	Tu będzie odpowiedź autorów.	Uwagi, pytania do udzielonej odpowiedzi.			Uwagi, pytania do udzielonej odpowiedzi.		
Czy Skazę Pierwu można usunąć w jakiś sposób, np. w świątyni Istu?	Nie ma takiej możliwośc	A co z przedmiotem usuwającym skazę pierwu?					
W spisie kart podane jest, że Saga Kamiennego Młota i Miecza nie są Sagami personalnymi, choć wydaję mi się, że są to Sagi Otoka i Asuby.	Sagi Personalne pozostałych bohaterów: Otok - Synowie Ziemi (karta podstawowa Kamienna Pięść), Asuba - Saga Łowczyni Paktów (karta podstawowa Ucinacz Łbów). Poprawiliśmy to już w Spisie Kart.						
Czy można się poruszać bez wykonywania eksploracji?	Tylko dzięki specjalnym Zdolnościom. Normalnie, ruch zawsze związany jest z Eksploracją. (w myśl zasady, że jeśli wkraczamy na nowe tereny, to podczas tej podróży napotykamy na pewne miejsca, wydarzenia itd.)						
Na jak długo trwa przyzwanie Stworza?	Stworze można zachować na tak długo jak chcemy, do momentu użycia go - po skorzystaniu z jego zdolności, wraca do swojego stosu. Również z końcem każdego scenariusza, Stworza (oraz Bogowie) wracają do swoich stosów.	Uwaga nie pytającego - to diametralnie zmienia mechanikę stworzy. Powinno być wyraźnie zaznaczone w instrukcji!!!			Co w takim razie co z kartą "Ubożeta", która wobec nowej zasady jednarozowego użycia, pozwala tylko raz kupić przedmiot o 1 Trofeum taniej, ale przecież sama kosztuje 1 Trofeum...?	Możesz ją po prostu wylosować jeżeli nie zdecydujesz się poświęcić żetonu aby wybrać stowrze zamiast losować... wylosować	
Jak dokładnie działa moc Peruna? Każdorazowe użycie mocy kosztuje 1 żertwy, i jaki jest efekt? Za każdą ścieżkę Heroizmu otrzymujemy 1 żeton żertwy i dodatkowo możemy skorzystać z bonusów do wigoru?	Płacisz 1 Żertwy aby otrzymać do wyboru (tarczę, przerzut lub usunięcie tarczy), za każdą ścieżkę Heroizmu jaką posiadasz (np. posiadając 2 ścieżki Heroizmu, możesz zrobić 2 Przerzuty, lub 1 Przerzut i zyskać 1 Tarczę, lub odrzucić 2 Tarcze itp - dowolna kombinacja efektów w ilości równej						
Gdy mam 0 wigoru i muszę stracić 3 pkt wigoru, to czy znacznik urazu przesuwam o 1 czy o 3 pola w lewo?	odpowiada nie autor - strona 26, urazy: ,, Nie jest istotną wielkość strat sprowadzająca Atrybut poniżej zera, każdorazowo skutkuje to przesunięciem znacznika Urazu *tylko o jedną pozycję*." Rozumiem stąd, że przesuwasz tylko o 1 pole w lewo. - dokładnie tak (przyp.aut. :)						
Czy aby skorzystać z mocy przerzutu z baneru, innych umiętności muszę ją opłacić?	Nie musisz. Opłata jest tylko w przypadku chęci pozyskania kości.						
Na jakiej zasadzie działa rozwijanie sagi, którą się już posiada? Jest podane, że po przejściu scenariusza można zdobyć nową sagę lub rozwinąć jakąś, którą się posiada.	Jeśli posiadamy Kartę Podstawową Sagi (czyli kartę początkową Sagi, z symbolem Księgi w pierwszej ramce umiejętności), to zamiast brać kolejną kartę podstawową, możemy dobrać cały stos Sagi przypisany do już posiadanej karty Podstawowej (tej z księgą). Wszystkie karty jednej Sagi mają te same rewersy i są ponumerowane, aby ułożyć je w kolejności rozwijania.	Pytanie nie autora. Nie rozumiem. Czy otrzymując sage nie dostajemy od razu całego stosu sagi? Jak działa w takim razie wybór dedykowanych sag na początku kampanii zgodnie z instrukcją? Każdy wybraniec ma tam przyporządkowane 3 sagi. Sage personalną mozna od razy rozwinąć. Graliśmy że taka saga jest odkryta i możemy wykonywać jej zadania. Pozostałe sagi daja nam karty startowe do włożenia w ramkę gracza ale karty z ksiegami były zakryte dopoki nie mogliśmy dobrać/rozwinąc kolejnej sagi. W instrukcji jest to bardzo kiepsko wyjasnione. Czy cos zrobiliśmy źle? Powinna być dokładna definicja co oznacza "rozwinięcie sagi". Odpowiedź: Tak, to powinno dobrze, właśnie tak to powinno [illegible] (przyp.aut. :)			Scenariusze dyktują jakie Sagi i ile ich bierzesz. Klasycznie jest 1 Saga Personalna i 2 Sagi Podstawowe. Scenariusz określa, czy bierzesz stos Sag, czy bierzesz tylko kartę podstawową. Na przykład Samouczek Droga Wybrańca nakazuje Ci zabrać stos Sagi Personalnej i tylko 2 karty podstawowe Sag Podstawowych, czyli w tym samouczku nie rozwiniesz podstawowych Sag. Gdy przejdziesz scenariusz, to możesz wybrać nową kartę		
Dlaczego po przejściu scenariusza z sukcesem wybiera się 1 kamień świtu i w jego miejsce wkłada się czarny kamień?	Jest to naturalmy progres czasu i efekt działania Nicy, która powoli i nieuchronnie pochłania moc Świętowita. Bohaerowie osiągając sukces, zapobiegają pewnym wydarzeniom i chronią krainy, jednak nie są w stanie ([przynajmniej na tym etapie) powstrzymać przywrotu mocy Bogini						
Pierwszy scenariusz wstępny aka Samouczek "Droga Wybrańca" nakazuje wykonać pierwszą kartę Sagi Personalnej, pozbyć się kadzi ze Świątyni Istu oraz zażegnać zagrożenie z regionu Twierdzy, tyle że scenariusz owszem nakazuje umieścić kadź na obszary ze Świątyniami Istu, co jest wykonalne, ale nakazuje umieścić	Niestety jest to błąd w sekcji Przygotowania, w linijce Zagrożenie, powinno brzmieć: **Zagrożenie**: Regiony bez symboli specjalnych **ORAZ TWIERDŻE**.						
Odpowiedzieliście, że przyzwanie stworza i boga trwa do momentu użycia zdolności, ale jeśli dobrze pamiętam, to Stworze i Bóstwo mają 2 osobne zdolności i tylko ta dolna zdolność nakazuje wtasować go do odpowiedniej talii.	Stworze - tak jak odpowiedź wyżej. Bóstwo, leży na Kamieniu Ścieżki, dopóki sami nie zrezygnujemy, nie skończy się scenarusz lub dopóki nie użyjemy jego drugiej Zdolności (tej nakazującej odrzut). Pierwsza zdolność Bóstwa jest wielokrotnego użytku. (odpowiedź wcześniej nt Stworzy, mówiła o bogach tylko w kwestii ich						
Co oznacza sybol kadzi na kosci nicy np na wrogach takich jak Dręczyciel czy zgnilec? Rozprzestrzenienie kadzi w regionie czy przyjecie skazy. Jezlei przyjmujemy skaze to na dwolny atrybut?	Taki symbol oznacza przyjęcie Skazy przez Bohatera. On też wybiera, na który Atrybut Skazę przyjmuje.						
Scenariusz kult zaponienia. Biała stronica senariusza ma nadruk przy żetonie ruin -"akcja nocy". Czy te żetony można usunąc jako akcja regiony tylko w akcji nocy czy o dowolnej porze dnia zgodnie z księgą scenariuszy a na karcie jest błąd druku?	Tę Akcję można podjąć tylko w nocy.	Czyli rozumiem że w księdze scenariuszy jest blad w tym miejscu i to karta ma rację?			Nie autor - Gdzieś jest napisane że jeśli karta i zasady się kłócą to zwykle karta jest ważniejsza. To standarodowa praktyka w planszówkach.		
Czy opcja przerzutu z baneru karty sagi działa takze w testach?	Odpowiada nie autor: Z tego co wiem to nie, napisane jest wyraźnie, że tylko karty, które wyraźnie wskazują swój obszar działania na test mogą być używane - Nie działa. Jeśli coś ma działać to musi być o tym wyraźna wzmianka. (przyp.aut. :)						
Chram Starych Bogów - nakazuje oznaczyć najbliższą Osadę i gdy tam dotrzemy, to trzeba wykonać test, rozumiem, że po wejściu na ten obszar normalnie rozpatruję kartę eksploracji i dopiero po pozytywnym rozpatrzeniu karty (eksploracji) można przystąpić testom	Dokładnie tak.						
Zerywiańskie Uroczysko mówi: Pozbądź się Skazy, odzyskaj 3 dowolne atrybuty LUB wybierz nowe bóstwo, czy te LUB pomiędzy oznacza, że pozbywam się Skazy i regeneruje 3 atrybuty, czy po prostu wybieram 1 z 3 dostępnych opcji? Po prostu przecinek w zadaniu wybrzmiewa, jakby skaza i regeneracja atrybutu były jako 1 premia, normalnie powinno być między każdym wyborem LUB.	Chodzi tu o wybór jednej z trzech opcji. Każdy zapis tego typu wymienia dostępne wybory. (w teorii było by: "pozbądź się skazy i zregenereuj 3 atrybuty lub wybierz Bóstwo..." etc.)	W takim razie lepiej by blo gdyby zamiast przecinka było slowo "lub"					
Stworze Błędnik pozwala w ramach akcji poruszyć się o dwa regiony i ignorować kadź i zagrożenia, proszę o poprawienie mnie, zakładam że: - ignoruje kadź i zagrożenia z każdego regionu przez który przechodzę w ramach tej akcji -kończąc ruch na wybranym polu nie dociągam już karty eksploracji, a jeśli dociągam, to ignoruje	Błędnik pozwala na wykonanie specjalnej AKCJI, a więc w jej ramach nie wykonujemy Eksploracji. Podobnie działają Porty, zezwalają na specjalną Akcję. A więc, poruszamy się dzięki Błędnikowi, ignorujemy Kadź, nie ciągniemy ani Wrogów ani kart Eksploracji. Natomiast jak najbardziej dostępna jest nam Opcja Regionu						

