



KSIĄŻKA MISJI

WPROWADZENIE

Każda rozgrywka *Rycerzy Pustkowi* polega na realizacji misji, czyli scenariusza wyznaczającego nadrzędny cel rycerzy, a zarazem stanowiącego oś fabularną gry. Niniejsza Książka misji zawiera przykład przebiegu rundy „Droga do Zgorzel” obrazujący podstawowe zasady gry oraz 5 misji, przeznaczonych do normalnej rozgrywki.

ARKUSZE MISJI

Wszystkie misje opisane są na osobnych stronach tworzących **arkusze misji**. Na arkuszu misji znajdują się informacje konieczne do rozegrania danej misji:



- 1. Tytuł:** nazwa misji.
- 2. Wprowadzenie fabularne:** fabularyzowany opis okoliczności, w jakich znaleźli się rycerze oraz tło misji.
- 3. Czas trwania:** liczba rund, po której misja dobiega końca.
- 4. Specjalne przygotowania:** unikatowe czynności, jakie należy wykonać podczas przygotowania gry, aby rozegrać daną misję.
- 5. Specjalne zasady:** wyjątkowe zasady obowiązujące wyłącznie w trakcie trwania danej misji, wpływające na przebieg rozgrywki.
- 6. Zakończenie misji:** opis warunków, których wypełnienie powoduje koniec gry.
- 7. Warunki zwycięstwa:** opis warunków, których wypełnienie pozwala zrealizować misję i wygrać grę. Zwycięzcą zwykle zostaje rycerz, który najlepiej wypełnił te warunki.
- 8. Poziom trudności:** kolorystyczne oznaczenie sugerujące, jak trudna jest dana misja w oparciu o jej czas trwania i warunki realizacji (zielony – misja prosta, żółty – misja wymagająca, czerwony – misja trudna, niebieski – misja bardzo trudna).
- 9. Liczba rycerzy:** informacja, jaka liczba graczy jest wymagana podczas rozgrywania danej misji.

Wyboru misji gracze dokonują w kroku 4. przygotowania gry (patrz Instrukcja, str. 7). Jeśli nie mogą dojść do porozu-

mienia, wyboru dokonuje Padliniarz. Ponadto Padliniarz jest odpowiedzialny za wszystkie decyzje bezpośrednio związane z rozgrywaną misją.

UWAGA: przed pierwszą rozgrywką należy zapoznać się z zasadami gry z Instrukcji i przeczytać przykład przebiegu rundy „Droga do Zgorzel”, a następnie przejść do misji „Zbawca Pustkowie”.

ZNACZNIKI MISJI

W misjach wykorzystuje się różnego rodzaju znaczniki i żetony, z którymi wiążą się zasady unikatowe dla danej misji.

Małe znaczniki misji zawierają na rewersach cyfry 1-6. Są używane, kiedy istotne jest wskazanie kolejności zachodzenia pewnych wydarzeń, czy oznaczenie zdolności specjalnych wrogów.



Mały znacznik misji (awers i przykładowy rewers)

Duże znaczniki misji pełnią rolę znaczników uniwersalnych, używanych do wskazania określonych heksów planszy. Występują w dwóch wersjach kolorystycznych. Te znaczniki będą potrzebne w przyszłych misjach.



Duży znacznik misji (awers i rewersy)

Znacznik dominacji w misji wskazuje element gry, o który toczy się walka między rycerzami a Padliniarzem. Strona, na którą jest odwrócony znacznik dominacji informuje, kto obecnie kontroluje dany element – rycerze (awers), czy Padliniarz (rewers). Czasem jest też używany, aby dokonywać losowych wyborów na zasadzie rzutu monetą. Ten znacznik będzie potrzebny w przyszłych misjach.



Znacznik dominacji w misji (awers i rewers)

Kafelek misji służy do zastępowania kafelka planszy, który jest używany na potrzeby misji lub został usunięty z planszy. Jego jedyną funkcją jest uzupełnienie pustego miejsca na planszy. Ten kafelek będzie potrzebny w przyszłych misjach.



