



DRAGONS OF ETCHINSTONE

NORTHVALE
ZASADY GRY

Wersja 1.0



POMIŃ INSTRUKCJĘ!



**DIZED®
uczy
w trakcie
grania!**

**iOS
ANDROID
DIZED.COM**

SPIS TREŚCI

Główne założenia	6
Przygotowanie rozgrywki	12
Specjalne Zdolności	13
Magowie Eteru	19
Volta	19
Myth	20
Noramir	25
Tempest	28
Warianty	32
Twórcy	35

KOMPONENTY

16 kart Maga Eteru, 2 karty Regionu, 2 karty Smoka, 1 karta Pomocy, 1 przekładka, 1 Instrukcja



Gdy ostatni Smok został zabity, w Rozdarcu nastąpił rozbłysk Eteru o ogromnych rozmiarach. W tym incydencie zginęło wielu Magów Eteru i żaden ze starszych nie potrafi wyjaśnić, co się właściwie stało.

W tym samym czasie kolejna fala Smoków, potężniejsza od poprzedniej, atakuje mieszkańców Vale i zbliża się coraz bardziej do murów Wieży.

Za wszelką cenę trzeba chronić Rozdarcie. Magowie nie mogą pozwolić sobie na to, by do twierdzy Vale zbliżały się Smoki o jeszcze większej sile. Mieszkańcy muszą wiedzieć, że Magowie zapewnią im bezpieczeństwo.

Spośród pozostałych Magów Eteru, czterech najpotężniejszych opuszcza Wieżę, aby stawić czoła nowym zagrożeniom.

*Northvale to rozszerzenie do gry *Dragons of Etchinstone*. Gracze wcielają się w potężnych Magów Eteru, utalentowanych praktyków magii Żywiołów, którzy niosą ze sobą jej dziedzictwo podczas podróży po innych częściach Vale w poszukiwaniu potężniejszych Smoków.*

Ci ostateczni przeciwnicy będą wyzwaniem nawet dla najbardziej utalentowanych Magów!

Rozszerzenie wprowadza nową mechanikę, ale przebieg rozgrywki pozostaje bez zmian.

Zdecydowanie polecamy, abyś najpierw zaznajomił się z podstawową wersją gry *Dragons of Etchinstone*, zanim dołączysz do rozgrywek to rozszerzenie. Kart z rozszerzenia *Oblężenie* nie można dodawać do rozgrywek z rozszerzeniem *Northvale*.







GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

KARTY MAGA ETERU

Karty Magów Eteru w *Northvale* to alternatywne karty, które zastępują konkretne karty Maga, gdy grasz jako jeden z czterech Magów Eteru. Działają jak standardowe karty Magów, ale zawierają także nową ikonografię dla ich **Specjalnych Zdolności**, które są opisane na str. 13.



Niektóre karty Maga w podstawowej wersji gry *Dragons of Etchinstone* występują w dwóch egzemplarzach.

Karty Maga Eteru w *Northvale* wskazują, karta którego Żywiołu: Wody , Ognia , Błyskawicy  czy Cienia  jest zastępowana.

Zastępowana
karta Maga

Żywioł Eteru
zastępowanej karty






NOWE REGIONY


Nowe karty Regionu *Northvale* przedstawiają Wzgórza Bezprawia, Mroczne Zakątki, Poszarpane Kaniony i Dzikie Stepy. Zastępują one karty Regionu z podstawowej wersji gry.




Wiele Spotkań na kartach Regionu *Northvale* przedstawia nowe zdolności Wroga i Niebezpieczeństwa Wyprawy.

NOWE ZDOLNOŚCI WROGA




 **Przystosowanie:** Pancierz  tego Wroga zyskuje takie same Żywioty Eteru, co twoje Zaklęcie i Wzmocnienie.



 **Agresja:** Zwiększ Początkowe Obrażenia zadawane przez tego Wroga o 1. Rozpatrz to przed Trudnością Zasadzki i innymi Zdolnościami.

 **Obrona:** Zmniejsz Początkowe Obrażenia Wroga o 1. Rozpatrz to przed Trudnością Zasadzki i innymi Zdolnościami.



 **Unik:** Ten Wróg zwiększa cały swój Pancierz  o 1 za każdy punkt Inicjatywy , którego ci brakuje do uniknięcia Początkowych Obrażeń. Zdolność ta kumuluje się ze Zdolnością Przystosowania.






