



Labirynt Śmierci

INSTRUKCJA

Opisy kart

Nazwa rodzaju karty → KARTA PROFESJI BOHATERA

Nazwa postaci → Tan Vercyn

Zachwiania Równowagi (ZR) → +2

Rasa i typ istoty → Rasa: SMOK - GAD

Statystyki bojowe → MOC: 4, PUŁAPKI: 1

Płeć postaci → ♀

Nazwa profesji → Złoty Smok

Nazwa umiejętności profesji → Zionięcie

Opis umiejętności profesji → Kosztem otrzymania 1 rany (nic nie chroni) tan Vercyn dostaje +3 do **Mocy** (ogień) albo +3 do **Pułapek** (ogień).

Opis umiejętności profesji → Ciężka zbroja (Reakcja), Latanie, Potwór (Start)

Słowa kluczowe → Wzrost: REPTILION WIELKI

Symbol serduszka, czyli Punkt Żywotności → [Symbol serca]

Rysunek postaci → [Rysunek smoka]

Rysunek i nazwa archipelagu → Archipelag Południowy

Fart → FART: A co? Złote smoki nie mogą być otyłe?!

Tło archipelagu → [Tło z archipelagiem]

Rysunek postaci → [Rysunek postaci]

Zdolność lidera → Lider

Opisane słowa kluczowe → Ciężka zbroja, Latanie, Potwór

Nazwa postaci → Tan Vercyn

Informacje o karcie → Krystaly Czasu Labirynt Śmierci 002220 DD

Opisane słowa kluczowe → Jeżeli ten smok jest liderem to zamiennie w spotkaniu Ciężki ostrzał X na Zasadzkę X.

Opisane słowa kluczowe → Obróć postać, aby zanegować 1 ranę albo 2 rany od Ognia.

Opisane słowa kluczowe → Możesz przenieść wartość bazowych Pułapek do **Mocy**.

Opisane słowa kluczowe → Ta profesja nie może używać skarbów, za to zaczyna grę z 2 zetonami Żywotności.

SKRÓT ZASAD

Przygotowania:

Gracze zapoznają się ze schematami kart (profesji, czarów, sekretów itd.).

Gracze rozkładają planszę, tworzą talię więźniów, talię skarbów i stos żetonów.

Gracze wybierają Scenariusz z **Księgi Scenariuszy** (na start polecamy **Rajdzik**).

Gracze kolejno wybierają lub losują po 1 z 22 bohaterów. Jeżeli liczba graczy jest mniejsza niż 4, to wybierają/losują dotąd aż będą ich mieli w sumie 4. Wybrane postacie tworzą drużynę.

Gracze kompletują wszystkie karty należące do wybranych/wylosowanych bohaterów.

Najstarszy gracz dostaje **Symbol Lidera**.

Najstarszy gracz wybiera lub losuje **dodatkowego bohatera** i pobiera wszystkie jego karty.

Gracze czytają założenia scenariusza.

Gracze rozgrywają Fazę Start Scenariusza i pobierają żetony dla postaci, z którymi rozpoczynają one grę.

Rozgrywka:

Gra kończy się, gdy wypełni się **cele** scenariusza (zwycięstwo) lub, gdy spełni się kryteria **porażki** w scenariuszu (przegrana). Może dojść też do remisu, gdy nie osiągnie się **celów**, ale i nie ma **porażki**. Można przegrać także, gdy zabraknie bohaterów do gry.

W trakcie gry wytypowane postacie podążają szlakiem komnat ustalonych w scenariuszu. To **trasa**, podczas której w każdej komnacie gracze wspólnie rozgrywają 1 Turę, czyli jedno Spotkanie według poniższego schematu:

Tura gry:

- Faza Planowania
- Faza Zachwiania Równowagi
- Faza Dyplomacji
- Faza Walki lub Faza Pojedyneków (alternatywnie)
- Faza Nagród (tylko, gdy nie odniosło się porażki w poprzedniej Fazie)

FAZA PLANOWANIA

Etap 1: Przygotowanie Kart – nieodrzucone karty wracają do graczy i układane są poziomo

Etap 2: Nominowanie Lidera – kolejna osoba (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) bierze **Symbol lidera** (nie dotyczy pierwszej Tury gry). Gracz ten przydziela Symbol lidera swojemu bohaterowi lub sojusznikowi (kolejnemu w grze jednoosobowej), kreując nowego lidera.

