 6 graczy. Wybrane karty lokacji należy położyć odkryte na środku stołu.

Stwórz talie lokacji. Każda karta lokacji zawiera informacje o tym ile i jakiego rodzaju kart użyć do budowy talii danej lokacji (działa to podobnie do kart postaci, które określają liczbę kart w talii danej postaci). Należy potasować każdy rodzaj kart i dobrać odpowiednią liczbę każdego z typów określonych przez lokację. Nie wolno przy tym ich podglądać. Zakrytą talię należy położyć obok odpowiadającej jej karcie lokacji.

Dodaj Wroga i popleczników. Każda karta scenariusza zawiera listę jednego lub więcej Wrogów [VILLAIN] oraz jednego lub więcej popleczników [HENCHMAN]. Utwórz stos kart dokładając do niego po kolei Wrogów oraz popleczników (od góry do dołu, zgodnie z listą na karcie scenariusza). Stos powinien liczyć tyle kart, ile jest lokacji w danej rozgrywce. Jeśli lokacji jest więcej niż Wrogów i popleczników razem, należy użyć kilku kopii kart poplecznika z samego dołu listy przedstawionej na karcie scenariusza. Na przykład, jeśli w grze jest 5 lokacji i karta scenariusza wymienia jako Wroga *Gogmurta* a jako popleczników: *Tangletootha*, *Bruthazmusa* i *Goblin Raidersów*, należy stworzyć stos 5 kart: *Gogmurt*, *Tangletooth*, *Bruthazmus* i 2 *Goblin Raidersy*. Gdyby w grze były tylko 3 lokacje, stos składałby się z 3 kart: *Gogmurta*, *Tangletootha* i *Bruthazmusa* (bez *Goblin Raidersów*). Należy potasować stos i umieścić po jednej zakrytej karcie na szczycie każdej talii lokacji. Następnie należy potasować każdą talię lokacji.

Stwórz talię błogosławieństw. Pociągnij z pudełka 30 losowych kart błogosławieństw. Potasuj je razem i umieść zakryte na stole.

Niech gracze usiądą wokół stołu. Kolejność graczy jest dowolna.

Umieść tokeny w lokacjach. Każdy gracz wybiera lokację i umieszcza obok niej swój token (kartę przedstawiającą postać gracza). Kilku graczy może umieścić swoje tokeny w tej samej lokacji.

Dociągnij początkowe karty. Każda karta postaci określa ile kart może mieć na ręku gracz prowadzący daną postać. Należy dobrać właśnie taką ich liczbę. Karta postaci określa także preferowany typ kart [FAVORED CARD TYPE]. Jeżeli nie udało się dociągnąć co najmniej 1 karty tego typu, należy odrzucić rękę i dociągnąć je ponownie. W razie potrzeby można tę czynność powtarzać wielokrotnie, do momentu, aż gracz będzie miał na ręku przynajmniej 1 kartę preferowanego typu. Jeśli gracz odrzuci tyle kart, że nie może

PORADY: CZY POWINNIŚMY ROZDZIELIĆ DRUŻYNĘ?

Odpowiedź na to pytanie brzmi: *to zależy*.

Zdarza się, że to dobry pomysł, ale czasem bardziej opłacalne jest rozdzielenie drużyny. Dużo zależy od rodzaju postaci i mocy jakimi one dysponują. Jeśli grają Valeros i Lem to przebywanie razem ma sens; jeśli grają Harsk i Merisiel nie zawsze jest to najlepsze wyjście.

Wiele zależy również od tego, gdzie się udajesz. Harsk dobrze czuje się w *Treacherous Cave*, natomiast Ezren może nie być w stanie zamknąć tej lokacji. Czasami możesz chcieć uciec przed niebezpieczeństwem (np. smokiem zięjącym ogniem na wszystkich w danej lokacji).

Zwróć uwagę gdzie jesteś. Jeśli wiesz, gdzie jest Wróg, rozdzielenie się da szansę na czasowe zamknięcie innych lokacji. To klucz do zwycięstwa. Każda sytuacja jest inna, dlatego warto zastanowić się przed zrobieniem kolejnego ruchu.

ZASADY: RZUTY KOŚĆMI

W pudeku z grą znajduje się 5 kości: 4-ścienna [d4], 6-ścienna [d6], 8-ścienna [d8], 10-ścienna [d10] i 12-ścienna [d12].

Gra wykorzystuje skrócony zapis określający liczbę i rodzaj kości potrzebnych do rzutu: $Xd\#$; gdzie X oznacza liczbę, a $d\#$ rodzaj kości. Na przykład, zapis $2d6$, oznacza, że należy rzucić dwiema kostkami 6-ściennymi i zsumować wartości obu kości. Czasami zapis zawiera dodatkowo „+” lub „-” oraz cyfrę zapisaną po tym znaku. Oznacza to, że podaną cyfrę należy dodać lub odjąć od wyniku rzutu (od sumy kości, nie od każdej kości osobno). Tak więc $2d4+2$ oznacza, że należy rzucić dwiema kostkami 4-ściennymi, zsumować je a następnie dodać do wyniku 2. Bez względu na wielkość kary, wynik rzutu nigdy nie może zostać zredukowany poniżej zera.

Zdarza się, że rodzaj użytej kości zależy od umiejętności postaci. Na przykład: jeśli siłę danej postaci reprezentuje kość 10-ścienna, to zapis $Strength+2d12$, oznacza rzut jedną kostką 10-ścienną i dwiema kostkami 12-ściennymi (należy zsumować wszystkie kości, aby określić wynik rzutu).

Jeżeli karta mówi o rzucie, który wpływa na wiele postaci (np. każda postać w danej lokacji otrzymuje $1d4$ obrażeń), należy wykonać oddzielny rzut dla każdej z nich.

dociągnąć do pełnej ręki; dociąga tyle ile może. Następnie tasuje stos kart odrzuconych, tworzy nową talię i dobiera do swojego limitu kart na ręce. Na koniec należy wtasować wszystkie odrzucone karty do talii postaci.

Wybierz pierwszego gracza. Począwszy od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara (patrz *Tura gracza* na s. 8).

POSTACIE

«Kto odważy się stawić czoła złym Władcom Run? Czy to wyzwanie podejmie dzielny wojownik, potężny czarownik czy wierny kleryk?»

KARTY POSTACI [CHARACTER CARD]

Każda karta postaci zawiera następujące informacje.

Umiejętności [SKILLS]. Określają jaką kością należy rzucić przystępując do zdawania testu (patrz *Wykonywanie testów* na s. 10). Normalnie gracz rzuca 1 kostką danego typu. Niektóre karty dodają dodatkowe kości do próby zdania testu.

Moce [POWERS]. Każda postać ma jedną lub więcej szczególnych mocy, z których może skorzystać. Niektórych z nich używa się podczas trwania gry, a innych na jej początku. Gracze powinni się z nimi zapoznać jak najszybciej.

Liczba kart na ręce [HAND SIZE]. Jest to liczba kart, które gracz dociąga z talii postaci przed rozpoczęciem każdego scenariusza. Na koniec swojej tury gracz musi odrzucić albo dociągnąć tyle kart, aby znów mieć ich na ręce dokładnie tyle, ile wynosi jego limit.

Biegłości [PROFICIENT WITH]. Zaznaczona jest tutaj biegłość w posługiwaniu się bronią lub określonym typem pancerza. Niektóre bronie i zbroje są bardziej przydatne dla postaci, które są wyszkolone w posługiwaniu się nimi.

Preferowany typ kart [FAVORED CARD TYPE]. Postać gracza zawsze zaczyna scenariusz z przynajmniej jedną kartą danego rodzaju w ręce (patrz *Dociąganie początkowe karty* na s. 6).

Opis talii postaci [CARDS LIST]. Na początku każdego scenariusza, postać gracza musi posiadać talię złożoną dokładnie z takich kart, jakich typ oraz liczbę określa ta lista. Podczas rozgrywki, gracz będzie dodawał i usuwał karty ze swojej talii, więc może się ona różnić od początkowej specyfikacji. Na koniec scenariusza należy zresetować swoją talię, czyli dopasować jej zawartość do początkowej specyfikacji (pod względem ilości i typów kart). Nie muszą to być jednak dokładnie te same karty, które gracz miał na początku.



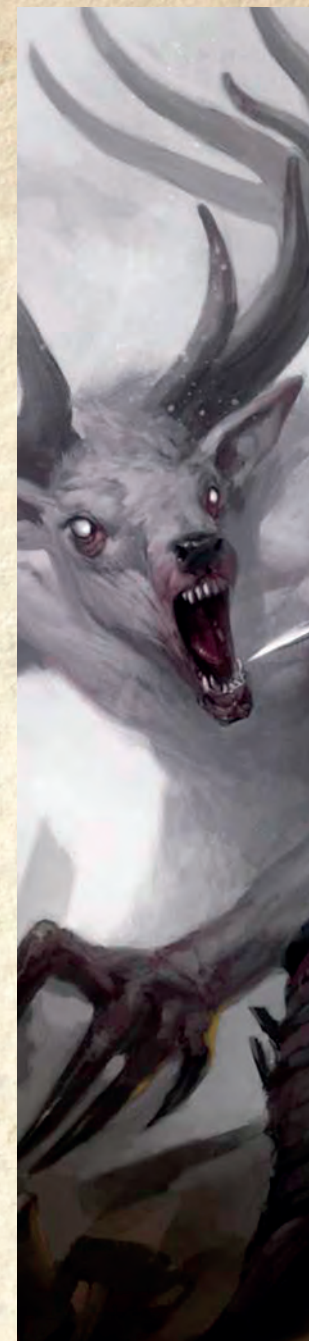
USPRAWNIENIA [FEATS]

Wiele pozycji na kartach postaci zawiera specjalne pola wyboru (kwadratowe okienka); są to tzw. usprawnienia. Po pomyślnym ukończeniu scenariusza lub przygody gracze mogą zostać nagrodzeni możliwością odblokowania jednego z nich. Po wybraniu usprawnienia (zaznacza się odpowiednie pole na karcie postaci) gracz może z niego korzystać już od następnej rozgrywki. Gracz nie może korzystać z usprawnień, które nie zostały przez niego wykupione. Jeśli istnieje więcej niż jedno pole wyboru związane z daną umiejętnością, mocą lub typem kart, należy zawsze wybrać pierwsze niezaznaczone pole z lewej, zanim będzie można zaznaczyć kolejne. Na przykład, jeśli jakaś umiejętność posiada pola oznaczone +1, +2, +3, najpierw musi zostać zaznaczone pole +1 zanim będzie można zaznaczyć pole +2, i trzeba mieć zaznaczone pola +1 i +2 zanim będzie można zaznaczyć pole +3. Pola te nie kumulują się, to znaczy „+2” zastępuje „+1” (pola nie sumują się do +3).

Zaleca się używanie ołówka do delikatnego zaznaczania wybranych pól lub skorzystanie z darmowych arkuszy postaci zamieszczonych na stronie internetowej paizo.com/pacg.

Istnieją trzy typy usprawnień.

Usprawnienia umiejętności [SKILL FEAT]. Zwiększają wybraną przez gracza umiejętność postaci o konkretną wartość liczbową. Bonus ten za każdym razem dodaje się do testu, który wykorzystuje daną umiejętność. Jeśli np. charyzmę postaci określa kość 10-ścienna i zaznaczone jest pole +2 dla tej umiejętności, to podczas testu charyzmy rzucamy kostką 10-ścienną i dodajemy 2 do wyniku testu (patrz *Wykonywanie testów* na s. 10).





EZREN, CZARODZIEJ

Talent Ezrena to czarowanie. Posiada wiele zaklęć i szybko może je wyrzucać z ręki. Oznacza to niestety, że może zabraknąć mu kart zanim przygoda dobiegnie końca. Ezren nie posiada kart błogosławieństw, więc nie może zbyt wiele eksplorować chyba, że zdobędzie sojuszników lub magiczne przedmioty, które pozwolą mu na dodatkową eksplorację.

Usprawnienia mocy [POWER FEAT]. Gdy gracz zdobędzie osiągnięcie tego typu zaznacza jedno z pól w sekcji *Moce* na swojej karcie postaci. Niektóre usprawnienia dają graczowi dostęp do nowych mocy, takich jak zwiększenie limitu kart na ręce albo biegłość w posługiwaniu się bronią lub określonymi rodzajami pancerzy. Inne usprawnienia ulepszają już istniejące moce. Na przykład, jeśli postać gracza ma moc, która pozwala jej dodać kość 4-ścienną, do testu walki innej postaci i dodatkowo zaznaczone jest przy tej mocy pole „+1”, wówczas dodaje się do takiego testu $1d4+1$. Bonusy z usprawnień mogą być użyte tylko wtedy, gdy gracz korzysta z mocy opisanej na swojej karcie postaci. Jeśli gracz zagrywa kartę, która daje mu taką samą moc nie może skorzystać z danego usprawnienia.

Usprawnienia talii postaci [CARD FEAT]. Gdy gracz zdobędzie osiągnięcie tego typu zaznacza jedno z pól w części opisującej specyfikację jego talii postaci. Każde usprawnienie pozwala dołożyć do tej talii jedną dodatkową kartę wybranego typu. Można to zrobić już od następnego razu, gdy gracz będzie musiał przygotować nową talię postaci.

TOKENY [TOKEN]

Każda postać posiada odpowiadający jej token, czyli kartę ze swoim wizerunkiem i krótką biografią. Tokeny służą do zaznaczania, w której lokacji w danym momencie przebywa postać (umieszcza się je obok kart lokacji).

KARTY RÓL [ROLE]

Każda postać posiada odpowiadającą jej kartę roli. Kart tych nie używa się od razu po rozpoczęciu gry. Są one częścią nagrody, którą gracze otrzymują za ukończenie trzeciej przygody w kampanii *Rise of the Runelords*. Karty te oferują nowe zdolności z których może korzystać postać. Karty ról i zawarte na nich nowe zdolności traktuje się jako część karty postaci.

Karty ról są dwustronne. Każda strona przedstawia inną specjalizację. Gracz może wybrać jedną z dwóch ścieżek rozwoju swojej postaci. Na przykład, karta roli wojownika Valerosa daje możliwość wyboru jednej z dwóch specjalizacji *Guardian* lub *Weapon Master*.

Kiedy gracz otrzymuje kartę roli musi wybrać jedną z dwóch specjalizacji. Od tej pory, gdy zyskuje jakieś usprawnienie może zaznaczyć pole wyboru tylko na tej stronie karty roli, która zawiera wybraną przez niego wcześniej specjalizację.