Ufortyfikowanie: Zmniejsz swoją Inicjatywę  o wartość numeru Regionu (1, 2, 3 lub 4). Możesz to zignorować, jeśli Żywioł Eteru twojego Wzmocnienia pasuje do Żywiołu Eteru Pancernia  tego Wroga. Jeśli Pancernia  tego Wroga ma wiele Żywiołów Eteru, wystarczy, że dopasujesz jeden.

Smok ze zdolnością Ufortyfikowania zmniejsza swoją Inicjatywę  o 5, ale możesz to zignorować, jeśli którykolwiek z Żywiołów Eteru twoich Wzmocnień pasuje do Żywiołu Eteru pierwszego od lewej Pancernia  Smoka.















Przebicie: Na Obrażenia zadawane przez tego Wroga nie wpływa Żywioł Eteru twojego Pancernia . Zamiast tego twój Pancernia  traktowany jest tak, jakby nie miał Żywiołu Eteru. Ponadto, jeśli otrzymujesz Obrażenia Bojowe, nie możesz Pochłoniąć żadnych Obrażeń twoim Zaklęciem.



Smoki ze zdolnością Przebicia stosują ten efekt do wszystkich zadawanych Obrażeń, wpływając na oba twoje Zaklęcia.

 **Przyzwanie:** Ten Wróg przejmuje Atak 
od Wroga w tym Regionie, który ma
Żywioł Eteru Ataku  odpowiadający
Żywiołowi twojej karty Rezerwowej.
Jeśli nie posiadasz karty Rezerwowej, ta
Zdolność nie wywołuje żadnego efektu.

NOWE NIEBEZPIECZEŃSTWA WYPRAWY

 **Obóz Wroga:** Jeśli nie osiągniesz Pełnego
Zwycięstwa, otrzymujesz Obrażenia od
Wroga w tym Regionie, którego Żywioł
Eteru Ataku  odpowiada Żywiołowi
twojego Zaklęcia. Zignoruj Zdolności
Wrogów.

 **Straż:** Dodaj do tej Wyprawy Pancerz 
równy wartości numeru karty Regionu
(1, 2, 3 lub 4) i z Żywiołem Eteru przeciwnym
do Żywiołu tej Wyprawy: Woda 
to przeciwieństwo Ognia , a Błyskawica 
to przeciwieństwo Cienia . Jeśli Żywioł
Eteru tego Pancerza  pasuje do Żywiołu
twojego Ruchu Wzmocnionego , zmniejsz
twój Ruch , zamiast Ataku .

 **Labirynt:** Dodaj 1 Karę Czasu , jeśli
Żywioł Eteru twojego Wzmocnienia

pasuje do Żywiołu Eteru którejkolwiek z sąsiadujących Wypraw. Wyprawy 1 i 4 sąsiadują ze sobą.



Trucizna (Smok): Jeśli Smok ma Truciznę, musisz być w stanie Pochłonąć **Obrażenia od Trucizny** po Pochłonięciu wszystkich innych Obrażeń, aby przetrwać i odnieść zwycięstwo.

Otrzymując Obrażenia od Trucizny, możesz Pogorszyć karty, które już Pogorszyłeś, otrzymując Obrażenia Bojowe.

Jeśli przetrwasz, zapisz twój wynik rozgrywki uzyskany na podstawie Poziomów kart Maga, przed otrzymaniem Obrażeń od Trucizny.

NOWE SMOKI

Czekają na ciebie cztery potężne Smoki. Każdy z nich posiada przerażające Zdolności, które wystawią na próbę twoje umiejętności jako Maga Eteru. Chroń Wieżę, uratuj Vale i przywróć pokój, polując na te straszliwe potwory w epickiej Ostatecznej Bitwie!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

0. DIZED. Aby szybko rozpocząć rozgrywkę, skorzystaj z interaktywnego samouczka DIZED. Przeprowadzi cię krok po kroku przez przygotowanie i zasady, podczas gdy ty będziesz już grać! Po prostu zeskanuj kod QR na stronie 2.

1. Przygotuj Talie. Wybierz jednego z Magów Eteru, którymi są: Volta, Myth, Noramir i Tempest, następnie dodaj cztery odpowiadające mu karty Maga Eteru do Talii, zastępując cztery karty Maga wskazane na Poziomie 2 kart Maga Eteru. Grafika na każdej karcie Maga Eteru wskazuje, który Mag Eteru jest powiązany z daną kartą.



2. Poluj na Smoka. Wybierz Smoka z rozszerzenia *Northvale*, z którym zmierzysz się w Ostatecznej Bitwie.

3. Dobierz swoją pierwszą Rękę kart.

4. Przygotuj się do Pierwszej Wyprawy.

5. Rozpocznij Przygodę! Rozgrywka w *Northvale* przebiega tak samo, jak w grze podstawowej *Dragons of Etchinstone*.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Pamiętaj, aby uporządkować swoje karty w następującej kolejności, od spodu (karta najbardziej z lewej) do wierzchu (karta najbardziej z prawej): Karta Rezerwowa, Żywioł, Zaklęcie i Wzmocnienie.

