

A · S · H · E · S

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Wyjaśnienia

- ◇ Zawsze, kiedy gracz używa zaklęcia, zdolności lub mocy kości, płaci koszt jego efektu, wskazuje wszystkie cele tego efektu, a następnie go wykonuje.
- ◇ Wszystkie terminy odnoszące się do „efektu” kart, zaklęć, zdolności lub mocy kości, odnoszą się do wszystkich pojedynczych efektów napisanych na karcie, a nie do jednego z nich.
- ◇ Jeśli karta ma na sobie napisane wiele efektów, wtedy rozpatruje się je w kolejności od góry do dołu. Żaden inny efekt, który uruchomiłby się jako następstwo jednego z napisanych na karcie, nie zostaje wprowadzony, dopóki wszystkie efekty karty nie zostaną rozpatrzone. Jeśli efekt powoduje zadanie obrażeń, kroki rozpatrzenia obrażeń następują dopiero po rozpatrzeniu wszystkich natychmiastowych efektów na tej karcie. *(Jeśli karta ma zadać obrażenia a następnie posiada kolejny efekt, na początek zadaj obrażenia, rozpatrz pozostały efekt i następnie jako część kroków rozpatrzenia obrażeń wykonaj wszystkie efekty spowodowane przez otrzymanie obrażeń i połóż znaczniki ran.)*
- ◇ Jeśli karta opuściła grę, zanim jej efekt zostałby rozpatrzony, nawet jeśli zostały spełnione warunki jej aktywacji, nie zostaje ona rozpatrzona.
- ◇ Kiedy wiele jednostek miałoby wejść do gry w tym samym czasie, gracz, którego jest tura, decyduje o kolejności ich wejścia do gry, aż wszystkie pojawią się na właściwych polach bitwy.
- ◇ Kiedy gracz używa zaklęcia, zdolności czy mocy kości wykonuje tak dużą część efektu ile tylko może i ignoruje efekty, które nie mogą wejść w życie.

Obrażenia, żetony ran i zniszczenie

- ◇ Kiedy gracz używa zaklęcia, zdolności czy mocy kości wykonuje tak dużą część efektu ile tylko może i ignoruje efekty, które nie mogą wejść w życie *(i przed rozpatrzeniem innych efektów przez niego wywołanych)*.

- ◇ Jeśli wiele jednostek i/lub Odrodzony muszą przejść kroki rozpatrzenia obrażeń i zniszczeń w rezultacie jakiegoś efektu, gracz, którego tura jest rozgrywana *(lub gracz z żetonem pierwszego gracza, jeśli nie jest to tura gracza)* decyduje o kolejności kart w jakiej rozstrzygane są te kroki.
- ◇ Jednostki i/lub Odrodzony, które otrzymały obrażenia w wyniku ataku i kontrataku również muszą przejść kroki rozpatrzenia obrażeń i zniszczeń.
- ◇ Są trzy kroki rozpatrzenia obrażeń i zniszczeń.

Jeśli efekt umieszcza żetony obrażeń należy zacząć je od razu od kroku 2.

Jeśli efekt niszczy jednostkę lub Odrodzonego należy zacząć kroki od 2b.

Krok 1: Jednostka lub Odrodzony otrzymuje obrażenia.

Krok 1b: Natychmiast rozpatrz efekty, które są spowodowane otrzymaniem obrażenia.

Krok 2: Umieść żetony ran na jednostce lub Odrodzonym równe otrzymanemu obrażeniu. Jeśli w tej chwili na jednostce lub Odrodzonym znajduje się więcej albo tyle samo ran co jego wartość życia. Zostaje natychmiast zniszczony.

Krok 2b: Natychmiast rozpatrz efekty, które są spowodowane zniszczeniem jednostki lub Odrodzonego.

Krok 3: Gracz, którego Odrodzony został zniszczony, przegrywa grę. Zniszczona jednostka zostaje odrzucona.

Krok 3b: Natychmiast rozpatrz efekty, które są spowodowane opuszczeniem gry przez jednostkę.

Efekty spowodowane podczas tych kroków muszą być w całości wykonane zanim przejdzie się do kolejnego kroku.

Jeśli wywołany efekt spowoduje zadanie obrażeń (nowe), muszą zostać rozpatrzone dla nich kroki rozpatrzenia obrażeń i zniszczenia, zanim wróci się do rozpatrywania kolejnych kroków (tych, które wywołało nowe obrażenia).

