

DUNGEONS & DRAGONS

POCZĄTEK PRZYGODY

KOOPERACYJNA GRA PLANSZOWA



Radosne, szybkie
wejście w świat D&D®

10+

E9418



2-4

ZAWARTOŚĆ



4 FIGURKI



4 20-ŚCIENNE KOSTKI BOHATERA



STANOWISKO BOSSA



4 TABLICZKI BOSSA



10-ŚCIENNA KOSTKA MISTRZA PODZIEMI

WSKAŹNIK OBRAŹEN



PLASTIKOWY POJEMNIK NA TALIE



20 TABLICZEK BOHATERA (PO 5 NA POSTAĆ)



4 WSKAŹNIKI ZDROWIA

2



24 ŻETONY ZŁOTA



TALIA PRZEDMIOTÓW (12 KART)



4 TALIE STRAŻNIKÓW (PO 3 KARTY)



8 KART PLECAKÓW

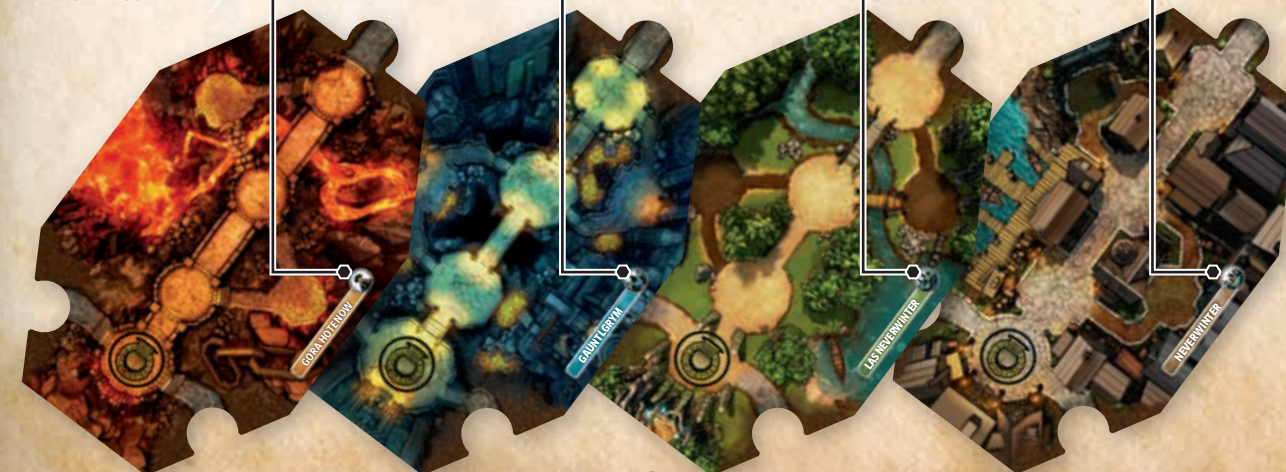
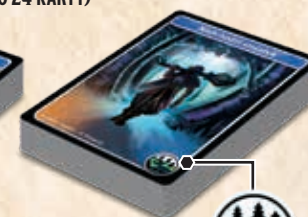


4 KARTY CHARAKTERYSTYKI

4 TALIE PRZYGÓD (PO 24 KARTY)



4 PLANSZE PODZIEMI



3

SPIS TREŚCI

Witaj na Początku przygody.....	4
Gdy grasz po raz pierwszy.....	4
Przygotowania	
1. Wybierz swoją podróż.....	5
2. Zmontuj planszę.....	6-7
3. Wybierz swojego bohatera.....	8
4. Wybierz swój plecak.....	9
Graj	
Gra na planszy podziemi.....	10
Pola strażników.....	11
Zdrowie	11
Walka	
Kolejność walki.....	12-13
Nagrody	
Złoto – kupowanie przedmiotów, przejście na wyższy poziom, przeciwstawienie się śmierci.....	14
Korzystanie z przedmiotów.....	14
Wygranie gry	15
Legenda do ikon	15
Charakterystyka postaci	Tylna strona

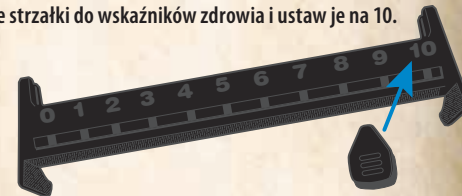
WITAJ NA POCZĄTKU PRZYGODY

Wraz ze swoją drużyną bohaterów wyruszasz w podróż po krainie Neverwinter. Współpracujecie, aby sprostać wyzwaniom, walczyć z potworami i pokonać Bossa potworów terroryzującego okolicę. Do przodu krok, dzielni bohaterowie: przygoda czeka.

