

PRZEBIEG TURY

FAZA PRZYGOTOWAŃ

1. Krok Padliniarza:

- a) Przesunięcie znacznika rundy i zaznaczenie zleceń (po 3 znacznikach zlecenie spada i wraca na spód tali).
- b) Efekty planszy (radiacja i biohazard daje radiację i/lub obrażenie, miasto uzupełnia/leczy +1 jeden wybrany zasób).
- c) Usunięcie długotrwałych efektów (dodatkowe żetony planszy, żetony specjalne obraca się/usuwa).
- d) Efekty misji (opcjonalnie - scenariusze).
- e) Uaktualnienie Targu (opcjonalnie - Padliniarz usuwa z targu 2 karty sprzętu i losuje 2 nowe).
- f) Przekazanie znaczników pierwszego gracza i Padliniarza.

2. Krok rycerzy:

- a) Odświeżenie kart i arkuszy (usuwanie znaczników z sprzętu itp.)
- b) Przygotowanie kart sprzętu (wymiana kart między plecakiem, rycerzem, pojazdem).
- c) Dobranie kart farta (1 dodatkowa karta farta, limit 5 na ręce).

FAZA PUSTKOWI

1. Krok ruchu

- a) Wyznaczenie trasy
- b) Wykonanie ruchu i rozpatrzenie karty pustkowi (jeśli wśród kart nie ma wymaganej karty, a Padliniarz ma jeszcze możliwość dobierania i ujawniania kart pustkowi w związku z czaszkami musi to robić).
 - wozem (padliniarz 1 karta pustkowi + tyle ile czaszek, paliwo ustala się na bieżąco!, zawsze min. 1 paliwo się traci).
 - pieszo (tylko 1 hex, nie wydaje się paliwa, padliniarz tylko 1 karta, ignoruje się czaszki!).

Karty zdarzeń (wybór):

- ucieczka udana – brak nagród, karta odrzucona,
- ucieczka nieudana – brak nagród, rozpatrzenie efektu karty,
- zmierzenie się – rozpatrzenie efektu karty i otrzymanie nagrody,

Karty wrogów (wybór):

- ucieczka udana – brak nagród, karta odrzucona,
- ucieczka nieudana – brak nagród, utrata 1 życia, jeśli w polu nagrody jest czerwona karta i/lub reputacja utrata dodatkowo 1 życia, karta odrzucona,
- zmierzenie się – **WALKA**

Podczas ruchu dodatkowo można:

- walczyć z innym Rycerzem (przejeżdżając lub kończąc ruch na heksie z graczem można odbyć spotkanie: jeśli się ukrywa to test przetrwania na 7 żeby go znaleźć, wygrana walka to +1 reputacji i kradzież 1 karty).
- ocucenie nieprzytomnego (odzyskuje +2 życia i/lub -2 radiacji, aktywny gracz dostaje +1 reputacji, można dokonać od razu wymiany zasobów/kart między Rycerzami)
- okradzenie nieprzytomnego (1 karta sprzętu oprócz pojazdu i niebieskich kart)/ 2 paliwa/ 2 amunicji/ 1 karta zlecenia prywatnego i usuwa się z niej 1 znacznik upływu czasu).

2. Krok eksploracji

- a) Test eksploracji (jeśli wymagany)
 - niezdany – nie można wykonywać eksploracji i podejmować/wykonywać zleceń,
 - zdany – można eksplorować i podejmować/wykonywać zlecenia,

Niezależnie od wyniku testu, jeśli nie opuści się tego hexu, to w następnych rundach można eksplorować bez testu już!

- b) Działania na heksie (w dowolnej kolejności):

- przyjęcie i/lub wykonanie 1 zlecenia (po wykonaniu zlecenie jest usuwane z gry, a Padliniarz dobiera 2 karty nowe i wybiera 1 z nich, druga na spód tali!).
- wykonanie 1 akcji eksploracji z hexa (akcja specjalna/ barter w mieście/ całkowite uzupełnienie zasobów!).

Barter – przelicznik kart: 3 zielone=1 żółta, 2 żółte=1 czerwona

Zlecenia:

- ogólne (kto pierwszy ten lepszy)
- prywatne (limit 1 aktywne zlecenie na gracza)

3. Krok odpoczynku

- a) Wymiana pomiędzy rycerzami (dowolna wymiana zasobów i dowolnych kart na tym samym heksie, także niebieskich kart).
- b) Użycie kart sprzętu (używanie dowolnej posiadanej karty sprzętu także te w plecaku i pojeździe, niebieskie karty można odrzucić za +1 reputacji i +1 kartę czerwoną!).
- c) Szybkie uzupełnienie zasobów (odrzucenie 1 karty farta i podniesienie +1 danego zasobu z tej karty).
- d) Odzyskanie przytomności (znacznik na najbliższym mieście i odzyskanie +2 życia i/lub -2 radiacja, utrata -1 paliwo i -1 amunicja za pomoc miejscowych).

WALKA:

1. Faza rozpoczęcia walki:

- a) Użycie efektów „przed walką” (karty farta, inne karty, zdolności specjalne).
- b) Ustalenie początkowego zasięgu (jeśli nie ma inaczej to średni (7)).

2. Faza starć (3 starcia):

- a) Wybór kart walki
- b) Rozpatrzenie kart walki według inicjatywy
- c) Obliczenie przewagi (zaciekli wrogowie ignorują przewagę, muszą zginąć żeby ich pokonać). **Za każdą strzałkę i zadane faktyczne obrażenie zyskuje się 1 przewagi!**
- d) Ustalenie zasięgu i zakończenie starcia

3. Faza zakończenia walki:

- a) Wyłonienie zwycięzcy (albo jak zginie/nieprzytomny albo kto ma przewagę, jeśli remis, to nie ma nagród).
- b) Nagrody i efekty „po walce” (nagrody i karty farta, inne karty, zdolności specjalne po walce).

UWAGA:

1. Jeśli życie rycerza spadnie podczas walki do 1 lub 2, jego znacznik zdrowia wskazuje ujemne kości. Te modyfikatory nie obowiązują, aż do zakończenia obecnej walki. Dopiero po niej rycerz zaczyna tracić wskazaną liczbę kości ze wszystkich swoich testów umiejętności.

2. Jeśli dwie obrony zostaną zagrane, walka się kończy i można handlować ze sobą.

3. Liczba kości nigdy nie spada poniżej 1 (nawet z ujemnymi modyfikatorami).

4. Jeśli walczący traci całe zdrowie w wyniku 1 ataku nie może użyć kart i efektów działających „w dowolnej chwili” celem wyleczenia.