

DZIEDZICTWO

KSIĘGA SWANA



AUTORZY GRY: JÉRÔME CANCE I LAURENT KOBEL
ILUSTRACJE: TANIA SANCHEZ-FORTUN I AURÉLIEN DELAUZUN



SPIS TREŚCI

ELEMENTY GRY	4	KARTY NARRACJI	13
PRZYGOTOWANIE DO ROZDZIAŁU I	5	Sekcja narracji/instrukcji	
PRZEDMOWA	6	Kolejność czytania	
Postacie graczy i postacie niezależne		INACZEJ	
Omówienie		JEŚLI... TO... INACZEJ...	
Uwagi dotyczące kart		Trwałe informacje	
Przód/tył kart		Akcja terenowa	
Odniesienia do kart		Akcja łączona	
Odwracanie karty		OSI CZASU	14-17
Spalenie karty		Główna zasada	
Karty postaci gracza (PG)		Karta rodziny	
AKCJE PODSTAWOWE	7	Zakotwiczenie karty	
Żetony akcji		Usuwanie karty z osi czasu	
Obserwacja		Przywracanie osi czasu	
Rozmowa		POSTACIE NIEZALEŻNE (PN)	18
Interakcja		Opis karty PN	
Ruch		Neutralne lub wrogie PN	
Zapełnione obszary		Sztuczna inteligencja PN (SI)	
KARTY TERENU	8-9	Sojusznicy	
Obszar		Martwe PN – usuwanie z osi czasu	
Eksploracja		Akcje powiązane z postaciami niezależnymi	
Zmiana poziomu		WALKA	19-20
Efekty terenu		Atak wręcz	
Natychmiastowe wydarzenie		Walka wręcz na zapełnionym obszarze	
Podmiana terenu		Atak dystansowy	
Modyfikacje obszarów		Ataki łączone	
Symbole		OBRAŻENIA	21
PRZEDMIOTY I MATERIAŁY	10-11	Leczenie	
Opis karty przedmiotu		Ciężkie obrażenia	
Ekwipunek		Umierająca PG	
Inicjowanie przedmiotu		Śmierć PG	
Dodatkowe akcje		KARTY KARMY	22
Użycie przedmiotu		Korzystanie z talii karmy	
Uszkodzony przedmiot		Ewolucja talii karmy	
Naprawianie przedmiotu		POMOC DLA GRACZY	24
Ulepszenie przedmiotu			
AKCJE NA PRZEDMIOTACH I MATERIAŁACH	12		
Upuszczenie przedmiotu lub materiałów			
Podniesienie przedmiotu lub materiałów			
Wymiana przenoszonych przedmiotów lub materiałów			

UWAGA: „DZIEDZICTWO” TO GRA PEŁNA NIESPODZIANEK... NIE PRZEGLĄDAJ ELEMENTÓW GRY, DOPÓKI NIE OTRZYMASZ ODPOWIEDNICH INSTRUKCJI!

GRA INFORMUJE, JAKĄ TALIE KART NALEŻY WZIAĆ, GDY ZACZYNASZ GRĘ, A TAKŻE POWIE CI O WSZELKICH SPECJALNYCH PRZEDMIOTACH, KTÓRYCH BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ.



Nikt tak naprawdę nie wie, jak to wszystko się zaczęło.

Najpierw padły sieci komputerowe. Następnie zatrzymał się transport publiczny i system monetarny. Cały świat szybko pogrążył się w otwartej wojnie, co doprowadziło do upadku cywilizacji.

Dopiero teraz ocaleni rozpoczynają odbudowę nowego świata. Powstało wiele społeczności, z których wiele opiera się na przemocy. Djamał i Maeve przeżyli wielki upadek jako młodzi ludzie i zdecydowali się żyć w izolacji. Ich dzieci – Selena, Brick i Swan – uniknęły brutalności świata zewnętrznego.

Grasz jako ta rodzina, prowadząc samowystarczalną egzystencję na waszej farmie.

OMÓWIENIE

„Dziedzictwo” to gra kooperacyjna, w której wcielacie się w rodzinę radzącą sobie w postapokaliptycznym świecie.

Kampania podzielona jest na pięć rozdziałów reprezentowanych przez 5 pakietów kart określanych jako **talie przygód**. Zawierają one wszystko, co potrzebne do gry: karty terenu, które tworzą planszę, postacie, z którymi można wchodzić w interakcje, przedmioty, karty narracji itp.

W grze będą uczestniczyć **4 postacie graczy (PG)** wcielających się w członków tej samej rodziny. Swan, najmłodsze dziecko, będzie **postacią niezależną (PN)**.

W grze 4-osobowej każdy gracz kontroluje jedną PG. W grze 3-osobowej jedna z postaci jest kontrolowana wspólnie. W grze 2-osobowej zalecamy, by każdy grał jednym rodzicem i jednym dzieckiem. W trybie solo gracz kontroluje wszystkie 4 postacie.

**WIĘCEJ MATERIAŁÓW
O GRZE ZNAJDZIESZ
NA NASZEJ STRONIE:**



ELEMENTY GRY

TALIA BAZOWA (18 kart)

Są to karty, których będziesz używać we wszystkich rozdziałach:

12 KART PG



4 POMOCE GRACZA



KARTA RODZINY



4 KARTONOWE FIGURKI

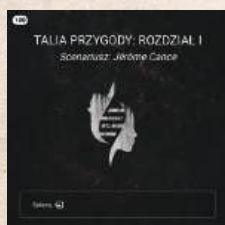
reprezentujące postacie graczy (PG)



TALIA SEKRETÓW (29 kart)



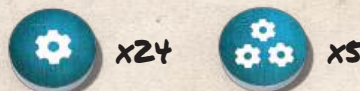
5 TALII PRZYGÓD (5 rozdziałów tworzących kampanię (304 karty))



13 ŻETONÓW AKCJI (po 3 w każdym kolorze + 1 fioletowy)



ŻETONY MATERIAŁÓW



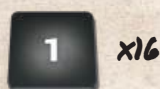
ŻETONY OBRAŹEN



ŻETONY TERENU



ŻETONY ODNIESIENIA



ŻETON KLEPSYDRY



ŻETONY OGÓLNE



ŻETONY SOJUSZNIKÓW



ŻETONY WROGÓW



• 18 PODSTAWEK (w tym 4 kolorowe podstawki dla PG)

• INSTRUKCJA

• KARTONOWE FIGURKI REPREZENTUJĄCE POSTACIE NIEZALEŻNE (PN) oraz ŻETONY odkrywane w miarę postępów kampanii. Liczba tych specjalnych elementów jest ograniczona zawartością pudełka w przeciwieństwie do żetonów wymienionych powyżej.

Uwaga: Kartonowe figurki i żetony są pogrupowane według rozdziałów, aby ułatwić ich znalezienie. Postacie niezależne są oznaczone numerem odpowiedniej karty. Należy z nich korzystać tylko wtedy, gdy trzeba je wprowadzić do gry.

WSKAZÓWKA: PO WYPCHNIĘCIU ŻETONÓW PRZECHOWUJ PUSTE ARKUSZE POD PLASTIKOWĄ WKŁADKĄ W PUDEŁKU Z GRĄ. POZWOLI TO UTRZYMAĆ WKŁADKĘ NA ODPOWIEDNIEJ WYSOKOŚCI I ZAPOBIEGNIE PRZEMIESZCZANIU SIĘ ELEMENTÓW.



PRZYGOTOWANIE DO ROZDZIAŁU I

- 1 Weź **kartę rodziny** z talii bazowej, aby przygotować **oś czasu**, i umieść nad nią żeton klepsydry .
- 2 Dla każdej z 4 PG:
 - Weź 3 karty PG z talii bazowej i złoż je, tworząc postać.
 - Weź 3 żetony akcji PG i kartonową figurkę postaci.
 - Weź kartę pomocy gracza.
- 3 Na potrzeby pierwszej rozgrywki weź **9 kart karmy** (od 901 do 909) z talii sekretów. Przetasuj je i umieść zakryte, aby stworzyć talię karmy. Będziecie zachowywać swoją talię karmy pomiędzy kolejnymi rozgrywkami.
- 4 Umieść resztę talii sekretów w zasięgu ręki. Jeśli w dowolnym momencie potrzebne będą karty o numerze wyższym niż 900, znajdziesz je w talii sekretów.
- 5 Umieść w pobliżu żetony obrażeń , ogólne , wrogów , materiałów , odniesień  i terenu , , .
- 6 Weź **talię przygody dla rozdziału I**. Po przeczytaniu niniejszej instrukcji postępuj zgodnie z poleceniami na pierwszej karcie w talii przygody, aby rozpocząć grę.

W talii sekretów znajdują się dodatkowe zasady dotyczące konfiguracji dla późniejszych rozdziałów.



1. PRZEDMOWA

W przypadku gdy karta jest sprzeczna z zasadami zawartymi w niniejszej instrukcji, efekt karty ma pierwszeństwo.

Jeśli podczas stosowania danej zasady występują dwie lub więcej równoważnych opcji, gracze mogą wybrać jedną z nich.

POSTACIE GRACZY I NIEZALEŻNE

Postacie graczy (PG) to awatary reprezentujące kontrolowanych przez nich członków rodziny. Wszystkie inne postacie napotkane w różnych rozdziałach to postacie niezależne (PN).

Zasady odnoszące się do „postaci” dotyczą zarówno PG, jak i PN.

OMÓWIENIE

Grę należy rozpocząć od przeczytania na głos wierzchnich kart z talii przygody. Zapewniają one:

- wprowadzenie do rozdziału i jego celów;
- wszelkie zasady dotyczące danego rozdziału;
- karty terenu, na których należy umieścić postacie;
- karty, które należy dodać do osi czasu.