Karta Rezerwowa Żywioł Zaklęcie Wzmocnienie



Ta kolejność jest niezbędna do zrozumienia i aktywowania Specjalnych Zdolności w *Northvale*.

SZTANDAR

Karty Maga Eteru zazwyczaj posiadają **Sztandar**, który określa sposób działania danej Specjalnej Zdolności.

Sztandar
Specjalnej
Zdolności



WYRÓŻNIONE MIEJSCA

Jeśli na Sztandarze Specjalnej Zdolności wyróżnione jest jedno lub więcej miejsc, ta karta Maga Eteru musi zostać umieszczona na jednym z tych wyróżnionych miejsc, aby jej efekt zadziałał. Wyróżnione miejsca mogą ulec zmianie wraz ze zmianą Poziomu karty.



Wyróżnione
miejsce


KARTA ODWOŁANIA

Rozpatrując efekt Specjalnej Zdolności tej karty, gdy znajduje się na wyróżnionym miejscu, odwołaj się do karty oznaczonej kropką.



EFEKT

Wskazuje, co ta karta Maga Eteru może zrobić, gdy zostanie umieszczona w odpowiedniej Roli lub jako karta Rezerwowa. Ikona znajdująca się za wartością wskazuje, co należy dostosować.

Na przykład: ikona poniżej wskazuje, że zmniejszasz swoją Inicjatywę  o 4, jeśli ta karta jest twoim Zaklęciem lub Wzmocnieniem.



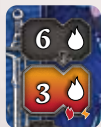
ŻYWIÓŁY ETERU

Niektóre karty Maga Eteru nie posiadają Żywiotu Eteru. Jeśli przypiszesz je jako Żywiot, wykonasz Akcję Podstawową twojego Zaklęcia. Nie możesz Połączyć kart, które nie mają Żywiotów Eteru.

Inne karty Maga Eteru posiadają wiele Żywiotów Eteru. Jeśli przypiszesz je jako Żywiot, wybierz jeden ze wskazanych Żywiotów Eteru.

AKCJE ULEPSZONE

Niektóre karty Maga Eteru posiadają Akcję Ulepszoną z wieloma Żywiotami Eteru. Musisz wykonać Akcję Ulepszoną, jeśli twój Żywiot pasuje do któregoś z tych Żywiotów Eteru.



Inne karty Maga Eteru posiadają kilka Akcji Ulepszonych. Rozpatrujesz tylko tę, której Żywioł Eteru pasuje do przypisanego przez ciebie Żywiołu.



DODATKOWE ZASADY

Na kolejnych stronach opisane są karty każdego Maga Eteru.

Aby dowiedzieć się więcej o wyjątkowych Specjalnych Zdolnościach wykraczających poza powyższe opisy, zapoznaj się z odpowiednimi sekcjami.







MAGOWIE ETERU

VOLTA

Przez wiele lat Volta żyła jako skromna kowalka, aż przypadkowe spotkanie na pustkowiach Vale zaprowadziło ją do szkoły magów w Wieży.

Stoicka w głębi duszy Volta stara się promować kulturę równowagi i dyscypliny, ale nie dajcie się zwieść jej powściągliwym zachowaniom. Gdy zachodzi taka potrzeba, powraca do korzeni i nasycza swoją broń magią Eteru.

Niektóre karty Maga Eteru Volty nie zawierają Żywiołów Eteru. Ogranicza to jej zdolność do wykonywania Akcji Ulepszonych. Będziesz chciał przypisać jej karty jako najbardziej efektywne Role, aby potęgować jej Specjalne Zdolności.

KARTY MAGA ETERU: VOLTA

Odwaga

Lodołamaczka

Wirujące Ostrza

Mądrość Wojowniczk

MYTH

Myth, jako ekstrawagancka czarodziejka sztuk żywiołów, wierzy, że Magowie Eteru powinni sprawować większą kontrolę poza Wieżą.


Choć udaje bywalczynię salonów, biegła znajomość żywiołów Eteru pozwoliła Myth awansować w hierarchii i zyskała grono oddanych magów, którzy pragną, aby Magowie Eteru zyskali wyższą pozycję w królestwie. Jednak ambicja przyciąga wrogów...

