

SATIRIK



LEGENDA
I
PRAVILA

LEGENDA





**Gore u planinama,
nad svim onim što je smrtno,
živela su bića
čijem svetu su se svi klanjali
i od čijeg imena su svi uzimali.
Ta uzvišena i čista rasa zvala se
Gordi.**

**U njihovom carstvu nije bilo rađanja
nije bilo umiranja,
već su nastajali sa pojavom
novih zvezda, a nestajali sa onim
zvezdama koje proguta mrak.**

**Zvezde su,
međutim, skrivale još jednu tajnu,
tajnu drevnog proročanstva
i prokletstva...**



**Nakon mnogo vremena,
nakon mnogo vode i suša,
nakon mnogo ratova, mira,
suza i pesama...**

Otkri se stara kletva.

**Tama se poče nadvijati nad
uzvišenim carstvom i čitavim svetom
koji je ležao pod njim.**

**Žene Gordija počеше da rađaju
stvorenja koja behu oličenje čistog zla.**

**Stvorenja sa jednim okom,
od kojih će jedno biti ono,
koje proročanstvo zove**

**Satirik,
ono koje će uništiti svet.**



*Da bi ugušili zlo,
novorđenčad su bacali u beskrajni ambis
mračnog ponora glavno napuštene
i zaboravljene Celične Planine,
u neistražene dubine pećina pod njom.*

*Ali jedno, najjače od svih,
prežive i poče da raste u svom mraku,
da raste u svojoj mržnji,
polako se uzdižući ka svetlu...*

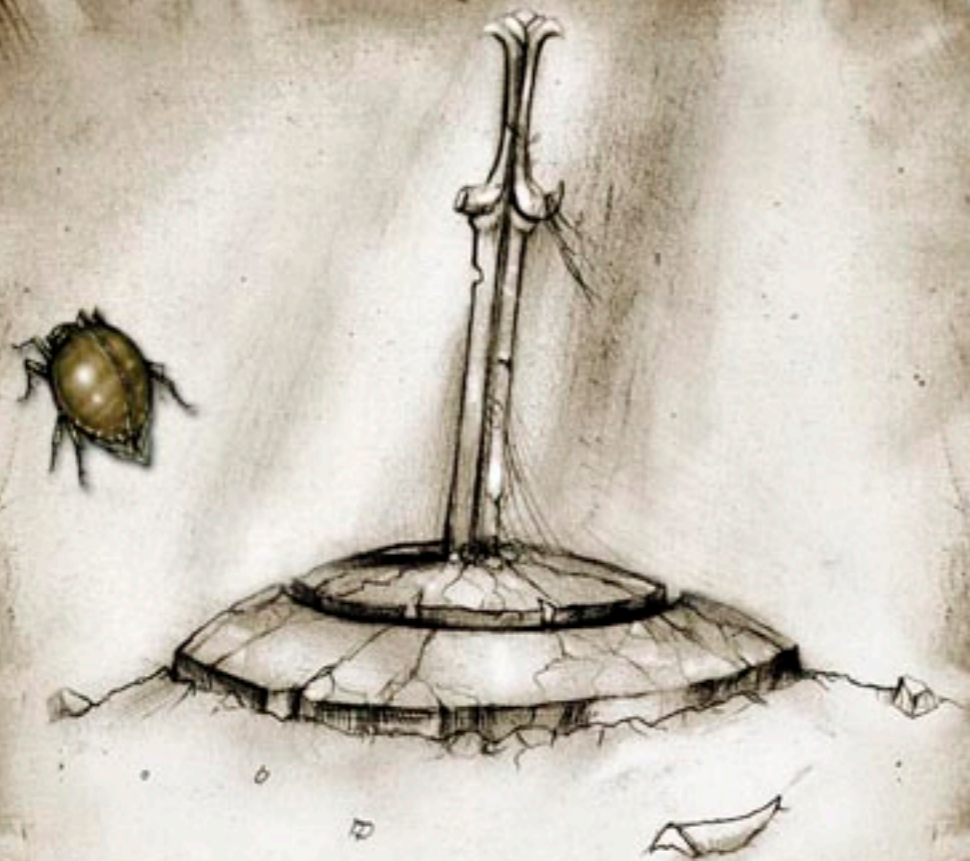
*Kada je dospelo
na površinu,
stvorenje je bilo ogromno,
izdizalo se i iznad oblaka.
Svojim pipcima je dosezalo i
najudaljenija carstva poznatog sveta,
sa namerom da ih uništi
kao i sve ostalo.
Satirik je rušio i ubijao sve pred sobom
polako se penjući ka svom
glavnom neprijatelju,
svetu Gordija,
svetu koji ga je stvorio i
koji mu je usmrtio svu braću.
Žestina i moć ovog čudovišta rušile
su deo po deo davno
izgrađenog svetog carstva sa
Velike Planine.
Nemoćni da spreče i ubiju
jednooku zver,
ginuli su mnogi veliki ratnici
i heroji iz loze Gordija.
Propast je bila izvesna...*