Karta roli jest tak zaprojektowana, aby umieścić ją na tej części karty postaci, która zawiera moce. Karta roli zakrywa moce wydrukowane na karcie postaci, ale ich nie niweluje. Są one ponownie wydrukowane na karcie roli. Kiedy gracz po raz pierwszy otrzymuje kartę roli, sprawdza, czy na jego karcie postaci (w części opisującej moce) zaznaczone są jakieś usprawnienia. Jeśli tak, należy te same usprawnienia zaznaczyć na karcie roli. Na przykład, jeśli na karcie postaci zaznaczone jest pole *Lekkie Zbroje* [LIGHT ARMORS], należy zaznaczyć to samo pole również na karcie roli.

ROZGRYWANIE SCENARIUSZA

«Władcy Run knują złowieszcze intrygi. Musicie wyśledzić złoczyńców, pokonać ich sługi i zniweczyć ich mroczne plany!»

TURA GRACZA

Tura gracza składa się z kilku kroków rozgrywanych zgodnie z zaprezentowaną poniżej kolejnością. Obowiązkowe są kroki: *Odrzucenie karty z talii błogosławieństw*, *Zresetowanie ręki gracza* oraz *Koniec tury*. Pozostałe kroki są opcjonalne.

1. Odrzucenie karty z talii błogosławieństw. Należy wziąć wierzchnią kartę z talii błogosławieństw i odkrytą położyć na szczycie stosu odrzuconych kart błogosławieństw. Gracze nie mają możliwości zdobycia tej karty na rękę, ale niektóre inne karty mogą się do niej odwoływać podczas danej tury. Jeśli z jakiegokolwiek powodu trzeba usunąć jedną lub więcej kart z talii błogosławieństw, a nie ma w niej już wystarczającej liczby kart, gracze przegrywają (patrz *Zakończenie scenariusza, przygody lub kampanii* na s. 18).

2. Przekazanie karty. Gracz w swojej turze może dać 1 kartę z ręki innemu graczowi znajdującemu się w tej samej lokacji. Inni gracze nie mogą przekazywać swoich kart graczowi, którego tura właśnie trwa.

3. Ruch. Gracz może przenieść swój token do innej lokacji. Opuszczenie jednej lub wejście do innej lokacji może aktywować specjalne efekty, które są opisane na kartach lokacji (jeśli gracz nie porusza swojej postaci uznaje się, że ani nie wchodzi, ani nie opuszcza danej lokacji).

4. Eksploracja. Raz na turę gracz może eksplorować za darmo lokację, w której się znajduje. Musi to być pierwsza eksploracja w danej turze. W jednej turze gracz może podejmować eksplorację więcej niż raz, ale musi w tym celu np. zagrać kartę, która mu to umożliwi. Eksploracja polega na odślonieniu górnej karty z talii lokacji, w której znajduje się postać. Jeśli jest to karta zdobyczy, gracz może spróbować ją pozyskać (jeśli się to nie uda karty należy się pozbyć). Jeśli gracz odśloni kartę zguby musi spróbować ją pokonać (patrz *Eksploracja lokacji* na s. 10.) Wiele efektów pozwala eksplorować kolejny raz w danej turze. Jeśli, w trakcie pojedynczej eksploracji, jakieś efekty pozwalają na kolejne eksploracje, to takie dodatkowe eksploracje liczą się jako jedna dodatkowa eksploracja a nie seria kilku dodatkowych eksploracji. Gracz nigdy nie może eksplorować w turze innego gracza.

5. Zamknięcie lokacji. Jeśli postać znajduje się w lokacji, w której nie ma już żadnych kart (i lokacja ta nie została jeszcze zamknięta) gracz może podjąć jedną próbę jej zamknięcia (patrz *Zamykanie lokacji* na s. 13).

6. Zresetowanie ręki gracza. Po pierwsze, należy wprowadzić w życie wszystkie efekty, które działają na koniec tury gracza. Jeżeli moc pozwala lub nakazuje graczowi nie resetować ręki, nadal musi on wprowadzić w życie wszystkie efekty, które działają na koniec tury. Gracz może zagrywać karty i używać mocy, dopóki moc nie nakazuje mu zresetować ręki i zakończyć turę. Po rozpatrzeniu efektów nie można już zagrywać kart ani używać mocy do końca tury.

Następnie gracz może usunąć dowolną liczbę kart z ręki.

Na koniec tury gracz musi mieć na ręku dokładnie tyle kart ile wskazuje jego karta postaci; musi więc, albo odrzucić nadmiarowe karty, albo jeśli ma ich mniej – dociągnąć do wymaganej liczby ze swojej talii postaci.

7. Koniec tury. Kolejną turę rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza, który właśnie zakończył swoją turę.

ZASADY: DOCIĄGANIE KART

Dopóki karta nie określi inaczej oznacza to dobranie karty z określonej talii i dodanie do ręki gracza. Jeśli nie ma sprecyzowanej talii, gracz dociąga kartę ze swojej talii postaci.

ZASADY: ŚLEDZENIE TALII BŁOGOSŁAWIEŃSTW

Podczas gry zdarza się zapomnieć o odrzuceniu karty z talii błogosławieństw. Może się zdarzyć że zapomni się o tym przez kilka tur i potem nie wiadomo, ile dokładnie kart należy odstąpić. Zaleca się, aby każdy gracz odstawiając kartę odkładał ją na stos kart odrzuconych w taki sposób, aby tekst karty był skierowany w stronę tego gracza. Sprawia to co prawda, że stos kart odrzuconych wygląda nieco niechlujnie, ale dzięki temu łatwo się zorientować, który z graczy pominął ten krok w swojej turze.

ZAGRYWANIE KART

Gracz może zagrać kartę, gdy ta na to pozwala. Zagranie karty oznacza aktywację opisanej na niej mocy poprzez ujawnienie, odkrycie, odrzucenie, przeładowanie, pogrzebanie lub pozbycie się danej karty. Użycie karty, niepowodujące aktywacji jej mocy nie liczy się jako zagranie karty. Na przykład, jeśli Kyra odrzuca zaklęcie, aby aktywować swoją moc uzdrawiania, nie liczy się to jako zagranie karty (oznacza to, że nie można jej przeładować).

Gdy karta ma kilka mocy, trzeba wybrać jedną z nich i ją rozpatrzyć. Nie można już wtedy skorzystać z innych mocy zapisanych na tej karcie.

PRZYKŁAD: Karta sprzymierzeńca *Soldier* ma dwie różne moce. Można przeładować tę kartę, aby dodać kość 4-ścienne do testu walki lub odrzucić tę kartę, aby eksplorować lokację. Gracz może wybrać tylko jedną możliwość. Wybierając jedną z mocy, gracz zagrywa kartę w odpowiedni sposób (przeładowanie lub odrzucenie) i tym samym pozbawia się jej z ręki. Nie ma więc już możliwości zagrania jej po raz kolejny.

Zagranie karty wymaga zwykle podjęcia jednego z poniższych działań:

- **Ujawnienie karty [REVEAL].** Polega na jej pokazaniu innym graczom i schowaniu spowrotem na rękę.
- **Odkrycie karty [DISPLAY].** Polega na umieszczeniu odkrytej karty przed swoją postacią (o ile karta nie mówi inaczej); moc karty funkcjonuje dopóki nie zostanie ona odrzucona.
- **Odrzucenie karty [DISCARD].** Polega na odłożeniu odkrytej karty na stos kart odrzuconych danego gracza.
- **Przeładowanie karty [RECHARGE].** Polega na umieszczeniu zakrytej karty na spodzie talii postaci danego gracza.
- **Pogrzebanie karty [BURY].** Polega na jej umieszczeniu pod kartą postaci danego gracza. Oznacza to brak możliwości skorzystania z tej karty do końca danego scenariusza.
- **Pozbycie się karty [BANISH].** Polega na zwróceniu karty do pudełka z grą (kartę należy wstawić do odpowiadającej jej talii). Taką kartę traci się na dobre.

Jeśli gracz musi wykonać jedno z powyższych działań lub w jakikolwiek inny sposób manipulować kartą to musi ona pochodzić z jego ręki (chyba że zaznaczono inaczej). Nie można użyć mocy, która nie odnosi się do aktualnej sytuacji gracza. Na przykład, nie można zagrać karty redukującej obrażenia, jeśli obrażenia nie są zadawane, albo zagrać karty pozwalającej uniknąć potwora jeśli gracz w danym momencie go nie spotyka.

Jeśli karta w ręku nie określa, kiedy można ją zagrać, można to zrobić w dowolnym momencie. Wyjątkiem są eksploracje podczas których można wykonywać konkretne działania tylko w określonym czasie.

Gracz może dowolnie przeglądać swoje odkryte, odrzucone i pogrzebane karty. Nie może zmieniać kolejności kart w stosie kart odrzuconych. Nie wolno mu przeglądać talii postaci (chyba, że jakaś karta na to pozwoli). Nie wolno przetasowywać żadnego stosu kart dopóki jakaś karta lub reguła gry nie wyda takiego polecenia. Talia to talia, ręka to ręka, a stos to stos; nawet jeśli nie zawierają żadnych kart.



HARSK, STRAŻNIK

Harsk jest przyjacielem którego każdy chce mieć – o ile jest on gdzieś daleko. Jego specjalizacją to broń dystansowa. Zdolność do używania na długich dystansach ognistych strzał może odwrócić losy wielu walk. Harsk sprawdza się wspaniale w niebezpiecznych lokacjach ponieważ może przeprowadzić zwiad i wykryć niebezpieczeństwo zanim stanie się ono groźne.



KYRA, KLERYK

Każdy biegnie do niej po pomoc. Kyra potrafi leczyć bez używania zaklęć, ale robi to kosztem eksploracji. Musi znaleźć równowagę pomiędzy używaniem kart błogosławieństw po to, aby dodać do testu kolejną kość, a wykorzystaniem ich do eksploracji. Jest także dobrym wojownikiem. Świetnie sprawdza się wtedy, gdy próbuje zabić coś, co już dawno powinno być martwe.

PORADY: CZY ZAWSZE NALEŻY EKSPLOWAĆ?

Talia błogosławieństw to zegar odmierzający czas pozostały do końca gry. Duża liczba eksploracji przybliży graczy do zwycięstwa. Ale istnieją sytuacje, gdy trzeba z niej zrezygnować na rzecz innych akcji.

Jednym z powodów może być stan talii postaci. Spędzenie tury w *Aphotecary* pozwala się uleczyć co jest dobrym posunięciem, jeśli talia postaci staje się cienka.

Innym powodem jest chęć odcięcia drogi ucieczki Wrogowi. Jeśli potrzebujemy kogoś w *Warrens* do tymczasowego zamknięcia tej lokacji, gdy ktoś inny walczy z Wrogiem w innym miejscu, to lepiej nie ryzykować spotkania z potworem i narażania się na utratę cennych kart, które gracz ma na ręku.

Poświęćcie czas na przedyskutowanie waszej strategii, szczególnie, gdy macie jeszcze mnóstwo tur przed sobą. Największe katastrofy często występują krótko po tym, jak ktoś powie: *Mamy jeszcze mnóstwo czasu*.

EKSPLOWACJA LOKACJI [ENCOUNTERING]

Po odkryciu karty z talii lokacji tylko gracz, który rozgrywa swoją turę może wykonać poniższe kroki. Nikt inny nie może wykonać tych czynności za niego, ale pozostali gracze mogą zagrywać karty, aby pomóc mu zmierzyć się ze spotkanymi wyzwaniem. Podczas każdego z tych etapów, aktywny gracz jak i pozostali gracze mogą wykonywać tylko określone czynności. Gracze mogą zagrywać tylko takie karty i używać takich mocy, które odnoszą się do danego kroku. Jeden gracz może zagrać nie więcej niż 1 kartę każdego rodzaju w każdym kroku; na przykład, jeden gracz nie może zagrać więcej niż 1 karty błogosławieństwa podczas zdawania testu, ale kilku graczy może zagrać po jednym błogosławieństwie podczas tego samego testu. Każdy gracz może aktywować dowolną moc nie więcej niż raz w danym kroku. Gracze nie mogą zagrywać kart lub używać mocy pomiędzy tymi krokami.

Jeśli odkryta karta jest odporna na konkretną cechę, gracze nie mogą zagrywać kart z określoną cechą, używać mocy, które dodają tę cechę do testu lub rzucać kośćmi wykorzystującymi tę cechę.

Odkrytą kartę z talii lokacji, należy umieścić na górze talii i odczytać. Następnie należy przejść przez następujące kroki w podanej kolejności.

1. Unik [EVADE] (opcjonalnie). Jeśli gracz dysponuje mocą lub kartą, która umożliwia mu uniknięcie rozpatrywania właśnie odkrytej karty, może jej użyć, aby wtasować tę kartę spowrotem do danej talii lokacji. Karta nie jest ani *pokonana* ani *niepokonana*. Eksploracja jest zakończona.

2. Zastosować efekty działające przed rozpatrzeniem odkrytej właśnie karty (jeśli takie są).

3. Przystąpienie do wykonania testu. Jeśli odkryta karta jest zdobyczą, gracz może spróbować ją pozyskać do swojej talii; jeśli jest to karta zguby, musi spróbować ją pokonać (patrz *Wykonywanie testów* poniżej). Jeśli karta nie określa żadnych warunków jej pozyskania lub pokonania (ma oznaczenie *None*), należy przeczytać kartę i wykonać to co jest na niej napisane.

4. Przystąpienie do wykonania kolejnego testu (jeśli taki występuje). Jeśli trzeba rozpatrzyć kolejne testy (np. jeśli gracz zagrał kartę zdobyczą z opcją jej przeładowania lub jeśli karta zguby wymaga wykonania kolejnego testu, aby ją pokonać) należy to zrobić teraz. Krok ten powtarza się dopóki nie zostaną rozwiązane wszystkie testy.

5. Zastosować efekty działające po rozpatrzeniu karty (jeśli takie są). Krok ten należy przeprowadzić bez względu na wynik testu (testów). Rozpatruje się w tym momencie również wszystkie efekty wywołane przez testy. Na przykład, jeśli Ezren zagrał podczas testu czar z cechą *Arcane* może teraz użyć mocy, która pozwala mu podejrzeć wierzchnią kartę ze swojej talii postaci.

6. Zakończenie eksploracji. Jeśli uda się zdać wszystkie wymagane testy, aby pokonać kartę zguby – należy się jej pozbyć; w przeciwnym wypadku karta pozostaje *niepokonana* i należy wtasować ją do danej talii lokacji. Jeśli uda się zdać testy niezbędne do pozyskania karty zdobyczy należy dodać ją do ręki gracza. W przeciwnym razie należy się jej pozbyć.