Niektóre karty Maga Eteru Myth zawierają wiele Żywiołów Eteru, co zapewnia elastyczność w zakresie Ataków Ulepszonych i Ruchów Ulepszonych. Łatwy dostęp do silniejszych Akcji równoważony jest przez niższe wartości Wzmocnienia ■ w porównaniu z innymi Magami Eteru.



KARTY MAGA ETERU: MYTH

Zamiana Żywiołów oraz

Lotność: Gdy na twojej Ręce znajduje się któraś z tych kart, a nie masz Żywiołu, masz **Prześladowcę** . Sprawdź str. 23.



Łańcuch Eteru: Jeśli rozpatrujesz Akcję Ulepszoną tej karty, zamiast tego rozpatrz Akcję Ulepszoną twojej karty Rezerwowej, dodając wskazaną wartość do Akcji Ulepszonej twojej karty Rezerwowej.








Krocząca z wiatrem:

Możesz wybrać, czy chcesz zmierzyć się ze Spotkaniem znajdującym się po lewej czy po prawej stronie aktywnego Spotkania. Kierunek zmiany określa wskazana strzałka. Jeśli przesuniesz się w prawo od Spotkania 4, rozpatrz Spotkanie 1 i odwrotnie.



PRZEŚLADOWCA

- Jeśli twoje Spotkanie jest Wyprawą, musisz także pokonać Inicjatywę  Wroga o tym samym numerze w Regionie. Użyj Inicjatywy  twojego Żywiołu tak, jakby Spotkanie odbywało się z Wrogiem. Otrzymujesz Początkowe Obrażenia od Wroga, jeśli nie możesz osiągnąć lub przekroczyć jego Inicjatywy . Zignoruj Zdolności Wroga.
- Jeśli twoje Spotkanie to Wróg, ma on +1 PŻ  w Regionach 1 i 2 oraz +2 PŻ  w Regionach 3 i 4.





NORAMIR

Może na to nie wygląda, ale Noramir jest jednym z najstarszych żyjących Magów Eteru. Jego mądrość i przywództwo wykształciły wiele pokoleń utalentowanych magów.

Braki w sile fizycznej nadrabia charyzmą i przebiegłością. A jego szanowana pozycja w Wieży gwarantuje, że zawsze towarzyszy mu orszak elitarnych ochroniarzy, którzy będą go bronić za wszelką cenę... Pod warunkiem, że otrzymają zapłatę na czas.

Najpotężniejsze karty Maga Eteru Noramira są jednocześnie jego najsłabszymi kartami, gdy używa niewłaściwych Żywiołów Eteru. Aby zrekompensować tę słabość, zatrudniaj jego ochroniarzy, gdy tylko jest to możliwe.

KARTY MAGA ETERU: NORAMIR

Stanowczy Lider oraz Mądry Dowódca:

Gdy któraś z tych kart znajdzie się na twojej Ręce, możesz aktywować jej **Jednostkę**, przedstawioną na Sztandarze. Na Poziomie 1 nie ma dostępnych Jednostek. Sprawdź str. 26.







Zachwianie

Zakrzywienie Czasu



JEDNOSTKI

Każda jednostka ma dwie **Umiejętności** oraz **Rangę**.







Jeśli aktywujesz Jednostkę, wybierz jedną z jej Umiejętności i zwiększ odpowiednią wartość: Pancierz , Atak , Inicjatywa  albo Ruch  o Rangę tej Jednostki. Jeśli wybierzesz Pancierz , wybierz kartę, której wartość Pancierza  zostanie zwiększona.

Jeśli aktywujesz Jednostkę w Regionie, musisz **Oplacić** tę Jednostkę podczas Fazy Ulepszenia,

korzystając ze zdobytych PD . Oblicz koszt PD ,

korzystając z Roli przypisanej do karty Maga Eteru tej Jednostki.

Rola	Koszt
Karta Rezerwowa	4 
Żywiół	3 
Zaklęcie	2 
Wzmocnienie	1 

Jeśli nie możesz opłacić całego kosztu PD ◆ Jednostki, w Fazie Ulepszenia otrzymujesz Obrażenia równe pozostałemu nieopłaconemu kosztowi. Możesz Pogorszyć karty, które zostały już Pogorszone w Fazie Kary.

Jeśli aktywujesz Jednostkę w Ostatecznej Bitwie, nie opłacasz jej kosztu, ale musisz otrzymać Obrażenia równe kosztowi PD ◆:

- Jeśli aktywujesz Jednostkę podczas Ostatniej Wyprawy, otrzymujesz Obrażenia po dobraniu Ręki kart do Ostatecznego Wroga. Karty, które zostały Pogorszone w celu Pochłonięcia tych Obrażeń, mogą zostać ponownie Pogorszone, gdy otrzymasz Obrażenia od Ostatecznego Wroga.
- Jeśli aktywujesz Jednostkę przeciwko Ostatecznemu Wrogowi, otrzymasz Obrażenia podczas Fazy Kary, dodając je do innych Obrażeń, które otrzymałeś.

