


DRAGON'S ORDEALS



INSTRUKCJA



Spis treści

Spis treści

Wstęp.....	2
Zawartość pudełka.....	5
Opis kart i pozostałych elementów.....	5
Przygotowanie gry.....	12
Przebieg gry.....	13
Fazy tury:	
Faza 1: wyciąganie zaklęć.....	14
Faza 2: początek tury.....	14
Faza 3: ruch.....	14
Faza 4: interakcji.....	17
Faza 5: rozpatrywanie leżących kart.....	18
Faza 6: rozpatrywanie obszaru.....	18
Pozostałe zasady.....	19
Walka.....	19
Strzelanie z broni dystansowej na planszy.....	23
Rozwój postaci.....	24
Zaklęcia.....	25
Magiczne Stworzenia.....	25
Misje.....	26
Dodatkowe umiejętności.....	27
Ekwipunek, przedmioty, towarzysze.....	27
Błogosławieństwa, osłabienia.....	29
Opanowania.....	29
Śmierć postaci.....	30
Opcjonalne zasady.....	30



Wstęp

Ciemne, napęczniałe od wilgoci burzowe chmury zakrywały niemal każdy skrawek nieba nad Głębokimi Bagnami. Pośród rachitycznych, obumarłych drzew hulał jedynie wiatr. Ponury krajobraz zatrutej, gnijącej ziemi ciągnął się po horyzont. Tym bardziej dziwny wydawał się delikatny blask słabego ogniska rozpalonego na jednym z nielicznych wzniesień. Zasiadały przy nim skulone przed podmuchami mroźnego powietrza trzy postacie.

- Los nam sprzyja. Dobrze, że udało nam się znaleźć choć tyle drewna – powiedział mężczyzna odziany w długą, znoszoną szatę mogącą kiedyś świadczyć o jego zamożności. Czarne, zmierzwiöne włosy luźno przewiązane rzemieniem okalały szczupłą twarz z wydatnymi kośćmi policzkowymi. Na kolanach spoczywała gruba laska zdobiona różnymi symbolami.

- Więcej i tak jest nam potrzebne Strażniku. Musimy niedługo ruszać, jeśli chcemy dotrzeć do Merwiadoru na czas – głos jaki wypowiedział te słowa zdawał się być pozbawiony emocji, zahartowany niczym stal najwyższej jakości. Należał do wysokiego, postawnego mężczyzny noszącego powgniatany napierśnik. Pod zaschniętym błotem można było dojrzeć niewyraźny symbol, być może znak jednego z zakonu paladynów. Wojownik cały czas czujnie wpatrywał się w najeżone obumarłymi drzewami bagno. Jego dłoń spoczywała na rękojeści miecza schowanego w pochwie.

Po przeciwnej stronie ogniska siedział Niziołek. Pod kapturem można było dostrzec krzaczaste brwi i owłosione policzki. Nie brał udziału w rozmowie gdyż łączywie pałaszował posiłek. Jako, że był szczelnie okryty płaszczem poza małymi, mocno owłosionymi rączkami można było zauważyć jedynie wystające bosc stopy o skórze tak grubej, że buty stawały się zbędne.

- Masz rację, smoczy artefakt musi być jak... - Strażnikowi przerwało wycie, które nagle rozległo się pośród drzew, w ciemności nie rozjaśnionej blaskiem ogniska. Wszyscy poderwali się na nogi, paladyn jednym ruchem dobył miecza, strażnik sięgnął do sakiewki u pasa, natomiast Niziołek prawie się udławił, jednak w jego rękę zabłysnął sztylet. Gdy wpatrywali się w stronę, z której dobiegło wycie, za ich plecami rozległa się kanonada dźwięków łamanych gałęzi.





- Za nami! To zasadzka – wykrzyknął Strażnik odwracając się i ciskając jednocześnie w ciemność garść pyłu, która zamieniła się w błękitną błyskawicę mknącą w mrok. Jej blask ukazał ich oczom trzy masywne kształty wynurzające się w odłamkach łamanych gałęzi niebezpiecznie blisko.

- Trolle! – paladyn ciął mieczem najbliższego wroga raniąc go w ramię. Nie zrobiło to na nim jednak większego wrażenia. Rzucony przez Niziołka sztylet trafił kolejnego odrażającego potwora w oko wywołując tym grymas bólu zmieszanego z zaskoczeniem.

- Musimy uciekać, z pewnością jest ich ... - resztę słów zagłuszyło budzące się wokoło wycie bestii...

* * *

Z murów Bastionu Merviadoru rozciągał się widok na całą równinę porośniętą wysoką trawą. Odziany w karmazynowe szaty król wpatrywał się w pustkę przestrzeni. Z zamyślenia wyrwał go mnich w habicie szarym jak skała.

- Panie, posłańcy wciąż jeszcze nie dotarli. To już drugi dzień spóźnienia. Musimy podjąć odpowiednie kroki, Smoczy artefakt może być stracony. Powinniśmy niezwłocznie udać się do portalu Więzienia...

- Nasza ziemia powoli umiera mnichu. Zboża przestały wydawać plony, rzeki niosą coraz mniej wody. W miastach i wsiach rozprzestrzeniają się choroby jakich jeszcze nie widzieliśmy.

- Jasnie Panie, wieść niesie, że rozprzestrzeniają je mroczni kultuści odziani w ciemne szaty, które zakrywają ich pokryte wrzodami ciała. Nie możemy dalej czekać, nawet bez artefaktów możemy stawić czoła...

- Mnichu, wieść również niesie, że są pośród nas tacy, którzy z chęcią otworzyliby kultystom wrota naszej twierdzy – odparł wzburzony władca wpatrując się badawczo w małe oczka mnicha. – Nie mam zamiaru podejmować pochopnych decyzji, pomimo, że czas nagli. Merviador nigdy nie upadł i tak pozostanie. Nawet dzicy wojownicy północy nigdy nas nie pokonali. Ojczyzna wychowała wielu bohaterów, którzy podniosą miecz i stawią czoła wyzwaniu. Jestem tego pewien.





- Jak uważasz, Panie.
- Ogłoś pośród ludzi, że król wzywa. Niechaj każdy mężczyzna i nieustraszony stawi się przed moim obliczem. Nadszedł czas walki i wielkich poświęceń

* * *

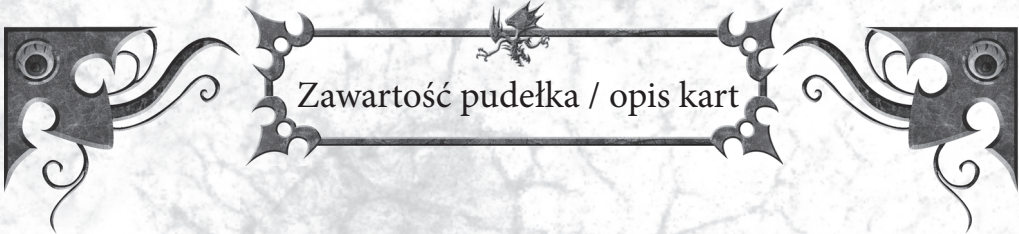
Pośród pustki nicości majestatycznie dryfowały kawały skał wielkie niczym miasta. Bryła znajdująca się w środku była jednak dużo większa a jej wnętrze przelicowane było setkami kilometrów tuneli i jaskiń. Mimo ogromu odległości co jakiś czas z tuneli dobiegał wściekły, ogłuszający ryk. Od jego potęgi pękała materia skalna ukazując coraz większe szczeliny. Gdyby usłyszał to jakikolwiek człowiek, włosy zjeżyłyby mu się na karku, w duszy zapanowałby bezgraniczny lęk a on sam popadłby w bezkresne odmęty szaleństwa, gdyby to jednak przetrwał, zniszczyła by go sama obecność tego, co czekało w głębi skalnego, opuszczonego Więzienia...

