



RYCERZE PUSTKOWI

ERRATA DO INSTRUKCJI I KSIĄŻKI MISJI

W związku z pragnieniem jak najszybszego dostarczenia *Rycerzy Pustkowi* do Wspierających i Klientów Instrukcja oraz Książka misji powstawały w ekspresowym tempie. Twórcy nie ustrzegli się pewnych błędów i niedopowiedzeń, za które niniejszym przeprasza. Poniżej znajduje się lista błędów, które wkra- dły się w proces produkcyjny. Twórcy pragną również podziękować wszystkim osobom, które pomogły w znalezieniu wszelkich niejasności i pomyłek.

Literówki, pomyłki i braki w Instrukcji

Str. 3, prawa kolumna.

Jest: „...pozwalające liczyć amunicję...”.

Powinno być: „...pozwalające liczyć paliwo...”.

Str. 8. Ilustracja obszaru gry.

Wszystkie karty sprzętu na Targu powinny leżeć odkryte.

Str. 11, lewa kolumna.

Jest: „...Eksplorowanie heksu nie jest jednoznacznie z...”.

Powinno być: „Eksplorowanie heksu nie jest jednoznaczne z...”.

Str. 12, środkowa kolumna.

Jest: „Uwaga: nie wolno...”.

Powinno być: „UWAGA: nie wolno...”.

Str. 13, prawa kolumna.

Jest: „...kartę...”.

Powinno być: „...kartę...”.

Str. 14, lewa kolumna.

Jest: „...zrobił...”.

Powinno być: „...zrobił...”.

Str. 14, środkowa kolumna.

Jest: „Bez względu rodzaj karty...”.

Powinno być: „Bez względu na rodzaj karty...”.

Str. 15, lewa kolumna.

Jest: „Oznacza to, natychmiast...”.

Powinno być: „Oznacza to, że natychmiast...”.

Str. 18, środkowa kolumna.

Jest: „...patrz, str. 30...”.

Powinno być: „...patrz str. 30...”.

Str. 18, środkowa kolumna.

Jest: „...przyjąć w fazie eksploracji...”.

Powinno być: „...przyjąć w kroku eksploracji...”.

Jest: „...w następnej fazie eksploracji...”.

Powinno być: „...w następnym kroku eksploracji...”.

Str. 19, prawa kolumna.

Jest: „...rycerze, który stracili...”.

Powinno być: „...rycerze, którzy stracili...”.

Str. 24, lewa kolumna.

Jest: „...przez obu walczących”.

Powinno być: „...przez obu walczących.”.

Str. 26, prawa kolumna.

W przykładzie ataku *Piekielnych jeźdźców* nie została uwzględniona strata 1 kości ataku za kartę zasięgu *Daleki zasięg* w przypadku korzystania z symbolu średniego zasięgu. W ataku opisanym w punkcie 4. Padliniarz powinien rzucać 5 kośćmi zamiast 6, a w punkcie 5. powinien zgromadzić 3 kości ataku zamiast 4.

Str. 27, środkowa kolumna.

Jest: „...rycerze wykona kilku zleceń...”.

Powinno być: „...rycerz wykona kilka zleceń...”.

Jest: „...np. kartą...”.

Powinno być: „...np. kartą...”.

Ustęp rozpoczynający się od słów: „Po rozpatrzeniu fazy...” powinien być wyjustowany, a nie wyrównany.

Str. 27, prawa kolumna.

Jest: „...jeśli obaj pierwszym starciu...”.

Powinno być: „...jeśli obaj w pierwszym starciu...”.

Str. 32, prawa kolumna.

Jest: „... Tło pola targu...”.

Powinno być: „... Tło pola Targu...”.

Str. 33, ramka „Wymiana pojazdów”.

Jest: „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”.

Powinno być: „Pojazd można wymienić na wersję tańszą nieuszkodzoną lub na wersję droższą uszkodzoną – w takim wypadku należy po wymianie umieścić na jego karcie żeton uszkodzenia pojazdu”.