- ◇ Kiedy Odrodzony gracza zostaje zniszczony, natychmiast usuń z gry wszystkie karty, które znajdują się w stosie doboru, stosie kart odrzuconych, stosie przyzwanców i ręce gracza. Usuń wszystkie kości z aktywnej i wyczerpanej puli gracza.

Wszelkie karty i kości, których gracz jest właścicielem, ale nie kontroluje pozostają w grze. Te karty są usunięte z gry, kiedy miałyby wrócić pod kontrolę ich właściciela, lub kiedy miałyby opuścić grę. Kości zostają usunięte z gry w momencie, w którym miałyby zostać umieszczone w aktywnej lub wyczerpanej puli właściciela.

Faza Przygotowania

Obrażenia zadawane, gdy Odrodzony nie może dobrać kart w trakcie fazy przygotowań.

- P:** Jeśli podczas fazy przygotowań nie mam już kart w stosie doboru i mam tylko 3 karty na ręce, czy mój Odrodzony otrzyma 2 obrażenia naraz, czy po 1 po kolei za każdą kartę, której nie mogę dobrać?
- O:** Twój Odrodzony otrzyma jednocześnie wszystkie obrażenia za brak możliwości doboru kart. W tym przypadku twój Odrodzony otrzymałby w sumie 2 obrażenia jednorazowo.
- P:** Jeśli dwóch lub więcej graczy miałyby otrzymać obrażenia na Odrodzonego, ponieważ nie mogą dobrać kart ze swoich stosów w trakcie fazy przygotowania, który z Odrodzonych otrzyma je jako pierwszy? Czy jeśli wszyscy Odrodzeni otrzymają dość obrażeń by zostać zniszczeni, czy gra kończy się remisem?
- O:** Gracz z żetonem pierwszego gracza decyduje, który Odrodzony otrzyma obrażenia jako pierwszy. Zatem gra nie kończy się remisem, ponieważ gracz, którego Odrodzony zostaje zniszczony natychmiast przegrywa grę. Gracz z żetonem pierwszego gracza zadecyduje kto wygra (i dlaczego on :)).
- P:** Czy mogę w trakcie fazy przygotowań zagrać kartę Przekierowanie, aby przenieść obrażenia, które otrzymałby mój Odrodzony z powodu niedobrania kart?
- O:** Nie. Możesz zagrywać zaklęcia reakcji tylko w trakcie fazy tur graczy.

Faza Tur Graczy

- P:** Czy gracz może spasować i wciąż wykonać poboczną akcję?
- O:** Tak. Pas to główna akcja i możesz ją wykonać, gdy chcesz lub nie możesz wykonać innej akcji głównej. Wciąż możesz jednak wykonać akcję poboczną w swojej turze.
- P:** Kiedy wykonuję Medytację jak swoją akcję poboczną, czy mogę odrzucić kilka kart, aby zmienić wyniki na kilku kościach?
- O:** Tak. Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z twojej ręki, wierzchu stosu doboru lub księgi zaklęć w dowolnej kombinacji, aby zmienić wyniki na kościach w swojej aktywnej puli.
- P:** Czy muszę podczas medytacji zadeklarować ile kart zamierzam na nią przeznaczyć, zanim zacznę je odrzucać?
- O:** Nie. Możesz odrzucać karty jedna po drugiej i decydować po odrzuceniu każdej czy chcesz robić to dalej. Gdy już zdecydujesz, że nie będziesz odrzucał więcej kart, możesz obrócić wynik na tylu kościach ile kart odrzuciłeś.

Wchodzenie do gry

Zdolność Wpatrywanie

- P:** Jeśli Snajper z Wichrogradu przeciwnika zniszczy mojego Błękitnego Jaguara z Zasadzki 2, czy mogę aktywować zdolność Wpatrywanie 1, aby położyć żeton wyczerpania na Snajperze?
- O:** Nie. Zasadzka 2 działa, kiedy Snajper z Wichrogradu wchodzi do gry. Wpatrywanie 1 zaś po tym, jak jednostka weszła do gry. Błękitny Jaguar otrzymuje obrażenia i zostaje zniszczony, zanim będzie miał szansę użyć swojej zdolności.
- P:** Czy mogę użyć zdolności Rzut Kotwicznika, zanim przeciwnik położy znacznik wyczerpania ze zdolności Błękitnego Jaguara?
- O:** Nie. Wszystkie efekty, które są rezultatem jakiegś konkretnej sytuacji (*tak jak wejście do gry*) muszą zostać rozpatrzone, zanim zostaną rozpatrzone inne efekty, nie będące rezultatem tej sytuacji. W tym przypadku Wpatrywanie 1 może zostać użyte w odpowiedzi na wejście do gry Kotwicznika i zostaje natychmiast rozpatrzone po tym, jak Kotwicznik do gry wejdzie. Nie możesz aktywować zdolności Rzut 1, dopóki zdolność Błękitnego Jaguara nie zostanie w pełni rozpatrzona (*1 Rzut nie będzie mógł być użyty, jeśli na Kotwiczniku pojawi się żeton wyczerpania*).

