

Zmierzch Ery — Smoków —



Instrukcja

Zmierzch Ery Smoków

Instrukcja



Spis treści

Sekcja I: Wprowadzenie

6

2. Komponenty Gry

6

3. Przygotowanie do Gry

6

Krok 1: Przygotowanie Wspólnego Obszaru Gry

7

Krok 2: Przygotowanie Postaci

7

Krok 3: Wybierz Ekwipunek Startowy:

8

Krok 4: Znaczniki

8

Krok 5: Punkty Atrybutów

8

Krok 6: Rozpoczęcie Przygody

8

Sekcja II: Twoja Postać

10

4. Opis Planszетки Gracza

10

4.1. Pasek Zdrowia

12

Śledzenie Zdrowia

12

Znaczniki i Źródła Zdrowia:

13

4.2. Wskaźnik Bariery:

13

4.3. Pasek Energii

14

4.4. Pasek Atrybutów

14

Atrybut Siły:

14

Atrybut Zręczności:

15

4.5. Pole Ekwipunku

16

Pancerz

16

4.6. Pole Statusów

17

4.7. Pasek Doświadczenia

18

4.7a. Wybór Talii:

19

4.7b Określenie Dostępnego Stopnia:

19

4.7c Dobranie Karty:

19

5. Zasady komponowania swojej talii

20

5.1. Podstawy Talii

20

5.2. Cykl Talii i Stos Kart Odrzuconych

22

5.3. Rozbudowa Talii (Kupowanie i Usuwanie)

23

5.4. Strategiczne Budowanie Talii

24

Sekcja III: Rozgrywka **24**

6.1. Faza Przygotowania	24
6.2. Faza Akcji	25
6.3. Obliczanie obrażeń.	26
6.4. Przykładowa Tura Walki	29
6.5 Opis i Zasady Działania Planszy Walki	30
6.6 Zasięg	31
6.7 Regeneracja Zdrowia	32
6.8 Konsekwencje Porażki (Śmierć Postaci)	32

7. Plansza Potworów **33**

7.1. Pasek Zdrowia Potworów	33
7.2. Pole Statusów Potworów	33
7.3. Lista Potworów	33

Sekcja IV: Rozwój i Nagrody **34**

8. Pozyskiwanie Ekwipunku i Kart **34**

8.1 Skrzynie	34
8.2. Handel z Postaciami Niezależnymi (NPC)	36

Sekcja V: Pozostałe informacje **38**

9.1. Statusy Negatywne:	38
9.2. Statusy Pozytywne:	39

10. Rasy i Zdolności Pasywne **40**

Arkantani	40
Voragenowie	40
Verbeni	40
Orkowie	40
J'Zhar	41
Belluni	41
Haraldowie	41
Silvianie	42

11. Zaawansowane zasady i interakcje. **42**

11.1 Interakcje.	42
------------------	----

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.

2. Komponenty Gry

2.1 Planszетки Gracza,

2.2 Plansza Potworów,

2.3 Plansza Bitwy,

2.4 Karty Akcji (ataku i umiejętności),

2.5 Karty Ekwipunku (podzielone na stopnie rzadkości),

2.6 Karty Mocy,

2.7 Kości K6,

2.8 Znaczniki (zdrowia, energii, atrybutów, statusów, potworów),

2.9 Skrypt oraz mapa (do pobrania ze strony internetowej mental-games.pl).

3. Przygotowanie do Gry

Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności, aby przygotować się do pierwszej przygody w świecie „Zmierzchu Ery Smoków”.

Krok 1: Przygotowanie Wspólnego Obszaru Gry

1.1 Przygotujcie Pule Kart: Rozdzielcie wszystkie karty według ich typów i Stopni, tworząc osobne, potasowane talie:

1.2 Karty Ekwipunku: Stwórzcie 5 osobnych talii, po jednej dla każdego Stopnia (1-5).

1.3 Karty Akcji: Stwórzcie osobne talie dla każdego Stopnia i Koloru Rewersu (np. talia Siły Stopnia 1, talia Zręczności Stopnia 1 itd.).