Str. 36. „Skrót zasad”, prawa kolumna.

Jest: „a) Wymiana z pomiędzy rycerzami”.

Powinno być: „a) Wymiana pomiędzy rycerzami”.

Leczenie

Kiedy rycerz ma możliwość leczenia radiacji i zdrowia w ramach jednego efektu (np. akcji uzupełnień w mieście lub po odrzuceniu zielonej karty sprzętu *Wojskowa karma*), uważa się, że zawsze najpierw leczy radiację, a potem zdrowie.

Rozgrywka 2-osobowa

Podczas przygotowywania gry na 2 osoby należy rozdać graczom **po 4 karty zleceń prywatnych**, z których wybierają po 2 karty, a pozostałe 2 wraz z talią zleceń prywatnych odkładają do pudełka. Do końca rozgrywki żaden gracz nie otrzyma więcej zleceń prywatnych. Po wykonaniu obu posiadanych zleceń prywatnych gracze mogą wykonywać wyłącznie zlecenia ogólne.

Wynik „10”

W Instrukcji nie zaznaczono, że wynik „0” na kości oznacza wynik „10”.

Zasady związane z ruchem

Aktywny rycerz może w swoim kroku ruchu zrezygnować z poruszania się. Jeśli pozostaje na heksie, nie może poszukiwać innych rycerzy z tego heksu, atakować ich, ani wymieniać się z nimi kartami sprzętu i zasobami aż do kroku odpoczynku.

Aktywny rycerz rozpatrujący swój krok ruchu nie może poszukiwać rycerzy znajdujących się na heksie, z którego rozpoczyna ruch. Ten heks nie jest częścią trasy aktywnego rycerza i nie jest zaznaczany żetonem trasy.

Żetony premii

Żetony premii informują, że oznaczony nimi rycerz traci lub zyskuje kości podczas wszystkich wykonywanych testów. Mają one zastosowanie m.in. celem zaznaczenia efektu żółtej karty sprzętu *Młot*, można ich również używać podczas walki z wrogiem z kart pustkowi *InHR* celem przypomnienia o stracie kości itd.

Żetony specjalne

W Instrukcji nie pojawił się podrozdział dotyczący żetonów specjalnych. Powinien pojawić się na s. 33 przed podrozdziałem „Warianty rozgrywki”. Jego brzmienie jest następujące:

„W grze występują trzy żetony specjalne: **piguley**, **reset** oraz **wybuch**. Każdy z nich charakteryzuje unikatowy wygląd, a żeton jest umieszczany na planszy po wykonaniu określonego zlecenia przez jednego z rycerzy.

Żetony specjalne umieszcza się na planszy jasną (kolorową) stroną do góry. Podczas każdego kroku Padliniarza wszystkie żetony specjalne na planszy należy obrócić na ciemną stronę lub odrzucić z planszy (jeśli dany żeton już leży ciemną stroną do góry).

Wszystkie żetony specjalne posiadają identyczny efekt w grze: **dopóki żeton specjalny znajduje się na danym heksie, tego heksu nie można eksplorować, a jego opis z arkusza pomocy należy zignorować** (tzn. zawierający go panel uważa się za pusty). Ponieważ heksu nie można eksplorować, nie można tam rów-

nież wykonywać żadnych akcji eksploracji, a także przyjmować, ani wykonywać żadnych zleceń. Na potrzeby zasad gry ten heks jest tymczasowo traktowany jak zwykły heks.

Żetony specjalne będą miały inne zastosowania w przyszłych rozszerzeniach i materiałach do gry.”

Literówki, pomyłki i braki w *Książce misji*

Przykład przebiegu rundy w grze 2-osobowej

Opis przykładu rozgrywki jest niezgodny z opisem walki rycerza Chrisa Hammersworna z wrogiem z kart pustkowi Piekelnymi jeźdźcami z Instrukcji. W Instrukcji Chris Hammersworn leczy za pomocą zielonej karty sprzętu *Med-szpryca* stracone zdrowie, a w przykładzie rozgrywki kończy walkę ze Zdrowiem 2. Na potrzeby przykładu rozgrywki należy zignorować przykład walki z Instrukcji.

