

Opisy na Figurkach

Koszt (Cost)

Koszt figurki składa się z dwóch części – kosztu formowania (spawn cost) i kosztu aspektu emocjonalnego (aspect cost).

Koszt Formowania (Spawn Cost)

Minimalna ilość surowej materii snu wyrażonej punktami formowania (spawn points) jaką trzeba zużyć aby uformować/wyśnić/zagrać istotę lub lokację (przesunąć z zasobów na mapę krainy).

Koszt Aspektu (Aspect Cost)

Określa rodzaj aspektu emocjonalnego figurki/istoty/lokacji i pokazuje kiedy najczęściej można ją zagrać/uformować. Każda figurka ma jeden lub więcej symboli aspektu, pokazanych zaraz obok kosztów formowania.

Symbole te określają jakiego rodzaju aspekt emocjonalny jest właściwy dla danej istoty/lokacji. Jeśli figurka/istota/lokacja ma opisany więcej niż jeden taki rodzaj, to ma wtedy więcej niż jeden aspekt emocjonalny jaki ją charakteryzuje.

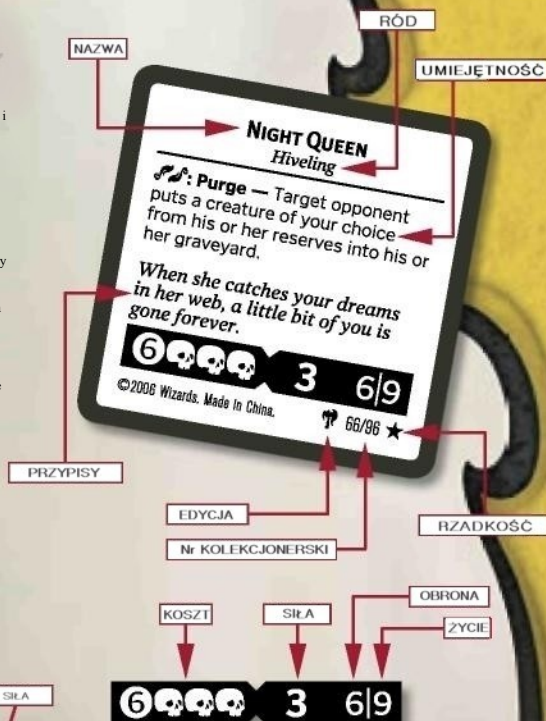
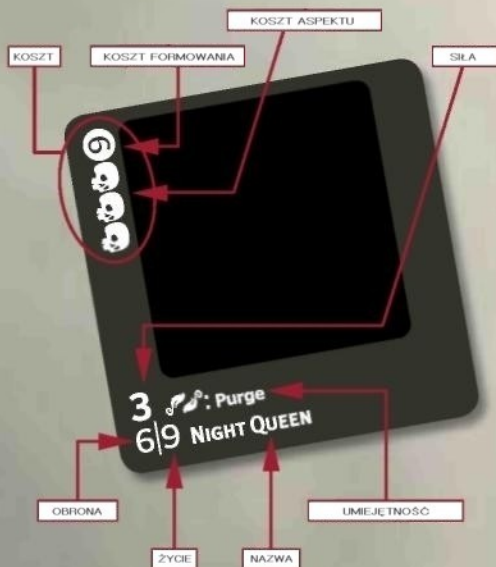
Ponadto symbol aspektu reprezentuje jedną figurkę/istotę/lokację o takiej samej przynależności. Kiedy formujemy istotę lub lokację i mamy na mapie krainy lub na cmentarzu, mniej figurek tego samego aspektu niż ilość symboli aspektu wskazanych na formowanej istocie/lokacji, jesteśmy zmuszeni zużyć do jej formowania/zagrania większej ilości punktów. Jeden dodatkowy punkt formowania za każdą brakującą figurkę/istotę/lokację danego aspektu.

Sila (Power)

Liczba ta określa ilość kości ataku jaką dana figurka/istota/lokacja dokłada do rzutu ataku.

Sygnatura Umiejętności (Ability Reminder)

Krótki opis umiejętności figurki/istoty/lokacji, zawierający koszt aktywacji i nazwę. Pełny ich opis jest umieszczony pod podstawką. Więcej informacji o umiejętnościach znajdziesz na stronie 27.



Obrona (Defense)

Liczba ta określa ilość obrażeń wystarczających do odgonienia danej istoty, skutkującej jej wyłamaniem z nacierającego szeregu. Kiedy przeciwnik odgania jakąś twoją istotę to, na końcu walki, przenosi ją do wybranej przez niego, pustego, nie będącej jego portalem obszaru na mapie.

Życie (Life)

Liczba ta określa ilość obrażeń wystarczających do zniszczenia danej istoty. Wszystkie zniszczone figurki/istoty trafiają na cmentarz. Kiedy któraś z twoich figurek/istot jest niszczone przeciwnik otrzymuje 1 punkt podboju (conquest point), a ty 2 dodatkowe punkty formowania w twojej najbliższej fazie formowania istot/lokacji.

Ród (Lineage)

Jeśli figurka/istota/lokacja przynależy do jakiegoś Rodu, jest to opisane pod podstawką. Działanie pewnych umiejętności jest uzależnione od konkretnych Rodów.

Umiejętność (Ability)

Specjalna zasada która zmienia lub rozszerza sposób działania danej figurki/istoty/lokacji. Wiele z nich posiada koszty/okoliczności aktywacji, które je uruchamiają (więcej o kosztach aktywacji znajdziesz na stronie 9). Wiele ich opisów zawiera dodatkowo sygnatury, nawiasy i specjalną czcionkę.

Przypisy (Flavor Text)

Część figurek posiada dodatkowe opisy odzwierciedlające ich charakter w świecie gry.

Dla graczy w wieku 13+

DREAMBLADE™

PODRĘCZNIK



COLLECTABLE *Miniatures* GAME

Twórcy

Projekt Gry: Jonathan Tweet (lead), Rob Heinsoo, and Brian Tinsman

Rozbudowa Gry: Henry Stern (lead), Mike Donais, Robert Gutschera, Matt Place, Steve Warner

Projekt Edycji: Jonathan Tweet (lead) and Teeuwynn Woodruff

Rozbudowa Edycji: Mike Donais (lead), Henry Stern, Aaron Forsythe, Steve Warner

Dodatkowe Testy: Mike Elliott, Nate Heiss, Ryan Miller, Steve Warner, Teeuwynn Woodruff

Projekt Świata: James Wyatt (lead), Brady Dommermuth, Ryan Miller, Jonathan Tweet

Zasady Napisal: Jonathan Tweet

Kierownictwo R&D: Andrew Finch (director) and Paul Barclay (producer)

Korekta: Justin Webb

Teksty Przypisów: Bruce Cordell and Jonathan Tweet

Kierownictwo Artystyczne: Stacy Longstreet (lead) and Shauna Wolf Narciso

Projekt Graficzny: Scott Okumura and Dan Colavito

Ilustracje: Travis Adams

Projekt Opakowania: Aleksis Briclot

Budowa Strony Wizualnej: Glen Angus, Mitch Cotie, Brian Hagan, Arnie Swekel

Pomysły Modeli: Dave Allsop, Christopher Burdett, Ed Cox, Carolina Eade, Tomas Giorello, David Griffith, Des Hanley, Heather Hudson, Paul Komoda, Doug Kovacs, Raven Mimura, Lee Moyer, Jim Nelson, Glen Osterberger, Joshua James Shaw, Anne Stokes, Bradley Williams

Malowanie Modeli: Eve Forward-Rollins and Dylan S.

Kierownictwo Marki: Elena Moye and Greg Yahn

Produkcja: Raini Applin, Chas DeLong, Freddy Yang

Skład Zestawu Startowego

16 losowych figurtek, pomalowanych
8 kości ataku
1 kość inicjatywy
Książeczka z zasadami gry
Dwustronna mapa krainy wysnionej
Lista figurek do zebrania

©2006 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. **MADE IN CHINA.**
Wizards of the Coast, Dreamblade i ich logo są znakami zastrzeżonymi i należą do Wizards of the Coast, Inc. w U.S.A. i innych krajach. W Europie: Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH, UK.

Odwiedź: www.dreamblademinis.com



U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.) 1-206-624-0933 (outside the U.S.) Fax: 1-425-204-5818

U.K., Eire & South Africa

Hasbro UK Ltd.

Caswell Way

Newport, Gwent NP9 0YH

UK

Tel: + 800 22 427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

European Headquarters

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium NV/SA

1 Hofveld 6D

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277 Email:

custserv@hasbro.be

France

WotC / Hasbro France

Savoie Technolac C6

73378 Le Bourget du Lac Cedex

FRANCE

Tel: 04-79-96-47-61 Email:

custserv@hasbro.fr

Germany

Hasbro Deutschland GmbH Overweg

29 D-59494 Soest GERMANY

Italy

Hasbro Italy S.r.l.

Centro Direzionale Milanofori

Strada 7 - Palazzo R1

20089 Rozzano (MI)

ITALY

Tel: 199 111 543

Spain & Portugal

Hasbro Iberia S. L.

Pol. Industrial Sector 13

Avda del Gremis - Parcela 28

46394 Ribarroja del Turia

Valencia

SPAIN

SPIS TREŚCI

Witaj w Dreamscape – Krainie Wyśnionej.....	4
Skrótowy Opis Świata Gry.....	4
Cel Gry.....	5
Streszczenie Rozgrywk.....	5
Elementy Gry.....	6
Opisy na Figurkach.....	6
Opis Mapy Krainy Wyśnionej - Dreamscape.....	8
Kości Ataku.....	9
Warunki Aktywacji Umiejętności.....	9
Wskazówki dla Używania Umiejętności Ostrza.....	10
Strefy Gry.....	11
Cztery Aspekty Emocjonalne.....	12
Rody.....	12
Budowa zestawów - Warband.....	13
Przykład zestawu - Warbandy.....	14
Lokacje.....	15
Rozpoczęcie Gry.....	16
Pierwsza Tura.....	16
Porządek Tury.....	16
Faza Inicjatywy.....	17
Fazay Formowania Istot/Lokacji.....	18
Fazy Akcji.....	20
Przemieszczanie (shift).....	20
Walka (strike).....	22
Faza Podboju.....	26
Umiejętności.....	27
Słownik Terminów Używanych w Grze.....	30
Słownik Terminów Opisujących Świat Gry.....	40
Rozszerzony Porządek Tury.....	42
Pytania?.....	43

WITAJ W DREAMSCAPE KRAINIE WYŚNIONEJ

JOAN STOOD na dziedzińcu wyniosłego szpitala, głęboko w krainie wyśnionej. Taki szpital może być wygodnym miejscem ukojenia dla niezliczonych, niczego nieświadomych śniących jacy w nim przebywają. Jednak równie dobrze można się zamienić w piekielny monument grozy i udręki, którego zło, noc w noc, przenika do naszego świata. Czym był teraz i jaki miał wpływ na życie śniących całego globu, zależało właśnie od niej... i jej wroga – okrutnego Hellbreda, czarnoksiężnika, który przybył aby zawłaszczyć szpital dla siebie.

Joan podniosła lśniący kryształowy miecz, jej DreamBlade - Ostrze Wyśnione, i skoncentrowała w nim moc swego umysłu. W chwilę później mężczyźni wojownicy i inne zawzięte istoty zrodzone z jej podświadomości ruszyły przez dziedzińiec. Stanęły przeciwko demonicznym twórcom jakie uformował wrogi dream lord - władca wyśnionych. Szalona walka, kły, pięści i skórzane skrzydła. Jej istoty jednak przegrywały, padały osobno, jedna za drugą. Kilka mogła jeszcze wyczołgać i przegrupować zanim zostaną stracone. Pozostałe nie miały już szans, ulegały ponownej przemianie w surową materię snu. A ona gromadziła ją i zużywała do formowania kolejnych.

Tak więc demoniczna horda czyniła postępy, zdobywała dla swojego mistrza coraz więcej terenu. Joan była świadoma tego, że jej pozycja słabnie, wiedziała też, że jeśli zaraz czegoś nie zrobi, będzie zgubiona. Ale nagle demony rozproszyły się. A ona, podwajając wysiłki, uformowała jeszcze więcej istot, które nawalnicą ruszyły na najbliższych wrogów. Front zmienił kierunek. Teraz miała nadzieję, ale potrzebowała jeszcze szczęścia.

Ci co kontrolują sny ludzkości, kontrolują ją samą.

NIEDALEKA PRZYSZŁOŚĆ, specjalnie wyszkoleni ludzie o nieprzeciętnych umysłach zwani władcami wyśnionych zapuszczają się głęboko w dreamscape – Krainę Wyśnioną. Tam odkrywają migrujące pokłady starodawnych pierwowzorów, współczesnych lęków i pomieszanych składników naszego świata. A więc wszystko to co zawiera wspólna podświadomość całej ludzkości, będąca nieograniczonym źródłem nadziei i obaw, które czynią nas ludzimi. Rzeczywistość jaką tworzą władcy w tej ponadczasowej sferze przenika umysły śniących gdziekolwiek by się nie znajdowali. Dlatego są tacy wśród władców, którzy starają się tę sferę chronić, tacy którzy pragną ją zdominować i tacy co chcą ją zniszczyć.

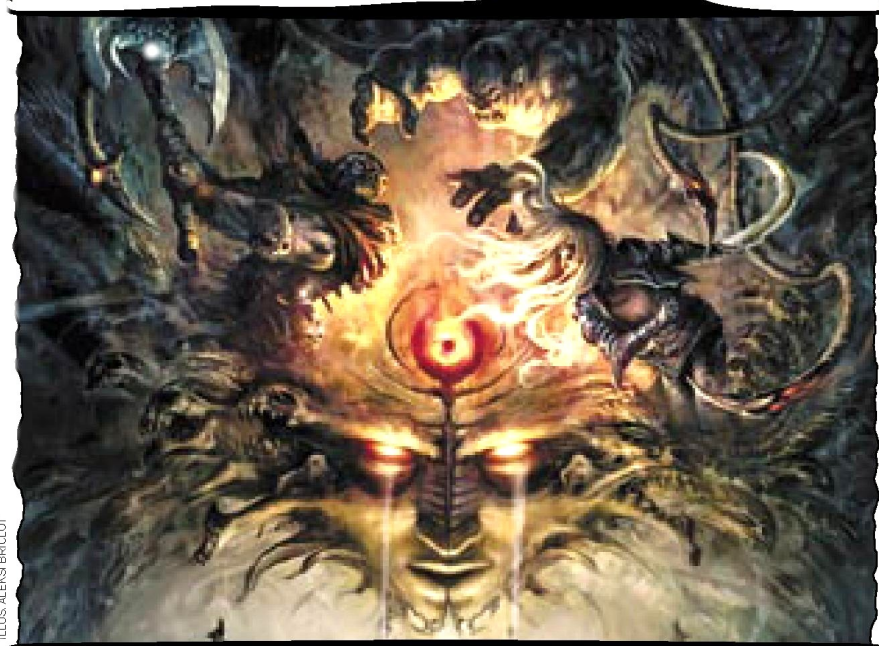
CEL GRY

Wygraj sześć tur aby przejąć kontrolę nad dreamscape – krainą wyśnioną i wygrać całą rozgrywkę.

SKRÓTOWY OPIS ROZGRYWKI

W grze **DreamBlade – Ostrze Wyśnione** dwóch graczy walczy ze sobą używając zestawów - warband zawierających do 16 figurek każdy, mapy krainy wyśnionej, kilku specjalnych kości ataku i dwóch normalnych kości K6. Z tury na turę gracze umieszczają swoje figurki na mapie krainy, dzięki nim zajmują teren i walczą z istotami przeciwnika. Zwycięzcą w każdej turze jest gracz, którego istoty zdobyły więcej strategicznego terenu i zniszczyły więcej wrogich istot. Zwycięstwo w grze przypada temu kto pierwszy wygra sześć tur.

ILLUS ALEKSI BRICLOT



Opisy na Figurkach

Koszt (Cost)

Koszt figurki składa się z dwóch części – kosztu formowania (spawn cost) i kosztu aspektu emocjonalnego (aspect cost).

Koszt Formowania (Spawn Cost)

Minimalna ilość surowej materii snu wyrażonej punktami formowania (spawn points) jaką trzeba zużyć aby uformować/wyśnić/zagrać istotę lub lokację (przesunąć z zasobów na mapę krainy).

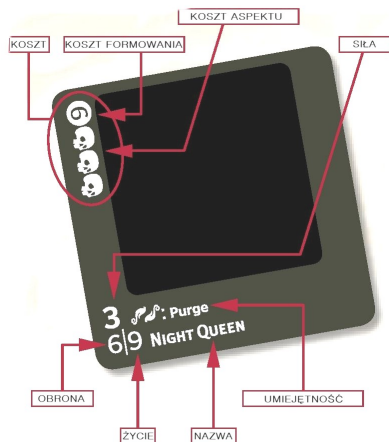
Koszt Aspektu (Aspect Cost)

Określa rodzaj aspektu emocjonalnego figurki/istoty/lokacji i pokazuje kiedy najwcześniej można ją zagrać/uformować. Każda figurka ma jeden lub więcej symboli aspektu, pokazanych zaraz obok kosztów formowania. Symbole te określają jakiego rodzaju aspekt emocjonalny jest właściwy dla danej istoty/lokacji. Jeśli figurka/istota/lokacja ma opisany więcej niż jeden taki rodzaj, ma wtedy więcej niż jeden aspekt emocjonalny jaki ją charakteryzuje.

Ponadto symbol aspektu reprezentuje jedną figurkę/istotę/lokację o takiej samej przynależności. Kiedy formujemy istotę lub lokację i mamy na mapie krainy lub na cmentarzu, mniej figurek tego samego aspektu niż ilość symboli aspektu wskazanych na formowanej istocie/lokacji, jesteśmy zmuszeni zużyć do jej formowania/zagrania większej ilości punktów. Jeden dodatkowy punkt formowania za każdą brakującą figurkę/istotę/lokację danego aspektu. Przykładowo, jeśli figurka ma koszt 0XXX, a masz dwie istoty aspektu Valor, jedną na mapie i drugą na cmentarzu, to aby ją uformować/zagrać musisz zużyć 8 punktów formowania.

Sila (Power)

Liczba ta określa ilość kości ataku jaką dana figurka/istota/lokacja dokłada do rzutu ataku.



Obrona (Defense)

Liczba ta określa ilość obrażeń wystarczających do odgonienia danej istoty, skutkującej wyłamaniem jej z nacierającego szeregu. Kiedy przeciwnik odgania jakąś twoją istotę to, na końcu walki, przenosi ją do wybranego przez niego, pustego, nie będącego jego portalem obszaru na mapie.