- P:** Jeśli mój przeciwnik zagra Osobliwą Kopię czy mogę wtedy użyć zdolności Błękitnego Jaguara Wpatrywanie I, aby położyć żeton wyczerpania na osobliwe Kopii?
- O:** Nie. Osobliwa Kopia wchodzi do gry na pole bitwy jako zakłęcie akcji. Staje się jednostką dopiero po tym. Nie zostaną zatem spełnione warunki zdolności Wpatrywanie.

Umiejscowienie

- P:** Czy mogę położyć Marionetkę Krwi na polu bitwy innego gracza?
- O:** Tak. Możesz położyć Marionetkę Krwi na polu bitwy dowolnego gracza, kiedy aktywujesz Przywołanie Marionetki Krwi (*dopóki oczywiście gracz ma jeszcze wolne miejsce na swoim polu bitwy*).
- P:** Czy mogę zagrać Odbicia w Wodzie na jednostkę przeciwnika?
- O:** Tak. Jeśli nie jest inaczej napisane możesz zagrać zakłęcie przeobrażenia na do dowolnej karty z rodzaju wymienionego w umiejscowieniu zakłęcia przeobrażenia, nawet jeśli ta karta jest kontrolowana przez przeciwnika.
- P:** Czy jednostka może posiadać na sobie kilka zakłęb przeobrażenia? Czy mogą to być te same zakłęcia?
- O:** Tak i tak. Można mieć kilka zakłęb przeobrażenia na jednej jednostce i mogą to być te same zakłęcia.
- P:** Czy mogę przywołać przyzwańca lub zagrać kartę sprzymierzeńca, jeśli moje pole bitwy jest zapełnione, zastępując znajdującą się tam jednostką nową?
- O:** Nie. Nie możesz odrzucić jednostek z pola bitwy, chyba że karta lub zdolność na to pozwoli.

- P:** Czy mogę usunąć jednostkę z pola bitwy?
- O:** Nie. Kiedy jednostka znajduje się na polu bitwy, może być usunięta tylko przez zniszczenie lub jeśli inny efekt ją usunie. Nie możesz zdecydować się ją usunąć, nawet jeśli miałabyś natychmiast wprowadzić na jej miejsce inną jednostkę.

Zagrywanie Kart

- P:** Czy zagrywając Otwarte Wspomnienia jestem zmuszony pokazać przeciwnikowi kartę, którą wezmę na rękę?
- O:** Nie. Nie musisz ujawniać karty, jeśli tak jak w tym przypadku nie jest to wyraźnie zaznaczone.