GDY GRASZ PO RAZ PIERWSZY

1. Wypchnij wszystkie złote żetony, tabliczki Bossa, plansze podziemi i tabliczki bohaterów z kartonowego arkusza.

2. Przyczep plastikowe strzałki do wskaźników zdrowia i ustaw je na 10.



3. Posortuj karty przygód, strażników, plecaków i przedmiotów do odpowiednich talii i przetasuj każdą talię.

POWINNO BYĆ:

4 talie kart przygód (po 24 karty w każdej):



Gauntlgrym



Góra Hotenow



Neverwinter



Las Neverwinter

4 talie kart strażników (po 3 karty w każdej):



obserwator



gigant ogniowy



zielony smok



kraken

1 talia kart plecaków (8 kart)

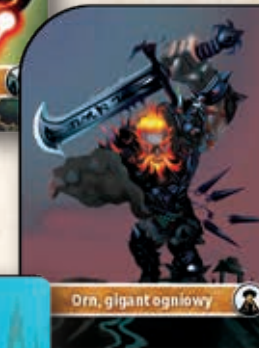
1 talia kart przedmiotów (12 kart)

UWAGA: Staraj się, aby miejsce gry było maksymalnie uporządkowane. Po wybraniu swojej podróży i postaci podczas przygotowania, umieść wszystkie niewykorzystane karty i elementy gry w pudełku, dopóki nie będą potrzebne.

PRZYGOTOWANIA

1. Wybierz swoją podróż.

Istnieją cztery potwory zwane Bossami. Z każdym z nich wiąże się inna fabuła. Przeczytajcie każdą historię, a następnie zdecydujcie jako grupa, z którym Bossem drużyna będzie walczyć na koniec gry.



Felbris (obserwator)

Miejsce: **Gauntlgrym**

Felbris, obserwator o ogromnej mocy, najechał na miasto Gauntlgrym, odebrał je krasnoludom i wziął je na własność. Wkrótce po przybyciu zapadł w głęboki sen pełen koszmarów. Gdy Felbris śni, jego obcy umysł wypacza rzeczywistość, zmieniając zaatakowane przez siebie miasto i uniemożliwiając obywatelom powrót. Zatrzymajcie to, zanim rozprzestrzeni się na całe miasto!



Orm (gigant ogniowy)

Miejsce: **Góra Hotenow**

Gigant ogniowy Orm przejął kontrolę nad Górą Hotenow, aby wykorzystać ogromną moc rzeki magmy w sercu góry. Zaczął kuć służącą do zabijania smoków broń o niespotykanej potęgę, ale spowodował tym samym, że góra zaczęła wyrzucać niebezpieczną lawę na otaczającą ją ziemię. Musicie go zatrzymać, nim wulkan wybuchnie!



Deathsleeep (zielony smok)

Miejsce: **Las Neverwinter**

Zły smok Deathsleeep żyje w głębi lasu Neverwinter, zionąc trującymi oparami w tym pięknym niegdyś lesie. Swoją kryjówkę umieścił przy drodze, aby móc zaskakiwać podążających nią podróżników i handlarzy. Kradnie ich skarby i zamienia ich w smaczną przekąskę. Zniszcz go, zanim zrujnuje las na dobre i złapie jeszcze więcej niewinnych przechodniów w swoje sidła!



Kraken

Miejsce: **Neverwinter**

Kult w Neverwinter dowiedział się, że w pobliżu znajduje się kraken i przywołał go z zamiarem zawarcia paktu. Ale odkąd kraken zaczął zbliżać się z oddali, na miasto Neverwinter spadła ciemność, burze i zatruta woda oraz zaczęły znikać statki. Przybądź do portu, zanim kraken nadejdzie i przygotuj się do walki. Musicie ocalić miasto!

PRZYGOTOWANIA

2. Zmontuj planszę.

1

Kiedy już wybierzesz swoją podróż, włóż tabliczkę Bossa w czarną podstawkę i umieść ją na pasującej do niej planszy podziemi na jednym z końców stołu. Powinien on stać na polu strażnika, na ostatnim polu planszy.



