

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Trudno opowiadać o czasach, które samemu zna się tylko z opowieści. Chociaż na każdym kroku można dziś spotkać ślady dawnej chwały naszej cywilizacji, a zarazem świadectwa powodów jej upadku, nam, ocaleńcom, dają one tyle samo wiedzy o przeszłości, co gliniane skorupy dawały archeologom badającym starożytne kultury pośród piasków zapomnianych krajów.

Wiadomo, że do ostatecznej zagłady nie doprowadził żaden szaleniec trzymający palec nad czerwonym guzikiem, ani nie wywołały jej zyskujące samoświadomość roboty do tej pory wiernie służące swoim ludzkim panom. Winić należy raczej naszych pradziadów – miliardy zwykłych ludzi i rządzące nimi jednostki, kadencja za kadencją powtarzające te same błędy. To przez ich głupotę, krótkowzroczność i ślepą wiarę w to, że kolejne pokolenia poniosą brzemię ich zachłanności, dzisiaj walczymy o każdy dzień życia z nowymi mieszkańcami świata.

Nie wiemy, co wydarzyło się na innych kontynentach – wszelkie ślady po globalnej wiosce dawno zatarły się w naszej pamięci. U nas, w Australii, za całe zło zwykło się winić międzynarodową megakorporację Cerbero. Wykorzystała ona fatalną politykę zadłużonego rządu i zaproponowała bezprecedensowe rozwiązanie – wykup ogromnej, a zarazem mało użytecznej części kraju i uratowanie stale spowalniającej gospodarki potężnymi zastrzykami inwestycyjnymi, które w ciągu kilku lat efektywnie oddały w jej macki kluczowe gałęzie produkcji. Jednocześnie pojawiły się silne naciski społeczne na zmniejszenie wydatków na obronność oraz siły policyjne, co miało związek z wprowadzeniem przez Cerbero szeregu usprawnień technologicznych, mających na celu ochronę Australijczyków przed rosnącym terroryzmem. Wojsko i policja finansowane przez rząd niemal przestały istnieć, zastąpione siłami porządkowo-obronnymi Cerbero, które były znacznie lepiej wyposażone, a co najważniejsze nie kosztowały podatnika ani dolara.

Cerbero w pełni wykorzystało każdą poczynioną inwestycję. Pustynny interior stał się wkrótce poligonem doświadczalnym dla wszelkiego rodzaju projektów. W sercu Australii wyrosły laboratoria badawcze, kompleksy technologiczne i produkcyjne ciągnące się całymi kilometrami na i pod ziemią, eksperymentalne reaktory atomowe oraz elektrownie geotermalne sięgające głęboko w skorupę ziemską. W tamtych czasach mówiło się, że firma obsługuje nawet więzienia dla szczególnie niebezpiecznych skazańców, aby pod płaszczykiem eksperymentów resocjalizacyjnych wykorzystywać ich ciała do najdziwniejszych badań z zakresu genetyki i biotechnologii…

Obecnie wiemy, że każda plotka z dawnych dni znajduje uzasadnienie w niezliczonych ohydnych pomiotach spaczonej wyobraźni naukowców, które w poszukiwaniu ofiar przemierzają Pustkowie, jak dziś nazywamy Australię. Jednak dawniej wiele można było usprawiedliwić w imię taniej energii, ułatwiających życie gadżetów i pozorów bezpieczeństwa w świecie ogarnianym coraz większym szaleństwem.

Niemniej nic nie trwa wiecznie. Cerbero upadło, a wraz z nim poszły w niwecz nadzieje na lepszą przyszłość. Jakie były powody? Któż to wie… Może zawiodły eksperymentalne, podziemne reaktory napędzające machinę technologiczną firmy? Może centralny komputer został zainfekowany nieznanym wirusem? Może wreszcie Natura upomniała się o swoje, rozdrażniona zachłanną grabieżą jej owoców? Grunt, że pewnego dnia zadrżała ziemia, wybuchły dawno wygasłe wulkany, a wraz z kolejnymi wstrząsami i erupcjami doszło do pęknięcia kontynentu oraz całkowitej zmiany ukształtowania kraju. Morze wdarło się w powstałą szczelinę, którą dziś nazywamy Wielką Rozpadliną, rozdzielając Australię na dwie połowy, zaś w powstałym chaosie zginęły setki tysięcy ludzi.

I właśnie w tym momencie – kiedy byliśmy najbardziej podatni na atak – uderzyli biznesowi rywale Cerbero. Z tajnych baz w Azji Wschodniej i Afryce nadleciały rakiety balistyczne, jakby ich jedynym celem było przetestowanie parasola obronnego, rozciągniętego przez firmę nad kontynentem. Uszkodzone systemy antyrakietowe oraz częściowo niesprawne, wojskowe S.I. opracowane przez Cerbero zdołały ochronić jedynie część miast oraz kompleksów technologicznych korporacji. Do zniszczeń wywołanych tąpnięciami doszły eksplozje nuklearne, które w ciągu godzin pozbawiły Australijczyków warunków do życia.

Nastały najczarniejsze lata, których nie sposób porównać nawet z dzisiejszą walką o przetrwanie. Chyba na nasze szczęście pokolenie, które pamięta Dopust, w większości odeszło, a nieliczni starcy, którzy zostali, nie chcą dzielić się historiami o tamtym mrocznym czasie. Wiemy, że populacja spadła do kilku procent pierwotnej wielkości, lecz należące do niej jednostki zahartowały się w ogniu wiecznie płonących fabryk i gasnących światłach dawno wymarłych miast. Nasi ojcowie i dziadkowie nauczyli nas, jak na nowo odnaleźć się na pustkowiach, zaś nasze matki i babcie zadbały, byśmy nie popełniali błędów z przeszłości. Dzięki nim możemy dumnie stąpać pośród wspomnień świata, który pomogli zniszczyć.

Jesteśmy dziećmi nowej Australii, wygnańcami z technologicznego Edenu gotowymi wykorzystać każde narzędzie, aby przeżyć kolejny dzień. Nie obawiamy się bestii, które uciekły ze zrujnowanych laboratoriów Cerbero, ani cybernetycznych tworów korporacji bezmyślnie przemierzających Pustkowie. Nie straszne nam gangi szukających łatwej zdobyczy degeneratów i nie wierzymy fałszywym prorokom obiecującym nowy raj na Ziemi. Wiemy, że jedyne, co nam pozostaje, to przetrwać, bo to właśnie my jesteśmy rycerzami pustkowi…

OMÓWIENIE GRY

W ***Rycerzach Pustkowi*** od dwóch do czterech graczy wciela się w role wyjątkowych bohaterów postapokaliptycznego świata – samotnych wędrowców, którzy przemierzają bezdroża zniszczonej wojną i katastrofami ekologicznymi Australii, próbując przetrwać w nowym, niebezpiecznym świecie. Każdy gracz stara się jak najszybciej zdobywać Reputację poprzez wykonywanie zleceń, a także stawianie czoła śmiercionośnym wrogom i zdradliwej pogodzie, by zrealizować wybraną na początku gry misję – rodzaj scenariusza stanowiący oś fabularną rozgrywki. Zwycięża osoba, która dokona tego jako pierwsza.

W trakcie gry uczestnicy będą podróżować po heksagonalnej planszy przedstawiającej Australię mając do dyspozycji różne pojazdy, staną oko w oko ze straszliwymi bestiami i mutantami oraz brutalnymi gangami, odwiedzą niezwykłe miejsca, a także będą wymieniać użyteczne znaleziska zanurzając się w postapokaliptycznej rzeczywistości. Wreszcie to właśnie gracze zdecydują, czy ludzkość podniesie się z kolan, czy zatopi w barbarzyństwie nowej ery.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- Niniejsza Instrukcja
- Książka misji
- Plansza złożona z heksagonalnych kafelków:
  - 1 kafelek centralny planszy (5-heksowy)
  - 32 kafelki planszy (1-heksowe)
  - 1 kafelek misji (1-heksowy)
- 6 części ramki
- 13 arkuszy rycerzy
- 13 znaczników rycerzy
- 2 znaczniki zakał pustkowi
- 4 panele graczy w 4 kolorach (bursztynowy, czerwony, niebieski, żółty), na które składają się:
  - 4 wskaźniki paliwa w pasujących kolorach
  - 4 wskaźniki radiacji w pasujących kolorach
  - 8 plastikowych łączników
- 8 znaczników amunicji w 4 kolorach (bursztynowy, czerwony, niebieski, żółty)
- 8 znaczników zdrowia w 4 kolorach (bursztynowy, czerwony, niebieski, żółty)
- 1 arkusz pomocy
- 117 innych żetonów i znaczników, w tym:
  - 20 znaczników graczy po 5 w 4 kolorach (bursztynowy, czerwony, niebieski, żółty), w tym 4 znaczniki Reputacji
  - 1 znacznik Padliniarza
  - 1 znacznik pierwszego gracza
  - 1 znacznik rundy
  - 1 znacznik przewagi
  - 1 znacznik zasięgu
  - 16 znaczników uniwersalnych
  - 6 żetonów straty zdrowia (3 o wartości -1/-2, 2 o wartości -1/-3, 1 o wartości -1/-5)
  - 4 żetony premii (dodanie/odjęcie kości)
  - 14 żetonów trasy
  - 14 żetonów radiacji/skażenia
  - 14 żetonów zagrożenia/utrudnienia ruchu
  - 6 żetonów uszkodzenia pojazdu
  - 6 żetonów zleceń po 2 w 3 kolorach (fioletowy, pomarańczowy, zielony)
  - 3 żetony specjalne (piguły, reset, wybuch)
  - 2 duże znaczniki misji
  - 6 małych znaczników misji
  - 1 znacznik dominacji w misji
- 110 dużych kart, w tym:
  - 44 karty pustkowi
  - 27 kart zleceń
  - 10 kart walki po 5 w 2 taliach (czerwona, niebieska)
  - 3 karty zasięgu
  - 26 kart farta
- 110 małych kart, w tym:
  - 46 zielonych kart sprzętu
  - 25 żółtych kart sprzętu
  - 14 czerwonych kart sprzętu
  - 13 niebieskich kart sprzętu, w tym 1 niebieska karta pojazdu
  - 12 kart pojazdów
- 6 kości 10-ściennych
- 5 plastikowych podstawek

OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

Książka misji

Książka misji zawiera przykład przebiegu rundy „Droga do Zgorzel" oraz 5 misji, czyli scenariuszy, jakie gracze mogą wybierać podczas każdej rozgrywki.

Plansza

Plansza składa się z 37 heksów, umownie przedstawiających fragment Australii. Dzieli się na heksy miast, heksy specjalne i heksy zwykłe. Więcej na temat planszy, patrz str. 9.

Ramka planszy

Ramka planszy składa się z 6 części. Zamykają one planszę i służą do porządkowania różnych elementów gry.

Arkusze rycerzy

Arkusze rycerzy przedstawiają postaci, w które wcielają się gracze. Zawierają one wszelkie informacje na temat rycerzy, jak umiejętności, zdolności, czy sprzęt początkowy. Więcej na temat arkuszy rycerzy, patrz str. 9.

Znaczniki rycerzy

Znaczniki rycerzy odpowiadają postaciom z gry i reprezentują je na planszy.

Znaczniki zakał pustkowi

Znaczniki zakał pustkowi odpowiadają złoczyńcom, których można spotkać na pustkowiach podczas rozgrywania niektórych misji i reprezentują ich na planszy.

Panele graczy ze wskaźnikami

Panele służą graczom do śledzenia zasobów (amunicja, paliwo, radiacja, zdrowie), jakimi dysponują. Są do nich zamocowane 2 tarcze wskaźników pozwalające liczyć amunicję oraz poziom radiacji.

Znaczniki amunicji i zdrowia

Te znaczniki służą do oznaczania na panelu gracza aktualnego stanu zdrowia i ilości amunicji, jaką posiada dany rycerz.

Arkusz pomocy

Arkusz pomocy zawiera opis wszystkich miast oraz heksów specjalnych występujących na planszy, a także skrócony opis symboli pojawiających się na różnych elementach gry. Te same informacje można znaleźć na tylnej okładce niniejszej Instrukcji.

PLANSZA ZŁOŻONA Z HEKSAGONALNYCH KAFELKÓW:

kafelek centralnym



kafelki planszy



kafelek misji



znacznik zasięgu



znacznik Padliniarza



żetony specjalne (piguły, reset, wybuch)



znacznik pierwszego gracza



duże znaczniki misji



znaczniki graczy i Reputacji



żetony uszkodzenia pojazdu



żetony trasy



żetony zleceń



znacznik przewagi



znacznik rundy



znaczniki uniwersalne



znacznik dominacji w misji



żetony zagrożenia/ utrudnienia ruchu



żetony radiacji/skażenia



żetony premii (dodanie/odjęcie kości)



małe znaczniki misji



żetony straty zdrowia



kości 10-ścienne



znaczniki zakał pustkowi



znaczniki rycerzy



PANELE GRACZY, NA KTÓRE SKŁADAJĄ SIĘ:



arkusz pomocy

wskaźniki radiacji



wskaźniki paliwa



znaczniki amunicji



znaczniki zdrowia



arkusz rycerzy

części ramki



110 MAŁYCH KART, W TYM:

niebieskie karty sprzętu



czerwone karty sprzętu



żółte karty sprzętu



zielone karty sprzętu



karty pojazdów



karty walki



110 DUŻYCH KART, W TYM:

karty pustkowi



karty farta



karty zleceń



karty zasięgu



Znaczniki graczy

Każdy gracz ma 5 znaczników w kolorze odpowiadającym jego panelowi. Znacznik Reputacji służy do oznaczania obecnej Reputacji rycerza na torze Reputacji i czasu, a pozostałe 4 znaczniki mają różne zastosowania np. oznaczanie zleceń, warunków wypełnienia misji itd.

Znacznik Padliniarza

Znacznik Padliniarza wskazuje osobę, która jest obecnie Padliniarzem – złym duchem Australii odpowiedzialnym za wybór kart pustkowi, prowadzenie wrogów i podejmowanie różnych decyzji w grze.

Znacznik pierwszego gracza

Ten znacznik wskazuje, który gracz jako pierwszy w danej rundzie wykonuje ruch i eksploruje planszę.

Znacznik rundy

Ten znacznik wskazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana. Każdą misję rozgrywa się określoną liczbę rund, po której zostaje wyłoniony zwycięzca.

Znacznik przewagi

Znacznik przewagi przesuwa się po torze przewagi, aby wskazać, która strona ma większe szanse na wygranie toczonej właśnie walki.

Znacznik zasięgu

Ten znacznik kładzie się na karcie zasięgu. Wskazuje on, na jakim zasięgu obecnie toczy się walka.

Znaczniki uniwersalne

Znaczniki uniwersalne służą głównie do zaznaczania użycia niektórych kart sprzętu. Mają też inne zastosowania zależnie od efektów różnych elementów gry.

Żetony straty zdrowia

Żetony straty zdrowia wskazują, o ile podczas walki zmniejszyło się zdrowie wroga z karty pustkowi.

Żetony premii

Żetony premii wskazują, że dany rycerz lub wróg z kart pustkowi rzuca większą albo mniejszą liczbą kości.

Żetony trasy

Żetonami trasy rycerz wykonujący ruch wskazuje Padliniarzowi, którędy się porusza.

Żetony radiacji, skażenia, zagrożenia i utrudnienia ruchu

Te żetony służą do oznaczania na planszy efektów niektórych kart pustkowi.

Żetony uszkodzenia pojazdu

Te żetony służą do oznaczania, że pojazd gracza jest uszkodzony.

Żetony zleceń

Żetonami zleceń oznacza się heksy i inne elementy gry mające związek z dostępnymi zleceniami. Kolor żetonów odpowiada polu ramki, na którym leży karta danego zlecenia.

Żetony specjalne

Żetony specjalne służą do oznaczania na planszy efektów niektórych kart zleceń.

Znaczniki misji, znacznik dominacji w misji i kafelek misji

Duże i małe znaczniki misji, znacznik dominacji w misji oraz kafelek misji są wykorzystywane na różne sposoby do zaznaczania elementów gry ważnych dla rozgrywanej misji. Ich zastosowanie jest opisane w Książce misji i materiałach zawierających nowe misje.

Plastikowe podstawki i kości

W plastikowych podstawkach umieszcza się znaczniki rycerzy i i czasami znaczniki zakały pustkowi lub misji, natomiast kośćmi 10-ściennymi gracze wykonują wszystkie rzuty oraz testy.

Przygotowanie gry

Poniżej opisano przygotowanie oraz przebieg rozgrywki dla 4 osób. Przygotowanie i zasady gry dla 2 i 3 osób, patrz str. 33. Zasady misji mogą wpłynąć na przygotowanie gry i są zawsze nadrzędne wobec opisanych poniżej zasad.

1. Przygotowanie planszy

Plansza składa się z trzech **kręgów**. Podczas przygotowywania planszy należy skorzystać z poniższej ilustracji przygotowania planszy oraz z arkusza pomocy, na którym opisano numery heksów miast. Wszystkie kafelki planszy układa się odkryte.

A) Przygotowanie heksów: należy podzielić kafelki planszy według rewersów na heksy miast (z symbolem), heksy specjalne (z symbolem)

Złożenie paneli graczy

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie elementy z kartonowych ramek, a następnie złożyć panele graczy. Każdy panel oznaczono innym kolorem (bursztynowy, czerwony, niebieski, żółty). Do każdego panelu należy zamocować za pomocą plastikowych łączników 1 tarczę wskaźnika radiacji oraz 1 tarczę wskaźnika paliwa w odpowiadającym panelowi kolorze zgodnie z oznaczeniami na panelu i wskaźnikach. Przykład pokazano na ilustracji poniżej.



oraz heksy zwykłe. Następnie należy osobno potasować bez oglądania heksy specjalne i heksy zwykłe i utworzyć z ich oddzielne, zakryte stosy.

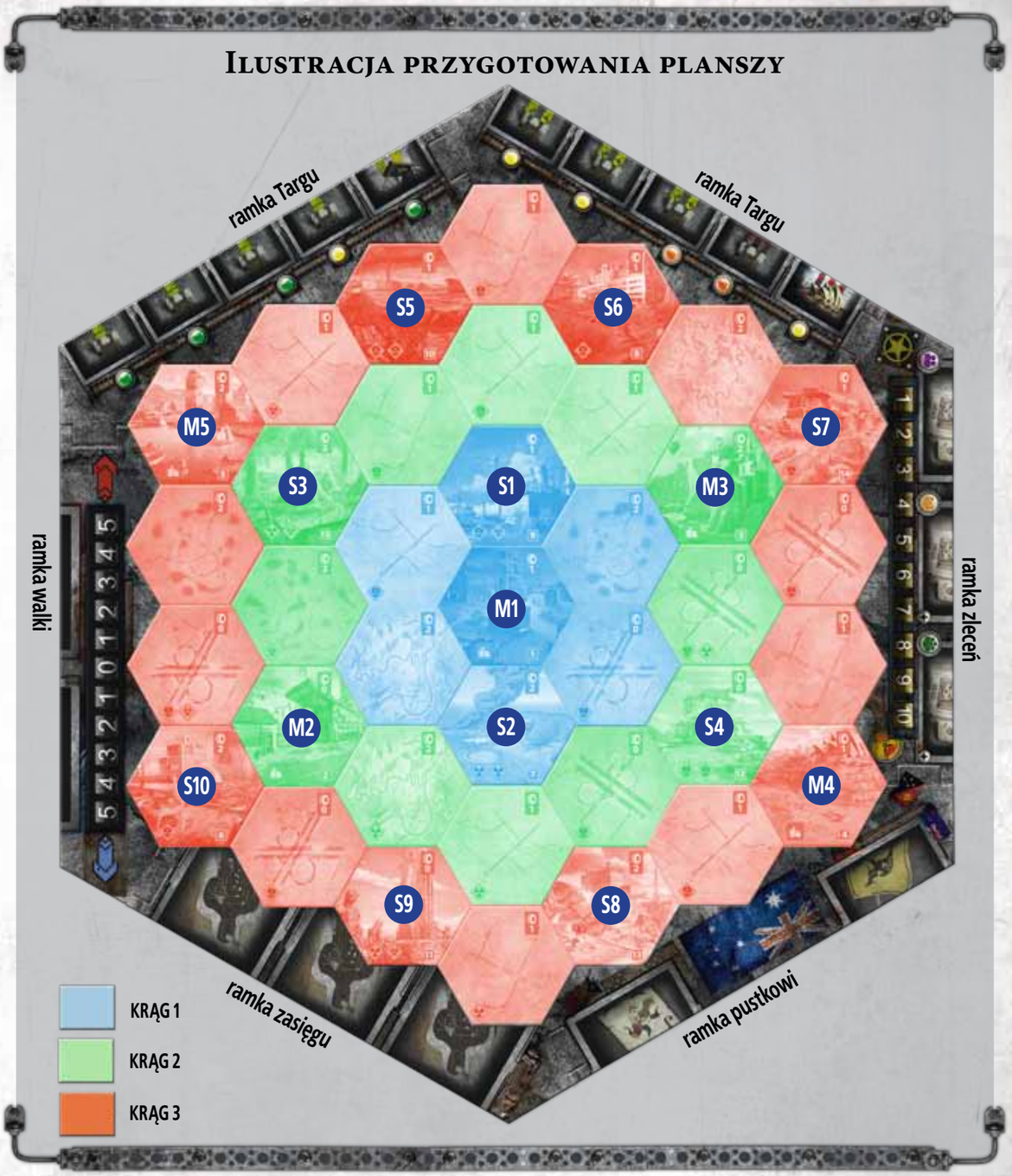
B) Ułożenie pierwszego kręgu: na środku obszaru gry należy ułożyć kafelek centralny planszy zawierający miasto **Zgorzel [1]** (M1). Następnie należy kolejno ułożyć 2 wierzchnie kafelki ze stosu heksów specjalnych na miejscach wskazanych na ilustracji (S1, S2).

C) Ułożenie drugiego kręgu: należy ułożyć heksy miast **Pompy [2]** i **Dolina Królowej [3]** na miejscach wskazanych na ilustracji (M2, M3). Następnie należy kolejno ułożyć 2 wierzchnie kafelki ze stosu heksów specjalnych na miejscach wskazanych na ilustracji (S3, S4). Na koniec należy uzupełnić wszystkie puste miejsca w drugim kręgu, kolejno układając wierzchnie kafelki ze stosu heksów zwykłych. Układanie heksów zwykłych można zacząć z dowolnego pustego miejsca, a potem należy je kontynuować zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół kręgu.

