

Zápletká



ríbeľ sa odohráva približne v čase počítačovej hry (Zaklínač III), ešte pred záverečnou bitkou

s Divokým honom. Geralt pri svojom pátraní po Ciri padol do pasce prastarej a mocnej mágie. Tá ho uväznila v ilúzii, z ktorej sa môže dostať iba tak, že porazí Bezmenného¹ a jeho agentov. Cestuje tu po svete a v jeho snažení mu pomáhajú niektorí jeho priatelia. Ilúzia čerpá silu z Geraltových spomienok, myšlienok a obáv a preto mu do cesty stavia prekážky aj v podobe postáv, ktoré boli už dávno porazené, či zabité. Dokonca postáv, proti ktorým reálne ani nestál (ale počul, či čítal o nich). Ilúzia je mocná a majstrovsky utkaná a preto dáva Geraltovi rôzne impulzy a prekážky.

Geraltovi sa zdá, že môže nastať nová Konjunkcia sfér, ktorá by vypustila nepredstaviteľné množstvo všakovakých príšer a priniesla by so sebou nevídané tsunami magickej energie, ktorá by sa rozliala po svete a navždy ho zmenila na nepoznanie. Čas však rýchlo plynie a ak Geralt s priateľmi neporazí ilúziu včas, tá mu zničí myseľ a celkom ho do seba navždy pohltí. Geraltovi priatelia mu pomáhajú viac, či menej (to je na hráčoch, aký mód hry zvolia- či semi kooperatívny, alebo tímovú verziu.)

¹ **Bezmenný** je entita vytvorená mágiou ilúzie, ktorá pohltila Geraltovu myseľ. Je to tajomný, nepredstaviteľne mocný tieňový hýbateľ, ktorého cieľom je umožniť novú Konjukciu sfér. Akékoľvek ďalšie informácie o tejto entite sú Geraltovi skryté. Bezmenného agenti majú mnohorakú podobu, avšak v zásade sa delia na agentov, ktorí majú magické schopnosti a agentov, ktorý ich nemajú.

Šmi kooperčná verzia- Všetci za jedného, jeden za sba !

Pointa tejto verzie hry je, že vyhrať môže len jeden hráč, ale hráči sa môžu spájať pri ničení zlatých a platinových nepriateľov.

Každá postava môže mať max. 4 karty rozvoja. Ak chce prijať piatu, tak jednu musí zahodiť (už chápete, prečo musíte spolupracovať).

Hra je stavaná na 5 questov; vo chvíli, keď prvá postava dokončí posledný quest, dohrá sa kolo a je koniec hry. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

Hru je možné hrať aj vo dvojici, ale rozhodne odporúčam 4 hráčov.

Pravidlá:

- 1) Každý začína s **dvoma kartami rozvoja**, ktoré si sám vyberie (aj s trom tokenmi na nich).
- 2) **Spoločne proti zlu !:** Hráč, ktorý dokončí ako prvý v poradí svoj druhý a štvrtý quest musí zaplatiť jeden orén/jednu akciu na „povolanie priateľov“. Všetky ostatné postavy sa okamžite prenesú do danej lokácie. Spoločne sa musia postaviť proti mocnému (platinovému) nepriateľovi. Na nepriateľovi je napísané čo sa stane ak vyhrajú a čo sa stane ak prehrajú.
Po porazení **TOHTO** platinového nepriateľa sa začína ďalšie kolo od postavy, ktorá má **najmenej**² bodov.
- 3) Pri vstupe do lokácie s platinovým nepriateľom má hráč na výber:
 - a) bojuje s ním **alebo**
 - b) bojuje s iným nepriateľom a utŕži ľahké zranenie **alebo**
 - c) vyhlási „čakám“ a nepokračuje ďalej vo svojej aktivácii. Čaká až do **svojho ďalšieho kola** na pomoc priateľov. Až bude tento hráč v ďalšom kole na ťahu, musí spoločne s ostatnými postavami v regióne spoločne bojovať proti platinovému nepriateľovi (tento boj sa neráta ako akcia. Po boji má hráč svoje dve akcie)³.
- 4) **Sviatok Imbolc** (koniec zimy): Vo chvíli keď prvý hráč ukončí svoj tretí quest, každá (iná) postava (nie ten, kto ukončil tretí quest) si môže vybrať nasledovnú akciu :
 - a) vytiahne si kartu dobrého osudu, **alebo**
 - b) dostane dva orény, **alebo**
 - c) vylieči si dve zranenia (1 ťažké/2 ľahké), **alebo**
 - d) odstráni z karty postavy dva zlé osudy.Postava, ktorá Imbolc vyvolala dostane (navyš k bonusu za ukončenú misiu) kartu šťastného osudu a jednu stopu ľubovoľnej farby.
- 5) **Zlo z legend:** Vo chvíli keď nejaká postava prekročí 25 bodov, pribudne do jej regiónu (**nie lokácie!**) zlatý nepriateľ.
- 6) **Nepriateľ odhalený:** Vo chvíli keď nejaká postava prekročí 30 bodov, pribudne do lokácie (**nie regiónu !**) platinový nepriateľ. Pribudne vždy do lokácie, kde je predmetná postava. Ak už tam je iný platinový nepriateľ, vyberie predmetná postava inú lokáciu z daného regiónu.⁴
- 7) Postavy sa môžu spájať proti zlatému nepriateľovi- max. dvaja.

