AGE OF DARKNESS

INTERACTIONS BOOK

TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry: *Daniel Alves i Eurico Cunha*

Dyrektor artystyczny: *Daniel Alves*

Projekt graficzny: *Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira i Wallace Lucas*

Dyrektor opracowania: *Mauro Carvalho*

Opracowanie gry: *Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando i Luigi Gomes*

Ilustracje: *Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino oraz Studio Bonnie & Clyde*

Zasady: *Mauro Carvalho*

Opracowanie i rozwój fabuły: *Mauro Carvalho*

Korekta i tłumaczenie (język angielski): *Luigi Gomes*

Korekta: *William Niebling*

Modele 3D: *Pedro Tavares*

Współzałożyciele CGS: *Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis i Ricardo Bach Cater*

www.wearecgs.com

Wszelkie pytania, pochwały lub inne sprawy prosimy kierować na adres e-mail: ***info@wearecgs.com.***

© 2021 CGS - Creative Games Studio, wszelkie prawa zastrzeżone
Żadna część tego produktu nie może być bez zgody powielana lub kopiowana.

KSIĘGA INTERAKCJI

Interakcje

Chronicles of Drunagor: Age of Darkness nie polega wyłącznie na eksploracji lochów, pokonywaniu potworów, zbieraniu skarbów i rozwoju postaci. Bardzo ważna część rozgrywki związana jest z wydarzeniami, których świadkami są bohaterowie, i tym, jak zdecydują się na nie zareagować. Te momenty, w których narracja miesza się z mechaniką gry, nazywane są „interakcjami”.

Interakcje mogą znajdować się na planszy w postaci żetonów interakcji lub mogą być określone przez instrukcje dotyczące rozstawienia (jak wspomniano powyżej). Żetony interakcji często mają dwa „ładunki”, co oznacza, że z reprezentowaną przez nie sceną można wykonać do dwóch interakcji. Interakcje wywołane rozstawieniem zwykle są jednorazowe.

Oto przykład interakcji.

Niezależnie od jej pochodzenia, obok interakcji zawsze podany jest numer strony odnoszący się do ilustracji, którą można odnaleźć w Księdze interakcji. Analizując przedstawioną scenę, gracz może wybrać jedną z opcji i przystąpić do rozstrzygnięcia. Rozstrzygnięcia uszeregowane są w kolejności numerycznej w odpowiedniej sekcji na końcu Księgi przygód.

Oto przykład interakcji.

Gdy na planszy znajduje się żeton interakcji, bohater może wejść w interakcję ze sceną tylko wtedy, gdy sąsiaduje z danym żetonem i wykona pomniejszą akcję interakcji. Jak zwykle, bohater nie może tego zrobić, jeśli sąsiaduje z jakimikolwiek potworami (bez względu na to, czy potwór sąsiaduje z żetonem interakcji, czy nie).

Szczegóły dotyczące pomniejszej akcji interakcji i jej konsekwencji znajdziesz na stronie 30.

Żetony interakcji są traktowane jak obiekty stałe i dlatego żadna postać nie może zająć pola, na którym się znajdują. Bohaterowie i potwory nie mogą więc poruszać się po żetonie interakcji, ale w razie potrzeby można umieścić pod nim kafelek Ciemności.

02
SPRÓBUJ USPOKOIĆ KOBIETĘ
03
ODEJDŹ I ZOSTAW JE W SPOKOJU
01
POROZMAWIAJ Z DZIEWCZYNKĄ

10
WYCIĄGNIJ KLEJNOTY
11
ZBADAJ PERGAMIN
08
WEŹ NIEBIESKĄ POCHODNIĘ
09
WEŹ ŻÓŁTĄ POCHODNIĘ
07
PRZYJRZYJ SIĘ PŁYNĄCEJ WODZIE
12
POCIĄGNIJ ZA UCHWYT