1.4 Karty Mocy: Stwórzcie jedną, wspólną talię Kart Mocy.

1.5 Przygotujcie Planszę Potworów: Połóżcie Planszę Potworów w łatwo dostępnym miejscu.

Krok 2: Przygotowanie Postaci

Każdy z graczy wykonuje teraz poniższe czynności dla swojej postaci:

2.1 Wybierz swoją postać i weź odpowiadającą jej Planszетkę Gracza. Wybierz także jeden kolor znacznika, który będzie Cię reprezentował w grze (zarówno na planszетce, jak i na planszy walki).

2.3 Otrzymaj Talię Startową: Weź 10 kart, które tworzą twoją początkową Talię Akcji. Składa się ona z:

- 3x Synergiczne Uderzenie
- 3x Przetasowanie I
- 2x Regeneracja Energii I

Następnie

2.4 Weźcie talie Kart Akcji Stopnia 1. Dobierzcie z ich wierzchu liczbę kart równą liczbie graczy pomnożonej przez dwa (np. 6 kart dla 3 graczy). Rozłóżcie je na stole,

tak aby wszyscy je widzieli.

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

2.6 Dodajcie dwie wybrane karty do swojej Talii Startowej i ponownie ją potasujcie.

Krok 3: Wybierz Ekwipunek Startowy:

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

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

3.4 Wybierz jedną dowolną broń z puli ekwipunku Stopnia 1.

Krok 4: Znaczniki

4.1 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.

Krok 5: Punkty Atrybutów

5.1 Rozdajcie dwa dodatkowe Punkty Atrybutu i dowolnie przydzielcie je do Siły, Zręczności lub Inteligencji swojej postaci.

Krok 6: Rozpoczęcie Przygody

6.1 Gdy wszyscy gracze są gotowi, otwórzcie Skrypt na stronie pierwszej misji i przeczytajcie na głos wprowadzenie fabularne. Wasza przygoda się rozpoczyna!



Sekcja II: Twoja Postać

4. Opis Planszетки Gracza

4.6 Pole Statusów



4.5 Pole Plecaka

4.5 Pole Ekwipunku

4.1 Pasek Zdrowia



4.3 Pasek Energii

4.4 Paski Atrybutów

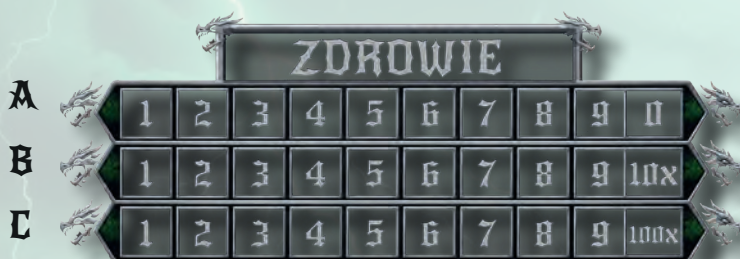
4.7 Pasek Doświadczenia

4.1. Pasek Zdrowia

4.1. 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 planszетки 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 życia. Do śledzenia twoich obecnych punktów życia służy znacznik w kolorze wybranym przez ciebie na początku gry (np. czerwony, zielony, żółty).

Znacznik Maksymalnego Zdrowia:

Wskazuje całkowitą pojemność zdrowia twojej postaci. Do śledzenia twojego limitu zdrowia zawsze służy niebieski znacznik.

4.2. Wskaźnik Bariery:

Na pasku zdrowia może pojawić się trzeci, dodatkowy biały znacznik – **Wskaźnik Bariery**.

Bariera tymczasowo zwiększa twoje aktualne zdrowie o określoną wartość.

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. Barierę tracisz tylko podczas otrzymywania obrażeń (nie wygasa między turami).

Wyjątek: Obrażenia w czasie (Damage Over Time - DoT), takie jak Krwawienie czy Podpalenie, NIE SĄ ABSORBOWANE przez Barierę. Są one zadawane bezpośrednio na pasek zdrowia.

Przykład DoT 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)

4.3. Pasek Energii

Pasek energii jest określony jednym wskaźnikiem:

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.

Wyjątek: Rasa J'Zhar co turę regeneruje dwa punkty energii zamiast jednego.



4.4. Pasek Atrybutów

Na Planszeczce 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. Służy do skalowania obrażeń od Krwawienia ($\text{obrażenia} = \text{ATRYBUT SIŁY} / 2$).



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.

