

# AGE OF DARKNESS

# RULEBOOK





# CHRONICLES OF DRUNAGOR: AGE OF DARKNESS - wersja 1.5

*Chronicles of Drunagor: Age of Darkness* jest kooperacyjną grą planszową dla jednego do pięciu graczy. Jako drużyna, gracze będą próbować pokonać siły zła poprzez ukończenie serii przygód osadzonych na kontynencie Daren. Każda przygoda wyśle bohaterów do trójwymiarowego lochu, w którym będą walczyli z potworami, znajdować legendarne skarby, zdobywać doświadczenie i stawiać czoła potężnym bossom. W trakcie swojej wyprawy znajdziesz wyjątkowe punkty interakcji, wzbogacone wspaniałymi ilustracjami, w których to TY zdecydujesz o kierunku, w którym podąży historia.

Wrogowie wszelkiego rodzaju są kontrolowani przez mechanikę gry za pomocą łatwych do wykonania kroków. Bohaterowie będą z nimi walczyć za pomocą ataków wręcz, dystansowych, a także magicznych. Jednakże nadchodząca Ciemność może zaszkodzić bohaterom i dać siłę przeciwnikom! Jest ona stałym wrogiem w grze, którego zachowanie jest inne w każdej przygodzie. Zawsze jednak stanowi zagrożenie dla ciebie i twoich przyjaciół.

Wypełnij ostateczne cele scenariusza, by odnieść zwycięstwo w walce ze złem, lub poddaj się mocy **Ciemności** i patrz, jak świat ginie w popiołach!

Jesteście gotowi na walkę z **Ciemnością**? A może poddadacie się jej zepsuciu?

**\* To jest wersja 1.5 *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*. Jeśli posiadasz poprzednią wersję gry (1.0), wejdź na naszą stronę [www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com), aby dowiedzieć się, jak wymienić stare komponenty.**

## TWÓRCY GRY

**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 Vinicius 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

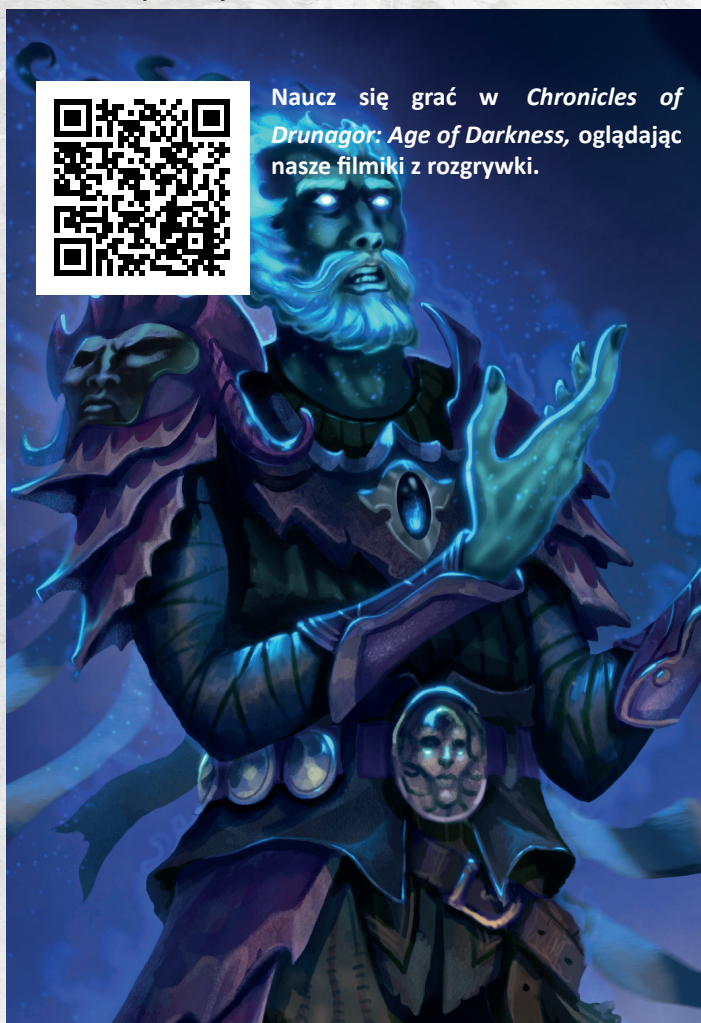
[www.wearecgs.com](http://www.wearecgs.com)

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

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

Ten produkt został wykonany z całkowitą starannością. Jeśli jednak brakuje jakiegoś elementu lub jest on uszkodzony, prosimy o kontakt z naszym Działem Obsługi Klienta pod adresem: [customerservice@wearecgs.com](mailto:customerservice@wearecgs.com).

Twój problem zostanie jak najszybciej rozwiązany.



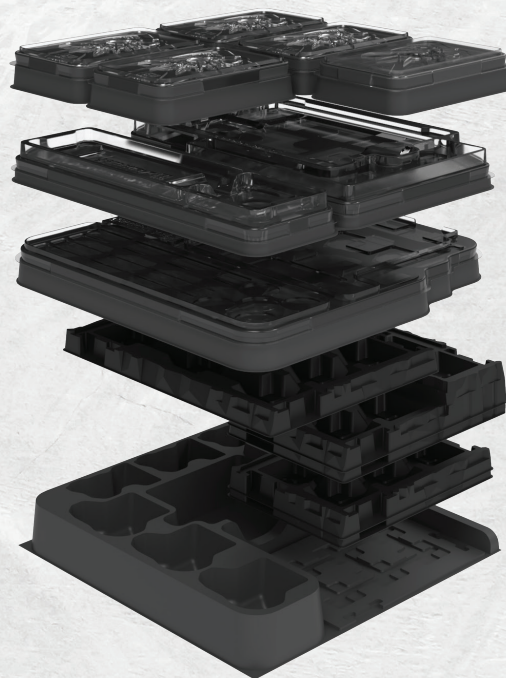
Nauč się grać w *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*, oglądając nasze filmiki z rozgrywki.



# Spis treści

Elementy gry.....	4	Wyposażenie.....	34
Omówienie gry.....	6	Wyposażanie nowych przedmiotów.....	34
Statusy, aury i skutki.....	6	Interakcja z wyposażeniem (karty i efekty).....	35
Poznanie bohatera.....	7	Przedmioty dwustronne.....	36
Twoja sakwa.....	9	Potwory.....	38
Zwierzęta.....	9	Rozmiary potworów.....	38
Przygotowanie przygody.....	10	Tury potwora.....	39
Podstawy gry.....	12	Stany i zdolności wyzwalane.....	39
Tor inicjatywy.....	12	Przygotowanie, ruch i atak.....	39
Tury bohatera.....	13	Znaczenie „X”.....	40
Ograniczenia związane z zaangażowaniem w walkę.....	13	Standardowe i alternatywne wersje potworów.....	41
Przewaga i niekorzyść.....	14	Wersje potworów o złożonym zachowaniu.....	41
Reakcje.....	14	Dowódcy.....	42
Przyznawanie obrażeń bohaterom.....	14	Obliczanie zdrowia dowódcy.....	42
Towarzysze.....	15	Karty ataku dowódcy.....	42
Tury potwora.....	16	Zwierzchnicy.....	43
Tura Ciemności (karta runy).....	16	Personalizacja dowódców i zwierzchników.....	43
Przywoływanie potworów.....	16	Generałowie (bossy).....	43
Interakcje.....	18	Ciemność.....	44
Skrzynie.....	18	Kafelki Ciemności.....	44
Wyzwania.....	19	Narodziny Ciemności.....	44
Wygranie lub przegranie przygody.....	19	Efekty Ciemności.....	46
Faza obozu.....	19	Teren.....	47
Kostki akcji, kostki statusu i akcje odnowienia.....	20	Trójwymiarowy teren.....	48
Kostki statusu.....	20	Mosty.....	49
Akcja odnowienia.....	20	Obóz.....	50
Stany, efekty natychmiastowe i żetony zasobów.....	21	Przechowywanie przedmiotów.....	51
Akcje bohatera.....	22	Restartowanie przygód powiązanych.....	51
Ruch.....	22	Inne tryby gry.....	52
Pola i obszary.....	22	Pojedyncze przygody.....	52
Popychanie i miażdżenie.....	23	Gry PvP.....	53
Poruszanie się po różnych poziomach.....	23	Słownik stanów, słów kluczowych i terminów.....	54
Umiejętności.....	24	Rodzaje żetonów.....	59
Rodzaje umiejętności i ich zasięg.....	25	Skrót zasad i wskazówki.....	60
Obieranie celu.....	26		
Umiejętności pasywne.....	26		
Ataki bronią.....	27		
Trafienia krytyczne i podwójne obrażenia.....	28		
Krytyczne pułki.....	28		
Ataki zakłębami.....	29		
Pomniejsze akcje.....	29		
Wymiana przedmiotów.....	29		
Używanie przedmiotów jednokrotnego użytku.....	29		
Interakcja.....	30		
Otwieranie drzwi.....	30		
Przeszukiwanie skrzyń.....	31		
Używanie zdolności skupienia.....	31		
Zdolności klasowe.....	32		
Uczenie się zdolności klasowych.....	32		
Wieloklasowość.....	32		
Powołanie bohatera.....	33		
Inicjatywa i przywództwo w drużynie.....	33		

*Chronicles of Drunagor: Age of Darkness* zawiera specjalnie zaprojektowane organizery, dzięki którym lepiej przechowasz i uporządkujesz swoją grę oraz całe doświadczenie. Oto schemat pokazujący, jak włożyć elementy z powrotem do pudełka.





# Elementy gry



1 figurka Nieumarłego Króla



5 figurek bohaterów



4 figurki Szkieletowych Łuczników



4 figurki Mrocznych Wampirów



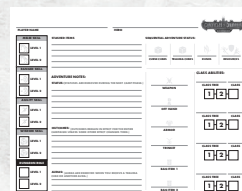
4 figurki Zgniłego Mięsa



4 figurki Kultystów Cienia



4 figurki Egzekutorów



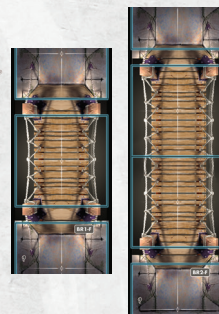
1 bloczek dzienników kampanii



3 figurki Rycerzy Cienia



3 figurki Abominacji



2 kafelki mostów

7 dużych żetonów  
(6 żetonów zwierząt i 1 znacznik inicjatywy)



256 żetonów



1 instrukcja, 1 Księga przygód i 1 Księga interakcji







39 kart przygody



20 kart skrzyń



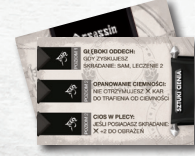
72 karty przedmiotów obozowych



13 kart wyposażenia startowego



20 kart umiejętności bohatera



20 kart zdolności klasowych



15 kart powołania



40 kart potworów



10 kart ataku dowódcy



5 kart ataku Nieumarłego Króla



4 karty run i scenariuszy



6 kart inicjatywy



6 kart zwierząt



23 karty postaci specjalnych



1 karta dowódcy



19 kart wydarzeń specjalnych



64 kafelki mapy (32 elementy)



16 kolorowych podstawek pod potwory



1 kość k6 (kość pułapki)



1 kość k20



5 plansz bohatera



225 kostek: 30 żółtych, 30 niebieskich, 30 czerwonych, 30 zielonych, 6 fioletowych, 66 białych, 5 różowych i 28 czarnych



36 żetonów run: 7 szarych, 7 czerwonych, 7 zielonych, 7 pomarańczowych i 8 niebieskich



1 woreczek na runy



36 dużych kafelków Ciemności i 24 małe kafelki Ciemności



48 składanych kart drzwi



1 plansza statystyk bossów i potworów oraz 1 plansza obozu i statystyk potworów



5 plastikowych podstawek lochu



1 tor inicjatywy



# Omówienie gry

**Chronicles of Drunagor: Age of Darkness** to gra składająca się z serii przygód zwanych „kampanią”. Ta sama grupa poszukiwaczy przygód bierze udział we wszystkich osiemnastu rozdziałach.

**Zauważ:** Możesz również cieszyć się *Chronicles of Drunagor*, grając w samodzielną grę zwaną pojedynczą przygodą lub w nastawioną na współzawodnictwo grę PvP. Instrukcje przedstawione w tej sekcji zakładają, że rozgrywasz kampanię. Przeczytaj sekcje dotyczące innych trybów gry, aby zobaczyć, jak zmienia się rozstawienie gry i rozgrywka.

Kampania jest historią opowiadaną rozdział po rozdziale. Każdy z nich jest jedną przygodą. Podczas każdej przygody gracze będą na zmianę eksplorować lochy, wchodzić w interakcje z wydarzeniami i walczyć z potworami, odkrywając główny wątek sagi Bohatera Daren, w której zmierzą się z siłami z innego świata znanymi jako „Ciemność”.

Gdy w trakcie eksploracji lochu, **choć jeden** z bohaterów zginie od poniesionych ran lub podda się zepsuciu Ciemności, przygoda zakończy się porażką. Nie ma żadnych kar za przegraną, jednak gracze będą musieli zresetować przygodę i spróbować swoich sił jeszcze raz.

Pomiędzy przygodami bohaterowie wracają do obozu na tak zwaną „fazę obozu”. Tam wyleczą swoje rany, odbiorą nagrody za ukończenie przygody i przygotowują się do kolejnego wyzwania.

Kampania jest zbyt obszerna, by można ją było ukończyć w ciągu jednej lub kilku sesji, a ponieważ jest wiele informacji dotyczących postaci, które są aktualizowane w miarę postępów i kończenia kolejnych przygód, śledzenie tego wszystkiego byłoby dla graczy bardzo trudne. Aby ułatwić to zadanie, w momencie rozpoczęcia kampanii każdy gracz otrzymuje **dziennik kampanii**.



Kampania jest długa i wymagająca. W jej trakcie bohaterowie odblokują wiele nowych umiejętności i zdolności klasowych, a także zdobędą mnóstwo nowego wyposażenia! Każdy gracz ma do dyspozycji specjalnie zaprojektowane organizery kampanii, w których może przechowywać i zapisywać wszystkie nowe rzeczy, które odblokuje w trakcie gry. W środku możesz przechowywać swoją figurkę bohatera, karty i kostki, co znacznie ułatwia przygotowanie do kolejnej gry.

Dziennik kampanii to arkusz, na którym możesz zapisywać wszystkie postępy postaci, stan gry i status kampanii, na które wpływ mają konsekwencje wyborów dokonywanych przez drużynę. Konsekwencje te należy zapisywać w dzienniku kampanii w kategoriach „Status”, „Aura” lub „Skutek”.

- **Status** oznacza wybór, który może coś zmienić na krótki czas. Statusy są usuwane w momencie odwiedzenia obozu, mają więc wpływ tylko na przygodę, którą aktualnie rozgrywasz (a także wszelkie powiązane z nią przygody). Statusem może być również tymczasowy wzrost morale lub magiczne błogosławieństwo, które otrzymała postać. Bohater może posiadać dowolną liczbę statusów odnotowanych w swoim dzienniku kampanii.

**Zauważ:** Niektóre przygody mogą pomijać fazę obozu. Gdy tak się stanie, zdobyte statusy przenoszone są na następny rozdział. Usuwane są tylko w obozie, a więc nie zawsze po zakończeniu przygody.

- **Aury** to trwałe błogosławieństwa, które oddziałują na bohatera do momentu ich usunięcia, czyli do momentu otrzymania kostki urazów lub otrzymania nowej aury (która musi wtedy zastąpić starą). Istnieją inne efekty specjalne w grze, które mogą usunąć aurę, ale są to szczególne przypadki, a każdy taki efekt będzie wyjaśniony.
- **Skutki** utrzymują się natomiast do końca kampanii, a ich konsekwencje można odczuć w trakcie całej historii.

Dzięki aktualizowaniu dziennika kampanii, drużyna może łatwo wstrzymać i ponownie rozpocząć kampanię dokładnie w tym samym miejscu, w którym zakończyła sesję, zapewniając tym samym ciągłość rozgrywki.

PLAYER NAME		HERO		SEQUENTIAL ADVENTURE STATUS:							
MELEE SKILL		STASHED ITEMS		CURSE CUBES		TRAUMA CUBES		RUNES		RESOURCES	
LEVEL 1											
LEVEL 2											
RANGED SKILL		ADVENTURE NOTES:		WEAPON		OFF HAND		ARMOR		CLASS ABILITIES:	
		STATUS: (STATUSES ARE REMOVED DURING THE NEXT CAMP PHASE.)								CLASS TREE CLASS	
LEVEL 1										1 2	
LEVEL 2										1 2	
AGILITY SKILL		OUTCOMES: (OUTCOMES REMAIN IN EFFECT FOR THE ENTIRE CAMPAIGN UNLESS SOME OTHER EFFECT CHANGES THEM.)		TRINKET		BAG ITEM 1		BAG ITEM 2		CLASS TREE CLASS	
LEVEL 1										1 2	
LEVEL 2										1 2	
WISDOM SKILL		AURAS: (AURAS ARE REMOVED WHEN YOU RECEIVE A TRAUMA CUBE OR ANOTHER AURA.)								CLASS TREE CLASS	
LEVEL 1										1 2	
LEVEL 2										1 2	
DUNGEON ROLE										CLASS TREE CLASS	
LEVEL 1										1 2	
LEVEL 2										1 2	

Dziennik kampanii — to tutaj udokumentujesz epickie przygody swojego bohatera!



# Poznanie bohatera

## Twoja plansza postaci

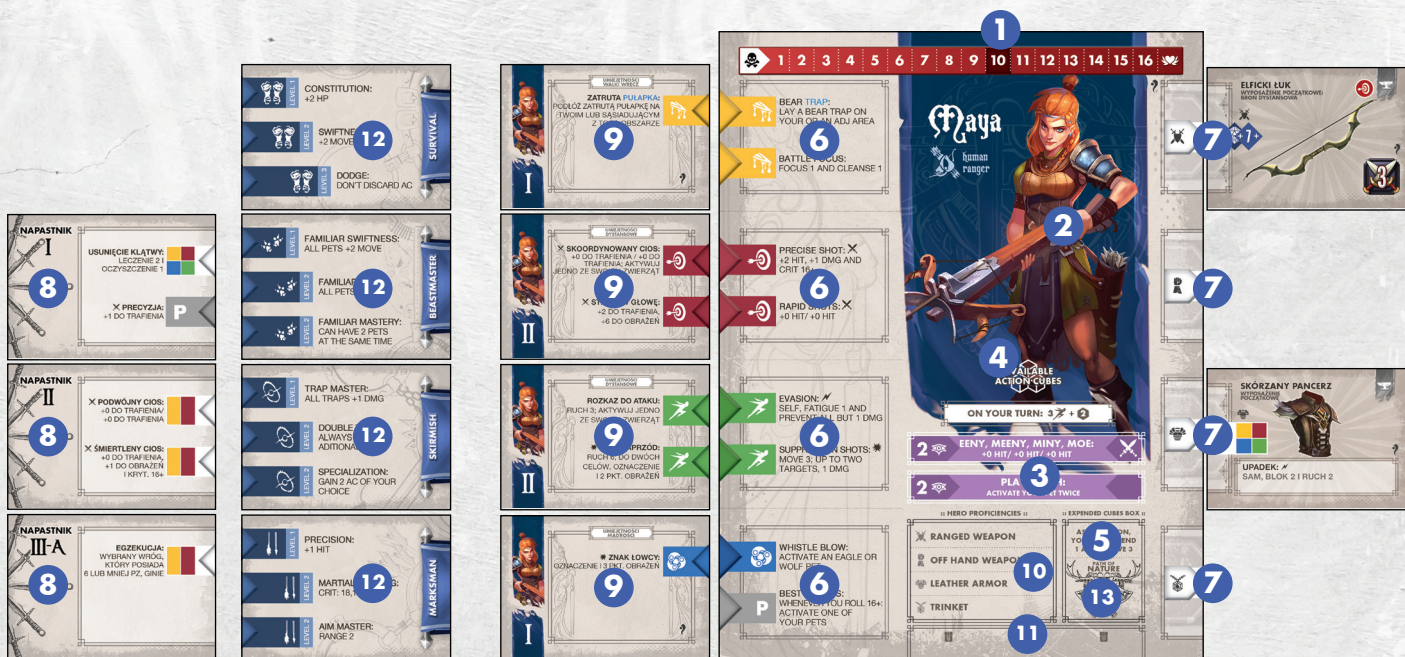
Każdy bohater posiada unikalną planszę postaci, która pokazuje jego umiejętności i pomaga śledzić jego status podczas gry. Na planszy postaci znajdziesz następujące informacje:

- 1. Pasek zdrowia:** Tutaj możesz śledzić aktualny stan zdrowia swojego bohatera. Na początku przygody liczbę punktów zdrowia bohatera wskazuje ciemnoczerwone pole na pasku zdrowia. Umieść na tym polu różową kostkę. Gdy bohater traci lub odzyskuje zdrowie, należy przesunąć różową kostkę wzdłuż tego toru.
 

**Ważne:** Maksymalna liczba punktów zdrowia nie może przekroczyć 16, czyli maksymalnej liczby oznaczonej na torze. Każda dodatkowa premia do zdrowia, którą otrzyma twoja postać, a która przekracza tę wartość, nie będzie brana pod uwagę.
- 2. Portret bohatera:** Ta grafika przedstawia twojego bohatera w pełnej chwale! Użyj jej, by znaleźć swoje karty i figurkę bohatera.
- 3. Zdolności skupienia:** To specjalne zdolności, których bohater może użyć, odrzucając żetony skupienia zamiast kostek akcji, ale tylko wtedy, gdy zebrał wystarczająco dużo skupienia, by za nie zapłacić (patrz strona 31).
- 4. Pula dostępnych kostek akcji:** Kostki akcji pozwalają bohaterowi na wykonanie do dwóch akcji kostek w trakcie swojej tury (patrz strona 13). Przechowuj tutaj niewykorzystane kostki akcji do czasu ich wykorzystania.
- 5. Wyczerpane kostki akcji:** Niektóre akcje wymagają „wyczerpania” kostek akcji, by je wykonać. Umieść tutaj swoje wyczerpane kostki akcji. Można je normalnie odnowić.
- 6. Umiejętności początkowe:** Każdy bohater rozpoczyna kampanię z ośmioma umiejętnościami, podzielonymi na cztery kategorie: walka wręcz (żółte), walka dystansowa

(czerwone), zręczność (zielone) i mądrość (niebieskie). Kolory umiejętności odpowiadają kolorom kostek akcji. Bohaterowie rozpoczynają również grę z jedną umiejętnością pasywną (szarą), która zawsze jest aktywna.

- 7. Wyposażenie:** Twój bohater będzie zdobywał i korzystał z wyposażenia w trakcie kampanii. Na początek otrzymasz dwie karty wyposażenia startowego (patrz następna strona). Na planszy bohatera znajdują się wyszczególnione miejsca na całe wyposażenie, którego bohater może używać w danej chwili.
- 8. Powołanie bohatera:** Możesz dostosować zdolności swojego bohatera poprzez wybór powołania, które zapewni ci nowe opcje umiejętności i określi twoje miejsce na torze inicjatywy.
- 9. Dodatkowe umiejętności bohatera:** W miarę postępów w kampanii, bohater będzie mógł się uczyć i odblokowywać nowe umiejętności (patrz następna strona). Umiejętności to zwykle dodatkowe akcje kostek, które może wykonać bohater.
- 10. Biegłości bohatera:** Każdy element wyposażenia należy do określonego typu i podtypu. Biegłości bohatera określają, z jakiego podtypu wyposażenia bohater może korzystać.
- 11. Twoja sakwa:** Tutaj możesz przechowywać przedmioty jednokrotnego użytku lub nieużywane przedmioty.
- 12. Zdolności klasowe:** Gdy bohater ukończy kilka przygód, będzie mógł nauczyć się i odblokować unikalne zdolności klasowe (patrz strona 9). Zdolności klasowe to zazwyczaj nowe moce i zdolności, które bohater może rozwijać.
- 13. Ścieżka bohatera:** Ze względu na swoje pochodzenie, każdy bohater przynależy do określonej ścieżki. Będzie miało to wpływ na wynik niektórych wyzwań.



Specjalnie zaprojektowane organizery są dostępne w oddzielnej sprzedaży dla graczy, którzy chcieliby łatwiej (i o wiele fajniej!) uporządkować swoje przedmioty!



## Karty wyposażenia startowego

Każdy bohater rozpoczyna grę z dwiema kartami wyposażenia startowego, zależnie od swojej biegłości. Wybierz pancerz startowy i broń startową odpowiednią dla bohatera i umieść je obok pasujących ikon po prawej stronie planszy bohatera.

Bohaterowie będą zdobywać nowe wyposażenie w miarę postępów w kampanii. Więcej o wyposażeniu i biegłościach znajdziesz na stronie 34.



## Wybieranie wyposażenia startowego

W miarę postępów w fabule, bohaterowie będą zdobywać nowe wyposażenie i prawdopodobnie odrzucą swoje wyposażenie startowe, by zrobić miejsce w ekwipunku. Podczas fazy obozu bohater zawsze może odzyskać dowolny element wyposażenia startowego, biorąc odpowiednie karty z pudełka z grą.

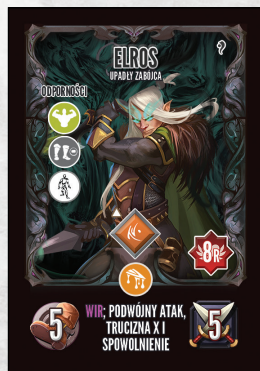
## Karta inicjatywy

Każdy bohater posiada kartę inicjatywy, która służy do zaznaczania kolejności na torze inicjatywy (patrz strona 12).

Karta inicjatywy określa również liczbę kostek akcji, z którymi zaczynasz grę. Dodatkowo kostki akcji otrzymujesz za każdym razem, gdy bohater nauczy się i odblokuje nową umiejętność bohatera (nie dotyczy umiejętności klasowych i wyposażenia).



PRZÓD karty inicjatywy Elrosa



TYŁ karty inicjatywy Elrosa

## Upadli bohaterowie

Na drugiej stronie karty inicjatywy każdego bohatera w pudełku podstawowym znajduje się jego upadła wersja, która może okazać się potrzebna w trakcie kampanii. Gdy tak się stanie, przygoda, którą rozgrywasz, dostarczy instrukcji dotyczących użycia tej karty. Do tego momentu pamiętaj, by używać dobrej strony karty inicjatywy.

## Karty umiejętności bohatera

W trakcie kampanii bohater może uczyć się i odblokowywać dodatkowe umiejętności bohatera opisane na kartach umiejętności. W pudełku podstawowym każdy bohater ma dostęp do 4 dwustronnych kart umiejętności.

Na każdej stronie widnieje cyfra oznaczająca poziom umiejętności. Możesz nauczyć się umiejętności na poziomie 2 tylko wtedy, gdy posiadasz już odpowiednią umiejętność na poziomie 1.

W momencie rozpoczęcia kampanii bohater nie posiada żadnej z tych kart. Otrzymujesz je w nagrodę, gdy awansujesz w przygodach.



Karty umiejętności Elrosa stroną z poziomem 1 do góry.

## Powołanie bohatera

Powołanie ma na celu dalszą personalizację wybranego bohatera. W pudełku podstawowym jest ich pięć do wyboru: taktyk, obrońca, przywódca, napastnik i wzmacniacz.

To ważny wybór, gdyż ustala kolejność bohaterów na torze inicjatywy, a także określa, kto zostanie **przywódcą drużyny**, który będzie podejmował niektóre decyzje w grze.

Wybierz swoje powołanie i weź odpowiedni dla niego zestaw kart. Bohater rozpoczyna kampanię z dostępem do czterech wybranych umiejętności powołania opisanych na dwóch początkowych kartach powołania (I i II). Umieść te karty na swoim obszarze gry.

Możesz na razie odłożyć na bok swoją trzecią (III) kartę powołania. Możesz nauczyć się i odblokować te umiejętności w dalszej części kampanii, tak jak każdą inną umiejętność. Więcej o powołaniu znajdziesz na stronie 33.



Powołanie bohatera: karty taktyka.



## Karty zdolności klasowych

Każdy bohater posiada zestaw kart zdolności klasowych. Będziesz używać tych kart, by pokazać, jakie zdolności klasowe posiada twój bohater.

W momencie rozpoczęcia kampanii bohater nie posiada żadnych zdolności klasowych. Można się ich nauczyć i odblokować w miarę postępów w przygodach.

Więcej o zdolności klasowych znajdziesz na stronie 32.



*Karty umiejętności klasowych: W pudełku podstawowym znajduje się 5 klas. Zabójca, mnich, łowca, mag i wojownik.*

## Zwierzęta

Niektórzy bohaterowie posiadają zdolność przywoływania sojuszników, którzy pomagają im w walce z Ciemnością. Sojusznikami tymi są zwierzęta.

Po przywołaniu zwierzę zajmuje niezajęte pole wybrane przez bohatera, który je przywołał, i sąsiadujące z nim. Zwierzęta posiadają swoje własne karty, które nie są dodawane do toru inicjatywy, tylko są umieszczane obok planszy bohatera, który je przywołał.

Zwierzęta posiadają tylko 1 PZ. Ciemność i szkodliwy teren wpływają na nie w taki sam sposób jak na bohaterów. Mogą jednak otrzymywać żetony TARCZY i stanów, a także korzystać z efektu BLOKU jak każda postać. Gdy zwierzę traci swój 1 PZ, zostaje odwołane. Zwierzę, które zostało odwołane, może zostać przywołane ponownie za pomocą umiejętności, która je aktywuje.

Akcja zwierzęcia następuje natychmiast po akcji bohatera, który je przywołał, a jego tura przebiega dokładnie w tej kolejności: akcja ruchu i atak. Zwierzę nie może zaatakować, a następnie wykonać ruchu, tak samo jak potwór.

Gdy jakiś efekt pozwala bohaterowi aktywować zwierzę, może on wybrać przywołanie zwierzęcia zamiast aktywowania go. Efekty, które aktywują zwierzę, mogą zawierać instrukcje aktywacji konkretnego zwierzęcia lub tylko ogólne polecenie. Jeśli efekt określa, które zwierzę musi zostać aktywowane, należy postępować zgodnie z instrukcjami. W innym wypadku, jeśli efekt nakazuje tylko „Aktywuj jedno ze swoich zwierząt”, oznacza to, że możesz aktywować dowolne, wybrane przez siebie zwierzę.

Każdy bohater może mieć tylko jedno przywołane zwierzę jednocześnie. Jeśli przywoła drugie zwierzę, pierwsze jest odwoływane. Niektóre efekty mogą pozwolić bohaterowi na posiadanie więcej niż jednego zwierzęcia jednocześnie.

Niektóre efekty pozwalają na dodatkową aktywację zwierzęcia (nawet poza jego turą). Kiedykolwiek tak się dzieje, aktywacja zwierzęcia oznacza możliwość wykonania ruchu, a następnie przeprowadzenia ataku; przeprowadzenia ataku; lub też przywołania zwierzęcia.

## Twoja sakwa

Każdy bohater posiada sakwę, w której może przechowywać do dwóch przedmiotów. W sakwie można trzymać przedmioty jednokrotnego użytku i niewykorzystane karty wyposażenia.

Możesz uzyskać dostęp do przedmiotów w swojej sakwie, wykonując pomniejsze akcje **Użyj przedmiotu jednokrotnego użytku** lub **Wymień przedmiot**. By lepiej zrozumieć, jak korzystać z wyposażenia, przeczytaj informacje na stronie 29.

Sakwa jest pusta na początku kampanii. Gdy zdobywasz przedmioty i przechowujesz je w swojej sakwie, umieść je w pobliżu swojej planszy postaci. Każdy element wyposażenia (jednokrotnego użytku lub inny), który pozostawisz w sakwie, przechodzi z bohaterem do następnej przygody.

Ponadto możesz też przechować w schowku przedmioty obozowe i przedmioty przygodowe (ale nie karty skrzyń), które znajdziesz podczas swoich przygód (patrz strona 51).



*To Luma, wilk, reprezentowany na planszy przez okrągły żeton z pasującą ilustracją.*



*To Jinx, orzeł, reprezentowany na planszy przez okrągły żeton z pasującą ilustracją.*



# Przygotowanie przygody

Gdy znasz już podstawowe aspekty swojego bohatera, nadszedł czas, by nauczyć się, jak przygotować przygodę! Zawsze, gdy zamierzasz rozpocząć grę, wykonaj poniższe kroki:

1. Połóż **Księgę interakcji** w zasięgu ręki.
2. Potasuj **karty skrzyń** i stwórz zakrytą talię w pobliżu obszaru gry. Karty skrzyń to skarby (głównie przedmioty jednokrotnego użytku), które bohaterowie mogą znaleźć podczas swojej podróży, przechowywać w swoich sakwach i używać w razie potrzeby.

**Ważne:** Przedmioty jednokrotnego użytku, które zostały odrzucone w trakcie przygody, należy trzymać na stosie kart odrzuconych obok talii skrzyń. Należy wtasować je z powrotem do talii dopiero podczas przygotowań do kolejnej przygody.

**Ważne:** Połóż kość pułapki w pobliżu talii skrzyń. Za każdym razem, gdy bohater przeszukuje skrzynię (patrz strona 31), musi rzucić **kością pułapki**, by sprawdzić, na jakie niebezpieczeństwo natknął się w poszukiwaniu skarbu.

3. Umieść w pobliżu kość **k20**, **żetony stanów**, **kafelki Ciemności** i **kostki akcji**.
4. Umieść wszystkie **żetony run** w **woreczku na runy**.
5. Umieść **tor inicjatywy** i **znacznik inicjatywy** obok obszaru gry.
6. Umieść **planszę statystyk potworów** na stole. Połóż obok 6 białych kostek. Wyznacz gracza, który będzie śledził zdrowie i stany potworów na planszy.
7. Otwórz **Księgę przygód** na pierwszej stronie rozgrywanej przygody i wykonaj opisane tam kroki. Każda przygoda korzysta z zestawu mechanik standardowych (opisanych na pierwszej stronie) oraz z zestawu mechanik specjalnych dla tego konkretnego scenariusza (opisanych na kolejnej stronie).
8. Weź **karty potworów** i posortuj je według koloru i rangi

na osobne małe talie. W pewnym momencie przygody instrukcja nakaże wybranie z tych talii karty potwora. Należy umieścić ją na torze inicjatywy, a następnie odnaleźć figurkę tego potwora i umieścić ją na planszy, by walczył z bohaterami. Na każdej karcie potwora poniżej grafiki znajduje się kolorowa runa. Umieść kartę **powyżej** lub **poniżej** pasującej runy na torze inicjatywy, zgodnie z instrukcjami opisanymi na karcie.

*W pierwszej przygodzie, „Rozdział 1: Droga do Blackriver”, instrukcja dotycząca pierwszego rozstawienia nakazuje przywołać: (Biały potwór) Szkieletowy Łucznik (rekrut). Należy więc znaleźć jego kartę i umieścić ją na torze inicjatywy, jak pokazano w przykładzie.*

9. Umieść **kartę runy** dla danej przygody, wymienioną w **Księdze przygód**, poniżej runy na końcu toru inicjatywy.

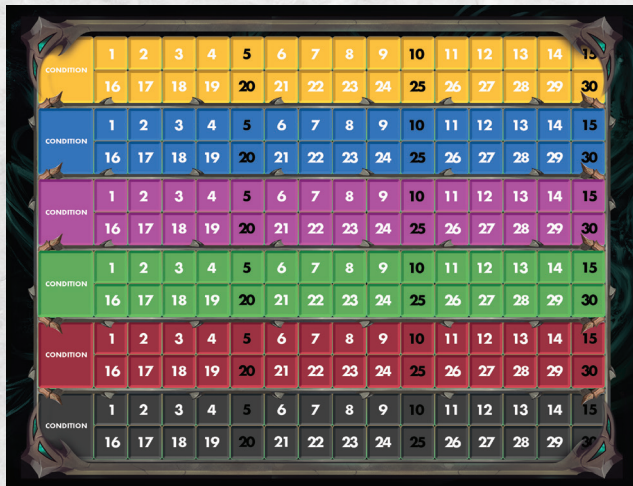
*W pudełku podstawowym karta runy Polowanie Ciemności będzie używana we wszystkich przygodach od rozdziału 2. Niektóre przygody mogą jednak nakazać umieszczenie drugiej karty powyżej końca toru inicjatywy.*

10. Teraz, w zależności od powołania, które wybrał każdy bohater, należy umieścić karty inicjatywy bohaterów na odpowiedniej pozycji na torze inicjatywy.

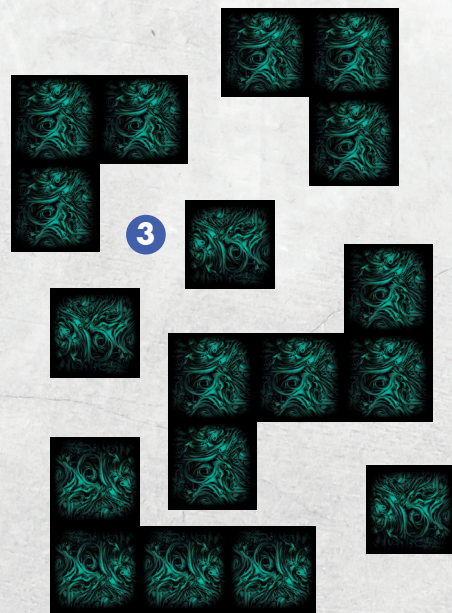
Po wykonaniu tych przygotowań należy rozpocząć pierwsze rozstawienie, umieszczając podstawy, mapy, bohaterów, potwory i wszelkie inne przedmioty zgodnie z opisem w **Księdze przygód**.

Uważnie przeczytaj informacje w szarej ramce, które zawierają instrukcje dotyczące przygody. Teraz możesz przystąpić do gry!

6



3







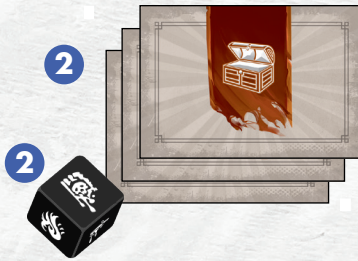
1



7



3



2

2



3



3



4

The game board layout includes the following elements:

- Top Row (Left to Right):**
  - Character card: Vorn (5)
  - Ability icon: Defender (10)
  - Ability icon: Support (10)
  - Ability icon: Leader (10)
  - Ability icon: Striker (10)
  - Ability icon: Controller (10)
  - Ability icon: Rune (10)
- Bottom Row (Left to Right):**
  - Character card: Maya (10)
  - Character card: Lorelai (10)
  - Character card: Broten, Cieski (8)
  - Character card: Elnogen (8)
  - Character card: Szkieletowy Lucznik (8)
  - Character card: Cytresp, Genety (8)
  - Ability icon: Draw 1 Rune (9)
- Central Track:** A horizontal track with various icons and numbers (5, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10) and arrows indicating movement or actions.



# Podstawy gry

W tym rozdziale przedstawimy podstawy gry, wprowadzając kolejność tur, sposób działania bohaterów i potworów, zasady walki oraz budowę planszy. Szczegółowe informacje na temat każdego z tych zagadnień można znaleźć w odpowiednich rozdziałach.

Gra toczy się poprzez serię **rund**, aż do momentu zakończenia przygody, śmierci **jednego** z bohaterów lub jego poddania się zepsuciu Ciemności, lub też do momentu wyciągnięcia ostatniej runy z woreczka, co oznacza koniec czasu.

Podczas każdej **rundy**, każdy bohater i każdy potwór wykonuje swoją **turę**. Kolejność tur określana jest przez karty na torze inicjatywy. Gdy wszystkie karty zostaną rozpatrzone, runda kończy się i rozpoczyna się nowa, zaczynając ponownie od góry toru inicjatywy.

## Tor inicjatywy

Tor inicjatywy określa kolejność, w jakiej bohaterowie i potwory będą wykonywać akcje, a zdarzenia będą się aktywować. Na początku każdej przygody umieść karty inicjatywy bohaterów, karty potworów i karty run obok toru inicjatywy. W trakcie gry żeton inicjatywy będzie się przesuwał z karty na kartę, wskazując, która postać będzie wykonywać akcję jako następna.