Kafelek misji (awers i rewers)

DROGA DO ZGORZEL

PRZYKŁAD PRZEBIEGU RUNDY W GRZE 2-OSOBOWEJ

W grze bierze udział Chris Hammersworn, Klecha **1** i Naomi Vatt, Mechanik **2**. Rozgrywają misję „Zbawca Pustkowie”. Pierwszym graczem jest Chris, a Naomi jest jego Padliniarzem. Na ramce zleceń znajduje się zlecenie ogólne *Ładne trofeum*, wymagające od rycerzy pokonania dowolnego wroga z kart pustkowi i zmuszające Padliniarza do zagrywania wrogów. Ponadto każdy z rycerzy ma po 2 zakryte zlecenia prywatne, po 3 karty farta i komplet dodatkowych kart sprzętu (*Med-szpryca*, *Naboje*, *Rad-out*).

RUNDA 1. FAZA PUSTKOWI. KROK RUCHU

W rundzie 1. faza przygotowań jest pomijana i gracze rozpoczynają od fazy pustkowi.

Chris poruszający się *Ciężarowcem* rozpoczyna krok ruchu jako aktywny rycerz. Wyznacza trasę, biorąc żetony trasy z puli trasy i kładąc je na heksie gór oraz heksie **Zgorzel** [1]. Oblicza, że musi zużyć 3 **1** na pokonanie trasy. Ze względu na szybkość *Ciężarowca* wydaje 2 **1**, co oznacza obracając wskaźnik paliwa na swoim panelu gracza w lewo, aby wskazywał „2”.

Chris decyduje się zmierzyć z *Piekielnymi jeźdźcami* i rozpoczyna się walka (patrz „Przykład walki” w Instrukcji na str. 26). Na czas jej trwania ruch jest przerywany. Rycerzowi udaje się pokonać *Piekielnych jeźdźców*, za co zdobywa nagrody z ich karty (1 **1** i 1 **1**) oraz nagrody z wykonanego zlecenia ogólnego *Ładne trofeum* (2 **1** i 1 **1**). Ponieważ wykonał zlecenie, umieszcza swój znacznik gracza na arkuszu misji, a zdobyte 2 **1** oznacza przesuwając swój znacznik Reputacji na torze Reputacji i czasu. Następnie kontynuuje ruch i koń-

Naomi jako Padliniarz Chrisa sprawdza wyznaczoną trasę. Nie pojawiają się na niej żadne **1**, więc na początku ruchu Klecha dobiera 1 kartę pustkowi z talii pustkowi i ujawnia ją, kładąc na stole – to *Piekielni jeźdźcy*. Naomi czyta na głos kartę i zagrywa ją na heksie gór, zanim Chris dojedzie do Zgorzel.

Naomi prowadzi *Piekielnych jeźdźców* w walce jako Padliniarz. Uduje się jej doprowadzić do straty 2 **1** przez Chrisa, ale wróg zostaje pokonany. Po walce Naomi odrzuca jego kartę na stos odrzuconych kart pustkowi. Ponieważ Chris wykonał zlecenie ogólne *Ładne trofeum*, Naomi usuwa je z gry, a potem dobiera 2 karty z talii zleceń ogólnych. Czyta je i wprowadza do gry zlecenie *Taktyczny odwrót* wymagające od rycerzy uciekania przed kartami pustkowi. Drugą kartę umieszcza na spodzie talii zleceń. W międzyczasie Chris zdobywa nagrody

czy go normalnie na heksie Zgorzel. Zdejmuje żetony trasy z planszy i odkłada do puli trasy. Naomi staje się w tym momencie aktywnym rycerzem, a Chris jej Padliniarzem.

