

Zmierzch Ery — Smoków —



Instrukcja

Zmierzch Ery Smoków

Instrukcja



Spis treści

Sekcja I. Wprowadzenie 6

Sekcja II. Zawartość pudełka 7

1. Komponenty Gry 7

Sekcja III. Przygotowanie do gry 9

Sekcja IV. Podstawowe Systemy i Matematyka Gry 15

3.1 Opis Planszy Gracza 15

4. Opisy Rodzajów Kart 21

Sekcja V: Przebieg Rozgrywki 25

5. Walka 25

I. Zasady Dobierania Kart Akcji 26

II. Zasady Odrzucania i Przetasowania 26

5.2A. Faza Przygotowania 26

5.2B. Faza Akcji 27

5.3. Obliczanie obrażeń 28

5.4. Obrona	30
5.5. Przykładowa Tura Walki	32
5.6. Zasięg	33
5.7. Regeneracja Zdrowia	34
5.8. Konsekwencje Porażki (Śmierć Postaci)	35

Sekcja VI: Rozwój i Nagrody

35

6. Pozyskiwanie Ekwipunku i Kart	35
6.3 Skrzynie	37
6.4. Handel z Postaciami Niezależnymi (NPC)	39

Sekcja VII Pozostałe informacje

40

7.1 Rasy Postaci	40
7.2 Statusy	42
7.3. Zaawansowane zasady i interakcje.	44

Sekcja VIII: Zasady Dodatku

44

8.1. Otwieranie Skrzyń	44
8.2. Schody i Walka na Różnych Piętrach	45
8.3. Niszczenie Ścian	46
8.4. Otwieranie Drzwi	46

Sekcja I. Wprowadzenie

Witajcie w świecie „Zmierzchu Ery Smoków”! Przygotujcie się na epickie przygody, wymagające starcia i niezapomniane historie. Poniższa instrukcja przeprowadzi was przez wszystkie aspekty rozgrywki, od przygotowania postaci, przez dynamiczną walkę, aż po rozwój bohatera i zdobywanie potężnego ekwipunku.

Minęły stulecia od upadku Smoczych Władców. Świat pogrążył się w chaosie, a dawne królestwa rozsypały się niczym popiół na wietrze. Jednak dzieje się coś o wiele gorszego. W odległych zakątkach świata budzą się starożytne moce, a sekrety pogrzebane wraz ze smokami ponownie wychodzą na światło dzienne.

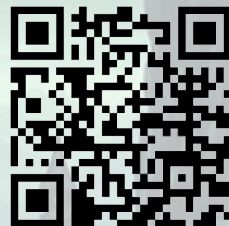
Zmierzch Ery Smoków to kooperacyjna gra planszowa RPG osadzona w świecie fantasy, łącząca elementy klasycznego RPG, deck-buildingu i taktycznej walki na planszy. Można w nią grać samemu lub w kooperacji do 4 graczy, bez mistrza gry lub w tradycyjnej formie z osobą prowadzącą.

Celem gry z punktu widzenia fabularnego jest ukończenie jednej z naszych historii lub rozegranie własnej. Po zapoznaniu się z instrukcją i przygotowaniu do gry należy rozpocząć scenariusz znajdujący się na stronie internetowej lub rozpocząć swój własny.

Wszystkie skrypty oraz bestiariusz znajdziecie na naszej stronie internetowej: <https://www.mental-games.pl/dopobrania.html>

Wolisz zobaczyć, jak wygląda rozgrywka? Instrukcję wideo znajdziesz na naszym kanale YouTube MentalGamesStudio.

<https://www.youtube.com/@MentalGamesStudio>



Fundamentem rozgrywki jest:

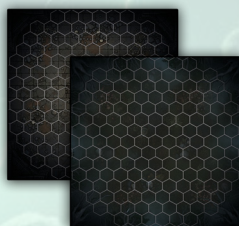
- Skuteczne rozwijanie swojej postaci poprzez rozwijanie swoich atrybutów oraz ulepszanie ekwipunku.
- Budowanie efektywnej talii.
- Pokonywanie wrogów oraz przeszkód na swojej drodze.
- Tworzenie synergii pomiędzy kartami a wyposażeniem.
- Współpraca z resztą drużyny.

Sekcja II. Zawartość pudełka

1. Komponenty Gry



4 Dwustronne
Plansze Gracza



Dwustronna
Plansza Bitwy



Plansza
Potworów



49 Kart
Zręczności



139 Kart
Ekwipunku



77 Kart
Inteligencji



80 Kart
Siły



7 Kart
Niestabilności



24 Karty Mocy



64 Karty
Podstawowe



Instrukcja



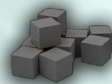
5 Kości K6



10 Pomarańczowych
Znaczników



10 Różowych
Znaczników



10 Szarych
Znaczników



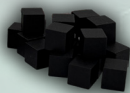
20 Niebieskich
Znaczników



20 Zielonych
Znaczników



20 Czerwonych
Znaczników



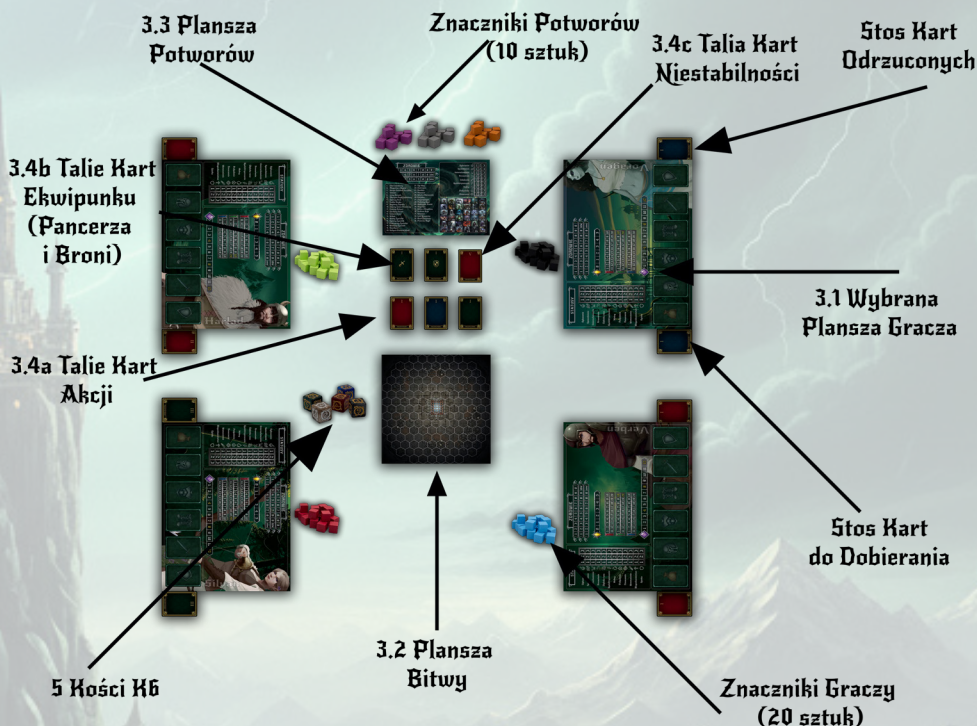
20 Czarnych
Znaczników



8 Kart
Pomocniczych

Sekcja III. Przygotowanie do gry

Przykładowe ułożenie gry na stole.



3.1 Plansza Gracza to główne centrum dowodzenia, znajduje się na nim rasa postaci wybrana przez gracza (rasy są opisane w Sekcji VII), służy do zarządzania wszystkimi zasobami, statystykami, statusami oraz wyposażeniem swojej postaci.

3.2 Plansza Bitwy - Serce gry, tutaj odbywają się wszystkie walki znajdujące się w skrypcie.

3.3 Plansza Potworów - plansza z listą przeciwników znajdujących się w grze, służąca do kontrolowania ich zasobów, statystyk i statusów.

3.4a Talie Kart Akcji - karty, które będziecie zdobywać podczas gry, podzielone na stole na 3 talie - Siły, Zręczności i Inteligencji

Uwaga! W grze znajdują się specjalne Karty Mocy. Po zdobyciu stanowią one osobną, indywidualną talię gracza i rządzą się swoimi własnymi prawami. Dokładny opis działania kart mocy znajduje się w Sekcji IV, pkt 4.4.

3.4b Talie Kart Ekwipunku - karty, które będziecie zdobywać podczas gry, podzielone na Karty Pancerza i Karty Broni.

3.4c Talia Kart Niestabilności - karty Stopnia 5 z czerwonym rewersem i czerwonym kryształkiem na awersie. Dodatkowa, opcjonalna talia kart, która może drastycznie zmienić przebieg walki.

Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności, aby przygotować wspólny obszar gry.

1.1 Rozdzielcie wszystkie karty według ich typów i Stopni, (każdy dany Stopień musi być potasowany) tworząc osobne, potasowane talie:

1.2 Karty Pancerza: Ułóżcie jeden wspólny stos kart w taki sposób, aby karty Stopnia 1 znajdowały się na samym wierzchu stosu, a pod nimi kolejno Karty Stopnia 2, 3 i 4, aż do Kart Stopnia 5, które muszą znaleźć się na samym spodzie.

Wierzch —————> **Spód**



1.3 Karty Broni: Ułóżcie jeden wspólny stos kart, zachowując chronologiczny układ Stopni: Karty Stopnia 1 na wierzchu, Stopnie 2, 3, 4 w środku, a Karty Stopnia 5 na samym spodzie.

Wierzch —————> **Spód**



1.4 Karty Akcji: Rozdzielcie karty na trzy osobne stosy według atrybutów (Siły, Zręczności i Inteligencji). Każdy stos ułóżcie tak, aby karty Stopnia 1 tworzyły wierzch talii, a karty kolejnych stopni (2, 3, 4) prowadziły w dół, aż do kart Stopnia 5 na samym spodzie.