Roman Pliszka

Cel gry

W Dragon's Ordeal celem gry jest pokonanie Uwięzionego Smoka. Aby tego dokonać trzeba zdobyć co najmniej dwa smocze artefakty, wejść do Magicznego Więzienia, przedostać się przez zastawione tam pułapki i w końcu zabić potężnego Smoka w ostatecznej bitwie. Gracz, który tego dokona jako pierwszy zwycięży.





Zawartość pudełka / opis kart

Zawartość pudełka

- ♦ 20 kart Mapy
- ♦ 15 kart postaci i ich wizerunki
- ♦ 103 karty Wędrowki
- ♦ 26 kart Misji
- ♦ 22 karty Umiejętności
- ♦ 53 karty Zaklęć
- ♦ 25 zielonych kart łupów
- ♦ 25 żółtych kart łupów
- ♦ 27 czerwonych kart łupów
- ♦ 35 kart Ekwipunku
- ♦ 12 kart Magicznego Więzienia
- ♦ karta Wrota Magicznego Więzienia
- ♦ karta Uwięziony Smok
- ♦ 40 żetonów Złotych Monet
- ♦ 6 notesów
- ♦ 6 plansz na żetony
- ♦ 40 żetonów
- ♦ 2 unikalne kostki do gry
- ♦ 6 plastikowych podstawek



Opis kart i pozostałych elementów

Karty Mapy

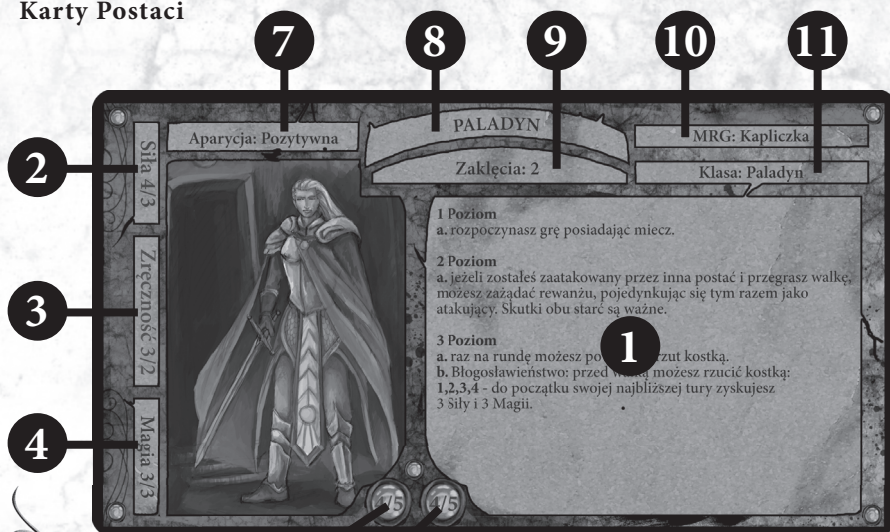
Karty te reprezentują obszar lub obszary, które postacie będą odwiedzać podczas gry. Na jednej karcie Mapy może znajdować się jeden lub kilka obszarów (w naszym przykładzie znajdują się dwa obszary). Karty Mapy podzielone są na trzy typy: zielone, żółte oraz czerwone. Kolor oznacza poziom trudności.

Opis kart

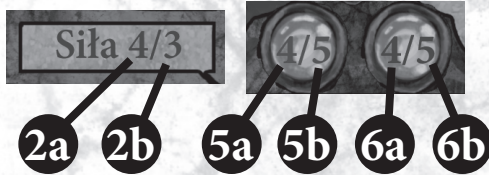


1. Instrukcja obszaru, którą postać musi wykonać gdy zakończy na nim ruch.
2. Przejścia między poszczególnymi obszarami i kartami mapy, przez które gracze mogą przechodzić.
3. Kolor ramki oznacza poziom trudności, siłę wrogów z kart.

Karty Postaci



Opis kart




1. Umiejętności - podzielone są na poziomy.
2. Siła postaci
 - a. Podstawowa Siła
 - b. Koszt rozwoju Siły
3. Zręczność postaci
4. Magia postaci

5. Punkty Energii (PE)
 - a. Punkty Energii z początku gry
 - b. Koszt zyskania 1 PE
6. Punkty Umiejętności (PU)
 - a. Ilość Punktów Umiejętności
 - b. Koszt zyskania 1 PU
7. Aparycja oznacza jak dana postać postrzegana jest przez innych mieszkańców tego magicznego świata.
8. Nazwa postaci
9. Podstawowa ilość zaklęć postaci
10. Miejsce Rozpoczęcia Gry (MRG)
11. Klasa oznacza grupę zawodową, do której należy dana postać.

Karty Wędrowki

Karty Wędrowki przedstawiają przygody, którym postaci będą musiały stawić czoła. Są to Zdarzenia, Wrogowie, Spotkania oraz Miejsca.





Opis kart

1. **Instrukcja karty**
2. **Tekst** mający na celu budowanie klimatu podczas rozgrywki.
3. **Rodzaj karty**
4. **Nazwa** karty Wędrowki
5. **Znaczek** wskazuje kolejność rozpatrywania wyciągniętych lub leżących na polu kart.
6. **Parametry wroga**
 - a. **Rodzaj parametru wroga** (Siła lub Magia), który to decyduje o formie walki (walka wręcz lub magiczna).
 - b. **Siła lub Magia wroga na zielonej karcie Mapy.**
 - c. **Siła lub Magia wroga na żółtej karcie Mapy.**
 - d. **Siła lub Magia wroga na czerwonej karcie Mapy.**
 - e. **Zręczność wroga podczas testów za ucieczkę.**
 - f. **Zręczność wroga podczas testów za strzelanie**

Rodzaje kart Wędrowki

- **Zdarzenia:** przeważnie są to karty jednorazowe, które po rozpatrzeniu należy odłożyć na stos kart zużytych (chyba, że w instrukcji karty napisane jest inaczej).
- **Wrogowie:** wróg po wygranej walce pozostanie na polu, na którym znajduje się aktualnie czekając na następną ofiarę, zaś po przegranej walce należy odłożyć jego kartę na stos kart zużytych (chyba, że w instrukcji karty napisane jest inaczej). Jest kilka rodzajów wrogów, większość z nich to: zwykły wróg, bestia, duch, demon.
- **Spotkania:** oznaczają mieszkańców tego świata, których postać spotka podczas gry. Na karcie napisane jest jak należy postąpić z kartą po jej rozpatrzeniu.
- **Miejsca:** które napotkają na swojej drodze bohaterowie. Po rozpatrzeniu instrukcji pozostaną one dalej na polu, na którym aktualnie znajdują się (chyba, że w instrukcji karty napisane jest inaczej).

Karty Łupów oraz ekwipunku

Karty Łupów reprezentują łupy, które postacie zyskają po pokonaniu niektórych wrogów, za wykonanie niektórych misji itd. Karty Łupów dzielą się na trzy rodzaje: Zielone, Żółte i Czerwone.

Karty Ekwipunku oznaczają przedmioty, które postacie zyskają jako nagrodę za wykonanie konkretnych misji, po kupieniu w sklepie itd. Nie można kupić przedmiotu ani

Opis kart

zdobyć artefaktu, jeżeli nie jest on dostępny w talii kart Ekwipunku.



1. **Instrukcja karty**
2. **Kolor karty Łupu:** Z - zielony, Ż - żółty, C - czerwony.
3. **Rodzaj karty:** przedmiot, przedmiot magiczny, towarzysz, artefakt, itd.
4. **Nazwa karty**
5. **Rodzaj ekwipunku,** w którym trzeba trzymać przedmiot żeby go używać.
6. **Zaznacza czy przedmiot jest bronią, bronią dystansową czy pancerzem.**



- Broń



- Pancerz



- Broń dystansowa

Karty Zaklęć

Przedstawiają czary, które postacie mogą rzucać podczas swojej wędrówki.