Masz 20 punktów Zręczności i chcesz poruszyć się o 3 pola.

Standardowy koszt: 3 Energii.

Bonus z 10 Zręczności: Koszt ruchu jest zmniejszony o 1 ($3 - 1 = 2$ Energii).

Bonus z 20 Zręczności: Ruch jest dodatkowo wzmocniony o 1 pole.

Efekt końcowy: Wydajesz 2 punkty Energii, aby poruszyć się łącznie do maksymalnie 4 pól!

Atrybut Inteligencji:

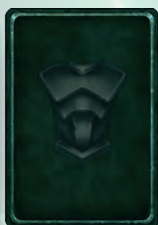
Służy do zadawania obrażeń w czasie od Podpalenia (**obrażenia** = **ATRYBUT INTELIGENCJI** / 2).



4.5. 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 w plecaku jest nieograniczone.



Pancerz

Pancerz jest podzielony na trzy kategorie ciężkości:

- **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. Brak Dodatkowych Wzmocnień: Pancerze ciężkie nie dają żadnych dodatkowych wzmocnień poza zwiększeniem zdrowia. Wszystkie wzmocnienia wynikające z ekwipunku są rozpatrywane bezpośrednio podczas ataku bądź obrony, w kolejności najbardziej korzystnej dla gracza.

4.6. 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 V, strona 35.



4.7. 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 niebieski)

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 początek paska, 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 zasili twoją talię. Dostępne karty są podzielone na trzy atrybuty oraz pięć Stopni Rzadkości.

4.7a. Wybór Talii:

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)

4.7b 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)

4.7c Dobranie Karty:

Możesz zawsze dobrać kartę o Stopniu równym lub niższym niż Twój aktualnie dostępny maksymalny Stopień.

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 (Legendarna) 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 SEKCJI IV.

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

5. Zasady komponowania swojej talii

5.1. Podstawy Talii

Talia Podstawowa dla graczy:

3x - Synergiczne Uderzenie
 3x - Przetasowanie I
 2x - Regeneracja Energii I
 2x - Krok 2.3 Przygotowanie Do Gry.

Limit Kart:

Minimalna ilość kart w talii wynosi 8. Gracz nie posiada limitu kart w talii. Maksymalna ilość kart na ręce to 5



5.1b. Zasady Kart

Rozdział ten opisuje cykl życia twojej talii podczas walki, podzielony na zasady dla Kart Akcji (Czerwony, Zielony, Niebieski Rewers) oraz Kart Mocy.

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

I. Zasady Dobierania Kart Akcji

Karty Akcji są dobierane w następujących momentach:

Faza Przygotowania (6.1):

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

Faza Akcji (6.2):

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

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

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.

3. Talia Kart Mocy (Aktywacja Jednorazowa, karta działa pasywnie do końca walki)
Karty Mocy stanowią osobną talię z dedykowanym cyklem.
Każdy gracz posiada swoją indywidualną Talię Kart Mocy, którą zbiera podczas rozgrywki. Gracze nie otrzymują żadnych Kart Mocy na początek rozgrywki.

1. Faza Przygotowania: Przetasuj Talię Kart Mocy i dobierz do trzech kart.

2. Wybór i Aktywacja: Wybierz maksymalnie jedną kartę Mocy. Natychmiast opłać koszt Energii wskazany na karcie. Jej efekt zostaje aktywowany.

Uwaga! Nie musisz wybierać karty mocy, w takim wypadku odrzuć wszystkie Karty Mocy do Talii Kart Mocy.

3. Koniec Fazy: Karty Mocy, których nie wybrano, trafiają z powrotem do Tali Mocy, którą należy przetasować.

Koniec Walki: Karta Mocy, która była aktywowana, jest zawsze odkładana z powrotem do Talii Kart Mocy i przetasowywana po zakończeniu starcia.

III. Zagrywanie Kart:

Przejdź do SEKCJA III: ROZGRYWKA, podpunkt 6.2. Faza Akcji, aby poznać zasady zagrywania kart Akcji podczas tury.

5.2. Cykl Talii i Stos Kart Odrzuconych

Dobieranie:

W fazie przygotowania przetasuj **Talię Kart Mocy** i dobierz do trzech kart z wierzchu Talii Kart Mocy, wybierz maksymalnie jedną kartę, resztę kart odłóż z powrotem do Talii Kart Mocy, następnie ją przetasuj.

