



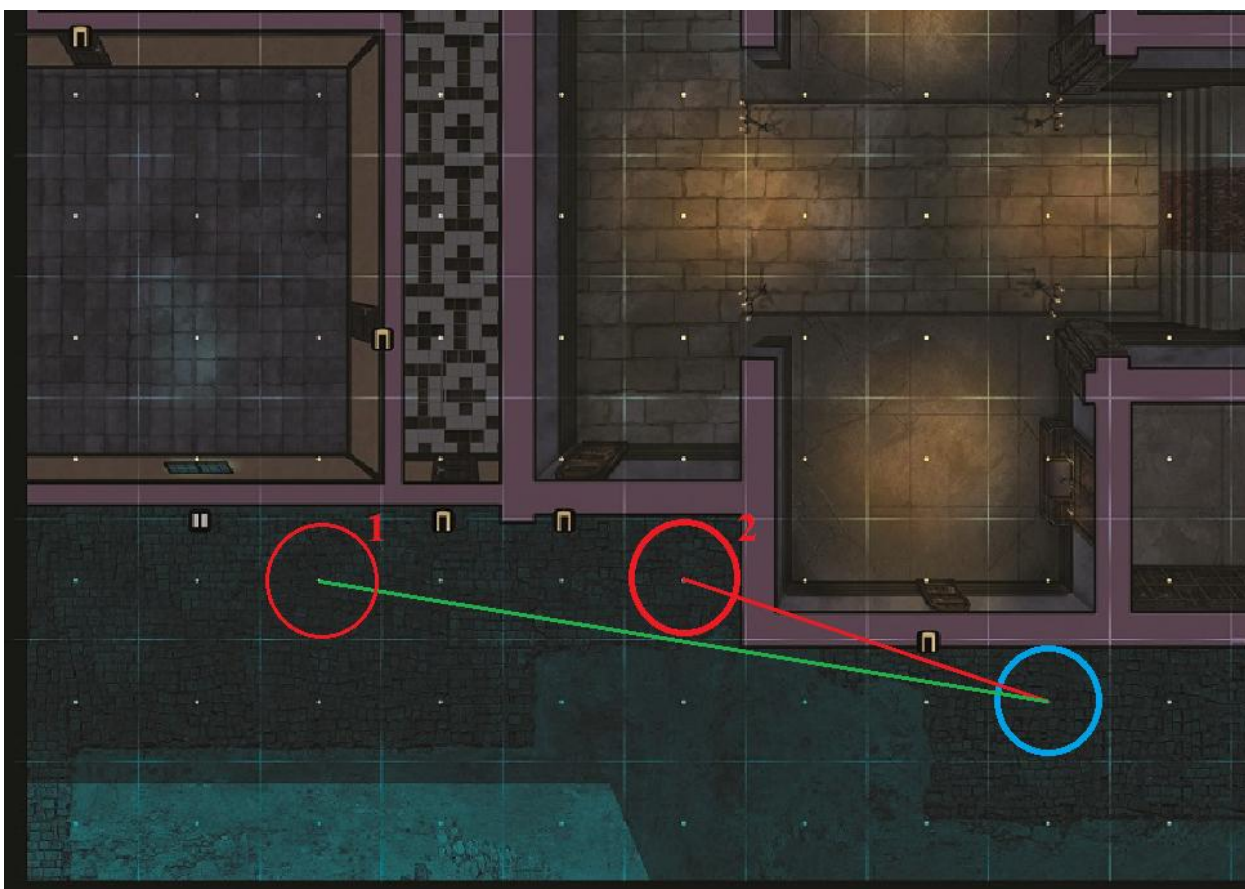
Errata PL

Lipiec 2020

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji zaznaczono kolorem niebieskim