D) Ułożenie trzeciego kręgu: należy ułożyć heksy miast **New Sydney [4]** i **Alice Offsprings [5]** na miejscach wskazanych na ilustracji (M4, M5). Następnie należy kolejno ułożyć 6 wierzchnich kafelków ze stosu heksów specjalnych na miejscach wskazanych na ilustracji (S5-S10). Na koniec należy uzupełnić wszystkie puste miejsca w trzecim kręgu na identycznych zasadach, jak w przypadku drugiego kręgu.

E) Ułożenie ramki: należy ułożyć i połączyć 6 części ramki zgodnie z ilustracją w taki sposób, aby zamknęły wszystkie kafelki planszy.

Ilustracja przygotowania planszy



2. Przygotowanie graczy

Każdy gracz rzuca 1 kością. Osoba z najwyższym rezultatem bierze znacznik pierwszego gracza. Od tej chwili będzie nazywana **pierwszym graczem**. Osoba siedząca naprzeciwko pierwszego gracza bierze znacznik Padliniarza. Od tej chwili będzie nazywana **Padliniarzem**.

Pierwszy gracz wybiera i umieszcza przed sobą 1 arkusz rycerza. Następnie bierze panel gracza w wybranym kolorze, 5 pasujących kolorem znaczników gracza (4 zwykłe i 1 Reputacji) oraz 4 pasujące kolorem znaczniki amunicji i zdrowia. Po nim te czynności wykonują pozostali gracze zaczynając od osoby siedzącej na prawo od pierwszego gracza i idąc wokół stołu przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Gracze umieszczają swoje znaczniki Reputacji z widocznym na początku toru Reputacji i czasu. Następnie układają na odpowiednich licznikach swoich paneli gracza znaczniki amunicji i zdrowia tak, aby pod spodem znalazł się znacznik z widoczną cyfrą „2”, a na wierzchu znacznik z widoczną cyfrą „4”. Wskaźniki radiacji (górne) obracają tak, aby wskazywały cyfrę „0”, a wskaźniki paliwa tak, aby wskazywały cyfrę „4”. Potem każdy gracz bierze znacznik swojego rycerza, wsuwa go w podstawkę i umieszcza na heksie **Zgorzel [1]**. Wreszcie gracze wybierają po 1 karcie pojazdu (*Ciężarowiec*, *Gazik* lub

Turystyk) i umieszcza je żółtą stroną do góry obok swoich paneli gracza.

Pierwszy gracz wyszukuje w zielonej talii sprzętu 4 komplety następujących kart: *Med-szpryca*, *Naboje* i *Rad-out* i rozdaje po 1 komplecie każdemu graczowi – to dodatkowe karty sprzętu rycerza. Gracze mogą umieścić te karty w kieszeniach, plecaku i/lub pojeździe. Karty w plecaku i pojeździe umieszcza się zakryte.

Na koniec pierwszy gracz tasuje karty farta i rozdaje po 3 karty każdemu graczowi zaczynając od siebie i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze mogą przeczytać swoje karty farta, jednak trzymają je w tajemnicy przed rywalami.

3. Przygotowanie kart

A) Karty pustkowi i karty farta: należy potasować karty pustkowi i karty farta i utworzyć z nich osobne talie. Następnie należy je ułożyć zakryte na **ramce pustkowi** (oznaczonej odpowiednimi rewersami).

B) Karty walki: należy podzielić karty walki na czerwoną i niebieską talię walki. Następnie należy je ułożyć zakryte na **ramce walki** (z torem przewagi i oznaczonej kolorami talii).

C) Karty zasięgu: należy ułożyć odkryte karty zasięgu na **ramce zasięgu** (oznaczonej odpowiednim rewersem), kładąc kartę *Bliski zasięg* na lewym polu, kartę *Średni zasięg* na środkowym polu i kartę *Daleki zasięg* na prawym polu ramki.

D) Karty zleceń: należy podzielić karty zleceń na 2 osobne talie. Jedna talia powinna zawierać wyłącznie karty, których opis zasad (nie zapisany kursywą) rozpoczyna się od słów **„To zlecenie wykona pierwszy rycerz…”**. To talia **zleceń ogólnych**. Druga talia powinna zawierać wyłącznie karty, które zawierają w opisie zasad **punktory (✦)**. To talia **zleceń prywatnych**. Talie należy osobno potasować i ułożyć w pobliżu **ramki zleceń** (oznaczonej odpowiednim rewersem).

Następnie należy dobrać 1 wierzchnią kartę z talii zleceń ogólnych i ułożyć ją odkrytą na lewym (fioletowym) polu ramki. Wreszcie należy dobrać 2 wierzchnie karty z talii zleceń prywatnych i kolejno ułożyć je na pozostałych polach ramki (pomarańczowym i zielonym), oznaczonych śrubami z symbolem ✦.

E) Karty sprzętu: należy podzielić karty sprzętu na osobne talie zgodnie z kolorem i liczbą pasków na rewersie (karty zielone, żółte, czerwone, niebieskie). Niebieską talię sprzętu należy odłożyć na bok – będzie potrzebna później. Pozostałe talie należy osobno potasować i ułożyć w pobliżu **ramek Targu** (oznaczonych odpowiednimi rewersami).

Następnie należy dobrać 4 wierzchnie karty z zielonej talii sprzętu i kolejno ułożyć odkryte na polach ramki Targu oznaczonych zielonymi rewersami. Tę czynność należy powtórzyć dla 4 żółtych i 2 czerwonych kart sprzętu do chwili wypełnienia wszystkich pól na obu ramkach Targu.

F) Karty pojazdów: ze wszystkich pojazdów dostępnych na początku gry należy utworzyć wspólną pulę i umieścić ją obok ramki pustkowi przy fladze Australii. To **pula pojazdów**.

4. Wybór misji

Gracze wspólnie ustalają, jakiej misji chcą się podjąć podczas obecnej rozgrywki. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, misję wybiera Padliniarz. Misje znajdują się w Książce misji oraz sieciowych i drukowanych rozszerzeniach do gry. Przed pierwszą rozgrywką najlepiej przeczytać przykład przebiegu rundy „Droga do Zgorzel” celem zapoznania się z podstawowymi zasadami gry, a następnie przejść do misji „Zbawca Pustkowia”.

Po wybraniu misji gracze umieszczają arkusz misji (Książkę misji otwartą na odpowiedniej stronie lub misję z innego źródła) w widocznym dla wszystkich miejscu, czytają zawartość arkusza i jeśli jest to wymagane, przeprowadzają specjalne przygotowania do misji.

5. Przygotowanie żetonów i innych elementów gry

Pozostałe elementy gry przygotowuje się w następujący sposób:

A) Znacznik rundy: należy umieścić znacznik rundy z widoczną ilustracją zegara na polu „1” toru Reputacji i czasu.

B) Znacznik przewagi: należy umieścić znacznik przewagi z widoczną ilustracją ying-yang na polu „0” toru przewagi.

C) Znacznik zasięgu: należy umieścić znacznik zasięgu na karcie zasięgu *Średni zasięg*.

D) Żetony zleceń: należy kolejno przeczytać zapisany kursywą opis fabularny oraz opis zasad odkrytych kart zleceń, wziąć żetony zleceń w kolorach odpowiadających polom zleceń z ramki i umieścić je na heksach planszy odpowiadających numerom heksów z kart zleceń. Cyfry na żetonach zleceń wskazują, w jakiej kolejności należy spełnić warunki z kart zleceń (żeton „1” należy umieścić zgodnie z opisem pierwszego warunku, a żeton „2” zgodnie z opisem drugiego warunku z karty zlecenia).

E) Żetony trasy: należy umieścić żetony trasy na osobnym stosie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Tworzą **pulę trasy**.

F) Inne żetony i znaczniki: należy umieścić wszystkie pozostałe żetony i znaczniki na osobnym stosie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Tworzą **wspólną pulę**.

G) Arkusz pomocy: należy umieścić arkusz pomocy w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Funkcję dodatkowego arkusza pomocy pełni tylna okładka niniejszej Instrukcji.

H) Kości: należy umieścić komplet kości w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

Wszystkie niepotrzebne elementy gry (niewykorzystane arkusze i znaczniki rycerzy, znaczniki zakał pustkowi, znaczniki i kafelek misji itd.) należy umieścić w pudełku – nie będą potrzebne podczas aktualnej rozgrywki.

Gracze są gotowi, aby stawić czoła niebezpieczeństwom spustoszonej Australii!

Ilustracja obszaru gry

(dla 4 osób)



Wspólny obszar gry

1. Heks planszy
2. Ramka planszy
3. Znaczniki rycerzy
4. Targ
5. Talie sprzętu
6. Karty zasięgu
7. Znacznik zasięgu
8. Talie walki
9. Tor przewagi
10. Znacznik przewagi
11. Talia pustkowi
12. Pula pojazdów
13. Talia farta
14. Dostępna karta zleceń ogólnych
15. Dostępne karty zleceń prywatnych
16. Talie zleceń
17. Żetony zleceń
18. Tor Reputacji i czasu
19. Znaczniki Reputacji graczy
20. Znacznik rundy
21. Pula trasy
22. Wspólna pula
23. Niebieska talia sprzętu
24. Znacznik Padliniarza



Obszar gracza

(pokazano tylko obszar pierwszego gracza)

A. Panel gracza
B. Arkusz rycerza
C. Znaczniki gracza
D. Karta pojazdu
E. Karty sprzętu
F. Karty farta
G. Znacznik pierwszego gracza

Omówienie planszy

Plansza przedstawia umowną mapę Australii, złożoną z 37 heksów. Każdy heks symbolizuje skażony i niebezpieczny teren o powierzchni kilkuset kilometrów kwadratowych. Heksy wspólnie tworzą 3 kręgi zawierające zróżnicowaną liczbę miast oraz miejsc specjalnych, gdzie gracze mogą wykonywać akcje oraz podejmować i wykonywać zlecenia. Na planszy występują trzy rodzaje heksów:

1. **Heksy zwykłe:** przedstawiają obszary typowe dla spustoszonej Australii – pustynie, bagna, góry i autostrady.
2. **Heksy specjalne:** reprezentują wyjątkowe miejsca pozwalające na wykonywanie akcji specjalnych.
3. **Heksy miast:** w miastach można wymieniać karty sprzętu z Targiem, uzupełniać zasoby, odpoczywać, a czasem wykonywać akcje specjalne.

Szczegółowy opis nazw, dostępnych akcji oraz zdolności specjalnych heksów znajduje się w arkuszu pomocy.

Omówienie rycerzy

Podczas rozgrywki każdy gracz wciela się w postać rycerza. Staje się ona jego odpowiednikiem w świecie gry – to właśnie rycerz podróżuje, walczy i przeżywa przygody na planszy. Kiedy zasady oraz efekty w grze odnoszą się do gracza lub rycerza, w każdym wypadku mają wpływ na tę postać.

Ponadto jeśli jakaś zasada, zdolność, efekt, czy element gry wykorzystuje drugą osobę liczby pojedynczej w tekście zasad np. brzmi: „Użyj przed dobraniem kart farta", odnosi się do gracza/rycerza posiadającego dany element gry albo właśnie wykorzystującego dany opis zasad lub efekt.

Na postać rycerza składają się panel gracza oraz arkusz rycerza. Poniżej znajduje się ich omówienie.

Przebieg rundy

Rycerzy Pustkowi rozgrywa się jako serię **rund** podzielonych na dwie duże **fazy**: **fazę przygotowań**

Opis heksu planszy



Heks zwykły



Heks specjalny



Heks miasta

1. **Ilustracja:** przedstawia wyjątkowe miejsce lub teren, przez jaki przejeżdża rycerz i odpowiada ilustracji heksu w arkuszu pomocy.
2. **Numer heksu:** stanowi odnośnik do opisu heksu w arkuszu pomocy.
3. **Trudność trasy:** wskazuje liczbę punktów ruchu zużywaną podczas wjazdu na heks.
4. **Symbol zagrożenia:** zwiększa liczbę kart pustkowi, jaką dysponuje Padliniarz.
5. **Symbol radiacji:** zwiększa radiację znajdującego się tu rycerza.
6. **Symbol skażenia:** zmniejsza zdrowie znajdującego się tu rycerza.
7. **Symbol miasta:** informuje, że heks jest miastem.
8. **Rewers heksu:** pozwala zidentyfikować rodzaj heksu podczas przygotowywania gry.

Opis panelu gracza i arkusza rycerza



Panel gracza

1. **Licznik radiacji:** wskazuje, jak bardzo jest napromieniowany rycerz i jak to na niego wpływa.
2. **Licznik zdrowia:** wskazuje, ile zdrowia stracił rycerz i jak to na niego wpływa.
3. **Licznik amunicji:** wskazuje, ile amunicji aktualnie posiada rycerz. Amunicja jest wydawana podczas ataku większością broni dystansowych.
4. **Licznik paliwa:** wskazuje, ile paliwa aktualnie posiada rycerz. Paliwo jest wydawane do poruszania się pojazdem.
5. **Kolor i symbol gracza:** kolor wyświetlaczy na panelu gracza identyfikuje elementy, które do niego należą (znaczniki amunicji, zdrowia i gracza), a symbol pojawia się na jego znacznikach gracza.

Arkusz rycerza

6. **Ilustracja rycerza:** przedstawia postać, w którą wciela się gracz.
7. **Imię i powołanie rycerza:** wskazują, jak nazywa się dany rycerz i czym zajmuje się na pustkowiach.
8. **Umiejętności rycerza:** tutaj opisano 6 umiejętności, którymi dysponuje każdy rycerz. Cyfra przy umiejętności wskazuje początkową liczbę kości rzucanych podczas testów.
9. **Zdolność specjalna rycerza:** to unikatowa zdolność, która charakteryzuje rycerza. Część zdolności specjalnych działa ograniczoną liczbę razy na rundę i należy je zaznaczyć po użyciu.
10. **Ręce:** tutaj umieszcza się broń oznaczoną na kartach sprzętu symbolem . Broni używa się w walce.
11. **Korpus:** tutaj umieszcza się zbroję oznaczoną na kartach sprzętu symbolem . Zbroi używa się w walce.
12. **Kieszenie:** tutaj trzyma się przydatny ekwipunek. Kieszenie mieszczą maksymalnie 3 karty sprzętu nie będące bronią, zbroją, ani pojazdem.
13. **Plecak:** tutaj chowa się dowolne karty sprzętu, które aktualnie nie są potrzebne, oprócz pojazdów. Plecak mieści określoną liczbę kart sprzętu (zwykle 3), układanych poniżej arkusza rycerza. Karty trzyma się w plecaku zakryte.
14. **Sprzęt początkowy:** to zestaw kart sprzętu, z których rycerz może swobodnie korzystać dopóki nie zakryje ich zdobytymi kartami sprzętu.
15. **Karta pojazdu:** pojazd służy do poruszania się po planszy i chowania kart sprzętu. Liczba kart jest ograniczona pakownością pojazdu . Karty trzyma się w pojeździe zakryte.

oraz **fazę pustkowi**, które są z kolei podzielone na **kroki.** W trakcie gry uczestnicy głównie odgrywają role rycerzy, a przez pewien okres rundy pełnią funkcję **Padliniarza** – złego ducha pustkowi, którego zadaniem jest obsługa kart pustkowi (ich wybór i toczenie wynikających z nich walk), a także podejmowanie decyzji dotyczących wszystkich graczy oraz rozgrywanej misji.

Poniżej znajduje się skrócony opis rundy, a poszczególne fazy i kroki opisano dokładnie nieco dalej. Wszystkie kroki należy rozpatrywać w podanej kolejności. O ile nie zaznaczono inaczej, w rundzie obowiązuje **porządek rundy** – wszystkie czynności wykonuje pierwszy gracz, a po nim robią to kolejni gracze zaczynając od osoby siedzącej na lewo od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół stołu.

Faza przygotowań

1. Krok Padliniarza:

a) Przesunięcie znacznika rundy i zaznaczenie zleceń
b) Efekty planszy
c) Usunięcie długotrwałych efektów
d) Efekty misji (opcjonalnie)
e) Uaktualnienie Targu (opcjonalnie)
f) Przekazanie znaczników pierwszego gracza i Padliniarza

2. Krok rycerzy:

a) Odświeżenie kart i arkuszy
b) Przygotowanie kart sprzętu
c) Dobranie kart farta

Faza pustkowi

1. Krok ruchu

a) Wyznaczenie trasy
b) Wykonanie ruchu i rozpatrzenie karty pustkowi

2. Krok eksploracji

a) Test eksploracji (jeśli wymagany)
b) Działania na heksie (w dowolnej kolejności):
- **przyjęcie i/lub wykonanie 1 zlecenia**
- **wykonanie 1 akcji eksploracji**

SŁOWNICZEK

Akcja eksploracji: akcja wykonywana przez rycerza na heksie specjalnym lub heksie miasta, wybierana z opisu zasad tego heksu w arkuszu pomocy. Rycerz może wykonać maksymalnie 1 akcję eksploracji w kroku eksploracji.

Aktywny rycerz: rycerz, który właśnie wykonuje ruch w kroku ruchu lub właśnie eksploruje heks w kroku eksploracji.

Dostępna: kiedy karta sprzętu jest dostępna, rycerz może jej używać dla efektów. Kiedy karta zlecenia jest dostępna, opisane na niej zlecenie można przyjąć i/lub wykonać. Dostępne karty są zawsze odkryte.

Eksploracja: szereg działań związanych z obecnością rycerza na heksie i używaniem jego zdolności. Eksplorowanie heksu nie jest jednoznacznie z wykonaniem tam akcji eksploracji.

Leczenie, całkowite leczenie: rycerz leczy zmniejszając jej poziom na liczniku radiacji; rycerz całkowicie leczy obracając wskaźnik radiacji tak, by wskazywał 0 . Rycerz leczy zwiększając jego poziom na liczniku zdrowia; rycerz całkowicie leczy umieszczając znaczniki zdrowia na liczniku zdrowia tak, by wskazywały 4 .

Nagroda: karty sprzętu, zasoby i/lub , które zdobywa rycerz za udane zmierzenie się z kartą pustkowi, wykonanie zlecenia, realizację warunków misji lub pokonanie w walce innego rycerza.

Obrażenia: umowna wartość używana wyłącznie podczas rozpatrywania ataku w walce celem określenia straty przeciwnika. Obrażenia mogą być wyłącznie zadawane i zatrzymywane.

Odrzucanie: jeśli karta zostaje odrzucona, należy ją umieścić na stosie odrzuconych kart obok talii kart odpowiedniego rodzaju. Jeśli żeton lub znacznik zostaje odrzucony, należy go umieścić w odpowiedniej puli.

Odświeżanie: kiedy gracz odświeża zdolność lub element gry, zdejmuje z niego wszystkie znaczniki uniwersalne i umieszcza je we wspólnej puli.

Otrzymywanie, całkowite odzyskanie: rycerz otrzymuje i/lub , zwiększając ich poziom na odpowiednich licznikach. Rycerz całkowicie odzyskuje i/lub , zwiększając ich poziom tak, by odpowiednie liczniki wskazywały 4 i/lub 4 .

Schowana: kiedy karta sprzętu jest schowana, rycerz nie może jej używać dla efektów poza krokiem odpoczynku. Schowane karty są zawsze zakryte.

Sukces, krytyczny sukces: wynik na kości podczas wykonywania testu dowolnej umiejętności równy lub wyższy od poziomu trudności tego testu i powodujący, że ten test jest udany. Krytyczny sukces (inaczej ***dziesiątka*** 10) to sukces, z którym oprócz udanego testu mogą się wiązać inne korzyści np. zadanie dodatkowych obrażeń w walce.

Test ataku: test umiejętności Kosy/Spluwy (dla rycerza) lub Agresji (dla Padliniarza), wykonywany podczas walki celem pokonania przeciwnika.

Test eksploracji: test umiejętności wskazanej w opisie zasad heksu w arkuszu pomocy wymagany, aby rycerz mógł eksplorować dany heks.

Test poszukiwań: średni (7) test Przetrwania wykonywany, aby podczas ruchu spotkać się z innym rycerzem.

Test ucieczki: test umiejętności wskazanej w panelu ucieczki na karcie pustkowi wymagany, aby zignorować efekty danej karty.

Tracenie: przymusowe pozbycie się zasobów w związku z ponoszeniem kary lub kosztu.

Udany, nieudany: test dowolnej umiejętności jest udany, jeśli wyrzucono w nim co najmniej 1 sukces. Jeśli nie, ten test jest nieudany. Konsekwencje udanego lub nieudanego testu zależą od rodzaju testu.

Ujawnianie: kiedy gracz ujawnia element gry, odkrywa ten element tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy.

Usuwanie z gry: jeśli jakiś element gry zostaje usunięty z gry, należy go odłożyć do pudełka. Nie będzie używany aż do zakończenia obecnej rozgrywki.

Wydawanie: dobrowolne pozbycie się zasobów celem uzyskania określonych korzyści.

Wymiana: działanie polegające na oddaniu własnych kart sprzętu i/lub zasobów za inne karty sprzętu i/lub zasoby. Rycerz może wymieniać się z Targiem (w miastach) oraz innymi rycerzami.

Zasoby: cenne środki potrzebne rycerzowi do przetrwania na pustkowiach, przedstawione na panelu gracza w postaci liczników. W grze funkcjonują cztery zasoby: amunicja , paliwo , radiacja i zdrowie .

Zaznaczanie: kiedy gracz zaznacza zdolność lub element gry, umieszcza na nim znacznik uniwersalny ze wspólnej puli.

Opis nagród i kosztów:

+X /// : rycerz dobiera X kart sprzętu z talii sprzętu odpowiedniego koloru

-X /// : rycerz wybiera i odrzuca X swoich kart sprzętu na stos odrzuconych kart sprzętu odpowiedniego koloru

+/-X / : rycerz zwiększa lub zmniejsza ilość odpowiedniego zasobu uaktualniając licznik na swoim panelu gracza

+/-X : rycerz zwiększa lub zmniejsza swoją przesuwając swój znacznik Reputacji na liczniku Reputacji i czasu o X pól do przodu lub do tyłu

Złote zasady

Jeśli jakiekolwiek zasady lub efekty pojawiające się na elementach gry (kartach, arkuszach, w Książce misji itd.) stoją w sprzeczności z lub zmieniają zasady opisane w niniejszej Instrukcji, zasady z Instrukcji należy zignorować.

Jeśli jakakolwiek zasada lub efekt mówi, że „nie można" czegoś zrobić, jest nadrzędna wobec zasady lub efektu, który coś umożliwia.

Grajcie twardo, ale uczciwie – dobra zabawa jest najważniejszym celem *Rycerzy Pustkowi*.

3. Krok odpoczynku

a) Wymiana pomiędzy rycerzami

b) Użycie kart sprzętu

c) Szybkie uzupełnienie zasobów

d) Odzyskanie przytomności

Faza przygotowań

Faza przygotowań pozwala rozpatrzyć różne efekty związane z planszą i uporządkować grę przed nową rundą. Część czynności wykonuje Padliniarz, a inne wszyscy gracze.