Wierzch —————> **Spód**



Siła

Wierzch —————> **Spód**



Zręczność

Wierzch —————> **Spód**



Inteligencja

1.5 Połóżcie Planszę Potworów w łatwo dostępnym miejscu.

1.6 Połóżcie Planszę Bitwy w łatwo dostępnym miejscu.

W wariancie z Mistrzem Gry, Planszę Potworów oraz Planszę Bitwy połóżcie w zasięgu Mistrza Gry.

Uwaga! Zachowanie Potworów, poziomy trudności oraz dokładny przebieg tury znajdziecie na początku każdego skryptu fabularnego. W wariancie z Mistrzem Gry, Mistrz Gry może zdecydować o wprowadzeniu własnych, unikatowych zasad.

W przypadku gry w trybie dla jednego gracza / bez Mistrza Gry, rekomendujemy zachowanie zasad opisanych w skrypcie.

Gdy wspólny obszar gry został już utworzony, przejdźcie do kolejnych kroków, aby przygotować się do rozgrywki.

Każdy z graczy wykonuje teraz poniższe czynności dla swojej postaci:

2.1 Niech każdy z graczy wybierze kolor znacznika (Niebieski, Czerwony, Zielony lub Czarny) oraz kolor kostki K6.

Kolory znaczników, tj. szary, pomarańczowy oraz różowy będą służyć do zarządzania przeciwnikami.

2.2 Niech każdy gracz wybierze jedną z dostępnych ras, weźmie odpowiadającą jej Planszę Gracza i położy przed sobą (wybór rasy zalecamy dopiero po zapoznaniu się z całą instrukcją.)

Szczegółowe opisy mechaniczne oraz zaawansowane zasady działania zdolności pasywnych każdej rasy znajdziesz w Sekcji VII.

2.3 Użyj znaczników w swoim kolorze, aby ustawić wartości Zdrowia, Energii i Atrybutów: Zdrowie ustaw na 15 punktach. Energię ustaw na 5 punktach. Atrybuty ustaw na 1 punkcie. Znacznik doświadczenia oraz aktualnego poziomu ustaw na 1 punkcie.

Uwaga! Twoje maksymalne zdrowie zwiększa się dzięki każdemu elementowi pancerza! Na razie ustaw suwaki na wartości bazowej (15 PZ). Gdy w kroku 2.5 wybierzesz swoje pierwsze karty pancerza, natychmiast zwiększ swoje maksymalne zdrowie o oferowane przez nie punkty zdrowia.

2.4 Podczas tworzenia postaci otrzymujecie na start dwa punkty atrybutów. Otrzymane punkty rozdajcie dowolnie do Siły, Zręczności lub Inteligencji swojej postaci.

Uwaga! Opisy oraz szczegółowe informacje dotyczące atrybutów znajdziecie w Sekcji IV, punkt 3.4.

2.5 Zdecyduj, czy twoja postać rozpocznie grę w zestawie lekkim, średnim czy ciężkim.

Pancerz składa się z trzech elementów - Hełmu, Napierśnika oraz Nogawic

- **Pancerz lekki:** Charakteryzuje się mniejszą ilością dodatkowych punktów zdrowia. Bonus Zestawu (3 elementy): za wyposażenie trzech elementów pancerza z kategorii lekkiej, twoja mobilność zostaje wzmocniona. Każda akcja ruchu jest wzmocniona o jedno pole zasięgu ruchu (poruszasz się o jedno pole dalej za ten sam koszt).

- **Pancerz średni:** Charakteryzuje się zrównoważoną ilością dodatkowych punktów zdrowia. Bonus Zestawu (3 elementy): za wyposażenie trzech elementów pancerza z kategorii średniej, otrzymujesz po jednym dodatkowym punkcie na każdym twoim atrybucie (SIŁA, ZRĘCZNOŚĆ, INTELIGENCJA). To wzmocnienie nie może przekroczyć maksymalnego limitu punktów atrybutu (20 Punktów Atrybutu na każdym pasku).

- **Pancerz ciężki:** charakteryzuje się największą ilością dodatkowych punktów zdrowia. Pancerze ciężkie nie dają żadnych dodatkowych wzmocnień poza zwiększeniem zdrowia.

- Wszystkie wzmocnienia wynikające z ekwipunku są rozpatrywane bezpośrednio podczas ataku bądź obrony, w kolejności najkorzystniejszej dla gracza.

2.6 Weź dwie dowolne części pancerza (np. Hełm i Napierśnik) z wybranego przez siebie zestawu (z puli Kart Pancerza Stopnia 1).

2.7 Wybierz jedną dowolną broń z puli Kart Broni Stopnia 1.

2.8 Talię na początek rozgrywki można zdobyć na dwa sposoby.

Wariant 1: Talia Startowa + Losowe karty.

Wariant 2: Gotowe Archetypy klas

Wariant 1: otrzymaj Talię Startową: weź 4 karty, które tworzą twoją początkową Talię Akcji. Składa się ona z Kart Podstawowych (Karty Podstawowe mają zielony rewers):

- 3x Synergiczne Uderzenie

- 1x Regeneracja Energii I

Uwaga: efekt regeneracji Energii z kart Regeneracji Energii oraz Przetasowania może zostać aktywowany tylko dwa razy na turę.

Następnie,

weźcie talie Kart Akcji Stopnia 1 (Siły, Zręczności i Inteligencji). Dobierzcie z wierzchu wybranych przez was stosów liczbę kart równą liczbie graczy pomnożonej razy sześć (np. 12 kart dla 2 graczy). Rozłóżcie je na stole, tak aby wszyscy je widzieli.

Wspólnie przedyskutujcie, które karty najlepiej pasują do waszych postaci i strategii. Następnie każdy gracz wybiera cztery karty z odkrytej puli.

Dodajcie wybrane karty do swojej Talii Startowej. Następnie weźcie swoją talię startową z dobranymi kartami i ją potasujcie.

Wariant 2: zamiast budować swoją Talię z odkrytej puli, gracz może skorzystać z jednej z gotowych Talii Archetypów, przygotowanych dla poszczególnych klas postaci.

Uwaga! Klasa nie jest osobną cechą postaci. Archetyp klasy jest wyłącznie gotową propozycją Talii Startowej. Dodatkowo, rasa nie determinuje archetypu klasy.

Wojownik:

Prosty ofensywny styl walki.

Synergiczne Uderzenie x1
Mocne Uderzenie x2
Regeneracja Energii I x1
Skupienie Bojowe x2
Cios Toporem x1
Uderzenie Tarczą x1

Obrońca:

Wysoka wytrzymałość i obrona.

Synergiczne Uderzenie x1
Uderzenie Tarczą x2
Regeneracja Energii I x1
Interwencja x1
Zacisnąć zęby x1
Prowokacja x2

Łucznik:

Szybki dystansowy styl walki.

Szybki Strzał x3
Regeneracja Energii I x1
Adrenalina x1
Namierzenie x2
Błysk x1

Mag:

Wysokie obrażenia żywiołowe.

Pocisk Żywiołów x3
Synergiczne Uderzenie x1
Regeneracja Energii I x1
Przygotowanie Żywiołu x2
Przetasowanie I x1

Kapłan:

Wsparcie i ochrona sojuszników.

Synergiczne Uderzenie x1
Uderzenie Ducha x2
Regeneracja Energii I x1
Przetasowanie I x1
Słowo Mocy x2
Zacisnąć zęby x1

Paladyn:

Wysoka wytrzymałość i ochrona.

Uderzenie Prawych x3
Regeneracja Energii I x1
Słowo Mocy x1
Zacisnąć Zęby x1
Interwencja x2

Skrytobójca:

Szybkie ataki w zwarcu.

Synergiczne Uderzenie x2
Błysk x2
Regeneracja Energii I x1
Przetasowanie I x1
Adrenalina x1
Namierzenie x1

Barbarzyńca:

Wysokie obrażenia w zwarcu.

Synergiczne Uderzenie x1
Cios Toporem x3
Regeneracja Energii I x2
Okrzyk Bojowy x1
Wezwanie do Walki x1

Sekcja IV. Podstawowe Systemy i Matematyka Gry

3.1 Opis Planszy Gracza

3.6 Pole Statusów

3.2 Pasek Zdrowia

3.3 Pasek Energii

3.4 Paski Atrybutów

3.7 Pasek Doświadczenia



Pole Plecaka

3.5 Pola Ekwipunku

3.2. Pasek Zdrowia

Pasek zdrowia składa się z dwóch kluczowych wskaźników (Aktualnego Zdrowia i Maksymalnego Zdrowia) oraz mechaniki Bariery. Obie wartości zdrowia (Aktualne i Maksymalne) są śledzone na trzech paskach numerycznych planszy gracza.

Śledzenie Zdrowia

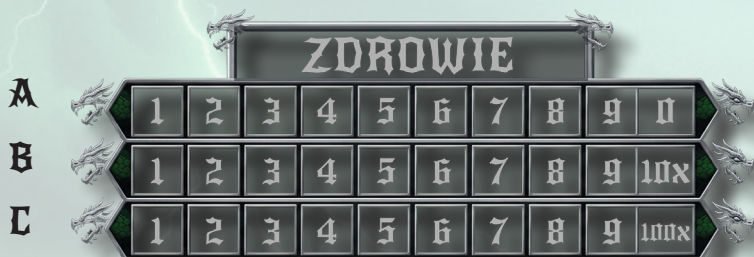
Wartość zdrowia jest określana poprzez sumę pozycji znaczników na trzech paskach:

Pasek A (Jedności): śledzi wartość od 0 do 9 (odpowiada za ostatnią cyfrę).

