



WIEDZMIN

STARY ŚWIAT

FAQ



v1.0
jesień 2023

WIEDŹMIN: STARY ŚWIAT – GRA PODSTAWOWA	3
DZIKI GON	7
LEGENDARNE ŁOWY	9
SKELLIGE	12
ZESTAW PRZYGÓD	14
NA TROPIE POTWORÓW	15
MAGOWIE	19
INNE DODATKI	21

Pierwsza wersja FAQ powstała w języku angielskim i zawiera odpowiedzi na pytania dotyczące angielskiego wydania gry i dodatków. Niektóre pytania nie zostały przetłumaczone na język polski, ponieważ w grze *Wiedźmin: Stary Świat* pewne zwroty i określenia sformułowano w bardziej precyzyjny sposób.

rebel

Tłumaczenie: Patryk Radny

Redakcja: Monika Kamraj, zespół Rebel



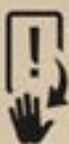
1. ZWROT „W WYNIKU TWOJEGO ATAKU”

Czy efekt wymagający ataku aktywuje się wtedy, gdy zadam obrażenia przeciwnikowi poza kombinacją? Czy za atak uznaje się wyłącznie zadanie obrażeń w wyniku zagrania kombinacji?

Odpowiedź: Dowolny efekt, w którego treści występuje zwrot „w wyniku Twojego ataku”, aktywuje się wtedy, gdy zadasz przeciwnikowi jakiegokolwiek obrażenia (bez względu na jego źródło). Czasami Twój poziom tarczy jest na tyle wysoki, że nie musisz odrzucać kart z ręki, dlatego w grze występuje zwrot „odrzuć kartę w wyniku ataku przeciwnika”.

2. EFEKT SPECJALNY NA KARCIE AKCJI

Treść jednego z efektów specjalnych występujących na kartach akcji brzmi: „Weź kartę akcji z tym symbolem z powrotem na rękę”. Czy jeśli zagrałem kilka kart z tym efektem w tej samej kombinacji, mam wziąć na rękę wszystkie takie karty czy tylko 1?



Weź kartę akcji z tym symbolem z powrotem na rękę. Gracz bierze kartę akcji z tym symbolem na rękę.

Odpowiedź: Wszystkie.

3. ODRZUCONE KARTY ELIKSIRÓW

Gdzie się umieszcza odrzucone karty eliksirów?

Odpowiedź: Na stosie kart odrzuconych w pobliżu talii eliksirów.

4. KOMBINACJA KART

Czy efekty specjalne kart z kombinacji można rozpatrywać w dowolnej kolejności?

Odpowiedź: Tak, kolejność nie ma znaczenia.

5. ZGNILEC

Czy efekt zdolności specjalnej na karcie *Zgnilec* zastępuje każdy inny efekt, który wpływa na liczbę dobieranych kart w fazie III tury gracza?



Odpowiedź: Tylko efekt karty eksploracji może zmienić liczbę kart dobieranych w fazie III, ale jeśli decydujesz się na walkę, nie możesz przeprowadzić eksploracji. Wyjątkiem może być rozgrywka z dodatkiem *Skellige* – w takim wypadku po pokonaniu zgnilca dobierasz tylko 1 kartę bez względu na treść karty eksploracji.

6. BABA CMENTARNA – PIERWSZA TURA WALKI

W jakiej kolejności otrzymuję obrażenia w pierwszej turze walki baby cmentarnej?



Odpowiedź: Najpierw odrzucasz karty ze swojej ręki, następnie obniżasz swój poziom tarczy, a na koniec odrzucasz karty z wierzchu swojej talii wytrzymałości.

7. PODNOSZENIE POZIOMU ATRYBUTU JAKO NAGRODA

Czy w sytuacji, w której mam rzucić kością i w nagrodę podnieść poziom atrybutu, ale nie mogę tego zrobić, ponieważ jest on na najwyższym poziomie, mogę przerzucić kość?

Odpowiedź: Nie, w takim wypadku nie podnosisz poziomu atrybutu.

8. ATRYBUT NA U POZIOMIE

Czy efekt ataku potwora może obniżyć atrybut, którego poziom wynosi V?

Odpowiedź: Nie. Gdy dowolny atrybut osiągnie V poziom, w żadnym wypadku nie można go obniżyć.

9. WSPÓLNA TALIA AKCJI

Czy w trakcie gry uzupełnia się wspólną talię akcji?

Odpowiedź: Podczas rozgrywki 5-osobowej istnieje niewielka możliwość, że talia akcji się wyczerpie. Jeśli tak się stanie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię.

10. ŻETONY TROPÓW

Czy mogę mieć kilka żetonów tropów z takim samym symbolem terenu?

Odpowiedź: Nie, możesz mieć po 1 żetonie tropu z symbolem terenu każdego rodzaju. Gdy masz zadanie tropienia, a treść wybranego rezultatu na nowo odkrytej karcie eksploracji każe Ci wziąć żeton tropu tego samego rodzaju, musisz odrzucić to zadanie i połączony z nim żeton tropu (nie zdobywasz żetonu złota za ten żeton tropu).

11. DOBIERANIE KART AKCJI

Gdy treść wybranego rezultatu na karcie eksploracji każe mi wziąć kartę akcji o konkretnym koszcie, chodzi o koszt nadrukowany na karcie,

czy o koszt po modyfikacji w zależności od pola na planszy („-1” albo „+1”)?

Odpowiedź: Chodzi o koszt nadrukowany na karcie. Pola modyfikujące koszt karty mają zastosowanie tylko w fazie III tury gracza.

12. ZWROT „TWOJA KOLEJNA EKSPLOACJA”

Co oznacza zwrot „Twoja kolejna eksploracja”?

Odpowiedź: Ten zwrot odnosi się do następnej eksploracji, którą zdecydujesz się przeprowadzić w fazie II swojej tury.

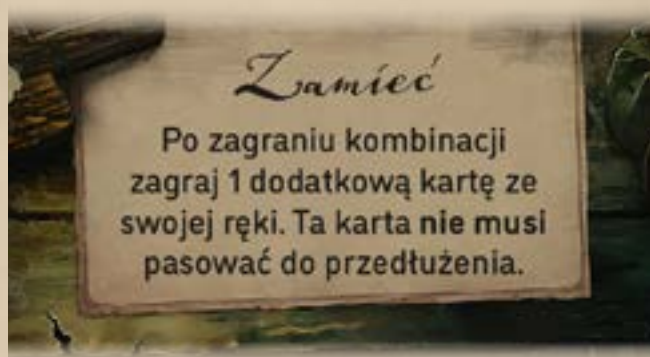
13. ZWROT „ZIGNORUJ LIMIT”

Jak długo działa efekt ignorowania limitu podczas dobierania kart (np. kart eliksirów)?