**Verovalo se da Satirika
može zaustaviti samo jedno,
a to je mač
u koji bi bili usađeni krv
najsvetijih iz redova besmrtnih,
vera i zvezdani sjaj.
Time bi se oni odrekli večnosti
i priklonili smrtnom životu
onih kojima su nekada vladali...
Sto i učiniše,
i Mač Moći bi iskovan.**



**Kad je skoro sve bilo izgubljeno
baciše mač sa najviše kule u carstvu.
Mač se zabode Satiriku u oko i
svaki deo njegovog tela se skameni,
zamračeno nebo se otvori,
a munja čista kao srebro
pogodi stvorenje
i ono poče da se raspada.
Skamenjeni delovi padali su svuda.
Najdalje pade skamenjeno oko
sa mačem u sebi,
i mač bi izgubljen i zaboravljen,
kao i čitava legenda o
ovom zlu koje se zbilo...**



*Nakon dugog mira,
mračna vremena ponovo nastupiše.
Želja za gospodarenjem nadvlada
nad svim onim što beše sveto.
Spade paučina sa starog proročanstva
i potraga za izgubljenim mačem,
za koji se verovalo da
donosi večnost i moć,
otpoče...*

PRAVILA



Vreme je za herojsku potragu...

Satirik je fantazijska avanturistička igra na tabli za 2-5 igrača starijih od 10 godina, igriva za 25-50 minuta. Tokom svake avanture, u kojoj igraš hrabrog heroja, nalazićeš magične predmete koje koristiš samo jednom i opreme koje ti daju trajne bonuse, srećaćeš saputnike koji ti mogu pomoći ili odmoći u tvojoj potrazi, borićeš se sa čuvarima neosvojenih regija, ali i sa ostalim herojima, a nepredvidivi događaji će dramatično menjati tok tvoje avanture.

Pre svake avanture, izvuci svog heroja (od 5 postojećih), izvuci svoju regiju (od 9 postojećih), izvuci svoj zadatak (od 16 mogućih) i spreman si za herojsku potragu!



Životi tvog heroja predstavljeni su kartama sa njegovim imenom. Svaki heroj na početku ima 5 života, što je i maksimum, a izgubljene živote možeš povratiti na nekoliko načina. Svaki izgubljen život predstavlja se okretanjem jedne herojske karte na naličje, tako da na njoj bude vidljiv mač zaboden u zemlju.



Na jednoj od 5 herojskih karti navedene su osobine heroja (specijalnost i dom), koje označavaju dodatne bonuse koje on može dobiti, i ova karta predstavlja poslednji život koji tvoj heroj može izgubiti, nakon čega je partija za tebe završena.

Na mapi je svaki heroj predstavljen odgovarajućom figurom. Na početku svake avanture, svog heroja postavi u centar svoje prve (slučajno izvučene) regije, na svetleće polje sa čuvarom. Ukoliko izvučeš regiju koja je istovremeno i dom tvog heroja, odmah dobijaš bonus od +1 na borbena bacanja.