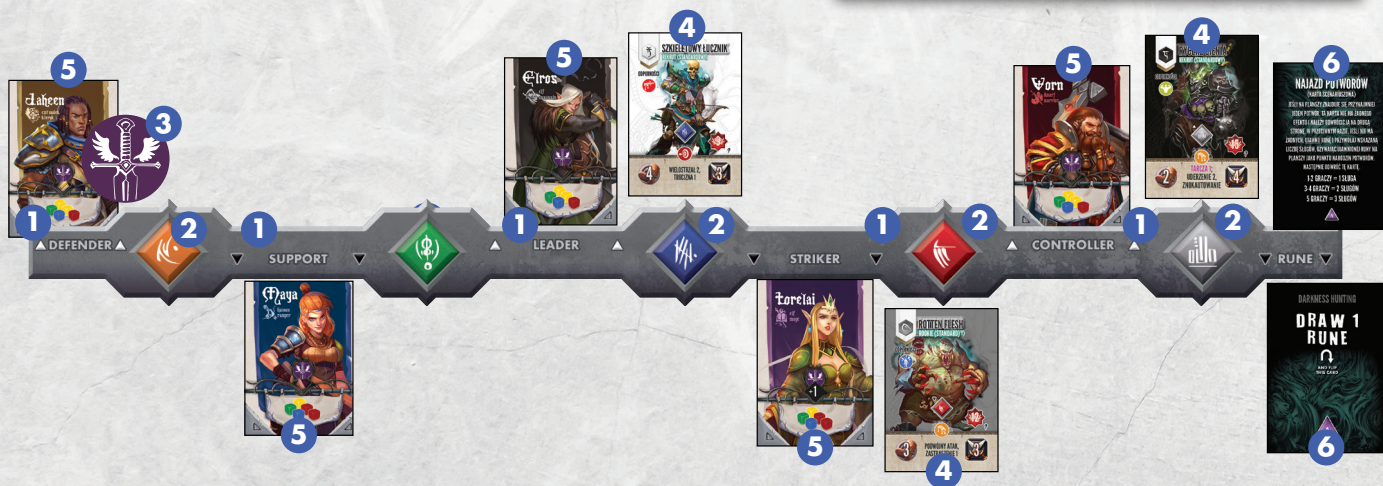
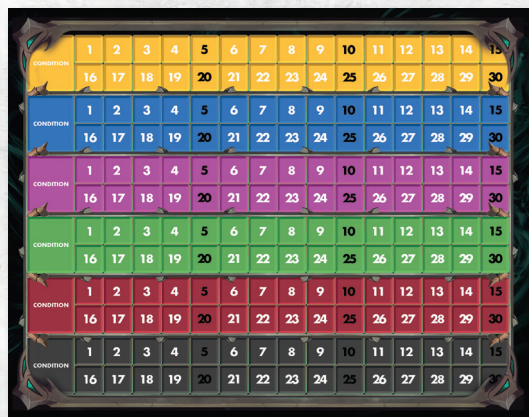
1. Inicjatywa powołania — od lewej do prawej, od góry do dołu. Ze względu na swoje strategiczne znaczenie, każde powołanie ma określoną kolejność działania podczas rundy.
2. Miejsca na runy — określają, gdzie należy umieścić karty ataku potworów i bossów.
3. Znacznik inicjatywy — wskazuje, która postać wykona akcję w następnej kolejności.
4. Karta potwora — obok odpowiedniego miejsca na runy. **Karty potworów** umieszcza się powyżej lub poniżej (jak wskazuje na ich karcie mała strzałka obok runy) odpowiednich symboli run na torze inicjatywy.
5. Karta inicjatywy bohatera — umieszczana obok jego wybranego powołania.

6. Karta runy — począwszy od rozdziału 2, wszystkie przygody nakazują umieszczenie karty Polowania Ciemności poniżej tego miejsca. Niektóre przygody mogą również nakazać umieszczenie karty runy specjalnej powyżej tego miejsca.

Gdy wszystkie karty zostaną dodane do toru inicjatywy, umieść znacznik inicjatywy na pierwszej karcie. Gdy ta postać zakończy swoją turę, przesuń znacznik na kolejną kartę na torze i tak dalej, w kolejności od lewej do prawej, od góry do dołu. Gdy wszystkie karty (w tym karta run) zakończą swoją turę, runda kończy się i rozpoczyna się nowa, a znacznik należy ponownie przesuwać na górną część toru.

**Ważne:** Jeśli na torze inicjatywy w jednym miejscu na runę znajdują się dwie lub więcej kart, **przywódca drużyny** wybiera, w jakiej kolejności zostaną one aktywowane.

Jeśli w tym samym czasie działają dwa potwory tego samego typu, należy przestrzegać kolejności kolorów przedstawionej na planszy potworów. Żółty Szkieletowy Łucznik aktywuje się przed niebieskim Szkieletowym Łucznikiem i tak dalej. Są dwie plansze statystyk potworów. Pierwsza to ta, która zaczyna się od żółtego, a kończy się na czarnym kolorze.



W tym przykładzie bohaterowie i potwory wykonają swoje tury w następującej kolejności: Jaheen, Elros, Szkieletowi Łucznicy, Vorn, Rycerze Cienia, Najazd potworów, Maya, Lorelai, Zgnię Mięsa i na końcu Polowanie Ciemności.



## Tury bohatera

Tura bohatera składa się z czterech kroków:

1. **Stany:** Najpierw należy rozpatrzyć wszystkie stany, pod których wpływem znajduje się bohater (takie jak TRUCIZNA, OPARZENIE, SPOWOLNIENIE i tak dalej).

**Ważne:** W tym kroku swojej tury bohater, który został znokautowany, natychmiast **odzyskuje oddech** (patrz strona 15) i działa normalnie.

2. **Zdolności wyzwalone:** Następnie należy rozpatrzyć zdolności pasywne, które wyzwalają się na początku tury (takie jak Anioł stróż mnicha).

3. **Akcje bohatera:** Możesz wykonać następujące czynności w dowolnej kolejności:

- Wykonać darmową akcję ruchu. Ruch pozwala bohaterowi na przemieszczenie się o maksymalnie 3 pola. Jeśli jednak chcesz, możesz wykonać dodatkowe akcje ruchu. Wszelkie szczegóły dotyczące ruchu znajdziesz na stronie 22.
- Wykonać do 2 akcji kostek. „Akcja kostki” to użycie umiejętności lub wykonanie akcji specjalnej, która wymaga wydania kostek akcji. W ten sposób możesz wydać do 2 kostek akcji na turę. Jeśli skończą ci się kostki akcji, możesz je odzyskać, wykonując akcję odnowienia (patrz strona 20).

**Ważne:** Możesz wykonać darmową akcję ruchu przed, po lub pomiędzy swoimi akcjami kostek. Jednak gdy wykonasz akcję kostki, stracisz wszystkie pozostałe punkty ruchu, które posiadasz.

**Przykład:** Vorn decyduje się na wykonanie darmowej akcji ruchu. Porusza się o 2 pola i decyduje się wykonać jedną ze swoich akcji kostek. Robiąc to, traci pozostałe punkty ruchu.

- Jeśli bohater nie jest zaangażowany w walkę (patrz strona 13), może wykonać dowolną liczbę pomniejszych akcji (patrz strona 29), w tym:
  1. Wymiana przedmiotów;
  2. Interakcja;
  3. Otwarcie drzwi;
  4. Przeszukanie skrzyni;
  5. Użycie zdolności skupienia\*;
  6. Wykorzystanie przedmiotu jednorazowego użytku\*;

**Ważne:** Każdy rodzaj pomniejszej akcji możesz wykonać tylko raz na turę. Ponadto, wykonywanie pomniejszych akcji nie powoduje utraty pozostałych punktów ruchu.

\* Możesz użyć zdolności skupienia i użyć przedmiotu jednorazowego użytku, nawet jeśli jesteś zaangażowany w walkę.

4. **Koniec tury:** Po wykonaniu wszystkich akcji, które chcesz wykonać, **możesz** również wykonać akcję odnowienia, by odzyskać swoje kostki akcji (patrz strona 20).

Nie masz obowiązku podejmowania jakichkolwiek akcji w swojej turze. Możesz wybrać, czy chcesz wykonać darmowy ruch, wykonać 0, 1 lub 2 akcje kostek oraz wykonać pomniejsze akcje, czy też nie.

## Podstawy walki

Na większości umiejętności, tuż po jej nazwie, umieszczony jest symbol. Symbole te określają trzy rodzaje efektów dotyczących walki, z których będziesz bardzo często korzystać: ataki, zarówno bronią i zaklęciami, oraz reakcje, czyli umiejętności defensywne bohatera.

**✂ Atak bronią:** Umiejętność ta dotyczy ataku wyposażoną bronią. Ataki bronią wymagają sprawdzenia celności, by trafić i zadać obrażenia, ale zwykle są silniejsze (*więcej szczegółów na stronie 27*).

**✨ Atak zaklęciem:** Umiejętność ta dotyczy ataku z wykorzystaniem magii lub specjalnej zdolności. Ten rodzaj ataku zawsze kończy się sukcesem, więc nie trzeba sprawdzać celności. Należy po prostu rozpatrzyć opisany efekt (*więcej szczegółów na stronie 29*).

**⚡ Reakcja:** Tej umiejętności można użyć tylko w odpowiedzi na zagrożenie. Możesz też skorzystać ze swoich reakcji w odpowiedzi na groźby wobec sojusznika, o ile w opisie efektu, którego użyjesz, nie użyto słowa „SAM”.

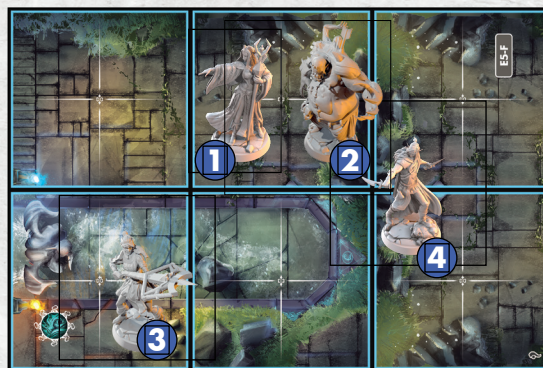
## Ograniczenia związane z zaangażowaniem w walkę

Bitwy w *Chronicles of Drunagor* mogą szybko stać się bardzo angażujące, a walka w takich warunkach bywa wymagająca, zwłaszcza dla bohaterów, którzy walczą na odległość. Jeśli postać sąsiaduje z wrogiem, uznaje się, że jest **zaangażowana w walkę** i dotyczą jej pewne ograniczenia:

- Bohater nie może wykonywać ataków bronią dystansową, gdy jest zaangażowany w walkę (*szczególne szczegóły dotyczące ataków bronią dystansową na stronie 27-28*).
- Bohater nie może wykonywać **pomniejszych akcji**, gdy jest zaangażowany w walkę (*za wyjątkiem użycia zdolności skupienia lub użycia przedmiotu jednorazowego użytku*).

Postać może swobodnie oddalić się od sąsiadującego wroga, wykonując dowolny typ akcji ruchu i **odłączając się** od walki bez żadnych konsekwencji.

**Przykład:** Lorelai (1) i Elros (4) sąsiadują ze Zgnitym Mięsem (2), więc są **zaangażowani w walkę**. Nie mogą wykonywać ataków bronią dystansową, ale wciąż mogą wykonywać ataki bronią do walki wręcz. Maya (3) nie jest zaangażowana w walkę. Może więc wykonywać ataki bronią dystansową.



**Ważne:** Przy atakach bronią wykonywanych za pomocą zdolności skupienia lub na rozkaz sojuszników zasięg jest określany przez wyposażony typ broni. Nie można więc wykonać tych ataków, gdy bohater jest zaangażowany w walkę, jeśli wyposażony typ broni to broń dystansowa (bronie dystansowe i narzędziowe są typu dystansowego).



## Przewaga i niekorzyść

Dzięki trójwymiarowej mapie możesz wykorzystywać wysokość do uzyskania przewagi w walce. Łatwiej jest zranić wroga, jeśli atakujesz go z wyższej pozycji, a trudniej, jeśli to on znajduje się wyżej. Nazywane jest to **przewagą i niekorzyścią**.

**Ważne:** Jeśli atak, taki jak ROZPŁATANIE lub WIELOSTRZAŁ, oddziałuje na wiele celów, które znajdują się na różnych poziomach, po rzuceniu kością k20 należy sprawdzić osobno dla każdego przeciwnika, czy rzut na atak był wystarczający, by go trafić.

- **Przewaga:** Jeśli atakujący znajduje się na wyższym poziomie niż jego cel, dostaje modyfikator +2 do trafienia do swoich rzutów na atak.



**Przykład:** Zarówno Elros jak i Lorelai mają przewagę nad Abominacją. Można mieć przewagę zarówno podczas ataku wręcz, jak i na odległość. W tym przykładzie oboje zyskują modyfikator +2 do trafienia do swoich rzutów na atak, ponieważ znajdują się powyżej swojego celu.

- **Niekorzyść:** Jeśli atakujący znajduje się na niższym poziomie niż jego cel, dostaje modyfikator -2 do trafienia do swoich rzutów na atak.



Vorn używa swojego **Elektrycznego zamachu**, który ma efekt ROZPŁATANIA, gdy sąsiaduje z 2 potworami — jeden znajduje się na jego poziomie, a drugi jest ponad nim, co daje mu w stosunku do niego niekorzyść. Wyrzuca 7 na k20. To wystarczy, by trafić Abominację, która jest na tym samym poziomie. Nie wystarczy jednak, by trafić Szkieletowego łucznika, który znajduje się nad nim, ponieważ otrzymuje on -2 kary do rzutu, co daje wynik 5, który jest niższy niż jego celność broni (7). Vorn zadaje więc obrażenia pierwszemu potworowi, ale nie trafia do drugiego.

## Reakcje

Reakcje są specjalnym rodzajem akcji, które mogą zostać podjęte tylko w odpowiedzi na zagrożenie, czyli wtedy, gdy jakkolwiek bohater otrzymałby **możliwe do uniknięcia** obrażenia, nawet poza swoją turą. Bohater nie może więc zareagować na obrażenia, **których nie można uniknąć**.

Ponadto, mimo iż wymagają od bohatera wydania odpowiedniej kostki akcji, **reakcje nie liczą się jako akcja kostki**, nawet jeśli są podejmowane podczas twojej tury.

Symbolem oznaczającym reakcję jest ikona błyskawicy (⚡).

Wielu reakcji można użyć w odpowiedzi na obrażenia, które zostałyby zadane sojusznikowi. Nie można jednak tego zrobić, jeśli w opisie efektu pojawi się słowo kluczowe „SAM”. Celem takich reakcji może być jedynie sam bohater, a zatem musi być on zagrożony, by ich użyć. To samo dotyczy efektów ODWETU, które mogą być użyte tylko wtedy, gdy bohater jest jednym z celów ataku, za który chce wziąć odwet.

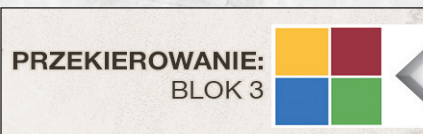
Każdy bohater może użyć tylko jednej reakcji na dane zagrożenie, co nie wyklucza możliwości użycia reakcji przez dwóch bohaterów w połączeniu, by pomóc zagrożonej postaci.

**Przykład:** Maya otrzymałaby 3 punkty obrażeń od ataku Szkieletowego łucznika. Używa umiejętności UPADEK swojego skózanego pancerza, by ZABLOKOWAĆ 2 punkty obrażeń, podczas gdy jej sojusznik, Jaheen, decyduje się użyć swojej umiejętności powołania Blokujące światło, by ZABLOKOWAĆ dodatkowe 2 punkty, co daje w sumie 4 punkty.

## Przyznawanie obrażeń bohaterom

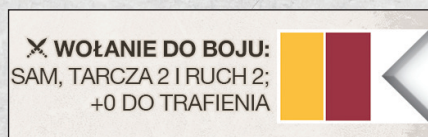
Walka z potworami nie zawsze jest łatwa. Od czasu do czasu bohaterowie będą wymieniać ciosy i otrzymywać obrażenia. Gdy bohater otrzymuje obrażenia i nie blokuje ich, należy zmniejszyć zdrowie tego bohatera o daną wartość. Wiele efektów pozwala jednak uniknąć części obrażeń na dwa sposoby: efekty BLOKU i żetony TARCZY.

**BLOK** jest reakcją z efektem natychmiastowym, a więc nie można go użyć w dowolnym momencie i być chronionym do następnego momentu przyjęcia obrażeń. Należy użyć ich natychmiast w odpowiedzi na otrzymywane obrażenia, nie przed ani po nich.



**Przekierowanie** jest przykładem umiejętności BLOKU.

Żetony TARCZY działają jak bariera. Odrzuca się je w celu zmniejszenia obrażeń. Każdy odrzucony żeton zmniejsza ilość odniesionych obrażeń o 1. W przeciwieństwie do efektów BLOKU, żetony TARCZY mogą zostać pozyskane i trzymane na planszy bohatera do momentu ich wykorzystania. W tym samym czasie można ich mieć maksymalnie 4.





Oto przykład umiejętności z efektem TARCZY. Przypisz określoną ilość żetonów do postaci.

Użycie żetonów TARCZY jest obowiązkowe: Należy je wykorzystać, gdy bohater otrzymuje obrażenia, którym można zapobiec. Nie można zostawić ich na później.

Żetony TARCZY i efekty BLOKU mogą być używane razem w celu uniknięcia silniejszego ataku.

Na przykład, Rycerz Cienia zaatakował Vorna, zadając 5 punktów obrażeń. Vorn ma tylko 2 żetony TARCZY, ale może on (lub jego sojusznik) użyć reakcji, by ZABLOKOWAĆ pozostałe obrażenia, lub nawet użyć kilku reakcji, by zniwelować te 3 punkty. Należy jednak pamiętać o tym, że **każdy bohater może użyć tylko jednej reakcji na dany efekt**.

Pamiętaj, że należy przestrzegać kolejności korzystania z tych zasobów. **Żetony TARCZY zawsze są wydawane przed wykonaniem BLOKU**.

Jeśli jesteś celem ataku, który zadałby 3 punkty obrażeń, a posiadasz BLOK 3 i 2 żetony TARCZY na swojej planszy, **nie możesz** użyć reakcji, by uniknąć obrażeń, tym samym zachowując żetony TARCZY.

Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, jest odrzucenie 2 żetonów TARCZY w celu uniknięcia 2 punktów obrażeń. Następnie, jeśli chcesz, możesz użyć reakcji BLOK 3, by zredukować pozostały 1 punkt obrażeń lub po prostu przyjąć 1 punkt obrażeń i zmniejszyć liczbę posiadanych punktów zdrowia.



**Zauważ:** Nawet jeśli bohater zredukuje wszystkie nadchodzące obrażenia żetonami TARCZY, wciąż może użyć reakcji, gdyż zagrożenie tak czy inaczej wystąpiło.

### Znokautowanie bohatera

Dopóki bohater ma punkty zdrowia, może działać normalnie. Jeśli zdrowie bohatera spadnie do 0, zostaje on **znokautowany**. Należy położyć figurkę tego bohatera i wykonać następujące czynności:

- Usunąć wszystkie stany wpływające na bohatera.
- Wykonać darmową akcję odnowienia.
- Bohater bierze 1 kostkę urazów i przypisuje ją do jednej ze swoich umiejętności bohatera lub powołania.

Gdy bohater jest znokautowany, nie może wykonywać żadnych akcji ani reakcji, być celem żadnego ataku ani umiejętności (nawet od swoich sojuszników) i jest odporny na wszelkie obrażenia, stany i efekty. Jego zdolności pasywne wciąż jednak są aktywne.

Na początku następnej tury tego bohatera (lub tej samej tury, jeśli bohater został znokautowany w wyniku obrażeń spowodowanych jego stanem) bohater **odzyskuje oddech**. Należy wtedy postawić jego figurkę i przywrócić mu pełne zdrowie.

## Towarzysze

Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami.

Towarzysze są obdarzeni specjalnymi zdolnościami i korzystają z mechaniki podobnej do zwierząt odnośnie tur i aktywacji. Mimo podobieństw, towarzysze posiadają też swoją własną mechanikę:

- Towarzysze nie mają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. Więcej informacji znajdziesz w *Słowniku stanów, słów kluczowych i terminów* (strona 54). W skrócie, towarzysze zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość.

**Przykład:** *Tharmagar posiada Wytrzymałość 4 i miał pecha być na tym samym obszarze co Vorn w momencie, gdy Rycerz Cienia zadał krasnoludzkemu wojownikowi 5 punktów obrażeń. Jeśli bohaterowie nie ZABLOKUJĄ niektórych obrażeń zagrażających Tharmagarowi, zostanie on pokonany.*

- W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Jeśli potwór mógłby zaatakować albo zwierzę, albo towarzysza, przywódca drużyny wybiera, które z nich zostanie celem (o ile decyzja ta nie sprawi, że potwór zmieni swój cel główny, patrz strona 39).
- Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać.
- Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora).
- Bohater może mieć tylu towarzyszy, ilu znajdzie, nawet jednocześnie ze swoimi zwierzętami. Jednak posiadane przez niego zdolności dotyczące zwierząt nie wpływają na jego towarzyszy.
- Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu. Zauważ, że pomiędzy przygodami powiązаныmi nie ma fazy obozu (patrz strona 51), co oznacza, że w takich przypadkach możesz zabrać towarzysza zwerbowanego w jednej przygodzie do następnej.

### Zrozumienie karty towarzysza

Teraz, gdy znasz już mechaniki, z których korzystają towarzysze, nadszedł czas, by zapoznać się z kartą towarzysza:



- 1. Typ karty:** Wskazuje, który zestaw zasad odnosi się do tej karty.
- 2. Imię towarzysza i klasa:** Wskazuje jego imię i klasę.
- 3. Wytrzymałość:** Określa wartość wytrzymałości.
- 4. Rodzaj ataku towarzysza:** Walka wręcz, walka dystansowa, atak magiczny.
- 5. Ilustracja:** Wygląd postaci.
- 6. Ruch:** Wskazuje, ile punktów ruchu posiada postać, gdy wykonuje akcję ruchu.
- 7. Obrażenia od ataku:** Wskazuje, ile obrażeń zadaje towarzysz, gdy atakuje inną postać.
- 8. Efekty specjalne:** Zdolności pasywne, zdolności wyzwalone i obrażenia uboczne. Opisane tak samo jak na karcie potwora.

**Zauważ:** Jeśli karcie brakuje któregoś z tych elementów, oznacza to, że nie ma on znaczenia dla zdolności tego towarzysza.



## Tury zwierząt

Jak opisano wcześniej, zwierzę wykonuje akcję natychmiast po akcji bohatera, który je przywołał. Tura zwierzęcia to zawsze akcja ruchu i atak, dokładnie w tej kolejności. Zwierzę nie może zaatakować, a następnie wykonać ruchu, tak samo jak potwór.

Niektóre efekty pozwalają na dodatkową aktywację zwierzęcia. Kiedykolwiek tak się dzieje, aktywacja zwierzęcia oznacza możliwość poruszenia się, a następnie zaatakowania; zaatakowania, jeśli zwierzę jest już na planszy; lub też przywołania nowego zwierzęcia.

Więcej szczegółów na temat zwierząt znajdziesz na stronie 9.

## Tury potwora

Podczas tury potwora **wszystkie** figurki potworów, które odpowiadają typowi wskazanemu na aktualnej karcie potwora, wykonują akcje, poruszając się w razie potrzeby i atakując bohaterów, jeśli to możliwe.

Niektóre potwory mają zdolności wyzwalane, które aktywują się na początku ich tury (*jak zdolność TARCZY Rycerzy Cienia*), a na które mogą mieć wpływ niektóre stany. Kiedykolwiek tak się dzieje, tak samo jak w przypadku tury bohatera, należy rozpatrzyć wszelkie stany przed rozpatrzeniem zdolności wyzwalanych.

Gdy potwór jest już gotowy do działania, zwykle zachowuje się w następujący sposób:

- Najpierw sprawdza, czy posiada ataki umożliwiające zaatakowanie wielu celów (*ROZPŁATANIE, WIELOSTRZAŁ i UDERZENIE nimi są, ale PODWÓJNY ATAK już nie*). Jeśli tak, będzie starał się dotrzeć do jak największej liczby bohaterów, by to wykorzystać.
- Następnie potwór obiera swój cel główny (*standardowe potwory zawsze celują w najsilniejszego bohatera, czyli w bohatera z największą liczbą punktów zdrowia w danym momencie*). Jeśli w zasięgu potwora znajduje się więcej bohaterów, niż może zaatakować, zawsze w pierwszej kolejności zaatakuje swój cel główny.

**Przykład:** Jeśli potwór (standardowy) posiada WIELOSTRZAŁ 2, ale w zasięgu jego ataku znajduje się trzech lub więcej bohaterów, obierze za cel dwóch najsilniejszych spośród nich.

- Następnie potwór wykona akcję ruchu (jeśli jest potrzebna) i zaatakuje swoje cele.

**Ważne:** Jeśli potwór ma już swoje cele w zasięgu, nie wykona akcji ruchu, chyba że może zakończyć swój ruch na polu Ciemności (aby uzyskać premię do obrażeń) i nadal zaatakować te same cele.

**Ważne:** Potwory mają więcej nienawiści do bohaterów niż szacunku dla własnego życia, dlatego jeśli będą musiały pokonać szkodliwy teren, by dotrzeć do swoich celów lub skorzystać z kafelka Ciemności, zrobią to, nawet jeśli przez to zginą. Będą jednak tego unikać, jeśli to możliwe.

Nie martw się zbyt wiele śledzeniem zachowań potworów podczas pierwszych przygód. Z czasem stanie się to coraz łatwiejsze.

Więcej szczegółów na temat potworów znajdziesz w sekcji *Potwory* (strona 38), a jeśli masz wątpliwości co do znaczenia słowa kluczowego lub działania efektu, sprawdź *Słownik stanów, słów kluczowych i terminów* (strona 54).

## Przyznawanie obrażeń potworom

Gdy zaatakujesz potwora i trafisz w niego, zadaj mu obrażenia, przesuwając w dół białą kostkę na planszy statystyk potworów, w tej samej linii, co kolor podstawy tego potwora.

Jeśli zdrowie potwora osiągnie wartość 0 (lub mniejszą), potwór zostaje pokonany i należy usunąć jego figurkę z planszy. Jeśli był to ostatni potwór tego samego typu i rangi, należy również usunąć jego kartę z toru inicjatywy.

## Tury Ciemności (karta runy)

Gdy znacznik inicjatywy dojdzie do karty runy na końcu toru inicjatywy, nadchodzi czas na turę Ciemności. Wylosuj wskazaną liczbę run z woreczka i umieść odpowiadające im kafelki Ciemności na planszy, a następnie odwróć kartę. Szczegóły dotyczące umieszczania kafelków Ciemności znajdziesz na stronie 44.

Niektóre przygody mogą posiadać specjalną mechanikę, która nakaze ci dodać drugą kartę runy powyżej końca toru inicjatywy. W takim przypadku, gdy znacznik inicjatywy dotrze do tej karty, musisz rozstrzygnąć opisane na niej efekty (o ile nie jest to tylko karta przypominająca). W opisie przygody znajdziesz informacje na temat tego, czy karta ma efekty do rozstrzygnięcia, czy też jest kartą przypominającą (w szarej ramce) — nie ma żadnej ogólnej zasady dla tych kart.

**Ważne:** Gdy wyciągniesz z woreczka ostatnią runę, przygoda **natychmiast** kończy się przegraną.

## Przygotowanie planszy

Na pierwszych stronach każdej przygody znajdują się informacje dotyczące **pierwszego rozstawienia**. Dotyczy ono planszy, którą należy przygotować przed rozpoczęciem gry. Od tego momentu, każde nowe drzwi, które zostaną otwarte, ujawnią nowe rozstawienie. Aby prawidłowo rozstawić planszę, należy pamiętać o kilku szczegółach:

- W trakcie rozstawiania planszy gra zostaje wstrzymana do czasu zakończenia rozstawiania.
- Plansza musi zostać rozstawiona w takiej samej pozycji i orientacji jak przedstawiono to na ilustracji.
- Kolejność tur nie zmienia się po zakończeniu rozstawienia.


**Ważne:** Jeśli podczas swojej tury bohater otworzył drzwi, a ich instrukcje nakazały przywołać potwora na miejsce tuż po bohaterze na torze inicjatywy, to po zakończeniu tury bohatera znacznik inicjatywy przesunie się na kartę tego potwora i zostanie on aktywowany tak jak zwykle. Jeśli ten potwór pojawił się przed bohaterem, nie będzie on działał w tej rundzie.

## Drzwi

Każde drzwi zawierają instrukcje potrzebne do rozstawienia następnego pomieszczenia. Gracze mogą tam znaleźć nową ścieżkę do zbadania lub aktywować zakończenie gry.

Mając do czynienia z nowym rozstawieniem, oprócz orientacji, należy mieć na uwadze kilka ważnych szczegółów dotyczących drzwi:



- Zwróć uwagę na żółtą strzałkę (  ): Pokazuje, w którym miejscu nowe rozstawienie łączy się z drzwiami, które właśnie otworzono, a tym samym z poprzednim rozstawieniem.
- Zanim dodasz nowe rozstawienie, pamiętaj, że jego orientacja musi być taka sama jak pierwszego rozstawienia. Ponieważ bohater, który otworzył nowe drzwi, może nie być tym, który dokonał pierwszego rozstawienia, należy mieć na uwadze perspektywę, z jakiej powinno się wykonać nowe rozstawienie. Nie rób żadnych zwrotów o 90° podczas dodawania rozstawienia.

### Cechy szczególne

Wiele drzwi, w celu urozniczenia rozgrywki, wprowadza efekt zaskoczenia, nową zasadę, nową mechanikę itp.

Gdy tak się dzieje, na drzwiach znajdziesz szare pole zawierające szczegółowe informacje dotyczące tych cech szczególnych. Należy je przeczytać przed wznowieniem przygody.

- **Zasady specjalne** to zmiany w ogólnych zasadach gry. Będą obowiązywały tak długo, jak opisano to na drzwiach, które je dodały.
- **Zdarzenia specjalne** to efekty, zwykle natychmiastowe, które następują po wystąpieniu określonego wyzwalacza. W przypadku niektórych drzwi wystarczy je otworzyć, by aktywować zdarzenie specjalne, tak jak w przypadku niektórych pułapek.
- **Mechaniki specjalne** to dodatkowe wyzwania odkryte po drodze, z którymi bohaterowie muszą się zmierzyć w trakcie przygody (czasem są one opcjonalne).
- **Wyzwalacze interakcji** prowadzą bohaterów do interakcji natychmiast po osiągnięciu jakiegoś stanu gry (zwykle po pokonaniu wszystkich ujawnionych potworów).
- **Wyzwalacze zakończenia** prowadzą bohaterów do podsumowania przygody po osiągnięciu jakiegoś stanu gry (zwykle po pokonaniu wszystkich ujawnionych potworów).

W tym przykładzie otworzono drzwi przykładowe #01. Gdy zastosujemy tę samą orientację, jaka została zilustrowana na karcie drzwi, i połączymy żółtą strzałkę z odpowiednią pozycją, ich umiejscowienie będzie wyglądało w ten sposób.

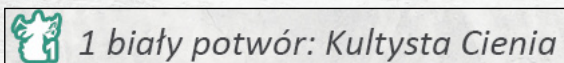


PODSTAWA LOCHU - 2

Te drzwi służą do zilustrowania przykładu konfiguracji. Ważnym szczegółem jest sposób, w jaki żółta kreska została połączona z miejscem, w którym wcześniej znajdowały się drzwi.

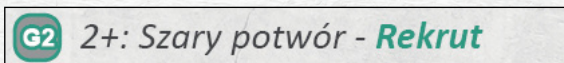
## Przywoływanie potworów

Instrukcje dotyczące rozstawienia zwykle instruuja, gdzie należy umieścić potwory na planszy na jeden z dwóch następujących sposobów: będzie to albo **określony potwór** danego typu i rangi; albo **losowy potwór** danego typu i rangi.



- „G+” Biały potwór: Kultysta Cienia (rekrut)

W tym przykładzie instrukcja nakazuje umieścić na mapie figurkę Kultysty Cienia i użyć karty rangi rekruta. „G” oznacza liczbę graczy rozgrywających daną przygodę.



- „G+” Szary potwór (rekrut)

W drugim przykładzie instrukcja nakazuje umieścić losowego szarego potwora z rangą rekruta. Aby to zrobić, przetasuj talię szarych potworów (z rangą rekruta) i dobierz losowo jedną kartę. To będzie twój Szary potwór (rekrut) w tym rozstawieniu. Tak samo jak wyżej, „G” oznacza liczbę graczy rozgrywających daną przygodę.




**Ważne:** Jeśli instrukcja mówi o dwóch lub więcej losowych potworach tego samego typu i rangi, użyj tej samej wylosowanej karty dla wszystkich tych potworów.

Wszystkie instrukcje zawierają informacje dotyczące przywoływania potworów zarówno dla trybu solo, jak i gry dla pięciu graczy, ale należy przywoływać tylko potwory odpowiednie dla wielkości drużyny. Jeśli więc w drużynie jest trzech bohaterów, należy przywołać tylko potwory wskazane w podstawowym rozstawieniu (powyżej linii przerywanej) plus te wymienione dla 2 i 3 graczy.







PODSTAWA LOCHU - 2



-  1 biały potwór - **Rekrut**
-  1 biały potwór: Kultysta Cienia
-  1 żeton skrzyni

---

-  2+: Szary potwór - **Rekrut**
-  3+: Biały potwór - **Rekrut**
-  4+: Szary potwór - **Rekrut**
-  5+: Biały potwór - **Rekrut**

**Przykład:** Jeśli grasz w trybie solo, wystarczy, że przygotujesz elementy opisane powyżej przerywanej linii. Jeśli jednak w drużynie jest trzech bohaterów, należy przywołać także kolejnego **białego potwora (rekruta)** i **szarego potwora (rekruta)**, zgodnie z instrukcjami dla dwóch i trzech graczy.

Po umieszczeniu ich karty na torze inicjatywy i przywołaniu potworów na mapę, kolejnym krokiem jest ustawienie poziomu ich zdrowia na planszy statystyk potworów. W tym celu każdy potwór posiada kolorową podstawkę, która pasuje do jednego z kolorów na tej planszy.

Instrukcja nie nakazuje przywołania potworów o konkretnym zachowaniu (szczegóły na stronie 41), ale to nie znaczy, że musisz przywołać potwora o standardowym zachowaniu. Jeśli chcesz urozmaicić grę, zawsze możesz przywołać alternatywne wersje potworów lub potwory o złożonym zachowaniu.

Nie jest to jednak zalecane dla początkujących graczy, ponieważ potwory, które nie zachowują się w sposób standardowy, mają tendencję do zachowywania się w sposób bardziej skomplikowany, co może prowadzić do zwiększenia trudności gry.

## Interakcje

*Age of Darkness nie polega wyłącznie na eksploracji lochów, pokonywaniu potworów, zbieraniu skarbów i rozwoju postaci. Bardzo ważna część rozgrywki związana jest z wydarzeniami, których świadkami są bohaterowie, i tym, jak zdecydują się na nie zareagować. Te momenty, w których narracja miesza się z mechaniką gry, nazywane są interakcjami.*

Interakcje mogą znajdować się na planszy w postaci żetonów interakcji lub mogą być określone przez instrukcje dotyczące rozstawienia (jak wspomniano powyżej). Żeton interakcji często mają dwa „ładunki”, co oznacza, że z reprezentowaną przez nie sceną można wykonać do dwóch interakcji. Interakcje wywołane rozstawieniem zwykle są jednorazowe.



Oto przykład żetonu interakcji (przód i tył).

Niezależnie od jej pochodzenia, obok interakcji zawsze podany jest numer strony odnoszący się do ilustracji, którą można odnaleźć w *Księdze interakcji*. Analizując przedstawioną scenę, gracz może wybrać jedną z opcji i przystąpić do rozstrzygnięcia, które jest wymienione w kolejności numerycznej w odpowiedniej sekcji na końcu *Księgi przygód*.



Oto przykład interakcji.

Gdy na planszy znajduje się żeton interakcji, bohater może wejść w interakcję ze sceną tylko wtedy, gdy sąsiaduje z danym żetonem i wykona pomniejszą akcję interakcji. Jak zwykle, bohater nie może tego zrobić, jeśli sąsiaduje z jakimikolwiek potworami (bez względu na to, czy potwór sąsiaduje z żetonem interakcji, czy nie).

Szczegóły dotyczące pomniejszej akcji interakcji i jej konsekwencji znajdziesz na stronie 30.

Żeton interakcji są traktowane jak obiekty stałe i dlatego żadna postać nie może zająć pola, na którym się znajdują. Bohaterowie i potwory nie mogą więc poruszać się po żetonie interakcji, ale w razie potrzeby można umieścić pod nim kafelek Ciemności.

## Skrzynie

Przygody nie są jedynie wypełnione niebezpieczeństwami. Na bohaterów czeka również wiele zagubionych skarbów. W *Chronicles of Drunagor* są nimi skrzynie i żeton skrzyni (lub też figurki dostępne w niektórych rozszerzeniach, takich jak *Spoils of War*).

Aby przeszukać skrzynię, bohater musi z nią sąsiadować i wykonać pomniejszą akcję „Przeszukanie skrzyni”. Tej akcji nie może jednak wykonać, jeśli z bohaterem sąsiaduje potwór (nawet jeśli potwór nie sąsiaduje ze skrzynią).

Przeszukując skrzynię, gracz losuje kartę z talii skrzyń i dodaje ją do swojej sakwy. Należy jednak zachować ostrożność. Skrzynie nie zawsze są bezpieczne. W niektórych mogą znajdować się pułapki! Za każdym razem, gdy bohater przeszukuje skrzynię, musi również rzucić kością pułapki, by sprawdzić, czy nie zostanie zaatakowany.

Szczegóły dotyczące akcji przeszukiwania skrzyń i jej konsekwencji znajdziesz na stronie 31.



Żetony skrzyń są traktowane jak obiekty stałe i dlatego żadna postać nie może zająć pola, na którym się znajdują. Bohaterowie i potwory nie mogą więc poruszać się po skrzyni, ale w razie potrzeby można umieścić pod nią kafelek Ciemności.

Jednakże, duży potwór **może** zająć pole, na którym znajduje się skrzynia, ale kiedy to robi, miażdży skrzynię pod swoimi stopami, a jej zawartość przepada. Z takiej sytuacji może jednak wynikać coś pozytywnego dla bohaterów, gdyż niszcząc skrzynię, duży potwór uruchamia pułapkę. Rzuci kością pułapki (patrz strona 31) i stosuje jej efekty do siebie.

Przedmioty ze skrzyń są sklasyfikowane według rzadkości, zarówno po to, by wskazać ich strategiczne znaczenie, jak i po to, by określić, jak często można je znaleźć w skrzyni:

- Zwykłe przedmioty występują w 4 egzemplarzach;
- Niezwykłe przedmioty występują w 3 egzemplarzach;
- Rzadkie przedmioty występują w 2 egzemplarzach;
- Epickie przedmioty występują w jednym egzemplarzu.

## Wyzwania

W pewnym momencie podczas swojej przygody możesz natknąć się na zaklinowane drzwi, głąz toczący się ze starego szybu lub inne „niecodzienne niebezpieczeństwa”. Aby określić, czy bohater zostanie zmiażdżony przez głąz, czy też go uniknie, zostaniesz poinstruowany, by wykonać wyzwanie dotyczące jakiejś powiązanej zdolności.

Zwykle będzie to napisane w następujący sposób: „Wykonaj wyzwanie siły (żółte) o trudności 12. Każda kostka walki wręcz, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu”.

Wyzwania nie wymagają wydania żadnych kostek akcji, a kostki dodają premię do rzutu niezależnie od tego, czy są dostępne. Aby wykonać wyzwanie, należy rzucić kością k20, dodać modyfikatory i sprawdzić wynik. Jeśli jest równy lub wyższy od trudności wyzwania, odnosisz sukces! W przeciwnym razie ponosisz porażkę.

**Zauważ:** Niektóre zdolności pozwalają bohaterowi na przerzucenie niezaliczonego wyzwania, tak jak pasywna zdolność Lorelai „Pojętny uczeń”. Zwróć na nie uwagę.

## Wygranie lub przegranie przygody

Przygoda może zakończyć się w dwojaki sposób. Albo bohaterom uda się zrealizować cel, albo poniosą porażkę, gdy otrzymają więcej **kostek urazów** lub **kostek kłątwy** niż jest to dozwolone, albo **gdy wyciągną ostatnią runę z woreczka**.

Bohater może mieć do **5 kostek kłątwy** i **1 kostkę urazów** na swojej planszy. W momencie, gdy bohater otrzyma **szóstą kostkę kłątwy**, pada ofiarą Ciemności, a jeśli otrzyma **drugą kostkę urazów**, umiera z powodu odniesionych ran.

**Ważne:** Pamiętaj, że niektóre zdolności klasowe, umiejętności, wyposażenie, statusy, aury itp. mogą dać bohaterowi możliwość posiadania większej liczby tych kostek.

**Ważne:** Niektóre przygody mogą mieć specjalne cele, których niespełnienie również spowoduje, że przygoda zakończy się porażką.

### Podsumowanie przygody

W pewnym momencie gry, efekt (pochodzący z wyzwacza zakończenia lub z rozstrzygnięcia interakcji) nakaze przeczytać wpis zatytułowany „Koniec przygody”.

Po krótkim i ekscytującym zakończeniu narracji, wpis ogłosi zakończenie przygody, dając bohaterom czas na wytchnienie — udało się!

Gracze powinni wykorzystać ten moment, by zwrócić wszystkie figurki i planszę do pudełka z grą. Należy jednak zachować swoje plansze bohatera i tor inicjatywy w takim stanie, w jakim się znajdują.

### Przegranie przygody

Jeśli przygoda zakończyła się porażką, bohaterowie muszą cofnąć swoje dotychczasowe postępy i rozpocząć przygodę od początku.

Należy zwrócić wszelkie korzyści uzyskane po drodze, takie jak zdobyte karty wyposażenia czy też niewykorzystane przedmioty jednokrotnego użytku, itd. Należy sprawdzić, czy na stosie odrzuconych przedmiotów jednokrotnego użytku znajdują się jakiegokolwiek przedmioty, z którymi bohaterowie rozpoczęli scenariusz, i zwrócić je do puli.

Po zakończeniu resetowania gracze są gotowi do rozpoczęcia gry od rozdziału, w którym przegrali.

## Faza obozu

Aby przeprowadzić fazę obozu, weź planszę obozu i umieść ją na środku obszaru gry. Wybierz gracza, który przeczyta narrację kończącą rozdział. W tym czasie wszyscy bohaterowie na zmianę wykonują wymienione akcje obozu. Dotyczy to również odbioru nagrody.

Oprócz przygotowania swojej planszy bohatera, zapisania stanu gry i uleczenia się, bohaterowie mogą również przechować lub odzyskać swoje zachowane skarby.