W ten sposób od razu aktywujesz kartę mocy, płacąc koszt energii ukazany na karcie. Po zakończonej walce odłóż z powrotem kartę mocy do talii kart mocy.

Następnie dobierz karty akcji do limitu kart na ręce, standardowo limit wynosi 5 kart akcji.

W fazie akcji po rozpatrzeniu statusów oraz zregenerowaniu Energii dobierz 1 kartę

Podczas fazy akcji znajdziesz również karty, które pozwalają dobrać ci karty akcji, oznaczone one są efektem “Dobierz X”

Odrzucanie:

Karty zostają odrzucone po rozpatrzeniu efektu (5.1) znajdującego się na dole kart akcji, gdy karta została odrzucona, odłóż ją na **Stos Kart Odrzuconych**.

Karty odrzucone zostają nieaktywne do momentu, w którym ilość kart, którą będziesz musiał dobrać nie będzie większa niż ilość kart w **Stosie Dobierania**.

Przykład: Twoja liczba kart na ręce to 5, zagrałeś dwie karty akcji, przez co liczba zmalała do 3, chcesz dobrać karty aby mieć większe możliwości podczas walki, więc użyłeś karty, która w efekcie ma “Dobierz 2 karty”, Twój **Stos Dobierania** aktualnie ma jedną kartę.

W tej sytuacji gracz musi wziąć jedną kartę, która została w stosie kart dobierania, następnie wziąć wszystkie karty ze **Stosu Kart Odrzuconych**, potem przetasować talię i odłożyć ją rewersem do góry na miejscu **Stosu Dobierania**.

W tym przypadku gracz dodatkowo dobiera jedną kartę z stosu kart dobierania już po przetasowaniu zużytych kart z stosu talii kart odrzuconych.

Karty w stosie kart odrzuconych muszą być awersem do góry.

Karty w stosie kart dobierania muszą być rewersem do góry.

5.3. Rozbudowa Talii (Kupowanie i Usuwanie)

Karty zdobyte bądź karty pozyskane za pośrednictwem handlu:

Karty, które zdobyliśmy podczas przygody trafiają do naszego ekwipunku, gracz może zmienić swoją talię w dowolnym momencie, nie wliczając sytuacji kiedy znajduje się podczas walki. Może dodawać bądź usuwać karty z talii, uwzględniając limity (Podpunkt 5.1. Podstawy Talii)

W innych sytuacjach gdy, zdobędziemy kartę trafia ona do stosu kart ekwipunku, gdzie możemy ją dodać do talii uwzględniając wcześniejsze zasady.

Kart niepotrzebnych możemy się pozbyć za pomocą handlu (SEKCJA IV: ROZWÓJ I NAGRODY, podpunkt 2.)

5.4. Strategiczne Budowanie Talii

PORADA: Jeżeli jesteś początkującym graczem gier RPG, staraj się dobierać karty, które bezpośrednio korzystają z twojego najmocniejszego atrybutu, oczywiście twoja talia może mieć unikatowe połączenia różnych atrybutów, aczkolwiek taki sposób łączenia talii jest przewidziany dla bardziej zaawansowanych graczy, jeżeli czujesz się na siłach - zawsze możesz zaryzykować!

Sekcja III: Rozgrywka

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 specjalnej planszy, a jej celem jest pokonanie wszystkich przeciwników.

6. Walka

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

6.1. Faza Przygotowania

1.1 - Zregeneruj energię do pełna.

1.2 - Aktywacja Kart Mocy.

1. **Dobór:** Przetasuj talię Mocy i dobierz do trzech kart z jej wierzchu.

2. **Wybór:** Wybierz maksymalnie jedną kartę Mocy, którą chcesz aktywować w tej turze.

3. **Aktywacja:** Natychmiast opłać koszt Energii wskazany na wybranej karcie Mocy, a jej efekt zostaje aktywowany.

4. Koniec Fazy: Karty Mocy, której nie wybrano trafiają z powrotem do Tali Mocy.

Po Zakończonych Walce: Aktywowane karty Mocy są zawsze odkładane z powrotem do Tali Mocy i przetasowywane.