Życie (Life)

Liczba ta określa ilość obrażeń wystarczających do zniszczenia danej istoty. Wszystkie zniszczone figurki/istoty trafiają na cmentarz. Kiedy któraś z twoich figurek/istot jest niszczone przeciwnik otrzymuje 1 punkt podboju (conquest point), a ty 2 dodatkowe punkty formowania w twojej najbliższej fazie formowania istot/lokacji. Lokacje nie mają “życia” jednak mogą być niszczone za pomocą zdolności specjalnych i skutek tego jest taki sam jak w przypadku istot.

Nazwa (Name)

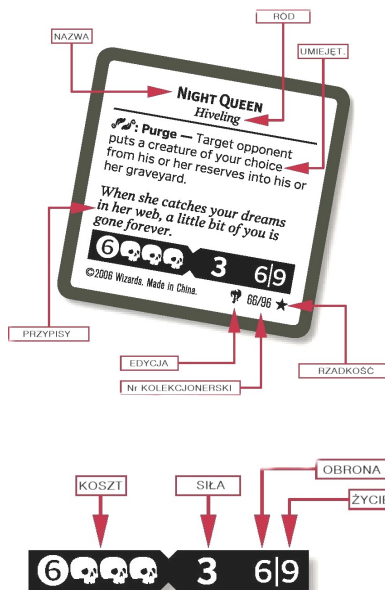
Informuje o tym jak figurka/istota/lokacja się nazywa.

Sygnatura Umiejętności

Krótki opis umiejętności figurki/istoty/lokacji, zawierający koszt aktywacji i nazwę. Pełny ich opis jest umieszczony pod podstawką. Więcej informacji o umiejętnościach znajdziesz na stronie 27.

Ród (Lineage)

Jeśli figurka/istota/lokacja przynależy do jakiegoś Rodu, jest to opisane pod podstawką. Działanie pewnych umiejętności jest uzależnione od konkretnych Rodów.



Umiejętność (Ability)

Specjalna zasada która zmienia lub rozszerza sposób działania danej figurki/istoty/lokacji. Wiele z nich posiada koszty/okoliczności aktywacji, które je uruchamiają (więcej o kosztach aktywacji znajdziesz na stronie 9). Wiele ich opisów zawiera dodatkowo sygnatury, nawiasy i specjalną czcionkę.

Przypisy (Flavor Text)

Część figurek posiada dodatkowe opisy odzwierciedlające ich charakter w świecie gry. Opisy te nie mają wpływu na zasady gry.

Oznaczenie Wydania (Set Icon)

Oznaczenie to informuje w ramach którego dodatku dana figurka została wyprodukowana.

Numer Kolekcjonerski

Numer ten wskazuje miejsce jakie figurka zajmuje na liście pozycji wydanych w danym dodatku, oraz ogólną liczbę figurek jaka się na niego składa.

Oznaczenie Rzadkości Występowania (Rarity Symbol)

Symbol ten informuje o tym jak łatwo jest figurkę znaleźć. Wyróżniamy trzy rodzaje rzadkości występowania: pospolity (●) (common), niepospolity (◆) (uncommon), rzadki (★) (rare).

Opis Mapy Krainy Wyśnionej

Dreamscape

Obszar (cell)

Mapa krainy wyśnionej – dreamscape podzielona jest na dwadzieścia pięć kwadratów/obszarów. Kiedy istota porusza się (move), następuje jej przemieszczenie z jednego obszaru do innego, przyległego (adjacent). Kiedy na danym obszarze toczy się walka, wszystkie sprzymierzone ze sobą istoty (allied), jakie na nim przebywają, mogą walczyć wspólnie, zadając obrażenia jednemu lub wszystkim miejscowym wrogom (local enemies).

Limit ilościowy: Na danym obszarze może się znajdować do ośmiu istot (nie więcej niż cztery każdego z graczy) i jedna lokacja.

Portal (Portal)

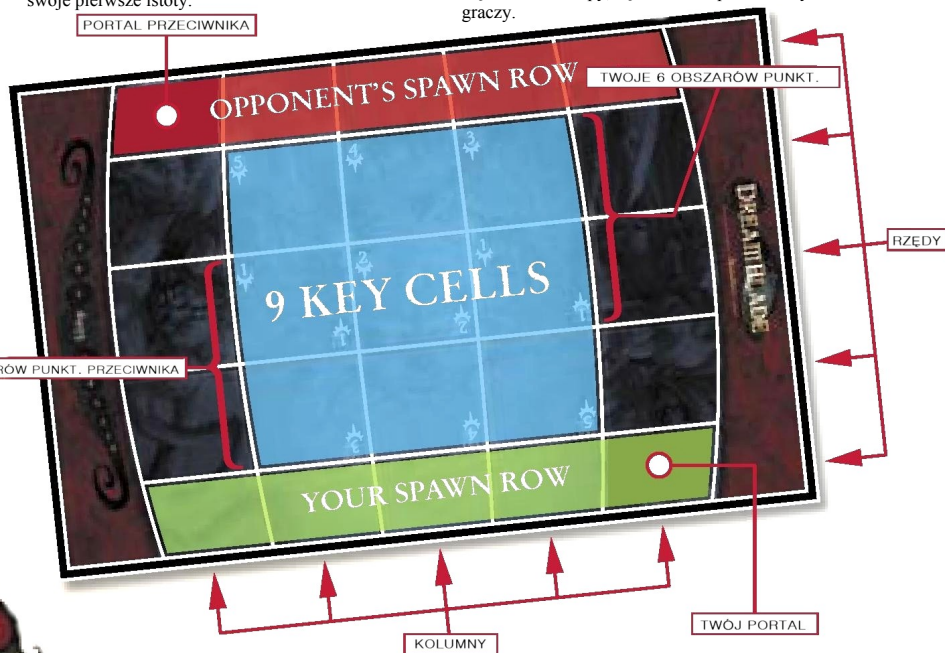
Dzięki temu obszarowi władca wyśnionych (dream lord) utrzymuje połączenie z krainą wyśnioną (dreamscape). Tutaj będziesz formował (spawn) swoje pierwsze istoty.

Rząd formowania (Spawn Row)

Jest to szereg obszarów (cells), na których możesz formować swoje istoty. Aby uformować istotę na innym niż portal obszarze, w rzędzie formowania, musisz posiadać figurkę/istotę/lokację na którymś z obszarów znajdujących się wyżej niego (w kolumnie); oraz, na obszarze tym, nie może być żadnych sprzymierzonych istot (allied creatures) kiedy rozpoczynasz swoją fazę formowania (spawn phase).

Obszary strategiczne i obszary punktowane (Key Cells/Scoring Cells)

Dziewięć obszarów (cells) znajdujących się w centralnej części mapy krainy nazywamy obszarami strategicznymi (key cells). Gracze zdobywają punkty podboju (conquest points) kiedy ich istoty takie obszary opanowują (claim). Trzy z nich, będące obszarami punktowanymi dla ciebie (scoring cells) znajdują się w części mapy po stronie przeciwnika; kolejne trzy, będące obszarami punktowanymi dla przeciwnika, znajdują się w części mapy po twojej stronie; i trzy ostatnie znajdujące się na środku mapy, są obszarami punktowanymi dla obu graczy.



Rzędy (Rows)

Szeregi obszarów ustawione poprzecznie, od lewej do prawej strony mapy.

Kolumny (Columns)

Szeregi obszarów ustawione pionowo, od brzegu mapy po twojej stronie do brzegu mapy po stronie przeciwnika.



Kości Ataku (Attack Dice)

Kości ataku używasz wtedy, kiedy atakujesz swoimi istotami istoty przeciwnika. Kiedy twoje istoty atakują dodaj do siebie wszystkie wartości określające ich siłę (power) i rzuć tyłoma kośćmi ataku. Na każdej z kości możesz uzyskać następujące rezultaty:

1, 2, 3 : Te rezultaty wskazują ilość obrażeń.

♦, ♦ : "Pudło". Taki rezultat rzutu nie daje żadnego efektu.

☘ : "Ostrze". Kiedy rezultatem jest ostrze, musisz je przydzielić którejś z atakujących istot celem aktywacji umiejętności ostrza (blade abilities). Jeśli nie ma komu takiego ostrza przydzielić rezultat ten nie daje żadnego efektu.



Kość Inicjatywy: Kość ta jest typową kością sześcienną (k6).

Warunki Aktywacji

Wiele z kluczowych umiejętności to umiejętności ostrza (blade abilities), które mogą być aktywowane tylko w czasie potyczki (combat). Inne aktywuje się przy użyciu punktów formowania (spawn points), posiadając figurki na obszarze punktowanym, lub też formując istoty.

Umiejętności Ostrza (Blade Abilities)

Częstym rezultatem na kości ataku (attack dice) jest ostrze (blade). To czy otrzymasz taki rezultat zależy od losu, jednak to ty decydujesz jak je wykorzystać. Tak efektywne użycie ostrzy, jak i planowanie potyczek w sposób umożliwiający jak najlepsze ich wykorzystanie jest kluczem do wygrania całej gry. Jest kilka rodzajów umiejętności ostrza i rozróżniamy je po symbolach na figurce.

☘ "ostrze" (blade): Aby ta umiejętność zadziałała trzeba jej przydzielić ostrze. Możesz jej przydzielić tylko jedno ostrze. Tak jak w przypadku pozostałych umiejętności ostrza, aby mieć możliwość jej aktywowania, musisz wyznaczyć istotę z daną umiejętnością do ataku. Możesz też aktywować umiejętność ostrza należącą do lokacji. Warunkiem jest przeprowadzenie ataku przez lokalnych sprzymierzeńców (local allies).

☘☘ "ostrze powtarzalne" (multiblade): Możesz aktywować tę umiejętność wielokrotnie w danej walce, raz za każde ostrze jakie jej przydzielisz, a można to zrobić dowolną ilość razy.

☘☘ "para ostrzy" (double blade): Aby ta umiejętność zadziałała trzeba jej przydzielić dwa ostrza, zamiast jednego. Nie możesz jej przydzielić tylko jednego ostrza.

☘☘☘ "powtarzalne pary ostrzy" (double multiblade): Możesz aktywować tę umiejętność wielokrotnie w danej walce, raz za każdą parę ostrzy jaką jej przydzielisz, a można to zrobić dowolną ilość razy. Nie wolno przydzielać tej umiejętności nieparzystej ilości ostrzy.



Porady Jak Używać Umiejętności Ostrza

Wiele istot posiada potężne umiejętności ostrza (blade abilities). Optymalnie ich wykorzystanie pomaga zwyciężyć w grze. Poniżej znajdziecie kilka wskazówek, które pomogą wam zrozumieć ich działanie.

Im Więcej, Tym Lepiej: Aby aktywować umiejętność ostrza potrzebujesz uzyskać rezultat ostrza w czasie potyczki (combat). Im więcej kości rzucasz, tym większą masz na to szansę. Jeśli jakaś istota ma dobrą umiejętność ostrza, niech atakuje razem z istotami o dużej sile (power).

Różnorodność to Podstawa: Jeśli masz istotę z umiejętnością Skirmish i drugą z umiejętnością Advance, które walczą wspólnie, jest to lepsza sytuacja niż posiadanie dwóch istot tylko z umiejętnością Skirmish lub dwóch tylko z umiejętnością Advance. A to dlatego, że kiedy otrzymasz jako rezultat ostrze, będziesz miał możliwość wyboru, jaką z tych umiejętności aktywować.

W Zasięgu Umiejętności Ostrza: Kilka potężnych umiejętności ostrza może działać na istoty przebywające na jakimkolwiek obszarze mapy krainy (dreamscape). To, że twoje istoty są daleko od wroga nie oznacza, że są bezpieczne. Jeśli jesteś tym kto używa umiejętności ostrza o innym niż lokalny zasięg, będziesz atakował nawet wtedy kiedy nie masz szans na zadanie obrażeń lokalnemu wrogowi. Jeśli podczas takiego ataku wyrzucisz ostrze, będziesz mógł aktywować umiejętność ostrza, aby podjąć jakieś działania na innym obszarze mapy (dreamscape).

Kolejność Potyczek: Kiedy wybierzesz dla swojej fazy akcji walkę (strike), przyjrzyj się wszystkim potencjalnym potyczkom (combats) jakie możesz rozpocząć i zdecyduj o tym, która będzie pierwsza. Czasami umiejętność ostrza z jednej potyczki wpływa na inną potyczkę. Na przykład wtedy, kiedy używasz umiejętności Lure aktywowanej w jednej aby przemieścić wroga na obszar innej.

Niekorzystne Ostrza: Części umiejętności ostrza generuje negatywne dla ciebie efekty zamiast pozytywnych. Istoty z takimi umiejętnościami najlepiej łączyć z istotami generującymi pozytywne efekty ze swoich umiejętności, najlepiej z takimi co posiadają umiejętność ostrza powtarzalnego (multiblade ability). Wtedy, jeśli wyrzucisz ostrze, będziesz mógł je przydzielić umiejętności dla ciebie korzystnej, zamiast tej działającej na twoją niekorzyść.

Koniec Potyczki: Jeśli jakaś umiejętność ostrza wpływa na specyfikację istoty (stats), jej efekt przestaje działać z końcem danej potyczki (end of combat). Jeśli umiejętność ostrza w jakiś sposób przemieszcza istotę na inny obszar lub do innej strefy gry, to z końcem danej potyczki istota ta nie wraca do punktu wyjścia.



Inne Umiejętności

Tego typu umiejętności dają ci więcej możliwości.

1, 2, 3, itd. "jeden punkt, dwa punkty, trzy punkty formowania", umiejętność formowania (spawn ability): Aby taka umiejętność uaktywnić trzeba zużyć odpowiednią ilość punktów formowania (spawn points). Punktów tych możesz używać tylko w fazie formowania (spawn phase). Zdolność taką możesz aktywować tylko raz na turę.

✦ "pole punktowe" umiejętność pola punktowego (score ability): Aby aktywować tę zdolność twoja figurka musi być na jednym z

sześciu obszarów dla ciebie punktowanych (scoring cell). Czasem dodatkowym warunkiem aktywacji takiej zdolności jest konieczność zużycia określonej ilości punktów formowania (spawn points). Mamy wtedy kombinację umiejętności pola punktowego (score ability) z umiejętnością formowania (spawn ability). Jej aktywacja może nastąpić tylko wtedy kiedy figurka przebywa na obszarze punktowanym w fazie formowania.

✦ "wejście do gry" umiejętność wejścia do gry (comes into play ability): Ta umiejętność zaczyna działać kiedy uformowałeś mającą ją figurkę/istotę/lokalację.

STREFY GRY

Wyróżniamy cztery strefy gry (zones of play), do których może trafić twoja figurka podczas rozgrywki.

Zasoby (Reserves)

To zestaw twoich figurek (warband), czasem zwany armią, który przyniosłeś aby z kimś zagrać. Wszystkie figurki twojego zestawu zaczynają jako zasoby (reserves). Kiedy formujesz figurkę/istotę/lokalację bierzesz ją z zasobów i ustawiasz na mapie krainy (dreamscape).

znajdują się w zasobach (reserves) i cmentarzu (graveyard).

Cmentarz (Graveyard)

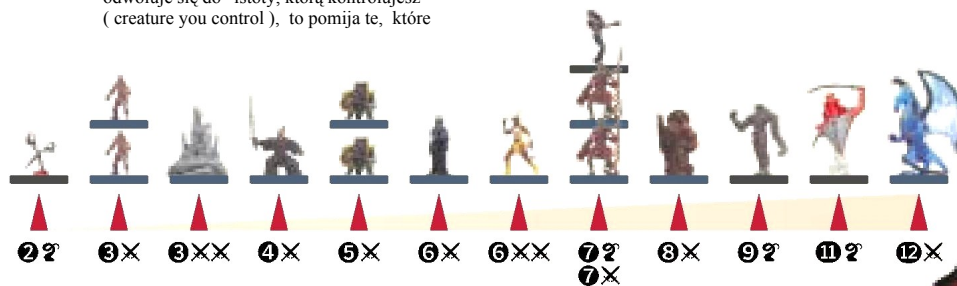
Zniszczone istoty trafiają na cmentarz i pozostają tam do końca gry (chyba, że jakaś umiejętność mówi inaczej).

Mapa Krainy Wyśnionej (Dreamscape)

To arena, na której toczy się gara. Raz uformowane istoty przemierzają krainę wyśnioną, walcząc ze sobą i opanowując jej obszary punktowane. Jeśli jakaś twoja figurka znajduje się na mapie krainy, jesteś jej kontrolerem. Jeśli jakaś umiejętność odwołuje się do "istoty, którą kontrolujesz" (creature you control), to pomija te, które

Usunięte z Gry (Removed From the Game)

Część efektów usuwa figurki/istoty/lokalacje całkowicie poza grę.



Podpowiedź: Figurki w jakie masz w zasobach (reserves) najlepiej ustawić w jednej linii, w kolejności kosztów formowania; od najmniejszego do największego.

CZTERY ASPEKTY

Władcy wysnionych (dream lords) formują istoty, używając podświadomych emocji, co ma wpływ na naturę tych istot. Przykładowo istoty stworzone z zaciekleści – Passion są niepoohamowane kiedy walczą, a te stworzone z dzielności – Valor są twarde i nieustępliwe. Jak na te chwilę wyróżniamy cztery aspekty emocjonalne, które bazują na: dzielności – Valor, szaleństwie – Madness, trwodze – Fear i zaciekleści – Passion.

Valor

Istoty tego aspektu są twarde i niewruszone. Jako grupa, są znane z tego, że potrafią zmobilizować siebie i innych sprzymierzeńców do udziału w każdej walce. Część z nich posiada umiejętność chronienia innych istot. Dzielność - Valor jest wrogiem trwogi – Fear.



Fear

Istoty tego aspektu nadchodzą dużymi grupami, przytłaczając wroga swoją liczebnością. Istoty tego aspektu często manipulują swoimi przeciwnikami: wyłączają ich z akcji, osłabiają, krepują, popychają lub blokują. Trwoga – Fear jest wrogiem Dzielności – Valor.



Madness

Tak jak w przypadku natrętnych myśli lub przewidzeń, istoty tego aspektu łatwo jest odgonić, ale ciężko wyeliminować. Pewne z nich, uwolnione od ograniczeń pojmowania rzeczy tylko w trzech wymiarach, potrafią atakować wrogów na odległość. Szaleństwo – Madness jest wrogiem Zaciekleści – Passion.



Passion

Istoty tego aspektu charakteryzuje gwałtowność i destrukcja, jednak ich siła nie jest tak stabilna jak w przypadku istot innych aspektów. Władcy wysnionych czerpiący z zaciekleści – Passion mają do dyspozycji ogromne zasoby energii pierwotnej, co pozwala im zużywać większych jej ilości, do formowania jeszcze większych istot. Zaciekleść – Passion jest wrogiem Szaleństwa – Madness.



RODY

Na ród składa się grupa władców wysnionych (dream lords) lub istot przez nich formowanych. Istoty tego samego rodzaju często dobrze współdziałają ze sobą. Poniżej znajdują się skrótowne opisy pierwszych pięciu rodów. Więcej informacji na ich temat znajdziesz w Słowniku Terminów Opisujących Świat Gry.