Uwaga: w pierwszej rundzie gry należy pominąć fazę przygotowań.

1. Krok Padliniarza

a) Przesunięcie znacznika rundy i zaznaczenie zleceń

Padliniarz przesuwa znacznik rundy na kolejne pole toru Reputacji i czasu. Jeśli to ostatnia runda gry (zgodnie z opisem rozgrywanej misji), przypomina o tym wszystkim graczom.

Następnie zaznacza każdą dostępną kartę zlecenia. Jeśli na karcie znajdują się teraz 3 znaczniki uniwersalne, to zlecenie się **przedawnia** – należy je natychmiast odrzucić i wprowadzić do gry nowe (patrz str. 17).

b) Efekty planszy

Gracze sprawdzają symbole na heksach ze znacznikami swoich rycerzy i rozpatrują następujące efekty w podanej kolejności:

- za każdy symbol radiacji (z heksu i żetonu radiacji) na heksie każdy rycerz na tym heksie dostaje 1
- za każdy symbol skażenia (z heksu i żetonu skażenia) na heksie każdy rycerz na tym heksie traci 1
- jeśli rycerz znajduje się na heksie z , może wybrać **jedną** z następujących opcji: leczy 1 / leczy 1 / otrzymuje +1 / otrzymuje +1

c) Usunięcie długotrwałych efektów

Padliniarz usuwa z planszy żetony związane z efektami kart pustkowi i zdolności użytych w poprzedniej rundzie np. żetony skażenia, zagrożenia, utrudnienia ruchu itd. i umieszcza je we wspólnej puli.

Jeśli na planszy znajduje się żeton specjalny (piguły, reset, wybuch), Padliniarz odwraca go ze strony jasnej (kolorowej) na ciemną, a jeśli już leżał ciemną stroną do góry, usuwa go z planszy i umieszcza we wspólnej puli.

d) Efekty misji

Padliniarz wprowadza lub usuwa z gry efekty pojawiające się w opisie specjalnych zasad misji, przykładowo podczas rozgrywania misji „Kult Wielorakiego" w każdej parzystej rundzie Padliniarz wprowadziłby teraz do gry kolejnego Kultystę Wielorakiego.

Uwaga: punkt opcjonalny – należy go rozpatrzyć wyłącznie, jeśli wymaga tego rozgrywana misja.

e) Uaktualnienie Targu

Padliniarz może odrzucić maksymalnie 2 dowolnie wybrane karty sprzętu z Targu na odpowiednie stosy odrzuconych kart sprzętu. Następnie uzupełnia Targ.

Uwaga: punkt opcjonalny – Padliniarz może zrezygnować z uaktualnienia Targu.

f) Przekazanie znaczników pierwszego gracza i Padliniarza

Pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie siedzącej po swojej lewej stronie.

Padliniarz przekazuje znacznik Padliniarza osobie siedzącej naprzeciwko pierwszego gracza.

2. Krok rycerzy

a) Odświeżenie kart i arkuszy

Gracze usuwają znaczniki uniwersalne z kart i arkuszy i umieszczają je we wspólnej puli.

Uwaga: nie wolno usuwać znaczników uniwersalnych z żadnych kart zleceń.

b) Przygotowanie sprzętu

Każdy gracz może dowolnie zmienić swoją konfigurację kart sprzętu przenosząc je z plecaka i/lub pojazdu na swój arkusz rycerza i odwrotnie.

Uwaga: od rozpatrzenia tego punktu aż do rozpoczęcia kroku odpoczynku konfigurację kart sprzętu można zmieniać wyłącznie za pomocą karty walki *Obrona* oraz specjalnych efektów (zdolności, kart farta itd.).

c) Dobranie kart farta

Każdy gracz dobiera 1 kartę farta. Na ręce można mieć maksymalnie 5 kart farta – jeśli gracz ma ich więcej, musi wybrać nadwyżkowe karty z ręki i je odrzucić.

Faza pustkowi

Faza pustkowi stanowi trzon rozgrywki – w jej trakcie rycerze kolejno poruszają się po planszy, zmagają z kartami pustkowi, wykonują zlecenia i akcje na heksach. Gracze rozpatrują fazę pustkowi zgodnie z porządkiem rundy.

Gracza, który rozpatruje dany krok fazy pustkowi (ruch w kroku ruchu i eksplorację w kroku eksploracji), określa się jako **aktywnego rycerza**. Aktywny rycerz ma pierwszeństwo podczas zagrywania kart, używania zdolności i efektów.

1. Krok ruchu

Zaczynając od pierwszego gracza wszyscy gracze kolejno poruszają się po planszy, jak to opisano poniżej. Po zakończeniu ruchu przez pierwszego gracza aktywnym rycerzem zostaje kolejna osoba zgodnie z porządkiem rundy. Znacznik Padliniarza należy przekazać graczowi siedzącemu naprzeciwko nowego aktywnego rycerza.

Uwaga: po zakończeniu ruchu przez ostatniego gracza należy przekazać znacznik Padliniarza

Odrzucanie kart i obsługa talii

Karty odrzuca się odkryte obok talii odpowiadających im kart. Wspólnie tworzą one stos odrzuconych kart danego rodzaju. Przykładowo odrzucone karty pustkowi trafiają na stos odrzuconych kart pustkowi znajdujący się obok talii pustkowi. W momencie wyczerpania się talii danego typu należy potasować odpowiedni stos odrzuconych kart i utworzyć z niego nową talię.

Uwaga: karty wykonanych zleceń należy natychmiast usuwać z gry – nie można wykonać tego samego zlecenia więcej niż raz na grę.

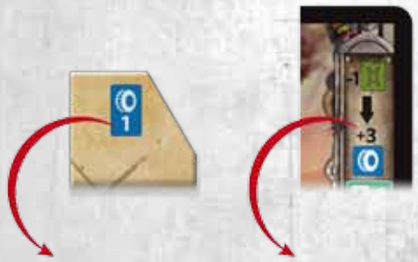
osobie siedzącej naprzeciwko pierwszego gracza. Pełni ona funkcję Padliniarza do zakończenia kroku Padliniarza następnej rundy.

a) Wyznaczenie trasy

Aktywny rycerz decyduje, czy będzie się poruszał **pieszo**, czy **pojazdem**, a następnie bierze żetony trasy z puli trasy i umieszcza po 1 żetonie na heksach, po których chce się poruszyć. Zaczyna od heksu sąsiadującego z tym, na którym obecnie znajduje się jego znacznik rycerza, a kończy na heksie, gdzie chce zakończyć ruch i który planuje eksplorować. Podczas wyznaczania trasy należy pamiętać o następujących zasadach:

- Nie można wyznaczyć trasy kilkukrotnie przez ten sam heks, ani przez heks, z którego rozpoczyna się ruch.
- Heksy trasy muszą tworzyć nieprzerwany ciąg sąsiadujących heksów (tzn. nie można „przeskakiwać" heksów).
- Wyznaczona trasa może być dowolnej długości.
- Raz wyznaczonej trasy nie można zmienić.
- Heks, z którego rozpoczyna się ruch, jest ignorowany – trasę liczy się od pierwszego heksu oznaczonego żetonem trasy.

Podczas wyznaczania trasy aktywny rycerz szacuje, ile **punktów ruchu** zużyje na jej pokonanie. Liczba zużywanych na **wjazd** na dany heks jest wskazana na heksach jako **trudność trasy**. uzyskuje się poprzez **wydawanie** paliwa (patrz str. 28), a ich liczba zależy od **szybkości pojazdu** rycerza. Szybkość pojazdu określa, ile zapewnia pojazd za każdy wydany poziom . Rycerz może wydać w trakcie ruchu dowolną ilość posiadanego .



W miarę trwania ruchu rycerz zużywa wjeżdżając na kolejne heksy. Nadwyżkowe uzyskane podczas ruchu są tracone po jego zakończeniu.

Wyznaczenie trasy ma również znaczenie dla określenia, jak bardzo jest ona niebezpieczna. Za każdy symbol zagrożenia na heksach trasy Padliniarz dobiera **1 dodatkową kartę pustkowi**, co pozwala mu zagrać na aktywnego rycerza znacznie trudniejsze wyzwanie.

b) Wykonanie ruchu i rozpatrzenie karty pustkowi

Krok ruchu to najbardziej dynamiczny moment gry, wymagający dużego zaangażowania od aktywnego rycerza i jego Padliniarza. Przebieg ruchu jest następujący:

- Aktywny rycerz może zagrać dowolną liczbę kart farta zagrywanych **„Przed ruchem"**, aby zmodyfikować przebieg swojego ruchu. Najlepiej pozostawić je na stole, aby pamiętać o ich efektach i odrzucić dopiero po zakończeniu ruchu.

  Następnie aktywny rycerz porusza swój znacznik przez kolejne heksy wyznaczonej trasy obliczając równocześnie zużycie związane z trudnością trasy i wydając potrzebne do pokonania danego fragmentu trasy (na bieżąco uaktualnia licznik paliwa). Podczas ruchu aktywny rycerz bierze pod uwagę wszystkie efekty mające wpływ na liczbę , jak karty farta zagrane przed ruchem (np. *Jechałem całą noc*), zdolności specjalne swojego rycerza (np. Mel Gearson), posiadane karty sprzętu (np. *Atlas drogowy*), czy efekty na planszy (np. żetony utrudnienia ruchu związane z kartą pustkowi *Tornado*).

Uwaga: aktywny rycerz nie może kontynuować ruchu, jeśli nie posiada wystarczającej ilości na wjazd na kolejny heks wyznaczonej trasy.

- Kiedy aktywny rycerz rozpocznie ruch przez wjazd na pierwszy heks wyznaczonej trasy, Padliniarz dobiera i ujawnia wierzchnią kartę z talii pustkowi i 1 dodatkową kartę za każdy z pierwszego heksu trasy. W miarę, jak rycerz wjeżdża na kolejne heksy trasy, Padliniarz dobiera i ujawnia kolejne karty pustkowi za z tych heksów.

W dowolnym momencie ruchu aktywnego rycerza (po tym, jak wjedzie on na kolejny heks) Padliniarz może zdecydować, że **zagrywa 1 ujawnioną kartę pustkowi**. Kiedy to zrobi, aktywny rycerz przerywa ruch na czas rozpatrzenia zagranej karty. Padliniarz odczytuje treść karty, a rycerz musi ją rozpatrzyć. Kartę rozpatruje na heksie, na którym obecnie znajduje się jego znacznik. Po zagraniu karty Padliniarz odrzuca wszystkie pozostałe ujawnione karty pustkowi.

O ile karta pustkowi nie zatrzyma aktywnego rycerza, kończy on swój ruch zgodnie z zaplanowaną trasą.

Ruch pieszo

Przeważnie rycerze poruszają się za pomocą pojazdów – pozwalają one na pokonywanie dalekich tras w krótkim czasie. Jednak rycerz może poruszać się też pieszo ze względu na oszczędność lub brak paliwa, czy brak pojazdu. Ruch pieszo rozpatruje się na identycznych zasadach, co ruch pojazdem, z następującymi wyjątkami:

- Rycerz porusza się zawsze o 1 heks na sąsiadujący heks.
- Rycerz nie wydaje , ani nie zużywa .
- Rycerz ignoruje wszystkie z heksów, przez które się porusza.
- Padliniarz zawsze zagrywa na poruszającego się pieszo rycerza 1 kartę pustkowi.
- Część efektów nie ma wpływu na poruszającego się pieszo rycerza (np. efekty karty pustkowi *Wertepy*).
- Rycerz nie zostawia pojazdu podczas ruchu pieszo – zakłada się, że jedzie „na oparach", przeszukuje wraki aut w poszukiwaniu resztek paliwa, czy wykorzystuje sprzyjającą rzeźbę terenu do żmudnego pokonywania krótkiej trasy.

Ze względu na sposób rozpatrywania ruchu należy pamiętać o kilku zasadach:

- Jeśli na heksie trasy pojawiają się , aktywny rycerz musi dać szansę Padliniarzowi na ujawnienie kart pustkowi i zapoznanie się z nimi, zanim poruszy się na kolejny heks.
- Padliniarz zawsze zagrywa 1 kartę pustkowi niezależnie od tego, ile ich ujawnił.
- Padliniarz nie ma obowiązku dobierania i ujawniania wszystkich dostępnych na trasie kart pustkowi – może zdecydować się na zagranie karty pustkowi w dowolnym momencie ruchu aktywnego rycerza.
- Po zagraniu karty pustkowi należy zignorować pozostałe na trasie aktywnego rycerza – Padliniarz nie dobiera, ani nie zagrywa więcej kart pustkowi.

Uwaga: Padliniarz musi zawsze zagrać na aktywnego rycerza 1 kartę pustkowi i musi to zrobić przed zakończeniem ruchu. Jeśli nie zrobił tego wcześniej, zagrywa kartę na ostatnim heksie wyznaczonej trasy.

Uwaga: w trakcie ruchu mają znaczenie wyłącznie na heksach. i należy zignorować.

W pewnym momencie dochodzi do zakończenia ruchu. Może się tak zdarzyć z kilku powodów:

- Rycerz dociera na ostatni heks wyznaczonej trasy.
- Rycerz **zatrzymuje się** z wyniku działania karty pustkowi lub innego efektu w grze.
- Rycerz sam postanawia zatrzymać się przed dojechaniem do końca trasy.
- Rycerzowi kończą się i nie jest w stanie kontynuować ruchu.

Po rozpatrzeniu 1 karty pustkowi i zakończeniu ruchu przez pierwszego gracza aktywnym rycerzem zostaje kolejna osoba zgodnie z porządkiem rundy. Znacznik Padliniarza należy przekazać graczowi siedzącemu naprzeciwko nowego aktywnego rycerza i kontynuować krok ruchu.

Uwaga: poruszając się pojazdem rycerz musi wydać co najmniej 1 bez względu na trudność trasy, posiadane zdolności, czy efekty kart.

Uwaga: kiedy rycerz zaczyna ruch i posiada co najmniej 1 , porusza się na heks sąsiadujący z heksem, z którego rozpoczął ruch, nawet jeśli w wyniku efektów karty pustkowi zagranej przez Padliniarza straci całe .

Uwaga: rycerz może się zatrzymać przed dojechaniem na ostatni heks wyznaczonej trasy – jeśli to zrobi, musi dać Padliniarzowi szansę na zagranie karty pustkowi.

Rozpatrywanie kart pustkowi

Karty pustkowi dzielą się na dwie grupy – **zdarzenia** oznaczone symbolem zdarzenia oraz **wrogów** rozpoznawalnych po panelu walki. Bez względu rodzaj karty aktywny rycerz decyduje, czy chce **uciekać**, czy **zmierzyć się** z zagrożeniem reprezentowanym kartą. Działanie kart oraz następstwa decyzji rycerza opisano poniżej.



Zdarzenie



Wróg

Karty zdarzeń

Karty zdarzeń reprezentują dziwaczne zjawiska pogodowe, niezwykłe miejsca na trasie rycerza oraz nieznajomych, którzy mogą uprzykrzyć albo umilić mu życie.

Opis zasad na karcie zdarzenia wykorzystujący 2. osobę liczby pojedynczej odnosi się do aktywnego rycerza i informuje, co musi on zrobić w związku z danym zdarzeniem. Inne czynności związane z daną kartą, np. umieszczenie na planszy żetonów, wykonuje Padliniarz.

- **Ucieczka przed zdarzeniem:** rycerz wykonuje test ucieczki.
  - **Jeśli test ucieczki jest udany**, kartę zdarzenia należy odrzucić bez efektów. Rycerz nie zdobywa nagród.
  - **Jeśli test ucieczki jest nieudany**, należy rozpatrzyć efekty z opisu zasad na karcie zdarzenia i ją odrzucić. Rycerz nie zdobywa nagród.
- **Zmierzenie się ze zdarzeniem:** należy rozpatrzyć efekty z opisu zasad na karcie zdarzenia i ją odrzucić. Rycerz zdobywa nagrody wskazane na karcie.

Uwaga: wiele zdarzeń ma wyłącznie negatywny wpływ na rycerza i nie wiąże się ze zdobywaniem nagród (np. *Burza radiacyjna*). W takim wypadku najlepiej zdecydować się na ucieczkę.

Przykład. *Padliniarz zagrywa na wykonującego ruch Heata Leisure'a kartę pustkowi* Kwaśny deszcz. *Heat decyduje się na ucieczkę, ale test ucieczki jest nieudany. Oznacza to, że Heat natychmiast zatrzymuje się na heksie, gdzie rozpatruje zdarzenie i traci 1 . Tym samym kończy się też jego ruch. Następnie Padliniarz umieszcza na odpowiednich kafelkach planszy*

Opis kart pustkowi



Karta zdarzenia Karta wroga

1. **Nazwa.**
2. **Typy karty:** symbole określające, jakie zagrożenie reprezentuje dana karta. Mogą mieć znaczenie dla efektów innych zasad i elementów gry.
3. **Opis zasad:** efekty i zdolności specjalne karty.
4. **Panel ucieczki:** wskazuje testowaną umiejętność oraz trudność testu ucieczki.
5. **Pole nagród**: co zdobywa rycerz za poradzenie sobie z danym zagrożeniem.
6. **Panel walki (tylko karty wrogów):** widnieją tu symbole walki informujące o możliwościach danego wroga podczas walki.

żetony skażenia. Na koniec odrzuca Kwaśny deszcz.

Przykład. *Padliniarz zagrywa na wykonującą ruch Kate Blanksheet kartę pustkowi* Wrak auta. *Kate postanawia zmierzyć się z tą kartą. Oznacza to, natychmiast zatrzymuje się na heksie, gdzie rozpatruje zdarzenie i traci 1* . *Tym samym kończy się też jej ruch, a ponadto Kate pominie krok eksploracji obecnej rundy. Z drugiej strony zdobywa nagrody wynikające z karty: 1* oraz 3 . *Na koniec Padliniarz odrzuca* Wrak auta.

Karty wrogów

Karty wrogów odpowiadają niebezpiecznym mieszkańcom zniszczonej Australii – gangom, bestiom, mutantom, czy oszalałym maszynom – którzy stają na drodze rycerza.

Opis zasad na karcie wroga wykorzystujący 2. osobę liczby pojedynczej odnosi się do aktywnego rycerza i obowiązuje do momentu rozpatrzenia danej karty wroga.

Opis zasad wskazujący **„tego wroga”** odnosi się do rozpatrywanej karty wroga i informuje o efektach i zdolnościach specjalnych, jakie może wykorzystywać dany wróg.

- **Ucieczka przed wrogiem:** rycerz wykonuje test ucieczki.
  - **Jeśli test ucieczki jest udany**, kartę wroga należy odrzucić bez efektów. Rycerz nie zdobywa nagród.
  - **Jeśli test ucieczki jest nieudany**, rycerz traci 1 . Jeśli w polu nagród karty wroga znajduje się i/lub , rycerz dodatkowo traci 1 . Następnie kartę wroga należy odrzucić. Rycerz nie zdobywa nagród.

Uwaga: o ile opis zasad na karcie wroga nie odnosi się bezpośrednio do testu ucieczki (jak to jest np. w wypadku karty pustkowi *Tekla*), należy go całkowicie zignorować. Ma on zastosowanie wyłącznie, kiedy dochodzi do walki z danym wrogiem.

- **Zmierzenie się z wrogiem:** rozpoczyna się walka pomiędzy rycerzem, a wrogiem z karty prowadzonym przez Padliniarza. Jeśli rycerz pokona wroga, zdobywa nagrody wskazane na jego karcie. Dokładne omówienie walki, patrz str. 20.

Wykonywanie testów

W *Rycerzach Pustkowi* gracze będą wielokrotnie wykonywać różne testy. Niezależnie od rodzaju testu wszystkie wykonuje się w podobny sposób. Każdy test opiera się na jednej z sześciu umiejętności opisanych na arkuszu rycerza. **Testowana umiejętność** jest wskazana w opisie danego testu, a po niej znajduje się **poziom trudności** tego testu w postaci cyfry w nawiasie np. Gadka (7). Ponadto tło elementu gry, gdzie opisano test, oznaczono kolorem odpowiednim do jego poziomu trudności. W grze występują trzy poziomy trudności testów:

- **Test łatwy (5)**, oznaczony kolorem **zielonym**
- **Test średni (7)**, oznaczony kolorem **żółtym**
- **Test trudny (9)**, oznaczony kolorem **czerwonym**

Aby wykonać test, gracz gromadzi liczbę kości wskazaną na arkuszu rycerza obok testowanej umiejętności, dodaje kości za pozytywne modyfikatory np. z kart sprzętu i odejmuje negatywne modyfikatory np. za stracone :

PULA KOŚCI TESTU = UMIEJĘTNOŚĆ + −

Następnie gracz wykonuje rzut i sprawdza, czy jakieś rezultaty na kościach są **równe lub wyższe od poziomu trudności testu**. Każdy taki rezultat oznacza jeden **sukces**. Jeśli gracz uzyskał w teście **co najmniej jeden sukces**, ten test jest **udany**. Jeśli nie, ten test jest **nieudany**.

Większość testów wymaga uzyskania tylko jednego sukcesu i nie ma znaczenia liczba dodatkowych sukcesów. Jeśli jest inaczej, zaznaczono to w opisie testu (np. jak na karcie pustkowi *Głodna szarańcza).*

W niektórych testach może mieć znaczenie wyrzucenie krytycznego sukcesu, czyli tzw. ***dziesiątki*** 10 – oprócz tego, że rezultat „10” oznacza sukces w każdym teście niezależnie od jego poziomu trudności, mogą z nim być związane dodatkowe korzyści.

Pula kości testu **nie może spaść poniżej 1 kości** niezależnie od negatywnych modyfikatorów. Nie ma górnego ograniczenia puli kości testu. Jeśli 6 kości zawartych w pudełku z grą jest niewystarczających do wykonania testu, należy rzucić 6 kośćmi, zapamiętać uzyskane sukcesy i 10 , a następnie ponownie rzucić brakującymi kośćmi celem określenia ostatecznego rezultatu testu.

Przykład. *Naomi Vatt wykonuje test eksploracji chcąc się dostać do* ***Porzuconej rafinerii [7]****. Jej Przetrwanie wynosi 2, a ponadto posiada kartę sprzętu* Zestaw prepersa *zapewniającą 1 dodatkową kość w testach Przetrwania. Niestety Naomi ma obecnie 1 , więc traci 2 kości. Ostatecznie jej pula kości w teście to 1 kość (2 + − −). Naomi wyrzuca rezultat „8” – to więcej niż wynosi poziom trudności testu (7), zatem uzyskuje sukces, test jest udany i może eksplorować* ***Porzuconą rafinerię****.*

Uwaga: Padliniarz wykonuje wyłącznie testy ataku podczas walki. Opierają się one o Agresję prowadzonego wroga (patrz str. 24).