**Ważne:** Niektóre przygody są ze sobą powiązane, co oznacza, że gracze nie przechodzą do fazy obozu i wykonują zamiast tego inne przygotowania.

Gdy wszyscy bohaterowie zakończą swoje działania w obozie i otrzymają nagrodę, są gotowi do rozpoczęcia kolejnej przygody.





# Kostki akcji, kostki statusu i akcje odnowienia

Mechanika *Age of Darkness* skupia się na kostkach akcji. Kostki akcji pozwalają na wykonywanie ataków, zapobieganie obrażeniom, rzucanie zaklęć, poruszanie się i wiele innych akcji.

Kostki akcji dzielą się na cztery kategorie:

- **Walka wręcz** Żółte
- **Walka dystansowa** Czerwone
- **Zręczność** Zielone
- **Mądrość** Niebieskie



Każdy bohater rozpoczyna kampanię z **pięcioma kostkami akcji** wskazanymi na swojej **karcie inicjatywy**. Możesz zdobyć więcej kostek akcji, gdy bohater nauczy się nowych umiejętności bohatera (patrz strona 50).

Ponadto istnieją cztery rodzaje kostek statusu:

- **Urazy** Fioletowe
- **Klątwy** Czarne
- **Zdolności klasowe** Białe
- **Znacznik zdrowia** Różowe



Kostki akcji walki wręcz, walki dystansowej, zręczności i mądrości można wydać na aktywację umiejętności. **Nie można** wydawać kostek statusu. Reprezentują one obrażenia fizyczne lub duchowe, które bohater poniósł w trakcie przygody.

## Wyczerpywanie kostek akcji

Niektóre akcje lub zdolności wymagają **wyczerpania** dostępnej kostki akcji, na przykład wykonanie dodatkowej akcji ruchu. Wyczerpane kostki akcji można normalnie odnowić. Wyczerpanie nie wiąże się z trwałą utratą kostki akcji, a jedynie oznacza poniesiony wysiłek.

Gdy otrzymasz polecenie wyczerpania kostki akcji, weź kostkę (dowolnego koloru) ze swojej puli i umieść ją w polu wyczerpanych kostek akcji (na swojej planszy bohatera).

## Kostki statusów

- **Kostki urazów:** Gdy bohater zostaje znokautowany (strona 15), należy wziąć jedną z tych kostek, które reprezentują poniesione obrażenia, i przypisać ją do jednej z **dostępnych umiejętności bohatera lub umiejętności powołania** (nie można jej przypisać do **umiejętności wyposażenia lub zdolności klasowej**). Dopóki kostka pozostaje w tym miejscu, dana umiejętność jest **zablokowana** i nie można jej użyć. Kostki urazów są trudniejsze do wyleczenia i nie można ich usunąć, chyba że dana zdolność wyraźnie o tym mówi lub odwiedzisz obóz w fazie obozu.

**Ważne:** Jak wspomniano wcześniej, bohater może mieć tylko **jedną kostkę urazów** jednocześnie. Gdy otrzyma **drugą** kostkę urazów, zostaje pokonany, a przygoda kończy się niepowodzeniem (*niektóre zdolności pozwalają jednak bohaterowi na posiadanie większej liczby kostek urazów*).

- **Kostki klątwy:** Ciemność dąży do zepsucia bohaterów. Gdy bohater jest wystawiony na działanie Ciemności, jej zepsucie sprawi, że straci dostęp do swoich umiejętności. Tak jak w przypadku kostek urazów, każda otrzymana kostka klątwy musi zostać przypisana do **dostępnej umiejętności bohatera lub umiejętności powołania** (nie można jej przypisać do **umiejętności wyposażenia lub zdolności klasowej**). Dopóki kostka pozostaje w tym miejscu, dana umiejętność jest **zablokowana** i nie można jej użyć.

**Ważne:** Bohater może mieć tylko **pięć kostek klątwy** jednocześnie. Gdy otrzyma **szóstą** kostkę klątwy, zostanie pokonany, przygoda zakończy się porażką (*niektóre umiejętności pozwalają jednak bohaterowi na posiadanie większej liczby kostek klątwy*).

Na szczęście kostki klątwy mogą zostać usunięte (*a umiejętności przywrócone*) dzięki efektowi OCZYSZCZENIA (patrz strona 54).

**Ważne:** Możesz przypisać kostkę klątwy lub kostkę urazów do zdolności pasywnej, ale jeśli to zrobisz, tracisz możliwość korzystania z tej zdolności, dopóki kostka tam pozostanie. Na przykład, jeśli posiadasz zdolność pasywną, która daje +2 PZ i zakryjesz ją kostką klątwy, bohater natychmiast straci 2 punkty zdrowia. Odzyskasz te punkty zdrowia, jeśli później użyjesz OCZYSZCZENIA, by usunąć kostkę klątwy.

- **Kostki umiejętności klasowych:** Białe kostki służą do zaznaczania, jakich zdolności klasowych nauczyła się postać oraz do śledzenia zdrowia potworów na planszy statystyk potworów.
- **Znacznik zdrowia:** Różowe kostki służą tylko do śledzenia zdrowia bohaterów na planszach bohaterów.

## Akcja odnowienia

W miarę wykonywania akcji, twoja pula kostek akcji będzie się wyczerpywała. Odzwierciedla to wpływ czasu, zmęczenia i oddziaływania Ciemności na bohatera.

Gdy wykonujesz akcję odnowienia, niezależnie jakiego typu, weź **wszystkie** swoje wydane i wyczerpane kostki akcji (*prydzdzielone do umiejętności i znajdujące się na polu wyczerpanych kostek akcji*) i umieść je w swojej puli dostępnych kostek akcji. **Musisz** jednak wziąć **1 kostkę klątwy** i przypisać ją do jednej ze swoich **umiejętności bohatera lub umiejętności powołania**.

Im bohater staje się silniejszy, tym większe pokusy przed nim stają. Ostatnie rozdziały nakładają dodatkowe kary w postaci kostek klątwy za wykonanie akcji odnowienia.

### Dobrowolna i obowiązkowa akcja odnowienia

Możesz zdecydować się na wykonanie akcji odnowienia w trakcie swojej tury, jeśli posiadasz maksymalnie dwa kolory dostępnych kostek akcji (nazywane jest to również **dobrowolnym odnowieniem**). Może być to przydatne, jeśli czujesz, że nie masz już takich kolorów kostek, jakich potrzebujesz, i masz tylko te pasujące do umiejętności, których nie chcesz używać.

### Wykonanie dobrowolnej akcji odnowienia natychmiast kończy turę bohatera.

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry (nawet poza swoją turą) skończą ci się kostki akcji, **musisz** natychmiast wykonać akcję odnowienia (zwaną też **obowiązkowym odnowieniem**).

Taka akcja odnowienia musi zostać rozpatrzona tak szybko, jak to możliwe, ale bez przerywania innych akcji, które są obecnie rozpatrywane. Na przykład, jeśli bohater poniesie obrażenia uboczne ZMĘCZENIE 2, ale wydał już ostatnią kostkę akcji, by użyć reakcji, otrzymuje obrażenia przed podjęciem obowiązkowej akcji odnowienia. Bohater nie bierze żetonu ZMĘCZENIA, gdy uzupełni już pulę kostek akcji.

### Wykonanie obowiązkowej akcji odnowienia nie kończy jednak tury bohatera (jeśli ma miejsce w jej trakcie).



# Stany, efekty natychmiastowe i żetony zasobów

W trakcie gry bohater może znaleźć się pod wpływem różnych efektów, zarówno dobrych, jak i złych. Niektóre z nich mogą zostać rozpatrzone natychmiast, podczas gdy inne mogą być aktywne przez pewien czas, wywierając wpływ na postać podczas kolejnych tur. Z drugiej strony są takie, które mogą być korzystne i trwają do momentu ich użycia. Reprezentują pewne tymczasowe zasoby, które bohater zdobywa po drodze. Ten rozdział wyjaśni szczegóły dotyczące każdego z tych efektów.

## Stany

Stany to efekty, które mogą się utrzymywać i zwykle potrzebują trochę czasu, by można było odczuć ich skutki. Gdy zdobywasz jakiś stan, znajdź pasujący żeton i umieść go na swojej planszy bohatera. Gdy działanie tego efektu się zakończy, zwróć żeton do puli.

Stany dzielą się na dwie podgrupy w zależności od tego, czy ich efekty mogą się kumulować, czy nie. Możesz posiadać dowolną liczbę żetonów stanu na swojej planszy bohatera, o ile nie przekraczają one maksymalnej liczby żetonów tego samego rodzaju, które możesz mieć dla każdego stanu.

Efekty **stanów, które mogą się kumulować**, są zwiększone. Możesz posiadać **do czterech żetonów** tego samego typu jednocześnie. Gdy masz otrzymać piąty żeton stanu tego samego typu, należy go zignorować.

Żetony stanów, które mogą się kumulować, zwykle są dwustronne. Jeśli na żetonie widnieje cyfra 1 lub 2, należy zawsze traktować ten żeton tak, jakby był dokładnie taką liczbą pojedynczych żetonów. Jeśli więc posiadasz 4 żetony SKUPIENIA z cyfrą 1 lub 2 z cyfrą 2, uznaje się, że posiadasz 4 żetony SKUPIENIA i nie możesz otrzymać piątego.



Stany **specjalne** charakteryzują się tym, że możesz jednocześnie posiadać **tylko jeden** żeton tego samego typu. Gdy masz otrzymać drugi żeton danego stanu specjalnego, należy go zignorować.

## Współdziałanie z odpornościami

Wiele postaci może posiadać odporność na pewne efekty lub stany. Kiedykolwiek tak jest, postać ta może być narażona na dany efekt, ale nie poniesie z tego powodu żadnej szkody.

Jeśli więc postać posiada odporność na pewien stan, nie musi brać żetonów, gdy jest na niego narażona. Po prostu go ignoruje.



Oto kilka przykładów żetonów stanów. Od lewej do prawej: SPOWOLNIENIE, TRUCIZNA, SKRADANIE, KRWAWIENIE i OPARZENIE.

## Efekty natychmiastowe

Efekty natychmiastowe to te efekty, które zostają całkowicie rozpatrzone w momencie ich zaistnienia. Nie posiadają (*lub nie potrzebują*) reprezentującego ich żetonu.

Gdy instrukcja nakazuje rozpatrzyć efekt natychmiastowy, należy zrobić to natychmiast. Jeśli umiejętność wieloczęściowa (strona 25) ma dwa efekty do rozpatrzenia, należy przestrzegać kolejności ich zapisu, zaczynając zawsze od lewej do prawej: pierwszy zapisany efekt będzie pierwszym efektem do rozpatrzenia. Tylko wtedy drugi efekt wejdzie w życie.

*OCZYSZCZENIE, WYSSANIE, ZMĘCZENIE, LECZENIE...* to przykłady efektów natychmiastowych. Jeśli instrukcja określa, że bohater jest odporny na wszystkie efekty (*np. gdy bohater zostanie znokautowany, staje się odporny na wszystkie efekty i stany, dopóki nie odzyska oddechu*), może być wystawiony na ich działanie, ale nie będą one miały żadnego skutku.

## Żetony zasobów

Niektóre żetony są powiązane z konkretnym efektem i trzyma się je na planszy bohatera tylko jako przypomnienie o otrzymanym zasobie. Efekty te nazywane są żetonami zasobów i tak jak w przypadku stanów, niektóre z nich mogą się kumulować (do 4), podczas gdy innych można mieć tylko jedną sztukę.



Oto kilka przykładów żetonów zasobów. Od lewej do prawej: SKUPIENIE, PZ, TARCZA i KI

## Stany i efekty jako obrażenia uboczne ataków

Czasem (*lub prawie zawsze w przypadku potworów*) stany lub efekty są obrażeniami ubocznymi od ataków. W takich sytuacjach są one rozpatrywane tylko wtedy, gdy atak zdoła zredukować zdrowie obranego celu o przynajmniej 1 punkt.

Jeśli opis stanu wywołanego umiejętnością ataku (*broń lub zakłęcie, patrz dalej*) pojawia się **po** premii do trafienia po przecinku lub po opisie obrażeń połączony spójnikiem „i”, oznacza to, że są to obrażenia uboczne.

Tak więc, przy umiejętności „+2 DO TRAFIENIA, KRWAWIENIE 2” lub umiejętności „+2 DO OBRAŻEŃ I KRWAWIENIE 2”, KRWAWIENIE należy rozpatrzyć tylko wtedy, gdy atak zdoła zredukować zdrowie obranego celu o przynajmniej 1 punkt. Jeśli spudłujesz (*wykonując atak bronią można spudłować*) lub cel zdoła zablokować obrażenia, stan nie będzie rozpatrywany.

Każdy stan lub efekt natychmiastowy ma swoje własne zasady i cechy szczególne. Jeśli nie znasz jeszcze któregoś z nich, możesz sprawdzić *Słownik stanów, słów kluczowych i terminów* na stronie 54.



# Akcje bohatera

## Ruch

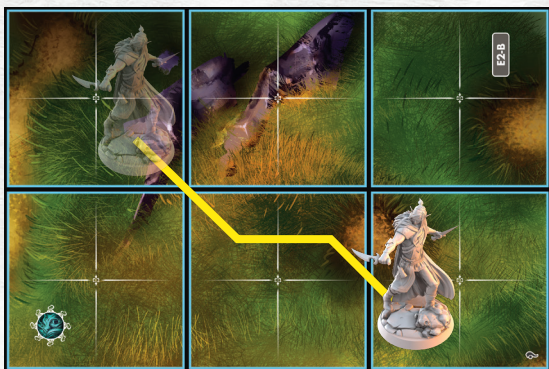
Ruch jest jedną z podstawowych akcji w każdej grze. *Age of Darkness* nie jest wyjątkiem. Choć na potrzeby zasad należy wyjaśnić jedno: poruszanie się postaci jest wynikiem efektu, a nie samodzielną akcją.

Ruch jest mierzony w punktach ruchu, z których każdy pozwala postaci poruszyć się o jedno pole.

Najprostszym sposobem poruszania się jest wykonanie „akcji ruchu”, która pozwala bohaterowi poruszyć się o 3 pola. Oprócz swoich dwóch akcji kostek na turę, bohater może również wykonać darmową akcję ruchu.

Wykonanie akcji ruchu nie jest jednak jedynym sposobem, w jaki bohater może się poruszać. Większość umiejętności zręcznościowych przyznaje dodatkowe punkty ruchu bohaterom.

**Przykład:** W swojej turze Elros wykonuje darmową akcję ruchu, by przesunąć się o 3 pola:



Dozwolone są ruchy zarówno ortogonalne, jak i po przekątnej, w dowolnej kombinacji. Jedynym ograniczeniem ruchu jest to, że postać **nie może** przejść przez pole, na którym znajduje się obiekt stały lub wróg (chyba, że postać skacze, patrz strona 23). Możesz jednak przejść, ale nie zakończyć ruchu, na polu zajmowanym przez sojusznika. **Możesz również „przecisnąć się” po przekątnej pomiędzy dwoma obiektami, które normalnie blokowałyby twój ruch.**

Jeśli potrzebujesz dodatkowego ruchu podczas swojej tury, możesz wykonać dodatkową akcję ruchu, wydając kostkę akcji. Możesz to zrobić maksymalnie dwa razy w każdej turze, ponieważ **każda dodatkowa akcja ruchu podjęta w danej turze liczy się jako jedna akcja kostki.**

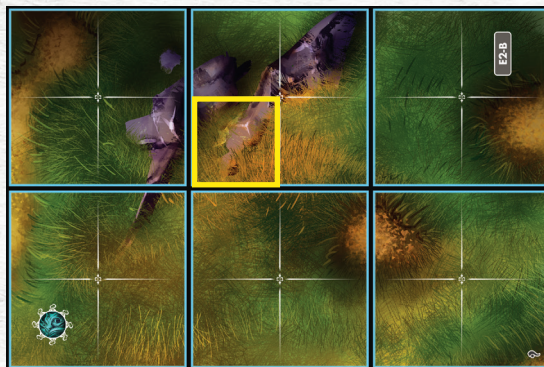
Możesz przerwać swój ruch, by wykonać pomniejszą akcję (patrz strona 29), taką jak otwarcie drzwi lub przeszukanie skrzyni, ale jeśli wykonasz akcję kostki lub reakcję, stracisz pozostałe punkty ruchu.

Możesz jednak wykonać darmową akcję ruchu przed lub po wykonaniu dowolnej ze swoich dwóch akcji kostek.

## Pola i obszary

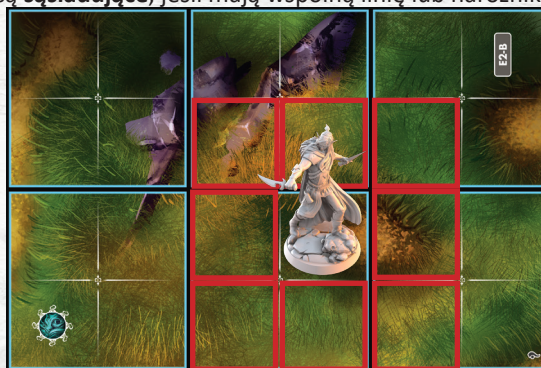
Wszystkie kafelki mapy w *Chronicles of Drunagor* są podzielone na dwa rodzaje przestrzeni, zwane „polami” i „obszarami”. Oba typy przestrzeni mogą wpływać na ruch i walkę. **Pola** oznaczone są białymi liniami.

Przestrzeń zaznaczona na żółto jest przykładem pola.



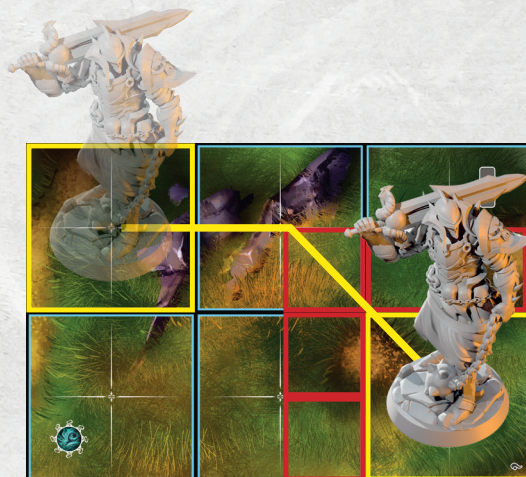
Małe postacie, w tym bohaterowie i większość potworów, mają okrągłą podstawę o średnicy 25 mm, która mieści się na jednym polu. Postacie te muszą być zawsze wyraźnie umieszczone na jednym polu. Kiedy się poruszają, wykonują ruch z jednego pola na drugie.

Pola są **sąsiadujące**, jeśli mają wspólną linię lub narożnik.



Zabójca Elros sąsiaduje ze wszystkimi polami zaznaczonymi na czerwono.

**Obszary** oznaczone są niebieskimi liniami. Każdy obszar składa się z 4 pól. Duże potwory mają okrągłą podstawę o średnicy 50 mm. Zajmują one wszystkie 4 pola na danym obszarze. Te postacie muszą być zawsze wyraźnie umieszczone na jednym obszarze. Poruszają się z jednego obszaru do drugiego.



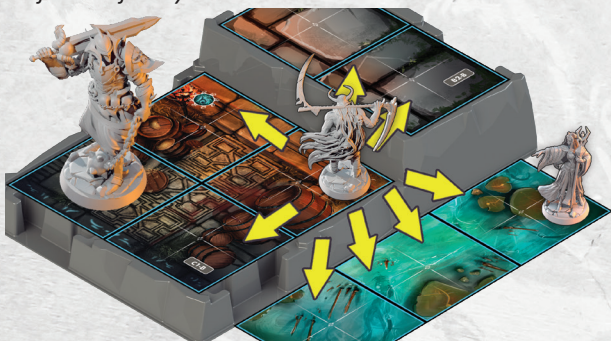


## Popychanie i miażdżenie

Zgodnie z zasadą, duży potwór nie może wejść na obszar, jeśli którekolwiek z pól na tym obszarze jest zajęte przez obiekt stały, jednak może on wejść lub przejść przez obszar zajmowany przez mniejsze potwory lub skrzynie dzięki zdolności „popychania” i „miażdżenia”.

Gdy duży potwór zakończyłby swój ruch na obszarze, który jest już zajęty przez małe potwory, spycha je na bok, a **przywódcą drużyny** wybiera, na które pole sąsiadujące z nową pozycją dużego potwora zostanie zepchnięty każdy mniejszy potwór. Nazywane jest to „**popchnięciem**”.

**Przykład:** Najkrótsza droga, którą Rycerz Cienia może dotrzeć do Lorelai, jest zagrodzona przez małego potwora, Egzekutora. Ze względu na swój rozmiar, mały potwór zostanie popchnięty. W ten sposób Rycerz Cienia znajdzie się na obszarze zajmowanym przez Egzekutora, którego z kolei należy przesunąć na pole sąsiadujące z nową pozycją Rycerza Cienia. W tym konkretnym scenariuszu jest 12 pól, na które można zepchnąć Egzekutora. Przywódca drużyny może wybrać pozycję, która wydaje mu się najbardziej korzystna.



Miażdżenie jest jednak dość proste. Duży potwór kończy swój ruch na danym obszarze (niebieski kwadrat), następuje na skrzynię i niszczy ją. Należy usunąć żeton skrzyni z planszy, a następnie rzucić kością pułapki, stosując jej efekty do potwora, który zniszczył skrzynię (patrz strona 31).

Wchodząc w interakcję ze skrzynią, duży potwór uruchomił pułapkę, ale z drugiej strony, miażdżąc ją pod swoimi stopami, wszelka zawartość przechowywana w tej skrzyni została utracona.

## Poruszanie się po różnych poziomach

Age of Darkness korzysta z trójwymiarowej mapy lochu. Kafelki mapy zazwyczaj umieszczone są wewnątrz plastikowej podstawy pomieszczenia. Podstawy pomieszczeń mogą posiadać obszary, które znajdują się wyżej lub niżej niż inne obszary. Nazywane są one „poziomami”.

Może to być poziom 0, czyli podstawa (zwykle stół); poziom 1, czyli pierwszy poziom planszy podstawy lochu 1 i 2; lub poziom 2, czyli drugi poziom na planszy lochu i najwyższy poziom, jaki może się pojawić.



- Postacie nie muszą płacić dodatkowym punktem ruchu, jeśli zmieniają miejsce o jeden poziom z jednego pola na drugie. Jednak przeniesienie się w jednym kroku z najniższego poziomu (0) na najwyższy (2) kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu. Jeśli więc bohater chce przejść z parteru (poziom 0) prosto na szczyt drugiej podstawy (poziom 2), będzie go to kosztować w sumie 2 punkty ruchu.



- Zejście na niższy poziom nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi kosztami, ale może być niebezpieczne. Postać może bez problemu przejść o jeden poziom w dół w jednym kroku, ale jeśli zdecyduje się na przejście w dół o 2 poziomy w jednym kroku, otrzyma 2 punkty obrażeń **nie do uniknięcia**. Nazywane jest to „**obrażeniami od upadku**”.



## Obrażenia od upadku

Postać otrzymuje obrażenia od upadku, jeśli schodzi dwa poziomy w dół w jednym kroku i tak samo otrzyma obrażenia od upadku, jeśli zostanie zmuszona do zejścia w dół z dużej wysokości.

Jeśli więc postać zostanie **popchnięta** lub za pomocą **telekinezy** przeniesiona z najwyższego poziomu (2) prosto na najniższy poziom (0), to również otrzyma 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia.

## Skoki (ruch specjalny)

SKOK to specjalny rodzaj ruchu, który niektóre postacie mogą posiadać lub otrzymać. Jak sama nazwa wskazuje, skaczące postaci nie dotykają terenu, gdy go mijają, co może mieć pewne korzyści strategiczne:

- Skacząca postać nie odczuwa efektów szkodliwego terenu ani kafelków Ciemności, przez które przeskakuje, a jedynie efekty tego terenu, na którym kończy swój ruch (ląduje);
- Skacząca postać może również przeskoczyć przez pola, na których znajdują się obiekty stałe lub wrogowie, ale nie może na nich zakończyć swojego ruchu;
- Skacząca postać nie otrzymuje obrażeń od upadku, ale również musi wydać dwa punkty ruchu, by przeskoczyć prosto z poziomu 0 lochu na poziom 2;



## Umiejętności

Każdy bohater posiada zestaw akcji, które może wykonać, aby wpłynąć na grę, np. zaatakować potwora, wyleczyć rany lub wykonać inne zadanie. Akcje te nazywamy „umiejętnościami”. Można je znaleźć na planszy bohatera, kartach umiejętności i kartach powołania, jak również na niektórych kartach wyposażenia.

Aby skorzystać z jednej ze swoich umiejętności, musisz **wydać** jedną ze swoich kostek akcji. Oznacza to, że wybrana kostka akcji musi zostać umieszczona **na wierzchu** umiejętności, której chcesz użyć. Ta umiejętność pozostanie zablokowana, dopóki nie wykonasz akcji odnowienia.

Kostka akcji, którą wydajesz, musi być tego samego **koloru** co umiejętność, której chcesz użyć.



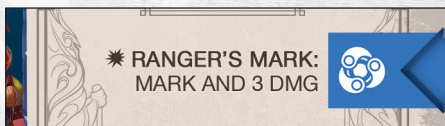
**Przykład:** Jeśli Vorn chciałby skorzystać ze swojej umiejętności **Elektryczny zamach**, musiałby wydać kostkę walki wręcz (żółtą).

Następnie należy rozpatrzyć efekty w tej samej kolejności, w jakiej zostały napisane, zaczynając od lewej do prawej, zwracając szczególną uwagę na wszelkie „i”, **przecinki** oraz **średniki**.

### Efekty powiązane

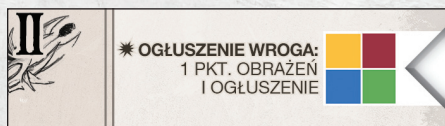
Gdy dwa efekty są połączone w jeden, mówimy, że są to „efekty powiązane”. Jak sugeruje nazwa, ponieważ są one połączone, należy je zastosować do tego samego celu.

Efekty powiązane można rozpoznać po słowie „i”, które jest używane jako spójnik. Przy rozpatrywaniu efektów powiązanych ważne jest jedno: wszystkie efekty mają miejsce jednocześnie.



**Przykład:** **Znak łowcy**, który posiada Maya, ma efekt powiązany. Dlatego też ten sam cel musi otrzymać Znak łowcy, jak i przyjąć 3 punkty obrażeń od ataku zakłębem. Ponieważ oba efekty następują jednocześnie, Maya nie skorzysta tym razem z premii do obrażeń od Znak łowcy.

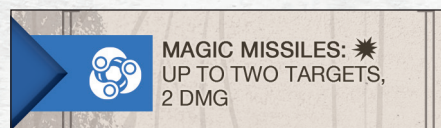
Efekty powiązane nie są dobrowolne. Postać nie może zdecydować się na rozpatrzenie tylko części z nich i zlekceważenie reszty. Postacie są jednak zmuszone do zastosowania tylko tych efektów, które mogą.



**Przykład:** **Ogłuszenie wroga** taktyka ma efekt powiązany. Jeśli trafi w postać odporną na OGŁUSZENIE, postać ta otrzyma jedynie obrażenia od ataku zakłębem, zamiast obu efektów lub żadnego.

## Przecinki i średniki

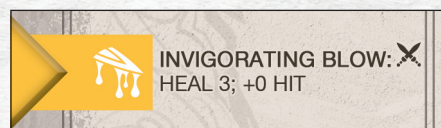
**Przecinki**, ze względów gramatycznych, używane są do łączenia dwóch efektów, podobnie jak „i”. Przecinki zawsze łączą informację, po której występują (którą jest zazwyczaj specyfikacją celu) z efektem, który poprzedzają:



**Przykład:** **Magiczny pocisk** Lorelai posiada specyfikację celu: „Do dwóch celów”. Przecinek został użyty w celu połączenia dwóch informacji. Spójnik „i” uczyniłby to zdanie gramatycznie bezsensownym: „Do dwóch celów i 2 punkty obrażeń”.

**Ważne:** Przecinki zastępują również słowo „i”, gdy trzeba powiązać ze sobą trzy lub więcej efektów, unikając przy tym gramatycznej kakofonii.

**Średniki** z kolei używane są w odwrotnym celu. Gdy umiejętność ma więcej niż dwa efekty, które nie są ze sobą powiązane, pojawia się średnik, który wskazuje, gdzie kończy się jeden efekt, a zaczyna drugi.

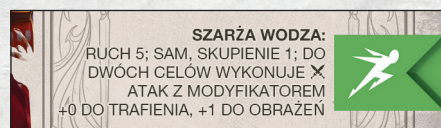


**Przykład:** **Ożywczy cios** Jaheena posiada dwa odrębne efekty, dlatego zostały one oddzielone średnikiem. Pierwszy z nich pozwala na uleczenie 3 PZ, natomiast drugi jest atakiem bronią.

W przeciwieństwie do spójnika „i” oraz przecinka, średnik całkowicie oddziela jeden efekt od drugiego, co oznacza, że bohater może wybrać różne cele dla każdego efektu.

**Przykład:** Jaheen może zdecydować się na wyleczenie sojusznika efektem leczniczym swojego **Ożywczego ciosu**, jednocześnie atakując wroga bronią.

Mając to na uwadze, przeanalizujemy ostatni przykład, który łączy w sobie wszystkie te elementy:



**Przykład:** **Szarża wojownika** Vorna ma trzy efekty. Pierwszym przyznaje sobie 5 punktów ruchu; drugi daje SAM, SKUPIENIE 1 (czyli celem również jest on sam); a wreszcie trzeci pozwala wybrać do dwóch celów, które wykonają atak bronią z premią +1 do obrażeń. Zwróć uwagę, jak przecinki wiążą informacje z efektami, natomiast średniki oddzielają je od siebie. Znaki interpunkcyjne pozwalają szybko zrozumieć efekty tej umiejętności zarówno pod względem gramatycznym, jak i rożgrywkowym.

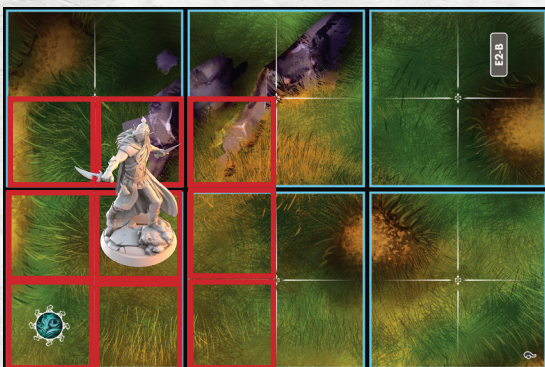


## Rodzaje umiejętności i ich zasięg

Należy wyjaśnić, że **zasięg** i **cel** to dwie różne rzeczy. Zasięg to maksymalna odległość, w jakiej może znajdować się obiekt, na który chcemy oddziaływać. Cel natomiast to rodzaj, liczba lub obszar, na który umiejętność może lub musi oddziaływać.

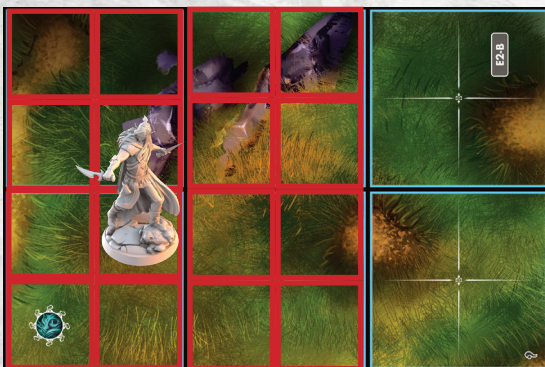
W *Chronicles of Drunagor* zasięg umiejętności określony jest przez jej typ. Oto krótka lista i opis wszystkich typów umiejętności i ich standardowych zasięgów:

- **Walka wręcz (żółte):** Umiejętności walki wręcz mają zasięg 0, co oznacza, że mogą oddziaływać tylko na postać lub pole, które sąsiaduje z bohaterem; lub też na samego bohatera.



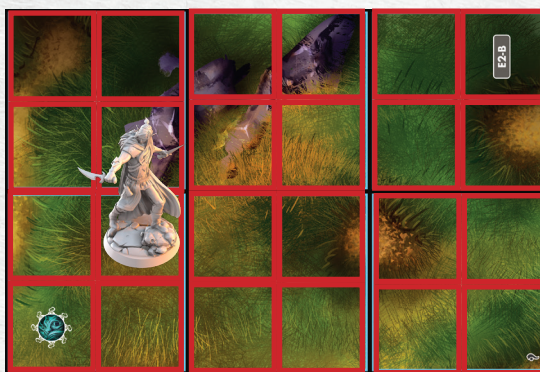
**Przykład:** Jeśli Elros użyje jednej ze swoich umiejętności walki wręcz, będzie mógł oddziaływać tylko na sąsiadujący z nim cel lub też sam będzie celem.

- **Walka dystansowa (czerwone):** Umiejętności walki dystansowej mają zasięg do 1, co oznacza, że mogą oddziaływać na postać lub pole, które znajduje się w odległości do jednego obszaru (niebieski kwadrat) od bohatera; lub też na samego bohatera. *Zauważ: Niektóre umiejętności klasowe mogą zwiększyć podstawowy zasięg ataków dystansowych.*



**Przykład:** Jeśli Elros użyje jednej ze swoich umiejętności walki dystansowej, będzie mógł oddziaływać tylko na cel znajdujący się w odległości jednego obszaru od niego (niebieski kwadrat) lub sam być celem.

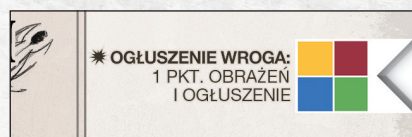
- **Zręczność (zielone):** Zręczność ma nieograniczony zasięg, co oznacza, że umiejętności te mogą oddziaływać na postać lub pole, które znajduje się w dowolnym miejscu na planszy, o ile zostało ono ujawnione. Należy jednak pamiętać, że efekty RUCHU, zwykle wymieniane jako pierwsze przy większości umiejętności zręcznościowych, zawsze oddziałują na bohatera, który używa danej umiejętności, chyba że jest to napisane inaczej.
- **Mądrość (niebieskie):** Mądrość ma nieograniczony zasięg, co oznacza, że umiejętności te mogą oddziaływać na postać lub pole, które znajduje się w dowolnym miejscu na planszy, o ile zostało ono ujawnione, podobnie jak w przypadku zręczności.



**Przykład:** Jeśli Elros użyje jednej ze swoich umiejętności zręczności lub mądrości, będzie mógł oddziaływać na cel, który znajduje się w dowolnym miejscu na planszy (dowolny odkryty kafelek mapy), włączając w to dowolny obiekt poza polami zaznaczonymi na tym przykładzie, lub też sam być celem umiejętności.

### Zasięg wielokolorowych umiejętności

Niektóre umiejętności, zwykle powiązane z powołaniem i wyposażeniem, mogą mieć dwu- lub czterokolorowe sloty, co oznacza, że są elastyczne i mogą być używane na wiele różnych sposobów.



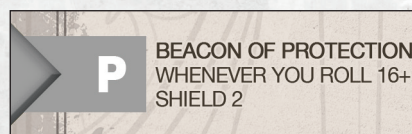
**Ogłoszenie wroga** taktyka jest umiejętnością wielokolorową.

Ponieważ umiejętności te nie mają określonego typu, ich zasięg jest definiowany przez kolor kostki, którą bohater wydaje, by ich użyć. Jeśli taktyk użyje kostki do walki wręcz (żółtej), by aktywować **Ogłoszenia wroga**, umiejętność będzie posiadać zasięg taki jak walka wręcz. Ta sama umiejętność aktywowana za pomocą kostki mądrości (niebieskiej) miałaby nieograniczony zasięg.

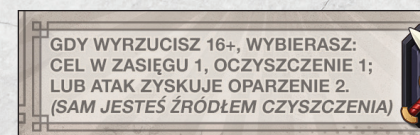
### Zasięg umiejętności pasywnych

Ponieważ kolor umiejętności pasywnych jest szary i nie są one aktywowane poprzez wydanie kostki akcji, mogą pojawić się wątpliwości dotyczące ich zasięgu. Choć wiele umiejętności pasywnych jest powiązanych z danym typem umiejętności, nie ma to wpływu na ich zasięg.

Jeśli zasięg umiejętności pasywnej nie jest wyraźnie określony, oznacza to, że jest on nieograniczony (podobnie jak w przypadku zręczności czy mądrości).



**Przykład: Światło ochrony** Jaheena mówi tylko „TARCZA 2”. Ponieważ zasięg tego efektu nie jest określony, może on oddziaływać na cel znajdujący się w dowolnym zasięgu.



**Przykład: Kostur księżycy** określa natomiast, że cel efektu musi znajdować się w zasięgu 1, co oznacza, że efekt zadziała tylko na postać oddaloną o maksymalnie jeden obszar (niebieski kwadrat).

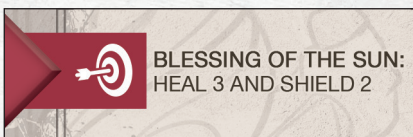


## Obieranie celu

W poprzednim rozdziale wyjaśniono, jak określić zasięg efektu umiejętności. Teraz nadszedł czas, by zrozumieć pojęcie „celu” tych efektów.

**Standardowo wszystkie efekty celują w jedną postać znajdującą się w zasięgu.**

Norma ta obowiązuje jednak tylko wtedy, gdy umiejętność nie zawiera opisu konkretnego celu.



**Przykład:** *Błogosławieństwo słońca* Jaheena nie posiada specyfikacji celu, więc stosuje się do standardowej zasady „jednej postaci w zasięgu”. W tym przypadku, ponieważ jest to umiejętność dystansowa, jej celem musi być postać, która znajduje się w odległości 1 obszaru (niebieski kwadrat) od Jaheena (lub też celem jest on sam).

Z drugiej strony, gdy specyfikacja celu pojawia się w opisie umiejętności, będzie ona znajdować się przed efektem, którego dotyczy, oddzielona **przecinkiem**.



**Przykład:** *Efekt obrażeń Szarży byka* Vorna jest opisany jako: „...do dwóch sąsiadujących wrogów, 2 punkty obrażeń”, co oznacza, że ostatni efekt, czyli „2 punkty obrażeń”, można rozpatrywać tylko dla tych konkretnych celów, a nie standardowo dla „jednej postaci w zasięgu”.

Jak wspomniano wcześniej, na końcu tej instrukcji znajdziesz obszerną listę wszystkich słów kluczowych i terminów używanych w *Chronicles of Drunagor*. Aby nieco lepiej wyjaśnić ten temat, oto krótka lista z najczęściej używanymi specyfikacjami celu:

**SOJUSZNIK:** Ten efekt można zastosować tylko dla celu, który jest sprzymierzony z postacią, która go używa. Potwory są sprzymierzone tylko z potworami, natomiast bohaterowie są sprzymierzeni z innymi bohaterami, zwierzętami i towarzyszami.

**SAM:** Ten efekt może być zastosowany tylko dla postaci, która go używa, niezależnie od zasięgu umiejętności.

**UDERZENIE:** Ten efekt jest stosowany do całego obszaru (niebieski kwadrat) zamiast do pojedynczego pola. UDERZENIE użyte w zasięgu walki wręcz oznacza, że postać musi wybrać pole, które do niej przylega i zastosować opisany efekt na całym obszarze; podczas gdy UDERZENIE użyte z ZASIĘGIEM 1 lub większym oznacza, że postać musi wybrać jeden obszar (niebieski kwadrat), znajdujący się w danym zasięgu, by zrobić to samo. Choć UDERZENIE jest efektem obszarowym, aktywująca go postać może wybrać, które stworzenia znajdujące się wewnątrz jego obszaru działania będą nim dotknięte, by nie skrzywdzić w ten sposób swoich sojuszników.

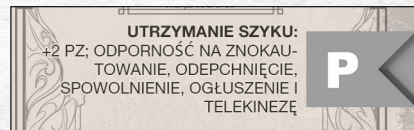
**SĄSIADUJĄCY:** Ten efekt można zastosować tylko do celu, który sąsiaduje z postacią używającą danej umiejętności, niezależnie od jej zasięgu.

## Umiejętności pasywne

Umiejętności pasywne oznaczone są literą „P”. Choć są one zwykle powiązane z danym typem umiejętności, nie są uważane za umiejętności tego typu podczas rozpatrywania zasięgu. Każda umiejętność pasywna posiada własne efekty, które podlegają standardowym zasadom dotyczącym zasięgu i celu (dowolna postać znajdująca się w dowolnym zasięgu), jeśli nie jest napisane inaczej.

Umiejętności pasywne są zawsze aktywne, o ile nie są zablokowane przez kostkę kłątwy. Istnieją dwa główne rodzaje efektów: **korzyści statyczne** i **efekty wyzwalane**.

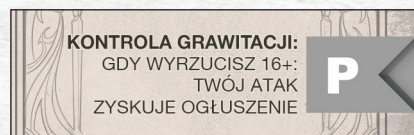
**Korzyści statyczne** to efekty, które nie wymagają, by cokolwiek się działo. Dają one po prostu bohaterowi jakąś korzyść (zwykle premię do efektów lub odporności).



**Przykład:** *Utrzymanie pozycji* Vorna ma efekt pasywny, który zwiększa zdrowie krasnoluda i daje mu kilka odporności.

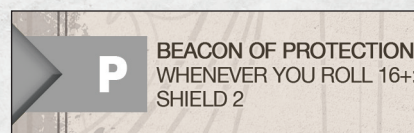
**Efekty wyzwalane** to efekty, które wymagają spełnienia jakiegoś warunku gry, aby zostały aktywowane. Zazwyczaj efekty wyzwalane opisane są przy użyciu sformułowania „jeśli..., to...” wraz ze słowami „gdy” lub „kiedykolwiek”.