Misja „Dama w potrzebie”

Fragment misji brzmiący: „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.” nie wyczerpuje wszystkich okoliczności, w jakich Ruda Mary opuszcza gracza.

Ten fragment powinien brzmieć następująco: „Rycerz ze znacznikiem zakały Rudej Mary nie może wykonywać testów ucieczki, ani zagrywać kart lub efektów, które pozwoliłyby mu uniknąć karty pustkowi albo automatycznie zdać test ucieczki (np. karta farta *Lepszy cwaniak*). Jeśli przegra dowolną walkę lub w jakichkolwiek okolicznościach straci przytomność, musi odrzucić 1 wybraną kartę sprzętu, a jego Padliniarz umieszcza znacznik zakały Rudej Mary na planszy zgodnie z opisanymi powyżej zasadami.”


Zmiany zasad





Ze względu na uwagi osób działających na forum www.gry-planszowe.pl oraz znacznie większą liczbę osób grających w *Rycerzy Pustkowi*, twórcy postanowili wprowadzić zmiany niektórych zasad gry opisanych w Instrukcji. Te zmiany należy uważać za oficjalne i obowiązujące w każdej rozgrywce. Twórcy pragną również podziękować za zaangażowanie wielu osób w rozwój gry.

Niebieskie (specjalne) karty sprzętu

Na str. 34 Instrukcji znajduje się ramka opisująca niebieskie karty sprzętu. W trzecim podpunkcie wspomniano możliwość usunięcia z gry niebieskiej karty sprzętu w kroku odpoczynku. Zasada ta zostaje zmieniona – niebieską kartę sprzętu można usunąć z gry, aby otrzymać czerwoną kartę sprzętu i +1 Reputacji **wyłącznie w momencie zdobycia tej karty**, ale zanim trafi ona na arkusz rycerza, do plecaka lub pojazdu rycerza. Można w ten sposób usunąć z gry kartę pojazdu *Mięśniak* zanim gracz będzie musiał zdecydować, czy odrzuca swój dotychczasowy pojazd i zaczyna używać *Mięśniaka*. Ponadto usunięcie z gry niebieskiej karty sprzętu jest możliwe wyłącznie, jeśli rycerz otrzymuje tę kartę po wykonaniu zlecenia, a nie jeśli zdobywa ją podczas wymiany z innym rycerzem.

Obrażenia i zdrowie



W celu wprowadzenia większej klarowności zasad w angielskiej edycji *Rycerzy Pustkowi* (*Waste Knights*) oraz w kolejnych polskich reedycjach i rozszerzeniach na wszystkich elementach gry obrażenia (w odróżnieniu od zdrowia) będą oznaczane symbolem . Nadal termin i symbol obrażeń będą używane wyłącznie w kontekście „zadawania” i „zatrzymywania” obrażeń w walce.



Przykład. Obecnie opis zasad zielonej karty sprzętu *Kopyto* brzmi: „*Kopyto* zadaje 2  za każdą ”. Po zmianie opis ten będzie brzmiał: „*Kopyto* zadaje 2  za każdą .

Rozstrzygnięcie remisów i przegranych walk rycerzy z wrogami z kart pustkowi

Jeśli rycerz stoczył walkę z wrogiem z kart pustkowi i ta walka zakończyła się remisem lub przegraną rycerza, poza innymi efektami przegranej walki (np. zniszczeniem pojazdu po walce z *Władcami pustkowi*) rycerz dodatkowo **traci 1 zdrowia**. Oznacza to, że rycerz poniesie te dodatkowe konsekwencje w walce z każdym **zaciekłym** wrogiem, którego nie pokona.