Karty Mocy działają pasywnie przez wszystkie tury w fazie walki, dezaktywują się po zakończonej walce.

1.3 - Dobierz karty na rękę.

1.4 - Wybierz swoją pozycję podczas walki, na planszy walki.

6.2. 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 :

Ruch - Aby się poruszyć, wydajesz punkty Energii. Standardowo, 1 punkt Energii daje ci 1 pole Zasięgu Ruchu.

Zasada Elastycznego Ruchu:

Gdy wydajesz Energię na ruch, określasz swój maksymalny potencjalny dystans, a nie ostateczną odległość. Możesz poruszyć swoją postać o dowolną liczbę pól, nie większą niż twój Zasięg Ruchu.

Przykład 1:

Chcesz poruszyć się maksymalnie o 3 pola, więc wydajesz 3 punkty Energii. Twój Zasięg Ruchu wynosi teraz 3. W trakcie przesuwania postaci okazuje się, że najlepszą taktycznie pozycją znajduje się 2 pola dalej. Kończysz tam swój ruch. Niewykorzystany 1 punkt Zasięgu Ruchu przepada.

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.

Wykonaj Atak Podstawowy (Zadaj obrażenia broni, rozpatrz efekt broni, uwzględnij wzmocnienia z ekwipunku np. wszystkie ataki są wzmocnione o 2 pkt. ataku, jeżeli twoja postać korzysta z dwóch broni na raz, rozpatrz efekt obu broni, obrażenia zadaj z broni, która ma więcej obrażeń, nie łącz obrażeń dwóch broni!). Atak Podstawowy możesz wykonać raz na turę.

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

ALBO Spasuj turę lecząc się o 10% maksymalnego zdrowia.

Faza Akcji powtarza się aż do końca walki.

6.3. Obliczanie obrażeń.

Każdy atak, czy to z broni, czy z karty, przechodzi przez trzy proste etapy: obliczenie ataku, testy obrony 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.

Efekty: 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: Obrona Celu

Po obliczeniu ostatecznej wartości ataku, cel broni się w następujący sposób:

Unik (Test Zręczności)

Pomyślny test Uniku pozwala całkowicie uniknąć obrażeń od jednego ataku.

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

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

Blok (Test Siły)

Pomyślny test Bloku pozwala zredukować otrzymywane obrażenia o 50% (zaokrąglając w dół).

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

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

Przypomnienie: Rasa Verbeni (5. Rasy) z natury posiada ulepszoną wersję tej zdolności.

Odbicie (Test Inteligencji)

Pomyślny test Odbicia odbija 50% obrażeń od jednego ataku. Gracz otrzymuje pozostałe 50% obrażeń.

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

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

Bariera: Jeśli cel posiada punkty Bariery, cała wartość ataku jest w pierwszej kolejności odejmowana od Bariery, aż do jej wyczerpania.

Etap 3: Zadanie Obrażeń Końcowych

Wszelkie obrażenia, które nie zostały wchłonięte przez Barierę, są odejmowane od puli Aktualnego Zdrowia celu.

Zasady Obrażeń Krytycznych

Obrażenia Krytyczne to specjalny typ ataku, który modyfikuje ostateczną wartość obrażeń.

Jak zadać Obrażenia Krytyczne: Atak staje się krytyczny, 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.

6.4. Przykładowa Tura Walki

Sytuacja początkowa: Twój bohater (15/30 HP, 3 Energii), stoi na polu obok Goblina (8/8 HP). Na ręce masz karty: „Szybkie Cięcie”, „Obrona” i „Cios z wysokości”.

1. Początek Fazy Akcji:

- Twój Bohater ma na sobie status „Krwawienie”. Rozpatrujesz go i tracisz 2 HP (masz teraz 13/30 HP). Znacznik statusu jest usuwany.
- Następnie regenerujesz 1 Energię (masz teraz 4 Energii) i dobierasz jedną kartę.

2. Wykonywanie Akcji:

- „Chcę najpierw osłabić Goblina. Zagrywam kartę za 2 Energii (zostaje mi 2 Energii). Karta zadaje 5 obrażeń. Goblin otrzymuje 5 obrażeń (ma teraz 3/8 HP). Kartę odrzucam.
- „Goblin jest bliski śmierci. Wykonuję Atak Podstawowy moją bronią (zadaje 4 obrażenia). Goblin otrzymuje 4 obrażenia i ginie.
- “Zostały mi 2 Energii i 3 karty na ręce. Nie mam więcej celów, więc pasuję i kończę turę.”