1. Instrukcja Gry:

- **s. 8: Faza kart** - Zdanie "Ten krok jest pomijany w pierwszej turze gry." należy usunąć. W każdej turze gry przeprowadza się Fazę Kart
- **s. 32: Błaganie o łaskę** - Zdanie: Nie działa przeciw postaciom złym, powinno brzmieć: Nie działa przeciw postaciom złym lub niebędącym ludźmi.
- **s. 32: Naturalny** - Zasada powinna brzmieć: Ekwipunku z tą zasadą nie można usunąć z postaci (choć dalej może być ignorowany przez różne zasady specjalne). Bronią z tą zasadą nie można parować.
- **s. 32: Niepozorność** - O wykrywaniu.
Jest: postać znajduje się w zasięgu 6 pól i polu widzenia wrogiego bohatera o Zmysłach lub Inteligencji wyższej niż wartość Niepozorności tej postaci;
Powinno być - wyższej lub równej (jak na kartach frakcji)
- **s. 25-26: Linia wzroku i osłona** - Wprowadzamy dodatkową zasadę, która rozwiązuje sytuacje, gdy postać nie może strzelić do wroga, gdyż linia widzenia przechodzi przez pole z inną postacią wroga, która z kolei sama z siebie też nie może być celem. Podobna zasada występuje już w grze w przypadku potworów zajmujących więcej niż jedno pole:
"Postacie wroga i neutralne, do których linia wzroku jest zablokowana, same nie zasłaniają linii wzroku. Stosowanie tej zasady może doprowadzić do sytuacji gdy jedna postać widzi drugą, ale nie odwrotnie. Należy w takiej sytuacji zignorować zasadę wzajemności linii wzroku."



Przykład:

Postać niebieskiego może strzelić do postaci czerwonego nr 1, mimo że linia wzroku przebiega przez pole zajęte przez inną postać czerwonego. Czerwony 1 nie może strzelić do niebieskiego, z obawy przed trafieniem czerwonego 2.

Gdyby na tym samym polu co czerwony 2 stała postać niebieskiego, to niebieski nie mógłby jej zignorować.

2. Księga Scenariuszy:

- W księdze zabrakło zasad, mówiących o tym co się dzieje, gdy planszę opuści postać z przedmiotem scenariuszowym. Po dyskusji zdecydowaliśmy się na wprowadzenie następującej zasady:

“O ile scenariusz nie wymaga wyprowadzenia postaci lub wyniesienia przedmiotu:

- gdy postać, za którą otrzymuje się punkty wyjdzie za planszę lub

- gdy przedmiot, za który otrzymuje się punkty zostanie wyniesiony

to punkty za scenariusz otrzymuje przeciwnik.

Przykład:

W scenariuszu „Rzeź w lesie” czerwony musi mieć pierścień na koniec gry żeby wykonać zadanie. Jeżeli jego postać, mająca pierścień, opuści planszę to punkty otrzymuje niebieski. Jeżeli to niebieski przejmie pierścień i opuści planszę - punkty otrzymuje czerwony.”

- **s 4-5 Ekwipunek dodatkowy** - Znaczniki trucizny uzyskane z zasady Trucicielka oraz znaczniki mikstur uzyskane dzięki alchemii traktowane są jak ekwipunek dodatkowy, ze wszystkimi tego konsekwencjami i ograniczeniami.
- **s. 28 Scenariusz "Atak o świcie"** - wbrew temu co sugeruje zapis czerwony gdy opuści planszę z listem nie realizuje zadania (w końcu rzecz dzieje się na terenie kontrolowanym przez niebieskiego
- **s. 28 Scenariusz "Atak o świcie"** – zdecydowaliśmy się na zmianę zapisu punktu Strażnik i więzień.
Strażnik i więzień: postacie te nie są wystawiane na planszy na początku scenariusza. Jeśli do pomieszczenia z tymi postaciami wejdzie jakakolwiek postać niebieska lub czerwona, na odpowiednich polach należy umieścić zarówno więźnia, jak i strażnika. Więzień nie może się aktywować dopóki nie zostanie uwolniony (możesz położyć na jego karcie znacznik zaryglowanych drzwi żeby to oznaczyć). Uwolnienie go to akcja częściowa, niewymagająca żadnego testu, która może być wykonana jedynie przez sąsiadującą z więźniem postać czerwonego. Strażnik, po wystawieniu, może być normalnie aktywowany. Niebieski nie może uwolnić więźnia. Związany więzień nie rzuca testów Morale sprawdzających czy ucieknie.
Jeżeli niebieski zabije/uwiedzie więźnia, który nie został uwolniony (także przypadkiem, np. przez atak obszarowy), to nie otrzymuje za niego punktów. Dodatkowo jeżeli czerwony nie miał zadania *Uwolnić więźnia*, to czerwony otrzymuje 2 punkty (cenny więzień został pochopnie zabity i przełożeni niebieskiego nie są zadowoleni).
- **s. 32 Scenariusz "Krew na ulicach"**: Z powodu licznych uwag od graczy zmieniamy zapis:
"W oznaczonej strefie na rynku gracze na przemian wystawiają po 2 stragany, po 1 pojedynczej skrzyni i 1 stosie skrzyń."
Na:
"W oznaczonej strefie na rynku gracze na przemian, zaczynając od czerwonego wystawiają po 2 stragany, po 1 pojedynczej skrzyni i 1 stosie skrzyń. Wystawione elementy terenu nie mogą się ze sobą stykać, chyba że nie ma innej możliwości wystawienia elementu terenu."
- **s. 32 Scenariusz "Krew na ulicach"**: Kurtyzana (postać scenariuszowa) automatycznie zdaje wszystkie testy Morale, które zmusiłyby ją do ucieczki i opuszczenia planszy.