Pasek B (Dziesiątki): śledzi wartość od 10 do 90 (w skokach po 10) (odpowiada za cyfrę dziesiątek).

Pasek C (Setki): śledzi wartość od 100 do 900 (w skokach po 100) (odpowiada za cyfrę setek).

Obliczanie Wartości Zdrowia: twoja łączna wartość Zdrowia (Aktualnego lub Maksymalnego) jest sumą wartości wskazanych przez znaczniki na każdym z tych pasków.



Przykład Ustawienia Znaczników: Chcesz ustawić wartość zdrowia na 155 punktów.

Pasek A (Jedności): Ustaw znacznik na 5. Pasek B (Dziesiątki): Ustaw znacznik na 50 (czyli na pozycji ,5'). Pasek C (Setki): Ustaw znacznik na 100 (czyli na pozycji ,1').

Wartość Końcowa = $100 + 50 + 5 = 155$

Znaczniki i Źródła Zdrowia:

Znacznik Aktualnego Zdrowia: Pokazuje twoje obecne punkty zdrowia. Do śledzenia twoich obecnych punktów zdrowia służy znacznik w kolorze wybranym przez ciebie na początku gry (np. czerwony, zielony, niebieski, czarny).

Znacznik Maksymalnego Zdrowia: Wskazuje aktualny limit punktów zdrowia twojej postaci. Do śledzenia twojego limitu zdrowia służą znaczniki dowolnego innego gracza.

Uwaga: jeżeli postać ma pełne zdrowie w momencie zwiększenia maksymalnego zdrowia, jej aktualne zdrowie zwiększa się o tę samą wartość.

Dodatkowo: jeżeli Maksymalne Zdrowie zostanie zmniejszone, Aktualne Zdrowie nie może przekraczać nowego Maksymalnego Zdrowia. Jeżeli przekracza, zmniejsz je do wartości Maksymalnego Zdrowia.

3.2A. Wskaźnik Bariery

Na pasku zdrowia może pojawić się trzeci, dodatkowy znacznik – Wskaźnik Bariery. Bariera tworzy dodatkową pulę punktów, która pochłania obrażenia przed Aktualnym Zdrowiem.

Przykład Działania Bariery: Posiadasz 5 punktów Bariery i 30 punktów zdrowia. Przeciwnik zadaje ci 10 obrażeń. Najpierw obrażenia są zadawane Barierze, która absorbuje 5 punktów, redukując obrażenia do 5. Następnie otrzymujesz 5 obrażeń na pasek zdrowia. W tej sytuacji, zaczynając z 35 punktami efektywnego zdrowia (30 zdrowia + 5 bariery), kończysz z 25 punktami zdrowia i 0 Bariery.

Zasady Bariery:

1. Punkty Bariery sumują się ze wszystkich źródeł.
2. Bariery nie można w żaden sposób regenerować.
3. Bariere tracisz tylko podczas otrzymywania obrażeń (nie wygasa między turami).

Wyjątek: obrażenia w czasie (obrażenia otrzymywane co turę), takie jak Krwawienie czy Podpalenie, **NIE SĄ ABSORBOWANE** przez Bariere. Są one zadawane bezpośrednio na pasek zdrowia.

Przykład Obrażeń w czasie i Bariery: Posiadasz 5 punktów Bariery i 30 Zdrowia. Przeciwnik w poprzedniej turze nałożył na ciebie efekt Krwawienia, który co turę przez 3 tury zadaje 5 obrażeń. W tej sytuacji otrzymujesz 5 obrażeń bezpośrednio na pasek zdrowia (zostaje 25 zdrowia), a Bariera pozostaje nienaruszona (nadal masz 5 punktów Bariery).

3.3. Pasek Energii

Pasek energii jest określony jednym znacznikiem:



Znacznik Aktualnej Energii: pokazuje twoje obecne punkty energii. Energia służy do wykonywania akcji oraz zagrywania kart podczas walki. Jej limit to 5 punktów. Energię regenerujesz do pełna podczas Fazy Przygotowania (przed walką). Podczas Fazy Akcji, po rozpatrzeniu statusów, regenerujesz energię o jeden punkt.

3.4. Paski Atrybutów

Na Planszy Gracza znajdują się trzy paski atrybutów, każdy oznaczony własnym znacznikiem, pokazującym aktualny poziom atrybutu:

- Siła (Czerwony)
- Zręczność (Zielony)
- Inteligencja (Niebieski)

Atrybuty służą do skalowania efektów z kart oraz posiadają dodatkowe bonusy podczas gry.

Atrybut Siły: każdy wydany punkt w Atrybucie Siły daje dodatkowy jeden punkt do maksymalnego zdrowia. Służą do skalowania obrażeń od Krwawienia (obrażenia = ATRYBUT SIŁY / 2).

Uwaga! Skalowanie obrażeń dotyczy tylko obrażeń, które zadaje gracz.



Atrybut Zręczności: próg 1 (10 punktów Zręczności): Koszt Energii potrzebny do wykonania ruchu zostaje zmniejszony o 1. Próg 2 (20 punktów Zręczności): Każda akcja ruchu jest wzmocniona o jedno pole zasięgu ruchu (możesz poruszyć się o jedno pole dalej za ten sam koszt).

Przykład Zręczności: posiadasz 20 punktów Zręczności i chcesz poruszyć się o 3 pola. Standardowo kosztowałoby to 3 punkty Energii. Dzięki 10 punktom Zręczności koszt jest zredukowany o 1, czyli do 2 punktów Energii. Dodatkowo, dzięki 20 punktom Zręczności, poruszasz się o jedno pole dalej. Zatem za 2 punkty Energii możesz poruszyć się o 4 pola. Ruch nie może kosztować mniej niż 1.



Atrybut Inteligencji: służy do zadawania obrażeń w czasie od Podpalenia (obrażenia = ATRYBUT INTELIGENCJI / 2).

Uwaga! Skalowanie obrażeń dotyczy tylko obrażeń, które zadaje gracz.



3.5. Pole Ekwipunku

Na Polu Ekwipunku znajduje się pięć poszczególnych sekcji, gdzie umieszczasz swój aktywny ekwipunek:



- Hełm
- Napierśnik
- Nogawice
- Broń główna
- Broń poboczna / Tarcza

Na Polu Ekwipunku znajduje się również sekcja plecaka, na której umieszczamy przedmioty, których aktualnie nie używamy. Miejsce na plecaku jest nieograniczone.

Uwaga! Ekwipunek możesz zmienić nie będąc podczas walki.



3.6. Pole Statusów

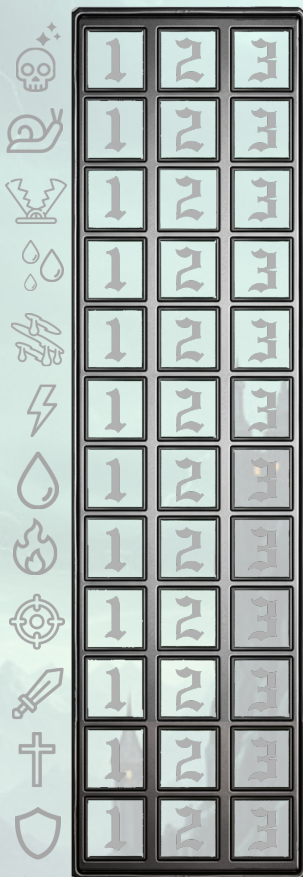
Na polu statusów umieszczane są wszystkie negatywne oraz pozytywne statusy działające na twoją postać.

Znacznikiem w kolorze gracza oznaczamy ile pozostało tur danego statusu.

Rozpatrywanie Statusów: każdy status jest rozpatrywany na początku FAZY AKCJI.

Kolejność: zawsze najpierw rozpatrujemy efekty statusów negatywnych, następnie efekty statusów pozytywnych. Kolejność rozpatrywania wewnątrz danej kategorii jest dowolna.

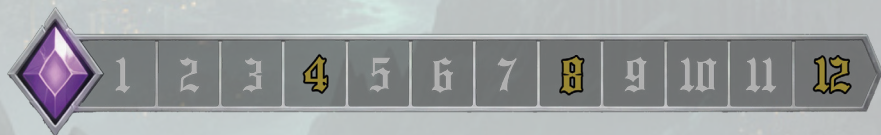
Lista Statusów znajduje się w Sekcji VII.



3.7. Pasek Doświadczenia

Pasek doświadczenia jest określony dwoma znacznikami:

Znacznik Punktów Doświadczenia: Pokazuje ile punktów doświadczenia zgromadziłeś (znacznik koloru gracza).



Znacznik Posiadanego Poziomu Bohatera: wskazuje twój aktualny poziom postaci. (znacznik koloru dowolnego innego gracza)

Zdobywanie Poziomów: Punkty doświadczenia zdobywasz wykonując zadania.

Po zdobyciu 12 punktów doświadczenia awansujesz na kolejny poziom, podnosząc Poziom Bohatera. Po awansie, znacznik punktów doświadczenia wraca na pole numer 1, a wskaźnik Poziomu Bohatera zostaje podniesiony o jeden.

Punkty Atrybutu: co każde zwiększenie Poziomu Bohatera otrzymujesz 2 punkty atrybutu, które możesz dowolnie rozdysponować między Siłę, Zręczność i Inteligencję.

Progi Bonusowe: pasek Poziomu Bohatera posiada trzy specjalne progi (Poziom Bohatera 4, 8, 12). Po osiągnięciu tych poziomów otrzymujesz 4 punkty atrybutu zamiast standardowych 2.

Punkty Atrybutu zdobyte poprzez zwiększenie poziomu bohatera rozdysponowujesz OD RAZU po awansie. Po każdym awansie na wyższy Poziom Bohatera (i po rozdysponowaniu Punktów Atrybutu), otrzymujesz również możliwość dobrania jednej nowej karty akcji, która zasilą twoją talię. Dostępne karty są podzielone na trzy atrybuty oraz pięć Stopni Rzadkości.