Jakie są trzy startowe karty dla Otoka, Asuby i Odartych? Tak jak np. Swara posiada Kieł Całożercy, Zwade i Korę. Nie mogę ich w żaden sposób wytypować pomimo pięciokrotnego przewertowania kart	Odpowiada nie autor - poza sagami personalnymi pozostałe dwie są opcjonalne dla każdego hero wiec możesz wybrać takie jaki ci pasują. Nic nie stoi na przeszkodzie aby np Zwadę i Korę wziął Hexer.	Sagi Personalne pozostałych bohaterów: Otok - Synowie Ziemi (karta podstawowa Kamienna Pięść), Asuba - Saga Łowczyni Paktów (karta podstawowa Ucinacz Łbów), pozostałe 2 karty Sagi wybierz sobie sam, instrukcja podpowiada, by najlepiej mieć po 1 karcie z każdego atrybutu			Dla świetego spokoju i ograniczenia pomyłek podajcie sagi personalne dla odartych.	Sugeruj się grafikami na karcie, które są wycięte z obrazków postaci	
Handlarze Bursztynu - mam oznaczyć region Szronowca, gdy tam dotrę dostaję nagrody podane na karcie, ale jest opcja Porażki, jak można uzyskać wynik porażki w tym zadaniu?	Jeśli podejmiemy to Zadanie, ale nie wykonamy go do końca Scenariusza.						
Karty Wyczynu mają zazwyczaj 2 zdolności, karta zostaje zużyta jak użyję 1 z nich?	Odpowiada nie autor. Tak, przeczytaj fragment instrukcji o wyczynach jeszcze raz, na koncu jest fajny skorowidz. Po użyciu wyczynu jest on zużyty, można zapłacic dodatkowy koszt aby odpalić dodatkową dolną zdolność. Co więcej można odpalić tylko dolną zdolność wyczynu za opłatą bez rozpatrywania górnej. Uratowało nam to tyłek w						
W których Kirach zaczynają bohaterowie Odartych?	Wrzucimy to do oficjalnego FAQ. Na potrzeby określenie "Kiry Startowego" Odarcie powinni zaczynać według swoich Znamion - czyli kart Odarcia. Odarcie Czernobila - Krainy Lęgów, Odarcie Biełozóra - Ziemice Ranów,	Na tych kartach nie jest zapisane					
Handlarze Bursztynu - Opcja Lewa, Zwiększ zagrożenie w Szronowcu, PODSTĘP wróć do obozu nocą, by wykraść cenne towary, nagroda trofeum i przedmiot - rozumiem, że normalnie, by wkonać w ten sposób to zadanie, muszę po prostu w nocnej porze dnia udać sie do obozu, by odebrać	Odpowiada nie autor: Chodzi o obóz handlarzy którzy mają przesyłkę, więc ten na którym karta została wylosowana. Co do powrotu nocą, Opcja Regionu w Nocy?	A nie chodzi o to, żeby to zrobić, to trzeba mieć kartę Ścieżki Podstęp?					
"Tajma, Smoczy róg" posiada zdolność: "Przygotuj dowolną ilość sprzymierzeńców" jak to rozumieć?	Odopowiada nie autor. Możesz przygotować (włożyć w planszetkę bohatera) dowolną ilośc kart sagi z rodzaju sprzymierzeńcy (czyli max 3). Sprzymierzeńcy zgodnie z instrukcją to karty z wilkiem na banerze. Można dodać, że dzięki tej zdolności, nie pałcisz	Zgodnie z limitem liczby sprzymierzeńców u danego bohatera wynikającej z jego baneru? Czy jednak ta zdolność "Tajma, Smoczy róg" ignoruje ten limit???					
Jak rozumieć symbol Nicy i Pierwu na kości Kirów?	Odpowiada nie autor. Określa to księga scenariuszy zależnie od rozgrywanego scenariusza. Zazwyczaj, jeśli chodzi o aktywację Znicza,Pierw oznacza ruch do przeciwstawnego Kiru, a Nica -						
Co oznacza efekt symbolu Kadzi oznaczony tarczą Wigoru/Instynktu/Woli?	Jeśli pod symbolem Kadzi (np na karcie Wroga) jest Tarcza z Atrybutem, to oznacza to, że rozpatrzenie symbolu Kadzi dodaje Wrogowi wskazany żeton						
Czy wróg może zostać splugawiony wielokrotnie? Przy próbie usunięcia szczeliny kadzi dociągnąłem wroga którego zdolność specjalna kazała go splugawić, zgodnie instrukcją usuwania szczeliny ten wróg musi zostać splugawiony. Czy w związku z tym mam dociągnąć dwie karty splugawienia czy jedna to max? Analogicznie czy wróg może zostać wielokrotnie wzmocniony?	Może zostać wielokrotnie Splugawiony oraz Wzmocniony.						
Kampania maski umory. Zakończyliśmy scenariusz 1 kult zapomnienia. Zgodnie z instrukcją zapisu kampanii czytamy: "Zapisz kampanię według standardowych zasad, za wyjątkiem strażnic, które nie przechodzą do następnego scenariusza." Mieliśmy jedną strażnicę na mapie i zgodnie z tym zapisem ją odrzuciliśmy. Tymczasem w scenariuszu 2 Najazd odartych w akapicie przygotowanie rozgrywki czytamy: "rozmieść żetony stażnic w każdym regionie twierdz (ok), oraz poniżej: "rozmieść zachowane z poprzedniego scenariusza żetony hord, szczelin oraz strażnic i kamieni skraju". To w końcu te strażnice przechodzą czy nie?	Zasada przenoszenia Strażnic i Kamieni jest ogólną zasadą, którą stosujemy. W tym Scenariuszu, jest wyjątek od niej, zakazujący ich przenoszenia.	**W 3 scenariuszu jest możliwość przeniesienia strażnic i kamieni do następnym misji. Więc to zależy od scenariusza**					
Kampania maski umory, przejście ze scenariusza 1 do 2. Wygraliśmy scenariusz 1 więc jasna stronica każe nam przejść do kolejnej czyli 2A najazd odartych. Jest ona także wymieniona w sekcji scenariusza 2 przygotuj talie kart. Nigdzie nic nie jest wspomniane o czarnej stronicy w scenariuszu 2. Czy w związku z tym czarna stronica w tym scenariuszu nie występuje czy mamy wprowadzic do gry automatycznie kolejna czarną stronicę wymienioną na karcie czarnej stronicy ze scenariusza 1?	Zawsze, kiedy wykładamy Stronicę Świtu (np. 2A itp), to domyślnie jest wykładana nowa Czarna Stronica przypisana Scenariuszowy (2A w tym przypadku).						
Jak oznaczone są karty eksploracji Kult Zapomnienia z 3 scenariusza Masek Umory?	Symbolem Kadzi przy nazwie każdej karty Eksploracji.	**Dobrze rozumiem ,że są to karty zestawu Czarnego monolitu/tylko one mają symbol kadzi przy nazwie/? Czyli te same , które dodaje się zgodnie z księgą scenariuszy do zestawu podstawowego kart eksploracji w 4 kampanii Granice zapomnienia? c. d. pytania (nie autor pierwotnego pytania): Innymi słowy, czy karty eksploracji z "zestawu Kult Zapomnienia", o których mowa w scenariuszu Włócznia Życia (Maski Umory, 3), to dokładnie TE SAME karty eksploracji, o których mowa w scenariuszu Porwanie Swarożyca, czyli właśnie zestaw Czarnego Monolitu? Notka: na spisie kart zestaw Kult Zapomnienia w ogóle NIE jest wyszczególniony, jest natomiast wyszczególniony Czarny Monolit.**					