WYKONYWANIE TESTÓW

Wiele razy w trakcie gry gracz będzie musiał wykonać jakiś test [CHECK] (np. aby zdobyć nową broń lub pokonać potwora).

Każda karta zdobyczy ma sekcję o nazwie *Check to Acquire*. Wskazuje ona umiejętności, które można wykorzystać do rozpatrzenia testu oraz stopień trudności testu. Jeśli uda się zdać test i pozyskać kartę należy dodać ją do ręki gracza. W przeciwnym wypadku karty należy się pozbyć.

Każda karta zguby ma sekcję o nazwie *Check to Defeat*. Wskazuje ona umiejętności, które można wykorzystać do rozpatrzenia testu oraz stopień trudności testu. Jeśli uda się pokonać kartę zguby zwykle gracz się jej pozbywa. W przeciwnym wypadku karta uważana jest za *niepokonaną* i należy wtasować ją spowrotem do talii lokacji. Jeśli graczowi nie uda się pokonać potwora to otrzymuje obrażenia (patrz *Otrzymywanie obrażeń* na s. 12).

Jeśli na karcie widnieją kilka testów oddzielonych słowem „lub” [OR] gracz może wybrać jeden z nich i go wykonać. Jeśli między testami widnieje słowo „następnie” [THEN] gracz musi rozpatrzyć wszystkie testy w podanej kolejności. Nawet jeśli któryś test zakończył się porażką, gracz

musi wykonać pozostałe testy, gdyż nawet niezdany test może mieć swoje konsekwencje. Określenie „lub” ma wyższy priorytet niż „następnie”, więc jeśli karta mówi „Wisdom 10 *lub* Combat 13 *następnie* Combat 15”, należy najpierw wykonać test na Wisdom o trudności 10 lub test na Combat o trudności 13; a następnie test na Combat o trudności 15.

Jedynie gracz, który eksploruje może wykonywać testy. Z jednym wyjątkiem: jeśli karta wymaga wykonania kilku testów aktywny gracz musi wykonać przynajmniej jeden z tych testów. Pozostałe testy mogą wykonać inni gracze znajdujący się w tej samej lokacji.

Wiele zagrywanych kart również wymaga wykonania testów (np. w celu aktywacji mocy lub przeładowania karty).

Wykonanie testu wymaga podjęcia kilku czynności, które zostały opisane poniżej. Należy pamiętać, że podczas danego testu każdy gracz może zagrać nie więcej niż 1 kartę każdego rodzaju lub aktywować daną moc nie więcej niż jeden raz.

Ustalenie umiejętności potrzebnych do wykonania testu. Karty, które wymagają wykonania testu określają umiejętność (lub umiejętności), których można użyć podczas rozpatrywania testu. Gracz może wybrać jedną, dowolną, z tych umieszczonych na karcie. Na przykład, jeśli na karcie umieszczone są następujące umiejętności: *Dexterity*, *Disable*, *Strength* oraz *Melee*, gracz wybiera jedną z nich, której użyje podczas wykonywania testu.

Większość potworów i niektóre przeszkody wymagają przeprowadzenia testu walki [COMBAT, COMBAT CHECK]. Broń i wiele innych kart, które mogą być zagrane podczas takiego testu określają wyraźnie, że gracz może ich użyć podczas testu walki. Jeśli gracz nie zagrywa żadnych kart do testu walki, to używa umiejętności *Strength* lub *Melee*. Kilka kart, które mogą być zagrane podczas testu nie określają żadnej umiejętności. Zamiast tego określają rodzaj kości, której trzeba użyć lub wynik rzutu.

Niektóre karty pozwalają zastąpić wymaganą przez test umiejętność inną umiejętnością. Gracz może zagrać tylko jedną kartę lub użyć tylko jednej mocy, która określi umiejętność jaka będzie użyta do wykonania testu. Kiedy gracz zagrywa taką kartę dodaje cechy tej karty do wykonywanego testu. Na przykład, odsłaniając broń *Longsword +1* podczas testu walki dodaje do tego testu cechy *Sword*, *Melee*, *Slashing* oraz *Magic* (nie daje jednak graczowi tych umiejętności; przykładowo, zagranie zaklęcia *Holy Light* dodaje do testu cechę *Divine*, nie oznacza to jednak, że gracz zyskuje umiejętność *Divine*).

Niektóre karty i moce wpływają tylko na określone rodzaje testów (np. test zręczności, test siły lub test niebędący walką). Cechy określają rodzaj testu; na przykład, jeśli gracz rozpatruje test walki i zagra kartę broni, która dodaje cechę *Ranged*, wówczas ten test walki również ma cechę *Ranged*. Jeśli, na karcie postaci gracza, używana umiejętność odnosi się do innej umiejętności, wówczas rodzaj testu definiują obie z nich.

Na przykład, jeśli gracz używa umiejętności *Arcane* w teście walki, a karta postaci mówi, że ta umiejętność wynosi *Intelligence +2*, to dany test jest testem walki zarówno z cechą *Arcane* jak i *Intelligence*.

Nawet jeśli postać nie ma żadnej z wymienionych umiejętności, potrzebnych do wykonania testu, grający tą postacią nadal może wykonać test – rzuca wtedy kostką 4-ścienną. (chyba, że próbuje przeładować kartę, patrz *Warunki przeładowania karty* na s. 15).

Ustalenie poziomu trudności testu. Aby zdać test, wynik rzutu kośćmi (ich suma) po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów musi być równy lub wyższy od poziomu trudności testu. W testach występujących na kartach zdobyczy i kartach zguby poziom trudności testu określa liczba w kółeczku pod umiejętnością, która została wybrana do jego rozpatrzenia. W pozostałych testach poziom trudności określa liczba w tekście odnosząca się do konkretnej umiejętności (na przykład, jeśli karta określa test jako *Fortitude 7*, to trudność takiego testu wynosi 7). Niektóre karty zwiększają lub zmniejszają poziom trudności testu. Na przykład, jeśli karta mówi, że trudność jest zwiększona o 2, to należy dodać 2 do liczby określającej trudność testu na właśnie rozpatrywanej karcie. Jest karta mówi, że trudność jest zmniejszona o 2 to należy odjąć 2 od liczby określającej trudność testu.

Zagrywanie kart i używanie mocy, które mają wpływ na rozpatrywany test (opcjonalnie). Gracze mogą w tym momencie korzystać z kart i/lub mocy, które mają wpływ na wykonywany test. Gracze nie mogą modyfikować umiejętności ani zdolności walki, dopóki są one wykorzystywane do rozpatrzenia testu. Zagrywane karty nie dodają cech do testu; np. zagrywając do testu zaklęcie *Guidance* nie dodaje się do testu cechy *Divine* z tej karty.

Zebranie kości potrzebnych do rzutu. Wybrana przez gracza umiejętność oraz zagrane karty i użyte moce determinują rodzaj i ilość kości, którymi rzuca się rozpatrując test. Na przykład, jeśli gracz rozpatruje test siły, a umiejętność tą u jego postaci określa kość 10-ścienna, wówczas gracz rzuca jedną taką kością. Jeśli inny gracz zagra kartę błogosławieństwa, aby dodać kolejną kość, wówczas gracz rzuca dwiema kośćmi 10-ściennymi.

Rzut kośćmi. Gracz rzuca kośćmi i sumuje otrzymane wyniki (uwzględniając wszystkie modyfikatory odnoszące się do danego rzutu). Jeżeli wynik jest równy lub wyższy od poziomu trudności testu gracz zdał test. Jeśli wynik jest niższy niż poziom trudności, gracz nie zdał testu. Bez względu na to, ile ujemnych modyfikatorów obowiązuje w danym teście wynik rzutu nie może być mniejszy niż 0.

Przydzielanie obrażeń (jeśli jest konieczne). Jeśli gracz nie zda testu polegającego na zabiciu potwora otrzymuje obrażenia. Ich liczba to różnica pomiędzy poziomem trudności testu a wynikiem rzutu kośćmi. O ile karta



LEM, BARD

Podczas, gdy inni się specjalizują, Lem chce być dobry we wszystkim. Jest zdolny do stawiania czoła większości napotkanych wyzwań. To wspaniały towarzysz, czy to postaci potrzebujących wsparcia, czy sprzymierzeńców gotowych do niego dołączyć. Powinien jak najczęściej korzystać z zaklęć, bo jedynie on jest w stanie korzystać z nich wszystkich najskuteczniej.



MERISIEL, ŁOTR

Gdy chodzi własnymi ścieżkami, podstępna Merisiel potrafi wzmocnić swoje umiejętności bojowe. Może to być jednak dla niej bardzo niebezpieczne. Musi zachować balans pomiędzy zadawaniem dodatkowych obrażeń a ochroną własnego życia. Jest bardzo utalentowana w dziedzinie usuwania przeszkód i jeśli tylko chce zawsze może uniknąć walki z nieprzyjacielem.

nie mówi inaczej obrażenia uznaje się za obrażenia bojowe [COMBAT DAMAGE]. Na przykład, jeśli poziom trudności testu potrzebnego do pokonania potwora wynosi 10, a wynik rzutu to 8, potwór zadaje postaci 2 obrażenia bojowe (patrz *Otrzymywanie obrażeń* poniżej). Należy pamiętać, że gracze mogą zagrywać do testu nie więcej niż jedną kartę danego typu, więc jeśli wcześniej dany gracz zagrał zaklęcie mające wpływ na test, nie może zagrać ponownie zaklęcia, aby zredukować obrażenia.

PRZYKŁAD: Seoni odkrywa zaklęcie *Glibness*. Test wymaga jednej z następujących umiejętności: *Intelligence*, *Arcane*, *Wisdom* lub *Divine*. Poziom trudności wynosi 6. Seoni wybiera *Arcane*. Jej karta postaci mówi, że umiejętność *Arcane* wykorzystuje kość charyzmy i wynosi $d12+2$. Gracz wyrzuca 3 i dodaje 2 do wyniku; otrzymuje 5, czyli o 1 mniej niż wynosi trudność testu. Test zakończył się porażką i należy pozbyć się zaklęcia.

W kolejnej turze Kyra odkrywa potwora *Ghost*. Można go pokonać wykonując test walki o trudności 12 lub wykorzystując umiejętności *Wisdom* albo *Divine* (z poziomem trudności równym 8). Kyra mogłaby użyć siły, aby pokonać potwora; decyduje się jednak na użycie umiejętności *Divine*. Jej karta postaci mówi, że ta umiejętność wykorzystuje kość *Wisdom* i wynosi $d12+2$. Ponadto Kyra ma moc, która dodaje jej kolejną kość (8-ścienną) z cechą *Magic* przeciwko potworom z cechą *Undead* (*Ghost* posiada tą cechę). Gracz rzuca więc $1d12+2+1k8$. Wynik rzutu to 14, co znacznie przewyższa poziom trudności testu. Moc opisana na karcie potwora mówi, że jeśli wykonany test nie miał cechy *Magic*, pozostaje on niepokonany. Ponieważ jednak moc Kyry dodała tę cechę do testu, *Ghost* zostaje pokonany. Należy pozbyć się jego karty.

OTRZYMYWANIE OBRAŹEŃ [TAKING DAMAGE]

Gdy gracz ma otrzymać obrażenia, on lub inni gracze mogą zagrywać karty lub używać mocy, które zmniejszają lub w inny sposób wpływają na konkretny typ obrażeń. Jeśli gracz otrzymał obrażenia np. od ognia można zagrywać tylko karty, które redukują ten konkretny typ obrażeń lub wszystkie obrażenia. Nie można w takiej sytuacji zagrywać kart, które zmniejszają np. tylko obrażenia od elektryczności lub tylko obrażenia bojowe. Każdy gracz może zagrać na danego gracza nie więcej niż 1 kartę każdego rodzaju, aby zapobiec otrzymaniu obrażeń z jednego źródła. Jeśli karta nie mówi, jakie obrażenia redukuje, przyjmuje się, że redukuje każdy typ obrażeń.

Kiedy gracz otrzymuje obrażenia, odrzuca z ręki liczbę kart równą liczbie otrzymanych obrażeń. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart na ręce, odrzuca całą rękę ignorując resztę obrażeń.

BADANIE I PRZESZUKIWANIE

Czasami jakaś karta pozwala na zbadanie [EXAMINE] jednej lub więcej kart. Oznacza to, że gracz ma możliwość podejrzenia wskazanych kart a następnie musi odłożyć je spowrotem do talii. Jeśli karta mówi, aby zbadać talię, do momentu, aż znajdzie się jakiś konkretny typ karty; wówczas gracz odstawia po kolei karty z góry talii, aż do chwili gdy, odkryje kartę właściwego rodzaju. Odkryte w ten sposób karty należy umieścić spowrotem w talii w takiej samej kolejności jak były tam przed zbadaniem (chyba, że jest powiedziane inaczej). Jeśli gracz nie znajdzie właściwego typu karty ignoruje wszystkie polecenia, które się do niej odnosiły. Taka czynność nie liczy się jako eksploracja, chociaż może zdarzyć się podczas eksploracji.

Czasami jakaś karta pozwala przeszukać talię [SEARCH] i wybrać dowolną kartę danego rodzaju. Oznacza to, że gracz może przejrzeć całą talię i wybrać dowolną kartę wskazanego typu. Następnie, o ile nie jest powiedziane inaczej, talię należy potasować.

PRZYWOŁYWANIE I DODAWANIE KART

Czasami jakaś reguła nakazuje przywołać [SUMMON CARD] i rozpatrzyć kartę lub dodać kartę do talii. Kiedy ma się to stać, kartę należy dobrać z pudełka. Jeśli trzeba przywołać i rozpatrzyć kartę, która już jest w grze należy przyjąć (na potrzeby danej chwili), że istnieje kolejna kopia tej karty. Kopia tej karty przestaje istnieć po jej rozpatrzeniu. Przywołane karty nie mogą spowodować przywołania kolejnych kart.

Po uniknięciu lub rozpatrzeniu przywołanej karty należy się jej pozbyć (chyba że instrukcja mówi inaczej). Jeśli coś wymaga, aby kilku graczy przywołało i rozpatrzyło kartę, gracze robią to po kolei i w dowolnej kolejności (tącznie z krokiem pozbycia się karty po jej rozpatrzeniu). Jeżeli przywołana karta to Wróg lub poplecznik, pokonanie go nie pozwala zamknąć lokacji ani wygrać scenariusza (należy zignorować mówiące o tym teksty tych kart). Przywołane karty nie są częścią żadnej talii lokacji.

Jeśli polecenie nakazuje dodać kartę [ADD CARD] na wierzch lub na spód talii – należy to zrobić. W przeciwnym razie, jakiegokolwiek dodawane do talii karty się do niej wtasowuje.

