

# CHRONICLES OF DRUNAGOR

## AGE OF DARKNESS

# § Zacznij tutaj!

Ten poradnik pomoże ci przygotować i rozpocząć pierwszą przygodę dla jednego gracza w świecie Drunagoru, a także nauczy cię wszystkich podstawowych zasad gry. Przewidziany na około pół godziny rozgrywki poradnik zawiera pierwszy rozdział „Wołanie o pomoc”.

## 1. Rozpakuj swojego bohatera

By postawić pierwsze kroki w *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*, musisz wybrać bohatera, który będzie cię reprezentował. W tym poradniku wykorzystano krasnoludzkiego wojownika Vorna. Gdy zaznajomisz się już z podstawowymi zasadami gry, możesz przetestować i sprawdzić też innych bohaterów. Każdy z nich ma swoje cechy szczególne i zdolności.

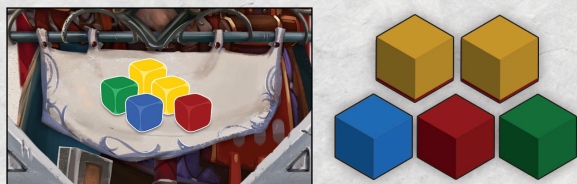
- Weź figurkę, kartę inicjatywy i planszę bohatera Vorna wraz z jego wyposażeniem startowym wybranym na podstawie bieguści określonych na jego planszy.



## 2. Weź swoje kostki akcji

W *Age of Darkness* zarządzanie akcjami wykonywanymi przez bohatera oparte jest na systemie rotacji kostek. W każdej turze możesz użyć do dwóch takich kostek, by aktywować swoje umiejętności. Kostki przydziela się do przeznaczonych na nie miejsc na umiejętności, z której efektu chcesz skorzystać. Liczba kostek akcji, z którymi postać rozpoczyna grę, a także ich kolory, określone są na jej karcie inicjatywy.

- Weź kostki przeznaczone dla Vorna.



## 3. Przygotuj swojego bohatera

Główne akcje bohatera określone są na jego planszy bohatera. Znajdziesz tam informacje potrzebne do zarządzania swoim bohaterem w trakcie gry.

- Umieść swoje kostki akcji i wyposażenie startowe w odpowiednich miejscach na swojej planszy bohatera.
- Ustaw początkowe zdrowie Vorna, umieszczając kostkę zdrowia (różową) na liczbie znajdującej się na ciemniejszym tle.



## 4. Wybierz powołanie bohatera

Poza własnymi zdolnościami, każdy bohater wybiera także swoje powołanie w przygodzie. Daje to większe możliwości personalizacji bohatera i dostęp do dodatkowych umiejętności. Istnieje pięć powołań do wyboru: **taktyk, obrońca, przywódca, napastnik i wzmacniacz**.

Na potrzeby tego samouczka musisz jednak wybrać powołanie obrońcy. Weź swoje dwie karty umiejętności powołania (I i II) i umieść je obok swojej planszy bohatera.



- Powołanie obrońcy posiada umiejętność pasywną (**Krzepa**), która daje Vornowi +3 do maksymalnego zdrowia. Podnieś odpowiednio jego zdrowie.

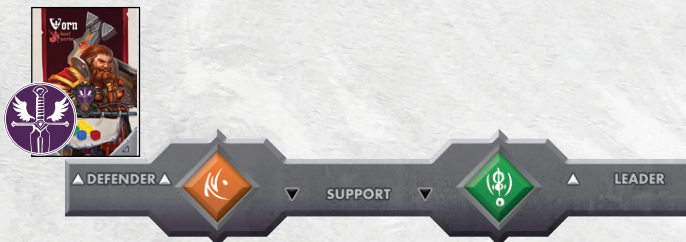
## 5. Przygotowanie toru inicjatywy

Tor inicjatywy pomaga zarządzać kolejnością **tur** podczas **rundy**. Jest w zasadzie linijką pilnującą kolejności, w jakiej wszystkie postacie wykonują swoje tury.

Rundę zawsze rozpoczyna karta, która zajmuje pierwszy slot na górze toru inicjatywy. Gdy tylko wszystkie postacie z danej karty zakończą swoją turę, należy przesunąć znacznik inicjatywy na kolejną kartę na torze, zachowując kolejność: góra (lewo - prawo), dół (lewo - prawo).

Gdy wszystkie postacie zakończą swoje tury, runda się kończy i rozpoczyna się nowa runda. Należy wtedy ponownie umieścić znacznik na pierwszej postaci.

- Umieść kartę inicjatywy Vorna na pozycji obrońcy na torze inicjatywy.



## 6. Przygotowanie planszy

Twój bohater jest już gotowy. Kolejne kroki przeprowadzą cię przez podstawy gry.

Przygoda rozgrywa się w kolejnych pomieszczeniach, ukrytych za drzwiami, które bohater będzie odkrywał, stawiając przy tym czoła potworom, wykonując interakcje i zdobywając skarby. Każda przygoda zaczyna się od przygotowania zwanego „pierwszym rozstawieniem”. To od niego rozpoczyna się cały scenariusz.

Za każdym razem, gdy otworzysz drzwi, do aktualnej planszy zostanie dodane nowe rozstawienie, odświeżające nową ścieżkę, a także nowe wyzwania. Twoim celem jest eksploracja lochu aż do momentu odnalezienia „wyzwalacza zakończenia”, który mówi, że po wykonaniu ostatniego zadania przygoda zakończy się pomyślnie.

Oto pierwsze rozstawienie dla tej przygody:

DUNGEON TRAY - 1

**DOOR 01**

TABLE SPACE: 84cm X 56cm

- 1 WM: Skeleton Archer - Rookie
- 2+: GM - Rookie
- 3+ WM: Skeleton Archer - Rookie
- 4+: GM - Rookie
- 5+ WM: Skeleton Archer - Rookie

**Zauważ:** Bohater może rozpocząć przygodę na dowolnym polu z gwiazdką. To pozycje startowe bohatera.

**Zauważ:** Należy przestrzegać orientacji określonej przez pierwsze rozstawienie, by móc idealnie dopasować każde następne rozstawienie.