Karta strażnika 3



2

Podłącz trzy pozostałe plansze podziemi w dowolnej kolejności, a następnie przymocuj je do planszy podziemi Bossa.



Karta strażnika 2



3

Ułóż trzy karty strażników wybranego Bossa w kolejności liczbowej. (Nie będziesz potrzebować kart strażnika innych Bossów w tej grze.)

Umieść na stole kartę strażnika oznaczoną cyfrą 1 obrazkiem w górę obok pierwszego pola strażnika podziemi. Umieść kartę strażnika 2 obok pola strażnika na drugiej planszy, a kartę 3 obok pola strażnika na trzeciej planszy.



Karta strażnika 1



ROZPOCZYNACIE
TUTAJ



4

Każda plansza podziemi posiada unikalną talię przygód. Potasuj i włóż do uchwytu talię przygód z ikoną właściwą dla pierwszej planszy podziemi.



5

Umieść 10-ścienną (czarną) kostkę Mistrza Podziemi i wskaźnik obrażeń dla kart potwora w górnej części uchwytu na talię. Aby rozpocząć grę, postaw uchwyt na talię przed najstarszym z graczy.



6

Potasuj talię kart przedmiotów i umieść ją z boku gry. Obok nich połóż na stosie żetony złota. Złoto będziesz zbierać przez cały czas gry.



PRZYGOTOWANIA

3. Wybierz swojego bohatera.

Każdy z członków Twojej drużyny będzie grał jako inny bohater. Kiedy każdy z Was już wybierze swojego bohatera, weźcie ich pięć tabliczek.

Każdy z graczy:

1. Umieszcza przed sobą plastikowy wskaźnik stanu zdrowia i upewnia się, że punkty zdrowia są ustawione na 10.

2. Tworzy postać swojego bohatera:
 - Wybierz jedną stronę tabliczki swojego bohatera.
 - Wybierz jedną stronę jednej ze swoich dwóch tabliczek osobowości. Każda z czterech stron jest unikalna i posiada inne cechy. Wszystkie cechy mają różne efekty i mocne strony.
 - Wybierz jedną z dwóch tabliczek walki i zacznij od Poziomu 1.
3. Wkłada te trzy tabliczki we wskaźnik stanu zdrowia, odwrócone w kierunku do siebie, a pozostałe wkłada z powrotem do pudełka.

4. Umieszcza dopasowaną kolorystycznie figurkę wybranego bohatera na pierwszym polu pierwszej planszy podziemi.

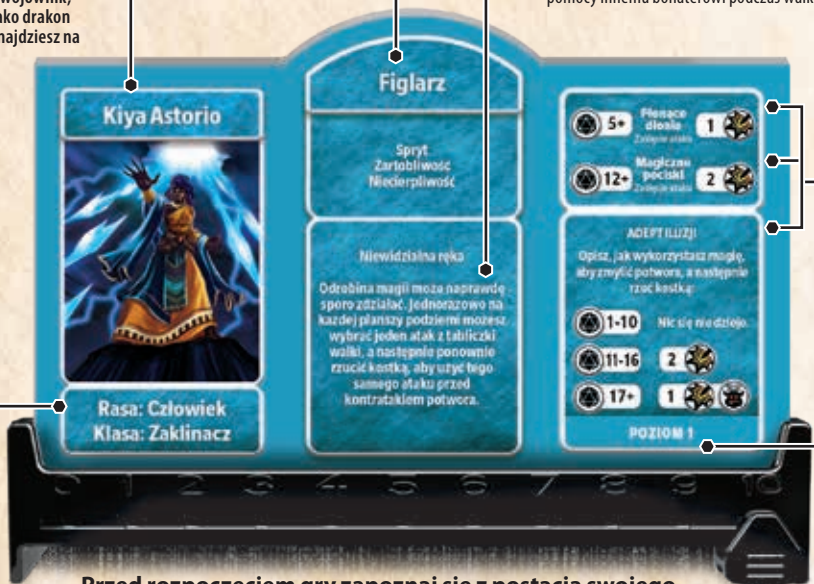
5. Wyjmuje 20-ścienną kostkę we właściwym kolorze oraz kartę charakterystyki.