1. **Instrukcja działania zaklęcia**
2. **Nazwa zaklęcia**
3. **Rodzaj zaklęcia:** L - lekkie, C - ciężkie, O - obronne.
4. **Oznaczenie zaklęć dotyczących Magicznych Stworzeń**



- Magiczne Stworzenie (MS)



- Wzmocnienie MS



- Wzmocnienie wszystkich MS

5. **Parametry MS**



Opis kart

Karty Misji



1. **Instrukcja misji.** Etapy misji, które gracz musi wykonać, aby otrzymać nagrodę.
2. **Tekst** mający na celu budowanie klimatu podczas rozgrywki.
3. **Nazwa misji**
4. **Ilość Punktów Doświadczenia (PD)**, które otrzyma postać po wykonaniu zadania.

Karty Umiejętności



1. **Instrukcja umiejętności.** Dokładny opis jak i kiedy używać dodatkowej zdolności.
2. **Tekst** mający na celu budowanie klimatu podczas rozgrywki.
3. **Nazwa umiejętności**
4. **Koszt użycia umiejętności**

Karty Magicznego Więzienia

1. **Instrukcja karty Magicznego Więzienia**, pułapki zastawionej przez Uwięzionego Smoka.
2. **Nazwa karty**



Opis pozostałych elementów

Plansza na żetony



Na tej planszy za pomocą żetonów zaznaczamy wszelkie zyski oraz straty jakie poniesie nasza postać.

Użyte skróty:

S - Siła

Z - Zręczność

M - Magia

PE - Punkty Energii

PU - Punkty Umiejętności

PD - Punkty

Doświadczenia

Notes

	Imię Postaci	Aparycja	Poziom
Siła	własna		
	całkowita		
Zręczność	własna		
	całkowita		
Magia	własna		
	całkowita		
PE			
PU			
PD			

Notatki

Notes może być używany zamiennie z planszą na żetony w zależności od upodobań. W notesie można zapisywać wszystkie swoje osiągnięcia. Dodatkowym atutem jest możliwość zapisania całkowitego parametru Siły, Zręczności oraz Magii. Nie trzeba jednak korzystać z tej opcji.

Żetony Złotych Monet



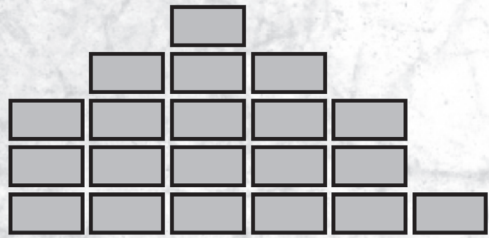
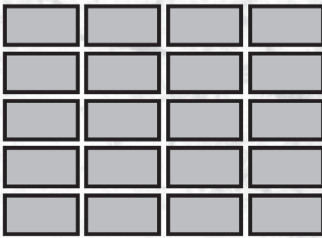
Żetony Złotych Monet (ZM) podzielone są na: Złote z nominałem X, Srebrne z nominałem V oraz z Brązu z nominałem I.

Przygotowanie do gry

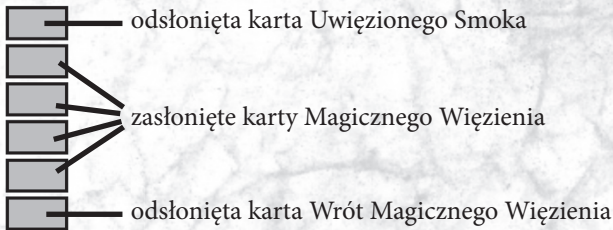
Przygotowanie do gry

1. Karty Mapy należy dokładnie potasować i rozłożyć obok siebie. Karty Mapy gracze mogą ustawić dowolnie w zależności od upodobań. Następnie wszystkie **zielone** Karty Mapy należy odsłonić, trzeba je ustawić tak, żeby wszystkie były skierowane w jedną stronę.

Przykładowe ustawienia planszy



2. Talie kart Wędrowki, Zakłęt i Misji należy potasować i położyć w dostępnym dla wszystkich miejscu.
3. Karty Łupów należy podzielić według kolorów na trzy talie, potasować i położyć w dostępnym dla wszystkich miejscu.
4. Karty Ekwipunku i Umiejętności należy położyć w dostępnym dla wszystkich miejscu.
5. Karty Magicznego Więzienia należy potasować. Następnie Karty Wrót Magicznego Więzienia, Magicznego Więzienia (spośród tych kart losujemy 4) oraz Uwięzionego Smoka rozłożyć tak jak na przykładzie niżej.



Przygotowanie do gry Przebieg gry

6. Żetony Złotych Monet będą leżeć w jednym miejscu tworząc tak zwany bank. Jeżeli gracz zdobędzie ZM, bierze ją z banku, zaś jeżeli straci, odkłada ją do banku.
7. Teraz należy potasować karty Postaci. Każdy gracz losuje jedną postać, którą będzie grać. Gracze mogą wspólnie ustalić, że losują po kilka kart Postaci i spośród nich wybierają, która im najbardziej odpowiada lub po prostu wybierają postać bez losowania. Następnie po wylosowaniu postaci należy wziąć jej miniaturkę, włożyć w podstawkę i ustawić na planszy w MRG (miejsce rozpoczęcia gry).
8. Każdy gracz bierze z banku 1 ZM oraz plansze na żetony lub notes, w którym będzie zapisywać rozwój swojej postaci. Teraz należy wyciągnąć zaklęcia oraz przedmioty z kart ekwipunku, z którymi rozpoczyna grę postać.
9. Teraz gracze ustalają w losowy sposób, kto rozpocznie grę.


Przebieg gry

Każda tura składa się z 6 faz. Wykonanie wszystkich faz oznacza koniec tury aktualnego gracza i rozpoczęcie tury gracza po lewej stronie. Gracz musi po kolei wykonać wszystkie fazy. Nieraz zdarza się, że gracz pomija jakąś fazę.

FAZY TURY:

- **Faza 1:** wyciąganie zaklęcia
- **Faza 2:** początek tury
- **Faza 3:** ruch
- **Faza 4:** interakcje z innymi postaciami
- **Faza 5:** rozpatrywanie leżących kart
- **Faza 6:** rozpatrywanie obszaru (jeżeli nie atakowałeś innej postaci)





Przebieg gry

Faza 1: wyciąganie zaklęcia

W tej fazie gracz może wyciągnąć jedno zaklęcie (o ile nie spowoduje to przekroczenia limitu posiadanych zaklęć postaci) albo kosztem reszty tury może wymienić jedno zaklęcie.

Faza 2: początek tury

W tej fazie wykonuje się wszystkie czynności, które należy wykonać na początku tury (np. rzucanie niektórych zaklęć, używanie niektórych umiejętności i przedmiotów oraz strzelanie).

Faza 3: ruch

Podczas tej fazy gracz musi ruszyć się swoją postacią.

- ◆ Gracz za ruch rzuca **jedną** kostką. Musi się ruszyć o tyle obszarów ile oczek wypadło na kostce przechodząc przez odpowiednie przejścia między obszarami. Gracz nie może stanąć dwa razy na to samo pole oraz musi wykorzystać cały ruch.
- ◆ Gracz odkrywając nowy obszar **zyskuje 1 PD** oraz **traci resztę ruchu** i rozpatruje nowo odkryty obszar. Trzeba pamiętać, że odkrywając zakrytą kartę Mapy wcześniej należy zadeklarować, którym przejściem gracz chce przejść, gdyż od tego będzie zależało, który obszar będzie rozpatrywać.
- ◆ Postać zawsze **musi ruszyć się co najmniej o 1 pole** - nie może stać w miejscu nawet gdy jakiś modyfikator po rzucie kostką powoduje, że gracz nie powinien się ruszać.
- ◆ Gracz zawsze kończy swój ruch na jakimś obszarze i musi wykonać znajdującą się na nim instrukcję (nie dotyczy przypadku, kiedy gracz został skierowany na dane pole w inny sposób niż poprzez standardowy ruch).