## 7. Przywoływanie potworów

Większość drzwi, które napotkasz po drodze, jest strzeżona przez potwory! W takim przypadku musisz dodać je do planszy w procesie zwanym „przywoływaniem”. Aby prawidłowo przywołać potwora, zwróć uwagę na te proste szczegóły:

- Każde instrukcje dotyczące rozstawienia określają, które potwory idą gdzie, w zależności od liczby graczy rozgrywających przygodę. Ponieważ ten samouczek opisuje grę w trybie solo, wystarczy, że umieścisz elementy znajdujące się nad linią.
- Elementy wymienione pod linią eskalują w zależności od liczby graczy, określanej jako „n+”. Na przykład w grze trzyosobowej należałoby również dodać zarówno drugiego Szkieletowego Łucznika (rekruta), jak i Szarego potwora (rekruta).
- Weź figurkę Szkieletowego Łucznika i umieść ją w miejscu wskazanym przez pierwsze rozstawienie.
- Weź kartę Szkieletowego Łucznika (rekruta) i umieść ją na odpowiadającej jej pozycji runy na torze inicjatywy. Dopóki jakiegokolwiek szkielety żyją, za każdym razem, gdy znacznik dotrze do ich karty, będzie ich kolej na działanie. Gdy ostatni z nich zginie, należy również usunąć jego kartę z toru inicjatywy. Jeśli dwa lub więcej potworów działa przy okazji tej samej runy, należy kierować się ich kolorem podstawy: żółty działa przed niebieskim i tak dalej.
- Weź żółtą podstawkę i umieść ją pod figurką przywołanego Szkieletowego Łucznika. Pomoże ci to śledzić jego zdrowie na planszy statystyk potworów.
- Na koniec weź tę planszę i ustaw odpowiednio zdrowie Szkieletowego Łucznika (rekruta). Daj mu 9 punktów zdrowia, jak określono na jego karcie.



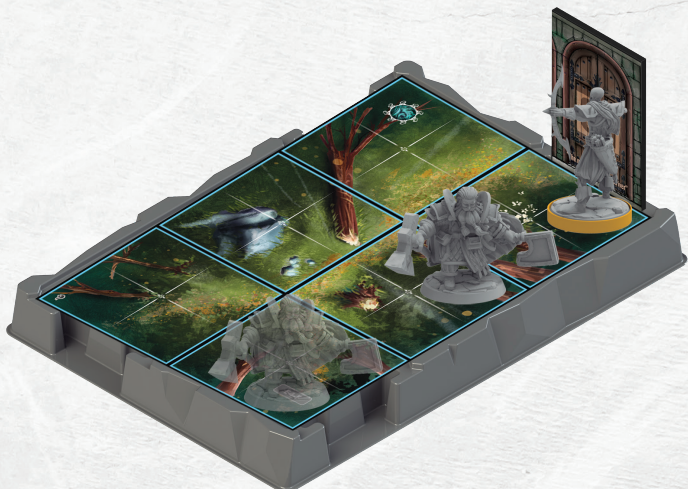
Jeśli postąpisz zgodnie z tymi instrukcjami, oto jak powinno wyglądać rozstawienie:



## 8. Tura bohatera

W swojej turze bohater może wykonać akcję ruchu, poruszając się o maksymalnie trzy pola (dozwolony jest zarówno ruch prostopadły, jak i po przekątnej) oraz użyć do dwóch kostek akcji, by wykonać tak zwane „akcje kostek”.

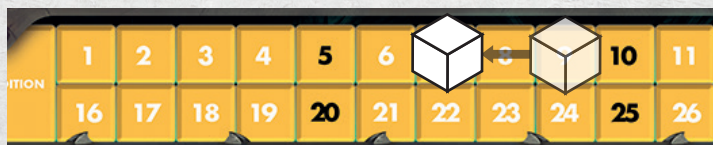
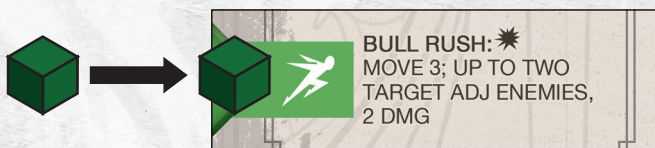
- W ramach akcji ruchu przesunąć Vorna na wskazaną pozycję.



Vorn jest bohaterem walczącym wręcz. Nie może użyć swoich głównych umiejętności, gdyż nie znajduje się w odpowiednim zasięgu. By zbliżyć się do przeciwnika, Vorn użyje jednej ze swoich kostek akcji i wykona **Szarżę byka**.

Aby to zrobić, Vorn będzie musiał wydać kostkę w kolorze powiązanej z tą umiejętnością. **Szarża byka** jest umiejętnością zręcznościową i dlatego do jej aktywacji należy użyć zielonej kostki. *Szczegółowe informacje dotyczące używania umiejętności znajdziesz na stronie 21 instrukcji.*

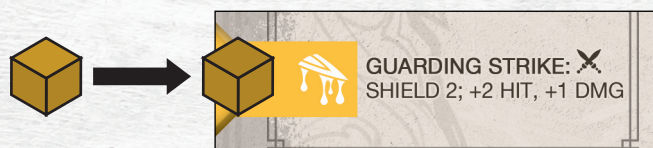
- Użyj umiejętności **Szarża byka** Vorna, by zbliżyć się do **Szkieletoowego Łucznika (rekruta)** i zadać mu 2 punkty obrażeń.



Kostka użyta do aktywacji umiejętności **Szarża byka** zostanie tam, dopóki Vorn nie zdoła jej odzyskać poprzez wykonanie akcji odnowienia (więcej w dalszej części samouczka).

Vorn ma jeszcze jedną akcję kostki do wykorzystania w tej turze. **Szkieletowy Łucznik (rekrut)** wciąż ma 7 punktów zdrowia, więc Vorn spróbuje zaatakować go swoją umiejętnością walki wręcz **Cios obronny** (żółta). W tym celu należy przydzielić odpowiednią kostkę do umiejętności i wykonać atak.

- Umiejętności walki wręcz (żółte) mogą zostać użyte do zaatakowania przeciwników, którzy sąsiadują z bohaterem, podczas gdy umiejętności dystansowe (czerwone) mogą zostać wykorzystane w walce z przeciwnikami znajdującymi się w odległości jednego obszaru od bohatera (niebieski kwadrat). *Szczegóły dotyczące zasięgu umiejętności znajdziesz na stronie 22 instrukcji.*
- Bohater może zawsze obrać za cel siebie samego (jeśli jest to dozwolone), niezależnie od typu umiejętności, której używa.



Ataki dzielą się na dwa typy: Ataki bronią (☠) i ataki zakłęciami (☠). Ataki bronią zwykle zadają więcej obrażeń, jednak wymagają sprawdzenia celności (rzutu kością k20), by przeprowadzić je pomyślnie. Ataki zakłęciami zawsze trafiają w cel, ale zadają mniejsze obrażenia.

