



CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS

THE RUIN OF LUCCANOR
ADVENTURE BOOK

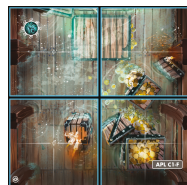
The Ruin of Luccanor - Elementy gry



4 figurki Pustoszycciele



8 kart potworów



9 kafelków mapy



4 figurki Pani Pazur



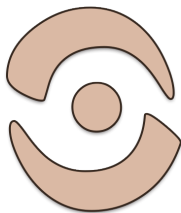
1 Księga przygód



3 składane karty drzwi

SYMBOL ROZSZERZENIA:

Wszystkie karty i elementy w tym dodatku są oznaczone symbolem rozszerzenia *The Ruin of Luccanor*, by odróżnić je od kart i elementów z pudełka podstawowego *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*.



DOWÓDCA LUCCANOR:

Gdy przygoda nakazuje ci przywołać **dowódcę Luccanora**, umieść kartę **Biały potwór: Pustoszyciel (rekrut)** na torze inicjatywy, ale pamiętaj, by wziąć pod uwagę statystyki przedstawione z prawej strony.



03



ROZDZIAŁ 1: Chaos w dokach

Nagle ogarnia cię przejmujący ból, który odrywa cię od rzeczywistości. Gdy tylko udaje ci się skupić myśli, zdajesz sobie sprawę, że klęczysz na pokładzie statku, który cały już poczerniał od przypluwów i upływu czasu. Spoglądając w górę, stajesz twarzą w twarz z obserwującą cię, osnutą mgłą sylwetką. Ogarnia cię wściekłość, gdy bezskutecznie walczysz, by się poruszyć. Czujesz, jakby z twojego ciała wyszano wszystkie siły...

Z uczuciem oszołomienia i zaskoczenia znajdujesz się z powrotem w pracowni Tharmagara, a mędrzec potrząsa cię za ramiona. Chce wiedzieć, co się stało. Opowiadasz mu więc o swojej wizji. Uczony dochodzi do wniosku, że to, co usłyszał, nie jest zwykłą plotką. Źródło chaosu i chorób w Umbral zostało ujawnione.

Luccanor był niegdyś znakomitym admirałem umbraliańskiej floty, dopóki nie został zdymisjonowany w podejrzanych okolicznościach po tym, jak odkrył dawno zapomniane ruiny i zaczął werbować każdego, kto szukał bogactwa i przygód. „Narobił niezłego zamieszania w Umbral” — mówi uczony z nostalgią. „Seawing to statek jedyny w swoim rodzaju. Był wspaniałą jednostką, której reputacja była w stanie uwieść nawet tych, którzy bali się morza”.

Tharmagar wyjaśnia, że zeszłej nocy Seawing ponownie zadokował w porcie. Zniszczony i szerniawy jest tylko pozostałością po niegdysiejszej chwale. Jednak po załodze i kapitanie nie ma ani śladu.

Nagle czujesz, jak całe ciepło odpływa z twojego ciała, zmuszając twój rozsądek do poręczenia za jego istnienie. Do twoich uszu dociera przywołujący cię, dochodzący z zewnątrz syk. Czujesz pilną potrzebę podążania za nim. Wstajesz w transie, niczym oczarowany syrenim śpiewem.

Mędrzec zaczyna bełkotać i gestykulować, nie rozumiejąc do końca twojego zachowania. Nagle wszechogarniające uczucie zimna znika, a ty odzyskujesz kontrolę nad ciałem.

„Wygłąda na to, że przed wyruszeniem w drogę musisz wykonać jeszcze jedno zadanie. Idź i zbadaj wzywającą cię Ciemność. Pokonaj to zło, by twoje wysiłki nie poszły na marne”.

Wychodzisz, choć nie wiesz dokładnie, dokąd masz iść. Czujesz, jak coś cię przyciąga. Walka z tym będzie wymagała całej twojej odwagi i determinacji.

NARODZINY CIEMNOŚCI — WEWNĘTRZNE ZEPSUCIE:

Podczas tej przygody kafelki Ciemności będą się pojawiać za każdym razem, gdy bohater otrzyma kostkę kławy. Ciemność uznaje takiego bohatera za swój punkt narodzin (*można zignorować punkty wydrukowane na mapie*). Jeśli dany bohater znajduje się już na kafelku Ciemności, nowy kafelek Ciemności należy umieścić prostopadle do jakiegokolwiek kafelka Ciemności, który jest połączony z tym, na którym znajduje się bohater. Za każdym razem, gdy bohater otrzymuje kostkę kławy, należy: wylosować jedną runę, umieścić odpowiadający jej kafelek Ciemności na planszy, a następnie umieścić wylosowaną runę na torze inicjatywy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ściągać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięciem umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę kławy.

WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek kławy lub kostek urazów, niż może posiadać; lub wylosowana zostaje ostatnia runa z woreczka. Przygoda kończy się wygraną, gdy gracz przeczyta wpis o treści: „Tutaj przygoda się kończy”.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY:

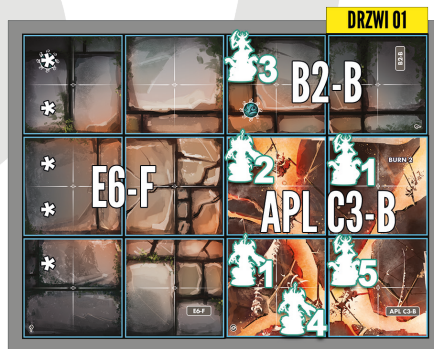
Po wykonaniu poniższego rozstawienia należy przeczytać podane instrukcje oraz wszelkie inne instrukcje specjalne znajdujące się na następnej stronie. Następnie można rozpocząć przygodę.

WYZWALACZ WYDARZENIA — CZYHAJĄCY WE MGLE

Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „Wydarzenie specjalne — Powitanie” na stronie 7.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRZYGODY — ROZDZIAŁ POWIĄZANY

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że po zakończeniu tej przygody nie będzie fazy obozu. Możesz się przygotować i zaoszczędzić czas na torze inicjatywy, starając się być jak najszybszym. Instrukcje dotyczące dalszego postępowania znajdziesz po zakończeniu tej przygody.



PODSTAWA LOCHU - 3

-  1 Szary potwór: Pani Pazur - Rekrut
-  1 Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut

-  2 2+: Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut
-  3 3+: Szary potwór: Pani Pazur - Rekrut
-  4 4+: Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut
-  5 5+: Szary potwór: Pani Pazur - Rekrut



MIEJSCE STOŁOWE: 84cm X 56cm

WYDARZENIE SPECJALNE — POWITANIE:

Przedzierając się przez dym i mgłę, widzisz pomosty prowadzące na statki. Ich drewno skrzypi pod ciężarem morskich wynaturzeń maszerujących na miasto. Odór na wpół zgniłych morskich stworzeń atakuje twoje nozdrza i skręca ci żołądek.

