

Wstęp

Przedstawiamy Mroczny Amulet: Sojusznicy - mini-dodatek, który sprawi, że łatwiej wam będzie łączyć kolejne problemy w spójną przygodę.

Teraz każda Lokacja ma swój cel: "Zdobycie sojusznika". Lokacje opuścicie, gdy opiszeecie zdobycie sojusznika, a nie po pokonaniu określonej liczby problemów! W finale celem będzie "Pokonanie Klątwy". Gdy opiszeecie jak pokonujecie Klątwę, odczytacie swoje Epilogi.

Przygotowanie gry

Zasady przygotowania zostają takie same, oprócz opisanych poniżej zmian.

Wyciągnij wszystkie karty Rozwiązań typu Sojusznik i utwórz z nich osobną talię. Wylosuj po jednej karcie Sojusznika i dodaj ją odkrytą nad każdą Lokacją. Odłóż do pudełka kartę Finału.

Oto jak będzie wyglądała przygotowana gra.



Zamiast odczytywać tekst z karty Prologu, przeczytaj poniższy tekst:

Wracając do domu po ciężkim dniu, każde z nas spotkało starca w czarnych szatach, który wręczył nam AMULET. Gdy go dotknęliśmy, cały świat zawirował i zniknął. W ciemności zobaczyliśmy siebie nawzajem.

[Każda osoba na głos odczytuje kartę swojej postaci]

AMULET pokazuje nam obrazy: ŻYWA KLĄTWĘ i piętno, jakie odciska jej moc na Veiranie, tj. krainie do której trafiliśmy.

[Odstoń i przeczytaj na głos kartę Żywej Klątwy]

Będziemy potrzebowali pomocy. Znajdźmy Sojuszników w dwóch lokacjach i stawmy czoła ŻYWEJ KLĄTWIE. Tylko tak możemy wrócić do domu.

[Odstoń i przeczytaj na głos kartę pierwszej lokacji, weź żeton Amuletu i zacznij pierwszą turę]

Zmiany zasad

Z lotu ptaka

Lokacje z sojusznikami nie są już tylko przystankiem na drodze, ale miejscem gdzie zdobędziecie pomoc Sojuszników.

Lokację opuścicie nie po pokonaniu 3 problemów, ale gdy wybrane Rozwiązanie będzie zawierało opis zdobycia Sojusznika. Oznacza to, że możecie opuścić lokację już po pierwszym pokonanym Problemie. Z naszych obserwacji wynika, że zwykle dzieje się to po ok. 4-6 Problemach.

W finale wygracie, gdy wybrane Rozwiązanie będzie zawierało opis odczynienia Klątwy.

Tworzenie problemów

Tworząc problem musisz odpowiedzieć na jedno z pytań:

„Dlaczego nie możemy dotrzeć do Sojusznika?”

Powody dlaczego jeszcze Sojusznik do nas nie dołączył

- Nie wiemy gdzie jest (np. jesteśmy w wielkim mieście)
- Wiemy gdzie jest, ale trudno się tam dostać (np. siedzi na szczycie góry)
- Bo nie chce z nami iść (np. bo ma swoje sprawy do załatwienia)
- Bo nie może z nami iść (np. bo ktoś go więzi)

Przykład

Zofia: [widząc, że znajdują się właśnie w Lokacji „Szkielet potwora, zamieszkały przez różne klany”, zagrywa kartę Problemu „Przeszukanie okolicy nic nie dało: wciąż nie wiemy, gdzie to jest”] Trafiliście do miasta w dzień targowy. Pełno tutaj różnych ludzi, przyjezdnych i miejscowych. Nietatwo będzie znaleźć Wojowniczkę szukającą zemsty! [pokazuje na kartę Sojusznika, nad Lokacją]

Zagrywanie rozwiązań

Gdy zagrywasz rozwiązanie, powinno odpowiadać na pytanie:

“Jak przybliżamy się do zdobycia Sojusznika”.

Przykład

Justyna: [zagrywa kartę Przekonaliśmy ich, że warto nam pomóc] Pytam strażników czy ostatnio miały miejsce jakieś szczególne awantury i okazuje się, że Wojowniczką, której szukamy siedzi u nich w areszcie!

Wybór rozwiązań

Powiernik może teraz wybrać więcej niż jedno Rozwiązanie, o ile potrafi to uzasadnić. Ta zasada zastępuje stary moduł współpracy w rozgrywkach do 5 osób.