- Rozpatrując efekty Ciosu obronnego w kolejności, Vorn najpierw otrzyma TARCZA 2, a następnie wykona atak bronią z modyfikatorem +2 do trafienia, zadając obrażenia zwiększone o +1, jeśli trafi.
- By atak się powiódł, musi osiągnąć wartość celności określoną przez wyposażoną broń, czyli 7 dla **Wyszczerbionego topora** Vorna. *Na stronie 23 instrukcji znajdziesz bardziej szczegółowe informacje dotyczące rzutów na atak.*
- Dla tego przykładu założmy, że Vorn wyrzuca 6 na kości k20. Z modyfikatorem +2 do trafienia zapewnianym przez umiejętność, Vorn uzyskuje w sumie 8 punktów i pomyślnie przeprowadza atak! **Szkieletowy Łucznik (rekrut)** otrzyma 4 punkty obrażeń, czyli wartość obrażeń wyposażonej broni (3) +1 dodatkowy punkt obrażeń zapewniany przez umiejętność.
- Na stronie 54 instrukcji znajdziesz obszerną listę ze wszystkimi terminami oraz słowami kluczowymi, który pomoże ci lepiej zrozumieć, co robi każdy z tych efektów.

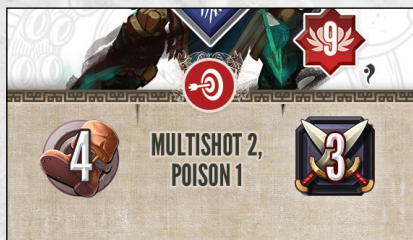


Po wykonaniu swojej akcji ruchu i obu akcji kostek, Vorn nie ma już nic innego do zrobienia i jego tura dobiega końca. Ponieważ **Szkieletowy Łucznik (rekrut)** przeżył atak, znacznik inicjatywy zostanie teraz przesunięty do przodu, docierając do jego karty.

## 9. Tura potwora

Potwory w *Age of Darkness* charakteryzują się sztuczną inteligencją, która kieruje ich zachowaniem. Podstawą tury potwora jest to, że zawsze stara się on zaatakować jak największą liczbę bohaterów i zadać im jak największą liczbę obrażeń.

- Potwory zawsze wykonują ruch przed atakiem (jeśli jest potrzebny). Nie mogą zaatakować, a potem wykonać ruchu. Gdy wykonają atak, nawet jeśli miałyby jeszcze punkty ruchu w tej turze, nie mogą już się poruszyć.
- Potwory nie muszą wykonywać rzutów na atak. Zawsze trafiają w bohaterów. Bohaterowie muszą znaleźć sposób na uniknięcie lub obronę przed atakiem potwora.
- Zarówno bohaterowie jak i potwory nie mogą wykonywać ataków bronią dystansową (X aktywowanych czerwoną kostką), jeśli sąsiadują z wrogiem, ponieważ są wtedy „zaangażowani w walkę”. *Szczegóły dotyczące zaangażowania w walkę znajdziesz na stronie 13 instrukcji.*
- **Szkieletowy Łucznik (rekrut)** ma 4 punkty ruchu, więc odsunie się od Vorna na minimalną odległość, jaką musi, by oddalić się od walki. Gdy będzie w zasięgu, zaatakuje go.



- Atak **Szkieletowego Łucznika (rekruta)** posiada zasięg 1 (ponieważ na jego karcie widnieje symbol broni dystansowej), WIELOSTRZAŁ 2, TRUCIZNA 1 i zadaje 3 punkty obrażeń.

Zasięg 1 odnosi się do zasięgu ataku, podczas gdy WIELOSTRZAŁ 2 określa, że za pomocą jednego ataku można zaatakować do dwóch celów.

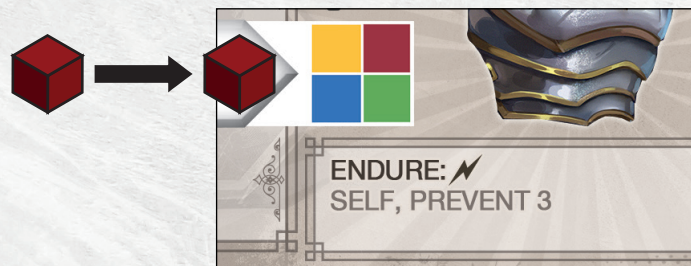
TRUCIZNA 1 to natomiast efekt uboczny, który należy rozpatrzyć, jeśli atak Szkieletowego Łucznika zdoła zadać Vornowi przynajmniej 1 punkt obrażeń.

- 3 punkty obrażeń są najpierw redukowane o 2 żetony TARCZY, które posiadał Vorn (należy je w tym celu odrzucić). Wciąż zostaje 1 punkt obrażeń zagrażający Vornowi. Bohater nie może zdecydować się na zachowanie swoich żetonów TARCZY, gdy zostanie zaatakowany. Zużycie ich jest obowiązkowe.
- W sytuacji, gdy bohater otrzymałby obrażenia, którym można zapobiec, może na nie odpowiedzieć, korzystając ze specjalnego typu umiejętności zwanego reakcją (⚡). Tak właśnie robi.

## 10. Reakcje

Każdy bohater posiada pewne zdolności obronne, których może użyć nawet poza swoją turą. Nazywane są one reakcjami i można ich użyć zawsze, gdy bohater otrzymałby obrażenia, których można uniknąć.

- Tym samym, patrząc na obecną sytuację, Vorn wciąż jest w stanie użyć jednej ze swoich reakcji, by zablokować pozostały 1 punkt obrażeń od ataku Szkieletowego Łucznika. Decyduje się na użycie umiejętności pancerza **Przetrwanie**. *Szczegóły dotyczące reakcji znajdziesz na stronie 14 instrukcji.*
- Aby to zrobić, musi wybrać kostkę dowolnego koloru (ponieważ umiejętność posiada wielokolorowy slot) i przydzielić ją do pancerza. Po rozważeniu wszystkich opcji decyduje się użyć czerwonej kostki, by aktywować umiejętność **Przetrwanie**.



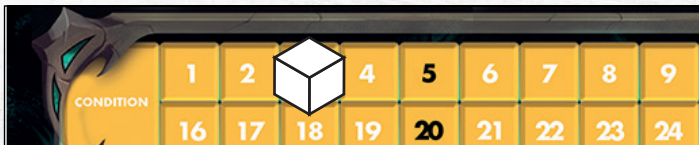
- Umiejętność z wielokolorowym slotem można aktywować poprzez umieszczenie na niej kostki w dowolnym kolorze. Kolor użytej kostki będzie jednak wyznaczał zasięg efektów tej umiejętności. Ponieważ opis umiejętności mówi, że efekt BLOK 3 może zostać zastosowany tylko do niego samego, nie ma znaczenia, której kostki użyje Vorn.
- Tym samym Vorn blokuje pozostały 1 punkt obrażeń i efekt uboczny TRUCIZNA 1.