² Zmysel tohto pravidla je šanca pre najslabšieho hráča dohnať tých úspešnejších.

³ **Tu môžu nastať dve situácie:**

1. Nikto hrdinovi na pomoc nepríde a je na to sám. V tom prípade bojuje sám proti platinovému nepriateľovi a ten má hodnoty ako pri dvoch bojujúcich. Za každú kategóriu, v ktorej ho hrdina porazí, získava navyše aj 3 víťazné body.
2. Hrdinovia prídu na pomoc. Tu musia v každej kategórii spoločne nahádzať toľko kociek, koľko určuje príslušná kolónka (dokopy). Budete možno potrebovať papier a pero. *Príklad: Geralt bojuje proti Ifritovi- lordovi. Príde mu na pomoc Yarpen a Triss. Boj bude vyzeráť nasledovne- najprv hádže Geralt a potom Yarpen a Triss v smere kola. Potom sa vyhodnocujú meče, štíty, oči. Na úspech potrebujú, keďže sú traja, 3 meče (1+2) 6 štítov (5+1) a 4 oči (3+1). Najprv všetci vyhadžu svoje kocky (každý hádže max. tri krát, potom sa zapíše výsledok a ide sa ďalej). Dokopy hodili naši hrdinovia 3 meče, 5 štítov a 4 oči. Čiže Ifrita neporazili iba v jednej kategórii. Za každý úspech dostane Geralt napísanú odmenu, ale za každý neúspech dostane každá postava napísaný postih. Potom Geralt rozdelí odmeny hráčom podľa dohody. Môže sa stať, že hráči hodia tak zle, že Geralt ešte bude stratový.*

⁴ To znamená, že Platinových nepriateľov môže byť pri 2 hráčoch max. 4, pri 3 hráčoch max. 5 a pri 4 hráčoch max. 6.

- 8) Postavy sa môžu spájať proti Platinovému nepriateľovi- max. štyria.
- 9) Hráči môžu spolu obchodovať, ak sú obaja v rovnakej lokácii. Môžu vymieňať Orény, stopy a kartičky malých príbehov.⁵
- 10) Hráč, ktorý žiada o pomoc v boji, môže sľúbiť aj odmenu. Takto sľúbenú odmenu by mal aj skutočne dať- ale nemusí. AK nezaplatí, asi mu už nabudúce nepomôžu.⁶
- 11) Proti Platinovému nepriateľovi sa bojuje len raz. Ak je porazený aspoň v dvoch kategóriách, prečítajte Úspech, v opačnom prípade Neúspech.

⁵ Nič iné vymieňať nemôžu. Narušovalo by to príbeh. **Kartičky malých príbehov** sú tie, čo majú na sebe dole nápis Aen sheide, Nilfgaard a pod. Meniť sa môžu kartičky malých príbehov, ktoré sú aj nie sú naplnené/splnené. Hráči takto môžu kumulovať napr. kartičky s jedným nápisom.

⁶ Odmena môžu byť Orény, stopy a kartičky malých príbehov.

Plná kooperácia- Druhá Konjunkcia

- 1) Každý začína s jednou kartou rozvoja, ktorú si sám vyberie (aj s trom tokenmi na nej, ak je to relevantné).
- 2) Každá postava môže mať max. 4 karty rozvoja. Ak si chce pridať novú, musí jednu zahodiť. Nie je možné mať „aktívne“ a „odložené“ karty rozvoja a prípadne ich striedať.
- 3) Hráči majú jeden spoločný ukazovateľ bodov. Proti nim stojí moc Bezmenného a jeho agentov (dva ukazovatele).