Przykład. *Padliniarz zagrywa na wykonującego ruch Russela Crowna kartę pustkowi* InHR. *Russel decyduje się zmierzyć z tym wrogiem. Oznacza to, że musi stoczyć z nim walkę, a ze względu na zdolność specjalną* InHR, *przez całą walkę testy ataku Russela otrzymają − −, co oznacza, że podczas ataku rycerz będzie rzucał 2 kośćmi mniej. Jeśli pokona wroga, zdobędzie 1 i 1 żółtą kartę sprzętu . Po walce Russel będzie mógł kontynuować ruch, chyba, że straci przytomność. Niezależnie od wyniku walki Padliniarz odrzuci kartę* InHR.

Przykład. *Padliniarz zagrywa na wykonującego ruch Geoffreya Goldrusha kartę pustkowi* Puszek. *Geoffrey decyduje się na ucieczkę, ale test ucieczki jest nieudany. Oznacza to, że Geoffrey natychmiast traci 2 (w polu nagród tego wroga widnieje). Nie dochodzi do walki, Padliniarz odrzuca* Puszka, *a rycerz może kontynuować ruch.*

Ilustrowany przykład ruchu



1. Mel Gearson (aktywny rycerz) jadący *Ciężarowcem* planuje trasę, szacując wymagane i ilość , jaką będzie musiał wydać, aby tę trasę pokonać. Poruszając się normalnie *Ciężarowcem* trzeba wydać 1 za każde 2 , ale zdolność specjalna Mela zwiększa tę liczbę do 3 . Rycerz musi wydać 1 na całą trasę.



2. Mel wydaje 1 i rozpoczyna ruch, a Padliniarz dobiera i ujawnia karty pustkowi z kolejnych heksów trasy – 1 podstawową kartę i po 1 za dwa kolejne heksy pustyni z .



3. Padliniarz zagrywa 1 kartę pustkowi (*Ranny wędrowiec*) i odrzuca pozostałe ujawnione karty. Mel przerywa ruch, aby rozpatrzyć tę kartę.



4. Mel rozpatruje zagraną kartę pustkowi: wykonuje test ucieczki – trudny (9) test Leczenia – i udaje mu się uciec przed zdarzeniem. Karta zostaje odrzucona. Potem rycerz kontynuuje ruch i kończy go na heksie Zgorzel – ostatnim zaznaczonym żetonem heksie trasy.

2. Krok eksploracji

Zaczynając od pierwszego gracza wszyscy gracze zgodnie z porządkiem rundy eksplorują heksy, na których znajdują się ich znaczniki rycerzy. Podobnie jak w kroku ruchu gracz wykonujący działania związane z eksploracją heksu jest nazywany aktywnym rycerzem.

Uwaga: w kroku eksploracji nie przekazuje się znacznika Padliniarza. Padliniarzem jest osoba siedząca naprzeciwko pierwszego gracza.

a) Test eksploracji

Część heksów specjalnych wymaga od aktywnego rycerza wykonania **testu eksploracji**. Oznaczono je w arkuszu pomocy za pomocą panelu eksploracji pod ilustracją danego heksu. Jeśli test eksploracji jest udany, aktywny rycerz może eksplorować heks. Jeśli test eksploracji jest nieudany, rycerz nie może na tym heksie:

- przyjmować, ani wykonywać żadnych zleceń
- wykonywać akcji eksploracji

Niezależnie od rezultatu testu eksploracji aktywny rycerz umieszcza na heksie swój znacznik gracza. Dopóki nie opuści tego heksu, w przyszłych rundach będzie mógł eksplorować heks bez konieczności ponownego wykonywania testu eksploracji. W momencie opuszczania heksu rycerz zdejmuje z niego swój znacznik gracza.

b) Działania na heksie

Aktywny rycerz może w dowolnej kolejności wykonać następujące działania:

- przyjąć 1 zlecenie
- wykonać 1 zlecenie
- wykonać 1 akcję eksploracji dostępną na heksie

Funkcja Padliniarza

Ponieważ gracze na przemian pełnią funkcję Padliniarza – osoby znacząco wpływającej na grę – jest niezwykle ważne, aby trzymali się kilku podstawowych zasad postapokaliptycznego savoir-vivre'u:

- **Padliniarz jest wredny:** nie oszczędzaj innych graczy tylko dlatego, że byli dla Ciebie mili. W końcu byli mili dla Twojego rycerza…
- **Padliniarz jest surowy:** nie wahaj się pokonywać rycerzy i wygrywać misji. Spustoszona Australia to nie piaskownica!
- **Padliniarz jest sprawiedliwy:** pamiętaj o wszystkich zasadach i mądrze rozstrzygaj niejasne oraz kryzysowe sytuacje nawet, jeśli byłoby to niekorzystne dla Twojego rycerza.

Pamiętajcie! Grajcie tak, żeby wszyscy poczuli wyzwanie, jakim jest przygoda w *Rycerzach Pustkowi*! Nauczcie się nawzajem, że rozsądek i dobre planowanie ustrzegą Was przed większością kłopotów.

Działania związane ze zleceniami

Karty zleceń obrazują fabularne spotkania rycerzy z innymi mieszkańcami Pustkowia, którzy wysyłają ich w różne zakątki Australii licząc na pomoc w określonych zadaniach, za co rycerze mogą spodziewać się cennych nagród w postaci kart sprzętu i  .

W grze występują dwie grupy zleceń: **zlecenia ogólne** i **zlecenia prywatne**. Wszystkie rodzaje zleceń obowiązują opisane poniżej zasady. Szczegółowe zasady zleceń ogólnych i prywatnych opisano nieco dalej.

W momencie **wykonania zlecenia** (spełnienia wszystkich opisanych na nim warunków) należy przeprowadzić następujące czynności:

- ✦ Rycerz, który wykonał zlecenie, zdobywa nagrody wskazane w polu nagród karty danego zlecenia.
- ✦ Padliniarz rozpatruje efekty wykonanego zlecenia (np. umieszcza na planszy żeton specjalny) i usuwa jego kartę z gry (odkłada ją do pudełka).
- ✦ Padliniarz dobiera 2 karty z odpowiedniej talii zleceń (ogólnych lub prywatnych zależnie od wykonanego zlecenia), wybiera 1 z nich i wprowadza do gry. Drugą kartę odkłada na spód talii zleceń.

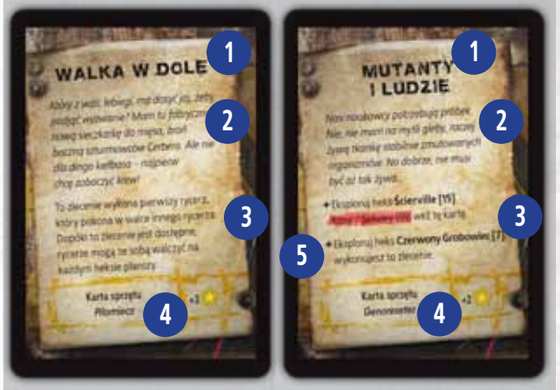
Wprowadzenie zlecenia do gry wiąże się z przeczytaniem jego opisu fabularnego oraz opisu zasad, umieszczeniem karty zlecenia na odpowiednim polu ramki zleceń (zwolnionym przez właśnie wykonane zlecenie) i oznaczeniem żetonami zlecenia heksów planszy związanych z warunkami tego zlecenia.

Zlecenia są dostępne przez ograniczony okres czasu. Na początku kroku Padliniarza, w fazie przygotowań każdej rundy, Padliniarz umieszcza 1 znacznik uniwersalny na każdym dostępnym zleceniu. Jeśli na zleceniu znajdują się 3 znaczniki uniwersalne, zlecenie **przedawnia się** i zostaje natychmiast odrzucone. Padliniarz wprowadza na jego miejsce nowe zlecenie zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.

Uwaga: w kroku rycerzy nie wolno ściągać znaczników uniwersalnych z kart zleceń.

Uwaga: przedawnione zlecenia trafiają na stos odrzuconych kart zleceń – nie są usuwane z gry jak wykonane zlecenia.

Opis kart zleceń



Karta zlecenia ogólnego — Karta zlecenia prywatnego

1. **Nazwa.**
2. **Opis fabularny:** fabularne wprowadzenie w okoliczności przyjęcia zlecenia i jego cele.
3. **Opis zasad:** warunki wykonania zlecenia i związane z nim efekty.
4. **Pola nagród**: co zdobywa rycerz za wykonanie danego zlecenia. Nazwane karty sprzętu wskazują, że rycerz zdobywa wymienioną kartę sprzętu i wyszukuje ją w niebieskiej talii sprzętu.
5. **Symbol ✦ (tylko zlecenia prywatne):** wskazuje warunki, jakie należy kolejno spełnić celem wykonania zlecenia.

Zlecenia ogólne

Zlecenia ogólne rozpoznaje się po opisie zasad, który rozpoczyna się od słów „**To zlecenie wykona pierwszy rycerz…**”. Umieszcza się je na lewym, fioletowym polu ramki zleceń. W grze jest zawsze dostępne 1 zlecenie ogólne. Rycerze nie muszą przyjmować zleceń ogólnych.

Dowolny rycerz natychmiast wykonuje zlecenie ogólne, jeśli tylko spełnia warunki opisane na jego karcie. Jeśli dwóch rycerzy miałoby jednocześnie wykonać to samo zlecenie ogólne, pierwszeństwo ma aktywny rycerz lub rycerz siedzący najbliżej aktywnego rycerza (zgodnie z porządkiem rundy). Rycerz może wykonać dowolną liczbę zleceń ogólnych w rundzie.

Przykład. *W grze jest dostępna karta zlecenia ogólnego* Rekord szybkości, *która wymaga zużycia co najmniej 15*  *i ruchu przez 6 różnych heksów w jednym kroku ruchu. Mel Gearson dysponujący kartą pojazdu* Turystyk *i kartą sprzętu* Atlas drogowy *wyznacza trasę do* ***Zgorzel [1]*** *przez 8 sąsiadujących heksów, które wymagają zużycia 16*  . Turystyk *posiada szybkość 4, zdolność specjalna Mela zapewnia dodatkowo 1*  *za każde wydane 1*  , Atlas drogowy *zwiększa sumę o 1*  *i rycerz może pokonać trasę za 3*  . *Mel po drodze ucieka przed* Burzą radiacyjną *i kończy ruch na* ***Zgorzel****. Ten rycerz jako pierwszy wypełnia warunki zlecenia, tym samym zdobywając kartę niebieskiego sprzętu* Mięśniak *(wyszukuje ją w talii) i 2*  . *Padliniarz Mela usuwa z gry* Rekord szybkości *(zlecenie zostało wypełnione), dobiera 2 karty z talii zleceń ogólnych i wprowadza do gry* Ładne trofeum! *– umieszcza je na fioletowym polu ramki zleceń, po czym odczytuje na głos. Drugą dobraną kartę zlecenia odkłada na spód talii zleceń ogólnych.*

Zlecenia prywatne

Zlecenia prywatne rozpoznaje się po opisie zasad, w którym pojawiają się **punktory (✦)**. Umieszcza się je na środkowym i prawym polu zleceń (oznaczono je śrubami z ✦). Liczba zleceń prywatnych w grze zależy od liczby graczy – 1 w grze 3-osobowej oraz 2 w grze 4-osobowej. W grze 2-osobowej obowiązują inne zasady zleceń prywatnych (patrz str. 33).

Zlecenie prywatne należy **przyjąć**. Może to zrobić aktywny rycerz w kroku eksploracji, eksplorując heks wymieniony w pierwszym warunku dowolnego dostępnego zlecenia prywatnego i wykonując wskazane działanie. Jeśli spełni ten warunek, bierze kartę zlecenia i umieszcza ją na swoim obszarze gry. Ta karta jest od tej chwili dostępna wyłącznie dla niego – inni rycerze nie mogą przyjąć, ani wykonać zlecenia prywatnego, które leży na obszarze gry innego rycerza.

Rycerz może przyjąć w fazie eksploracji maksymalnie 1 zlecenie prywatne. Jeśli rycerzowi nie uda się przyjąć zlecenia (np. nie wykona wymaganego testu), może ponownie próbować przyjąć zlecenie dopiero w następnej fazie eksploracji.

Rycerz może mieć maksymalnie 1 zlecenie prywatne na swoim obszarze gry i nie może przyjmować kolejnych zleceń prywatnych, dopóki go nie wykona. Rycerz wykonuje zlecenie prywatne w momencie, kiedy spełni drugi warunek z tego zlecenia. Ponadto może wykonać w fazie eksploracji maksymalnie 1 zlecenie prywatne.

Uwaga: przyjęcie zlecenia prywatnego przez rycerza nie powoduje wprowadzenia do gry nowej karty zlecenia.

Uwaga: rycerz może zostać okradziony z karty zlecenia prywatnego po przegraniu walki z innym rycerzem (patrz, str. 30). Jeśli tak się stanie, należy usunąć z tego zlecenia 1 znacznik uniwersalny.

Przykład. *W grze jest dostępna karta zlecenia prywatnego* Płoń, mała, płoń!, *leżąca na zielonym polu ramki zleceń. Aktywnym rycerzem jest Hugh Jackal, który planuje wykonać to zlecenie. Porusza się na heks* ***Porzuconej rafinerii [9]****, oznaczony zielonym żetonem zlecenia z „1”. W kroku eksploracji wykonuje test eksploracji – średnie (7) Przetrwanie – a następnie eksploruje heks. Po wykonaniu akcji specjalnej (uzupełnia*  *) Hugh próbuje przyjąć zlecenie i spełnić pierwszy opisany na nim warunek, co wymaga średniego (7) testu Naprawy. Test jest udany, więc bierze kartę z ramki zleceń i umieszcza ją na swoim obszarze gry, a żeton zlecenia zdejmuje z heksu i odkłada na zielone pole ramki zleceń. Od tej pory tylko Hugh może spełnić drugi warunek polegający na eksploracji* ***Ogrodu Rustiego [12]****, oznaczonego zielonym żetonem zlecenia z „2”. Oczywiście o ile inny rycerz nie pokona Hugh w walce i nie zdecyduje się okraść go z* Płoń, mała, płoń!*… Mimo że Hugh w chwili przyjęcia zlecenia zabrał kartę z ramki zleceń, liczba dostępnych zleceń nie uległa zmianie, więc Padliniarz nie wprowadza nowego zlecenia. Stanie się tak dopiero, kiedy ktoś wypełni* Płoń, mała, płoń! *albo zlecenie przedawni się.*

Wykonywanie akcji eksploracji

Aktywny rycerz może wykonać **1 akcję eksploracji** dostępną na heksie planszy, gdzie znajduje się jego znacznik. Dostępne akcje eksploracji opisano szczegółowo dla każdego heksu w arkuszu pomocy oraz na tylnej okładce niniejszej Instrukcji.

Uwaga: niezależnie od liczby akcji dostępnych na heksie rycerz może wybrać i wykonać tylko 1 z nich.

Żetony zleceń



Żetony zleceń odpowiadają kolorem polom z ramki zleceń, na których umieszcza się karty zleceń. Ułatwiają graczom odnajdywanie na planszy heksów kluczowych dla każdego zlecenia i są szczególnie użyteczne w przypadku zleceń prywatnych.

W momencie wprowadzenia nowej karty zlecenia do gry Padliniarz umieszcza na planszy żetony zleceń pasujące kolorem do pola zlecenia opierając się na opisie zasad z jego karty. Żeton z „1” umieszcza na heksie wskazanym w pierwszym warunku zlecenia, a żeton z „2” na heksie wskazanym w drugim warunku zlecenia. W chwili spełnienia pierwszego warunku należy odłożyć żeton z „1” na ramkę zleceń, a kiedy zlecenie zostanie wykonane lub przedawni się, należy odłożyć na ramkę żeton z „2”. Używanie żetonów zleceń jest opcjonalne.

Zlecenia i karty wrogów

Część zleceń wymaga od rycerzy pokonania wroga z kart pustkowi. W ich opisie pojawia się wyrażenie: **„O ile to możliwe, Padliniarz musi zagrywać (na ciebie) karty wrogów…”**. Zlecenia tego rodzaju ograniczają Padliniarza do zagrywania kart pustkowi spełniających podane warunki np. w przypadku karty zlecenia *Łowca robotów* musi on zagrywać karty wrogów z symbolem .

Jeśli wśród kart pustkowi ujawnionych przez Padliniarza w trakcie ruchu aktywnego rycerza nie ma odpowiedniej karty, a Padliniarz ma jeszcze możliwość dobierania i ujawniania kart pustkowi w związku z na trasie rycerza, musi to robić. Innymi słowy, Padliniarz nie może zagrać karty pustkowi, dopóki nie upewni się, że nie dobierze karty spełniającej warunki zlecenia. Jeśli więcej niż jedna ujawniona karta pustkowi pozwala spełnić warunki zlecenia, Padliniarz może wybrać zagrywaną kartę.

Akcje eksploracji dzielą się na trzy grupy:

- **Akcja specjalna** **:** jest dostępna na wszystkich heksach specjalnych i części heksów . Opis informuje o jej efektach.
- **Akcja wymiany z Targiem** **:** jest dostępna wyłącznie w . Pozwala na wymianę kart sprzętu aktywnego rycerza z dostępnymi kartami sprzętu znajdującymi się na dwóch ramkach Targu. Więcej na temat wymiany, patrz str. 32.
- **Akcja uzupełnień:** po odrzuceniu określonej liczby kart sprzętu pozwala uzupełnić zasoby rycerza. Wykonanie tej akcji powoduje, że aktywny rycerz **całkowicie leczy** **oraz** . Wykonanie tej akcji powoduje, że aktywny rycerz **całkowicie odzyskuje** **oraz** . Ponadto **naprawia** swój pojazd, jeśli jest uszkodzony.

Część akcji eksploracji wymaga od rycerza poniesienia określonego kosztu (np. akcja uzupełnień w **Zgorzel [1]** zmusza do odrzucenia 1 zielonej karty sprzętu). Jeśli rycerz nie jest w stanie go ponieść, nie może też wykonać danej akcji eksploracji.

3. Krok odpoczynku

W tym kroku wszyscy gracze mogą podejmować działania jednocześnie, należy jednak zachować opisaną poniżej kolejność.

a) Wymiana pomiędzy rycerzami

Rycerze znajdujący się na tym samym heksie planszy mogą dokonać wymiany. Rycerze mogą wymieniać karty sprzętu, oraz . Jeśli doszło do wymiany zasobów, po jej zakończeniu rycerze uaktualniają odpowiednie liczniki.

Podczas wymiany pomiędzy rycerzami nie ma znaczenia wartość kart sprzętu – decyzje co do wymiany pozostają w gestii graczy. Więcej na temat wymiany, patrz str. 34.

Uwaga: wymiana w kroku odpoczynku nie wiąże się z ryzykiem rozpoczęcia walki, ani nie wymaga znalezienia innego rycerza na heksie (patrz str. 27).

b) Użycie kart sprzętu

Każdy rycerz może użyć dowolnych posiadanych kart sprzętu – nie ma znaczenia, czy te karty są dostępne na arkuszu rycerza, czy schowane w plecaku i/lub pojeździe. Jeśli zostaje użyta schowana karta sprzętu, rycerz musi ją na chwilę ujawnić.

Uwaga: w kroku odpoczynku nadal obowiązuje limit kart sprzętu. Oznacza to, że nawet, jeśli rycerz posiada posiada np. 2 kopie karty sprzętu *Apteczka*, może użyć tylko jednej z nich (patrz str. 30).

c) Szybkie uzupełnienie zasobów

Każdy rycerz może odrzucić maksymalnie 1 kartę farta z ręki. Ignoruje opis zasad tej karty i jego efekty. Zamiast tego korzysta z symbolu zasobu widocznego na tej karcie. Jeśli rycerz odrzucił kartę z symbolem amunicji lub paliwa, natychmiast otrzymuje odpowiednio +1 / +1 . Jeśli odrzucił kartę z symbolem radiacji lub zdrowia, leczy odpowiednio 1 / 1 .

Uwaga: w rozszerzeniach do gry będą dostępne karty farta z symbolem . Odrzucenie takiej karty powoduje, że rycerz otrzymuje +1 .

Opis heksu z arkusza pomocy



Opis heksu miasta | Opis heksu specjalnego

1. **Nazwa.**
2. **Ilustracja:** przedstawia dane miejsce i odpowiada ilustracji na heksie planszy.
3. **Numer heksu:** stanowi odnośnik do heksu planszy.
4. **Akcja specjalna:** opis informuje o efektach akcji. Na heksie może być dostępna więcej niż jedna akcja specjalna.
5. **Akcje uzupełnień:** wskazano tu koszt uzupełnienia zasobów na danym heksie.
6. **Akcja wymiany z Targiem (tylko):** opisano tu specjalne warunki prowadzenia wymiany.
7. **Panel eksploracji (tylko część heksów specjalnych):** wskazuje testowaną umiejętność oraz trudność testu eksploracji.

d) Odzyskanie przytomności

Wszyscy rycerze, który stracili przytomność w trakcie obecnej rundy, odzyskują ją. Należy umieścić ich znaczniki na najbliższych i uaktualnić liczniki na panelach graczy. Więcej na temat stanów rycerzy, utraty i odzyskiwania przytomności, patrz str. 29.

Kiedy wszyscy gracze zakończą krok odpoczynku, obecna runda gry dobiega końca. Jeśli nie była to ostatnia runda gry, należy przejść do nowej rundy, rozpoczynając od fazy przygotowań. Jeśli była to ostatnia runda gry (zgodnie ze wskazaniami arkusza misji), należy przejść do rozstrzygnięcia misji.

ZWYCIĘSTWO

Każda rozgrywka *Rycerzy Pustkowi* opiera się o arkusz misji. Zawiera on punkt opisujący czas trwania misji w rundach oraz jej warunki zwycięstwa.

Grę wygrywa rycerz, który do zakończenia gry spełni warunki zwycięstwa rozgrywanej misji. W wielu misjach elementami pozwalającymi wyłonić zwycięzcę są posiadana  oraz wartość kart sprzętu rycerza.

Niektóre misje dopuszczają wygraną lub przegraną wszystkich rycerzy.

WALKA

Walka stanowi jeden z najważniejszych aspektów *Rycerzy Pustkowi* – pozwala mierzyć się ze śmiertelnie niebezpiecznymi mieszkańcami zniszczonej Australii, a także zdobywać cenne trofea oraz uznanie innych ocaleńców terroryzowanych przez gangi, czy zmutowane bestie. Jest też sposobem na pokonanie pozostałych rycerzy w wyścigu o ostateczną nagrodę, jaką jest realizacja misji.