Skąpana w bladym świetle zachodzącego księżyca horda stworów płynie w kierunku miasta niczym czarna fala. Jest ich zbyt wielu dla garstki strażników, która pracuje w dokach o tak późnej porze. Musisz ich powstrzymać za wszelką cenę!

Dodaj poniższe rozstawienie:


 1 Szary potwór: *Pani Pazur - Wojownik*

 1 Biały potwór: *Pustoszyiciel - Rekrut*

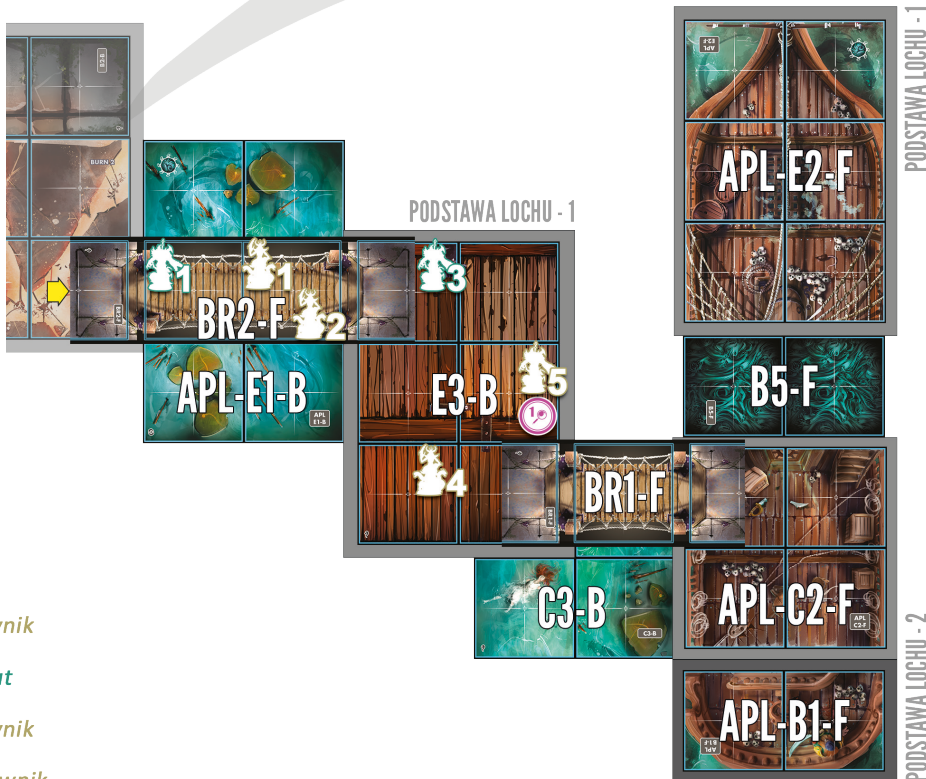
 1 żeton interakcji 1: *Strona 09*

 2+ Szary potwór: *Pani Pazur - Wojownik*

 3+ Biały potwór: *Pustoszyiciel - Rekrut*

 4+ Szary potwór: *Pani Pazur - Wojownik*

 5+ Biały potwór: *Pustoszyiciel - Wojownik*



KONIEC PRZYGODY — WEJŚCIE NA POKŁAD SEAWINGA

Ostatnie z hałaśliwych stworzeń pada pod twoim naporem, a ty zatrzymujesz się na chwilę, by uspokoić oddech. Przyglądasz się zniszczeniom wokół siebie. Dewastacja nabrzeża jest o wiele większa, niż można było to sobie wyobrazić. Liczne pożary, które wymknęły się spod kontroli, pustoszą brzeg.

Na szczęście wygląda na to, że morze zabrało już większość tych obrzydliwych monstrum. Nieliczni, którzy pozostali, przejawiają przerażające mutacje, łącząc w sobie to, co wydaje się być szponami i mackami podwodnych stworzeń z nieznośnie znajomym, zgniłym odorem innych stworzeń ciemności.

Niechętnie spoglądasz w stronę Seawinga, flagowego okrętu admirała Luccanora. Naprawdę jest przeklęty. Jedynym dobrym zwiastunem jest powoli rozjaśniające się niebo, gdy ciemność nocy ustępuje miejsca dniowi. Modlisz się, że słońce przyniesie coś lepszego niż księżyc.

Tak czy inaczej wiesz, że nadszedł czas, by wejść na pokład.

To jest rozdział powiązany, co oznacza, że pomiędzy tą przygodą a następną nie będzie fazy obozu. Procedury związane z zakończeniem tej sesji i przejściem do następnej będą nieco inne niż zwykle. Każdy bohater musi dokładnie i w kolejności wykonać poniższe instrukcje:

- Weź odpowiednią nagrodę za zakończenie tej przygody, zgodnie z poniższym opisem.
- Następnie wykonaj darmową akcję odnowienia i przywróć sobie wszystkie punkty zdrowia. Usuń wszelkie stany wpływające na bohatera, zachowując jednak wszystkie posiadane żetony zasobów.

Zwierzęta są odwoływane pomiędzy dwiema przygodami, podczas gdy towarzysze zostają z bohaterem.

- Jeśli nie kończysz teraz sesji, zachowaj swoją planszę bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim są teraz. Należy jedynie obrócić kartę runy tak, by była stroną „A” do góry (*jeśli jeszcze nie jest*). Na koniec należy zabrać wszystkie elementy rozstawienia z planszy i przejść do kolejnej przygody, rozpoczynając tury normalnie od pierwszej karty umieszczonej na torze inicjatywy.
- Jeśli jednak kończysz sesję w tym momencie, zanotuj w dzienniku kampanii ilość kostek klątwy i kostek urazów, które posiadasz. Na początku kolejnej przygody należy ponownie rozmieścić je na swojej planszy (*nie musisz umieszczać ich dokładnie na tych samych umiejętnościach, na których są teraz*).
- Na koniec zrób to samo z runami znajdującymi się na torze inicjatywy: zanotuj ich ilość, a na początku kolejnej przygody wylosuj z woreczka taką samą liczbę run i umieść je na torze. Nie umieszczaj jednak na planszy żadnych kafelków Ciemności. Liczba run każdego koloru nie musi być taka sama jak na końcu tej przygody (*może być losowa*).

NAGRODY:

Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu

1. Każdy gracz wybiera jedną kartę **wyposażenia**.



APL31

SPRÓBUJ ZNISZCZYĆ MOST



APL11

ZNISZCZ WSZYSTKICH



APL04

SPAL MOST



APL21

UCIEKNIJ

09



ROZDZIAŁ 2: Upadek Luccanora

Wdrapując się na pokład statku zauważasz, jak zniszczone jest drewno. Wygląda, jakby gnął tam od wieków, wystawiony na nieubłagane działanie czasu, wilgoci i słońca.

Gęsta mgła wciąż spowija zatokę, zazdrośnie opierając się porannym promieniom słońca. Jeszcze gęstsze kłęby mgły wydostają się z dziury znajdującej się w samym centrum głównego pokładu, dzieląc go niemal na pół i całkowicie oddzielając kabinę admirała od steru. Wyrwa jest tak ogromna, że aż dziw, że nie rozerwała statku na pół i nie rzuciła go na pastwę fal.