Odpowiedź: Ten efekt działa natychmiast i tylko raz. Na przykład możesz dobrać do 5 kart eliksirów, ale gdy użyjesz 1 z nich, Twój limit kart eliksirów ponownie wynosi 4.

14. KARTA ELIKSIRU ZAMIEĆ

W treści karty eliksiru *Zamieć* występuje zwrot „po zagraniu kombinacji”. Czy mogę skorzystać z jej zdolności po rozpatrzeniu efektów kombinacji kart?



Odpowiedź: Nie, musisz z niej skorzystać natychmiast po zagraniu kombinacji kart akcji. Pamiętaj, że dołożona w ten sposób karta nie wchodzi w skład tej kombinacji (na przykład nie liczy się jako trzecia karta w przypadku zdolności specjalnej wiedźmina ze Szkoły Wilka).

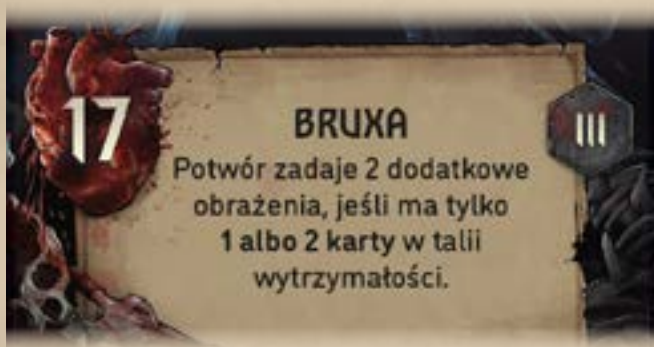
15. ODRZUCONE KARTY

Gdzie umieszcza się odrzucone karty, które nie są kartami akcji (np. karty zdarzeń, karty eksploracji czy karty potworów)?

Odpowiedź: Odrzucone karty, które nie są kartami akcji, odkłada się w dowolnym miejscu na stole. Tylko swoje karty akcji należy umieszczać na stosie kart odrzuconych.

16. BRUXA – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

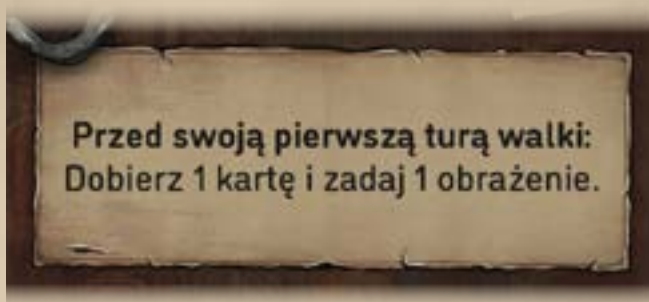
Czy zdolność specjalna karty *Bruxa* dotyczy 2 ostatnich kart (stan sprawdzany przed odkryciem karty) czy 2 przedostatnich kart (stan sprawdzany po odkryciu karty) w jej talii wytrzymałości? Na przykład na początku tury walki bruxy w jej talii wytrzymałości znajdują się 3 karty. Odkrywam 1 kartę z wierzchu talii i teraz są w niej 2 karty. Rozpatruję efekt zdolności specjalnej bruxy, więc atak od razu zadaje dodatkowe obrażenia.



Odpowiedź: Efekt zdolności specjalnej tej karty działa wtedy, gdy przed odkryciem wierzchniej karty z talii wytrzymałości znajdują się w niej 2 ostatnie karty.

17. ŻAGNICA – ZDOLNOŚĆ TROFEUM

Zdolność trofeum żagnicy działa przed, czy po utworzeniu talii wytrzymałości?



Odpowiedź: Ta zdolność działa po utworzeniu talii wytrzymałości. Jest to krok 0 pierwszej tury walki gracza.

18. ZMIANA POZIOMU ZDOLNOŚCI

Czy jeśli efekt karty eliksiru albo karty ekwipunku składa się z 2 części: obniżenia poziomu zdolności i wykonania innej czynności, a ja nie mogę obniżyć tego poziomu, to mogę skorzystać z tej karty, aby wykonać tylko tę inną czynność?

Odpowiedź: Nie, aby skorzystać z efektu takiej karty, musisz wykonać wszystkie wspomniane w jej treści czynności.

19. TWORZENIE NOWEJ TALII AKCJI GRACZA

Czy mogę utworzyć nową talię akcji tylko w fazie III?

Odpowiedź: Nie, nową talię akcji tworzysz za każdym razem, gdy masz dobrać kartę, a Twoja talia jest pusta – po prostu potasuj wszystkie karty akcji ze swojego stosu kart odrzuconych i kontynuuj dobieranie. Wyjątkiem jest oczywiście walka, podczas której nie możesz utworzyć nowej talii akcji.

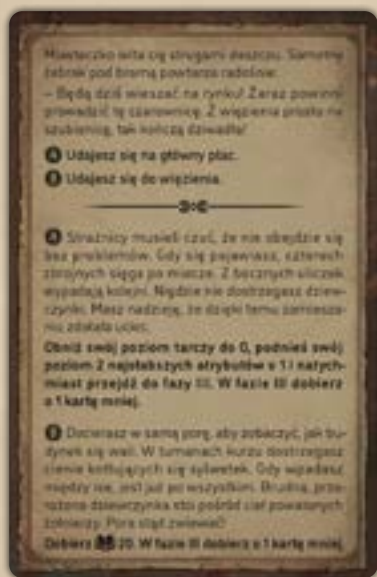
20. TROFEUM

Czy mogę skorzystać z efektu, w którego treści występuje zwrot „raz na walkę”, w dowolnym momencie podczas walki? Czy korzystanie z niego jest obowiązkowe?

Odpowiedź: Korzystanie z takiego efektu jest zawsze opcjonalne.

21. KARTA ZDARZENIA 24

Założmy, że mój poziom obrony i poziom tarczy wynoszą IV. Po rozpatrzeniu efektu tej karty zdarzenia obniżam poziom tarczy do 0. Czy jeśli zdecyduję się podnieść poziom obrony o 1, to także podniosę poziom tarczy, choć jej obecny poziom wynosi 0?



Odpowiedź: Tak, podnosisz swój poziom tarczy o 1 za każdym razem, gdy podnosisz swój poziom obrony.