Etap 3: Wybór profesji postaci – gracze po kolei wybierają postać do udziału w Spotkaniu, tzw. **Wytypowaną** i jedną z jej kart profesji układają na planszy. Czynność powtarzają, aż będzie, co najmniej 4 **wytypowanych** i minimum tylu jest graczy. Postać posiadająca **Symbol lidera** musi zostać **wytypowanym**. Każdy z bohaterów i sojuszników może przydzielić teraz swój 1 oddział sprzymierzeńców do wytypowanych. Następnie deklaruje, które **skarby** jej postać będzie używała.

FAZA ZACHWIANIA RÓWNOWAGI

Krok 1: Sumujecie **Zachwianie Równowagi** na kartach **wytypowanych** i używanych przez nich skarbów.

Krok 2: Losujecie i rozpatrujecie kartę **Wpływu Labiryntu**, jeżeli lider ma jakiegokolwiek **Zachwianie Równowagi** (lub używane przez niego **skarby**).

Skrócona instrukcja

Krok 3: Lider rzuca **k10** na **Zachwianie Równowagi**. Wartość niższa lub równa od zsumowanego **Zachwiania Równowagi** drużyny podnosi **Reset Labiryntu** o **1** i losowanie spotkania musi odbyć się z trudniejszego poziomu labiryntu (np. z Poziomu 2, zamiast z 1).

Krok 4: Lider rzuca **k100** i wyszukuje spotkanie o tym numerze w adekwatnej **Księdze Spotkań**. Jeżeli już było ono rozgrywane, rozpatruje się kolejne nierozegrane.

FAZA DYPLOMACJI

Krok 1: Czytanie fabularnego **Opisu spotkania** (można pominąć, ale zaleca się jego przeczytanie).

Krok 2: Ustawia się **Moc** i **Pułapki Wyzwania** na odpowiednich torach, a następnie dodaje się **+3** do **Mocy** i **+3** do **Pułapek** za każdego wytypowanego bohatera lub sojusznika powyżej czterech.

Krok 3: Po kolei rozgrywa się **wydarzenia** zapisane w Fazie Dyplomacji.

FAZA WALKI (ALBO FAZA POJEDYNKÓW)

Krok 1: Po kolei rozpatruje się **Słowa Kluczowe Wyzwania**.

Krok 2: **Drużyna wykonuje instrukcje** każdego z Etapów Walki (gdy skończy jeden, przechodzi do kolejnego).

Krok 3: **Etap Drużyny** – Podejmowanie działań, czyli używanie zdolności, które obniżą **Moc** i **Pułapki wyzwania** do wartości mniejszych niż **1**. Każdą zdolność można użyć raz na turę a w przypadku, gdy karta ma wersje **A, B** i **C** przed odrzuceniem karty rozpatruje się tylko jedną wersję.

Proponowana kolejność działań podczas Etapu Drużyny

- 1 – Modyfikowanie **Mocy** i **Pułapek** wyzwania o **bazowe** statystyki wytypowanych.
- 2 – Modyfikowanie **Mocy** i **Pułapek** wyzwania o **Moc** i **Pułapki eskorty**.
- 3 – Modyfikowanie **Mocy** i **Pułapek** wyzwania przez używane **skarby**.
- 4 – Używanie **słów kluczowych** i **etosu** z kart wytypowanych.
- 5 – Używanie Umiejętności profesji.
- 6 – Używanie kart czarów.
- 7 – Używanie kart sekretów.
- 8 – Używanie kart boskich mocy.

Krok 4: Wynik Walki

Zwycięstwo w Fazie Walki i przejście do Fazy Nagród następuje, gdy:

- Udało się w Fazie Dyplomacji pominąć Fazę Walki albo
- Spełniło się specjalne warunki zwycięstwa opisane w Etapach Fazy Walki albo
- Na koniec Etapu Drużyny zarówno **Moc wyzwania**, jak i **Pułapki wyzwania** spadły poniżej swych wartości **1**.