Tvoj zadatak je samo tvoja tajna. Sve ostale tvoje karte poznate su svima.

Cilj igre

Svaki heroj ima istu glavnu misiju, ali i sopstveni tajni zadatak. Glavna misija svakog heroja je da stekne najmanje dve regije (uključujući onu koju izvlačiš na početku), kako bi mogao da ponese Mač Moći sa poslednjeg polja na tabli, odnese ga iz Gvozdениh Pećina, i donese u Dolinu Kraljeva, na polje sa svetlećom krunom.



Pobeduje igrač koji prvi ispuni glavnu misiju ili svoj tajni zadatak. U trenutku dok neki igrač nosi Mač Moći (predstavljen posebnom kartom), svi tajni zadaci prestaju da važe. Ako nosilac Mača izgubi u borbi sa drugim herojem ili bude zatvoren u Mračne Tamnice, Mač Moći ga napušta i vraća se u Celične Pećine, a tajni zadaci igrača ponovo počinju da važe. (Ovo znači da možeš ispuniti svoj tajni zadatak, ali da ipak ne možeš završiti avanturu sve dok neki heroj ne pobedi nosioca Mača.)

Delovi

- Ova knjižica sa legendom i pravilima
 - 5 figurica heroja
 - 25 (5x5) karti heroja
 - 9 karti regija
 - 16 karti tajnih zadataka
 - 70 karti riznice
 - 1 karta Mač Moći
 - 4 prazne rezervne karte
 - 2 kutije za karte
- 12 (5x2 + 2 rezervna) žetona za +/- bonuse
 - 6 kockica
 - 1 drevna mapa
 - 1 velika kutija za igru

Postavka igre

1. Raširi drevnu mapu i postavi je na sredinu većeg stola.
2. Razdvoj heroje na 5 gomila od po pet karti, licem na dole, tako da svaka gomila sadrži sve živote jednog heroja. Zatim svaki igrač izvlači jednu gomilu (ili po dogovoru bira heroja kojim će igrati).
3. Izdvoj svih 9 karti regija. Svaki igrač slučajnim izborom izvlači po jednu, a preostale se okreću licem na gore i ostavljaju sa strane, da bude vidljivo da su još neosvojene.
4. Izdvoj svih 16 zadataka i promešaj ih. Svaki igrač slučajnim izborom izvlači svoj tajni zadatak, koji čuva tako da ga drugi igrači ne vide. Ostale zadatke vrati u kutiju.

5. Dobro promešaj svih 70 karti riznice i postavi ih na sredinu drevne mape, na veliko polje označeno istim simbolom kao i karte riznice.
6. Postavi kartu Mač Moći u blizini Čeličnih Pećina, tako da ne smeta nikome.



7. Svaki igrač uzima figuricu koja predstavlja njegovog heroja i postavlja je na najsvetlije polje regije koju je izvukao.
8. Svaki igrač uzima po jedan zeleni i jedan crveni žeton, kojim na ivici mape označava svoje +/- borbene bonuse. Ako je igrač izvukao regiju koja je dom njegovog heroja, odmah postavlja zeleni žeton na „+1“ na skali najbližoj sebi.
9. Svaki igrač uzima po jednu kockicu, koju će po potrebi ustupati ostalima.
10. Slučajnim izborom odredite ko igra prvi. Taj igrač baca kockicu za kretanje, i avantura počinje...

Potezi

Satirik se igra po potezima, jedan igrač u jednom trenutku. Nakon što odigraš svoj potez, na red dolazi sledeći igrač u smeru kazaljke na satu. Samo u okviru svog poteza možeš napadati druge heroje i regije, koristiti predmete, kretati se, vući karte iz riznice ili predlagati trampu. Kad god preskačeš potez, ipak dobijaš priliku da u njemu iskoristiš predmet – npr. da vratiš Stari Ključ kako bi napustio Mračne Tamnice, ili da ukradeš nešto iz Torbe Lopova.