22. SZKOŁA WILKA – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Czy mogę skorzystać z tej zdolności w chwili, gdy dodam trzecią kartę do kombinacji, aby natychmiast użyć kart dobranych w wyniku rozpatrzenia jej efektu, czy mogę to zrobić dopiero po zagraniu kombinacji składającej się z 3 albo więcej kart?



Odpowiedź: Aby skorzystać z tej zdolności, musisz najpierw zagrać kombinację 3 albo więcej kart.

23. KARTA ELIKSIRU GROM

Czy aby skorzystać z efektu karty eliksiru *Grom*, mój poziom tarczy musi wynosić co najmniej 1?



Odpowiedź: Tak.

24. ZASADY WALKI

Czy ogólne zasady walki dotyczą zarówno walki z potworem, jak i walki z wiedźminem?

Odpowiedź: Tak, dotyczą obu rodzajów walki.

25. LIMIT KART NA RĘCE

Co jeśli mam 7 kart na ręce i efekt występujący w grze pozwala mi dobrać kolejne karty?

Odpowiedź: Jeśli miałbyś przekroczyć limit 7 kart na ręce, odrzuć wybrane karty z ręki, tak aby po dobraniu nowych kart nie przekroczyć limitu. Uwaga! Podczas walki nie dobierasz kolejnych kart, jeśli masz już 7 kart na ręce.

26. KUPOWANIE KARTY

Co jeśli nie mogę kupić karty w fazie III?

Odpowiedź: W takim wypadku nie kupujesz karty.

1. CARANTHIR – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA



A. Czy skoro każdy z graczy bierze osobny żeton, mogą się one różnić symbolami terenu?

Odpowiedź: Tak.

B. Czy po rozpatrzeniu efektu zdolności specjalnej Caranthira gracze odrzucają dobrane w ten sposób żetony obszarów?

Odpowiedź: Nie, te żetony obszarów należy wstawić do odpowiednich stosów.

2. CARANTHIR – SPECJALNA KARTA WALKI

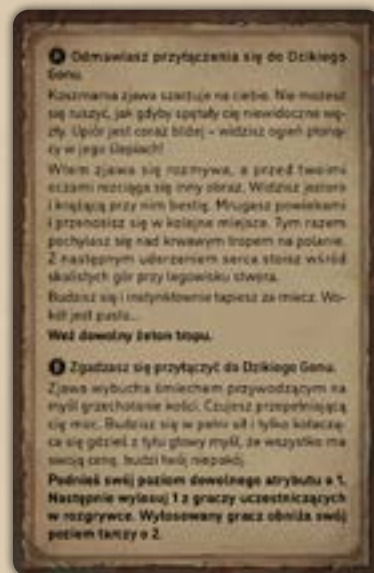
Załóżmy, że 1 z moich atrybutów jest na poziomie V i według zasad nie mogę go już obniżyć. Czy w takiej sytuacji część efektu dotycząca obniżania poziomu atrybutu mnie nie dotyczy i tylko otrzymuję obrażenia?



Odpowiedź: W takim wypadku musisz obniżyć poziom drugiego najwyższego atrybutu.

3. KARTA ZDARZENIA 17, OPCJA B

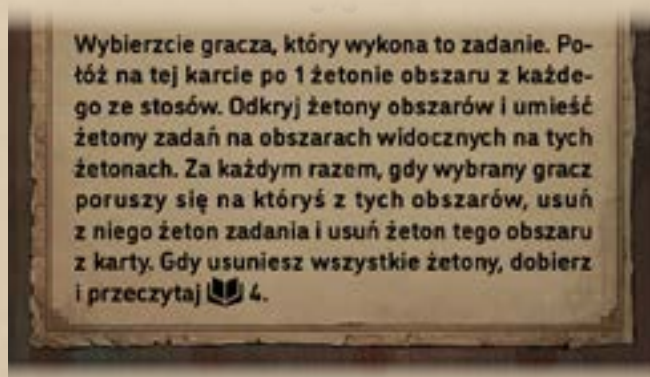
Czy efekt przypisany opcji B rozpatruje się tylko raz, czy tyle razy, ilu graczy wybrało tę opcję?



Odpowiedź: Ten efekt rozpatruje się za każdego gracza, który wybrał opcję B.

4. KARTY EKSPLOKACJI

Czy jeśli w stosach nie ma wystarczającej liczby żetonów, rozpatruję ten efekt do takiego stopnia, do jakiego mogę, kładąc na karcie żetony, które są dostępne (jak w przypadku efektów innych kart)?



Odpowiedź: Tak.

5. KARTA EKSPLORACJI

Dlaczego efekty występują w opcjach do wyboru? Czy nie powinny znajdować się w rezultatach? Czy należy je traktować jako koszt, który trzeba opłacić, aby wybrać daną opcję? Jeśli tak, co jeśli muszę wybrać którąś z opcji, a nie mogę obniżyć swojego poziomu ataku ani zdolności specjalnej?



Odpowiedź: Aby wybrać którąś z opcji, musisz rozpatrzyć przypisany jej efekt. Jeśli zarówno Twój poziom walki, jak i zdolności specjalnej wynosi 1, możesz wybrać dowolną z tych opcji. Jeśli poziom tylko 1 z tych atrybutów wynosi 1, musisz wybrać opcję, której efekt możesz zastosować.

6. KARTA EKSPLORACJI

Czy efekt wybranej opcji i jej rezultatów (karta zdarzenia 25) dotyczy wszystkich graczy uczestniczących w rozgrywce, czy tylko graczy obecnych na tym obszarze?



Odpowiedź: Efekt dotyczy tylko graczy znajdujących się na obszarze wspomnianym w treści karty eksploracji.

LEGENDARNE ŁOWY

DODATEK

1. GOLEM – NIEPOWSTRZYMANY ATAK

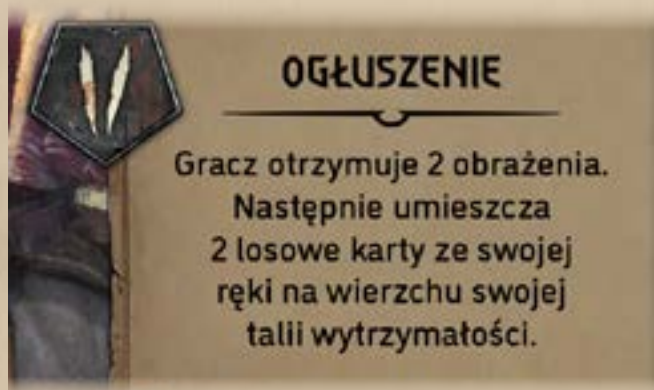
Czy rozpatrując efekt tego ataku (i inne podobnie sformułowane efekty), gracz, który nie może odrzucić żółtej karty, otrzymuje 6 czy 8 (2 + 6) obrażeń?