Janus: Specjalnie wyszkoleni ludzie o nieprzeciętnych umysłach, pracujący dla korporacji Akasha. Czerpią moc z Dzielności – Valor i Szaleństwa – Madness, aby kreować istoty o dwóch twarzach.

Lost: Władcy wysnionych nie będący już w pełni ludźmi. Czerpią moc z Szaleństwa – Madness i kreują istoty przeważnie pozbawione twarzy.

Hivelings: Tajemniczy – prawdopodobnie nie będący ludźmi – władcy wysnionych, kreujący insekto-podobne dziwolągi. Przeważnie bazują na Trwodze – Fear.

Hellbred: Samozwańczy czarnoksiężnicy, czerpiący moc z Trwogi – Fear i Zaciekleści – Passion, do formowania – możliwe, że nrzwoływania – istot demonów.

Bloodcut: Grupa władców wysnionych, samodzielnie wyuczonych i niezależnych, odwołujących się do pierwotnej mocy Zaciekleści – Passion i Dzielności – Valor. Dzięki nim formują istoty-bestie.

BUDOWA ZESTAWU – WARBANDY

Zanim zagrasz, stwórz swój zestaw – Warbandę

Maksymalnie szesnaście figurek: Możesz mieć w swoim zestawie – warbandzie do 16 figurek.

Zestawianie różnych aspektów: Twoje figurki w zestawie mogą mieć aspekty każdego rodzaju, bądź ich kombinacji. Im więcej aspektów masz w swoim zestawie – warbandzie, tym więcej masz możliwości, ale też, będziesz musiał zużyć więcej punktów formowania (spawn points) aby pokryć koszty aspektu (aspect cost).

Limit trzech kopii: Możesz mieć w swoim zestawie – warbandzie do trzech kopii danej figurki.

Koszty figurek: Posiadanie w zestawie figurek o różnych kosztach zwiększa szansę na zużycie wszystkich twoich punktów formowania (spawn points) w każdej rundzie.

Lokacje: Lokacje mogą pomóc twoim istotom zwyciężać, jednak większość z figurek zestawu powinna być istotami (creatures).

Format Limited: Jednym ze sposobów uatrakcyjnienia gry w DreamBlade jest gra ograniczonymi zestawami figurek (limited warbands). Zamiast konstruowania swojego zestawu, korzystając z figurek jakie posiadasz, ty i reszta graczy, tworzycie je z ograniczonej, losowo wybranej puli. Każdy z graczy otwiera jeden pakiet startowy (starter set) i jeden pakiet dodatkowy (booster pack), a następnie buduje swój zestaw – warbandę z figurek jakie w nich znajdziesz. Ogólne zasady budowy zestawów – warband, mają tu normalne zastosowanie. Znalezienie najlepszej kombinacji figurek z tego co losowo otrzymałeś stanowi prawdziwe wyzwanie, a granie tego typu warbandą, na jaką normalnie nigdy byś się nie zdecydował, daje wiele radości.

Etykieta: Każdy z graczy ma prawo zapoznania się z zestawem-warbandą przeciwnika.



Przykładowy Zestaw – Warbanda

Poniżej przedstawiono przykładowy zestaw do gry i jak ze sobą współpracują figurki, wchodzące w jego skład.

FIGURKA	KOSZT	ASPEKT	RÓD	SZIŁA	OBRONA/ŻYCIE	UMIEJĘTNOŚĆ
Spellbound Scissors	2?	Madness	Janus	2	2/5	Regenerate
2 Runetagged Brawler	3X	Valor		2	5/5	
Pearlthorn Castle	3XXX	Valor		—	—	0: Move target adjacent ally into this cell.
Inspired Samurai	4X	Valor		1	5/8	Bodyguard
2 Twilight Scout	5X	Valor	Bloodcut	3	5/7	♂: Advance
Mirrorman	6X	Valor	Janus	3	8/9	
Eagle-feather Warrior	6XXX	Valor		3	6/6	Reinforce Valor
Faceless Stalker	7?	Madness	Lost	3	5/12	Fortunate 2
2 Savannah Dreamhunter	7X	Valor		3	8/9	♂: Crit 1
Saint of Roses	8X	Valor		5	9/11	Defender
Iron Thug	9?	Madness		6	6/14	♂: Fumble 2
Windborne Blademaster	11?	Madness		6	6/14	♂: Crit 5; ♂: Dissipate
Noble Dragon	12X	Valor		6	11/12	♂: Payback

Opis Zestawu

Aspekty: Zestaw ten posiada dwa aspekty. Umożliwia ci to wybór jego składu z większej grupy figurek, niż gdyby był tam tylko jeden aspekt; a i jego koszt jest mniejszy niż w przypadku zestawów-warband składających się z trzech lub czterech aspektów.

Koszt formowania: Zestaw ten oferuje szeroki zakres kosztów, od 2 do 12, oraz prawie wszystkie z kosztów zawierających się w tym przedziale. W ten sposób otrzymujesz możliwość zużycia wszystkich swoich punktów formowania (spawn points), jaki by nie był rzut inicjatywy.

Koszt aspektu: Wszystkie oprócz dwóch figurek mają koszt aspektu równy jeden (jeden symbol aspektu). Co daje wiele opcji przy wyborze zagrywanych figurek, szczególnie we wczesnej fazie gry.

Komba: *Saint of Roses* jest potężny, jednak nie może wchodzić na obszary, na których znajduje się wróg. *Pearlthorn Castle* lub *Twilight Scout* mogą go jednak na taki obszar przemieścić.

Istoty aspektu Madness są łatwe do odgonienia (disrupt), ale taki *Twilight Scout* może je szybko sprowadzić z powrotem do walki.

Iron Thug i *Windborne Blademaster* mają umiejętności ostrza niekorzystne dla kontrolera. Aby temu zaradzić możesz je zgrupować razem z np. *Faceless Stalker'em*, który da ci możliwość “przerzucania” ostrzy; lub *Savannah Dreamhunter'em*, który da ci możliwość “zużycia” nadmiaru ostrzy.

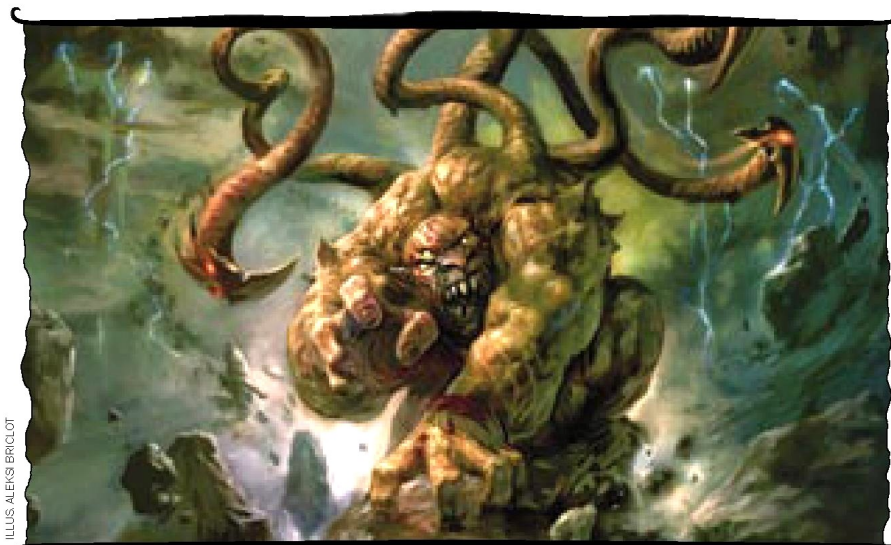
Imperial Samurai chroni przede wszystkim istoty aspektu Madness, które mają niskie wartości obrony.

Rody: W zestawie tym jest pięć istot z przynależnością rodową. Jednak w tym wypadku nie ma to żadnego znaczenia, gdyż zestaw nie zwiera figurek z umiejętnościami, których działanie jest z nimi powiązane.

Lokacje

Lokacje działają inaczej niż istoty. Poniżej przedstawiono ich porównanie.

Istota (Creature)	Lokacja (Location)
Formujemy je w rzędzie formowania (spawn row), tak w portalu, jak i na obszarze “pod” istotą/lokacją, którą kontrolujesz w danej kolumnie.	Formujesz ją na jakimkolwiek obszarze, na którym kontrolujesz istotę.
Porusza się (move), atakuje i może być atakowana.	Nie porusza się i nie atakuje. Nie może być atakowana.
Rywalizuje o obszar (contestests) i może go opanować (claim).	Nie rywalizuje o obszar i nie może go opanować.
Do czterech istot każdego z graczy może przebywać na jednym obszarze (cell), czyli razem nie więcej niż 8.	Tylko jedna lokacja może się znajdować na danym obszarze (cell).
Posiada specyfikacje określające jej siłę (power), obronę (defense) i życie (life).	Nie posiada siły, obrony i życia.
Musi atakować, aby aktywować swoje umiejętności ostrza.	Może aktywować swoje umiejętności ostrza kiedy atakują lokalni sprzymierzeńcy.
Przeciwnik zdobywa 1 punkt podboju (conquest point) za jej zniszczenie (destroy).	
Jej właściciel otrzymuje 2 dodatkowe punkty formowania (spawn points) kiedy jest niszczona (destroy).	
Zaspokaja/redukuje koszty aspektu innych figurek.	



ILLUSTRACJA: ALEKS BRICLOT

ROZPOCZĘCIE GRY

Umieść mapę krainy wyśnionej – dremscape pomiędzy sobą, a przeciwnikiem. Ustaw swój zestaw figurek – warband, najlepiej w kolejności uzależnionej od kosztów, co znacznie ułatwi ich wybór w fazie formowania. Ty i przeciwnik możecie wzajemnie oglądać swoje figurki. Gra zaczyna się z pierwszą turą, kiedy każdy z graczy rzuci kość inicjatywy.

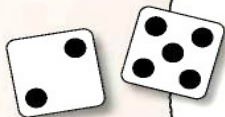
Pierwsza Tura

Pierwsza tura gry przebiega trochę inaczej niż pozostałe.

Inicjatywa: Przerzucamy kość z rezultatem "1", oraz obie kości jeśli jest remis.

Portal: Wszystkie figurki formujemy w portalu. W kolejnych turach będzie można je formować również na obszarach rzędu formowania (spawn row).

Fazy Akcji: Z uwagi na to, że istoty twoje i przeciwnika zaczynają po przeciwnych stronach mapy, nie będą miały możliwości walczyć w pierwszej turze. Każdy z graczy powinien więc wybrać dla swoich faz akcji przemieszczanie (shift). Najlepszym miejscem dla twoich istot na koniec pierwszej tury, jest przeważnie obszar znajdujący się jeden rząd wyżej, w kolumnie obok portalu.



PORZĄDEK TUR

Tura jest podzielona na kilka faz.

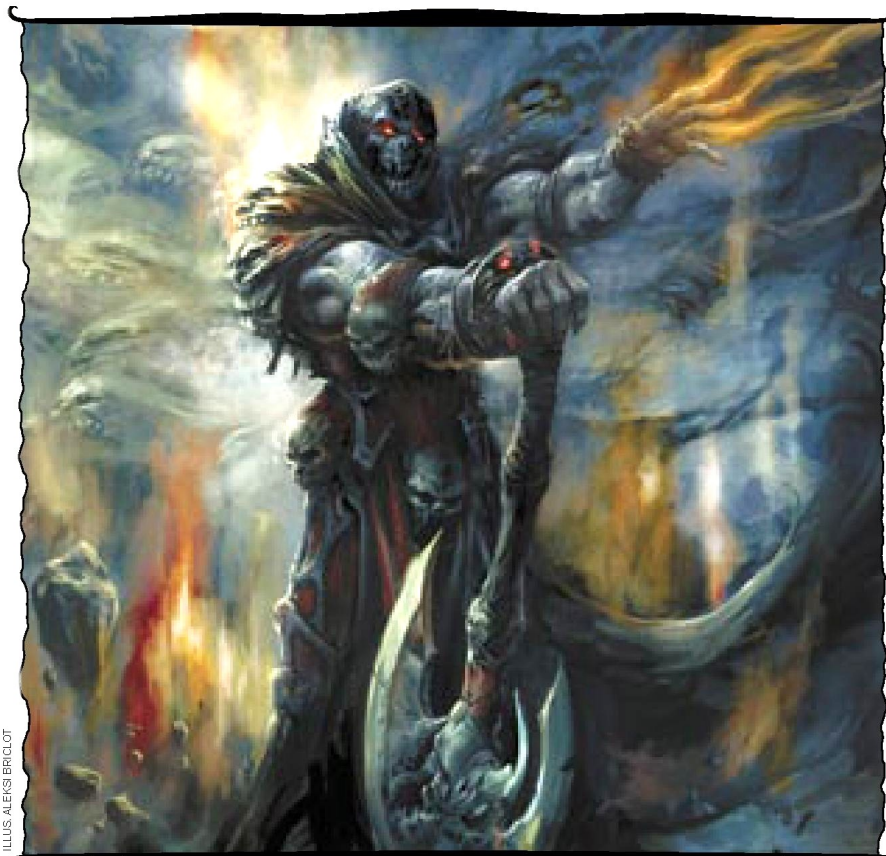
- Faza Inicjatywy (Initiative Phase)
- Faza Formowania Pierwszego Gracza (First Player's Spawn Phase)
- Faza Formowania Drugiego Gracza (Second Player's Spawn Phase)
- Dwie Fazy Akcji Pierwszego Gracza (First Player's Action Phases)
- Dwie Fazy Akcji Drugiego Gracza (Second Player's Action Phases)
- Faza Podboju (Conquest Phase)

Rozszerzony Porządek Tury: Bardziej szczegółowo opisano porządek tury na stronie 42.

FAZA INICJATYWY

Każdy z graczy rzuca kością inicjatywy. Gracz, który wyrzuci więcej idzie pierwszy. Jeśli rezultat rzutów jest remisowy, pierwszy idzie gracz, który wygrał więcej tur. Jeśli nie ma takiego gracza, trzeba rzucić kośćmi inicjatywy jeszcze raz.

Pomijanie Fazy Formowania: Jeśli któryś z graczy rzuci "1", każdy z graczy pomija fazę formowania (spawn phase). W pierwszej turze gry, kości z wynikiem "1" należy rzucić ponownie (przerzucić).



ILLUS ALEKSI BRICLOT

FAZY FORMOWANIA

Pierwszy z graczy formuje swoje figurki/istoty/lokacje. Kiedy jego faza formowania zakończy się, drugi robi to samo. Obaj pomijają fazy formowania jeśli, któryś z nich wyrzuci "1" na kości inicjatywy.

Punkty Formowania: Dodaj do siebie rezultaty rzutu inicjatywy obu graczy aby stwierdzić ile punktów formowania (spawn points) będzie miał do dyspozycji każdy z nich. Będzie ich od 4 do 12.

Dodatkowe Punkty Formowania: Za każdą figurkę zniszczoną w okresie od końca twojej ostatniej fazy formowania otrzymujesz 2 dodatkowe punkty formowania. Jeśli pomijasz fazę formowania wszystkie dodatkowe punkty formowania zachowujesz do kolejnej twojej fazy formowania.

Zużywanie Punktów Formowania: Wolno ci formować dowolną liczbę figurek/istot/lokacji, po jednej. Jeśli formujesz dwie, pierwsza zaspakaja/redukuje koszt aspektu drugiej.

Koszt Aspektu: Dla każdego symbolu aspektu opisanego na figurce powinieneś mieć jedną figurkę tego samego aspektu na mapie krainy lub w grobie. Jeśli nie masz, to aby uformować daną figurkę musisz zużyć dodatkowe punkty, jeden dodatkowy punkt formowania (spawn point) za każdą brakującą figurkę.

Przykładowo, jeśli figurka ma koszt 7XXX, a masz dwie istoty aspektu Valor, jedną na mapie i drugą w grobie, to aby ją uformować/zagrać musisz zużyć 8 punktów formowania.

Rząd Formowania: Możesz formować istoty na obszarach z rzędu formowania (spawn row), innych niż portal, jeśli:

1. Na na samym początku twojej fazy formowania (spawn phase) na obszarze tym nie ma sprzymierzeńca (ally).
2. Kontrolujesz figurkę/istotę/lokację w kolumnie, u podstawy której znajduje się dany obszar z rzędu formowania (spawn row cell).

Na danym obszarze (cell) możesz uformować do czterech istot w każdej swojej fazy formowania.

Twój Portal: Zawsze wolno ci formować istoty w twoim portalu, nawet wtedy kiedy nie kontrolujesz innych figurek w tej kolumnie, nawet kiedy nie jest pusty i nawet wtedy kiedy są na nim więcej niż cztery twoje istoty. Ale lokacja może być w portalu tylko jedna.

Formowanie Lokacji: Inaczej niż w przypadku istot, lokacje możesz formować na każdym obszarze na jakim kontrolujesz istotę. Na danym obszarze (cell) może być tylko jedna lokacja, tak więc nie wolno ci formować lokacji na obszarze, gdzie jakaś już się znajduje. Lokacje nie poruszają się (move), tak więc planuj z rozważą gdzie je formujesz.

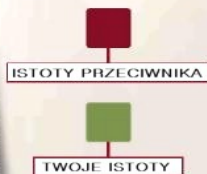
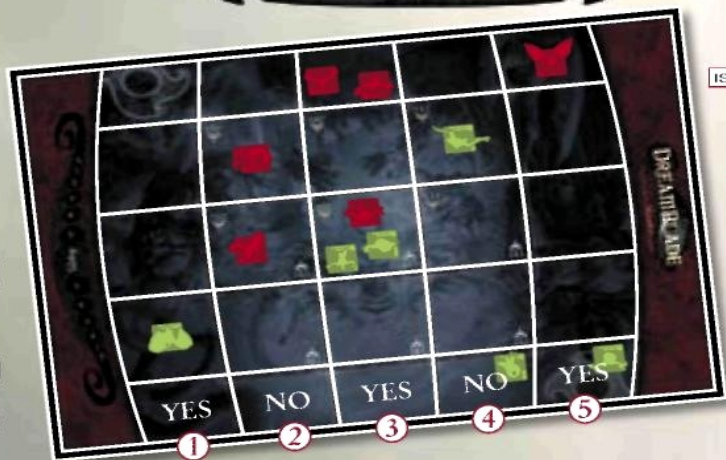
Umiejętności Formowania: Część figurek posiada umiejętności (spawn abilities), które można aktywować tylko w fazie formowania (spawn phase). Opis takiej umiejętności zaczyna się liczbą w kółku i wygląda tak: ②: Advance.

Przeważnie wolno ci aktywować taką umiejętność w dowolnym momencie fazy formowania. Większość z tych umiejętności wymaga aby do ich aktywacji zużyć punkty formowania (spawn points). W twojej fazy formowania daną umiejętność wolno ci aktywować tylko raz.

Niewykorzystane Punkty Formowania: Nie masz możliwości odkładania punktów formowania na później. Na koniec każdej fazy formowania niewykorzystane punkty przepadają.