Po rozpatrzeniu ataku tura Szkieletowego Łucznika dobiega końca i tym samym kończy się pierwsza runda samouczka. Wykonawszy wszystkie instrukcje poprawnie, oto jak powinna wyglądać twoja postać bohatera:

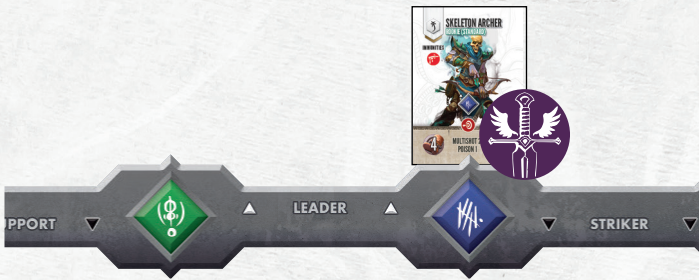


Vorn wciąż ma 15 punktów zdrowia i dwie dostępne kostki akcji: jedną kostkę walki wręcz (żółtą) i jedną kostkę mądrości (niebieską)...

Szkieletowy Łucznik (rekrut) ma tylko 3 punkty zdrowia...



Oto jak obecnie wygląda tor inicjatywy. Druga runda rozpocznie się, gdy znacznik inicjatywy wróci na kartę Vorna.

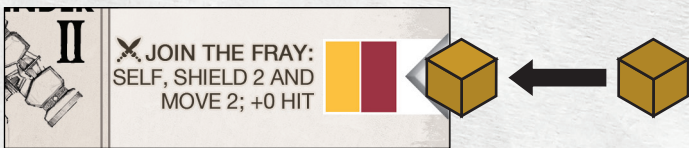


A to jest aktualny stan planszy: jedne drzwi, Vorn i Szkieletowy Łucznik.

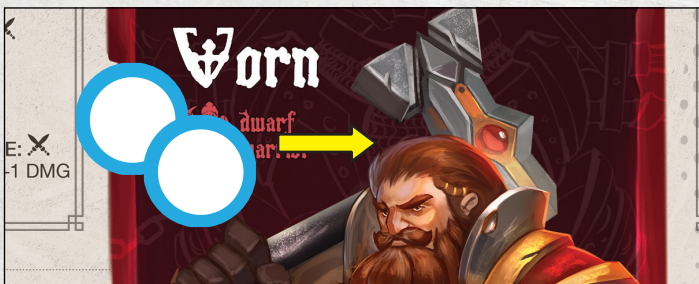


## 11. Druga runda

Vorn musi zadać ostateczny cios **Szkieletowemu Łucznikowi (rekrutowi)**. Użyj do tego swojej ostatniej kostki walki wręcz i aktywuj jedną ze swoich umiejętności powołania, atak bronią **Wołanie do boju**.



- Robiąc to, Vorn najpierw otrzymuje **TARCZA 2** (ponownie) i porusza się o dwa pola w ramach tego samego efektu. Następnie może wykonać atak bronią i zaatakować cel, który znajduje się w zasięgu koloru kostki, czyli w zasięgu walki wręcz (żółta kostka).



- Vorn po raz kolejny rzuca kostką, by sprawdzić celność. Załóżmy, że wyrzuci 11 i trafia ponownie! Biedny Szkieletowy Łucznik traci swoje ostatnie 3 punkty zdrowia i zostaje pokonany. Usuń jego figurkę z planszy, a także jego kartę z toru inicjatywy, ponieważ był ostatnim ze swojego rodzaju.

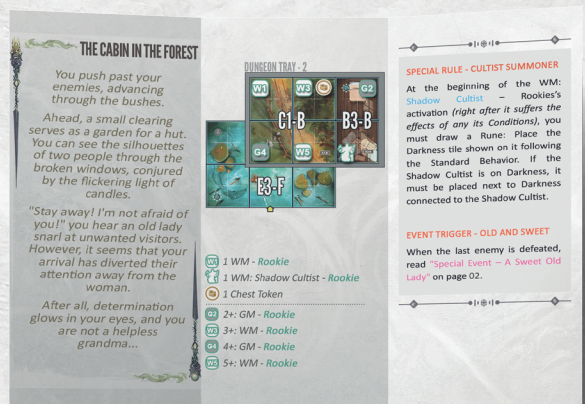


Mając wolną drogę i wzmocnioną pewność siebie, Vorn jest gotów otworzyć kolejne drzwi i kontynuować swoją przygodę.

## 12. Drzwi

Po pokonaniu Szkieletego Łucznika możesz bezpiecznie otworzyć kolejne drzwi. Otwierając drzwi, należy pamiętać o kilku rzeczach:

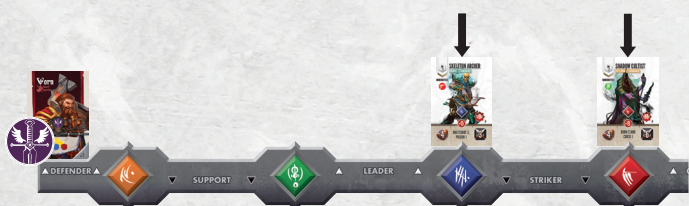
- Aby otworzyć drzwi, bohater musi z nimi sąsiadować i wykonać pomniejszą akcję otwierania drzwi. *Więcej o pomniejszych akcjach znajdziesz na stronie 29 instrukcji.*
- Otwarte drzwi ujawnią nowe rozstawienie, które należy dodać do planszy. Żółta strzałka wskazuje miejsce, w którym nowe rozstawienie łączy się z poprzednim, dopasowując je do przestrzeni zajmowanej wcześniej przez zamknięte drzwi.
- Przed wznowieniem gry przeczytaj wszelkie zasady specjalne dotyczące drzwi. Mogą zawierać instrukcje dotyczące kolejnego etapu przygody.



Po zakończeniu określonego przez drzwi rozstawienia, aktualny stan planszy powinien wyglądać następująco...



Tor inicjatywy powinien wyglądać tak...



Do zabawy dołączyło kilka nowych postaci. Aby nie komplikować sprawy, użyj ponownie żółtej podstawy dla Szkieletowego Łucznika (rekruta) i niebieskiej dla Kultysty Cienia (rekruta).