3. Karty Postaci i ekwipunku:

- **Pistolet olstrowy i Proca** - Literówka, powinno być PT a nie DL.
- **Krwawy pocałunek** - Oprócz umiejętności Ghul, postać otrzymuje bonusy i kary do cech opisane w zasadzie Krwawy pocałunek.
- **Krwawy pocałunek** - Oprócz umiejętności Ghul, postać otrzymuje bonusy do cech opisane w zasadzie Krwawy pocałunek (+1 do żywotności, +1 do Krzepy i +1 do Zwinności)
- **Gerard** - zamiast ikonki Broń jednoręczna, powinien mieć ikonkę Broń dwuręczna (jak na Posrebrzanym mieczu długim)
- **Catalina** - zamiast ikonki Broń dwuręczna, powinna mieć ikonkę Broń drzewcowa (jak na Halabardzie)
- **Die Zauberflote** - koszt w krajcarach to błąd. Wystawiając bazyliuszka albo lindwurma wystarczy zapłacić ich koszt w złocie, bez kosztu w krajcarach.
- **Poświęcone kule, Woda święcona** - Nie mogą ich otrzymać postacie złe lub chaotyczne. Te przedmioty w ich rękach po prostu nie działają.

4. Karty frakcji, księgi magii etc.:

- **Zakon Złamanego Krzyża** – Ochroniarz. Zabrakło informacji, iż ochraniana postać musi znajdować się na sąsiednim polu.
- **Rebelianci Bohuna** – Na karcie niepotrzebnie znajduje się zasada Oburęczność.
 - Zabrakło zasady Szał Bitewny:
Jeżeli postać odniesie 4 lub więcej ran albo poświęci akcję częściową na odurzenie się (można ją wykonać w zwarcu), wpada w szal bitewny do końca gry (pozostaje w nim nawet jeżeli się uleczy). Otrzymuje następujące modyfikatory:
Otrzymuje zasadę Berserker i do końca gry zachowuje się jak postać niezależna, której celem jest atakowanie wręcz najbliższej wrogiej postaci.
Hart Ducha postaci wynosi 3.
W walce wręcz otrzymuje ona +1 do sumy walki
Otrzymane w walce wręcz obrażenia (i tylko w walce wręcz), po redukcji o wartość ew. pancerza są zmniejszane o 1, ale nie poniżej 1 (czyli jeśli postać miałaby otrzymać tylko jedną ranę w walce wręcz, to i tak ją otrzymuje).
Jej Fechtunek wynosi 0, nie może korzystać ze znaczników Parowania
- **Weterani Tercios** - Na karcie niepotrzebnie znajduje się zasada Przemyskanie
 - Zabrakło zasady Siekańce:
W przypadku Triumfu obrażenia rosną o 4, a nie o 3.
- **Karta pomocy** - Przy opisie wycofania się z walki jest błąd. Test Krzepy powinien mieć PT 5, tak jak jest w podręczniku do gry, a nie 6.
- **Necronomicon i Hollenzwang** - do schematu zaklęcia Huicthgaras wkradł się błąd. Wymaga ono czarnego króla, tak jak opisuje przykład. Generalnie w żadnym z czarów karty używane na powodzenie czaru nie powtarzają się z tymi na niepowodzenie.

5. Zmiany zasad specjalnych:

- **Atak z Ukrycia** - Przed grą możesz zdecydować, że nie będziesz normalnie wystawiał tej postaci. Zamiast tego możesz wystawić ją na koniec dowolnej fazy akcji (po aktywacji wszystkich pozostałych figurek, łącznie z ostatnią figurką gracza posiadającego mniej postaci).
 - * Można ją wystawić tylko na polach, na których można legalnie się znajdować (nie na polach zablokowanych, głębokiej wodzie itp.), znajdujących się poza linią wzroku przeciwnika. Na potrzeby tego wystawiania postaci (wroga, własne i neutralne) nie blokują linii wzroku.
 - * Postać można wystawić w polu widzenia wroga, ale musi być przynajmniej 12 pól od niego. Każdy poziom zasad Skradanie się i Niepozorność zmniejsza ten dystans o jedno pole. Przykładowo postać z Niepozornością: 1 i Skradaniem się: 2 może wystawić się w polu widzenia i odległości 9 pól od wroga.
Postać z tą zasadą musi też wystawić się przynajmniej 7 pól od dowolnego pola zawierającego lub mogącego zawierać przedmiot lub postać scenariuszową. Ograniczenie to dotyczy tylko pola na którym dany przedmiot czy postać zaczyna grę i obowiązuje nawet jeżeli przedmiot/postać je opuści. Co turę odległość zostaje zmniejszona o 1, tzn. że w drugiej turze można ją rozstawić 6 pól od pola scenariuszowego; w trzeciej - 5 pól itd.