U okviru svakog poteza koji ne preskačeš moraš baciti kockicu za kretanje ili umesto toga preduzeti neku akciju dozvoljenu na polju na kome se nalaziš (npr, ponovo napasti regiju koju nisi osvojio u prošlom potezu). Ako se odlučiš za akciju, ne možeš se i kretati nakon toga. Nakon što baciš kockicu za kretanje i pomeriš se, možeš preduzeti neku akciju dozvoljenu na polju na kome se sada nalaziš (npr, napasti heroja ili regiju gde te kockica za kretanje odvede). (Vidi mapu svih polja.)

Kretanje

Možeš se slobodno kretati po drevnoj mapi. Za kretanje uvek bacaš samo jednu kockicu. Nakon bacanja kockice, na bačeni broj primenjuješ sve negativne i pozitivne bonuse na kretanje koje ti daju tvoje karte, pa se pomeraš za toliko polja u nekom od mogućih smerova (napred, nazad ili na neku od prečica). Može se desiti i da se, zbog negativnih bonusa, uopšte ne pomeriš sa polja na kome se nalaziš.

Susreti

U toku avanture ćeš se neminovno sretati sa ostalim herojima. Kada staneš na regiju drugog heroja, možeš mu ponuditi trampu, napasti ga, ili ne preduzeti ništa (regije su magično povezane sa svojim vlasnicima, pa heroj napadnut na svojoj regiji ostaje gde jeste umesto da dođe na mesto napada). Isto važi i ako staneš na polje sa drugim herojem, izuzev ako se sretnete na prečici, kada je borba obavezna (vidi o prečicama).

Ako napadneš regiju drugog heroja, pobedom u borbi protiv ovog heroja osvajaš tu regiju. Ako napadneš heroja na bilo kom drugom polju, pobedom ne osvajaš ništa (ako je pobeđeni heroj bio nosilac Mača, Mač Moći se vraća u Čelične Pećine).

Ako heroja sretnoš na polju koje traži ili omogućava još neku akciju, prvo preduzmi tu akciju, pa tek zatim odluči o ishodu susreta, ako je to još uvek moguće. (Na primer, ako sretnoš drugog heroja na polju sa riznicom, vući ćeš kartu pre nego što ga napadneš; ako ga sretnoš na polju sa teleportom, ne možeš ga napasti ako se teleportuješ na drugu lokaciju.)

Trampa

Kada staneš na regiju drugog heroja ili na isto polje sa njim, možeš tom heroju ponuditi trgovinu ili trampu. Kada staneš na neko od utočišta, trampu možeš ponuditi bilo kom heroju. Trgovina se u **Satiriku** obavlja na najprostiji mogući način – trampom „dajem da daš“. Moguće je razmenjivati predmete, opreme, saputnike i regije, i to u svim mogućim odnosima (npr, možeš razmeniti samo regiju za regiju, ali će drugi igrač možda tražiti da „doplatiš“ nekim predmetom poput Starog Ključa za regiju koja je tvoj dom i koja će ti dati borbeni bonus). Nije moguće razmenjivati zadatke.



Borba

Drugog heroja možeš napasti ako ste na istom polju ili ako staneš na njegovu regiju, a moraš ga napasti ako se sretnete na prečici. Postoje i karte kojima ga možeš izazvati na borbu. Ako ga napadneš na regiji, u slučaju pobeđe osvajaš i ovu regiju. Vlasnik regije ostaje gde jeste uprkos borbi.

Neosvojene regije brane njihovi čuvari, koje takođe možeš napasti, a to i moraš uraditi ako staneš na svetleće polje na kome se čuvari nalaze ili te tu dovedu neke karte.

(Vidi o čuvarima regija.)

U borbi svaki heroj baca dve kockice, i na njihov zbir dodaje sve svoje "+" bonuse i oduzima sve protivnikove "-" bonuse. Heroj sa većim rezultatom borbenog bacanja udara protivnika. (Čuvari regija uvek „bacaju“ isti broj, napisan na karti regije.