Do najczęstszych z tych efektów należą te związane z rzutem k20, znane jako „efekty fali”. Gdy zdarzy się taki efekt, należy go **natychmiast** rozpatrywać, ponieważ wiele takich efektów przynajmniej korzyści do ataku, który je wywołał.



**Przykład:** *Kontrola grawitacji* Lorelai aktywuje się, gdy wyrzuci ona 16 lub więcej na k20, dodając OGŁUSZENIE do jej aktualnego ataku (jeśli atakuje).

Niektóre efekty fali przynajmniej natychmiastowe korzyści zamiast ulepszeń do ataku. Choć różnią się nieco od siebie, ich rozwiązanie jest takie samo: każdy atak, wyzwanie lub inny efekt „wisi w powietrzu”, czekając na możliwość rozpatrzenia.



**Przykład:** *Światło ochrony* Jaheena jest przykładem takiej umiejętności: Gdy efekt fali zostaje aktywowany, zanim atak zada obrażenia, należy wybrać postać, która otrzyma TARCZA 2 (jak wspomniano wcześniej, zasięg ani cel nie są określone, efekt może więc być skierowany na dowolną postać znajdującą się w dowolnym zasięgu).



## Ataki

Ataki to efekty mające na celu zadanie obrażeń przeciwnikowi. Choć istnieją umiejętności, które wywołują bezpośrednio u celu pewne stany, nie są one uważane za ataki. Umiejętność musi posiadać jeden z dwóch symboli, który identyfikuje ją jako atak. W *Chronicles of Drunagor* ataki dzielą się na dwa typy:

- **Ataki bronią** wykorzystują wyposażoną broń. By wykonać atak, musisz rzucić kością k20 i sprawdzić, czy trafisz do celu. Rzuć kością k20, dodaj wszystkie bonusy i modyfikatory, które posiadasz, i porównaj wynik z celnością swojej broni.
- **Ataki zaklęciami** to magiczne i/lub specjalne umiejętności używane przez bohatera. Zawsze trafiają w cel, więc rzut kostką nie jest wymagany. Choć są niezawodne, zwykle zadają mniejsze obrażenia niż ataki bronią.

## Ataki bronią

Gdy na umiejętności pojawia się **symbol skrzyżowanych mieczy**, oznacza to, że do tej umiejętności jest przypisany atak bronią. „+N do trafienia” oznacza, że przy wykonywaniu ataku należy dodać tę liczbę do wyniku rzutu kością k20.

Wiele zdolności klasowych daje pasywną premię do tego rzutu, podobnie jak niektóre powołania, wyposażenie i umiejętności bohatera. Również różnica wysokości między tobą a celem (jeśli istnieje) zapewnia premię lub karę, zwaną przewagą lub niekorzyścią, podczas gdy przebywanie na kafelku Ciemności daje karę -2 do rzutu.

Każdy z tych czynników jest brany pod uwagę przy określaniu, czy osiągnięto celność broni i atak trafi w wybrany cel, ale nie musisz się nimi teraz przejmować. Wszystko zostanie wyjaśnione w tej instrukcji.

Niektóre umiejętności ataku bronią mają wiele modyfikatorów, takich jak „+0 DO TRAFIENIA/+0 DO TRAFIENIA”. Gdy tak się dzieje, oznacza to, że umiejętności te pozwalają na wykonanie wielu pojedynczych ataków w ramach tej samej akcji. Każdy atak musi być rozpatrywany po kolei, dlatego możesz zmieniać cel pomiędzy atakami według uznania.

Aby rozpatrzyć atak bronią, musisz rzucić k20 i dodać (lub odjąć) wszystkie modyfikatory, a następnie sprawdzić:

- Jeśli wynik końcowy jest równy lub wyższy od celności twojej broni, trafiasz! Natychmiast zadaj celowi ilość obrażeń określoną przez twoją broń plus wszelkie obrażenia dodatkowe określane przez umiejętność (zwykle napisane po premii do trafienia, oddzielone przecinkiem).
- Jeśli wynik końcowy jest mniejszy niż celność twojej broni, twój atak chybia.



**Przykład:** Maya używa umiejętności **Szybkie strzały**, która jest umiejętnością ataku bronią (co wskazuje symbol skrzyżowanych mieczy). Ta akcja pozwala jej na wykonanie dwóch ataków z modyfikatorem +0.

Używając swojego **Elfickiego łuku**, który ma celność 7, musi rzucić kością k20 i uzyskać wynik 7 lub wyższy, aby trafić. Jeśli tak się stanie, cel otrzyma obrażenia od broni (które wynoszą 3, zgodnie z opisem na karcie **Elfickiego łuku**) za każdy atak, który trafi.



### Obrażenia uboczne od wielokrotnych ataków bronią

Jeśli umiejętność ataku bronią pozwala na dokonanie wielu ataków i powoduje obrażenia uboczne, efekty te należy rozpatrzyć raz dla każdego ataku, który trafił w cel.

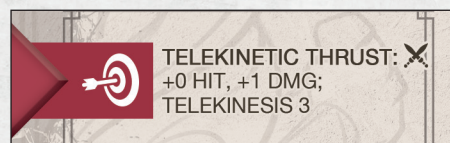
**Przykład:** Jeśli umiejętność daje +0 DO TRAFIENIA/+0 DO TRAFIENIA, KRWAWIENIE 1 I SPOWOLNIENIE, bohater wykona dwa ataki i nałoży oba stany na swój cel przy każdym trafieniu. Choć SPOWOLNIENIE jest stanem specjalnym, KRWAWIENIE może się kumulować, więc uderzając obydwojema atakami w tego samego przeciwnika, bohater zadałby KRWAWIENIE 2 i SPOWOLNIENIE swojemu celowi.

### Trafienia krytyczne i podwójne obrażenia

Czasem samo trafienie we wroga nie wystarczy, by opisać, jak zręczny był twój atak! Czary nigdy nie chybają celu, jednak ataki bronią są jedynymi, dzięki którym poczujesz słodki smak dobrze wymierzonego ciosu.

Taka sytuacja nazywa się **trafieniem krytycznym** i dochodzi do niej tylko wtedy, gdy wyrzucisz 20 na k20. Liczy się tylko liczba wyrzucona na kostce, bez żadnych modyfikatorów.

Trafienie krytyczne podwaja obrażenia, które normalnie zadałby atak (wliczając w to wszystkie dodatkowe obrażenia określone jako „+X do obrażeń”), ale nie podwaja efektów żadnego stanu, ani innych efektów jakiegokolwiek rodzaju.

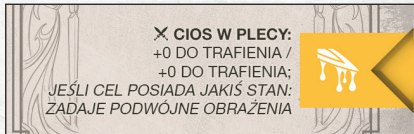


**Przykład:** Jeśli wykonując **Telekinetyczne pchnięcie**, Lorelai uzyska trafienie krytyczne, zada ona łącznie 8 punktów obrażeń (jeśli używa broni zadającej 3 punkty obrażeń) swojemu celowi ( $3+1 \times 2 = 8$ ).

Trafienia krytyczne mogą zadawać duże obrażenia, ale ich współdziałanie z bonusami do obrażeń nie kończy się na tym. Niektóre umiejętności, wyposażenie i inne efekty mogą umożliwić atak bronią z efektem **PODWÓJNE OBRAŻENIA**, co oznacza, że zadawane obrażenia są podwajane, podobnie jak w przypadku trafień krytycznych.



PODWÓJNE OBRAŻENIA nie są jednak trafieniem krytycznym, więc efekt ten może zostać podwojony przez trafienie krytyczne. Oznacza to, że krytyczne trafienie przy PODWÓJNYCH OBRAŻENIACH zadaje czterokrotnie większe obrażenia niż jednym uderzeniem!



**Przykład: Cios w plecy** Elrosa w pewnych okolicznościach może zadać PODWÓJNE OBRAŻENIA. Jeśli zabójca zdoła zaliczyć TRAFIENIE KRYTYCZNE jednym ze swoich ciosów przy użyciu broni zadającej 3 punkty obrażeń, jego atak zadaje łącznie 12 punktów obrażeń! (3x2 x2 = 12)

Ponadto, niektóre efekty pozwalają na szerszy zakres rzutów oznaczających trafienie krytyczne (np. gdy wyrzucisz 18 lub więcej na k20). Jeśli dwa z nich miałyby zastosowanie przy tym samym ataku (wyobraź sobie, że jeden to bonus pasywny, a drugi to bonus do umiejętności), pamiętaj, że efekty te nigdy się nie kumulują, ale bierze się pod uwagę szerszy zakres.

Jeśli więc masz efekt dający „Kryt 18+” i inny dający „Kryt 16+”, to nie uzyskasz trafienia krytycznego, gdy wyrzucisz 13, ale jeśli wyrzucisz 16 lub więcej już tak.

### Krytyczne pudła

Choć może się wydawać, że twój bohater jest w czepku urodzony, może się okazać, że szczęście całkowicie się od niego odwróci i wprowadzi on niezwykle słaby cios.

Taka sytuacja nazywa się krytycznym pudłem i dochodzi do niej tylko wtedy, gdy wyrzucisz 1 na k20.

Gdy trafisz krytyczne pudło, twój atak automatycznie chybia, niezależnie od posiadanych modyfikatorów.

Choć jest to ogólna zasada, istnieją pewne zdolności klasowe, umiejętności bohaterów i inne efekty, które zmieniają krytyczne pudła w normalne trafienia lub nawet trafienia krytyczne! Gdy tak się dzieje, należy zignorować efekty krytycznej porażki i potraktować wynik zgodnie z instrukcjami zdolności specjalnej.

### Zasięg broni vs zasięg umiejętności dla ataków bronią

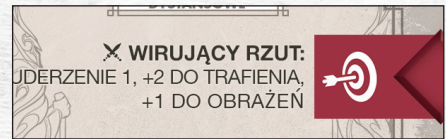
Wszystkie bronie posiadają atrybut zwany „typem ataku”, który może być wręcz lub dystansowy, tak samo jak atak bronią może być częścią umiejętności walki wręcz lub umiejętności dystansowej. Interakcja pomiędzy tymi dwiema cechami może wydawać się sprzeczna, ale tak nie jest.

Atrybut „typ ataku” znajdujący się na kartach broni nie jest istotny, gdy wykonujesz atak bronią, używając umiejętności. Używa się ich tylko wtedy, gdy wykonujesz ataki bronią, które są jednocześnie zdolnością skupienia (patrz strona 34) lub gdy otrzymujesz polecenie wykonania ataku bronią od innej postaci, jak może to zrobić np. bohater z powołaniem przywódcy.

Dlatego jedyną rzeczą, która określa zasięg ataków bronią wykonywanych za pomocą umiejętności jest typ umiejętności lub kostka, którą wydano na jej użycie.

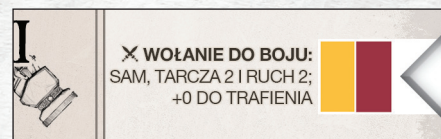


**Przykład: Cios obronny** Vorna jest umiejętnością walki wręcz. Dlatego też celem ataku bronią wykonanego za pomocą tej umiejętności może być tylko sąsiadująca postać.



**Przykład: Wirujący rzut** Vorna jest umiejętnością dystansową. Dlatego też celem ataku bronią wykonanego za pomocą tej umiejętności może być obszar znajdujący się w zasięgu 1. Typ broni Vorna (broń do walki wręcz) nie powstrzymuje go przed wykonaniem tego ataku. Z drugiej strony, broń Vorna nie pozwala mu na wykonanie tego ataku, jeśli jest on zaangażowany w walkę (patrz strona 13).

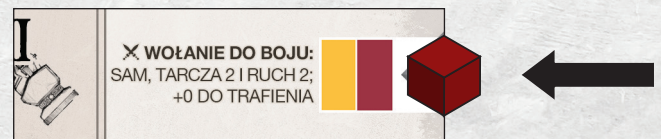
Jak widać na powyższych przykładach, nie liczy się typ ataku broni Vorna, lecz rodzaj umiejętności, której używa do wykonania tych ataków. Aby utrwalić tę zasadę, rozważ też poniższe dwa przykłady z wielokolorową umiejętnością:



**Przykład: Wołanie do boju** obrońcy ma wśród swoich efektów atak bronią i może zostać aktywowane poprzez wydanie kostki walki wręcz (żółtej) lub kostki walki dystansowej (czerwonej).



Jeśli wyda kostkę akcji do walki wręcz, celem ataku bronią wykonanego za pomocą tej umiejętności może być tylko postać sąsiadująca z Vornem. Ponieważ jest to atak bronią do walki wręcz, można go przeprowadzić, będąc zaangażowanym w walkę.



Jeśli jednak wyda kostkę do walki dystansowej, celem ataku bronią wykonanego za pomocą tej umiejętności może być postać znajdująca się w zasięgu 1 od Vorna, ale nie może przeprowadzić tego ataku, będąc zaangażowanym w walkę.

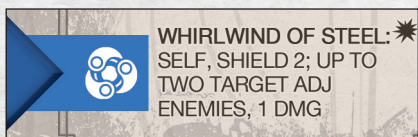
Ten przykład może sugerować, że atrybut „typ ataku” jest nieistotny dla broni, ale jak wspomniano wcześniej, ma on swoje zastosowanie. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale Wyposażenie tej instrukcji.



## Ataki zakłęciami ✨

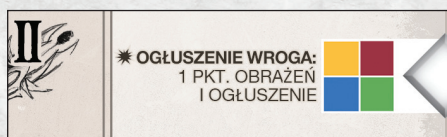
Każda umiejętność lub efekt, który posiada symbol wybuchu, jest atakiem zakłęciami.

Jak wspomniano wcześniej, w przeciwieństwie do ataków bronią, przy wykonywaniu ataku zakłęciami nie jest wymagany rzut kością. Po prostu wykorzystujesz dostępną kostkę akcji w odpowiednim kolorze, aby użyć umiejętności i rozpatrywać jej efekty.



**Przykład:** Vorn używa umiejętności **Wir stali** i po przyznaniu sobie TARCZA 2 automatycznie zadaje 1 punkt obrażeń maksymalnie 2 celom, które z nim sąsiadują.

Ataki zakłęciami nie powodują jednak obrażeń ubocznych, w przeciwieństwie do ataków bronią. Stany przez nie powodowane, nawet jeśli są związane z obrażeniami, są rozpatrywane niezależnie od tego, czy atak zmniejszy zdrowie celu, czy nie.



**Przykład:** Ogłuszenie wroga taktyka powoduje OGŁUSZENIE nawet w sytuacji, gdy cel zdola uniknąć obrażeń od ataku zakłęciami.

## Pomniejsze akcje

Istnieje sześć różnych pomniejszych akcji, które bohater może wykonać w swojej turze, poza dwiema dozwolonymi akcjami kostek i darmową akcją ruchu. Możesz wykonać je wszystkie, ale tylko po jednej z każdego rodzaju na turę.

Jak wspomniano wcześniej, bohater **nie może** wykonywać pomniejszych akcji, jeśli jest zaangażowany w walkę (patrz strona 13), za wyjątkiem skupienia i użycia przedmiotu jednorazowego użytku.

### Wymiana przedmiotów

Poprzez tę akcję możesz zreorganizować swój ekwipunek lub podzielić się nim z innymi bohaterami. Możesz wykonać **jedną** z poniższych czynności za każdym razem, gdy dokonujesz wymiany przedmiotów:

- **Wyposaż / odłóż:** Zamień **dowolny** wyposażony przedmiot na kartę tego samego typu ze swojej sakwy lub po prostu wyposaż lub odłóż przedmiot, który posiadasz;
- **Oddaj przedmiot:** Oddaj **dowolną** kartę ze swojej sakwy bohaterowi znajdującemu się na sąsiadującym polu. Ten bohater chowa przedmiot do swojej sakwy;
- **Weź przedmiot:** Weź **dowolną** kartę z sakwy sąsiadującego z tobą bohatera (o ile się na to zgodzi). Musisz natychmiast użyć otrzymanego przedmiotu (jeśli jeszcze możesz to zrobić w tej turze) lub schować go do swojej sakwy.

**Ważne:** Nie można wymienić przedmiotu, jeśli jest na nim kostka akcji.

**Ważne:** Każdy dwustronny przedmiot, z którym wchodzisz w interakcję, należy trzymać aktualną stroną do góry. Nie odwraca się go z powrotem na drugą stronę poprzez odłożenie go lub oddanie innemu graczowi.

**Ważne:** Gdy otrzymujesz nowy przedmiot, a twoja sakwa jest pełna, możesz natychmiast odrzucić inny przedmiot, żeby zrobić miejsce. Odrzucenie przedmiotu w ten sposób nie liczy się jako użycie go.

### Wykorzystanie przedmiotu jednorazowego użytku

W przeciwieństwie do wyposażenia, które jest wytrzymałe i może być używane wielokrotnie, niektóre przedmioty, takie jak eliksiry i zwoje, mogą być użyte tylko raz. Nazywane są one **przedmiotami jednorazowego użytku**. Na karcie przedmiotu jednorazowego użytku widnieje słowo „ODRZUĆ” oraz ten symbol: ✕

**Ważne:** Tę pomniejszą akcję można wykonać nawet wtedy, gdy bohater jest zaangażowany w walkę. To wyjątek od ogólnej reguły.

Choć przedmioty jednorazowego użytku mają tę wadę, że są odrzucane tuż po użyciu, występują one w większych ilościach, co ułatwia bohaterowi zebranie i skorzystanie z wielu z nich.

Przedmioty jednorazowego użytku należy zawsze nosić w sakwie i nie można ich przechować w fazie obozu. Z drugiej strony, przedmioty jednorazowego użytku znalezione podczas jednej przygody przechodzą do następnej. Posiadasz je do momentu ich wykorzystania lub odrzucenia.

**Ważne:** Każdy bohater może nosić w sakwie tylko dwa przedmioty, bez względu na to, czy jest to element wyposażenia, czy też przedmiot jednorazowego użytku. Nie bój się zatem korzystać ze swoich eliksirów i zwojów!

Przykłady przedmiotów jednorazowego użytku — eliksir i zwój:



Wykorzystany przedmiot jednorazowego użytku należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Na początku następnej przygody zostanie on ponownie wtasowany do talii skrzyń.

Przedmioty jednorazowego użytku dzielą się również ze względu na ich podtyp, do którego niektóre interakcje lub efekty mogą się specjalnie odnosić. W pudełku podstawowym znajdują się:

- **Klejnoty:** Używane do ulepszania niektórych elementów wyposażenia.
- **Schematy:** Instrukcje wykonania specjalnego wyposażenia.
- **Eliksiry:** Płyn, które dają pijącemu pewne korzyści.
- **Zwoje:** Kieszonkowa magia na wypadek kłopotów.



**Przykład:** Ten Kosmiczny kamień jest klejnotem. Jego efekt opisuje dokładnie to, co robi: służy do ODWRÓCENIA karty wyposażenia z atrybutem „gniazdo” na tylną stronę.



## Interakcja

Ta akcja pozwala na interakcję z elementem planszy zwanym żetonem interakcji. To znaczki umieszczane na planszy, fizycznie reprezentujące miejsca, w których bohaterowie będą mogli wejść w interakcję z jakimś wydarzeniem.

Żetony interakcji wyglądają w ten sposób, mogą mieć jeden lub dwa ładunki i są uważane za obiekty stałe pod względem zajmowania miejsca na planszy:



Aby wejść w interakcję z jednym z nich, musisz z nim sąsiadować. Gdy to zrobisz, otwórz *Księgę interakcji* na stronie opisanej w instrukcji rozstawienia, na podstawie której żeton ten został umieszczony na planszy, i przyjrzyj się przedstawionej scenie. Możesz wybrać jedną z proponowanych opcji, pod warunkiem, że nie została ona już wybrana w tej przygodzie.

Po wybraniu opcji przejdź do rozstrzygnięcia odpowiadającego jej numerowi. Rozstrzygnięcia interakcji znajdziesz w odpowiednim dziale *Księgi przygód*. Rozstrzygnięcia ułożone są w kolejności numerycznej. Po odnalezieniu wybranego rozstrzygnięcia przeczytaj, jakie wywołuje konsekwencje. Większość rozstrzygnięć będzie miała wpływ tylko na bohatera, który je wybrał. Niektóre interakcje mogą jednak dotyczyć całej grupy i wpływać na całą drużynę. Inne z kolei leżą w gestii przywódcy drużyny.

Niektóre z nich mogą postawić cię przed nowymi dylematami, które będą wymagały natychmiastowego dokonania drugiego wyboru, lub też mogą mieć różne konsekwencje w zależności od stanu gry (zwykle sprawdzanego na podstawie statusu lub skutku, który posiada jakiś bohater).

Nie ma żadnych niejasności. Wystarczy uważnie przeczytać rozstrzygnięcie. Zawsze jasno i obiektywnie opisuje efekty, w tym wyzwalacze, które prowadzą do innych rozstrzygnięć.

Gdy skończysz czytać ostatnie zdanie dotyczące twojej interakcji, należy zmniejszyć ładunek żetonu interakcji o jeden, co symbolizuje, że wybór został już dokonany. Jeśli to była ostatnia interakcja, należy usunąć żeton z planszy.

**Ważne:** Bohater może wejść w interakcję z tym samym punktem interakcji tylko raz na rundę (ponieważ każdy rodzaj pomniejszej akcji można wykonać raz na turę), ale inny bohater może wejść w interakcję z tym samym punktem interakcji w trakcie tej samej rundy, jeśli tego chce. Podobnie, pierwszy bohater może ponownie wejść w interakcję z danym punktem w kolejnej rundzie, o ile interakcje wciąż są dostępne.

## Otwieranie drzwi

Wykonując tę pomniejszą akcję, bohater może otworzyć drzwi, jeśli znajduje się na polu, które z nimi sąsiaduje. Aby to zrobić, weź kartę drzwi, rozłóż ją, przeczytaj historię, zasady specjalne i wydarzenia specjalne (jeśli są), a następnie dodaj wskazane elementy do planszy.

Jak wspomniano wcześniej, gra jest wstrzymywana do czasu zakończenia rozstawienia. Jeśli bohater ma jeszcze punkty ruchu z efektu ruchu, który właśnie był rozpatrywany, nie traci tych punktów (zazwyczaj).

Więcej szczegółów dotyczących rozstawienia znajdziesz na stronach 16-17.



Oto przykład interakcji z sześcioma wyborami.



### Otwierasz te same drzwi po raz drugi?

Aby zwiększyć regrywalność, docenić zaangażowanie społeczności i promować kreatywność naszych graczy, drzwi w *Chronicles of Drunagor* mają na odwrocie kod QR. Kod przekieruje cię do wyboru losowych drzwi, dostosowanych do aktualnego wyzwania i pasujących do fabuły. Od czasu do czasu baza będzie się zmieniać. Czasem będzie można tam znaleźć propozycje drzwi stworzonych przez społeczność graczy (po przetestowaniu i zatwierdzeniu). Baw się dobrze!



### Przeszukanie skrzyni

Jak przy każdej innej fizycznej akcji w *Chronicles of Drunagor*, aby przeszukać skrzynię, bohater musi z nią sąsiadować. Gdy ten warunek jest spełniony, należy usunąć żeton skrzyni z planszy i dobrać wierzchnią kartę z talii skrzyń.

Przykład żetonu skrzyni i karty skrzyni:



### W skrzyniach mogą znajdować się pułapki!

Życie byłoby o wiele prostsze, gdyby skrzynie po prostu leżały i czekały przy drodze, aż ktoś zabierze ukrytą w nich zawartość, ale tak się składa, że tak nie jest. Niestety.

Za każdym razem, gdy bohater przeszukuje skrzynię, musi rzucić **kością pułapki**, by sprawdzić, na jakie niebezpieczeństwo natknął się w poszukiwaniu skarbu.

### Kość pułapki

Kość pułapki to kość k6, na której znajdują się cztery specjalne symbole: **TRUCIZNA**, **SPOWOLNIENIE**, **OPARZENIE** i **KRWAWIENIE**, które odpowiadają pasującym im stanom. Są na niej również dwie puste ścianki — tutaj szczęścia! Jeśli wyrzucisz pustą ściankę, zakłada się, że pułapka zawiodła (być może z powodu jej wieku i braku konserwacji).



**TRUCIZNA:** Za każdym razem, gdy wyrzucisz symbol trucizny, twój bohater otrzymuje TRUCIZNA 2.



**SPOWOLNIENIE:** Za każdym razem, gdy wyrzucisz symbol spowolnienia, twój bohater otrzymuje SPOWOLNIENIE.



**OPARZENIE:** Za każdym razem, gdy wyrzucisz symbol oparzenia, twój bohater otrzymuje OPARZENIE 2.



**KRWAWIENIE:** Za każdym razem, gdy wyrzucisz symbol krwawienia, twój bohater otrzymuje KRWAWIENIE 2.

### Użycie zdolności skupienia

Skupienie jest cennym narzędziem w twoim arsenale. Każdy bohater ma **dwie zdolności skupienia** na swojej planszy bohatera. Każda zdolność skupienia wskazuje ilość skupienia, jaką należy wydać, by użyć tej umiejętności. Jak już wcześniej wspomniano, skupienie jest zasobem, który się kumuluje, dlatego też można posiadać maksymalnie cztery żetony skupienia jednocześnie.

Możesz użyć zdolności skupienia w dowolnym momencie swojej tury lub jako reakcji (jeśli posiadasz zdolność skupienia, która jest również reakcją). Jeśli się na to zdecydujesz, odrzuć wymaganą liczbę żetonów skupienia i natychmiast rozpatrz efekty zdolności.



**Przykład:** Vorn ma dwie zdolności skupienia: Parowanie krzyżowe, które jest również reakcją, oraz Miażdzący młot, który jest również atakiem bronią. Vorn może więc użyć Parowania krzyżowego, by obronić się przed atakiem, natomiast Miażdzący młot może zostać użyty tylko w trakcie jego tury.

**Ważne:** Ponieważ wydanie skupienia jest pomniejszą akcją, możesz użyć tylko **jednej zdolności skupienia** na turę, niezależnie od liczby posiadanych żetonów skupienia. Należy pamiętać, że tura jest indywidualną częścią rundy, a więc nawet jeśli bohater skorzysta ze zdolności skupienia podczas swojej tury, w tej samej rundzie możesz też użyć zdolności skupienia, która jest reakcją.

**Ważne:** Tę pomniejszą akcję można wykonać nawet wtedy, gdy bohater jest zaangażowany w walkę. To wyjątek od ogólnej reguły.

Zdolności skupienia mogą pozwalać na ataki bronią, ataki zakłęciami, ruch lub powodować inne efekty. Aby je rozpatrzeć, należy postępować tak jak w przypadku rozpatrywania efektów umiejętności. Mimo że są bardzo podobne, niektóre szczegóły dotyczące ich rozpatrzenia różnią się od siebie i dobrze jest mieć je na uwadze:

- Zasięg ataków bronią wykonywanych przy użyciu zdolności skupienia jest określony przez typ wyposażonej broni. Broń do walki wręcz ma zasięg 0, podczas gdy broń dystansowa ma zasięg 1. Dlatego też, jeśli bohater korzysta z broni dystansowej lub narzędziowej, należy sprawdzić, czy nie jest zaangażowany w walkę.
- Jeśli zdolność nie mówi inaczej, ataki zakłęciami, reakcje i efekty bez symboli mają taki zasięg jak w przypadku zręczności lub mądrości (nieograniczony). Efekty ruchu, jeśli nie jest to określone inaczej, dotyczą bohatera, który korzysta ze zdolności.
- Zdolności skupienia mogą mieć określone cele. Zakres może być tak restrykcyjny jak „SAM” lub też szerszy, jak w „DO DWÓCH”. Muszą jednak zawsze respektować dozwolony zasięg dla danej zdolności, jak opisano powyżej.



# Zdolności klasowe

Każda klasa ma swoje unikalne zdolności, do których dostęp ma tylko bohater danej klasy. Na początku kampanii żadne zdolności klasowe nie są odblokowane, ale możesz się ich nauczyć w trakcie trwania kampanii.

**Gdy nauczysz się i odblokujesz nową zdolność klasową, po prostu dodaj kostkę do wybranej zdolności. Jeśli jest to pierwsza zdolność z danego drzewka, weź również jego kartę.**

## Nauka zdolności klasowych

Zdolności klasowe podzielone są na cztery kategorie zwane „drzewkami”. W miarę jak uczysz się zdolności w danym drzewku, zyskujesz dostęp do potężniejszych zdolności. Każda karta zdolności klasowej przedstawia jedno drzewko, które zawiera łącznie trzy zdolności klasowe.

Zawsze należy nauczyć się pierwszej zdolności w drzewku, zanim będzie można nauczyć się kolejnych zdolności. Większość drzewek daje możliwość wyboru drugiej zdolności, ale niektóre oferują tylko jedną ścieżkę.

**Przykład:** Łowca ma cztery drzewka zdolności: Strzelec (1), Mistrz pułapek (2), Władca zwierząt (3) i Myśliwy (4). Jeśli nauczysz się pierwszej zdolności Władcy zwierząt (Dzika siła), możesz następnie nauczyć się którejsz z dwóch pozostałych umiejętności (Dębowa skóra i Mistrz tresury). Z drugiej strony, jeśli rozpoczniesz drzewko Myśliwego (Niestrudzony tropiciel), masz tylko jeden wybór (Nagroda za polowanie), a później (Drużyna myśliwska).



**Ważne:** Zawsze możesz nauczyć się dowolnej zdolności startowej w dowolnym drzewku. Nie musisz nauczyć się wszystkich zdolności z danego drzewka przed rozpoczęciem kolejnego.

## Używanie zdolności klasowych

Zdolności klasowe zwykle są „pasywne”, co oznacza, że działają zawsze, gdy tylko się ich nauczysz.

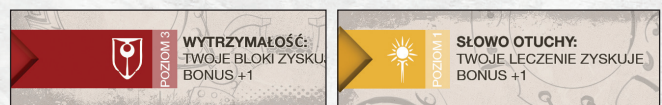
Wiele zdolności zapewnia bonus do jednej z akcji bohatera, jak np. dodatkowe zdrowie, ruch, czy modyfikator do ataku. Inne mogą mieć wyzwalane zdolności lub dawać bohaterowi nowe akcje do wykonania — nie ma ogólnej zasady.

Podobnie jak przy umiejętnościach pasywnych, wyzwalane zdolności klasowe mają nieograniczony zasięg, o ile nie napisane inaczej.



**Przykład:** Tajemna wiedza maga określa, za pomocą słowa SAM, że celem efektu jest sam bohater; podczas gdy Satisfakcjonująca pogoń mnicha nie ogranicza żadnego celu swojego efektu, co oznacza, że może nim być dowolna postać znajdująca się w dowolnym zasięgu.

Zdolności dające premię do efektów mają zastosowanie tylko wtedy, gdy jesteś źródłem opisywanego efektu, a nie odbiorcą (niektóre zdolności mogą działać odwrotnie, ale jeśli tak jest, wyraźnie o tym mówią).



**Przykład:** Wytrzymałość wojownika daje mu +1 premii do BLOKÓW (wliczając wyposażenie), podczas gdy Słowo pocieszenia mnicha robi to samo dla ich LECZENIA.

## Wieloklasowość

Choć zalecane jest, by grać każdym bohaterem używając ich standardowych kart zdolności klasowych, jeśli chcesz urozmaicić i spersonalizować swojego bohatera, możesz skorzystać z opcjonalnych zasad dotyczących wieloklasowości. Oto jak to zrobić:

- Każdy bohater może mieć maksymalnie **jedną** dodatkową klasę oprócz swojej klasy podstawowej. Weźmy na przykład Mayę: jest łowcą, więc to jest jej klasa podstawowa.
- Wystarczy wybrać kartę drzewka z nowej klasy i nauczyć się zdolności 1 poziomu. Klasa, do której należy to drzewko, stanie się twoją klasą dodatkową. Po dokonaniu tego wyboru nie można później wybrać trzeciej klasy.
- Jako swoją drugą klasę możesz wybrać tę, która nie jest aktualnie grana przez żadnego innego bohatera. Na przykład, jeśli w twojej drużynie jest wojownik, jak na przykład Vorn, to ma on już wszystkie karty klasy podstawowej, więc nie możesz wybrać wojownika jako swojej drugiej klasy.

Pudełko podstawowe *Age of Darkness* zawiera 5 klas, więc wieloklasowość będzie łatwiejsza do realizowania przy małych drużynach. Wiele rozszerzeń dodaje jednak nowe klasy do gry, zwiększając możliwości wieloklasowości.



# Powołanie bohatera

Powołanie to postawa, którą bohater obiera podczas walki z Ciemnością. Zwiększa to możliwości personalizacji bohatera. Daje dostęp do określonego zestawu umiejętności, które zostały zaprojektowane tak, by pomóc ci w wypełnianiu twojej roli w drużynie i wchodząc w interesujące interakcje z twoimi umiejętnościami bohatera.

Istnieje pięć powołań do wyboru: **taktyk, obrońca, przywódca, napastnik i wzmacniacz**.

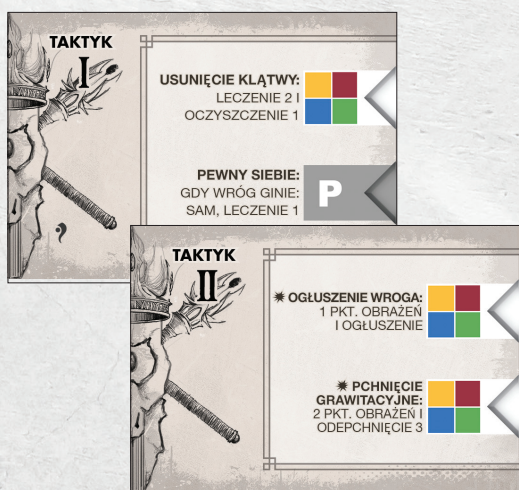
Niektóre umiejętności powołania są pasywne, a niektóre wymagają wydania kostki akcji, aby ich użyć. Umiejętności te mają zwykle wielokolorowe pole, co oznacza, że do ich aktywacji możesz użyć dowolnej pasującej kolorystycznie kostki akcji, ale kolor kostki, której użyjesz, określa zasięg dla efektów danej umiejętności.

Zaczynasz swoją karierę z obiema kartami I i II wybranego powołania. Możesz też nauczyć się dwóch kolejnych umiejętności w trakcie swoich przygód (trzecia karta, zaczynając od strony „A”). Umiejętności powołania liczą się jako umiejętności bohatera. Za każdym razem, gdy zostaniesz poinstruowany o możliwości nauczania się nowej umiejętności bohatera, możesz zdecydować się na naukę umiejętności powołania na tym samym poziomie (*musisz posiadać już umiejętność powołania na pierwszym poziomie, by nauczyć się jej drugiego poziomu*).

Każdy z bohaterów może wybrać dowolne powołanie. Postaraj się wybrać powołanie, które pasuje do twojego stylu gry i potrzeb twojej drużyny!

Powołanie można zmienić w trakcie kampanii. W przeciwieństwie do innych umiejętności bohatera, umiejętności te są przenoszone do nowego powołania, które wybierzesz. Innymi słowy, **ulepszenia powołania są powiązane z bohaterem, a nie z samym powołaniem**.

**Przykład:** Jeśli bohater nauczył się umiejętności „A” z trzeciej karty swojego obecnego powołania i zdecyduje się je zmienić, może używać go tak, jakby nauczył się umiejętności „A” również z trzeciej karty swojego nowego powołania. Jednak jeśli weźmiesz nowe powołanie od innego gracza, który już wyszkolił swoją umiejętność na poziomie 1, podczas gdy ty nie, tylko dwie startowe karty powołania będą dla ciebie dostępne.



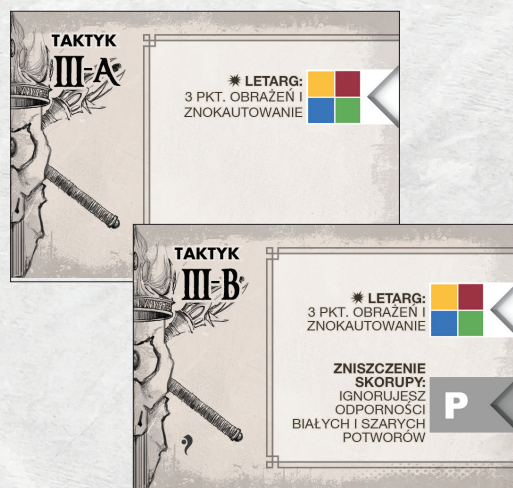
## Inicjatywa i przywództwo drużyny

Powołanie jest ważne przy ustalaniu kolejności działania każdego bohatera w drużynie. Z uwagi na swój priorytet, każde powołanie ma określone miejsce na torze inicjatywy.

Ponadto, wiele efektów gry wykorzystuje przywódcę drużyny jako osobę rozstrzygającą niektóre decyzje lub punkt odniesienia dla niektórych efektów. Ta pozycja jest z kolei określona przez wybrane przez ciebie powołanie.

Poniżej znajduje się lista wszystkich powołań bohatera wraz z opisem ich mocnych stron i ich priorytetem w linii dowodzenia:

- **Przywódcy** są ekspertami w koordynowaniu ataków i wydobywaniu tego, co najlepsze ze swoich sojuszników. Przywódcy zawsze są **przywódcami drużyny**. To oni są „pierwsi w linii dowodzenia”.
- **Obrońcy** są niezwykle odporni na obrażenia i zapewniają drużynie ochronę. Obrońcy stają się **przywódcami drużyny**, jeśli żadna postać nie wybrała powołania przywódcy. Są „drugzy w linii dowodzenia”.
- **Wzmacniacze** są ekspertami w dostarczaniu zasobów sojusznikom i pomaganiu im w potrzebie. Wzmacniacze stają się **przywódcami drużyny**, jeśli żadna postać nie wybrała powołania przywódcy ani powołania obrońcy. Są „trzeci w linii dowodzenia”.
- **Taktycy** są ekspertami w tworzeniu przeszkód i obezwładnianiu wrogów. Taktycy stają się **przywódcami drużyny**, jeśli żadna postać nie wybrała powołania przywódcy, obrońcy ani wzmacniacza. Są „czwarcy w linii dowodzenia”.
- **Napastnicy** są ekspertami w trafianiu do celu i zadawaniu obrażeń, torując drogę twojej drużynie. Napastnicy są ostatni w kolejce do zostania przywódcą drużyny. Są „piąci w linii dowodzenia”.



Na początku gry używaj tylko kart I i II. Gdy uczysz się umiejętności bohatera poziomu 1, możesz zamiast tego wybrać naukę umiejętności powołania i dodać kartę III-A do swojego obszaru gry. Jeśli będziesz się doskonalić i nauczysz się umiejętności poziomu 2, możesz nauczyć się kolejnej umiejętności, odwracając kartę na III-B.



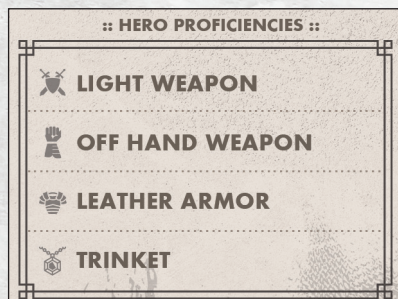
# Wyposażenie

## Wyposażenie i broń

### Wyposażanie nowych przedmiotów

Plądrowanie lochów może być bardzo dochodowym zajęciem, jeśli robi się to dobrze. Po pewnym czasie twój bohater z pewnością znajdzie lub otrzyma nowe wyposażenie.

Bohater może przechowywać w swoich sakwach każdy rodzaj wyposażenia, jaki znajdzie, ale może wyposażyć nowy przedmiot tylko wtedy, gdy jest w nim biegły. Tak więc, pierwszą rzeczą dotyczącą wyposażenia, którą musisz sprawdzić, jest zestaw biegłości twojego bohatera przedstawiony na planszy bohatera.



Oto biegłości Elrosa. Każdy bohater ma cztery miejsca na wyposażenie, po jednym dla każdej z tych kategorii. Elros może wyposażyć broń, która jest bronią lekką; przedmioty dodatkowe, które są bronią dodatkową; pancerz, który jest pancerzem skórzanym; oraz talizmany, w których każdy bohater jest biegły.

### Bronie

Bronie to jeden z najważniejszych rodzajów wyposażenia w *Chronicles of Drunagor*. Nie mając broni, bohater nie może wykonywać ataków bronią. Bronie określa również zasięg zdolności skupienia, które są atakami bronią, a także zasięg zwykłych ataków bronią, które wykonujesz. Dodatkowo wiele broni przynosi pasywne korzyści, co czyni je bardzo użytecznym wyposażeniem.

Bronie dzieli się na cztery podtypy. Bohater zwykle może wyposażyć się tylko w jeden z nich. Oto one: *broń ciężka*, *broń narzędziowa*, *broń lekka* i *broń dystansowa*. Aby określić do jakiego podtypu broni należy dana broń, wystarczy sprawdzić opis na karcie, tuż pod nazwą.



**ZAKRWAWIONY MIECZ**  
WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRON LĘKKA

**Przykład:** *Zakrwawiony miecz* jest bronią lekką, więc Elros może ją wyposażyć.

### Typ broni i zasięg

Bronie może mieć różny zasięg w zależności od jej cech bojowych: broń do walki wręcz lub broń dystansowa. Aby określić zasięg broni, wystarczy sprawdzić symbol znajdujący się w prawym górnym rogu karty. Żółty symbol ostrza oznacza broń do walki wręcz, a czerwony symbol tarczy oznacza broń dystansową.