Epicka Bitwa - jeśli bohater nie sprostał atakowi Znicza, ale nie odniósł urazu, jest usuwany z bitwy? Jeśli nie, jak jest wtedy rozpatrywany atak w kolejnej rundzie, jeśli drugiemu bohaterowi udało się sprostać atakowi? Chodzi o to, że wtedy jest nieparzysta liczba ataków.	Jeśli nie sprostał Atakowi, ale nie odniósł Urazu to walczy dalej, w kolejnej rundzie dobierając kolejny Atak.						
Gdy wylosuję kartę eksploracji z zadaniem (np. daj znacznik na region -> gdy tam dojdziesz wykonaj test / walcz), to zadanie jest wyłącznie dla mnie, czy tworzymy pulę wspólnych zadań?	Opowiada nie autor - jest to zadanie poboczne dla ciebie ale oczywiście inny gracz może pomóc ci je wykonać. Reasumując, ty musisz być tym, który je wypełni, a nie wyklucza to udziału innego Bohatera, który ci pomaga. - przyp. aut. :)						
Co z kartami "feniksów" w kartach eksplaracji. Czy one maja byc w podstawowych? Czy odkładamy jak specjalne?	Odpowiada nie autor: To są 4 karty scenariusza oznaczone rewersami kart eksploracji, służą bodajże do ostatniego scenariusza - Tak, odkładamy je i używamy w ostatniej Kampanii. - przyp. aut. :)						
Mamy karty 3 sag. Personalizowanej i dwóch podstawowych. Personalizowana ma odkryta karte opowiesci i stos do niej nalezny pod soba. Co z reszta. Kiedy mozna dociągnąć ich opowieść?	Odpowiada nie autor: Scenariusz wyraźnie określa podczas przygotowania, czy Sagi bierzesz ze stosami, czy bez. Np Samouczek mówi, że każdy bohater zaczyna z Sagą Personalną i jej stosem oraz z dwiema kartami podstawowymi ALE bez stosów. Nowe stosy można dobrać do kart startowych kiedy gra powie ci że możesz "rozwinąć sagę". - Dokładnie tak, przyp. aut. :)						
Czy docierając do danego regionu z kart sagi muszę eksplorować dany region zanim przystąpię do np. odrzucenia żetonów eksploracji w tym regionie i czy poświęcam na to dwie akcje (jedna akcja za ruch i eksplorację, druga akcja za wykonanie czynności z karty sagi), czy tylko jedną?	Odpowiada nie autor: Jeśli masz wymagane żetony, to docierając na obszar zadania wpierw dociągasz kartę eksploracji lub kartę wroga, jeśli jest na tym polu żeton zagrożenia lub hordy, Jeśli pozytywnie rozpatrzysz kartę lub pokonasz wroga, to wówczas pojawia się opcja regionu. W opcji regionu możesz albo wykonać zdolność regionu ALBO wykonać zadanie, wówczas odrzucasz wymagane żetony. Tak samo wykonujesz dolną część karty, idziesz w dane miejsce, rozpatrujesz kartę lub wroga, jeśli wynik bedzie pozytywny to płacisz tym, co podaje karta, otrzymujesz kartę ścieżki i nagrody. - Potwierdzamy, przyp. aut. :)						
Proszę mnie poprawić, jeśli nie mam racji. Symbol Kadzi w banerach ATAKU wroga, oznacza przyjęcie Skazy. Symbol Kadzi w "przewagach" wroga oznacza, że wróg otrzyma tarcze z	Odpowiada nie autor - dokładnie tak - Potwierdzamy przyp. aut. :)						
Pamięć Bohater wynosi 3, pamięć zmniejsza się, gdy Pierw zostanie skażony. Wówczas za każdy skażony punkt pierwu liczba dostępnych ścieżek zmniejsza się o 1 oraz liczba żetonów eksploracji zmniejsza się o 1. Co w sytuacji, gdy Opowieści z sag personalnych wymagają 3 żetonów, a my możemy maksymalnie zdobyć np 2 lub 1?	Trzeba nosić na raty niestety. To tak, jak by kolekcjonować wspomnienia i doświadczenia i nagle nasza dusza, skażona Kadzią, zdaje się zapominać o wszystkim co przeżyliśmy...	czy każde zadanie można robić na "raty"? czy jak mamy wybór gdzie należy stracić atrybuty i np trofea to mogę w jednej rundzie stracić atrybuty, a później trofea?- Nie, tylko żetony Wypraw, rzeczy, które oddajemy, składamy w ofierze - trzeba w całości od razu.					
Czy, gdy karta pozwala nam dobrać 3 karty przedmiotów i zostawić 1 z nich, to czy resztę przedmiotów wstasowuje się do talii, czy odkłada się na stos kart odrzuconych?	Odpowiada nie autor: graliśmy tak że odrzucamy. Domyślnie odrzucamy w tego typu sytuacjach, jeśli nie opisano inaczej.						
Czy tylko karty z wyraźnie zaznaczonym "Dowolny Bohater" mogę używać na innych bohaterów?	Tak						
Interpretacja (moja) karty Rozkopane Groby: 1-kladziemy zeton zadania na najblizszym regionie ruin, 2-kiedy juz tam wejdziemy musi udac sie nam wyzwanie, 3-jesli sie uda w zaleznosci od pory dnia robimy akcje (najwczesniej w kolejnej turze), 4-Jesli to noc to kolejne wyzwanie, czyli walka ze Zgnilcami i teraz Sukces/Porazka to efekt dotyczacy tylko pkt.2? I co sie dzieje jezeli nie uda sie walka ze Zgnilcami? Musimy ponownie przechodzic przez pkt. 2?	1-oznaczamy żetonem region 2-jak tam dotrzemy, to zależnie od pory dnia możemy wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji (lub poczekać, jeśli nie chcemy walczyć a dotarliśmy w nocy) 3-niezalezne od wybranej opcji (walka lub rytuał) jeśli osiągniemy sukces to otrzymujemy nagrodę, jeśli Porażka, kamimy Sotnie. Trzy sybole trudności Wyzwania referują do opcji walki ze Zgnilcami, nie są dodatkowym wyzwaniem.						
Czy po rozwinięciu sagi i reorganizacji kart, można nadal używać kart, które nie znajdują się na planszetce gracza? Czy są one całkowicie niedostępne? Pytam o wszystkie rodzaje kart sagi. A jeśli można ich używać, to czy po wykorzystaniu wystarczy wydać punkt danego atrybutu, żeby były ponownie dostępne?	Odpowiada nie autor: Mogę się mylić, ale z tego, co wiem to wszystkie karty Wyczynów zawsze są dostępne, niezależnie ile ich masz. Karty umieszczone na planszetce również. Karty Sag, które są poza planszą nie działają. Podczas wyzwania możesz "przygotować" 1 kartę z poza obszaru płacąc dany atrybut, czyli po prostu podmienić kartę z planszetki na kartę z poza planszetki. Oczywiście są różne karty i efekty, które pozwalają Ci podmienić więcej niż 1. Podczas odpoczynku i fazy obozu możesz przygotować dowolną liczbę kart nie płacąc przy tym punktów atrybutu. - Dokładnie tak. przyp. aut. :)	Czy aby napewno? Raczej można wymienić dowolną ilość kart sagi płacąc koszt atrybutu a efekty kart ewentualnie pozwalają zrobić to bezpłatnie. Strona 23 pkt 6 Po ustaleniu trudności Wyzwania, Bohater ma prawo do Reakcji. Może odrzucić dowolną ilość kart Sagi ze swojej Planszy i Przygotować (czyli położyć) w ich miejsce, inne, dostępne mu karty Sagi. Każda tego typu wymiana wiąże się z poświęceniem 1 punktu Atrybutu, powiązanego z Banerem karty Sagi, która jest Przygotowywana. = Jeśli Bohater wykorzystuje inne zdolności Reakcji, np. z kart Sagi, pozwalające mu Przygotować dany typ karty, nie musi ich opłacać Atrybutami, chyba, że jest to wyraźnie zaznaczone w tekście zdolności.					
Kiedy na karcie eksploracji jest słowo **Oznacz** to rozumiem, że kładę na wskazanym terenie znacznik zadania i jest ono dostępne wyłącznie dla mnie czy inni gracze też mogą te zadanie zrealizować?	Odpowiada nie autor - było wyżej, kartę zadania kładziesz przed sobą wiec zadanie jest twoje ale inny bohater może ci pomóc.						
Goryw, zdolność specjalna. Czy oznacza to, że w akcji odpoczynku Goryw może za darmo przyzwać losowe stworze, czy powinna tam być faza obozowania?	Goryw może to robić także podczas Odpoczynku.						