Odpowiedź: Gracz otrzymuje 6 obrażeń.

2. CYKLOP – OGŁUSZENIE

Czy rozpatrując efekt ogłuszenia, gracz umieszcza 2 losowe karty ze swojej ręki na wierzchu swojej talii wytrzymałości w losowej, czy w wybranej przez siebie kolejności?



Odpowiedź: W losowej kolejności.

3. TALIA RUCHU LEGENDARNEGO POTWORA W WARIANCIE SOLO

Czy w wariancie solo nie tworzy się talii ruchu legendarnego potwora (ze stosu kart odrzuconych), gdy ta się wyczerpie? Gracz ma odpowiednio 9/8/7 ruchów potwora, aby zwyciężyć?

Odpowiedź: Tak, gracz nie powinien mieć problemów, aby w tym czasie wygrać.

4. ZASADY DODATKU LEGENDARNE ŁOWY

Jak rozumieć ten zapis w instrukcji? Czy oznacza on: „odrzuć bieżącą kartę ruchu legendarnego potwora”, „odrzuć jeszcze 1 kartę ruchu legendarnego potwora razem z bieżącą kartą”, czy coś zupełnie innego?

- Jeśli nie możesz wykonać ruchu legendarnym potworem, dobierz 1 kartę z talii ruchu legendarnego potwora i odłóż na stos odrzuconych kart ruchu legendarnego potwora. Nie umieszczaj na planszy żetonu zniszczenia.

Odpowiedź: Odrzuć bieżącą kartę ruchu legendarnego potwora. Podczas rozgrywki może dojść do sytuacji, w której legendarny potwór nie będzie w stanie wykonać żadnego ruchu (będzie otoczony żetonami zniszczenia). W takim wypadku dobierz kartę, a następnie odłóż ją na stos odrzuconych kart ruchu legendarnego potwora (żeby potwór nie miał dodatkowego ruchu).

5. ZDOBYWANIE NOWYCH KART Z ŻETONU ZNISZCZENIA (ZOB. „OPIS BONUSÓW NA ŻETONACH ZNISZCZENIA” STR. 6)

Czy taką kartę o koszcie 0 umieszczam na swoim stosie kart odrzuconych?



Weź z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 0 (według standardowych zasad) i w fazie III dobierz o 1 kartę mniej.

Odpowiedź: Tak.

6. GRACZ POKONANY PRZEZ LEGENDARNEGO POTWORA (ZOB. „WYNIK WALKI” STR. 7)

Czy opisana klęska wiedźmina zastępuje klęskę wiedźmina z podstawowej wersji gry (w której gracz bierze 1 żeton tropu i 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji oraz dobiera o 1 kartę mniej w fazie III)? Czy dobrze rozumiem, że w dodatku *Legendarne łowy* w ramach przegranej bierze się 1 żeton zniszczenia, rozpatruje się widoczny na nim bonus, tworzy się nową talię akcji, po czym przechodzi się do fazy III?

Gdy gracz pokona legendarnego potwora, natychmiast wygrywa rozgrywkę.

Jeśli nie uda mu się pokonać legendarnego potwora, jego atak zostaje odparty. W takiej sytuacji gracz dobiera 1 żeton zniszczenia z puli, otrzymuje widoczny na nim bonus, a następnie kładzie zakryty żeton obok swojej planszeczki.

Odpowiedź: Tak, jeśli przegrasz walkę z legendarnym potworem, wykonujesz właśnie te czynności.

7. LEGENDARNY POTWÓR NIE MOŻE SIĘ PORUSZYĆ

Według zasad wariantu solo, jeśli legendarny potwór nie może się poruszyć, powinienem dobrać i odrzucić 1 kartę z talii ruchu legendarnego potwora. Jak rozwiązać taką sytuację w rozgrywce wieloosobowej? Jeśli na początku tury legendarnego potwora na wszystkich sąsiadujących obszarach znajdują się żetony zniszczenia, ostatni gracz nie odkrywa wierzchniej karty z talii ruchu legendarnego potwora? W instrukcji występuje

zwrot „wszystkie kolejne ruchy legendarnego potwora w tej turze należy pominąć”, co zapewne dotyczy drugiego albo następnego ruchu potwora. W wariantcie solo natomiast legendarny potwór nie może wykonać ruchu od początku swojej tury.

OPIS ROZGRYWKI



Rozgrzywka przebiega w taki sam sposób jak opisano na str. 4-7 z następującymi zmianami:

- Jeśli nie możesz wykonać ruchu legendarnym potworem, dobierz 1 kartę z talii ruchu legendarnego potwora i odłóż na stos odrzuconych kart ruchu legendarnego potwora. Nie umieszczaj na planszy żetonu zniszczenia.

5. Jeśli na wszystkich sąsiadujących obszarach znajdują się żetony zniszczenia, ten ruch i wszystkie kolejne ruchy legendarnego potwora w tej turze należy pominąć.

Odpowiedź: W takim wypadku ten ruch również należy zignorować.

8. SPECJALNE KARTY WALKI LEGENDARNYCH POTWORÓW

W jaki sposób gracz odrzuca karty z ręki, jeśli nie ma kart w swojej talii?

1. Odrzuca 3 dowolne karty akcji z ręki.
2. Odrzuca 3 wybrane karty akcji z ręki.
3. Odrzuca 3 losowe karty akcji z ręki.



Odpowiedź: Gracz odrzuca 3 dowolne karty akcji z ręki.

9. WIĘCEJ NIŻ 4 TROFEA



A. Czy w dodatku *Legendarne łowy* wygrywam rozgrywkę, gdy zdobędę czwarte trofeum w walce?

Odpowiedź: Nie, wygrywasz jedynie wtedy, gdy pokonasz legendarnego potwora. Zdobywanie czwartego trofeum sprawia jednak, że poziom ochrony legendarnego potwora wynosi 0.

B. Ile kart akcji muszę usunąć, gdy zdobywam czwarte trofeum i zwiększam swoją reputację? Ile żetonów złota otrzymuję, gdy wygram walkę z innym wiedźminem?