Uszkodzenia pojazdów

W celu wprowadzenia większej klarowności zasad w angielskiej edycji *Rycerzy Pustkowi* (*Waste Knights*) oraz w kolejnych polskich reedycjach i rozszerzeniach na wszystkich elementach gry zostaje zmienione wyrażenie „...twój pojazd zostaje uszkodzony”. Od tej chwili będzie ono brzmieć: „...twój pojazd dostaje 1 uszkodzenie” / „...twój  dostaje 1 ”.

Przykład. Obecnie opis zasad karty pustkowi Kopacz 2.0 brzmi: „Zatrzymaj się. Przed walką twój pojazd zostaje uszkodzony”. Po zmianie opis ten będzie brzmiał: „Zatrzymaj się. Przed walką twój  dostaje 1 ”.

Często zadawane pytania (FAQ) i objaśnienie działania niektórych kart i efektów

1. Czy mogę najpierw wykonać akcję eksploracji z heksu, a potem zlecenie?

Tak, kolejność działań w kroku eksploracji zależy od Ciebie. Możesz najpierw przyjąć i/lub wykonać zlecenie, a potem wykonać 1 akcję eksploracji lub odwrotnie.

2. Czy udany test eksploracji heksu jest równoznaczny z przyjęciem na tym heksie zlecenia, które wymaga wykonania jakiegoś testu?

Nie, test eksploracji to osobny test wymagany, żeby móc wykonywać jakiegokolwiek czynności na

danym heksie. Kiedy test eksploracji będzie udany, możesz spróbować przyjąć zlecenie. W tym celu musisz pomyślnie wykonać test opisany w pierwszym warunku danego zlecenia. Jeśli Ci się to uda, przyjmujesz zlecenie. Niezależnie od wyniku tego testu możesz wykonać 1 akcję eksploracji.

3. Chciałem przyjąć zlecenie, ale nie udało mi się test na jego przyjęcie. Czy mogę przyjąć inne zlecenie dostępne na moim heksie?

Nie. Możesz próbować przyjąć tylko 1 zlecenie na krok eksploracji.

4. Chciałbym zagrać kartę sprzętu *Dum-dumy* podczas wykonywania ataku *Serię*. Czy mogę to zrobić?

Tak, wszystkie karty sprzętu reprezentujące amunicję (*Dum-dumy*, *Kule P-panc*, *Czyściciele Cerbero*) pozwalają na jeden *Atak* lub *Serię*. Zamiast wydawać zwykłą amunicję odrzucasz kartę, która pokrywa całość kosztu związanego z zagraniem kartą walki i typem ataku.

5. Czy mogę zagrać kartę walki *Zmiana zasięgu* i wybrać natarcie nawet, jeśli walka toczy się już na bliskim zasięgu?

Tak. W takim wypadku zasięg nie zostanie bardziej skrócony, ani nie zyskasz 1 przewagi, ale Twój przeciwnik będzie rzucał 1 kością ataku mniej. Jednak jeśli Twój przeciwnik również zagrałby kartę *Zmiana zasięgu* i próbował wykonać odwrót, Twoja *Zmiana zasięgu* zostałaby rozliczona normalnie (+1 przewagi i utrzymanie tego samego zasięgu).

6. Podczas walki ja i mój przeciwnik zegraliśmy kartę walki *Zmiana zasięgu*. Kto pierwszy decyduje się na natarcie lub odwrót?

Wszystkie decyzje w walce jako pierwszy podejmuje atakujący. Atakującym jest zawsze aktywny rycerz. Po nim decyzje podejmuje broniący.

7. Inny gracz rozpatruje swój krok ruchu jako aktywny rycerz. Jego trasa przechodzi przez mój heks. Kiedy mija mojego rycerza rezygnuje z testu poszu-

kiwać i chce jechać dalej, jednak ja chciałbym go zaatakować. Mogę to zrobić?