Gracze będą mogli wykorzystać swoje żetony akcji do eksploracji, rozmowy z innymi postaciami, walki z wrogami itp.

Następnie żeton klepsydry ⌚ będzie przesuwany się z karty na kartę na osi czasu aż do spełnienia warunku zwycięstwa lub porażki ☠️, kończąc grę.

„Dziedzictwo” nie jest grą turową. To raczej oś czasu wyznacza tempo, określa, kiedy do akcji mogą wejść różne PG i PN, oraz wyzwała wydarzenia.

UWAGI DOTYCZĄCE KART

„Dziedzictwo” to gra oparta na kartach i ważne jest, aby zrozumieć kilka kluczowych pojęć przed rozpoczęciem rozgrywki.

• Przód/tył kart

Karty są oznaczone numerem w lewym górnym rogu. Rewersy kart są podobnie oznaczone tym samym numerem, po którym następuje litera „b”.

Tył karty nr 100 ma numer 100b.

• Odniesienia do kart

☞ xxx odnosi się do karty xxx. Zazwyczaj jest to zapisywane w następujący sposób:

Weź ☞100: Weź kartę nr 100.

- Wyciągnij ją z talii przygody bez patrzenia na inne karty (użyj wierzchniej karty w talii jako „przykrywkę”).

• **Przeczytaj kartę na głos i zastosuj po kolei jej efekty.**

Czytaj tylko przód karty. Nigdy jej nie odwracaj, chyba że otrzymasz takie polecenie.

• Odwracanie karty

☞ Nakazuje odwrócenie aktualnie czytanej karty lub karty o wskazanym numerze:

☞100: Odwróć kartę nr 100.

- Odwróć kartę, przeczytaj ją na głos i zastosuj po kolei jej efekty.

- Jeśli na karcie znajdowały się jakieś żetony lub postacie, umieść je z powrotem w tych samych miejscach po odwróceniu karty. Umieść żetony akcji na środku kart PG, aby zaznaczyć, że nie są one dostępne.

• Spalenie karty

☞ nakazuje „spalić” aktualnie czytaną kartę lub kartę o wskazanym numerze:

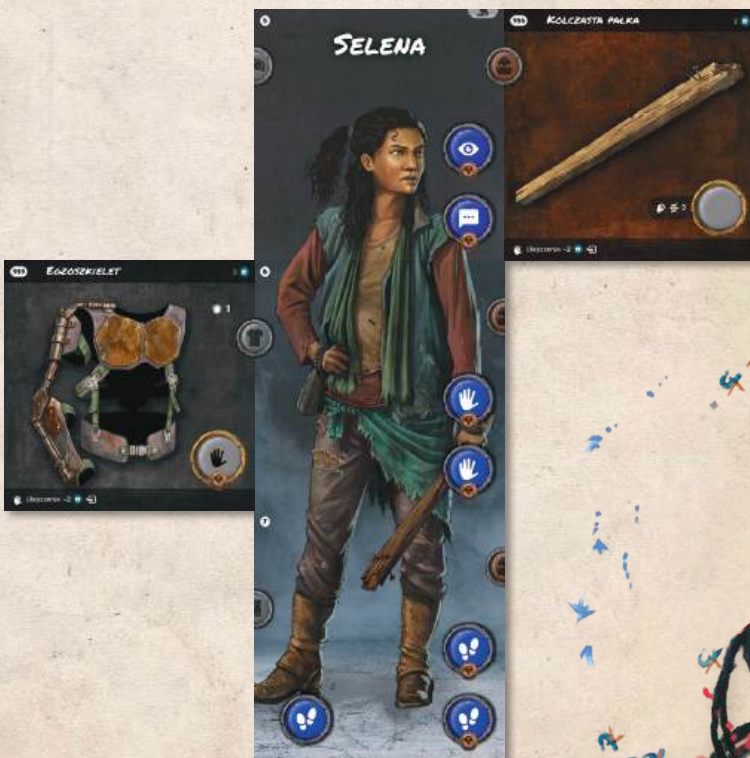
☞100: Spal kartę nr 100 niezależnie od tego, czy widoczny jest jej przód, czy tył 100b.

- Umieść kartę z powrotem w pudełku (nie podpalaj jej dosłownie!). Nie będzie ona już potrzebna w tym rozdziale. Jeśli zajdzie taka potrzeba, będzie można ją obejrzeć później.
- Jeśli na karcie znajdują się żetony akcji, przenieś je na środek kart PG, aby zaznaczyć, że nie są one dostępne.

• Karty postaci gracza (PG)

Karty PG reprezentują 3 sekcje postaci gracza: „głowa”, „tułów” i „stopy”.

Mają one miejsca na żetony akcji, które umożliwiają wykonywanie akcji 🗨️, 🗨️, 🗨️ i 🗨️. Mają również kotwice po lewej i prawej stronie, co pozwala wyposażać PG w przedmioty:



2. AKCJE PODSTAWOWE

W tej sekcji są opisane dostępne akcje podstawowe. W późniejszych sekcjach opisane zostaną inne akcje, takie jak używanie i naprawianie przedmiotów czy wyprowadzanie ataków wręcz.

ŻETONY AKCJI

Każdy PG ma 3 dostosowane kolorystycznie żetony akcji. Aby wykonać akcję, należy **umieścić żeton akcji na wolnym polu akcji** z ikoną reprezentującą żadaną akcję (na karcie PG lub na przedmiocie niesionym przez PG), a następnie zastosować efekt akcji.

Pole akcji jest wolne, jeśli nie zawiera jeszcze żetonu akcji lub żetonu obrażeń. Jeśli pole akcji zawiera kilka ikon, musisz wybrać jedną z nich podczas umieszczania na nim żetonu.

WAŻNE: NIE ISTNIEJE USTALONA KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI, CO OZNACZA, ŻE GRACZE MOGĄ KOORDYNOWAĆ DZIAŁANIA SWOICH POSTACI W DOWOLNY SPOSÓB. JEDNA PG MOŻE WYKONAĆ JAKĄŚ AKCJĘ, A PÓŹNIEJ KOLEJNA PG MOŻE WYKONAĆ SWOJĄ. JEDNAK PG WYKONUJĄCA AKCJĘ MUSI JĄ W PEŁNI ZAKOŃCZYĆ, ZANIM BĘDZIE MOŻNA ROZPOCZĄĆ KOLEJNĄ.

WSKAZÓWKA: WYRÓB SOBIE NAUWK ODKŁADANIA DOSTĘPNYCH ŻETONÓW AKCJI NA STÓŁ Z DAŁĄ OD KART PG, ABY ODRÓŻNIC ŻETONY DOSTĘPNE OD NIEDOSTĘPNYCH.

OBSERWACJA

Akcja ta polega na obserwowaniu otoczenia (na przykład w celu zauważenia przedmiotów lub wskazówek). PG musi znajdować się na obszarze (patrz str. 8) zawierającym ikonę .

- Umieść żeton akcji na polu  na swojej PG. Następnie weź wskazaną kartę.



ROZMOWA

Rozmowa oznacza nawiązanie dialogu z PN. PG musi znajdować się na obszarze zawierającym ikonę .

- Umieść żeton akcji na polu  na swojej PG. Następnie weź wskazaną kartę.
- Jeśli ta karta przedstawia PN, umieść jej figurkę na obszarze zawierającym ikonę .

INTERAKCJA

Ta akcja umożliwia postaciom interakcję z otoczeniem (na przykład w celu przeszukania obszaru). PG musi znajdować się na obszarze zawierającym ikonę .

- Umieść żeton akcji na polu  na swojej PG. Następnie weź wskazaną kartę.

RUCH

Ruch polega na przekroczeniu co najmniej jednej białej, zielonej lub czerwonej linii granicznej, ale nie ich skrzyżowania.

- Umieść jeden lub więcej żetonów akcji na jednym lub więcej  polach na swojej PG (tylko jeden żeton na pole). Następnie przesun PG, przekraczając jedną linię za każdy wydany żeton akcji.

Zapełnione obszary

Obszar jest zapełniony, jeśli nie można umieścić na nim postaci bez dotykania przez jej podstawkę linii granicznych obszaru. Postacie nie mogą zatrzymywać się na zapełnionych obszarach, ale mogą przez nie przechodzić, wydając kilka żetonów akcji podczas ruchu.



3. KARTY TERENU

Karty terenu (lub po prostu **teren**) reprezentują lokalacje geograficzne, do których i przez które mogą przemieszczać się postacie. Należy je ułożyć (zwrócone zawsze w tym samym kierunku) na stole, aby utworzyć planszę gry.

Uwaga: Po odwróceniu terenu wszystkie znajdujące się na nim żetony lub postacie pozostają na karcie. Po odwróceniu karty należy umieścić je z powrotem w tych samych miejscach. Mogą pojawić się też inne ikony. Upewnij się, że zostały zauważone i odpowiednio zastosowane.

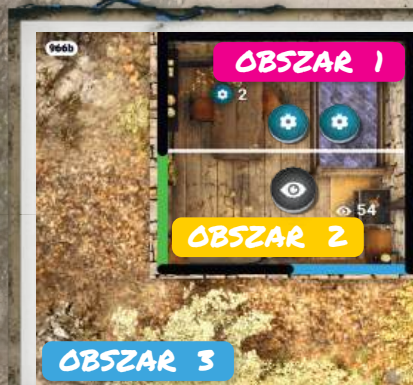
Za każdym razem, gdy na karcie terenu dostępna jest akcja ,  lub , należy umieścić na niej odpowiedni żeton ,  lub . Po wykonaniu akcji żeton zostanie usunięty.

Weź liczbę żetonów materiałów  (patrz str. 10) widocznych obok ikony  i umieść je na obszarze.