Odpowiedź: Gdy zdobywasz czwarte albo kolejne trofeum, nie usuwasz żadnych kart akcji. Ponadto nie otrzymujesz żadnych żetonów złota za pokonanie wiedźmina w walce.

10. ŻETONY ZNISZCZENIA

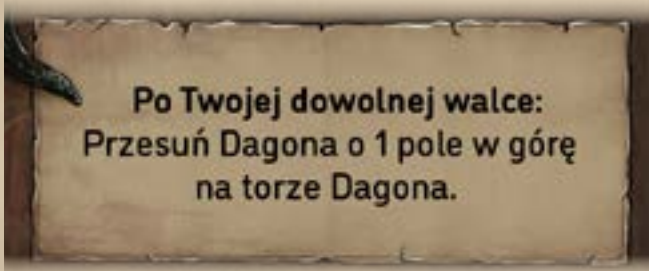
Co jeśli w puli nie ma żetonów zniszczenia?

Odpowiedź: W takim wypadku legendarny potwór wykonuje ruch w standardowy sposób, ale nie zostawia żadnych żetonów zniszczenia.



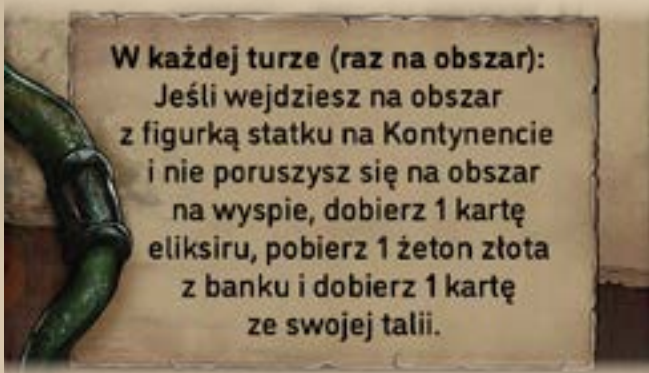
1. KILKA KART BONUSÓW DAGONA

Czy mogę mieć kilka kart bonusów Dagona? Jeśli tak, czy drugi efekt tych kart się kumuluje, w wyniku czego Dagon przesuwają się o kilka pól po mojej dowolnej walce?



Odpowiedź: Tak, możesz mieć kilka kart bonusów Dagona, a ich efekty się kumulują.

2. DAGON – KARTA BONUSU



A. Czy efekt tej karty działa tylko wtedy, gdy spełnię wszystkie poniższe warunki?

- Ostatni ruch wykonałem z obszaru na wyspie albo z obszaru Dagona na obszar na Kontynencie.
- W obecnej turze nie skorzystałem z tego efektu na obszarze, na którym się znajduję.
- Poruszam się na inny obszar na Kontynencie **ALBO** kończę fazę I (co wydaje się dość skomplikowane).

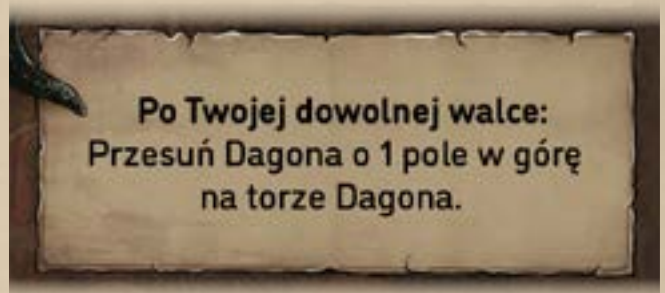
Odpowiedź: Nie musisz wykonać ostatniego ruchu z obszaru na wyspie czy z obszaru Dagona. Koniecznym warunkiem jest, aby na danym

obszarze na Kontynencie znajdowała się figurka statku, z której nie korzystasz.

B. Czy efekt tej karty działa, gdy podróżuję z obszaru na wyspie na obszar na Kontynencie i na nim zostaję? Czy taką sytuację rozpatruje się jako „wejście na obszar z figurką statku na Kontynencie”, mimo że jest to statek, na którym właśnie przytyłem z wyspy?

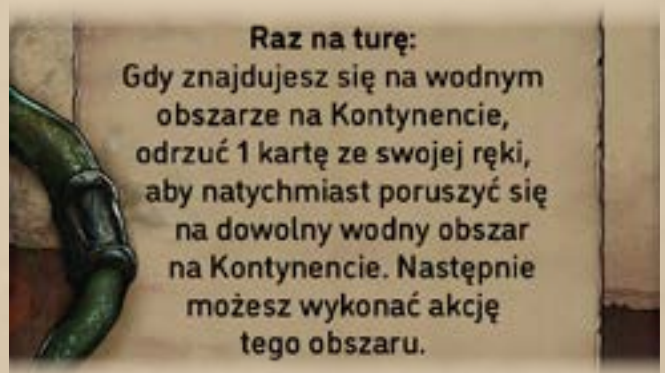
Odpowiedź: Nie, efekt tej karty nie działa w tym przypadku.

C. Decyzja o skorzystaniu z efektów kart za zwyczaj należy do gracza. Jak wygląda sytuacja z drugą zdolnością na kartach bonusów Dagona? Czy jej rozpatrzenie po walce jest opcjonalne czy obowiązkowe?



Odpowiedź: Obowiązkowe.

D. Czy wspomniany na karcie dowolny wodny obszar musi sąsiadować z obszarem, na którym się znajduję?



Odpowiedź: Nie, możesz się poruszyć na wodny obszar, który nie sąsiaduje z Twoim obecnym obszarem.

E. Kiedy dokładnie zaczyna działać druga zdolność na karcie bonusu Dagona? Przed czy po rozpatrzeniu wyniku walki?

Jeśli po rozpatrzeniu wyniku walki, czy zdolność tej karty zaczyna działać natychmiast, gdy ją zdobędę (w takiej sytuacji umieszczam figurkę Dagona na odpowiednim polu na torze Dagona i od razu przesuвам ją o 1 pole w górę)?

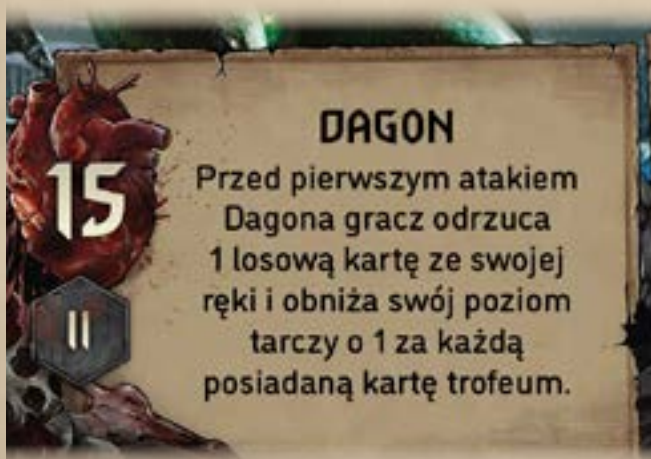
Dodatkowo czy ta zdolność działa też wtedy, gdy pokonam Dagona i mam już tę kartę?