Wystawiona postać może natychmiast się aktywować.
Jeżeli kilku graczy ma postacie z tą zasadą to rozstawia się je na zmianę, poczynawszy od gracza z Inicjatywą. Jeżeli któryś z graczy zdecyduje się nie wystawiać swojej postaci (spasuje) to nie może wystawić żadnej z postaci z tą zasadą w tej turze.
- **Demoniczne uwodzenie** - Rozpatrz jak umiejętność Uwodzenie (patrz Instrukcja gry s.33), ale po zdjęciu ze stołu demona nie uznaje się za zabitego. Zamiast tego umieść model demona na jego karcie, w Krainie Cieni. Demon może uwodzić zarówno mężczyzn, jak i kobiety. Potraktuj go na czas tego uwodzenia jakby miał pięć

przeciwną do uwodzonego (na potrzeby umiejętności Uwodzenie, oraz umiejętności uwodzonych postaci). Umiejętności tej można użyć z sukcesem tylko raz na grę. Po pierwszym udanym uwiedzeniu nie może być używana do końca rozgrywki.

- **Ghul** - Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek, na potrzeby zasad specjalnych itp, może jednak posiadać karty dodatkowego ekwipunku. Ignoruje kary i ograniczenia wynikające z zasady Nocy. Otrzymuje -1 do wszystkich testów, gdy znajduje się do 3 pól od postaci z zasadą Wiara.

[Komentarz - dzięki dodaniu możliwości korzystania przez ghule z dodatkowego ekwipunku, Kardynał może wyposażać swoich muszkieterów w lepsze ładunki, forkiety etc.]

- **Krwawy pocałunek [X]** - Wampir otrzymuje X kart Krwawego pocałunku. Może przed grą je położyć na dowolnych postaciach w swojej bandzie, które są ludźmi (nie mają zasad Demon, Wampir, Wilkołak, Ghul, Bestia etc.). Postać otrzymuje następujące modyfikatory: +1 do progu śmierci, +1 do Krzepy i +1 do Zwinności (Krzepa i Zwinność nie mogą dzięki temu przekroczyć wartości 3), oraz zasadę Ghul. Bycie ghulem ma jednak swoje wady. Ghul jest całkowicie uzależniony od krwi wampira. Jego wola zostaje całkowicie złamana, traci on wiarę, staje się nienaturalnie błady i zaczyna mieć tiki nerwowe oraz nie jest w stanie skupić się na żadnej wymagającej koncentracji pracy. Na potrzeby gry Hart Ducha, Inteligencja, Charyzma, Wiara, Niepozorność, Trucicielka, Czarnoksiężstwo, Alchemia, Wróżby i Egzorcyzmy postaci spadają do 0 i nie można ich podnieść w żaden sposób. Charakter postaci zmienia się na Chaotyczny, przestają jej też dotyczyć zasady odnoszące się do płci. Na jednej postaci można położyć maksymalnie jedną taką kartę. Nie jest ona kartą przedmiotu, a cechy zostają zmienione przez cały czas trwania gry.

[Komentarz - zasada została mocno rozbudowana, tak żeby lepiej oddać charakterystykę ghuli. Lista wad jest bardzo długa i to ona sprawia, że mimo zalet i wierności ze strony ghula Richelieu wciąż korzysta z pomocy ludzkich pomocników jak Milady czy Rochefort]

FAQ PL

Pyt. 1 - Co się dzieje jeśli samemu zabijemy własną jednostkę, np. potwora, nad którym straciliśmy kontrolę? Kto dostaje punkty za zabicie?