Do walki dochodzi, kiedy aktywny rycerz postanawia **zmierzyć się z wrogiem z karty pustkowi** (zwykle zagranej przez Padliniarza) lub kiedy decyduje się **spotkać innego rycerza**. W obu wypadkach walkę rozpatruje się niemal identycznie. Poniżej opisano walkę przeciwko wrogowi. Różnice związane z walką przeciwko rycerzowi, patrz str. 27.

Rywal, wróg, przeciwnik i walczący

Rywalem rycerza jest każdy inny rycerz biorący udział w grze.

Wrogowie to istoty pojawiające się na kartach pustkowi, rozpoznawalne po panelu walki.

Przeciwnikiem rycerza jest wróg z karty pustkowi prowadzony przez Padliniarza, z którym ten rycerz właśnie toczy walkę. **Przeciwnikiem wroga** prowadzonego przez Padliniarza jest rycerz, z którym ten wróg właśnie toczy walkę.

Walczący to każdy uczestnik walki.

Każda walka dzieli się na trzy fazy. Najważniejsza jest **faza starć**, na którą składają się **trzy starcia**. W walce bierze udział aktywny rycerz (zwykle wykonujący właśnie ruch) i wróg prowadzony przez Padliniarza. W każdym starciu rycerz i Padliniarz zagrywają karty walki i korzystają ze zdolności specjalnych, czy efektów kart celem pokonania przeciwnika.

Walka kończy się w momencie, kiedy któryś z walczących zostanie pokonany lub na końcu trzeciego starcia. W tym drugim wypadku należy wyłonić zwycięzcę walki przez sprawdzenie, kto posiada przewagę w walce (patrz str. 23).

W chwili rozpoczęcia walki każdy walczący bierze do ręki jedną talię walki (czerwoną lub niebieską) z ramki walki. Potem Padliniarz sprawdza, czy znacznik zasięgu leży na karcie zasięgu *Średni zasięg* oraz czy znacznik przewagi leży na polu „0” toru przewagi – jeśli nie, umieszcza znaczniki na odpowiednich miejscach.



Znacznik zasięgu



Znacznik przewagi (awers i rewers)

Ogólny przebieg walki opisano poniżej. Każdą walkę należy rozpatrywać w opisanej kolejności. Szczegółowe omówienie każdej fazy walki znajduje się nieco dalej w tym rozdziale.

Opis kart farta

Karty farta obrazują szczęśliwe zbiegi okoliczności i wyjątkowe sukcesy rycerza w podejmowaniu ryzykownych działań. Każdy rycerz rozpoczyna grę z **3 kartami farta** i dobiera **1 kartę co rundę**. Na ręce może mieć maksymalnie **5 kart farta**.



1. **Nazwa.**
2. **Okoliczności zagrania:** wskazują, kiedy należy zagrać kartę.
3. **Opis zasad:** opisano tu efekty karty.
4. **Symbol zasobu:** informuje, który zasób można uzupełnić w momencie odrzucenia karty w kroku odpoczynku.
5. **Wartość karty:** podobnie do zwykłych kart do gry, karty farta oznaczono figurami i numerami. Wartość karty będzie miała zastosowanie w przyszłych rozszerzeniach do gry.

Karty farta mogą być zagrane na dwa sposoby:

- **Dla efektu z opisu zasad:** to podstawowy sposób zagrania karty farta. Rycerz czeka na odpowiednie okoliczności (np. na test umiejętności), zagrywa kartę i korzysta z jej efektów.
- **Dla zasobu:** w kroku odpoczynku rycerz może odrzucić 1 kartę farta z ręki, aby uzupełnić o 1 zasób pokazany na tej karcie (patrz str. 28). Rycerz uaktualnia licznik tego zasobu na swoim arkuszu gracza.

Uwaga: efektów odrzucenia karty dla zasobu nie można w żaden sposób zignorować.

Rycerz może zagrać dowolną liczbę kart farta w rundzie. Po zagraniu karty farta musi dać szansę pozostałym rycerzom na odpowiedź inną kartą farta. Jeśli nikt nie odpowiada, należy wprowadzić do gry efekty właśnie zagranej karty farta.

Przebieg walki

1. Faza rozpoczęcia walki:
- **a) Użycie efektów „przed walką”**
- **b) Ustalenie początkowego zasięgu**

2. Faza starć:
- **a) Wybór kart walki**
- **b) Rozpatrzenie kart walki według inicjatywy**
- **c) Obliczenie przewagi**
- **d) Ustalenie zasięgu i zakończenie starcia**

3. Faza zakończenia walki:
- **a) Wyłonienie zwycięzcy**
- **b) Nagrody i efekty „po walce”**

W walce aktywny udział może brać tylko dwóch graczy: prowadzący aktywnego rycerza i pełniący funkcję Padliniarza. Wszystkie efekty mające wpływ na walkę (karty farta, zdolności specjalne itd.) mogą być używane wyłącznie przez walczących i pochodzić z należących do nich elementów gry.

Uwaga: gracz pełniący funkcję Padliniarza może korzystać w walce wyłącznie z karty biorącego w niej udział wroga. Nie może używać swoich kart farta, ani efektów z elementów gry, które należą do jego rycerza.

Faza rozpoczęcia walki

W tej fazie przeprowadza się przygotowania do nadchodzącej walki.

a) Użycie efektów „przed walką”

Zaczynając od aktywnego rycerza obaj walczący mogą użyć dowolnej liczby efektów, które opatrzono wyrażeniem **„przed walką”**. Walczący używają na zmianę po jednym efekcie. Efekty rycerza mogą pochodzić z kart farta (np. karta farta *Szybki jak wiatr*) i innych należących do niego elementów gry (np. karta sprzętu *Mini-bomber*). Efekty Padliniarza mogą pochodzić wyłącznie z karty wroga.

b) Ustalenie początkowego zasięgu

Jeśli żaden efekt „przed walką” nie spowodował zmiany zasięgu, walka rozpoczyna się na **średnim zasięgu**. Informuje o tym znacznik zasięgu leżący na karcie zasięgu *Średni zasięg*.

Jeśli doszło do zmiany zasięgu, należy umieścić znacznik zasięgu na odpowiedniej karcie zasięgu.

Uwaga: część efektów w grze (np. zdolność specjalna Davida Mayhema, czy karta pustkowi *Puszek*) pozwala na zmianę początkowego zasięgu. Jeśli obaj walczący użyli takiego efektu, zasięg pozostaje bez zmian.

Faza starć

Ta faza stanowi trzon walki. Składają się na nią 3 starcia, które powtarza się według opisanej poniżej kolejności.

a) Wybór kart walki

Karty walki reprezentują manewry, jakie wykonuje walczący, aby pokonać przeciwnika. Walczący mają po jednej talii walki. Każda talia stanowi zestaw 5 różnych kart walki. Talie różnią się pomiędzy sobą wyłącznie kolorem rewersów i strzałek na awersach.

W każdym starciu walczący może zagrać **1 dowolną kartę walki**, o ile spełnia warunki do jej zagrania. Karty walki są wielorazowe i wracają na rękę walczącego pod koniec obecnego starcia.

Karty walki zagrywa się **zakryte** – walczący układają je przed sobą. Kiedy obaj są gotowi, jednocześnie ujawniają swoje karty walki i przechodzą do rozpatrzenia ich efektów zgodnie z inicjatywą.

b) Rozpatrzenie kart walki według inicjatywy

Opis zasad każdej karty walki informuje o sposobie jej użycia. Kolejność rozpatrywania kart walki opiera się o **inicjatywę** ustalaną na podstawie obowiązującej karty zasięgu i symboli zasięgu, jakie wybrali walczący (patrz str. 25).

Jeśli na wybranej karcie walki pojawia się wyrażenie **„Ignorujesz inicjatywę”**, efekty tej karty działają od chwili jej ujawnienia do końca obecnego starcia. Inicjatywę ignorują wszystkie karty walki oprócz kart *Atak* i *Seria*. Jeśli obaj walczący zagrali karty walki ignorujące inicjatywę, efekty swojej karty jako pierwszy rozpatruje aktywny rycerz.

Kiedy efekty kart walki rozpatruje się zgodnie z inicjatywą, jako pierwszy kartę rozpatruje walczący z wyższą inicjatywą.

Poniżej znajduje się dokładne omówienie działania wszystkich kart walki. Sposób rozpatrywania ataku opisano szczegółowo w ramce „Przebieg ataku”.

Obrona

Jeśli rycerz zagrał tę kartę walki, w obecnym starciu **przeciwnik zyskuje 2 przewagi**, ale jego testy ataku otrzymują . Ponadto rycerz może natychmiast przejrzeć wszystkie posiadane



Opis kart walki



Karta walki

1. **Nazwa.**
2. **Zmiana przewagi:** zysk przewagi walczącego obliczany pod koniec starcia. Do obliczania przewagi służą znacznik i tor przewagi.
3. **Specjalne zasady zagrywania:** ograniczenia lub warunki, które należy wziąć pod uwagę podczas zagrywania karty walki.
4. **Opis zasad:** sposób użycia i efekty zagrania karty walki.

Zasięg

Karty zasięgu określają, w jakiej odległości znajdują się walczący oraz w jakich warunkach toczy się walka. W grze funkcjonuje zasięg bliski, średni i daleki. Obowiązujący zasięg wskazuje znacznik zasięgu leżący na jednej z kart zasięgu. Ta sama karta zasięgu dotyczy obu walczących.

Symbole zasięgu pojawiające się na panelu walki wrogów z kart pustkowi oraz kart broni reprezentują sposoby walki używane przez walczących. Wskazują możliwość wykonania ataku oraz jego skuteczność zależnie od obowiązującego zasięgu. Symbole te dzielą się na dwie duże grupy – trzy z nich reprezentują **broń dystansową** umożliwiającą strzały lub rzuty w stronę przeciwnika, a jeden **broń białą** pozwalającą na ataki w zwarciu. W przypadku rycerzy ataki bronią dystansową opierają się o umiejętność **Spluwy**, a ataki bronią białą o umiejętność **Kosy**. W przypadku wrogów wszystkie ataki wykorzystują **Agresję** wroga (patrz str. 25).

Atak dystansowy najskuteczniejszy na daleki zasięg

Atak dystansowy najskuteczniejszy na średni zasięg

Atak dystansowy najskuteczniejszy na bliski zasięg

Atak bronią białą (wręcz) skuteczny wyłącznie na bliskim zasięgu

Uwaga: jeśli na karcie zasięgu nie pojawia się symbol zasięgu z panelu walki, atak nie może zostać wykonany.

Uwaga: jeśli panel walki na karcie wroga lub karcie broni pokazuje kilka symboli zasięgu, walczący wybiera, który z nich wykorzysta.

Opis kart zasięgu



Karta zasięgu

1. **Nazwa zasięgu.**
2. **Warunki testu ataku:** informują, która umiejętność (Kosy lub Spluwy) obowiązuje walczących podczas wykonywania testu ataku oraz jaki jest jego poziom trudności. Wrogowie zawsze korzystają z Agresji.
3. **Inicjatywa:** wskazuje, w jakiej kolejności wykonują ataki walczący w zależności od posiadanych symboli zasięgu. Ataki wykonuje się zaczynając od symbolu po lewej stronie karty i idąc zgodnie ze strzałkami.
4. **Modyfikatory ataku:** pojawiają się pod niektórymi symbolami zasięgu modyfikując ataki wykonywane w oparciu dany symbol zasięgu.



karty sprzętu – także te schowane w plecaku i/lub pojeździe – i dowolnie zmienić ich konfigurację z arkuszem rycerza. Kiedy jest gotowy, informuje o tym przeciwnika – dopiero wtedy może on atakować.

Jeśli Padliniarz zagrał tę kartę walki, **przeciwnik zyskuje 2 przewagi**, ale jego testy ataku otrzymują . Padliniarz ignoruje pozostałe efekty karty.

Przygotowanie



Jeśli walczący zagrał tę kartę walki, w obecnym starciu nie wykonuje żadnych działań. Pozostawia tę kartę odkrytą na swoim obszarze gry, zwiększając skuteczność kolejnego ataku. Jeśli w następnym starciu zagra kartę walki *Atak*, skorzysta z efektów karty *Przygotowanie*:

- jego następny test ataku otrzyma
- wzrośnie szansa na 10, czyli krytyczny sukces – będzie liczony na rezultatach „9" i „10", zamiast tylko na „10"

W innym wypadku karta wróci na rękę zagrywającego bez efektu.

Walczący nie ma obowiązku zagrywania *Ataku* po *Przygotowaniu*.

Zmiana zasięgu



Ta karta walki służy do zmiany warunków walki na bardziej sprzyjające dla walczącego, który ją zagrał. Po jej zagraniu walczący decyduje, czy chce wykonać **natarcie**, czy **odwrót**:

- **Natarcie:** w obecnym starciu **zagrywający zyskuje 1 przewagi**, a testy ataku przeciwnika otrzymują . W najbliższym kroku ustalania zasięgu znacznik zasięgu trafi na kartę bliższego zasięgu, jak to opisano poniżej.

Daleki zasięg ➛ Średni zasięg
Średni zasięg ➛ Bliski zasięg

- **Odwrót:** w obecnym starciu **przeciwnik zyskuje 1 przewagi**, ale jego testy ataku otrzymują .

W najbliższym kroku ustalania zasięgu znacznik zasięgu trafi na kartę dalszego zasięgu, jak to opisano poniżej.

Bliski zasięg ➛ Średni zasięg
Średni zasięg ➛ Daleki zasięg

Jeśli obaj walczący zagrali kartę *Zmiana zasięgu*, decyzję o natarciu lub odwrocie jako pierwszy podejmuje aktywny rycerz.

Jeśli jeden z walczących wykonuje natarcie, a drugi odwrót, zasięg nie ulega zmianie.

Uwaga: należy pamiętać, że zmiana zasięgu nie następuję natychmiastowo, tylko pod koniec obecnego starcia – wszystkie testy ataku wykonuje się w oparciu o obowiązującą kartę zasięgu.

Uwaga: walczący nie mogą się oddalić poza daleki zasięg, ani zbliżyć bardziej niż na bliski zasięg. Zagrywanie karty *Zmiana zasięgu* jest zawsze dozwolone, ale może się okazać, że jej jedynym efektem będzie utrata kości ataku przez przeciwnika.

Atak i *Seria*





Jeśli rycerz zagrał jedną z tych kart walki, atakuje przeciwnika. Warunkiem zagrania tych kart i wykonania ataku jest posiadanie dostępnej **broni**. Rycerz posiada broń jako sprzęt początkowy pokazany na panelach rąk . Ponadto może zdobyć inne karty sprzętu typu broń , które umieszcza na swoim arkuszu rycerza i używa w walce. Broń jednoręczną oznaczono symbolem i umieszcza się ją na jednym wybranym panelu ręki. Broń dwuręczną oznaczono symbolem i umieszcza się ją pomiędzy panelami rąk.

Jeśli rycerz używa broni dystansowej, przed testem ataku musi **wydać** (patrz str. 28). Jeśli używa , nie jest potrzebna. Jeśli rycerz nie posiada wystarczającej ilości do ataku, nie może zagrać **żadnej z tych** kart walki.

- **Karta walki *Atak*:** rycerz wydaje 1 (lub 0 podczas ataku bronią) i wykonuje test ataku w oparciu o umiejętność Kosy lub Spluwy. W obecnym starciu **zyskuje 1 przewagi i dodatkowo 1 przewagi za każde 1 stracone przez przeciwnika w wyniku tego ataku**.
- **Karta walki *Seria*:** aby zagrać tę kartę, rycerz musi użyć do ataku broni z co najmniej jednym symbolem na panelu walki. Wydaje 2 (lub 0 podczas ataku bronią) i wykonuje test ataku w oparciu o umiejętność Spluwy z premią równą użytej broni. W obecnym starciu **zyskuje 2 przewagi i dodatkowo 1 przewagi za każde 1 stracone przez przeciwnika** w wyniku tego ataku.

Jeśli Padliniarz zagrał jedną z tych kart walki, przeprowadza atak w identyczny sposób w oparciu o Agresję wroga, ale **nie wydaje** . Aby Padliniarz mógł zagrać kartę walki *Seria*, symbole muszą być widoczne na panelu walki wroga, którego prowadzi.

c) Obliczenie przewagi

Walkę można wygrać powodując odpowiednio dużą stratę przeciwnika albo prezentując agresywną postawę odstraszającą, czy zniechęcającą go do walki. To drugie rozwiązanie obrazują zasady obliczania **przewagi**. Przewagę oblicza się podczas walki korzystając z toru i znacznika przewagi.



Tor i znacznik przewagi

Jeśli walka toczy się z ***zaciekłym*** wrogiem, co oznaczono zapaloną diodą zaciekłości, należy zignorować zasady dotyczące przewagi. W takiej walce znacznik przewagi pozostaje na polu „0" toru przewagi i wroga można pokonać wyłącznie obniżając jego do 0.

Berek

Czasem z taktycznych powodów jeden z walczących przez całą walkę wykonuje odwrót, a drugi natarcie. Powoduje to z pozoru patową sytuację. Jednak należy pamiętać, że strona nacierająca stale zyskuje przewagę. Może się okazać, że agresywny gracz wygra walkę bez jednego wystrzału.



Zgaszona i zapalona dioda zaciekłości

Jeśli wróg nie jest ***zaciekły***, przewagę oblicza się, jak to opisano poniżej.

Każdy walczący korzysta z czerwonej lub niebieskiej talii walki. Na kartach walki zaznaczono **zmianę przewagi** w postaci strzałek z jednym lub dwoma grotami.

Zdrowie i obrażenia

Symbol pojawia się na wielu elementach gry i może oznaczać **zdrowie** lub **obrażenia**.

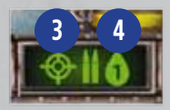
- **Obrażenia**: są **zadawane** w walce i mogą zostać **zatrzymane** przez pancerz. Obrażenia, które nie zostaną zatrzymane, powodują stratę zdrowia. Obrażeń nie można leczyć – są umowne i służą wyłącznie do szacowania efektów udanego ataku.
- **Zdrowie**: może być **tracone** lub **leczone** w różnych okolicznościach. Obrazuje realne rany i bezpośrednie zmiany na liczniku zdrowia rycerza lub na karcie wroga. Straty zdrowia ignorują pancerz (patrz str. 29). Podczas walki oznacza się je na karcie wroga za pomocą żetonów straty zdrowia oraz na liczniku zdrowia rycerza.

Opis panelu walki i symbole walki

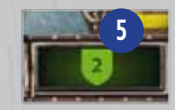
Panel walki pojawia się na kartach sprzętu typu broń i zbroja oraz na kartach pustkowi reprezentujących wrogów. Zawiera symbole używane w walce.



Panel walki wroga



Panel walki broni



Panel walki zbroi

1. **Dioda zaciekłości:** jeśli jest zapalona, wróg jest ***zaciekły*** i ignoruje zmiany przewagi.
2. **Agresja:** to podstawowa liczba kości, jaką rzuca wróg w swoich testach ataku.
3. **Symbole zasięgu:** obrazują możliwości broni jako karty sprzętu lub wyposażenia wroga. Jeśli pojawia się więcej niż jeden symbol zasięgu, walczący wybiera, którego używa podczas ataku.
4. **Symbole ataku:** te symbole informują, jakie dodatkowe efekty ma atak. Wpływają na wszystkie ataki niezależnie od wybranego symbolu zasięgu.
5. **Wartość pancerza:** zmniejsza obrażenia zadane przez przeciwnika.
6. **Wartość zdrowia:** wskazuje wytrzymałość wroga na rany.

Symbole zasięgu pojawiające się na panelach walki opisano na str. 22. Pozostałe symbole walki działają w następujący sposób:

Wartość serii: podczas ataku kartą walki *Seria* za każdy taki symbol test ataku otrzymuje .

Wartość przebicia pancerza: każdy nabój w tarczy obniża wartość pancerza przeciwnika o 1 (do min. 0).

Dodatkowe obrażenia: cyfra w kropli wskazuje liczbę dodatkowych obrażeń zadawanych podczas ataku.

Wartość pancerza: cyfra w tarczy wskazuje liczbę obrażeń zatrzymywaną przez pancerz.

Wartość zdrowia: cyfra w sercu wskazuje, ile musi wynosić suma na żetonach straty zdrowia, aby wróg został pokonany. Zdrowie rycerzy pokazano na panelach graczy.



Niebieska strzałka z 1 grotem



Czerwona strzałka z 2 grotami

- Walczący używający **czerwonej** talii walki **zyskuje 1 przewagi** za groty każdej czerwonej strzałki, widocznej na kartach walki zagranych w obecnym starciu przez obu walczących.
- Walczący używający **niebieskiej** talii walki **zyskuje 1 przewagi** za groty każdej niebieskiej strzałki, widocznej na kartach walki zagranych w obecnym starciu przez obu walczących
- Ponadto każdy walczący **zyskuje 1 przewagi za każde 1** , które w wyniku jego ataku stracił przeciwnik.

Uwaga: nie liczy się zadanych obrażeń, które mogły zostać zatrzymane przez pancerz, ale faktyczne straty .

Należy obliczyć różnicę w zyskach przewagi obu walczących, a następnie **przesunąć znacznik przewagi na torze przewagi o liczbę pól równą tej różnicy**. Znacznik przesuwa się w stronę strzałki w kolorze walczącego, który zyskał większą przewagę.

Jeśli ze względu na dużą przewagę znacznik przewagi miałby się przesunąć poza tor, należy odwrócić znacznik na stronę z „+5" i zacząć obliczać przewagę od pola z „0".

Uwaga: leczenie straconego nie ma wpływu na przewagę w walce. Nawet, jeśli jakiś efekt (np. karta sprzętu *Med-szpryca*) spowoduje wyleczenie, przewaga uzyskana za stracone nie zmieni się.

Przykład. *Gracz z niebieską talią walki dzięki karcie walki* Seria *i atakowi, który spowodował stratę 2 , zyskał 4 przewagi. W tym samym starciu gracz z czerwoną talią walki zagrał kartę walki* Atak, *w wyniku której spowodował stratę 1 , co łącznie dało mu 2 przewagi. Zatem różnica przewagi wynosi 2 na korzyść gracza z niebieską talią, a znacznik przewagi przesuwa się o 2 pola w lewo toru przewagi (w kierunku niebieskiej strzałki).*

d) Ustalenie zasięgu i zakończenie starcia

Jeśli któryś z walczących użył efektu powodującego zmianę zasięgu, należy go teraz rozpatrzyć, przenosząc znacznik zasięgu z obowiązującej karty zasięgu na inną kartę zasięgu. Nowy zasięg zaczyna obowiązywać od początku najbliższego starcia.

