

ZASADY GRY

Jak czytać ten komiks

Jesteś kapitanem kompanii najemników i bohaterem tej książki. Nie czytaj jej jak zwykłego komiksu! Musisz podejmować decyzje, bacznie obserwować rysunki w poszukiwaniu numerów i poruszać się między kadrami zależnie od dokonanych wyborów. Uwaga! Liczby mogą być dobrze ukryte, a te tajemne są bardzo ważne dla fabuły. Jeśli udasz się do kadru o numerze, który twoim zdaniem był ukryty na ilustracji, a jego treść nie będzie kontynuacją historii, oznacza to, że jesteś w błędzie. Wówczas musisz po prostu wrócić do poprzedniego kadru i tam wznowić przygodę.

Cechy postaci

Twoją postać opisują trzy cechy. Reprezentują one umiejętności, które przydadzą ci się w toku gry. W trakcie przygody będziesz zapisywać ich aktualne wartości na karcie przygody.



Dowodzenie określa twoją charyzmę. Od wartości tej cechy zależy to, czy twoi podkomendni będą darzyć cię zaufaniem, wykonywać twoje rozkazy oraz czy będą w pełni angażować się w podejmowane działania.



Walka określa twoje umiejętności w walce wręcz, na odległość i w pojedynkach.



Strategia wojskowa określa, jak dobrze umiesz zaplanować atak i ocenić sytuację w czasie bitwy. Jest to połączenie twojej wojskowej wiedzy teoretycznej, doświadczeń na polu bitwy i intuicji.

Początkowa wartość każdej z cech wynosi 5. Dodatkowo masz 5 punktów do podziału według własnego uznania. W czasie przygody wartość żadnej z cech nie może przekroczyć 9.

Jak korzystać z cech w czasie lektury

Podczas przygody będziesz natykać się na symbole cech opisane dwoma numerami. Jeśli wartość twojej cechy jest równa lub wyższa od **cyfry na tarczy**, możesz udać się do kadru o numerze widocznym **w polu pod tarczą**.

Na przykład:



oznacza, że możesz udać się do kadru 003, jeśli wartość twojej Strategii wojskowej wynosi co najmniej 7.

Jeśli jest ona niższa od 7, musisz wybrać inną opcję proponowaną w tekście lub na ilustracji. Stosuj się ściśle do tych oznaczeń, żeby uniknąć niemiłych niespodzianek.

Doświadczenie

Kiedy zyskujesz 1 punkt Doświadczenia (1 **PD**), możesz zwiększyć wartość wybranej cechy o 1 punkt. Zanotuj zmienioną wartość na karcie postaci.

Twoja armia

Stajesz się dowódcą tej kompanii, co oznacza, że od teraz wydajesz rozkazy jej żołnierzom. Na twoich barkach spoczywa odpowiedzialność za wszystkie decyzje taktyczne i strategiczne. Los twoich ludzi jest w twoich rękach. Jesteście najemnikami króla Hauora prowadzącego obecnie wojnę z możnowładcami, którzy go zdradzili.

Po bitwie, w której padł Thalor, twój oddział składa się z następujących jednostek:

- **Jazda:** 42 jeźdźców, w tym 20 pod dowództwem Maleene. Kolejnymi 20 dowodzi twój dawny zastępca, Yrthian. 2 jeźdźców to twoja straż przyboczna.
- **Piechota:** drużyna Baldura liczy 67 mężczyzn (w tym 7 sierżantów, po 1 na około 10 żołnierzy). Ten oddział walczy mieczem, lancą, toporem lub inną bronią ciężką albo obuchową.
- **Łucznicy:** oddział Veunoir'a w sile 35 ludzi.
- **Zwiadowcy:** 5 lekkich jeźdźców (patrz odpowiedni akapit).

Masz zatem pod sobą 144 żołnierzy wyszczególnionych w tabeli oddziałów.

Po każdej zakończonej bitwie musisz uwzględnić straty w ludziach. Każdy ranny lub zabity jest wykluczony z kolejnych walk. Może się zdarzyć, że spotkasz nowych rekrutów w trakcie przygody. Dodaj ich do swojej armii zgodnie z przydziałem do odpowiedniej jednostki. Pamiętaj, żeby zawsze zapamiętywać numer kadru, z którego udajesz się do karty postaci, by później do niego wrócić.