Odpowiedź: Zdolność zaczyna działać po rozpatrzeniu wyniku walki, ale nie natychmiast po zdobyciu karty. W przypadku ponownej walki z Dagonem, gdy masz już kartę bonusu, przesuwasz figurkę od razu po walce.

3. DAGON – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Czy w wyniku tego efektu zawsze odrzucam tylko 1 losową kartę z ręki? Czy liczba odrzucanych kart zależy od liczby posiadanych kart trofeów?



Odpowiedź: Zawsze odrzucasz 1 losową kartę z ręki. Od liczby posiadanych kart trofeów zależy tylko obniżenie poziomu tarczy.

4. KARTA EKSPLOKACJI

Co jeśli nie mogę opłacić żadnej z opcji? Czy jeśli wybiorę opcję A, a nie mam kart na ręce, nic nie odrzucam?



Odpowiedź: Musisz opłacić wybraną opcję do takiego stopnia, do jakiego możesz.

5. PODRÓŻ NA OBSZAR DAGONA I OBSZAR NA WYPIE W TEJ SAMEJ TURZE

Czy w tej samej turze mogę udać się na obszar na wyspie, wrócić na obszar na Kontynencie, a następnie udać się na obszar Dagona, aby z nim walczyć?

Odpowiedź: Tak.

6. CZY KARTY BONUSÓW DAGONA TO TROFEA?

Czy karty bonusów Dagona traktuje się jak trofea, rozpatrując efekty, w których treści występuje zwrot „za każdą kartę trofeum”?

Odpowiedź: Nie, karty bonusów Dagona nie są trofeami.

1. KARTA ZDARZENIA 11



A. Czy skorzystanie ze zdolności mapy północnych krain zastępuje ruch w fazie I, czy pozwala na dodatkowy ruch w turze?

Odpowiedź: Skorzystanie ze zdolności tej karty jest traktowane jako standardowy ruch w fazie I, ponieważ musisz zagrać kartę akcji.

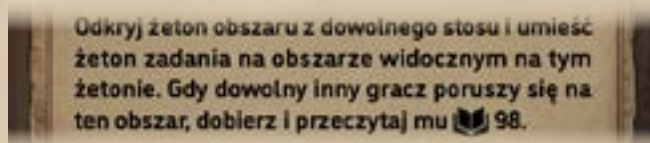
B. Czy obszar z numerem 1, 2 albo 3 musi sąsiadować z obszarem, na którym się znajduję, czy mogę się na niego poruszyć z dowolnego obszaru na mapie?

Odpowiedź: Obszar musi sąsiadować z Twoim obecnym obszarem.

2. ŻETON OBSZARU ZA ŻETON ZADANIA

Co powinienem zrobić z odkrytym żetonem obszaru, rozpatrując ten i podobne efekty na kartach eksploracji?

- Umieścić go na karcie eksploracji, gdzie leży do czasu, aż powiązany z nim żeton zadania zostanie usunięty?
- Własować go z powrotem do stosu natychmiast po umieszczeniu żetonu zadania na obszarze?

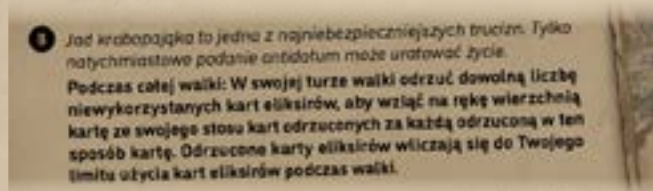


Odpowiedź: Umieść żeton obszaru na karcie eksploracji.



1. KRABOPAJĄK – SŁABOŚĆ II

Czy mogę użyć tej zdolności w dowolnym momencie walki (nawet podczas tury potwora) tyle razy, ile chcę?



Odpowiedź: Możesz jej użyć dowolną ilość razy (limitem jest liczba kart eliksirów), ale tylko w swojej turze walki.

2. SŁABOŚĆ POTWORA

Czy słabość potwora może zablokować zdolność potwora?

Odpowiedź: Tak, może.

3. ZAAWANSOWANA KARTA AKCJI *PIRUET*



A. Jakiego koloru jest zaawansowana karta akcji *Piruet*: żółtego, fioletowego, zielonego czy niebieskiego (w zależności od wersji)? Z przedłużeniem jakiego koloru powinna być połączona?

Odpowiedź: Karta *Piruet* jest niebieskiego koloru, więc musi być poprzedzona kartą z niebieskim przedłużeniem.

B. Czy jeśli chcę aktywować efekt karty *Piruet*, żółta karta Znak defensywnego (albo inna występująca w treści efektu) powinna się znajdować bezpośrednio przed kartą *Piruet*, czy może zajmować dowolne miejsce w kombinacji, byle była przed kartą *Piruet*?

Odpowiedź: Żółta karta musi się znajdować bezpośrednio przed kartą *Piruet*, o czym przypomina żółty pasek z lewej strony karty.

4. KARTY MUTAGENÓW

Czy jeśli talia kart mutagenów się wyczerpie, gracze nie zdobywają karty mutagenu podczas awansu? Czy w takiej sytuacji po prostu dobierają karty ze swojej talii akcji według standardowych zasad?

Odpowiedź: Dobierają karty według standardowych zasad.

5. KARTY PETARD

Czy z kart petard korzysta się tak jak z kart eliksirów w 1. kroku tury walki?

Odpowiedź: Tak, ale efekty niektórych kart petard (np. karty *Smoczy Sen*) mogą działać na innych etapach walki.