6.5 Opis i Zasady Działania Planszy Walki

Plansza walki stanowi dynamiczny teren, po którym bohaterowie i potwory poruszają się podczas starcia.

Podstawowe Zasady Planszy

Format: Plansza walki jest planszą heksagonalną.



Przykład:

W przypadku przedstawionym na powyższej grafice możesz zatakować przeciwnika tylko wtedy gdy zasięg twojej broni wynosi 3 lub więcej.

Pole i Zasięg:

Każde pole na planszy jest jednostką miary i odpowiada za ustalenie Zasięgu podczas walki. Zasada ta dotyczy zarówno Ruchu postaci, jak i Zasięgu Broni/Kart (np. „Zasięg 3” oznacza możliwość trafienia celu oddalonego o 3 pola).

Pozycja Startowa:

Bohaterowie wybierają swoją pozycję startową na planszy podczas Fazy Przygotowania (6.1).

Uwaga! Potwory mają ustalone pozycje przez Mistrza gry bądź przez Skrypt!

Zasady Terenu i Przeszkód

Teren na planszy może być modyfikowany, co wpływa na mobilność i taktykę:

Trudny Teren:

Pola oznaczone specjalnymi znacznikami są traktowane jako Trudny Teren.

Efekt:

Przejsie na pole Trudnego Terenu (lub opuszczenie go) kosztuje twoją postać dodatkową 1 Energię (poza normalnym kosztem ruchu). Efekt ten kumuluje się z innymi modyfikatorami ruchu (np. ze Spowolnieniem lub bonusem rasowym Silvan).

Ściany / Przeszkody:

Elementy oznaczone jako Ściany lub Przeszkody są całkowicie nieprzekraczalne i blokują linię wzroku (uniemożliwiając celowanie i atakowanie przez nie). Przeszkodą jest również sojusznik.

Ustalanie Terenu:

Rozkład Trudnego Terenu oraz Ścian jest określany na początku walki przez Mistrza Gry lub zgodnie z instrukcjami w Skrypcie.

6.6 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 hekсы od twojego.

Jeżeli twoja postać ma Zasięg Ruchu 3, możesz przenieść ją o 3 hekсы od pozycji, którą aktualnie zajmujesz.

Zasada Zasięgu Broni i Kart:

Zasięg ataku Karty Akcji domyślnie determinuje Zasięg twojej Broni Głównej.

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.

6.7 Regeneracja Zdrowia

W grze są trzy sposoby regeneracji zdrowia:

- Odpoczynek w mieście.
- Leczenie podczas walki przez karty akcji z efektem leczenia zagrane przez ciebie bądź sojusznika.
- Leczenie po skończonej walce przez postać Voragena (Sekcja V, punkt 10.).

Pełny odpoczynek i regeneracja jest możliwa tylko wtedy, gdy:

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

6.8 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, jeżeli pozostali gracze przeżyli starcie usuń jeden dowolny element ekwipunku, którego używałeś podczas walki.

Za każdego gracza który poległ wszyscy gracze muszą usunąć jedną dowolną kartę z talii, której używali podczas walki.

7. Plansza Potworów

Plansza Potworów służy do zarządzania przeciwnikami podczas walki.

7.1. Pasek Zdrowia Potworów

Pasek zdrowia potworów jest określony dwoma znacznikami:

Znacznik Maksymalnego Zdrowia: Całkowite punkty życia potwora.

Znacznik Aktualnego Zdrowia: Obecne punkty życia potwora.

Na pasku potwory określa się kolorowymi znacznikami (np. zielona kostka na wilka, czerwona kostka na pająka).

Od tego momentu zielone znaczniki na pasku zdrowia ukazują zdrowie wilka, a czerwone pająka.

Śledzenie zdrowia potworów działa na tych samych zasadach co śledzenie zdrowia gracza.

7.2. Pole Statusów Potworów

Tutaj umieszczane są wszystkie negatywne efekty działające na potwory. Statusy rozpatrywane są na początku tury potwora.