Uwaga: jazda to inaczej konnica lub kawaleria, a łucznicy są nazywani także strzelcami. Piechotę zaś określa się za pomocą wyrazów bliskoznacznych takich jak wojownicy piesi, zbrojni lub piechurzy.

Posiłki

WAŻNE: Jeśli po bitwie twoja armia liczy mniej niż 100 żołnierzy (wartość w polu „Suma” w tabeli oddziałów), zaznacz pierwsze pole na karcie postaci i udaj się do kadru 199. Następnie możesz kontynuować przygodę w kadrze, w którym się poprzednio znajdowałeś (zapisz jego numer). Jeśli zdarzy się to po raz drugi, zaznacz drugie pole i udaj się do kadru 200.

Zwiadowcy

Masz pięciu zwiadowców i możesz wysłać ich na przeszpiegi przed swoją armią. W tym celu zakreśl w tabeli pole pod symbolem zwiadowcy, który wyrusza na rekonesans. Oczywiście zwiadowcy, dla którego zaznaczyłeś pole „na wyprawie”, nie można przydzielić nowej misji, dopóki nie wróci. Możesz wysłać zwiadowców w dowolnym momencie, ale pamiętaj, że będzie ci to też proponowane na różnych etapach przygody. Gdy w kadrze pojawi się pytanie, czy jacyś zwiadowcy są w terenie, jest już za późno, by ich tam wysłać.

Przykład 1: Na wyprawie

Dwaj zwiadowcy wyruszyli na rekonesans.

Zwiadowcy					
Na wyprawie	×	×			

Przykład 2: Powroty i wyjazdy

Kiedy zwiadowca wraca z przeszpiegów, zmaż krzyżyk w polu pod jego symbolem. Teraz jest ponownie dostępny. W tym przypadku jeden z dwóch zwiadowców, którzy byli na wyprawie, wrócił. Poza tym dwóch innych wyjechało. A zatem dostępnych jest dwóch zwiadowców.

Zwiadowcy					
Na wyprawie	×		×	×	

Przykład 3: Utrata zwiadowcy

Może się zdarzyć, że stracisz zwiadowcę, który wyruszył na wyprawę. Wówczas musisz trwale skreślić jego symbol. W tym przykładzie pozostało czterech zwiadowców: dwóch dostępnych i dwóch na wyprawie.

Zwiadowcy					
Na wyprawie			×	×	

Wszyscy twoi zwiadowcy zginęli lub są na wyprawie? I mimo to chcesz wysłać kogoś na zwiady? Możesz zmobilizować w tym celu tylu żołnierzy piechoty, ilu potrzebujesz. Jeśli żołnierz wróci z wyprawy, możesz uznać, że wrócił zwiadowca.

Morale

Morale twojej kompanii to siła, która pozwala przetrwać niedogodności i pogodzić się z przegraną. Obejmuje zarówno formę fizyczną (Wypoczęci czy zmęczeni? Najedzeni czy głodni?), jak i stan ducha (W bojowym nastroju czy przygnębieni?). Pilnuj wartości morale, żeby ograniczyć ryzyko dezercji lub ucieczki w czasie walki. Przy morale na poziomie 10, co stanowi wartość maksymalną, żołnierze są gotowi góry przenosić. Lecz jeśli spadnie ono do 0, zostaniesz sam na polu bitwy. Początkowe morale twojej kompanii wynosi 6. Nie jest cechą, więc nie możesz go podnosić przy użyciu punktów doświadczenia.

Zapiski z kampanii

Możesz tu notować informacje, które uznasz za ważne, na przykład znalezione przedmioty, imiona napotkanych osób lub wskazówki, jak odnaleźć ukryte kadry. Przykładowy zapis „zanotuj obóz +10” podpowie ci, że w obozie, w kadrze 400, możesz dodać 10 do numeru kadru i od razu udać się do 410.

Odnaki

Wykaż się spostrzegawczością. Odnaki będą nagrodą za niektóre odkrycia.

Możesz teraz rozpocząć swoją przygodę jako kapitan Obsydianu.
Po przeczytaniu prologu zacznij w kadrze 001.