Czy drugą umiejętność Leszego można użyć na każdym obszarze z dziczą czy tylko jeśli wybraliśmy kartę eksploracji tego typu?	Tego typu zapisy referują do typu regionu, w którym przebywa Leszy, a więc działa na każdym obszarze z Dziczą, niezależnie od typu karty Eksploracji, którą rozpatrujesz.						
Według planszetki na temat legend, Cytadela Ciszy jest specjalna legendą. Niestety, zadna z kart legend nie ma takiej nazwy, ani nie ma stwierdzonej przynależności do takiej legendy. Zgaduje, że jest to ta duża trzyczęściowa legenda? Czy rozgrywa się wszystkie jej części za jednym razem, czy trzeba dojść do którejś części przed bitwa ze Zniczem?	Tak, chodzi o te właśnie. Zanim nastapi bitwa ze Zniczem, przechodzisz wszystkie 3 Legendy i na koniec walczysz.						
Splugawiony Bohater-spaczona wersja bohatera.W dodatku Renegaci Odartych nie ma wersji splugawionego bohatera dla ASIR są natomiast splugawieni bohaterowie dla pozostałych 3 /Widnur,Kościej i Zagwia/. Dla pozostałych bohaterów z podstawki/5/ oraz Wędrówek w dziczy/2/ są również wersje splugawionych bohaterów. Dlaczego nie ma takiej wersji dla ASIR? I 2 pytanie powiązane z tematem: Sowis, Smoczy Duch wg opisu kart należy do splugawionych bohaterów wersji podstawowej Zerywii - czego/jakiego bohatera odpowiednikiem jest ów bohater???	Nie ma Asir, ze względów fabularnych, o których będzie wiadomo coś więcej już wkrótce. Sowis jest Bohaterem z dodatku Całożerca.	**ok tylko po co w podstawce karta która należy de facto do dodatku Całożerca? - nie jest to karta z dodatku, tylko karta Wroga, nie widzimy tu problemu.**					
Sagi: w instrukcji str 11 jest napisane:" Możesz zawsze zdecydować, że porzucasz daną Sagę, na rzecz innej, lub, że oddajesz ją innemu Bohaterowi (tutaj wyjątkowo nie można oddawać Sag Personalnych Bohaterów). W danym momencie Bohater może posiadać maksymalnie 3 stosy Sag, które aktywnie rozwija." 1) Czy przekazanie stosu sagi innemu bohaterowi oznacza również oddanie mu karty podstawowej i dotychczasowych nagród, czy tylko samego stosu? 2) Jeśli porzucę stos danej sagi to czy jest on usuwany permanentnie z gry. czy może jest odłożony jedynie i mogę ponownie do niego wrócić w jakiś sposób go uzyskując jak. np. rowinięcie sagi gdy pobiera się jej stos?	1. Tak, oddajesz całość Sagi, wraz ze wszystkimi kartami i aktualnymi żetonami umieszczonymi na jej karcie Opowieści.). 2. odsuwasz go sobie i możesz później wrócić (te odsunięte, są po prostu nieaktywne)						
Zapmniane Imiona - Saga Całożercy. Pierwszy etap opowieści to zodbycie żetonów wypraw Osad i Ruin w regionie Truchło Poczary. Pytanie jak to zrobić skoro ten region zawiera jedynie tereny typu ruiny?	Zdobywasz te żetony na dowolnym regionie Osad i Ruin, a następnie ZANOSISZ na region Truchła Poczary i tam, w ramach Opcji Regionu oddajesz je kładac na karcie Opowieści.	Ty masz tam zaniesc te zetony. Nie ważne z którego regionu je zdobędziesz, ważne żeby to był region żetonów których potrzebujesz			No właśnie opis w instrukcji mnie zgubił bo przy wyjaśnieniu karty Opowieści str 10 jest napisane: " jakiego typu żetony Wypraw trzeba zdobyć i gdzie te wyprawy odbyć, aby ukończyć pierwszy etap Opowieści" zatem założyłem, że przez odbycie wypraw należy rozumieć, że w tym regionie należy zdobyć te żetony (co nie dziwiło gdyż mamy regiony z dwoma rodzajami terenu) :) Zatem pierwszy etap opowieści to zaniesienie żetonów wypraw do danego regionu a drugi etap to opłacenie zasobami/atrybutami dokonane w jednym ze wskazanych regionów.		
Epicka bitwa, scenariusz Najazd Odartych. Czy Tyran jest wzmacniany dwukrotnie za żetony hordy i szczelin? (raz z opisu epickiej bitwy, raz z jego karty?)	Wzmacnia się go za ilość Bohaterów(wg zasad), natomiast dodatkowe Tarcze otrzymuje tak z zasady ogólnej oraz dodatkowo ze swojej zdolności.						
Najazd Odartych, karta Tyrana posiada trofeum i symbole obrażeń i nicy. Czy po zabiciu tyrana dostaje sie jego trofeum jako nagrodę (i czy dostaje je każdy bohater) i kiedy są rozpatrywane wyniki kości nicy z karty tyrana?	Trofeum, tak jak przy zwykłych Wrogach, otrzymujemy po pokonaniu go, dzielimy się wskazaną ilością. Z puli Kości Nicy, separujemy 1 kość dla Tyrana, którą rzucamy i rozpatrujemy wedle symboli umieszczonych na jego karcie.						
Co zrobić z kartami eksploracji z Zerywiańskich Opowieści?	Dołączyć je do kart Podstawowych.						
Symbole: Pierwożródło i Przebicie Weli. Księga zasad w mapie symboli/ostatnia strona/ odwrotnie referuje nazwę do symbolu w stosunku do opisów regionów specjalnych str. 12 i 17 ksiegi zasad. Proszę o potwierdzenie który opis/symbol jest prawidłowy ?	:(Mapa Symboli - tu wkradł się błąd, oznaczenie wq tekście Księgi Zasad i na kartach Pomocy - jest tym prawidłowym						
Czy słowa kluczowe "przeklęty" i "klątwa" da tożsame?	Tak						
czy jak mam ścieżkę "klątwa" i rozpatruje takie karty eksploracji jak "chram białobogi" czy "oko bogini" to karty te każą mi je odrzucić (bo mam klątwę) to czy dostaje za nie żeton eksploatacji?	Nie dostajesz.						
gdzie są opisani heroldzi? które to ich kary ataków? który to znicz wichura, która karta to "zwykły" znicz?	Karta główna Herolda referuje do jego kart ataku ilustracją na rewersie.						
Czy jeśli stoję na polu ze szczeliną i chcę usunąć szczelinę to dociągam kartę wroga i go plugawię po czym wykonuję test woli, czy dociągam po prostu wroga bez plugawienia po czym	Najpierw losujesz Wroga, Splugawiasz go i jeśli wygrasz, to robisz Test Woli lub przyjmujesz Skazę, aby usunąć Szczelinę.	Dociagasz wroga splugawiasz go. Sukce daje możliwość wchłonięcie kadzi lub rozproszonie kadzi, trudny test woli.					
Czy jeśli stoję na polu ze szczeliną i dociągam wyzwanie z karty eksploracji to plugawię to wyzwanie, nawet jeśli nie jest to przeciwnik stricte dociągany z talii wrogów?	Jeśli na tej karcie pojawi się Wyzwanie (a więc symbole trudności wyzwania) to owszem, Plugawisz.	Tak. Kadz czy szczelina wpływywaja na wszystko co się odbywa regionie					
Rozumiem, że w celu ukończenia scenariusza "Najazd Odartych" musimy wykonać czynności ze wszystkich jasnych stronic przypisanych do tego scenariusza (2a, 2b,...) i pokonać Tyrana Floty tak?	Tak, aczkolwiek, można ukończyć Scenariusz, nawet jeśli przegramy bitwę, pojawią się wtedy dodatkowe konsekwencje, ale grać można dalej, nie trzeba się cofać.						
Czy scenariusz kończy się w momencie położenia pierwszego czarnego kamienia na posągu Świętowita, czy dopiero kiedy wszystkie twarze zostaną zakryte?	Nie Autor - Gra kończy się gdy wszystkie twarze zostaną wygaśnięte, zasłonięte. Zwykle dany scenariusz mówi kiedy jest koniec scenariusza. Zobacz ustęp "Limit Czasu" "Cel Scenariusza"	Ok, ale np. taki "najazd odartych" ma limit 6 czarnych kamieni, czy jest to wgl wykonalne żeby wykonać wszystkie jasne stronice? ledwo udało nam się wykonać dwie pierwsze za nim trzeba było położyć czarny kamien			Nie Autor - Tylko te kamienie kładziesz na szczelinach nie Światowicie. 6 czarnych Kamieni oznacza 24tury x liczba graczy. Jak się postarać to stronnicę 2a zrobisz przed położeniem 2 Kamienia. Może byliście za słabo przygotwani po pierwszym scenariuszu bądź pechowo rzuty wam szły?		
Czyli są tak naprawdę 3 typy akcji?	Nie autor - Dokładnie. 1) Eksploracja lub Zagrożenie, 2)Odpoczynek, 3)Akcje z Kart. Po nich następuje opcja regionu (W przypadku eksploracji/zagrożenia musimy wcześniej **nie ponieść** porażki)						