OBSZAR

Obszar to przestrzeń ograniczona liniami. Kolor linii granicznej wskazuje, czy możliwe są akcje ataku dystansowego lub ruchu, a także określa wszelkie specjalne efekty:

Linia	Można przejść	Umożliwia ataki dystansowe	Przykład
biała	✓	✓	-
zielona	✓	✓	drzwi
niebieska	✗	✓	okno
czarna	✗	✗	ściana
czerwona	✓ ale powoduje 1 	✓	ogień



Ten teren zawiera 3 obszary. Po odkryciu karty musisz umieścić:

- 2  na obszarze 1
- 1  na obszarze 2

jak pokazano na karcie

EKSPLORACJA

Eksploracja polega na **wzięciu niezbadanej (nieodkrytej) karty terenu** z talii przygody i przeniesieniu na nią PG.

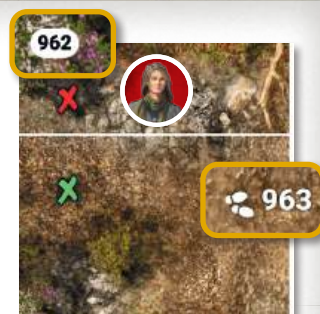
Warunki:

- Na terenie zajmowanym przez PG musi znajdować się ikona .
- PG musi wydać akcję, aby przemieścić się na niezbadany teren.

Uwaga: Możliwe jest opuszczenie dowolnego obszaru terenu (o ile nie jest zablokowany przez czarną lub niebieską linię) w kierunku ikony .

Teren 962 ma ikonę  963 po swojej prawej stronie. Maeve rusza się z  Weź teren 963 i połóż go na stole po prawej stronie karty 962.

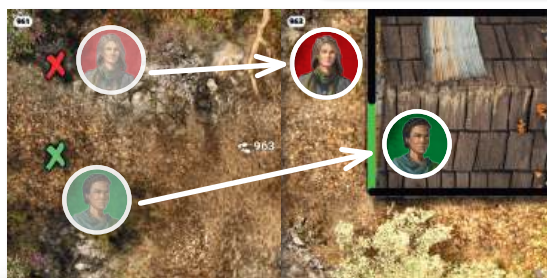
Ikona  963 po prawej wskazuje, że istnieje ścieżka z obu obszarów na terenie 962. Możliwa jest eksploracja z  lub .



Maeve porusza się z  Weź teren 963 i połóż go na stole.

Gdy karta zostanie odkryta, 2 karty utworzą jeden duży obszar na zewnątrz chaty.

Brick może teraz wejść do środka jednym ruchem.



ZMIANA POZIOMU

Zmiana poziomu to ruch między 2 niesąsiadującymi ze sobą obszarami połączonymi ikoną .

Dotyczy to na przykład 2 obszarów na różnych piętrach budynku połączonych schodami.

Warunki:

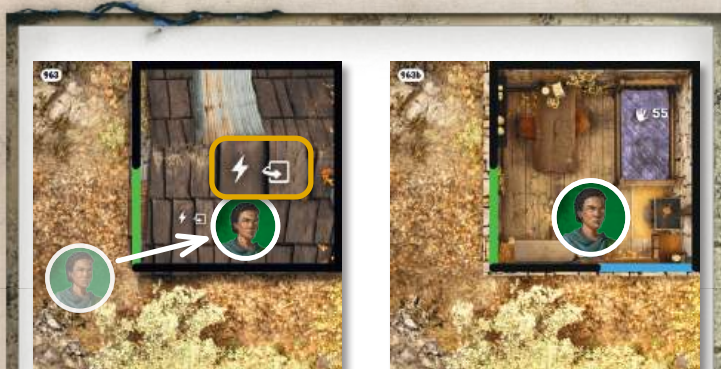
- Na każdym obszarze musi znajdować się ikona .
- Postać musi przemieszczać się między obszarami.

Jeśli zmiana poziomu wynika z akcji eksploracji, weź wyznaczoną kartę i umieść ją w pobliżu innych kart terenu, ale ich nie dotykaj. Następnie przenieś PG na obszar z ikoną  na nowej karcie.

EFEKTY TERENU

• ⚡ Natychmiastowe wydarzenie

Zastosuj jego efekty natychmiast, gdy PG wejdzie na obszar zawierający ikonę .



Brick porusza się, przekraczając zieloną linię do obszaru z ikoną .

Wywołuje to efekt : odwrócenie terenu, co odsłania wnętrze chaty i oferuje nową akcję  na terenie.

Umieść PG z powrotem na tym samym obszarze.

• Podmiana terenu

Odkryty teren o numerach w formacie **xxx > yyy** zastępuje inny teren już znajdujący się w grze.

- Umieść kartę nr **xxx > yyy** na stole w miejsce karty **yyy**.
- Umieść wszystkie żetony i postacie z powrotem w tych samych obszarach.

Karta nr **143 > 102** zastępuje kartę **102**. Zastąpiona karta zostaje spalona.

• X Modyfikacje obszarów

Obszary terenu mogą być modyfikowane poprzez podmianę lub odwrócenie  karty terenu. W stosownych przypadkach ikona  na karcie wskazuje, gdzie należy umieścić wszystkie postacie i żetony, które znajdowały się na karcie przed modyfikacją obszarów.



Brick i Maeve znajdują się na 2 różnych obszarach terenu **962**.

Odwrócenie  terenu modyfikuje te obszary.

Przenieś Bricka i Maeve na obszar wskazany przez  na karcie.

• Symbole

Kolorowe symbole    oraz  pokazują obszary początkowe dla każdej PG.

Niektóre karty terenu zawierają symbole . Należy je ignorować, dopóki karta nie wyjaśni ich znaczenia.

4. PRZEDMIOTY I MATERIAŁY

Karty przedmiotów (z brązowym lub szarym tłem) reprezentują przedmioty, które gracze mogą nosić i używać.

Materiały  to elementy używane do naprawy i ulepszania przedmiotów lub stosowane jako waluta do handlu z postaciami niezależnymi.

Gracze przechowują przedmioty i materiały  przez całą kampanię.

• Opis karty przedmiotu

- 1 NAZWA
- 2 WARTOŚĆ
- 3 KOTWICA
- 4 ILUSTRACJA
- 5 POLE AKCJI I EFEKT
- 6 ULEPSZENIA I KOSZT ULEPSZENIA



EKWIPUNEK

Gracze mogą korzystać wyłącznie z kart przedmiotów znajdujących się w ich ekwipunku.

Brązowe przedmioty muszą być umieszczane po prawej stronie kart PG, zgodnie z symbolami kotwicy .

Szare przedmioty należy umieszczać po lewej stronie kart PG, dopasowując je do symboli  lub .

Ich efekty są stale aktywne i kumulują się.

• Inicjowanie przedmiotu

Efekty poprzedzone ikoną  inicjują przedmiot. Są one stosowane:

- przy pierwszym zebraniu karty przedmiotu w rozdziale;
- podczas fazy przygotowania na początku rozdziału;
- kiedy przedmiot jest ulepszany.

Przedmioty mogą zostać zainicjowane tylko wtedy, gdy niezbędne komponenty są dostępne w pudełku.

Ignorujesz działanie gazu.

Przykłady stałych, kumulujących się efektów.



+3 żetony barykady na tej karcie.

Przykład efektu inicjalizacji przedmiotu

DODATKOWE AKCJE

Pola akcji z ikonami , , lub na przedmiotach działają w taki sam sposób jak na kartach PG.

UŻYCIĘ PRZEDMIOTU

Gracze mogą użyć przedmiotu znajdującego się w ich ekwipunku.

- Umieść żeton akcji na wybranym polu akcji na karcie przedmiotu.
- Zastosuj efekt opisany na karcie lub w rozdziale.



• Uszkodzony przedmiot

Przedmiot z jednym lub kilkoma polami akcji i ikoną może otrzymać jeden lub więcej żetonów obrażeń , co oznacza, że może zostać uszkodzony.

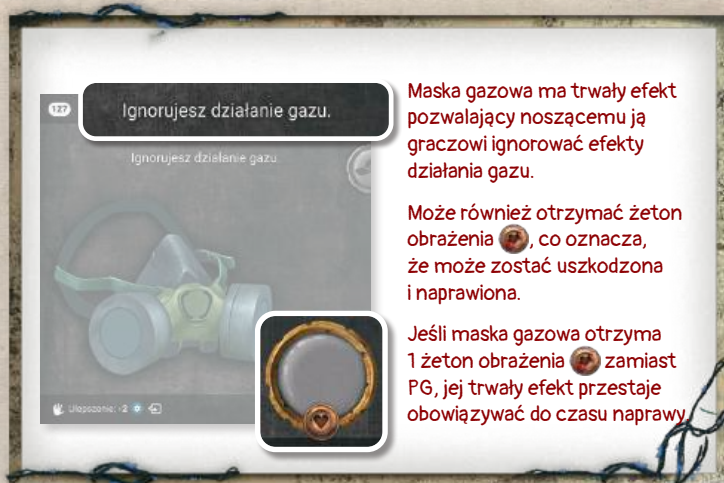
Gdy wszystkie pola na przedmiocie są pokryte żetonami obrażeń , stałe efekty tego przedmiotu przestają działać. Przedmioty bez pól nie mogą zostać uszkodzone.

UWAGA: PRZEDMIOT Z POLEM AKCJI, KTÓRY NIE MA EFEKTU ANI IKONY , , LUB , ALE MA IKONĘ , MOŻE OTRZYMAĆ ŻETON OBRAŻENIA , ALE NIE ZAPEWNI AKCJI.

NAPRAWA PRZEDMIOTU

Gracze mogą naprawiać uszkodzone przedmioty znajdujące się w ich ekwipunku.