Chris jako Padliniarz Naomi sprawdza wyznaczoną trasę. Pojawia się na niej 1 na heksie autostrady. Co prawda Naomi rozpoczyna ruch na heksie **Ogród Rustiego [12]** z 2, jednak heksu początkowego nie liczy się do trasy rycerza – mają znaczenie wyłącznie heksy, na które rycerz wjeżdża. Chris dobiera 1 kartę pustkowi i 1 dodatkową w momencie wjazdu Mechanik na autostradę, ujawnia je i zagrywa na autostradzie kartę zdarzenia *Burza radiacyjna*. Drugą kartę odrzuca.

Test ucieczki Naomi przed *Burzą radiacyjną* jest udany, ale karta wymaga, aby umieścić na planszy żetony radiacji. Chris bierze je ze wspólnej puli i układa na heksie autostrady, na który zagrał kartę i na wszystkich heksach sąsiadujących. Potem odrzuca rozpatrzoną kartę. Ponieważ Naomi dojeżdża do Zgorzel, krok ruchu dobiega końca – Klecha ponownie zostaje aktywnym rycerzem i może przejść do kroku eksploracji.

RUNDA 1. FAZA PUSTKOWI. KROK EKSPLOKACJI

Chris eksploruje Zgorzel. Heks nie wymaga testu eksploracji, więc Klecha przechodzi do wykonania 1 akcji eksploracji. Sprawdza arkusz pomocy i wybiera akcję **S**, pozwalającą odrzucić 1 i zaryzykować w lokalnym kasynie. Chris odrzuca *Rad-out*, z którym zaczął grę i rzuca 1 kością, uzyskując rezultat „3” – ma stracić 1! Dlatego używa swojej zdolności specjalnej, aby przerzucić kość i tym razem dzięki „8” zdobywa 1. Zaznacza zdolność kładąc znacznik uniwersalny na swoim arkuszu rycerza, a kartę dobiera z wierzchu żółtej talii sprzętu. To *Kamizelka*, którą natychmiast umieszcza na panelu na arkuszu. Następnie krok eksploracji przeprowadza Naomi.

Krok eksploracji



za zwycięską walkę i kończy ruch na heksie Zgorzel. Tym samym Naomi jako aktywny rycerz może rozpatrzyć swój krok ruchu.

Naomi poruszając się *Gazikiem* wyznacza trasę przez heks autostrady do Zgorzel. Oblicza, że musi zużyć tylko 1, a sprzęt początkowy *Atlas drogowy*, który trzyma w kieszeni, zapewnia jej dodatkowo 1 podczas ruchu pojazdem. Teoretycznie nie musiałaby wydawać (ma 1), ale każdy ruch pojazdem wymaga wydania co najmniej 1, więc obraca swój wskaźnik paliwa na „3”. Z kolei ruch pieszo ignoruje i pozwala przejść tylko 1 heks, więc Naomi nie dotarłaby do Zgorzel. Pozostaje jej wydać 1.

Naomi postanawia uciec przed *Burzą radiacyjną*. Wykonuje test ucieczki z karty: to średni (7) test Przetrwania. Rzuca 3 kośćmi – 2 za umiejętność i 1 za sprzęt początkowy *Zestaw prepersa*, uzyskując rezultaty „3”, „6” i „8”. Test jest udany, więc Mechanik unika wszystkich efektów karty i normalnie kończy ruch na Zgorzel. Ponadto umieszcza swój znacznik gracza na karcie zlecenia ogólnego *Taktyczny odwrót*.

Naomi eksploruje Zgorzel i wybiera akcję pozwalającą wymienić karty sprzętu na te dostępne na ramkach Targu. Widzi na ramce zielony *Kobong*, za który oferuje zieloną *Med-szprycę*, z którą zaczęła grę. Odrzuca *Med-szprycę*, bierze kartę *Kobonga* z ramki i umieszcza ją na pustym panelu kieszeni na swoim arkuszu rycerza. Potem uzupełnia Targ, dobierając kartę z wierzchu zielonej talii sprzętu i umieszczając ją na właśnie zwolnionym polu Targu.