Jeśli polecenie nakazuje dodać losową kartę konkretnego rodzaju z jakimś dodatkowym wymogiem, np. kartę sprzymierzeńca posiadającą cechę *Human*, należy dociągać karty z pudełka do momentu, aż uda się znaleźć taką, która spełnia wszystkie postawione warunki. Następnie należy dodać tę kartę a pozostałe odłożyć spowrotem do pudełka.

Kiedy jakaś karta nakazuje przywołać inną kartę, rozpoczyna to nową eksplorację. Należy wówczas (w odpowiednim momencie) uwzględnić wszystkie efekty oddziałujące przed i po rozpatrzeniu właśnie przyzwanego

karty. Na przykład, aktywny gracz eksploruje lokację *Garrison* i odkrywa kartę potwora. Obowiązująca tu reguła mówi, aby wszyscy pozostali gracze znajdujący się w tej samej lokacji również przywołali takiego samego potwora i z nim walczyli. Jeśli tym potworem jest *Hell Hound*, który zadaje jedno ogniste obrażenie wszystkim postaciom w tej lokacji po rozpatrzeniu testu z jego karty; wówczas efekt ten będzie uruchamiany za każdym razem, gdy kolejni gracze będą rozpatrywać kartę tego potwora. Kiedy zakończy się rozpatrywanie wszystkich przyzwaných kart, aktywny gracz wraca do rozpatrywania karty z pierwotnej eksploracji.

ZAMYKANIE LOKACJI

Istnieje kilka okazji do tego, aby zamknąć lokację. Zwykle gracz ma taką możliwość, po tym jak pokona poplecznika znajdującego się w talii danej lokacji (patrz *Poplecznicy* na s. 17) lub wówczas gdy w talii lokacji skończą się karty (patrz *Zamknięcie lokacji* na s. 8).

Gdy gracz ma okazję i chce zamknąć lokację należy wykonać to, co napisane jest w sekcji karty lokacji zatytułowanej *Zamykanie* [WHEN CLOSING]. Lokacja często wymaga wykonania określonego testu lub wymienia inne zadania, które trzeba wykonać aby ją zamknąć. Jeśli karta lokacji mówi, że można ją zamknąć automatycznie gracz nie musi podejmować żadnych dodatkowych działań. Jeśli sekcja *Zamykanie* oferuje kilka opcji do wyboru, gracz musi zdecydować co wybiera przed rzutem kośćmi i zagranieniem kart. Jeśli wszystkie działania niezbędne do zamknięcia lokacji zakończą się sukcesem, gracz przegląda talię danej lokacji i wybiera z niej wszystkich Wrogów a pozostałe karty odkłada do pudełka. Odnalezieni Wrogowie tworzą nową talię tej lokacji a ona sama nie zostaje zamknięta (korzyść z tego jest taka, że wiemy, gdzie teraz znajduje się nasz przeciwnik). Jeśli natomiast nie znajdziemy w talii żadnych Wrogów wykonujemy instrukcję z sekcji *Zamknięcie na stałe* [WHEN PERMANENTLY CLOSED] i odwracamy jej kartę na drugą stronę – lokacja pozostaje zamknięta do końca scenariusza a Wróg nie może do niej uciec (patrz *Spotkanie z wrogiem* na s. 17). Postacie mogą poruszać się do zamkniętych lokacji i jeśli są tam jakieś karty mogą je eksplorować w normalny sposób (większość zamkniętych lokacji nie ma kart, ale są wyjątki).

PRZYKŁAD: Harsk zdobywa ostatnią kartę z lokacji *Mountain Peak*. Może teraz spróbować zamknąć tą lokację. Sekcja *When Closing* wskazuje, że trzeba wykonać test na *Wisdom* lub *Survival* o stopniu trudności 6. Harsk wybiera *Survival*. Jego karta postaci wskazuje, że musi rzucić kością na *Wisdom*+2. Harsk wyrzuca 5 i dodaje 2; w sumie 7. Zamyka tą lokację i odwraca jej kartę na drugą stronę.

PORADY: CZY POWINIENES BYĆ SAMOLUBNY?

W trakcie gry inni gracze poproszą cię o pomoc. Może nawet będą o nią błagać. Czy zawsze powinieneś powiedzieć im „nie”?

Prawdopodobnie nie. To gra kooperacyjna, więc dzielenie się informacjami oraz wyznaczanie wspólnych celów to mądry pomysł. Pomyśl w jaki sposób możecie pomagać sobie nawzajem. Kyra może zrezygnować z eksploracji, aby kogoś uleczyć. Użyj karty błogosławieństwa, aby zdobyć przedmiot którego sam nie możesz użyć i daj go komuś kto bardzo go potrzebuje. Niektórzy grają z odkrytymi kartami na ręce tak, że każdy może pomóc innym w dokonaniu najlepszych wyborów.

Ale wielu ludzi odmawia pomocy i ma ku temu powody. Twoje wybory decydują o tym jak rozwinie się twoja postać, czy odniesie sukces czy nie. Przeżyje czy zginie.

ZASADY: RADZENIE SOBIE Z KARTAMI

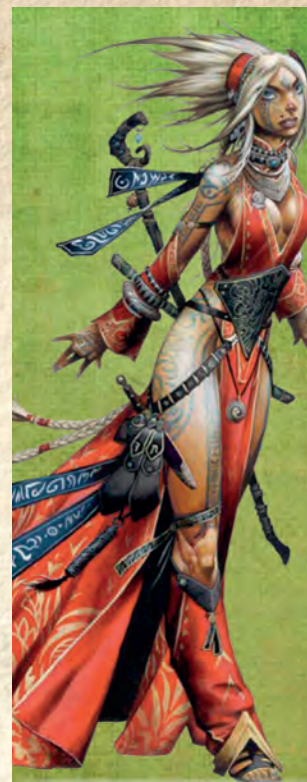
Za każdym razem gdy gracz musi wybrać losową kartę, należy przetasować daną talię i pociągnąć pierwszą kartę z góry.

Jeśli trzeba coś zrobić z pewną liczbą kart, a w talii nie ma ich wystarczająco dużo, należy użyć tyle kart ile pozostało. Na przykład, jeśli gracz musi pociągnąć 4 karty z talii, która ma tylko 3 karty, należy pociągnąć tylko 3. Wyjątkiem jest, gdy trzeba usunąć konkretną liczbę kart z talii postaci, a w talii jest tych kart mniej, wtedy postać ginie. Podobnie, gdy musimy usunąć określoną liczbę kart z talii błogosławieństw, a nie ma ich wystarczającej ilości, gracze przegrywają scenariusz.

ŚMIERĆ POSTACI

Jeśli, z jakiegokolwiek powodu, gracz musi usunąć jedną lub więcej kart ze swojej talii postaci, a w talii nie ma wystarczającej liczby kart – postać umiera. Wszystkie karty (z talii postaci, ręki i odrzucone) należy umieścić pod kartą postaci. Gracz nie może rozgrywać tur, zagrywać kart, poruszać się i robić cokolwiek innego do końca scenariusza. Niektóre potężne karty pozwalają wskresić umarłego gracza (musi to jednak nastąpić przed końcem scenariusza, inaczej postać umiera na zawsze). Pozostali gracze mogą korzystać z kart zabitej postaci podczas tworzenia swoich talii przed kolejnym scenariuszem (niewykorzystane karty należy odłożyć do pudełka).

Jeśli wszystkie postaci są martwe gracze przegrywają scenariusz (Patrz *Zakończenie scenariusza, przygody lub kampanii* na s. 18).



SEONI, WIEDZMA

Seoni potrafi naprawdę wiele. Nawet jeśli nie posiada zaklęcia na ręce może wystrzelić ognistą kulę ilekroć spotka na swej drodze nieprzyjaciela. Nie ma zbyt wielu zaklęć na początku gry, ale dzięki swej ognistej mocy, jej czary nie muszą być wcale czarami atakującymi. A ponieważ zawsze przetładowuje swoje czary, zawsze ma pod ręką ich pokaźną ilość.



VALEROS, WOJOWNIK

Valeros jest uzbrojony po zęby. Gdy większość postaci musi odrzucić broń, aby skorzystać z jej najpotężniejszych zdolności, Valeros odkłada ją z powrotem do swojej talii. Nie musi więc obawiać się obrażeń ani odrzucania kart, gdy chce dostać na rękę inne. Valeros jest skuteczny, gdy używa swoich kart, a nie gdy stara się je oszczędzać.

PORADY: CZY NALEŻY PATRZEĆ W PRZYSZŁOŚĆ?

Zdolności Harska i Seelaha oraz niektóre karty pozwalają podejrzeć talię lokacji przed jej eksploracją. Może to być pomocne w sytuacji, gdy talia błogosławieństw szybko się kurczy.

Szybkie odkrycie przeciwnika może być tym co decyduje o sukcesie lub porażce. Karta *Augury* może umieścić go na spodzie talii, gdzie będzie czekał na wasz powrót, aż pozostałe lokacje zostaną przez was zamknięte. Można też za wczasu zlokalizować zagrożenie, któremu nie będziemy w stanie sprostać.

Oczywiście wszystko ma swój koszt. Karta *Spyglass* zamiast do podglądania kart lokacji może zostać użyta, aby pomóc graczowi pokonać potwora lub zdobyć cenny ekwipunek.

Jeśli postać umiera, przed rozpoczęciem kolejnego scenariusza, należy wybrać nową. Wybiera się bohatera (może to być ta sama postać, która zginęła ostatnio, ale gracz traci wszystkie poprzednio zdobyte usprawnienia) i buduje nową talię postaci, jak opisano w sekcji *Stwórz talię postaci* na s. 4, wybierając tylko karty z cechą *Basic*. Jeśli gracze rozpoczęli już przygodę *The Hook Mountain Massacre*, można zignorować te ograniczenie. Zamiast tego można użyć dowolnych kart z zestawu startowego, dodatku *Character Add-On Deck* oraz kart z zestawów przygodowych, których numer jest przynajmniej o 2 mniejszy od numeru właśnie rozgrywanego zestawu przygodowego.

RODZAJE KART

«Przygoda to Twój żywioł! Odnajdziesz w niej największe cuda świata: niebezpieczne misje, wielkie wyzwania, zabójcze potwory i skarby... tak mnóstwo skarbów!»

KARTY KAMPAII, PRZYGÓD I SCENARIUSZY

Karty te definiują rodzaj rozgrywki. Gracze zawsze rozgrywają scenariusz, który mówi gdzie trzeba iść i co zrobić podczas danej gry. Można też rozegrać przygodę, która zawiera listę scenariuszy jakie trzeba ukończyć, aby ją przejść w całości. Najwytrwalsi mogą rozegrać kampanię, która składa się z szeregu przygód jakie należy ukończyć, aby poznać całą historię opowiedzianą w *Rise of the Runelords*.

Przód każdej karty opisuje specjalne zasady, które należy uwzględnić podczas gry. Niektóre mają zastosowanie w całej grze, inne w wybranych scenariuszach. Należy je przeczytać od razu po rozpoczęciu gry. Karty te zawierają również nagrody, które otrzymuje się po pomyślnym ukończeniu

zarówno scenariusza, przygody jak i kampanii. (patrz *Zakończenie scenariusza, przygody lub kampanii* na s. 18).

Przód każdej karty scenariusza zawiera listę Wrogów i popleczników w nim występujących. Tył karty przedstawia listę lokacji użytych w tym scenariuszu (patrz *Stwórz talie lokacji* na s. 6).



KARTY LOKACJI [LOCATION CARDS]

Karty te przedstawiają miejsca, które bohaterowie odwiedzają podczas rozgrywki. Z przodu każdej karty lokacji znajdują się następujące informacje.

Skład talii lokacji [DECK LIST]. Informuje ile i jakich kart należy użyć do budowy talii danej lokacji (patrz *Stwórz talie lokacji* na s. 6).

Specjalne zasady działające w tej lokacji [AT THIS LOCATION]. Są to specjalne reguły obowiązujące podczas gry, gdy dana lokacja jest otwarta. Niektóre z nich pozostają aktywne również, gdy lokacja zostanie zamknięta (wówczas są ponownie wydrukowane na drugiej stronie karty lokacji).

Warunki konieczne do spełnienia, aby zamknąć lokację [WHEN CLOSING]. Gdy gracz ma możliwość i chce zamknąć lokację musi wykonać to, co jest tu napisane. Taka możliwość pojawia się zwykle po pokonaniu poplecznika lub gdy talia lokacji się wyczerpie (patrz *Zamykanie lokacji* na s. 13). Po zamknięciu lokacji należy odwrócić jej kartę. Od teraz Wróg nie może uciec do tej lokacji. Gracze, jeśli tylko chcą, mogą się do niej poruszać.

Efekt zamknięcia lokacji na stałe [WHEN PERMANENTLY CLOSED]. Gdy lokacja zostaje zamknięta na stałe, należy wprowadzić w życie opisane tutaj efekty.

KARTY POSTACI, RÓL I TOKENY

Patrz *Postacie* na s. 7–8.

KARTY ZDOBYCZY [BOON CARDS] (BRONŃ, ZAKŁĘCIA, ZBROJE, PRZEDMIOTY, SPRZYMIERZENCY, ŁUPY, BŁOGOSŁAWIEŃSTWA)

Zdobycze to karty, które mogą zostać pozyskane i umieszczone na ręce gracza lub w jego talii postaci. Należą do nich: bronie, zaklęcia, zbroje, przedmioty, sojusznicy, łupy i błogosławieństwa. Każdy gracz może zagrać tylko jedną kartę zdobyczy każdego rodzaju do danego testu. Na kartach tych znajdują się następujące informacje.

Typ karty (prawy górny róg karty). Określa rodzaj karty zdobyczy.

Cechy karty [TRAITS] (lista po lewej stronie, pod jej nazwą). Wiele wydarzeń wykorzystuje cechy kart w jakimś celu. Na przykład, niektóre potwory stają się trudniejsze do pokonania, gdy gracz używa broni z cechą *Piercing*.

Warunki potrzebne do zdobycia karty [CHECK TO ACQUIRE]. Jeśli gracz odkrywa kartę zdobyczy podczas eksploracji, może spróbować ją pozyskać. Jeśli mu się to uda umieszcza tę kartę w ręce. Jeśli nie (lub gracz rezygnuje z próby jej pozyskania) należy się jej pozbyć (patrz *Wykonywanie testów* na s. 10). Próbę pozyskania karty podejmuje się tylko, gdy zostanie ona odkryta podczas eksploracji, a nie podczas dociągania jej z talii postaci lub zagrywania z ręki. Karty łupów nie wymagają spełnienia żadnych warunków, aby je pozyskać. Stanowią nagrodę za wygranie scenariusza.