Kolor znacznika statusu musi zgadzać się z kolorem znacznika potwora (np. jeśli wilk, oznaczony zieloną kostką, otrzymał Spowolnienie, nałóż zieloną kostkę na status Spowolnienie na X turach na polu statusów potworów).

Śledzenie statusów potworów działa na tych samych zasadach co śledzenie statusów gracza.

7.3. Lista Potworów

Tutaj wypisane są wszystkie nazwy potworów, które są dostępne w grze. Numer w prawym dolnym rogu grafiki potwora oznacza jego pozycję na liście, ułatwiając szybkie odnalezienie opisu znajdującego się w skrypcie.

Sekcja IV: Rozwój i Nagrody

Ekwipunek i karty są kluczowe dla rozwoju twojej postaci.

8. Pozyskiwanie Ekwipunku i Kart

Można je zdobywać na kilka sposobów:

- Otworzenie skrzyni po walce.
- Znalezienie skrzyni w lokacji fabularnej.
- Handel z postaciami niezależnymi (NPC).
- Wykonanie wątków fabularnych dla danych frakcji.
- Zdobywanie poziomu doświadczenia.

8.1 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 stopnia 1.

6: Pobierz 1 kartę z wierzchu stosu ekwipunku stopnia 2 albo kartę 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!

8.2. 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 dla pojedynczego gracza, czy samodzielnie ingeruje w przedmioty kupca, oferując konkretne przedmioty.

Wariant dla Pojedynczego Gracza:

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.

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 równoważności 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.

8.3 Karta Broni



8.4 Karta Pancerza



Sekcja V: Pozostałe informacje

9. Statusy

9.1. Statusy Negatywne:

Podpalenie: Zadaj określoną ilość obrażeń ignorując Bariere.

Krwawienie: Zadaj określoną ilość obrażeń ignorując Bariere.

Ciężka Rana: Jeśli posiadasz ten status, zredukuj ilość uleczonych punktów zdrowia o 50%

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

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

Spowolnienie: Podczas Akcji Ruchu, liczba pól, o które możesz poruszyć się, zostaje zredukowana o jedno pole.

Mokry: Podczas Akcji Ruchu, liczba pól, o które możesz poruszyć się, zostaje zredukowana o jedno pole.

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” zawsze otrzymuje obrażenia krytyczne, a status „Oznaczenie” zużywa się po otrzymaniu obrażeń.

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

9.2. Statusy Pozytywne:

Błogosławieństwo: Gracz, ze statusem „Błogosławieństwo”, zadaje dodatkowe obrażenia w wysokości (poziomu 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.

Niewidoczność: Przeciwnik nie może obrać cię za cel dopóki nie zaatakujesz bądź nie skończy się tura.

10. Rasy i Zdolności Pasywne

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 Envyra 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. Gdy Verbeni wykonują akcję Bloku (jeżeli taka akcja jest dostępna np. z karty Tarczy), zawsze redukują otrzymywane obrażenia o 100%.

Uwaga! Mechanika akcji Bloku zostanie szczegółowo opisana w punkcie 6.4. Obliczanie Obrażeń i Mechaniki Obrony.

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 wykwapowane 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 ataku (zgodnie z 6.2. Faza Akcji).

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 wykwapowane dwa Sztylety jednocześnie. Dodatkowo, w Fazie Akcji (6.2) 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 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 o 50% (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).

11. Zaawansowane zasady i interakcje.

11.1 Interakcje

Ładunki są zaokrąglane do góry, chyba, że wyjątek mówi inaczej.

Karta Zastraszenie:

Karta nakłada dwa ładunki **Oslabienia**, czyli dwa następne ataki przeciwnika będą miały efekt **Oslabienie**.

Karta Wzmocnienie / Oslabienie:

Karta dodaje jeden ładunek do **Wzmocnienia** lub **Oslabienia**, działa w ten sam sposób co Karta Zastraszenie.

Napierśnik Niezlomnej Woli:

Rzut kością K6:

Wynik (1-3) - Nie ignorujesz statusu.

Wynik (4-6) - Ignorujesz status.

Karty Niestabilności:

Każda Karta Niestabilności działa na tej samej zasadzie.

Rzut kością K6:

Wynik (1-3) - Niepowodzenie.

Wynik (4-6) - Powodzenie.