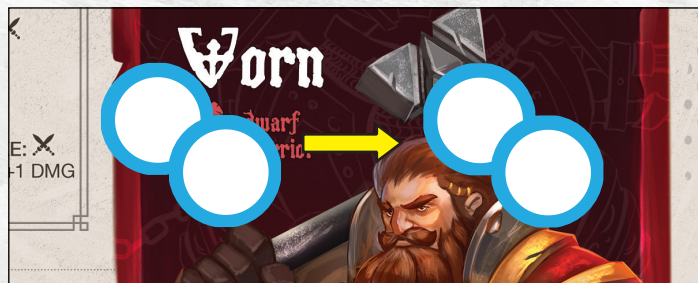
Nowe pomieszczenie niesie ze sobą dwie nowe rzeczy. Jedną z nich jest zasada specjalna, która daje kultystyce cienia możliwość przywoływania kafelków Ciemności (później opiszemy, jak to działa). Drugą z kolei jest wydarzenie fabularne, które nastąpi po pokonaniu ostatniego wroga (i dopiero wtedy). Należy wtedy przeczytać wydarzenie specjalne *Przemila staruszka* ze strony 10 *Księgi przygód*.

Wracając do gry, Vornowi pozostała jeszcze akcja ruchu i jedna akcja kostki. Zdając sobie sprawę, że będzie to ciężka walka, podchodzi do swoich wrogów i przygotowuje się do zadania kolejnego ciosu, używając *Wiru stali* jako ostatniej akcji kostki w tej turze. To wprowadzi w ruch kilka ciekawych wydarzeń:

- W pierwszym ruchu Vorn wejdzie na teren wody i odczuje jego skutki. Straci 1 punkt ruchu, przez co będzie mógł poruszyć się jeszcze tylko o jedno pole.
- Po rozpatrzeniu umiejętności *Wir stali* Vornowi skończą się kostki akcji, przez co będzie musiał wykonać **obowiązkową akcję odnowienia**.
- Ponieważ w pobliżu nie ma żadnych przeciwników, *Wir stali* Vorna da mu jedynie TARCZA 2.



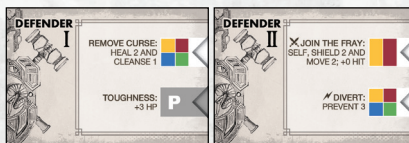
**WHIRLWIND OF STEEL:** SELF, SHIELD 2; UP TO TWO TARGET ADJ ENEMIES, 1 DMG



### 13. Akcja odnowienia

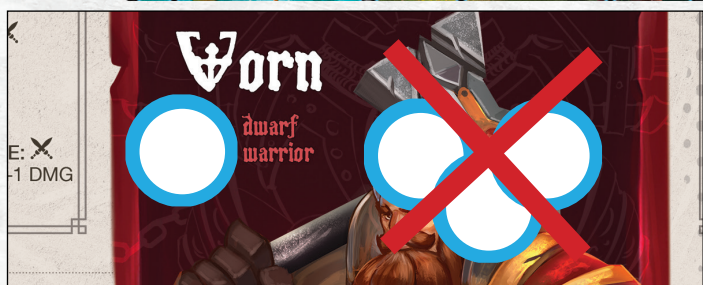
Akcję odnowienia można wykonać na dwa sposoby, w zależności od tego, czy robisz to dobrowolnie, czy nie. Dzięki akcji odnowienia możesz odzyskać wszystkie wykorzystane kostki akcji, ale musisz też wziąć kostkę kłutwy! Szczegóły na temat akcji odnowienia znajdziesz na stronie 20 instrukcji.

- Vorn musi wykonać **obowiązkową akcję odnowienia**. W ten sposób odzyskuje wszystkie swoje kostki akcji, które zostały przydzielone do umiejętności lub znajdują się w puli wyczerpanych kostek akcji.
- Vorn decyduje się zablokować umiejętność **Bojowego skupienia** kostką kłutwy, którą otrzymuje jako karę za wykonanie akcji odnowienia.



Po wykonaniu wszystkich tych czynności Vorn kończy swoją turę, a znacznik inicjatywy przesuwa się do przodu, docierając do karty **Szkieletowego Łucznika (rekruta)**. Potwór zrobi to, co potrafi robić najlepiej: zaatakuje kogoś.

- Łucznik ma 4 punkty ruchu, ale osiągnie swojego celu, poruszając się tylko o 2 pola. Zatrzyma się i wystrzeli strzałę, zadając 3 punkty obrażeń.
- Będąc tak dobrze chronionym, Vorn nie musi się martwić atakiem Szkieletowego łucznika. Usuwa 3 żetony TARCZY, by zmniejszyć nadchodzące obrażenia o 3 punkty. Nie doznaje żadnych obrażeń.



Ledwie zadrapnąwszy potężną zbroję Vorna, Szkieletowy łucznik kończy swoją turę, a następnie znacznik inicjatywy przesuwa się na kartę **Kultysty Cienia (rekruta)**, który rozpoczyna swoją turę.

Dzieje się teraz jedna bardzo ważna rzecz: Kultysta Cienia, zgodnie z zasadą specjalną nowo otwartych drzwi, przywoła kafelek Ciemności.

## 14. Ciemność

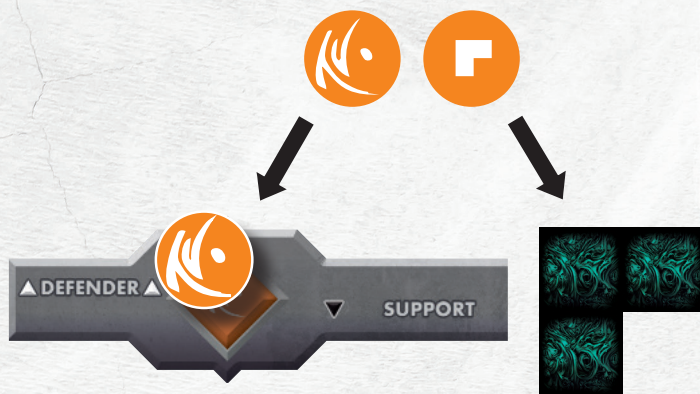
*Ciemność to siła wciąż słabo rozumiana przez Drunagorian. Jednak niektóre z jej efektów są zauważalne od razu, tak jak jej niezaprzeczalna chęć skonsumowania wszystkiego, co żywe, sianie rozpacz i niszczenie wszystkiego, co stanie jej na drodze.*

Gdy Kultysta Cienia (rekrut) rozpoczyna swoją turę, zanim się poruszy lub zaatakuje, wykonuje następujące kroki, by przywołać kafelek Ciemności:

- Wylosuj runę z woreczka, znajdź pasujący do niej kafelek Ciemności i umieść go na planszy. To właśnie **narodziny Ciemności**.
- Ciemność będzie próbowała osiągnąć najsilniejszego bohatera, który nie znajduje się jeszcze na kafelku Ciemności. To właśnie **zachowanie Ciemności**. Oznacza to, że jej podstawowym instynktem jest **złapanie** lub znalezienie się **jak najbliżej** celu.
- Więcej informacji na ten temat znajdziesz w ramce z instrukcjami na początku każdej przygody.