Jedynym dźwiękiem, który przerywa ten okropny bezruch, jest skrzypienie we wnętrzościach statku, niczym odległy jęk przypominający lament potępionych. Na chwilę wstrzymujesz oddech i próbujesz dosłyszeć cokolwiek poza złowieszczymi odgłosami. Nic. Nie słychać nawet plusku portowych fal. Powietrze jest nieruchome i ciężkie, niewzruszone najmniejszą bryzą, a nienaturalnie chłodna mgła oblepia twoje ciało. Nagle przez

mętną mgłę przedziera się nowy dźwięk: ciężkie stąpanie po deskach pokładu. Robisz krok w tył. Skrzypienie wypaczonego i poskręcane drewna odbija się echem w całkowitej ciszy. Słyszysz gardłowe dźwięki i pospieszny tupot kierujący się w twoją stronę. Dostrzegasz niewyraźne, spowite mgłą kształty. Z początku myślisz, że to załoga Seawinga, ale gdy kształty stają się wyraźniejsze, stajesz się dla siebie boleśnie jasny, że nie są to żadni załoganci. Może kiedyś nimi byli, ale teraz już nie...

W mroku pojawia się zakapturzona postać, wypowiadająca rozkazy w języku, którego nie potrafisz zidentyfikować. Ohydne, zniekształcone morskie bestie odpowiadają i ruszają w twój kierunku. Ogromna sylwetka we mgle zaczyna nabierać kształtów, a drewniane deski jęczą głośno pod jej ciężarem. Z każdym krokiem ogromnego stwora wydaje się, że i tak już spróchniały statek z pewnością się zapadnie, ciągnąc wszystkich za sobą do ciemnego, pozbawionego słońca grobu w bezdennych wodach portu Umbral...

NARODZINY CIEMNOŚCI — PRZYWOŁYWANIE PRZEZ KULTYSTÓW:

W tej przygodzie Ciemność jest przywoływana za każdym razem, gdy **Kultysta Cienia** zostanie aktywowany. Ciemność uznaje wszystkich **Kultystów Cienia** za swój punkt narodzin (można zignorować punkty wydrukowane na mapie). Jeśli przywołujący Ciemność kultysta znajduje się już na kafelku Ciemności, nowy kafelek należy umieścić prostopadłe do jakiegokolwiek kafelka Ciemności, który jest połączony z tym, na którym znajduje się kultysta.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięciem umieszczenie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

KARA ZA WYKONANIE AKCJI ODNOWIENIA — POJEDYNCZA:

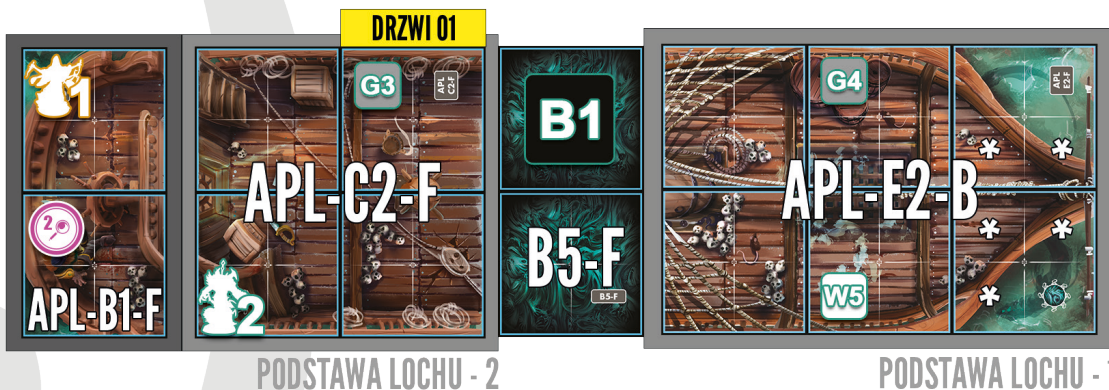
Gdy bohater wykonuje akcję odnowienia (*dobrowolną lub nie*), otrzymuje za karę 1 kostkę kłątwy.

WYGRANIE I PRZEGRANIE PRZYGODY:

Przygoda kończy się natychmiastowym niepowodzeniem, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji: bohater zostaje pokonany przez otrzymanie większej ilości kostek kłątwy lub kostek urazów, niż może posiadać; lub wylosowana zostaje ostatnia runa z woreczka. Przygoda kończy się wygraną, gdy gracz przeczyta wpis o treści: „Tutaj przygoda się kończy”.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY:


Po wykonaniu poniższego rozstawienia należy przeczytać podane instrukcje oraz wszelkie inne instrukcje specjalne znajdujące się na następnej stronie. Następnie można rozpocząć przygodę.



 Biały potwór: *Kultysta Cienia* - **Weteran**

 **B1** Czarny potwór - **Rekrut**

 1 żeton interakcji 2: *Strona 16*

 2+: Biały potwór: *Pustoszyciel* - **Rekrut**

 **G3** 3+: Szary potwór: - **Rekrut**

 **G4** 4+: Szary potwór: - **Rekrut**

 **W5** 5+: Biały potwór: - **Rekrut**

WYDARZENIE SPECJALNE — ZARWANA PODŁOGA:

Oslabione okropnościami, które nawiedziły statek, a także trwającą walką, na wpół przegniłe drewniane deski ustępują pod twoimi stopami i czujesz, że spadasz w ciemną otchłań...

Łądujesz w najniższej położonej ładowni statku. Twój upadek łagodzi głęboka słona woda, która zalała ładownię przez szczelinę praktycznie rozdzielającą statek na dwie części. Ciemność czai się w każdym kącie pomieszczenia, a centrum ładowni jest zdominowane przez czarny posąg z kości słoniowej przedstawiający obłąkanego przywoływanca.

Z ust posągu wychodzą smugi Ciemności, które rozprzestrzeniają się po statku...

Zakończ bieżącą turę i przesuń znacznik inicjatywy na następnego bohatera, ale nie rozpoczynaj jego tury.

Następnie usuń wszystkich bohaterów, kafelki Ciemności i skrzynie (jeśli są), które znajdują się na planszy. Usuń również mapy C4-B i APL E1-F. Na koniec dodaj następujące rozstawienie. Wszyscy gracze muszą umieścić swoich bohaterów na wyznaczonych miejscach. Odłóż na bok pierwsze rozstawienie (które nie jest już podłączone do drzwi 01), ale nie usuwaj go jeszcze.

Możesz wznowić przygodę po wykonaniu wszystkich tych przygotowań.