*Broń lekka i broń ciężka to broń do walki wręcz, podczas gdy broń narzędziowa i broń dystansowa to broń do walki dystansowej.*



W tym przykładzie *Wyszczerbiony topór* jest bronią do walki wręcz, a *Elficki łuk* jest bronią dystansową.

Jak już wspomniano wcześniej, zasięg broni (a więc i jej typ) jest ważny przy określaniu trzech rzeczy:

- Zasięgu zdolności skupienia, które są atakami bronią;
- Zasięgu ataków bronią, które wykonujesz na polecenie sojusznika;
- Możliwości wykonania ataku bronią poprzez te dwie zdolności, gdy bohater jest **zaangażowany w walkę**.

Dobrze jest pamiętać, że niezależnie od zasięgu broni, możesz wykonywać ataki bronią do walki wręcz i bronią dystansową, korzystając ze swoich umiejętności.

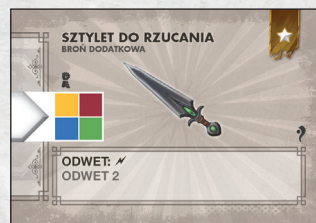
Jak wspomniano na stronie 28, typ umiejętności lub kolor kostki akcji, której użyto do aktywacji danej umiejętności (jeśli umiejętność ma wielokolorowe pole) określa zasięg ataku i to, czy można go wykonać będąc zaangażowanym w walkę.

**Zasięg twojej broni będzie brany pod uwagę tylko wtedy, gdy nie użyjesz kostki akcji do wykonania ataku bronią.**

### Przedmioty dodatkowe

Oprócz broni bohaterowie mogą też korzystać z innych narzędzi. W zależności od stylu i umiejętności każdej klasy, narzędzie to może być elastyczną i niezawodną bronią do walki wręcz; odporną tarczą, która wytrzyma wiele ciosów; lub reliktem o magicznej mocy.

Każdy bohater jest biegły w jednym podtypie broni (zazwyczaj), jak również jest biegły w jednym podtypie przedmiotu dodatkowego. Oto one: *broń dodatkowa*, *tarcza* i *relikwia*.



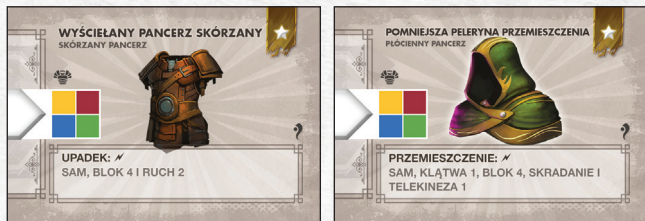
**Przykład:** Ponieważ Elros jest biegły w broni dodatkowej, może wyposażyć się w *Sztylet do rzucania*, ale nie w *Żelazną tarczę*.

Niektóre przedmioty dodatkowe mogą posiadać umiejętności zamiast pasywnych korzyści. Nie ma ogólnej reguły co do tych efektów. Każdy z nich można dostosować do stylu gry i specyfiki bohatera.



## Pancerz

Aby lepiej się chronić, bohaterowie polegają na pancerzu, którzy zdobywają po drodze. Każdy bohater rozpoczyna swoją podróż z pancerzem podstawowym, jednak w trakcie kampanii można znaleźć też inne zbroje. Podobnie jak w przypadku dwóch poprzednich typów przedmiotów, bohater może wyposażać się tylko w rodzaj pancerza, w którym jest biegły. Oto one: *Płócienny pancerz*; *Skórzany pancerz*; *Zbroja płytowa*.



**Przykład:** *Elros jest biegły w pancerzu skórzany i dlatego może wyposażać się w Wyściełany skórzany pancerz, ale nie w Płaszcz mniejszego przemieszczenia.*

## Talizmany

Oprócz broni i zbroi, bohaterowie mają do dyspozycji także kilka innych elementów wyposażenia klasyfikowanych jako „inne”, które mogą zapewniać specjalne korzyści pasywne lub posiadać własne umiejętności. Wszyscy bohaterowie są tak samo biegli w posługiwaniu się dowolnym wyposażeniem sklasyfikowanym jako talizmany.



**Przykład:** *Choć ich efekty znacznie się od siebie różnią, Elros mógłby wyposażać się w Amulet mocy lub Pierścień precyzji, ponieważ oba te elementy wyposażenia są talizmanami.*

Dzięki ich ogromnej elastyczności i różnorodności efektów, talizmany mogą nadrobić za wiele słabych punktów bohatera, jak również zapewnić ciekawe kombinacje, dopasowując się do twoich potrzeb i stylu gry.

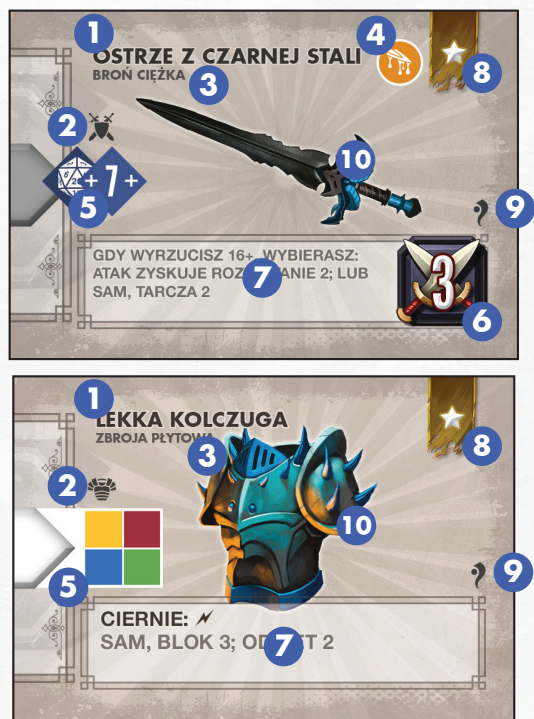
## Interakcja z wyposażeniem (karty i efekty)

Przy tak ogromnej ilości efektów i szczegółów mogą pojawić się pewne wątpliwości dotyczące interakcji pomiędzy wyposażeniem, umiejętnościami, efektami itp. Tutaj znajdziesz kilka wyjaśnień dotyczących tych spraw:

- Gdy wyposażasz się w nowy przedmiot ze slotem, nie otrzymujesz dodatkowej kostki akcji. Tylko w sytuacji, gdy bohater nauczy się nowej umiejętności bohatera lub umiejętności powołania, jest nagradzany kostką akcji.
- Jeśli chcesz użyć umiejętności któregoś z elementów wyposażenia, bohater musi być w niego wyposażony i wydać kostkę akcji w kolorze odpowiednim do użycia tej umiejętności. Jeśli ta umiejętność jest reakcją, należy traktować ją jako reakcję, a jeśli jest to akcja kostki, należy użyć jej jako jednej z dwóch akcji kostek, które możesz wykonać podczas swojej tury.
- Nie możesz zablokować umiejętności wyposażenia za pomocą kostki kłątwy lub kostki urazów.
- Jeśli element wyposażenia ma dwa sloty, oznacza to, że jego umiejętności można użyć dwukrotnie (*ale wciąż tylko raz na zagrożenie*).
- Jeśli chcesz wymienić jeden ze swoich wyposażonych przedmiotów na jeden z tych, które przechowujesz w sakwie, lub oddać element wyposażenia innemu bohaterowi, musisz skorzystać z pomniejszej akcji, umożliwiającej wymianę przedmiotów (patrz strona 29).
- Odrzucone wyposażenie wraca do odpowiednich talii. Przedmiot obozowy poziomu 1 powinien wrócić do talii przedmiotów obozowych poziomu 1, natomiast przedmiot przygodowy powinien wrócić do talii przygód.

## Karta wyposażenia

1. Nazwa wyposażenia
2. Typ wyposażenia — broń, przedmiot dodatkowy, pancerz lub talizman.
3. Podtyp wyposażenia
4. Typ broni — wręcz lub dystansowa. *Uwzględniane tylko podczas wykonywania ataków bronią poprzez zdolność skupienia lub wykonywania rozkazów sojusznika.*
5. Celność lub sloty — wartość, którą musisz wyrzucić na kości k20, by trafić daną bronią, lub kostka akcji, którą musisz wydać, by użyć danej umiejętności.
6. Obrażenia podstawowe — ilość obrażeń zadawanych po udanym trafieniu. Jedynie broń będzie miała ten atrybut.
7. Opis — opisuje efekty specjalne wyposażenia.
8. Pochodzenie — gdzie wyposażenie zostało nabyte.
9. Ikona zestawu — wskazuje, z którego rozszerzenia pochodzi ten element wyposażenia.
10. Ilustracja





## Przedmioty dwustronne

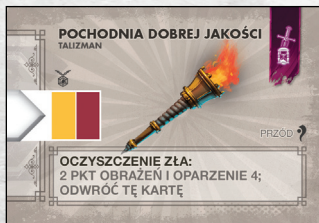
### Informacje ogólne

Wiele przedmiotów przygody ma dwie strony, co pozwala na ich elastyczne wykorzystanie (w niektórych przypadkach) lub też możliwość ich ulepszania, co z kolei zapobiega ich dezaktualizacji w trakcie kampanii.



**Medalion rodzinny** jest przykładem dwustronnego przedmiotu przygodowego. Która strona jest przednia, a która tylna, jest określone obok symbolu rozszerzenia.

Gdy bohater otrzymuje przedmiot przygodowy, zawsze jest on zwrócony PRZEDNIĄ stroną do góry. Nie można dobrowolnie zdecydować się na użycie TYLNEJ strony lub odwrócić karty. Jednak niektóre efekty samej karty mogą pozwolić lub zmusić do obrócenia jej w ramach jej mechaniki. Po odwróceniu karty obowiązuje ta sama zasada. Karty nie można odwrócić z powrotem, chyba że jakiś efekt na to pozwala lub do tego zmusza.



**Przykład:** W ramach efektu „Oczyszczenie zła” należy odwrócić **Pochodnię dobrej jakości** na drugą stronę.

Niektóre przedmioty przygodowe mają inną mechanikę. Jedna ze stron reprezentuje standardową wersję danego przedmiotu, podczas gdy tył przedstawia jego „ulepszoną” wersję, którą można odblokować dzięki połączeniu pewnych efektów w grze.

Te pozycje będą miały „gniazdo”, które jest symbolem tej zmiany. Dodając (i odrzucając) Kosmiczny kamień (przedmiot jednokrotnego użytku, który służy tylko do tego), bohater może obrócić na drugą stronę jeden ze swoich przedmiotów przygodowych, który ma dostępne „gniazdo”. Ta akcja jest nieodwracalna.



Oto przykład **Kosmicznego kamienia**. Można je znaleźć albo poprzez interakcje jako przedmioty przygodowe, albo jako skarby z talii skrzyń. Ich efekt jest taki sam.







# Potwory

Zwykłe ciała na usługach tajemniczej i wszechogarniającej siły. Potwory są najczęstszymi złoczyńcami, z którymi będziesz mieć styczność. Gdy Ciemność opanowuje region, królestwo, a nawet cały świat, nie marnuje żadnych cennych zasobów...

## Informacje ogólne

W *Chronicles of Drunagor* istnieje siedem różnych typów potworów podzielonych ze względu na ich „surową moc”. Spośród tych siedmiu typów, trzy z nich są sklasyfikowane również ze względu na ich zdolności bojowe.

Chociaż może się to wydawać dużą ilością informacji do przyswojenia, nie musisz się martwić o potwory, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć. Każde przygotowanie do gry dokładnie opisuje każdego wroga.

Oto krótka lista wszystkich typów potworów, od najniższego do najwyższego w hierarchii:

- **Sługi:** Niedawno zrodzone, są „mięsem armatnim” — najsłabszymi istotami w armii Ciemności.
- **Białe potwory, szare potwory i czarne potwory:** W kolejności od najsłabszych do najsilniejszych. Są to główne siły, którymi dysponuje wróg. Posiadają zdolność uczenia się i adaptacji. Są również klasyfikowane pod względem doświadczenia na polu walki: Rekrut, Wojownik, Weteran i Mistrz.
- **Dowódca:** Potężni wrogowie, którzy polegają na różnych strategiach podczas walki z bohaterami. Dowódcy są jednymi z najtwardszych stworzeń, na których polega Ciemność.
- **Zwierzchnik:** Będąc jedynie o jeden stopień niżej od samych

generałów, te potężne potwory opanowały wiele stylów walki i przechodzą od jednej strategii do drugiej w miarę upływu czasu. Niełatwo napotkać te stworzenia, a jeszcze trudniej jest je pokonać.

- **Generałowie:** Znani wśród zwykłych ludzi jako „bossy”, generałowie mogą okazać się znacznie trudniejsi do pokonania niż zwierzchnicy. Są prawdziwym zagrożeniem, z którym zaatakowany przez Ciemność świat musi się zmierzyć.

## Rozmiary potworów

Potwory są również klasyfikowane ze względu na ich wielkość, w celu określenia zasad gry. Małe potwory o podstawie 25mm i duże potwory o podstawie 40 mm lub większej.

- **Małe potwory** zajmują jedno pole. Poruszają się z jednego pola na drugie, tak jak bohaterowie.
- **Duże potwory** zajmują cały obszar (niebieski kwadrat). Przemieszczają się z obszaru do obszaru, jak wspomniano na stronie 22.

Duży rozmiar daje również pewne korzyści: Duże potwory są odporne na **ZNOKAUTOWANIE**, **ODEPCHNIĘCIE**, **OGŁUSZENIE** i **TELEKINEZĘ**. Niektóre efekty mogą mieć priorytet nad odziedziczonymi odpornościami, ale zawsze będą to wyraźnie określać.



**Ważne:** Ta ikonka wskazuje, że potwór jest DUŻY. Niektóre małe potwory również mogą mieć tę ikonę, co oznacza, że mają wszystkie odporności dużych potworów, choć wciąż są małe.

## Zrozumienie karty potwora

Na każdej karcie potwora znajdują się następujące elementy:

1. Symbol typu — biały, szary, czarny, złoty (dowódca) lub fioletowy (zwierzchnik). Jeśli nie ma symbolu, potwór nie ma żadnego typu.
2. Nazwa potwora
3. Ranga potwora
4. Ilustracja
5. Odporności
6. Zdrowie — każdy potwór tego typu ma określone punkty zdrowia.
7. Runa — pokazuje, gdzie na torze inicjatywy należy umieścić kartę potwora. Zwróć uwagę, że obok znajduje się strzałka wskazująca, czy należy ją umieścić w górnej, czy też w dolnej części toru.
8. Ruch — liczba pól (lub też obszarów w przypadku dużych potworów), o które potwór może się poruszyć w każdej turze.
9. Rodzaj ataku — wręcz, dystansowy lub magiczny.
10. Obrażenia bazowe — jeśli jest to „-”, ten potwór nie atakuje.
11. Zdolności specjalne — wszystkie specjalne cechy dotyczące tury lub ataku potwora opisane są w tym miejscu. Zdolności pasywne są **NIEBIESKIE**, a zdolności wyzwalone **RÓŻOWE**. Cały opis na **CZARNO** dotyczy rodzaju ataku, jak na przykład obierania wielu celów lub obrażeń ubocznych.





## Tury potwora

Jak wspomniano wcześniej, gdy znacznik inicjatywy przesuwają się na kartę potwora, **wszystkie** potwory danego typu są aktywowane i wykonują swoją turę, zgodnie z kolejnością ich kolorowych podstawek. Po aktywacji wszystkich potworów danego typu, tura tych potworów kończy się, a znacznik należy przesunąć do przodu.

Tura potwora składa się z poniższych kroków wykonywanych w kolejności, w jakiej zostały napisane:

1. **Stany:** Najpierw należy rozpatrzyć wszystkie stany, pod których wpływem znajduje się potwór (takie jak TRUCIZNA, OPARZENIE, SPOWOLNIENIE i tak dalej).

**Ważne:** Jeśli potwór zostaje pokonany w tym kroku, nie wyzwala to jego zdolności z kolejnego kroku.

2. **Zdolności wyzwalone:** Następnie wszelkie zdolności, które wyzwala się na początku tury potwora (takie jak TARCZA), zaczynają działać. To te napisane na **RÓŻOWO**.
3. **Przygotowanie:** Następnie potwór rozważa swoje możliwe cele i sprawdza, czy ma możliwość wielokrotnego ataku, ile celów może sięgnąć i czy może przemieścić się na kafelek Ciemności, by zyskać przewagę.
4. **Ruch:** Gdy potwór określi swój cel lub cele, porusza się w ich kierunku, jeśli jest to konieczne.
5. **Atak:** Na koniec potwór atakuje i jego tura się kończy.
6. **ODWRÓCENIE:** Potwory o złożonym zachowaniu muszą też wykonać szósty krok. Należy odwrócić ich kartę, by zmienić ich zachowanie w następnej rundzie.

### Stany i zdolności wyzwalone

Te dwa kroki tury potwora są bardzo proste. Należy rozpatrzyć każdy stan, pod którego wpływem znajduje się potwór, a następnie, jeśli potwór przeżyje, rozpatrzyć jego zdolności wyzwalone.

Zazwyczaj wszystkie efekty pojawiające się w trakcie tych kroków będą odwoływały się do słów kluczowych. Gdy napotkasz efekt, którego jeszcze nie znasz, zawsze możesz znaleźć go w rozdziale Stany, słowa kluczowe i terminy na stronie 54.

### Przygotowanie, ruch i atak

Te trzy kroki, choć wykonywane w kolejności, należy rozpatrywać razem. W fazie przygotowania należy wziąć pod uwagę, o ile pól potwór może się poruszyć i jakich celi może sięgnąć.

„Sztuczna inteligencja” potwora zawsze bierze pod uwagę następujące czynniki:

- Najpierw potwór sprawdza, czy ma możliwość przeprowadzenia ataku na wiele celów. Jeśli tak, będzie starał się sięgnąć jak największej liczby bohaterów.

**Ważne:** ROZPŁATANIE, WIELOSTRZAŁ i UDERZENIE są przykładami ataków, które umożliwiają zaatakowanie wielu celów. PODWÓJNY ATAK nim nie jest.

- Następnie potwór obiera za cel swój cel główny (patrz poniżej) lub grupę bohaterów, do której ten cel należy (jeśli posiada możliwość przeprowadzenia ataku na wiele celów). Jeśli potwór ma w zasięgu wielu wrogów, zawsze najpierw zaatakuje swój cel główny.

**Ważne:** Gdy potwór nie używa słowa kluczowego do określenia swojego celu głównego, oznacza

to, że szuka najsilniejszego bohatera. Wszystkie standardowe potwory działają właśnie w ten sposób.

- Następnie potwór wykonuje akcję ruchu (jeśli jest potrzebna) i atakuje swoje cele.

**Ważne:** Jeśli potwór nie ma w zasięgu swojego celu głównego, zaatakuje następnego cel, do którego może dotrzeć.

**Ważne:** Jeśli w trakcie swojej tury potwór nie może dotrzeć do żadnego celu, wykorzystuje cały swój ruch, by przemieścić się w kierunku swojego celu głównego.

**Ważne:** Jeśli potwór nie widzi żadnych celów (zakładając, że wszyscy bohaterowie, zwierzęta i towarzysze zdążyli w jakiś sposób zyskać skradanie), nie porusza się ani nie atakuje w tej turze. Należy rozpatrzyć wszelkie stany i zdolności wyzwalone.

Aby lepiej zobrazować sobie taką sytuację, przyjrzyj się poniższemu przykładowi Egzekutora (wersja standardowa):

*Jaheen (1) jest obecnie najsilniejszym bohaterem z punktami 10 zdrowia; Lorelai (2) jest najsłabszym bohaterem z 6 punktami zdrowia; a Elros (2) jest pośrodku z 8 punktami zdrowia. Ponieważ Egzekutor - rekrut (4) ma ROZPŁATANIE 2, będzie ścigał Lorelai i Elrosa zamiast Jaheena, ponieważ w ten sposób będzie mógł zaatakować większą liczbę bohaterów.*



*Gdyby Lorelai (2) była na innej pozycji, Egzekutor - rekrut (4) mógłby trafić swoim atakiem tylko jednego bohatera, a więc trafiłby prosto w najsilniejszego bohatera, którym jest Jaheen (1), jak pokazano poniżej.*



### Zwierzęta i towarzysze

Potwory nie postrzegają zwierząt i towarzyszy jako bohaterów, dlatego też nie są oni brani pod uwagę w fazie przygotowania.

Nie oznacza to jednak, że potwory są całkowicie nieświadome zagrożenia z ich strony. Jeśli potwór może zaatakować zwierzę lub towarzysza bez konieczności rezygnacji z ataku na swój cel główny, zawsze to robi. *Może się to zdarzyć bardzo często przeciwko potworom z WIELOSTRZAŁEM podczas gry solo.*



Aby lepiej zilustrować taką sytuację, sprawdźmy, jak zachowałby się Egzekutor z poprzedniego przykładu, gdyby w jego zasięgu znajdowało się również zwierzę:



Biorąc pod uwagę poprzedni stan gry, gdzie Jaheen jest najsilniejszym bohaterem z 10 punktami zdrowia; teraz dodaliśmy orła Jynxa (5) obok Lorelai. Pamiętaj, że Egzekutor ma ROZPŁATANIE 2...



Nie zmieni to jednak zachowania Egzekutora, ponieważ potwory nie postrzegają zwierząt jako bohaterów. Jaheen wciąż jest celem głównym, więc Egzekutor trafi właśnie w niego. Z drugiej strony, gdyby Egzekutor był w stanie zaatakować Jynxa, nie rezygnując z ataku na swój cel główny, zrobiłby to. Byłoby to możliwe, gdyby stan gry był inny, jak to pokazano poniżej:



Egzekutor mógł trafić zarówno Jaheena, jak i orła Jynxa, wykorzystując to, co najlepsze w jego zdolności ROZPŁATANIA.

## Ruch potworów

Podczas swojej tury potwory otrzymują liczbę punktów ruchu określoną na ich karcie i stosują się do tych samych zasad co bohaterowie (patrz strona 22). Jednak kiedy potwór się porusza, zwykle porusza się najkrótszą możliwą drogą w kierunku swojego celu (lub celów).

Oczywiście potwór będzie unikał szkodliwego terenu (patrz poniżej) i dążył do zakończenia swojego ruchu na kafelku Ciemności, by otrzymać premię do obrażeń. Jeśli jednak nie będzie innej możliwości, podejście do swoich celów, przechodząc przez niebezpieczny teren. Potwory mają więcej nienawiści do bohaterów niż szacunku dla własnego życia.

Nie są jednak (bardzo) głupie. Jeśli jest to możliwe, potwór wybierze dłuższą drogę, aby uniknąć niebezpieczeństwa lub zyskać przewagę, stając na kafelku Ciemności, ale zawsze będzie kierował się głównie nienawiścią.

## Rozpatrywanie ataków potwora

W przeciwieństwie do bohaterów, potwory **nie rzucają kośćmi**, gdy atakują. Zawsze trafiają, jeśli ich cel jest w zasięgu. Nie oznacza to jednak, że bohaterowie muszą przyjmować te obrażenia. Jak już wspomniano wcześniej, bohaterowie mogą zareagować w obliczu zagrożenia (patrz strona 14).

Wszelkie informacje specjalne dotyczące ataków potworów, jak również obrażeń dodatkowych, opisane są w ten sam sposób co umiejętności bohaterów: **przecinki** wiążą informacje, natomiast **średniki** służą do oddzielania efektów.

Ataki potworów zadają obrażenia dodatkowe, tak samo jak ataki bronią. Tak jak w przypadku bohaterów, są one rozpatrywane tylko wtedy, gdy potwór zada przynajmniej jedno obrażenie swojemu celowi. Jeśli więc uda ci się ZAPOBIEC wszystkim obrażeniom spowodowanym przez atak potwora, unikniesz również obrażeń dodatkowych.



**Przykład:** Rycerz Cienia (rekrut) posiada trzy wyróżniające się zdolności: TARCZA 1, która jest zdolnością wyzwalaną; UDERZENIE 2, które pozwala na zaatakowanie wielu celów; i ZNOKAUTOWANIE, które jest obrażeniem ubocznym.

## Znaczenie „X”

Niektóre potwory (głównie wersje alternatywne) mogą mieć „X” w miejscu liczby określającej siłę zdolności. Zmienna ta oznacza liczbę run na torze inicjatywy odpowiadających kolorowi runy tego potwora.

## Ataki potwora: Atak wręcz

Potwory walczące wręcz atakują z małej odległości i polegają głównie na mądrym poruszaniu się, by dotrzeć do celu i zadać obrażenia.

Jako że są atakującymi walczącymi wręcz, nie podlegają żadnym ograniczeniom dotyczącym zaangażowania w walkę, jak ma to miejsce w przypadku potworów walczących na dystans. Ze względu na swój mały zasięg, będą rzadziej szukać nowych pozycji niż potwór walczący na dystans z WIELOSTRZAŁEM.

Ich zachowanie zawsze jest liniowe: „Namierzenie celu, ustalenie najkorzystniejszej pozycji, ruch i atak”.



### Ataki potwora: Atak dystansowy

Potwory walczące z dystansu, jak sugeruje ikona i ich typ ataku, atakują na odległość, a ich ataki domyślnie mają **zasięg 1** (tak samo jak umiejętności dystansowe bohaterów).

Potrzebują czasu i miejsca, by odpowiednio wycelować swoje ataki i, jak każdy bohater, nie mogą atakować, gdy są **zaangażowane w walkę** (patrz strona 13).

Potwory walczące z dystansu, które są **zaangażowane w walkę**, przed atakiem muszą spróbować oddalić się od walki. Nie zmienia to żadnego kroku w ich turze, a jedynie zmusza do wykonania ruchu. Jeśli potwór nie jest w stanie oddalić się od walki, nie poruszy się ani nie zaatakuje w tej turze.

Potwory walczące na dystans z **WIELOSTRZAŁEM** mają tendencję do dość częstego przemieszczania się po polu bitwy z rundy na rundę. Zawsze szukają nowych sposobów na zaatakowanie więcej niż jednego celu. Miej oczy otwarte podczas ich tury.

### Ataki potwora: Ataki magiczne

Potwory rzucające czary mogą wycelować w dowolnego bohatera (lub bohaterów) na planszy. Tak jak w przypadku potworów walczących wręcz, nie muszą się martwić ograniczeniami związanymi z zaangażowaniem w walkę, a ponieważ mają nieograniczony zasięg, najprawdopodobniej pozostaną w miejscu w trakcie ataku.

Potwory tego typu poruszą się tylko wtedy, gdy będą musiały opuścić szkodliwy teren lub gdy będą mogły dotrzeć do kafelka Ciemności, by otrzymać bonus z tym związany.

Ich zachowanie również zawsze jest liniowe: „Namierzenie celu, ustalenie najkorzystniejszej pozycji, ruch i atak”.

## Armie Ciemności

Teraz, gdy znasz już ogólną charakterystykę potworów i ich standardowe zachowanie, zanurz się głębiej w Armii Ciemności i poznaj szczegóły dotyczące każdego z tych wrogów.

### Sługi

*Będąc mięsem armatnim, potwory te rekompensują swój brak siły liczebnością.*

Sługi nie są przywoływane przez żadne instrukcje dotyczące rozstawienia drzwi, ale pojawiają się dzięki specjalnym mechanikom, takim jak „najazd potworów” lub karty ataku generała.

Sługi nie mają koloru, w przeciwieństwie do białych, szarych i czarnych potworów (może to mieć znaczenie przy rozpatrywaniu niektórych efektów).

Poza tym sługi są jak każdy inny potwór.

### Białe potwory, szare potwory i czarne potwory:

*Od Szkieletowego Łucznika do Rycerza Cienia, te trzy typy potworów są najczęstszymi przeciwnikami, z jakimi zmierzy się bohater podczas swoich przegód.*

Biorąc pod uwagę hierarchię, czarne potwory są silniejsze od szarych potworów, które z kolei są silniejsze od białych potworów. Przy określaniu siły tych potworów, bierze się również pod uwagę ich rangę, która jest przełożeniem ich doświadczenia na polu walki na statystyki gry. Im wyższa

ranga, tym silniejszy jest dany potwór.

Najgroźniejsi są wśród nich Mistrzowie, następnie Weterani, Wojownicy, a potem Rekruci. Nawet biały potwór o randze Rekruta, który byłby najstarszy wśród tych potworów, przewyższa sługi.

Oprócz koloru i rangi, potwory te mają też różne osobowości, nawet wśród potworów tego samego rodzaju. Odzwierciedleniem tego są dwustronne karty potworów. Niektóre z nich mają nawet więcej wariantów, co całkowicie zmienia sposób, w jaki zachowują się w swojej turze.



**Przykład:** Oto karta Szkieletowego Łucznika. Na jednej stronie jest standardowa wersja potwora, a na drugiej alternatywna.

### Standardowe i alternatywne wersje potworów

Kiedykolwiek przygotowanie do gry nakazuje przywołać potwora, domyślnie oznacza to przywołanie **standardowej** wersji tego potwora.

Nie jest to jednak zasadą, a jedynie sugestią.

Jeśli drużynie zależy na większej różnorodności i wyzwaniach strategicznych, możesz zamiast tego przywołać **alternatywną** wersję potwora. To niekoniecznie sprawi, że gra będzie trudniejsza (matematycznie rzecz biorąc), ale bardziej złożona (co może prowadzić do trudniejszej rozgrywki).

Standardowe potwory i ich alternatywne wersje są tak samo zbalansowane, ale alternatywna wersja potwora zawsze celuje w bohaterów innych niż najsilniejszy bohater i zwykle posiada umiejętności z bardziej złożonymi efektami.

### Wersje potworów o złożonym zachowaniu

Pogłębiając koncept standardowych i alternatywnych wersji potworów, niektóre potwory charakteryzuje również coś, co nazywane jest „złożonym zachowaniem”. Oznacza to, że sposób ich działania może się zmieniać z jednej rundy na drugą, jeszcze bardziej pogłębiając różnorodność walk.

Przygotowanie do gry nie nakaże przywołania potwora o złożonym zachowaniu, ale możesz to zrobić, jeśli chcesz. Potwory te mają takie same liczby jak każde inne.

Potwory o złożonym zachowaniu są zawsze przywoływane z kartą odwróconą na stronę „A” na górze toru inicjatywy. Na koniec tury ostatniego potwora tego rodzaju kartę tę należy odwrócić. Dzięki temu potwory o złożonym zachowaniu będą zachowywały się inaczej z rundy na rundę, przełączając się pomiędzy dwoma różnymi zachowaniami.





**Przykład:** Oto karta Rycerza Cienia o złożonym zachowaniu. Jedna ze stron to strona „A”, a druga „B”.

**Ważne:** Niektóre potwory o złożonym zachowaniu mogą mieć różne przynależności runiczne pomiędzy stronami, a co za tym idzie, kiedy przekręcasz kartę, należy przesunąć również ich pozycję na torze inicjatywy. Dzięki temu mogą nawet zyskać możliwość ponownego ruchu w tej samej rundzie. Tak zostały zaprojektowane.

### Dowódcy

Dowódcy są jednymi z najtrudniejszych wrogów, z jakimi będziesz się mierzyć. Tylko najbardziej nikczemne dusze zmieniają się w takie potworności...

Choć podlegają tym samym zasadom co każdy inny potwór, dowódcy posiadają pewne cechy, które zmieniają spotkania z nimi w prawdziwe wyzwania. Ich zdrowie jest obliczane inaczej; ich efekt zawsze jest związany z kolorem runy („X”); i, co najważniejsze, otrzymują dodatkowe akcje (korzyści) do zagrania podczas rundy.

### Obliczanie zdrowia dowódcy

Zdrowie startowe dowódcy jest obliczane przez pomnożenie liczby określonej na jego karcie przez moc dowódcy (CP) określoną w instrukcji, która go przywołała.

Moc dowódcy to z kolei stała liczba plus liczba graczy (lub bohaterów) w twojej drużynie.

Instrukcja przywołująca dowódcę będzie wyglądała w ten sposób: „1x dowódca z CP 1+G”, co oznacza, że jego moc będzie wynosić 1 plus rozmiar twojej drużyny.

**Przykład:** W drużynie jest trzech graczy, a instrukcja mówi „1x dowódca z CP 2+G”. W tym przypadku jego moc wyniesie 5 (2+3). Jeśli zdrowie tego dowódcy to 8, będzie miał on w sumie 40 punktów zdrowia (8 x 5 = 40).

**Ważne:** Nie istnieje maksymalny limit zdrowia dowódcy, a więc każde nadleczenie spowodowane ich umiejętnościami dodaje im zdrowia.

### Karty ataku dowódcy

Aby wyrównać szanse w walce przeciwko całej drużynie bohaterów, dowódcy polegają na specjalnych atakach, które wykonują podczas rundy, poza swoją własną turą. Zdolności te przedstawione są na kartach ataku dowódcy.

Gdy przywołujesz dowódcę, musisz również wziąć talię ataku dowódcy, potasować ją i wylosować jedną kartę za każdego

bohatera grającego w tej przygodzie. Należy umieścić te karty na torze inicjatywy w miejscach wskazanych przez ich runy.

Każda zmienna „X” na tych kartach oznacza liczbę run na torze inicjatywy, która odpowiada tej runie ataku.

Za każdym razem, gdy znacznik inicjatywy dotrze do jednej z kart ataku dowódcy, należy rozpatrzyć opisane efekty, a następnie przesunąć znacznik do przodu.



**Przykład:** Oto przykład dowódcy i jego karty ataku.

**Ważne:** Niektóre z tych kart mają tylko umiejętności pasywne, co oznacza, że wystarczy przesunąć znacznik do przodu, gdy do nich dotrze. Efekty tych kart zawsze są aktywne.

**Ważne:** Do kart ataku nie dodaje się premii do obrażeń, jeśli dowódca (lub zwierzchnik, patrz poniżej) znajduje się na kafelku Ciemności. Robi się to tylko z ich bazowymi atakami (tymi, które wykonują po aktywacji karty potwora).

**Należy pamiętać, że aktywacja karty ataku nie liczy się jako tura dowódcy.**

Dowódca nie zostanie więc aktywowany podczas rozstrzygnięcia karty ataku dowódcy (chyba, że karta tak nakazuje, tak jak **Pośpiech**), mimo że należy wziąć pod uwagę aktualną pozycję dowódcy na planszy jako odniesienie dla określenia zasięgu efektu.

Tura dowódcy następuje, gdy znacznik inicjatywy dojdzie do jego karty na torze inicjatywy, tak jak w przypadku każdego innego potwora. Karta ataku jest akcją specjalną, a nie dodatkową turą (chyba, że napisano inaczej, jak wspomniano wcześniej).

### Podsumowując...

W skrócie, aby przywołać dowódcę należy:

- Umieścić jego figurkę na planszy, a jego kartę na torze inicjatywy, tak jak w przypadku każdego potwora;
- Dobrać karty ataku dowódcy — po jednej za każdego gracza (bohatera) w drużynie;
- Ustalić jego zdrowie początkowe, czyli zdrowie pomnożone przez wartość CP wskazaną przez instrukcję.

**Ważne:** CP jest wartością zmienną, a ilość „graczy” w tym wypadku oznacza również wielkość twojej drużyny.

**Przykład:** W drużynie z trzema bohaterami, CP 2 + ilość graczy wyniosłoby 5 (2+3). Tak więc, jeśli na karcie dowódcy byłoby 8 punktów zdrowia, jego zdrowie początkowe wyniosłoby 40 (5 x 8 = 40).



## Zwierzchnicy

Dowódcy, którzy żyją wystarczająco długo, by pochłonąć ciała i dusze wielu ofiar, rosną w siłę i ewoluują w te wynaturzone stworzenia. Zwierzchnicy są niezwykle rzadcy i niebezpieczni...

Jak sugeruje opis, zwierzchnicy są bardzo podobni do dowódców, ale silniejsi. W związku z tym, instrukcja rzadko nakazuje przywołanie zwierzchnika, ale możesz to zrobić, zastępując nim przywoływanego dowódcę, jeśli chcesz zmierzyć się z bardziej wymagającym przeciwnikiem.

Ogólnie rzecz biorąc, zwierzchnicy są jak dowódcy z dwoma wyjątkami:

- Zamiast używać kart ataku dowódcy, zwierzchnik korzysta z własnych kart ataku, kart ataku zwierzchnika;
- Dzięki zdolności wyzwalanej WIR, zwierzchnicy wtasowują swoje karty ataku z powrotem do swojej talii, a następnie dobierają nowe karty na rękę, czasem zmieniając je z rundy na rundę.

Karty ataku zwierzchników balansuje także inna mechanika. Podczas gdy dowódcy mają tendencję do stosowania tej samej formuły matematycznej przy każdej karcie, karty ataku zwierzchników mają wskaźnik rzadkości podobny do kart skrzyń, co oznacza, że im radsza karta, tym silniejsze są jej efekty.



Oto przykład karty zwierzchnika i jego karty ataku. Kartę zwierzchnika Demonicznego władcy można znaleźć w sprzedawanym osobno rozszerzeniu „Monster Pack”.

## Personalizacja dowódców i zwierzchników

By zwiększyć różnorodność i regrywalność, zarówno talia ataku dowódcy, jak i talia ataku zwierzchnika zostały opracowane z uwzględnieniem mechaniki budowania talii. Obie talie zawierają dokładnie po 10 kart, z których każda związana jest z inną pozycją runy. Możesz zamieniać te karty, jeśli chcesz.

Pudełko podstawowe zawiera tylko jedną opcję kart dostępną dla dowódców, ale karty zwierzchników można zdobyć w nowych rozszerzeniach, jak na przykład *Monster Pack*.

Abypersonalizować talie ataku bez naruszania ich matematycznej równowagi i zbalansowania, nie należy zmieniać zasad, a jedynie zastąpić karty, pamiętając o poniższych instrukcjach:

- W talii ataku musi być dokładnie 10 kart, po jednej na każdą pozycję runy (każdy kolor, góra i dół);
- Możesz zastąpić kartę tylko inną kartą, która ma taką samą kategorię (atakami dowódców atakami dowódców, a ataki zwierzchników atakami zwierzchników). Muszą też mieć ten sam kolor runy i pozycję na torze inicjatywy (czerwony górny na czerwony górny i tak dalej).

## Generałowie (bossy)

Za tymi wszystkimi bezmyślnymi stworzeniami stoi potężna siła, która urzeczywistnia życzenia wroga i realizuje jego tajemniczy plan. To Generałowie, zwani też przez zwykłych ludzi „bossami” na cześć strachu, jaki wzbudzają. W przeciwieństwie do wszystkich innych potworów, mają własny umysł, co wskazuje, że być może wróg nie jest tak złąkany, jak się wydaje...

Będąc ostatecznymi przeciwnikami w kampanii, generałowie są potworami, które podlegają trzeciemu zestawowi specjalnych zasad ataku, podobnych do zasad dowódców i zwierzchników, ale charakteryzujących się również własnymi opisanymi poniżej cechami szczególnymi:

- Gdy rozpoczyna się starcie z bossem, *Księga przygód* poleca graczom wykonanie serii kroków, przygotowujących ich do nadchodzącej walki.
- Karty ataku bossa są stałe. Nie losują ich tak jak dowódcy i zwierzchnicy. Jest ich zawsze pięć, niezależnie od wielkości drużyny. Podczas niektórych walk możesz jednak zostać poproszony o dodanie lub usunięcie niektórych z tych kart na podstawie otrzymanych skutków (strona 6).
- Generałowie zwykle mają ogromną pulę punktów zdrowia, a starcia z nimi są niemalże przygodą samą w sobie.



Oto przykłady kart ataku generała.

Bossy mają również specjalną planszę zwaną „planszą statystyk bossów”, na której można znaleźć statystyki dotyczące danego bossa, jego odporności, specjalne zdolności, a także śledzić jego zdrowie.



Oto przykład planszy statystyk bossów.



# Ciemność

*Ciemność, będąca tajemniczym wrogiem z innego świata, jest ciągłym zagrożeniem. W miarę postępów w przygodach dowiesz się nieco więcej o tej niszczącej sile, ale wiedz, że ona nigdy nie jest w śpieniu, a jedynie czeka na okazję, by przeciągnąć cię na swoją stronę...*

Standardowo, gdy znacznik inicjatywy przesuwają się na kartę runy, to czas, gdy Ciemność działa przeciwko bohaterom.

Niektóre przygody nakazują umieszczenie drugiej karty na torze inicjatywy, co oznacza, że siły przeciwnika mogą mieć dwie tury na działanie w danej rundzie. Na kartach takich scenariuszy będą zapisane instrukcje dotyczące efektów specjalnych, więc nie ma potrzeby się tym teraz przejmować. Należy jedynie je przeczytać i rozstrzygnąć.

Choć może się to zdarzyć lub nie, jedno jest pewne. W prawie każdej przygodzie, którą rozegrasz, znajduje się karta runy oznaczająca „polowanie Ciemności”. W tej turze należy wykonać następujące czynności:

1. Wylosuj określoną liczbę run z woreczka z runami;
2. Znajdź kafelek Ciemności, który widnieje na odwrocie żetonu runy i umieść go na mapie (patrz poniżej);
3. Następnie umieść żeton runy na torze inicjatywy w pasującej do niego runie, stroną z runami do góry.



*Runa jest umieszczana na torze inicjatywy, a odpowiadający jej kafelek Ciemności umieszczany jest na planszy.*

Wróg nie jest umieszczany na planszy losowo. Ciemność będzie rosła w kierunku najsilniejszego bohatera, próbując go złapać. Jeśli kafelek Ciemności nie dosięgnie najsilniejszego bohatera, bo nie jest wystarczająco duży, należy go umieścić w taki sposób, aby był jak najbliżej celu.