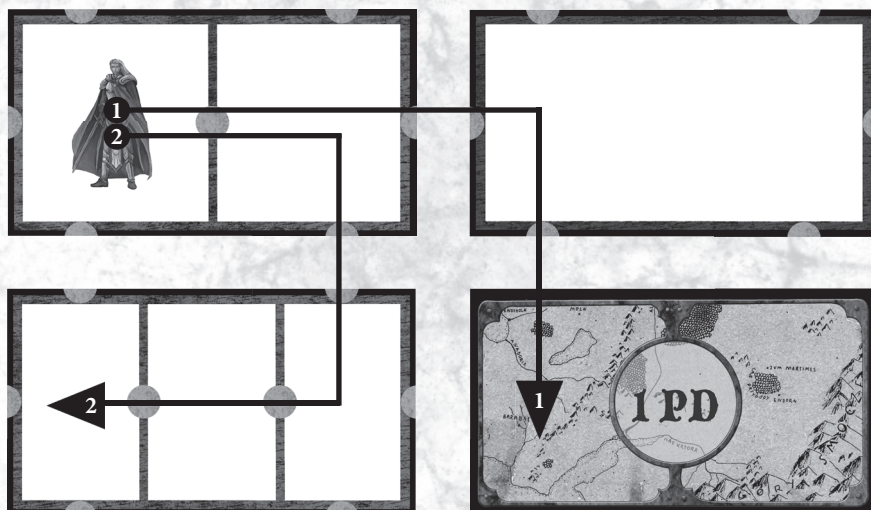
Szybki Ruch - postać, która ma dużo Zręczności może skorzystać z bonusów do ruchu według poniższej tabeli:

Całkowita Zręczność	do 6	7 - 9	od 10
Dodatkowy ruch	-	Ruch +1	Ruch +1, +2

Przebieg gry

Przykładowe ruchy postaci w przypadku, gdy na kostce za ruch gracz wyrzucił 4. Zatem gracz musi ruszyć się o 4 pola.

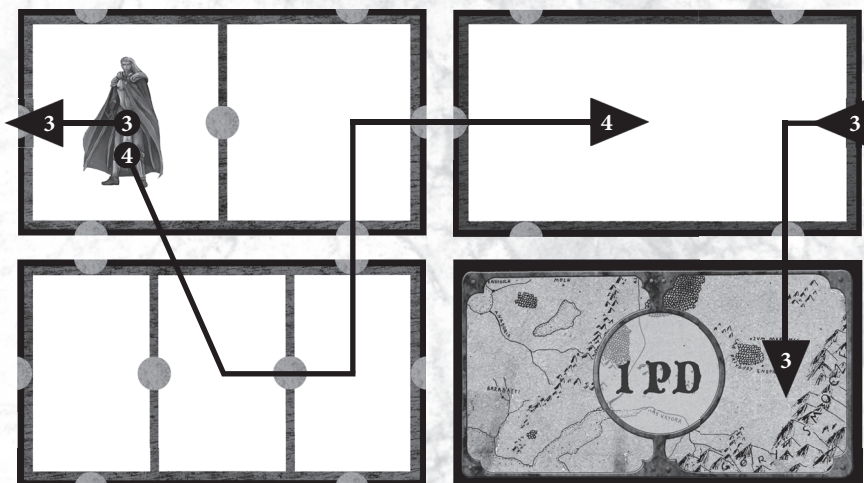
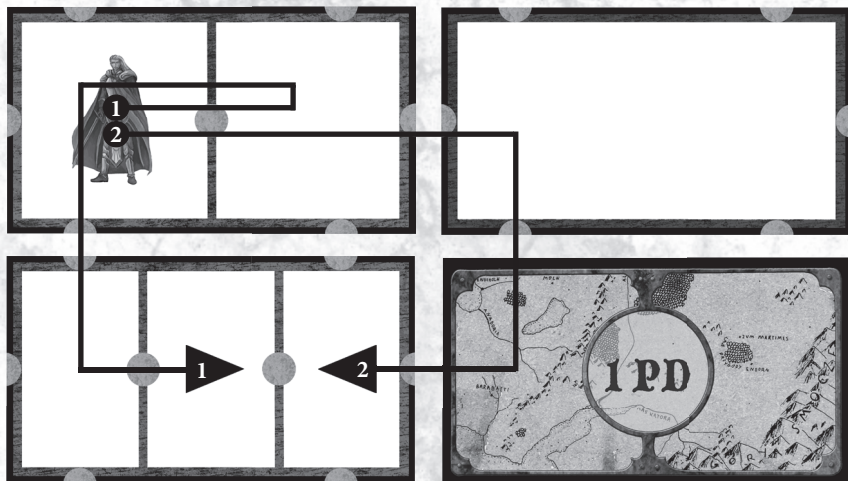
Prawidłowy ruch




1. gracz prawidłowo ruszył swoją postać tylko o 3 obszary, gdyż odkrywając zakrytą kartę Mapy traci resztę ruchu, zyskuje 1 PD i rozpatruje obszar na nowo odkrytej karcie Mapy.
2. gracz prawidłowo ruszył swoją postać o 4 obszary.

Przebieg gry

Nieprawidłowy ruch





Przebieg gry

1. gracz nieprawidłowo ruszył swoją postać o 4 obszary, gdyż stanął dwa razy na tym samym polu.
2. gracz nieprawidłowo ruszył się o 4 obszary, gdyż nie zakończył ruchu w momencie odkrycia zakrytej karty Mapy tylko ruszył się dalej.
3. gracz nieprawidłowo ruszył się o 2 obszary i zakończył ruch odkrywając zakrytą kartę mapy, gdyż przeszedł z jednego końca planszy na drugi w niedozwolony sposób.
4. gracz nieprawidłowo ruszył się o 4 obszary, gdyż raz przeszedł z pola na pole przez niedozwolone miejsce (nie ma tam przejścia).

Faza 4: interakcje z innymi postaciami

Postacie mogą nawzajem oddziaływać na siebie w różny sposób. Najczęściej są to:

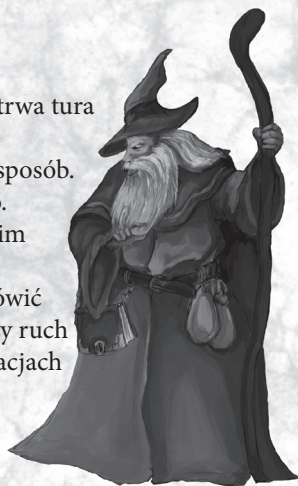
♦ Walka


Gracz może zaatakować inną postać, jeżeli zakończy ruch na polu, gdzie aktualnie znajduje się postać innego gracza. Gracz, który zaatakuje inną postać **nie rozpatruje** instrukcji obszaru, na którym zakończył ruch (rozpatruje jednak po walce wszystkie karty już leżące na jego polu).

♦ Handel, wymiana

Jeżeli dwie postacie znajdują się na tym samym polu oraz trwa tura jednej z tych postaci to podczas trwania tej fazy mogą one wymieniać między sobą przedmioty lub złoto w dowolny sposób. Gracz może także oddać innej postaci przedmiot lub złoto. Gracz zawsze może odmówić przyjęcia przedmiotu, w takim wypadku nie dochodzi do żadnej interakcji - właścicielem przedmiotu dalej jest ta sama postać. Nie można zaś odmówić przyjęcia Złotej Monety w przypadku kiedy gracz zakończy ruch na polu postaci, której daje ZM, oczywiście w innych sytuacjach też może odmówić.

Handel, wymiana **nie zwalnia** bohatera z obowiązku rozpatrywania instrukcji obszaru.