 Biały potwór: Kultysta Cienia - **Weteran**

 Szary potwór: Pani Pazar - **Rekrut**


 1 żeton interakcji 2: **Strona 17**



PODSTAWA LOCHU - 1

 2+: Szary potwór: Pani Pazar - **Rekrut**

 3+: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 4+: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 5+: Szary potwór **Rekrut**

WYDARZENIE SPECJALNE — POWRÓT NA POKŁAD:

Małe drzwi skrzypią, gdy je otwierasz, odstaniając wąski, zaimprovizowany balkon — prawdopodobnie zapewniający dostęp do kadłuba statku w razie konieczności dokonania napraw. Na wpół zniszczone drabiny linowe ciągną się w górę, prowadząc na pokład. Niechętnie wdrapujesz się na tę, która wygląda najlepiej, i modlisz się, by utrzymała twój ciężar.

Przechodzisz przez nadburcie i patrzysz w stronę steru. Ku twojemu zdumieniu stoi tam admirał Luccanor, który patrzy na ciebie złowrogo. Krzyczy swoim nieludzkim głosem, a z wnętrzości wraku Seawinga wychodzą kolejne morskie stwory...

Zakończ bieżącą turę i przesunź znacznik inicjatywy na następnego bohatera, ale nie rozpoczynaj jego tury. Zaktualizuj rozstawienie,

by odpowiadało temu, które ukazano poniżej. Następnie wszyscy gracze muszą umieścić swoich bohaterów na wyznaczonych miejscach.

Statystyki bojowe admirała Luccanora znajdziesz na stronie 3. Użyj figurki i karty **Pustoszyciela**, które będą reprezentowały go na planszy i na torze inicjatywy.





Jeśli któryś z bohaterów posiada w swoim dzienniku kampanii status „**Hałas**”, usuń go i aktywuj admirała Luccanora drugi raz, tuż po jego pierwszej aktywacji. W przeciwnym razie zignoruj ten efekt.

Możesz wznowić przygodę po wykonaniu wszystkich tych przygotowań. Gdy ostatni wróg zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Ostatnia podróż Seawinga**” na stronie 15.



PODSTAWA LOCHU - 2

PODSTAWA LOCHU - 1

-  1 dowódca Luccanor z mocą 4+G
-  Biały potwór: Kultysta Cienia - **Weteran**
-
-  2+: Szary potwór: Pani Pazur - **Weteran**
-  3+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**
-  4+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**
-  5+: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

KONIEC PRZYGODY — OSTATNIA PODRÓŻ SEAWINGA:

Z ciężkim sercem pozbywasz się ohydnej istoty, która niegdyś była szlachetnym admirałem Luccanorem. Pozbawione życia zwłoki wydychają z siebie mackę ciemności, aż w końcu opadają bezwładnie na pokład statku. Uderzenie wstrząsa całym statkiem, a drewniane deski wokół ciebie zaczynają pękać z trzaskiem i odpadać. Ciemna woda zaczyna wlewać się przez szczeliny. Pośpiesznie przyglądasz się ciału admirała i zauważasz mały półprzezroczysty kryształ, który wypadł z jego płaszcza. Widzisz, jak tańczy w nim niebieskie światło.

Chwytasz szybko kryształ i uciekasz ze statku. W samą porę, by zobaczyć, jak smutne szczątki Seawinga zapadają się pod swoim ciężarem. Z połamanymi masztami i zapadniętym pokładem statek odbywa swoją ostatnią podróż: prosto na dno morza. Gdy znika pod bezlitosną czarną wodą, słońce wydaje się świecić nieco jaśniej, a mgła w końcu zaczyna się przerzedzać. W bezpiecznych już dokach badasz kryształ zabrany ze zwłok Luccanora. Zauważasz, że jest ciepły w dotyku i hipnotyzująco piękny. Na pewno to nie on jest przyczyną zarazy. Może przyniesie ci więcej szczęścia niż jego poprzedniemu właścicielowi.

Możesz mieć tylko nadzieję, że uwolnienie upadłego admirała od klątwy zlikwiduje również chaos i chorobę w reszcie miasta...

Tutaj przygoda się kończy. Możesz przejść do fazy obozu i przeczytać „Po przygodzie — Powrót na ostatni kieliszek”.

PO PRZYGODZIE — POWRÓT NA OSTATNI KIELISZEK

Stoisz w obliczu nikczemnych zniszczeń dokonanych przez istoty Ciemności i zastanawiasz się nad czekającą cię podróżą. Czy wystarczy ci determinacji, by stawić czoła nadchodzącym okropieństwom? Nagle zdajesz sobie sprawę, że dzwonienie w uszach i prześladowące cię uczucie beznadziei zniknęło.

W oszołomieniu idziesz z powrotem do warsztatu Tharmagara, wędrując przez alejki pełne ciał i rannych, czy to za sprawą potworów, czy też zarazy. Parę osób zapuściło się w te okolice, by pracować przy odbudowie i pomagać tym, którzy ocalili. Zdumiewa cię zdolność ludzi do podnoszenia się z klęski.

Ku twojemu zaskoczeniu widzisz mędrca w drzwiach jego pracowni. Patrzy na ciebie wzrokiem pełnym wdzięczności.

„Wejź, wejź! Musimy zbierać się do wyjazdu!” — krzyczy Tharmagar, jednocześnie sygnalizując ci, że masz szybko wejść do środka.

NAGRODY:

- Ujawnij wszystkie karty z talii wyposażenia poziomu
1. Każdy gracz wybiera jedną kartę **wyposażenia**.

APL22
PRZYJRZYJ SIĘ
OCZOM ADMIRALA

APL42
PRZYJRZYJ SIĘ
PODARTYM UBRANIOM

APL12
PRZEKRĘĆ STER

APL52
OKAŻ SZACUNEK ADMIRALOWI

APL02
WYJMIJ SZTYLET

APL32
PODNIĘŚ FRAGMENT STERU

APL13

ZBADAJ USTA POSĄGU

APL33

WEŹ DIADEM

APL23

WEŹ NASZYJNIK

APL03

PODNIĘŚ KOSTUR

APL53

PODNIĘŚ KAMIENNY ODLAMEK

APL43

PRZYJRZYJ SIĘ KSIĘDZE

17

CZARNA SKRZYNIA

Drewno, z którego wykonana jest skrzynia, jest tak czarne, że zdaje się wysysać światło wokół siebie. Jej rogi ozdobione są srebrnymi klamrami, a cienka warstwa pulsującego, ciemnozielonego stopu obrysowuje bezkształtne rzeźbienia na całym dziele. Na zamku skrzyni widnieje inskrypcja w nieznanym języku. Patrząc na nią, słyszysz niewyraźne szepty.

APL54

ZBADAJ
KAMIENNĄ DŁOŃ

APL34

PRZEPROWADŹ RYTUAŁ OCZYSZCZAJĄCY
(TYLKO ŚCIEŻKA POŚWIĘCENIA)

APL24

WYŁAM ZAMEK

APL05

ODCZYTAJ INSKRYPCJĘ
NA SKRZYNI

APL44

PRZECZYTAJ ZWÓJ

APL14

OTWÓRZ ZAMEK
(TYLKO ŚCIEŻKA SPRYTU)



SPECJALNE POLE BITWY – Upadek Seawinga

NARODZINY CIEMNOŚCI — POLOWANIE CIEMNOŚCI:

Na tym polu bitwy Ciemność będzie pojawiać się w punktach narodzin Ciemności lub sąsiadująco do Ciemności już znajdującej się na planszy. Umieść kartę runy **Polowanie Ciemności** stroną „A” do góry na końcu toru inicjatywy. Za każdym razem, gdy dotrze do niej znacznik inicjatywy, należy wylosować wskazaną liczbę run (*po jednej naraz*), umieścić odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, umieścić wylosowane runy na torze inicjatywy, a następnie odwrócić kartę runy.