Odp. To są dwa różne pytania i niezbyt dobry przykład. Nie można atakować własnych modeli - tylko wrogie lub Postacie neutralne. Zapisy scenariuszy mówią o tym, że punkty otrzymuje się tylko za zabicie modelu wroga. W opisanym przypadku, potwór, nad którym stracimy kontrolę staje się Postacią Niezależną, zatem nikt za jego zabicie nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa (chyba że scenariusz stwierdza inaczej). Podobnie gdy zabijemy przypadkowo własną postać (np. zastrzelimy gdy strzelamy do WW). W takiej sytuacji znów nikt nie otrzymuje punktów (strzelający nie dostaje punktów bo nie zabił wroga, wróg ich też nie dostaje, bo to nie on zabił postać). Pewnym wyjątkiem od tego jest sytuacja, gdy postać ucieknie za stół i nie zda testu Morale. Wtedy normalnie przynosi punkty przeciwnikowi.

Pyt. 2 - Fatalne zauroczenie [Postać] - jeśli [Postać] zginie to postać z zasadą Fatalne zauroczenie wpada w szal bitewny... Tylko że szal bitewny odpala się jeśli postać straciła 4 rany lub poświęciła akcje częściowa. Czy fatalne zauroczenie od razu przechodzi do tej części z szalem?

Odp. Tak. Postać od razu wpada w szal opisany w zasadzie Szal bitewny, a nie zyskuje zasadę Szal bitewny.

Pyt. 3 - Freikugel - czy można użyć go więcej niż raz i czy tylko Johann może go używać i czy musi płacić za niego 1 krajcara?

Odp. W tym momencie tylko Johann może używać tego ekwipunku, o ile zapłaci za to 1 krajcara. Freikugel jest amunicją i jak każda amunicja może być użyty tylko raz na grę (Amunicja, Ks. Scenariuszy s. 5)

Pyt. 4 - Co dzieje się z przedmiotami scenariuszowymi kiedy niosący je demon lub wampir znika z planszy do krainy cienia lub domeny?

Odp. Zostają na planszy tam, gdzie był przed zniknięciem. Demony i wampiry nie mogą zabrać do zaświatów żadnych przedmiotów, które nie są z nimi magicznie powiązane (czytaj - nie znajdują się w ich ekwipunku).

Pyt. 5 - Scenariusz "Krew na ulicach" (i podobne), zadanie "Wysadzić ich". Przeciwnik podpalił ładunek (położył na nim 3 znaczniki lontu), ale gra się skończyła przed wybuchem ze względu na znaczniki straży. Czy przeciwnik wykonał zadanie?

Odp. Nie. Musi dojść do wybuchu.

Pyt. 6 - Czy można wzmacniać czerwonego jokera (albo czerwonym jokerem) w testach przeciwnych? W testach podstawowych jest wprost powiedziane że nie. W testach przeciwnych jest informacja że "karty wzmacniające mają taka sama wartość jak w testach standardowych".

Odp. Nie. Nie można

Pyt. 7 - Czy to jest legalny ruch dla postaci, która ma Zwinność wyższą od 0? Czy postać, która ma Zwinność 0 może wykonać manewr przeskoku?



Odp. Tak. Postać ze Zwinnością wyższą niż 0 może wykonać taki ruch. Postacie mające Zwinność 0 mogą wykonać manewr Skok (poruszając się zaznaczoną na niebiesko trasą nad polem otwartym - Instrukcja s. 20).

Pyt. 8 - Czy postać ze Zwinnością większą niż 0, przechodząc po skosie pomiędzy swoim kolegą i ścianą musi zapłacić 2 punkty ruchu za przepychanie się?

Odp. Nie musi.

Pyt. 9 - Czy postać ze Zwinnością większą niż 0 może przechodzić po skosie między wrogiem a ścianą? (zakładając oczywiście, że wróg jest zaangażowany i że postać może się ruszyć)

Odp. Tak.

Pyt.10 - Demony, wilkołaki, wampiry czyli ogólnie nie-ludzie nie mogą posiadać ekwipunku kupionego za krajcary - księga scenariuszy strona 5. Ale czy można dokupić do ich broni ekwipunek za krajcary? Czy mogą używać specjalnej amunicji?

Odp. Nie można dokupić ekwipunku ani im, ani dołączać go do ich broni.

Pyt. 11 - Kto z frakcji Ludzie Kardynała może kupować dodatkowy ekwipunek za krajcary? Czy mogą to robić ghule? Czy tylko ci którzy nie dostaną pocałunku?

Odp. Jako, że zasada Ghul uległa zmianie i pozwala na kupienie ekwipunku dodatkowego, to każda postać z bandy Ludzie kardynała może otrzymać dodatkowy ekwipunek.

Pyt. 12 - Czy stoły i inne wysokie krawędzie dają osłonę i modyfikator -1 do strzelania? Szukałem w podręczniku czegokolwiek co by to rozwiązało i nie znalazłem. Czy nad krawędziami wysokimi normalnie prowadzi się linie widzenia?