- Wykonaj akcję i odrzuć 1 ze swojego ekwipunku.
- Usuń żeton obrażenia z przedmiotu.



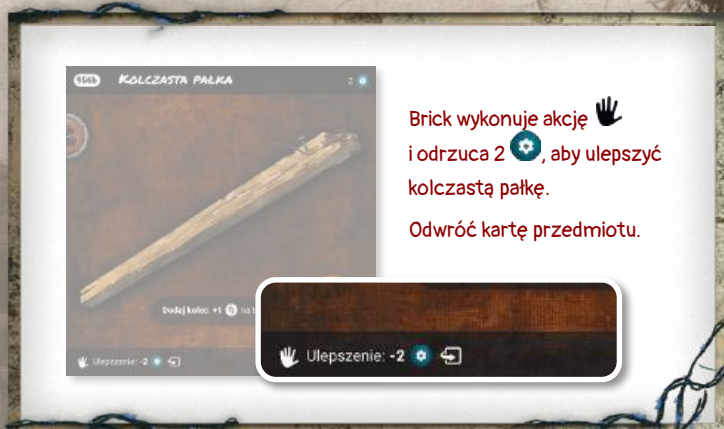
ULEPSZENIE PRZEDMIOTU

Gracze mogą ulepszać przedmioty znajdujące się w ich ekwipunku.

Na karcie przedmiotu nie mogą znajdować się żadne żetony akcji ani żetony obrażeń .

- Wykonaj akcję i odrzuć wymagane materiały z ekwipunku.
- Zastosuj efekt ulepszenia.

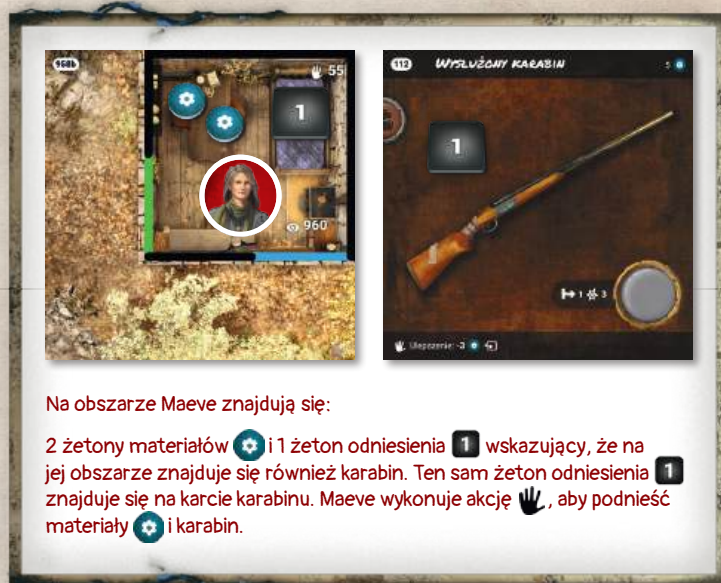
Uwaga: Nie można odwrócić karty przedmiotu przed jej ulepszeniem.



Przedmioty i materiały wprowadzone w momencie śmierci PN pojawiają się w obszarze danej PN.

- upuścić materiały na swoim obszarze;
- upuścić jedną lub więcej kart przedmiotów na swoim obszarze. Umieść kartę przedmiotu obok terenu i połów parę pasujących żetonów odniesienia (jeden na karcie przedmiotu, drugi na swoim obszarze). Zachowaj wszystkie żetony obrazów i żetony akcji znajdujące się na karcie.

- podnieś materiały na obszarze swojej PG;
- podnieś jedną lub więcej kart przedmiotów znajdujących się na obszarze PG. Usuń żetony odniesienia , ale zachowaj wszystkie żetony (obrażeń lub inne) i żetony akcji na karcie.



- Wymień materiały między 2 postaciami;
- Wymień karty przedmiotów między 2 postaciami. Zachowaj wszystkie żetony obrazów lub inne żetony akcji na karcie.

6. KARTY NARRACJI

Karty narracji mogą być podzielone na 3 sekcje (wydarzenie, narracja, instrukcja), jak opisano poniżej lub w dalszej części zasad:

- Sekcja wydarzeń (czerwone tło) z osią czasu – patrz str. 14.
- Wydarzenia postaci niezależnych (czerwone tło) – patrz str. 18.

SEKCJA NARRACJI

Ta sekcja (z tłem w kolorze papieru) przedstawia wątek fabularny.

Jeśli nazwa konkretnej PG jest wymieniona na początku tekstu, powinien go przeczytać gracz kontrolujący tę postać.

SEKCJA INSTRUKCJI

Ta sekcja (czarne tło) wyjaśnia krok po kroku, co należy zrobić w grze. **Ważne jest, aby stosować się do wszystkich instrukcji zawartych w tej sekcji w podanej kolejności.**

• Kolejność czytania

Jeśli instrukcja każe ci wziąć kartę, natychmiast przeczytaj i zastosuj efekty nowej karty, zanim przejdziesz do kolejnych instrukcji na oryginalnej karcie.

• Instrukcje „INACZEJ”

Jeśli dwie instrukcje są oddzielone słowem „INACZEJ”, spróbuj zastosować pierwszą z nich. Jeśli nie jest to możliwe, zastosuj drugą.

• Instrukcje „JEŚLI... TO... INACZEJ...”

W przypadku instrukcji „JEŚLI [warunek], TO [instrukcja 1], INACZEJ [instrukcja 2]” sprawdź, czy warunek jest spełniony; jeśli tak, zastosuj instrukcję 1. Jeśli warunek nie jest spełniony, zastosuj instrukcję 2.

Ta karta zawiera sekcję narracji i sekcję instrukcji.

Gracz kontrolujący Bricka czyta kartę na głos, a następnie stosuje instrukcje w kolejności:

Weź [56]: Weź kartę 56 i przeczytaj ją przed przejściem do następnej instrukcji.

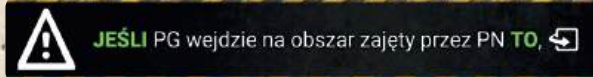
Spróbuj usunąć [55] z karty. Nie jest to możliwe (ponieważ nie ma żadnej), więc musisz dodać [55] do karty.

Usuń 1 [55] z karty (co jest teraz możliwe). Sprawdź, czy na karcie nie ma żadnej [55]: jeśli tak, odwróć kartę. W przeciwnym razie weź kartę nr 967.



• Trwale informacje

Ten rodzaj instrukcji pozostaje aktywny po odczytaniu karty. Należy o tym pamiętać, gdy karta pozostaje w grze.



• Akcja terenowa

Ta instrukcja wskazuje nową akcję dostępną dla terenu.



1 Numer pod miniaturą karty identyfikuje teren.

2 X na miniaturze karty wskazuje obszar na karcie terenu, na którym należy wykonać akcję.

3 Ikona w tekście określa wymaganą akcję.

Umieść kartę narracji na stole, obok odpowiadającej jej karty terenu. Umieść parę pasujących żetonów odniesienia 1, aby połączyć obszar z kartą.

Aby wykonać akcję, PG musi znajdować się na wyznaczonym obszarze.

- Umieść żeton akcji na polu akcji PG odpowiadającym określonej ikonie.
- Zastosuj instrukcje związane z akcją.



UWAGA: AKCJE NIEZWIĄZANE Z OKREŚLONYM OBSZAREM LUB PN MOGĄ BYĆ WYKONYWANE Z DOWOLNEGO OBSZARU.

• Akcja połączona

Czasami sekcja instrukcji wskazuje, że dwie lub więcej postaci musi wykonać akcję w tym samym czasie. W takich przypadkach gracze muszą znajdować się na wyznaczonym obszarze (obszarach) i jednocześnie wydać swoje żetony akcji, aby wspólnie wykonać akcję.

7. OŚ CZASU

Oś czasu składa się z karty rodziny i kart narracji z talii przygody. Żeton klepsydry  porusza się między kartami, wskazując, co należy zrobić w danym momencie.

Za każdym razem, gdy  przesunie się na kartę na osi czasu, musisz zastosować wszystkie instrukcje w sekcji wydarzeń karty (czerwone tło) w kolejności. Zignoruj sekcję instrukcji (czarne tło) i sekcję narracji (papier), które zostały już rozpatrzone w momencie wzięcia lub odwrócenia karty.

Ta progresja wzdłuż osi czasu kontroluje tempo, pozwalając na zagrywanie żetonów akcji (gdy  znajduje się na karcie rodziny), aktywując PN lub konkretne wydarzenie związane z bieżącym rozdziałem.

GLÓWNA ZASADA

- Kiedy gra się rozpoczyna,  jest umieszczana na karcie rodziny. Rozpatrz jej sekcję wydarzeń.
- Następnie przesunij  w prawo, na następną kartę, i zastosuj sekcję wydarzeń tej karty.
- Kontynuuj w ten sam sposób do ostatniej karty na osi czasu, rozpatrując sekcje wydarzeń na każdej karcie.
- Przywróć  na początek osi czasu i kontynuuj ten cykl do końca gry, rozpatrując sekcje wydarzeń na każdej karcie.



-  zaczyna na karcie rodziny. Sekcja wydarzeń na tej karcie instruuje graczy do dobrania i wydania żetonów akcji. Następnie należy sprawdzić „warunek porażki” .
- Następnie przenieś  na następną kartę. Sekcja wydarzeń nakazuje usunięcie . Gdy na karcie nie pozostaną żadne , odwróć ją.  znajduje się na ostatniej karcie na osi czasu.