ZACHOWANIE CIEMNOŚCI — STANDARDOWE:

Ciemność będzie ścigać najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się już na kafelkach Ciemności, pominięcie umieszczanie nowego kafelka. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń nie do uniknięcia, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów w drużynie. Efekt ten ma zastosowanie za każdym razem, gdy runa zostaje wylosowana, ale nie umieszcza się kafelka. Nazywany jest „miażdżeniem”.

CELE POLA BITWY — STANDARDOWE:

Twoim celem jest zostanie jedynym ocalałym bohaterem bądź drużyną. By bohater lub drużyna zostali uznani za wyeliminowanych, należy postępować zgodnie ze standardowymi wytycznymi przedstawionymi w instrukcji.

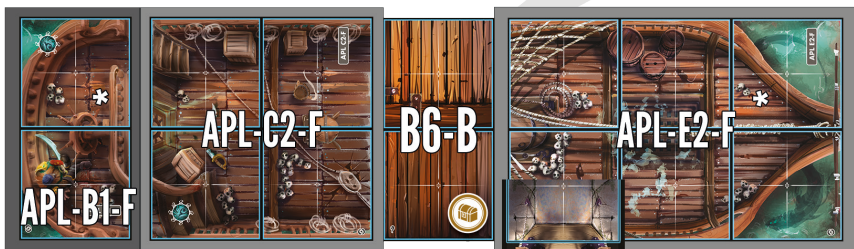
PODZIAŁ DRUŻYN — WSZYSTYCH NA WSZYSTKICH LUB BITWA DRUŻYNOWA:

Bohaterowie będą reprezentować samych siebie, walcząc przeciwko sobie; lub, jeśli gracze tak zdecydują, mogą podzielić się na dwuosobowe drużyny.

ZASADY TWORZENIA BOHATERA — STANDARDOWE:

Na tym polu bitwy bohaterowie nie otrzymują żadnych dodatkowych korzyści. Zmierzą się ze sobą, używając jedynie swoich plansz startowych.

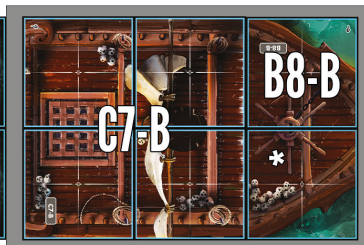
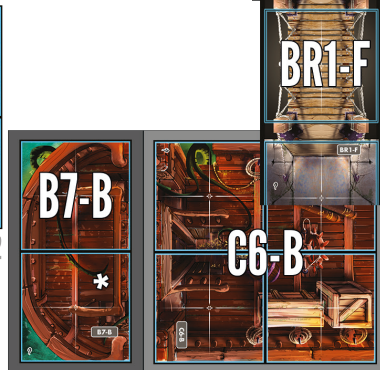
PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 1



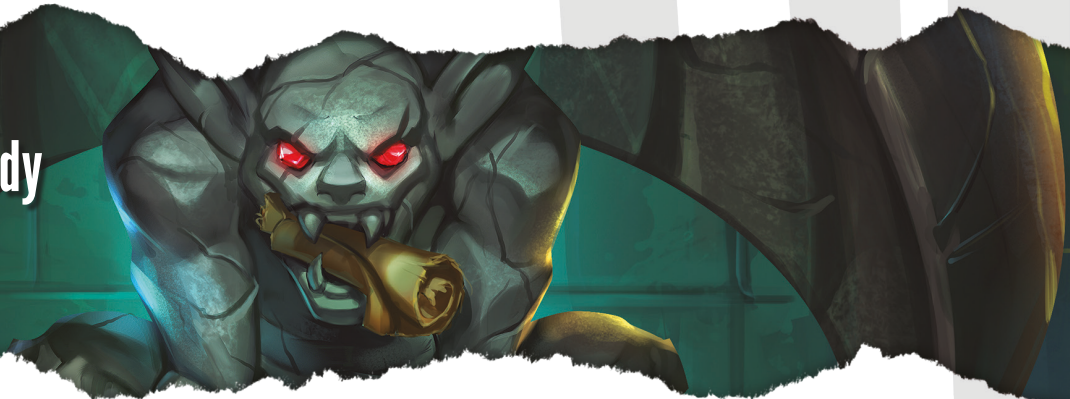
PODSTAWA LOCHU - 2



PODSTAWA LOCHU - 1

 4 żeton skrzyni

Interakcje przygody



- **#APL02: Wyjmij sztylet**

Gdy wyjmujesz sztylet z piersi admirała, widzisz, jak z rany wychodzą cienkie macki Ciemności i próbują owinąć się wokół twoich dłoni.

Wykonaj wyzwanie zręczności (zielone) o trudności 13. Każda kostka zręczności, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu.

SUKCES: Szybko wyrwywasz broń i uciekasz bez szwanku.

Dobierz kartę z talii skrzyń.

PORAŻKA: Macki Ciemności wnikają w twoją skórę i czujesz dziwną obecność w swoim umyśle, jakby jakiś inny byt próbował go zdominować. Opierasz się tej dominacji... na razie.

Otrzymujesz KLĄTWA 2.

- **#APL03: Podnieś kostur**

Gdy bierzesz kostur do rąk, niemal natychmiast otwiera się niewielka szczelina pomiędzy wymiarami. W dziwnym pomieszczeniu widzisz kilka przedmiotów. Portal zaczyna się pomału zamykać. Szybko wkładasz rękę w portal i próbujesz wyciągnąć część przedmiotów.

Wylosuj trzy karty z talii skrzyń, zatrzymaj jedną i zwróć pozostałe do talii. Przetasuj talię skrzyń.

- **#APL04: Spal most**

Nogi ci się trzęsą, gdy widzisz przerażające oblicza mrocznych istot. Jeśli ich nie powstrzymasz, z pewnością ruszą na ciebie i rozerwą twoje ciało na strzępy, a następnie pójdą przed siebie w kierunku Umbral. Patrzysz w górę i dostrzegasz lampy naftowe wiszące na nabrzeżu, które rozświetlają ciemność nocy. Ogień wydaje się być idealną bronią, atakujesz więc lampy, rozbijając je jedna po drugiej na środku pokładu. Nafta rozprzestrzenia się i wkrótce zaczyna się palić. Cała konstrukcja staje w płomieniach. Stworzenia wahają się na widok płomieni. Światło ognia przynosi ci nieco odwagi.

Usuń most BR1-F i dodaj potwory zgodnie z ilustracją.