TEMPEST

Tempest ma specyficzny temperament, znany w całej Wieży, a w Vale stał się wręcz legendą. Włada swoim gniewem niczym Eterem i nie jest mu obce narażanie się na niebezpieczeństwo.

Obdarzony talentem do walki i przepętniony sprawiedliwym gniewem, Tempest nigdy nie wahał się dzielić swoją pasją do magii z każdym, kto chciał słuchać... A nawet z tymi, którzy tego nie chcieli!

Tempest jest podatny na Ataki, ale czasami potrafi przekuć otrzymane Obrażenia w przewagę, zwiększając długofalowo swoją moc. Mimo to, stawiając czoła Wyprawom, będzie miał większe trudności niż inni Magowie Eteru.



KARTY MAGA ETERU: TEMPEST

Berserk: Zamień otrzymane obrażenia, do podanej wartości, na PD ✪. Dotyczy to tylko Początkowych Obrażeń lub Obrażeń Bojowych otrzymanych od Wroga.









Plan Awaryjny oraz Ścieżka Oświecenia: Gdy któraś z tych kart znajduje się na twojej Ręce, zwiększ lub zmniejsz wartość twojego Pancerza 🛡, Ataku 🔥, Inicjatywy 📄 albo Ruchu 🏃 w oparciu o Żywioł Eteru.

W przypadku Planu Awaryjnego, odnieś się do Żywiołu Eteru Akcji Ulepszonej twojej karty Rezerwowej. W przypadku Ścieżki Oświecenia, odnieś się do Żywiołu Eteru Akcji Ulepszonej twojego Wzmocnienia.



Zwiększenie lub zmniejszenie Pancerza 🛡 dotyczy tylko pierwszej Karty Maga, która Pochłania Obrażenia tego Spotkania. Wartości mogą stać się ujemne.

Czerwona Furia: Dostosuj odpowiednio twój Atak  lub Ruch  w zależności od tego, czy Akcją Podstawową Wzmocnienia jest Atak  czy Ruch . Jeśli Akcją Podstawową Wzmocnienia może być Atak  lub Ruch , wybierz, którą wartość chcesz zmodyfikować.



WARIANTY

DRUŻYNA CZARODZIEJÓW

Aby rozgrywka była naprawdę niezapomniana, zagraj w wariancie *Drużyny Czarodziejów*, włączając do Talii podczas Przygotowania rozgrywki karty wielu Magów Eteru.

Ponieważ każda karta Maga Eteru zastępuje inną kartę Maga z gry podstawowej, możesz dołączyć wszystkich czterech magów z *Northvale*, jeśli tylko chcesz!

Każda karta Maga Eteru ma swoje zalety i wady, i została zaprojektowana tak, aby była tak samo silna, jak zastępowany przez nią zestaw kart Maga. Dlatego ten wariant rozgrywki nie zwiększa ani nie zmniejsza znacząco poziomu trudności gry.

Odkryjesz jednak mnóstwo szalonych kombinacji i nieoczekiwanych skrajnych sytuacji. Przyzwyczaj się do tego – to część zabawy!

Ze względu na swoją złożoność, przygodę w wariancie *Drużyny Czarodziejów*, zalecamy wyłącznie doświadczonym graczom.

TRYB PRZYGODOWY

Jednym z wariantów rozgrywki w *Northvale* jest *Tryb Przygodowy*. Aby przeżyć jeszcze więcej przygód, odwiedź stronę:

<https://sklep.portalgames.pl/dragons-of-etchinstone>



TWÓRCY

Wydawcy: Adam Carlson oraz Josh Carlson

Projekt gry: Joe Klipfel

Rozwój wariantów: Narayan MWK

Produkcja: Josh Wielgus

Ilustracje: Federico Pompili

Projekt graficzny: Bree Lindsoe

Instrukcja: Devon Norris i Jeff Tidball

Konsultacje kulturowe: Jason Perez

Korekta: Elizabeth Johnson McFarlin
i Shannon Wedge

Specjalne podziękowania: Edmund Leinbach
oraz Brian Kinsella

Tłumaczenie: Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Mateusz Kopacz

Specjalne podziękowania za pomoc
w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do
Michała Zwierzyńskiego.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany,

bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/dragons-of-etchinstone>

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o.
(edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.