Odp. Nie. Takie krawędzie nie dają osłony. Linie widzenia prowadzi się nad nimi normalnie.

Pyt. 13 - Czy (i gdzie są) zasady regulujące rozstawienie terenów przez graczy? Podczas gry w scenariuszu "Krew na ulicach" scenariusz mówi o rozstawieniu przez graczy kafli terenu.

Odp. Nie ma osobnej sekcji zasad wystawiania terenu, gdyż tylko w scenariuszu Krew na ulicach jest on rozstawiany na jakimś obszarze a nie w konkretnym miejscu na planszy. W tym scenariuszu gracze na przemian ustawiają po jednym elemencie terenu, począwszy od czerwonego gracza (zawsze gdy nie ma pewności co do tego który gracz powinien być pierwszy, pierwszy swoje działania wykonuje czerwony). Rozstawiane elementy terenu nie mogą się ze sobą stykać, chyba że nie ma innego sposobu na ich wystawienie. Każdy z graczy wystawia po 2 stragany, po 1 skrzyni i po 1 stosie skrzyń.

Pyt. 14 - W którym momencie sprawdza się czy drużyna posiada odpowiednie Znajomości? Przed wybraniem bohatera czy już po tym jak drużyna jest skonstruowana. Podam przykład: Jest taki

bohater El Capitan który wymaga znajomości 1 ale sam daje Znajomości 2, czy w takim wypadku można go posiadać jako najemnika za jego własne Znajomości?

Odp. Żeby móc wystawić postać kosztującą jakieś Znajomości, musisz mieć inną (jedną lub kilka), która te Znajomości daje (Księga Scenariuszy s. 4). Nie ma kolejności tego rozstrzygnięcia. Po prostu tak jak z kosztem postaci w złocie, musisz mieć odpowiednią ilość znajomości dla każdej postaci, którą wystawiasz. Ponieważ muszą to być inne postacie więc oczywiście El Capitan sam sobie znajomości nie daje, ale możesz np. wystawić El Capitana (koszt Znajomości 1; daje Znajomości 2) i Elenę (koszt Znajomości 2; daje Znajomości 3) bo każde z nich spełnia warunek zapisany w zasadach. El Capitana możesz wystawić bo masz Elenę, a Elenę bo masz El Capitana. Po tym wszystkim zostaną ci jeszcze jeszcze 2 pkt. Znajomości na inne postacie.

Pyt. 15 - *Czy w scenariuszu Przekupka postać mająca Zwinność większą niż 0 może przejść pomiędzy straganami stykającymi się narożnikami?*

Odp. Nie

Pyt. 16 - *Karta nieuzbrojony. Jest jej wygląd w podręczniku. Karty w zestawie nie ma.*