Czasem można to zrobić na więcej niż jeden sposób i zawsze w takim przypadku przywódca drużyny ma prawo zdecydować, w jaki sposób kafelek zostanie umieszczony na mapie, o ile spełnione zostaną wspomniane kryteria — Ciemność zbliży się jak najbardziej do swojego celu.

Z drugiej strony, jeśli Ciemność nie zdołałaby sięgnąć najsilniejszego bohatera, bo znajduje się on już na kafelku Ciemności, nowy kafelek skieruje się w kierunku drugiego najsilniejszego bohatera i tak dalej.

Jeśli wszyscy bohaterowie znajdują się na kafelkach Ciemności, pominięciem dodawanie nowego. Wszyscy bohaterowie otrzymują Y obrażeń, których nie można uniknąć, gdzie Y jest równe liczbie bohaterów rozgrywających przygodę (niezależnie od tego na

torze inicjatywy należy umieścić runę). Obrażenia te nazywa się „miażdżeniem” i otrzymują je **nawet postacie z odpornością na Ciemność**.

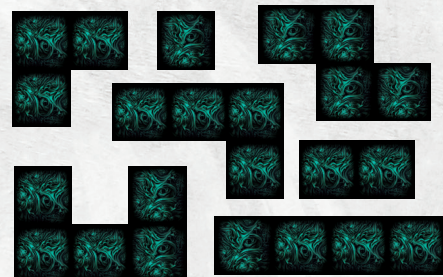
Zdolności bohaterów, takie jak SKRADANIE, **nigdy** nie mają wpływu na Ciemność, ale ściga ona bohaterów, nawet jeśli nie miałyby ona na nich żadnego wpływu. Będzie ścigać cel odporny na jej obrażenia (*niektóre zdolności klasowe dają taką korzyść*) lub bohatera, który został znokautowany (*zakładając, że jest to najsilniejszy bohater, który nie znajduje się na kafelku Ciemności, nawet jeśli jego aktualne zdrowie wynosi 0*).

## Kafelki Ciemności

Ciemność na planszy reprezentowana jest przez kafelki Ciemności. Występują one w różnych kształtach i oddziałują tylko na te pola, na których się znajdują. Ich formy można znaleźć na odwrocie każdej runy odpowiedzialnej za ich przywołanie.

Małe kafelki Ciemności nigdy nie pojawiają się na żetonach run. Używa się ich, gdy wybrany kafelek ma kształt, którego nie można umieścić na planszy (np. gdy na mapie jest za mało miejsca). Każdy mały kafelek Ciemności pokrywa jedno pole na planszy.

Kafelki Ciemności niszczą teren, zamieniając w Ciemność każde pole, które pokrywają (i tylko te). Jeśli więc postać wejdzie na kafelek Ciemności, który znajduje się na terenie lawy, nie otrzyma OPARZENIA, a jedynie efekty Ciemności.



Oto przykłady kształtów kafelków Ciemności.

## Narodziny Ciemności

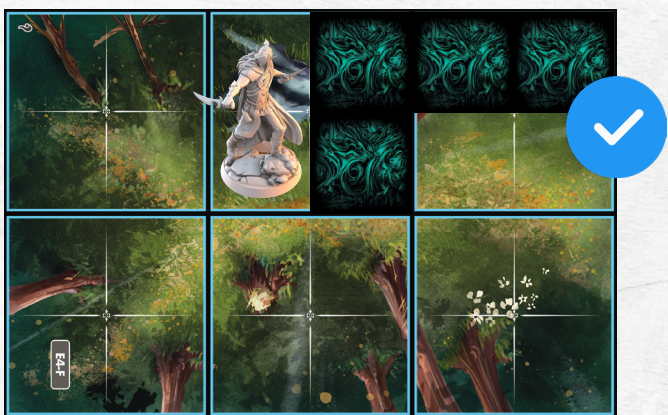


Wszystkie kafelki mapy posiadają punkt narodzin Ciemności, oznaczony powyższym symbolem. Standardowo, gdy kafelek Ciemności ma zostać dodany do planszy, należy go umieścić w punkcie narodzin Ciemności lub też **prostopadle i sąsiadująco** do Ciemności, która już znajduje się na planszy (do kafelka lub mapy). W każdym przypadku Ciemność musi rosnąć w kierunku swojego celu.

**Przykład:** Na poniższej mapie pierwszy kafelek Ciemności został wylosowany i umieszczony w punkcie narodzin Ciemności. Ciemność będzie się rozrastała, próbując złapać bohaterów.



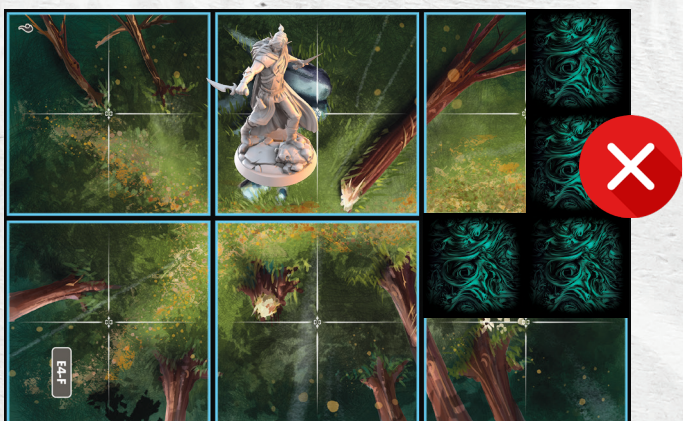




**Przykład 1:** Tutaj widzimy Ciemność ścigającą Elrosa. Pierwszy kafelek pojawia się w rogu mapy, rozciągając się jak najbliżej w kierunku zabójcy. Ciemność mogła również zostać umieszczona na planszy w inny, pokazany poniżej sposób. Oba sposoby są poprawne, ponieważ Ciemność ściga najsilniejszego bohatera (zajmuje jak największą liczbę pól w twoim kierunku, jeśli nie może cię dosięgnąć). Jak wspomniano wcześniej, jeśli istnieją dwa lub więcej poprawnych sposobów na umieszczenie kafelka Ciemności, przywódca drużyny wybiera, jak zostanie on umieszczony.



Nie można jednak umieścić kafelka tak, jak pokazano w przykładzie trzecim, ponieważ znajdująca się najbliżej Elrosa krawędź byłaby oddalona od niego o dwa pola, podczas gdy istniały sposoby na umieszczenie kafelka w taki sposób, by był oddalony od celu o jedno pole.



### Umieszczanie kafelków Ciemności, które nie pasują

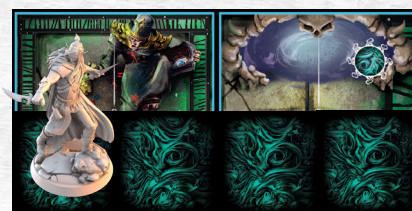
Nie każde ustawienie będzie tak proste jak w tym przykładzie. Jeśli musisz umieścić kafelek Ciemności, który nie mieści się na planszy lub który wystawałby poza krawędź wyższego poziomu, nie umieszczaj go na planszy.

Zamiast tego weź **trzy małe kafelki Ciemności** i umieść je na planszy, stosując się do tych samych zasad. Aby lepiej zobrazować sobie ten scenariusz, rozważ następujący przykład:

Elros znajduje się obecnie na tej pozycji...



...a tak wygląda kształt wylosowanej tym razem runy. Nie ma możliwości umieszczenia takiego kafelka Ciemności w tym korytarzu, więc zostaje on odrzucony, a zamiast niego umieszcza się 3 małe kafelki Ciemności.



Jak widać, przetłaczony kafelek Ciemności można było albo położyć rozciągając go od punktu narodzin Ciemności, albo podłączyć do małego kafelka Ciemności, który był już na planszy. Ponieważ dzięki drugiej opcji Ciemność byłaby w stanie dotrzeć do Elrosa w tej turze, prawidłowe umieszczenie kafelka wyglądałoby tak, jak pokazano powyżej.

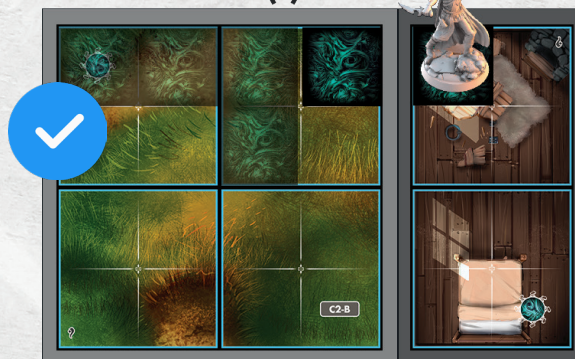
Tak samo jest nawet w sytuacji, gdy kafelek Ciemności zmieściłby się na mapie, ale skończyłby bliżej swojego celu, gdyby został przetłaczony na trzy małe.

Należy pamiętać, że mimo iż kafelek Ciemności został przetłaczony, wciąż należy dodać żeton runy toru inicjatywy.

Ponadto kafelki Ciemności mogą zmieniać się w zależności od poziomu lochu (patrz strona 49), tak jak dzieje się to w przypadku postaci, o ile nadal sąsiadują z innym kafelkiem Ciemności już umieszczonym na planszy.

### Poziom Lochów (1)

### Poziom Lochów (2)



**Przykład:** Biorąc pod uwagę poprzedni kształt kafelka Ciemności, po przetłaczaniu, zamiast rosnąć w stronę Elrosa, przeciwnik ma jeszcze jedną opcję: może dołączyć do Ciemności, która znajduje się już na planszy. Jak widać, kafelki bez problemu przeszły z poziomu 1 na poziom 2. Stałoby się tak nawet przy przejściu z poziomu 0 na poziom 2, co kosztowałoby dwa punkty „ruchu” (kafelki), a nie jeden jak normalnie.



Ten przykład prowadzi do ostatniego, ale nie mniej ważnego pytania. Po przełamaniu kafelka, jeśli Ciemność sięgnie swojego celu poprzez umieszczenie tylko jednego lub dwóch małych kafelków Ciemności, co dzieje się z pozostałymi?

Ciemność obiera za cel następnego najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się na kafelku Ciemności, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami. Ponownie, drugi kafelek może od razu sięgnąć drugiego najsilniejszego bohatera, pozostawiając do umieszczenia trzeci kafelek; lub też wszyscy bohaterowie znajdą się w tym momencie na kafelku Ciemności, pozostawiając ten kafelek bez możliwych celów.

W takiej sytuacji, ponieważ kafelek Ciemności został już przełamany, by zostać umieszczonym na planszy, bohaterowie nie otrzymają obrażeń od miażdżenia (ponieważ udało umieścić Ciemność). Wystarczy, że odrzucisz pozostały mały kafelek Ciemności, którego nie udało się umieścić na planszy.

Choć jest to bardzo ciekawy przypadek, nie zdarza się jednak często.

## Efekty Ciemności

Przygoda, którą rozgrywasz, może określać specjalne efekty, które należy rozpatrzyć w momencie, gdy Ciemność dogoni bohatera lub zostanie umieszczona na planszy. Najczęściej jednak Ciemność korzysta z następujących efektów standardowych:

- Zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia bohaterowi, towarzyszowi lub zwierzęciu, które zostało złapane, weszło na kafelek Ciemności lub zakończyło na nim swoją turę;

**Ważne:** Niektórzy bohaterowie nie otrzymują obrażeń od Ciemności dzięki swoim zdolnościom klasowym, wyposażeniu lub korzyściom, które uzyskali w trakcie przygody. Taki rodzaj ochrony ratuje ich przed otrzymaniem obrażeń od „złapania” przez Ciemność, chyba że efekt wyraźnie określa, że należy zignorować odporność bohaterów na Ciemność.

- Nakłada karę -2 do wszystkich ataków bronią (☒) wykonywanych przez bohaterów znajdujących się na kafelku Ciemności;
- Przyznaje modyfikator +2 do zadawanych obrażeń wszystkim potworom, które znajdują się na kafelku Ciemności.



**Przykład:** Elros i Lorelai toczą ciężką walkę z Rycerzem Cienia. Żeton inicjatywy właśnie dotarł do karty Elrosa na torze, co oznacza, że nadszedł jego czas na działanie. Zabójca porusza się o dwa pola i kiedy po raz pierwszy w tej turze wejdzie na kafelek Ciemności, otrzymuje od niej 2 punkty obrażeń. Ponieważ w tej turze otrzymał już obrażenia od Ciemności, nawet jeśli wejdzie na kafelek Ciemności po raz drugi (tak jak to zrobił), nie otrzyma obrażeń ponownie (w tej turze).



Elros jest teraz gotowy, by wykonać atak bronią, taki jak np. **Cios w plecy**, ale ponieważ znajduje się na kafelku Ciemności, otrzyma karę -2 do trafienia. Po wykonaniu ataku, Elros decyduje się na zakończenie swojej tury i nie otrzymuje ponownie 2 punktów obrażeń od Ciemności.



W swojej turze Rycerz Cienia przesuwa się na pozycję, z której może zaatakować obu bohaterów dzięki umiejętności **UDERZENIE 2**. Jego figurka znajduje się na kafelku Ciemności (a dokładnie na czterech kafelkach, ale wystarczy tylko jeden kafelek Ciemności, nawet jeśli potwór jest duży), co oznacza, że otrzymuje on premię +2 do obrażeń.

**Gdy masz wątpliwości, czy bohater znajduje się pod wpływem Ciemności**, skonsultuj się z poniższą listą. Opisuje ona większość możliwych sytuacji w grze.

Ciemność wpływa na bohatera za każdym razem, gdy bohater:

- Zostanie złapany przez kafelki Ciemności przywołane przez runę;
- Wejdzie na kafelek Ciemności po raz pierwszy w **turze**, co może się zdarzyć więcej niż raz na **rundę**, jeśli skorzysta z reakcji dającej możliwość poruszania się poza swoją turą;
- **Zakończy** swoją turę na kafelku Ciemności, **nie otrzymawszy jeszcze obrażeń od Ciemności w tej turze**, co może się zdarzyć, jeśli rozpoczął swoją turę na kafelku Ciemności i nie poruszył się;
- Znajduje się na kafelku Ciemności, gdy wykonuje rzut na atak bronią.



# Teren

Eksploracja lochów byłaby prosta, gdyby każda powierzchnia była płaska, równa i wolna od przeszkód. Jednak często tak nie jest...

W *Chronicles of Drunagor* oprócz zwykłego podłoża występują różne rodzaje terenu, które mogą być bardzo niebezpieczne. Takie rodzaje terenu nazywamy „szkodliwym terenem”.

Co do zasady, teren oddziałuje na postać tylko w dwóch przypadkach, podobnie jak w przypadku otrzymywania obrażeń od Ciemności:

- Gdy postać wchodzi na dany teren po raz pierwszy w swojej turze lub
- gdy zakończy swoją turę na tym terenie.

Niezależnie od tego, w jaki sposób postać została dotknięta szkodliwym terenem w danej turze, może ona zostać dotknięta **każdym rodzajem terenu tylko raz na turę**, co może się zdarzyć **więcej niż raz na rundę**.



**Przykład:** Elros rozpoczął swoją turę i wykonał darmową akcję ruchu. Już w pierwszym kroku wszedł na lawę i otrzymał OPARZENIE 2. W drugim i trzecim kroku również wszedł na teren lawy, ale ponieważ już poniósł obrażenia od lawy w tej turze, nie ponosi ich ponownie. Gdy zakończył swoją turę na terenie lawy, Elros również nie poniósł żadnych obrażeń, bo miało to już miejsce w tej turze.



**Idąc dalej:** W swojej turze Rycerz Cienia zaatakował zabójcę, który z kolei użył reakcji **Upadek** swojego pancerza skózanego, by **ZABLOKOWAĆ 2** i wykonać **RUCH 2**. Jeśli się poruszy, ponieważ będzie to pierwszy raz, kiedy staje na terenie lawy w tej turze (teraz trwa tura Rycerza Cienia, a nie jego), będzie musiał rozpatrzyć efekt tego terenu jeszcze raz; **gdyby jednak się nie poruszył i nie wykonał reakcji poza swoją turą, tylko faktycznie zakończył swoją turę na szkodliwym terenie, nie musiałby rozpatrywać jego efektów.**

Zauważ, że czas jest tu kluczowy. Doświadczony bohater z czasem nauczy się wszystkich sztuczek, by uniknąć szkodliwego terenu. Lub nawet wykorzystają go na swoją korzyść!

**Zakończenie tury i zakończenie efektu umiejętności poza swoją turą to dwie różne sytuacje.**

Idąc tym tokiem rozumowania, możesz otrzymać OPARZENIE 2 tylko raz na turę, gdy staniesz na terenie lawy, ale jeśli z lawy przejdziesz na teren z kolcami, otrzymasz również KRWAWIENIE 2, bo efekt terenu z kolcami jeszcze nie oddziaływał na ciebie w tej turze.



**Przykład:** Elros rozpoczyna swoją turę i podobnie jak wcześniej wykonuje darmową akcję ruchu. Już w pierwszym kroku wchodzi na lawę i otrzymuje OPARZENIE 2. Jego drugi krok również prowadzi na teren lawy, więc nie otrzymuje obrażeń ponownie. Wykonując trzeci krok, wchodzi jednak po raz pierwszy na teren z kolcami, przez co Elros otrzymuje KRWAWIENIE 2. Gdy w końcu zakończy swoją turę, nie otrzyma ponownie KRWAWIENIE 2.

**Zauważ:** Szkodliwy teren można również wykorzystać na korzyść bohaterów. Potwory podlegają tym samym zasadom dotyczącym terenu co bohaterowie, więc jeśli bohater rzuci potwora w lawę, kolce lub inny rodzaj terenu, używając takich efektów jak np. PCHNIĘCIE czy TELEKINEZA, potwór od razu odczuje dany efekt terenu (ponieważ wejdzie na niego po raz pierwszy w turze).

**Zauważ:** Warto pamiętać, że kiedy postać rozpoczyna swoją turę będąc na szkodliwym terenie (lub na kafelku Ciemności), **nie jest jeszcze dotknięta przez ten teren**. Teren oddziałuje na postacie tylko wtedy, gdy wejdą na niego po raz pierwszy w turze lub gdy zakończą na nim swoją turę, w zależności od tego, co nastąpi jako pierwsze.

Warto wspomnieć o jeszcze jednym szczególe. Jak przedstawiono w ostatnim rozdziale, gdy szkodliwy teren jest przykryty kafelkiem Ciemności, należy na tym polu rozpatrywać jedynie efekty Ciemności.

Jeśli więc postać wejdzie na kafelek Ciemności, który znajduje się na terenie lawy, nie otrzyma OPARZENIE 2, a jedynie efekty Ciemności.

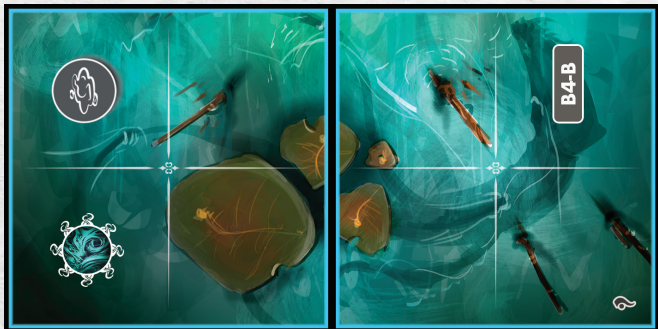
Jednak na wszystkich innych polach tego terenu, które nie są objęte Ciemnością, należy rozpatrzyć ich standardowe efekty.



## Rodzaje szkodliwego terenu

### Woda:

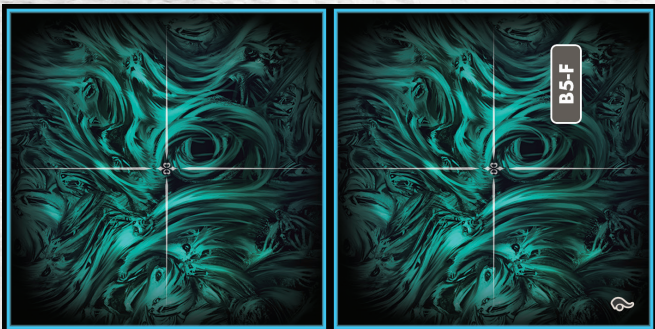
Poruszanie się po wodzie sprawia, że postacie idą wolniej niż zwykle. Gdy postać znajdzie się pod wpływem terenu wody, natychmiast traci 1 punkt ruchu z aktualnego efektu ruchu (*jeśli weszła na teren wody wykonując ruch*).



### Ciemność:

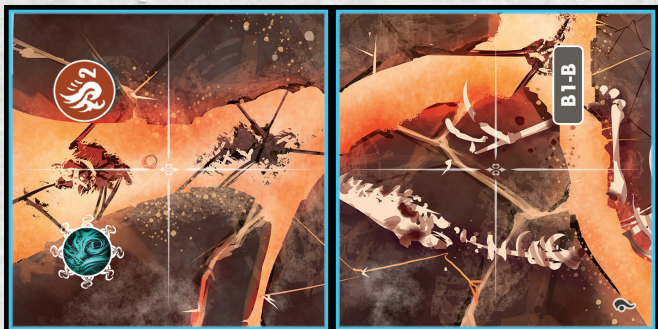
Efekty terenu Ciemności są takie same jak kafelka Ciemności (patrz poprzedni rozdział), ale jest on również uważany za punkt narodzin Ciemności. W związku z tym nie można na nim kłaść kafelków Ciemności (bo już jest Ciemnością), a jego efekty to:

- Zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia, gdy bohater wejdzie na niego lub zakończy na nim swoją turę;
- Każdy znajdujący się na nim bohater otrzymuje modyfikator -2 do swoich rzutów na atak;
- Każdy znajdujący się na nim potwór zyskuje premię +2 do swoich ataków.



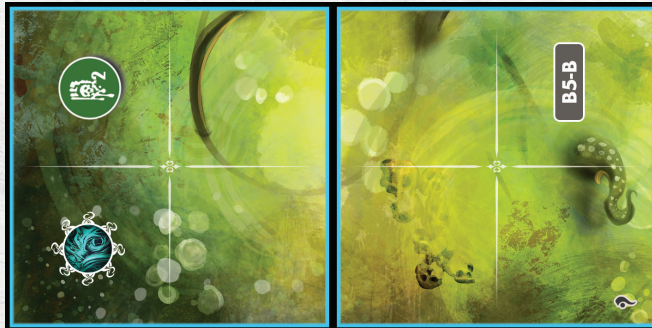
### Lawa:

Lawa jest bardzo gorąca i powoduje silne oparzenia, zadając obrażenia wraz z upływem czasu. Gdy postać znajdzie się na terenie lawy, otrzymuje OPARZENIE 2. Uważaj. Żetony oparzenia się kumulują, więc pozostawanie na terenie lawy szybko może okazać się zabójcze.



### Toksyczna miazma:

Składa się z chmury toksycznych oparów i płynów. Gdy postać znajduje się pod wpływem toksycznego terenu, otrzymuje TRUCIZNA 2. Podobnie jak w przypadku lawy, nieleczona TRUCIZNA może być śmiertelna.



### Kolce:

Czasem nic nie przebije klasyki! Gdy postać znajdzie się na terenie z kolcami, otrzymuje KRWAWIENIE 2. Choć KRWAWIENIE jest najślabszym ze stanów, to w połączeniu z innymi efektami może ono pokonać nieuważnego bohatera.



## Trójwymiarowy teren

*Age of Darkness* charakteryzuje się unikalnym systemem trójwymiarowej rozgrywki. Kafelki mapy, w momencie dodania do planszy, zwykle umieszczone są wewnątrz plastikowej podstawy pomieszczenia (lub pod nią).

Podstawy pomieszczeń mogą posiadać obszary, które znajdują się wyżej lub niżej niż inne obszary. Nazywane są one „poziomami”. Może to być poziom 0, czyli podstawa (stół), na którym zostaną umieszczone niektóre kafelki; poziom 1, czyli pierwszy poziom planszy lochu i najwyższy poziom, jaki może pojawić się w *Chronicles of Drunagor*.

Pszczególne poziomy mapy lochu wpływają na grę w następujący sposób:

- Jak wspomniano w rozdziale *Ruch* niniejszej instrukcji, postacie poruszające się w jednym kroku z najniższego poziomu (0) do najwyższego (2) muszą zapłacić 1 dodatkowy punkt ruchu. Tak więc, jeśli bohater chce poruszyć się ze stołu prosto na szczyt podstawy 2, będzie go to w sumie kosztowało 2 punkty ruchu.
- Zejście na niższy poziom nie wiąże się z żadnymi kosztami, ale może być niebezpieczne. Postać może bez problemu przejść o jeden poziom w dół w jednym kroku, ale jeśli zdecyduje się na przejście w dół o 2 poziomy w jednym kroku, otrzymuje **2 punkty obrażeń nie do uniknięcia**. Nazywane jest to „obrażeniami od upadku”.



**Ważne:** Choć LATANIE i SKOK zapobiegają otrzymaniu przez postać obrażeń od upadku, nie obniżają jednak kosztu w punktach ruchu, wymaganego by wznieść się o dwa poziomy w jednym kroku.

- Jeśli bohater atakuje przeciwnika, który znajduje się na innym poziomie, otrzymuje modyfikator do swoich rzutów na atak. Bohaterowie, którzy znajdują się wyżej od swoich celów mają przewagę (+2 do trafienia), podczas gdy bohaterowie znajdujący się niżej od swoich celów są w niekorzystnej pozycji (-2 do trafienia). Dotyczy to zarówno ataków bronią dystansową, jak i ataków bronią do walki wręcz.

**Ważne:** Ponieważ przewaga i niekorzyść zależą do twojej aktualnej pozycji i celu, możliwe jest posiadanie przewagi przeciwko jednemu konkretnemu wrogowi, podczas gdy jesteś w niekorzystnej lub neutralnej pozycji wobec innego. Każdą sytuację należy rozpatrzyć indywidualnie.

### Mosty

To specjalne rodzaje terenu, które można umieścić pomiędzy dwiema podstawami lochu, co zwiększa trójwymiarowość płądowania lochu. Mosty zapewniają bezpieczną ścieżkę nad szkodliwym terenem znajdującym się pod nimi.

Mosty mogą być umieszczone na pierwszym (1) lub drugim (2) poziomie podstawy lochu i zawsze są uważane za znajdujące się na tym samym poziomie co podstawy, które łączą, z dwoma wyjątkami:

- Postaci nie mogą przejść przez pole znajdujące się pod mostem. Pola te są zablokowane.

**Ważne:** Jeśli most zostałby umieszczony nad kwadratem zajmowanym przez postać, ta postać może natychmiast zmienić swoje położenie, przesuując się na bok, tak jakby została POPCHNIĘTA (strona 23).

- Kafelki Ciemności mogą rozciągać się na pola, które znajdują się pod mostem.

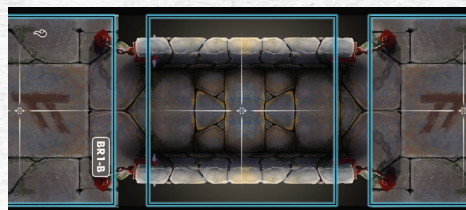
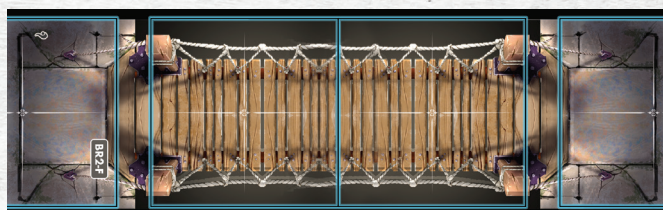
**Ważne:** Pole pod mostem uznaje się za sąsiadujące z polem, które znajduje się bezpośrednio nad nim, a także ze wszystkimi polami, które do niego przylegają.

Dlatego kafelki Ciemności mogą pojawić się na polach mostu, które znajdują się bezpośrednio nad nimi lub które sąsiadują prostopadle z Ciemnością już umieszczoną na planszy.

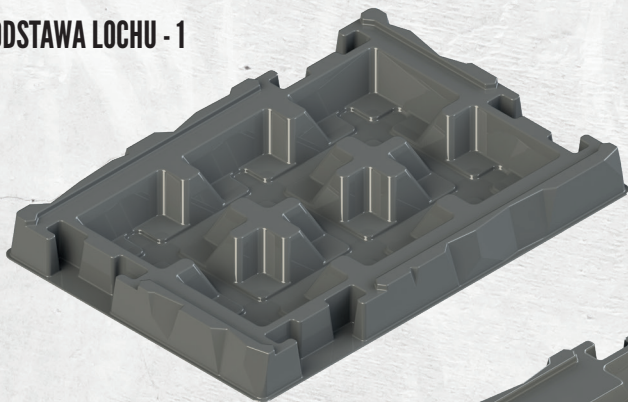
**Ważne:** Jeśli most znajduje się na poziomie 1 lochu, kafelek Ciemności może pojawić się pod nim bez przełamywania, ponieważ Ciemność może zmienić poziom o jeden, tak jak zrobiłaby to postać. Jeśli jednak most znajduje się na poziomie 2, postać musiałaby wydać 2 punkty ruchu, by wspiąć się na tę wysokość, dlatego też Ciemność będzie musiała się przełamać i wydać jeden ze swoich małych kafełków Ciemności, by sięgnąć poziomu mostu.

Nie oznacza to jednak, że postać, która znajduje się na moście wiszącym nad kafelkiem Ciemności, jest na kafelku Ciemności. Tylko postacie znajdujące się bezpośrednio na kafelku Ciemności podlegają jej efektom.

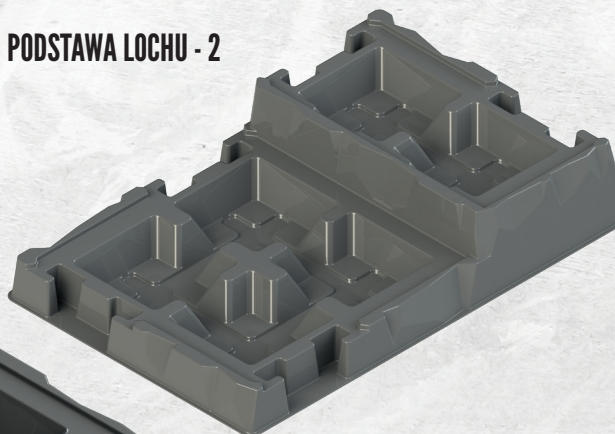
Ponadto, mosty zakrywają teren, nad którym się znajdują. Oznacza to, że każda cecha terenu (w tym punkty narodzin Ciemności) jest nieważna tak długo, jak długo znajduje się pod mostem.



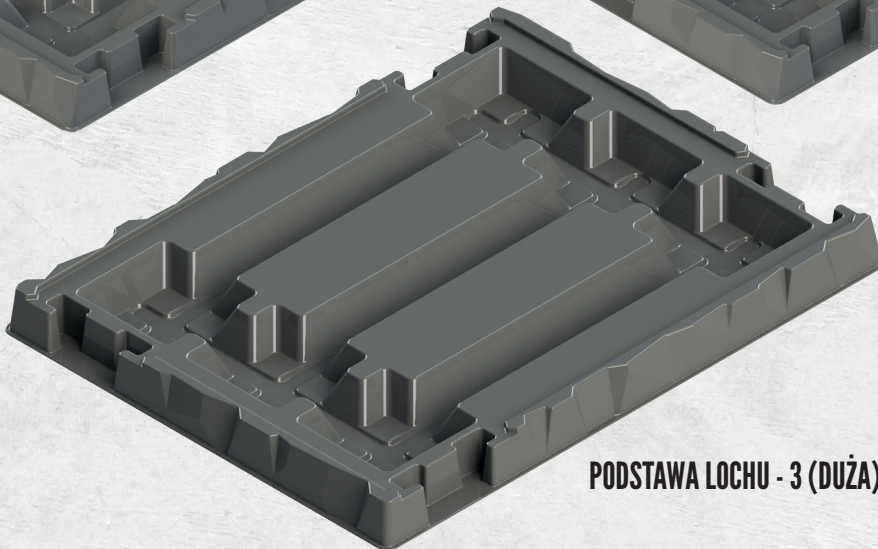
### PODSTAWA LOCHU - 1



### PODSTAWA LOCHU - 2



### PODSTAWA LOCHU - 3 (DUŻA)





# Obóz



Na koniec każdej przygody bohaterowie zwykle wracają do obozu, by się wyleczyć, zdobyć nowe wyposażenie i nauczyć się nowych umiejętności podczas tak zwanej „fazy obozu”.

Nie musisz się martwić tym, kiedy ta faza powinna nastąpić. *Księga przygód* za każdym razem określa, kiedy drużyna ma przejść do fazy obozu, a kiedy nie.

Gdy drużyna odwiedza obóz, należy umieścić planszę obozu na obszarze gry (który w tym momencie jest prawdopodobnie pusty). Każdy bohater musi wykonać opisane kroki w kolejności, w jakiej zostały wymienione.

## Nagrody

*Księga przygód* określa, jaką nagrodę otrzyma każdy bohater z drużyny za ukończenie danej przygody.

Natychmiast odblokuj lub otrzymaj swoją nagrodę i zapisz ją w swoim dzienniku kampanii. Śledzenie otrzymywanych nagród może być bardzo pomocne, jeśli chcesz rozgrywać różne gry z różnymi drużynami w tym samym czasie.

## Oferta wyposażenia

Czasem bohaterowie zostaną nagrodzeni zapasem wyposażenia o nazwie „Paczka ekwipunku poziomu X”.

Kiedykolwiek tak się stanie, poszukaj wszystkich kart wyposażenia tego poziomu (zwykle będzie ich 28) i pokaż je bohaterom. Wyposażenie poziomu X ma na odwrocie żółtą flagę z liczbą gwiazdek równą jego poziomowi.

Każdy bohater będzie mógł wybrać jedną z tych kart. Jeśli dwóch lub więcej graczy jest zainteresowanych tym samym elementem wyposażenia, przywódca drużyny ma prawo zdecydować, kto go otrzyma (*należy pamiętać, że w trakcie przygód bohaterowie będą mogli wymieniać się wyposażeniem między sobą*).

Wszystkie karty wyposażenia, które nie zostały wybrane, należy złożyć w nową talię. Nazywa się ona „talią poprzednich przedmiotów obozowych” i przy niektórych okazjach interakcja może pozwolić na losowe dobranie karty z tej talii.

**Ważne:** Talia poprzednich przedmiotów obozowych tworzona jest tylko z ostatniej talii przedmiotów obozowych, która została ujawniona drużynie. Dlatego gdy drużyna odkryje talię przedmiotów obozowych poziomu 2, talia przedmiotów obozowych poziomu 1 nie powinna być już uważana za talię poprzednich przedmiotów obozowych.

## Nauka nowych umiejętności bohatera i zdobywanie nowych kostek akcji

W *Chronicles of Drunagor* umiejętności dzielą się na trzy kategorie: Umiejętności początkowe (z którymi postacie rozpoczynają grę), umiejętności poziomu 1 i umiejętności poziomu 2. Nauka umiejętności odbywa się stopniowo. Oznacza to, że bohater nie może nauczyć się umiejętności poziomu 2, jeśli nie nauczył się jeszcze umiejętności poziomu 1 tego samego typu. Zasada ta dotyczy również powołania.



Nagrody w postaci umiejętności bohatera mają określony poziom umiejętności. Bohaterowie nie mogą wybrać, że nauczą się umiejętności bohatera poziomu 1, kiedy mają nauczyć się umiejętności bohatera poziomu 2 lub odwrotnie.

Gdy bohater uczy się nowej umiejętności, otrzymuje również nową kostkę akcji w kolorze odpowiadającym typowi tej umiejętności, nawet jeśli jest ona pasywna. To znaczy, że jeśli zdecyduje się na naukę umiejętności walki wręcz, otrzyma żółtą kostkę akcji, którą doda do swojej planszy gracza.

Gdy bohater uczy się nowej umiejętności powołania, może natomiast wybrać dowolny kolor kostki, który chce otrzymać. Jeśli później zdecydujesz się na zmianę swojego powołania, możesz również zmienić kolor otrzymanej kostki. Zapisz wybrany kolor w swoim dzienniku kampanii.

### Nauka nowych zdolności klasowych

W przeciwieństwie do umiejętności bohatera i powołania, gdy bohater uczy się zdolności klasowej, nie otrzymuje nowych kostek akcji. Nagrody, które wiążą się z nauką zdolności klasowej nie są ograniczone do żadnego poziomu. Oznacza to, że bohater może nauczyć się zdolności na dowolnym poziomie, jeśli tylko jest w stanie.

Zdolności klasowe są podzielone na karty z trzema umiejętnościami każda, począwszy od poziomu 1. Karty te nazywane są „drzewkami”. Zawsze należy nauczyć się pierwszej zdolności w drzewku, zanim będzie można nauczyć się zdolności wyższego poziomu. Większość drzewek daje możliwość wyboru drugiej zdolności, ale niektóre oferują tylko jedną ścieżkę.

Bohater nigdy nie jest całkowicie przywiązany do jednego drzewka, gdy nauczył się jego pierwszej zdolności. Przy następnej nagrodzie w postaci zdolności klasowej, możesz nauczyć się pierwszej zdolności z innego drzewka, jednej z drugiego poziomu z aktualnego drzewka lub nawet przejść na wieloklasowość, jak opisano na stronie 32.

### Przechowywanie przedmiotów

Przed wyruszeniem w kolejną przygodę, bohaterowie będą mieli okazję uporządkować swój ekwipunek i odłożyć na bok część nieużywanego wyposażenia, by zwolnić miejsce w sakwach na przedmioty jednokrotnego użytku.

Bohaterowie mogą „przechować” wyposażenie i przedmioty przygodowe (nie mogą przechować przedmiotów ze skrzyń). Zatem Kosmiczny kamień zdobyty jako przedmiot przygodowy może zostać przechowany, podczas gdy ten wyciągnięty z talii skrzyń nie może (*ale bohater może trzymać go w swojej sakwie*).

Przechowywane przedmioty można odebrać tylko w fazie obozu. Gdy przechowujesz przedmiot, odnotuj to w dzienniku kampanii i trzymaj jego kartę w swoim organizerze kampanii.

### Odzyskiwanie wyposażenia startowego

Podczas fazy obozu bohater może również odzyskać dowolny element wyposażenia startowego, który odrzucił w trakcie swojej podróży. Przedmiot nie musiał zostać przechowany. W razie potrzeby bohater może wziąć nowy element wyposażenia. Zapas wyposażenia startowego bohatera nigdy się nie kończy.

## Przygody powiązane

Jak wspomniano we wcześniejszych rozdziałach tej instrukcji, nie wszystkie przygody po zakończeniu prowadzą do fazy obozu. Niektóre z nich jasno określają, że tę fazę należy pominąć i przejść od razu do kolejnej przygody.

Takie przygody nazywane są „przygodami powiązаныmi” i choć niektóre z nich mogą potrzebować oddzielnych przygotowań, zwykle kierują się tymi samymi zasadami: należy zachować planszę w takim stanie, w jakim była w poprzedniej przygodzie, lub odtworzyć ten stan tak dokładnie, jak to tylko możliwe, jeśli zdecydujemy się zakończyć sesję w danym dniu.

By zapewnić ciągłość historii, przygody te będą domyślnie zawierać następujące instrukcje:

„To jest rozdział powiązany, co oznacza, że nie będzie fazy obozu pomiędzy tą przygodą a następną. 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 kłutwy 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).”

### Restartowanie przygód powiązanych

Przygody powiązane są zazwyczaj bardziej wymagające niż klasyczne scenariusze, a co za tym idzie, drużyna ma większe szanse na poniesienie porażki, czy to przez uciekający czas (wyciągnięcie ostatniej runy z woreczka), czy też przez odniesione rany i wpływ Ciemności.

Choć nie ma żadnych kar za przegraną, a gracze mogą po prostu zacząć przygodę od nowa, prawdopodobnym byłoby to, że nie udałoby im się przejść drugiej części przygody powiązanej z tego samego powodu, przez który przegrali za pierwszym razem, gdyż trudność przygody jest powiązana z postępami poczynionymi w trakcie poprzedniej przygody.

Z tego względu, jeśli drużyna musi ponownie rozegrać przygodę powiązaną, po zakończeniu przygotowań, ale przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze mogą wykonać jedną lub więcej z poniższych czynności, by zbalansować sytuację:

- Usunąć jedną runę każdego koloru z toru inicjatywy;
- Każdy z bohaterów otrzymuje OCZYSZCZENIE 2;
- Usunąć kostkę urazów jednego z bohaterów w drużynie.

Wprowadzając odpowiednie zmiany, drużyna będzie miała większe szanse na sukces podczas drugiej próby ukończenia przygody powiązanej.



# Inne tryby gry

## Pojedyncze przygody

Pojedyncza przygoda to samodzielna gra, która nie jest połączona z kampanią. Każda przygoda, która nie jest przygodą sekwencyjną może zostać rozegrana jako pojedyncza przygoda, gdy odpowiednio ulepszy się bohatera. Jednakże, choć taka rozgrywka jest matematycznie zbalansowana, element narracyjny może zostać utracony podczas niektórych interakcji, które w szczególny sposób łączą się z wydarzeniami je poprzedzającymi.

### Przygotowanie pojedynczej przygody

Aby rozegrać pojedynczą przygodę, wybierz jedną z pojedynczych przygód z *Księgi przygód* i przygotuj grę w taki sam sposób, jak w przypadku kampanii. Musisz również podnieść poziom swojego bohatera zgodnie z wymaganiami danej przygody.