Uwaga! Stopień karty, jaki możesz otrzymać determinują zasady opisane w sekcji VI Rozwój i Nagrody.

Poziom 12 jest maksymalnym poziomem bohatera.

4. Opisy Rodzajów Kart

4.1. Karty Akcji

Karty Akcji to fundament rozgrywki w „Zmierzchu Ery Smoków”. Reprezentują one konkretne manewry, ataki, zaklęcia i techniki obronne, które twój bohater wykonuje na Planszy Bitwy. W przeciwieństwie do Kart Mocy, karty te mają charakter jednorazowy – po zagranu trafiają na stos kart odrzuconych.

Działanie kart oraz kiedy je tasujemy, kiedy dobieramy znajdziesz w Sekcji V: Przebieg Rozgrywki, w pkt. 5.1. Zasady Kart.



4.2. Karty Pancerza

Karty Pancerza to kluczowy element wyposażenia każdego bohatera. Odpowiadają za zwiększanie twojej puli punktów zdrowia, zapewniają wzmocnienia oraz oferują potężne bonusy za skompletowanie zestawów. W przeciwieństwie do kart akcji, karty te nie trafiają do talii, lecz są umieszczane bezpośrednio na twojej Planszy Gracza.

Wszystkie modyfikatory i efekty wynikające z posiadanego pancerza są brane pod uwagę bezpośrednio w momencie twojego ataku lub obrony – zawsze w kolejności, która jest najbardziej korzystna dla ciebie.

Niektóre zaawansowane pancerze (np. Napierśnik Niezlomnej Woli) posiadają efekty aktywowane rzutem kością K6, pozwalające np. na zignorowanie nałożonego statusu negatywnego przy wyniku 4-6.



4.3 Karty Broni

Karty Broni określają twój styl walki, zadawane obrażenia oraz zasięg działań na Planszy Bitwy. Podobnie jak pancerz, karty te stanowią stałe wyposażenie bohatera oraz zapewniają dodatkowe wzmocnienia i są umieszczane bezpośrednio na dedykowanych polach na twojej Planszy Gracza.

Na twojej Planszy Gracza znajdują się dwa pola przeznaczone na oręż:

- Broń Główna
- Broń Poboczna / Tarcza

Uwaga! Karty Broni i Pancerza, które nie są używane, trafiają od razu na pole plecaka.



Specjalna zasada Rasowa (Dwie bronie jednocześnie):

- Orkowie: posiadają zdolność Podwójne Uzbrojenie, która pozwala im wyekwipować dwie Bronie Główne jednocześnie (zasada ta nie dotyczy Łuków, Tarcz i Kosturów).
- Ród J'Zhar: jako skrytobójcy, mogą mieć wyekwipowane dwa Sztylety jednocześnie.

4.4 Karty Mocy

Karty Mocy to unikalne karty reprezentujące potężne, starożytne zdolności, które twoja postać może okiełznać w trakcie przygody. Stanowią one osobną, indywidualną talię gracza i rządzą się swoimi własnymi prawami.

Zasady Ogólne

- Na początku rozgrywki nie posiadasz żadnych Kart Mocy.
- Gdy zdobędziesz swoją pierwszą Kartę Mocy podczas gry, tworzy ona twoją osobistą, niezależną Talię Mocy. Nie łączysz jej z podstawową Talią Akcji.
- Karty mocy pozyskujesz na podstawie zasad ogólnych dobierania opisanych w Sekcji VI: Rozwój i Nagrody.
- Aktywowana Karta Mocy zapewnia stały, pasywny bonus przez całą walkę (we wszystkich turach).
- Po zakończeniu walki aktywne Karty Mocy tracą działanie, wracają do twojej Talii Mocy, a cała talia jest ponownie wtasowywana.

Pamiętaj: na początku gry Karty Mocy nie tworzą osobnego stosu na stole. Są one wymieszane w ogólnych pulach Kart Akcji (podzielonych na Siłę, Zręczność i Inteligencję) oraz posegregowane według Stopni Rzadkości (1–5).

Pozyskujesz je w dokładnie taki sam sposób jak zwykle Karty Akcji:

- jako łup ze skrzyń nagród,
- kupując je u Handlarza NPC,
- wybierając je jako nagrodę za awans postaci na wyższy poziom.

Dopiero w momencie, gdy któryś z graczy pozyska Kartę Mocy z ogólnej puli, zabiera ją do siebie i to właśnie wtedy tworzy z niej swoją osobną, indywidualną Talię Kart Mocy.



4.5 Karty Niestabilności

Przed walką możecie stworzyć dodatkową, opcjonalną talię Kart Niestabilności (oznaczona czerwonym kryształem), po której gracze mogą sięgnąć tuż przed rozpoczęciem starcia. Stanowią one obosieczną broń – dają szansę na uzyskanie przewagi lub nakładają na gracza surowe kary, w zależności od wyniku rzutu kością. Każdy gracz może dobrać maksymalnie jedną Kartę Niestabilności.

Mechanika Działania i Rodzaje Kart Niestabilności

W zależności od tego, jaką gracz dociągnie z talii kartę, staje przed jednym z dwóch wyzwań:

- Karty Akcji: zostają wtasowane bezpośrednio do talii gracza. Ich dociągnięcie w trakcie walki wymusza natychmiastową zmianę strategii. Gracz musi ich użyć – zignorowanie karty lub brak możliwości jej zagrania oznacza, że po walce postać nie otrzyma żadnych nagród (PD ani przedmiotów).
- Karty Pasywne: wprowadzają stałe zasady lub efekty, które należy rozpatrywać zgodnie z opisem na karcie, wpływając na przebieg całej bitwy.

Czynnik Losowy: Rzut K6

Ostateczny wpływ Karty Niestabilności na sytuację gracza wisi na włosku i zależy od rzutu tradycyjną kością sześcienną K6:

- Wynik 1–3 (Niepowodzenie): karta przynosi negatywne skutki lub komplikuje sytuację.
 - Wynik 4–6 (Powodzenie): karta działa na korzyść gracza.
- Niezależnie od wyniku i rodzaju karty, po zakończeniu starcia następuje „reset”. Wszystkie Karty Niestabilności są usuwane z talii graczy i wracają do swojej pierwotnej, czerwonej talii, gotowe na kolejną walkę.

Uwaga! Po odłożeniu karty niestabilności do pierwotnej talii, talię należy przetasować.

Karty Niestabilności to mechaniczny ekwiwalent stąpania po cienkim lodzie. Decyzja o ich dobraniu, to świadome zwiększenie poziomu trudności walki w zamian



za potencjalny zysk, gdzie jeden zły rzut kością lub błąd w zarządzaniu kartami na ręce może pozbawić drużynę owoców ciężkiej walki.

Sekcja V: Przebieg Rozgrywki

Faza Eksploracji i Fabuły: podczas tej fazy będziecie podejmować decyzje fabularne, przemieszczać się po mapie, rozmawiać z postaciami i odkrywać nowe lokacje, zgodnie z zapisami w Skrypcie.

Faza Walki: gdy spotkacie na swojej drodze wrogów, gra przechodzi w tryb walki. Walka toczy się w turach na Planszy Bitwy, a jej celem jest pokonanie wszystkich przeciwników.

5. Walka

Walka jest sercem gry i dzieli się na tury. Każda walka składa się z dwóch głównych faz.

O kolejności tur graczy i potworów decyduje scenariusz oraz poziom trudności rozgrywki! Maksymalna liczba wrogów znajdujących się na planszy w jednym momencie to 3.

Uwaga! Jeżeli gracze bez Mistrza Gry, kontrolę nad przeciwnikami przejmują gracze. Powinni oni wykonywać najbardziej logiczne oraz strategiczne posunięcia, tak aby ataki wrogów były optymalne i stanowiły wyzwanie.

Przykład: jeżeli potwór ma do wyboru jednego z dwóch graczy na Planszy Bitwy, gracze powinni ruszyć Potworem w stronę gracza, który ze strategicznego punktu widzenia jest podatny na ten atak.

Dokładny opis zachowania potworów, skalowanie poziomu trudności oraz jak rozmieścić potwory w danych starciach znajdziecie w skrypcie historii, którą wybraliście.

5.1. Zasady Kart

Limit Kart

Minimalna liczba kart w talii wynosi 8. Gracz nie może poprzez swoje działania zejść poniżej 8 kart w talii. Nie ma maksymalnego limitu kart w talii. Maksymalna liczba kart na ręce to 5.

Ważne: liczba kart w talii może jednak spaść poniżej 8 w wyniku zdarzeń niezależnych od decyzji gracza, takich jak utrata karty w wyniku śmierci.

I. Zasady Dobierania Kart Akcji

Karty Akcji są dobierane w następujących momentach:

Faza Przygotowania (5.2A):

Dobierz karty ze Stosu Dobierania, aż twoja ręka osiągnie Limit Kart na Ręce.

Uwaga! Na tym etapie każdy gracz może również opcjonalnie dobrać

Kartę Niestabilności opisaną wyżej.

Faza Akcji (5.2B):

Po rozpatrzeniu statusów i regeneracji Energii, dobierz 1 kartę akcji.

Efekty Kart: efekty typu „Dobierz X” pozwalają dobrać natychmiast dodatkowe karty w momencie zagrania.

Uwaga! Jeżeli ten dobór spowoduje przekroczenie limitu kart na ręce, nadmiarowa karta jest natychmiast odkładana na Stos Kart Odrzuconych.

II. Zasady Odrzucania i Przetasowania

1. **Odrzucanie:** wszystkie zagrane karty Akcji trafiają na Stos Kart Odrzuconych (awersem do góry).