Po akcji Naomi ujawnia jedno ze swoich zakrytych zleceń prywatnych – to *Mapa skarbu*. Może to zrobić, bo właśnie eksploruje heks Zgorzel. Po ujawnieniu karty wykonuje opisany w pierwszym warunku, trudny (9) test Przetrwania. Bojąc się o jego rezultat Naomi zagrywa kartę farta *Mucha nie siada* i test jest automatycznie udany. Tym samym wypełnia cały pierwszy warunek i przyjmuje zlecenie *Mapa skarbu*. Potem krok eksploracji dobiega końca.

RUNDA 1. FAZA PUSTKOWI. KROK ODPOCZYNU

Ten krok gracze wykonują jednocześnie.

Chris jest na heksie z Naomi, ale nie decyduje się na wymianę – Mechanik nie ma żadnych interesujących kart sprzętu. Rycerz jest ranny (stracił 2 w walce z *Piekielnymi jeźdźcami*), więc używa swojej *Apteczki* z arkusza rycerza – jest zakryta kartą *Naboję*, ale w kroku odpoczynku wszystkie karty sprzętu uważa się za dostępne. Tym samym leczy 1 i uaktualnia licznik zdrowia, umieszczając na nim znacznik zdrowia z 3. Zaznacza też *Apteczkę*, kładąc znacznik uniwersalny w prawym górnym rogu panelu kieszeni. Klecha rezygnuje z odrzucenia karty farta dla zasobu.

W tym samym czasie Naomi rezygnuje z użycia sprzętu, ale sprawdza karty farta na swojej ręce. Postanawia odrzucić *Działamy, działamy*, aby otrzymać 1 – uaktualnia licznik paliwa na swoim panelu gracza, obracając go o jedną pozycję w prawo. Nie chce robić nic więcej w kroku odpoczynku, zatem runda 1. dobiega końca, a gracze rozpoczynają rundę 2.

RUNDA 2. FAZA PRZYGOTOWAŃ. KROK PADLINIARZA

Naomi jako Padliniarz przesuwając znacznik rundy na torze Reputacji i czasu na „2” i umieszcza znacznik uniwersalny na karcie zlecenia ogólnego *Taktyczny odwrót* – zlecenia prywatne w grze 2-osobowej nie przedawniają się. Potem przypomina, że żeton radiacji z *Burzy radiacyjnej* wpływa na heks Zgorzel – rycerze dostają 1 i obracają wskaźniki radiacji w prawo. Na szczęście oboje są w i mogą odzyskać 1 zasób, dzięki czemu Chris leczy 1, natomiast Naomi leczy 1, które właśnie dostała i usuwa żetony radiacji z planszy. Misja nie wpływa na grę, a Naomi rezygnuje z uaktualniania Targu, zatem Chris przekazuje Mechanik znacznik pierwszego gracza, zaś sam zostaje Padliniarzem.

RUNDA 2. FAZA PRZYGOTOWAŃ. KROK RYCERZY

Chris zdejmując znaczniki uniwersalne ze swojego arkusza rycerza i z *Apteczki*. Naomi nie ma żadnych zaznaczonych elementów gry. Oboje układają karty sprzętu na swoich arkuszach i w plecakach, a następnie dobierają karty farta. Zaczyna Naomi, która używa niedawno wymienionego *Kobonga*, aby dobrać 2 karty zamiast jednej, po czym zaznacza *Kobong*. Po niej 1 kartę farta dobiera Chris.

Na tym kończy się faza przygotowań, a gracze przechodzą do fazy pustkowi i kroku ruchu 2. rundy. Gra toczy się w ten sposób aż do zakończenia misji.

Krok ruchu



ZBAWCA PUSTKOWIA

Szaleńcy z Cerbero nie dają o sobie zapomnieć nawet dziesiątki lat po katastrofie. W jednym z ich tajnych laboratoriów atomowy zegar zaczął odmierzać sekundy do wybuchu. Potężny ładunek jądrowy umieszczony w czeluściach ziemi może poszerzyć Bezdenną Rozpadlinę i ostatecznie pogrzebać nadzieje na zjednoczenie spustoszonego kontynentu.