Zarówno przygody, które można rozegrać jako samodzielną grę, jak i ich wymagane ulepszenia można znaleźć w poniższej tabeli.

### Awansowanie postaci

Po wybraniu przygody, którą chcesz rozegrać i sprawdzeniu wymaganego poziomu, należy wybrać ścieżkę ewolucji swojej postaci.

W tym celu należy wybrać postać wraz z jej uwarunkowaniami startowymi (plansza postaci, dwa elementy wyposażenia startowego oraz pierwsza i druga karta powołania), a następnie przyznać jej odpowiednie nagrody, po kolei, zgodnie z opisem w tabeli.

Choć nagrody zostały już wyjaśnione w poprzednim rozdziale, poniżej znajdziesz krótką instrukcję:

- Umiejętność bohatera poziomu 1: Bohater uczy się jednej z umiejętności bohatera na poziomie 1. Jak zwykle, możesz zdecydować się na naukę umiejętności powołania poziomu 1. Jak opisano na stronie 50, za naukę umiejętności bohatera otrzymujesz dodatkową kostkę akcji.
- Przedmioty obozowe poziomu XX: Odstoń talię obozu odpowiedniego poziomu. Bohater może wybrać jedną z tych kart.

- Zdolność klasowa: Bohater uczy się jednej zdolności klasowej. Jak opisano na stronie 51, nie możesz nauczyć się zdolności klasowej poziomu 2 z drzewka klasowego, jeśli bohater nie nauczył się jeszcze zdolności poziomu 1 z tego drzewka. Możesz natomiast nauczyć się więcej niż jednej zdolności poziomu 1. Nie ma obowiązku nauki wszystkich umiejętności z danego drzewka, jeśli je wybierzesz.



**Tabela 1.1 - Przyjazne przygody jednorazowe**

Chcę zagrać w przygodę...	...więc muszę odebrać:
Rozdział 02 (Zaginięcie Blackrivera)	1x Poziom umiejętności bohatera 1
Rozdział 03 (Klejnot wolnych ludzi)	1x Umiejętność bohatera na poziomie 1, 1x Przedmiot obozowy na poziomie 01
Rozdział 04 (Najazd na Ignispyrę)	1x Umiejętność bohatera na poziomie 1, 1x Przedmiot obozowy na poziomie 01, 1x Zdolność klasowa
Rozdział 06 (Drakoński loch)	2x Umiejętność bohatera na poziomie 1, 1x Przedmiot obozowy na poziomie 01, 1x Zdolność klasowa
Rozdział 07 (Galeria Undermountain)	2x Umiejętność bohatera na poziomie 1, 2x Przedmiot obozowy na poziomie 01, 2x Zdolność klasowa
Rozdział 09 (Bitwa o Hezechię)	3x Umiejętność bohatera poziom 1, 2x Przedmiot obozowy poziom 01, 2x Zdolność klasowa, 1x Umiejętność bohatera poziom 2
Rozdział 14 (Przełęcz Omekka)	4x Umiejętność bohatera poziom 1, 2x Przedmiot obozowy poziom 01, 3x Zdolność klasowa, 1x Umiejętność bohatera poziom 2, 1x Przedmiot obozowy, poziom 02
Rozdział 15 (Początek końca)	4x Umiejętność bohatera poziom 1, 2x Przedmiot obozowy poziom 01, 4x Zdolność klasowa, 2x Umiejętność bohatera poziom 2, 2x Przedmiot obozowy, poziom 02



## Gry PvP

Gra PvP to tryb odpowiedni dla graczy, którzy oczekują od gry rywalizacji. Odrzuca on kooperacyjną naturę gry i nastawia bohaterów przeciwko sobie.

Gry PvP dzielą się na „wszyscy na wszystkich”, „jeden na jednego” i rozgrywki drużynowe „2 na 2”. Możesz skorzystać z już zaprojektowanego pola bitwy lub stworzyć własne, używając kafelków mapy i podstaw lochu. Nie ma ogólnej zasady.

Pola bitwy działają na bardzo podobnych zasadach co zwykła przygoda. Wykorzystują turową strukturę toru inicjatywy, jednak nie umieszcza się na nim żadnych kart run, chyba że instrukcja nakaże to zrobić.

### Przygotowanie gry PvP

Najpierw wybierz jedną z map pola bitwy lub zaprojektuj własną i rozłóż ją na stole. Upewnij się, że wszyscy gracze znają zasady specjalne wybranego pola bitwy.

Następnie rozstaw resztę jak zwykle, za wyjątkiem toru inicjatywy. W grze PvP bohaterowie w drużynach **muszą** działać naprzemiennie (jeśli grasz w rozgrywkę drużynową). Aby to zrobić, wszyscy gracze muszą wykonać rzut kością k20 zwany rzutem na inicjatywę.

Po rzucie na inicjatywę należy umieścić najszybszego bohatera w miejscu przeznaczonym dla obrońcy, a najszybszego bohatera z przeciwnej drużyny zaraz po nim, w miejscu przeznaczonym dla przywódcy, i tak dalej.

Jeśli to pole bitwy zawiera instrukcje dotyczące rozstawienia potworów, umieść ich karty na odpowiednich runach na torze inicjatywy, tak jak normalnie.

### Powołanie bohatera

Powołanie bohatera **nie jest** wykorzystywane w grach PvP.

Aby zastąpić umiejętność zdejmowania kłąt dostępna w każdym powołaniu, każdy bohater zyskuje zamiast tego inną opcję akcji kostek:

- Zużyj 1 kostkę akcji, aby: **ULECZYĆ 2** I **OCZYŚCIĆ 1**. Jest to traktowane jako akcja kostek.

### Potwory w grach PvP

Wiele pól bitwy zawiera instrukcje dotyczące rozmieszczenia potworów, co jeszcze bardziej zwiększa trudność danego scenariusza. Potwory na polach bitwy zachowują się jednak nieco inaczej niż w trakcie przygód.

Zamiast ściągać najsilniejszych bohaterów, potwory obierają najbliższego bohatera jako swój cel główny. Oczywiście za wyjątkiem sytuacji, w której potwór może zaatakować więcej celów. Schemat ich zachowania wygląda w następujący sposób:

- Najpierw potwór sprawdza, czy ma jakieś ataki umożliwiające mu zaatakowanie wielu celów. Jeśli tak, będzie starał się sięgnąć i zaatakować jak największą liczbę bohaterów. Jeśli potwór ma dwa lub więcej sposobów na zaatakowanie większej liczby bohaterów w danej turze, wybierze atak na najsilniejszych spośród nich;
- Następnie potwór ruszy w kierunku **najbliższego bohatera**. Jeśli w tej samej odległości od potwora znajduje się dwóch bohaterów, zaatakuje on tego, który jest wśród nich najsilniejszy.
- Następnie potwór wykona akcję ruchu (jeśli jest potrzebna) i zaatakuje swoje cele.

### Stany w grach PvP

W celu zachowania matematycznej równowagi i zasad fair play, niektóre stany i efekty działają inaczej w grach typu PvP:

- **KRWAWIENIE:** Zamiast zadawać obrażenia na początku tury postaci, KRWAWIENIE zadaje obrażenia natychmiast, a następnie jest usuwane.
- **OPARZENIE:** Zamiast zadawać obrażenia na początku tury postaci, OPARZENIE zadaje obrażenia natychmiast, a następnie jest usuwane (tak samo jak KRWAWIENIE). Zauważ, że wszystkie żetony oparzeń są usuwane jednocześnie, więc OPARZENIE 2 zada tylko 2 punkty obrażeń, a nie 3 jak w trybie przygody.
- **TRUCIZNA:** Zamiast zadawać obrażenia na początku tury postaci, TRUCIZNA zadaje obrażenia natychmiast, a następnie jest usuwana (tak samo jak KRWAWIENIE).
- **SKRADANIE:** Postać korzystająca ze SKRADANIA może być celem ataku innych postaci (w tym potworów), nawet jeśli nie mają one odporności na SKRADANIE. Postacie, które nie mają odporności na skradanie otrzymują jednak modyfikator -5 do trafienia, jeśli atakują bohatera, który korzysta ze SKRADANIA. Postacie bez odporności na SKRADANIE otrzymują **PODWÓJNE OBRAŻENIA**, gdy zostaną zaskoczone, tak jak normalnie.

### Kostki kłąt

Tak jak w każdej przygodzie, gdy walczysz na polu bitwy, możesz posiadać do **pięciu kostek kłąt** na planszy. Gdy otrzymasz jedną, musisz zablokować nią jedną ze swoich umiejętności bohatera (*jak wspomniano wcześniej, na polu bitwy nie ma powołania*).

Takie są standardowe zasady. Jeśli któryś z bohaterów ma jakąś specjalną zdolność, która pozwala mu używać swoich kostek kłąt lub posiadać ich więcej na swojej planszy, jest ona również stosowana na polu bitwy.

### Kostki urazów

Kostki urazów działają jednak nieco inaczej na polach bitwy niż w przygodach. Ich funkcja pozostaje taka sama. Reprezentują one obrażenia i po ich otrzymaniu muszą zostać umieszczone na jednej z umiejętności bohatera, blokując ją. Gdy bohater otrzyma ich więcej, niż jest to dozwolone, zostaje pokonany.

Na wieloosobowych polach bitwy limit kostek urazów jest jednak dzielony pomiędzy wszystkich graczy, zamiast skupiać się na jednym bohaterze. Drużyna jest zatem uznawana za pokonaną, gdy jej bohaterowie łącznie otrzymają dwie kostki urazów na bohatera.


Jeśli któryś z bohaterów posiada jakąś specjalną zdolność, która pozwala mu na posiadanie większej liczby kostek urazów na swojej planszy, zwiększa się również limit kostek urazów, jaki może posiadać jego drużyna.


**Przykład:** w grze 2 na 2 drużyna zostanie pokonana, gdy otrzyma czwartą kostkę urazów. W przeciwieństwie do trybu przygody, nie ma znaczenia, jeśli jeden z bohaterów otrzyma więcej niż dwie takie kostki, o ile suma takich kostek w całej drużynie nie przekroczy limitu.




# Słownik stanów, słów kluczowych i terminów

Oto pełna lista stanów, słów kluczowych i terminów występujących w *Chronicles of Drunagor*. Pamiętaj, że nie musisz znać wszystkich tych efektów, aby rozpocząć rozgrywkę. Lista ta powstała z myślą o jak najszybszym sięgnięciu po nią, gdy tylko pojawią się wątpliwości co do jakiegoś efektu i, jak sama nazwa wskazuje, jest słownikiem.

(  ) **REAKCJA (REACTION)**: Umiejętność ta może być użyta tylko w odpowiedzi na zagrożenie, czyli tylko wtedy, gdy bohater otrzymałby obrażenia, którym można zapobiec. Nie można zareagować na obrażenia, którym nie można zapobiec, ale można zareagować na efekty, nawet jeśli żeton TARCZY zredukowałby nadchodzące obrażenia do zera. Każdy bohater może użyć tylko jednej reakcji na dane zagrożenie, ale dwóch bohaterów może użyć swoich reakcji łącznie, aby pomóc jednemu bohaterowi (jeśli efekty na to pozwalają).

(  ) **ATAK ZAKŁĘCIEM (SPELL ATTACK)**: Umiejętność będąca magicznym zaklęciem lub zdolnością, która zadaje obrażenia. Ten rodzaj obrażeń zawsze kończy się sukcesem, więc nie trzeba wykonywać rzutów na atak. Należy po prostu rozpatrzeć opisany efekt.

(  ) **ATAK BRONIĄ (WEAPON ATTACK)**: Umiejętność, która jest atakiem przy użyciu wyposażonej broni. Należy rzucić kością k20, aby sprawdzić, czy atak jest udany. Atakując bronią można zaliczyć trafienia krytyczne i krytyczne pudła.

**+ lub -X DO OBRAŻEŃ (+ or -X DMG)**: Wartość X jest dodawana do obrażeń zadawanych przez atak. Trafienia krytyczne i PODWÓJNE OBRAŻENIA podwajają również tę wartość.

**+ lub -X DO TRAFIENIA (+ or -X HIT)**: Ta instrukcja nakazuje bohaterowi, by podczas wykonywania ataku bronią, dodać (lub odjąć) wartość X do rzutu kostką. Należy pamiętać, że ten modyfikator wpływa na wynik jedynie podczas rozpatrywania celności broni, a nie na to, czy uzyskasz trafienie krytyczne. Jeśli masz modyfikator +6 do trafienia i wyrzucisz 14 na k20, nie oznacza to, że wynik rzutu wynosi 20 — celność wynosi 20, a rzut 14.

**+X DO RUCHU (+X MOVEMENT)**: Otrzymujesz X dodatkowych punktów ruchu za każdym razem, gdy rozpatrujesz ruch.

**AGRESYWNY (DEFIANT)**: Agresywny potwór obiera za swój cel główny najbardziej energicznego bohatera (tego, który w danym momencie ma największą liczbę kostek akcji).

**AKCJA KOSTKI (CUBE ACTION)**: Nazwa nadana akcjom, które bohater wykonuje, wydając kostkę akcji. Bohater może wykonać do dwóch akcji kostek w swojej turze. Niektóre akcje specjalne, jak na przykład zakup dodatkowej akcji ruchu poprzez wyczerpanie kostki akcji, można uznać za akcje kostek. **Reakcje nie są uważane za akcje kostek.**

**AURA (AURA)**: Aura to nagroda związana z wyborem, jakiego dokonała postać w trakcie opowieści. Aura jest swego rodzaju błogosławieństwem, które daje nowe zdolności specjalne. Postać może mieć tylko jedną aurę odnotowaną w swoim dzienniku kampanii. Jest ona usuwana, gdy postać otrzyma nową aurę (która zastąpi starą) albo zostanie znokautowana i otrzyma kostkę urazów. Aura nie jest usuwana podczas fazy obozu.

**BLOK X (PREVENT X)**: Natychmiast zignoruj do X obrażeń, które otrzymałby cel. Zwróć uwagę, że ponieważ efekt BLOKU dotyczy postaci otrzymującej obrażenia, a nie źródła obrażeń, postać, która jest ochraniana, musi znajdować się w zasięgu tego efektu.

**BRUTALNY (VICIOUS)**: Obrażeń zadawanych przez tego potwora nie można uniknąć.

**CAŁOŚĆ (ALL)**: Gdy efekt określa, że BLOKUJE CAŁOŚĆ OBRAŻEŃ

lub CAŁOŚĆ POZA 1 PUNKTEM OBRAŻEŃ, oznacza to, że efekt jest równoważny obrażeniu, które otrzymuje cel. Dlatego jeśli potwór zadaje postaci 6 punktów obrażeń, a postać ta otrzyma efekt BLOKUJ CAŁOŚĆ OBRAŻEŃ, efekt ten zablokuje 6 punktów obrażeń. Podobnie efekt CAŁOŚĆ POZA 1 PUNKTEM OBRAŻEŃ zablokowałby 5 punktów obrażeń. Słowo to nie zmienia jednak żadnego innego aspektu dotyczącego ataku. Należy wykorzystać żeton TARCZY zanim będzie można skorzystać z BLOKUJ CAŁOŚĆ OBRAŻEŃ lub CAŁOŚĆ POZA 1 PUNKTEM OBRAŻEŃ, a efekt BLOKU wpłynie na atakowaną postać, a nie atakującego potwora. Dlatego też efekt BLOKUJ CAŁOŚĆ OBRAŻEŃ nie zablokuje obu trafień ataku WIELOSTRZAŁU, ROZPŁATANIA czy UDERZENIA, a tylko wszystkim obrażeniami, które zostałyby zadane danemu celowi przy użyciu któregoś z tych efektów.

**CEL GŁÓWNY (PRIMARY TARGET)**: Celem głównym potwora jest postać, którą chce zaatakować podczas swojej tury. Wszystkie standardowe potwory za swój cel główny obierają najsilniejszego bohatera. Więcej o zachowaniu potworów, turach potworów i ogólnie o potworach znajdziesz na stronie 38.

**CHCIWY (COVETOUS)**: Chciwy potwór obiera za swój cel główny bohatera, który ma więcej żetonów zasobów (np. SKUPIENIE, TARCZA i KI). Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą liczbę żetonów zasobów, chciwy potwór wybierze za cel tego, którego tura nadejdzie najszybciej na torze inicjatywy.


**CIENISTA AURA (SHADOW AURA)**: Mały kafelek Ciemności jest umieszczany na polu zajmowanym przez cel tego efektu (*należy go umieścić pod figurką bohatera — jego efekt jest natychmiastowy*).

**CUKIEREK ALBO PSIKUS (TRICK OR TREAT)**: Gdy Tharmagar zostaje aktywowany, kontrolujący go bohater wybiera: albo Bohater znajdujący się w zasięgu 1 od Tharmagara zyskuje LECZENIE 2; albo potwór w zasięgu 1 od Tharmagara otrzymuje, zgodnie z wyborem bohatera kontrolującego Tharmagara, KRWAWIENIE 2, OPARZENIE 2 lub TRUCIZNA 2.

**DARMOWA AKCJA ODNOWIENIA (FREE RECALL ACTION)**: Darmowa akcja odnowienia to akcja odnowienia (patrz strona 20), którą można wykonać bez generowania kary w postaci kostki kłątwy dla bohatera.

**DUŻY POTWÓR (LARGE MONSTER)**: Ten potwór jest uważany za dużego (nawet jeśli jego podstawa jest mała). Duże potwory są odporne na ZNOKAUTOWANIE, ODEPCHNIĘCIE, OGŁUSZENIE i TELEKINEZĘ.

**EWOLUCJA (EVOLVE)**: Ten potwór staje się silniejszy podczas walki. Gdy potwór EWOLUUJE, otrzymuje modyfikator +2 do obrażeń i +1 ŻETON RUCHU (należy trzymać te żetony na odpowiednim kolorze na planszy statystyk potworów). Korzyści te kumulują się i nie są uważane za stan.

**KI (KI)**: Możesz odrzucić KI, by wykonać atak bronią (  ) z +0 do trafienia. Niezależnie od tego, czy wydajesz KI, by wykonać atak bronią lub użyć jakiegokolwiek innej poznanej zdolności, możesz odrzucić tylko jedno KI na turę lub reakcję (*jeśli posiadasz zdolność, która jest również reakcją*). KI jest zasobem, który może się kumulować.

**KŁĄTWA X (CURSE X)**: Cel otrzymuje X kostek kłątwy. W przeciwieństwie do kostek kłątwy, które otrzymujesz po wykonaniu akcji odnowienia, KŁĄTWA jest efektem i możesz posiadać zdolność, która daje na niego odporność. Zdolność taka nie ma jednak żadnego wpływu na otrzymywanie kostek kłątwy w inny sposób.

**KOPIOWANIE (COPY EFFECT)**: Niektóre umiejętności kopiuje efekty umiejętności innego bohatera. Kopia umiejętności dokładnie takie efekty, jak te opisane w skopiowanej umiejętności, wliczając w to ich podstawowy zasięg, niezależnie od koloru kostki, której użyto



do skopiowania tej umiejętności (*jeśli użyto mądrości, by skopiować umiejętność dystansową, zasięg skopiowanej umiejętności nie będzie nieograniczony, tylko wyniesie 1*). **Umiejętności powołania, umiejętności wyposażenia i reakcje nie mogą zostać skopiowane, o ile nie napisano inaczej.**

**KOSTKA URAZÓW (TRAUMA CUBE):** Kostki urazów reprezentują głębokie rany odniesione przez bohatera. Po otrzymaniu kostki urazów, należy ją przydzielić do umiejętności bohatera lub umiejętności powołania. Dopóki kostka tam pozostaje, umiejętność ta jest zablokowana i nie można jej użyć. Gdy bohater otrzyma drugą kostkę traumy, uznawany jest za pokonanego, a przygoda kończy się niepowodzeniem.

**KOSTKI AKCJI (ACTION CUBES):** Kostki akcji to kolorowe kostki wydawane przez bohaterów na użycie umiejętności.

**KOSTKI KLĄTWY (CURSE CUBES):** Kostki klątwy to czarne kostki reprezentujące wpływ Ciemności na siłę woli bohatera. Po otrzymaniu kostki klątwy, należy ją przydzielić do umiejętności bohatera lub umiejętności powołania. Dopóki kostka tam pozostaje, umiejętność ta jest zablokowana i nie można jej użyć. Gdy bohater otrzymuje szóstą kostkę klątwy, poddaje się mocy Ciemności i przygoda kończy się niepowodzeniem.

**KRWAWIENIE X (BLEED X):** Cel bierze X żetonów KRWAWIENIA. Na początku następnej tury otrzymuje 1 punkt obrażeń nie do uniknięcia za każdy żeton KRWAWIENIA, po czym usuwa wszystkie te żetony ze swojej planszy. KRWAWIENIE jest stanem, który może się kumulować.

**KRYT X+ (CRIT X+):** Jeśli podczas rzutu na atak wyrzucisz X lub więcej na k20, zadajesz trafienie krytyczne! Trafienie krytyczne zadaje dwukrotnie większe obrażenia, ale nie podwaja efektów stanów.

**KUMULACJA (STACKABLE):** Możliwość kumulacji oznacza, że postać może posiadać do 4 kopii tego samego żetonu na swoich planszach/kartach. Dwustronny żeton, na którym widnieją cyfry 1 i 2, zawsze należy rozpatrywać tak, jakby chodziło o wskazaną liczbę pojedynczych żetonów. Jeśli postać miałaby otrzymać piąty żeton efektu, który może się kumulować, należy go zignorować. **Przykład:** 2 żetony SKUPIENIA 2 i 4 żetony SKUPIENIA 1 są tak samo uznawane za SKUPIENIA 4.

**LECZENIE X (HEAL X):** Cel odzyskuje X punktów zdrowia. Postać nie może zyskać więcej zdrowia niż jego maksymalna ilość punktów zdrowia. Każde nadleczone punkty zostają utracone.

**ŁUP (LOOT):** Gdy towarzysz z tym rodzajem zadawanych obrażeń ubocznych trafia we wroga, jeśli był to śmiertelny cios, należy zastąpić figurkę pokonanego wroga żetonem skrzyni. Uznaj ją za bezpieczną (przeszukujący ją bohater nie musi rzucać kością pułapki). Łup jest traktowany jako obiekt (nie jako obiekt stały).

**NAJBARDZIEJ ENERGETYCZNY BOHATER (MOST VIGOROUS HERO):** Bohater z największą liczbą dostępnych kostek akcji jest najbardziej energetycznym bohaterem. Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą liczbą dostępnych kostek akcji, najbardziej energetycznym jest ten, którego tura nadejdzie najszybciej na torze inicjatywy.

**NAJBARDZIEJ ZEPSUTY BOHATER (MOST CORRUPTED HERO):** Bohater z największą liczbą kostek klątwy jest najbardziej zepsutym bohaterem. Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą liczbą kostek klątwy, najbardziej zepsutym jest ten, którego tura nadejdzie najszybciej na torze inicjatywy.

**NAJBARDZIEJ ZMĘCZONY BOHATER (MOST TIRED HERO):** Bohater z najmniejszą liczbą dostępnych kostek akcji jest najbardziej zmęczonym bohaterem. Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą liczbą kostek akcji, najbardziej zmęczonym jest ten, którego tura nadejdzie najpóźniej na torze inicjatywy.

**NAJSILNIEJSZY BOHATER (STRONGEST HERO):** Bohater z największą liczbą punktów zdrowia w danym momencie. Potwory często obierają

za cel najsilniejszego bohatera. Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą ilość zdrowia, najsilniejszym jest ten, którego tura nadejdzie najszybciej na torze inicjatywy.

**NAJSŁABSZY BOHATER (WEAKEST HERO):** Bohater z najmniejszą liczbą punktów zdrowia w danym momencie jest najsłabszym bohaterem. Jeśli dwóch bohaterów posiada taką samą ilość zdrowia, najsłabszym jest ten, którego tura nadejdzie najpóźniej na torze inicjatywy.

**NIE DO UNIKNIĘCIA (NON-PREVENTABLE):** Tym obrażeniom nie może zapobiec żaden efekt, w tym TARCZA i/lub BLOK. Obrażenia nie do uniknięcia nie są uznawane za zagrożenie, a więc nie można na nie odpowiedzieć reakcjami.

**NIEUGIĘTY (RELENTLESS):** Nieugięty potwór obiera za swój cel główny najbardziej zmęczonego bohatera (tego, który w danym momencie ma najmniejszą liczbę dostępnych kostek akcji).

**OBIEKT (OBJECT):** Każdy element umieszczany na stole, który nie jest mapą, podstawą lub mostem, jest uważany za przedmiot. Niektóre z nich mogą być OBIEKTAMI STAŁYMI (patrz poniżej), co oznacza, że podlegają specjalnym zasadom, podczas gdy inne są zwykłymi obiektami, takimi jak pułapki, kafelki Ciemności i wszelkimi innymi obiektami, które polecono umieścić na planszy, a które zostały określone jako takie. Postacie mogą przechodzić i kończyć swój ruch na obiektach, które nie są uznawane za obiekty stałe.

**OBIEKTY STAŁE (SOLID OBJECTS):** Obiekt stały to element, taki jak na przykład żeton lub figurka, który zajmuje miejsce na planszy. Dlatego też postacie nie mogą kończyć swojego ruchu na obiektach stałych, ani też przechodzić przez nie, jeśli są uznawane za wrogów (jeśli obiekty stałe są postaciami). Tak więc postacie, żetony skrzyń, żetony interakcji, stosy run, runy, żetony NPC i każdy inny obiekt specjalny, który nakazano umieścić na planszy i został określony jako obiekt stały, jest za taki uważany.

**OCHRONA (PROTECT):** Ta postać może wstawić się przed każdą krzywdą, by chronić swoich sojuszników. Gdy postać jest celem ataku, inna postać z ochroną, która z nią sąsiaduje, może użyć tego efektu. Ochroniająca postać staje się celem ataku w miejsce pierwotnego celu. Ten efekt działa przeciwko ROZPŁATANIU, WIELOSTRZAŁOWI i UDERZENIU, ale tylko wtedy, gdy ochroniająca postać nie jest celem tego ataku.

**OCZYSZCZENIE X (CLEANSE X):** Cel usuwa do X kostek klątwy ze swojej planszy. Dodatkowo usuwa wszystkie żetony TRUCIZNY, które posiada (*tylko TRUCIZNA jest usuwana w ten sposób*).

**ODEPCHNIJ X (PUSH X):** Odepchnij cel X pól od siebie. Możesz ODEPCHNĄĆ tylko taki cel, który ma taki sam rozmiar podstawy jak ty lub mniejszy (chyba że użyta zdolność mówi inaczej). Cel musi zostać odepchnięty w wybranej przez ciebie linii prostej, a każde pole musi umieszczać go dalej od siebie. Postaci są odpychane do momentu osiągnięcia określonej liczby pól lub dopóki nie natrafią na przeszkodę. Przeszkodą może być inny obiekt stały, bok podstawy lochu prowadzący na wyższy poziom (może spaść na niższy) lub koniec mapy umieszczonej na poziomie 0.

**ODNÓW X (RECALL X):** Możesz odzyskać do X wydanych lub wyczerpanych kostek akcji ze swojej planszy.

**ODPORNOŚĆ NA „STAN/EFEKT” (IMMUNITY TO “CONDITION/EFFECT”):** Podany stan lub efekt nie wpływa na postać. Posiadanie odporności na stan oznacza, że nie otrzymujesz żetonów odpowiednich dla danego stanu. Odporność na SKRADANIE ma dodatkowe znaczenie. Postać może obierać za cel ukryte postacie i nie może zostać zaskoczona przez ukryte postacie.

**ODRZUCIĆ (DISCARD):** Odrzucenie oznacza utratę zasobów. Gdy musisz coś odrzucić, usuń to ze swojej planszy.

**ODWET X (RETALIATE X):** Natychmiast zadaj X obrażeń atakującemu. Postać nie może wziąć odwetu za atak, którego nie była celem. Efekty odwetu wykonywane przy użyciu kostek akcji działają tylko na



atakujących znajdujących się w określonym zasięgu, podczas gdy efekty odwetu wykonywane przy użyciu skupienia lub w inny sposób działają na atakujących znajdujących się w dowolnym zasięgu. W przeciwnieństwie do BLOKU, którego celem jest postać, którą chcesz obronić, ODWET celuje w napastnika, przeciwko któremu chcesz dokonać odwetu.

**ODZYSKAJ ODDECH (REGAIN YOUR BREATH):** Niektóre efekty mogą być związane z tym, czy bohater odzyskał oddech podczas tej tury, czy nie. Odzyskanie oddechu oznacza dojście do siebie po znokautowaniu.

**OGŁUSZENIE (STUN):** OGŁUSZENIE działa inaczej na bohaterów i potwory. Gdy efekt OGŁUSZENIA jest rozpatrywany na początku tury potwora, traci on swoją akcję ataku w tej turze, a następnie usuwa żeton OGŁUSZENIA (*wciąż jednak wykonuje swoją akcję ruchu*). Z kolei na początku tury ogłuszonego bohatera, traci on jedną ze swoich dwóch akcji kostek w tej turze, a następnie usuwa żeton ze swojej planszy. OGŁUSZENIE jest stanem specjalnym.

**OPARZENIE X (BURN X):** Cel bierze X żetonów OPARZENIA. Na początku następnej tury otrzymuje 1 punkt obrażeń nie do uniknięcia za każdy żeton OPARZENIA, po czym usuwa jeden z tych żetonów ze swojej planszy. OPARZENIE jest stanem, który może się kumulować.

**OWOC ŻYCIA (FRUIT OF LIFE):** Wykonując pomniejszą akcję użycia przedmiotu jednorazowego użytku, postać posiadająca OWOC ŻYCIA może odrzucić go, aby: SAM, LECZENIE 2 Ponadto, owoce te są traktowane jako przedmioty i można się nimi wymieniać z innymi bohaterami jak każdym innym przedmiotem, ale nie zajmują miejsca w sakwie. OWOC ŻYCIA jest zasobem, który może się kumulować.

**PASYWNA (PASSIVE):** Ta zdolność jest zawsze aktywna, chyba że jej slot jest zablokowany przez kotkę kostki kłatwy lub kostkę urazów.

**PODWÓJNY ATAK (ATTACK TWICE):** Potwór z tą zdolnością po aktywacji wykona swój ruch, a następnie zaatakuje dwa razy (*nie może poruszyć się dwukrotnie ani poruszyć się pomiędzy atakami*). Każdy atak należy rozpatrzyć osobno i można na niego reagować indywidualnie. Jeśli postać znajdzie się poza zasięgiem pomiędzy atakami, potwór może wybrać inny cel, o ile nie będzie musiał się poruszyć.

**PODZIAŁ (SPLIT):** Postać może podzielić opisany efekt pomiędzy dowolną liczbę celów (znajdujących się w zasięgu). Aby postać została uznana za cel tego efektu, musi otrzymać część efektu o wartości co najmniej 1 punkt. Wszelkie bonusy wzmacniające, które posiada postać, są doliczane do całości, a nie oddzielnie dla każdego wybranego celu. **Przykład:** Bonus LECZENIE +1 zastosowany przy rozpatrywaniu efektu PODZIAŁ, LECZENIE 4 daje efekt PODZIAŁ, LECZENIE 5, a nie cztery indywidualne efekty LECZENIE 2.

**POPCHNIJ (SHOVE):** Gdy dwie postacie miałyby zajmować tę samą przestrzeń, a jedna z nich ma pierwszeństwo przed drugą, ta z pierwszeństwem popchnie tę drugą. Gdy postać zostaje popchnięta, należy przesunąć ją na pole sąsiadujące z obszarem (niebieski kwadrat), który wcześniej zajmowała. Przywódca drużyny wybiera pole, na które zostanie popchnięty potwór, natomiast popchnięty bohater może sam wybrać swoją nową pozycję. Jeśli postać została popchnięta na szkodliwy teren, ponosi ona efekty nadeptnięcia na niego (*jeśli nie poniosła ich już w tej turze*).

**POSTAĆ (CHARACTER):** „Postać” to atrybut niektórych obiektów gry. Bohaterowie, potwory, zwierzęta, żetony NPC i towarzysze są uważani za postacie. Wszystkie postacie mogą korzystać z efektów natychmiastowych (gdy są w stanie), takich jak BLOK, ale tylko postacie z kartami lub planszami mogą posiadać żetony stanów lub zasobów.

**PRZELOT (FLYBY):** Zwierzę z tą zdolnością po ataku wraca na dowolne pole sąsiadujące ze swoim panem. Żadne pole, przez które przelatuje, nie będzie miało wpływu na tę postać, za wyjątkiem tego, na którym

wylądaje.

**PRZERZUĆ (REROLL):** Gdy umiejętność posiada możliwość PRZERZUCENIA, oznacza to, że otrzymujesz jedno darmowe przerzucenie kością k20 dla jednego ataku bronią wykonanego dzięki tej umiejętności. Możesz zdecydować się na przerzucenie, gdy spudłujesz.

**PUŁAPKA (TRAP):** Umieść żeton pułapki na środku obszaru, który sąsiaduje z obszarem, na którym się znajdujesz (niebieski kwadrat). Za pierwszym razem, gdy wróg aktywuje się w tym obszarze lub przemieści się na ten obszar, pułapka zostaje uruchomiona. Wszyscy wrogowie znajdujący się wewnątrz tego obszaru zostają dotknięci przez pułapkę. Następnie należy usunąć żeton pułapki. Na każdym obszarze może znajdować się maksymalnie 1 żeton pułapki jednocześnie.



Oto przykład umiejscowienia pułapki. Pułapka pozostanie tam, dopóki nie zostanie aktywowana lub nie użyjesz tej samej umiejętności, która posłużyła do umieszczenia tej pułapki, by umieścić ją w innym miejscu.

**PUŁAPKA CIĘŻAR (BEAR TRAP):** Po aktywowaniu nie do uniknięcia, a każdy wróg, na którego oddziałuje, otrzymuje KRWAWIENIE 2.

**PUŁAPKA OGNISTA (FIRE TRAP):** Po aktywowaniu zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia, a każdy wróg, na którego oddziałuje, otrzymuje OPARZENIE 4.

**ZATRUTA PUŁAPKA (POISON TRAP):** Po aktywowaniu zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia, a każdy wróg, na którego oddziałuje, otrzymuje TRUCIZNA 2.

**REGENERACJA X (REGENERATION X):** Na początku swojej tury postać z regeneracją odzyskuje X punktów zdrowia. Odzyskane zdrowie nie może przekroczyć jej maksymalnej liczby punktów zdrowia.

**ROZBROJENIE (DISARM):** ROZBROJONY bohater musi natychmiast wyczerpać wszystkie swoje kostki walki wręcz i walki dystansowej. Ten efekt uznawany jest za ZMĘCZENIE (*postacie, które są odporne na ZMĘCZENIE, są również odporne na ROZBROJENIE i nie aktywuje ono żadnych zdolności, które nie zostałyby aktywowane przez ZMĘCZENIE*).

**ROZKAZ (COMMAND):** Ten potwór podjuzda do walki innego potwora. Gdy potwór wydaje rozkaz, najsilniejszy potwór, który nie jest potworem wydającym rozkaz, zostaje natychmiast aktywowany (tak jakby była to jego własna tura, należy rozpatrzyć wszystkie efekty i stany z nim związane). Następnie rozkazujący potwór kontynuuje swoją turę. Jeśli nie ma innych potworów na planszy, ta zdolność nie wywołuje żadnych efektów.

**ROZPŁATANIE X (CLEAVE X):** Ten atak może obrać za cel do X wrogów, którzy sąsiadują z atakującym (*nie muszą sąsiadować ze sobą*). Bohaterowie wykonują tylko jeden rzut kostką, a wynik jest stosowany do wszystkich zaatakowanych postaci.

**RUCH X (MOVE X):** Cel może poruszyć się do X pól, respektując normalne zasady ruchu (strona 22).

**RZEŻ (SLAUGHTER):** Potwór z tym efektem obiera za swój cel główny żetony NPC (poza towarzyszami).

**SAM (SELF):** Celem zdolności posiadających w opisie słowo SAM może być tylko sama postać, która z nich korzysta. Na przykład: „SAM, BLOK 3” oznacza, że postać może zablokować 3 punkty obrażeń, które sama miałaby otrzymać.

**SĄSIADUJĄCY (ADJACENT):** Ten efekt dotyczy tylko celu, który znajduje się na polu sąsiadującym z postacią używającą danej umiejętności, niezależnie od zasięgu tej umiejętności.



**SKOK X (JUMP X):** Skok to specjalny rodzaj ruchu, który niesie ze sobą pewne korzyści. Na skaczącą postać nie mają wpływu kafelki terenu lub Ciemności, nad którymi przeskakuje (jedynie ten, na którym ląduje). Skacząca postać może przeskakiwać nad wrogami i nie jest otrzymywana obrażeń od upadku, choć nie otrzymuje żadnych korzyści ze skoku z poziomu 0 lochu prosto na poziom 2.

**SKRADANIE (STEALTH):** Cel otrzymuje żeton SKRADANIA. Dopóki postać posiada żeton, uważana jest za ukrytą. Postacie bez odporności na SKRADANIE nie mogą obierać za cel ukrytej postaci. Ukryta postać, dla celów określania zaangażowania w walkę, nie jest też uznawana za wroga (ale jednak wciąż nie mogą przez nią przejść, jeśli jest wrogiem). Ukryte postacie wciąż otrzymują obrażenia od ataków obszarowych takich jak UDERZENIE oraz od Ciemności. Na początku swojej następnej tury ta postać nie jest już ukryta i musi odrzucić żeton SKRADANIA.

Alternatywnie, jak robi to wielu doświadczonych zabójców, postać może zakończyć SKRADANIE wcześniej, aby zaskoczyć swój cel. Jeśli postać z żetonem SKRADANIA wykona atak bronią (X), niezależnie od tego, czy trafi, natychmiast traci żeton SKRADANIA. Z drugiej strony, gdy trafi, atak zyskuje PODWÓJNE OBRAŻENIA, jeśli atakująca postać była ukryta przed swoim celem. Nazywane jest to „zaskoczeniem”. Postacie z odpornością na SKRADANIE nie mogą zostać zaskoczone.

**SKRUCHA (PENITENCE):** Cel otrzymuje 1 punkt obrażeń nie do uniknięcia za każdą kostkę kłętwy, którą posiada. Skrucha to zazwyczaj obrażenia uboczne.

**SKUPIENIE X (FOCUS X):** Cel zyskuje X żetonów SKUPIENIA, które może później wydać, by użyć zdolności skupienia. SKUPIENIE jest zasobem, który może się kumulować.

**SKUTEK (OUTCOME):** Skutek to status otrzymany jako konsekwencja ważnego wyboru dokonanego przez gracza w trakcie opowieści. Niektóre interakcje mogą mieć różne wyniki w zależności od skutków, jakie bohaterowie odnotowali w swoich dziennikach kampanii. Skutki są usuwane tylko wtedy, gdy nakazuje tego dana interakcja.

**SPECJALNY (REDUNDANT):** Efekt specjalny oznacza, że postać może posiadać tylko jeden żeton tego konkretnego efektu. Jeśli postać miałaby otrzymać piąty żeton efektu specjalnego, należy go zignorować.

**SPOWOLNIENIE (SLOW):** Cel otrzymuje żeton SPOWOLNIENIA. W przeciwieństwie do innych stanów, SPOWOLNIENIE nie działa na początku następnej tury tej postaci, lecz utrzymuje się do momentu usunięcia. Następnym razem, gdy dana postać otrzyma efekt ruchu, traci 2 punkty ruchu z tego efektu i usuwa żeton SPOWOLNIENIA ze swojej planszy. SPOWOLNIENIE jest stanem specjalnym.

**STATUS (STATUS):** Status to nagroda związana z wyborem, którego postać dokonała w trakcie opowieści. Niektóre statusy mogą dawać dostęp do specjalnych zdolności, jakby były swego rodzaju błogosławieństwem, a inne są po prostu związane z fabułą. Niezależnie od tego, postać może mieć dowolną liczbę statusów odnotowanych w swoim dzienniku kampanii. Wszystkie statusy są usuwane podczas kolejnej fazy obozu.

**STRATOWANIE X (TRAMPLE X):** Stratowanie jest ulepszeniem ruchu. Tratująca postać może przejść przez pola, ale nie zakończyć na nich ruch, na których znajdują się wrogowie. Dodatkowo, gdy postać tratuje wrogów, zadaje im X obrażeń nie do uniknięcia. Postać nie może stratować tej samej postaci więcej niż raz podczas jednego efektu ruchu.

**SZAŁ (FURY):** Gdy trafiasz zaklęciem lub bronią, możesz odrzucić 1 SZAŁ, by uzyskać modyfikator +1 do obrażeń do swojego ataku. Możesz odrzucić tylko 1 żeton SZAŁU na turę lub reakcję (jeśli posiadasz zdolność, która jest również reakcją). SZAŁ jest zasobem, który może się kumulować.

**TARCZA X (SHIELD X):** Cel otrzymuje X żetonów TARCZY. Każdy żeton TARCZY może zostać użyty do zaabsorbowania 1 punktu

otrzymywanych obrażeń. Musisz wykorzystać wszystkie posiadane żetony TARCZY, zanim zaczniesz odejmować punkty zdrowia lub użyjesz efektu BLOKU. Nie możesz zdecydować się na przyjęcie obrażeń i zachowanie żetonów TARCZY lub też zapobiec obrażeniom za pomocą innej umiejętności, by je zachować. Żetony TARCZY są zasobem, który może się kumulować.