TABLICZKA OSOBOWOŚCI

- Typ osobowości:** Pozwoli Ci to zrozumieć pochodzenie Twojego bohatera.
- Cecha szczególna:** Możesz użyć jej raz na każdej planszy podziemi do zdobycia przewagi lub aby udzielić pomocy innemu bohaterowi podczas walki.

Tabliczka BOHATERA

- Nazwa bohatera**
- Rasa i klasa:** Będziesz grać jako elf bard, krasnolud wojownik, człowiek zaklinacz lub jako drakon łotr. Więcej informacji znajdziesz na odwrocie.



TABLICZKA WALKI

- Atak:** Obejmuje to broń, zaklęcia i ruchy, których możesz używać podczas walki, a także kreatywne ataki, które pozwalają Ci zdecydować, jak będziesz walczyć z potworem. Wszelkie ataki są specyficzne dla rasy i klasy Twojego bohatera.
- Poziom:** Rozpoczynasz grę na Poziomie 1, ale później możesz przejść na wyższy poziom.

Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się z postacią swojego bohatera, a zwłaszcza z jego szczególnymi cechami i atakami!

4. Wybierz swój plecak.



Wybierz jedną kartę plecaka, która pobudzi Twoją wyobraźnię i trzymaj ją obok wskaźnika stanu zdrowia. Dowolny bohater może wybrać dowolny plecak. Mają one stanowić inspirację podczas gry, jeśli potrzebujesz pomocy w wymyśleniu planu lub kreatywnym zaatakowaniu potwora, gdy wymaga tego specjalna cecha.

GRAJ

Twoja drużyna bohaterów będzie podróżować przez plansze podziemi Neverwinter, przeżywając przygody i walcząc z potworami na drodze do pokonania Bossa.

Każda plansza podziemi składa się z pół podstawowych, pół potworów oraz jednego pola strażnika.

Drużyna będzie poruszać się razem po ścieżce podstawowej, zaczynając od pierwszego pola podstawowego. W trakcie trwania gry bohaterowie mogą decydować o odłączeniu się od drużyny i przejściu na pola potworów. Za każdym razem, gdy tak się stanie, reszta drużyny musi na nich zaczekać — cała drużyna musi grać razem na polach podstawowych i polu strażnika.



Rola Mistrza Podziemi (MP), narratora gry, przechodzi po każdym ruchu na kolejnego gracza. MP opowiada o przygodach i bitwach na danym polu, a w razie potrzeby pełni rolę arbitra. Grę jako MP rozpoczyna najstarszy gracz. Następnie rola MP przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Teraz czas zagrać jak bohater.

GRA NA PLANSZY PODZIEMI

1. Kiedy zaczynasz na polu podstawowym, nowy MP ciągnie kartę przygody i umieszcza ją w uchwycie talii, tak aby jej grafika była skierowana w stronę pozostałych graczy. Tylko MP powinien mieć możliwość widzieć tekst na odwrocie karty.

2. MP odczytuje drużynie tekst opowieści znajdujący się u góry karty.

- Jeśli karta ma scenariusz, wszyscy gracze, w tym MP, o ile nie podano inaczej, postępują zgodnie z instrukcjami w wezwaniu do działania. Jeśli karta wzywa MP do rzutu kostką w celu uzyskania wyniku, należy użyć kostki 10-siennej.

- Jeśli karta jest potworem, gracze będą z nim walczyć, używając swojej kostki 20-siennej. Więcej informacji o walce z potworami zawiera punkt WALKA (strona 12).

3. Po zrealizowaniu wezwania do działania lub walki, MP odczytuje sekcję wyniku karty i wykonuje dany wynik. Następnie MP odkłada kartę na spód talii.

4. Teraz każdy z bohaterów drużyny przesuwa swoją figurkę do przodu.

- Jeśli wszyscy bohaterzy pozostali na głównej ścieżce, powtórzcie czynności podane w tym punkcie.

- Jeśli którykolwiek z bohaterów postanowił udać się na pole potwora, bohaterowie, którzy przesunęli się na następne główne pole muszą zatrzymać się i poczekać na niego lub na nich. Nowy MP znajduje i wyciąga następną kartę potwora z talii przygód i umieszcza ją w uchwycie na talii. Bohaterowie na polu potworów muszą pokonać tego potwora, a następnie dołączyć do drużyny na głównej ścieżce. Następnie drużyna przechodzi razem przez kolejne główne pole, powtarzając kroki podane w tym punkcie.