Jednemu z naukowców współpracujących Old World Order udało się namierzyć newralgiczną placówkę Cerbero, jednak do ominięcia systemu ochrony i rozbrojenia bomby trzeba będzie nie lada śmiałka. Zanim szefowie OWO zdecydują się posłać kogokolwiek z tak odpowiedzialnym zadaniem, muszą się przekonać, że wybraniec zdoła poradzić sobie z każdym problemem, jaki napotka. Jedno z Was ma szansę stać się legendą Pustkowie i udowodnić, że w tym złamanym świecie wciąż żyją prawdziwi bohaterowie.

Kto to będzie? Które z Was okaże się godne powierzenia losów Australii? Które poświęci własne zdrowie i życie, aby inni mogli odbudować przyszłość?

CZAS TRWANIA

6 rund

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Brak

SPECJALNE ZASADY

Za każdym razem, kiedy rycerz wykonuje zlecenie, umieszcza swój znacznik gracza na tym arkuszu misji.



ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca na końcu rundy, w której na tym arkuszu misji znajdują się co najmniej 3 znaczniki tego samego gracza lub na końcu 6. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywa rycerz, który po zakończeniu misji posiada najwięcej znaczników gracza na tym arkuszu misji.

Jeśli dwóch lub więcej rycerzy posiada taką samą liczbę znaczników gracza na tym arkuszu misji, wygrywa rycerz z największą . Jeśli jest remis, należy porównać wartość kart sprzętu posiadanych przez remisujących rycerzy – wygrywa rycerz posiadający karty o największej wartości.

Jeśli wciąż jest remis, remisujący rycerze dzielą się wygraną.

LICZBA GRACZY
2+



MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

Kiedy po Pustkowiu rozniosła się wieść, że ktoś zabił w zamachu Nathana Williamsa, samozwańczego prezydenta Odrodzonej Australii rządzącego z rozpadających się murów opery w New Sydney, wielu pokiwało głowami i wróciło do swoich spraw. Inni dostrzegli szansę na nowe życie i wyruszyli ku największej metropolii kontynentu.

Kilka tygodni później, gdy wypełnił się czas narzeczonych politycznymi przepychankami, skrytobójczymi atakami oraz pustymi obietnicami przyszłej współpracy, rada miasta zadecydowała o wyborze nowego przywódcy. Jej członkowie, jak zawsze pragmatyczni, postanowili znaleźć najbardziej zaradnego człowieka na pustkowiach.

I tak kolejny raz trafiacie w dzicz, lecz tym razem nie walczyście o amunicję i paliwo, nie bronicie słabszych, ani nie próbujecie rozwikłać tajemnic świata sprzed Dopustu, lecz stajecie do krwawego pojedynku o bezpieczną przystań – miejsce, gdzie będziecie mogli odpocząć od wszelkich trudów. Czy ostatecznie udowodnicie swoją wartość przed politykierami z New Sydney?

CZAS TRWANIA

6 rund

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z porządkiem rundy każdy rycerz umieszcza swój znacznik na dowolnym heksie

 nie zawierającym jeszcze znacznika rycerza.

SPECJALNE ZASADY

Testy poszukiwań są łatwe (5).

Za każdym razem, kiedy rycerz pokonuje w walce innego rycerza, otrzymuje +3  zamiast +1 .

Jeśli rycerz straci przytomność w walce z innym rycerzem, zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca, kiedy w grze pozostanie jeden rycerz lub na końcu 6. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywa rycerz, który jako jedyny pozostał w grze.

Jeśli w grze pozostało dwóch lub więcej rycerzy, wygrywa rycerz z największą . Jeśli jest remis, należy porównać wartość kart sprzętu posiadanych przez remisujących rycerzy – wygrywa rycerz posiadający karty o największej wartości.

Jeśli wciąż jest remis, remisujący rycerze dzielą się wygraną.