- Przywróć  na początek osi czasu. Sekcja wydarzeń wskazuje, że ptaki śpiewają;  wkrótce przesunie się na kartę rodziny, umożliwiając graczom zebranie i wydanie żetonów akcji.  będzie poruszać się w ten sam sposób do końca gry.

UWAGA: MOŻESZ ZAPOZNAĆ SIĘ Z SEKCJĄ WYDARZENIA NA KARCIE W DOWOLNYM MOMENCIE, ALE WOLNO CI JĄ ROZPATRZYĆ TYLKO WTEDY, GDY  PRZESUNIE SIĘ NA KARTĘ.

KARTA RODZINY

Gra rozpoczyna się z umieszczoną na karcie rodziny na osi czasu.

W tym momencie gracze mogą wykonywać akcje. Ta instrukcja kończy się, gdy wydacie wszystkie żetony akcji lub zdecydujecie się nie wydawać więcej.

Sekcja wydarzeń na karcie rodziny kończy się sprawdzeniem „warunku porażki” .

WAŻNE: NA POCZĄTKU GRY JEST UMIESZCZANA NA KARCIE RODZINY, A NIE NA PIERWSZEJ KARCIE NA OSI CZASU. NASTĘPNIE PRZESUWA SIĘ W NORMALNY SPOSÓB.



ZAKOTWICZANIE KARTY

Jeśli ikona jest widoczna w sekcji instrukcji (czarnej) karty, należy zakotwiczyć tę kartę na osi czasu.

Zaczynając od bieżącej pozycji na osi czasu, znajdź pierwsze wolne pole kotwicy (z niebieskim, zielonym, żółtym, czerwonym lub fioletowym symbolem) pasującym do karty, która ma zostać zakotwiczona.

Jeśli nie możesz znaleźć pasującego wolnego pola do końca osi czasu, kontynuuj wyszukiwanie od początku osi czasu.

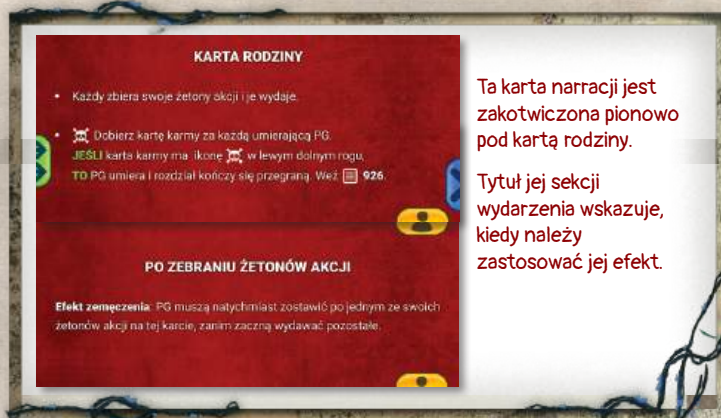
Jeśli nadal nie ma wolnych pól, zastosuj alternatywę pokazaną na karcie.

„ INACZEJ ” oznacza zakotwiczenie karty albo jej spalenie w przypadku niemożliwości zakotwiczenia.

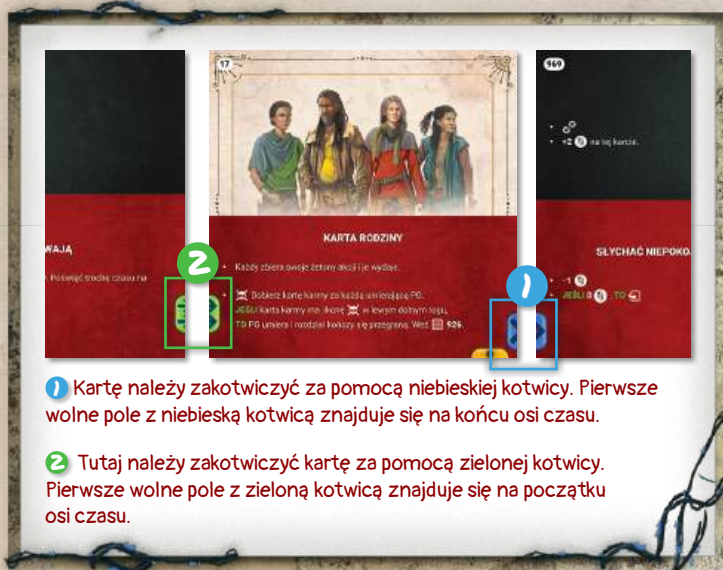
Niektóre karty można **zakotwiczyć pionowo**, poniżej karty już znajdującej się na osi czasu. Karty zakotwiczone pionowo zmieniają efekty karty, pod którą są zakotwiczone. Jeśli nie jest dostępne odpowiednie pole, należy zastosować alternatywę opisaną powyżej.

Za każdym razem, gdy zostanie przesunięta na kartę z co najmniej jedną zakotwiczoną pionowo kartą, należy sprawdzić wszystkie karty w pionowym stosie i zastosować ich efekty.

Karty zakotwiczone pionowo zawsze mają warunek aktywacji w tytule sekcji wydarzenia.



UWAGA: PO ZAKOTWICZENIU KARTY NA OSI CZASU NIE NALEŻY STOSOWAĆ INSTRUKCJI ZAWARTYCH W SEKCJI WYDARZEŃ (CZERWONEJ) KARTY. ZOSTANĄ ONE ZASTOSOWANE PÓŹNIEJ, GDY ZOSTANIE PRZENIESIONA NA KARTĘ.



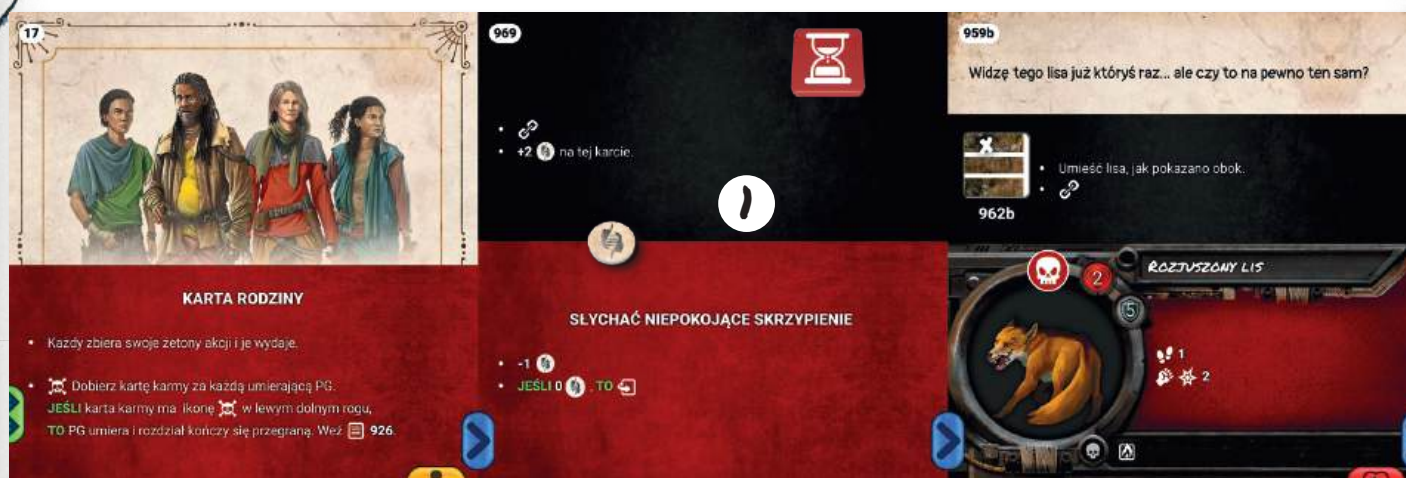
USUWANIE KARTY Z OSI CZASU

Karty umieszczone na osi czasu są czasami spalane 🔥 lub odwracane ↺.

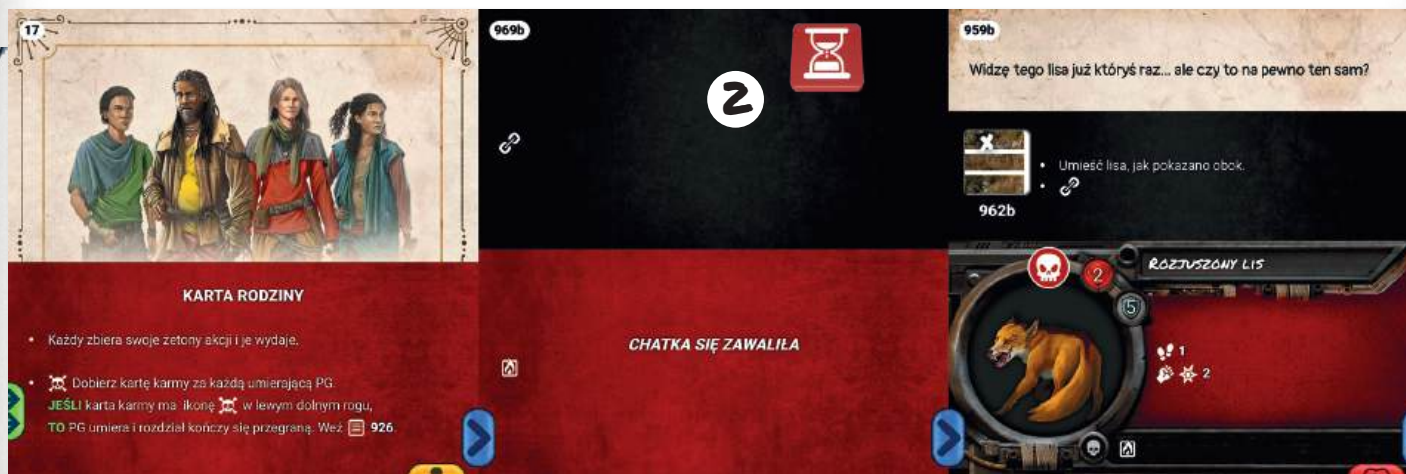
- Zabierz kartę z osi czasu.
- Jeśli odwracasz kartę ↺, zastosuj efekty na jej rewersie.