Moc karty [POWERS]. Są to specjalne umiejętności, które można wykorzystać w trakcie gry. Jeśli karta posiada kilka mocy można wybrać i wykonać dowolne z nich. Jeśli jednak gracz zagra kartę w taki sposób, że opuści ona jego rękę nie może użyć innych mocy opisanych na tej karcie. Na przykład, jeśli karta mówi, że można ją odrzucić, aby dodać kość do testu albo, że można ją odrzucić, aby eksplorować lokację, gracz może odrzucić kartę i wybrać tylko jedną z tych mocy.

Warunki przeładowania karty [RECHARGE]. Określają warunki w jakich gracz może przeładować kartę, czyli umieścić ją na spodzie swojej talii postaci, po tym jak ją zagrał. Opcja ta pojawia się zwykle na kartach, które musisz odrzucić po użyciu. Zazwyczaj przeładowanie wymaga wykonania testu umiejętności. Jeśli gracz nie ma co najmniej jeden z wymienionych w teście umiejętności nie może przeładować karty.

Jeśli podczas rozpatrywania jakiegoś testu gracz zagra kartę zdobyczy z opcją przeładowania należy najpierw rozpatrzyć właściwy test a dopiero potem przystąpić do testu wymaganego do przeładowania karty. Po zagranie karty zdobyczy jest ona w grze (nie liczy się jako karta w ręce, w talii, w stosie kart odrzuconych, czy gdzie indziej).



POSTAĆ POCHODZI Z DODATKU
CHARACTER ADD-ON DECK

AMIRI, BARBARZYŃCA

Amiri jest nieugięta. To najsilniejsza postać w grze. Odrzucając karty może wyzwolić swój bojowy szal, dzięki czemu zwiększa swoje umiejętności walki i kondycję. Jest to trochę niebezpieczne, ale Amiri jest nieustraszona. Nikomu nie uda się ją zatrzymać w jednym miejscu wbrew jej woli. Wchodzi i wychodzi gdzie chce i kiedy chce.

Test na przeładowanie karty wykonuje się dopiero po jej zagranie. Jeśli karta mówi, że przeładowanie jest częścią akcji związanej z jej zagranie i nie wskazuje żadnego konkretnego testu, wówczas gracz nie musi wykonywać żadnego testu aby ją przeładować.

Nie można przeładować karty, którą gracz jest zmuszony odrzucić albo takiej, którą gracz odrzuca w ramach otrzymanych obrażeń lub kart odrzuconych w ramach resetowania ręki na koniec tury.

Poniżej przedstawiono ogólne opisy każdego rodzaju kart zdobyczy.

Broń [WEAPON]. Karty broni często wymagają, aby coś z nimi zrobić (np. ujawnić), gdy gracz chce zmodyfikować za ich pomocą test walki. Jeśli opis karty mówi o biegłości postaci w posługiwaniu się bronią, należy sprawdzić odpowiednią moc na karcie postaci.



POSTAĆ POCHODZI Z DODATKU
CHARACTER ADD-ON DECK

LINI, DRUIDKA

Lini wydaje polecenia zwierzętom, które słuchają jej rozkazów. Niepozorny pies będzie jej lepiej służyć, niż większość ludzi. Jest też dobrym czarodziejem i może służyć jako uzdrowicielka. Jeśli wszystko inne zawiedzie, jest w stanie wzbudzić w sobie niedźwiedzia, aby wykorzystać jego siłę i zęczność. To pozwala jej zdobywać wiele nieofensywnych zaklęć.

Zaklęcie [SPELL]. Karty zaklęć mają szeroką gamę efektów. Mają cechę *Arcane* lub *Divine* (lub obie te cechy). Postać, posiadająca pasującą do danego czaru umiejętność, potrafi wykorzystać go w najlepszy sposób.

Zbroja [ARMOR]. Zbroje redukują otrzymywane obrażenia. Każda zbroja określa jaki typ obrażeń jest w stanie zredukować. Jeśli redukuje wszystkie typy obrażeń można ją zagrać w dowolnym przypadku. Jeśli nie redukuje typu obrażeń, które gracz otrzymał – nie można zagrać jej karty. Na przykład, jeśli gracz otrzymał obrażenia od ognia, a karta nie redukuje obrażeń od ognia ani wszystkich obrażeń, gracz nie może z niej skorzystać.

Przedmiot [ITEM]. Karty przedmiotów posiadają szeroką gamę efektów.

Sprzymierzeniec [ALLY]. Te karty często pomagają graczowi wykonywać testy. Wiele z nich można odrzucić, aby móc ponownie eksplorować lokację.

Łup [LOOT]. Są to unikalne karty. Inne karty zdobyczy można pozyskać eksplorując lokację; łupy natomiast otrzymuje się jako nagrodę za ukończenie przygody (czasem scenariusza). Pozyskuje się je automatycznie (nie trzeba wykonywać testów). Karty te mają również określony typ, np. broń lub przedmiot. Karty łupów zachowują się (z wyjątkiem sposobu ich pozyskania) i są liczone jak inne karty zdobyczy danego typu.

Błogosławieństwo [BLESSING]. Karty te często pozwalają na dodawanie kości do testów wykonywanych przez dowolnego gracza (również siebie) w dowolnej lokacji. Dodawana kość jest zwykle tego samego rodzaju, jak kość umiejętności gracza, którą ten wykorzystuje do rozpatrzenia testu. Natomiast jeśli karta określa dokładnie jaki rodzaj kości dodaje do testu to należy dodać właśnie taką kość. Na przykład, jeśli Lem wykonuje test siły, wykorzystując swoją umiejętność *Strength* ($d4+1$), zagrana karta *Blessing of the Gods* dodaje mu kolejną kość 4-ścienną.

KARTY ZGUBY [BANE CARDS] (WROGOWIE, POPELCZNICY, POTWORY, BARIERY)

Są to karty, które należy pokonać albo ponosi się negatywne konsekwencje. Przeszkody i potwory pojawiają się losowo w taliach lokacji. Wrogów i popleczników określają z kolei karty konkretnych scenariuszy.

Poniżej przedstawiono ogólne opisy każdego rodzaju kart zguby.

Typ karty [TYPE]. Większość kart to potwory [MONSTER] lub przeszkody [BARRIER]. Większość Wrogów i popleczników ma typ *potwór* i należy ich traktować jako potwory. Kilku popleczników ma typ *przeszkoda* i tak należy ich traktować.

PORADY: CZY WARTO SIĘ NARAŻAĆ?

Podczas przygody możesz iść gdzie chcesz. Ale nie wszystkie lokacje są takie same.

Zacznij od zapoznania się z każdą lokacją. Powszechną strategią jest eksploracja w pierwszej kolejności „przyjaznych” graczowi lokacji. *Academy* pozwala szybciej ją zamknąć poprzez możliwość częstszej eksploracji. Ale omijanie „nieprzyjaznych” lokacji może przyczynić się do klęski. Na początku gry z pewnością można pokonać bandytów w *Guard Tower*, ale starcia z nimi w późniejszym etapie (gdy nie mamy już części mocnych kart) mogą być dokuczliwe.

Ważne są również warunki, których spełnienie jest potrzebne do zamknięcia lokacji. Jeśli nie jesteś w stanie zdać testu na *Survival* lepiej trzymaj się z dala od *Woods*. Jeśli nie możesz zamknąć lokacji po pokonaniu poplecznika będziesz musiał kontynuować przeszukiwanie talii danej lokacji.

Czasami warto zostawić lokację otwartą do czasu aż gdzieś indziej pojawi się Wróg. Będzie można wtedy tymczasowo zamknąć tę lokację, aby odciąć mu drogę ucieczki. Eksploracja *Shrine to Lamashtu* może zadawać obrażenia. Jeśli jednak zrezygnujemy z jej eksploracji będziemy ją mogli tymczasowo zamknąć odrzucając kartę błogosławieństwa.

No, ale oczywiście więcej eksploracji to więcej zabawy.

PORADY: CZY ZBIERAĆ TO, CZEGO MI NIE TRZEBA?

Odpowiedź brzmi *absolutnie*. Taką kartę zawsze można odrzucić w ramach otrzymywanych obrażeń. Ale ważniejsze jest to, że możesz ją potem przekazać komuś kto jej potrzebuje.

To jest czasem trudniejsze niż się wydaje. Aby przekazać komuś kartę, trzeba zacząć turę w lokacji, w której znajduje się ta postać, więc musi ona do ciebie przyjść (zakładając, że jeszcze masz tą kartę na ręce). Dobre zgranie w czasie często może oznaczać marny koniec naszego przeciwnika.

Oczywiście, może też być łatwiej. Jeśli gracz może podejrzeć kartę lub uniknąć spotkania może powiedzieć innemu graczowi, który łatwo zdobywa karty dobrodziejstw: „tu jest coś, co może cię zainteresować”. Wtedy ta postać może przyjść w to miejsce i spróbować ją zdobyć.



Cechy karty [TRAITS] (lista po lewej stronie, pod jej nazwą). Wiele efektów wykorzystuje cechy kart w jakimś celu; na przykład, potwór z cechą *Goblin* może być trudniejszy do pokonania w danym scenariuszu.

Warunki potrzebne do pokonania karty [CHECK TO DEFEAT]. Jest to test umiejętności lub test walki, który trzeba zdać, aby pokonać kartę. Jeśli test jest oznaczony jako *None*, karta nie może zostać pokonana. Jeśli gracz nie zda testu ponosi obrażenia (patrz *Przydzielanie obrażeń (jeśli jest konieczne)* na s. 11 oraz *Otrzymywanie obrażeń* na s. 12).

Moc karty [POWERS]. Są to specjalne zasady, które należy wziąć pod uwagę podczas rozpatrywania tej karty.

POPLECZNIKY [HENCHMAN]

Poplecznicy to specjalny typ kart zguby. Można ich napotkać podczas eksplorowania lokacji. Niektóre lokacje mogą wymagać przywołania i pokonania określonego poplecznika, aby można je było zamknąć.

Po pokonaniu w danej lokacji poplecznika, gracz może spróbować ją zamknąć poprzez wypełnienie warunków opisanych w sekcji *Zamykanie [WHEN CLOSING]* (patrz *Zamykanie lokacji* na s. 13).

Niektóre karty mogą tymczasowo przywołać poplecznika do lokacji. Jeśli poplecznik nie pochodzi z talii lokacji, po jego pokonaniu gracz nie może przystąpić do zamknięcia tej lokacji.

PORADY: CZY WARTO SZYBKO PRZEWIJAĆ TALIE?

Grając postaciami Seelaha lub Merisiel masz sposobność do szybkiego odrzucania kart, aby np. dostać kartę jakiej potrzebujesz. Odrzucanie kart z pewnością pomaga pokonać potwora lub zdobyć przedmiot, ale ma też swoją cenę: może cię zabić.

Ważny jest kompromis. Czy odrzucać wiele kart czy może grać oszczędnie? Niepodejmowanie ryzyka prowadzi do porażki równie często jak nadmiernie ryzykowna gra. Ale przynajmniej, po przegranym scenariuszu, twoja postać przeżyje.

Jeden z najtrudniejszych wyborów wiąże się z resetowaniem ręki. Masz prawo odrzucić dowolną liczbę kart z ręki i dociągnąć nowe. Ale to znaczy również, że jesteś bliżej śmierci. Jest niewiele bardziej upokarzających rzeczy niż śmierć tylko z tego powodu, że zapomniałeś ile kart masz dociągnąć na koniec tury.

Zbyt wiele kart w ręku to zupełnie inny problem. Jeśli można zagrać karty, które można przeładować to najczęściej warto je zagrać (nawet jeśli uważasz, że bardziej mogą się przydać później). Najbardziej bolesne jest odrzucanie kart bez żadnego zysku.

SPOTKANIE Z WROGIEM

Większość scenariuszy posiada jednego lub kilku Wrogów [VILLAIN] – totrów, czarnych charakterów, czy potworów z którymi gracze muszą się zmierzyć. Wrogowie zachowują się jak inne potwory, ale ich pokonanie jest celem wielu scenariuszy. Ponadto czasem wprowadzają do gry jakieś dodatkowe zasady.

W odróżnieniu od potworów i popleczników, Wrogów nie wystarczy pokonać. Trzeba ich osaczyć i zagonić w miejsce, z którego nie będą w stanie uciec. Oznacza to, że nie może być żadnych otwartych lokacji do których mogliby zbiec po walce.

Próba tymczasowego zamknięcia lokacji. Gdy któryś gracz spotka Wroga, wszyscy gracze w pozostałych lokacjach mogą natychmiast spróbować spełnić wymóg potrzebny do zamknięcia lokacji. Jeśli graczowi się to powiedzie jego lokacja zostaje tymczasowo zamknięta i pokonany Wróg nie może do niej uciec (patrz *Gdy Wróg ucieka* na s. 18). Tymczasowe zamknięcie lokacji nie aktywuje żadnych innych efektów związanych z jej zamknięciem. Lokacja zostaje ponownie otwarta od razu po zakończeniu spotkania z Wrogiem. Gracze mogą próbować zamknąć lokacje w których się znajdują w dowolnej kolejności.



POSTAĆ POCHODZI Z DODATKU
CHARACTER ADD-ON DECK

SAJAN, MNICH

Sajan nie ma broni, pancerza ani zaklęć, ale nie oznacza to, że jest gorszym wojownikiem. Zagrywa błogostawieństwa, aby wzmocnić swoje ręczne ataki oraz aby eksplorować tyle razy ile chce. Brak pancerza oznacza, że Sajjan potrafi szybko wpaść w kłopoty; dlatego potrzebuje zdolności i przedmiotów, które złagodzą nieudane starcia z przeciwnikami.



POSTAĆ POCHODZI Z DODATKU
CHARACTER ADD-ON DECK

SEELAH, PALADYN

Seelah może z jednakową zręcznością dzierżyć miecze oraz rzucać czary. Może wykorzystywać karty do zadawania większych obrażeń a jej zbroja jest w stanie zatrzymać większość obrażeń. Potrafi również podglądać karty lokacji przed ich eksploracją. Nie jest jednak poszukiwaczką skarbów. Uparcie szuka przeciwników z którymi może się zmierzyć.

Rozpatrzenie karty Wroga. Działają tu takie same zasady jak podczas rozpatrywania innych kart zguby. Należy tylko uważać na specjalne zasady, które mogą się pojawić na karcie Wroga lub scenariusza.