- P:** Jeśli posiadam tylko jedną kość w wyczerpanej puli. Czy mogę zagrać Ukrytą Potęgę, wyczerpać kość na jej zagranie, po czym cofnąć obie wyczerpane kości do aktywnej puli?
- O:** Tak. Koszt zagrania karty płacisz, zanim wprowadzisz w życie jej efekt, zatem będziesz mógł odzyskać właśnie wyczerpaną kość.
- P:** Kiedy jednostka na moim polu bitwy zostaje zniszczona, ale nie została jeszcze usunięta (moje pole bitwy wciąż jest pełne). Czy mogę zagrać Przywołanie Uśpionej Wdowy, aby wprowadzić przyzwańca na moje pole bitwy?
- O:** Nie. Zakłęcie Przywołania Uśpionej Wdowy zagrywasz w chwili, gdy twoja jednostka zostaje zniszczona. Kiedy jednostka zostaje zniszczona, nie została jeszcze odrzucona i twoje pole bitwy wciąż jest pełne. Zatem nie będziesz miał możliwości wprowadzenia przyzwańców. Podobnie w sytuacji, gdybyś miał tylko jedno wolne miejsce i jednostka zostałaby zniszczona będziesz mógł wprowadzić tylko jedną Uśpioną Wdowę.
- P:** Przed jakimi kartami chroni zdolność Magiczna Osłona i Osłona Zakłęb?
- O:** Każda karta pod nazwą posiada dwie informacje. Typ karty i jej umiejscowienie. Zdolności Magiczna Osłona i Osłona Zakłęb chronią odpowiednio jednostki/zakłęcia przed wszystkimi kartami, które w swoim typie zawierają słowo „zakłęcie”, które zagrał lub aktywował przeciwnik. Zdolności te nie chronią jednak przed zdolnościami jednostek, Odrodzonych czy też użyciem mocy kości.
- P:** Kiedy karta mówi, aby przenieść „żeton” czy mogę wtedy przemieścić żeton, który wskazuje 5 ran lub żeton stanu pokazujący 3?
- O:** Nie. Te strony żetonów służą oczywiście wygodzie i lepszej przejrzystości, nie są jednak uznawane za pojedynczy żeton. Musisz najpierw „rozmienić” taki żeton na pojedyncze i dopiero jeden z nich możesz przemieścić.
- P:** Czy mogę umieścić żeton rany na karcie zakłęcia (*np. przy zagrywaniu Transferu*)?
- O:** Tak. Jeśli efekt zezwala na położenie żetonu na karcie zakłęb to jest to jak najbardziej dopuszczalne. Taki żeton nie powoduje żadnych efektów, chyba że inna karta na niego zadziała.

Rozpatrywanie działania kart

- P:** Jaka jest kolejność rozpatrywania zagranej karty, aktywowania zdolności lub mocy kości?
- O:** Kiedy zagrywasz kartę, aktywujesz zdolność lub moc kości musisz w pierwszej kolejności zapłacić koszt. Następnie deklarujesz wszystkie cele, które zostaną wskazane przez efekty karty, zdolności lub moc kości. Jeśli zagrałeś kartę umieść ją tam gdzie wskazuje jej umiejscowienie (*np. stos kart odrzuconych, pole bitwy*). Następnie rozpatrz wszystkie efekty od góry do dołu, zanim rozpatrzysz wszelkie inne efekty (*np. zanim rozpatrzysz zadane obrażenia*), które mogą wyniknąć jako reakcja na te efekty.
- P:** Kiedy zagrywam karty, używam zdolności lub używam mocy kości czy muszę wykonać wszystkie wymienione tam efekty w jakiejś zadanej kolejności?
- O:** Tak. Zawsze rozpatrujesz wszystkie efekty kart, zdolności i mocy kości od góry do dołu karty. Efekty te nie są rozpatrywane jednocześnie.

Złota Zastłona

- P:** Jakie właściwie efekty anuluje Złota Zastłona?
- O:** Wiele zaklęć, zdolności czy mocy kości ma w swoich efektach słowo kluczowe „wskaz” lub „wskazane” w odniesieniu do jednostek. Złota Zastłona anuluje wszystkie efekty takiej zagranej karty, nie tylko te odnoszące się do wskazanej jednostki.
- P:** Kiedy Złota Zastłona anuluje efekty karty, zdolności lub mocy kości, czy nadal muszę zapłacić koszt zagrania / aktywacji tych efektów?
- O:** Tak. Koszty użycia karty, zdolności lub mocy kości nie są częścią jej efektu, zaś Złota Zastłona anuluje tylko efekty. Zatem jesteś zmuszony do zapłacenia kosztu (*włączając w to zużycie kości czy umieszczanie znaczników*).
- P:** Kiedy aktywuję Przywołanie Pozłotnika a mój przeciwnik używa Złotej Zastłony aby anulować zadanie jednego obrażenia jednostce, którą kontroluje. Czy nadal mogę położyć Pozłotnika na moim polu bitwy?
- O:** Nie. Złota Zastłona anuluje efekt karty, czyli wszystkie efekty na niej wypisane, nie tylko pojedyncze, zatem Pozłotnik nie zostanie przywołany na pole bitwy.