Zawsze kiedy walcze z potworem otrzymuje jego trofea + ewentualne nagrody z kart, eksploracji?	Nie autor - Tak						
Jak rozumieć symbole tarcz i kości Nicy na ostatnich kartach (III) sag personalnych? Np. w Sadze "pogromca bestii" obok napisu "Wymarły Las"	Nie autor - Najwidoczniej jest to wyzwanie. Taka walka z bosem w ramach sagi.	Tak, to wiem bo pod napisem "Wymarły Las" znajdują się symbole przebić jakie muszę uzyskać, a po bokach są obrażenia z kości Nicy. Mi natomiast chodzi o symbole tarcz i kości które widnieją tuż obok napisu "Wymarły Las".			Nie autor - nie jestem pewien ale zapewne rzucasz dwoma dodatkowymi kośćmi nicy. Albo gdy rzucasz przynajmniej dwoma kościami nicy to dołóż te tarcze do trudności wyzwania. **Prosiłbym jednak autorów o wyjaśnienie.**	Tak, te symbole tarcz oznaczają dodanie wskazanych tarcz do tego wyzwania, dodatkowo rzucasz w nich dwoma a nie jedną kością Nicy	
Jak długo Czarne Stronice pozostają aktywne? Przykład: Maski Umory, Scenariusz 1 - Kult Zapomnienia 1) Podsumowanie scenariusza mówi, że jeśli Czarny Kamień zostanie umieszczony w posągu Świętowita to należy odsłonić Czarną Stronicę - Plugawiciel Źródła (3B) i uwzględnić ją w zapisie kampani. 2) Czarna Stronica z Scenariusza 1 - Kult Zapomnienia (1A) mówi, że jeśli Czarny Kamień zostanie umieszczony w posągu Świętowita to należy odsłonić Czarną Stronicę - Czarny Wajdelota (1B) 3) Scenariusz 2 z Kampanii Maski Umory mówi, że należy postępowac zgodnie z Czarną Stronicą - Najazd Odartych (2A) Czy, wobec powyższego, w Scenariuszu 2 w Fazie Nicy mamy aktywne aż 3 Czarne Stronice (3B, 1B, 2A)? Czarna Stronica Plugawiciel źródła (3B) nie posiada warunku odrzucenia. Czyli jeśli zostanie dołączona do kampani już w Scenariuszu 1 to pozostaje aktywna aż do Scenariusza 4?	Na stronie 8 Księgi Scenariuszy, w sekcji o której piszesz 1), jest błąd, powinna to być Czarna Stronica 1B. Ogólnie idea jest taka, że stronice z literką "B", to taki negatywne skutki scenarusza, z którymi musicie się zmierzyć jeśli nie wykonacie warunków Scenariusza w określonym czasie. Rzeczone karty przechodzą do kolejnych Scenariuszy wpływając na rozgrywkę. A więc tak, są to stale modyfikatory do czasu ich usunięcia. Karta 3B nie ma warunku usunięcia, gdyż jest ona modyfikacją ostatniego 4 Scenariusza. Powołując się na przykład: w Scenariuszu 2, możesz mieć aktywnne max 2 Czarne Stronice: 2A oraz (jeśli nie zmieściłeś się w czasie w poprzednim Scenariuszu) - 1B.						
Dlaczego Gardzica Odartych bohaterów ma zakaz korzystania z Wyczynów, a jej zdolność specjalna pozwala przejąć kość Nicy, tyle by z niej skorzystać trzeba użyć Wyczynu (czyli karty startowej Odartych)?	Nie trzeba korzystać z Wyczynów, by móc skorzystać z czarnej kości. Samo przejęcie kości może być juz korzystne dla sytuacji w Wyzwaniu, poza tym, zawsze można użyć rezultatu Krytycznego z tej kości na potrzeby własnych kart (dlatego Odarci mają więcej białych symboli krytycznych - czyli tych, które pozwalają na aktywację ich dowolną kością). Zakaz Wyczynów jest stałą "karą" nałożoną na Gardzicę i tutaj						
Czy jeśli coś odnosi się do lokacji aktualnego Kiru, a na planszy ta lokacja haczy o 2 Kiry, to sugerujemy się ikoną typu lokacji?	Nie autor - O ile dobrze pamiętam to lokalizacja nazwy na mapie decyduje, na potrzeby kart, o tym który region gdzie należy. Np Złorudzie do Nurów (księżyc).						
Czy po otrzymaniu nowej karty Sagi mogą ją od razu przygotować? Jeśli tak, to czy muszę wówczas opłacić koszt atrybutu?	(nie autor) Karty sagi można 1) za darmo przygotowywać w trakcie Odpoczynku i Fazy Obozu lub 2) płacąc atrybut w fazie Inicjacji (Reakcja) podczas Wyzwania lub 3) płacąc atrybut w trakcie wykonywania testu (Reakcja), ale w Teście wyjątkowo można Przygotować tylko jedą kartę						
Czy jeśli Karta Eksploracji pozwala otrzymać profity za obrane różne ścieżki (np. Heroizm: Otrzymaj 1 Żertwy i Sława: Przygotuj Wyczyn), to posiadając i Heroizm I Sławę mogę skorzystać z obu bonusów. czy musze	odpowiada nie autor: rozpatrujesz wszystkie						
Czy jeśli mam odzyskać 1 punkt Pierwu np. z Pierwożródła, a mam 3 punkty Pierwu, to czy mogę wówczas odzyskać dowolny atrybut, czy to tylko tyczy się fazy Obozowania?	Nie autor - "odzyskiwany pierw powyżej limitu 3 zamień na dowolny atrybut". Więc moim zdaniem tak. Polonista najwyżej przyczepił się że nie możesz odzyskać tego co już masz ;D						
Scenariusz Pamięć Świata: Na potrzeby scenariusza lokację, na której znajduje się Znicz traktujemy, jakby była tam Szczelina. Podczas Fazy Nicy rzucami kośćmi, by poruszyć Znicza, jeśli Znicz trafi na pole, na którym stoi bohater losujemy mu atak. Czy w takiej sytuacji ten wylosowany atak również jest plugawiony? Zakładając, że w teorii	Nie autor- Jak w przypadku poniżej, Karta znicza jest kartą scenariusza więc osobiście bym uznał że nie. "Każdy **wróg** na obszarze ze szczeliną, zostaje splugawiony" oraz "Splugawienie **Wroga** oznacza wylosowanie dodatkowej karty Wroga(...)"						
Podczas obrony ataku Znicza, sukces daje nam 1 Żertwy, czy porażka sprawi, że nakarmimy Sotnię?	Nie autor - "Jeśli wyzwaniem jest **karta Wroga,** następuje karmienie Sotni." W spisie kart nie jest wyróżniona jak karta wroga co miałoby sens gdyż są karty (np Rdzawa Klątwa) które pozwalają odrzucić pokonanego wroga w						
Jak dokładnie rozumieć karty scenariusza? Dla przykładu Scenariusz Kult Zapomnienia posiada Stronę 1, która nakazuje nam zebrać żetony ruin wykonując specjalną akcję. Strona 1A, to karta spisująca praktycznie Fazę Nicy, natomiast na samym dole tej karty jest "Odsłoń Czarną Stronicę" pt. Czarny Wajdelota i ta karta nakazuje dodać Czarty do talii wrogów, tworzy Szczeliny, wzmacnia wrogów i daje dodatkowe zadanie, czyli oddać 3 żetony osady do Świątyni Isty, by	(nie autor) IMHO Czarnego Wajdelotę odkrywamy gdy bohaterowie nie zdążą wykonać zadań scenariusza - czyli przy porażce. Patrz pokrewne pytanie w wierszu 69.						
Wyczyn Zagwi "Klątwa" pozwala odrzucić kość Nicy. Rozumiem, że można z tej umiejętności skorzystać nawet podczas testu, gdyż jest to dolna zdolność Wyczynu, która nie wskazuje momentu zagrania.	Nie autor- Jeśli może być coś użyte podczas testu to jest to wyraźnie napisane - Patrz na karty personalne Swary						
Czy Wyczyn Asir "Pamięć Zerywian" ma błąd w ikonografii? Jest tam opis "Dowolny Bohater. Na początku tury przemieszcz się do Osady" jeśli dobrze pamiętam, ale ikona kiedy zagrywa się	odpowiada nie autor: Tak, jest błąd, powinna być mapa.						
Jak rozpoznać Legendę "Cytadela Ciszy"? Czy to ta najdłuższa wieloetapowa - składająca się z kilku wejść?	Tak						
Jedna z kart wyczynów pozwala odrzucić Stworze i dodać x tarcz w typie odrzucongo Stworza. Gdzie znajduje się informacja jakiego typu jest Stworze? Kolor karty Stworza? Jeżeli tak to jakie tarcze należy wybrać przy odrzucania Stworza z reversem karty Osady.	Odpowiada nie autor: górskie stworze - wigor, leśne stworze - instynkt, stworze z ruin - wola, stworze z osady - dowolny						