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Wejście na pokład Seawinga**” na stronie 8.

 1 Biały potwór: Abominacja - **Rekrut**

 1 Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

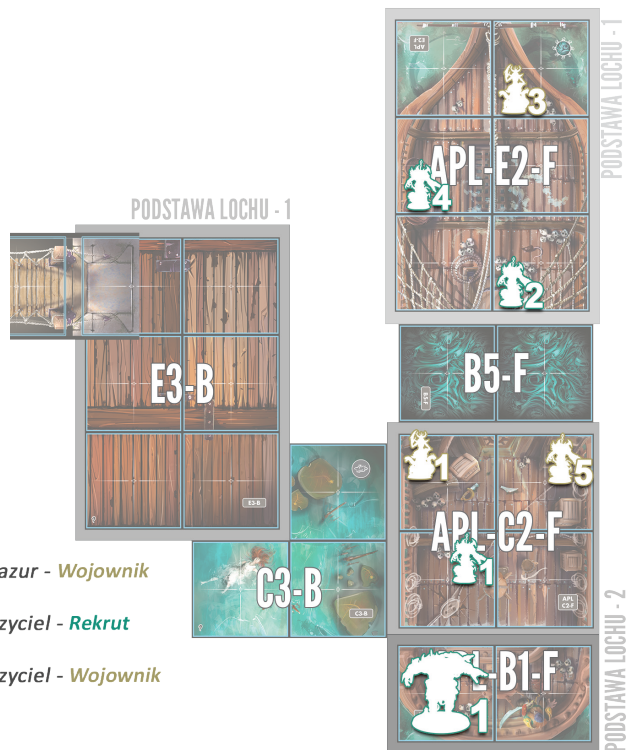
 1 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 2 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 3 +3: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

 4 +4: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 5 +5: Biały potwór: Pustoszyciel - **Wojownik**



- **#APL05: Odczytaj inskrypcję na skrzyni**

Inskrypcja nie wydaje się być w żadnym znanym języku, ale mimo to odczytujesz ją. Gdy to robisz, słyszysz odległe mroczne głosy szepczące w twojej głowie, wzywające cię w objęcia Ciemności.

Otrzymujesz KLĄTWA 1.

- **#APL11: Zniszcz wszystkich**

Patrząc na przerażający przemarsz istot ciemności, zaciskasz zęby i twardo stawiasz stopy na drewnianym pokładzie. Napinasz wszystkie mięśnie w swoim ciele i ryczysz na stwory, próbując ukryć strach pod maską wściekłości. Jeśli masz zginąć, zabierzesz ich wszystkich ze sobą!

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Dodaj potwory zgodnie z ilustracją. Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Wejście na pokład Seawinga**” na stronie 8.

 1 Biały potwór: Abominacja - **Rekrut**

 1 Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

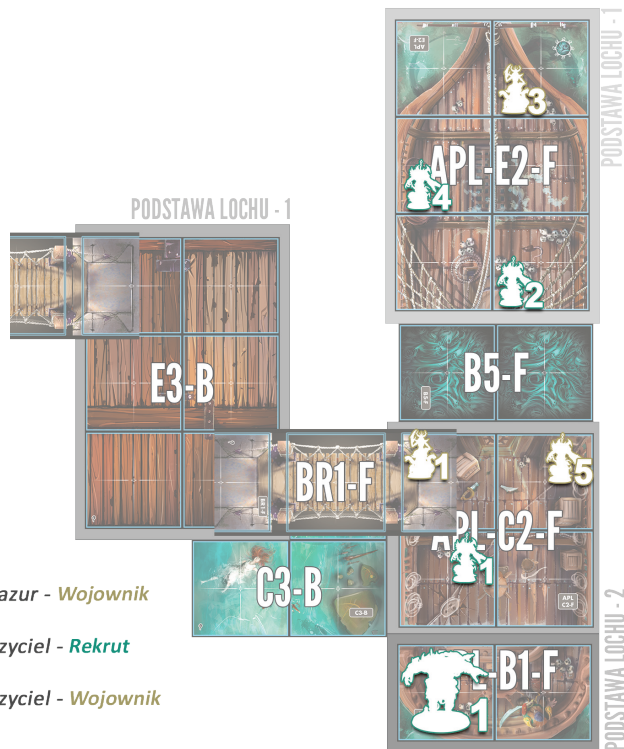
 1 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 2 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 3 +3: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

 4 +4: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 5 +5: Biały potwór: Pustoszyciel - **Wojownik**



- **#APL12: Przekręć ster**

Gdy kręcisz sterem, słyszysz, jak cały statek skrzypi z wysiłku. Statek rusza się, a podłoga trzęsie się gwałtownie pod twoimi stopami. Słyszysz głośny hałas dochodzący z wnętrzości statku i tak nagle, jak wszystko się zaczęło, statek znów się zatrzymuje.

Zapisz status „Tajemne przejście” w swoim dzienniku kampanii.

- **#APL13: Zbadaj usta posągu**

Gdy zbliżasz się do twarzy posągu, zauważasz, że ludzkie rysy i wyraz rozpaczony zostały tak dobrze odwzorowane, że sam widok tej twarzy przyprawia cię o dreszcze. Próbujesz zamknąć usta, z których wypływa Ciemność. Ku twojemu zdziwieniu usta posągu zatrząskują się.

Wybierz i usuń 2 runy z toru inicjatywy.

- **#APL14: Otwórz zamek (tylko Ścieżka sprytu)**

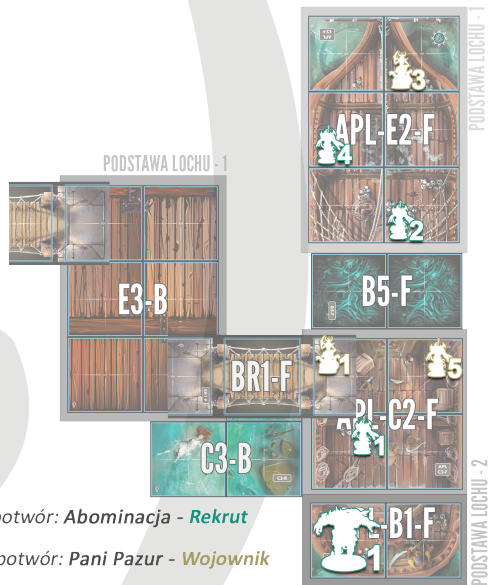
Wkładasz swoje narzędzia do zamka. Niemal natychmiast zostają one wypchnięte przez falę zimna, która sprawia, że czujesz mrowienie na całym ciele.

Wylosuj 2 runy, ale nie umieszczaj odpowiadających im kafelków Ciemności.