Zdolności w Grze

- P:** W którym momencie kończy się tura gracza? Czy mogę użyć zdolności Kotwicznika Rzut I po tym, jak wykonałem już wcześniej akcję główną oraz akcję poboczną?
- O:** Tura gracza zostaje rozstrzygnięta dopiero w momencie, w którym ogłosi on koniec swojej tury, można więc użyć zdolności Rzut I Kotwicznika nawet po wykonaniu akcji głównej i akcji pobocznej.
- P:** Kiedy cofam do swojej ręki kartę Ożywionej Lalki ze stosu kart odrzuconych za pomocą mocy kości magii Ceremonialnej, zadaję 0 obrażeń mojemu Odrodzonemu. Czy liczy się to jako otrzymanie obrażeń na potrzeby rozstrzygnięcia zdolności karty Współodczuwanie?
- O:** Nie. Jeżeli ilość zadanych obrażeń wynosi 0, oznacza to, że Odrodzony nie otrzymał żadnych obrażeń.
- P:** Czy mogę aktywować zdolność Samookałeczenie Marionetki Krwi (którą karta ta posiada) jeśli to przeciwnik umieścił ją na moim polu bitwy?
- O:** Tak. To Ty kontrolujesz każdą jednostkę znajdującą się na Twoim polu bitwy, niezależnie od tego kto ją tam umieścił. Możesz aktywować zdolność każdej karty, którą kontrolujesz.
- P:** Czy mogę użyć zdolności Uderzenie Maeoni lub zaklęcia Wzmocnienie po tym, jak zadeklarowano już blokujących?
- O:** Nie. Efekt, który aktywowany jest w wyniku użycia słów „po tym, jak gracz zadeklaruje atakujących” musi zostać użyty jeszcze przed zadeklarowaniem blokujących.
- P:** Czy mogę użyć zdolności Uderzenie i Wzmocnienie podczas tego samego ataku?
- O:** Tak, możesz użyć kilku zdolności, których tekst aktywacji zawiera słowa „po tym, jak gracz zadeklaruje atakujących” podczas pojedynczego ataku.
- P:** Czy gracz z zapełnionym polem bitwy wciąż może użyć gotowego zaklęcia Przywołanie Pozłotnika aby zadać 1 obrażenie wybranej jednostce? Czy gdy nie mam już żadnych Pozłotników w moim stosie przywołań, nadal mogę aktywować Przywołanie Pozłotnika?
- O:** Tak na oba. Kiedy aktywujesz zdolność lub zagrywasz kartę, rozstrzygasz tyle z jej efektu, ile w danej chwili jest możliwe, zignoruj resztę.

Zdolność Pożarcie

P: Czy kiedy posiadam na moim polu bitwy Srebrnego Węża oraz inną jednostkę i zniszczę tę jednostkę, mój Wąż otrzymuje żeton stanu?

O: Nie, to Ty kontrolujesz każdą jednostkę na Twoim polu bitwy. Zdolność Pożarcie Srebrnego Węża zostaje aktywowana tylko w momencie, kiedy jednostka kontrolowana przez Twojego PRZECIWNIKA zostaje zniszczona w wyniku działania zaklęcia, ataku, kontrataku, zdolności lub mocy kości, które kontrolujesz.

P: Czy kiedy Fałszywy Demon kontrolowany przez mojego przeciwnika otrzymuje obrażenia w wyniku ataku i zostaje zniszczony przez działanie zdolności Iluzja, mój Srebrny Wąż otrzymuje żeton stanu?

O: Nie, zdolność Srebrnego Węża zostaje aktywowana tylko w momencie kiedy jednostka zostanie zniszczona w wyniku efektu wywołanego przez Ciebie. Fałszywy Demon natomiast zostaje zniszczony w wyniku działania zdolności umieszczonej na jego karcie i tym samym kontrolowanej przez przeciwnika, co oznacza, że zdolność Pożarcie Srebrnego Węża nie może zostać aktywowana.

P: Czy gdy w powyższym przypadku ilość zadanych obrażeń byłaby wystarczająca do zniszczenia Fałszywego Demona, nawet bez rozstrzygnięcia zdolności iluzja, mój Srebrny Wąż otrzymałby żeton stanu?

O: W tym wypadku także nie otrzymałbyś żetonu stanu, nawet jeśli ilość obrażeń byłaby wystarczająca. Kiedy jednostka ze zdolnością Iluzja otrzymuje obrażenia, Iluzja zostaje aktywowana i powoduje zniszczenie jednostki jeszcze zanim obrażenia zostaną uznane za rany i spowodują zniszczenie jednostki.

Zdolność Wpatrywanie

P: Czy mogę użyć zdolności Wpatrywanie 1 Błękitnego Jaguara więcej niż raz podczas jednej rundy?