Tak dla spokoju - jak rozumiem ustawienie żetonów kadzi i zagrożenia podczas przygotowań scenariusza tyczy się określonego typu obszaru W KAŻDYM Z 4 KIRÓW?	odpowiada nie autor: tak, w każdym, chyba, że napisane jest inaczej. Nie sprawdzałem wszystkich scenariuszy, ale wydaję mi się, że jest to po to, bo postacie podróżują po całej krainie wykonując karty Sag, także na innych Kirach nie byłoby w ogóle zagrożeń						
Jak działa jednorazowe uleczenie urazu, w przypadku kiedy żeton blokady przesunął się już o kilka miejsc w lewo? Leczymy tylko jeden uraz (pole w prawo), czy przywracamy domyślne ustawienie blokady?	odpowiada nie autor: tylko 1 raz, czyli 1 pole w prawo						
Scenariusz "Droga Wybrańca" - Jeżeli uda mi się usunąć już żeton zagrożenia z twierdzy, lecz za sprawą karty eksploracji pojawi się w jego miejsce nowy, to jak rozumiem trzeba go również się pozbyć (na koniec scenariusza wszystkie obszary danego gracza muszą być "czyste"?	odpowiada nie autor: naturalnie						
Czy w przypadku testu tracimy jakiekolwiek punkty atrybutu za każdy brakujący nam symbol, tak jak ma to miejsce w przypadku wyzwań, czy porażka odnosi się tylko do czarnej kości i ew. efektów karty?	Odpowiada nie autor: tylko straty z kości nicy z symbolem czaszki i krytycznego uderzenia						
Pierwszy scenariusz sugeruje wybranie 3 kart Sagi, w tym 1 personalnej i 2 neutralnych. Do personalnej domyślnie dobieramy stos, a jak z pozostałymi? Tak, wiem że czasami scenariusz to doprecyzowuje, jednak chodzi mi tu o idział "Sagi/Karty Sag" w instrukcji, który mówi o tym, że zawsze przysługuje nam rozwinięcie jednej sagi dodatkowej na początku scenariusza (dobranie stosu i odczytanie pierwszej karty), zatem powinniśmy teoretycznie mieć zawsze na starcie aktywną sagę personalną i drugą neutralną	odpowiada nie autor: Każdy scenariusz mówi w przygotowaniu. Jest napisane np ze każdy gracz dobiera 3 karty podstawowe sag i np dobiera stos do karty personalnej sagi. W innych przypadkach jest napisane, że dobiera karty podstawowe i stosy sag.						
W przypadku kiedy mamy i skazę i uraz na danym atrybucie, kiedy zaczynamy przerzucać urazy na inny atrybut? Domyślam się, że wtedy kiedy skaza blokuje symbol, a uraz jest już na polu "2", ponieważ pole 1 jest zajęte przez znacznik atrybutu, co sprawia, że teoretycznie nie możemy już go przesunąć, bo brakuje wolnego pola.	odpowiada nie autor: przerzucasz, gdy miałbyś otrzymać uraz na atrybucie, ale jest to niemożliwe.						
Zastanawialiśmy sie nad tematem run i tarcz. Rozumiem, ze pozyskuje się je tylko na potrzeby danej walki? Bo fabularnie runy i tarcze bardzo by pasowały jako przenośne z jedej walki do drugiej ew. limitowanej pamięcia bohatera. W końcu jeżeli nauczyłem się coś zapisywac to juz to umie... ;-)	(nie autor) Str 26. Rozstrzygnięcie pkt 5. "Wszelkie niewykorzystane znaczniki i żetony (Runy, Tarcze, etc.), wracają do puli żetonów. (...)"						
Ile trofeów płaci się za przedmioty?	odpowiada nie autor: tyle ile wskazuje cyfra bodajże w prawym górnym rogu karty						
Jeden wróg ma aurę "nie można korzystać z efektów krytycznych", czy to się tyczy tylko zdolności krytycznych na kartach, czy też tyczy się rozbicia	Wszelkich efektów krytycznych						
Czy można wspólnie podejść do wyzwania z Sag personalnych i/lub podstawowych?	odpowiada nie autor: nie, nie możesz wspólnie podejmować wyzwań z sag i personalnych i podstawowych, je trzeba indywidualnie podejmować. Wspólnie można podejmować każdy inny rodzaj wyzwania, czyli np usunięcie żetonu zagrożenia/hordy, karty eksploracji, które mają symbole wyzwania, wszelkiej maści testy (testy wspólne mają nieco inne zasady)						
Scenariusz nr 1 Kult - po usunięciu wszystkich żetonów Ruin z planszy, losujemy kostką lokacji obszary na których pojawi się szczelina. Czy jeśli na tym polu jest już kadź, to w tym miejscu pojawia się szczelina, a kadź przesuwamy na inne sąsiednie pole, czy kadź zostaje i to szczelina przesuwa się na sąsiednie pole?	Odpowiada nie autor: Szczelina wypycha kadź na sąsiednie pole						
Czy bóstwo "Łada" na dolnej umiejętności daje darmową opcję regionu na polach z miastem? Czyli np. możemy mieć odpoczynek, opcja regionu na którym jesteśmy i opcja regionu miasta po zużyciu "Łady".	odpowiada nie autor: tak, odrzucamy kartę w dowolnym momencie i wykonujemy opcję regionu dodatkowo						
Rozumiem, że jeśli gracz A i gracz B wspólnie podejmą decyzję, by rozpatrzeć kartę eksploracji i gracz A dociągnie kartę eksploracji, która nie jest wyzwaniem to gracz B traci ruch, prawda?	Obaj Eksplorują - obaj tracą Akcję, i stosują się do zapisu karty (np. każdy z nich może odzyskać Atrybuty, złożyć ofiary etc). Jeśli wypadnie Wyzwanie /Test - robią wspólnie.						
Czy po przejściu samouczka można dalej kontynuować z tym co się uzbierało? Czy jakoś resetujemy atrybuty przed podjęciem kolejnego scenariusza?	odpowiada nie autor: można, ale ja osobiście nie zalecam, chyba byłoby zbyt łatwo						
Jak rozumiem umiejętność Swary od zwykłego ruchu różni się tym, że np. możemy przesunąć się ne teran lasu i tam ODPOCZĄĆ? Zamiast konieczności eksploracji itp.	odpowiada nie autor: po prostu na początku tury możesz przesunąć się na teren z symbolem lasu. Czyli zyskujesz dodatkowy krok bez konieczności wydawania punktu akcji.						
Jak działają wszelki stworza "diabły" w przypadku kiedy posiadamy już inne stworze? Przykładowo karta eksploracji każe nam dobrać stworze i wylosujemy Rokitę jako nową kartę, czy w takiej sytuacji możemy wciąż go odrzucić jako niechcianą kartę, czy musimy uznać to jako efekt "nie możesz wymienić tej karty na inną" i odrzucić to stworze, które już mamy?	odpowiada nie autor: W instrukcji jest napisane, że jeśli mamy Stworza/Boga i mielibyśmy dobrać nowego, to sami wybieramy, którego zostawiamy. Uważam, że w tym wypadku, moc Diabła nie działa jeszcze. Jeśli chcielibyście grać bardziej fabularnie, to możecie sobie zrobić houserule, że musisz przyjąć Diabła.						
Będąc w formie gardzicy ile razy mogę wykupić dana kość z baneru gardzicy, np. Jeśli mogę kupić kość nicy za pierw. Mogę kupić 3 kości jeśli nam 3 pierwy?	nie autor - z baneru można skorzystać jeden raz na Wyzwanie, podobnie jak w "zwykłym" banerze możesz uzyskać jedną kość atrybutu płacąc punktem tego atrybutu						
Czy możemy swobodnie zamieniać trofea o wartości 1 na te o wartości 3? Czy idea jest taka, że "3" otrzymujemy tylko za pokonanie tych najsilniejszych wrogów? W kupowaniu przedmiotów pewnie nie robi to szczególnej różnicy, ale pytam tak organizacyjne :)	odpowiada nie autor: to tylko "waluta", czy masz 3 sztuki po 1 trofeum, czy 1 trofeum o wartości 3, co za różnica?						
Wiem, że to stosunkowo banalne pytanie, ale który Kir uznaje sie za przeciwstawny w przypadku przeniesienia Znicza? Chodzi o przesunięcie po ukosie? (względem pomnika Świętowita)?	odpowiada nie autor: po ukosie. Przeciwstawnym Kirem do Kiru znajdującego się w lewym górnym rogu jest Kir znajdujący się w prawym dolnym rogu.						