Negativni bonusi koji se odnose na bacanja protivnika, odnose se i na broj koji „bacaju“ čuvari regija.) Da bi pobedio u borbi, heroj svakog svog protivnika treba da uspešno udari dva puta. Ovo znači da ćeš u uobičajenoj borbi imati najviše do tri bacanja. (Obrati pažnju da postoje i karte koje će produžiti ili skratiti borbu, modifikovati pravila o broju bačenih kockica, ili na neki drugi način uticati na borbu.)

Heroj koji se brani od napada ima prednost, jer je na tom polju duže od napadača i poznaje teren.

Prednost znači da u slučaju istog rezultata borbenog bacanja udarac nanosi heroj koji se brani.



Kritična bacanja (dve jedinice i dve šestice) jača su od svih ostalih bonusa, i čine da igrač momentalno izgubi ili pobedi u borbi. Igrač je imun na kritična bacanja ako je nosilac Mača Moći ili ima sastavljen bilo koji magični komplet. (Vidi o kritičnim bacanjima.)

Kritična bacanja

Bez obzira koliko jak ili slab bio, svaki heroj ipak može izgubiti ili pobediti u borbi sa drugim herojem ili čuvarem regije.

Ovo je predstavljeno posebnim, kritičnim bacanjima kockica.

Dve jedinice predstavljaju kritični promašaj, koji se naziva i „urokljive oči“. Ovo znači da je heroj toliko loše zamahnuo oružjem da mu je ono ispalo ili ga povredilo. Kad god baciš ovu kombinaciju kockica, gubiš borbu.

(Kada nosiš Mač Moći ili imaš sastavljen bilo koji magični komplet, bacanje urokljivih očiju nema dejstvo na tebe!)



Dve šestice predstavljaju kritični udarac, koji se naziva i „dvanaest bogova“. Ovo znači da je heroj pogodio protivnika u neku vitalnu tačku. Kad god baciš ovu kombinaciju kockica, pobeđuješ u borbi.

(Kada nosiš Mač Moći ili imaš sastavljen bilo koji magični komplet, dvanaest bogova protivničkog heroja nema dejstvo na tebe!)



Eliminacija heroja

Kada eliminišeš drugog heroja (oduzmeš mu poslednji život u borbi ili na neki drugi način), možeš preuzeti jednu njegovu kartu po izboru (regiju, opremu, predmet ili saputnika), dok se ostale karte eliminisanog heroja vraćaju na dno riznice i među neosvojene regije, a zadatak meša u neraspodeljene zadatke (ne možeš ga pogledati).



Mapa svih polja -Regije-



Na drevnoj mapi postoji 9 regija sa različitim brojem polja, a svako polje jedne iste regije označeno je istim rimskim brojem. Regije pripadaju igračima (izvlačiš jednu na početku svake avanture), ili su još uvek neosvojene (brane ih čuvari).

Značajne su iz nekoliko razloga:

- Mogu biti deo tvog ili nečijeg tajnog zadatka.
- Ako imaš regiju koja je dom tvog heroja, dobijaš bonus od **+1** na borbena bacanja.
- Kada staneš na svoju regiju, možeš se momentalno teleportovati na svoju drugu regiju.
- Posedovanje više regija ti daje i dodatne borbene bonuse: za tri regije **+1**, za pet **+2**, za sedam **+3** i za svih devet regija **+4** na borbena bacanja.

Neosvojene regije možeš

napasti ako želiš, a to i moraš uraditi ako staneš na svetleće polje sa čuvarem regije. Kada napadneš neosvojenu regiju, pronadi je u kartama regija i pogledaj broj koji označava snagu čuvara: da bi ga pobedio, treba ti više od toga (jer se on brani, pa ima prednost).