Przebieg gry

◆ Inne

Pozostałe sposoby interakcji pomiędzy postaciami to rzucanie zaklęć, korzystanie z umiejętności postaci, korzystanie z niektórych przedmiotów. Te sposoby interakcji nie zwalniają bohatera z obowiązku rozpatrywania instrukcji obszaru, chyba że z opisu zaklęcia, umiejętności czy przedmiotu wynika inaczej.

Faza 5: rozpatrywanie leżących kart

W czasie rozgrywki na planszy będzie leżeć wiele kart. Mogą one znaleźć się tam w różny sposób: wyciągnięte miejsce, spotkanie z kart Wędrówki, porzucony przedmiot itd. Postać, która stanie na polu gdzie leżą jakieś karty w tej fazie musi wykonać instrukcje wszystkich kart. Trzeba pamiętać o kolejności rozpatrywania kart według ich numeru. Należy też pamiętać, że karty Misji nie należą do kart leżących na planszy.

Faza 6: rozpatrywanie obszaru


◆ Gracz musi rozpatrzeć instrukcje obszaru, na którym zakończy ruch jego postać (chyba że posiada umiejętności, przedmioty, które wyraźnie wskazują inaczej). Gracz **nie może** rozpatrzeć instrukcji obszaru w przypadku kiedy zaatakował inną postać.

◆ Jeżeli na obszarze napisane jest wyciągnij 1 kartę lub 2 karty gracz wyciąga odpowiednią liczbę **kart Wędrówki**. Jeśli na obszarze leżą już jakieś karty gracz nie ciągnie karty lub dociąga brakującą ilość kart.

***Przykład:** Jacek zakończył ruch na obszarze, na którym napisane jest "wyciągnij 2 karty," ale leży tam już jedna karta. W takim wypadku Jacek dociąga tylko jedną kartę.*

◆ Jeżeli na jednym obszarze napisane jest **kilka instrukcji** (np. obszar *Moln*) to gracz ma prawo rozpatrzeć wszystkie instrukcje, w dowolnej kolejności, ale każdą tylko jeden raz.

◆ Jeżeli na jednym obszarze napisane jest kilka instrukcji oddzielonymi słowem **LUB** to oznacza to, że gracz musi rozpatrzeć jedną z dostępnych instrukcji obszaru. Gracz (nie może rozpatrzeć wszystkich instrukcji!



Pozostałe zasady

Pozostałe zasady

Walka

Uwaga! Walka wręcz (na siłę) oraz magiczna (na magię) przebiega w ten sam sposób tylko inny parametr brany jest pod uwagę.

♦ Walka między postaciami

Postacie nawzajem mogą atakować się tylko **na siłę**. Stroną atakującą w przypadku pojedynku między graczami zawsze jest postać, która wywoła walkę. **Zwycięzca** może próbować zabić pokonaną postać (traci ona wtedy 1 PE) lub zabrać jej 1 ZM albo jeden przedmiot.

♦ Walka z wrogami


Podczas walki wróg decyduje jaka będzie forma walki, zależy to od parametru jaki ma zapisany na karcie. Wrogowie są zawsze stroną atakującą, wyjątkiem może być sytuacja, gdy na karcie Mapy leży wcześniej wyciągnięty wróg. Wtedy postać może zdecydować się, że atakuje wroga (nie może w takim wypadku ukrywać się). Pokonany wróg traci 1 PE co w większości przypadków oznacza jego śmierć. W przypadku walki z kilkoma wrogami z takim samym parametrem, Siła/Magia wrogów sumuje się. W przypadku wrogów, gdzie część jest na parametr Siły, a część na parametr Magii należy rozegrać dwie walki, najpierw walkę wręcz, a następnie walkę magiczną. W przypadku gdy wróg z karty przeżyje walkę, jego kartę należy położyć na obszarze, na którym toczona była walka.

Przebieg walki

Walkę **wygra** ten z graczy, którego końcowa suma będzie większa. Ten sam wynik u obu stron oznacza **remis** (żadna ze stron nie ponosi strat). W przypadku walki z wrogiem rzut kośćmi za wroga wykonuje jeden z pozostałych graczy.

Pamiętaj!

Każda postać rozpoczyna grę z dodatkową umiejętnością (patrz: dodatkowe umiejętności).



Pozostałe zasady

Faza 1: Wybór przedmiotów

Wybór przedmiotów, z których postacie chcą korzystać podczas walki (m.in. dotyczy broni trzymanej w ręku).

Przykład: Jacka postać (Najemnik całkowita Siła 5, Zręczność 8) musi walczyć z Mrocznym Wojownikiem na czerwonym obszarze (zatem Mroczny Wojownik ma 13 Siły). Jacek postanawia podczas walki używać miecza (+2 Siły podczas walki) i tarczy (na 1,2 przeciwnik będzie mieć 2 Siły mniej podczas walki).

Faza 2: Wybór formy walki

Postać wybiera formę walki: walka wręcz lub walka magiczna, o ile ma taką możliwość.

Przykład: Mroczny Wojownik ma parametr Siły więc Jacka postać musi walczyć wręcz.

Faza 3: Wystawianie do walki Magicznych Stworzeń

W tej fazie gracz może wystawić do walki wybrane Magiczne Stworzenia.

Przykład: Jacek nie ma żadnych Magicznych Stworzeń do wystawienia, więc pomija tę fazę.

Faza 4: Ucieczka


Postać podczas tej fazy może spróbować uciec z walki. Obie strony potyczki muszą rzucić odpowiednią ilością kostek i wynik dodać do swojej całkowitej zręczności razem z modyfikatorami dodawanymi podczas ucieczki. Uciekający musi mieć większą sumę niż przeciwnik, żeby uciec z walki.

Ilość kostek dla postaci podczas testów za ucieczkę

Rodzaj testu	Ilość kostek
Uciekanie (postać uciekająca)	1 kostka
Uciekanie (postać goniąca)	2 kostki

Ilość kostek dla wrogów podczas testów za ucieczkę

Kolor pola, na którym znajduje się wróg	Zielony	Żółty	Czerwony
Ilość kostek podczas testów za ucieczkę	1 kostka	2 kostki	3 kostki



Pozostałe zasady

Przykład: Jacek widząc, że ma niewielkie szanse postanawia spróbować ucieczki: Jacek rzuca 1 kostką (gdyż ucieka), na której wypadło 5, Mroczny Wojownik za to rzuca 3 kostkami (gdyż znajduje się na czerwonym polu), żeby złapać uciekiniera. Wypadło mu w sumie 7. Zatem Najemnik Jacka ma w sumie $8 + 5 = 13$ Zręczności, a Mroczny Wojownik $10 + 7 = 17$ Zręczności, przeciwnik nie dał uciec Jacka Najemnikowi.

Faza 5: Strzelanie (nie można, jeżeli próbowałeś ucieczki)

Żeby strzelić do przeciwnika postać musi korzystać z broni dystansowej! Obie strony potyczki muszą rzucić odpowiednią ilością kostek i wynik dodać do swojej całkowitej zręczności razem z modyfikatorami dodawanymi podczas strzelania. Strzelec musi mieć większą sumę niż przeciwnik żeby go trafić. Zranienie przeciwnika w tej fazie walki (odebranie 1 PE) nie oznacza zwycięstwa, walka toczy się dalej. W przypadku walki kilkoma przeciwnikami można strzelić tylko do jednego. Gdy obie strony potyczki chcą do siebie strzelić, wtedy należy wykonać dwa testy. Może zdarzyć się sytuacją, że obie strony zostaną ranne.