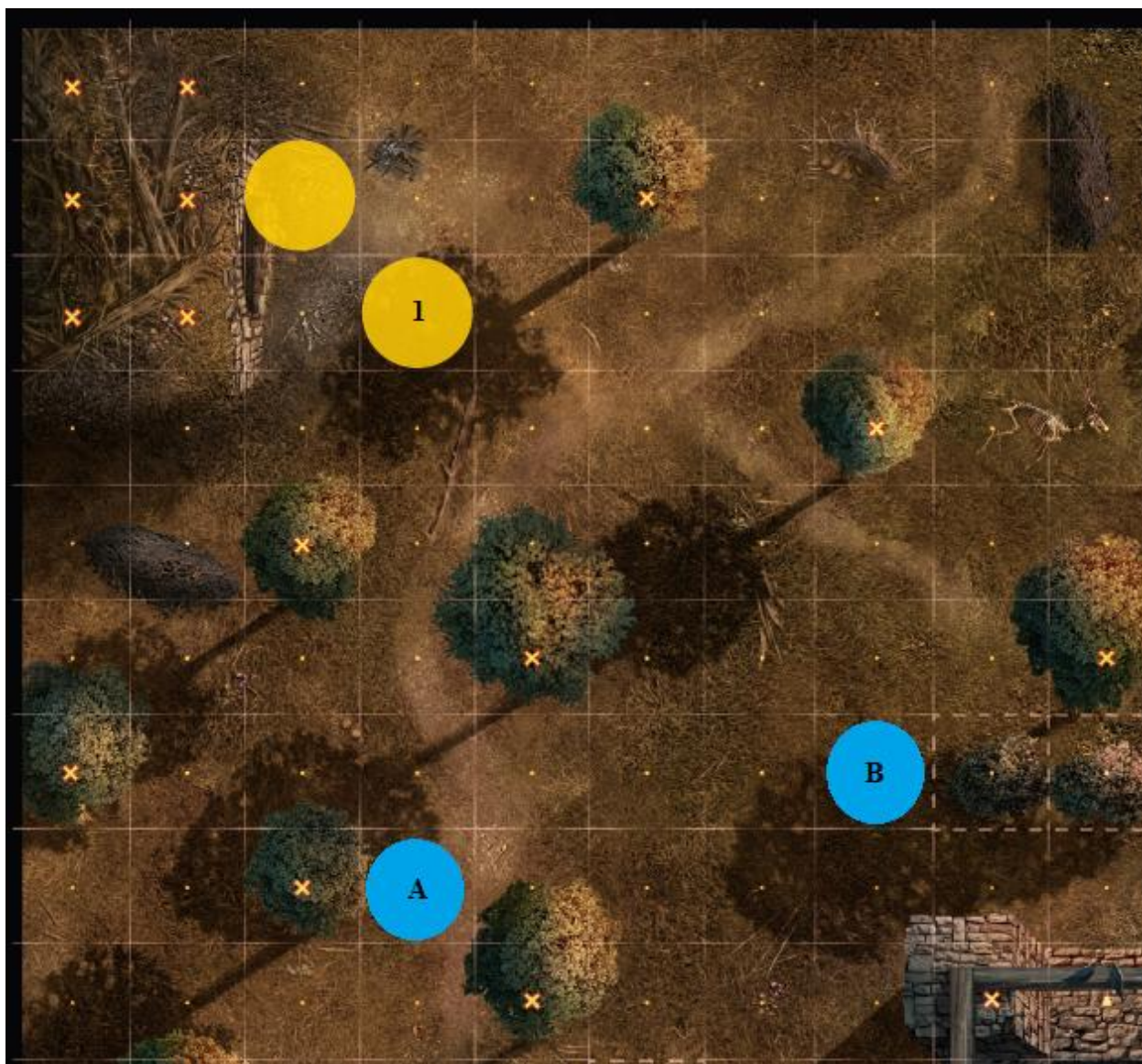
Odp. Tak. Z powodów produkcyjnych i tego że karta ta jest praktycznie nieużywana w grze, uznaliśmy że nie ma sensu umieszczać jej wśród kart do gry.

Pyt. 17 - *Scenariusz „Rzeź w lesie”. Jeśli któryś z graczy wejdzie w zasięg ruchu jednego (i tylko jednego) ze zbójców to czy zbójcy zmieniają algorytm działania PN z obrony na atak razem czy indywidualnie?*

Odp. Postacie niezależne zawsze działają indywidualnie, nie wspierają się w walce i reagują osobno.

Pyt. 18 - *PN zmieniają algorytm działania z obrony na atak kiedy jakaś postać wejdzie w zasięg ruchu. Czytając to dosłownie: postać znajdzie się w 4 polach od PN. Czy taka jest intencja? BN mogłaby zaatakować przeciwnika już z dystansu 5 pol - 4 pola ruchu do zwania z przeciwnikiem (5-te pole).*

Odp. Liczy się rzeczywista odległość w polach, potrzebna by Postać Niezależna mogła w jednym ruchu podejść do przeciwnika i go zwinąć walką. Na poniższym przykładzie. Postać A znajduje się 5 pól od Zbira 1, Postać B znajduje się 4 pola od niego. Jednak jako że Zbir posiada Zwinność 0 to tylko postać A znajduje się w jego zasięgu ruchu - tzn. Tylko do tej postaci może dojść i ją zwinąć walką.



Pyt. 19 - Czy rzucanie zaklęć jest atakiem? Nie ma klucza [atak]. Czy powoduje utratę Niepozorności?

Odp. Rzucanie czarów nie jest atakiem. Można rzucać czary także na swoje postacie. Magowie co prawda nie posiadają Niepozorności, ale jeżeli ją uzyskają (np. przy pomocy Przebrania) to nie tracą jej w wyniku rzucania czarów. Magia w Anno Domini jest w dużej mierze niewidoczna. Nie ma spektakularnych efektów - błyskawic, kul ognia etc. więc cel może nie zdawać sobie sprawy z tego, że ktoś rzuca na niego czar.

Pyt. 20 - Czy strzelanie w takiej sytuacji jest możliwe? Co z poruszaniem się? Ile trzeba zapłacić Punktów Ruchu i czy jest możliwy bieg?