O: Tak. Dopóki Błękitny Jaguar nie posiada na sobie żetonu wyczerpania możesz używać zdolności Wpatrywanie 1 za każdym razem, gdy na pole bitwy przeciwnika wejdzie nowa jednostka (o ile oczywiście zapłacisz bazowy koszt aktywowania zdolności Wpatrywanie 1). *(Numer znajdujący się przy nazwie zdolności jak np. Wpatrywanie 1 lub Zasadzka 2 używany jest tylko do identyfikacji konkretnych zdolności znajdujących się na różnych kartach, które mogą jeszcze zostać wydane. Numer*

nie służy oznaczeniu ile razy ani kiedy w turze możesz wykorzystać daną zdolność.)

P: Czy jeśli posiadam na polu bitwy 2 Błękitne Jaguary, mogę aktywować zdolność Wpatrywanie obu Jaguarów, kiedy na polu bitwy przeciwnika pojawia się jednostka, w celu umieszczenia na niej 2 żetonów wyczerpania?

O: Tak. Podczas tury możesz aktywować dowolną ilość zdolności (tak długo jak warunki aktywacji zdolności zostają spełnione, mogą zostać wprowadzone do gry, a Ty wciąż możesz użyć koniecznych do aktywacji akcji i/lub kości w celu opłacenia kosztu aktywowania danej zdolności).

Zdolność Łącze Bólu

P: Czy mogę aktywować Łącze Bólu, kiedy na mojej Ożywionej Lalce umieszczony zostaje żeton rany?

O: Nie. Łącze Bólu aktywuje się tylko w momencie, kiedy zostaną zadane obrażenia. Kiedy działanie jakiegoś efektu wywołuje umieszczenie na Ożywionej Lalce żetonów ran, etap otrzymywania obrażeń zostaje pominięty w procesie przydzielania obrażeń i niszczenia jednostki, w wyniku czego zdolność Łącze Bólu Ożywionej Lalki nie może zostać aktywowana.

P: Czy kiedy atakuję Ożywioną Lalkę za pomocą mojego Rycerza Młota i w wyniku działania zdolności Cios Wtórny 1 Rycerza Młota zdecyduję się umieścić żeton rany na tej Ożywionej Lalce, a żeton ten wywołałby zniszczenie Ożywionej Lalki, mój przeciwnik może aktywować zdolność Łącze Bólu Ożywionej Lalki i zadać obrażenia spowodowane obrażeniami, które zostały przyznane w wyniku ataku Rycerza Młota?

O: Nie. Zarówno Cios Wtórny 1 jak i Łącze Bólu mogą zostać aktywowane w wyniku obrażeń zadanych podczas ataku Rycerza Młota. Jako pierwszy gracz możesz zdecydować, że zdolność Cios Wtórny 1 zostanie aktywowana jako pierwsza, rozpoczynając zupełnie nowy proces rozstrzygnięcia obrażeń dla Ożywionej Lalki. Ożywiona Lalka przejdzie przez cały proces i jej karta zostanie odrzucona, w konsekwencji czego nie znajduje się już w grze i Twój przeciwnik nie może aktywować zdolności Łącze Bólu tej Ożywionej Lalki.

Skupianie zaklęć

P: Jak tak naprawdę działają skupione gotowe zaklęcia?

O: Wielokrotne kopie danego zaklęcia na potrzeby jego aktywacji traktowane są jak pojedyncze. Jeśli koszt aktywacji zaklęcia uwzględnia umieszczenie na nim

żetonów wyczerpania, nie tyczy się to pozostałych jego kopii. Pozostają one niewyczerpane i nadal można z nich skorzystać w kolejnych etapach rundy. Podczas fazy odnowienia z każdej karty zaklęcia usuwany jest jeden żeton wyczerpania.

Skupione zaklęcie pozostaje skupione, nawet jeśli jego pozostałe kopie są wyczerpane (pozwala to nadal korzystać z efektów zwanych Skupienie 1 lub Skupienie 2, nawet kiedy pozostałe kopie zaklęcia są wyczerpane).