6. ZAAWANSOWANA KARTA AKCJI *TRAFIENIE KRYTYCZNE*

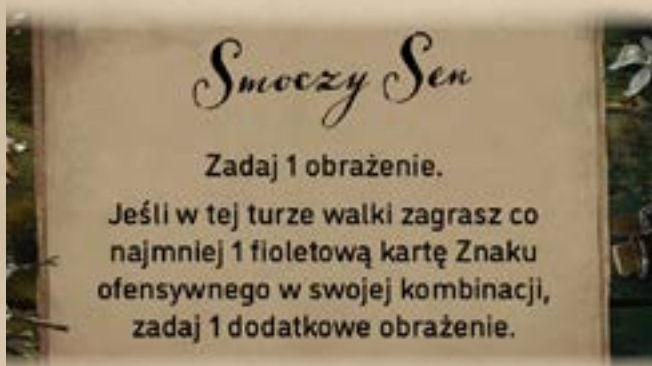
Efekty specjalne zagrywanej kombinacji rozpatruje się w dowolnej kolejności. Czy oznacza to, że mogę najpierw rozpatrzyć efekt karty *Trafienie krytyczne*, a następnie efekty pozostałych kart, dzięki którym będę mógł dobrać karty mimo zagrania zaawansowanej karty akcji?



Odpowiedź: Nie, jeśli ta karta znajduje się w zagrywanej kombinacji należy zignorować inne modyfikatory.

7. KARTA PETARDY SMOCZY SEN

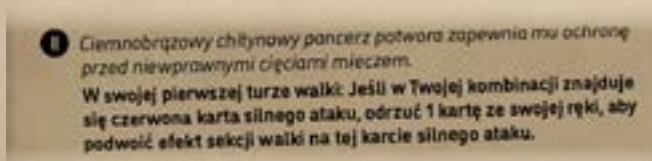
Czy dzięki efektowi tej karty zadaję 1 dodatkowe obrażenie od razu po zagraniu fioletowej karty Znak ofensywnego, zanim skończę zagrywać kombinację?



Odpowiedź: Po zagraniu tej karty petardy natychmiast zadajesz 1 obrażenie. Dodatkowe obrażenie zadajesz dopiero wtedy, gdy zakończysz kombinację, w której jest fioletowa karta.

8. SKOLOPENDROMORF – SŁABOŚĆ II

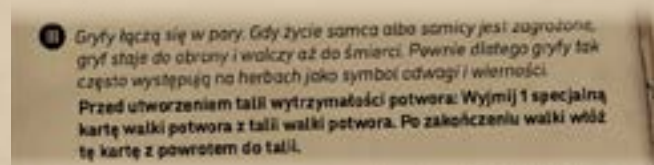
Czy przez „sekcję walki” należy rozumieć tekst czy symbole? Czy podwajam również efekty, które sprawiają, że mam dobrać mniejszą liczbę kart?



Odpowiedź: Sekcja walki to tylko symbole. Tak, podwajasz również efekty powodujące dobranie mniejszej liczby kart.

9. GRYF – SŁABOŚĆ III

Czy mogę wybrać, którą specjalną kartę walki potwora wyjąć z talii, czy powinienem ją wylosować?



Odpowiedź: Powinieneś wyjąć losową kartę z przygotowanej wcześniej talii wytrzymałości potwora i w jej miejsce włożyć standardową kartę walki potwora z nieużywanej talii kart walki potwora.

10. POŁĄCZENIE DZIKIEGO GONU I ATAKU SPECJALNEGO POTWORA

W wariantcie ze słabościami i atakami specjalnymi potworów do czasu pojawienia się potwora poziomu III talia wytrzymałości potwora składa się z 16 kart. Co powinienem zrobić, grając z dodatkiem *Dziki Gon*, gdy potwór ma więcej niż 16 punktów wytrzymałości, a w talii wytrzymałości potwora znajduje się tylko 16 kart?

Odpowiedź: Dołóż brakujące karty z tych, które odłożyłeś do pudełka podczas przygotowania tego wariantu. Efekty występujące w dodatku *Dziki Gon* nie mogą zwiększyć wytrzymałości potwora powyżej 20 punktów, więc w talii wytrzymałości potwora może się znajdować maksymalnie 20 kart.

11. STRZYGA – ATAK PASYWNY

Jak działa atak pasywny strzygi?

Odpowiedź:

A. Strzyga z kombinacją (przykładowa rozgrywka):

1. Aktywny gracz zagrywa kombinację 3 kart z 5 aktywnymi symbolami obrażeń.
2. Gracz kontrolujący potwora odrzuca 2 karty z talii wytrzymałości. Druga karta jest specjalną kartą walki potwora.
3. Pierwsza potowa ataku pasywnego zostaje aktywowana – strzyga przestaje odrzucać karty.
4. Aktywny gracz zagrał już kombinację (zob. punkt 1), więc aktywuje się druga potowa ataku pasywnego strzygi. Gracz bierze ostatnią kartę z kombinacji z powrotem na rękę.

B. Strzyga bez kombinacji (przykładowa rozgrywka):

1. Aktywny gracz korzysta z karty petardy i zadaje strzydze 1 obrażenie w 1. kroku tury walki.
2. Gracz kontrolujący potwora odrzuca specjalną kartę walki potwora z talii wytrzymałości, co aktywuje pierwszą potową ataku pasywnego strzygi.
3. Aktywny gracz nie zagrał jeszcze kombinacji, więc druga potowa ataku pasywnego potwora nie zostaje aktywowana.
4. Następnie aktywny gracz zagrywa kombinację kart z 3 aktywnymi symbolami obrażeń. Skoro pierwsza część ataku pasywnego strzygi została już wcześniej aktywowana, ta kombinacja nie zadaje jej obrażeń.
5. Zgodnie z punktem 3 gracz nie bierze ostatniej karty z kombinacji z powrotem na rękę.

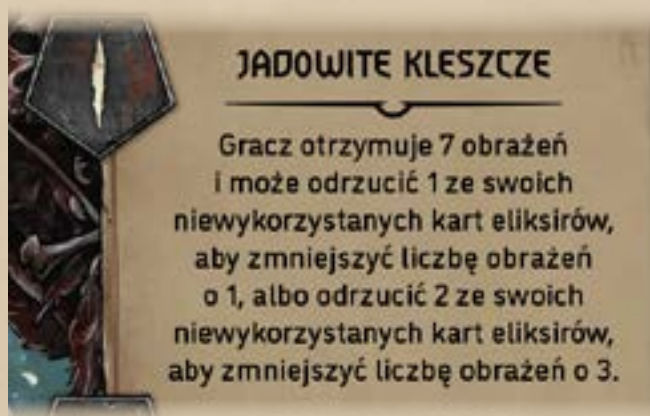
12. TROLL – ATAK PASYWNY

Czy mogę użyć efektu ataku pasywnego trolla, aby dobrać specjalną kartę walki potwora?

Odpowiedź: Nie. Uczyniłoby to trolla nieśmiertelnym.