Nie. Tylko aktywny rycerz może wykonać test poszukiwań, a następnie próbować walczyć lub wymienić się z innym rycerzem. Nie ma ograniczenia liczby rycerzy, których może poszukiwać aktywny rycerz podczas swojego kroku ruchu.

8. Zagrałem kartę farta *Działamy, działamy!*. Wjeżdżam właśnie na heks, którego akcji specjalnej planowałem użyć, ale Padliniarz chce zagrać na tym heksie kartę pustkowi. Co dzieje się najpierw?

Najpierw należy rozpatrzeć kartę pustkowi, dopiero później inne działania na heksie, jak test poszukiwań, czy akcje specjalne.

9. Czy mogę zagrać kartę farta *Klik, klik na wroga z kart pustkowi*, skoro ma nieograniczoną ilość amunicji?

Tak. Ta karta neguje atak każdego przeciwnika, który używa broni z symbolem serii. Nie ma znaczenia, czy symbol ten pojawia się na panelu walki karty sprzętu, czy wroga. Co więcej, ta karta działa nawet, jeśli Twój przeciwnik zagrał kartę walki *Atak*, a nie *Seria*. Liczy się to, że korzysta z broni automatycznej podatnej na zacięcie. W przypadku wroga należy zignorować stratę amunicji, ale zanegować sam atak.

10. Dołączyłem do mojej *Snajpery* kartę sprzętu *Bagnet*. Czy to oznacza, że atakując wręcz mogę korzystać ze wszystkich symboli walki i zdolności specjalnych tej broni?

Nie. *Bagnet* dodaje do panelu broni symbol zasięgu broni białej, co daje Ci możliwość wyboru. Możesz strzelać, korzystając z jednego z oryginalnych symboli zasięgu broni oraz umiejętności Spluwy, albo atakować wręcz *Bagnetem*, korzystając wyłącznie z premii do obrażeń zapisanej na karcie zasięgu *Bliski zasięg* (i ewentualnych innych modyfikatorów). Inne symbole widoczne w panelu walki Twojej broni odnoszą się wyłącznie do ataków dystansowych wykonywanych tą bronią. W tym przypadku nie zadawałbyś *Bagnetem* dodatkowego

obrażenia, ani Twoje ulepszone *Przygotowanie* nie miałyby wpływu na walkę wręcz.

11. Przyjąłem zlecenie prywatne Łowca robotów. Padliniarz musi na mnie zagrywać karty wrogów-maszyn. Jednak w grze znajduje się zlecenie ogólne *Kłopotliwe gnoje...*, zmuszające go do zagrywania kart wrogów-gangów lub wrogów-kultów. Jakie karty może na mnie zagrywać Padliniarz?

Dowolne z wymienionych na obu kartach zleceń. Jeśli kilka efektów zmusza Padliniarza do zagrywania określonych kart pustkowi, może on wybrać, efekt którego zlecenia wypełni.

12. W walce zgrałem na siebie kartę farta *Twardy jak skała*, a potem mój przeciwnik zgrał na mnie kartę farta *Czuły punkt*. Która z tych kart działa?

Czuły punkt pozwala zignorować cały pancerz przeciwnika, nawet ten dodany z karty farta, czy innych efektów. Zatem w tym wypadku *Twardy jak skała* należy zignorować.

13. Walczę z wrogiem z kart pustkowi. Zagrywam kartę farta *Czuły punkt*, a inny gracz, nie będący nawet Padliniarzem, chce ją zanegować kartą farta *Nie tym razem stary*. Czy to możliwe?

Tak. Karta *Nie tym razem stary* to jedyna karta farta, która działa bez względu na okoliczności. Nie ma znaczenia, czy zagrywający ją gracz uczestniczy w walce, czy jest Twoim Padliniarzem itd.

14. Walczę z wrogiem *Głodną szarańczę* z kart pustkowi. Wykonuję test Kos związany z jej opisem zasad. Chciałbym zagrać kartę farta *Mucha nie siada...* Jaki będzie jej efekt?