Przykład: *Jeżeli posiadasz 2 kopie zaklęcia Przywołanie Błękitnego Jaguara możesz wyczerpać każdą z nich z osobna, aby przywołać 2 Błękitne Jaguary w rundzie na przestrzeni 2 tur. Podczas fazy odnowienia natomiast usuń po jednym żetonie wyczerpania z każdego zaklęcia Przywołania, co pozwoli Ci w kolejnej turze przywołać 2 następne Błękitne Jaguary.*

- P:** Czy mogę skupiać zaklęcia, których karta nie zawiera żadnego tekstu efektu „skupienia”?
- O:** Tak. Każde gotowe zaklęcie może zostać skupione poprzez zagranie 2 lub więcej jego kopii i położenie ich jedna na drugiej w Twojej księdze zaklęć.
- P:** Czy kiedy w mojej księdze zaklęć znajdują się wszystkie 3 kopie Przywołania Żelaznego Nosorożca i odrzucę jedną z nich (w wyniku pobocznej akcji medytacji lub działania efektu karty), moje zaklęcie nadal posiada status Skupienie 2?
- O:** Nie. Gotowe zaklęcie otrzymuje status Skupienie 1, kiedy 2 lub więcej jego kopii znajdują się w Twojej księdze zaklęć. Jeśli odrzucisz kopię tego zaklęcia i nie ma już 2 lub więcej jego kopii w Twojej księdze zaklęć, nie możesz nadal korzystać ze zdolności Skupienie 1. Podobnie karta uważana jest za posiadającą zdolność Skupienie 2 tylko w przypadku gdy 3 jej kopie umieszczone są w Twojej księdze zaklęć.

Efekty powodujące opuszczenie gry/Kiedy rzeczy opuszczają grę

- P:** Jaka jest różnica pomiędzy terminami “kiedy jednostka zostaje zniszczona” i “kiedy jednostka opuszcza grę”? Jak rozstrzygane są zdolności zawierające te terminy w stosunku do kolejności aktywowania się różnych efektów?
- O:** Jednostka zostaje zniszczona, kiedy niszczy ją jakiś efekt lub gdy na jej karcie znajduje się liczba znaczników obrażeń równa, lub wyższa od wartości

życia danej jednostki. Kiedy jednostka zostaje zniszczona aktywowane zostają efekty wywołane przez jej zniszczenie, ale jednostka ta nie zostaje jeszcze odrzucona. Zostaje ona odrzucona dopiero po tym, jak wszystkie takie efekty zostaną rozstrzygnięte. W tym momencie aktywowane mogą zostać efekty, które wymagają, aby jednostka opuściła grę.

Uwaga: *Jednostka opuszcza grę także, jeśli zostanie cofnięta do ręki swojego właściciela lub jego stosu przyzwań, jest wtasowywana do talii właściciela, albo zostaje usunięta z gry.*

Atakowanie

- P:** Jak wygląda, krok po kroku, rozstrzyganie akcji ataku na Odrodzonego?
- O:** Instrukcja gry *Ashes: Odrodzenie z Popiołów* (dostępna również w formacie PDF na stronie wydawnictwa *Factory of Ideas*) zawiera całą sekcję, która krok po kroku i w przystępny sposób opisuje zasady takiego ataku.
- P:** Ile konkretnie obrażeń jest w stanie przekierować zaklęcie Przekierowanie?
- O:** Kiedy podczas ataku na Odrodzonego otrzymuje on obrażenia, Przekierowanie zadziała tylko i wyłącznie na obrażenia zadane przez jedną z atakujących jednostek (*dzieje się tak, ponieważ podczas ataku na Odrodzonego atak każdej pojedynczej jednostki rozstrzygany jest osobno*).

Kiedy Odrodzony otrzymuje obrażenia podczas akcji ataku na jednostkę (*ponieważ Odrodzony zablokował atak wymierzony w tę jednostkę*), Przekierowanie zadziała na wszystkie obrażenia zadane podczas tego ataku, ponieważ zostają one zsumowane (*dzieje się tak, ponieważ podczas akcji ataku na jednostkę wartości ataku wszystkich atakujących jednostek zostają zsumowane i podczas zadawania obrażeń liczone są jako całość*).

Kiedy Odrodzony otrzymuje obrażenia w wyniku działania jakiegoś zaklęcia lub zdolności, Przekierowanie przekieruje tylko obrażenia zadane przy pomocy efektu tego zaklęcia lub zdolności.

- P:** Czy kiedy przeciwnik atakuje jednostkę, którą kontroluję, mogę zablokować ten atak przy pomocy zarówno mojego Odrodzonego, jak i jednostki posiadającej zdolność Osłona Jednostki?
- O:** Nie. Podczas akcji ataku na jednostkę istnieje tylko jeden cel tego ataku. Kiedy decydujesz się na blokowanie takiego ataku, blokująca jednostka lub Odrodzony staje się jego nowym celem.

P: Czy mogę blokować ataki za pomocą Marionetki Krwi, która została umieszczona na moim polu bitwy przez przeciwnika? Czy mogę atakować za pomocą Marionetki Krwi, znajdującej się na moim polu bitwy?