UWAGA: Jeśli nie wszyscy gracze przeszli na pole potwora, rola MP przechodzi na następnego gracza, który nie znajduje się na tym polu. Później rola MP przechodzi dalej w zwykły sposób.

- Jeśli Twoja drużyna dotarła do pola strażnika, patrz punkt POLA STRAŻNIKÓW (strona 11).

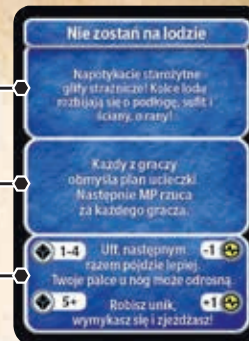


Kostka 10-sienna



Kostka 20-sienna

Karta Scenariusza



Opowieść

Wezwanie do działania

Wynik

Karta Potwora



Opowieść

Wynik

Przesuwając figurki, pamiętaj: Pozostanie na głównej ścieżce jest najszybszą, najbezpieczniejszą drogą do końca planszy podziemi. Bohaterowie, którzy wchodzą na pola potworów, ryzykują utratę punktów zdrowia w walce, ale mają szansę zyskać dodatkowe złoto!

POLA STRAŻNIKÓW

Gra na tych polach wygląda tak samo jak na polach głównych, z tą różnicą, że grasz KARTĄ STRAŻNIKA zamiast karty przygody. Każda karta strażnika stanowi podstępną przeszkodę wysłaną przez Bossa, którego napotkasz na końcu gry.

1. Kiedy drużyna dotrze do ostatniego pola planszy podziemi (pole strażnika), posiadacz talii przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ale MP nie ciągnie karty. Zamiast tego MP bierze kartę strażnika, która została położona obok tego pola podczas przygotowania.
2. Graj według scenariusza albo walcz z potworem na karcie strażnika, żeby ukończyć planszę i przejść do następnej planszy podziemi.
3. Po rozpoczęciu gry na nowej planszy podziemi wyjmij bieżącą talię przygód z uchwytu na talię i zamień ją na talię przygód odpowiednią dla nowej planszy.



KARTA STRAŻNIKA

POLE STRAŻNIKA



ZDROWIE

W trakcie gry bohaterowie tracą punkty stanu zdrowia i mają możliwość je odzyskać.

- Niektóre karty przygód i strażników powodują, że bohaterowie tracą punkty zdrowia, natomiast inne pozwalają je odzyskać.
- Podczas walki bohaterowie tracą punkty zdrowia, gdy otrzymują obrażenia od potworów.
- Specjalne cechy niektórych bohaterów (widoczne na tabliczkach z ich osobowościami) pozwalają im na przywrócenie punktów zdrowia u siebie i/lub u innych bohaterów. Można je wykorzystać w trakcie walki. Więcej informacji zawiera punkt WALKA (strona 12).
- Z chwilą przejścia bohatera na wyższy poziom, liczba punktów zdrowia zostaje przywrócona do wartości 10. Więcej informacji zawiera punkt ZłOTO (strona 14).
- Bohater, którego stan punktów zdrowia bohatera spadnie do 0, umiera, ale może też zdecydować się przehandlować całe swoje złoto, aby ponownie ożyć i kontynuować grę. Więcej informacji zawiera punkt ZłOTO (strona 14).



WALKA

Walka odbywa się za każdym razem, gdy Twoja drużyna napotka potwora.

Bohaterowie biorą udział w walce w turach, atakując potwora w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Na każdy atak bohatera potwór kontratakuję.

Atak bohatera jest udany, gdy ogłosi atak i wyrzuci kostką liczbę oczek podaną na jego tabliczce walki lub wyższą. Powoduje to obrażenia u potwora i zmniejsza jego liczbę punktów zdrowia. Potwór jest pokonany, gdy stan

jego punktów zdrowia osiągnie 0.

Atak potwora jest skuteczny, gdy rzut kostką zadaje obrażenia atakującemu bohaterowi. Liczba punktów zdrowia bohatera zmniejsza się o wartość podaną na karcie potwora dla danego rzutu kostką.

Jako potwór zawsze gra MP. Jeśli jednak MP również włączy się do walki, wówczas gra zarówno jako bohater, jak i jako potwór.