2. **Przetasowanie:** talia jest przetasowywana tylko wtedy, gdy musisz dobrać kartę, a Stos Dobierania jest pusty.

- W takiej sytuacji, natychmiast weź wszystkie karty ze Stosu Kart Odrzuconych.
- Przetasuj je i odłóż rewersem do góry, tworząc nowy Stos Dobierania.
- Następnie dokończ dobieranie kart z nowo utworzonej talii.

Przykład Przetasowania: musisz dobrać 2 karty, ale w Stosie Dobierania została 1 karta.

1. Dobierasz tę 1 kartę.
2. Bierzesz Stos Kart Odrzuconych, tasujesz go i tworzysz nowy Stos Dobierania.
3. Dobierasz drugą, brakującą kartę z wierzchu nowej talii.

5.2A. Faza Przygotowania

- 1.1. Zregeneruj energię do pełna.
 - 1.2. Aktywacja Kart Mocy. (jeśli posiadasz)
 - 1.3. Dobierz karty do limitu kart na ręce. (bazowo 5 kart)
 - 1.4. Wybierz swoją pozycję podczas walki, na planszy bitwy.
- Faza Przygotowania odbywa się raz na walkę, na samym początku.

Jak używać Kart Mocy w Walce?

Karty Mocy są zarządzane na samym początku walki, w Fазie Przygotowania. Jeśli posiadasz już jakieś Karty Mocy, wykonaj poniższe kroki:

1. Dobór: potasuj swoją Talię Mocy i dobierz z jej wierzchu do 3 kart.
2. Wybór: z dobranych kart wybierz maksymalnie jedną, którą chcesz aktywować w tej walce.

Uwaga! Nie masz obowiązku wybierania żadnej karty. Jeśli nie chcesz lub nie możesz żadnej użyć, odrzuć wszystkie do Talii Mocy.

3. Aktywacja: natychmiast opłać koszt Energii wskazany na wybranej karcie. Od tej pory jej efekt działa pasywnie.
4. Karty, których nie wybrałeś, odłóż z powrotem do swojej Talii Mocy.

5.2B. Faza Akcji

- 1.1. Rozpatrz wszystkie negatywne statusy
- 1.2. Rozpatrz wszystkie pozytywne statusy
- 1.3. Zregeneruj 1 energię
- 1.4. Dobierz jedną kartę (Jeśli masz dobrać kartę ponad swój limit kart na ręce, kartę którą musisz dobrać, odłóż na stos kart odrzuconych)
- 1.5. Wykonaj dostępne akcje :

W tej fazie możesz wykonać dowolną liczbę akcji (np. ruch, zagranie wielu kart, atak podstawowy) dopóki pozwala ci na to energia lub możesz zrezygnować z jakiegokolwiek działania i spasować.

Ruch - aby się poruszyć, wydajesz punkty Energii. Standardowo, 1 punkt Energii daje ci 1 pole Zasięgu Ruchu. Akcję Ruchu możesz wykonać tylko raz na turę.

Zasada Bonusowego Ruchu: wszelkie bonusy do ruchu (z atrybutów, ekwipunku czy umiejętności) zwiększają twój maksymalny Zasięg Ruchu. Nadal jednak to ty decydujesz, o ile pól ostatecznie się poruszysz w ramach tego limitu.

Przykład 2: wydajesz 1 punkt Energii, co daje ci 1 pole Zasięgu Ruchu. Posiadasz jednak bonus +1 do zasięgu ruchu z Pancerza Lekkiego. Twój maksymalny Zasięg Ruchu w tej akcji wynosi teraz 2 (1 z Energii + 1 z bonusu). Możesz wybrać, czy chcesz poruszyć się o 1, czy o 2 pola.

Ruch nie może kosztować mniej niż 1.

Wykonaj Atak Podstawowy - zadaj obrażenia broni, rozpatrz efekt broni, uwzględnij wzmocnienia z ekwipunku np. wszystkie ataki są wzmocnione o 2 pkt ataku. Atak Podstawowy kosztuje 1 punkt energii. Atak Podstawowy możesz wykonać raz na turę.

Zagraj karty (wydaj koszt energii, rozpatrz efekt karty, uwzględnij wzmocnienia z ekwipunku oraz z atrybutów), następnie odłóż kartę na stos kart odrzuconych.

ALBO: zrezygnuj z wykonywania akcji w tej turze i wybierz:

- ulecz się o 10% maksymalnego zdrowia.
- w następnej turze zregeneruj 2 punkty energii zamiast 1. (Wyjątek stanowi J' Zhar regeneruje 3 punkty zamiast 2.)

Gracz może zakończyć swoją turę w dowolnym momencie. Jeśli nie ma już Energii lub nie chce wykonywać kolejnych akcji, jego tura się kończy. Następnie wykonuje swoją turę kolejny uczestnik zgodnie z kolejnością określoną w scenariuszu.

Faza Akcji powtarza się w każdej turze gracza aż do końca walki. Faza Przygotowania występuje tylko na początku walki!

5.3. Obliczanie obrażeń

Każdy atak czy to z broni, czy z karty, przechodzi przez proste etapy: obliczenie ataku i zadanie obrażeń końcowych.

Etap 1: Obliczanie Wartości Ataku: wartość ataku zależy od akcji, którą wykonujesz.

A) Jeśli wykonujesz Atak Podstawowy Bronią:

Ustal Obrażenia Bazowe: weź wartość obrażeń podaną na karcie twojej broni.

Dodaj Wzmocnienia: dodaj do obrażeń bazowych wszystkie bonusy z ekwipunku (np. „+2 do wszystkich ataków”) i statusów (np. „Wzmocnienie”).

Rozpatrz Efekty Specjalne: aktywuj efekt specjalny broni (np. „Nakłada Krwawienie”).

Zasada Podwójnego Dzierżenia Broni (np. Orkowie): jeśli twoja postać używa dwóch broni jednocześnie, zasady są następujące:

Obrażenia: NIE sumujesz obrażeń z obu broni. Zadajesz obrażenia tylko z tej broni, która ma wyższą wartość obrażeń bazowych.

Od tej samej broni zależeć będzie również zasięg.

Efekty Broni: rozpatrujesz efekty specjalne (np. nałożenie statusów) z obu broni jednocześnie.

B) Jeśli Zagrywasz Kartę Akcji z Obrażeniami:

Ustal Obrażenia Karty: weź wartość obrażeń podaną na karcie, uwzględniając jej skalowanie z atrybutami (np. „Inteligencja / 2”).

Dodaj Obrażenia Broni: do obrażeń z karty dodaj Bazowe Obrażenia twojej broni głównej.

Dodaj Wzmocnienia: do sumy obrażeń dodaj wszystkie bonusy z ekwipunku i statusów.

Rozpatrz Efekty Specjalne: aktywuj efekt z zagranej karty ORAZ efekt specjalny z twojej broni (lub efekty z obu broni, jeśli dzierżysz dwie).

Etap 2: Obliczanie Obrażeń Końcowych.

Zasady Obrażeń Krytycznych: obrażenia Krytyczne to specjalny typ ataku, który modyfikuje ostateczną wartość obrażeń.

Jak zadać Obrażenia Krytyczne: atak ma dodatkowe 50% szans na trafienie krytyczne jeśli cel posiada status „Oznaczenie” lub jeśli twoja postać posiada zdolność dającą szansę na trafienie krytyczne (np. rasa Haraldowie).

Wartość Obrażeń Krytycznych: obrażenia Krytyczne zadają +50% obrażeń (ostateczna wartość obrażeń $\times 1,5$), chyba że zdolność postaci stanowi inaczej.

5.4. Obrona

Gracz broni się w jeden z następujących sposobów (wybór należy do gracza):

Ważne: gracz może wykonać tylko jeden test Obrony przeciwko danemu atakowi. Po wybraniu sposobu Obrony nie może zmienić swojej decyzji, nawet jeśli test zakończy się niepowodzeniem.

Przykład: gracz wybiera Blok, lecz nie zdaje testu. Nie może następnie wykonać testu Uniku ani Odbicia przeciwko temu samemu atakowi.

Unik (Test Zręczności) pomyślny test Uniku pozwala całkowicie uniknąć obrażeń od jednego ataku.

Bonus Mistrzowski (20 Zręczności): po pomyślnym uniku możesz natychmiast zagrać jedną kartę ataku z ręki opłacając jej koszt.

Poziom Atrybutu (Zręczność)	Wymagany Wynik na K6
1-9	6
10-19	5 lub 6
20	4, 5 lub 6

Blok (Test Siły) pomyślny test Bloku pozwala zredukować otrzymywane obrażenia o 50% (zaokrąglając w górę).

Bonus Mistrzowski (20 Siły): po pomyślnym bloku redukujesz 100% nadchodzących obrażeń.

Poziom Atrybutu (Siła)	Wymagany Wynik na K6
1-9	6
10-19	5 lub 6
20	4, 5 lub 6

Odbicie (Test Inteligencji) pomyślny test Odbicia odbija 50% obrażeń od jednego ataku. Gracz otrzymuje pozostałe 50% obrażeń. Obrażenia odbite nie mogą być ponownie odbijane ani redukowane przez test obrony.

Bonus Mistrzowski (20 Inteligencji): pomyślny test Odbicia odbija 100% obrażeń od jednego ataku.

Poziom Atrybutu (Inteligencja)	Wymagany Wynik na K6
1-9	6
10-19	5 lub 6
20	4, 5 lub 6

Potwór broni się w następujący sposób:

Rzut kością po ataku gracza, zgodnie z wynikami znajdującymi się w Skrypcie Fabularnym. Obrona potwora działa na zasadzie bloku (redukcja 50% obrażeń).

