

Gra planszowa *Daredragon Fellowship* — Ściągawka

1. Obrażenia

Obr.	Ataki smoka	Ataki obszar. smoka	Ataki śmiałków
13	[K] Zmiażdżenie		
10	[D] Ugryzienie		
8	[10] [9] Stratowanie*	[A♥♦] Ognisty oddech	[9] Szarża
	[8] Ciężki atak		
6	[7] [6] Atak	[W] Machnięcie ogonem*	[8] Precyzyjny atak
5	[5] Szybki atak		[7] [6] Atak [5] Szybki atak

(*) Powoduje powalenie.

2. Modyfikatory obrażeń

Poz.	Ataki smoka	Ataki śmiałków
+2♣	Śmiałek leży na ziemi*	Riposta (1 tura po ataku smoka, 2 po uniku ratunkowym*)
+1♣	Atak w czasie przygotowywania akcji śmiałka*	Atak na oplątaną część ciała smoka
	Więcej niż 4 graczy	Za każdy kolejny atak w tej samej turze tym samym kolorem
-1♣	PŻ od 1 do 13	PŻ od 1 do 13
-2♣	PŻ równe 0	Śmiałek leży na ziemi
-3♣	Za każdą osłonę**	

(*) Nie dotyczy ataków obszarowych.

(**) Śmiałek w obszarze ataku nie osłania sam siebie.

3. Czas wykonywania akcji

Czas prz.	Akcje smoka, czas odp. = 2	Akcje smoka, czas odp. = 1	Akcje śmiałków	Akcje śmiałków
4	[K] Zmiażdżenie		[9] Szarża	[Joker] Pierwsza pomoc
3	[D] Ugryzienie [W] Machnięcie ogonem	[8] Ciężki atak	[8] Precyzyjny atak	[10] Oplątanie
2	[10] [9] Stratowanie	[7] [6] Atak [A♥♦] Ognisty oddech	[7] [6] Atak	[4] [3] [2] Pomocna dłoń
1		[5] Szybki atak [A♠♣] Przeróżliwy ryk [Joker] Regeneracja	[5] Szybki atak	[K] Odwrócenie uwagi

4. Modyfikatory czasu wykonywania akcji

Czas prz.	Akcje smoka	Akcje śmiałków
+1	PŻ równe 0	Śmiałek leży na ziemi*
	Oplątana część ciała	
	Odwrócenie uwagi smoka w czasie przygotowywania akcji	

(*) Akcje o czasie przygotowania 4 oraz akcje typu czuwanie stają się niedostępne.

Czas odpoczynku smoka +1, gdy wytrącony z równowagi przez unik ratunkowy.