KOLEJNOŚĆ WALKI

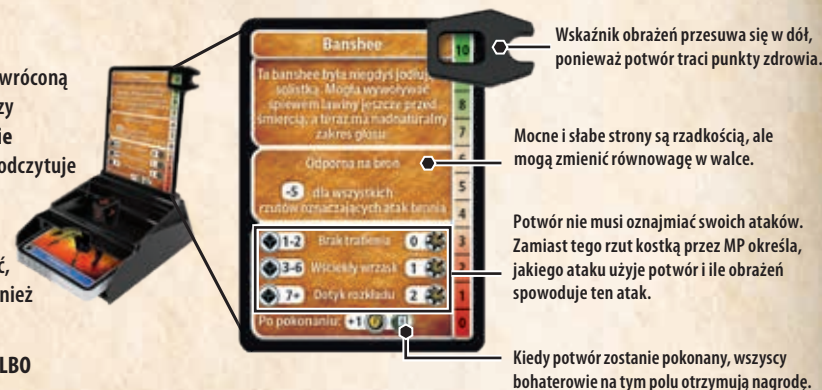
1. MP umieszcza kartę potwora w uchwycie talii, z grafiką zwróconą w stronę innych graczy, i umieszcza wskaźnik obrażeń przy maksymalnych punktach zdrowia potwora. Jeśli na karcie potwora są podane jakieś mocne lub słabe strony, MP odczytuje je drużynie.
2. Jeśli w walkę angażuje się więcej niż jeden bohater, każdy z nich rzuca swoją 20-ścienną kostką, aby zobaczyć, kto zaatakuje pierwszy. Dotyczy to również MP, jeśli również jest na tym polu.
3. Bohater z najwyższą wyrzuconą liczbą deklaruje atak ALBO szczególną cechę, z której chce skorzystać.

Jeśli bohater chce zadeklarować atak, musi go wybrać. Na tabliczce walki bohatera są trzy ataki do wyboru. Atakiem może być broń, zaklęcie, ruch albo atak kreatywny, pozwalający zdecydować bohaterowi o sposobie, w jaki będzie walczyć z potworem. Każdy atak powoduje obrażenia. Kreatywne ataki działają w skali – wynik rzutu kostką bohatera, decyduje o skuteczności ataku.

Przy każdym typie ataku wymienionym na tabliczce walki zobaczysz liczbę oczek wymaganą do powodzenia tego ataku. Bohater deklaruje swój atak, a następnie rzuca swoją 20-ścienną kostką.

Jeśli bohater wyrzuci tę liczbę oczek albo wyższą, atak jest pomyślny! Potwór ponosi obrażenia wyszczególnione dla ataku.

Jeśli bohater wyrzuci liczbę oczek mniejszą od wymaganej, jego atak jest chybiony, a potwór nie doznaje żadnych obrażeń.



Tabliczka walki (typy ataku)

Liczba w symbolu kostki informuje, jaką liczbę oczek musisz wyrzucić, aby przeprowadzić ten atak.

Atak kreatywny pozwala określić, w jaki sposób chcesz walczyć z potworem. Jeśli wyrzucisz wystarczającą liczbę oczek, możesz zarobić złoto lub ogłuszyć potwora, a także zadać mu obrażenia. Więcej informacji zawiera legenda do ikon (strona 15).



UWAGA: Za każdym razem, gdy bohater wyrzuci liczbę 20 podczas ataku, może dodać +1 obrażenia do swojego ataku!

Jeśli atak bohatera ogłuszy potwora, potwór nie będzie w stanie kontratakować. W takim przypadku pomiń krok 4.

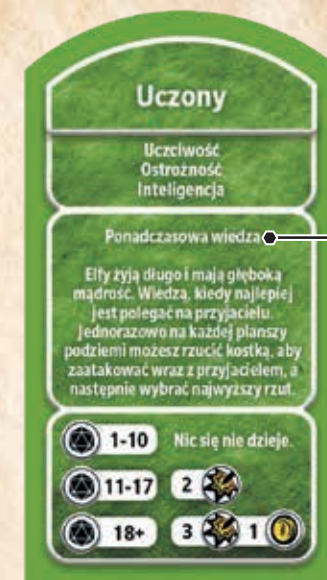
Jeśli bohater chce zadeklarować cechę specjalną:

Unikalna cecha specjalna bohatera znajduje się na jego tabliczce osobowości. Po zadeklarowaniu cechy bohater postępuje zgodnie z podanymi instrukcjami. Bohater może użyć swojej cechy szczególnej tylko raz na każdej planszy podziemi.