Niespełnienie warunków zwycięstwa oznacza poniższe konsekwencje porażki:

- Za każde pełne 3 punkty **Pułapek** i ich frakcję, które zostały na **Torze Pułapek wyzwania**, każdy wytypowany otrzymuje teraz 1 ranę.
- Za każde pełne 3 punkty **Mocy** i ich frakcję, które zostały na **Torze Mocy wyzwania**, każdy wytypowany otrzymuje teraz 1 ranę.
- Musicie pominąć w tej turze wszystkie Fazy Nagród.
- Traciecie aktualną **eskortę**.
- Nie podnosicie liczby przebytych komnat.
- Zwiększacie **Reset Labiryntu** o **1**.

Pojmanie postaci

W przypadku **porażki** postać może utracić wszystkie Punkty Żywotności i zostać **pojmana** przez Labirynt. Każdy bohater i sojusznik, który zostaje **pojmany**, podnosi **Reset**

Skrócona instrukcja

Labiryntu o 1, plus **1** za każdy punkt **Zachwiania Równowagi** na karcie postaci. **Pojmana** postać odrzuca wszystkie posiadane karty i żetony.

Rozgrywanie Pojedyneków oraz gdy Faza Pojedyneków zastępuje Fazę Walki

Przed **pojedyńkiem** ustala się według jego opisu, kto z kim walczy i rozgrywa się go według poniższego schematu:

1. Wartości **Mocy** i **Pułapek pojedyńku** należy osobno nanieść na Tory **Mocy** i **Pułapek wyzwania**.
2. Rozpatrzenie Słowa kluczowe pojedyńku.
3. Rozpatrzenie *Modyfikator*.
4. Zmniejszenie **Mocy** i **Pułapek pojedyńku** o bazowe statystyki pojedyńkującego się.
5. Zagrywanie zdolności przez pojedyńkującego się (tylko przez niego).
6. Wynik Pojedyńku (wytypowany wygra swój pojedynek, gdy obie wartości **Mocy** i **Pułapek pojedyńku** spadną poniżej wartości **1**) i jego konsekwencje (w przypadku przegrania).

Konsekwencje przegrania pojedyńku.

– Za każdy **1** punkt **Mocy** i **Pułapek**, które zostały na **Torze Moc** i **Pułapek pojedyńku**

(**wyzwania**), pojedyńkujący otrzymuje teraz **1** ranę.

– Jeżeli Faza Pojedyńku zastępowała Fazę Walki, spotkanie kończy się **porażką** i musicie pominąć w tej turze wszystkie Fazy Nagród.

– Jeżeli Faza Pojedyńku zastępowała Fazę Walki, tracicie aktualną **eskortę**.

– Jeżeli Faza Pojedyńku zastępowała Fazę Walki, nie podnosicie liczby przebytych komnat.

– Jeżeli Faza Pojedyńku zastępowała Fazę Walki, zwiększa się **Reset Labiryntu o 1**.

FAZA NAGRÓD

Krok 1: Rozpatrzenie tekstu Fazy Nagród (w tym otrzymanie nagród, jeżeli były).

Krok 2: Możliwość wymiany skarbów i oddziałów sprzymierzeńców między postaciami.

Krok 3: Możliwość używania zdolności dedykowanych Fazie Nagród (np. **Amulet**).

Krok 4: Rozegranie Lokacji Neutralnej o ile przewiduje ją trasa scenariusza.

Krok 5: Możliwość przekazania bohatera lub sojusznika graczowi, który nie ma żadnego (opcjonalne).

Krok 6: Przesunięcie o 1 Toru Przebytych Komnat i przejście do nowej Tury Gry.

INFORMACJE, O KTÓRYCH WARTO WIEDZIEĆ

Fart – odczytanie tekstu Fartu umieszczonego na karcie profesji pozwala raz na Turę gry powtórzyć swój rzut **k10**. Liczy się nowy wynik. Zasady Fartu nie można zastosować, gdy w spotkaniu działa słowo kluczowe wyzwania: **Aura Zła** (nie dotyczy wytypowanych o profesji paladyn).

Lider – to postać z Symbolem Lidera. Może ona używać zdolności Lider umieszczonej na rewersie swej karty profesji. Gracz kontrolujący Lidera ustala wszelkie kolejności i rozdziela zdobycze (skarby, więźniów itp.)