Mucha nie siada... powoduje, że test jest automatycznie udany tak, jakbyś uzyskał 1 sukces. W tym wypadku 1 sukces pozwala uniknąć straty 1 zdrowia, czyli straciłbyś 2 zdrowia (brakuje Ci 2 sukcesów do 3 wymaganych kartą pustkowi) i odrzucił kartę *Głodnej szarańczy*.

15. Wiele kart pustkowi powoduje „pominięcie kroku eksploracji”. Co to oznacza?

Oznacza to, że w tej rundzie nie możesz wykonywać na swoim heksie żadnych działań (przyjmować i wykonywać zleceń, wykonywać akcji eksploracji etc.). Możesz natomiast normalnie przeprowadzić swój krok odpoczynku – wymieniać się z innymi rycerzami na tym heksie, używać kart sprzętu, odrzucić kartę farta dla zasobu itd.

16. Czy karta pustkowi *Kupiec* pozwala na korzystniejszą wymianę sprzętu ze specjalnymi polami Targu Pomp i New Sydney?

Tak. *Kupiec* daje Ci dostęp do wszystkich pól Targu jednocześnie.

17. Jak działa karta pustkowi *Miasto duchów*?

Powoduje, że do końca aktualnej rundy uważa się, jakbyś był poza grą. Oznacza to, że samemu nie możesz wykonywać, ani być celem żadnych działań w kroku ruchu, eksploracji i odpoczynku.

18. Co się stanie, jeśli w trakcie walki z wrogiem *Ten obcy* zmieni swój sprzęt? Czy ten wróg może korzystać z *Med-szprycy* i podobnych kart sprzętu, które są na moim arkuszu rycerza?

Ten obcy będzie traktowany tak, jakby on również zmienił sprzęt. Ponadto nie może on korzystać z jednorazowych kart sprzętu, czy zbroi. *Ten obcy* „kopiuje” Twoją broń, specjalne zdolności bojowe (jak ta *Dawida Mayhema*, *Najemnika*) i sprzęt z kieszeni, jeśli ma zastosowanie w walce np. *Licznik Geigera* (jeśli walka toczy się na polu oznaczonym symbolem radiacji).

19. Przegrałem walkę z wrogiem *Władcami pustkowi* i straciłem pojazd. Co się teraz dzieje?

Odkładasz pojazd do puli pojazdów, odrzucasz wszystkie karty sprzętu, jakie były na tym pojeździe na odpowiednie stosy odrzuconych kart (oprócz kart niebieskich, które przenosisz do plecaka lub na swój arkusz rycerza), obracasz licznik paliwa tak, aby wskazywał „0” i natychmiast się zatrzymujesz bez względu na Twoją dalszą trasę. Te same czynności

wykonujesz zawsze, gdy Twój pojazd zostanie zniszczony w kroku ruchu jako efekt innych kart, czy zdolności specjalnych.

20. Udało mi się spowodować, że wróg *Pancernik* stracił 3 zdrowia. Jaką kartę mogę dobrać? Co by się stało, gdybym zniszczył *Pancernika*?

Za stratę 3 zdrowia *Pancernika* możesz wybrać kartę sprzętu z dowolnego stosu odrzuconych kart sprzętu – zielonego, żółtego lub czerwonego. Karty niebieskie są usuwane z gry i nigdy nie trafiają na stos odrzuconych kart. Gdybyś zniszczył *Pancernika*, zdobyłbyś zarówno odrzuconą kartę sprzętu, jak i wszystkie nagrody przysługujące za pokonanie *Pancernika*.

21. Czy wróg *Wygnańcy Alice* powoduje odrzucenie wszystkich leków, jakie mam, czy tylko te z arkusza rycerza?

Tak, odrzucasz wszystkie karty leków nawet, jeśli znajdują się w pojeździe, czy w kieszeniach.