**TELEKINEZA X (TELEKINESIS X):** Przesuwa dowolny mały obiekt lub obiekt stały, który nie jest żetonem interakcji (pułapki, skrzynie, postacie z małą podstawą lub małe kafelki Ciemności) o X pól. Nie wpływają na niego efekty terenu, nad którym się przemieszka, a jedynie tego, na którym się zatrzymuje. Postacie przeniesione z 2 poziomu lochu prosto na poziom 0 otrzymują obrażenia od upadku (2 punkty obrażeń nie do uniknięcia).

**TOWARZYSZE (COMPANIONS):** Oprócz zwierząt, bohaterowie mogą podczas swojej podróży spotkać także cennych sojuszników, zwanych towarzyszami. Towarzysze nie posiadają punktów zdrowia. Zamiast tego posiadają wartość, która określa ich wytrzymałość. W skrócie, zostają pokonani tylko wtedy, gdy za jednym razem otrzymają obrażenia przekraczające tę wartość. W oczach potworów towarzysze traktowani są tak samo jak zwierzęta (zostają celem tylko wtedy, gdy potwór nie może w ich miejsce zaatakować żadnego bohatera). Towarzysze mogą posiadać żetony TARCZY i korzystać z efektu BLOKU jak każda postać. Towarzysze są aktywowani po turze bohatera, za którym podążają, a ich tura składa się z ruchu i ataku, dokładnie w tej kolejności (tak samo jak tura potwora). Towarzysze są zwalniani podczas fazy obozu.

**TRUCIZNA (POISON):** Cel bierze X żetonów TRUCIZNY. Na początku następnej tury tej postaci, otrzymuje ona 1 punkt obrażeń nie do uniknięcia za każdy posiadany żeton TRUCIZNY. W przeciwieństwie do KRWAWIENIA lub OPARZENIA, TRUCIZNA nie jest usuwana po zadaniu obrażeń. Jednak zawsze, gdy postać otrzymuje efekt OCZYSZCZENIA, usuwa ona również wszystkie oddziałujące na nią żetony TRUCIZNY. TRUCIZNA jest stanem, który może się kumulować.

**TRUDNY TEREN (DIFFICULT TERRAIN):** Postać, która znajdzie się pod wpływem trudnego terenu (jak woda), traci 1 punkt ruchu z bieżącego efektu ruchu. Tak jak w przypadku każdego szkodliwego terenu, postać może być dotknięta trudnym terenem tylko raz na turę.

**UCISZENIE (SILENCE):** UCISZONY bohater musi natychmiast WYCZERPAĆ wszystkie swoje kostki zręczności i mądrości. Ten efekt uznawany jest za ZMĘCZENIE (postacie, które są odporne na ZMĘCZENIE, są również odporne na UCISZENIE i nie aktywuje ono żadnych zdolności, które nie zostałyby aktywowane przez ZMĘCZENIE).

**UDERZENIE X (STRIKE X):** Uderzenie to rodzaj efektu obszarowego, który celuje w cały obszar (niebieski kwadrat) zamiast w pojedynczy cel (zwykły kwadrat). UDERZENIE X oznacza, że należy wybrać X obszarów w zasięgu i zastosować efekt dla każdej postaci, którą wybierzesz, a która znajduje się wewnątrz tych obszarów. UDERZENIE X wykonane w walce wręcz oznacza, że postać musi wybrać obszary, w których co najmniej jedno pole z nią sąsiaduje. Podobnie, UDERZENIE X przy zasięgu 1 (ZASIĘG 1, UDERZENIE X) oznacza, że postać musi wybrać X obszarów w zasięgu 1, podczas gdy UDERZENIE o nieograniczonym zasięgu oznacza, że postać może wybrać obszary znajdujące się w dowolnym miejscu na planszy.

**UJAWNIECIE (MANIFEST):** Ujawnienie to efekt przywołujący chaotyczną moc Ciemności. Aby dokonać ujawnienia, gracz musi losowo wziąć jedną runę z woreczka i pokazać ją pozostałym graczom. Nie jest to uważane za dociągnięcie runy, więc nie spowoduje to narodzin nowego kafelka Ciemności ani nie wyzwoli żadnych zdolności związanych z jej wyciągnięciem. Gdy runa zostanie ujawniona, ujawniający wyzwoli efekt specjalny związany z danym kolorem runy. Następnie należy włożyć ujawnioną runę z powrotem do woreczka. Nie umieszcza się jej na torze inicjatywy.

**UNIKALNY (UNIQUE):** To zwierzę jest poniekąd powiązane z fabułą



i nie można go przywołać na planszę w inny sposób niż za pomocą umiejętności, która pozwala go aktywować. Gdy zostanie już przywołane na planszę, każda inna umiejętność aktywująca zwierzę, którą posiada twój bohater, działa na nie normalnie.

**UNIWERSALNA KOSTKA (WILD CUBE):** Uniwersalna kostka jest kostką akcji, którą możesz używać tak, jakby była w dowolnym, wybranym przez ciebie kolorze. Gdy wydajesz uniwersalną kostkę, by użyć jednej ze swoich umiejętności bohatera (ale nie umiejętności powołania lub wyposażenia), każda liczba określona w jej efekcie jest podwajana. **Przykład:** *Uniwersalnej kostki użyto do aktywacji umiejętności: „SAM, LECZENIE 2 I TARCZA 4”. Podwajając te liczby otrzymamy „SAM, LECZENIE 4 I TARCZA 8”. Ponieważ żetony TARCZY mogą się kumulować, otrzymanie TARCZA 8 nie byłoby niemożliwe, ale LECZENIE 4 już tak.*

**WIELOSTRZAŁ X (MULTISHOT X):** Postać z tą umiejętnością może sięgnąć X różnych celów w zasięgu jednym atakiem dystansowym. Zadaje normalne obrażenia wszystkim celom, w które trafi. Należy wykonać tylko jeden rzut na atak (jeśli atakującym jest bohater).

**WIR (MAELSTROM):** To zdolność posiadana przez zwierzników. Gdy zostanie aktywowany, zwierznik musi wtasować swoje karty ataku z powrotem do talii i dobrać nowe karty na rękę (jedną na każdego bohatera rozgrywającego przygodę). W związku z tym kombinacja ataków zwierznika może się zmieniać z rundy na rundę.

**WRÓG (ENEMY):** Każda postać, która nie jest w twojej drużynie i nie jest żetonem NPC, jest uważana za wroga. Potwory są wrogami bohaterów i vice versa.

**WYCZERP (EXPEND):** Wyczerpanie jest rodzajem utraty zasobów. Gdy musisz wyczerpać kostkę akcji, przełóż dostępną kostkę akcji na pole wyczerpanych kostek akcji na swojej planszy bohatera. Wyczerpane kostki akcji można normalnie odnowić, ale nie można ich wydać na użycie umiejętności, dopóki znajdują się w tym miejscu.

**WYRZUC X+ (ROLL X+):** Jeśli podczas rzutu na atak wyrzucisz X lub więcej na k20 (zwykle 16+), otrzymujesz daną korzyść. Zdolności WYRZUC X+ zazwyczaj wzmacniają aktualny atak lub, w niektórych przypadkach, mogą wywołać efekty specjalne. Gdy tak się dzieje, zasięg tych efektów jest nieograniczony, chyba że napisano inaczej. Modyfikator do trafienia nie jest liczony do zdolności WYRZUC X+. Na przykład, jeśli wyrzucisz 13 na k20 i posiadasz modyfikator +3 do trafienia, nie oznacza to, że wynik rzutu to 16. Wynik rzutu wciąż wynosi 13.

**WYSSANIE (DRAIN):** Wyssanie jest formą kradzieży zasobów. Gdy postać wysysa coś ze swojego celu, oznacza to, że cel traci to, co jest wysysane, a następnie oddaje to postaci, która użyła tego efektu. Wysysanie zdrowia to nie to samo co zadawanie obrażeń, więc nie można na ten efekt odpowiedzieć reakcjami.

**WYTRZYMAŁOŚĆ (STURDINESS):** Wytrzymałość jest do wytrzymywania ciosów, jaką posiadają towarzysze. Wszelkie obrażenia zadane tej postaci pojedynczym ciosem, które są poniżej tej wartości, są ignorowane, tak jakby je zaabsorbowała (nawet obrażenia nie do uniknięcia). Jeśli jednak zadane obrażenia przewyższają tę wartość o co najmniej 1 punkt, postać zostaje pokonana. Bohaterowie mogą użyć swoich umiejętności BLOKU, aby zniwelować obrażenia, które przewyższałyby wytrzymałość towarzysza. Mogą także dać towarzyszom żetony TARCZY (pamiętając, że są one zużywane, gdy tylko towarzysz otrzymuje obrażenia, a nie dopiero wtedy, gdy te obrażenia przewyższają jego wytrzymałość).

**ŻĄDNY KRWI (BLOODSEEKER):** Żądny krwi potwór obiera za swój cel główny najsłabszego bohatera (tego, który w danym momencie ma najmniejszą ilość zdrowia).

**ZAMIANA (SWAP):** ZAMIANA polega na zamianie pozycji dwóch obiektów na planszy. Pierwszy obiekt natychmiast zajmuje pozycję, którą zajmował drugi obiekt i na odwrót. Postacie, które po raz pierwszy w tej turze wchodzi na szkodliwy teren lub na kafelek Ciemności podlegają jego efektom. Każdy efekt ZAMIANY określa,

jakie objekty zamienia.

**ZAPŁAĆ X ŻYCIA (PAY X LIFE):** Niektóre zdolności wymagają od bohatera nieco więcej, by ich użyć. Gdy umiejętność wymaga od bohatera zapłacenia życiem, musi on najpierw odjąć określoną liczbę punktów zdrowia (obrażenia nie do uniknięcia), zanim przystąpi do rozstrzygnięcia jakichkolwiek innych efektów. Bohater nie może użyć umiejętności o koszcie ZAPŁAĆ X ŻYCIA, jeśli utrata zdrowia spowoduje, że zostanie znokautowany.

**ZASADZKA (AMBUSH):** Potwór z zasadzką porusza się po granicy snu i jawy, migając z jednego punktu do drugiego. Kiedy potwór użyje zasadzki, należy usunąć go z planszy. Następnie postać, która jest celem głównym tego potwora (lub ta, która ją kontroluje, jeśli był to towarzysz lub zwierzę) wybiera niezajęte sąsiadujące z nią pole, na którym zostanie umieszczony potwór. Jeśli to pole jest terenem szkodliwym, potwór odczuwa jego efekty tak, jakby wyładował na nim po wykonaniu SKOKU.

**ZASIĘG KOSTKI (CUBE RANGE):** Termin ten odnosi się do zasięgu efektu, który jest określany przez kolor kostki wydanej na użycie danej umiejętności lub reakcji.

**ZASIĘG X (RANGE X):** Zasięg jest zawsze mierzony w obszarach (niebieskie kwadraty). Zasięg 1 może wycelować w dowolne pole znajdujące się wewnątrz niebieskiego obszaru oddalonego o 1 obszar, natomiast zasięg 2 może wycelować w pole wewnątrz obszaru oddalonego o 2 dwa obszary itd.

**ZASTRASZENIE X (INTIMIDATE X):** Postać otrzymuje modyfikator -X do obrażeń za każdy posiadany żeton ZASTRASZENIA. W przeciwieństwie do innych stanów, ZASTRASZENIE nie działa na początku jej następczej tury, lecz utrzymuje się do momentu usunięcia. Następnym razem, gdy postać wykonuje atak (atak bronią lub atak zaklęciem), niezależnie od tego, czy trafia w cel, usuwa wszystkie posiadane żetony ZASTRASZENIA. ZASTRASZENIE jest stanem, który może się kumulować.

**ZMĘCZENIE X (FATIGUE X):** ZMĘCZONY bohater musi natychmiast WYCZERPAĆ X ze swoich dostępnych kostek akcji. Jeśli bohater nie posiada wystarczającej liczby kostek akcji, musi wyczerpać wszystkie swoje dostępne kostki akcji i uznać efekt za rozpatrzony.

**ZNAK ŁOWCY (RANGER'S MARK):** Kiedy postać zostaje oznaczona, otrzymuje żeton ZNAKU ŁOWCY. Wszystkie ataki bronią i ataki zaklęciami wykonane przez łowcę przeciwko oznaczonej przez niego postaci zadają +1 do obrażeń. Jak wspomniano wcześniej, obrażenia te są podwajane, jeśli postać zaliczy trafienie krytyczne.

**ZNOKAUTOWANIE (KNOCK DOWN):** Cel otrzymuje żeton ZNOKAUTOWANIA. W przeciwieństwie do innych stanów, ZNOKAUTOWANIE nie działa na początku następczej tury postaci, lecz utrzymuje się do momentu usunięcia. Następnym razem, gdy dana postać otrzyma efekt ruchu, efekt przestaje działać, a żeton ZNOKAUTOWANIA jest usuwany z planszy. ZNOKAUTOWANIE jest stanem specjalnym.

**ZWIADOWCA (RECKONER):** Zwiadowca obiera za swój cel główny najbardziej zepsutego bohatera (tego, który w danym momencie ma największą liczbę kostek klątwy).

**ZWIERZĘ (PET):** Niektórzy bohaterowie mają swoich towarzyszy. Każdy z nich ma swój żeton oraz kartę z atrybutami. Szczegóły dotyczące zwierząt znajdziesz na stronie 9.

**ŻETON NPC (NPC TOKEN):** NPC to osoby postronne w kampanii. Niektóre żetony reprezentują twoich towarzyszy na planszy, podczas gdy inne po prostu symbolizują innych NPC, takich jak „wieśniacy” czy „dzieci”. Żeton NPC jest obiektem stałym i za każdym razem, gdy jest używany, podlega swoim specjalnym zasadom. Każda przygoda dokładnie opisuje, jak dane żetony wchodzi w interakcję z graczami i bieżącą przygodą.



# ŻETONY WEDŁUG TYPU

**Stany specjalne** (postać może posiadać tylko żeton każdego z nich jednocześnie):



ZNOKAUTOWANIE



ZNAK ŁOWCY



SPOWOLNIENIE



SKRADANIE



OGŁUSZENIE

**Dodatkowe żetony zasobów** (postać może posiadać dowolną ich liczbę, by ułatwić sobie śledzenie dodatkowych zasobów, które otrzymała):



OBRAŻENIA +1



RUCH +1



ZDROWIE +30

**Stany, które mogą się kumulować** (postać może posiadać do 4 żetonów każdego z nich jednocześnie):



KRWAWIENIE



OPARZENIE



ZASTRASZENIE



TRUCIZNA

**Obiekty** (zwykle umieszczane są one na mapie, karcie potwora, planszy potwora lub na torze inicjatywy):



PUŁAPKA NA NIEDŹWIEDZIE



SKRZYNIA



WYDARZENIE



PUŁAPKA OGNISTA



INICJATYWA



INTERAKCJA

**Żetony zasobów, które mogą się kumulować** (postać może posiadać do 4 żetonów każdego z nich jednocześnie):



SKUPIENIE



OWOC ŻYCIA



SZAŁ



NPC (6 kolorów)



ZATRUTA PUŁAPKA



CZAS

**Symbole** (symbole te znajdują się na kartach potworów lub kafelkach mapy i reprezentują efekty, które nie są powiązane z żadnym stanem):



KI



TARCZA



TRUDNY TEREN



DUŻY POTWÓR



# Skrót zasad i wskazówki

## Schemat tury bohatera

Oto co dzieje się, gdy znacznik inicjatywy dotrze do karty bohatera i nadchodzi jego czas na działanie:

1. Na początku tury bohatera należy rozpatrzyć każdy stan, który posiada (KRWAWIENIE, TRUCIZNA, OGŁUSZENIE i tak dalej).
2. Następnie należy rozpatrzyć każdą zdolność pasywną bohatera, która aktywuje się na początku jego tury.
3. Następnie, w dowolnej kolejności, bohater może:
  - **Wykonać darmową akcję ruchu;** (*Jeśli przerwiesz swój ruch, by wykonać jakąkolwiek akcję kostek, stracisz wszystkie niewydane punkty ruchu.*)
  - **Wykonać do dwóch akcji kostek (wydać kostki akcji, by użyć umiejętności);**
    - *Wykonując akcje kostek, bohater może wydać jedną kostkę akcji, by wykonać dodatkową akcję ruchu.*
  - **Wykonać dowolne z poniższych pomniejszych akcji maksymalnie raz na turę:**
    - Użycie zdolności skupienia\*;
    - Wykorzystanie przedmiotu jednokrotnego użytku\*;
    - Wymiana przedmiotów;
    - Interakcja;
    - Otwarcie drzwi;
    - Przeszukanie skrzyni;
      - *Pomniejszych akcji nie można wykonać, gdy bohater jest **zaangażowany w walkę**, chyba że mają symbol „\*“.*
  - **Wykonać dobrowolną akcję odnowienia**
    - Oznacza to koniec tury bohatera.
    - **Akcja odnowienia:** *Bohater odzyskuje wszystkie swoje wydane i wyczerpane kostki akcji. Za karę dobiera też kostkę kłótny, która blokuje jedną z jego umiejętności. Ilość dobieranych kostek kłótny opisana jest w każdej przygodzie.*

**WAŻNE:** Jeśli bohaterowi w dowolnym momencie (nawet poza turą) zabraknie kostek akcji, należy natychmiast wykonać akcję odnowienia. Nie kończy to jednak tury bohatera, tak jak w przypadku dobrowolnej akcji odnowienia. Nazywa się to **obowiązkową akcją odnowienia**.

## Reakcje

Reakcje to natychmiastowe działania, które bohater może podjąć nawet poza swoją turą. Oznaczone są symbolem błyskawicy (⚡).

**Nie liczą się jako jedna z dwóch akcji kostek, które bohater może wykonać podczas swojej tury, nawet jeśli zostaną podjęte w jej trakcie.**

- Efekt wyzwalający reakcję ma miejsce wtedy, gdy bohater jest **zagrożony**, czyli w momencie, gdy otrzymałby obrażenia, **którym można zapobiec** (*Wszystkie obrażenia są obrażeniami, którym można zapobiec, o ile wyraźnie nie określono, że nie można ich uniknąć, jak w przypadku Ciemności i stanów.*)
- Bohater może zareagować, by ochronić cel inny niż on sam. Reakcje ze słowem kluczowym „SAM” mogą być

natomiast wykonane tylko wtedy, gdy sam bohater znajduje się wśród postaci, które otrzymują obrażenia.

- Podobnie jest z efektem ODWETU, który działa tylko wtedy, gdy bohater sam zostanie zaatakowany.

## Korzystanie z umiejętności

Aby użyć umiejętności, bohater musi wydać jedną ze swoich dostępnych kostek akcji, odpowiadającą kolorowi wybranej umiejętności. Liczy się to jako jedna akcji kostki.

Kostkę należy umieścić w slocie danej umiejętności na swojej planszy. Pozostanie tam ona do czasu, aż bohater odzyska ją, wykonując akcję odnowienia lub poprzez inny efekt, który mu na to pozwoli.

Zasięg efektu umiejętności określony jest przez jej kolor:

- **Walka wręcz (żółte):** Cel musi znajdować się na sąsiadującym polu.
- **Walka dystansowa (czerwone):** Cel musi znajdować się maksymalnie w odległości jednego obszaru (niebieski kwadrat).
- **Zwinność (zielone):** Efekty ruchu zawsze dotyczą samego bohatera, chyba że określono to inaczej. Dodatkowe efekty zręczności mogą być skierowane na postać znajdującą się w dowolnej odległości (nieograniczony zasięg).
- **Mądrość (niebieskie):** Cel może znajdować się w dowolnej odległości (nieograniczony zasięg).
- **Bohater zawsze może obrać za cel samego siebie, jeśli w opisie nie określono wyraźnie innych celów.**

Efekty umiejętności muszą być rozpatrywane w kolejności: **Należy przestrzegać kolejności, w jakiej są napisane, od lewej do prawej, zwracając szczególną uwagę na interpunkcję.**

Gdy efekt jasno określa cele, ograniczenie to ma zastosowanie do każdego efektu, który znajduje się po wymienionym celu, aż do znaku średnika. Ograniczenia dotyczące celu są określone przed efektami, których dotyczą, oddzielone przecinkiem.

- **Przykład 1:** *SAM, LECZENIE 2 W tym przypadku LECZENIE 2 dotyczy tylko bohatera, który użył umiejętności.*
- **Przykład 2:** *DO DWÓCH CELÓW, 2 PUNKTY OBRAZEŃ W tym przypadku należy zadać 2 punkty obrażeń każdemu z maksymalnie dwóch celów w zasięgu.*

Niektóre umiejętności mają dwa lub więcej efektów. Nazywane są one „umiejętnościami wieloefektowymi”. Należy rozpatrywać te efekty jeden po drugim.

- **Przykład 3:** *RUCH 3; DO DWÓCH CELÓW, 2 PUNKTY OBRAZEŃ W tym przypadku bohater może poruszyć się o 3 pola, a następnie zadać 2 punkty obrażeń każdemu z maksymalnie dwóch celów w zasięgu.*

Efekty umiejętności są zazwyczaj obowiązkowe, jednak w opisie wielu z nich użyto słowa „do”, które pozwala na to, by wybrana liczba wynosiła 0 i tym samym efekt ten nie zostanie zastosowany.

Bohater nie może być też zmuszony do rozstrzygnięcia efektu, którego nie jest w stanie wykonać, jak na przykład otrzymanie piątego żetonu, który można kumulować lub obranie za cel postaci, która jest poza zasięgiem. W takich przypadkach efekt jest uznawany za nieważny.

- Bohater może użyć umiejętności, nawet jeśli wie, że niektóre efekty będą nieważne.

Wszystkie szczegóły dotyczące umiejętności znajdziesz na stronie 24.



## Rzuty na atak

Gdy pojawia się ikona skrzyżowanych mieczy (✂), oznacza to, że musisz wykonać **atak bronią**. Rzuć kością k20 i sprawdź, czy otrzymany wynik odpowiada celności twojej broni, wymaganej do zadania obrażeń.

**W Chronicles of Drunagor: nie ma „ataków podstawowych”, a jedynie efekty umiejętności, zdolności klasowych i wyposażenia, które umożliwiają wykonywanie ataków bronią.**

- Ataki bronią są przeprowadzane za pomocą wyposażonej broni. Wynik, jaki musisz uzyskać na k20 oraz bazowe obrażenia danego ataku są określone na jego karcie.
- Bohater **nie może** wykonywać ataków bronią dystansową, gdy jest **zaangażowany w walkę**.
  - Ataki bronią dystansową to ataki wykonywane poprzez akcje z wykorzystaniem czerwonej kostki akcji lub poprzez zdolności skupienia i rozkazy wykonane przy użyciu broni dystansowej.
  - Więcej szczegółów o zaangażowaniu w walkę znajdziesz na stronie 13.
  - *Ataki bronią wykonywane poprzez akcje z wykorzystaniem żółtej kostki, nawet jeśli postać wyposażona jest w broń dystansową, uznawane są za ataki wręcz, a ataki bronią wykonywane poprzez akcje z wykorzystaniem czerwonej kostki, nawet jeśli postać jest wyposażona w broń do walki wręcz, uznawane są za ataki dystansowe. W Chronicles of Drunagor kolor kostki akcji jest ważniejszy niż typ broni.*
- Wykonując atak bronią, otrzymujesz premię +2 do trafienia, jeśli znajdujesz się na terenie położonym wyżej niż obrany cel, lub karę -2 do trafienia, jeśli znajdujesz się na terenie położonym niżej niż obrany cel.
- Wykonując atak bronią, otrzymujesz karę -2 do trafienia, jeśli znajdujesz się na kafelku Ciemności.
- Rzuć kością k20, rozpatrz modyfikatory (jeśli je posiadasz) i sprawdź wynik. Jeśli wynik jest **równy lub przewyższa** celność twojej broni, trafiasz. W innym przypadku chybiasz.
- Jeśli wyrzucisz **20** na k20 (*bez dodawania modyfikatorów*), jest to **trafienie krytyczne**, które zadaje podwójne obrażenia!
- Jeśli wyrzucisz **1** na k20, jest to **krytyczne pudło**. Oznacza to, że *atak chybia, nawet jeśli modyfikator sprawiłby, że wynik byłby wystarczający do trafienia*.
- Każdy efekt ataku bronią, który jest oddzielony przecinkiem i znajduje się **po** premiach do trafienia, uznawany jest za obrażenia uboczne i jest rozpatrywany tylko wtedy, gdy atak zadaje obrażenia swojemu celowi.
- Wiele umiejętności pasywnych powoduje dodatkowe efekty, jeśli rzut na atak wyniesie 16+ lub 18+. Oznacza to, że wyrzucona liczba musi być równa lub wyższa od wskazanej, **nie licząc modyfikatorów do ataku**.

## Akcja odnowienia

W miarę wykonywania akcji, twoja pula kostek akcji będzie się wyczerpywała. Odzwierciedla to wpływ czasu, zmęczenia i oddziaływania Ciemności na bohatera.

- Gdy wykonujesz akcję odnowienia (niezależnie od tego, czy była ona dobrowolna, czy też obowiązkowa), weź **wszystkie** swoje wydane i wyczerpane kostki akcji przydzielone do umiejętności i znajdujące się na polu wyczerpanych kostek akcji i umieść je w swojej puli dostępnych kostek akcji.
- **Musisz** także wziąć **kostki kłątwy** i przypisać je do umiejętności bohatera. Standardowo liczba kostek wynosi **1**, ale niektóre przygody mogą określać, czy kara ta jest podwajana.
- **Dobrowolne akcje odnowienia** wykonywane są przez bohatera w trakcie jego tury, gdy się na to zdecyduje. By wykonać dobrowolną akcję odnowienia, bohater musi

mieć nie więcej niż dwa różne kolory dostępnych kostek akcji. Wykonanie dobrowolnej akcji odnowienia kończy turę bohatera.

- **Obowiązkowe akcje odnowienia** wykonywane są w momencie, gdy bohaterowi skończą się dostępne kostki akcji. Może to nastąpić zarówno w trakcie jego tury, jak i poza nią. Obowiązkowa akcja odnowienia nie kończy tury bohatera, jeśli wykonywana jest w jej trakcie.

## Używanie zdolności skupienia

Użycie zdolności skupienia może być pomniejszą akcją lub reakcją, w zależności od zdolności skupienia danego bohatera. Zdolności skupienia, które są reakcjami są oznaczone ikoną błyskawicy (jak każda reakcja), podczas gdy wszystkie inne są uważane za pomniejsze akcje.

Aby użyć jednej ze swoich zdolności skupienia, bohater musi zadeklarować chęć jej użycia i odrzucić wymaganą liczbę żetonów skupienia ze swojej planszy.

- Zdolności skupienia, które są jednocześnie atakami bronią (✂) mają zasięg zależny od rodzaju wyposażonej broni bohatera. Broń do walki wręcz zamienia zdolności skupienia w ataki bronią do walk wręcz, podczas gdy broń dystansowa zmienia zdolności skupienia w ataki bronią dystansową, przez co bohater podlega również ograniczeniom dotyczącym zaangażowania w walkę.
- Zdolności skupienia, które nie są atakami bronią, mają nieograniczony zasięg (choć mogą posiadać ograniczenia dotyczące celu, takie jak „SAM”).
- Zdolności skupienia, które przyznają punkty ruchu, gdy nie określają wyraźnie, która postać może je otrzymać, zawsze oznaczają, że to bohater używający zdolności jest celem takiego efektu.
- Wszystkie szczegóły dotyczące zdolności skupienia znajdziesz na stronie 31 tej instrukcji.

## Korzystanie z przedmiotów jednokrotnego użytku

Użycie przedmiotu jednokrotnego użytku jest pomniejszą akcją. Bohater może użyć tylko tego przedmiotu jednokrotnego użytku, który ma w swojej sakwie (lub na swojej planszy, jeśli chodzi np. o Owoc życia).

- Przedmioty jednokrotnego użytku są odrzucane po ich użyciu.
- Ponieważ użycie przedmiotu jednokrotnego użytku jest pomniejszą akcją, należy pamiętać, że bohater może użyć tylko jednego z tych przedmiotów na turę.

## Wymiana przedmiotów

Wymiana przedmiotów jest podstawową akcją bohatera, która pozwala mu na interakcję z jego wyposażeniem lub na przekazanie lub zabranie przedmiotów innej postaci. Gdy bohater wykonuje tę pomniejszą akcję, może zrobić jedną z poniższych rzeczy:

- **Wyposaż / odtóż:** Zamień **dowolny** wyposażony przedmiot na kartę tego samego typu ze swojej sakwy lub po prostu wyposaż lub odtóż przedmiot, który posiadasz;
- **Oddaj przedmiot:** Oddaj **dowolną** kartę ze swojej sakwy bohaterowi znajdującemu się na sąsiadującym polu. Ten bohater chowa przedmiot do swojej sakwy;
- **Weź przedmiot:** Weź **dowolną** kartę z sakwy sąsiadującego z tobą bohatera (o ile się na to zgodzi). Musisz natychmiast użyć otrzymanego przedmiotu (jeśli jeszcze możesz to zrobić w tej turze) lub schować go do swojej sakwy.

**Ważne:** Nie można wymienić przedmiotu, jeśli jest na nim kostka akcji.



**Ważne:** Każdy dwustronny przedmiot, z którym wchodzisz w interakcję, należy trzymać aktualną stroną do góry. Nie odwraca się go z powrotem na drugą stronę poprzez odłożenie go lub oddanie innemu graczowi.

**Ważne:** Gdy otrzymujesz nowy przedmiot, a twoja sakwa jest pełna, możesz natychmiast odrzucić inny przedmiot, żeby zrobić miejsce. Odrzucenie przedmiotu w ten sposób nie liczy się jako użycie go.

## Interakcja

Aby wejść w interakcję z punktem interakcji, bohater musi z nim sąsiadować i wykonać pomniejszą akcję interakcja. Każdy punkt interakcji ma przypisaną do niego ilustrację znajdującą się w *Księdze interakcji*. Gdy bohater wchodzi w interakcję, musi:

- Otworzyć *Księgę interakcji* na stronie opisanej przez instrukcję przygotowania.
- Wybrać jedną z przedstawionych opcji i przystąpić do jej rozstrzygnięcia. Wszystkie rozwiązania można znaleźć w odpowiednim dziale *Księgi przygód*.
- Rozwiązania zwykle uznają za beneficjenta efektów bohatera, który je wybrał. Niektóre z nich mogą jednak określać, że beneficjentem efektów jest przywódca drużyny lub inna postać. Zawsze, gdy tak jest, będzie to opisane.

## Otwieranie drzwi

Otwarcie drzwi to pomniejsza akcja, która **nie przerywa twojego ruchu**. Gdy bohater poruszy się o 2 pola i otworzy drzwi, po zakończeniu rozstawienia będzie mógł wznosić swoją turę i poruszyć się o trzecie pole.

- Po otwarciu, drzwi ujawnią nowe instrukcje dotyczące rozstawienia. Żółta strzałka (👉) wskazuje pozycję, w jakiej znajdowały się otwarte drzwi w stosunku do nowego rozstawienia.
- Drzwi mogą dodawać nowe mechaniki specjalne, zasady specjalne, a nawet rozpocząć sekwencję zakończenia. Każde drzwi określają dokładnie, co wnoszą do rozgrywki.

## Przeszukanie skrzyni

Aby przeszukać skrzynię, bohater musi z nią sąsiadować i wykonać pomniejszą akcję przeszukania skrzyni. Kiedy to robi, musi:

- Pociągnąć kartę skrzyni z talii skrzyń.
- Rzucić kostką pułapki, by sprawdzić, czy w skrzyni nie było pułapki.
- Więcej o skrzyniach znajdziesz na stronie 31 tej instrukcji.

## Tury towarzyszy i zwierząt

Niektórzy bohaterowie posiadają zdolność przyzywania zwierząt do pomocy. Ponadto, podczas swoich przygód możesz natknąć się na postacie, które chętnie dołączą do ciebie, by walczyć z Ciemnością. Bez względu na to, czy jest to zwierzę, czy też towarzysz, sojusznicy ci kierują się zestawem zasad, które są bardzo podobne:

- Zwierzęta i towarzysze wykonują swoje tury zaraz po turze tego, który je kontroluje. Ich tura składa się z akcji ruchu, a następnie ataku, w tej kolejności.

**Ważne:** Niektórzy towarzysze, jak Tharmagar, mają specjalną sekwencję tur. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w *Księdze przygód*.

- Potwory uznają zwierzęta i towarzyszy za mniejszy priorytet. Zaatakują ich tylko wtedy, gdy atak zmarnowałby się, nie sięgając żadnego bohatera.

**Ważne:** Jeśli potwór ma możliwość zaatakowania wielu celów, czyli posiada efekty takie jak ROZPLATANIE, WIELOSTRZAŁ lub UDERZENIE, obierze za cel również zwierzę lub towarzysza, o ile tylko będzie mógł to zrobić, nie rezygnując przy tym z atakowania

bohatera. Nie rezygnuje więc z zaatakowania dwóch bohaterów, by zaatakować bohatera i zwierzę lub towarzysza, ale zaatakują zwierzę lub towarzysza wraz ze swoim celem głównym, jeśli mogą to zrobić, wykonując odpowiednią akcję ruchu.

- Zwierzęta i towarzysze to jednak inne postaci. Wszystkie zdolności bohatera, które oddziałują na zwierzęta, nie działają na towarzyszy.
- Niektóre efekty dają bohaterowi możliwość aktywowania zwierząt. Aktywacja oznacza rozpoczęcie tury zwierzęcia lub przywołanie (lub ponowne przywołanie) zwierzęcia na planszę.
- Przywołane zwierzęta zajmują niezajęte pole sąsiadujące z bohaterem, który je przywołał i natychmiast są dotknięte szkodliwym terenem lub kafelkiem Ciemności, na którym się pojawiły.
- Więcej szczegółów na temat zwierząt i ich tur znajdziesz na stronie 9 tej instrukcji.
- Więcej szczegółów na temat towarzyszy i ich tur znajdziesz na stronie 15 tej instrukcji.

## Znokautowanie bohatera

Gdy zdrowie bohatera spadnie do 0, zostaje on znokautowany i należy w kolejności wykonać następujące czynności:

- Położyć figurkę bohatera (jako przypomnienie);
- Usunąć wszystkie stany, które posiada bohater (żetony zasobów zostają zachowane);
- Odnowić wszystkie swoje kostki akcji (**znokautowany bohater nie otrzymuje kostek kłótwy**);
- Przypisać jedną kostkę urazów do umiejętności.
- Usunąć wszystkie aury bohatera zapisane w dzienniku kampanii.
- Podczas gdy bohater jest znokautowany, nie może być celem żadnego ataku ani efektu i nie może wykonać żadnej akcji ani reakcji.
- Na początku swojej następnej tury bohater odzyskuje oddech i wszystkie punkty zdrowia. Należy postawić jego figurkę i kontynuować swoją turę jak zwykle.
- Jeśli bohater w trakcie swojej tury zostanie znokautowany przez otrzymanie obrażeń od stanu, może natychmiast odzyskać oddech i kontynuować swoją turę.

## Narodziny Ciemności

Gdy znacznik inicjatywy dojdzie do karty runy na torze inicjatywy, oznacza to, że nadszedł czas na turę Ciemności i musisz wykonać poniższe działania:

- Wylosuj wskazaną przez kartę liczbę run;
- Znajdź pasujący kafelek Ciemności i umieść go na planszy zgodnie z zasadami dotyczącymi zachowania Ciemności;
  - *Ciemność zawsze próbuje osiągnąć najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się na kafelku Ciemności.*
  - *Jeśli w momencie wylosowania runy 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.*
  - *Jeśli kafelek nie mieści się na mapie, musi zostać przełamany i zastąpiony trzema małymi kafelkami Ciemności, które będą podążać za swoim celem.*
- Więcej na temat rozmieszczania kafelków Ciemności znajdziesz na stronie 44 tej instrukcji.
- Umieść runy na ich pozycjach na torze inicjatywy.
- Następnie odwróć kartę — ma ona dwie strony.



## Efekty Ciemności








Gdy znajdzie się na planszy, Ciemność ma następujące efekty:

- Zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia bohaterowi, towarzyszowi lub zwierzęciu, które zostało przez nią złapane, weszło na kafelki Ciemności po raz pierwszy w swojej turze lub zakończyło na nim swoją turę;
- Nakłada karę -2 do trafienia dla wszystkich ataków bronią wykonywanych przez bohaterów znajdujących się na kafelku Ciemności;
- Daje premię +2 do obrażeń wszystkim potworom, które znajdują się na kafelku Ciemności. *Karty ataku dowódcy, zwierzchnika i bossa nie otrzymują tej premii, jedynie ich karty ataku potwora.*

## Rozstawienie

Każde drzwi, jak również wiele wydarzeń, nakazuje dodanie nowego rozstawienia. Zazwyczaj nowe rozstawienia są kontynuacją istniejącego lochu, symulując proces eksploracji lochu.

- Nowe rozstawienie należy zawsze przeprowadzić zgodnie z orientacją pierwszego rozstawienia,
- Za każdym razem, gdy gra nakazuje dodanie nowego rozstawienia, rozgrywka zostaje wstrzymana do czasu zakończenia rozstawienia.
- Do wszystkich instrukcji dotyczących rozstawienia dołączone są ilustracje z niektórymi obiektami, które należy dodać do planszy. Każdy z nich musi być umieszczony dokładnie w miejscu opisanym przez instrukcję. Należy umieścić wszystkie elementy przeznaczone do rozgrywki solo (powyżej linii przerywanej), biorąc pod uwagę rozmiar swojej drużyny.

	1 biały potwór - <b>Rekrut</b>
	1 biały potwór: <b>Kultysta Cienia</b>
	1 żeton skrzyni
-----	
	2+: Szary potwór - <b>Rekrut</b>
	3+: Biały potwór - <b>Rekrut</b>
	4+: Szary potwór - <b>Rekrut</b>
	5+: Biały potwór - <b>Rekrut</b>

W tym przykładzie, jeśli w drużynie jest czterech bohaterów, należy umieścić łącznie 1x Biały potwór: Kultysta Cienia (rekrut); 1x żeton skrzyni; 2x Szary potwór (losowy) - rekrut; 2x Biały potwór (losowy) - rekrut (5 potworów i 1 skrzynia).

## Przywoływanie potworów

Instrukcja dotycząca rozstawienia zazwyczaj nakazuje przywołać potwory na jeden z dwóch następujących sposobów:

- **Szary potwór: Zgniłe Mięso (rekrut):** W tym przypadku należy przywołać Szarego potwora: Zgniłe Mięso z rangą rekruta.
- **Szary potwór (rekrut):** W tym przypadku przywoływanego potwora należy wybrać losowo spośród wszystkich szarych potworów z rangą rekruta.

Aby przyspieszyć rozgrywkę, warto podczas przygotowania gry posortować potwory na osobne talie ze względu na ich typ i rangę.

Większość potworów w *Chronicles of Drunagor* ma dwa lub nawet trzy różne zachowania, co urozmaica grę i sprawia, że stanowią większe wyzwanie. Instrukcja dotycząca rozstawienia nie określa, jakiego rodzaju zachowania musi używać potwór, którego przywołujesz, co oznacza, że powinno się przywołać jego standardową wersję.

Nie jest to jednak zasadą, a jedynie sugestią.

Za każdym razem, gdy przywołujesz potwora, możesz zdecydować się na przywołanie dowolnego z jego wariantów, jeśli chcesz urozmaicić rozgrywkę.

**Ważne:** Zwróć uwagę na to, że te potwory, choć zaprojektowane w myśl tych samych ogólnych zasad, ze względu na różnice w obieraniu celu mogą okazać się bardziej wymagające niż ich standardowe wersje.

## Przywoływanie dowódców i zwierzchników

Dowódcy i zwierzchnicy to specjalny rodzaj potworów. Aby prawidłowo ich przywołać, należy zwrócić uwagę na kilka szczegółów dotyczących ich mechaniki. Jak zwykle, proces ten za pierwszym razem może być wydawać się skomplikowany, ale z czasem staje się łatwiejszy.

Gdy otrzymujesz polecenie przywołania dowódcy lub zwierzchnika, musisz:

- Umieścić jego figurkę na planszy, a jego kartę na torze inicjatywy, tak jak w przypadku każdego potwora;
- Następnie dobrać karty ataku dowódcy (lub karty ataku zwierzchnika) — po jednej za każdego gracza (bohatera) w drużynie;
- Ustalić jego zdrowie początkowe, czyli zdrowie pomnożone przez wartość CP wskazaną przez instrukcję.

**Ważne:** Wartość CP jest zmienna, a „liczba graczy” w tym przypadku oznacza wielkość drużyny.

**Przykład:** W drużynie z trzema bohaterami, CP 2 + ilość graczy wynosiłoby 5 (2+3). Tak więc, jeśli na karcie dowódcy byłoby 8 punktów zdrowia, jego zdrowie początkowe wynosiłoby 40 (5 x 8 = 40).

## Przegranie przygody

Przygoda może zakończyć się w dwojaki sposób. Albo bohaterom uda się zrealizować cel, albo poniosą porażkę, gdy otrzymają więcej **kostek urazów** lub **kostek kławy** niż jest to dozwolone, albo **gdy wyciągną ostatnią runę z woreczka**.

- Bohater ginie w momencie, gdy zdobędzie szóstą kostkę kławy;
- Bohater ginie w momencie, gdy zdobędzie drugą kostkę urazów;
- Drużyna przegrywa w momencie wylosowania ostatniej runy z woreczka, który staje się pusty;

Przegranie przygody nie wpływa negatywnie na całą kampanię. Drużyna może ponownie rozegrać dany rozdział, ale musi cofnąć wszelkie postępy, jakie poczyniła w trakcie tej przygody.



# CHRONICLES



OF DRUNAGOR