Używanie zdolności – (znajdują się one na kartach **sekretów**, **czarów**, **skarbów** i **boskich mocy**, ale są to też **słowa kluczowe** postaci, **umiejętności profesji** i **etosy** oddziałów sprzymierzeńców)

- zdolności można używać podczas **Etapu Drużyny w Fазie Walki**,
- w dowolnym momencie, gdy zdolność ma dopisane słowo **Rekacja**,
- w innej Fазie, jeżeli tak napisano w tekście tej zdolności,
- może działać nieprzerwanie w przypadku **kłąt** w i zdolności na **skarbach**.

Budowa Scenariusza

Fabula

– To opis przygody rozgrywającej się w świecie Ochrii. Pomaga zrozumieć scenariusz i wykonywane misje. Nie musicie czytać fabuły, jeżeli rozgrywaliście już ten scenariusz lub gdy macie niewiele czasu.

Misja

– Opisuje trasę podróży, warunki zwycięstwa i porażki w scenariuszu. W dalszej części są przedstawione zasady specjalne, informacje o lokacjach neutralnych i dodatkowe zadania do wykonania. Aby wygrać scenariusz, należy przejść określony przez Trasę podróży szlak komnat, nie odnieść porażki z powodu doprowadzenia do Resetu Labiryntu oraz wypełnić wszystkie cele misji.

Trasa – opisuje liczbę losowych komnat, czyli spotkań, wymaganych do przybycia na każdym poziomie. Po ich przejściu z reguły opuszcza się Labirynt. Poziom Pierwszy (POZ 1) znajduje się blisko powierzchni i jest (stosunkowo) mało wymagający. Poziom Drugi (POZ 2) leży głębiej i jest trudniejszy, a Poziom Trzeci (POZ 3) znajduje się najgłębiej i jest ekstremalnie niebezpieczny. Szlak może być przerywany **Lokacjami Neutralnymi**, w tym **Schodami**, które umożliwiają przejście na sąsiedni poziom. Księga scenariuszy, z której losuje się spotkanie/komnatę może zmienić się z powodu rzutu na **Zachwianie Równowagi**.

Porażka – jeżeli osiągnięto opisana tutaj wartość **Resetu Labiryntu**, gra kończy się natychmiast, a wszystkie uczestniczące w grze postacie zostają **pojmane**. W przypadku kampanii i epopei każdy bohater może uniknąć **pojmania** (i być nadal dostępny w kolejnych grach), jeżeli rzuci **k10** i osiągnie wynik w zakresie **1–5**. Niekiedy **porażka** następuje z innych powodów niż **Reset Labiryntu**, ale konsekwencje są identyczne.

Cele – należy wspólnie wypełnić wszystkie opisane tutaj zadania, aby wygrać. Jeżeli drużyna nie wykonała wszystkich **celów** misji, ale nie poniosła **porażki**, to oznacza to **remis**. W przypadku kampanii remis nie pozwala na rozpoczęcie nowego scenariusza.

Faza Start

– To moment, gdy kończą się ostatnie przygotowania i jeszcze nie zaczęła się pierwsza Tura Gry.

Szczegóły – w tej fazie dostaje się profity wynikające ze słów kluczowych, z którymi zaczyna się grę, a które znajdują się na kartach postaci bohaterów, sojuszników i oddziałów sprzymierzeńców. Te słowa kluczowe mają dopisek **Start** lub **Faza Start**. Następnie przydziela się profity z poprzednich gier wynikające z nagród, tytułów i posiadłości. Najczęściej także w tej fazie dostaje się premie i ograniczenia wynikające ze specjalnych zasad zawartych w scenariuszach.

Rozgrywka

– Według trasy komnat opisanej w scenariuszu rozgrywacie kolejne spotkania na szlaku.

Szczegóły – komnaty/spotkania losuje się zwykle rzutem **k100**. Są jednak wyjątki. Jeżeli przy komnacie jest dopisek **łatwa** losuje się ją rzutem **k10**, a więc będą to spotkania od 1-go do 10-go (lub od 1-go do 5-go, jeżeli jest to Poziom 3). Gdy komnata/spotkanie ma dopisek **Trudna** rzuca się **k10** i dodaje się liczbę **90** (spotkania 91–100 na 100).