Modyfikowanie Inicjatywy: Pewne umiejętności wpływają na rezultaty rzutu inicjatywy. Taka modyfikacja jednak nie wpływa na ilość punktów formowania (spawn points), ich liczbę ustalamy zawsze na podstawie niezmodyfikowanego rzutu inicjatywy.

FORMOWANIE ISTOT



- ① Masz figurkę w tej kolumnie, więc możesz tu formować kolejne.
- ② Nie masz figurek w tej kolumnie, więc nie możesz tu formować kolejnych.
- ③ Masz figurki w tej kolumnie, więc możesz tu formować kolejne. Nie ma tu znaczenia, że są one związane walką (engaged).
- ④ Masz figurki w tej kolumnie, ale kontrolujesz istotę na tym obszarze na samym początku twojej fazy formowania.
- ⑤ To jest twój portal, a w nim zawsze możesz formować swoje istoty.

Twój przeciwnik ma tylko dwa obszary na jakich może formować istoty w tej turze.

FAZY AKCJI

Fazy akcji są podstawowe dla tej gry. Po tym jak każdy z graczy zakończy swoją fazę formowania, pierwszy z nich rozgrywa swoje dwie fazy akcji, a następnie swoje dwie fazy akcji rozgrywa drugi gracz. Podczas każdej z nich można **przemieszczać się** (shift) albo **walczyć** (strike).

Rodzaj akcji, który wybierzesz ma zastosowanie do wszystkich figurek jakie kontrolujesz. Nie możesz wybrać przemieszczania dla kilku z nich i walki dla pozostałych. Kiedy przemieszczasz się (shift) twoje istoty mogą się ruszać (move), ale nie mogą atakować (attack). Kiedy walczysz (strike) twoje istoty mogą atakować, ale nie mogą się poruszać.

Znalezienie właściwej proporcji pomiędzy przemieszczaniem się, a walką jest kluczem do wygranej. Przemieszczając się we właściwym momencie zdobędziesz silną pozycję na mapie krainy. Jeśli wybierzesz dobry moment do ataku, zadasz duże straty istotom przeciwnika.

Związane i Niezwiązane Walką Istoty

Istota jest związana walką (engaged) jeśli na jej obszarze (cell) jest co najmniej jeden wróg (enemy).

Istota nie jest związana walką jeśli na jej obszarze nie ma wrogów, lub też jedyną wroga figurką jaka tam się znajduje jest lokacja.



Przemieszczanie (Shift)

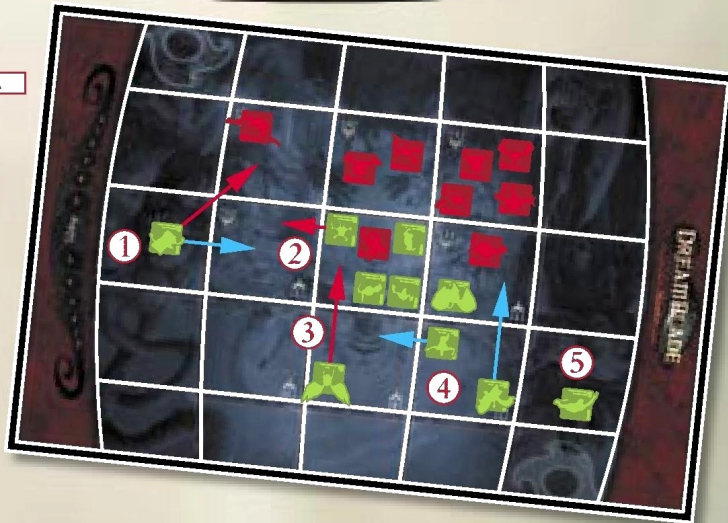
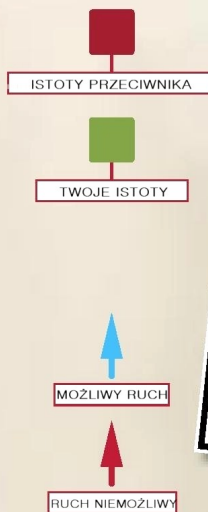
Kiedy się przemieszczasz, każda z twoich niezwiązanych walką (unengaged) istot może się ruszyć (move) do przyległego obszaru (adjacent cell).

Tylko istoty niezwiązane walką: Istoty związane walką nie mogą się ruszać kiedy wybrałeś dla swojej fazy akcji przemieszczanie (shift).

Nie na ukos: Istoty mogą się ruszać do przodu, do tyłu, w lewo lub prawo; ale nigdy na ukos.

Limit ilościowy: Twoje istoty nie mogą wchodzić (enter) na obszar, na którym posiadasz już cztery istoty.

- 1 Kiedy się przemieszczasz każda z twoich niezwiązanych walka istot może się ruszać, ale nie na ukos.
- 2 Istoty związane walką nie mogą się ruszać. Ponadto nie mogą atakować w tej fazie, bo wybrano dla niej przemieszczanie.
- 3 Twoje istoty nie mogą wchodzić na obszary, na których już masz cztery istoty.
- 4 Istoty z jednego obszaru mogą się ruszać (move) w różnych kierunkach.
- 5 Ruch jest opcjonalny. Kiedy wybierzesz dala swojej fazy akcji przemieszczanie, niezwiązana walką istota może pozostać tam gdzie stoi.



ALEKSI BRICLOT

PRZEMIESZCZANIE

Walka (Strike)

Kiedy walczysz, twoje związane walką istoty mogą atakować. Kiedy twoje istoty wykonują regularny atak, nie musisz określić kto konkretnie jest jego celem. Twoje istoty atakują, rzucasz kości ataku, dodajesz ich rezultaty aby określić ile obrażeń razem zadadzą, a następnie rozdzielasz te obrażenia wszystkim wrogim istotom na tym samym obszarze.

Jeden Obszar w Danym Czasie: Potyczki (combat) rozgrywasz po jednej w danym czasie, w dowolnej kolejności. Nie możesz wybrać do potyczki tego samego obszaru (cell) dwa razy, nawet wtedy, kiedy, po już zakończonej potyczce, znajdują się na nim istoty, które nie brały jeszcze udziału w walce.

Istoty Atakują Razem: Atak wszystkich twoich istot na danym obszarze jest częścią pojedynczej potyczki (combat). Jeśli chcesz, możesz wyłączyć część swoich istot z takiego ataku.

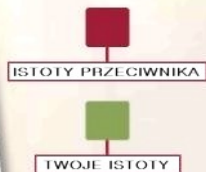
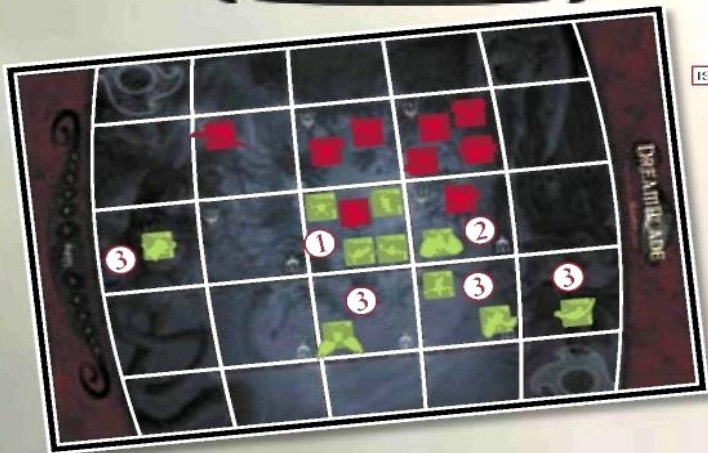
Ostrza: Jeśli lokacja lub atakujące istoty posiadają umiejętności ostrza (blade abilities), a ty uzyskasz w czasie ataku jeden lub więcej rezultat ostrza (blade), musisz je tym figurkom przydzielić. Umiejętności ostrza czasem wpływają tylko na lokalną potyczkę, a czasem oddziałują na figurki gdzie indziej w grze. Umiejętności te trzeba aktywować zanim zostaną przydzielone obrażenia (damage). Nie musisz przydzielać wszystkich ostrzy za jednym razem, możesz przydzielać je i aktywować umiejętności po jednej. Jeśli jakaś figurka ma kilka takich umiejętności, możesz aktywować np. tylko jedną z nich, a resztę pominąć; lub też możesz aktywować wszystkie, w dowolnej kolejności.

Pozytywne i Negatywne Umiejętności Ostrza

Niektóre istoty posiadają dwa rodzaje umiejętności ostrza, pozytywną i negatywną. Jedną z nich jest Misbegotten Mutant z umiejętnościami: “: Crit 5” i “: Fumble 5”. W takim wypadku, atakując, będziesz chciał przydzielić pierwsze ostrze pozytywnej umiejętności. Jednak pozostałe będziesz musiał przydzielić umiejętności negatywnej, bądź umiejętnościom innych atakujących figurek. Z uwagi na to, że nigdy nie wiesz ile rezultatów ostrza uzyskasz w czasie ataku, istota taka jest nieprzewidywalna. Tak więc, jeśli to możliwe, atakuj nią razem z innymi istotami, które posiadają pozytywne umiejętności ostrza, zyskując możliwość aktywacji pozytywnych, a nie negatywnych umiejętności.



WALKA



- ① Kiedy wybrałeś dla swojej fazy akcji walkę, twoje związane walką istoty mogą atakować.
- ② Rozpatruj potyczki, na obszarach gdzie trewa rywalizacja (contested cell) po jednej, w dowolnej, wybranej przez ciebie kolejności.
- ③ Istoty niezwiązane walką nie mogą atakować. Nie mogą się też ruszać (move), gdyż dla tej fazy akcji wybrano walkę (strike).

Obrażenia Odganiają lub Niszczą Istoty: Obrażenia jakie zadają twoje istoty na danym obszarze mogą zostać rozdzielone w wybrany przez ciebie sposób, pomiędzy wszystkimi wrogimi istotami jakie się na nim znajdują. Na koniec potyczki (at end of combat) obrażenia w ilości co najmniej równej wartości obrony (defense) danej istoty, odganiają ją (disrupt). Natomiast obrażenia w ilości co najmniej równej wartości określającej życie (life) danej istoty, niszczą ją (destroy).

Czasami, pomimo tego, że istota otrzymała ilość obrażeń wystarczających aby ją zniszczyć (destroy), wybierzysz odgonienie (disrupt). Kiedykolwiek zadasz istocie obrażenia w ilości co najmniej równej lub większej niż każda z wartości określających jej obronę i życie, sam decydujesz czy ją zniszczyć czy też odgonić.

Kumulowanie obrażeń: Jeśli istota otrzyma obrażenia więcej niż jeden raz w pojedynczej potyczce, przydziel wszystkie te obrażenia, zanim sprawdzisz czy w ich wyniku istota może być odgoniona lub zniszczona. Przykładowo, jeśli aktywujesz dwie umiejętności ostrza zadające obrażenia, i pierwsza z nich zada dostatecznie dużo obrażeń aby odgonić wroga, to nie odganiaasz go natychmiast. Masz czas na przydzielenie ewentualnych obrażeń z drugiej umiejętności i możliwość zniszczenia takiej istoty przy dostatecznej ilości obrażeń zadanych przez obie umiejętności razem.

Odganianie i Niszczenie Istot: Podczas walki (strike), istoty nie są odpędzane lub niszczone dopóki potyczka (combat) na danym obszarze (cell) nie zostanie zakończona. Kiedy istota jest odganiana, wszystkie obrażenia są z niej usuwane.

Ataki Przedśmiertne: Jeśli jakieś istoty drugiego gracza są niszczone (destroy) podczas faz akcji (action phase) gracza, który idzie pierwszy, mogą wykonać atak przeciwko wszystkim lokalnym wrogom zanim zostaną przeniesione do cmentarza ich właściciela. Istoty zniszczone w ramach tego samego ataku wykonują atak przedśmiertny (deathblow) razem. Wynik ostrza podczas takiego ataku jest traktowany jak "pułdo".

Istoty zniszczone podczas faz akcji drugiego gracza nie wykonują ataków przedśmiertnych. Tak samo jak istoty zniszczone w innych fazach, z fazą formowania (spawn phase) włącznie. Istoty odgonione nie wykonują ataków przedśmiertnych.

Ty wybierasz jak rozdzielić obrażenia z ataku przedśmiertnego pomiędzy lokalnych wrogów. Obrażenia z ataku przedśmiertnego może otrzymać nawet taka istota, co nie brała udziału w ataku, który sprowokował atak przedśmiertny.

Obrażenia Utrzymują się do Końca Fazy:

Czasem twoje istoty używają umiejętności, które powodują, że jakaś istota otrzymuje obrażenia więcej niż raz w danej fazie. Na koniec każdej potyczki (combat) istoty, które otrzymały wystarczającą ilość obrażeń są odganiane lub niszczone. Jednak te z nich, które otrzymały obrażenia w ilości mniejszej niż wartości określające ich obronę lub życie, utrzymują je na sobie do końca aktualnie rozgrywanej fazy. Jeśli otrzymają kolejne obrażenia w jej trakcie, to, jeśli razem z poprzednimi, ich ilość będzie odpowiednia, mogą być odgonione lub zniszczone.

Tak samo dzieje się w fazach innych niż faza akcji, obrażenia pozostają na istotach do końca każdej z nich, potem są usuwane.

Walka – Kolejność Czynności

Kiedy dla swojej fazy akcji wybierzesz walkę, postępuj w następujący sposób.

Wybierz obszar, o który rywalizują istoty (contested cell).

- Wybierz, istoty którymi atakujesz.
- Rzuć kośćmi ataku.
- Przydziel ostrza i rozpatrz w ten sposób aktywowane umiejętności.
- Przydziel obrażenia pochodzące z ataku i te pochodzące z umiejętności.
- Odgon lub zniszcz istoty.
- Jeśli jest to faza akcji pierwszego gracza, zniszczone istoty otrzymują możliwość ataku przedśmiertnego.
- Obrażenia z istot odgonionych zostają zdjęte.
- Obrażenia na pozostałych istotach zostają.
- Rozpatrz efekty mające miejsce z końcem potyczki.

Wybierz kolejny obszar, o który rywalizują istoty i powtórz wyżej opisane czynności. Nie możesz wybrać do potyczki dwa razy tego samego obszaru, nawet wtedy, kiedy, po już zakończonej potyczce, znajdują się na nim istoty, które nie brały jeszcze udziału w walce.

Na koniec fazy wszystkie obrażenia zostają z istot zdjęte.

Nie ma Odkładania Obrażeń na Później:

Wszystkie dodatkowe obrażenia znikają z końcem fazy. Nie możesz przenosić obrażeń pomiędzy fazami.

Ruch w Czasie Potyczki: Czasem efektem jakiejś umiejętności jest ruch (move) istoty, tak więc te związane walką (engaged) na początku potyczki mogą stać się niezwiązane walką (unengaged) w czasie jej trwania, i na odwrót. Istoty atakujące na jednym obszarze mogą na koniec potyczki znaleźć się na innym, np. na

takim, na którym potyczka może mieć miejsce, ale jeszcze się nie odbyła; lub takim, na którym nie mogła mieć miejsca, a teraz może się odbyć. W takich wypadkach nie ma znaczenia status obszaru kiedy rozpoczynała się faza, ale ważne jest jak on się przedstawia w chwili kiedy rozpoczynasz na nim potyczkę. Przykładowo, jeśli istota atakuje na jakimś obszarze, następnie zostaje przesunięta do innego, w którym potyczka jeszcze nie miała miejsca, to będzie mogła uczestniczyć w potyczce na tym nowym obszarze.

Porady – Jak Obchodzić się ze Zniszczonymi Istotami

Kiedy jakaś z twoich figurek/istot/lokacji zostaje zniszczona musisz zapamiętać, że stało się to w tej turze, i że przeciwnikowi należą się punkty podboju. Musisz też pamiętać o tym, aby w następnej swojej fazie formowania dodać sobie za to dodatkowe punkty formowania. Poniżej przedstawiono kilka sposobów mogących pomóc w zapamiętaniu tych szczegółów.

Kiedy twoja istota jest niszczone umieść ją pionowo w rogu, na skraju mapy. Na koniec tury kiedy przeciwnik doliczy sobie punkt podboju za jej zniszczenie, przewróć ją na bok, ale pozostaw w tym miejscu. Niech będzie tam do chwili, kiedy dodasz sobie za nią dodatkowe punkty formowania. Wtedy dopiero przesun ją do miejsca właściwego dla twojego cmentarza.

Jeśli w kolejnej turze pomijacie swoje fazy formowania, to pozostaw niedawno zniszczone figurki na miejscu, przewrócone na bok. Jeśli kolejne figurki zostaną zniszczone w tej turze, umieszczaj je pionowo obok tych zniszczonych w poprzedniej turze, a teraz leżących na boku. Resztę figurek, zniszczonych jeszcze wcześniej, powinieneś mieć w miejscu właściwym dla twojego cmentarza.

Z punktu widzenia zasad gry, wszystkie figurki, które zostaną zniszczone trafiają natychmiast na cmentarz. Chwilowe oddzielenie tych niedawno zniszczonych od reszty cmentarza jest tylko sposobem na ich zapamiętanie i nie ma wpływu na grę.

FAZA PODBOJU

Po zakończeniu drugiej fazy akcji drugiego z graczy, obaj gracze sumują zdobyte punkty podboju, aby ustalić kto wygrał turę. Kto pierwszy wygra sześć tur, wygrywa całą grę.

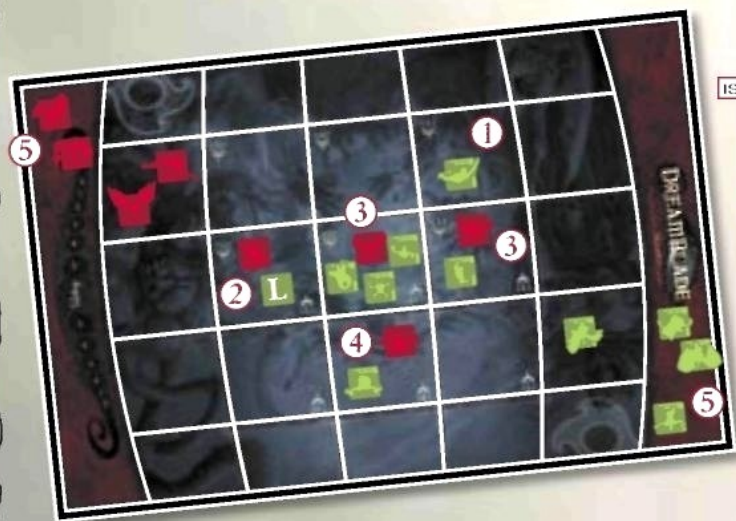
Obszary Punktowane: Na koniec każdej tury, jeśli posiadasz co najmniej jedną istotę na obszarze dla ciebie punktowanym i nie ma na nim wrogich istot, zdobywasz za ten obszar punkty podboju. Zsumuj wszystkie punkty podboju za obszary punktowane opanowane przez twoje istoty. Twój przeciwnik robi to samo biorąc pod uwagę pozycje swoich istot.