Odp. Nie. Zarówno niebieski jak i czerwony nie mogą strzelać. Linia wzroku przechodzi bowiem przez 3 krawędzie przeszkody. Należy pamiętać, że zasady pozwalają zignorować przeszkodę przy strzelcu* (dzięki temu ktoś za np. balustradą strzela bez kar, ale do niego strzela się z karą), ale tylko gdy linia wzroku przebiega przez 1 przeszkodę. Tu przebiega przez 3 więc czerwony nie może skorzystać z tej możliwości.

*"Jeżeli strzał przebiega tylko przez jedną przeszkodę i jest ona przyległa do strzelającego, to można ją zignorować." (Instrukcja s. 18)

Czerwony poruszając się przez krzaki musi wydać 2 PR za każdą krawędź przeszkody, zatem poruszanie się na pole nr 3 kosztować go będzie w sumie 6 PR. Przez przeszkody można biec, ale do biegania potrzebna jest linia wzroku. W tej sytuacji jest ona zablokowana, zatem wydając 4 PR czerwony dojdzie jedynie na pole nr 2 i zakończy aktywację. W kolejnej aktywacji będzie musiał wydać kolejne 2 PR by przejść z pola nr 2 na pole nr 3, ale będzie mógł zadeklarować akcję bieg (1 lub 2 krawędzie nie blokują linii wzroku).

Pyt. 21 Na stosie kart odrzuconych mam 3 karty - dwa Jokery i "8". W walce zagrywam "8". Przegrywam walkę i chcę parować. Po przegranej walce karty z niej trafiają do stosu kart odrzuconych. Co będzie pierwsze - przetasowanie talii czy test parowania?

Odp. Przetasowanie talii i dopiero po nim test Parowania. Test trafienia w walce już się zakończył i jest rozliczony.

Pyt. 22 Czy można mieć na ręce więcej niż 7 kart? W zasadach doboru w fazie kart jest jasno powiedziane że przy doborze do więcej niż 7 trzeba odrzucić do 7. Niektóre inne zasady mają analogiczny zapis – np. w tabeli wróżb jest "dociągnij kartę i zredukuj do 7". Z kolei zasada doboru dodatkowych kart dla każdej frakcji (na kartach frakcji) nie ma tego zapisu.

Odp. Nie można. 7 to maksymalna ilość kart na ręku i zasady doboru dodatkowych kart znajdujące się na kartach frakcji nie podnoszą tego limitu. Jeśli jakkolwiek zasada nakazuje dobranie kart powyżej 7, to dobierasz je, a następnie odrzucasz tyle aby mieć na ręku 7.

Pyt. 23 Czy demony liczą się do maksymalnej wielkości bandy?

Odp. Każdy model się liczy. Demony też. Postać musi mieć wyraźną adnotację, że się nie liczy do limitu bandy (jak postacie scenariuszowe). Demony czy potwory tylko nie są ani najemnikami, ani postaciami frakcyjnymi ani wiedźniczkami etc. natomiast dalej są postaciami z bandy.

Pyt 24. Czy modyfikatory na karcie tarczy sumują się z innym pancerzem?

Odp. Nie. Tarcze nie są pancerzem, gdyż nie mają zasady Pancerz. Tarcze są bronią - wymagają 1 ręki do użycia, a zapisane na karcie wartości przy konkretnych kolorach oznaczają obrażenia jakie zadaje się jeżeli użyje się tarczy do tego żeby kogoś nią uderzyć. Wykorzystywana jest wtedy umiejętność zwady (zaznaczona na karcie tarczy). To oczywiście czysto hipotetyczne użycie, ale skoro jest możliwe to znajduje się na karcie tarczy.

Pyt 25. Richelieu zgodnie z zasadą na karcie jego frakcji może wystawić postacie z innej frakcji niż frakcja przeciwnika, o ile położy na nich 2 karty Krwawego pocałunku. Co z postaciami najemników i dzielonymi (najemnik/frakcja)?

Odp. Zasada ta dotyczy tylko bohaterów i tylko frakcyjnych. Nie można dzięki niej wystawić najemników albo postaci z dzielonym herbem (najemnik/frakcja) tak by pominąć ich draft. Wszystkie postacie najemników (oraz najemniko-frakcyjne) Richelieu wystawia tak jak każda inna banda. Musi je normalnie wydraftować (o ile gracze używają zasad draftu) i zapłacić za nie Znajomościami. Tak wystawionemu najemnikowi może dać normalnie kartę Krwawego Pocałunku, żeby zmienić jego statystyki.

O tym czy wystawiać będzie postacie z innej frakcji decyduje się normalnie - po wydraftowaniu wszystkich postaci. Zajmują one sloty oznaczone na karcie jako "Dowolny bohater".