4. Potwór atakuje bohatera, który przed chwilą go zaatakował. Potwór nie musi oznajmiać swojego ataku. MP rzuca za potwora czarną, 10-ścienną kostką, a następnie mówi bohaterowi, ile punktów zdrowia traci, jeśli potwór zada obrażenia.
5. Walka następnie przechodzi do kolejnego bohatera zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kroki od 3 do 4 są powtarzane, aż punkty zdrowia potwora spadną do 0 — jest on wówczas pokonany! Pamiętaj, że jeśli MP włączy się do walki, gra zarówno jako bohater, jak i potwór. Bohater, który zadał ostateczny cios, musi opisać, w jaki sposób pokonał potwora. MP rozdaje złoto lub przedmioty wymienione na karcie potwora wszystkim bohaterom na danym polu. Patrz punkt ZŁOTO (strona 14).

TABLICZKA OSOBOWOŚCI



NAGRODY

ZŁOTO

Złoto zdobywa się zarówno przez walkę, jak i dzięki niektórym kartom przygód. Można je wykorzystywać do różnych celów:



Kupowanie przedmiotów

Oprócz zdobywania przedmiotów w walce, możesz zakupić przedmiot po zebraniu 3 sztuk złota. Przedmioty możesz kupić w dowolnej chwili, z wyjątkiem sytuacji, gdy uczestniczysz w walce. W tym celu odłóż 3 sztuki złota na stos, a następnie wyciągnij trzy karty przedmiotów i wybierz jedną z nich. Karty, których nie wybierzesz, włóż z powrotem do talii przedmiotów i przetasuj.

Przejście na wyższy poziom

Po zebraniu 5 sztuk złota możesz przejść na wyższy poziom. Na wyższy poziom możesz przejść w dowolnej chwili, z wyjątkiem sytuacji, gdy uczestniczysz w walce. W tym celu odłóż 5 złota na stos i odwróć swoją kartę walki na stronę oznaczoną „Poziom 2”. Ustaw stan swoich punktów zdrowia z powrotem na 10. Masz teraz nowe i mocniejsze ataki.

Przeciwstawienie się śmierci

Jeśli w którykolwiek momencie stan Twoich punktów zdrowia spadnie do 0, nie żyjesz. Musisz wymienić całe swoje złoto, aby odzyskać 5 punktów zdrowia i kontynuować grę. Jeśli nie masz żadnego złota, dowolny inny bohater może poświęcić swoje złoto, aby Cię uratować.

Jeśli zginiesz podczas walki, nie bierzesz udziału w grze przez pozostałą część tej karty potwora. Nie otrzymasz żadnego złota ani kart przedmiotów za pokonanie potwora. Możesz użyć złota, aby przywrócić sobie życie po zakończeniu walki. Wracasz wówczas do swoich towarzyszy na następnym polu głównym.

KORZYSTANIE Z PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów mogą być wykorzystywane podczas walki, aby zwiększyć obrażenia zadawane przez bohatera lub zablokować atak potwora, ale mają one ograniczenia.

- Z karty przedmiotu można skorzystać tylko raz na każdej planszy podziemi.
- Po użyciu przez bohatera karty przedmiotu należy ją odwrócić. Można ją odwrócić z powrotem, kiedy drużyna dotrze do następnej planszy podziemi.
- Bohater może używać wielu kart przedmiotów podczas walki, ale może użyć tylko jednej karty przedmiotu za każdym razem, gdy atakuje lub jest atakowany.
- Karty przedmiotów, które zwiększają obrażenia, mogą być dodawane tylko do udanych ataków.