LICZBA GRACZY

3+



DAMA W POTRZEBIE

Parszywy Rico, burmistrz górniczego miasteczka Zgorzel, mimo swej paskudnej aparycji od zawsze był strasznym kobieciarzem. Miejscowi potrafili mu wybaczyć naprawdę wiele, bo interes zawsze dobrze się kręcił i nie brakowało przyjezdnych gotowych wydać swoje pieniądze w saloonie, czy nająć się do wydobywania węgla.

Niemniej prawdziwa miłość dopadnie każdego. Rico popełnił pierwszy błąd, kiedy przestały mu wystarczać lalunie pracujące w miejscowym przybytku uciech. Drugi, kiedy zakochał się w Rudej Mary, znanej od wybrzeża do wybrzeża złodziejce i oszustce, czarnej wdowie Pustkowi, która zostawiła w piachu więcej martwych facetów niż głodna szarańcza.

Tym razem na swoje szczęście Rico uszedł z życiem i skończyło się na wypłacie dla górników – zniknęła wraz z dziewczyną ku zaskoczeniu burmistrza i furii miejscowych roboi. Dlatego dostaliście proste zlecenie – odnaleźć Rudą Mary i przyprowadzić do Zgorzel w miłosny uścisk Rico lub zimne objęcia szubienicznego sznura, jeśli okaże się, że złodziejka wydała wszystkie skradzione pieniądze.

CZAS TRWANIA

12 rund

LICZBA
GRACZY
2+

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Należy wziąć znacznik zakały Rudej Mary, wsunąć go w podstawkę i umieścić na tym arkuszu misji.

SPECJALNE ZASADY

Kiedy dowolny rycerz zdobędzie 10 , jego Padliniarz wybiera dowolny heks z trzeciego kręgu nie będący  i umieszcza na nim znacznik zakały Rudej Mary. Każdy rycerz z co najmniej 10  może eksplorować ten heks, aby wykonać trudny (9) test wybranej umiejętności. Jeśli test jest udany, rycerz otrzymuje +1  i umieszcza znacznik zakały Rudej Mary na swoim arkuszu rycerza. Jeśli test jest nieudany, rycerz musi odrzucić 1 wybraną kartę sprzętu.

Rycerz ze znacznikiem zakały Rudej Mary nie może wykonywać testów ucieczki. Jeśli przegra dowolną walkę, musi odrzucić 1 wybraną kartę sprzętu, a jego Padliniarz umieszcza znacznik zakały Rudej Mary na planszy zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.

Podczas walk rycerza ze znacznikiem zakały Rudej Mary z wrogami z kart pustkowi Padliniarz może używać swoich kart farta.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca na końcu rundy, w której rycerz ze znacznikiem zakały Rudej Mary znajduje się na heksie **Zgorzel [1]** lub na końcu 12. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywa rycerz, który posiada na swoim arkuszu rycerza znacznik zakały Rudej Mary i na końcu rundy znajduje się na heksie **Zgorzel [1]**.

Jeśli nie ma takiego rycerza, wygrywa rycerz z największą . Jeśli jest remis, należy porównać wartość kart sprzętu posiadanych przez remisujących rycerzy – wygrywa rycerz posiadający karty o największej wartości. Jeśli wciąż jest remis, remisujący rycerze dzielą się wygraną.



MŚCICIELE

Kiedy Humus pojawił się na pustkowiach, był jednym z wielu ocalańców charyzmatycznych zaledwie na tyle, by przekonać do siebie garstkę kilkudziesięciu zdesperowanych gangerów na zardzewiałych motorach – ludzi, których szczytem możliwości było sterroryzowanie mieszkańców jakiejś zapyziałej dziury pośrodku niczego.

Nikt nie wiedział, skąd przyszedł, ani kto kryje się za czerwoną maską i wspomaganym pancerzem szturmowym zdartym z trupa jakiegoś sługusa Cerbero, jednak szybko okazało się, że Humus jest bogaty w coś, czego brakowało pogrążonym w beznadziei ludziom – jest bogaty w wizję...