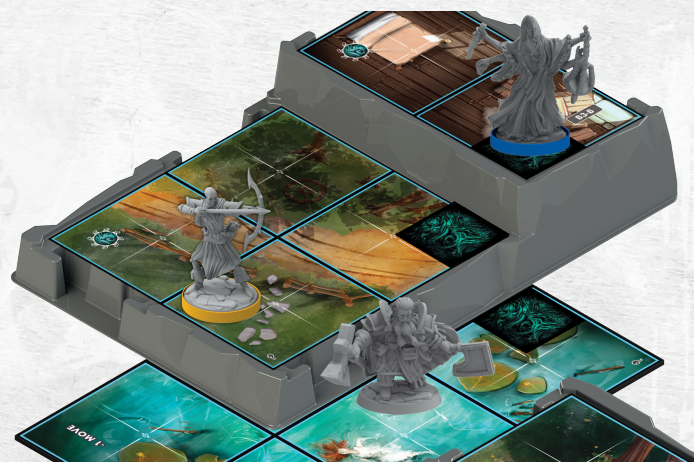
Ciemność posiada zarówno efekty pasywne (będzie na ciebie oddziaływać tak długo, jak długo na niej pozostaniesz), jak i efekty wyzwlane (rozpatrywane, gdy bohater wejdzie na kafelek Ciemności lub zostanie przez nią złapany). Niedługo szczegółowo je przeanalizujemy.

Znasz już podstawowe informacje dotyczące Ciemności, więc czas na umieszczenie jej na planszy. Załóżmy, że taka runa została wylosowana z woreczka:



Stosując się do zasad dotyczących zachowania i narodzin Ciemności (które można znaleźć na stronie 44 instrukcji lub w skróconej wersji na początku każdej przygody), stajemy przed pewnym problemem: kafelek nie zmieści się na podstawie lochu, jeśli będzie rozciągał się od Kultysty Cienia jak najdalej w kierunku Vorna.

Kiedykolwiek tak się dzieje, Ciemność może przełamać się na małe kawałki i pełznąć w kierunku celu, dopasowując się do miejsc, w których nie zmieściłaby się w inny sposób. Kafelki przełamie się więc na trzy małe kafelki Ciemności, próbując złapać Vorna, ale to i tak nie wystarczy, by go osiągnąć.



**Kultysta Cienia (rekrut)**, wykorzystując swoją akcję ruchu, zejdzie o jedno pole w dół, by dotrzeć do Vorna, a następnie zaatakuje.

Jest jednak jeszcze jeden haczyk: znajdując się na kafelku Ciemności, zyskuje on modyfikator +2 do obrażeń do swojego ataku! Ten efekt i wszystkie inne możesz sprawdzić w tym krótkim zestawieniu efektów Ciemności:

- Zadaje 2 punkty obrażeń nie do uniknięcia bohaterom, towarzyszom lub zwierzętom, które zostaną przez nią złapane, weszły na kafelek Ciemności po raz pierwszy w swojej turze lub zakończyły na nim swoją turę; Oznacza to, że nie można użyć żetonów TARCZY ani umiejętności BLOKU, by uniknąć tych obrażeń.

**Ważne:** Niezależnie od tego, jak je otrzymał, bohater może otrzymać obrażenia od Ciemności tylko raz na turę (co może się zdarzyć więcej niż raz na rundę);

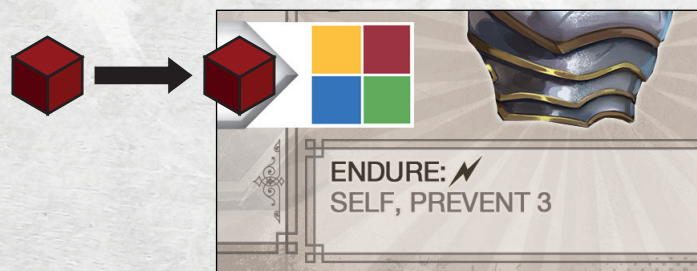
- Bohaterowie, którzy znajdują się na kafelku Ciemności, otrzymują karę -2 do trafienia podczas wykonywania ataków bronią;
- **Potwory, które znajdują się na kafelku Ciemności, otrzymują premię +2 do obrażeń podczas wykonywania swoich ataków.**

Kultysta już był zagrożeniem, ale będąc na kafelku Ciemności może stać się naprawdę niebezpieczny! Zaatakowany potężnym ciosem zadającym 6 punktów obrażeń, krasnoludzki wojownik robi, co może, by się bronić, ale nie uda mu się uniknąć wszystkich obrażeń:

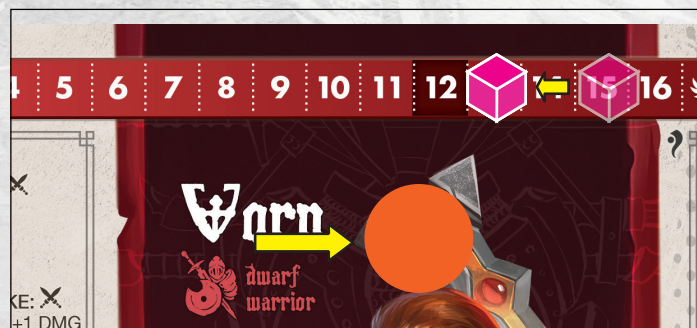
- Kultysta Cienia atakuje Vorna i zadaje mu 6 punktów obrażeń (4 bazowe, +2 za bycie na kafelku Ciemności);
- Ostatni żeton TARCZY Vorna pozwoli mu uniknąć 1 punktu obrażeń, ale pozostałe 5 punktów pozostaje zagrożeniem. Krasnoludzki wojownik będzie mógł więc użyć reakcji, by się obronić.



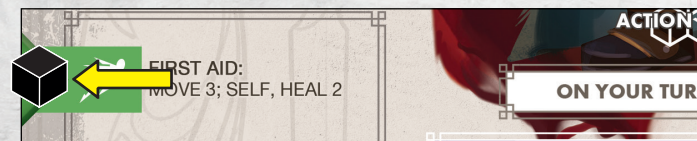
- Vorn powtórzy swoje defensywne zagranie i użyje kostki walki dystansowej, by aktywować umiejętność **Przetrwanie** swojego pancerza i **ZABLOKOWAĆ** 3 punkty więcej.