Podsumowanie

– Informacji zawartych w tej części nie powinno się czytać przed ukończeniem misji. W tej fazie gracze lub ich bohaterowie otrzymują nagrody-niespodzianki, specjalne tytuły, a nawet posiadłości. Po ich rozdaniu następuje Reset Labiryntu, wtedy wszystkie karty wracają na swoje pola, a Labirynt odbiera to, co jego.

– **Nagrody** – są to jednorazowe wyróżnienia dotyczące misji lub zadań specjalnych, o ile gracze w tym samym gronie osób i będziecie o nich pamiętać. Dotyczą tylko następnej rozgrywki.

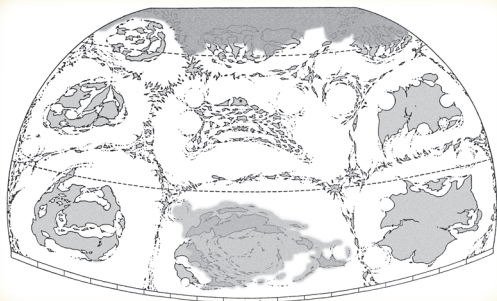
– **Tytuły** – niepowtarzalne wyróżnienia, które można zdobyć tylko w grze minimum trzyposobowej. Można je otrzymać, gdy w wygranym scenariuszu wypełniło się odpowiednie zadanie specjalne. **Tytuły są przydzielane osobie gracza**, a nie postaciom, które on kontrolował. Działają w każdej kolejnej rozgrywce tego gracza, o ile ufacie mu, że je ma lub udowodni, że zdobył taki tytuł.

W zestawie gry są specjalne Tablice Chwały przeznaczone do wpisywania osób, które zdobyły dany tytuł. Pod jego opisem polecamy cienkopisem zapisać, kto i kiedy go otrzymał.

– **Posiadłości** – w kampaniach i epopejach istnieje możliwość otrzymania kontroli nad specjalnymi posiadłościami. Właściciel, w każdej kolejnej grze danej kampanii lub epopei, otrzymuje specjalne profity (najczęściej w Fazie Start). W epopei *Królestwo* po wyjściu z Labiryntu za wyniesione skarby można wybudować posiadłości.

– **Reset (Labiryntu)** – *to, co przez dłuższy okres znajduje się w Labiryncie, po pewnym czasie przenika jego magią i staje się jego częścią. Nawet jeżeli potem opuści podziemia, to po pewnym czasie (podczas najbliższego Resetu Labiryntu) musi wrócić do niego. Oznacza to, że po każdym wyjściu z Labiryntu wszystkie skarby, eskorta, oddziały sprzymierzeńców i sojusznicy teleportowani są do wnętrza podziemi.*

Po opuszczeniu Labiryntu gracze i ich postacie tracą eskortę, skarby, oddziały sprzymierzeńców i sojuszników. Postacie tracą też wszystkie żetony. Dzięki odpoczytkowi na zewnątrz postacie odzyskują wszystkie karty postaci, aby kolejną grę zacząć z pełną ich pulą. W grach kampanijnych i epopejach postacie **pojmane** nie mogą uczestniczyć w dalszych rozgrywkach. Nagrody, tytuły i posiadłości pozostają przy graczu i warto je zanotować. Taka procedura jest standardowa, a jeżeli są jakieś wyjątki, to opisano je w scenariuszu. Reset przeprowadza się po każdej rozgrywce.



Mapa Ochrii

Scenariusz uniwersalny – **Rajdzik**

W karczmie wasi bohaterowie dowiadują się, że o północy otwierają się wrota Labiryntu. Najczęściej pozostają one uchylone aż do świtu. To dobra okazja na rajdzik po komnatach i wzbogacenie się. Karczmarz Asar, który jest emerytowanym reptiliońskim kupcem-alkemikiem z chęcią udzieli wam swych zasobów i swej wiedzy. Pokaże, jak dojść do wrót Labiryntu Śmierci, ustali trasę podróży wewnątrz niego oraz wyposaży w magiczne mikstury. W zamian za te przysługi prosi, abyście przynieśli mu w darze jakiś nieprzekłęty artefakt.