Ważne: Po odwróceniu karty może pojawić się polecenie ponownego zakotwiczenia jej (lub innej karty) na osi czasu. W takim przypadku **należy podjąć próbę zakotwiczenia karty, zaczynając od bieżącego położenia ⌚ na osi czasu.** Oznacza to, że karta może powrócić do swojej pierwotnej pozycji. Sekcja wydarzeń karty nie zostanie rozpatrzona, dopóki ⌚ nie przesunie się na nią ponownie.

1. Przesuń ⌚ na kartę 969. Usuwasz ostatnią 969, w wyniku czego musisz odwrócić kartę.



2. Tył karty informuje o konieczności ponownego zakotwiczenia jej na osi czasu; pierwsze wolne pole z niebieską kotwicą, počawszy od ⌚, znajduje się poniżej ⌚. Sekcja wydarzeń na odwrocie karty zostanie rozpatrzona później, gdy ⌚ ponownie się na nią przesunie.



UWAGA: GDYBY KARTA MIAŁA ZIELONĄ KOTWICĘ, ZOSTAŁA BY PRZENIESIONA NA POZĄTEK OSI CZASU, A OŚ CZASU MUSIAŁA BY ZOSTAĆ PRZYWRÓCONA (PATRZ STR. 17).

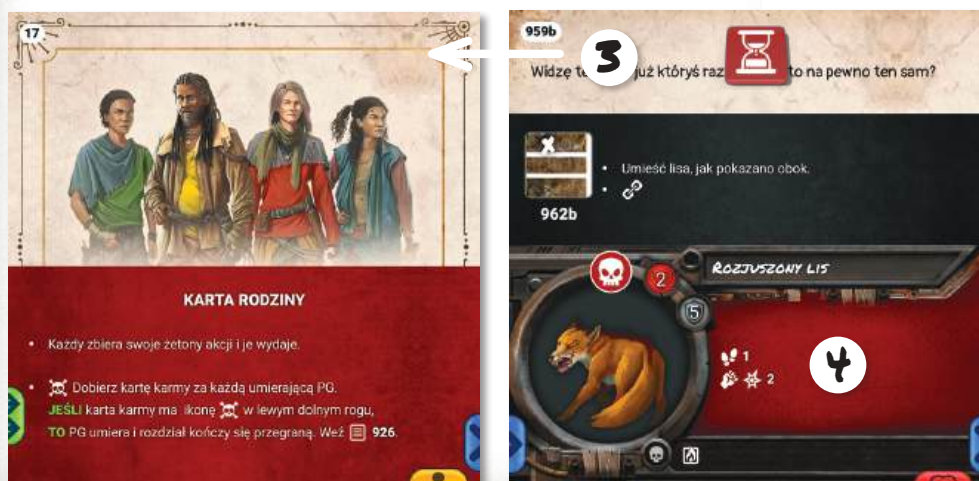
PRZYWRACANIE OSI CZASU

Musisz przywrócić oś czasu, jeśli zawiera lukę po przesunięciu , przed rozpatrzeniem odpowiedniej sekcji wydarzenia.

• Zamknij lukę, przesuając karty (wraz z , jeśli to konieczne) w kierunku karty rodziny.

• Na koniec rozpatrz sekcję wydarzenia na karcie z .

1. Karta na środku osi czasu zostaje usunięta z gry.
2.  przesuwa się na następną kartę.



3. Przywróć oś czasu, przesuując kartę z  w kierunku karty rodziny.
4. Następnie rozstrzygnij sekcję wydarzenia na właśnie przesuniętej karcie rozjuszonego lisa.

KARTY NARRACJI – PODSUMOWANIE:

- **SEKCJA NARRACJI (TŁO W KOLORZE PAPIERU):** PRZECZYTAJ PO WZIĘCIU LUB ODWRÓCENIU KARTY.
- **SEKCJA INSTRUKCJI (CZARNE TŁO):** ROZPATRZ PO WZIĘCIU LUB ODWRÓCENIU KARTY.
- **SEKCJA WYDARZENIA (CZERWONE TŁO):** ROZPATRZ TYLKO WTEDY, GDY  PRZESUNIE SIĘ NA KARTĘ, CHOĆ MOŻESZ ZAPOZNAĆ SIĘ Z NIĄ W DOWOLNYM MOMENCIE.

8. POSTACIE NIEZALEŻNE (PN)

• Opis karty PN

- 1 **ZAKOTWICZENIE I UMIESZCZENIE PN.** Gdy karta PN jest zakotwiczona na osi czasu, umieść figurkę PN na wyznaczonym obszarze na karcie terenu (lub na ikonie , jeśli pojawiła się ona w wyniku akcji ).
- 2 **IMIĘ.**
- 3 **NASTAWIENIE.**
Jeśli widoczna jest ikona , PN jest wrogo nastawiona.
- 4 **ŻYCIE.**
- 5 **OBRONA.**
- 6 **SZTUCZNA INTELIGENCJA (SI).**
- 7 **ŚMIERĆ PN.** Jeśli PN zginie, zastosuj opisany tu efekt.



Jeśli PN nie jest obecna na osi czasu,  nie może zatrzymać się na jej karcie, a PN nie podejmuje na razie żadnej akcji.



Rozjuszony lis musi zaatakować PG. Musiałby przesunąć się o 3 obszary, aby dotrzeć do Maeve, ale tylko o 2, aby dotrzeć do Bricka. Dlatego jego celem staje się Brick. Następnie rozjuszony lis przesuwa się o 1 obszar zgodnie ze wskazaniem SI. Nie dociera do obszaru celu i dlatego nie może wykonać ataku wręcz podczas tej aktywacji.

Zapełnione obszary: W przypadku polecenia umieszczenia PN na zapełnionym obszarze należy przesunąć PN (przekraczając białą lub zieloną linię, jeśli to konieczne) na sąsiedni niezapełniony obszar, który został już odkryty. Jeśli wszystkie sąsiednie obszary są zapełnione, przesuń PN o jeden sąsiedni obszar dalej, powtarzając ten proces do momentu znalezienia odkrytego niezapełnionego obszaru.

NEUTRALNE LUB WROGIE PN

Ikona  lub żeton  na postaci niezależnej identyfikuje ją jako wroga. W przeciwnym razie PN jest neutralna.

Jeśli ty (lub sojusznik) zaatakujesz neutralną PN (nawet jeśli atak nie zada żadnych obrażeń ) lub jeśli karta wskazuje, że PN stała się wroga, umieść żeton  na karcie tej PN.

SZTUCZNA INTELIGENCJA PN (SI)

Za każdym razem, gdy  zatrzyma się na karcie PN, zastosuj jej SI.

• **Czasami pojedyncza karta PN reprezentuje wiele PN na terenie.** W takich przypadkach należy aktywować postacie niezależne jedna po drugiej (każda postać niezależna musi wykonać wszystkie swoje akcje, zanim przejdzie do następnej). Najpierw należy aktywować PN znajdującą się najbliżej graczy.

• **Wrogie PN  celują w najbliższą nieumierającą PG.** Gracze mogą dowolnie wybierać pomiędzy celami znajdującymi się w równej odległości.

• Następnie zastosuj instrukcje dla każdej PN w kolejności pokazanej na karcie:

-  X: PN porusza się o X obszarów w kierunku swojego celu. **Przestaje się poruszać, gdy tylko jest w stanie zaatakować.** Zawsze wybiera najkrótszą drogę (a w przypadku remisu tę, w której otrzyma mniej obrażeń ).
-  lub : Jeśli to możliwe, PN atakuje swój cel (patrz str. 19).

SOJUSZNICY

Ikona  lub żeton  na PN oznacza, że jest ona sojusznikiem. Sojusznicy zachowują się jak inne postacie niezależne, z następującymi wyjątkami:

- Ty wybierasz cel PN.
- Zachowując żetony akcji, możesz łączyć swoje ataki z atakami sojusznika w taki sam sposób jak w przypadku połączonego ataku PG (patrz str. 20).
- Sojusznik jest traktowany jak PG, gdy  PN musi wybrać cel.

MARTWE PN - USUWANIE Z OSI CZASU

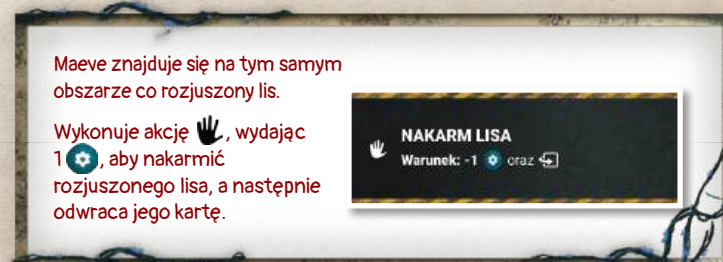
PN, która otrzyma obrażenia  równe wartości jej życia lub ją przekraczające, umiera i zostaje usunięta z terenu. Następnie należy zastosować efekt opisany po ikonie .

Nie stosuj efektu , jeśli karta PN zostanie usunięta z osi czasu z jakiegokolwiek innego powodu.

Za każdym razem, gdy karta PN zostanie usunięta z osi czasu, natychmiast usuń odpowiednią lub odpowiednie PN z terenu.

AKCJE POWIĄZANE Z POSTACIAMI NIEZALEŻNYMI

Jeśli na PN jest jakaś akcja, PG musi znajdować się na tym samym obszarze co PN, aby ją wykonać.