U borbi sa čuvarem regije koristiš normalna borbena pravila i sve primenljive bonuse (npr, treba da ga udariš dva puta kao i svakog heroja, i dodaješ pozitivne bonuse svom napadu, a negativne oduzimaš od broja koji predstavlja njegovu snagu, ali ne možeš naterati čuvara da baca dodatnu kockicu, jer ih on uopšte ne baca). Ako izgubiš borbu sa čuvarem regije, gubiš život.

(Možeš ponovo napasti u svom sledećem potezu.)



Regije koje pripadaju drugim igračima takođe možeš napasti ako staneš na njih, ali se tada umesto sa čuvarem boriš sa vlasnikom regije. Vlasnik regije ostaje gde jeste uprkos borbi. Ako pobediš u borbi, osvajaš regiju, a njen prethodni vlasnik gubi život.

Ako izgubiš borbu, gubiš život.

- Riznica -

Misteriozne lokacije kriju mnoga blaga, ali mogu biti i izvor propasti. Kada staneš na polje sa ovim znakom, vuci kartu sa vrha riznice koja je smeštena na sredini drevne mape. Otkrij kartu ostalim igračima i prati uputstva na njoj. Ukoliko je na ovom polju već neki igrač, prvo vuci kartu, pa zatim odluči o ishodu susreta. Riznica krije različite karte, od kojih svaka ima svoj tip: predmet, oprema, saputnik, događaj ili čuvar regije. Ne zaboravi da neke karte iz riznice imaju moć da prkose pravilima igre! (Vidi o kartama i zakonu karte.)



- Prečice -

Dobro razmisli pre nego što kreneš neutabanim stazama! Prečice ti mogu mnogo skratiti put, ali te i dovesti u neprilike. Kada jednom kreneš prečicom, više ne biraš smer kretanja nakon bacanja kockice, već moraš nastaviti u istom smeru sve dok se ne vratiš na glavni put. Na njima se nalaze i urušena polja, koja te mogu stajati glave, ali i izgubljenog poteza. Tu se takođe nalazi i zabranjeni dom Tamničara, koji će te prilikom stajanja na njega odvesti u Mračne Tamnice. Ukoliko na prečici naiđeš na drugog heroja, moraš se zaustaviti na tom polju i boriti se, jer na ovim uskim stazama heroji ne mogu da se mimoidu bez borbe; heroj koji ovde izgubi borbu preskače svoj sledeći potez.



- Dom Tamničara -

Nesrećno polje na Zabranjenom Prelazu. Ko ovde zanoći, budi se u Mračnim Tamnicama! Kada staneš na ovo zabranjeno polje, Tamničari će te zatočiti u Mračne Tamnice, na malo polje istog izgleda gde nije moguće stati na uobičajen način (nema strelica za kretanje na njemu).



- Mračne Tamnice -

Zlokobno mesto puno zatočenih duša. U mračne tamnice možeš dospeti na tri načina, i napustiti ih na tri načina. U njih će te dovesti polje sa ključem na zabranjenom prelazu, tamo će te odvesti Tamničar ako ti se dogodi da ga sretneš, i tu te može smestiti drugi heroj kada iskoristi Bojni Rog dok je i sam zatočen. Mračne Tamnice napuštaš bez posledica tek kada istekne tvoja kazna od tri preskočena poteza; ranije bekstvo iz njih će te koštati dva života, a njihove vratnice možeš otključati bilo kada ako imaš Stari Ključ.



- Utočišta -

Utočišta su poslednja sigurna mesta u kraljevini. Kada staneš na neko utočište, možeš predložiti trampu bilo kom igraču (ovo je slobodna akcija koju možeš ponoviti i u svom sledećem potezu pre nego što se pomeriš). Ovde takođe možeš pronaći mir i prenoćište: igrač je siguran dok je na utočištu, i može preskočiti (samo) jedan potez kako bi povratio jedan izgubljeni život.

Za to vreme ga nije moguće napasti, opljačkati, niti na bilo koji drugi način uticati na njega ili njegove karte; imun je na dešavanja u spoljašnjem svetu koja utiču na sve igrače, i u odbrani svojih regija ne gubi živote, iako i dalje može izgubiti regije.