Ilość kostek dla postaci podczas testów za strzelanie

Rodzaj testu	Ilość kostek
Strzelanie (postać strzelająca)	1 kostka
Strzelanie (postać unikająca)	2 kostki

Ilość kostek dla wrogów podczas testów za strzelanie

Kolor pola, na którym znajduje się wróg	Zielony	Żółty	Czerwony
Ilość kostek podczas testów za strzelanie	1 kostka	2 kostki	3 kostki

Przykład: Mroczny Wojownik podczas walki próbuje zastrzelić swojego przeciwnika. Mroczny Wojownik rzuca 3 kostkami (gdyż znajduje się na czerwonym polu) gdzie w sumie wypadło mu 11, Jacek jako unikający strzału rzuca 2 kostkami (gdyż unika trafienia), gdzie w sumie wypadło mu 9. Zatem Mroczny Wojownik ma $12 + 11 = 23$, Najemnik za to $8 + 9 = 17$, Mroczny Wojownik trafił Najemnika, który straci 1 PE. Jacek przypomniał sobie, że korzysta z tarczy, którą może próbować zasłonić się. Jacek rzuca kostką, wypadło 2, oznacza to, że strzał trafiła w tarczę ratując postać Jacka przed stratą 1 PE.



Pozostałe zasady

Faza 6: Szybka ucieczka po strzeleniu (**goniący ma 2 kostki więcej** podczas rzutu za Zręczność)

Test wykonujemy analogicznie jak w Fazie 4: Ucieczka z tą różnicą, że postać goniąca uciekiniera ma **2 dodatkowe kostki** podczas testu za szybką ucieczkę. Z szybkiej ucieczki nie można skorzystać gdy postać uciekała w Fazie 4.

***Przykład:** Jacek w tej fazie nie może uciekać, gdyż uciekał w fazie 4, a Mroczny Wojownik nawet nie myśli o tym, żeby zwiewać. Zatem pomijamy tę fazę.*

Faza 7: Walka wręcz/magiczna


Walka wręcz/magiczna przebiega następująco: obie strony rzucają **dwiema kośćmi** i do wyniku dodają całkowitą siłę/magię oraz modyfikatory, które dodają siłę/magię tylko w czasie walki. W przypadku walki z wrogiem rzut kośćmi za wroga wykonuje jeden z pozostałych graczy. Walkę wygrywa ten z graczy, którego końcowa suma była większa. Ten sam wynik u obu stron oznacza remis, w takim wypadku walka jest nierozstrzygnięta.

***Przykład:** teraz dochodzi do walki wręcz między przeciwnikami. Przed rzutem kostkami Jacek decyduje się skorzystać z umiejętności podstawowej, którą ma każda postać - za 1 PU na czas walki zyskuje 3 Siły, korzysta także z miecza, który zwiększa jego Siłę o 2. Jacek korzysta też z tarczy i rzuca kostką, na której wypadło 1, zatem część ciosów udało się Najemnikowi obronić, przyjmując na tarczę - Mroczny Wojownik ma 2 Siły mniej. Teraz Jacek rzuca 2 kostkami za walkę, wypadło mu w sumie 9, Mroczny Wojownik też rzuca 2 kostkami, jemu z kolei wypadło 5. Zatem Najemnik ma $5 + 3 + 2 + 9 = 19$ Siły, Mroczny Wojownik zaś $13 - 2 + 5 = 16$ Siły. Najemnik wygrał walkę.*

Faza 8: Łupów

Profity za pokonanie postaci:

- ♦ zyskujesz 3 PD.
- ♦ możesz odebrać pokonanej postaci 1 PE albo zabrać jej jeden przedmiot lub 1 ZM.
- ♦ zyskujesz dodatkowy ruch (turę), jeżeli to Ty zaatakowałeś inną postać. Nie można otrzymać dodatkowego ruchu podczas wykonywania dodatkowego ruchu.



Pozostałe zasady

Profity za pokonanie wroga:

- ◆ Zyskujesz PD zgodnie z poniższą tabelą:

Parametr Siły/Magii wroga podczas walki	do 6	7 - 9	10 - 14	od 15
Ilość Punktów Doświadczenia	2 PD	3 PD	4 PD	5 PD

- ◆ Zyskujesz to co napisane jest w opisie wroga "wygrana". Gdy postać po pokonaniu wroga zyska kartę Łupu, należy wyciągnąć kartę Łupu takiego samego koloru jak kolor obszaru, na którym walczyła postać lub koloru o mniejszej wartości. Zielony jest najmniej wartościowy, Żółty średnio wartościowy, zaś Czerwony najbardziej wartościowy.

Straty gdy wróg wygra:


- ◆ W opisie wroga "przegrana" napisane jest co postać traci w razie przegranej walki.
- ◆ W przypadku przegranej walki z kilkoma wrogami naraz postać traci w sumie 1 PE (wyjątkiem jest sytuacja, gdy w opisie u żadnego z wrogów nie było nic wspomniane o stracie PE w razie przegranej walki - wtedy postać nie traci PE).
- ◆ W przypadku wrogów z obszarów postać zawsze traci 1 PE, chyba że w instrukcji obszaru napisane jest inaczej.

Uwaga!

Ukrywanie się/Ucieczka - gdy postać ukrywa się bądź ucieka, a w walce jest stroną atakującą, traci ten przywilej na rzecz swojego przeciwnika, który staje się stroną atakującą.

Strzelanie z broni dystansowych na planszy

- ◆ **Na początku tury** postać może strzelić do innej postaci lub wroga z karty leżącego na planszy. Test na trafienie gracze wykonują **taki sam jak podczas walki w fazie strzelania**.
- ◆ **Po trafieniu z broni dystansowej ofiara traci 1 PE.**
- ◆ **UWAGA!** Postać po strzale z broni dystansowej musi rzucić dwiema kostkami (mniej niż swoja całkowita Zręczność, w innym wypadku **straci resztę swojej tury**.)



Pozostałe zasady

- ◆ Po odebraniu w ten sposób 1 PE innej postaci strzelający zyskuje nagrodę zgodnie z poniższą tabelą.
- ◆ Po zabicu wroga w ten sposób postać nie otrzymuje nagrody napisanej na karcie wroga “wygrana”, a tylko nagrodę według poniższej tabeli.

Profity za postacie	Profity za wrogów
2 PD	2 PD

Rozwój postaci


- ◆ Za Punkty Doświadczenia (PD) gracz może dowolnie rozwijać swoją postać: awansować na kolejny poziom, rozwinąć swoje parametry czy też nauczyć się jakiejś umiejętności.
- ◆ **Ważne!** PD można zamienić na Siłę, Zręczność, Magię, PE, PU lub awans na wyższy poziom **tylko na początku tury lub natychmiast po otrzymaniu PD.**
- ◆ **Awans na wyższy poziom:** każda postać rozpoczyna grę na 1 poziomie. Za 5 PD może awansować na wyższy poziom. Zatem postać potrzebuje w sumie 10 PD, żeby awansować na 3 poziom.
- ◆ **Rozwój parametrów postaci:** każda postać na swojej karcie ma wymienione podstawowe parametry (Siła, Zręczność i Magia) oraz PE i PU. Siłę, Zręczność i Magię postać rozwija zgodnie z poniższą tabelą. PE oraz PU postać rozwija bez dodatkowych kosztów, niezależnie od posiadanej ilości koszt jest zawsze ten sam.

Własna wysokość parametru	do 6	7 - 9	10 - 14	od 15
Dodatkowy koszt rozwoju	-	+1 PD	+2 PD	+3 PD

przykład:

Jacka postać rozpoczęła grę mając Siłę 3/4, obecnie ma 9 Siły. Aby rozwinąć sobie jeden punkt Siły musi poświęcić 4 PD (podstawowy koszt rozwoju) + 2 PD dodatkowego kosztu rozwoju (gdyż awansuje na 10 punkt Siły co zgodnie z tabelą wiąże się z dodatkowym kosztem rozwoju) co się równa w sumie 6 PD.