9. WALKA

Zasady walki są takie same dla wszystkich postaci (PG i PN), chyba że zaznaczono inaczej.

PG może użyć **tylko jednego żetonu akcji** podczas ataku.

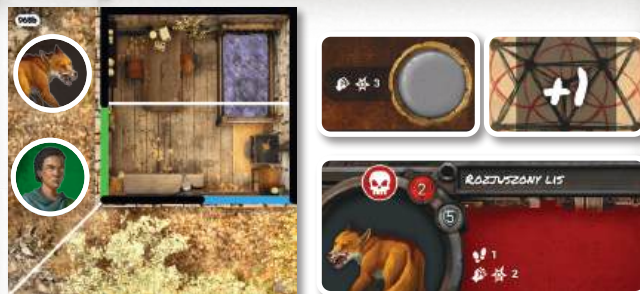
ATAK WRĘCZ

PG mogą wykonać atak wręcz o sile ☆1, używając pięści albo stóp. Mogą również użyć przedmiotu, w którym to przypadku siła ataku ☆ jest pokazana na karcie przedmiotu (☆X).

W przypadku PN siła ataku ☆ jest pokazana w sekcji SI na karcie PN (☆X).

Sekwencja ataku wręcz:

1. Sprawdź, czy cel znajduje się na tym samym obszarze.
2. Wykonaj atak:
 - **PG:** Umieść żeton akcji na polu albo w przypadku ataku ciosem albo kopnięciem albo na polu odpowiadającym przedmiotowi, którego chcesz użyć.
 - **PN:** PN atakuje, gdy znajduje się na jej karcie.
3. Dobierz kartę z talii karmy (jeśli talia jest pusta, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych).
4. Dodaj wartość karty karmy do siły ataku i odejmij wartość obrony celu:
 - **PG:** Wartość obrony PG (domyślnie 0) jest sumą ich zazwyczaj przyznawanych przez przedmioty.
 - **PN:** Wartość obrony PN jest pokazana na jej karcie.
5. Rozstrzygnij atak:
 - **Jeśli suma jest dodatnia**, atak jest udany, a cel otrzymuje obrażenia odpowiadające tej sumie (patrz str. 21).
 - **Jeśli suma jest zerowa lub ujemna** lub jeśli karta karmy tak mówi, atak się nie udaje.
6. Odrzuć kartę karmy obok talii karmy.
7. **Jeśli atak jest wymierzony w kilka celów**, powtórz kroki od 1 do 6 dla każdego z nich



Rozjuszony lis znajduje się w tym samym obszarze co Brick.

Brick atakuje go kolczastą pałką (☆3).

Dobiera kartę karmy (+1), którą dodaje do siły swojego przedmiotu (☆3), a następnie odejmuje obronę lisa (5).

Suma wynosi -1, co oznacza, że atak się nie powiódł, a rozjuszony lis nie otrzymał żadnych obrażeń .

Brick odrzuca kartę karmy (+1).

WALKA WRĘCZ NA ZAPEŁNIONYM OBSZARZE

Postacie, które normalnie zakończyłyby swój ruch na zapełnionym obszarze w celu wykonania ataku wręcz, zamiast tego zatrzymują swój ruch przed wejściem na zapełniony obszar, ale nadal mogą atakować tak, jakby znajdowały się wewnątrz niego.



Po lewej: rozjuszony lis powinien w zasadzie zakończyć swój ruch na obszarze Bricka i Maeve, a następnie zaatakować, ale obszar jest zapełniony. Dlatego rozjuszony lis zatrzymuje się przed wejściem na zapełniony obszar i atakuje PG tak, jakby znajdował się z nimi wewnątrz obszaru.

Po prawej: Brick znajduje się w tej samej sytuacji. Normalnie wszedłby na zapełniony obszar, aby zaatakować rozjuszonego lisa. Zamiast tego kończy swój ruch wcześniej i wykonuje atak wręcz, jakby znajdował się na tym obszarze.

ATAK DYSTANSOWY

Postać może wykonać atak dystansowy, przy pomocy odpowiedniego przedmiotu lub wykonując akcję z ikoną zasięgu ➡, po której następuje ikona siły ☆.

• Zasięg

Wartość zasięgu ➡ X pozwala wykonać atak dystansowy w linii prostej. Zasięg X to **maksymalna liczba linii granicznych** między atakującym a celem. Tylko czarne linie blokują ataki dystansowe. Inne postacie nie blokują ataków dystansowych (można strzelać obok nich lub przez nie).

Jeśli cel znajduje się w zasięgu, ataki dystansowe są rozpatrywane dokładnie tak jak ataki wręcz.



Brick, uzbrojony w karabin (zasięg 3), może atakować cele w obszarze 1 i obszarze 2, które są oddzielone od niego białą linią.

Może atakować obszar 3 przez niebieską linię. Może również atakować obszary 4 i 5, przez zieloną linię.

Nie może jednak atakować obszaru 6 w linii prostej.

UWAGA: NIE JEST MOŻLIWE WYKONANIE ATAKU DYSTANSOWEGO MIĘDZY 2 OBSZARAMI NA RÓŻNYCH POZIOMACH POŁĄCZONYMI PRZEZ

Należy pamiętać, że choć sytuacja na stole jest statyczna, to same postacie nie są. Atakujący i jego cel **są mobilni i mogą znajdować się w dowolnym miejscu na swoim obszarze.**

ATAKI ŁĄCZONE

Ważne: „Dziedzictwo” to gra, w której grasz jako zwykła rodzina przeciwko doświadczonym wojownikom. Jeśli zdecydujesz się na walkę, połączenie sił jest często najlepszą taktyką.

Możesz połączyć ataki dwóch lub więcej postaci, w którym to przypadku:

1. Sprawdź, czy cel znajduje się w zasięgu lub w tym samym obszarze co każda z atakujących PG.
 2. Każda PG, która chce wziąć udział w połączonym ataku, wydaje **jednocześnie** jeden żeton akcji, aby **wykonać atak**.
 3. Dobierz jedną kartę z talii karmy.
 4. Dodaj wartość karty karmy do łącznej siły różnych ataków, a następnie odejmij obronę celu.
- Jeśli suma jest dodatnia, atak jest udany, a cel otrzymuje obrażenia odpowiadające tej sumie (patrz str. 21).
 - Jeśli suma wynosi zero lub jest ujemna lub jeśli tak mówi karta karmy, atak kończy się niepowodzeniem.
5. Odrzuć kartę karmy obok talii karmy.



Brick atakuje rozjuszonego lisa kolczastą pałką (☆3). Maeve, dzierżąc karabin (➡☆3), jest w zasięgu i wykonuje atak dystansowy.

Dwóch graczy jednocześnie wydaje po 1 żetonie akcji na odpowiednie karty przedmiotów.

Jeden z graczy dobiera kartę karmy i dodaje jej wartość (+1) do siły karabinu Maeve (➡☆3) i pałki Bricka (☆3). Daje to wynik 7, od którego odejmuje się obronę rozjuszonego lisa (5).

Ostateczny wynik wynosi 2, co oznacza, że atak się powiódł, a rozjuszony lis otrzymuje 2 obrażenia.

Karta karmy (+1) zostaje odrzucona.

10. OBRAŻENIA

Postacie otrzymują obrażenia podczas walki lub w wyniku działania karty.

Ważne: jeśli karta nakazuje ci bezpośrednio zastosować obrażenia, zignoruj wszelkie wartości obrony.

W przypadku PG: umieść wymaganą liczbę żetonów na polach akcji z ikoną serca na karcie PG lub karcie przedmiotu tej postaci. **Są to jedyne miejsca, w których można umieścić żetony.**

Żetony można umieszczać na polach już zajętych przez żetony akcji (pod żetonami akcji), ale pola akcji zakryte przez żeton nie są już wolne.

W przypadku PN: umieść wymaganą liczbę żetonów na karcie PN.



POWAŻNY URAZ

PG doznaje poważnego urazu, jeśli musi przydzielić jeden lub więcej żetonów, ale nie ma już wolnych miejsc (w tym na kartach przedmiotów).

Wybierz kartę postaci, odrzuć z niej wszystkie żetony i odwróć ją na stronę b. Wszystkie pola akcji na odkrytym rewersie mogą teraz zostać zakryte, jeśli nadal masz żetony do przydzielenia.

Poważnego urazu nie można uleczyć. Karty PG odwrócone na drugą stronę pozostaną takie do końca rozdziału.

Uwaga: Gracze mogą dobrowolnie zdecydować się na odniesienie poważnego urazu w dowolnym momencie, jeśli wszystkie pola akcji na awersie jednej z kart PG są już zakryte przez. Muszą w tym celu odrzucić wszystkie żetony i obrócić kartę na stronę b. Odkryte na stronie b pole akcji jest gotowe do natychmiastowego użycia.



UMIERAJĄCA PG

Jeśli PG ma 3 poważne urazy (tj. wszystkie 3 karty PG są odwrócone), a wszystkie pola akcji z ikoną serca (w tym wszystkie na kartach przedmiotów) są zakryte żetonami, taka PG jest umierająca.

- Umierające PG nie mogą być już celem ataku. Są w bardzo złym stanie i praktycznie niezdolne do działania.
- Odrzuć wszystkie żetony, które normalnie byłyby do nich przypisane.
- Mogą jednak nadal korzystać z wolnych miejsc na akcje, które nie mają ikony.
- Gdy tylko żeton zostanie usunięty z jednego pola akcji PG (w tym z kart przedmiotów), przestaje ona być umierającą.

Śmierć PG

Karta rodziny pokazuje, w jaki sposób umierająca PG może umrzeć. Jest to „warunek porażki” obowiązujący we wszystkich rozdziałach.