Misja

Trasa – musicie przejść **3, 5, 7** lub **9** komnat Labiryntu. Teraz ustalcie ile, wiedząc, że w zależności od doświadczenia przejście jednego spotkania zajmie wam **20, 10** lub **6** minut. Wszystkie komnaty są losowane z Poziomu Pierwszego, o ile z powodu rzutu na Zachwianie Równowagi nie będziecie musieli wylosować ich z Poziomu Drugiego. Pierwsza komnata, do której wchodzić ma zasadę **łatwa**, a więc losujecie ją rzutem **k10**, a nie **k100** jak zwykle.

Porażka – przegrywacie grę, gdy **Reset Labiryntu Śmierci** osiągnie wartość równą liczbie komnat, którą zdecydowaliście się przebyć (a więc **3, 5, 7** albo **9**).

Cele – po przejściu ustalonej trasy i wyjściu z Labiryntu musicie przekazać karczmarzowi nieprzekłęty skarb (klasy artefakt), czyli odrzucić jedną odpowiednią kartę.

Zadanie specjalne:

Twardziel – jeżeli wygracie ten scenariusz (i karczmarz dostanie obiecany **skarb**), to każdy z graczy, którego choć jeden z bohaterów odrzuci teraz nieprzekłęty **skarb**, otrzyma **tytuł Twardziela**.

Zasady specjalne:

Prosta droga – komnaty, w których odnieśliście porażkę, także liczą się do przebytych.

Scenariusz powtarzalny – jeżeli nie uda się wygrać, możecie powtarzać misję (do skutku), ale w Fазie Start już nie otrzymacie od karczmarza mikstur (żetonów Wzmocnienia).

Fragment kampanii – jeżeli rozpoczęliście kampanię **Inwazja**, to nie możecie wybierać do gry postaci **pojmanych** w poprzednich rozgrywkach kampanii.

Faza Start

Mikstury od karczmarza – po rozdaniu żetonów wynikających ze słów kluczowych, każdy bohater dostaje miksturę, czyli jeden żeton **Wzmocnienia**.

Podsumowanie

Nagrody: **Pochwała karczmarza** – Najmłodszy gracz, który w tej grze nie stracił bohatera, w kolejnej rozgrywce w Fазie **Start** może przydzielić jednemu z bohaterów 2 żetony **Wzmocnienia**.

Tytuły: Gracze, którzy wykonali zadanie specjalne **Twardziel**, otrzymują ten tytuł.

Tytuł Twardziel pozwala, w **każdej kolejnej grze**, ale nie częściej niż raz na grę, w **Fазie Dypłomacji** albo w **Fазie Nagród** uleczyć jedną ze swych postaci z 1 rany.

Posiadłości: Brak do zdobycia w tym scenariuszu.

Reset: Standard.

Spotkanie: 03/k100 – Komnata z wielkimi pajęczynami

Tym razem trafiłście do ogromnej, skalistej komnaty, pełnej szczelin, wąwozów i przepaści. Wszystkie te skalne zagłębienia pokryte są grubymi pajęczynami. Większość nici tworzy skupiska, przypominające wielometrowe legowiska. To charakterystyczne legowiska jednego z większych pajęczaków Archipelagu Pajęczego, **Pajęczysk Kasztelowych**. Z jednej strony to włochate pajęczyska, olbrzymie jak małe zamki. Z drugiej strony na ich grzbietach znajdują się umocnienia z pajęczyn pełniące rolę murów, wież czy domostw sharanów. Najgorsze jest jednak to, że lubią polować stadnie. Te monstrialne istoty właśnie wychodzą ze szczelin i przybliżają się do was półkolem. Gotowe są strzelać gęstą, pajęczą cieczą, która może unieruchomić nawet duży oddział żołnierzy. Po zaschnięciu będzie to pułapka bez wyjścia.

Wielkie Gniazda i Pajęczyska Kasztelowe

Siła Wyzwania: **Moc 28, Pułapki 12**

(typ: Istoty Społeczne, Pajęczaki, Wynaturzenia)

Faza Dyplomacji: *Towarzyskie bestie* – **dyplomata** lub **kawalarz** może odrzucić dwie swoje karty, abyście pominęli Fazę Walki. *Matka* – tan Sahrac może odrzucić **sekret**, by przyzwać **eskortę pajęczysk kasztelowych** o **Mocy 6 i Pułapkach 2**.