Najczęściej zasięg ulega zmianie w wyniku zagrania karty walki *Zmiana zasięgu* (patrz str. 22). W grze pojawiają się też inne efekty powodujące zmianę zasięgu. Część z nich różni się od efektów karty *Zmiana zasięgu* – mogą powodować wyznaczenie określonego zasięgu (np. karta pustkowi *Cichy łowca*) lub umożliwiać zmianę zasięgu o kilka kart zasięgu jednocześnie.

Po ustaleniu nowego zasięgu obecne starcie dobiega końca. Walczący zabierają swoje zagrane karty walki do ręki i przechodzą do nowego starcia. Jeśli właśnie zakończyło się trzecie starcie, należy przejść do fazy zakończenia walki.

Uwaga: jeśli któryś z walczących zagrał kartę walki *Przygotowanie*, pozostawia ją odkrytą na swoim obszarze gry.

Przypływ adrenaliny

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

Wrogowie nigdy nie tracą kości za stracone .

Przebieg ataku

Jeśli co najmniej jeden z walczących zagrał kartę walki *Atak* lub *Seria*, należy rozpatrzyć jego atak w opisany poniżej sposób.

1. Wybór broni i symbolu zasięgu

Zaczynając od aktywnego rycerza walczący podejmują decyzje związane z atakiem:

- Rycerz wybiera **jedną broń**, którą chce zaatakować, a następnie wybiera **jeden symbol zasięgu** z panelu walki na karcie tej broni.
- Padliniarz wybiera **jeden symbol zasięgu** z panelu walki na karcie wroga, którego prowadzi.

Aby atak był możliwy, wybrany symbol zasięgu musi być widoczny na obowiązującej karcie zasięgu.

2. Ustalenie inicjatywy

Walczący sprawdzają inicjatywę obowiązującej karty zasięgu, wyszukując wybrane symbole zasięgu. Walczący, którego symbol zasięgu znajduje się bardziej na lewo, ma **wyższą inicjatywę** i rozpatruje swój atak jako pierwszy. Po nim robi to walczący z **niższą inicjatywą**, o ile nie zostanie pokonany.

Jeśli obaj walczący wybrali identyczne symbole zasięgu, mają **równą inicjatywę** i rozpatrują ataki jednocześnie. W takim wypadku dla porządku wszystkie czynności związane z atakiem jako pierwszy rozpatruje aktywny rycerz.



Inicjatywa z karty zasięgu *Daleki zasięg*

3. Rozpatrzenie ataku

Gracza wykonującego atak określa się jako **atakującego**, a gracza ponoszącego konsekwencje tego ataku jako **broniącego**. Atakujący z wyższą inicjatywą wykonuje **test ataku** i rozpatruje efekty ataku. Po nim robi to atakujący z niższą inicjatywą. Wszystkie opisane poniżej czynności są identyczne dla obu atakujących.

a) Test ataku

- Rycerz atakujący bronią dystansową **wydaje** , a następnie wykonuje test ataku korzystając z umiejętności **Spluwy**.
- Rycerz atakujący bronią białą wykonuje test ataku korzystając z umiejętności **Kosy**.

Uwaga: część broni może wymagać wydania przed atakiem innych zasobów (np. karta sprzętu *Piła* wymaga 1).

- Padliniarz **nigdy nie wydaje** i zawsze wykonuje test ataku korzystając z **Agresji** prowadzonego wroga.

Na obowiązującej karcie zasięgu opisano warunki testu ataku: dopuszczalne umiejętności i poziom trudności testu ataku.



Warunki testu ataku z karty zasięgu *Daleki zasięg*

Zasady wykonywania testów opisano na str. 15. Pulę testu ataku tworzy się w następujący sposób:

**Pula testu ataku = Kosy / Spluwy / Agresja + modyfikatory / **

Z testami ataku są związane różne modyfikatory np. z zagranych kart walki (karta walki *Przygotowanie*), czy farta (np. karta farta *Szybciej, szybciej*). Należy pamiętać, aby podczas ich obliczania najpierw **dodać wszystkie** , a potem **odjąć wszystkie** .

Liczba kości rzucanych w teście ataku **nie może spaść poniżej 1 kości**.

Jeśli test ataku jest udany, atak **trafia**, a atakujący sprawdza jego efekty. Jeśli test ataku jest nieudany, atak **pudłuje**. W tym drugim wypadku atakujący z niższą inicjatywą może teraz rozpatrzyć swój atak.

Uwaga: wiele kart farta zagrywa się przed lub po teście ataku. Atakujący zagrywa karty farta na zmianę z broniącym, dopóki obaj nie zrezygnują. Walczący muszą dać sobie szansę na zagranie kart farta.

b) Zadanie obrażeń

Atakujący oblicza sumę obrażeń **zadanych** broniącemu w następujący sposób:

Suma zadanych obrażeń = 1 + 1 / 10 + modyfikatory

Najczęstsze modyfikatory wynikają z symboli ataku na panelach walki, a także efektów kart farta i zasięgu.

Uwaga: sukces w teście ataku powoduje zadanie 1 obrażenia. Dodatkowe obrażenia są zadawane wyłącznie za 10 – nie za zwykłe sukcesy.

Uwaga: część broni lub zdolności specjalnych może zadawać 2 lub więcej obrażeń za każdą 10 wyrzuconą w teście ataku.

c) Zatrzymanie obrażeń i strata zdrowia

Broniący sprawdza swoją wartość pancerza (zbroję lub panel walki wroga) i zmniejsza ją o wartość przebicia pancerza atakującego. Jeśli wartość pancerza jest wyższa, powstała różnica wskazuje sumę zatrzymanych obrażeń:

**Suma zatrzymanych obrażeń = – **

Broniący pomniejsza sumę zadanych obrażeń o sumę zatrzymanych obrażeń. Jeśli liczba zadanych obrażeń jest wyższa od zatrzymanych, traci równe tej różnicy:

- Rycerz zaznacza stratę uaktualniając licznik zdrowia na swoim panelu gracza – odwraca lub odkłada odpowiednie znaczniki zdrowia.
- Padliniarz zaznacza stratę kładąc żetony straty zdrowia o odpowiedniej wartości na karcie prowadzonego wroga.

Jeśli broniący ma teraz 0 , zostaje **pokonany**. Jeśli miał atakować z niższą inicjatywą, nie może tego zrobić – zostaje pokonany przed rozpatrzeniem swojego ataku. Jeśli miał z atakującym równą inicjatywę, rozpatruje swój atak normalnie i dopiero potem zostaje pokonany.

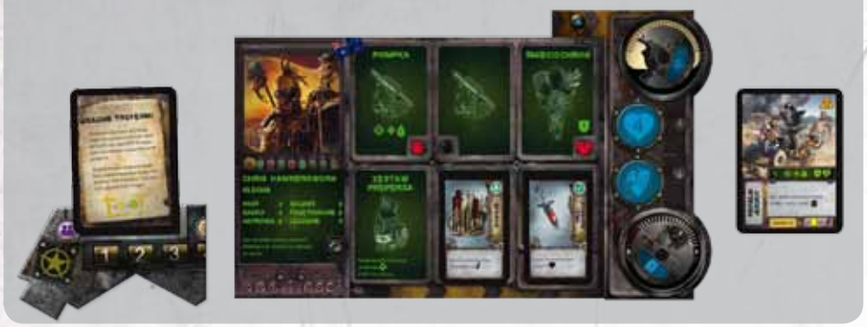
Jeśli po rozpatrzeniu wszystkich ataków któryś z walczących został pokonany, należy przejść do fazy zakończenia walki. Jeśli nie, należy przejść do kroku obliczenia przewagi.

Uwaga: wiele efektów zwiększa liczbę zadawanych , lub . Takie efekty kumulują się.

Uwaga: jeśli walczący traci całe w wyniku jednego ataku, nie może użyć nawet efektów działających „w dowolnej chwili" celem wyleczenia .

Ilustrowany przykład walki

1. Chris Hammersworn, Klecha (aktywny rycerz) przejeżdża właśnie przez heks gór, kiedy jego Padliniarz (Naomi Vatt, Mechanik) zagrywa kartę pustkowi *Piekielni jeźdźcy* (patrz „Droga do Zgorzel" w Książce misji). Chris decyduje się zmierzyć z tym wrogiem, ponieważ w grze znajduje się karta zlecenia ogólnego *Ładne trofeum!*.



2. Chris bierze czerwoną, a jego Padliniarz niebieską talię walki. Chris zagrywa przed walką kartę farta *Szybki jak wiatr* i zmienia początkowy zasięg – umieszcza znacznik zasięgu na karcie *Daleki zasięg*. Padliniarz nie korzysta z żadnych efektów. Potem gracze przechodzą do fazy starć.



3. Rozpoczyna się pierwsze starcie. Walczący w tajemnicy wybierają po 1 karcie walki, a potem jednocześnie je ujawniają. Chris wybiera *Atak*, a Padliniarz *Przygotowanie*. *Przygotowanie* ignoruje inicjatywę i nie ma wpływu na obecne starcie, więc Padliniarz pozwala Chrisowi działać.

Klecha wybiera do ataku *Pompkę* (swoją jedyną dostępną broń), a potem sprawdza symbole z broni i obowiązującej karty zasięgu. Może wybrać wyłącznie symbol , ponieważ symbolu w ogóle nie ma na karcie *Daleki zasięg*. Następnie wydaje 1 i gromadzi kości do puli testu ataku. Jego umiejętność *Spluwy* wynosi 2, czyli powinien rzucać 2 kośćmi, ale wybrany symbol zasięgu wiąże się ze stratą 1 kości, więc Klecha rzuca tylko 1 kością. Uzyskuje „9" – sukces!

Atak trafia i zadaje 2 obrażenia (1 obrażenie za sukces + 1 obrażenie za 1 z *Pompki*). *Piekielni jeźdźcy* mają 1, który zatrzymuje 1 obrażenie. Ostatecznie atak Chrisa powoduje stratę 1 , więc Padliniarz umieszcza żeton straty zdrowia z „-1" na karcie wroga.

Walczący liczą przewagę – Chris zagrał kartę walki *Atak* (+1 przewagi) i spowodował stratę 1 (+1 przewagi), a Padliniarz w ogóle nie zyskał przewagi. Dlatego znacznik przewagi zostaje przesunięty w prawo na pole „2" toru przewagi w stronę czerwonej strzałki (zgodnie z kolorem talii walki rycerza).

Zasięg nie ulega zmianie. Chris zabiera na rękę kartę *Atak*, a Padliniarz zostawia *Przygotowanie* na stole. Wreszcie walczący przechodzą do drugiego starcia.



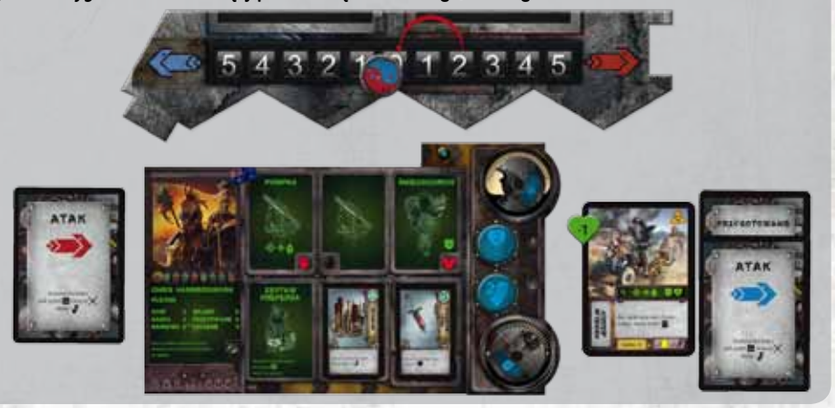
4. W drugim starciu Chris znowu wybiera kartę *Atak*. To samo robi Padliniarz. Klecha musi użyć *Pompki* i . Podobnie Padliniarz wybiera z panelu walki *Piekielnych jeźdźców*. Oznacza to, że walczący mają równą inicjatywę. Chris jako aktywny rycerz rozpatruje atak pierwszy. Znów wydaje 1 , ale w teście ataku wyrzuca „5" – pudło!

Padliniarz nie wydaje – po prostu gromadzi kości do puli testu ataku: 4 za Agresję wroga i 2 za zagranie w poprzednim starciu *Przygotowania*. Rzuca 6 kośćmi i uzyskuje rezultaty „1", „3", „4", „5", „7" i „9" – sukces!

Atak trafia i zadaje 3 obrażenia (1 obrażenie za sukces + 1 obrażenie za 10, która dzięki *Przygotowaniu* jest liczona na rezultacie „9" + 1 obrażenie za 1 z panelu wroga). Chris dzięki *Śmieciochronowi* ma 1, który zatrzymuje 1 obrażenie. Ostatecznie atak Padliniarza powoduje stratę 2 , więc Chris odrzuca wierzchni znacznik z licznika zdrowia na swoim panelu gracza tak, by licznik pokazywał 2 . Martwiąc się o dalsze losy walki, Klecha natychmiast odrzuca *Med-szprycę*, aby wyleczyć właśnie stracone .

Walczący liczą przewagę – Chris zagrał kartę walki *Atak* (+1 przewagi). Padliniarz zagrał kartę walki *Atak* (+1 przewagi) i spowodował stratę 2 (+2 przewagi) – na potrzeby przewagi nie ma znaczenia, że Chris wyleczył się *Med-szprycą*. Zatem zysk przewagi Padliniarza wynosi 2. Znacznik przewagi wędruje w lewo o 2 pola toru przewagi w stronę niebieskiej strzałki, wracając na „0".

Zasięg nie ulega zmianie. Chris zabiera na rękę *Atak*, a Padliniarz zabiera na rękę zarówno *Atak*, jak i wykorzystane *Przygotowanie*. Walczący przechodzą do ostatniego, trzeciego starcia.



5. Zaczyna się trzecie, ostatnie starcie. Obaj walczący decydują się w tajemnicy na *Atak* i ujawniają karty walki. Znów mają równą inicjatywę, więc dla porządku rozpatrywanie ataku rozpoczyna Chris. Rycerz przed swoim testem ataku zagrywa kartę farta *No zdychaj!*, dzięki której atak zyskuje 1 (czyli zada dodatkowo 1 obrażenie). Potem wydaje 1 i rzuca 1 kością, uzyskując „9" – sukces!

Atak trafia i zadaje 3 obrażenia (1 obrażenie za sukces + 1 obrażenie za 1 z *Pompki* +1 za 1 z karty farta). 1 zatrzymuje 1 obrażenie, zatem atak Chrisa powoduje stratę 2 . Padliniarz dokłada żeton straty zdrowia z „-2", co oznacza, że po zsumowaniu z leżącym już na karcie wroga żetonem „-1" *Piekielni jeźdźcy* stracili całe 3 . Na pewno zostaną pokonani, ale ponieważ atakowali na równej inicjatywie, Padliniarz ma jeszcze szansę się zemścić – gromadzi 4 kości za Agresję wroga i rzuca, jednak nie uzyskuje żadnego sukcesu.

Ponieważ jeden z walczących został pokonany przez stratę całego , gracze zabierają swoje karty walki na rękę przechodzą do fazy zakończenia walki.

6. Zwycięzcą walki zostaje Chris – pokonał przeciwnika pozbawiając go całego . W związku z tym zdobywa nagrody z karty *Piekielnych jeźdźców* – dobiera z wierzchu żółtej talii sprzętu *Kamizelkę*, którą natychmiast umieszcza na panelu i otrzymuje 1 (uaktualnia licznik amunicji). Dodatkowo wykonał zlecenie *Ładne trofeum!* polegające na pokonaniu wroga z kart pustkowi, więc zwiększa swoją o 2, przesuwając swój znacznik Reputacji na pole „2" toru Reputacji i czasu, a ponadto dobiera zieloną kartę sprzętu.

Walka dobiega końca. Obaj gracze odkładają talie walki na ramkę walki. Padliniarz odrzuca kartę *Piekielnych jeźdźców* na stos odrzuconych kart pustkowi, sprawdza, czy znacznik przewagi leży na „0" i przesuwa znacznik zasięgu na kartę zasięgu *Średni zasięg*, porządkując grę z myślą o kolejnych walkach.

Faza zakończenia walki

W tej fazie określa się ostateczne wyniki walki.

a) Wyłonienie zwycięzcy

Zwycięzcą walki zostaje walczący, który pokonał przeciwnika. Można to zrobić na dwa sposoby:

- **Strata całego ❤:** w wyniku ataków walczącego przeciwnik ma 0 ❤. Jeśli rycerz ma 0 ❤, traci przytomność (patrz str. 29). Jeśli wróg ma 0 ❤, jego karta zostaje odrzucona po fazie zakończenia walki.

  Uwaga: ten sposób pokonania przeciwnika może zakończyć walkę już w pierwszym lub drugim starciu.
- **Przewaga w walce:** po rozpatrzeniu trzech starć znacznik przewagi walczącego znajduje się po jego stronie toru przewagi. Aby wygrać przewagą wystarcza 1 przewagi. Nie można zwyciężyć w ten sposób z ***zaciekłymi*** wrogami.

  Uwaga: ten sposób pokonania przeciwnika może zakończyć walkę wyłącznie po rozpatrzeniu trzech pełnych starć.

Jeśli obaj walczący mieli równą inicjatywę, a ich ❤ spadło do 0 w tym samym starciu, pokonują się nawzajem i walka kończy się remisem.

Jeśli trzecie stracie zakończyło się ze znacznikiem przewagi na polu „0" toru przewagi, walka kończy się remisem.

Remisów nie rozstrzyga się na niczyją korzyść – żaden walczący nie wygrywa walki i nikt nie zdobywa nagród, ani nie może użyć efektów wynikających z wygrania lub przegrania walki. Efekty związane z pokonaniem przeciwnika rozpatruje się normalnie.

Uwaga: jeśli rycerzowi udało się pokonać wroga z kart pustkowi, ale stracił przytomność w walce, nadal normalnie wykonuje zlecenia wymagające pokonania wroga (np. karty zleceń *Ładne trofeum!*, czy *Łowca robotów*) i zdobywa za nie nagrody.

b) Nagrody i efekty „po walce"

Jeśli walkę wygrał rycerz, zdobywa wszystkie nagrody widoczne w polu nagród karty pustkowi reprezentującej wroga, z którym walczył. Ponadto jeśli pokonując wroga wykonał zlecenie, zdobywa nagrody widoczne w polu nagród tego zlecenia, a Padliniarz natychmiast wprowadza do gry nową kartę zlecenia (patrz str. 16).

Uwaga: może się zdarzyć, że w wyniku pokonania wroga rycerz wykona kilku zleceń jednocześnie. O kolejności ich wykonania i wprowadzania do gry nowych kart zleceń decyduje Padliniarz.

Jeśli walkę wygrał wróg prowadzony przez Padliniarza, należy rozpatrzyć jego zdolności specjalne zawarte w opisie zasad, związane z przegraną rycerza (np. karta pustkowi *Wygnańcy Alice*). Padliniarz nie zdobywa żadnych nagród za pokonanie rycerza.

Uwaga: jeśli pokonany rycerz, który wykonywał ruch, nie stracił przytomności i nie został zatrzymany zdolnością wroga (np. kartą pustkowi *Kopacz 2.0*), kontynuuje swój krok ruchu.

W przyszłych rozszerzeniach do gry mogą pojawić się efekty, które rozpatruje się w fazie zakończenia walki (np. okazyjna karta farta *Podziwiajcie mnie!* zwiększająca zyski ★ po pokonaniu przeciwnika). Jeśli w opisie efektu pojawia się wyrażenie **„po walce"**, należy rozpatrzyć ten efekt właśnie teraz.

Po rozpatrzeniu fazy zakończenia walki obaj walczący odkładają talie walki na ramkę walki. Potem Padliniarz umieszcza znacznik przewagi na polu „0" toru przewagi, odkłada użyte żetony straty zdrowia do wspólnej puli i niezależnie od wyniku walki odrzuca kartę wroga na stos odrzuconych kart pustkowi.
Aktywny rycerz może kontynuować grę.

Spotkania i walka rycerzy

Kiedy aktywny rycerz wykonuje ruch i wyznaczona przez niego trasa przebiega przez heks zawierający znacznik innego rycerza, po wjeździe na ten heks może spytać tego rycerza, czy chce się **spotkać**:

- **Rycerz wyraża zgodę:** rycerze rozpoczynają walkę zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli w pierwszym starciu obaj zagrają kartę walki *Obrona*, walka natychmiast się kończy, a rycerze mogą dokonać wymiany (patrz str. 34).

  Jeśli jeden z rycerzy zagra inną kartę walki, walkę rozpatruje się zgodnie z zasadami.
- **Rycerz nie wyraża zgody:** aktywny rycerz może wykonać **test poszukiwań**. Jest to średni (7) test Przetrwania wykonywany, aby odnaleźć i zmusić do spotkania innego rycerza. Jeśli test jest udany, rycerze rozpoczynają walkę zgodnie z zasadami. Walka wciąż może skończyć się wymianą, jeśli obaj pierwszym starciu zagrają kartę walki *Obrona*.

  Jeśli test jest nieudany, nic się nie dzieje, a aktywny rycerz kontynuuje ruch.

Aktywny rycerz podczas ruchu może się spotkać z dowolną liczbą innych rycerzy, o ile jego trasa przebiega przez ich heksy.

Tylko aktywny rycerz może inicjować spotkania z innymi rycerzami i wykonywać testy poszukiwań – jeśli z tego zrezygnuje, ignoruje rycerzy, przez których heksy się porusza.



Walka rycerzy przebiega na niemal identycznych zasadach, co walka z wrogiem z kart pustkowi, poza następującymi wyjątkami:

- Obaj rycerze mogą zagrywać karty farta.
- Obaj rycerze wybierają broń podczas wykonywania ataku.
- Obaj rycerze muszą wydawać lub inne zasoby używając broni.
- W walce rycerzy zawsze korzysta się z zasad przewagi – rycerze nie są ***zaciekli***.
- W walce rycerzy nie używa się żetonów straty zdrowia – wszystkie zmiany zaznacza się na panelach graczy.
- Zwycięzca walki nie zdobywa nagród. Zamiast tego **otrzymuje +1** i może **okraść** pokonanego (patrz str. 30) nawet, jeśli nie stracił on przytomności (walkę rozstrzygnęła przewaga). Ponadto pokonanie innego rycerza może spowodować wykonanie zlecenia (np. karta zlecenia *Walka w dole*) lub spełnienie warunków misji (np. misja *Może być tylko jeden*).

Uwaga: jeśli walka zakończyła się utratą przytomności jednego z rycerzy, zwycięzca tej walki nie może w obecnej rundzie ocucić pokonanego.