5.5. Przykładowa Tura Walki

Wyobraźmy sobie środek zaciętej bitwy.

Twoja sytuacja:

- Zdrowie: masz 15/30 Punktów Zdrowia (PZ).
- Atrybuty: masz 3 punkty siły.
- Energia: zostały ci 3 punkty Energii z poprzedniej rundy.
- Statusy: jesteś ranny, ciąży na tobie negatywny status „Krwawienie”.
- Wyposażenie: dzierżysz Miecz (który zadaje 3 Obrażenia Bazowe).
- Twoja Ręka (Karty): trzymasz m.in. karty „Mocne Uderzenie”, „Obrona” oraz „Cios z wyskoku”.
- Cel: stoisz na sąsiadującym polu (Zasięg 1) obok Goblina, który ma 8/8 PZ.

Oto jak dokładnie przebiega twoja tura:

KROK 1: Porządki na początku tury

„Zanim podniosę miecz, czuję ból z rany po poprzednim ataku”.

- Statusy Negatywne: w pierwszej kolejności musisz rozpatrzyć ostatnie tknięcie Krwawienia. Tracisz 2 PZ. Masz teraz 13/30 PZ. Znacznik statusu Krwawienie zostaje usunięty z twojej planszy.
- Regeneracja: odzyskujesz 1 Energię na nową turę. Masz teraz do dyspozycji 4 punkty Energii.
- Dobór: dobierasz z talii jedną nową kartę na rękę.

KROK 2: Pierwsza Akcja – Zagranie Karty

„Chcę najpierw osłabić Goblina, wykorzystując wyuczoną technikę”.

- Decydujesz się zagrać z ręki kartę „Mocne Uderzenie”. Opłacasz jej koszt: 1 punkt Energii (zostają ci 3 Punkty Energii).
- Obliczanie obrażeń: w tej sytuacji karta zadaje łącznie 5 obrażeń.

Pamiętaj, że zadeklarowana wartość obrażeń z atakującej Karty Akcji to zawsze suma obrażeń opisanych na samej karcie ORAZ Obrażeń Bazowych twojej broni głównej!

Z racji, że Karta zadaje Atrybut Siły / 2 , a my mamy 3 rozdane Punkty w Atrybut siły zadajemy dwa obrażenia, z racji na zaokrąglenie ułamków w górę.

- Goblin otrzymuje potężny cios za 5 obrażeń i zostaje mu tylko 3/8 PZ.
- Zużyta kartę „Mocne Uderzenie” odkładasz na stos kart odrzuconych.

KROK 3: Druga Akcja – Atak Podstawowy Bronią

„Goblin ledwo stoi na nogach, czas go dobić prostym cięciem”.

- Skoro Goblin wciąż żyje, wykorzystujesz to, że możesz wykonać jeden Atak Podstawowy w trakcie tury.
- Płacisz 1 punkt Energii (zostają ci 2 Punkty Energii).
- Obliczanie obrażeń: Sprawdzasz swoją kartę broni (Miecz). Ma ona 3 Obrażenia Bazowe. Nie masz innych bonusów, więc atak wynosi dokładnie 3.
- Goblin ma tylko 3 PZ i otrzymuje 3 obrażenia. Ginie na miejscu!

KROK 4: Zakończenie Tury

„Cel zlikwidowany, oszczędzam siły na później”.

- Został ci jeszcze 1 punkt Energii i 3 karty na ręce. Nie masz jednak w pobliżu innych przeciwników.
- Kończysz starcie zwycięsko!

2 Złote Rady dla Początkujących:

1. Oszczędzaj Energię! Atak Podstawowy kosztuje tylko 1 Energię, a pozwala nałożyć efekty specjalne z twojej broni na wroga.
2. Kolejność ma znaczenie! Zawsze dodawaj Bazowe Obrażenia swojej broni głównej do obrażeń zadawanych przez Kartę Akcji. To drastycznie zwiększa twoje ataki.

5.6 Zasięg

Zasady Zasięgu (Ruch i Atak). Zasięg jest mierzony w heksach.

Licznik Zasięgu: zasięg jest zawsze liczony od pierwszego dostępnego heksa poza heksem zajmowanym przez postać atakującą lub ruszającą się.

Zasięg 1: dotyczy bezpośrednio sąsiadujących heksów.

Przykład Zasięgu: jeśli Broń/Karta ma Zasięg 2, możesz zaatakować cel oddalony o 2 heksy od twojego.

Jeżeli twoja postać ma Zasięg Ruchu 3, możesz przenieść ją o 3 heksy od pozycji, którą aktualnie zajmujesz. Możesz przemieszczać się przez wrogów i sojuszników ale nie możesz zatrzymać się na zajmowanym już heksie.

Zasada Zasięgu Broni i Kart: zasięg ataku Karty Akcji jest zależny od zasięgu twojej Broni Głównej.

Nie możesz atakować i poruszać się przez przeszkody. Możesz atakować przez sojuszników i wrogów.

Wyjątki: zasada ta nie ma zastosowania do:

- kart, które nakładają wzmocnienia na twoją postać lub sojuszników (np. karty leczące, karty statusów pozytywnych),
- kart, które posiadają w swoim opisie wyraźnie określony własny zasięg.

5.7. Regeneracja Zdrowia

W grze są cztery sposoby regeneracji zdrowia:

- Odpoczynek w mieście.
- Leczenie podczas walki przez karty akcji z efektem leczenia zagrane przez ciebie bądź sojusznika.
- Leczenie przy spasowaniu tury.
- Leczenie po skończonej walce przez postać Voragena (sekcja VII).

Pełny odpoczynek i regeneracja jest możliwa tylko wtedy, gdy:

1. Drużyna znajduje się w lokacji oznaczonej jako Miasto.
2. Drużyna NIE jest w trakcie wykonywania aktywnego Zadania Fabularnego.

5.8. Konsekwencje Porażki (Śmierć Postaci)

Gdy twoje Aktualne Zdrowie spadnie do 0 lub poniżej, twoja postać zostaje pokonana. Gdy twoja postać została pokonana, ściągnij znacznik gracza z planszy walki. Po zakończonej walce, za każdego gracza który poległ wszyscy gracze muszą usunąć jedną dowolną kartę z swojej talii, może ona znajdować się na ręce, w Stosie Dobierania lub na Stosie Kart Odrzuconych. Usunięta karta nie może już być ponownie użyta w grze. Jeżeli grasz w drużynie i sojusznicy wygrali walkę, odradzasz się od razu po walce ale nie otrzymujesz za nią nagród. Jeżeli cała drużyna została pokonana, wracacie do stanu sprzed walki. Jeżeli grasz samemu, również wracasz do stanu sprzed walki.

Sekcja VI: Rozwój i Nagrody

Wszystkie nagrody w scenariuszach są dla każdego członka drużyny. W przypadku, gdy nagroda należy się po wykonaniu konkretnego testu i wykonuje go jedna osoba, dalej wszyscy otrzymują nagrodę. Wyjątek stanowią nagrody rasowe.

6. Pozyskiwanie Ekwipunku i Kart

Karty podzielone są Stopniami:

Jeden diament i szary kolor - Stopień I

Dwa diamenty i zielony kolor - Stopień II

Trzy diamenty i niebieski kolor - Stopień III

Cztery diamenty i fioletowy kolor - Stopień IV

Pięć diamentów i pomarańczowy kolor - Stopień V

Zdecyduj, z której z trzech talii chcesz dobrać kartę, kierując się swoim atrybutem i stylem gry:

Karty Siły (Czerwony Rewers)

Karty Zręczności (Zielony Rewers)

Karty Inteligencji (Niebieski Rewers)

6.1 Określenie Dostępnego Stopnia:

Maksymalny Stopień Karty, jaki możesz dobrać z wybranej talii, jest uzależniony od aktualnego poziomu Atrybutu (Siły, Zręczności lub Inteligencji) powiązanego z tą talią.

Poziom Atrybutu	Dostępny Maksymalny Stopień Karty
1 – 4	Stopień I (Zwyczajna)
5 – 9	Stopień II (Przydatna)
10 – 14	Stopień III (Rzadka)
15 – 20	Stopień IV (Epicka)

6.2. Dobranie Karty

Możesz zawsze dobrać kartę o Stopniu równym lub niższym niż twój aktualnie dostępny maksymalny Stopień. Zawsze dobieramy kartę z wierzchu talii.

Przykład Działania

Twój bohater ma 7 punktów Siły i właśnie awansował. Zgodnie z tabelą, 7 Siły pozwala mu dobrać maksymalnie kartę Stopnia 2 z talii Czerwonej (Siły).

- Możesz dobrać kartę Stopnia 2 z talii Siły (Czerwony Rewers).
- Możesz również zdecydować, że dobierasz kartę Stopnia 1 z talii Siły, jeśli wolisz słabszą, ale bardziej pożądaną kartę.
- Jeżeli zdecydujesz się na kartę z talii Zręczności (a masz tylko 3 punkty Zręczności), możesz dobrać tylko kartę Stopnia 1.

Uwaga! Karty Stopnia V nie są dostępne do dobrania poprzez awans bohatera. Można je zdobyć wyłącznie jako nagrodę specjalną za ukończenie kluczowych zadań fabularnych lub poprzez rzut kością w skrzyniach Stopnia 4, zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie 6.3

Wprowadzenie Karty do Talii: wybraną kartę umieszczasz natychmiast na Stosie Kart Odrzuconych. Wejdzie ona do twojej talii po następnym przetasowaniu.

Nowe karty można zdobywać na kilka sposobów:

- 
- 
- otworzenie skrzyni po walce,
 - znalezienie skrzyni w lokacji fabularnej,
 - handel z postaciami niezależnymi (NPC),
 - wykonanie wątków fabularnych dla danych frakcji,
 - zdobycie poziomu doświadczenia.