O: Tak na oba. Jest tak, ponieważ to Ty kontrolujesz Marionetkę Krwi znajdującą się na Twoim polu bitwy. Możesz za jej pomocą atakować, blokować, oraz aktywować jej zdolność Samookaleczenie.

P: Czy można atakować przy pomocy jednostki, której wartość ataku wynosi 0 lub mniej?

O: Tak, ale dopóki żaden efekt nie zwiększy wartości ataku atakującej jednostki, atak ten nie spowoduje zadania żadnych obrażeń.

P: Czy kiedy jednostka posiadająca wartość ataku mniejszą od 0 atakuje, wywoła to usunięcie żetonów ran z zaatakowanej jednostki podczas fazy przydzielania obrażeń?

O: Nie. Jeżeli jednostka, która atakuje, posiada wartość ataku mniejszą od 0, nie zadaje ona żadnych obrażeń, w związku z czym nie spowoduje to ani usunięcia ani dołożenia żadnych żetonów ran do karty zaatakowanej jednostki lub Odrodzonego.

Koniec Rundy

P: Kto decyduje o kolejności rozstrzygnięcia efektów działających poza fazą tur graczy?

O: Gracz posiadający w danym momencie znacznik pierwszego gracza.

P: Czy mogę użyć Przebłysku, aby cofnąć do swojej ręki kartę odrzucaną na koniec rundy?

O: Nie. Nie można używać Przebłysku w celu cofania kart odrzucanych na koniec rundy.

Zdolność Pożarcie a Koniec Rundy

P: Czy kiedy jednostka przeciwnika zostaje zniszczona na koniec rundy w wyniku zmniejszenia jej wartości życia (będącego skutkiem wygaśnięcia działania mocy kości Uroku lub odrzucenia karty Masywnego Wzrostu w wyniku efektu działania zdolności Przelotne), mój Srebrny Wąż otrzyma żeton stanu?

O: Nie. Zniszczenie jednostki jest rezultatem zmniejszenia jej wartości życia poprzez zakończenie działania jakiegoś efektu, a nie zaklęcia, ataku, kontrataku, zdolności lub mocy kości, którą kontrolujesz.

P: Czy kiedy jednostka przeciwnika zostaje zniszczona na koniec rundy w wyniku działania zaklęcia Zapomnienie, mój Srebrny Wąż otrzyma żeton stanu?

O: Nie. Gracz kontroluje każde zaklęcie przeobrażenia dołączone do jednostki znajdującej się na jego polu bitwy, więc nie jesteś graczem kontrolującym zaklęcie przeobrażenia, które spowodowało zniszczenie jednostki

Wartość Odnowy

P: Czy jednostka z wartością odnowy mniejszą od 0 dodaje sobie żetony ran podczas fazy odnowienia?

O: Nie. Żadne żetony ran nie są w fazie odnowienia dodawane do ani usuwane z jednostki, której wartość odnowy wynosi 0 lub mniej.

P: Dlaczego niektóre jednostki posiadają wartość odnowy równą ich wartości życia? Czy nie zostałyby one zniszczone w wyniku otrzymania odpowiedniej ilości obrażeń jeszcze zanim zdąży zrobić jakikolwiek użytek z tak wysokiej wartości odnowy?

O: Wartość odnowy równa lub wyższa od wartości życia danej jednostki może okazać się użyteczna, kiedy wartość życia danej jednostki zostanie zwiększona przez jakiś efekt, jak np. zaklęcie przeobrażenia Zbroja z korzeni.

Inne

P: Czy wartość życia jednostki jest zmniejszana przez otrzymane przez nią żetony ran?

O: Nie. Wartość życia jednostki lub Odrodzonego jest umieszczona na jego karcie. Może ona zostać zmodyfikowana tylko przez efekty działania kart lub zdolności (*takich jak zaklęcia przeobrażenia lub zdolność mocy kości Uroku*).

Przykład: *Ożywiona Lalka, na której umieszczone są 2 żetony ran nadal posiada wartość życia równą 3.*

Ukryte i jawne informacje

P: Czy zawartość mojego stosu przyzwań jest informacją jawną?

O: Nie. Przeciwnik nie ma prawa przeglądać zawartości Twojego stosu przyzwań.

O: Czy zawartość mojego stosu kart odrzuconych jest informacją jawną?

O: Tak. Przeciwnik może sprawdzić jego zawartość w każdej chwili.