Jeśli gracz pokona Wroga, może zamknąć daną lokację. Nie należy wówczas wypełniać żadnych warunków potrzebnych do zamknięcia lokacji. Należy przeszukać talię lokacji i jeśli nie ma tam innych Wrogów, karty należy odłożyć do pudełka i przewrócić kartę lokacji na drugą stronę. Lokacja zostaje zamknięta na stałe i należy wprowadzić w życie odpowiednie efekty opisane na jej karcie w sekcji *Zamknięcie na stałe*.

Jeśli jacyś Wrogowie pozostali w talii, należy odłożyć do pudełka wszystkie inne karty i przetasować talię (ewentualnie odłożyć kartę do talii lokacji jeśli jest tylko jeden Wróg). Lokacja nie jest zamknięta na stałe, a jedynie tymczasowo. Pokonany właśnie Wróg nie może do niej uciec.

Gdy Wróg ucieka. Jeśli jakieś lokacje pozostają otwarte po walce z Wrogiem, ten ucieka. Jeśli gracz pokonał Wroga należy policzyć otwarte lokacje i odjąć od tej liczby 1. Następnie trzeba wziąć dokładnie tyle kart błogosławieństw z pudełka i potasować je razem z kartą Wroga. Później dodajemy po jednej zakrytej karcie do każdej otwartej lokacji i tasujemy talie tych lokacji. Jeżeli nie udało się pokonać Wroga, należy zrobić to samo, ale karty błogosławieństw dobieramy z talii błogosławieństw a nie z pudełka. Należy pamiętać, że jeśli nie udało się pokonać Wroga zawsze pozostaje przynajmniej jedna otwarta lokacja (ta, w której odkryto kartę Wroga).

Jeśli Przeciwnik nie ma dokąd uciec, gracze wygrywają! Patrz *I co dalej?* po prawej.

Przykład: Lem i Merisiel rozgrywają scenariusz *Black Fang's Dungeon*. Lem Jest w *Throne Room*, Merisiel w *Desecrated Vault*. Lokacje *Temple* oraz *Shrine to Lamashtu* są otwarte. Merisiel w swojej turze odkrywa kartę *Black Fanga*. Lem ma teraz szansę tymczasowo zamknąć *Throne Room*. Udać mu się to z łatwością (test na *Diplomacy* z trudnością 6). Merisiel walczy i pokonuje *Black Fanga*. Może teraz pozbyć się kart ze swojej lokacji i zamknąć ją na stałe. Ale ponieważ dwie inne lokacje są nadal otwarte *Black Fang* ucieka. Grający postacią Merisiel tasuje kartę *Black Fanga* i losową kartę błogosławieństwa z pudełka i dodaje po jednej do *Temple* oraz *Shrine to Lamashtu* (ale nie do *Throne Room*, gdyż Lem tymczasowo zamknął tą lokację) i tasuje te talie lokacji. Polowanie na *Black Fanga* trwa!

PORADY: CZY GROMADZIĆ BŁOGOSŁAWIEŃSTWA?

Błogosławieństwa są jednymi z najbardziej wszechstronnych kart w grze. Większość może być wykorzystana, aby dodać kość do testu lub ponownie eksplorować (ale nie obie rzeczy na raz). Kiedy zastanawiasz się czy zagrać błogosławieństwo na test swojego towarzysza, aby zdobyć np. miksturę, możesz się zastanawiać: „Czy nie będzie mnie to kosztować zbyt dużo?”.

Jaki jest alternatywny koszt nieeksplorowania? Czy mocno potrzebuję tego miecza czy bardziej zależy mi na odnalezieniu Wroga. Bardzo ważna jest tu analiza podejmowanego ryzyka i nagrody jaką można zyskać.

Na początku gry możesz być skłonny zagrywać błogosławieństwa do testu. Ale gdy czasu zaczyna brakować oszczędność jest mądrym posunięciem. Jeśli podczas testu walki uważasz, że powinieneś zagrać błogosławieństwo bo możesz przegrać; z reguły warto je zagrać. Jeśli nie zdasz testu to bardzo prawdopodobne, że będziesz musiał i tak odrzucić tę kartę w ramach otrzymanych obrażeń.

I CO DALEJ?

«Kolejna wyprawa za Wami. Wracacie do karczmy. Czas wyleczyć rany i podzielić zdobyte tropy. Odpoczynek nie będzie jednak zbyt długi. Plany Władców Run nie zostały powstrzymane na długo.»

ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA, PRZYGODY, LUB KAMPANII

Jeżeli w dowolnym momencie trzeba odrzucić kartę z talii błogosławieństw, ale nie ma w niej już kart, gracze przegrywają a scenariusz natychmiast się kończy. Gracze przegrywają również w sytuacji gdy wszystkie postacie zginęły podczas danej rozgrywki (patrz *Śmierć postaci* na s. 13). W takich sytuacjach gracze nie otrzymują nagrody przewidzianej za ukończenie scenariusza. Jeśli rozgrywana jest przygoda, scenariusz uważa się za niewypełniony i należy rozegrać go ponownie. Tylko wygrana pozwala rozegrać kolejny scenariusz w ramach danej przygody.

Jeśli gracze pokonają Wroga i uniemożliwią mu ucieczkę lub spełnią inne warunki potrzebne do zwycięstwa, dany scenariusz uważa się za wypełniony. Gracze zdobywają opisaną w nim nagrodę. Może to być karta tępu, która może trafić do dowolnego gracza. Jeśli nagrodą jest usprawnienie każdy gracz wybiera jedno z odpowiednich pól na swojej karcie postaci (lub karcie roli, jeśli są używane) i je zaznacza. Zyskane usprawnienie działa aż do śmierci postaci. Jeśli gracz nie może zaznaczyć

ZASADY: TWORZENIE WŁASNEJ GRY

Można tworzyć własne historie. Bazując na kartach z pudełka, wybieramy Wrogów i popleczników odpowiednich do poziomu naszych postaci. Trzeba tylko uważać, aby nie przesadzić z nagrodami – nie mogą być zbyt potężne.

Można również tworzyć własne karty postaci i roli. Aby zachować balans, w stosunku do tych zawartych w grze, każda postać powinna zaczynać z talią liczącą 15 kart i nie więcej jak jedną umiejętność opisywaną przez kość 4-ścienną i 12-ścienną oraz nie więcej niż 5 rozszerzeniami istniejących umiejętności. Postać powinna mieć 15 pól na usprawnienia umiejętności, 10 pól na usprawnienia talii, 4 pola na usprawnienia mocy oraz 12 pól na usprawnienia mocy na karcie roli.

danego rodzaju usprawnienia (nie ma wolnych pól na jej rozwinięcie) nie zyskuje go. Nagrodę za ukończenie scenariusza, przygody lub kampanii każdy gracz może otrzymać tylko raz.

Po rozegraniu scenariusza, bez względu na to czy udało się go wygrać czy nie, gracze muszą przebudować swoje talie postaci (patrz *Pomiędzy rozgrywkami* na s. 19). Wszystkie karty, które pozostaną po tej czynności należy odłożyć do pudełka.

Jeśli gracze rozgrywają przygodę i pomyślnie ukończą jeden ze scenariuszy, mogą rozegrać kolejny z danej karty przygody. Po pomyślnym zakończeniu wszystkich scenariuszy z danej karty przygody zyskują opisaną na niej nagrodę.

Jeśli gracze rozgrywają kampanię i pomyślnie zakończą przygodę, mogą przystąpić do rozgrywania kolejnej. Do pudełka należy dodać karty z kolejnego dodatku przygodowego i można rozpocząć rozgrywkę w pierwszy scenariusz na liście nowej przygody.

Jeśli gracze rozgrywają kampanię i pomyślnie zakończą wszystkie przygody, zdobywają nagrodę opisaną na karcie kampanii. Teraz można samemu wymyślać kolejne przygody, używając kart dostępnych w grze. Można też wybrać (lub samemu stworzyć) nowe postacie i zacząć od początku.

POMIĘDZY ROZGRYWKAMI

Po każdym scenariuszu gracze muszą przebudować swoje talie postaci. Każdy gracz zbiera karty ze swojej talii oraz ręki, karty odrzucone i pogrzebane. Gracze mogą dowolnie przekazywać sobie karty. Talia gracza musi być zgodna ze specyfikacją, która jest określona na jego karcie postaci. Karty łupów liczą się jako karty danego rodzaju. Na przykład, jeśli gracz może mieć w talii trzy karty przedmiotów i ma kartę łupu, która jest

przedmiotem to dodatkowo jego talia musi mieć jeszcze dwie inne karty przedmiotów.

Jeśli gracz nie może skonstruować poprawnej talii, gdyż gracze w sumie nie mają wystarczającej liczby kart danego rodzaju, wówczas dobiera się karty z pudełka wybierając tylko te z cechą *Basic*. Po rozpoczęciu przygody *The Hook Mountain Massacre* można zignorować to ograniczenie. Zamiast tego można dobrać karty zarówno z zestawu startowego, dodatku *Character Add-On Deck* oraz zestawów przygodowych, których numer jest przynajmniej o 2 mniejszy od numeru aktualnie rozgrywanego zestawu przygodowego. Jeśli po przebudowaniu talii przez wszystkich ocalałych graczy pozostały jeszcze jakieś karty, to należy zwrócić je do pudełka.

Jeżeli gracz chce, może rozpocząć kolejny scenariusz grając nową postacią. Ważne jest, że nie może on wtedy zatrzymać kart, którymi grała jego dotychczasowa postać, należy je zwrócić do pudełka, aby były dostępne w trakcie gry. Zestaw startowy umożliwia grę dla maksymalnie 4 osób. Dodatek *Character Add-On Deck* (dostępny oddzielnie) zwiększa maksymalną liczbę graczy do 6. W przypadku zmiany postaci przez jakiegoś gracza najlepiej zapisać na kartce skład talii jego dotychczasowej postaci. Jeśli gracz będzie chciał wrócić do gry tą postacią, złoży jej talię postępując się właśnie tym spisem kart.

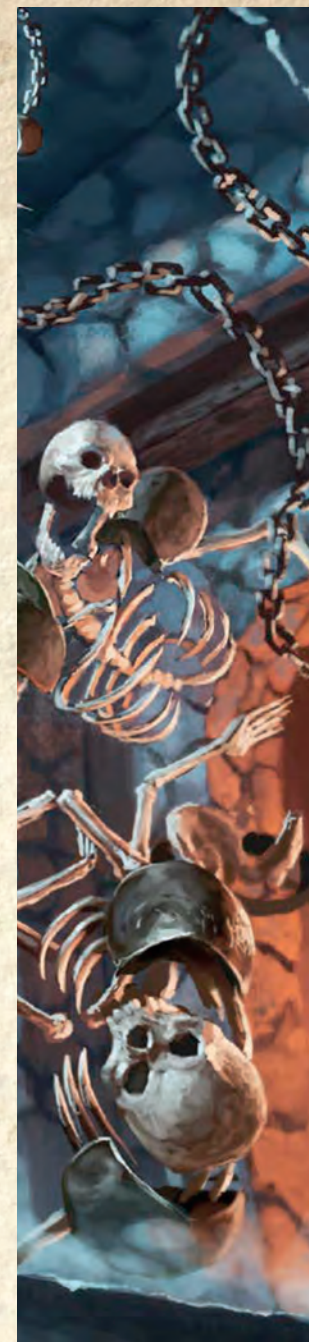
PORADY: GRA JEDNOOSOBOWA

Granie samemu jest dobrym rozwiązaniem, gdy chce się ukończyć scenariusze, aby rozwinąć swoją postać do aktualnego poziomu jaki mają postacie reszty graczy.

Nie wszystkie postacie są równie dobre do takiego trybu gry. Na przykład, Lem jest dość dobry w pomaganiu innym, ale gdy jest jedyną postacią w grze jego zdolności są mniej użyteczne. Ezren nie ma kart błogosławieństw, więc gdy nikt mu ich nie zagra jego postęp w grze może zostać spowolniony. Merisiel natomiast doskonale nadaje się do trybu solo, bo zyskuje premie, gdy jest jedyną postacią w lokacji.

Można również grać kierując samemu kilkoma postaciami. Proponujemy, aby spróbować gry z dwiema postaciami. Każdą z nich należy traktować jak oddzielnego gracza (więc jeśli grają Sajan i Valeros, kartę z talii błogosławieństw należy odrzucać zarówno na początku tury Sajana jak i tury Valerosy).

Niektóre karty są szczególnie trudne w grze solowej, przez co przejście niektórych scenariuszy może być niezwykle uciążliwe. Po odkryciu takiej karty, należy usunąć ją z gry i zastąpić inną kartą tego samego typu, która z grubsza odpowiada jej poziomowi, ale nie jest aż tak trudna do pokonania.



PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Piotrek i Laura zaczynają trzecią rozgrywkę w *Pathfinder Adventure Card Game*. Grają scenariusz *Black Fang's Dungeon*. Piotrek zdecydował się grać potężnym czarodziejem Ezrenem a Laura gra postacią Merisiel, uroczą łotrzą. Po przygotowaniu talii lokacji oraz talii błogosławieństw oboje decydują się rozpocząć grę w tej samej lokacji – *Throne Room* – i przy tej karcie lokacji ustawiają swoje tokeny. Oboje dociągają swoją pierwszą rękę kart, ale okazuje się, że Laura nie ma na ręku żadnej karty *przedmiotu*, czyli swojego preferowanego typu kart. Laura odrzuca swoją rękę i dociąga karty ponownie. Tym razem trafia na przedmiot *Blast Stone*, zachowuje więc swoje nowe karty, a te poprzednio odrzucone wtasowuje do swojej talii postaci.

Piotrek rozpoczyna grę od odrzucenia wierzchniej karty z talii błogosławieństw, a następnie decyduje się eksplorować *Throne Room* swoją postacią. Odkrywa górną kartę z talii lokacji. Okazuje się nią być zaklęcie *Acid Arrow*. Aby je pozyskać trzeba zdać test na *Intelligence* lub *Arcane* o trudności 4. Piotrek sprawdza na karcie postaci Ezrena, że jego zdolność *Arcane* jest lepsza i wynosi $d12+2$, w porównaniu do *Intelligence*, która wynosi tylko $d12$. Decyduje się użyć *Arcane*. Rzut kością dał wynik 7; Piotrek dodaje do niego 2. Ostateczny wynik testu to 9. Piotrek zdobywa kartę *Acid Arrow* i dodaje ją do swojej ręki.

Ponieważ właśnie nabył kartę z cechą *Magic*, jedna z jego mocy pozwala mu ponownie eksplorować. Piotrek odkrywa kolejną kartę z talii lokacji w której się znajduje. Okazuje się nią być poplecznik *Ancient Skeleton*. Laura i Piotrek są podekscytowani, bo wiedzą, że pokonanie poplecznika da im szansę zamknięcia lokacji *Throne Room* i dzięki temu zrobią pierwszy krok w kierunku wypełnienia scenariusza i wygrania gry.