6.3 Skrzynie

Skrzynie dzielą się na następujące stopnie rzadkości:

- zwyczajna
- przydatna
- rzadka
- epicka
- legendarna

Stopień 1 (Zwyczajna):

Kiedy możesz zdobyć: **od 1. do 4. poziomu postaci.**

Gdy twoja postać jest na poziomie 1-4: rzuć kością K6 i sprawdź wynik:

1-5: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 1 albo kartę z wierzchu stosu kart akcji stopnia 1.

6: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 2 albo kartę akcji z wierzchu stosu kart stopnia 2.

Stopień 2 (Przydatna):

Kiedy możesz zdobyć: **od 4. do 6. poziomu postaci.**

Gdy twoja postać jest na poziomie 4-6: Rzuć kością K6 i sprawdź wynik:

1-2: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 1 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 1.

3-5: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 2 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 2.

6: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 3 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 3.

Stopień 3 (Rzadka):

Kiedy możesz zdobyć: **od 6. do 8. poziomu postaci.**

Gdy twoja postać jest na poziomie 6-8: Rzuć kością K6 i sprawdź wynik:

1: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 1 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 1.

2: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 2 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 2.

3-5: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 3 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 3.

6: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 4 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 4.

Stopień 4 (Epicka):

Kiedy możesz zdobyć: **tylko od 8. do 12. poziomu postaci.**

Gdy twoja postać jest na poziomie 8-12: Rzuć kością K6 i sprawdź wynik:

1-3: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 1, 2 lub 3 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 1, 2 lub 3.

4-5: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 4 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 4.

6: pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 5 albo kartę z wierzchu stosu kart stopnia 5.

Stopień 5 (Legendarna):

Kiedy możesz zdobyć: **tylko od 8. do 12. poziomu postaci.**

Jak zdobyć:

Wyrzucając „6” na kości K6 podczas zdobywania ekwipunku na poziomach 8-12.

Jako specjalną nagrodę za ukończenie misji fabularnej lub ważnego zadania frakcyjnego, zgodnie z opisem w Skrypcie.

Pamiętaj, aby zawsze sprawdzać poziom swojej postaci przed wykonaniem rzutu na zdobycie ekwipunku!

6.4. Handel z Postaciami Niezależnymi (NPC)

Handel z postacią niezależną odbywa się w miastach (o ile nie uczestniczymy w misji bądź walce).

Wariant z Mistrzem Gry: Mistrz Gry decyduje, czy skorzysta z wariantu bez Mistrza Gry, czy samodzielnie ingeruje w przedmioty kupca, oferując konkretne przedmioty.

Wariant bez Mistrza Gry: Gracze wyrzucają kością 5 razy. Każdy rzut reprezentuje przedmiot oferowany przez kupca:

Rzut K6:

1: Ekwipunek bądź karta stopnia 1.

2-3: Ekwipunek bądź karta stopnia 2.

4-5: Ekwipunek bądź karta stopnia 3.

6: Ekwipunek bądź karta stopnia 4.

UWAGA! Karty te dobierane są z wierzchu wylosowanych stosów.

Wymiana Przedmiotów: aby zakupić kartę wyższego stopnia, musisz oddać kupcowi 2 karty stopnia niższego (np. jeśli chcesz zakupić kartę stopnia drugiego, musisz oddać kupcowi dwie karty stopnia pierwszego. Działa to analogicznie dla każdego stopnia). Możesz używać kart o równowartości stopnia np. aby kupić kartę 3 stopnia, możesz oddać kupcowi jedną kartę stopnia 2 oraz dwie karty stopnia 1. Możesz „sprzedać” jedną kartę wyższego stopnia za dwie karty niższego stopnia. Sprzedane bądź oddane karty w ramach handlu, nie mogą zostać ponownie użyte podczas rozgrywki.

Sekcja VII Pozostałe informacje

7.1 Rasy Postaci

Każda postać należy do jednej z ras, która nadaje jej unikalną, zawsze aktywną Zdolność Pasywną. Zdolność ta stanowi fundament stylu gry i interakcji z kluczowymi mechanikami.

Arkantani

Arkantani byli niegdyś doradcami smoka. Ich głębokie zrozumienie Smoczej Wiedzy pozwala im zadawać dotkliwsze obrażenia w czasie.

Zdolność Pasywna: Zwiększone Obrażenia od Podpalenia. Obrażenia w czasie od statusu Podpalenie są zwiększone i wynoszą równowartość twojego Atrybutu Inteligencji (zamiast standardowej wartości z karty/statusu).

Voragenowie

Przeklęci przez Envyrę i zamienieni w hybrydę człowieka i ryby, Voragenowie przystosowali się do życia na bagnach, rozwijając potężne zdolności uzdrawiające.

Zdolność Pasywna: Mistrzostwo Leczenia. Wszelkie efekty leczące, których używasz (karty, pasowanie tury itp.), są o 50% skuteczniejsze. Leczenie jest zaokrąglane w górę i dotyczy zarówno leczenia twojej postaci, jak i sojuszników. Voragenowie po walce mogą uleczyć sojuszników o 10% maksymalnego zdrowia.

Verbeni

Verbeni są elitarną gwardią. Ich umiejętność ustawiania się w szyku pozwala im tworzyć niemal nieprzeniknioną obronę.

Zdolność Pasywna: Doskonały Blok. Verbeni przy udanym Bloku redukują otrzymywane obrażenia o 100%.

Orkowie

Orkowie, niegdyś dezterterzy Verbenów, zostali uwięzieni w sidłach Voragenów. Klątwa zamieniła ich w potężne, ale niezbyt inteligentne potwory.

Zdolność Pasywna: Podwójne Uzbrojenie. Orkowie mogą posiadać wykwipowane dwie Bronie Główne jednocześnie.

Wyjątki: ta zdolność nie dotyczy Łuków, Tarcz i Kosturów. Podczas Ataku Podstawowego obrażenia są zadawane tylko z broni, która ma wyższą wartość obrażeń bazowych.

J'Zhar

Ród J'Zhar, wychowany w piaskach pustyni, doskonale opanował sztukę kamuflażu. Są doskonałymi, skrytobójczymi zabójcami.

Zdolność Pasywna: Zabójca w Cieniu i Skupienie.

J'Zhar mogą posiadać wykwipowane dwa Sztylety jednocześnie. Dodatkowo, w Fазie Akcji (5.2B) regenerują 2 punkty Energii zamiast standardowego 1 punktu.

Belluni

Belluni są wysłannikami lasu, walczącymi o porządek w naturze. Doskonale opanowali sztukę manipulowania polem walki.

Zdolność Pasywna: Natura Wzywa. Koszt pierwszej karty zagranej w swojej Turze, która nakłada pozytywny efekt Wzmocnienia (na sojusznika) lub negatywny efekt Osłabienia (na przeciwnika), jest zredukowany do 0 Energii.

Haraldowie

Haraldowie, jako odłam Verbenów, udali się na północ. Ich katorżnicze treningi przygotowały ich do ciężkich i precyzyjnych walk.

Zdolność Pasywna: Katorżniczy Trening. Bazowa szansa na zadanie Obrażeń Krytycznych wynosi 16% (osiągana przy wyrzuceniu 6 na Kości K6). Obrażenia krytyczne zadawane przez Haralda są dodatkowo zwiększone, co daje łącznie obrażenia $\times 2,0$, zamiast standardowego $\times 1,5$. Ta szansa sumuje się z innymi bonusami do szansy na uderzenie krytyczne.

Silvianie

Ród Silvian od lat jest szkolony jako zwiadowcy. Ich treningi w poruszaniu się skutkują fenomenalną mobilnością na polu walki.

Zdolność Pasywna: Mistrzowie Zwiadu. Koszt Energii potrzebny do wykonania Ruchu jest zredukowany o 1. Oznacza to, że każdy ruch kosztuje 1 Energię mniej. Efekt ten sumuje się ze wszystkimi innymi bonusami redukującymi koszt ruchu (np. z Atrybutu Zręczności czy Pancerza Lekkiego).

7.2 Statusy

7.2A. Statusy Negatywne:

Podpalenie: zadaj ilość obrażeń w postaci twojej inteligencji podzielonej przez 2 ignorując Barierę.

Krwawienie: zadaj ilość obrażeń postaci twojej siły podzielonej przez 2 ignorując Barierę.

Głęboka Rana: jeśli posiadasz ten status, zredukuj ilość uleczonych punktów zdrowia o 50%. Ułamki są zaokrąglane do góry

Unieruchomienie: nie możesz wykonać Akcji Ruchu, ale nadal możesz atakować.

Ogłuszenie: Nie możesz używać jakichkolwiek kart, wykonać Akcji Ruchu, Akcji Ataku oraz Akcji Obrony.

Spowolnienie: podczas Akcji Ruchu, ilość pól, o które możesz poruszyć się, zostaje zredukowana o jedno pole (efekt kumuluje się z statusem Mokry).

Mokry: podczas Akcji Ruchu, ilość pól, o które możesz poruszyć się, zostaje zredukowana o jedno pole (efekt kumuluje się z Spowolnieniem). Dodatkowo, w momencie użycia na gracza Elementu Wiatru bądź Elektryczności, nastąpi konkretny efekt:

- **Wiatr:** gracz zostaje ogłuszony na 1 turę, a status „Mokry” zużywa się.
- **Elektryczność:** gracz otrzymuje dodatkowe 50% obrażeń od ataku zadającego obrażenia z Elementu Elektryczności, a status „Mokry” zużywa się.

Naelektryzowanie: w momencie użycia na gracza Elementu Elektryczności lub Ognia, Gracz otrzymuje dodatkowe 50% obrażeń od ataku zadającego obrażenia z Elementu Elektryczności lub Ognia. Dodatkowo zostaje ogłuszony, a status „Naelektryzowanie” zużywa się.