Lokacje nie mogą opanować (claim) obszaru (cell), ani o niego nie rywalizują (contest). Ich obecność nie przeszkadza w opanowaniu danego obszaru przez wrogie istoty.

Niszczenie Figurek: Każdy gracz zdobywa 1 punkt podboju (conquest point) za każdą wrogą figurkę jaką zniszczył (destroy) w tej turze.

Sumowanie Punktów: Gracz który zdobędzie w turze najwięcej punktów podboju wygrywa ją i awansuje o jedno miejsce na "drodze do zwycięstwa". W przypadku remisu, żaden z graczy nie wygrywa tury. Ten kto pierwszy wygra sześć tur wygrywa całą grę.

PUNKTACJA



- ① Twoja istota ma niekwestionowaną kontrolę nad obszarem dla ciebie punktowanym, tak więc zdobywasz określone dla tego obszaru punkty podboju (3).
- ② Ten obszar jest obszarem punktowanym dla obu graczy, jednak jedyna twoja figurka na nim to lokacja. Lokacje nie rywalizują o obszary, dlatego twój przeciwnik zdobywa punkty podboju za ten obszar (1).
- ③ Te obszary są punktowane dla obu graczy, jednak na obu trwa rywalizacja, więc żaden z graczy nie zdobywa za nie punktów.
- ④ To jest obszar punktowany dla twojego przeciwnika, a nie dla ciebie. Jednak trwa na nim rywalizacja (it's contested) i dlatego twój przeciwnik nie zdobywa za niego punktów.
- ⑤ W tej turze twój przeciwnik zniszczył ci trzy figurki, a ty jemu dwie. Zdobycie więc 3 punkty podboju, a ty 2.

Twój przeciwnik zdobył w tej turze 4 punkty podboju, a ty 5. Wygrywasz więc turę. Ten kto pierwszy wygra 6 tur, wygra całą grę.

UMIEJĘTNOŚCI

Sekcja ta ogólnie opisuje koncepcję umiejętności. Dokładny opis konkretnych umiejętności i zasad ich stosowania, oraz informacje o tym co znaczą użyte tu określenia znajdziecie w słowniku.

Zasady Ogólne: Kiedy umiejętność jest sprzeczna z zasadami gry lub inną umiejętnością postępuj według następujących zasad:

- (1) Figurka "bije" zasady gry. Jeśli umiejętność figurki stoi w sprzeczności z zasadami gry, umiejętność ma pierwszeństwo.
- (2) "Nie może" bije "może": Jeśli jakaś umiejętność mówi, że "coś może się wydarzyć"; a inna, że "nie może się wydarzyć", ta co mówi "nie" wygrywa.

- (3) Zawsze rób tyle ile możesz. Jeśli jakaś umiejętność nakazuje ci zrobić coś co możesz wykonać tylko w części, zrób tyle ile możesz. Przykładowo, jeśli umiejętność nakazuje ci przydzielić obrażenia wszystkim istotom na danym obszarze, a jakiś efekt uniemożliwia przydzielanie obrażeń kilku z nich, wtedy przydziel obrażenia wszystkim, którym możesz.

Obrażenia Zadawane Istotom: Kiedy zadajesz obrażenia (damage) istotom (creatures), musisz je przydzielić jeśli możesz. Nie wolno ci, z własnej woli, zredukować ilości zadawanych obrażeń.

Jeśli zadajesz istocie dostatecznie dużo obrażeń aby ją odpędzić (disrupt) lub zniszczyć (destroy), musisz to zrobić. Nie wolno ci zaniechać odpędzenia lub zniszczenia istoty. Jednak w wypadku, kiedy zadajesz obrażenia w ilości co najmniej równej wartości obrony (defense) i życia (life) danej istoty, wybierasz, odpędzenie lub zniszczenie tej istoty. Przykładowo, możliwość takiego wyboru daje ci szansę uniknięcia ewentualnego ataku przedśmiertnego (deathblow) lub zapobiegnięcia otrzymaniu dodatkowych punktów formowania przez twojego przeciwnika.

Możesz przydzielić danej istocie więcej obrażeń niż potrzeba aby ją zniszczyć lub zdezorientować, jeśli chcesz te dodatkowe obrażenia "stracić".

Obrażenia Zieпочodzące z Potyczki: Czasem umiejętności umożliwiają zadawanie obrażeń istotom nie biorącym udziału w danej potyczce (outside of combat). Przykładowo Fleshless Reaper ma umiejętność Ambush, dającą mu możliwość zaatakowania każdego wroga wchodzącego na jego obszar. Generalnie sprawdzamy czy istota powinna być zdezorientowana czy zniszczona za każdym razem kiedy otrzymuje obrażenia. Obrażenia są usuwane z istot (znikają) na koniec KAŻDEJ fazy.

Wyjątek: Obrażenia zadawane przez efekty mające miejsce w tym samym czasie, działające równocześnie dodajemy do siebie; czyli nie dezorientujemy, ani nie niszczymy istoty dopóki nie rozpatrzmy WSZYSTKICH, mających miejsce w tym samym czasie efektów. Efekty mają miejsce w tym samym czasie, działają równocześnie, kiedy odpala je to samo zdarzenie. Przykładowo, jeśli twoja istota wchodzi na obszar, gdzie znajduje się dwóch Flashless Reaper'ów, nie sprawdzamy czy jest zdezorientowana czy zniszczona dopóki nie rozpatrzmy do końca obu ataków i ich efektów.

Ostrza i Ataki Specjalne: Ataki specjalne, włączając w to atak przedśmiertny (deathblow), generują tylko obrażenia (damage). Ostrza (blades), jakie wypadną na kościach ataku, są wtedy traktowane jak pudła (misses).

Istoty o Wartości Siły (power) "0": Istoty takie mogą uczestniczyć w potyczkach na tych samych zasadach co pozostałe. Oczywiście nie dodają ani jednej kości do rzutu ataku. Ich obecność wśród atakujących daje ci możliwość przydzielenia ostrzy (blade), celem aktywacji ich umiejętności ostrza (blade ability). Może być też wiele innych powodów, dla których zdecydujesz się taka istota zaatakować.

Koordynacja: Gracz, który robi więcej niż jedną rzecz w danej fazie, generalnie może to robić w dowolnej kolejności. Przykładowo, jeśli przydzieli dwa ostrza dwóm różnym umiejętnościom, może to zrobić w wybranej przez siebie kolejności.

Efekty Równoczesne: Bywa, że wiele efektów odpala (trigger) w tym samym czasie, z powodu jednego zdarzenia w grze. Takie efekty nazywamy "równoczesnymi". Wszystkie efekty tego typu trzeba rozpatrzeć zanim efekt innego typu lub jakaś czynność będą miały miejsce.

Kolejność efektów równoczesnych: Efekty gracza, w którego fazie właśnie się znajdujemy, są rozpatrywane jako pierwsze. Jeśli faza gry jest wspólna, np. faza podboju (conquest phase), pierwsze rozpatrywane są efekty gracza, który szedł pierwszy. Jeśli jakiś gracz kontroluje więcej niż jeden efekt równoczesny, sam decyduje o kolejności swoich efektów.

Obrażenia Równoczesne: Jeśli efekty równoczesne zadają obrażenia, rozpatrz wszystkie z nich zanim

sprawdzisz czy jakaś istota zostanie odgoniona lub zniszczona.

Więcej odpalanych efektów: Jeśli efekty równoczesne odpalają (trigger) kolejne efekty, to je też nazywamy i traktujemy jak efekty równoczesne.

Minimalne Specyfikacje: Określone efekty mogą redukować wartości określające: siłę (power), obronę (defense), życie (life), a nawet koszt (cost) danej istoty. Siła i koszt nie mogą być zredukowane do wartości mniejszej niż "0". Obrona i życie nie mogą być mniejsze niż "1". Obrażeń (damage) też nie możemy redukować do wartości mniejszej niż "0".

Wyżej określone minima aplikujemy po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów. Jeśli zostanie dodany kolejny, całość obliczeń należy wykonać jeszcze raz. Przykładowo, jeśli atak zadaje 2 obrażenia, ale ma modyfikator "-5", wtedy ostatecznie zadaje 0 obrażeń. Jeśli ten sam atak otrzyma teraz modyfikator "+5", wtedy ostatecznie zada 2 obrażenia, a nie 5.

Celowanie: Pewne umiejętności używają terminu "wskazany" (target), jak w przypadku określenia "wskazana istota" (target creature). Termin ten oznacza, że wybierasz figurkę, obszar lub inną rzecz wskazaną w opisie celu.

Atakowanie Wskazanej Istoty: Część ataków specjalnych wymaga aby najpierw wskazać wroga istotę (enemy creature). W takim wypadku wskazujesz ją zanim rzucisz kośćmi ataku i jest ona jedyną jakiej możesz obrażenia z tego ataku przydzielić.

Negatywne Umiejętności Ostrza: Część z umiejętności ostrza (blade abilities) przeszkadza zamiast pomagać. Działają kiedy zostanie im przydzielone ostrze. Niestety musisz przydzielić wszystkie ostrza jeśli możesz. Jeśli masz więcej umiejętności ostrza niż samych ostrzy do przydzielenia, nie wszystkie zostaną aktywowane. Najbezpieczniejszym wariantem ataku istotą mającą negatywną umiejętność ostrza jest atak z udziałem innych istot posiadających pozytywne umiejętności ostrza. W ten sposób możesz przydzielać ostrza tym istotom jako pierwszym. Istota z umiejętnością ostrza powtarzalnego (multiblade) jest nawet lepsza, bo można wszystkie przydzielić właśnie jej.

Wolno ci też przydzielać ostrza umiejętnościom, które nie zadziałają, jak w przypadku Scare, kiedy przeciwnik nie ma aktualnie żadnych niezwiązanych walką (unengaged) istot. Ale nie wolno ci pozostawić ostrzy nieprzydzielonych, jeśli możesz nimi jeszcze jakieś umiejętności aktywować.

Nie możesz aktywować umiejętności ostrza figurek, których nie kontrolujesz.

Umiejętności Ostrza ze Zwrotem "Możesz": Część umiejętności ostrza używa sformułowania "możesz" (may). Wtedy, nawet jeśli przydzielisz jej ostrzenie, nie musisz z niej korzystać. Tak więc, możesz ich używać do "pozbycia się" ostrzy, których nie chcesz wykorzystać; jak w przypadku kiedy sprzymierzeniec (ally) posiada negatywną umiejętność ostrza, czekającą na aktywację.

Obszary Punktowane i Umiejętności: Umiejętności z kosztem aktywacji zawierającym "w" aktywują się, mogą być aktywowane tylko wtedy kiedy dana figurka przebywa na obszarze punktowanym (scoring cell) Pamiętaj, że tylko sześć z dziewięciu obszarów strategicznych (key cells) to dla ciebie i twoich istot obszary punktowane. Dla tego typu umiejętności nie ma znaczenia czy dany obszar jest obszarem rywalizacji (contested cell), czy nie. Wystarczy tam po prostu przebywać.

Limit Ilościowy: Wiele umiejętności pozwala przemieszczać (move) istoty. Jednak nie umożliwiają one przekroczenia limitu ilościowego (stacking limit) i umieszczenia na danym obszarze (cell) więcej niż czterech istot kontrolowanych przez jednego gracza.

Modyfikowanie Umiejętności: Część umiejętności może być modyfikowana przez inne. Przykładowo, umiejętność Nullify neguje działanie lokalnych umiejętności ostrza. Umiejętność Nullify Valor neguje działanie umiejętności ostrza tylko lokalnych istot aspektu Valor. Nullify Enemies robi to samo z wszystkimi lokalnymi wrogami.

Liczby: Wiele umiejętności zawiera w swoim opisie cyfry lub liczby definiujące ich efekt. Przykładowo "Crit 3" oznacza, że zadasz dodatkowe 3 obrażenia w walce, kiedy przydzielisz jej ostrze. "Crit 5" oznacza, że zadasz dodatkowe 5 obrażeń itd. Liczby te są czasami ujemne.

Czas trwania umiejętności: Jeśli umiejętność ostrza wpływa na statystyki istoty, to jej efekt trwa do końca danej potyczki (end of combat).

Jeśli umiejętność w jakiś sposób przemieszcza figurkę na inny obszar (cell) lub do innej strefy gry (zone of play), to nie wraca ona do punktu wyjścia z końcem danej potyczki (end of combat).

Jeśli umiejętność danej figurki daje jakieś np. plusy/minusy lokalnym (local) lub przyległym (adjacent) istotom, to jej efekt przestaje na nie działać zaraz po tym jak przestają być lokalne lub przyległe.

Niszczenie Własnych Figurek: Dopóki jakaś umiejętność ci tego nie umożliwia, nie wolno ci niszczyć (destroy) własnych figurek. Przykładowo, nie wolno przydzielać obrażeń własnym figurkom. Jeśli umiejętność jakieś twojej istoty niszczy inną figurkę kontrolowaną przez ciebie, to żaden z graczy nie otrzyma za to punktu podboju (conquest point). Ale ty OTRZYMUJESZ +2 punkty formowania w twojej najbliższej fazie formowania (spawn phase).

Poświęcenie (sacrifice) figurki nie jest uznawane za jej niszczenie (destroy). Kiedy poświęcasz jedną ze swoich figurek, żaden z graczy nie otrzymuje za to punktów podboju (conquest points), a i ty NIE OTRZYMUJESZ +2 dodatkowych punktów formowania w najbliższej twojej fazie formowania.



SŁOWNIK TERMINÓW UŻYWANYCH W GRZE

Ten słownik definiuje terminy użyte w instrukcji i na figurkach do gry **DreamBlade**.

✂️ **“blade” (ostrze)**: Koszt aktywacji umiejętności. Aby zadziałała trzeba jej przydzielić ostrze. Możesz ją aktywować w ten sposób tylko raz w konkretnej walce. Tak jak w przypadku pozostałych umiejętności ostrza, aby mieć możliwość jej aktywowania, musisz wyznaczyć istotę z daną umiejętnością do ataku. Możesz też aktywować umiejętność ostrza lokacji, jeśli lokalni sprzymierzeńcy (local allies) przeprowadzili atak. Dodatkowe informacje znajdziesz pod hasłem umiejętności ostrza (blade ability).

✂️ **“double blade” (para ostrzy)**: Koszt aktywacji umiejętności. Aby zadziałała trzeba jej przydzielić dokładnie dwa ostrza. Nie można przydzielić jej tylko jednego ostrza. Nie ma obowiązku przydzielania zdolnościom “tak wielu ostrzy jak tylko można”, natomiast jest obowiązek aktywowania danej umiejętności jeśli tylko to możliwe. Przykładowo: jeśli wypadną dwa ostrza i masz w walce dwie istoty, jedną i drugą z umiejętnością, nie musisz przydzielać obu ostrzy do aktywacji umiejętności DB. Jak przydzielisz jedno ostrze do DB umiejętności, nie masz już co zrobić z drugim i jest to zgodne z zasadami gry.

✂️ **“multiblade” (ostrze powtarzalne)**: Koszt aktywacji umiejętności. Możesz ją aktywować wielokrotnie w konkretnej walce, raz za każde ostrze jakie jej przydzielisz, a przydzielić możesz dowolną ilość ostrzy.

✂️ **“double multiblade” (powtarzalne pary ostrzy)**: Koszt aktywacji umiejętności. Możesz ją aktywować wielokrotnie w konkretnej walce, raz za każde dwa ostrza jakie jej przydzielisz, a przydzielić możesz dowolną wielokrotność dwóch. Nie wolno przydzielać tej umiejętności nieparzystej ilości ostrzy.

①, ②, ③. **“one, two three spawn” (jeden, dwa, trzy, punkty formowania)**: Koszt aktywacji umiejętności. Aby zadziałała musisz zużyć podaną liczbę punktów formowania. Punkty takie możesz zużywać tylko w fazie formowania. Umiejętność tego typu, konkretnej istoty/lokacji możesz aktywować tylko raz na fazę.

✂️ **“score” (pole punktowe)**: Warunek aktywacji umiejętności. Aby zadziałała dana figurka/istota/lokacja musi przebywać na jednym z sześciu obszarów punktowanych właściciela.

☀️ **“comes into play” (wejście do gry)**: Okoliczność, która samodzielnie odpala/aktywuje daną umiejętność. Ta odpala kiedy uformujemy figurkę/istotę/lokację.

✂️ **“Valor” (dzielność)**: Symbol wskazujący na aspekt emocjonalny figurki/istoty/lokacji. Określa też Koszt Aspektu.

☹️ **“Madness” (szaleństwo)**: Symbol wskazujący na aspekt emocjonalny figurki/istoty/lokacji. Określa też Koszt Aspektu.

☹️ **“Fear” (trwoga)**: Symbol wskazujący na aspekt emocjonalny figurki/istoty/lokacji. Określa też Koszt Aspektu.

☹️ **“Passion” (zacieklność)**: Symbol wskazujący na aspekt emocjonalny figurki/istoty/lokacji. Określa też Koszt Aspektu.

ability (umiejętność): Specjalna zasada która zmienia lub rozszerza sposób działania danej figurki/istoty/lokacji. Zawsze opisana na wierzchu i spodzie podstawki.

action phase (faza akcji): Część składowa tury. Każdy z graczy ma do rozegrania dwie takie fazy w każdej turze. Każdą z nich może spożytkować, ALE w CAŁOŚCI, na przesuwaniu swoich istot (shift) jednej, kilku bądź wszystkich LUB walkę nimi (strike) tam gdzie jest nieprzyjaciół, w jednej celi, kilku lub wszystkich.

activation requirements (wymagania dla aktywacji): Czyli to czego potrzeba aby umiejętność zadziałała. Do takich wymagań zaliczamy:

- ✂️ “ostrze”
- ✂️ “para ostrzy”
- ✂️ “ostrze powtarzalne”
- ✂️ “powtarzalna para ostrzy”
- ①, ②, ③. “jeden, dwa, trzy punkty formowania”
- ✂️ “pole punktowe”
- ☀️ “wejście do gry”

Pewne umiejętności mają więcej niż jeden wymóg aktywacji, na przykład te, które oprócz konieczności zużycia punktów formowania wymagają obecności figurki/istoty/lokacji w celi punktowej właściciela.

active (aktywna umiejętność): To taka umiejętność, która działa. Pewne umiejętności są ZAWSZE aktywne. Co oznacza, że nie mają określonych wymogów jakie trzeba spełnić aby działały. Umiejętności, które mają takie wymogi określone, są aktywne tylko wtedy, kiedy się je spełni.

adjacent (przyległa): Wnętrze/zawartość celi położonej OBOK tej do której ma być przyległa (nigdy ta położona na ukos do niej). Konkretna celda nie jest przyległa do samej siebie.