13. SKOŁOPENDROMORF – JADOWITE KLESZCZE

Czy mogę odrzucić tylko 1 albo 2 karty eliksirów? Czy są dopuszczalne inne kombinacje, np. odrzucenie 3 kart eliksirów, aby zmniejszyć obrażenia o 4 (1 obrażenie mniej za 1 kartę eliksiru + 3 obrażenia mniej za 2 karty eliksirów)?



Odpowiedź: Możesz odrzucić tylko 1 albo 2 karty eliksirów. Inne kombinacje nie są dopuszczalne.

14. SZKOŁA ŻMIJ – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Czy odrzucenie specjalnej karty walki potwora aktywuje atak pasywny?



Odpowiedź: Nie, atak pasywny nie zostaje aktywowany.

15. KOŚCI NA KARTACH POTWORÓW

Rozpatrując niektóre ataki specjalne potworów (np. lezego i zgnilca), na karcie umieszcza się kości. Czy po zakończeniu walki należy je odrzucić, jeśli potwór nie został pokonany i zostaje na planszy?

Odpowiedź: Tak, kości się odrzuca. Jeśli potwór nie został pokonany, po walce należy go „zresetować”.

16. MANTIKORA – JADOWITE ŻĄDŁO

Czy zwrot „jeśli nie ma kart eliksirów” dotyczy sytuacji przed odrzuceniem tej 1 niewykorzystanej karty eliksiru, czy po jej odrzuceniu?

Odpowiedź: Przed odrzuceniem.

17. PÓŁNOCNICA – SŁABOŚĆ IV

Czy dobranie kart następuje w 4. kroku podczas 1. tury walki? Czy naprawdę mam dobrać aż „o 3 karty więcej za każdą żółtą kartę Znaku defensywnego w swojej kombinacji”?

IV Północnica z łatwością przechodzi w niematerialną postać, a wtedy żaden miecz nie może jej zranić. Znak Yrden przywraca jej cielesną formę. W swojej pierwszej turze walki: Dobierz o 3 karty więcej za każdą żółtą kartę Znaku defensywnego w swojej kombinacji.

Odpowiedź: Tak, karty dobierasz w 4. kroku swojej 1. tury walki. Pamiętaj jednak, że limit kart na ręce wynosi 7.



MAGOWIE

DODATEK

1. ENERGIA I TARCZE

Czy w przypadku efektów, w których treści występuje zdanie „Natychmiast zagraj 1 kombinację z kart na ręce, rozpatrując tylko obrazy i tarcze”, rozpatruje się symbole energii zamiast tarcz?



Odpowiedź: Tak.

2. FILIPPA I ALZUR – ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Co w sytuacji, gdy wynik wynosi 0 albo mniej? Traktuje się go jako 0, 1 czy nie wybiera się żadnego efektu?



Odpowiedź: Nie wybiera się żadnego efektu.

3. KARTY ZNAKÓW

Co w sytuacji, gdy gracz grający jako mag trafi na efekt, w którego treści występuje odwołanie do karty Znak Yrden (albo innych Znaków) bez wzmianki o kolorze karty?

Odpowiedź: Nic się nie dzieje. Magowie nie mogą mieć kart Znaków na ręce ani w kombinacji.

4. PRZEDŁUŻENIA

Czy efekty wykorzystanych w kombinacji przedłużeń rozpatruje się natychmiast po rozpatrzeniu efektu wzmocnienia? Czy kolejność: efekt podstawowy > efekt wzmocnienia > efekt przedłużenia jest prawidłowa?

Odpowiedź: Tak, efekt wzmocnienia rozpatruje się po efekcie podstawowym, ale przed efektem przedłużenia i następną w kombinacji kartą.

5. SPECJALNA KARTA AKCJI TRANSFORMACJA

Czy ze swojej zdolności specjalnej muszę skorzystać w tej samej turze, w której zagrałem tę specjalną kartę akcji, czy mogę z niej skorzystać w dowolnej wcześniejszej turze, aby użyć efektu tej akcji specjalnej?



Odpowiedź: Możesz skorzystać ze swojej zdolności specjalnej wcześniej w walce.

6. ATAK PASYWNY POTWORA

Czy atak pasywny potwora może zatrzymać maga w połowie kombinacji?

Odpowiedź: Nie. Jeśli grasz jako mag, najpierw zagrywasz całą kombinację i w pierwszej kolejności sumujesz wszystkie zadane obrażenia, rozpatrując karty w swojej kombinacji jedna po drugiej, od lewej do prawej. Ma to znaczenie ze względu na mechanikę energii, dzięki której możesz podnieść poziom energii, aby potem wykorzystać ją do aktywowania efektu wzmocnienia następnej karty w tej samej kombinacji.

7. ENERGIA

Czy maksymalny poziom energii to zawsze 4 (jak wskazuje wartość na torze energii na planszecie maga)?

Odpowiedź: Tak, maksymalny poziom energii to 4 i nie można go przekroczyć.



ZESTAW POTWORÓW DODATEK

1. KOŚCIEJ – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Co dokładnie rozpatruję w wypadku fioletowych kart Znaków ofensywnych i kart z fioletowymi przedłużeniami? Czy ignoruje akcje specjalne na tych kartach?



Odpowiedź: Rozpatrujesz efekty przedłużeń w innym kolorze niż fioletowy i wszystkie akcje specjalne. Ignorujesz wszystko inne.

2. KOŚCIEJ – SŁABOŚĆ II

Czy jeśli w talii nie ma karty *Zamieć*, mogę wybrać z niej dowolną kartę?

Odpowiedź: Tak.

3. SYRENA

Czy na planszy umieszcza się nowego potwora, gdy syrena zostaje pokonana albo odpędzona?

Odpowiedź: Nie.

ZAGUBIONY WIERZCHOWIEC DODATEK

1. ZAGUBIONY WIERZCHOWIEC

Jestem aktywnym graczem i kończę fazę I, wchodząc na obszar, na którym znajduje się zagubiony wierzchowiec. Kto powinien wziąć 2 żetony obszarów z wierzchu dowolnego stosu i wybrać 1 z tych obszarów: ja czy ostatni gracz?

Odpowiedź: Ostatni gracz.

EREDIN NA WIERZCHOWCU DODATEK

1. EREDIN NA WIERZCHOWCU – ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Co oznacza zwrot „dobierając tylko żeton obszaru”?

Odpowiedź: Oznacza to, że nie dobierasz losowego żetonu potwora, ponieważ jest nim Eredin; dobierasz wyłącznie żeton obszaru.