- ◆ Rozwój PE czy PU nie podnosi na stałe parametru. Na przykład po rozwoju 1 PE nie zwiększają się tak zwane Punkty Energii z początku gry.




Pozostałe zasady

Zaklęcia

- ♦ **Maksymalna ilość zaklęć:** maksymalna liczba zaklęć, której postać nie może przekroczyć podczas fazy wyciągania zaklęć. W innym przypadku jest to dopuszczalne (np. w przypadku kiedy postać kupi zaklęcie), nie można jednak w ten sposób przekroczyć liczby pięciu czarów.
- ♦ Postać może rzucać **bez ograniczeń zaklęcia lekkie (L) oraz obronne (O)**. Można rzucić tylko **jedno zaklęcie ciężkie (C) na rundę**.

Magiczne Stworzenia

- ♦ Postacie mogą wzywać Magiczne Stworzenia, o ile mają **odpowiednie zaklęcie**. Takie Magiczne Stworzenie jest posłuszne tylko swojemu panu.
- ♦ Gracz może korzystać z umiejętności swoich Magicznych Stworzeń jak i wystawiać ich do walki zamiast siebie, o ile parametr stworzenia, na który będzie walczyć jest większy niż 0.
- ♦ Każde Magiczne Stworzenia można **wzmocnić odpowiednim zaklęciem**. Można także dokonać, nawet jeśli dany parametr Magicznego Stworzenia równy jest 0. Po wzmocnieniu Magicznego Stworzenia czarem, kartę tego zaklęcia należy położyć na karcie tego stworzenia.
- ♦ Postać w jednym czasie może kontrolować tylko **dwa Magiczne Stworzenia**.
- ♦ Postać może wystawić swoje stworzenia do walki. Wtedy **walczą one zamiast postaci**. Magiczne Stworzenia **nie dodają** Siły/Magii swojemu właścicielowi. W przypadku wystawienia do walki kilku Magicznych Stworzeń naraz ich Siła bądź Magia sumuje się.
- ♦ Magiczne Stworzenia oraz Wzmocnienia traktowane są jak zaklęcia, w każdej chwili mogą zostać pochłonięte.
- ♦ Po przegranej walce Magiczne Stworzenie ginie (należy odłożyć jego kartę na stos kart zużytych).
- ♦ Postać która wygrała pojedynek z Magicznym Stworzeniem otrzymuje tyle samo PD jak za pokonanie wroga z takim samym parametrem. Nie może ona jednak odebrać postaci, która kontrolowała Magiczne Stworzenie ani życia, ani żadnego przedmiotu czy ZM.



Pozostałe zasady


Misje

Wykonywanie misji stanowi bardzo ważny element rozgrywki. Jest to świetna metoda na szybki rozwój postaci. Bohater za każdą wykonaną misję otrzyma Punkty Doświadczenia (PD). Ilość należnych PD jest napisana na karcie misji. Ponad to postać otrzyma nagrodę za wykonanie misji opisaną w instrukcji karty lub obszaru zlecającego zadanie.

- Gracz może **otrzymać misję tylko na karcie/obszarze zlecającym zadanie**. Gdy gracz odwiedzi takie miejsce może wyciągnąć kartę misji, przeczytać instrukcję tej karty i musi ją położyć **odwróconą** na karcie/obszarze zlecającym zadanie. Od tej pory gracz **nie może podglądać** karty misji, chyba że kolejny raz odwiedzi miejsce zlecające zadanie.
- Misja jest **wspólna dla wszystkich postaci**. Gracz może **zapoznać się** z aktywną misją tylko wtedy, gdy stanie na karcie/obszarze zlecającym daną misję. Tylko **jedna postać** może wykonać misję (otrzymać nagrodę), zatem obowiązuje zasada kto pierwszy, ten lepszy.
- W jednym miejscu zlecającym zadanie (karta/obszar) może być **aktywna tylko jedna misja**. Zatem jak gracz stanie na miejscu z aktywną misją, może przeczytać instrukcje tej karty i spróbować wykonać to zadanie. Po wykonaniu aktywnej misji gracz natychmiast może **wyciągnąć następną kartę misji**.
- Wykonując poszczególne etapy misji gracz musi **wyraźnie powiedzieć**, że wykonuje konkretną czynność związką z wykonywaną misją.
- Gracz może rozpocząć wykonywanie misji tylko gdy ją pozna (stanie na karcie/obszarze zlecającym zadanie i przeczyta kartę misji).

Przykład:

Piotrek stając na obszar Moln wyraźnie mówi: “wykonuję część misji i zanoszę wiadomość do Moln”. Jacek usłyszawszy to domyśla się co to za zadanie, ale nie może zacząć go wykonywać, gdyż sam nie poznał tej misji, tak naprawdę jego postać nie ma pojęcia o jej istnieniu.



Pozostałe zasady

Dodatkowe umiejętności

Postacie podczas gry zdobędą niejedną umiejętność. Z każdej umiejętności można skorzystać jeden raz na daną sytuację (np. tylko jeden raz na walkę możemy użyć umiejętności Magiczna Dominacja lub jeden raz na początku tury możemy skorzystać z umiejętności Przewodnik odkrywając tylko jedno pole itd.). W przypadku gdy umiejętność ma napisane użycie: stałe, oznacza to, że umiejętność ciągle jest aktywna.

UWAGA!

Umiejętność dodatkowa, z którą rozpoczyna grę każda postać:

Koszt: 1 PU

Użycie: przed rzutem kostkami za walkę, za ucieczkę lub za strzelanie (jeden raz na daną sytuację).

Efekt: na czas walki zyskujesz 3 Siły, 3 Zręczności lub 3 Magii.



Ekwipunek, Przedmioty, Towarzysze

- ◆ Każdy przedmiot posiada **znaczek określający rodzaj ekwipunku**, w którym przedmiot musi być trzymany żeby w ogóle móc z niego korzystać.
- ◆ Każda postać może nosić i używać **ograniczoną ilość przedmiotów** (dokładnie zostało to wyjaśnione w tabeli na następnej stronie).
- ◆ Nie można korzystać z przedmiotów trzymany w innym ekwipunku (**przechowywanych**) niż ten oznaczony na karcie przedmiotu.

***Przykład:** Jacek przechowuje swój miecz (przeznaczony na ekwipunek: Ręce) w ekwipunku podręcznym oraz pierścień maga (przeznaczony na ekwipunek: Podręczny) przechowuje na mule (wtedy zaliczamy jakby był trzymany w ekwipunku dodatkowym). W tej sytuacji Jacek nie może korzystać z tych przedmiotów.*

Pozostałe zasady

Rodzaj ekwipunku	Pojemność	Co używać	Co przechowywać
Głowa	1		-
Ręce	2*		-
Korpus	1		-
Podręczny	4		
Dodatkowy	dowolna		-
Na zwierzętach	określona**	-	wszystkie poza
U towarzyszy	1	-	wszystkie poza


* można używać jedną broń i jedną tarczę. W przypadku znacznika można trzymać w ekwipunku Ręce tylko 1 przedmiot (np. miecz dwuręczny).

** określony - oznacza to, że w opisie zwierzęcia napisane jest ile przedmiotów można trzymać (ekwipunek dodatkowy).

- Postać, która po wygranej walce zabierze innej postaci zwierzę to zyskuje je razem ze wszystkimi przedmiotami przechowywanymi na zwierzęciu.
- Przedmiot przechowywany u towarzysza nie może zostać zabrany po wygranej walce, może jednak zostać ukradziony, działają na ten przedmiot zaklęcia itd.
- Przedmioty trzymane na zwierzętach i u towarzyszy traktowane są jakby były przetrzymywane w ekwipunku dodatkowym.

Artefakty

- **Artefakty nie są przedmiotami**, więc nie działają na nie zasady, takie jak na przedmioty, nie zajmują one miejsca w ekwipunku, nie mogą zostać ukradzione, nie działają na nie zaklęcia itd.
- Każda postać może posiadać tylko po jednej sztuce każdego artefaktu. Nie może zdobyć dwóch takich samych artefaktów.