ILLUS: JIM NELSON



advance (napór): Nazwa umiejętności. Po aktywacji tej zdolności figurka/istota/lokacja, która ją posiada, MOŻE (may) przesunąć (move) wskazanego (target), niezwiązanego walką (unengaged) sprzymierzeńca (ally) o jedną celę, nie na ukos.

ally (sprzymierzeniec): Inna ISTOTA kontrolowana przez tego samego gracza. Konkretna istota nie jest sprzymierzeńcem dla samej siebie.

Ambush X (zasadka): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja z aktywną umiejętnością Ambush wykonuje atak o sile równej X przeciwko każdej wrogiej istocie, która wchodzi (enters) do celi, w której się znajduje. Jeśli w tym samym czasie robi to więcej niż jedna istota, tak należy przeprowadzić oddzielny atak przeciwko każdej z nich.

Appease (rozbrojenie): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności musisz poświęcić (sacrifice) jedną ze swoich figurek/istot.

aspect (aspekt): Kategoria emocjonalna figurki/istoty/lokacji. Wyróżniamy następujące aspekty: Valor (dzielność), Madness (szaleństwo), Fear (trwoga) i Passion (zacieklność).

aspect cost (koszt aspektu): Specyfikacja figurki/istoty/lokacji. Określa liczbę figurek/istot/lokacji danego aspektu jakie powinienes mieć na mapie krainy lub w grobie, aby uformować konkretną istotę/lokację nie zużywając dodatkowych punktów formowania. Jeśli mamy ich mniej niż ilość symboli aspektu wskazanych na formowanej istocie/lokacji, jesteśmy zmuszeni zużyć do jej formowania/zagrania większej ilości punktów. Jeden dodatkowy punkt formowania za każdą brakującą figurkę/istotę/lokację danego aspektu.

Jeśli figurka/lokacja/istota ma więcej niż jeden aspekt, to musisz spełnić powyższe warunki dla każdego z nich oddzielnie, czyli, w przypadku różnicy, zużyć dodatkowe punkty formowania dla każdego z nich.

Assault X (napad): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada wykonuje atak o sile równej X przeciwko wskazanemu (target) lokalnemu (local) nieprzyjacielowi (enemy).

attack (atak): Kiedy decydujesz się walczyć (strike), twoje związane walką istoty mogą atakować. Kiedy kilka istot w konkretnej celi atakuje, rzuć tyłoma kośćmi ataku (attack dice) ile wynosi zsumowana siła (power) tych istot. Atak skutkuje pewną ilością obrażeń (damage) i ostrzy (blades). Ostrza są przydzielane miejscowej lokacji i atakującym istotom jeśli mają umiejętności ostrza. Obrażenia przydzielamy lokalnym wrogom.

Istoty mają też możliwość specjalnego “ataku przedśmiertnego” (deathblow) jeśli są niszczone w czasie faz akcji przeciwnika, który ma inicjatywę – idzie pierwszy w turze. Dla potrzeb takiego ataku ostrza na kościach traktujemy jak pudła (misses).

Czasami umiejętności umożliwiają istotom/lokacjom wykonywać ataki specjalne w innym czasie niż podstawowy atak w walce. I ponownie, w takich wypadkach ostrza traktujemy jako pudła.

attack die (kość ataku): Specjalna K6, czyli kość mająca sześć ścian opisanych tak: 1 obrażenie, 2 obrażenia, 3 obrażenia, pudło, pudło oraz ostrze.

banish (wycnanie): Przemieszczenie figurki/istoty/lokacji bezpośrednio z mapy krainy (dreamscape) do zasobów (reserves) jej kontrolera.

blade (ostrze): Specjalny rezultat rzutu kością ataku. Ostrza przydzielamy lokacjom i atakującym istotom celem aktywowania ich umiejętności ostrza (blade abilities), jeśli je mają.

blade ability (umiejętności ostrza): Umiejętność, którą można aktywować poprzez przydzielenie  – rezultatu kości ataku w czasie normalnej walki (strike). Z tegoż większość umiejętności ostrza można aktywować raz na konkretny atak. Musisz przydzielić ostrze umiejętności jeśli to możliwe. Nawet wtedy gdy umiejętność ta jest negatywna musisz ją aktywować jeśli masz jeszcze nieprzydzielone ostrza. Część umiejętności ostrza może być aktywowana wielokrotnie w czasie konkretnego ataku (patrz: powtarzalne ostrze - multiblade).

Część figurki/istoty/lokacji ma po kilka takich umiejętności. Jeśli przydzielasz ostrza w ilości niewystarczającej dla wszystkich, możesz wtedy wybrać, którą konkretnie umiejętność aktywujesz.

Część z tych umiejętności wymaga więcej niż jednego ostrza do aktywacji. W takim wypadku nie możesz im przydzielić mniej ostrzy niż ilość wymagana dla aktywacji.

Jeśli istota nie uczestniczyła w ataku, nie możesz przydzielić jej ostrzy.

Jeśli twoja lokacja posiada umiejętności ostrza, można je aktywować przydzielając im te otrzymane w wyniku z regularnego ataku (strike) przeprowadzonego przez twoje lokalne istoty. W przypadku ataków specjalnych ostrza są traktowane jak pudła.

Jeśli umiejętność ostrza wpływa na specyfikację figurki/istoty/lokacji (stats), efekt ten trwa tylko do końca danej walki.

Jeśli umiejętność ostrza w jakiś sposób przemieszcza figurkę/istotę do innej celi lub strefy gry, istota ta nie wraca do miejsca wyjścia na koniec danej walki.

Bloodthirsty (spragniony krwi): Nazwa umiejętności. Jeśli dana istota wykonuje regularny atak, mając tę umiejętność aktywną i w jego wyniku żaden z wrogów nie zostanie zniszczony, musisz ją poświęcić (sacrifice).

Bodyguard (ochroniarz): Nazwa umiejętności. Istota mająca taką umiejętność aktywną uniemożliwia przydzielanie obrażeń innym lokalnym (local) sprzymierzeńcom (allies) dopóki wszystkim lokalnym istotom z umiejętnością Bodyguard nie zostaną przydzielone obrażenia w ilości wystarczającej do ich odgonienia (disrupt) lub zniszczenia (destroy).

Bolster +X (wsparcie): Nazwa umiejętności. Sprzymierzeńcy (allies) lokalni (local) i przylegli (adjacent) do figurki/istoty/lokacji z aktywną umiejętnością Bolster mają +X do swojej wartości obrony (defense).

Bomb X (bomba): Nazwa umiejętności. Po uaktywnieniu tej umiejętności, należy poświęcić (sacrifice) tę figurkę/istotę/lokację i zadać X obrażeń (damage) każdemu z lokalnych wrogów.

bonus spawn pints (dodatkowe punkty formowania): Kiedy figurka/istota/lokacja jest niszczone, otrzymujesz 2 dodatkowe punkty formowania (spawn points) w twojej najbliższej fazie formowania (spawn phase). Jeśli najbliższa taka faza zostanie pominięta na skutek wyrzucenia "jedyńki" w fazie inicjatyw (initiative phase), punkty te nie mogą zostać użyte i przechodzą na twoją kolejną, najbliższą fazę formowania.

cell (obszar): Jeden z 25 "kwadratów"/obszarów mapy krainy wyśniewanej (dreamscape).

Channel X (kanal mocy): Nazwa umiejętności. Jeśli kontrolujesz figurkę/istotę/lokację z aktywną umiejętnością Channel, to do formowania swoich figurki/istoty/lokacji zużywasz  punktów formowania (spawn points) mniej.

Charge X (szarża): Nazwa umiejętności. Jeśli figurka/istota, mając tę umiejętność aktywną, wchodzi (enters) do celi, w której znajduje się jeden lub więcej nieprzyjaciół, wykonuje natychmiastowy atak o sile X przeciwko wskazanemu (target) lokalnemu (local) wrogowi (enemy).

claim (opanować): Przebywać w celi, w której nie ma wrogich figurki/istoty w czasie fazy podboju (conquest phase). Jeśli istota, którą kontrolujesz opanowała punktowany obszar mapy (scoring cell) zdobywasz opisaną na nim ilość punktów podboju (conquest points).

column (kolumna): Szereg obszarów (cell) mapy krainy znajdujący się pomiędzy jej brzegami.

combat (potyczka): Ataki i aktywacja umiejętności ostrza (blade abilities), jakie mają miejsce w konkretnej celi, kiedy dla jednej z faz akcji została wybrana walka (strike). Jest możliwe aby w jej trakcie, w danej celi, nastąpiło kilka ataków, regularny i np. kilka specjalnych, wykonywanych po aktywacji umiejętności ostrza.

conquest phase (faza podboju): Część składowa tury. W czasie jej trwania każdy z graczy sumuje swoje punkty podboju (conquest points), aby ustalić kto wygrał obecną turę.

contest (rywalizacja): Figurki/istoty związane walką rywalizują o obszar mapy krainy (cell) w jakim się znajdują. Istota może opanować (claim) dany obszar jeśli nie ma na nim wroga, który mógłby z nią rywalizować. Lokacje nie rywalizują.

contested cell (obszar rywalizacji): Obszar/kwadrat mapy krainy, na którym znajdują się figurki/istoty kontrolowane przez różnych graczy.

control (kontrola): Dla potrzeb określenia: "figurka/istota/lokacja, którą kontrolujesz (creature you control) jest to posiadanie na mapie krainy (dreamscape) figurki/istoty/lokacji ze swojego zestawu figurek – warbandy.

Copy (kopiowanie): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja, mająca tę umiejętność aktywną posiada umiejętności ostrza (blade abilities) każdej innej lokalnej istoty. Używanie tych umiejętności w walce przez istotę, która je skopiowała, nie odbiera istotom, od których je skopioowano możliwości samodzielnego ich użycia. Przykładowo: jeśli kontrolujesz figurkę/istotę/lokację z umiejętnością kopiowania (Copy) i inną, z umiejętnością  : crit 5", a w rzucie regularnego ataku otrzymasz co najmniej dwa ostrza, będziesz mógł użyć umiejętności Crit 5 w tej walce dwukrotnie. Raz skopiowane umiejętności ostrza nie mogą być kopiowane dalej. Przykładowo, jeśli masz dwie istoty z umiejętnością Copy i jedną z Crit 5 na tym samym obszarze (cell), to każda z istot mających umiejętność Copy skopiuje umiejętność Crit 5 tylko raz, z oryginału. Nie będą one już dalej kopiowały swoich kopii od siebie wzajemnie.

cost (koszt): Specyfikacja figurki/istoty/lokacji. Jest to koszt formowania (spawn cost) plus koszt aspektu (aspect cost). Jeśli masz na mapie i na cmentarzu mniej figurki/istoty/lokacji konkretnego aspektu niż symboli tego samego aspektu w koszczie, to aby uformować daną figurkę/istotę/lokację musisz zniwelować tę różnicę zużywając dodatkowe punkty formowania (spawn points), jeden za każdą brakującą figurkę/istotę/lokację.

creature (istota): Typ figurki. Istoty posiadają swoje specyfikacje umieszczone na wierzchu i spodzie swoich podstawek. Inaczej niż w przypadku lokacji mają przypisane wartości określające ich ich siłę (power), obronę (defense) i życie (life).

Crit X (uderzenie krytyczne): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności istota, która ją posiada zadaje w danej walce +X obrażeń.

damage (obrażenia): Deformują istoty. Na koniec każdej walki sprawdź czy jakieś istoty nie zostaną odgonione (disrupt) lub zniszczone (destroy). Obrażenia zadane w ramach jednej fazy sumujemy i, jeśli ich liczba na to pozwala, odganiamy lub niszczymy konkretne istoty. Na koniec każdej z faz usuwamy ewentualne obrażenia z wszystkich figurki/istoty. Obrażenia z różnych faz danej tury nigdy nie są sumowane.

deathblow (atak przedśmiertny): Figurki/istoty zniszczone podczas faz akcji (action phases) gracza mającego inicjatywę (tego, który idzie pierwszy), mają możliwość ataku, zanim trafią na cmentarz gracza nie mającego inicjatywy (tego, który idzie drugi). Jeśli na konkretnym obszarze mapy krainy (cell) zostanie zniszczona więcej niż jedna istota w tym samym czasie, to atak ten wykonują razem. Dla potrzeb ataku przedśmiertnego (deathblow) ostrza na kościach ataku traktujemy jako pudła.

Istoty nie mają możliwości wykonania ataku przedśmiertnego w czasie faz akcji gracza nie mającego inicjatywy (tego, który szedł drugi) oraz w fazach innych niż akcje.

Defender (obronca): Nazwa umiejętności. Kiedy dla jednej z faz akcji wybrałeś przemieszczanie (shift) to twoja figurka/istota z aktywną umiejętnością Defender nie może być wprowadzona do obszaru (cell), na którym znajduje się jedna lub więcej figurka/istota przeciwnika.

defense (obrona): Specyfikacja figurki/istoty. Określa ilość obrażeń (damage) wystarczających do odgonienia (disrupt) danej istoty.

JACK-IN-THE-BOX Janus

Fade — If this creature attacks, banish it at the end of that combat (unless it has been destroyed).

A jack-in-the-box is scary once, which is enough.

42 6 39
©2009 Wizards. Made in China.

38/96 ★



ILLUS. JOSHUA JAMES SHAW



Demolish (wyburzenie): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada niszczy (destroy) wskazaną (target) lokalną (local) lub przyległą (adjacent) lokację.

destroy (zniszczyć): Przenieść figurkę/istotę/lokację z mapy krainy (dreamscape) na cmentarz (graveyard).

Detonate (detonacja): Nazwa zdolności. Jeśli istota mająca tę zdolność aktywną atakuje, musisz ją poświęcić (sacrifice) na koniec walki w danym obszarze (cell). Chyba, że zostanie wcześniej zniszczona (destroy).

disrupt (odgonienie): Kiedy odganasz figurkę/istotę umieszczasz ją na jakimś pustym obszarze (cell) mapy krainy (dreamscape). Z reguły figurka/istota jest odganiana kiedy ma przydzielone obrażenia (damage) w ilości co najmniej równej wartości jej obrony (defense). Po odgonieniu WSZYSTKIE obrażenia są z figurki/istoty usuwane.

Odganiając wroga figurkę/istotę nie wolno ci jej umieścić na obszarze będącym twoim portalem.

Jeśli na mapie nie ma wolnych obszarów (cell), do których można przenieść odgonioną figurkę/istotę – trzeba ją zniszczyć (destroy).

Dominate (dominacja): Nazwa umiejętności. Figurka/istota mająca tę zdolność aktywną opanowuje (claim) dane pole punktowane (scoring cell) nawet wtedy kiedy jest to obszar rywalizacji (contested cell).

Drain X (wyciek): Nazwa umiejętności. Kiedy wrogie figurki/istoty znajdują się na tym samym obszarze (cell) co figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną, to wartość określająca ich życie (life) zmniejsza się o -X. Trzeba pamiętać, że po wszystkich modyfikacjach wartość ta nigdy nie może być mniejsza od 1.

dreamscape (kraina wysniona): Strefa gry (zone of play) składająca się z 25 obszarów (cell) tworzących mapę.

dreamscape map (mapa krainy wysnionej): Arkusz np. papieru z nadrukiem krainy wysnionej.

enemy (wróg): Figurka/istota, nie lokacja, kontrolowana przez przeciwnika. Lokacje nie są "wrogami" (enemy), czasem, jak w przypadku opisu: wroga lokacja (enemy location), określamy w ten sposób, że należy do naszego przeciwnika.

Energize X (zasilenie): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność aktywną daje ci dodatkowe punkty formowania (spawn pints) podczas twojej fazy formowania (spawn phase).

engaged (związana walką): Figurka/istota, nie lokacja, przebywająca na obszarze (cell) razem z jednym lub więcej wrogiem (enemy). Twoi sprzymierzeńcy (allies) związaną walką mogą atakować jeśli wybierzesz dla swojej fazy akcji walkę (strike), ale nie mogą się ruszać (move) jeśli wybierzesz dla swojej fazy akcji przemieszczanie (shift).

Enrage +X (rozjuszenie): Nazwa umiejętności. Sprzymierzeńcy (allies) lokalni (local) i przylegli (adjacent) do figurki/istoty/lokacji mającej tę zdolność aktywną, zwiększają wartość określającą ich siłę (power) o +X.

enter (wejście): Ruch polegający na przemieszczeniu się z jednego obszaru (cell) mapy krainy (dreamscape) do drugiego. Figurki/istoty nie "wchodzą" na dany obszar kiedy są formowane (spawned). Nie "wchodzą" też jeśli są przemieszczane na dany obszar (cell) z innej strefy gry (different zone of play).

Expel (wypędzenie): Nazwa umiejętności. Po aktywacji tej umiejętności, Figurka/istota/lokacja jaka ją posiada przemieszcza (move) wskazanego (target) wroga (enemy) związanego walką (engaged) do przyległego (adjacent) obszaru (cell).

Fade (wygaśnięcie): Nazwa umiejętności. Kiedykolwiek figurka/istota mająca tę zdolność aktywną atakuje, musisz ją wygnać (banish) na koniec potyczki (at end of combat), jeśli wcześniej nie została zniszczona (destroy).

Ferocity (srogość): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota wskazuje (target) lokalnego wroga (enemy). Jeśli wskazany przez nią wróg będzie w czasie tej walki odgany (disrupt), to ZAMIAST tego trzeba go zniszczyć (destroy).

Fight (type) +X (specjalizacja walki): Nazwa umiejętności. Kiedy figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną przebywa na tym samym obszarze (cell) co wróg (enemy) o określonej charakterystyce (type), wartość określająca jej siłę (power) wzrasta o +X.

Flanking X (oskrzydlenie): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności, posiadająca ją figurka/istota/lokacja zadaje +X obrażeń (damage) w tej walce, jeśli kontrolujesz na obszarze potyczki (combat cell) więcej figurek/istot niż twój przeciwnik.

Fortunate X (powodzenie): Nazwa umiejętności. Kiedy figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną atakuje, możesz przerzucić (reroll) do X kości. Decyzje o tym ile i które dokładnie kości będziesz przerzucał musisz podjąć zanim którakolwiek z nich przerzucisz. Ta umiejętność umożliwia przerzucanie kości w ataku regularnym (strike) i atakach specjalnych.

Fumble X (partactwo): Nazwa "umiejętności". Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada zadaje -X obrażeń (damage) w konkretnej walce. Ogólna ilość obrażeń z walki, po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów, nie może być mniejsza niż zero.

Geomancy X (rozpoznanie terenu): Nazwa umiejętności. Figurka/istota, mająca tę zdolność aktywną zwiększa o +X wszystkie wartości określające jej siłę (power), obronę (defense) i życie (life). X to ilość lokacji które kontrolujesz w danej kolumnie (column).

ILLUSTRACJA: TOMASZ GURIELLO



graveyard (cmentarz): Strefa gry. Tam trzymamy wszystkie figurki/istoty/lokacje, które zostały zniszczone (destroy) lub poświęcone (sacrifice).