Tylna strona karty przedmiotu



Przednia strona karty przedmiotu

Zasada podarowania

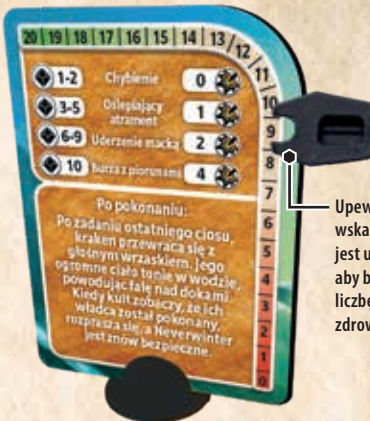
Bohaterowie mogą podarować innemu bohaterowi dowolne przedmioty lub złoto w dowolnym momencie podczas gry. Bohaterowie nie są w stanie dać punktów zdrowia, chyba że jest to określone przez specjalną cechę na tabliczce osobowości.

WYGRANIE GRY

Po dotarciu do ostatniego pola na ostatniej planszy podziemi, czas pokonać Bossa!

Na odwrocie tabliczki Bossa znajduje się zestaw do ataku i wskaźnik punktów zdrowia. Rolę Bossa odgrywa MP, podobnie jak w przypadku innych potworów w grze. MP mocuje do tabliczki Bossa wskaźnik obrażeń z maksymalną liczbą punktów zdrowia.

Bohaterowie na zmianę (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) walczą z Bossem według tych samych kroków, które zostały określone w KOLEJNOŚCI WALKI. Pokonanie Bossa oznacza wygranę gry! Bohater, który zadał ostateczny cios, opisuje, jak pokonał Bossa i czyta tekst historii zwycięstwa na odwrocie tabliczki Bossa.



Upewnij się, że wskaźnik obrażeń jest ustawiony tak, aby było widać liczbę punktów zdrowia Bossa.

Gratulacje! To dzień waszego zwycięstwa!

LEGENDA DO IKON



CHARAKTERYSTYKA POSTACI

RASY

Bohaterowie D&D® wywodzą się z bardzo różnych środowisk: solidne, praktyczne krasnoludy, szlachetne elfy, zawzięte drakony, niepokorni ludzie i nie tylko — łączy ich poszukiwanie sławy.

ELF:

Elfy cenią sobie wolność i wyrażanie siebie. Są długowieczne i trochę dzikie, tak jak lasy, w których często mieszkają.

KRASNOLUD:

Krasnoludy zapuściły głębokie korzenie w swoich górach, honorując tradycję i bogów swoich przodków. Kochają skarb, mają solidną kondycję i potrafią czasem żywić urazę.

DRAKON:

Drakony są zaciętkimi wojownikami, dumnymi ze swojego smoczego pochodzenia i bogatej kultury. Klan oznacza dla nich wszystko i mają tendencję do perfekcjonizmu.

CZŁOWIEK:

Ludzie są najbardziej znani ze swoich zdolności przystosowania i różnorodności. Budują długotrwałe instytucje, aby zrównoważyć własne krótkie życie, podziwiają ambicje i umiejętności oraz pochodzą z każdego zakątka świata.

KLASY

Twoja klasa jest podstawową definicją tego, co Twoja postać może zrobić w niezwykłym, magicznym krajobrazie Dungeons & Dragons®. Klasa to coś więcej niż zawód, to powołanie Twojej postaci.

BARDOWIE: Bardowie są z natury wędrowcami. Łączą muzykę i magię, by inspirować sojuszników, demoralizować wrogów, manipulować umysłami, tworzyć iluzje, a nawet leczyć rany.

WOJOWNICY: Wojownicy są specjalistami od walki, wyszkoleni w zakresie każdego dostępnego stylu broni. Ich umiejętności cieszą się dużym zainteresowaniem zarówno wśród poszukiwaczy przygód, jak i najemników.

ŁOTRZY: Skryci, zwodniczy i często moralnie nieczyści łotrzy mają wiele przydatnych umiejętności, których inne klasy nie są się w stanie nauczyć.

ZAKLINACZE: Zaklinacze często nie znają źródła swoich tajemniczych mocy — wiedzą tylko, że muszą z nich korzystać. Są potężni, mają intuicję i są wyposażeni w wyjątkowo elastyczną magię.

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, ich logo, Forgotten Realms i smoczy ampersand są znakami handlowymi Wizards of the Coast LLC. ©2020 Wizards. Wszelkie prawa zastrzeżone. HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boëchat 31, 2800 Delémont CH.
Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Obsługa Klienta: Hasbro Poland Sp.z o.o. Al. Jana Pawła II 23, 00-854 Warszawa, Polska. TEL. 800-190880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk



0620E9418120

RODZICE:

HASBROGAMING.COM