Faza Walki: **Bitwa. Silna trucizna. Tytaniczna Żywotność. Etap I:** *Siec* – każdy rzuca **k10**. Na wyniku **5–10** bazowa **Moc** postaci spada do **0**. **Etap II:** *Bojowa magia* – iluzjoniści, czarnoksiężnicy, alchemicy i magowie mają **+2 do Mocy i Pułapek**. **Etap III:** *Palni* – użycie zdolności ze słowem kluczowym **ogień** obniża dodatkowo **Moc** wyzwania o **3**.

Faza Nagród: **Skarb. Trofea** – wylosujcie **4 karty więźniów**, ale dołączcie do drużyny tylko te, które pochodzą z rasy pajęczak.

Spotkanie: 04/k100 – Komnata z wielką twierdzą na wzgórzu

Kilka godzin po wejściu do komnaty pełnej niskich wzgórz widzicie olbrzymią twierdzę wybudowaną dla istot pokroju gigantów. Na murach widać jednak karłowatą i przekłętą odmianę tytanów – **Ar-tytany Świtu**. Są najmniejsze, bo klątwy uwięziły ich w zaledwie siedmiometrowych ciałach. Są jednak nadal ogromnie silne i żywotne jak ich pobratymcy. Niestety, ich kuzyni gardzą nimi i ich zwalczają. Nauczyło to ich pokory, są spokojne, mądre i zauroczone mniejszymi rasami. Są przyjazne podróżnym, choć zawsze czujnie wypatrują swych wrogów – złych istot, martwiaków lub sprzymierzeńców ich bestialskich krewniaków. Nie starzeją się i mogą żyć wiecznie. Dzięki temu ich wiedza jest ogromna. To spotkanie powinno minąć bez problemów, chyba że któryś z kawalarzy urazi ich sławne dobre manieri.

Ar-tytany Świtu

Siła Wyzwania: **Moc 27, Pułapki 14**

(typ: Istoty Społeczne, Istoty Przekłete, Tytany; ołtarz Gorlama Walecznego)

Faza Dyplomacji: **Obozowisko. Przyjaźni podróżnym** – lider i wskazana przez niego postać mogą odzyskać po jednym **sekrecie**. **Strażnicy** – możecie pominąć Fazę Walki, o ile nie ma wśród was tan Onida, demona, martwiaka lub **kawalarza**.

Faza Walki: **Ołtarz 10. Rozgniatający cios. Tytaniczna żywotność. Etap I:** *Przekłęci* – każdy awatar rzuca **k10**. Na wyniku **5–10** musi odrzucić **boską moc** (o ile ją ma). **Etap II:** *Stoicy* – **+k5 do Mocy** wyzwania za każdego **kawalarza**.

Faza Nagród: **Obozowisko. Siła praojców** – obecność wyznawcy Gorlama Walecznego powoduje, że zyskujecie **eskortę Ar-tytanów** o **Mocy 7 i Pułapkach 2**, każdy paladyn otrzymuje **1 skarb** i możecie odzyskać jedną **pojaną** postać.

Cura gry

1. FAZA PLANOWANIA
 - Przygotowanie Kart
 - Nominowanie Lidera
 - Wybór profesji postaci
2. FAZA ZACHWIANIA RÓWNOWAGI
 - Sumowanie Zachwiania Równowagi
 - Wpływ Labiryntu
 - Rzut na Zachwianie Równowagi
 - Losowanie Spotkania
3. FAZA DYPLMACJI
 - Opis spotkania (opcjonalne)
 - Oznaczenie Mocy i Pułapek Wyzwania
 - Rozgrywanie Fazy Dyplomacji
4. FAZA WALKI
 - Słowa Kluczowe Wyzwania
 - Etapy Wyzwania
 - Etap Drużyny
 - Wynik Walki
5. FAZA NAGRÓD
 - (o ile nie było porażki)
 - Rozgrywanie Fazy Nagród
 - Przesunięcie Toru Komnat

INSTRUKCJA

ISBN 978-83-64966-10-1



9 788364 966101