- 2 punkty przedarły się jednak przez jego obronę. Vorn otrzymuje również obrażenia uboczne w postaci **KLĄTWA 1** i **OPARZENIE 1**. *Szczegóły dotyczące słów kluczowych znajdziesz na stronie 54 instrukcji.*



- Vorn decyduje się zablokować umiejętność Pierwsza pomoc kostką klątwy, którą otrzymuje jako efekt obrażeń **KLĄTWA 1**.



## 15. Trzecia runda

Po ataku Kultysta Cienia kończy swoją turę i rozpoczyna się nowa tura. Vorn ma przed sobą bardzo trudną walkę, ale jeśli uda mu się odpowiednio wykorzystać **Wołanie do boju** i **Obronny cios**, może wzmocnić swoją obronę, zadając jednocześnie obrażenia.

Będąc obrońcą, Vorn może również polegać na dwóch **Dywersjach**, które są bardzo dobrymi umiejętnościami BLOKU. Nie zapominaj jednak, że może on użyć tylko jednej reakcji na każdą sytuację, w której otrzymałby obrażenia.

Po poznaniu wszystkich podstawowych zasad gry, poprowadzenie Vorna do zwycięstwa będzie twoim zadaniem! To nie będzie łatwa bitwa. Na stronie 15 instrukcji możesz sprawdzić, co stanie się z bohaterem, gdy zostanie znokautowany.

Aby ukończyć ten samouczek i swoją pierwszą przygodę w *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*, musisz samodzielnie wykonać następujące czynności:

- Pokonaj wszystkich pozostałych wrogów, by aktywować wyzwalacz zakończenia określony przez otworzone drzwi, co doprowadzi cię do interakcji, naszego następnego tematu.
- Wszystkie wpisy z „#” i cyfrą obok to rozwiązania interakcji. Można je znaleźć w *Księdze przygód* w rozdziale „Rozwiązania interakcji”, uporządkowane w kolejności numerycznej, a nie według ich strony.

## 16. Interakcje

*Age of Darkness* to nie tylko walka z potworami. Znaczna część przygody, w której historia jest rozwijana stopniowo, a twoje wybory mogą wpływać na całą twoją podróż, oparta jest na systemie interakcji. Lub, w skrócie, interakcjach.

Interakcje to sceny rozgrywane się przed bohaterem, z którymi może on coś zrobić i zmienić ich przebieg. Konsekwencje, jak również nagrody za daną interakcją, różnią się w zależności od wybranej opcji.

- Interakcja to pomniejsza akcja, która wymaga, by bohater sąsiedował z punktem interakcji. Nasza pierwsza interakcja nie będzie jednak pochodzić z punktu interakcji, a z wyzwalacza (nie zmienia to jej funkcjonalności, a jedynie czas, w jakim się odbywa). *Szczegóły dotyczące interakcji znajdziesz na stronie 18 instrukcji.*
- Każdej interakcji towarzyszy ilustracja zawierająca opcje wskazane przez podane liczby. Ilustrację do każdej interakcji znajdziesz w *Księdze interakcji* na stronie określonej przez instrukcje dotyczące roztawienia.
- Na potrzeby tego samouczka zarówno interakcja jak i jej rozstrzygnięcia znajdują się na kolejnych stronach. *W tym samouczku ilustracja jest pionowa, jednak w Księdze interakcji (w której można znaleźć tę samą ilustrację) wszystkie ilustracje są poziome.*

## 17. Zakończenie przygody

W ramach rozwiązania interakcji dostaniesz polecenie przeczytania wpisu o nazwie „Koniec przygody”. Ten wpis zawsze pojawi się w pewnym momencie każdej przygody, prowadząc do jej zakończenia, czyli do momentu, w którym wszystkie roztawienia mogą zostać cofnięte, a ich elementy zwrócone do pudełka.

- Zakończ interakcję i przejdź do wpisu „Koniec przygody”.
- „Koniec przygody” doprowadzi cię do fazy obozu, podczas której twój bohater odzyska zdrowie, wyleczy rany i przygotowuje się do kolejnej przygody.
- Ponadto, to właśnie w fazie obozu bohater otrzyma nagrodę za ukończenie bieżącej przygody (znajdziesz ją w *Księdze przygód* na stronie 10).

**Zauważ:** To bardzo dobry moment, żeby zapisać grę przed następną sesją, jeśli chcesz.

Teraz możesz rozpocząć swoją własną kampanię *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*!

Miłej zabawy!





01  
TALK TO THE GIRL

02  
TRY TO CALM  
THE OLD LADY

03  
STEP AWAY AND  
LEAVE THEM ALONE

- **#01: Porozmawiaj z dziewczynką**

Widząc, że dziewczynka jest przerażona, kłękasz obok niej i witasz się z nią, pytając jak się ma. Starsza kobieta przyciąga dziewczynkę do siebie jeszcze bliżej, jakby chciała ją chronić. „Nic jej nie będzie, odejść! Tam, w kominku, leży nasza biżuteria... Weź to za swoje usługi i zostaw nas w spokoju!” — krzyczy na ciebie, wciąż wymachując nożem w twoim kierunku.

**Stoisz przed dylematem: Jako grupa, ty i członkowie twojej drużyny musicie wybrać jedną opcję i przystąpić do jej rozstrzygnięcia. W przypadku braku konsensusu, przywódca drużyny może dokonać wyboru.**

**#04 – Weź biżuterię i odejść**

**#05 – Nalegaj na rozmowę z dziewczynką**

----

- **#02: Spróbuj uspokoić kobietę**

Zdając sobie sprawę, że starsza kobieta jest zbyt przerażona, by myśleć racjonalnie, podnosisz ręce i prosisz, by się uspokoiła. „Nie zbliżaj się! Ludzie hrabiego nas opuścili, ale ja wciąż oddycham i walczę jak przystało na wierną poddaną Elana! Nie zabierzesz mojej rodziny!” — grozi, rozpaczliwie drapiąc w powietrze trzymaną przez siebie broń. — „Nie zbliżaj się albo zrobię ci krzywdę!”.