Hell's Fury (piekielny szal): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja, mająca tę umiejętność aktywną dodaje wszystkim lokalnym (local) i przyległym (adjacent) sprzymierzeńcom z rodu Hellbred umiejętność "☞: Crit 2".

Heroics X (heroizm): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja jaka ją posiada zadaje +X obrażeń (damage) kiedy walczy na obszarze (cell), na którym kontrolujesz mniej figurek/istot niż twój przeciwnik.

Inciter X (drażnienie): Nazwa umiejętności. Wrogowie (enemies) znajdujący się na tym samym obszarze (cell) co figurka/istota/lokacja mająca tę zdolność aktywną, zwiększają wartość określającą ich siłę (power) o +X.

Initiative (inicjatywa): Rzut kośćmi w fazie inicjatywy (initiative phase) określający, który z graczy idzie pierwszy. W przypadku rezultatu remisowego, pierwszy idzie ten z graczy, który wygrał więcej tur. Jeśli nie ma takiego gracza, remisowe rzuty inicjatywy trzeba przerzucać. Suma rezultatów z dwóch kości inicjatywy (initiative dice) określa ilość punktów formowania (spawn points) jakie ma do dyspozycji każdy z graczy w tej turze. Jeśli któryś z graczy wyrzuci na swojej kości "1", to OBAJ pomijają swoje fazy formowania (spawn phase) w tej turze. Umiejętności jakie wpływają na rzuty inicjatywy NIE wpływają na ilość punktów formowania (spawn points) jaką otrzymają gracze w danej turze, ani na to czy będą musieli swoje fazy formowania pominać czy też nie.

Initiative phase (faza inicjatywy): Część składowa tury. Faza inicjatywy jest pierwsza w każdej turze.



Invigorate X (pokrępienie): Nazwa umiejętności. Jeśli sprzymierzeńcy (allies) przebywają na obszarze (cell) lokalnym (local) bądź przyległym (adjacent) dla danej figurki/istoty/lokacji mającej tę umiejętność aktywną, to wartość określająca życie (life) każdego z nich wzrasta o +X.

key cell (obszary strategiczne): Jeden z dziewięciu obszarów (cell) mapy krainy (dreamscape), który jest jednocześnie obszarem punktowanym (score cell) dla jednego lub obu graczy.

life (życie): Specyfikacja figurki/istoty. Określa ilość obrażeń (damage) wystarczających dla jej zniszczenia (destroy).

lineage (ród): Rodzaj wyróżnienia charakterystyki jaką posiada część figurek/istot/lokacji informująca o przynależności do jakiejś grupy/rodu. Przynależność rodowa figurek/istot/lokacji wpływa na sposób działania niektórych z umiejętności (abilities). Jak na te chwile wyróżniamy pięć rodów: Bloodcut, Hellbred, Janus, Hivelings i Lost.

local (lokalny): Na tym samym obszarze (cell). Figurka/istota/lokacja jest lokalna sama do siebie.

location (lokacja): Typ figurki. Lokacje nie mają specyfikacji drukowanych na wierzchu podstawek. Inaczej niż w przypadku istot (creature) nie posiadają wartości określających ich siłę (power), obronę (defense) i życie (life).

Lokacje nie przemieszczają się po mapie (move), nie atakują w standardowej walce (strike), ani nie rywalizują (contest) o obszar (cell) na jakim się znajdują.

Jeśli twoja figurka/lokacja posiada umiejętność ostrą (blade ability), to możesz jej przydzielić ostrą celem aktywacji, jednak tylko te pochodzące z regularnego ataku (strike) na danym obszarze. Nie można przydzielać jej ostrzy z ataków specjalnych.

Inaczej niż figurkę/istotę (creature), lokację możesz uformować na dowolnym obszarze (cell), gdzie kontrolujesz przynajmniej jedną figurkę/istotę. Nie wolno formować lokacji na obszarze, na którym jest już jakaś lokacja.

Loner (samotnik): Nazwa umiejętności. Figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną nie może atakować kiedy inne figurki/istoty atakują. Nawet w przypadku ataku przedśmiertnego (deathblow). Pamiętaj, że przy tego typu atakach wybierasz figurki/istoty, które atakują, tak więc możesz wybrać jakąś z umiejętnością Loner, ale wtedy resztę musisz pominąć.

Lure (wabik): Nazwa umiejętności. Poprzez aktywowanie tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada MOŻE przyciągnąć (pull) wskazanego (target) wroga (enemy) bliżej o jeden obszar (cell) do siebie. Kierunek takiego przesunięcia nie jest ważny, ważne jest to, aby po jego wykonaniu wskazany wróg był bliżej, czyli miał mniej obszarów do pokonania aby dotrzeć do figurki/istoty/lokacji, która ją przyciągnęła.

miniature (figurka): Istota lub lokacja. Możesz mieć do 16 figurek w zestawie jaki przygotowałeś do gry (warband). Zestaw z jakim rozpoczynasz grę to twoje zasoby (reserves). Korzystając z nich formujesz (spawn) na mapie krainy (dreamspace) po kilka figurek/istot/lokacji w danej chwili, najczęściej w fazie formowania (spawn phase).

move (ruch): W większości wypadków jest to przemieszczenie się z jednego obszaru (cell) do innego, będącego do niego przyległym (adjacent). Twoje niezwiązane walką (unengaged) figurki/istoty mogą się ruszać kiedy dla jednej ze swoich faz akcji wybrałeś przemieszczanie (shift). Taką możliwość dają ci też pewne z umiejętności (abilities) w innych fazach gry. Figurki nie mogą być przemieszczane (move) na skos i poza obszar mapy (dreamspace).

multiblade ability (powtarzalna umiejętność ostrza): Umiejętność ostrza (blade ability) której możesz przydzielać po kilka ostrzy w ramach jednego ataku. Każde, jakie jej wtedy przydzielisz powoduje JEDNOKROTNA aktywację takiej umiejętności.

nonlocal (pozamiejscowy): Nie na tym samym obszarze (cell).

Nullify (anulowanie): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność aktywną neguje

umiejętności ostrza (blade abilities) WSZYSTKICH lokalnych figurek/istot (creatures). Nie działa na figurki/lokacje.

opponent (przeciwnik): Inny gracz, przeciwko któremu grasz..

Pack (sfora): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada w danej walce +X obrażeń (damage). Wartość X równa jest ilości lokalnych (local) i przyległych (adjacent) sprzymierzeńców (allies).

Panic X (panika): Nazwa umiejętności. Kiedy wrogowie (enemies) są na tym samym obszarze (cell) co figurka/istota/lokacja z aktywowaną umiejętnością Panic, wartości określające ich obronę (defense) są zmniejszane o -X. Wartości określające obronę figurki/istoty po wszystkich modyfikacjach nie może być mniejsza od 1.

Payback (rewanż): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada zadaje w tej walce +X obrażeń (damage), gdzie X jest wartością określającą siłę (power) wskazanego (target) lokalnego (local) wroga (enemy).

phase (faza): Część składowa tury. Na turę składają się kolejno: faza inicjatywy (initiative phase), fazy formowania (spawn phases), fazy akcji (action phases) i faza podboju (conquest phase).

portal (portal): Tak nazywamy obszary (cells) usytuowane w prawym-dolnym i lewym górnym rogu mapy krainy (dreamspace). Każdy gracz ma jeden portal. Możesz formować figurki/istoty w swoim portalu nawet wtedy kiedy masz ich tam cztery lub więcej.

Tak jak w przypadku innych obszarów (cell), może on zawierać tylko jedną figurkę/lokację. Wolno ci posiadać jedną figurkę/lokację i do czterech figurek/istot w portalu przeciwnika.

power (siła): Specyfikacja figurki/istoty. Wartość określająca ilość kości ataku (attack dice), jaką dana figurka/istota dokłada do ataku w jakim uczestniczy.

pull (przyciąganie): Przesunięcie (move) wskazanego (target) figurki/istoty bliżej figurki/istoty/lokacji jaką kontrolujesz. Lokalne (local) figurki/istoty nie mogą zostać przyciągnięte ponieważ nie można już ich bliżej przemieścić. Kierunek takiego przesunięcia nie jest ważny, ważne jest to, aby po jego wykonaniu wskazany wróg był bliżej, czyli miał mniej obszarów do pokonania aby dotrzeć do twojej figurki/istoty/lokacji.

Purge (czystka): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja umożliwia ci wskazanie (target) przeciwnika. Wybrany przez ciebie przeciwnik przenosi wybraną przez siebie figurkę/istotę/lokację ze swoich zasobów (reserves) do swojego cmentarza (graveyard).

push (odpychanie): Przesunięcie (move) wskazanego (target) figurki/istoty/lokacji dalej od figurki/istoty/lokacji, którą kontrolujesz. Kierunek takiego przesunięcia nie jest ważny, ważne jest to, aby po jego wykonaniu wskazany wróg był dalej, czyli miał więcej obszarów do pokonania aby dotrzeć do twojej figurki/istoty/lokacji.

Raise (powstanie): Nazwa umiejętności. Po jej aktywowaniu figurka/istota/lokacja, która ją posiada umożliwia ci przeniesienie figurki/istoty z twojego cmentarza (graveyard) do twoich zasobów (reserve).

Regenerate (regeneracja): Nazwa umiejętności. Jeśli figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną ma być zniszczona (destroy), ZAMIAST ją zniszczyć TRZEBA ją wygnąć (banish). Regeneracja odbiera możliwość ataku przedśmiertnego (deathblow), twój przeciwnik nie otrzymuje punktów podboju (conquest points), a ty nie otrzymujesz dodatkowych punktów formowania (spawn points) w twojej najbliższej fazie formowania (spawn phase).

Reincarnate (reinkarnacja): Nazwa umiejętności. Kiedy figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną zostaje zniszczona (destroy), przeniesie inną figurkę/istotę z twojego cmentarza (graveyard) do twoich zasobów (reserves). Jeśli twój cmentarz jest pusty w chwili kiedy możesz to zrobić, umiejętność ta nic nie zdziała.

Reinforce (wsparcie): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja z tą umiejętnością może być uformowana (spawn) na jakimkolwiek obszarze mapy (cell), na którym znajduje się już sprzymierzeniec (ally). Umiejętność ta nie daje możliwości przekroczenia limitu ilościowego figurek/istot/lokacji na danym obszarze, czyli do czterech twoich figurek/istot i nie więcej niż jedna czykolwiek figurka/lokacja.

Relentless (bezpardonowy): Nazwa umiejętności. Kiedy figurka/istota mająca tę umiejętność aktywną atakuje, wrogi figurki/istoty (creatures), jakie otrzymają obrażenia w tej walce, nie mogą być odganiane (disrupt).

removed from the game (poza grą): Strefa gry. Tam trzymamy figurki/istoty/lokacje usunięte z podstawowej gry.

reroll (przerzut): Pewne umiejętności umożliwiają ci ponowny rzut kośćmi ataku (attack dice). Kiedy przerzucasz kości ataku wpięć wybierasz które, a następnie wykonujesz ponowny rzut wszystkimi wybranymi RAZEM. Nowy rezultat rzutu jest obowiązujący i musisz go przyjąć nawet wtedy kiedy jest taki sam lub gorszy niż poprzedni.

reserves (zasoby): Strefa gry. Znajdują się w niej figurki/istoty/lokacje z zestawu jakim grasz – warbandy, które nie zostały jeszcze uformowane (spawned) lub te wcześniej uformowane, ale na powrót tu umieszczone, np. na skutek działania jakiejś z umiejętności.

Respawn X (wskreszenie): Nazwa umiejętności. Jeśli figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność jest w twoim cmentarzu (graveyard) możesz ją uformować na mapie krainy tak jakby była w twoich zasobach (reserves).

row (rząd): Szerzeg obszarów (cells), biegnący od lewego do prawego brzegu mapy krainy (dreamscape).

sacrifice (poświęcenie): Przeniesienie jednej ze twoich figurek/istot z mapy krainy (dreamscape) do cmentarza (graveyard). Twój przeciwnik nie otrzymuje punktów podboju (conquest points), a ty nie otrzymujesz dodatkowych punktów formowania (spawn points) w twojej najbliższej fazie formowania (spawn phase). Poświęcenie figurki/istoty nie jest traktowane jako jej zniszczenie (destroy).

Scare (postrach): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada MOŻE odepchnąć (push) wskazanego (target) niezwiązanego walką wroga (unengaged enemy) o jeden obszar (cell) dalej. Kierunek takiego przesunięcia nie jest ważny, ważne jest to, aby po jego wykonaniu wskazany wróg był dalej, czyli miał więcej obszarów do pokonania aby dotrzeć do figurki/istoty/lokacji, która ją odepchnęła.

scoring cell (obszar punktowany): Jeden z SZESCIU obszarów strategicznych (key cells) mapy, wart dla danego gracza opisaną na nim ilość punktów podboju (conquest points) jeśli któraś z jego figurek/istot opanowała go (claim) w fazie podboju (conquest phase). Trzy z tych obszarów dają punkty tylko jednemu graczowi, kolejne trzy tylko drugiemu z nich. Są też trzy obszary usytuowane w środkowym rzędzie (row) mapy, które mogą dać punkty obu.

Self (osobisty): Modyfikator umiejętności. Umiejętność z tym modyfikatorem ogranicza jej działanie tylko do figurki/istoty lokacji, która ją posiada.

shift (przemieszczenie): Jedna z dwóch czynności jakie możesz wybrać w czasie fazy akcji (action phase). Kiedy ją wybierzesz, każda niezwiązana walką (unengaged) figurka/istota (creature), którą kontrolujesz może się ruszyć (move) do przyległego obszaru (adjacent cell).

LOYAL SCRAGGLEMAW

Once you meet a scragglemaw in your dreams, it will always return to you. For some, that's good news, but not for all.

9X 4 11/12
10/95

©2006 Wizards. Made in China.



Skirmish (potyczka): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada MOŻE przesuwać (move) wskazanego (target) związanego walką sprzymierzeńca (engaged ally) do przyległego obszaru (adjacent cell).

spawn (formowanie): Wybranie odpowiedniej figurki/istoty/lokacji z twoich zasobów (reserves) i ustawienie jej na którymś z obszarów (cell) mapy krainy (dreamscape). Aby uformować daną figurkę/istotę/lokację musisz zużyć określoną ilość punktów formowania (spawn points). Ilość ta jest określona przede wszystkim przez jej koszt formowania (spawn cost), jednak czasami trzeba dodatkowo opłacić koszt aspektu (aspect cost).

spawn ability (umiejętność fazy formowania): Specyfikacja figurki/istoty/lokacji. Umiejętność, którą można aktywować tylko w fazie formowania (spawn phase) poprzez zużycie określonej przez nią ilości punktów formowania (spawn points). Każda figurka/istota/lokacja, która ją posiada może ją aktywować tylko raz, w fazie formowania swojego kontrolera.

spawn phase (faza formowania): Część składowa tury. Każdy gracz ma jedną fazę formowania w każdej turze. Podczas każdej SWOJEJ fazy formowania może formować (spawn) figurki/istoty/lokacje lub aktywować umiejętności formowania (spawn abilities), w dowolnej kolejności.

spawn points (punkty formowania): Punkty jakie zużywa każdy z graczy podczas swojej fazy formowania (spawn phase) do formowania (spawn) figurkę/istotę/lokację lub aktywowania umiejętności formowania (spawn abilities). Ilość punktów jakie każdy z graczy ma do dyspozycji w danej turze określa rzut inicjatywy (initiative roll) i jest nią suma rezultatów z dwóch kości inicjatywy (initiative dice). Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje 2 punkty formowania za każdą figurkę/istotę/lokację jaka została mu zniszczona (destroy) od czasu zakończenia jego ostatniej fazy formowania (spawn phase).

spawn row (rząd formowania): Dolny, najbliższy każdemu z graczy rząd obszarów (cell) mapy krainy (dreamscape). Właśnie tam każdy z graczy, w większości wypadków, formuje swoje figurki/istoty/lokacje, chyba że zasady mówią inaczej.

special attack (atak specjalny): Każdy atak inny od regularnego. Regularny atak to ten przeprowadzony na określonym obszarze (cell) po wybraniu walki (strike) dla danej fazy akcji.

stacking limit (limit ilościowy): Na każdym obszarze (cell) może przebywać nie więcej niż osiem figurkę/istot (creatures), w tym, nie więcej niż cztery każdego z graczy. Dodatkowo na każdym obszarze (cell) może znajdować się TYLKO JEDNA figurka/lokacja.

Wyjątkiem jest swój portal (portal), w którym można ci formować (spawn) dowolną ilość figurkę/istot, jednak z zachowaniem ograniczenia do TYLKO JEDNEJ figurki/lokacji.

Stalwart (mężny): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada zadaje w tej

walce +X obrażeń (damage), gdzie X to ilość lokalnych wrogów (local enemies).

Stalwart (mężny): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada zadaje w tej walce +X obrażeń (damage), gdzie X to ilość lokalnych wrogów (local enemies).

strike (walka): Jedna z dwóch czynności jakie możesz wybrać w czasie fazy akcji (action phase). Kiedy ją wybierzesz, każda związana walką (engaged) figurka/istota (creature), którą kontrolujesz może być wyznaczona do ataku.

Strikeback X (kontratak): Nazwa umiejętności. Jeśli podczas fazy akcji (action phase) twojego przeciwnika, zaatakuje jakiś lokalny wróg (local enemy) i nie odgoni (disrupt) lub nie zniszczy (destroy) ani jednej twojej figurki/istoty, wtedy twoja figurka/istota, będąca na tym samym obszarze, mająca tę umiejętność aktywną, wykonuje atak o sile (power) X przeciwko wskazanemu, lokalnemu wrogowi (target local enemy).

Swap (zamiana): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności posiadająca ją figurka/istota MOŻE zamienić się miejscami z jakimś zamiejscowym sprzymierzeńcem (nonlocal ally). Należy wtedy umieścić figurkę/istotę z umiejętnością Swap na obszarze zawierającym zamiejscowego sprzymierzeńcę, a następnie figurkę/istotę zamiejscowego sprzymierzeńcę z tego obszaru (cell) umieścić na obszarze, gdzie przebywała figurka/istota z umiejętnością Swap.

target (wskazanie): Najczęściej określenie konkretnego celu dla danej umiejętności, jak w przypadku zwrotu: "wskazana figurka/istota" (target creature).

Teleport (teleportacja): Nazwa umiejętności. Po jej aktywowaniu figurka/istota ją posiadająca może przemieścić figurkę/istotę na jakiegokolwiek obszar (cell) mapy krainy, niebędący portalem. Korzystanie z niej nie umożliwia przekroczenia limitu ilościowego (stacking limit) figurkę/istoty/lokacji na danym obszarze.