- **#APL21: Ucieknij**

Widząc przerażający pochód odrażających stworzeń Ciemności czujesz, jak twoja wola słabnie. Kolana uginają się pod tobą i ledwo udaje ci się nie upaść. Żołądek ci się skręca i czujesz, jak twoje wnętrzości zamarzają. Przerazenie sprawia, że zaczynasz się trząść, a w głowie widzisz obrazy pazurów i zębów rozrywających twoje ciało i wrywających kończyny. Desperacko zwracasz się w kierunku miasta, by uciec i poprosić o pomoc, ale drogę zagradzają ci dwa odrażające, zdeformowane, cuchnące zgnilizną stworzenia. Wyglądają niczym monstrualne połączenie morskich stworzeń z rozkładającymi się zwłokami.

Otrzymujesz SKUPIENIE 2. Dodaj potwory zgodnie z ilustracją na następnej stronie. Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „Koniec przygody — Wejście na pokład Seawinga” na stronie 8.



-  1 Biały potwór: Abominacja - Rekrut
-  1 Szary potwór: Pani Pazur - Wojownik
-  1 Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut

-  2 Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut
-  3 +3: Szary potwór: Pani Pazur - Wojownik
-  4 +4: Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut
-  5 +5: Biały potwór: Pustoszyciel - Wojownik

- **#APL22: Przyjrzyj się oczom admirała**

Zbliżasz się do twarzy admirała i widzisz, jak spod półprzymkniętych powiek niewielka maska Ciemności opuszcza puste oczodoły niczym dym, materializując się wokół ciebie.

Wylosuj liczbę run wskazaną przez kartę **Polowanie Ciemności**, umieść odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, a następnie odwróć kartę.

- **#APL23: Weź naszyjnik**

Zdejmujesz naszyjnik, ale gdy zaczynasz dokładnie go badać, koraliki zamieniają się w pył, a niebieski klejnot w środku amuletu zaczyna emitować światło, które przybiera na sile, sprawiając, że czujesz w piersi nieznośne ciepło.

Odzyskujesz wszystkie punkty zdrowia.

- **#APL24: Wylał zamek**

Próbujesz otworzyć skrzynię, ale reaguje ona na twój dotyk i przemawia wprost do twojej duszy: „Pragniesz potęgi! Ale czy jesteś w stanie zapłacić jej cenę?”.

Otrzymujesz 8 punktów obrażeń nie do uniknięcia i wykonujesz darmową akcję odnowienia.

• **#APL31: Spróbuj zniszczyć most**

Wiesz, że jeśli stwory dotrą do Umbral, zginie więcej niewinnych. Chwytasz więc za broń i próbujesz zniszczyć most, uderzając w trzymające go więzy. Jednak odrażające stworzenia nieubłaganie zmirzają w twoją stronę, zbliżając się coraz bardziej.

Wykonaj wyzwanie siły (żółte) o trudności 15. Każda kostka walki wręcz, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu.

SUKCES: Desperacko uderzasz w więzy, bojąc się, że stwory dosięgną cię, nim ukończysz zadanie. Lina pęka z jednej strony, jednak most nadal stoi. Uderzasz jeszcze kilka razy w ostatnią linę i wreszcie słyszysz, jak pęka. Gdy ponownie spoglądasz na most, widzisz, jak upada pod ciężarem potworów, zrzucając je do morza.

Usuń most BR1-F i dodaj potwory zgodnie z ilustracją.

Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj **„Koniec przygody — Wejście na pokład Seawinga”** na stronie 8.

 1 Biały potwór: Abominacja - Rekrut

 1 Szary potwór: Pani Pazur - Wojownik

 1 Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut

 1 żeton skrzyni

 2 +2: Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut

 3 +3: Szary potwór: Pani Pazur - Wojownik

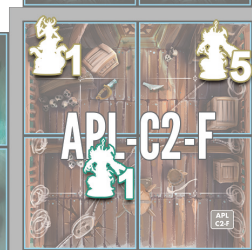
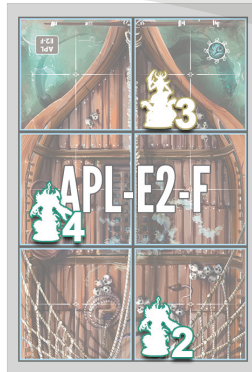
 4 +4: Biały potwór: Pustoszyciel - Rekrut

 5 +5: Szary potwór: Pani Pazur - Wojownik

PODSTAWA LOCHU - 1



PODSTAWA LOCHU - 2




PORAŻKA: Zaczynasz atakować więzy najszybciej, jak tylko potrafisz, ale ku twojej rozpaczy broń wypada ci z ręki. Serce zatrzymuje ci się na chwilę. Rzucasz się na ziemię, by ją odzyskać, zanim wpadnie przez szczeliny pokładu prosto do morza. Gdy tylko czujesz broń w dłoni, odczuwasz krótkotrwałą ulgę. Kiedy jednak wstajesz, widzisz przerażający pochód stworzeń Ciemności, idących przez most w twoim kierunku.

Otrzymujesz **ZMĘCZENIE 2**. Dodaj potwory zgodnie z ilustracją. Gdy ostatni potwór zostanie pokonany, przeczytaj „**Koniec przygody — Wejście na pokład Seawinga**” na stronie 8.

 1 Biały potwór: Abominacja - **Rekrut**

 1 Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

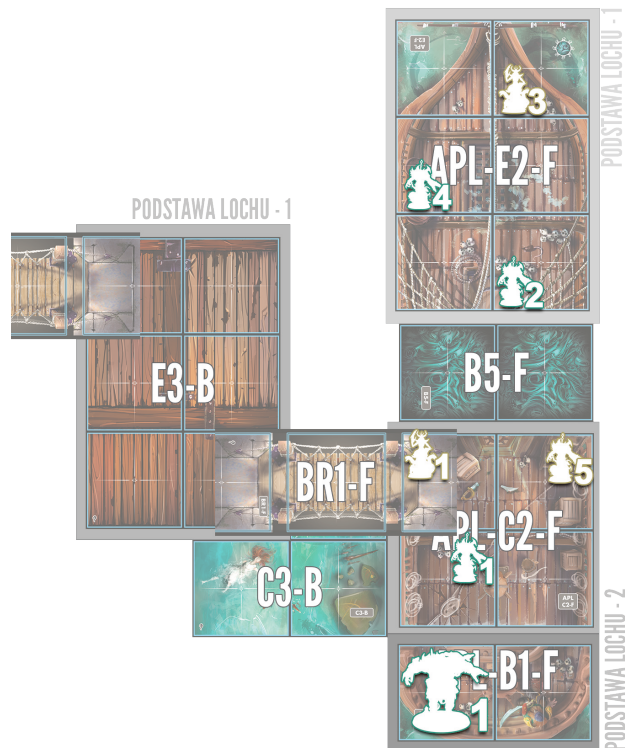
 1 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 2 Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 +3: Szary potwór: Pani Pazur - **Wojownik**

 +4: Biały potwór: Pustoszyciel - **Rekrut**

 +5: Biały potwór: Pustoszyciel - **Wojownik**



- **#APL32: Podnieś fragment steru**

Gdy dotykasz dłoni Luccanora trzymającej fragment steru w kształcie głowy węża, masz wrażenie, że do oderwania go użyto nienaturalnej siły. Sztwywny trup zdaje się wciąż trzymać ster z tą samą siłą. Z dużym wysiłkiem wyjmujesz kawałek steru z rąk admiranta. Gdy ponownie przyglądasz się mężczyźnie, widzisz, jak siada i otwiera powieki, ukazując puste oczodoły. Usta Luccanora otwierają się szeroko, a nieopisany dźwięk wypełnia twój umysł niewypowiedzianymi wizjami i okropnościami podsumowującymi ostatnie chwile życia Luccanora.