**Stoisz przed dylematem: Jako grupa, ty i członkowie twojej drużyny musicie wybrać jedną opcję i przystąpić do jej rozstrzygnięcia. W przypadku braku konsensusu, przywódca drużyny może dokonać wyboru.**

**#03 – Odejdź i zostaw je w spokoju**

**#06 – Próbuj uspokoić kobietę**

----

- **#03: Odejdź i zostaw je w spokoju**

Starsza kobieta trzyma broń wycelowaną w ciebie i ostrożnie wyprowadza dziewczynkę z chaty. Starając się nie sprawiać kłopotów, trzymasz ręce wysoko i idziesz powoli za nimi, powstrzymując się w nadziei, że zapobiegiesz tragedii. Dziecko spogląda na ciebie po raz ostatni, oferując nieśmiały uśmiech wdzięczności i to wystarczy, by sprawić, że czujesz się dobrze z dokonanym wyborem.

**Przywódca drużyny zapisuje aurę „Dar wdzięczności” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), jego BLOK1 zyskuje premię +1. Następnie przeczytaj „Koniec przygody — Słuszna sprawa”**

**na stronie 10.**

----

- **#04: Weź biżuterię i odejść**

Starając się nie sprawiać problemów, spełniasz prośbę starszej kobiety i podchodzisz do kominka, gdzie znajdujesz skromny naszyjnik ze szlachetnym kamieniem, ukryty wewnątrz komina. Bez słowa odchodzisz, powstrzymując się w nadziei, że zapobiegiesz tragedii.

Weź kartę **Naszyjnik rodowy** z talii przygody. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszna sprawa**” na stronie 10.

----

- **#05: Nalegaj na rozmowę z dziewczynką**

Zdając sobie sprawę, że gorliwość starszej kobiety wynika z rozpaczy, ignorujesz ją i nalegasz na rozmowę z dziewczynką. Oburzona starsza kobieta spełnia swoją groźbę i w przyпіływie furii dźga cię, zmuszając do wycofania się! W pośpiechu wyciąga dziewczynkę z chaty, a po waszym spotkaniu zostaje ci tylko głęboka rana w ramieniu i miś, który zgubił się w trakcie ucieczki swojej właścicielki.

Weź kartę **Pluszowy miś** z talii przygody. Następnie przeczytaj „**Koniec przygody — Słuszna sprawa**” na stronie 10.

----

- **#06: Próbuj uspokoić kobietę**

Zdając sobie sprawę, że gorliwość starszej kobiety wynika z desperacji, ignorujesz jej groźbę i prosisz, by się uspokoiła.

**Wykonaj wyzwanie mądrości (niebieskie) o trudności 13. Każda kostka mądrości, którą posiadasz, daje premię +2 do rzutu. Jeśli podążasz **Ścieżką poświęcenia** lub **Ścieżką natury**, nie musisz rzucać kością, by zaliczyć wyzwanie.**

**PORAŻKA:** Ku twojemu zaskoczeniu, starsza kobieta spełnia swoją groźbę i w przyпіływie furii dźga cię, zmuszając do wycofania się! W pośpiechu wyciąga dziewczynkę z chaty, a po waszym spotkaniu zostaje ci tylko głęboka rana w ramieniu i słodko-gorzkie uczucie w piersi.

**Przywódca drużyny zapisuje aurę „Pogarda” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), za każdym razem, gdy wykonuje akcję odnowienia, otrzymuje ZMĘCZENIE 1. Następnie przeczytaj „Koniec przygody — Słuszna sprawa”**

**na stronie 10.**

**SUKCES:** Starsza kobieta, rozbrojona twoim tonem, odkłada nóż i pozwala łom spłynąć po policzkach. „Te ostatnie dni... To nie ma żadnego sensu! Niektórych ludzi zabrano, inni pojawili się ponownie w dziwnych ubraniach, gadając bzdury... Oprócz potworów... Potworami są inni!” — niespójnie wyrzuca z siebie słowa, jednocześnie przyciągając dziewczynkę bliżej siebie. „Mam krewnych w Umbral. Pojadę tam z sąsiadami. Niektórzy uważają, że lepiej jechać do Blackriver, bo jest bliżej, ale sama nie wiem... Nie poznaję już ziemi, na której się urodziłam...” — wypowiedziawszy ostatnie słowa, odchodzi. Mimo chłodnego pożegnania, wyczuwasz ich wdzięczność i to wystarczy, by sprawić, że czujesz się dobrze z dokonanym wyborem.

**Przywódca drużyny zapisuje aurę „Dar empatii” w swoim dzienniku kampanii. Dopóki ją posiada (aury są usuwane, gdy otrzymasz kostkę urazów lub inną aurę), może wykonać pomniejszą akcję, wziąć kostkę urazów od sąsiadującego z nim bohatera i umieścić ją na swojej planszy. Otrzymana w ten sposób kostka urazów nie kończy efektów tej aury. Następnie przeczytaj „Koniec przygody — Słuszna sprawa” na stronie 10.**

----

## TWÓRCY GRY

**Oryginalny projekt gry:** Daniel Alves i Eurico Cunha

**Dyrektor artystyczny:** Daniel Alves

**Projekt graficzny:** Alexandre Magno Gaia da Silva, Daniel Alves, Filipe Castro, Laura Graça, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira i Wallace Lucas da Silva

**Dyrektor opracowania:** Mauro Carvalho

**Opracowanie gry:** Claudinei Cardoso Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando Ulisses Guimarães i Luigi Gomes Pereira Martins

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

**Modele 3D:** Pedro Tavares Santos

**Produkcja:** CGS - Creative Games Studio

**Zasady:** Mauro Carvalho

**Opracowanie i rozwój fabuły:** Mauro Carvalho

**Korekta i tłumaczenie (język angielski):** Luigi Gomes Pereira Martins, Victor Scanapieco Queiroz

**Korekta:** William Niebling

**Konsultacje:** Alexandre Aboud

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

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

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

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

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

-----  
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.



CREATIVE  
Games Studio

Ten samouczek jest krótką prezentacją systemu rozgrywki zastosowanego w *Chronicles of Drunagor: Age of Darkness*. Przygotowany został w celu omówienia pierwszych i najistotniejszych mechanik, które będą stale wykorzystywane w trakcie przygód.

Wiele szczegółów nie zostało jednak poruszonych, by nie komplikować sprawy graczom, którzy nie są jeszcze zaznajomieni z systemem rozgrywki zastosowanym w *Chronicles of Drunagor*.

By lepiej zrozumieć bardziej zaawansowane interakcje, które wzbogacają zależności pomiędzy bohaterami, potworami i otoczeniem, zalecamy graczom przeczytanie instrukcji.

Mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście. Jeśli macie jakieś wątpliwości, chcecie wyrazić krytykę, pochwały lub też sugestie, nie wahajcie się do nas napisać!

Opinie społeczności są zawsze mile widziane i staramy się uwzględniać je w naszych projektach.

# 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