Jesli w wyniku jakiegoś wydarzenia czy karty mam odzyskać pierw a mam full, mogę odyskac za to punkty atrybutów. Jak to się odbywa podczas obozowania	odpowiada nie autor: tak						
Czy bohater może posiadać samego siebie jako Sprzymierzeńca (pytam tu o karty sagi z podobizną bohatera i symbolem sprzymierzeńca)? Czy karty tych Sprzymierzeńców są normalnie dostępne jako Karty Podstawowe Sagi (jednoelementowe sagi)?	Odpowiada nie autor: w skrócie jako sprzymierzeńców możesz posiadać tylko postacie, które nie biorą udziału w rozgrywce	Czy karty tych Sprzymierzeńców są normalnie dostępne jako Karty Podstawowe Sagi (jednoelementowe sagi)? mozna ktos odpowie :)			Tak, są. Można wybrać dowolnego bohatera nie biorącego udziału w grze jako Sprzymierzeńca		
Wariant SOLO. Jak rozmieścić żetony Strażnic w 2 scenariuszu/najazd odartych/ kampanii Maski Umory? W skrócie co się dzieje z obecnym tam /światynie istu w kirach bez bohatera/ zagrożeniem i strażnicami które tam przesuwamy?	odpowiada nie autor: instrukcja nakazuje wpierw rozmieścić żetony zagrożenia, potem dopiero strażnice. Także po ułożeniu zagrożenia układane strażnice wypchną zagrożenia na sąsiednie pola	Tylko, że na sąsiednich polach jest już zagrożenie więc zgodnie z ogólnymi zasadami dot. strażnic opisanymi w ksiedze zasad należy wówczas usunąć STRAŻNICĘ! Więc pytanie wciaż aktualne jak zrobić setup w wariancie SOLO z z tymi strażnicami???					
Zdolność Asuby pozwala jej traktować żetony wypraw typu "osada" jako przerzut i trofea. Jak rozumiem takowy przerzut będzie też działał w wyzwaniu? (ponieważ w testach domyślnie żetony wypraw mogą służyć jako przerzut)	odpowiada nie autor: tak						
Karty Sag - np. Obręczę Znuja - z opisu wynika, żę mogę przerzucić jedną dowolną kość w testach, ale jest przy tym symbol, sugerujący że jest to zdolność Mapy, czyli działa przed lub po akcji bohatera. Symbol jest błędnie umieszczony? (Czy można z tej zdolności korzystać w trakcie eksploracji?)	Zdolności mapy działają również poza akcjami Bohatera, w tym przypadku sam opis zdolności mówi, kiedy można jej użyć - w trakcie testów.						
Jeśli w przewadze jest uraz/skaza a mielibyśmy jej 2 lub 3 to potwór otrzymuje tarcze za każdą skazę/uraz czy wybieramy tylko jedną z nich i dodajemy do trudności wyzwania?	odpowiada nie autor: w tym przypadku wróg dostaje tarczę za każdy atrybut na którym posiadasz skazę/uraz						
Czarna Stronica Czarny Wajdelota (1B) mówi: "Dodaj do talii Stworzy karty Czartów." Domyślam się, że to pomyłka i powinno być: "Dodaj do talii Wrogów karty Czartów." Ale które karty to **Czarty**?	odpowiada nie autor: karty czartów są w jednej z talii wrogów warte 1 trofeum, na stronie 27 w instrukcji masz obrazek Czarta	Gdy przyjmiemy pomyłkę czyli, że zdanie powinno brzmieć "Dodaj do talii Wrogów karty Czartów." wtedy to nic nie wniesie do rozgrywki ponieważ jest dokładnie dwie kopie karty Czart i już od początku scenariusza znajdują się one w tali wrogów - wynika to z samego scenariusza (mają one typ Sotni Biesy oraz trofeum równe 1). Natomiast gdy przyjmiemy, że pomyłki nie ma, jaki efekt spowoduje wtasowanie kart Wrogów do kart Stworzy? Po pierwsze różnią się rewersami. Po drugie, do której (jakiego koloru) talii Stworzy mielibyśmy ich wtasować? Po trzecie zakładając, że mamy Czarty w talii Stworzy i dobraliśmy Czarta zamiast Stworza to co wtedy się dzieje?					
Czy na karcie Rytuały Dawnego Prawa (Saga Ostrze żertwy) przy Pierwozródło nie powinna być ikona Pierowźródła własnie? Czy prawidłowa jest nazwa lokalizacji czy ikona, czy jeszcze inaczej trzeba to czytać?							
Co należy zrobić z niepokonanym wrogiem - zostawić go na planszy w danej lokalizacji (mierzyć się z tym samym dopóki go ktoś nie pokona), czy odrzucić? w instrukcji nie ma o tym mowy.	odpowiada nie autor: w instrukcji jest napisane ,że gdy nie pokonamy wroga musimy nakarmić sotnie . bierzemy kartę wroga z Sotni , i wtasowujemy w talię wrogów łącznie z niepokonanym wrogiem i pozostałymi wykorzystanymi kartami wrogów./str.26 w instrukcji	na str 26 napisane jest tylko o karmieniu sotni i przetasowaniu karty z sotni razem z odrzuconymi kartami wrogów, ale nie ma nic o karcie z niepokonanym wrogiem - żeby ją dołączyć do przetasowania to już jest jedna z interpretacji, stąd pytanie do autorów					
3 scenariuszu żarłoczny wykwit. Jeśli doniesmy żeton osady na wskazy region to czy on tam zostaje i może myć pożarty przez poczare							
Kampanie głód poczary. Na 3 osoby co się dzieje z 4 kamieniem świtu który nie jest zebrany bo zbiera się sam jeśli my zbierzemy swoje, w dalszych scenariuszu nr 2 kładziem go na mapę czy go nie ma?							
Wchodząc do kręgów rozpaczy posiadając przy tym atrybut Klątwy pod kamieniem ścieżki mimo iż nie mam żadnej skazy muszę przyjąć postać Gardzicy. Aby powrócić do normalnej postaci rozumiem iż muszę pozbyć się karty klątwy spod kamienia ścieżki?	normalnie postać wraca do zwykłej postaci jeżeli liczba Skaz spadnie poniżej 3 , lecz w przypadku posiadania Klątwy - jako Ścieżki - Trzeba również pozbyć się tej karty - tzn pozyskać inne ścieżki , które "wyprą" Klątwę spod Kamienia Ścieżki						
Rozwijanie sag - karty z księgami; czy po przejściu pierwszego etapu sagi , po zdobyciu ścieżki, kiedy pojawia się druga karta z księgą, czy jest aktywna od razu (odracamy ją od razu), czy trzeba czekać na jakieś polecenie dotyczące rozwijania sagi z kart eksploracji?	Nie autor - Odwracamy od razu. Dlatego właśnie dobierasz cały stos sagi gdy decydujesz się rozwinąć daną kartę podstawą. Limitem jest posiadanie max 3 aktualnie rozpoczętych zadań związanych z sagami.						
Jeśli posiadam 3urazy na danym atrybucie i lecze jeden to przesuwam znacznik o 1 w prawo. Ale czy obracam znacznik symbole w dół żeby nie było widać urazu czy dopiero jak wyleczę wszystkie braki	nie autor - gdy otrzymujemy 2 i kolejne urazy nie odwracamy znacznika bo jest już odwrócony, analogicznie więc dopóki wszystkie urazy na danym Atrybucie nie zostaną wyleczone znacznik powinien wskazywać uraz (Instr. s26)						
W jednym ze wcześniejszych filmików pokazywaliście, że można użyć 1 żeton pierwu żeby przerzucić kość, 2 żeby zamienić jeden kolor kości w wyzwaniu oraz wszystkie 3 żeby dodać dodatkową kość do wyzwania. Czy ta opcja została usunięta czy tylko omyłkowo pominięta w finalnej instrukcji?	odpowiada nie autor: ta mechanika to przeszłość, aczkolwiek możesz z niej korzystać, jako ułatwienie. Opis mechaniki znajduję się w poziomach trudności na końcu instrukcji						