Kilka lat później wszyscy zdają sobie sprawę, że wizja Lorda Humusa nie uwzględnia mutantów, aborygenów, białych, ani żółtych – zasadniczo nie uwzględnia nikogo, kto nie uklęknął przed jego majestatem i nie dołączył do watahy. Dziś całą Australię przemierzają fanatycy czczący Lorda Humusa niczym bożka mordy, a jego bezwzględnych towarzyszy liczy się w setkach. W tysiącach zaś liczy się jego ofiary. Nadszedł czas, by zakończyć krwawe rządy tego watażki i pomścić tych, których wciągnęły głodne żarna jego wojennej maszyny.

CZAS TRWANIA

12 rund

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Należy wziąć znacznik zakały pustkowi Lorda Humusa, wsunąć go w podstawkę i umieścić na tym arkuszu misji.

SPECJALNE ZASADY

Kiedy dowolny rycerz zdobędzie 10 , jego Padliniarz wybiera dowolny heks z trzeciego kręgu nie będący  i umieszcza na nim znacznik zakały Lorda Humusa. Każdy rycerz z co najmniej 10  może eksplorować ten heks, aby rozpocząć walkę z Lordem Humusem. Lord Humus jest traktowany jak wróg z kart pustkowi. Opisano go poniżej.

Walka z Lordem Humusem trwa do momentu pokonania Lorda Humusa lub utraty przytomności walczącego z nim rycerza. Jeśli rycerz straci przytomność w walce z Lordem Humusem, zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca, kiedy Lord Humus zostanie pokonany, kiedy zostaną pokonani wszyscy rycerze lub na końcu 12. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Jeśli Lord Humus nie został pokonany, wszyscy rycerze przegrywają. Jeśli Lord Humus został pokonany, wygrywa rycerz, który go pokonał.

LICZBA GRACZY
2+



KULT WIELORAKIEGO

Niektóre zagrożenia łatwo zidentyfikować. Bandy rabusiów i mutantów panoszące się po okolicy można rozpedzić, pozbawiając je przywódcy, maszyny Cerbero nieruchomieją, gdy stracą łączność z kwaterą główną, a bestie same odchodzą do legowisk po tym, jak nasycą głód. Jednak zdarza się, że wróg jest głęboko ukryty. W takich chwilach dotychczasowi przyjaciele zaczynają podejrzliwie na siebie spoglądać, a znajome miejsca wypełniają się cieniami, których nigdy tam nie było.

Ostatnimi czasy Pustkowie aż kuli się w uścisku nieznanego. Pośród mieszkańców nielicznych miast pojawiają się obcy głoszący dziwne słowa na rogach zasypanych gruzem ulic, a bezdroża zaczynają przemierzać dzikie istoty obdarzone złowrogą inteligencją. Mówi się, że w Australii podnosi głowę nowa mroczna siła, która z każdego może uczynić swego sługę.

Czy uda Wam się ochronić doświadczonych przez los mieszkańców kontynentu? Czy zdołacie pokonać Kult Wielorakiego, nim ostatecznie zatruje umysły ocalańców?

CZAS TRWANIA

12 rund

LICZBA
GRACZY
2+

SPECJALNE PRZYGOTOWANIA

Należy podzielić talię pustkowi na karty zdarzeń oraz karty wrogów, potasować karty wrogów i dobierać je, aż zostanie dobranych 5 wrogów o różnych nazwach. Ci wrogowie reprezentują **Kultystów Wielorakiego**. Należy potasować karty Kultystów Wielorakiego i umieścić zakryte w rzędzie w pobliżu planszy. Wszystkie pozostałe karty pustkowi należy przygotować do gry zgodnie z krokiem 3. przygotowania gry (patrz Instrukcja str. 7).

Na koniec należy zebrać małe znaczniki misji z cyframi 1-5, pomieszać zakryte i umieścić po 1 znaczniku na każdej karcie Kultysty Wielorakiego.