13
WEŹ TOPÓR
14
WEŹ TARCZĘ
15
WEŹ KUSZĘ
17
PODNIEŚ LEKKIE OSTRZE
18
PRZESZUKAJ ZAMKNIĘTĄ SZUFLADĘ
16
PRZESZUKAJ OTWARTĄ SZUFLADĘ
7

21
WYPOWIEDZ MODLITWĘ POGRZEBOWĄ
20
PRZYJRZYJ SIĘ KAPŁANOWI
23
PRZYJRZYJ SIĘ PŁYNĄCEJ WODZIE
22
PRZESZUKAJ SAKWĘ Z KOSZTOWNOŚCIAMI
19
PRZESZUKAJ MAŁĄ SKRZYNKĘ

„Dziękujemy Alesio Fasoli za bycie częścią naszego świata i historii.”
28
POPROŚ O COŚ, CO MÓGŁBY CI DAĆ W DOBREJ WIERZE
30
POWIEDZ ALESIO, ŻEBY UCIEKAŁ, BO NIE JEST TU BEZPIECZNY
29
ZBESZTAJ ALESIA ZA TO, ŻE NIE WALCZY
27
ZAPROPONUJ WYMIANĘ EKWIPUNKU
31
SPRÓBUJ ZMUSIĆ ALESIO, BY DAŁ CI WYPOSAŻENIE
26
SPRÓBUJ UKRAŚĆ COŚ ZE STOŁU

„Dziękujemy Neilowi Mesickowi za bycie częścią naszego świata i historii.”
33
ZAPYTAJ, CZY ZNA MĘDRCA THARMAGARA
37
ZAPYTAJ, CZY ZNA ADMIRAŁA LUCCANORA
32
ZAPYTAJ, CO ZNAJDUJE SIĘ W MAGAZYNIE
34
POWIEDZ MU, ŻEBY UCIEKAŁ, PODCZAS GDY TY WSZYSTKIM SIĘ ZAJMIESZ
36
POPROŚ GO O POMOC W WALCE
35
POPROŚ O ZAPASY

39
ZNISZCZ ARKĘ I WSZYSTKO, CO SIĘ W NIEJ ZNAJDUJE
38
OTWÓRZ ARKĘ I ZBADAJ JEJ ZAWARTOŚĆ

„Dziękujemy Sylvain Milossi za bycie częścią naszego świata i historii."

„Dziękujemy Bobby'emu Jamesowi Stone'owi za bycie częścią naszego świata i historii."

50

WYJAŚNIJ, ŻE JESTEŚ TU, BY ZNALEŹĆ SPOSÓB NA POKONANIE CIEMNOŚCI

51

WYJAŚNIJ, ŻE JESTEŚ TU, BO CHCESZ POMÓC

49

ZBESZTAJ KAPŁANA ZA BRAK SZACUNKU DLA TWOICH STARAŃ O IGNISPYRĘ

52

ZAPYTAJ GO, DLACZEGO CZEKA Z ZAMKNIĘCIEM BRAM SANKTUARIUM

53
WEŹ HEŁM
54
WEŹ INKRUSTOWANY KLEJNOT
57
WEŹ TARCZĘ
55
PRZECZYTAJ EPIGRAF
58
WEŹ PŁASZCZ
56
WEŹ MIECZ

„Dziękujemy Lasse Laaninenowi za bycie częścią naszego świata i historii."

59
SPRÓBUJ PRZEMÓWIĆ MU DO ROZSĄDKU

62
SPRÓBUJ GO ZABIĆ

63
POPROŚ THARMAGARA O POMOC

61
ODŁÓŻ SWOJĄ KOSTKĘ

60
SPRÓBUJ ZABRAĆ MU KOSTKĘ

69
POCIĄGNIJ ZA INKRUSTOWANĄ KLEJNOTAMI DŹWIGNIĘ
70
POCIĄGNIJ ZA DŹWIGNIĘ Z CZASZKĄ
68
POCIĄGNIJ ZA KOŚCIANĄ DŹWIGNIĘ
71
POCIĄGNIJ ZA DREWNIANĄ DŹWIGNIĘ
In honor of Devin Hamilton. USA

„Dziękujemy Simonowi Klibischowi za bycie częścią naszego świata i historii."