Thanatomania (siła umarłych): Nazwa umiejętności. Wartość określająca siłę (power) figurki/istoty mającej tę umiejętność aktywną równa jest liczbie figurkę/istot jakie posiadasz na cmentarzu (graveyard).

triggered ability (umiejętność odpalana): Umiejętność, która zaczyna działać "automatycznie" na skutek konkretnego, odpalającego ją zdarzenia, jakie miało miejsce w czasie gry. Kiedy taka umiejętność "odpali" to, do chwili kiedy efekt odpalonej umiejętności nie zostanie rozpatrzony, gracze zostają pozbawieni możliwości podejmowania innych czynności (typu: przemieszczanie figurkę/istot, rozpoczynanie walki, formowanie figurkę/istoty/lokacji itp.).

Przykładowo: jeśli uformujesz (spawn) figurkę/istotę z umiejętnością "★: Appear", to odpali ona i będziesz zmuszony poświęcić (sacrifice) jakąś figurkę/istotę, aby wypełnić jej instrukcje i zakończyć jej rozpatrywanie (resolve). Nie będziesz miał np. możliwości szybkiego uformowania (spawn) kolejnej figurki/istoty i poświęcenia jej celem wypełnienia instrukcji (resolve) umiejętności "Appear". Tak więc aby wypełnić jej

ILLUS TOMAS GIOIELLO



instrukcje będziesz musiał poświęcić figurkę/istotę, którą kontrolowałeś w momencie jej odpalenia, zanim będziesz miał okazję zrobić cokolwiek innego.

turn (tura): Gra jest podzielona na tury. Podczas każdej z tur gracze rzucają o inicjatywę (podczas fazy wspólnej inicjatywy) , formują figurki/lokacje/istoty (każdy w swojej fazie formowania) , rozgrywają swoje fazy akcji (mają po dwie takie fazy w turze) i na koniec podliczają punkty podboju (podczas wspólnej fazy podboju) aby określić kto turę wygrał.

unengaged (niezwiązany walką): Figurka/istota, nie lokacja, przebywająca na obszarze (cell), na którym nie ma wrogów (enemies). Twoje niezwiązane walką figurki/istoty mogą być przesuwane (move) kiedy wybrałeś dla swojej fazy akcji przemieszczanie (shift), ale nie mogą atakować jeśli wybierzesz dla swojej fazy akcji walkę (strike).

Unique [NAME] (unikalny [nazwa]): Nazwa umiejętności. Nie wolno ci uformować (spawn) figurki/istoty/lokacji z tą umiejętnością jeśli już kontrolujesz na mapie krainy (dreamscape) jakąś z taką samą umiejętnością. Jeśli na mapie jest figurka/istota/lokacja z tą umiejętnością, ale należy do twojego przeciwnika, to możesz uformować swoją figurkę/istotę/lokację z taką samą umiejętnością. Możesz kontrolować więcej niż jedną figurkę/istotę/lokację z umiejętnością Unique, jeśli są to różne umiejętności. Przykładowo możesz mieć na mapie w jednym czasie Unique Ekkyon'a i Unique Glorius'a. Jeśli jakimś sposobem kontrolujesz w danej chwili więcej niż jedną figurkę/istotę/lokację z dokładnie taką samą umiejętnością Unique, musisz poświęcić (sacrifice) wszystkie, oprócz jednej.

Vengeance X (mściciel): Nazwa umiejętności. Figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność, nie może być uformowana (spawn) dopóki twój przeciwnik nie wygra X lub więcej tur.

Vessel X (zbiornik): Nazwa umiejętności. Kiedy twoja

figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność aktywną zostaje zniszczona (destroy), otrzymujesz za nią X dodatkowych punktów formowania (spawn points) w następnej twojej fazie formowania (spawn phase), ZAMIAST dwóch, jakie byś dostał z tytułu zasad gry.

Wail (lament): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności rzucić dwie kości inicjatywy (initiative dice) i dodać do siebie ich rezultaty. Następnie wygnaj (Banish) z mapy krainy (dreamscape) każdą figurkę/istotę której koszt formowania (spawn cost) jest równy sumie rezultatów z dwóch kości inicjatywy.

warband (zestaw figurek): Zestaw z jakim przystępujesz do gry, który może zawierać do 16 figurkę/istot/lokacji. Każdy zestaw zaczyna jako twoje zasoby (reserves), z których formujesz figurki/istoty/lokacje po kilka w danym czasie, pojeдинczo (przeważnie w twoich fazach formowania), do chwili aż uformujesz je wszystkie, lub zakończysz się gra i nie ma znaczenia co nastąpi pierwsze.

Warpstrike X (atak na dystans): Nazwa umiejętności. Po aktywowaniu tej umiejętności figurka/istota/lokacja, która ją posiada wykonuje atak o sile (power) X przeciwko wskazanemu zamiejscowemu wrogowi (target nonlocal enemy).

Weaken X (osłabienie): Nazwa umiejętności. Wszyscy wrogowie (enemies) przebywający na tym samym obszarze co figurka/istota/lokacja mająca tę umiejętność aktywną, otrzymują -X do wartości określającej ich siłę (power). Siła figurki/istoty po wszystkich modyfikacjach nie może być mniejsza od zera.

X: Określa wartości, które mogą być zmienne, np. w zależności od sytuacji. Jeśli dana umiejętność nie określa dokładnej wartości X, wybierasz ją samodzielnie.

zone of play (strefy gry): Każda figurka/istota/lokacja z twojego zestawu (warband) może przebywać w trakcie gry w jednej z czterech stref gry: w zasobach (reserves), na mapie krainy wysnionej (dreamscape), cmentarzu (graveyard), oraz w strefie usuniętych z gry (removed from the game).

SŁOWNIK TERMINÓW OPISUJĄCYCH ŚWIAT GRY

Słownik ten definiuje terminy użyte przy opisie fikcyjnego świata gry **DreamBlade**.

aspect (aspekt emocjonalny): Podstawowe źródło energii i siły dla podświadomości władców wyższych.

Bloodcut (nazwa rodu): Grupa samodzielnie wycudzonych i niezależnych władców wyższych, formujących istoty czerpiące ze swojej zacieklności (*Passion*) i dzielności (*Valor*). Ich twory to bestie walczące z każdym kto zagraża zbiorowej podświadomości całej ludzkości. Władcy wyższych z rodu Bloodcut nigdy nie pragnęli zrozumieć co tak na prawdę dzieje się w Dreamscape - Krainie Wyższych, co może im w rezultacie zapewnić przewagę nad władcami z innych rodów. Każda ich istota nosi znak świecącego półksiężyca.

creature (istota): To simulacrum formowane przez władców wyższych na bazie jednego lub więcej aspektów emocjonalnych. Wielu władców wierzy, że przynajmniej część tych istot stanowi niezależne byty zamieszkujące Dreamscape – Krainę Wyższych.

destroy (zniszczenie): Istota które otrzymała bardzo dużą liczbą obrażeń "rozpada się" i nawet władcy wyższych nie są w stanie dłużej utrzymać jej formy. Zniszczenie uwalnia jednak pewną ilość energii psychicznej takiej istoty, którą władcy mogą użyć ponownie do formowania kolejnych istot lub lokacji.

disrupt (odganianie): Istota która otrzymała dużą liczbę obrażeń "rozpada się". Władcy wyższych mogą odnowić jej formę zanim zniknie, jednak i tak przeważnie ulatuje w najgorsze z możliwych miejsc.

dreamblade (ostrze wyższe): Właściwie każdy z władców przemierzając dreamscape ma przy sobie broń lub inne tego typu narzędzie. Aczkolwiek nie zawsze jest to nóż czy też miecz. Tradycyjnym określeniem dla tego przedmiotu jest: Dreamblade - Ostrze Wyższe. Dreamblade skupia w sobie siłę umysłu właściciela, co pozwala mu sprostać wyzwaniu jakim jest formowanie i manipulacja surową materią snu. Władcy wyższych z rodu Hellbred mogą nosić sztylety i magiczne różdżki. Ród Bloodcut często używa ostrz sprężynowych, noży myśliwskich lub innych poręcznych narzędzi. Janus onerionauts zostali wyszkoleni w posługiwaniu się zaawansowanymi technologicznie ostrzami żarowymi.

dream lord (władca wyższych): Śniący o wielkiej mocy, który może kształtować dreamscape według własnej woli.

dreamscape (kraina wyższa): Piąty wymiar – przestrzeń wyższa. Zwykli śniący najczęściej odwiedzają płytkie rejony, natomiast władcy badają jej najstarsze, najgłębsze i bardziej potężne obszary. Każde działanie w krainie wyższej wpływa na wspólną podświadomość całej ludzkości.

Dreamwar (wojna wyższych): Batalia o kontrolę nad dreamscape - krainą wyższą.

Fear (Trwoga): Aspekt emocjonalny przerażenia, grozy, bólu i zguby. Istoty tego aspektu potrafią swoich przeciwników osłabiać, kępować oraz nimi manipulować. Rody Hellbred i Hivelings czerpią z niego swą moc.

Hellbred (nazwa rodu): Grupa samozwańców czarnoksiężników czerpiących moc z aspektów trwogi (*Fear*) i zacieklności (*Passion*). Mają nadzieję odmienić krainę wyższą, wprowadzić ją w erę terroru i pierwotnych zachowań. Naturalnie, planują swoje panowanie w tych nowych czasach. Ich istoty są demoniczne, czasem powabne, ale przeważnie ohydne. Ród Hellbred obecnie wierzy, że ich "twory" są samoistnymi demonami, które oni przywołują do walki.

Hivelings (nazwa rodu): Tajemnicza grupa władców wyższych czerpiąca moc z umysłów, żyjących gromadnie w gniazdach, insektów, które można znaleźć najczęściej w miastach. Jeśli władcy ci byli kiedyś ludźmi, z pewnością nie są nimi teraz. Ich istoty wyglądają jak insekty i są zasilane aspektem emocjonalnym trwogi (*Fear*).

Janus (nazwa rodu): Legion Janus jest grupą władców szkolonych przy użyciu zaawansowanej technologicznie nauki i zdolnościach rozwijanych z pomocą chemii. Tworzą oni głównie przy użyciu aspektów emocjonalnych dzielności (*Valor*) i szaleństwa (*Madness*). Zostali wyszkoleni przez i dla Korporacji Akasha, organizacji której motywacja nie jest całkowicie jasna. Sami nazywają się "oneironautami", od greckiego słowa "oneiros", duch snu. Ich istoty są łatwo rozpoznawalne ponieważ każda z nich ma dwie twarze. Wygląda na to, że Legionu Janus dąży do ekonomicznej dominacji nad światem lub też walczy o wolność dla zbiorowej świadomości ludzkości; jest też prawdopodobne, że chcą osiągnąć oba te cele razem.

lineage (ród): Specyficzna grupa władców wyższych, bądź też istot przez nich uformowanych. Istoty formowane przez władców danego rodu wyglądają podobnie. Przykładowo: istoty z pochodzenia Bloodcut mają wygląd bestii i noszą znak lśniącego półksiężyca. Inni władcy mogą kopiować istoty o określonym pochodzeniu. Tak więc to, że któryś z nich uformuje istotę z rodu Hellbred nie oznacza, że sam jest z rodu Hellbred. W zasadzie może on formować istoty dowolnego rodu, przykładowo takiego jak Hiveling.

location (lokacja): Umiejscowienie mocy w krainie wyższej. Władcy wyższych mogą używać siły woli aby przenosić pewne miejsca/lokacje bliżej siebie, co może pomóc ich istotom w walce. Różne miejsca/lokacje są powiązane z różnymi aspektami emocjonalnymi.

Lost (nazwa rodu): Grupa władców wyższych, którzy przekroczyli granice zdrowego rozsądku lub też zapomnieli o swojej prawdziwej tożsamości. Teraz mogą egzystować tylko w krainie wyższej, lub też poza nią, jako niekompletne osobowości targane omami. Motywy ich postępowania nie są jasne. Możliwym celem ich działania może być uwolnienie ludzkości od norm zdrowia psychicznego. Ich wytwory nie mają twarzy, a energię czerpią oczywiście z aspektu emocjonalnego szaleństwa (*Madness*).

Madness (Szaleństwo): Aspekt emocjonalny niepozytywności, nieprawdopodobieństwa, paradoksu, imaginacji i kaprysu. Istoty czerpiące z niego siłę łatwo odgonić lecz ciężko zniszczyć. Posiadają dziwaczne umiejętności, włączając w to tę polegającą na uderzaniu w odległego nieprzyjaciela. Rody Legion Janus i Lost czerpią energię z tego właśnie aspektu.

Passion (Zacieklność): Aspekt emocjonalny wściekłości, żądz, chciwości, nienawiści i innych pierwotnych uczuć. Istoty czerpiące z niego siłę są gwałtowne i łatwo giną w walce, nie zważają na niebezpieczeństwa. Rody Bloodcut i Hellbred czerpią energię z tego aspektu.

Portal (portal): Miejsce w dreamscape, gdzie obecność władców wyższych jest najmocniej wyczuwalna.

Spawn (formowanie): Użycie surowej materii snu do wyższenia/uformowania nowego bytu, istoty bądź lokacji.

Valor (Dzielność): Aspekt emocjonalny waleczności, sprawiedliwości i wytrzymalności. Istoty czerpiące z niego siłę mogą przemieszczać się kiedy tylko chcą, a kiedy ich zamiarem jest utrzymanie pozycji, ciężko je ruszyć. Rody Legion Janus i Bloodcut czerpią energię z tego aspektu. utrzymanie pozycji, ciężko je ruszyć. Rody Legion Janus i Bloodcut czerpią energię z tego aspektu.



ILLUS DAVID GRIFFITH



ROZSZERZONY PORZĄDEK TUR

Faza Inicjatywy (Initiative Phase)

Każdy z graczy rzuca kością inicjatywy (k6). Ten kto uzyska wyższy wynik idzie jako pierwszy.

Remisy: Jeśli rezultaty rzutów są remisowe pierwszy idzie ten kto wygrał więcej tur. Jeśli nie ma takiego gracza, kości inicjatywy należy rzucić ponownie.

Pomijanie Faz Formowania: Jeśli któryś z graczy rzuci "1", każdy z nich pomija swoją fazę formowania. W pierwszej turze danej gry kość, na której wypadło "1" należy zawsze przerzucić.

Faza Formowania Pierwszego Gracza (First Player's Spawn Phase)

Punkty Formowania (spawn points): Jeśli fazy formowania nie mają być pominięte w tej turze, każdy z graczy otrzymuje ilość punktów formowania równą sumie wyników uzyskanych na kościach inicjatywy. Modyfikacja tych rezultatów przez jakąś z umiejętności (abilities) nie modyfikuje ilości punktów formowania oddanych do dyspozycji graczy. Dodatkowo gracze otrzymują +2 punkty formowania za każdą figurkę, jaką kontrolowali, a która została im zniszczona (destroy) w okresie od ich ostatniej do ich obecnej fazy formowania.

Czynności w Czasie Fazy Formowania: Możesz je wykonywać ile razy chcesz, w dowolnej kolejności, aż braknie ci punktów formowania (spawn points).

- Uformuj jedną istotę (creature), lub więcej, w swoim portalu.
- Uformuj jedną istotę, lub więcej, na którymś z obszarów (cell) w rzędzie formowania (spawn-row), leżącym u podstawy kolumny obszarów, zawierającej przynajmniej jedną kontrolowaną przez ciebie figurkę. Na obszarze tym, na początku fazy formowania, nie może znajdować się żadna sprzymierzona istota (creature).
- Uformuj lokację (location) na obszarze, na którym kontrolujesz istotę.
- Aktywuj umiejętność formowania (spawn ability) istoty lub lokacji. Każda z tych umiejętności może być aktywowana przez daną figurkę/lokację/istotę tylko raz w turze.
- Aktywuj inną, możliwą do aktywacji w fazie formowania, umiejętność.

Nie musisz wykorzystać wszystkich punktów formowania, jednak nie możesz zaoszczędzić tych niewykorzystanych, po to aby np. użyć ich później.

Jeśli jakieś obrażenia (damage) zostaną zadane w tej fazie, to na jej koniec są usuwane z istot (znikają).



ILLUS. DAVID GRIFFITH

BLIND SPIKEMAULER
♣: Crit 4 — Deal +4 damage this combat.

Vision would only distract it.

4 2 24
©2006 Wizards. Made in China. ♣ 76/96

Faza Formowania Drugiego Gracza (Second Player's Spawn Phase)

Przebiega tak samo jak faza formowania pierwszego gracza (tego, który idzie pierwszy).

Fazy Akcji Pierwszego Gracza (First Player's Action Phases)

Pierwsza Faza Akcji: Gracz może się przemieszczać (shift) lub walczyć (strike). Jeśli się przemieszcza, każda z istot niezwiązanych walką (unengaged), jakie kontroluje, może się ruszyć (move) do przyległego obszaru (adjacent cell). Jeśli walczy, każda ze związanych walką (engaged) istot, jakie kontroluje, może atakować.

Potyczka (combat): Kiedy rozstrzygasz potyczki, rób to po kolei, jeden obszar (cell) w danym czasie. Obrażenia (damage) zadane w ramach jednej potyczki sumuje się na jej koniec, dopiero wtedy odpowiednia ich ilość odgania (disrupt) lub niszczy (destroy) istoty (creatures). Jeśli potyczka na danym obszarze została skończona, nie można na nim rozpocząć kolejnej w ramach tej samej fazy.

Atak Przedśmiertny (deathblow): Wroga istota (creature) zniszczona (destroyed) podczas którejś z faz akcji (action phases) pierwszego gracza ma prawo do ataku przedśmiertnego.

Druga Faza Akcji: Kiedy pierwsza faza akcji zakończy się, pierwszy gracz przechodzi do drugiej z faz akcji, która jest rozgrywana na takich samych zasadach jak pierwsza.

Na koniec KAŻDEJ z faz akcji, obrażenia są z istot usuwane (znikają).

Fazy Akcji Drugiego Gracza (Second Player's Action Phases)

Teraz gracz, który idzie drugi ma swoje dwie fazy akcji i rozgrywa je na takich samych zasadach jak gracz, który szedł pierwszy. Z tą różnicą, że istoty zniszczone w ich trakcie nie mają prawa do ataku przedśmiertnego (deathblow).

Faza Podboju (Conquest Phase)

Obszary Punktowane (scoring cells): Każdy z graczy zdobywa punkty podboju (conquest points) za obszary punktowe jakie opanował (claim) za pomocą swoich istot (creatures).

Destrukcja (Destruction): Każdy z graczy zdobywa jeden punkt podboju (conquest point) za każdą wroga figurkę jaką zniszczył (destroy) w tej turze.

Wygarnie Tury (Winning the Turn): Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów podboju wygrywa turę. Ten kto pierwszy wygra sześć tur wygrywa całą grę.

PYTANIA?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707 Renton WA

98057-0707 U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

Fax: 1-425-204-5818

U.K., Eire & South Africa

Hasbro UK Ltd.

Caswell Way

Newport, Gwent NP9 0YH

UK

Tel: + 800 22 427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a Hasbro

Belgium NV/SA

't Hofveld 6D

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70233277

Email: custserv@hasbro.be