DODATKOWE ZASADY

Niniejsza część Instrukcji zawiera szczegółowe omówienie różnych aspektów gry, o których nie było mowy w poprzednich rozdziałach.

Zasoby i liczniki

W *Rycerzach Pustkowi* każdy gracz dysponuje czterema podstawowymi zasobami: amunicją, paliwem, radiacją oraz zdrowiem. Oznaczono je na panelu gracza za pomocą liczników. Poniżej znajduje się dokładny opis ich działania.

Amunicja

Amunicja oznaczona symbolem obrazuje zapas naboi różnego kalibru, posiadany przez rycerza. Jest głównie używana podczas wykonywania ataków w walce za pomocą większości broni dystansowych.

Licznik amunicji składa się z trzech elementów. Pierwszy to nadrukowany na panel gracza wyświetlacz, który wskazuje 0 . Pozostałe to znaczniki amunicji z nadrukowanymi wartościami 1-4 . Każda strona znacznika amunicji reprezentuje **1 poziom** .

Kiedy rycerz **wydaje** lub **traci** , odwraca lub zdejmuje z licznika amunicji odpowiedni znacznik amunicji za każdy wydany lub stracony poziom. Straty tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„-”** (np. -1).

Kiedy rycerz **otrzymuje** , odwraca lub umieszcza na liczniku odpowiedni znacznik amunicji za każdy otrzymany poziom. Zyski tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„+”** (np. +3).

Licznik amunicji jest ograniczony skalą 0-4 . Wszystkie zmiany powyżej 4 i poniżej 0 należy zignorować.

Na części kart broni pojawia się wyrażenie: **„nie wymaga ”**. Oznacza ono, że podczas wykonywania ataków taką bronią rycerz nie wydaje i nie może korzystać z efektów, które opierają się o jej wydawanie (np. rycerz używający do ataku karty sprzętu *Kusza* nie mógłby jednocześnie użyć karty sprzętu *Dum-dumy*).

Ataki bronią białą nie wymagają .



Znaczniki amunicji (awersy i rewersy)



Wyświetlacz amunicji na panelu gracza

Paliwo

Paliwo oznaczone symbolem obrazuje ilość benzyny lub innego środka napędowego w baku pojazdu rycerza. Jest głównie używane podczas ruchu pojazdem po planszy.

Licznik paliwa składa się z dwóch elementów. Pierwszy to nadrukowana na panel gracza kontrolka paliwa ze skalą 0-4 . Drugi to obrotowy wskaźnik paliwa pokazujący strzałką aktualny poziom .

Całkowite leczenie i odzyskiwanie zasobów

W wyniku akcji uzupełnień oraz rycerz **całkowicie leczy** i i/lub **całkowicie odzyskuje** i . W takim wypadku uaktualnia odpowiednie liczniki poprzez obrócenie wskaźników lub umieszczenie znaczników tych zasobów na panelu gracza tak, by wskazywały odpowiednio:

- 0
- 4
- 4
- 4

Każde pole licznika paliwa reprezentuje **1 poziom** .

Kiedy rycerz **wydaje** lub **traci** , obraca wskaźnik paliwa **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara** o 1 pole licznika za każdy wydany lub stracony poziom. Straty tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„-”** (np. -1).

Jeśli rycerz **otrzymuje** , obraca wskaźnik paliwa **zgodnie z ruchem wskazówek zegara** o 1 pole licznika za każdy otrzymany poziom. Zyski tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„+”** (np. +4).

Licznik paliwa jest ograniczony skalą 0-4 . Wszystkie zmiany powyżej 4 i poniżej 0 należy zignorować.

Część kart broni (np. karta sprzętu *Piła*) wymaga **„wydania 1 ”**, aby użyć ich w walce. W takim wypadku rycerz wydaje ten zasób przed wykonaniem ataku, a jeśli nie posiada , nie może użyć danej broni. Wydanie 1 wystarcza na całą walkę bez względu na to, ile razy rycerz atakuje daną bronią.

Jeśli rycerz kiedykolwiek straci pojazd (np. wymieni go na inną kartę sprzętu nie będącą pojazdem lub pojazd zostanie zniszczony), natychmiast traci całe posiadane .



Licznik paliwa

Wydawanie i tracenie

Wiele efektów mówi o **wydawaniu** zasobów. Wydawanie jest **opcjonalne** – rycerz nie musi wydawać danego zasobu. Jeśli się na to decyduje, musi wydać całą wymaganą ilość tego zasobu. Jeśli nie posiada odpowiedniego poziomu tego zasobu, nie może skorzystać z efektu. Przykładowo chcąc zagrać kartę walki *Seria* rycerz musi mieć co najmniej 2 i wydać je przed wykonaniem swojego testu ataku.

Inne efekty mówią o **traceniu** zasobu. Tracenie jest **przymusowe** – rycerz musi obniżyć poziom danego zasobu zgodnie z opisem efektu. Przykładowo gdyby rycerz z 1 został zmuszony do straty 2 , obniżyłby swoje do 0.

Uwaga: jeśli efekt mówi o traceniu , gracz nie bierze pod uwagę posiadanego pancerza. Pancerz chroni wyłącznie przed obrażeniami zadawanymi w walce, a nie przed bezpośrednią stratą .

Radiacja

Radiacja oznaczona symbolem obrazuje stopień napromieniowania organizmu rycerza oraz jak przekłada się ono na skuteczność jego działań.

Licznik radiacji składa się z dwóch elementów. Pierwszy to nadrukowany na arkusz gracza miernik Geigera ze skalą i symbolami wpływu na rycerza. Drugi to obrotowy wskaźnik radiacji pokazujący strzałką aktualny poziom i z okienkiem po lewej stronie na symbole z miernika. Każde pole licznika radiacji reprezentuje **1 poziom** .

Kiedy rycerz **dostaje** , obraca wskaźnik radiacji **zgodnie z ruchem wskazówek zegara** o 1 pole licznika za każdy poziom, jaki dostał. Wzrosty tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„+”** (np. +1).

Kiedy rycerz **leczy** , obraca wskaźnik radiacji **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara** o 1 pole licznika za każdy wyleczony poziom . Spadki tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„-”** (np. -1).

Licznik radiacji jest ograniczony skalą 0-4 . Wszystkie zmiany powyżej 4 i poniżej 0 należy zignorować.

Wysoki poziom przekłada się na skuteczność działań rycerza. Na liczniku radiacji zaznaczono następujące symbole:

- : rycerz nie otrzymuje żadnych korzyści wynikających z wyrzucenia tzn. nie zadaje dodatkowych obrażeń w walce, ani nie aktywuje żadnych innych efektów związanych z .
- : rycerz nie może leczyć , dopóki nie obniży poziomu .
- **K.O.**: rycerz traci przytomność (patrz str. 29).



Bez



Bez



Utrata przytomności

Zdrowie

Zdrowie oznaczone symbolem obrazuje stan fizyczny rycerza oraz liczbę ran, jakie zostały mu zadane podczas gry.

Licznik zdrowia składa się z trzech elementów. Pierwszy to nadrukowany na panel gracza wyświetlacz, który wskazuje 0 i „**K.O.**” (rycerz jest nieprzytomny). Pozostałe to znaczniki zdrowia z nadrukowanymi wartościami 1-4 oraz symbolami . Każda strona znacznika zdrowia reprezentuje **1 poziom** .

Kiedy rycerz **traci** , odwraca lub zdejmuje z licznika odpowiedni znacznik zdrowia za każdy stracony poziom. Spadki tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„-”** (np. -1).

Kiedy rycerz **leczy** , odwraca lub umieszcza na liczniku zdrowia odpowiedni znacznik zdrowia za każdy wyleczony poziom. Wzrosty tego zasobu mogą być oznaczone na elementach gry symbolem **„+”** (np. +2).

Licznik zdrowia jest ograniczony skalą 0-4 . Wszystkie zmiany powyżej 4 i poniżej 0 należy zignorować.

Duża liczba ran przekłada się na skuteczność działań rycerza. Na znacznikach oraz wyświetlaczu zdrowia zaznaczono następujące symbole:

- : rycerz rzuca 1 kością mniej za każdy taki symbol podczas testów wszystkich umiejętności.
- **K.O.**: rycerz traci przytomność (patrz str. 29).



Znaczniki zdrowia (awersy i rewersy)



Wyświetlacz zdrowia na panelu gracza

Nieprzytomni rycerze

Rycerz traci przytomność natychmiast, kiedy jego licznik radiacji wskaże 4 i/lub jego licznik zdrowia wskaże 0 . Znacznik nieprzytomnego rycerza należy położyć na heksie, gdzie się obecnie znajduje. Dopóki rycerz nie odzyska przytomności, nie ma wpływu na grę – nie może podejmować żadnych działań, ani używać efektów z posiadanych kart,

Stany rycerza

Zależnie od wskazań liczników rycerza mogą dotyczyć następujące stany:

- **Zdrowy:** rycerz jest zdrowy, jeśli jego licznik zdrowia wskazuje 4 .
- **Czysty:** rycerz jest czysty, jeśli jego licznik radiacji wskazuje 0 .
- **Ranny:** rycerz jest ranny, jeśli nie jest zdrowy.
- **Napromieniowany:** rycerz jest napromieniowany, jeśli nie jest czysty.
- **Nieprzytomny:** rycerz jest nieprzytomny, jeśli jego licznik radiacji wskazuje 4 i „**K.O.**” i/lub wskazuje 0 i „**K.O.**”.

Rycerza może jednocześnie dotyczyć więcej niż jeden stan.

czy zdolności chyba, że pozwalają one na odzyskanie przytomności (np. czerwona karta sprzętu *Adrenal*) lub chronią przed jej utratą.

Podczas swojego ruchu aktywny rycerz może przejechać przez heks nieprzytomnego rycerza i znaleźć go na normalnych zasadach (patrz str. 27), aby go **ocucić** lub **okraść**.

Ocucenie

Należy postawić znacznik nieprzytomnego rycerza – ten rycerz natychmiast **leczy 2** **i/lub 2** zależnie od tego, który licznik wskazuje „**K.O.**”. Jeśli ocucony rycerz nie wykonywał jeszcze swojego ruchu, może normalnie kontynuować rundę, kiedy przyjdzie jego kolej. Jeśli już go wykonał, musi pozostać na swoim heksie. Aktywny rycerz **otrzymuje +1** , a następnie rycerze mogą przeprowadzić wymianę bez ryzyka rozpoczęcia walki. Potem aktywny rycerz kontynuuje ruch.

Kradzież

Aktywny rycerz okrada nieprzytomnego rycerza, wybierając **jedną** z następujących opcji:

- bierze 1 kartę sprzętu (oprócz pojazdu i niebieskich kart sprzętu)
- otrzymuje +2
- otrzymuje +2
- bierze kartę zlecenia prywatnego z obszaru gry nieprzytomnego rycerza i usuwa z tej karty 1 znacznik uniwersalny (jeśli jakiś na niej leży)

Jeśli doszło do kradzieży zasobów, obaj rycerze uaktualniają odpowiednie liczniki na panelach graczy. Potem aktywny rycerz kontynuuje ruch.

Odzyskiwanie przytomności

Jeśli nieprzytomny rycerz nie został ocucony w kroku ruchu, **odzyskuje przytomność** na końcu kroku odpoczynku obecnej rundy. Należy postawić jego znacznik i umieścić go na najbliższym heksie (jeśli dwa są w tej samej odległości, Padliniarz wybiera, gdzie postawić znacznik). Rycerz natychmiast **leczy 2** **i/lub 2** zależnie od tego, który licznik wskazuje „**K.O.**”, a następnie, o ile to możliwe, traci **1** i **1** , co obrazuje koszt pomocy udzielonej przez obcych rycerzowi.

Karty sprzętu

Karty sprzętu reprezentują przedmioty przydatne na pustkowiach. Można je podzielić na pięć najważniejszych kategorii zależnie od dotyczących ich zasad: **broń**, **zbroje**, **pojazdy**, **dodatki** oraz **ogólne**. Ponadto karty sprzętu dzieli się na typy, co oznaczono odpowiednimi symbolami (patrz arkusz pomocy).

Z kartami sprzętu wiążą się następujące zasady ogólne:

- Rycerz może umieszczać karty sprzętu na panelach arkusza rycerza (w rękach, na korpusie i w trzech kieszeniach), w plecaku oraz w pojeździe. Na każdym panelu arkusza rycerza może się znajdować **jedna karta sprzętu** (ale patrz „Sprzęt początkowy” poniżej). W plecaku i w pojeździe może się znajdować tyle kart, na ile pozwala **pakowność** plecaka lub pojazdu.
- Karty sprzętu znajdujące się na arkuszu rycerza są **dostępne** tzn. rycerz może ich używać zgodnie z opisem. Dostępne karty trzyma się **odkryte**.
- Karty sprzętu trzymane poza arkuszem rycerza są **schowane** tzn. nie można ich używać. Schowane karty trzyma się zakryte, układając je poziomo poniżej arkusza rycerza w plecaku lub poniżej karty pojazdu.
- Rycerz może dowolnie przesuwać swoje karty sprzętu między arkuszem, plecakiem i/lub pojazdem wyłącznie w kroku rycerzy oraz w kroku odpoczynku. Podczas tych dwóch kroków **wszystkie karty sprzętu** są dostępne. Poza tymi krokami rycerz musi użyć jakiegoś efektu (np. karty walki *Obrona*), aby zmienić konfigurację swojego sprzętu.
- Jeśli rycerz zdobywa nową kartę sprzętu (np. po pokonaniu wroga z kart pustkowi lub po), może natychmiast umieścić ją na swoim arkuszu gracza. Jeśli umieszcza ją w miejscu zajętym przez inną kartę sprzętu, musi natychmiast umieścić poprzednią kartę w innym dopuszczalnym miejscu.
- Rycerz może **wymieniać** wszystkie swoje karty sprzętu z Targiem i innymi rycerzami (patrz str. 32).
- **Karty limitowane:** w opisie zasad części kart sprzętu pojawia się wyrażenie **„1 na…”** (np. „Limit 1 na rycerza”). Oznacza to, że rycerz może używać tylko 1 limitowanej karty o danej nazwie. Limit obowiązuje w każdym momencie gry (np. rycerz nie mógłby użyć w kroku odpoczynku dwóch kart *Apteczka*).
- **Karty zaznaczane:** w opisie zasad części kart sprzętu pojawia się wyrażenie **„zaznacz tę kartę”**. Kart tego rodzaju można użyć raz na rundę. Jeśli zaznaczona karta zostaje schowana lub wymieniona z innym rycerzem, nie usuwa się z niej znacznika uniwersalnego.

Broń

Karty broni umieszcza się na arkuszu rycerza na panelach **rąk** i używa podczas walki. Rycerz może jednocześnie mieć dostępne maksymalnie **dwie bronie 1-ręczne** lub **jedną broń 2-ręczną** . Inne karty broni można trzymać schowane wyłącznie w plecaku i/lub pojeździe (nigdy w kieszeniach).

Zbroje

Karty zbroi umieszcza się na arkuszu rycerza na panelu **korpusu** w celu ochrony podczas walki. Rycerz może jednocześnie mieć dostępną maksymalnie **jedną kartę zbroi**. Inne karty zbroi można trzymać schowane wyłącznie w plecaku i/lub pojeździe (nigdy w kieszeniach).

Pojazdy

Karty pojazdów umieszcza się obok licznika paliwa. Są szczególnym rodzajem sprzętu, ponieważ służą rycerzom do podróżowania oraz przechowywania innych kart sprzętu. Pojazdy obowiązują następujące zasady:

- Rycerz może jednocześnie mieć dostępną maksymalnie **jedną kartę pojazdu**.
- Pojazd rycerza jest **zawsze dostępny**, chociaż nie znajduje się na jego arkuszu.
- Pojazd wykorzystuje podczas ruchu (patrz str. 28).
- Kart pojazdów nie można chować.
- Pojazd może zostać **uszkodzony** lub **zniszczony**. Stan pojazdu ma wpływ na jego cechy. Każdy rycerz zaczyna z nieuszkodzonym pojazdem odwróconym stroną o większej wartości do góry. W momencie uszkodzenia pojazdu (np. jako efekt karty pustkowi *Kopacz 2.0*), rycerz odwraca kartę pojazdu na drugą stronę i umieszcza na niej żeton uszkodzenia pojazdu. Jeśli uszkodzony pojazd miałby zostać ponownie uszkodzony, zostaje zniszczony – rycerz odkłada jego kartę do puli pojazdów i natychmiast traci całe posiadane . Do momentu zdobycia nowego pojazdu musi poruszać się pieszo.
- Pojazdy charakteryzuje **pakowność** . Jeśli pojazd zostaje uszkodzony, a jego nowa jest mniejsza niż liczba schowanych w nim kart sprzętu, Padliniarz rycerza natychmiast wybiera i odrzuca nie mieszczące się karty sprzętu.
- Wszystkie karty pojazdów nie wybrane podczas przygotowania gry przez graczy są dostępne w każdym na normalnych zasadach wymiany (patrz poniżej). Można je również dobierać zawsze, kiedy rycerz otrzymuje nowe karty sprzętu (np. jako nagrody).

Zaznaczanie i odświeżanie

Część zdolności specjalnych oraz kart wymaga **zaznaczenia** po użyciu. Aby zaznaczyć kartę lub zdolność, gracz umieszcza **1 znacznik uniwersalny** na opisie zdolności na arkuszu rycerza lub na opisie zasad karty. Dana zdolność lub karta nie może być więcej użyta, dopóki leży na niej znacznik.

Na początku kroku rycerzy w fazie przygotowań gracze **oczyszczają** wszystkie arkusze oraz karty tzn. usuwają z nich znaczniki uniwersalne. Od tego momentu są one ponownie gotowe do użycia.

Uwaga: jeśli jakiś element gry nie wymaga zaznaczenia do użycia, ale z jakichś przyczyn zostanie zaznaczony (np. w wyniku działania karty pustkowi *Tekla*), działa na normalnych zasadach.

Dodatki

Karty dodatków **dołącza się** do innych kart sprzętu celem ich ulepszenia. Karty dodatków oznaczono „+" nad symbolem typu sprzętu, do jakiego można je dołączyć. Karty dodatków nie mogą być używane, jeśli nie są dołączone do odpowiedniej karty sprzętu. Można je trzymać wyłącznie dołączone do karty lub schowane w plecaku i/lub pojeździe (nigdy w kieszeniach). Dodatki obowiązują następujące zasady:

- Dodatek można dołączyć do karty sprzętu odpowiedniego typu, o ile nie wykluczają tego zasady dołączenia dodatku.
- Dodatki są limitowane w odniesieniu do karty sprzętu, do której są dołączone tzn. do jednej karty sprzętu nie można dołączyć dwóch dodatków o identycznych nazwach.
- Nie ma ograniczenia liczby dodatków, jakie można dołączyć do jednej karty sprzętu.
- W opisie zasad dodatku pojawia się pozioma linia. Opis powyżej linii to **zasady dołączenia** – informują o ograniczeniach podczas dołączania dodatku. Opis poniżej linii to **efekt dołączenia** – wskazuje zmianę działania karty sprzętu od momentu dołączenia dodatku. W momencie dołączenia należy wsunąć kartę dodatku pod wybraną kartę tak, aby był widoczny wyłącznie efekt dołączenia.
- Dodatek pozostaje dołączony do karty sprzętu bez względu na to, gdzie znajduje się ta karta i zajmuje miejsce w plecaku lub pojeździe tak, jakby był osobną kartą sprzętu.
- Jeśli karta sprzętu z dołączonym dodatkiem zostaje zniszczona, ukradziona lub odrzucona, dodatek jest tracony razem z nią. Jeśli zostaje wymieniona, rycerz może wyjątkowo odłączyć dodatek w momencie wymiany i umieścić go w plecaku lub pojeździe albo wymienić na normalnych zasadach.
- Dodatki można dołączać i odłączać **wyłącznie w kroku rycerzy i w kroku odpoczynku**. Nie można ich przesuwać pomiędzy kartami za pomocą efektów, które normalnie pozwalałyby na zmianę konfiguracji kart sprzętu (np. kartą walki *Obrona*).

Sprzęt ogólny

Jeśli karta sprzętu nie należy do żadnej z powyższych kategorii, to ogólny ekwipunek rycerza. Karty tego rodzaju umieszcza się w jednej z trzech kieszeni albo chowa w plecaku i/lub pojeździe zależnie od tego, kiedy dana karta może być używana. Karty sprzętu ogólnego dzielą się na trzy kategorie:

- **Karty o stałym działaniu:** opis zasad obowiązuje bez przerwy, dopóki karta jest dostępna (np. karta *Kapelusz Dundee*)
- **Karty jednorazowe:** jeśli karta jest dostępna, można ją odrzucić dla efektu z opisu zasad (np. karta *Med-szpryca*)
- **Karty zaznaczane:** jeśli karta jest dostępna, można raz użyć jej efektów w określonym momencie rundy, a potem ją zaznaczyć (np. karta *Apteczka* używana w kroku odpoczynku). Po odświeżeniu w kolejnym kroku rycerzy karty będzie można użyć ponownie.

Sprzęt początkowy

Każdy rycerz rozpoczyna grę z określonym zestawem sprzętu. Sprzęt początkowy oznaczony na arkuszu rycerza działa na podobnych zasadach, jak inne karty sprzętu, z następującymi wyjątkami:

- Sprzętu początkowego nie da się w żaden sposób zniszczyć, ukraść, ani odrzucić.
- Sprzętu początkowego nie można wymieniać.
- Sprzęt początkowy jest nadrukowany na arkusz rycerza i można go zakrywać innymi kartami sprzętu. Zakryty sprzęt początkowy **przestaje być dostępny** – uważa się go za schowany do momentu odkrycia.
- Sprzęt początkowy liczy się do limitowanych kart sprzętu rycerza.
- Do sprzętu początkowego można dołączać dodatki na normalnych zasadach. Należy wsunąć kartę

Opis kart sprzętu



1. **Nazwa.**
2. **Opis zasad / opis fabularny.**
3. **Typ sprzętu.**
4. **Wartość wymiany z Targiem.**
5. **Symbol liczby rąk (tylko broń):** wskazuje, ile rąk zajmuje broń i na którym panelu (panelach) arkusza rycerza należy ją umieścić.
6. **Symbol korpusu (tylko zbroje):** wskazuje, na którym panelu arkusza rycerza należy umieścić zbroję.
7. **Panel walki (tylko broń i zbroje):** zawiera symbole walki używane podczas rozpatrywania ataku.
8. **Szybkość (tylko pojazdy):** wskazuje, ile otrzymuje rycerz za każdy poziom wydany podczas ruchu danym pojazdem.
9. **Pakowność (tylko pojazdy):** wskazuje, ile kart sprzętu można schować w tym pojeździe.
10. **Zasady dołączenia (tylko dodatki):** wskazują, do jakich kart sprzętu dołącza się dodatek.
11. **Efekt dołączenia (tylko dodatki):** opisuje działanie dodatku od momentu jego dołączenia.

dodatku pod arkusz rycerza tak, aby był widoczny jej efekt dołączenia. Dodatki dołączone do sprzętu początkowego mogą być niszczone, kradzione i odrzucane na normalnych zasadach.