Przykład

Justyna: *[zagrywa kartę Przekonaliśmy ich, że warto nam pomóc] Pytam strażników czy ostatnio miały miejsce jakieś szczególne awantury i okazuje się, że Wojowniczką, której szukamy siedzi u nich w areszcie!*

Natalia: *[zagrywa kartę Zakradliśmy się tuż za ich plecami] Podsluchujemy skrytą rozmowę dwóch szlachciców, którzy przechwalają się, którego czempionka jest potężniejsza. Wojowniczką, której szukamy pracuje dla jednego z nich, a my wiemy, w której części Szkieletu mieszka!*

Zofia: *[decyduje się połączyć oba rozwiązania] Usłyszeliśmy dwójkę szlachciców, z których jeden narzekał na to, że jego czempionka została niesprawiedliwie osadzona w areszcie. Poprosił nas o pomoc w jej uwolnieniu, a my przyjęliśmy propozycję!*

Opuszczenie lokacji z Sojusznikiem

Opuszczamy lokację po tym, jak po wybraniu Rozwiązania jest już jasne dla wszystkich, że osiągnęliśmy cel lokacji czyli Zdobycie Sojusznika. W razie wątpliwości, zapytajcie o to na głos. Jest możliwe opuszczenie lokacji już po rozwiązaniu pierwszego problemu!

Przykład

Justyna: *[zagrywa kartę Przedarliśmy się siłą przez cały oddział] Wybijamy dziurę w ścianie celi. Po ucieczce z aresztu, Wojowniczką Radonia wypowiada służbę nieuczciwemu szlachcicowi i przyłącza się do nas by dopełnić swojej zemsty na Kłątwie!*

Wykorzystanie Sojuszników

Karta zdobytego Sojusznika trafia nad kartę Kłątwy. W finale dowolna osoba może użyć jej jak swojej karty Rozwiązania. Gdy karta Sojusznika nie zostanie wybrana, wraca na swoje miejsce. W zamian za nią, gracz jej używający musi odrzucić jedną ze swoich kart Rozwiązania.

Przykład

Zofia: *[zagrywa kartę sojusznika Wojowniczką szukającą zemsty] Gdy dotarliśmy na szczyt Rubinowej Wieży, wojowniczką Radonia bez słowa rzuca się, by obezwładnić Czerwoną Izabelę. W ten sposób przerwała urok, którym Czerwona Izabela zawładnęła okolicznymi plemionami!*

Finalna Lokacja

W Finale pytanie, na które musi odpowiedzieć Powiernik zagrywając Problem, będzie brzmiało:

„Dlaczego nie możemy jeszcze odczynić Kłątwy?”

Pytanie, na które muszą odpowiedzieć Gracze zagrywający Rozwiązania:

“Jak przybliżamy się do odczynienia Kłątwy?”

W Finale celem Lokacji jest pokonanie Kłątwy. Gdy opisze to w wybranym Rozwiązaniu, odczytajcie Epilogi waszych postaci.

Przykład

Natalia: *[zagrywa kartę Zniszczyliśmy to tak, że nie zostało śladu] Gdy Izabela leży zakneblowana przez Radonię, my zajmujemy się niszczeniem rozstawionych w pomieszczeniu rubinów, które koncentrowały jej moc. Ostatni kamień pada i przez wieżę przechodzi chłodny podmuch wiatru. Izabela zaczyna miotać się po podłodze, gdy opuszcza ją Kłątwa.*

Podziękowania

Autorzy dodatku: Jacek Darken Gołębiowski, Filip Cyrus Madej

Skład: Beata Ari Smugaj

Korekta: Katarzyna Musiał

Testerki i Testerzy: Joanna Cupak, Robert Dimzard Bujniowski, Radosław Bińka, Dziku, Michał Ermi Olender i wszystkie te osoby, które zagrały na Book Games 2024 na nowych zasadach!

Nowy Skrót zasad

1. [Powiernik] **Wprowadź problem**

- Dobierz 3 Problemy, zagraj 1 pod Lokacją, a resztę odrzuć.

2. [Pozostali gracze] **Zagraj Rozwiązanie**

Wybierz jedną opcję:

- Zagraj 1 Rozwiązanie przed siebie.
- Spasuj i odrzuć 3 Rozwiązania.
- Zagraj zakryte Rozwiązanie, aby użyć swojej postaci.

3. [Powiernik] **Wybierz Rozwiązanie**

- Wybierz min. 1 Rozwiązanie.
- Jeżeli wszyscy spasowali, **przeegraliście!**

4. [Wszyscy] **Zadajcie pytanie**

- Zdobyliście sojusznika? Przełóżcie jego kartę nad Żywą Kłątwę i przejdźcie do kolejnej Lokacji.
- Pokonaliście Kłątwę? **Wygraliście!** Odczytajcie Epilogi waszych postaci.

5. [Powiernik] **Koniec tury**

- Posprzątajcie karty.
- Uzupełnijcie karty Rozwiązań do 3 na ręce.
- Przekaż Amulet kolejnej osobie.