Dobierz kartę karmy za każdą umierającą PG.
JEŚLI karta karmy ma ikonę w lewym dolnym rogu,
TO PG umiera i rozdział kończy się przegraną. Weź 926.

LECZENIE

Możesz uleczyć siebie lub inną postać na tym samym obszarze.

- Umieść żeton akcji na polu twojej postaci.
- Usuń żeton z leczonej postaci. Spowoduje to natychmiastowe zwolnienie pola uleczonej akcji, chyba że jest ono już zajęte przez żeton akcji.

II. KARTY KARMY

KORZYSTANIE Z TALII KARMY

W trakcie rozgrywki gracze często otrzymują polecenie dobrania **karty karmy**. Karty karmy są odrzucane po dobraniu. (Stos kart odrzuconych można przejrzeć w dowolnym momencie).

Jeśli twoja talia karmy jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych, aby uzupełnić talię.

UŻYWANIE KART KARMY

Podczas rozpatrywania ataku należy użyć tylko wartości lub tekstu znajdującego się na środku karty.

O ile nie wskazano inaczej, możesz po prostu zignorować resztę karty. W niektórych przypadkach gra będzie wyraźnie instruować, kiedy należy użyć efektu karty karmy ↑.

EWOLUCJA TALII KARMY

W trakcie kampanii gra będzie od czasu do czasu nakazywać ci dobranie nowej karty karmy. **Nowa karta automatycznie zastępuje inną kartę karmy** o podobnej nazwie.

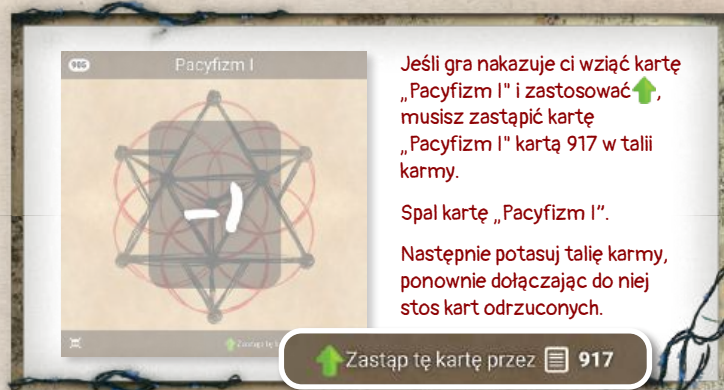
Wymieniaj karty w następujący sposób, gdy gra poleci ci ich użycie ↑.

Spal zastąpioną kartę 🔥.

Zawsze tasuj talię karmy (ponownie włączając wszystkie odrzucone karty), gdy jest ona modyfikowana.

Rozmiar talii karmy jest niezmienny (9 kart). Zawiera ona po jednej karcie każdego typu: przemoc, brutalność, pacyfizm, unik, poszukiwanie skarbów, grabież, społeczność, blizna i pamięć.

Twoje czyny i decyzje podejmowane w trakcie kampanii znajdują odzwierciedlenie w twojej karmie. Wymiana karty w talii karmy ma krótkotrwały efekt podczas korzystania z talii, ale także wpływa na dalsze losy postaci.



JESTEŚ TERAZ GOTOWY DO
ROZPOCZĘCIA KAMPAII. WSZYSTKO,
CO JESZCZE MUSISZ WIEDZIEĆ,
ZOSTANIE OMÓWIONE W TRAKCIE GRY.



AUTORZY

Autorzy gry: Jérôme Cance i Laurent Kobel
Rozwój gry: David Bertolo
Ilustracje: Tania Sanchez-Fortun, Aurélien Delauzun
Okladka: Florian de Gesincourt
Projekt graficzny: Denis Hervouet, Laurent Kobel
Dyrektor artystyczny: Laurent Kobel
Rozwój instrukcji i korekta: David Bertolo, Gregory Privat, Julien „Roolz” Gross
Korekta: Elise Martinez, Florence Karasek
Tłumaczenie na jęz. angielski: Caupenne & CO (Andrew Seaward)
Wydawca: Darucat

Testerzy:

Laurent i Corinne Pouchain, Fred Auvert, Jonathan Haouzi, Guillaume, Paul i Delvina Feynas, Paul Henri Canonne, Caroline Rival, Guy Donadio, Dimitri Locatelli, Nicolas „The Tentacle” Marfeuil, Nolwenn A, Sebastien Chevalier, Nathalie Dolin, Florent R, Bruno Furlan, Tinuviel, Frederic Miquel i Faycal Lalmi

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie: Ryszard Chojnowski
Korekta: Marta Kania
Skład: Marek Baranowski, Magdalena Płoszaj
Redakcja: Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman
Marketing: Tomasz Siwek
Koordinacja produkcji: Mateusz Szupik
Obsługa klienta: Daria Stachurska

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

JÉRÔME: Jest rzeczą oczywistą, że jestem wdzięczny mojej rodzinie za wsparcie przez ostatnie 5 lat, a w szczególności mojej partnerce Marion Groschêne i moim córkom Lili i Jade, które są codziennym źródłem radości i inspiracji.

LAURENT: Niekończące się podziękowania dla Elise, która była łagodnym powiewem inspiracji oferującym nieustanną pomoc i wsparcie, a także promieniem słońca oświetlającym ścieżkę przez proces twórczy.

OD WYDAWCY DARUCAT:

Dziękujemy Nathalie i Rémi Saunier za bycie tym, kim są, za wsparcie i za intensywną propagandę, która zrobiła różnicę ;)

Erwanowi, Loïgowi i zespołowi Bombyx za ich wsparcie i wiele pomocnych dłoni. Laurentowi Pouchainowi za testowanie, spostrzeżenia i gościnność. Florentowi Levanicowi za postawienie stopy w drzwiach i całą resztę ;)

I oczywiście podziękowania dla Florence, bez której nic z tego nie byłoby możliwe.

PODZIĘKOWANIA:

Ariel Marguerite, Adrien Vert, Anne Chauvat, Anne i Olivier Droit, Arnaud, Adéline oraz Undécent team, Association REEL, Aymeric Duperray, Barry Doublet, Benjamin Cailleau, Benoit Bannier, Benoit Forget, Blackrock, Canard PC, Céline Bancarel, Cédric Chaboussit, Cedric Gimzia, Croc, Exalted Studio, the Dollfus, Verceil and Varoqueaux families, Guilhem Jardon, Geeta Khale, Gilbert, Guillaume Gigueux, Guillaume Montiage i Jacques Barriot, Guilhem Balmes, Jack Machillot, Joël Reguigne, Laurent Buson, jurorom na FLIP 2021, Ludo Québec, Marino, Masha Kobel, Matthieu i AntreJeux Studio, Matthieu Chevallier, Magali i Antoine from Agence Bamm, Nathalie Zakarian, Olivier Porte, Raphaël Donzel, Lucie Merandon i Les Castors, Moi j'm'en fous je triche, K fée des jeux, Réseau des Cafés Ludiques, Philibar, Lud'M, Sur la Route du Jeu, Terra Ludis, Nicolas Imbert, Tracey&Chaz, Push start, RV, Stéphane Brachet, Sud Piccel i Sylvain Thomas

Jesteśmy szczególnie wdzięczni naszym rodzinom, które wspierały nas przez ostatnie pięć lat!

Dziękujemy ponad 1200 graczom, którzy zachwycali nas w tym czasie.

Dziękujemy też armii wolontariuszy, którzy pielęgnują rozległy ekosystem niesamowitych festiwali gier.



Wydawca: Darucat
132, Route des Palues
33450 Saint-Loubès
FRANCJA



Polski wydawca:
Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, POLSKA



Dystrybutor: Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
6, Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Montot, FRANCJA

POMOC DLA GRACZY

ZARZĄDZANIE OSIĄ CZASU

W trakcie gry:

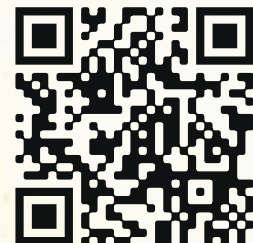


1. Przesuwaj ⌚ w prawo po kolei przez wszystkie karty na osi czasu.
2. Rozpatrz sekcje wydarzeń (czerwone tło) **tylko wtedy, gdy żeton klepsydry ⌚ przesunie się na kartę**, a następnie sprawdź warunki porażki ☠.
3. Kiedy ⌚ wyląduje na karcie rodziny, zagraj żetony akcji.
4. Gdy ⌚ dotrze do końca osi czasu, po prostu umieść ją z powrotem na pierwszej karcie na osi czasu i kontynuuj grę.

TABELA LINII GRANICZNYCH

Linia	Można przejść	Umożliwia ataki dystansowe	Przykład
biała	✓	✓	-
zielona	✓	✓	drzwi
niebieska	✗	✓	okno
czarna	✗	✗	ściana
czerwona	✓ ale powoduje 1 🩸	✓	ogień

FAQ DO GRY



KILKA KWESTII DO ZAPAMIĘTANIA

1. Po odwróceniu karty terenu niektóre ikony nie będą już widoczne.
 - Pozwoli to uniknąć niepotrzebnego umieszczania żetonów ⚙, które zostały już wcześniej zebrane.
 - Akcje takie jak 👁, 🗨 lub 🖐 czasami znikają podczas gry.
2. Kiedy używana jest obrona PG lub PN?
 - Tylko podczas walki. Za każdym razem, gdy postać otrzymuje obrażenia 🩸 bezpośrednio, ignorowana jest jej obrona.
3. Jak znaleźć informacje w instrukcji?
 - Skorzystaj z pomocy dla graczy z numerami stron lub zajrzyj do spisu treści.

Często zadawane pytania (FAQ) są dostępne na stronie internetowej gry.