- Jeśli sprzęt początkowy wymaga zaznaczenia, zaznacza się go poprzez umieszczenie znacznika uniwersalnego w prawym górnym rogu panelu zawierającego ten sprzęt. Zaznaczony sprzęt początkowy można zakrywać innymi kartami sprzętu. Karty zakrywające sprzęt początkowy mogą być zaznaczane zgodnie z normalnym zasadami.

Targ i wymiana kart sprzętu

W świecie *Rycerzy Pustkowi* nie występuje pieniądz – cały handel odbywa się na zasadzie **wymiany**.

Wartość każdej karty sprzętu oznaczono paskami w tym samym kolorze na rewersie oraz na panelu z nazwą karty. Karty pojazdów oznaczono paskami na panelu pod nazwą karty oraz poniżej . W grze występują karty o następującej wartości:

- **Karty** : najtańsze i najbardziej powszechne.
- **Karty** : średnio drogie i trudniej dostępne.
- **Karty** : bardzo drogie i rzadkie.
- **Karty** : unikatowe karty o nieocenionej wartości, które można zdobyć wyłącznie po wykonaniu określonych zleceń.

W grze obowiązuje następujący przelicznik wartości kart, działający w obie strony:

= =

= =

Karty sprzętu zdobywane podczas wymiany są wystawione na tzw. **Targu** na dwóch elementach ramki planszy. Targ składa się z **10 pól Targu**: 8 **zwykłych pól** i 2 **specjalnych pól** dla miast Pompy i New Sydney. Każdy rycerz, który wykonuje akcję wymiany w jednym z , ma dostęp do kart sprzętu z 8 zwykłych pól Targu. Ponadto rycerz znajdujący się na heksie Pomp lub New Sydney ma dostęp do karty z odpowiedniego pola specjalnego.

Tło pola targu pokazuje, jaką kartę sprzętu należy na nim umieścić, natomiast kolor diody poniżej pola informuje, jaka jest aktualna wartość danej karty podczas wymiany z Targiem. Większość kart wymienia się zgodnie z ich pierwotną wartością poza następującymi wyjątkami:

- Na każdej ramce planszy 1 zwykłe pole Targu wymusza niekorzystną wymianę (za lub za kartę sprzętu).
- Na każdej ramce planszy 1 specjalne pole Targu pozwala na korzystną wymianę (w Pompach za , w New Sydney za kartę sprzętu).

Kiedy rycerz przebywający w kroku eksploracji na heksie decyduje się wykonać akcję , jako swoją akcję eksploracji, przeprowadza wymianę z Targiem w następujący sposób:

1. **Oferta:** rycerz wybiera i oferuje na wymianę swoje karty sprzętu o odpowiedniej wartości (z arkusza rycerza, plecaka i/lub pojazdu). Oferowane karty układa poniżej ramki Targu.
2. **Wybór:** rycerz wybiera karty sprzętu z dostępnych dla siebie pól Targu. Wartość wybranych kart musi być **równa lub niższa** od wartości oferowanych kart. Wybrane karty z Targu przesuwa lekko do góry, aby zaznaczyć swój wybór.

   Uwaga: Podczas wymiany należy brać pod uwagę aktualną wartość danej karty z Targu.
3. **Transakcja:** jeśli wartość oferowanych kart jest odpowiednia, rycerz odrzuca je na stos odrzuconych kart sprzętu odpowiedniego koloru, bierze wybrane karty z Targu i umieszcza na swoim arkuszu rycerza, w plecaku i/lub pojeździe.

   Uwaga: rycerz nie otrzymuje „reszty" z wymiany – jeśli zaoferował karty o wartości wyższej niż wymagana, a na Targu nie ma kart, które by to zrównoważyły, traci nadwyżkę.
4. **Uzupełnienie Targu:** rycerz uzupełnia Targ dobierając karty sprzętu z odpowiednich talii sprzętu i umieszczając je na kolejnych pustych polach Targu (zaczynając od lewej strony od zielonych kart sprzętu).

W grze pojawiają się efekty pozwalające na poza heksami i poza krokiem eksploracji (np. karta pustkowi *Kupiec*). O ile nie zaznaczono inaczej, wynikająca z nich wymiana przebiega zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.

Warianty rozgrywki

Rozgrywka 2-osobowa

Rozgrywka 2-osobowa przebiega na takich samych zasadach, jak rozgrywka 4-osobowa, poza opisanymi poniżej wyjątkami.

Przygotowanie gry

Znaczniki pierwszego gracza i Padliniarza: pierwszy gracz bierze znacznik pierwszego gracza. Podczas gry 2-osobowej nie używa się znacznika Padliniarza – Padliniarzem jest osoba nie będąca aktywnym rycerzem.

Karty walki: każdy gracz bierze jedną talię walki i posługuje się nią do końca gry.

Karty zleceń: talię zleceń ogólnych należy przygotować do gry tak, jak to opisano w normalnych przygotowaniach. Talię zleceń prywatnych należy potasować, a następnie pierwszy gracz rozdaje po 3 karty zleceń prywatnych sobie i Padliniarzowi. Obaj gracze wybierają po 2 karty zleceń i umieszczają je przed sobą zakryte, a trzecią kartę oraz talię zleceń prywatnych odkładają do pudełka. Pola zleceń prywatnych na ramce zleceń pozostają puste, ale gracze mogą korzystać z pomarańczowych i zielonych żetonów zleceń podczas wykonywania swoich zleceń prywatnych.

Przebieg gry

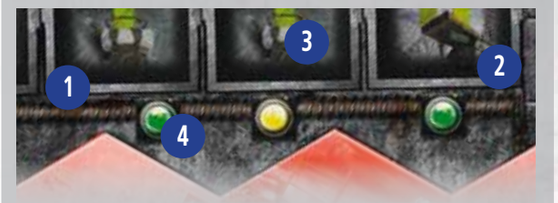
Karty zleceń: gracze wykonują zlecenia ogólne na normalnych zasadach. Ponadto każdy z nich posiada na swoim obszarze gry 2 zakryte zlecenia prywatne. W momencie eksploracji heksu wymienionego w pierwszym warunku dowolnego zlecenia prywatnego gracz ujawnia to zlecenie i próbuje wypełnić dalszą część warunku (np. test umiejętności) zgodnie z opisem zasad z karty zlecenia. Jeśli wypełni pierwszy warunek, traktuje zlecenie, jakby „wziął tę kartę" i przyjął zlecenie, a następnie kontynuuje jego wykonywanie na normalnych zasadach. Jeśli nie wypełni pierwszego warunku, karta zlecenia pozostaje odkryta na jego obszarze gry, dopóki mu się to nie uda.

Gracze mogą mieć po 2 zlecenia prywatne i nie mogą się okradać z kart zleceń. Karty zleceń prywatnych nigdy nie przedawniają się – gracze mają nieograniczoną ilość czasu na ich wykonanie.

Rozgrywka 3-osobowa

Rozgrywka 3-osobowa przebiega na takich samych zasadach, jak rozgrywka 4-osobowa, poza opisanymi poniżej wyjątkami.

Opis ramki targu



1. Zwykłe pole Targu.

2. Specjalne pole Targu (tutaj Pompy).

3. Wartość umieszczanej karty sprzętu: ilustracja rewersu na polu wskazuje, jaką kartę sprzętu należy tu umieścić.

4. Wartość wymiany: kolor diody wskazuje, jaka jest aktualna wartość karty sprzętu, która leży na polu powyżej. Ta wartość obowiązuje wyłącznie podczas wymiany z Targiem.

Przygotowanie gry

Znaczniki pierwszego gracza i Padliniarza: pierwszy gracz bierze znacznik pierwszego gracza. Osoba siedząca na prawo od pierwszego gracza bierze znacznik Padliniarza.

Karty zleceń: talię zleceń ogólnych należy przygotować do gry tak, jak to opisano w normalnych

Wymiana pojazdów

W ramach akcji wraz z innymi kartami sprzętu rycerze mogą również wymieniać swoje karty pojazdów zgodnie z ich aktualną wartością. Karty pojazdów dostępne na wymianę nie zajmują pól Targu – znajdują się w puli pojazdów, z której można wybierać karty w każdym . Pojazd można wymienić na wersję droższą nieuszkodzoną lub na wersję tańszą uszkodzoną – w takim wypadku należy po wymianie umieścić na jego karcie żeton uszkodzenia pojazdu.

Uwaga: jeśli rycerz wymienia swoją kartę pojazdu i po zakończeniu wymiany nie ma żadnego pojazdu (pozbywa się pojazdu), traci całe posiadane .

Niebieskie karty sprzętu

Niebieskie karty sprzętu reprezentują wyjątkowe przedmioty, które można zdobyć wyłącznie po wykonaniu określonych zleceń. Obowiązują je następujące zasady:

- Nie można ich zniszczyć, ukraść, ani odrzucić.
- Nie można ich wymieniać na Targu, choć rycerze mogą je wymieniać między sobą.
- W kroku odpoczynku rycerz może usunąć z gry swoją , aby natychmiast otrzymać +1 i dobrać 1 z talii.

Sprzęt specjalny

W grze pojawiają się trzy niebieskie karty sprzętu, będące zapowiedzią przyszłych rozszerzeń do gry. Obowiązują je następujące zasady:

- ***Cyberłapa*:** to karta **wszczepu** . Dołącza się ją do rycerza, umieszczając po lewej stronie jego arkusza. Można ją odłączyć wyłącznie wykonując akcję na heksie **Cerbero Tower [11]**.
- ***Łuski:*** to karta **mutacji** . Dołącza się ją do rycerza, umieszczając po lewej stronie jego arkusza. Można ją odłączyć wyłącznie wykonując akcję na heksie **Cerbero Biolabs [6]**.
- ***Turbowtrysk*:** to karta **tuningu** . Dołącza się ją do karty pojazdu rycerza, umieszczając pod tą kartą tak, aby był widoczny opis zasad. Można ją odłączyć wyłącznie wykonując akcję na heksie **Ogród Rustiego [12]**.

Więcej informacji na temat kart wszczepów, mutacji i tuningu pojawi się w przyszłych rozszerzeniach do gry.

przygotowaniach. Talię zleceń prywatnych należy przygotować do gry tak, jak to opisano w normalnych przygotowaniach, a następnie dobrać 1 wierzchnią kartę z talii zleceń prywatnych i umieścić ją odkrytą na środkowym (pomarańczowym) polu ramki zleceń. Zielone pole zlecenia prywatnego oraz zielone żetony zleceń nie będą używane do końca gry.

Przebieg gry

Znacznik Padliniarza: w grze 3-osobowej Padliniarzem jest gracz siedzący na prawo od aktywnego rycerza.

Wymiana pomiędzy rycerzami

Do wymiany pomiędzy rycerzami może dojść w następujących okolicznościach:

- Rycerze spotykają się na tym samym heksie planszy podczas ruchu jednego z nich (patrz str. 27). Po zakończeniu wymiany aktywny rycerz kontynuuje ruch.
- Rycerze w kroku odpoczynku znajdują się na tym samym heksie. Mogą się wymieniać bez ryzyka walki.

Podczas wymiany między rycerzami nie obowiązuje nadrukowana wartość kart sprzętu – sugeruje ona jedynie, jak należy prowadzić wymianę. Gracze mogą się dowolnie dogadywać co do wymienianych kart, mogą wymieniać niebieskie karty sprzętu, i (poziom za poziom uaktualniając odpowiednie liczniki) oraz obiecywać sobie pomoc w zamian za sprzęt i zasoby.

Uwaga: zabronione jest składanie obietnic co do sposobu zagrywania kart pustkowi podczas pełnienia funkcji Padliniarza.

Wymiana i pokrywanie kosztów kartami sprzętu

Podczas wymiany kart sprzętu na Targu oraz ich odrzucania celem pokrycia kosztów jakichś efektów rycerz **może odrzucić równowartość wymaganych kart** tzn. zamiast odrzucać 1 mógłby odrzucić 3 .

Podczas dobierania kart sprzętu np. jako nagród za pokonanie wroga z karty pustkowi lub w ramach akcji na heksie rycerz **musi dobrać dokładnie takie karty**, jakie są opisane w kontekście danej nagrody lub akcji (patrz str. 11).

OPRACOWANIE

Projekt gry: Marek Mydel
Dodatkowa zawartość twórcza i wsparcie projektu: Paweł Szewc
Projekt graficzny: Monika Stojek
Okładka: Damian Bajowski
Ilustracje rycerzy: Aleksander Karcz
Ilustracje planszy: Piotr Rossa, Michał Teliga
Ilustracje kart pustkowi: Piotr Rossa, Aleksander Karcz
Ilustracje kart sprzętu: Michał Teliga
Pozostałe ilustracje: Michał Teliga, Aleksander Karcz, Piotr Rossa
Kierownictwo graficzne: Transdesign Marek Mydel
Projekt i wykonanie figurek: Prodos Games
Zarządzanie projektem figurek: Transdesign Marek Mydel
Skład i przygotowanie do druku: Transdesign Monika Stojek
Redakcja i korekta: Transdesign Monika Stojek
Producent: Transdesign Marek Mydel
Wsparcie produkcji: Badger's Nest Sp. z o.o.
Wydawca: Paweł Szewc
Druk gry: Axel-Malina s.c.
Druk kart: Fabryka Kart Trefl-Kraków
Testerzy: wydawca i autor chcieliby serdecznie podziękować dziesiątkom osób zaangażowanym w testowanie gry w ramach spotkań prywatnych i konwentowych, a także wszystkim, którzy swoimi uwagami i cierpliwością przyczynili się do sfinalizowania tak wielkiego projektu, jakim są *Rycerze Pustkowi*. Szczególny wkład w projekt wniosły następujące osoby: Dawid „Grayox" Chmura, Marcin Gawęda, Jakub Gęga, Paweł „Gearanvil" Grzebieluch, Jacek „Crom" Kowalski, Grzegorz Laskowski z „Board To Be Wild", Zbigniew Oelke, Piotr „Dzika bomba" Stankiewicz, Tomasz „Entrop" Strąk, użytkownicy forum Gry-planszowe.pl oraz przedstawiciele Wydawnictwa Galakta, Wydawnictwa Rebel i Wydawnictwa Red Imp.

WSPARCIE PROJEKTU

Chcemy szczególnie podziękować za pomoc i inspirację bractwom postapokaliptycznym **Slavers Team Outpost** i **Zakon Świętego Płomienia**, a także **organizatorom festiwalu Oldtown** – bez Waszych szalonych pomysłów *Rycerze Pustkowi* byliby eurosucharem!

Dziękujemy **Łukaszowi Sieroniowi** ze **Strojów Postapo**, który wykonał i użyczył wielu cennych zdjęć, będących podstawą do doskonałych ilustracji. Nie możemy też zapomnieć o modelce i modelach, którzy poświęcili swój czas, aby rycerze byli bohaterami z krwi i kości. Pozowali nam: **Kacper „Burzan" Janczyński** (Naukowiec), **Magdalena „Caleni" Perzyńska-Dąbrowna** (Mechanik), **Maciej Podkówka** (Najemnik), **Łukasz Sieroń** (Klecha), **Marcel Sobota** (Handlarz) oraz **Michał Wawrzyniak** (Miejski samuraj).

Dziękujemy **Jerzemu Malinie, Danielowi Malinie i Marcinowi Tomczykowi** oraz pozostałym **Pracownikom drukarni Axel-Malina**, którzy dzielnie znosili nasze opóźnienia i fanaberie, a także służyli nam profesjonalnymi radami podczas produkcji gry.

Podziękowania należą się też **Marcinowi Dmochowskiemu** za przygotowanie i montaż wystrzałowych, animowanych zwiastunów gry oraz zespołowi **Palm Desert** za użyczenie swoich utworów w charakterze ścieżki dźwiękowej gry.

Na koniec pragniemy podziękować naszym rodzinom, a szczególnie żonom **Monice Stojek** i **Alicji Szewc** – bez Waszej pomocy nigdy nie dotrwalibyśmy do końca realizacji projektu.

Jednym z najbardziej niesamowitych momentów podczas tworzenia *Rycerzy Pustkowi* okazała się akcja crowdfundingowa w ramach portalu **Wspieram To**. Podczas jej trwania przeżyliśmy niezwykle intensywny okres pracy i promocji, nieustannie motywowani zainteresowaniem oraz zaangażowaniem finansowym osób zarówno zupełnie nam nieznanych, jak i znajomych, czy przyjaciół. Wszyscy uwierzyliście w nasz projekt, choć popełniliśmy wiele błędów i nie przygotowaliśmy wszystkiego tak dobrze, jak byśmy chcieli.

Niniejszym dziękujemy Wam, Wspierającym – każda złotówka, którą nas obdarowaliście, pozwoliła wyprodukować grę naszych marzeń – i mamy nadzieję – również Waszych! Macie naszą dozgonną wdzięczność!

Szczególne podziękowania należą się tu **Michałowi Wawrzyniakowi**, który wybrał nagrodę „Kaznodzieja Pustkowi" i został ambasadorem projektu, **Krzysztofowi Stypułkowskiemu i Kamilowi Góreckiemu organizującym targi Fantasy Expo**, którzy zostali „Zakałami Pustkowi" oraz **Centrum Hobbystycznemu i Sklepowi Strefa Gry** z Bielsko-Białej za zostanie prawdziwym „Obrotnym Karawaniarzem".

Za pomoc w organizacji akcji crowdfundingowej jesteśmy też wdzięczni **Jackowi Gołębiowskiemu** i **Krzysztofowi Bernackiemu** z **Wydawnictwa Gindie** – bez Waszego profesjonalizmu byłoby nam niezwykle trudno.

Ten produkt stanowi własność intelektualną Badger's Nest Sp. z o.o. oraz Transdesign Marek Mydel. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Polsce.

TEN PRODUKT ZAWIERA TREŚCI DLA DOJRZAŁYCH ODBIORCÓW I NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY PONIŻEJ 16 LAT.



1 ŻGORZEL



Dostępna dodatkowa karta sprzętu z pola Targu Żgorzel.

/ -1 .

S -1 : rzuć kością.
Wynik 1–4: Tracisz 1 .
5–9: +1 . 10: +1 .

2 POMPY



Dostępna dodatkowa karta sprzętu z pola Targu Pomp.

+ -1 .

3 DOLINA KRÓLOWEJ



Bez wymiany kart .

/ -2 .

S Dobierz 2 karty farta.

4 NEW SYDNEY



Dostępna dodatkowa karta sprzętu z pola Targu New Sydney.

+ -1 .

5 ALICE OFFSPRINGS



Bez wymiany kart .

/ -2 .

S -1 : otrzymujesz +1 .

6 CERBERO BIOLABS



S Leczysz 3 .

S Odrzuć dowolną liczbę kart ze swojego rycerza.

S +1 .

7 CZERWONY GRÓBOWIEC



NAPRAWA (7)

S Wybierz dowolny heks. Wszyscy rycerze na tym heksie dostają 2 i tracą 2 .

S +1 .

8 FARMACEUTYKI CERBERO



LECZENIE (7)

S Leczysz 3 .

S Weź z Targu dowolną kartę . Uzupełnij Targ.

S +1 .

9 PORZUCONA RAFINERIA



PRZETRWANIE (7)

S +4 .

S Weź z Targu dowolną kartę . Uzupełnij Targ.

S +1 .

10 WARATA INDUSTRIES



S O ile to możliwe tracisz 2 : +1 / +2 .

S +1 .

11 CERBERO TOWER



Na tym i na wszystkich sąsiadujących heksach testy ataku otrzymują .

S +1 / +2 .

S Dołącz lub odrzuć 1 kartę ze swojego rycerza.

12 OGRÓD RUSTIEGO



S +3 i napraw swój .

S Dołącz lub odrzuć 1 kartę ze swojego .

S +1 .

13 REDUTA KOŚCIUSZKI



GADKA (7)

+ -1 .

S Dobierz 3 karty pustkowi, wybierz 1 i umieść zakrytą pod znacznikiem Padliniarza. Odrzuć pozostałe 2 karty. W najbliższym kroku ruchu zamiast dobierać karty pustkowi Padliniarz musi zagrać 1 kartę spod znacznika Padliniarza.

14 SANDPIERCER



S -1 : Umieść swój znacznik rycerza na dowolnym heksie. To nie jest ruch. Możesz eksplorować nowy heks na normalnych zasadach, ale nie możesz wykonać tam akcji eksploracji.

S +1 .

15 ŚCIERVILLE



S Kosy / Spluwy (9): jeśli test jest udany, otrzymujesz +2 . Jeśli test jest nieudany, dostajesz 3 lub tracisz 3 .

S +1 .

Faza przygotowań

1. Krok Padliniarza:
a) Przesunięcie znacznika rundy i zaznaczenie zleceń
b) Efekty planszy
c) Usunięcie długotrwałych efektów
d) Efekty misji (opcjonalnie)
e) Uaktualnienie Targu (opcjonalnie)
f) Przekazanie znaczników pierwszego gracza i Padliniarza

2. Krok rycerzy:
a) Odświeżenie kart i arkuszy
b) Przygotowanie kart sprzętu
c) Dobranie kart farta

Faza pustkowi

1. Krok ruchu
a) Wyznaczenie trasy
b) Wykonanie ruchu i rozpatrzenie karty pustkowi

2. Krok eksploracji
a) Test eksploracji (jeśli wymagany)
b) Działania na heksie (w dowolnej kolejności):
- przyjęcie i/lub wykonanie 1 zlecenia
- wykonanie 1 akcji eksploracji

3. Krok odpoczynku
a) Wymiana z pomiędzy rycerzami
b) Użycie kart sprzętu
c) Szybkie uzupełnienie zasobów
d) Odzyskanie przytomności

Przebieg walki

1. Faza rozpoczęcia walki:
a) Użycie efektów „przed walką”
b) Ustalenie początkowego zasięgu
c) Obliczenie przewagi
d) Ustalenie zasięgu i zakończenie starcia

2. Faza starć:
a) Wybór kart walki
b) Rozpatrzenie kart walki według inicjatywy

3. Faza zakończenia walki:
a) Wyłonienie zwycięzcy
b) Nagrody i efekty „po walce”

Przebieg ataku

1. Wybór broni i symbolu zasięgu
2. Ustalenie inicjatywy
3. Rozpatrzenie ataku
a) Test ataku
b) Zadanie obrażeń
c) Zatrzymanie obrażeń i strata zdrowia