Oznaczenie: gracz z efektem statusu „Oznaczenie” ma o dodatkowe 50% szans więcej na otrzymanie obrażeń krytycznych, a status „Oznaczenie” zużywa się po wykonaniu ataku.

Przykład: Haraldowie, posiadający od początku szansę 16% na trafienie krytyczne, po ataku na Oznaczanego wroga, będą już posiadać 66% szans na trafienie krytyczne czyli wystarczy że wyrzucą na kostce liczbę oczek wynoszącą od 3 do 6.

Oslabienie: następny atak zadaje 25% mniej obrażeń, status zużywa się po ataku.

7.2B. Statusy Pozytywne:

Błogosławieństwo: gracz, ze statusem „Błogosławieństwo”, zadaje dodatkowe obrażenia w wysokości (wartości atrybutu Inteligencji / 2) od gracza, który nałożył ten status (możesz nałożyć go na siebie). Status „Błogosławieństwo” zużywa się przy ataku.

Opieka: jeżeli jesteś celem ataku i posiadasz status „Opieka”, obrażenia, które miałbyś otrzymać, są przekierowane na gracza, który nałożył na ciebie status „Opieka”. Atak jest wyprowadzany w ciebie, więc jeżeli test uniku, bloku, bądź odbicia nie powiódł się, to gracz, który na ciebie nałożył status „Opieka”, nie może podjąć próby żadnej niwelacji obrażeń (nie wliczając Bariery). Status zużywa się po otrzymaniu obrażeń przez gracza, który w wyniku działania statusu „Opieka” otrzymał obrażenia.

Wzmocnienie: twój kolejny atak, który zadasz, jeśli posiadasz status „Wzmocnienie” zada 50% więcej obrażeń. Status zużywa się po wykonanym ataku. Ułamki są zaokrąglane do góry

Niewidoczność: przeciwnik nie widzi cię oraz nie może obrać cię za cel dopóki nie zaatakujesz, nie użyjesz jakiegokolwiek karty bądź nie skończy się tura.

Furia: każdy ładunek Furii zwiększa obrażenia w tej turze o dodatkowe 10%.

Przykład: korzystasz z Podstawowego Młota i chcesz zatakować swoją bronią. Używasz karty „Szał Bojowy” dzięki której zyskujesz 2 punkty furii, co zwiększy twoje obrażenia końcowe o 20%. Normalnie zadałbyś 5 obrażeń ale dzięki Furii zadajesz 6. Punkty Furii kumulują się bez ograniczeń aczkolwiek nieużyte podczas tury, w której

dzięki kartom zostały zgromadzone, przepadają na końcu twojej tury.

Prowokacja: przeciwnik zostaje zmuszony do ataku i kierowania się w stronę Gracza który go sprowokował.

7.3. Zaawansowane zasady i interakcje.

Wszystkie ułamki są zaokrąglane do góry.

Rozprzestrzeń status: skopiuuj status z wybranego wroga na wroga znajdującego się najbliżej pierwotnego celu.

Karta Zastraszenie: karta nakłada dwa ładunki Osłabienia, czyli dwa następne ataki przeciwnika będą miały efekt Osłabienie.

Karta Wzmocnienie / Osłabienie: karta dodaje jeden ładunek do Wzmocnienia lub Osłabienia, działa w ten sam sposób co Karta Zastraszenie.
Redukcja ruchu poprzez status Spowolnienie lub status Mokry, nie może ograniczyć twojego ruchu do wartości mniejszej niż 1.

Sekcja VIII: Zasady Dodatku

Uwaga! Te zasady obowiązują tylko jeżeli posiadasz dodatek wizualny do gry.

8.1. Otwieranie Skrzyń

Skrzynię można otworzyć na trzy sposoby: siłowo, przy użyciu Zręczności lub poprzez złamanie szyfru. Wybrana metoda określa Atrybut wykorzystywany podczas testu, szansę powodzenia oraz liczbę zdobytych kart.

Przed wykonaniem rzutu wybierzcie gracza, który podejmie próbę, oraz sposób otwarcia skrzyni. Wybrany gracz rzuca kością K6 i porównuje wynik z odpowiednią kolumną tabeli. Pod uwagę bierze poziom Atrybutu odpowiadającego wybranej metodzie.

Uwaga! Tylko jeden gracz może podjąć próbę otwarcia skrzyni.

Otwarcie Siłowe (Test Siły): próbujesz wyłamać zamek mocnym uderzeniem. Ta metoda zapewnia największą szansę powodzenia, ale pozwala zdobyć najmniej łupów. Po pomyślnym teście każdy gracz dobiera 1 kartę.

Otwieranie Wytrychem (Test Zręczności): próbujesz ostrożnie rozbroić mechanizm zamka. Im wyższa twoja Zręczność, tym większa szansa powodzenia. Po pomyślnym teście każdy gracz dobiera 2 karty.

Złamanie Szyfru (Test Inteligencji): próbujesz rozszyfrować zabezpieczenie skrzyni. Ta metoda zapewnia najmniejszą szansę powodzenia, ale daje większy wybór nagród. Po pomyślnym teście każdy gracz dobiera 4 karty, a następnie wybiera i zatrzymuje 2 z nich.

Poziom Atrybutu	Siła	Zręczność	Inteligencja
1 – 9	4, 5 lub 6	5 lub 6	6
10 – 19	3, 4, 5 lub 6	4, 5 lub 6	5 lub 6
20	2, 3, 4, 5 lub 6	3, 4, 5 lub 6	4, 5 lub 6

Pozyskiwanie Łupów: Stopień zdobywanych kart oraz dostępne stosy określacie zgodnie z zasadami Skrzyń opisanymi w Sekcji VI, punkt 6.3. Metoda otwarcia zmienia liczbę dobieranych i zatrzymywanych kart. Karty zawsze dobierajcie z wierzchu odpowiednich stosów.

Uwaga! Test wykonuje jeden gracz, ale po otwarciu skrzyni nagrodę otrzymuje każdy członek drużyny.

Niepowodzenie: skrzynia pozostaje zamknięta. Gracze nie otrzymują z niej łupów.

8.2. Schody i Walka na Różnych Piętrach

Niektóre starcia odbywają się na kilku piętrach lub oddzielnych platformach. Rozmieszczenie poziomów oraz połączeń między nimi określa Skrypt Fabularny.

Korzystanie ze Schodów: schody umożliwiają przejście pomiędzy połączonymi piętrami. Gdy któryś z graczy skorzysta ze schodów, cała drużyna przechodzi na następne piętro.

Zmiana piętra jest częścią trwającego starcia. Nie rozpoczyna nowej walki ani ponownej Fazy Przygotowania.

Jeżeli na poprzednim piętrze zostaną potwory, gracze otrzymają obrażenia w wysokości 4x obrażeń bazowych potwora, tych obrażeń nie można zablokować.

8.3. Niszczenie Ścian

Ściany stanowią przeszkody i blokują ruch oraz ataki zgodnie z zasadami Zasięgu. Postacie o wysokiej Sile mogą próbować zniszczyć ścianę, aby utworzyć nowe przejście.

Rozbicie Ściany (Test Siły): jeśli posiadasz co najmniej 10 punktów Siły, za 1 punkt energii możesz podjąć próbę rozbicia ściany znajdującej się bezpośrednio przy twojej postaci. Rzuć kością K6 i sprawdź wynik:

6 - Powodzenie: niszczysz wybrany fragment ściany. Usuń go z Planszy Bitwy. Powstałe przejście nie blokuje już ruchu ani ataków.

1-5 - Niepowodzenie: ściana pozostaje nienaruszona.

8.4. Otwieranie Drzwi

Drzwi możesz otworzyć siłowo lub spróbować przejść przez nie po cichu. Wybierz metodę, a następnie wykonaj Test Siły albo Zręczności, korzystając z odpowiedniej kolumny tabeli w punkcie 8.1.

Otwarcie Siłowe (Test Siły): próbujesz wyważyć drzwi mocnym kopnięciem.

Powodzenie: drzwi otwierają się natychmiast. Nie tracisz tury i możesz kontynuować wykonywanie dostępnych akcji.

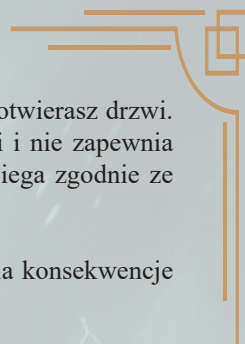
Niepowodzenie: drzwi otwierają się, ale twoja tura natychmiast się kończy.

Ciche Otwarcie (Test Zręczności): próbujesz otworzyć drzwi i wejść do pomieszczenia, nie zwracając uwagi przeciwników.

Powodzenie: wchodzisz niezauważenie. Potwory w pomieszczeniu pomijają swoją najbliższą turę.

Niepowodzenie: wchodzisz głośno, alarmując wszystkie potwory w pomieszczeniu. Każdy z nich natychmiast wykonuje ruch w twoim kierunku, zgodnie ze swoim Zasięgiem Ruchu i zasadami poruszania się.

Tryb Hardcore: po pomyślnym Cichym Otwarcu pomijana jest wyłącznie najbliższa tura potworów przypadająca bezpośrednio po turze gracza otwierającego drzwi. Kolejne tury potworów przebiegają normalnie.



Otwarcie przy użyciu Inteligencji: analizujesz mechanizm zamka i otwierasz drzwi. Ta metoda nie wymaga rzutu kością K6 ale kosztuje 1 punkt energii i nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści. Po otwarciu drzwi rozgrywka przebiega zgodnie ze standardową kolejnością tur.

Uwaga! Drzwi otwierają się niezależnie od wyniku testu. Rzut określa konsekwencje wejścia.