- Harmia -

Poslednje polje na prolazu do vrela života. Na ovo polje, kao i na ostala krajnja polja na mapi (Mač Moći i prvi teleport), možeš stati i ako „prebaciš“, tj. dobiješ veći broj od potrebnog na kockici za kretanje. Kada staneš na ovo polje, možeš povratiti do dva života koja si ranije izgubio (samo pri prvom stajanju).



- Teleport -

Najbrže transportno sredstvo u kraljevstvu. Kada staneš na teleport, možeš se prebaciti na bilo koje drugo isto označeno polje na mapi (ima ih ukupno 5).

U svom sledećem potezu možeš ponovo iskoristiti teleport, ali se ne možeš kretati nakon toga. Teleporti su strateški raspoređeni, pa te mogu dovesti blizu Harmie gde možeš vratiti dva izgubljena života, na početak mape, blizu nekih regija, pa čak i na prečicu Prevoj Zagonetki, gde možeš po svojoj volji izabrati smer kretanja i presresti protivnika.



- Oči Zaborava -

Misteriozni prelazi Mača. Ova dva polja otvaraju se igračima tek kada imaju dve regije, i predstavljaju mešavinu prečice i teleporta. Prelaskom preko njih igrač sa dve regije može drastično skratiti svoj put, a stajanjem direktno na njih može se odmah teleportovati do Mača Moći! Cim heroj ponese Mač Moći, Oči Zaborava se zatvaraju za njega i otvaraju za sve ostale heroje, bez obzira na to imaju li dve regije ili ne.



- Mač Moći -

Ključ zaboravljenih moći. Sa ovog polja možeš poneti Mač Moći, ali tek kada imaš dve regije. Na ovo polje, kao i na ostala krajnja polja na mapi (Harmiu i prvi teleport), možeš stati i ako „prebaciš“, tj. dobiješ veći broj od potrebnog na kockici za kretanje.



- Dolina Kraljeva -

Dom drevnih kraljeva i magično mesto. Ovde moraš doneti Mač Moći da bi završio avanturu kao pobednik. Dok nosiš Mač Moći, treći prelazak preko Doline Kraljeva računa se kao donošenje mača (ovo znači da možeš završiti glavnu misiju i bez stajanja na ovo polje). Tu takođe možeš odati poštu drevnim kraljevima, i oni će ti pokloniti neosvojenu regiju po izboru (samo pri prvom stajanju svakog heroja na ovo polje, i samo ako ima neosvojenih regija).



- Urušena polja -

Provalije na mestima gde je nekada bio put. Sada su tu samo rizični prelazi, pa stajanjem na ovakva polja moraš baciti kockicu. Ako baciš 4 ili više, uspešno ćeš preći na drugu stranu u sledećem potezu. Ako baciš 3 ili manje, gubiš život i preskačeš potez.



Karte

U svojoj avanturi koristićeš različite karte:

- Karte heroja predstavljaju živote tvog heroja i njegove osobine (specijalnost i dom) koje mu daju dodatne bonuse ako imaš opremu određenog tipa ili određenu regiju.



- Karte zadataka predstavljaju alternativne scenarije za pobedu. Svoj tajni zadatak ne smeš otkriti nikome sve dok ga ne ispuniš. Obrati pažnju da ostali zadaci ne važe dok je neki heroj nosilac Mača Moći.



- Karte regija predstavljaju tvoje regije; jednu dobijaš na početku avanture, drugu neosvojenu možeš dobiti na poklon u Dolini Kraljeva, a ostale osvajaš u borbi sa čuvarima regija ili drugim herojima. Posedovanje više regija daje ti mogućnost prebacivanja sa jedne na drugu kada staneš na bilo koju do njih, ali i dodatne borbene bonuse: za tri regije +1, za pet +2, za sedam +3 i za svih devet regija +4 na borbena bacanja.