Pozostałe zasady

Zwierzęta, towarzysze

- ◆ Każda postać może posiadać dowolną ilość zwierząt oraz towarzyszy.
- ◆ Zawsze kiedy korzystamy z dodatkowego ruchu, czy to dzięki wysokiemu parametrowi Zręczności czy dlatego, że dosiadamy zwierzę, nasz towarzysz pozostanie w tyle na polu, z którego rozpoczęliśmy ruch. Towarzysz nie pozostanie w tyle, jeżeli zyskamy dodatkowy ruch dzięki umiejętnościom czy zaklęciom.
- ◆ Towarzysze mogą jechać na zwierzętach. Towarzysz, który dosiada zwierzę nie zostanie w tyle, kiedy będziemy korzystać z dodatkowego ruchu.
- ◆ Towarzysz, który pozostanie w tyle, będzie czekał na tym obszarze jedną rundę. Jeżeli postać nie wróci po towarzysza to należy odłożyć jego kartę, gdyż odszedł.

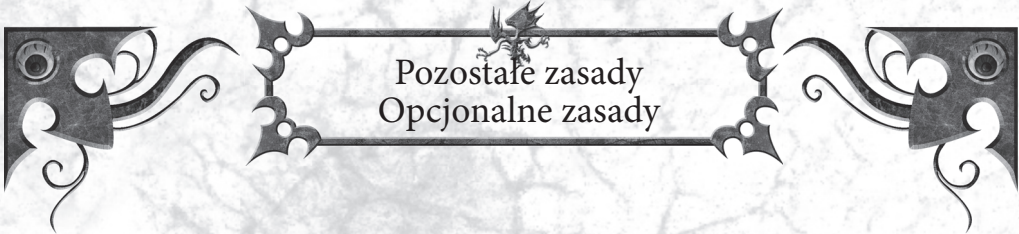
Błogosławieństwo, osłabienie

Podczas gry postać może zostać pobłogosławiona zyskując na określony czas pewne korzyści. Na tej samej zasadzie działają osłabienia z tą różnicą, że są one niekorzystne dla postaci. Gracz powinien w swoim notesie zaznaczyć ten fakt w rubryczce notatki.

Opanowanie

Podczas wędrówki po tym magicznym świecie postacie będą walczyć z różnego rodzaju duchami, demonami i innymi istotami, które będą próbowały przejąć kontrolę nad swoją ofiarą. Opanowana postać musi ponosić konsekwencje bycia pod kontrolą innej istoty.

Zasady uwolnienia opisane są w instrukcji danego wroga. Przeważnie, gdy postać uwolni się od istoty, to należy położyć ją na obszarze, na którym stoi opanowana postać. W przypadku, gdy postać uwolni się w Kapliczce, Klasztorze lub dowolnej świątyni istotę tą należy odłożyć na stos kart zużytych.



Pozostałe zasady Opcjonalne zasady

Śmierć postaci

- ◆ Gdy postać straci wszystkie PE ginie, jeżeli gracz chce kontynuować rozgrywkę to losuje nową postać i zaczyna grę od początku.
- ◆ Po śmierci postaci wszystkie ZM oraz karty przedmiotów (w tym artefakty) należy położyć na obszarze, na którym zginęła postać. Karty towarzyszy należy odłożyć na stos kart zużytych.
- ◆ Gracze mogą wspólnie ustalić, że postać po stracie ostatniego PE nie ginie, lecz przenosi się na swoje MRG i ponosi wcześniej uzgodnione straty. Gracze wspólnie ustalają straty przed rozgrywką.

Opcjonalne zasady

Łowca artefaktów

W tym wariantcie gry jest inny cel rozgrywki. Wygra ten gracz, który zdobędzie wszystkie cztery artefakty jako pierwszy.

- ◆ W tym wariantcie gry postaci mogą po wygranej walce zabierać sobie artefakty, tak jak przedmioty.
- ◆ Artefakty tutaj traktowane są jak normalne przedmioty, ale dalej nie zajmują miejsca w ekwipunku.
- ◆ Postacie mogą posiadać dowolną ilość takich samych artefaktów.

Uproszczone Magiczne Więzienie - szybsza rozgrywka

W tym wariantcie gracze po wejściu do Magicznego Więzienia ignorują karty Magicznego Więzienia i przechodzą od razu do walki z Uwięzionym Smokiem. Uwięziony Smok w tym wariantcie rzuca za walkę tylko 2 kostkami.



Słowniczek pojęć i skrótów

Słowniczek pojęć i skrótów

Petryfikacja - postać, która została spetryfikowana (zamieniona w kamień) traci jedną turę. Każda postać, która zakończy ruch na obszarze, na którym stoi spetryfikowana postać (od momentu petryfikacji do najbliższego ruchu tej postaci) może zabrać jej jeden dowolny przedmiot lub 1 ZM.

Szał - postać pod wpływem Szalu musi zawsze zaatakować inną postać lub wroga, o ile pozwala jej na to ruch.

Podstawowa Siła/Zręczność/Magia - wysokość parametru postaci, z którym rozpoczyna grę. Postać nie może stracić parametru poniżej tej podstawowej wartości.

Własna Siła/Zręczność/Magia - aktualna wysokość parametru postaci bez żadnych przedmiotów, czarów, błogosławieństw i innych modyfikatorów.

Całkowita Siła/Zręczność/Magia - aktualna wysokość parametru postaci ze wszystkimi modyfikatorami.

Tura - okres trwający od początku fazy 1: wyciąganie zakłęb do końca fazy 6 tury: rozpatrywanie obszaru.

Runda - to pełny cykl tur wszystkich graczy. Każda runda każdego gracza rozpoczyna się razem z początkiem jego tury, a kończy się wraz z rozpoczęciem jego kolejnej tury.

Walka na śmierć i życie - pojedynki (walki) powtarza się do momentu, aż jedna ze stron straci wszystkie swoje PE.

Plansza - wszystkie karty Mapy tworzą planszę.

Odzyskać - odzyskując PE nie można przekroczyć PE z początku gry.

Koszt rozwoju - ilość PD potrzebnych do rozwoju postaci o jeden parametr (Siły, Zręczności, Magii).

Gra w kości - wszyscy uczestnicy gry w kości rzucają dwiema kostkami do gry i sumują wynik rzutu. Gracz, który wyrzuci najwięcej oczek wygrywa. W razie remisu, gdy trzeba wyznaczyć zwycięzcę, gracze powtarzają grę w kości do skutku, aż wyłoni ona zwycięzcę.

Autor: Mateusz Rakowski

Główny grafik: Marta Stawrowska

Asystenci grafika: Dominik Deras, Jakub Fibich i inni

Opowiadanie: Roman Pliszka

Główni testerzy: Tomasz Fidos, Michał Tomusiak, Emilia Rakowska, Wiktor Lachowski

Pozostali testerzy: Tomasz Bielski, Robert Bielski, Tomasz Kupczyk, Paweł Polewicz, Dorota Polewicz, Jan Rakowski, Paweł Galanty, Roman Pliszka, Tomasz Białek, Krzysztof Falkowski, Paweł Kondraszuk, Dominik Deras, Marcin Kamiński i inni

Specjalne podziękowania: Emilia Rakowska, Tomasz Fidos, Michał Tomusiak, Roman Pliszka, Jan Rakowski, Krzysztof Rakowski, Adam Muszyński, Ekipa z Trik-Traka.com.pl (Jarek i Tomek) i inni, o których nie napisałem, a było ich wielu, za wsparcie oraz pomoc.

Wydawca: Raku Games

tel. +48 604 719 163

kontakt@rakugames.pl



© & © 2009 Dragon's Ordeal należy do wydawnictwa Raku Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.rakugames.pl