82

PRZYJRZYJ SIĘ ŻELAZNYM WROTOM

„Dziękujemy Johanowi Ente za bycie częścią naszego świata i historii."

83
ZAPYTAJ, CZY MOŻE DAĆ CI COŚ, CO MOGŁOBY CI POMÓC

84
ZAPYTAJ, CO TUTAJ ROBI

85
ZBADAJ RANY MĘŻCZYZNY

86
POWIEDZ MU, ŻEBY WSTAŁ I SIĘ BRONIŁ

„Dziękujemy Jamesowi Lakinowi za bycie częścią naszego świata i historii."

93

POPROŚ GO O POMOC W WALCE Z NASTĘPNĄ FALĄ POTWORÓW

94

POPROŚ O PRZEJŚCIE PRZEZ DRZWI Z JEGO NAZWISKIEM

95

ZAPYTAJ GO O NAJCENNIEJSZY SKARB, O KTÓRYM WSPOMNIAŁ

96

ZAPYTAJ, CZY MA JAKIEŚ WYPOSAŻENIE, KTÓRYM MOŻE SIĘ PODZIELIĆ

„Dziękujemy Jimowi Volinowi za bycie częścią naszego świata i historii.”

100
ZAGROŹ MĘŻCZYŹNIE I ZAŻĄDAJ, ŻEBY SIĘ PRZEDSTAWIŁ

101
PRZEDSTAWCIE SIĘ JAKO OCHOTNICY DOKTRYNY

102
POWIEDZCIE, ŻE JESTEŚCIE POD OPIEKĄ KRASNOLUDZKIEGO KRÓLA

„Dziękujemy Hassanowi Yousefi za bycie częścią naszego świata i historii.”

113
PRZYJRZYJ SIĘ GOBELINOWI
111
PRZESZUKAJ ZBROJOWNIĘ
114
ZAJRZYJ ZA GOBELIN
112
PRZESZUKAJ PÓŁKI

„Dziękujemy Adalberto Juniorowi i Tanii Sanches za bycie częścią naszego świata i historii.”

„Dziękujemy Mike'owi Paschalowi za bycie częścią naszego świata i historii."
127
ZAPYTAJ, CZY ROZMAWIAŁ Z THARMAGAREM
130
ZAPYTAJ GO, DLACZEGO TWOJA OBECNOŚĆ MA CZYJEŚ ZNAMIĘ
126
ZAPYTAJ, CO TUTAJ ROBI
128
POPROŚ GO O COŚ, CO MOGŁOBY CI POMÓC
129
ZAPYTAJ, KIM JEST

„Dziękujemy Rogerowi Klee za bycie częścią naszego świata i historii."
133
ZAATAKUJ DORADCĘ
131
ZAPYTAJ, DLACZEGO CI NIE POMÓGŁ
132
POTWIERDŹ TOŻSAMOŚĆ DORADCY

„Dziękujemy Timowi Lee za bycie częścią naszego świata i historii."

135
POPROŚ, BY POKAZAŁ CI JAKIEŚ ZBROJE

136
POPROŚ, BY POKAZAŁ CI PUKLERZ

134
POPROŚ, BY POKAZAŁ CI OSTRZE

137
POPROŚ KOWALA, BY OPOWIEDZIAŁ O SOBIE

138
POPROŚ O POMOC W ZNALEZIENIU MIŁOŚCI TWOJEGO ŻYCIA

„Dziękujemy Ronaldowi Keinzowi za bycie częścią naszego świata i historii."