Zdolność Światłogońca pozwala na zapieczętowanie Szczeliny Nicy. Czy chodzi tu o zwykłą Szczelinę (upgrejdowaną Kadż) czy o Szczelinę Nicy na wyspie Nicy (czarny kamień)?	odpowiada nie autor: ta 1 opcja						
Hi. Osratni misja 4 kampani. O co chodzi tymi legendarnymi wyprawami ci gdzieś wspomine było że są do ostatniej misjia							
W instrukcji jest napisane, że podczas Epickiej Bitwy wzmacnia się Herolda za każdego bohatera biorącego udział w walce, do tego tam są jeszcze bonusy dla Herolda za każdy żeton Szczeliny i Hordy, ale na karcie Herolda też są bonusy, czy powinno się je dublować? Często wychodziłoby na to, że Herold przy trybie na 2 graczy, miałby po 4							

Dobry wieczór wszystkim,

Dziś zakończyłem całą kampanię Zerywii i chciałbym podzielić się odczuciami, jakie towarzyszyły przy tych rozgrywkach, na przestrzeni tych kilku kampanii oczywiście odczucia się zmieniały, hype też opadł, także będzie obiektywnie :)

Zacznę w kilku słowach o wykonaniu, potem trochę o mechanikach, gdzieniegdzie co mi się podobało, co nie, czy coś się wyróżniało i końcowe podsumowanie.

Więc tak, wykonanie na ogromny plus, ale to chyba większość osób ma takie odczucia, grafiki, styl i kreska genialna, jakość na też całkiem dobrym poziomie, wszelkiej maści żetony, karty, figurki super na duży plus, dowalić się można do pudełek z dodatków, bo to jakaś porażka, gibwne pudło też z cieńszej tektury niż standard, ale znośne, okładka pudełka jedynie dla mnie mogłaby być inna, bardziej przedstawiająca jakąś bitwę z siłami Nicy, czy coś w ty

Dużo poślodziłem, bo naprawdę trzon gry robi robotę, ale teraz czas na minusy, a niestety jest ich niemało.

Pierwsza kwestia to czas gry, z każdym scenariuszem czas gry się delikatnie skraca, co jest fajnym zabiegiem, ale skalowanie jest średnie, gra np na dwóch graczy jest dynamiczniejsza, nie przepadam za grami, w które się gra minimum 4 godziny na 4 graczy, ale za to prawie wcale nie korzysta się z dwóch pozostałych Kirów i jest takie trochę uczucie pustki, prawie wcale nie wykonuje się współnych akcji, bo się po prostu nie opłaca, gra na 4 graczy jest

Kolejnym problemem jest Księga Scenariuszy i według mnie jest to największy mankament Zerywii. Ilość niezgodności i nieścisłości wynikającej z tej księgi, instrukcji, kart scenariuszy, mechanik jest tak ogromna, że miałem momenty, że już mi się nawet odechciewało kontynuować.

Teraz przelecę pobieżnie występujące kampanie.

Samouczek, przed rozpoczęciem gry w grupie, zagrałem samouczka tryb solo, by zaznajomić się z zasadami, w sekcji "Przygotowanie Rozgrywki" już był błąd, który uniemożliwiał zakończenie tego scenariusza, na szczęście wszystko się wyjaśniło, sam samouczek całkiem w porządku, fajnie wprowadzał nowych graczy do gry.

Samodzielny scenariusz, w mojej ocenie porażka, po przeczytaniu celu scenariusza od razu wiedziałem, że go nigdy nie rozegram, bo nie widzi mi się siedzieć 10h przy grze.

Kampania 1:

W mojej opinii najlepsza kampania, co prawda tutaj wystąpiło pierwsze zderzenie się z brakiem informacji, Jasne Stronice wprowadzały nowe mechaniki, brak detali, granie na czuja, ale ze wszystkich, stosunek frustracji, błędów w księgach do samej zabawy był najlepszy.

Kampania 2:

Poczara, albo jak my ją zwaliśmy Pieczarka wzbogaciła nas o kilka dodatkowych, siwych włosów. Klasyczne niejasności, sprzeczności, nowe mechaniki z dodatkowymi żetonami, które się układało na karcie Pieczarki, które nikt nie wiedział, jak rozpatrywać, gdzie, co, jak, macki itd ma-sa-kra. Jakoś przebrnęliśmy, ale szału nie było.

Kampania 3:

Fabularnie dla mnie najlepsza kampania, klimacik, nowe środowisko cud, miód, ale...Zawsze jest ale, tutaj po pierwsze brak wspomnianych ikonek portów, druga kwestia to niejasne podróżowanie między Kirami, zwłaszcza, jak poszczególne Kiry zaczęły wracać do normalności. Dodatkowo zastępowało się podstawowe talie eksploracji specjalnymi, które liczyły dosłownie kilka kart i przez 4 scenariusze pojawiały się w kółko te same karty, wiało nudą strasz

Kampania 4:

Dziś ją skończyliśmy, o matko, czy ktoś w ogóle to testował? Po pierwsze, główny cel to jeśli dobrze pamiętam wykonać 2 EPICKIE testy na gracza, a jak wiadomo, jest to niemożliwe bez wcześniejszego rozwoju postaci, samo to zadanie wraz ze wszystkimi innymi zagrożeniami, które występują już wystarczająco utrudniły rozgrywkę, a to chyba był pierwszy etap z 3....

Sromotna porażka, ok zdarza się, drugi scenariusz też trudny, ale cel już normalniejszy, też poległiśmy, przez wszystko, co się nam nazbierało w poprzednim scenariuszu, skazy, nowa Czarna Stronica, jakiś uraz, nawet forma gardzicy była, ale najgorsze dopiero miało nadejść, scenariusz, który matematycznie może być niewykonalny, nie ze względu na nas, tylko na los i pecha. Każdy gracz musi wylosować z talii eksploracji kartę Światłogońca, brzmi łatw

Tak, każda talia eksploracji składa się z około 30 kart, czyli mamy szansę 1 na + - 30, że akurat dociągniemy właściwą kartę, ale autorzy dodali nam opcję "skipowania" kart, niestety ten sposób jest dość drogi i bardzo nieprzyjemny, wygląda to tak, że przed dobraniem karty eksploracji możemy ZAWCZASU zadecydować i zapłacić Żertwą lub 2 punktami instynktu, by pierwszą kartę wtasować z powrotem do talii i dociągnąć kolejną. To liczenie na cud, z po

Podsumowując Księga Scenariuszy powinna być zrobiona od nowa. Powinno się zagrać w każdy scenariusz kilka razy i poprawić wszystkie karty i opisy tak, by nie było najmniejszego zwątpienia, jak coś rozpatrywać, inaczej ludzie się odbiją od tej gry, bo to jest serce tej gry. Mimo, że ta gra ma tyle plusów, jeden z najlepszych systemów walki, jakie widziałem, to niestety to musi zostać zmienione i poprawione i ujednolicone. Karty eksploracji są świetne, t

Także trzon, serce gry jest super, poprawa tej instrukcji z tym, co wymieniłem plus ujednolicenie zasad poprawi grę niesamowicie, a Księga scenariuszy napisana od nowa wywali tą grę w kosmos, gdy człowiek nie będzie się non stop zastanawiał, jak grać, tylko będzie grał to aż się prosi o dodatkową zawartość, nowe kampanie, postacie, przedmioty, sagi itd ale te scenariusze MUSZĄ być zrobione od nowa, od podstaw, zdania na kartach powinny być tak

,