- Karte riznice vučeš kad god tokom avanture staneš na polje sa simbolom riznice. Ovo mogu biti predmeti, opreme, saputnici, događaji i čuvari regija. Ovi tipovi su dodatno objašnjeni u nastavku.



- Mač Moći je oprema do koje svi pokušavaju da dođu. Ova posebna karta se ne računa u limit od najviše tri opreme koje igrač može poneti, i ne možeš je vući iz riznice, već postaješ njen nosilac kada osvojiš dve regije i odeš u Čelične Pećine, na polje sa ključaonicom. Daje +2 na sva bacanja (i borbena i za kretanje) i imunost na kritična bacanja. Dok носиš Mač Moći, ostali zadaci prestaju da važe; ako uspešno odneseš Mač u Dolinu Kraljeva, na polje označeno krunom, pobeđuješ. Ako te neki heroj pobeđi (samo heroj, i samo u borbi), Mač Moći te napušta i vraća se u Čelične Pećine, a tajni zadaci ponovo važe.



Zakon karte riznice

Kad god tekst karte riznice protivureči pravilu igre, karta pobeđuje. (Na primer, iako predmete možeš koristiti samo u svom potezu, Pera Mira kažu da se mogu koristiti i u tuđem.)

Tipovi karti riznice

- Predmet -

Magični artefakt koji možeš iskoristiti odmah, ili u nekom svom narednom potezu. Kada rešiš da iskoristiš predmet, vraćaš ga na dno riznice da bi se desio njegov efekat.

- Oprema -

Oprema predstavlja oklop ili oružje koje tvom heroju daje neki bonus. Neke opreme su delovi magičnih kompleta, koji se mogu sastojati od dva ili tri dela. Prepoznaćeš da je oprema deo kompleta po nizu „dugmadi“, od kojih je jedno obojeno u zeleno i označava poziciju te opreme u magičnom kompletu.



Prepoznaćeš o kom se kompletu radi po njegovom imenu na dnu karte, pre opisa bonusa koji daje kada je kompletno sastavljen. Simbol na nekoj opremi podseća da je ta oprema specijalnost određenog heroja. Možeš imati najviše 3 opreme istovremeno. Ako vučeš ili na neki drugi način stekneš četvrtu opremu, moraš odmah vratiti jednu opremu na dno riznice. (Savet: dobra prilika za trampu je kada imaš sve tri opreme, jer možeš jednu zameniti za nešto drugo i tako osloboditi mesto za sledeću opremu.)



- Saputnik -

Osoba ili osobe koje idu sa tobom određeno ili neodređeno vreme. Saputnike koji te napuštaju u toku igre ćeš lako prepoznati po rečenici „dok neko ne vuče kartu imena...“. Izvlačenjem druge karte sa tim imenom, obe idu na dno riznice. Saputnici, poput oprema, daju tvom heroju pozitivne ili negativne bonuse dok ga prate.

- Događaj -

Nepredvidiva dešavanja. Kada vučeš kartu ovog tipa, opisani događaj dešava se odmah ako je moguć (nije ga moguće izbeći ili odložiti), a zatim se karta stavlja na dno riznice. Događaji koji utiču na sve igrače ne tiču se samo igrača na utočištu.

- Čuvar regije -

Kada vučeš ovu kartu, ona te prvo teleportuje na svetleće polje navedene regije, izuzev u slučaju kada je to tvoja regija (tada imaš izbor hoćeš li se teleportovati ili ne). Ako je ta regija neosvojena, moraš se boriti sa njenim čuvarom (pogledaćeš na karti te regije koliko je on snažan). Ako regija pripada nekom igraču, možeš ga napasti, ponuditi trampu, ili ne raditi ništa.



Zasluge

Ilustracije i legenda:
Dušan Marković

Vajar figura:
Jasmina Đorđević

Dizajn igre, razvoj i pravila:
Nenad Gajić



Informacije o dodatnim pravilima i proširenjima na
www.satirik.net

Nijedan deo ovog proizvoda ne sme biti reprodukovan bez dozvole izdavača.