Specjalna zasada tego scenariusza mówi, że jeśli jakaś postać napotka kartę *Ancient Skeleton*, wszystkie pozostałe postacie w tej samej lokacji muszą przywołać i także rozpatrzyć tę kartę. Oznacza to, że Merisiel również musi rozpatrzyć spotkanie z *Ancient Skeleton*. Laura jest jednak spokojna. Jej postać ma zdolność, która pozwala jej uniknąć dowolnego spotkania, tak więc odrzuca przywołaną kartę spowrotem do pudełka.



Aby pokonać *Ancient Skeleton*, Ezren musi wykonać test walki. Piotrek decyduje się użyć *Acid Arrow*, czaru, który dopiero co zdobył. Pozwala mu on wykorzystać umiejętność *Arcane* i rzucić $d12+2$ plus $2d4$ podczas tego testu. Trudność testu wynosi 8. Piotr chce mieć absolutną pewność, że uda mu się pokonać poplecznika, więc Laura zagrywa dodatkowo przedmiot *Blast Stone*, aby dodać kolejną kość 4-ścienną do tego testu walki. Piotr rzuca zatem kością 12-ścienną i 3 kośćmi 4-ściennymi. Uzyskuje wynik 12, do którego dodaje 2 (ze swojej zdolności *Arcane*). Teraz Piotrek może spróbować przeładować kartę *Acid Arrow*. Aby to zrobić musi zdać test na *Arcane* z trudnością 6. Rzuca więc $d12+2$ i uzyskuje ostateczny wynik równy 9. Udało mu się przeładować kartę, odkłada ją zatem zakrytą na spód swojej talii postaci. Użycie zaklęcia *Acid Arrow* uruchomiło kolejną moc Ezrena, która mówi, że jeśli zagra on zaklęcie z cechą *Arcane* może podejrzeć wierzchnią kartę swojej talii postaci i jeśli jest to zaklęcie to może je wziąć na rękę. Wierzchnią kartą okazuje się być zaklęcie *Levitate*, więc Piotrek zabiera je na rękę. Oczywiście najważniejsze jest to, że udało mu się pokonać poplecznika, którego karta trafia do pudełka.

Piotrek może teraz spróbować zamknąć lokację *Throne Room*. Aby to zrobić, musi zdać test na charyzmę lub dyplomację o trudności 6. Ezren nie posiada umiejętności dyplomacja, a jego charyzmę określa kość 6-ścienna, tak więc jego szanse są niewielkie. Laura chce mu pomóc i zagrywa kartę błogosławieństwa (choć ma dwie takie karty na ręku, może zagrać tylko jedną do danego testu). Dzięki temu Ezren zdając test na charyzmę rzuca dwiema kośćmi 6-ściennymi (jedną z jego umiejętności i jedną z karty błogosławieństwa). Wynik rzutu to dokładnie 6. *Throne Room* zostaje zamknięta a Piotrek i Laura są o jeden krok bliżej pokonania *Black Fanga*.

Piotrek ma problem. Zdobył w swojej turze dwie nowe karty a zagrał tylko jedną. Jeśli będzie chciał zresetować teraz rękę jedną kartę będzie musiał odrzucić (limit jego ręki wynosi 6). Zamiast odrzucać kartę zagrywa zaklęcie *Levitate* i przenosi się do lokacji *Desecrated Vault*. Aby przeładować to zaklęcie musi zdać test na *Arcane* o trudności 8. Wynik jego rzutu to 5, więc musi odrzucić tę kartę na stos kart odrzuconych. Ponieważ zagrał zaklęcie z cechą *Arcane*, może ponownie skorzystać z mocy, która pozwala mu podejrzeć wierzchnią kartę ze swojej talii postaci. Jest nią przedmiot *Codex*. Nie jest to zaklęcie więc odkłada je spowrotem na wierzch swojej talii. Teraz swoją turę rozegra Laura. Dni *Black Fanga* są policzone!



PRZYKŁADOWE TALIE POSTACI

Poniżej przedstawiono przykładowe talie 7 postaci występujących w zestawie startowym oraz 4 postaci z dodatku *Character Add-On Deck*. Wszystkie postacie zaczynają tylko z kartami posiadającymi cechę *Basic*. Należy zauważyć, że nie da się przygotować talii dla wszystkich postaci jednocześnie, gdyż nie ma na to wystarczającej liczby kart.

POSTACIE Z ZESTAWU STARTOWEGO



Broń: Quarterstaff
Zaklęcia: Arcane Armor, Detect Magic, Force Missile, Invisibility, Levitate, Lightning Touch (2), Sleep
Przedmioty: Blast Stone, Bracers of Protection, Codex
Sprzymierzeńcy: Night Watch, Sage, Standard Bearer



Broń: Light Crossbow (2), Shortbow (2), Sling
Zbroja: Leather Armor
Przedmioty: Amulet of Life, Crowbar, Holy Water
Sprzymierzeńcy: Crow
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (5)



Broń: Mace, Quarterstaff
Zaklęcia: Cure, Guidance, Mending
Zbroja: Chain Mail, Wooden Shield
Przedmioty: Holy Water
Sprzymierzeńcy: Guard
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (6)



Broń: Sling
Zaklęcia: Cure, Levitate, Sanctuary, Strength
Przedmioty: Codex, Thieves' Tools
Sprzymierzeńcy: Burglar, Sage, Troubadour
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (5)



Broń: Dagger, Dart
Zbroja: Leather Armor
Przedmioty: Caltrops, Crowbar, Potion of Glibness, Potion of Vision, Thieves' Tools (2)
Sprzymierzeńcy: Burglar, Guard
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (4)



Zaklęcia: Arcane Armor, Force Missile, Invisibility
Przedmioty: Blast Stone, Bracers of Protection, Potion of Fortitude
Sprzymierzeńcy: Guard, Guide (2), Troubadour
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (5)



Broń: Dagger, Longsword (2), Mace, Short Sword
Zbroja: Chain Mail, Wooden Shield (2)
Przedmioty: Mattock, Potion of Hiding
Sprzymierzeńcy: Night Watch, Standard Bearer
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (3)

POSTACIE Z DODATKU *CHARACTER ADD-ON DECK*



Broń: Longspear, Longsword, Quarterstaff, Short Sword (2)
Zbroja: Leather Armor, Wooden Shield
Przedmioty: Mattock, Potion of Hiding
Sprzymierzeńcy: Guide, Standard Bearer
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (4)



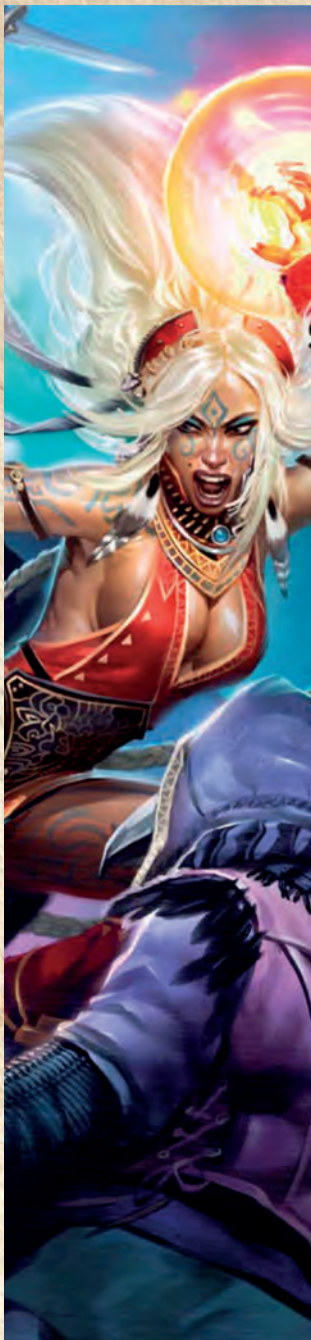
Zaklęcia: Cure (2), Detect Magic, Guidance, Sanctuary, Strength
Przedmioty: Potion of Fortitude, Sage's Journal
Sprzymierzeńcy: Crow, Dog (2)
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (4)



Przedmioty: Amulet of Mighty Fists, Caltrops, Potion of Glibness, Potion of Vision
Sprzymierzeńcy: Guide, Sage, Troubadour
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (8)



Broń: Longsword, Mace, Short Sword
Zaklęcia: Cure
Zbroja: Chain Mail (2), Wooden Shield
Sprzymierzeńcy: Night Watch, Standard Bearer
Błogosławieństwa: Blessing of the Gods (6)



WARTO ZAPAMIĘTAĆ!

Jeśli grałeś w inne gry karciane, planszowe lub RPG, to w *Pathfinder Adventure Card Game* znajdziesz wiele znanych ci pojęć i określeń. Tutaj znajdziesz kilka wskazówek, które warto zapamiętać.

Karty robią to, co mówią. Odczytaj dowolną kartę, gdy odkrywasz ją podczas eksploracji lub zagrywasz z ręki i wykonaj wszystko co jest na niej napisane dopóki ma to sens. Niech karta mówi ci co masz zrobić; nie nakładaj na nią żadnych ograniczeń o których nie mówi. Możesz zagrać kartę zbroi, nawet jeśli nie masz jej w swojej specyfikacji talii postaci. Użyj zaklęcia *Cure*, nawet jeśli to nie jest twoja tura. Do testu możesz zagrać kartę błogosławieństwa, nawet jeśli ktoś zagrał taką kartę już wcześniej. Karty mówią wszystko, co trzeba powiedzieć.

Karty nie robią tego, o czym nie mówią. Każda karta określa sytuację w jakiej działa jej moc. Jeśli nie znajdujesz się w takiej sytuacji nie możesz zagrać danej karty. Jeśli karta mówi że działa podczas wykonywania testu to możesz ją zagrać do testu dowolnego gracza. Ale jeśli karta mówi, że działa podczas wykonywania twojego testu, możesz ją zagrać tylko do własnych testów. Nie można zagrać zaklęcia *Cure*, aby zmniejszyć liczbę otrzymywanych obrażeń, bo ta karta nie redukuje obrażeń. Nie można zagrać zaklęcia *Detect Evil*, aby zbadać talię lokacji, w której nie ma kart. Twoja broń nie pomoże ci zdobyć nowej broni. Każda karta określa warunki jej użycia i tylko w takich sytuacjach możesz ją zagrać.

Nikt nie może rozegrać twojej tury za ciebie. Za każdym razem, gdy eksplorujesz lub wykonujesz test to ty – i tylko ty – musisz wykonać wszystkie czynności. Żadna inna postać nie może uniknąć rozpatrzenia karty, pokonać potwora, pozyskać kartę, zamknąć lokację lub zdecydować co robić w danej chwili za ciebie. Jeśli Sajan spotyka potwora, Merisiel nie może go uniknąć za niego. Jeśli Kyra napotka *Ghoula*, Seoni nie może wykonać za nią testu, aby go pokonać. Jeśli Amiri znajdzie zamkniętą skrzynię, Lini nie może użyć narzędzi, aby ją za nią otworzyć. Jeśli Valeros znajdzie interesujący przedmiot, Harsk nie może wykonać testu, aby go zdobyć. Jeśli Ezren pokonuje poplecznika w *Sandpoint Cathedral*, Seelah nie może odrzucić błogosławieństwa, aby zamknąć tę lokację. Jeśli gra każe ci coś zrobić, to musisz to zrobić.

Karty nie mają wspomnień. Karty zapominają, że zostały zagrane, po tym jak ich użyjesz. Jeśli ujawniłeś kartę przedmiotu, aby uniknąć obrażeń przed eksploracją, możesz ponownie ujawnić tę samą kartę podczas eksploracji. Na potwora nie wpływa nic co zrobisz podczas poprzedniego z nim spotkania. Jeśli zagrałeś kartę, aby ponownie eksplorować, to po tej eksploracji możesz zagrać kolejną kartę. Nie pytaj czy twoje karty pamiętają co się stało – to tylko karty.

Zakończ jedną rzecz zanim zaczniesz coś innego. Robisz wiele rzeczy w określonej kolejności, i trzeba skończyć robić daną rzecz zanim zrobi się następna. Poruszasz się przed eksploracją a nie po. Jeśli użyte w teście zaklęcie można przeładować, najpierw zakończ rozpatrywać właściwy test a dopiero potem wykonaj test na przeładowanie karty. Jeśli przeciwnik wymaga wykonania dwóch kolejnych testów walki, zakończ pierwszy przed rozpoczęciem drugiego. Nie zaczynaj nowej czynności jeśli nie zakończyłeś poprzedniej. Jeśli gra nie określa kolejności wykonywania pewnych rzeczy ty decydujesz w jakiej kolejności je wykonać.

Jeśli coś się tak nie nazywa, to tym nie jest. Każdy termin opisany w instrukcji oraz na kartach ma specyficzną definicję. *Goblin Warchanter* ma cechę *Goblin*, ale *Goblin Dog* nie, mimo że ma słowo *Goblin* w nazwie. *Potion of Healing* może się wydawać magicznym napojem, ale wcale nie ma cechy *Magic*. *Ghost* zadaje obrażenia bojowe gdy cię rani, nawet jeśli wykonywałeś test *Divine*, próbując go pokonać. Zaklęcie *Detect Magic* nie używa słowa eksploruj więc możesz je zagrać w chwili gdy nie możesz eksplorować. Nie zakładaj niczego – po prostu czytaj karty.

Dodaj tylko to, co masz określone do dodania. Jeśli karta dodaje kolejną kość, to dodaje dokładnie to – kość. Nie dodaje ci ponownie twoich bonusów. Nie otrzymujesz ponownie umiejętności związanych z tą kością. Nie masz możliwości przeładowania zaklęcia z cechą *Arcane*, jeśli twoja postać nie posiada umiejętności *Arcane*. Gdy zagrywasz *Longbow*, aby dodać kość zręczności do testu walki nie możesz zagrać *Blessing of Gorum*, aby dodać 2 kości, bo nie jest to test siły. Dostajesz po prostu kość.

Myśl abstrakcyjnie. Czasami historia, którą sobie wyobrażasz będzie swoimi torami. Pomimo wodnej natury *Bunyips* można spotkać w *General Store*. *Caltrops* działają przeciwko *Ancient Skeleton*, chociaż nie mają ciała na stopach. Harsk może wystrzelić z kuszy z *Mountain Peak* do *Deeper Dungeons*. Nie dopasowuj kart do swojej historii; niech karty opowiedzą wam swoją.