SPECJALNE ZASADY

W kroku Padliniarza każdej parzystej rundy zaczynając od rundy 2. Padliniarz ujawnia pierwszą od lewej, zakrytą kartę Kultysty Wielorakiego w rzędzie oraz znacznik misji, który na niej leży. Ujawniony Kultysta Wielorakiego **opanowuje** heks  odpowiadającego numerem heksu cyfrze ze znacznika misji.

Opanowane  można eksplorować, ale traci wszystkie zdolności, nie można tam wykonywać akcji eksploracji, przyjmować i wykonywać zleceń, ani odpoczywać i jest traktowane jak zwykły heks planszy. Rycerz eksplorujący to  rozpoczyna walkę z Kultystą Wielorakiego, który je opanował. Jeśli dany Kultysta Wielorakiego zostanie pokonany,  zostaje **oczyszczone** i od początku nowej rundy można z niego korzystać na normalnych zasadach. Kartę pokonanego Kultysty Wielorakiego należy usunąć z gry.

Jeśli po pokonaniu jedynego ujawnionego Kultysty Wielorakiego w grze nie ma żadnego ujawnionego Kultysty Wielorakiego, Padliniarz natychmiast ujawnia kolejnego zgodnie z opisanymi powyżej zasadami, nie czekając na parzystą rundę.

Kultystów Wielorakiego obowiązują następujące zasady specjalne:

- ✦ Każdy Kultysta Wielorakiego jest  i otrzymuje zdolność **zaciekle**.
- ✦ Każdy Kultysta Wielorakiego otrzymuje dodatkowo +2 / +3 / +4  w grze na 2 / 3 / 4 osoby. Straty  Kultysty Wielorakiego oznaczone na

jego karcie żetonami straty zdrowia przechodzą z walki na walkę.

- ✦ Każdy Kultysta Wielorakiego otrzymuje zdolność specjalną związaną z , które opanował.

- **Zgorzel [1]:** otrzymuje .
- **Pompy [2]:** jego wszystkie ataki otrzymują .
- **Dolina Królowej [3]:** raz na walkę, po swoim teście ataku, może przerzucić dowolną liczbę swoich kości ataku.
- **New Sydney [4]:** przeciwnik musi przed walką wybrać i odrzucić 1 kartę sprzętu. Jeśli nie może tego zrobić, traci 1 .
- **Alice Offsprings [5]:** w kroku odpoczynku leczy 1 .

Jeśli rycerz stoczył walkę z Kultystą Wielorakiego, w wyniku której Kultysta Wielorakiego nie został pokonany, ale stracił co najmniej 1 , ten rycerz otrzymuje +1 . Jeśli rycerz pokonał Kultystę Wielorakiego i oczyścił , poza normalnymi nagrodami otrzymuje dodatkowo +2  i umieszcza znacznik misji z jego karty na swoim arkuszu rycerza. Od tej chwili zyskuje zdolność specjalną Kultysty Wielorakiego z , które oczyścił. Rycerz może mieć dowolną liczbę znaczników misji na swoim arkuszu.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja dobiega końca, kiedy ostatni Kultysta Wielorakiego zostanie pokonany, kiedy na końcu dowolnej rundy w grze znajduje się 3 ujawnionych Kultystów Wielorakiego lub na końcu 12. rundy.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Jeśli rycerze nie pokonali wszystkich 5 Kultystów Wielorakiego, wszyscy rycerze przegrywają.

Jeśli rycerze pokonali wszystkich 5 Kultystów Wielorakiego, wygrywa rycerz z największą .

Jeśli jest remis, należy porównać liczbę małych znaczników misji na arkuszach remisujących rycerzy – wygrywa rycerz posiadający najwięcej znaczników. Jeśli nadal jest remis, należy porównać wartość kart sprzętu posiadanych przez remisujących rycerzy – wygrywa rycerz posiadający karty o największej wartości. Jeśli wciąż jest remis, remisujący rycerze dzielą się wygraną.