Każdy bohater otrzymuje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia.

- **#APL33: Weź diadem**

Zdejmujesz delikatny diadem z głowy posągu i zakładasz go na głowę. Widzisz ostatnie chwile czarodzieja, który został pochłonięty przez Ciemność podczas otwierania czarnej skrzyni.

Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 15. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu.

SUKCES: Zdajesz sobie sprawę, że cena za otwarcie skrzyni była zbyt wysoka, by biedny czarodziej mógł ją zapłacić. Jednak czasem za wielkim poświęceniem idzie wielka nagroda.

Dobierz kartę z talii wyposażenia poziomu 1.

PORAŻKA: Widzisz obrazy i czujesz się, jakby twój mózg stanął w płomieniach. Z jękiem bólu odrzucaś diadem, który z sykiem tonie w wodzie.

Otrzymujesz OPARZENIE 2.

- **#APL34: Przeprowadź rytuał oczyszczający (tylko Ścieżka poświęcenia)**

Czujesz złą aurę emanującą ze skrzyni, więc przeprowadzasz znany rytuał oczyszczający. Skrzynia reaguje z mocą przekraczającą twoje wyobrażenie, ale szybko wykorzystujesz całą swoją energię, by ostłonić się przed potęgą Ciemności.

Otrzymujesz ZMĘCZENIE 2, a następnie OCZYSZCZENIE 2 i TARCZA 2.

- **#APL42: Przyjrzyj się podartym ubraniom**

Dokładnie badasz rozdarcia na płaszczu Luccanora i czujesz coś twardego. Przeszukujesz wewnętrzne kieszenie i znajdujesz fiołkę z lśniącym płynem.

Dobieraj karty z talii skrzyń, aż wylosujesz eliksir. Zatrzymaj tę kartę i wtasuj wszystkie pozostałe wylosowane karty z powrotem do talii.

- **#APL43: Przyjrzyj się księdze**

Trzymasz w dłoniach starożytną księgę. Pismo jest fantastyczne i niewyraźne. Zauważasz, że jedna strona została wyrwana. Z pozostałych poplamionych krwią stron tylko jedna wydaje się być czytelna. Czytając ją, czujesz, jak twoje ciało wypełnia się orzeźwiająco, świetlistą energią. Czujesz się lżej.

Każdy z bohaterów otrzymuje OCZYSZCZENIE 1.

- **#APL44: Przeczytaj zwój**

Pismo na zwoju przypomina ci to z przeczytanej niedawno starej księgi rytuałów, jednak to wydaje się być dziwnie czytelne. W trakcie czytania twój umysł zostaje przeniesiony do pustki pomiędzy płaszczyznami, gdzie widzisz tworzącą się ciemność. Prawda jest nie do zniesienia.

Otrzymujesz 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia.

- **#APL52: Okaż szacunek admirałowi**

Podnosisz kapelusz admirała oraz złamany miecz i kładziesz je na piersi Luccanora. Krzyżujesz ręce mężczyzny, układając go w bardziej godnej pozycji. Wypowiadasz modlitwę i zauważasz, że ciemność wyciekająca z oczu admirała zmniejsza się, a niewielki

promień słońca przebija się przez chmury i okrywa was krótkim dotykem ciepła.

Każdy z bohaterów otrzymuje TARCZA 2.

- **#APL53: Podnieś kamienny odłamek**

Podnosisz kamienny odłamek, który przypomina ci jakąś prymitywną, plemienną rzeźbę. Niemalże czujesz, jak wibruje.

Zapisz status „**Kamienny klucz**” w swoim dzienniku kampanii.

- **#APL54: Zbadaj kamienną dłoń**

Badasz kamienną dłoń przyczepioną do wieka skrzyni, jednak gdy tylko jej dotykasz, zamienia się w pył. Pod palcami widać niewielki wyszczerbiony klejnot o kształcie podobnym do zamka skrzyni.

Jeśli którykolwiek bohater ma w swoim dzienniku kampanii status „**Kamienny klucz**”, usuń go i przeczytaj poniższy wpis. Jeśli żaden bohater go nie posiada, nic się nie dzieje.

Łączysz dwie połówki dziwnego symbolu i umieszczasz go na zamku skrzyni. Skrzynia otwiera się i ucieka z niej ciemność, a wizje przerażającej przyszłości wypełniają twój umysł.

30

Każdy z bohaterów otrzymuje KLĄTWA 1 i SKUPIENIE 2.

TWÓRCY GRY (AGE OF DARKNESS 1.5)

Oryginalny projekt gry: Daniel Alves i Eurico Cunha

Dyrektor artystyczny: Daniel Alves

Projekt graficzny: Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira i Wallace Lucas

Dyrektor opracowania: Mauro Carvalho

Opracowanie gry: Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando i Luigi Gomes

Ilustracje: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino oraz Studio Bonnie & Clyde

Zasady: Mauro Carvalho

Opracowanie i rozwój fabuły: Mauro Carvalho

Korekta i tłumaczenie (język angielski): Luigi Gomes

Korekta: William Niebling

Modele 3D: Pedro Tavares

Współzałożyciele CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis i Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: Info@wearecgs.com.

© 2021 CGS - Creative Games Studio, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być bez zgody powielana lub kopiowana.



CREATIVE
Games Studio

TWÓRCY GRY (UPADEK LUCCANORA 1.0)

Projekt gry: Daniel Alves i Eurico Cunha

Dalsze opracowanie: Augusto Barbosa Faria, Davi Araki, Eduardo Cavalcante i Mauro Carvalho

Projekt graficzny i kierownictwo artystyczne: Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Laura Graça i Victor Almeida Ferreira

Ilustracje: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino oraz Studio Bonnie & Clyde

Modele 3D: Pedro Tavares Santos

Produkcja: CGS - Creative Games Studio

Zasady: Mauro Carvalho i William Niebling

Korekta: William Niebling

Opracowanie fabuły: Augusto Barbosa Faria

Korekta i tłumaczenie (język angielski): Victor Scanapieco Queiroz

Testy: Augusto Barbosa Faria, Alexandre Xandão, Daniel Alves, Davi Araki, Eduardo Cavalcante, Eduardo Guerra, Eurico Cunha, Flaviano Ranção, Igor Knop, Lucas Campos, Leandro Lopardi, Mauro Carvalho, Ronan i Victor Almeida

Ferreira.

© 2020 CGS - Creative Games Studio, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być bez zgody powielana lub kopiowana.

Współzałożyciele CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis i Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: info@wearecgs.com.



CREATIVE
Games Studio