Wybory mają znaczenie. Twoje wybory mają konsekwencje. Po wybraniu karty postaci, nie możesz jej wymienić na inną kiedy tylko chcesz. Jeśli lokacja daje ci wybór: zdać test albo odrzucić kartę, aby ją zamknąć nie możesz najpierw wykonać testu a jeśli ten się nie powiedzie to odrzucić kartę. Jeśli wyrzucisz zbyt mało oczek na kościach podczas testu walki jest za późno na zagranie zaklęcia podwyższającego wynik. Po wybraniu jednej strony karty roli, nie możesz jej zmienić na drugą. Jeśli coś zabija postać – twoja postać umiera. Każdy wybór ma swoje konsekwencje, dlatego traktuj swoje wybory poważnie.

SŁOWNICZEK

pojęć angielskich występujących w instrukcji i na kartach do gry

add card – dodawanie karty
 adventure – przygoda
 adventure deck – zestaw przygodowy
 adventure path – kampania
 ally – sprzymierzeniec
 armor – zbroja
 at this location – specjalne zasady działające w danej lokacji
 bane card – kart zguby
 banish – pozbycie się (karty)
 barrier – przeszkoda
 blessing – błogosławieństwo
 boon card – karta zdobyczy
 bury – pogrzebanie (karty)
 card feat – usprawnienie talii postaci
 cards list – opis talii (postaci)
 character card – karta postaci
 check – test
 check to acquire – warunki potrzebne do zdobycia karty
 check to defeat – warunki potrzebne do pokonania karty
 combat check, comat – test walki
 d4, d6, d8, d10, d12 – oznaczenia kości (odpowiednio: 4-ścienna, 6-ścienna, 8-ścienna, 10-ścienna, 12-ścienna)
 deck list – skład talii
 discard – odrzucenia (karty)
 display – odkrycie (karty)
 encountering– eksploracja lokacji
 evade – unik
 examine – zbadanie (karty)
 favored card type – preferowany typ kart (postaci)
 feats – usprawnienia (postaci)
 hand size – liczba kart na ręce
 henchman – poplecznicy

item – przedmiot
 light armors– lekkie zbroje
 location – lokacja
 location cards – karty lokacji
 loot – łup
 monster – potwór
 or – lub
 power feat – usprawnienie mocy
 powers – moce (karty, postaci)
 proficient with – biegłości (postaci)
 recharge – przeładowanie (karty); warunki przeładowania karty
 reveal– ujawnienie (karty)
 role – karta roli (postaci)
 scenario – scenariusz
 search – przeszukiwanie (talii)
 skill feat – usprawnienie umiejętności
 skills – umiejętności (postaci)
 spell – zaklęcie
 summon card – przywołanie (karty)
 taking damage – otrzymywanie obrażeń
 then – następnie
 token – token
 traits – cechy (karty, testu)
 type – typ (karty)
 villain – Wróg; główny przeciwnik, którego należy pokonać, aby wygrać scenariusz
 weapon – broń
 when closing – zamykanie (lokacji); warunki konieczne do spełnienia, aby zamknąć lokację
 when permanently closed – zamknięcie na stałe (lokacji); efekt zamknięcia lokacji na stałe



Tłumaczenie i skład: Darek Nowak

Tłumaczenie instrukcji jest projektem fanowskim, niekomercyjnym.
 The translation of the rules is a fan-based, non-commercial project.

Jestem wyłącznym autorem tłumaczenia tej instrukcji i zgadzam się na jej bezpłatne rozpowszechnianie.

Jeśli znalazłeś w niniejszej instrukcji jakieś błędy lub masz propozycje jak coś ulepszyć napisz na adres: boardmaniak@wp.pl.

Wersja 1.0 (2017)

Game Design • Mike Selinker

Based on a Game Concept By • Rian Sand

Game Development • Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson, and Gaby Weidling

Project Lead • Vic Wertz

Flavor Text • Jessica Price and F. Wesley Schneider

Story Development • Jason Bulmahn, James Jacobs, Erik Mona, and F. Wesley Schneider

Based on Rise of the Runelords By • Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs,

Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan

Editing • Judy Bauer and Vic Wertz

Art Direction and Graphic Design • Sarah Robinson

Card Layout • Crystal Frasier, Sonja Morris, and Andrew Vallas

Cover Illustration • Wayne Reynolds

Card Illustrators • Dave Allsop, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Helge C. Balzer, Rayph Beisner, Eric Belisle, Peter Bergting, Kerem Beyit, Branko Bistrovic, Eric Braddock, Noah Bradley, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kev Crossley, Alberto Dal Lago, Julie Dillon, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Carolina Eade, Cole Eastburn, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Jason Engle, Nadia Enis, Jorge Fares, Gonzalo Flores, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Grafit, John Gravato, Fabio Gorla, Paul Guzenko, Miguel Regodón Harkness, Mauricio Herrera, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends Studios, Tyler Jacobson, Ivan Kashubo, Andrew Kim, Tim Kings-Lynne, Mathias Kollros, Kekai Kotaki, Peter Lazarski, Chuck Lukacs, Warren Mahy, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, Steve Prescott, Emiliano Pretrozzi, Scott Purdy, Maichol Quinto, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Mike Sass, Kyushik Shin, Bryan Sola, Craig J. Spearing, Dean Spencer, Matteo Spirito, Florian Stitz, Christer Sveen, Christophe Swal, Francisco Rico Torres, Francis Tsai, Svetlin Velinov, Carlos Villa, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, Kieran Yanner, and Ilker Serdar Yildiz



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Editorial Assistance • Logan Bonner, Christopher Carey, John Compton, Adam Daigle, Ryan Macklin, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K. Reynolds, and James L. Sutter

Customer Service Team • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter

Warehouse Team • Will Chase, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambert

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Mike Kenway

Playtesters: Ellie Akers, Scott Akers, Jeremy Aldrich, David Alitz, Jaime Ansell, William Ansell, Jeff Badger, Chris Ballowe, Douglas Balzer, Nochtal Balzer, Ben Bachman, Kelly Bancroft, Darren Barnes, Courtney Barrick, Doug Baumeister, Tyler Beck, Andrew Behrens, Jenny Bendel, Elias Benevedes, Leo Benevedes, Andrew Betts, Elaine Betts, Crystal Blevins, Stephen Blevins, Clint Blome, Levi Boaz, Shaki Bogmeif, Dann Bohn, Logan Bonner, Kara Bradley, Erik Bridge, JD Britton, Marilyn Britton, Mike Brock, Megan Brophy-McLean, Darrian Caldemeyer, Steve Cameron, Jim Cavalcoli, Desmond Chavez, Alyssa Clingenpeel, Eric Clingenpeel, Lillian Cohen-Moore, Michael Costello, Ryan Costello, Kevin Craghead, Steven Craghead, Caeden Crotty, Rich Crotty, James Davidson, Decius, Richard deMorris, Levi Duncan, Greg Durant, Derek Ellingsworth, Kyle Elliot, Jason Erbe, Shawn Erbe, Jesse Faith, Tiffany Faith, Adam Fenerty, Alexander Fenton, Sean Fenton, Blake Ferchalk, Kerrie Ferchalk, Andrew Finazzo, Joel Flank, Richard Francis, Sean Francis, Crystal Frazier, Anne Freitas, Mike Fry, Kristen Gipson, Seth Gipson, Phillip Goettsch, Stephanie Goettsch, Bev Gordon, Jason Gowing, Michael Grater, Anna Margaret Greene, Emmanuel Greene, Damon Griffin, Peni Griffin, Robert Griffin, Corey Hadley, Aaron Hale, Jeremy Hallum, Heather Halpin, John Halpin, Wayne Halsey, Rob Hand, Greg Hanigan, Adam Harp, Carl Harris, Derrick Harris, Elijah Harrison, Eric Harshbarger, Dave Hehdquist, Ryan Heinemann, Robert Hetherington, Joe Hicks, Jason Hoff, Farrell Hopkins, Tim Horton, Dan Houser, Darren Hron, Melina Hubler, Taylor Hubler, Jeff Huston, Chad Hutchinson, Jennifer L. Ingle, Kevin Ingle, Josh Jacoby, Jed Jarvis, Scott Jenkins, Micheal Johnson, Ryan Kangas, Taylor Kessner, Benjamin Kies, Peter Kies, Dusty Kock, Randy Kopenhagen, Ben Krauskopf, Jamie Kuryla, Laura Lane, Eric Langenderfer, Steven Lau, David Levi, Zhi Liao, Andrew Lloyd, Kristen Loudon, Luis Loza, Amanda Lucas, Christopher Lucas, Sebastian Lucier, Dennis Lugo-Coll, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Pat Luther, Patrice Lutz, Thomas Lutz, Jason Lyon, Ryan Macklin, Angus MacLennan, Darcy Mahaffey, Dylan Mahaffey, Julien Marchant, Marya Marshall, Robert Marshall, Sana Marshall, Sidra Marshall, Lizzie Matkowski, Matt Matkowski, Doug Maynard, Mike McCammon, Matt McDonald, Matt McLane, Brett McLean, Omar Medina, Jon Meerdink, Paul Melkild, Eric Meyer, Mary Ann Miller, Jake Minol, Joshua Minol, Liz Mohler, Neil Morrell, William Morsan, Eric Morton, Joseph Muennich, Liz Munro, Sean Munro, Zack Nagel, Elliot Newbold, Sean Nicol, Dain Nielsen, Corey O'Connor, Kyle Olson, Mark Partridge, Bruce Paulson, Clayton Pelon, James Perper Jr., James Perper Sr., Derek Poppink, Adam Prater, Jessica Price, Scott Provost, Stephanie Ptuetze, Aaron Rabold, Desirae Rabold, Chris Rathunde, Bridgette Redman, Richard Redman, Phillip Reed, Amy Reinsmith, Ron Rhinehart, Tami Riner, Tom Riner, Karl Rodriguez, Tim Rolston, Josh Rosen, Marc Ryser, Erich Salvesen, Keith J. Scherer, Krysti Schroeder, John Schubert, David Schwartz, Mike Seales, Mark Seifter, Chris Self, Lucas Servedio, Brandon Shiffler, Eric Snyder, Will Sobel, Jaye Sonia, Ashton Sperry, Matthew Starch, Chris Stephens, Lisa Stevens, Jen Sweet, Keith Sweeting, Ken Sweeting, Russ Taylor, Royce Thigpen, Nathan Tonella, Charles Townsend, Allison Tsatsa, Justin VanSlyke, Chad Wagner, Carolyn Wallace, Tim Wallace, A.J. Wallenvand, Mark Wallevand, Rose Walton, Rob Warehall, Pierce Watters, Tim Werner, Wil Wheaton, Miriah White, Ross Williams, Shane Wilson, Greg Wood, David Woodruff, Mike Wyman, Warren Wyman, Scott Yauger, Chris Yohe, Tracey Yohe, and Frank Zado

Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2013 Paizo Publishing, LLC. Printed in USA.

KARTA POMOCY GRACZA

PRZEBIEG TURU

Odrzucenie karty z talii błogosławieństw.

Przekazanie karty innemu graczowi znajdującemu się w tej samej lokacji (opcjonalnie).

Przejście do innej lokacji (opcjonalnie).

Eksploracja górnej karty z talii lokacji (opcjonalnie).

Próba zamknięcia lokacji jeśli nie ma w niej już żadnych kart (opcjonalnie).

Zresetowanie ręki – działania wykonywane w następującej kolejności: 1. zastosowanie wszystkich efektów występujących na końcu tury; 2. odrzucenie dowolnej liczby kart z ręki; 3. odrzucenie lub dociągnięcie kart do wymaganego limitu kart na ręce.

Koniec tury.

EKSPLORACJA

Uniknięcie rozpatrywania karty (opcjonalnie).

Zastosowanie wszystkich efektów występujących przed rozpatrzeniem karty (jeśli potrzebne).

Wykonanie testu.

Wykonanie kolejnego testu (jeśli potrzebne).

Zastosowanie wszystkich efektów występujących po rozpatrzeniu karty (jeśli potrzebne).

Zakończenie eksploracji.

WYKONYWANIE TESTU

Określenie umiejętności, która będzie użyta do rozpatrzenia testu.

Ustalenie poziomu trudności testu.

Zagranie kart i użycie mocy, które będą miały wpływ na test (opcjonalnie).

Zebranie potrzebnych kości.

Rzut kośćmi.

Przydzielenie obrażeń jeśli test na pokonanie potwora zakończył się porażką.

SPOSOBY ZAGRYWANIA KART

Ujawnienie karty – pokazanie karty i umieszczenie jej spowrotem na ręce.

Odkrycie karty – umieszczenie odkrytej karty na stole obok swojej karty postaci (o ile nie zaznaczono inaczej); odkryta karta działa dopóki nie zostanie odrzucona.

Odrzucenie karty – umieszczenie karty na stosie kart odrzuconych.

Przeładowanie karty – umieszczenie zakrytej karty na spodzie swojej talii postaci.

Pogrzebanie karty – umieszczenie karty pod swoją kartą postaci.

Pozbycie się karty – odłożenie karty do pudełka i potasowanie jej z innymi kartami danego typu.

Dobranie karty – o ile nie zaznaczono inaczej, gracz dobiera kartę ze swojej talii postaci i umieszcza ją w swojej ręce.

SPOTKANIE Z WROGIEM

Próba tymczasowego zamknięcia otwartych lokacji.

Rozpatrzenie karty Wroga (walka).

Zamknięcie lokacji w przypadku pokonania Wroga.

Sprawdzenie czy Wróg ma dokąd uciec.

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Podczas eksploracji, każdy gracz może zagrać nie więcej niż 1 kartę każdego rodzaju podczas każdego kroku.
- Kiedy karta błogosławieństwa dodaje dodatkową kość do testu, ta kość jest takiego samego rodzaju, jak kość użyta przez gracza do rozpatrzenia tego testu.
- Jeśli przeładowanie karty wymaga wykonania testu, a dana postać nie posiada wymaganej umiejętności nie może przeładować tej karty.
- W przypadku wszystkich testów (z wyjątkiem testów związanych z przeładowaniem karty), nawet jeśli postać nie posiada wymaganej przez dany test umiejętności nadal może przystąpić do jego wykonania. Rzuca wtedy jedną kością 4-ścienną.
- W przypadku, gdy karta zguby wymaga wykonania kilku testów do jej pokonania, każdy gracz znajdujący się tej samej lokacji co gracz rozpatrujący tę kartę może wykonać jeden lub więcej testów opisanych na tej karcie. Warunkiem jest, aby gracz, który rozpatruje tę kartę wykonał przynajmniej jeden z testów.