140
SPRÓBUJ WYEGZORCYZMOWAĆ ATAKUJĄCĄ GO ZJAWĘ

141
ZAKOŃCZ JEGO CIERPIENIA

142
ZAPYTAJ, CO TU SIĘ WYPRAWIA

143
POPROŚ O COŚ, CO MÓGŁBY CI DAĆ

144
POPROŚ O POMOC W ZNALEZIENIU MIŁOŚCI TWOJEGO ŻYCIA

139
POPROŚ GO O POMOC W WALCE ZE ZJAWAMI

„Dziękujemy Jasonowi i Zephyr za bycie częścią naszego świata i historii."

146
POPROŚ KAPŁANA O BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

150
POPROŚ O POMOC W ZNALEZIENIU MIŁOŚCI TWOJEGO ŻYCIA

149
POPROŚ ICH O POMOC W WALCE ZE ZJAWAMI

147
ZAPYTAJ, CZY KTÓRYŚ Z NICH MOŻE CI COŚ DAĆ

148
ZAPYTAJ, CO TU SIĘ DZIEJE

„Dziękujemy Claude'owi Provostowi za bycie częścią naszego świata i historii."

161
PODNIEŚ MIECZ
162
PRZESZUKAJ STERTĘ KOŚCI
164
PRZYJRZYJ SIĘ OBLUZOWANYM KAMIENIOM
159
PRZESZUKAJ PUDŁO
163
PRZYJRZYJ SIĘ CZASZKOM
160
PODNIEŚ ZWÓJ

„Dziękujemy Peterowi Kreiselowi i Janinie za bycie częścią naszego świata i historii."

„Dziękujemy Oliverowi Thronickerowi za bycie częścią naszego świata i historii."

175
POMÓŻ MU ZABEZPIECZYĆ BRAMĘ

174
CHROŃ GO PRZED MACKAMI

172
OSŁOŃ GO PRZED DRAPIEŻNIKIEM

173
ZAJMIJ JEGO MIEJSCE PRZY KRATACH

171
ZAPYTAJ, CZY MOŻE CI COŚ DAĆ

„Dziękujemy Kevinowi Connerowi za bycie częścią naszego świata i historii."

181
ZAKOŃCZ JEGO CIERPIENIA

180
SPRÓBUJ GO UWOLNIĆ

182
OBEJRZYJ JEGO RANY

179
ZAPYTAJ, DLACZEGO JEST TU UWIĘZIONY

183
ZAPYTAJ, CZY MOŻE DAĆ CI COŚ, CO MOGŁOBY POMÓC

„Dziękujemy Marcinowi Nowackiemu za bycie częścią naszego świata i historii.”

Ragnar Mountains
Hellscar Desert
Solekk Mountains
WHITE TEETH
KARA'S LANDING
HEL
SHADDAY
XERETH
THE HELLSCAR
HEARTH
AELFAR
Farewell Sea
Irallian Forest
IGNISPYRA
RUINS OF GIL GAROTH
Deep Sea
Omekka Mountains
KHAI-UDUN
NERA
UMBRAL
THUNDERSPEAR
VALARAI
BLACKRIVER VILLAGE
GRIMBOUGH
Kingdom of Amira
KHAL-RATH
IRON WOODS
Espera Islands
ULDALAN
ELAN
THE EYE OF ISHA
Burning Steps
VALIANT KEEP
OKRASH MAUL
LORELAN
INDALATH
ANGRALAN

BYĆ W HISTORII
JAK TO DZIAŁA

1. SPONSOR PRZESŁAŁ NAM KILKA ZDJĘĆ

2. SZKICE ZOSTAŁY PRZESŁANE DO ZATWIERDZENIA

3. PO ZATWIERDZENIU NASZ ARTYSTA GO UKOŃCZYŁ!

NIE PRZEGAP NASZEJ KOLEJNEJ KAMPANII I BĄDŹ CZĘŚCIĄ NASZEGO ŚWIATA!

AGE OF DARKNESS

INTERACTIONS BOOK