22. Nie udało mi się uciec przez wrogiem *Teklą*. Co się dzieje?

Tekla powoduje, że poza normalną karą za nieudaną ucieczkę (w tym wypadku to strata 2 zdrowia) musisz zaznaczyć wszystkie swoje karty sprzętu. Najlepiej zaznaczyć tylko te karty, które wymagają zaznaczenia do działania np. *Apteczkę*, czy *Biblię Interioru*.

23. Zgrałem kartę walki *Zmiana zasięgu* po karcie *Przygotowanie*. Co się dzieje?

Przygotowanie zapewnia premie wyłącznie, jeśli następną zagraną po nim kartą walki jest *Atak*. W tym wypadku bierzesz *Przygotowanie* na rękę bez rozpatrywania jego premii i normalnie rozpatrujesz *Zmianę zasięgu*.

24. Chciałbym wykonać zlecenie ogólne *Potrzebne organy!*, ale mam tylko 2 zdrowia. Ile zdrowia mogę stracić dla Reputacji?

Tylko 1 zdrowia. Strata zdrowia z tej karty zlecenia nie może spowodować, że twoje zdrowie spadnie

do „0” i stracisz przytomność (nawet, jeśli masz kartę sprzętu *Adrenal*).

25. Inny gracz użył specjalnej akcji heksu Reduta Kościuszki [13] i umieścił pod znacznikiem Padliniarza kartę pustkowi. Jak się ma zagrywanie tej karty do sytuacji, gdy w grze jest zlecenie ogólne *Ładne trofeum!* lub podobne zlecenia? Co się dzieje, jeśli kilku graczy użyje tej zdolności w tej samej rundzie i pod znacznikiem Padliniarza leży kilka kart pustkowi?

Karta spod znacznika Padliniarza ma zawsze pierwszeństwo. Padliniarz musi ją zagrać nawet, jeśli normalnie nie mógłby tego zrobić ze względu na zlecenia pozostające w grze. Jeśli ma do wyboru kilka kart pustkowi spod znacznika Padliniarza, sam decyduje, którą zagra chyba, że któraś z kart spełnia warunki zlecenia lepiej niż inna. Przykładowo gdyby w grze było zlecenie *Ładne trofeum!*, a pod znacznikiem leżała karta zdarzenia i karta wroga, Padliniarz musiałby zagrać kartę wroga.

26. W walce trafiłem przeciwnika drugi raz *Młotem*. Czy mam na nim położyć kolejny żeton straty kości?

Tak. Każde trafienie *Młotem* powoduje zwiększenie ujemnego modyfikatora liczby kości, rzuconych przez trafionego przeciwnika.

27. Z karty sprzętu *Apteczka* korzysta się w kroku odpoczynku. Czy jest sens trzymać ją na arkuszu rycerza?

Nie ma. W kroku odpoczynku wszystkie karty sprzętu rycerza uważa się za dostępne, więc *Apteczka* (i inne karty tego typu) „zadziała” nawet z plecaka, czy pojazdu.

28. Dzięki *Maskowaniu X-1* przrzuciłem kość ataku przeciwnika, ale wyrzuciłem jeszcze lepszy wynik krytyczny. Co mogę zrobić?

Niestety nic. Po przrzuceniu kości ataku musisz zaakceptować nowy wynik. To ryzyko związane

z eksperymentalnym charakterem *Maskowania X-1*. Jednak używanie tego sprzętu jest opcjonalne.

29. Czy *Egzoszkielec Aegis* i *Luski* pozwalają zignorować dowolną liczbę symboli radiacji i skażenia z heksów?

Tak.

Dziękujemy za zapoznanie się ze zmianami i objaśnieniami do gry. Zachęcamy do zadawania pytań i komentowania na forum www.gry-planszowe.pl oraz na naszej stronie Facebookowej. Zachęcamy również do zaglądania na oficjalną stronę gry www.rycerzepustkowi.pl, gdzie będą pojawiać się nowe informacje i materiały związane z grą.