4) **Bodovanie:**

- a) Vždy keď sa aktivuje postava, hráč vyberie, ktorý ukazovateľ Bezmenného (ďalej len „UB“) posunie na bodovacom obvode o +1 bod.
- b) Vždy keď postava zabije bronzového nepriateľa, posunie jeden UB o +1 bod.
- c) Vždy keď postava zabije strieborného nepriateľa, posunie sa jeden UB o +1 bod.
- d) Vždy keď postava utŕži ťažké zranenie (priamo alebo otočí ľahké na ťažké), posunie sa UB o +1 bod.
- e) Vždy keď postava splní vedľajší quest, posunie sa jeden UB o +1
- f) Vždy keď postava/y zabije zlatého nepriateľa, posunie sa jeden UB o -1 bod.
- g) Vždy keď postava splní hlavný quest, posunie sa jeden UB o -1 bod.
- h) Vždy keď postava/y zabije platinového nepriateľa, posunú sa oba UB o -1 bod, **alebo** dostanú hrdinova +3 body. Platinový nepriateľ je porazený ak hrdinovia splnia aspoň dve jeho kategórie.
- i) Riešenie vedľajších questov pre iných hrdinov: hrdinovia dostanú súhrne +6 bodov.⁷

5) Bezmenný má aj svoju postavu na hracej doske⁸. Jeho vlastnosti sú na jeho karte a sú nemenné. Bezmenného agenti sa hýbu raz na konci kola po tom, ako dokončí svoju aktiváciu posledný hráč. Bezmenného agent (postavička) môže byť zabitý. Ak je zabitý, objaví sa na začiatku nasledujúceho kola na lokácii s platinovým, zlatým alebo strieborným alebo bronzovým nepriateľom. Rozhodne sa v tomto poradí. Rozhodnú hráči.

Agentove akcie sú:

a) pohyb o jedno

b) útok, ak je v regióne s hrdinom, resp. sa dostane pohybom do regiónu s hrdinom;

v prípade, že má agent na výber viacerých hrdinov, tak rozhodnú hráči, kto s ním bude bojovať.⁹

Bezmenného agenti sa vždy snažia dosiahnuť a zaútočiť na najbližšieho hrdinu. Bezmenného agenti niektorí dokážu, iní nedokážu používať mágiu. Striedajú sa po zabíí. Nemaagický- magický- nemaagický...

6) **Boj s hrdinom:** Hrdina hádže a musí hodiť:

- a) Proti magickému = 2 oči, 3 štíty. Ak hodí navyše dva meče, **alebo** jedno oko, agent je zabitý. Inak sa hrdina len ubránil.

Za každé chýbajúce oko sa oba UB posunú o +1.

Za každý chýbajúci štít utŕži hrdina jedno ľahké zranenie.

AK je agent zabitý, hrdina dostane jednu ľubovoľnú stopu a pridá do lokácie platinového nepriateľa.

- b) Proti nemaickému = 2 meče a 3 štíty. Ak hodí navyše dva meče, **alebo** jedno oko, agent je zabitý. Inak sa hrdina len ubránil.

Za každý chýbajúci meč sa oba UB posunú o +1.

Za každý chýbajúci štít utŕži hrdina jedno ľahké zranenie.

⁷ V pôvodnej hre pri pomocnom úkole dostal jeden hráč +3 a druhý +6 bodov. Pri plnej kooperačke je to nie +3 a +6 = +9 bodov ale len +6 bodov.

⁸ Nejakú peknú postavičku isto nájdete, resp. dve- aby ste nemali chaos v tom, či je toto magický, alebo nemaický agent. Na hracej doske môže byť vždy len jedna postavička agenta!

⁹ Ak chcete aby to bolo viac o náhode, hodte si kockou.

AK je agent zabitý, hrdina dostane jednu ľubovoľnú stopu a pridá do lokácie platinového nepriateľa.

- 7) Ak v lokácii, kde bol agent porazený už platinový nepriateľ je, nový sa nepridáva.
- 8) Ak agent vo svojom kole neprišiel do konfrontácie s hrdinom, proste ostane tam kde je. Hrdina nikdy nemôže vyvolať boj s agentom. **Len agent môže zaútočiť na hrdinu.**
- 9) Vo chvíli keď sú oba UB nad hranicou 10 bodov **a zároveň** dôjde k situácii, že sa ukazovatele dostanú na rovnaké číslo alebo na čísla vedľa seba, strácajú hrdinovia 4 body¹⁰.
- 10) Extra pridávanie nepriateľov: Keď hráči prekročia 30 120 180 bodov, pridá sa do Jaruga/Kaer Morhen/Brokilon¹¹ platinový nepriateľ.
- 11) Pri (každom) vstupe do lokácie s platinovým nepriateľom má hráč na výber:
 - a) bojuje s ním **alebo**
 - b) bojuje s iným nepriateľom a utŕži ľahké zranenie **alebo**
 - c) vyhlási „**čakám**“ a nepokračuje ďalej vo svojej aktivácii. Čaká až do **svojho ďalšieho kola** na pomoc priateľov. Až bude tento hráč v ďalšom kole na ťahu, môže spoločne s ostatnými postavami v regióne spoločne bojovať proti platinovému nepriateľovi (sa neráta ako akcia. Po boji má svoje dve akcie)¹².
- 12) Proti platinovému nepriateľovi sa bojuje len raz a podľa výsledku boja sa prečíta z almanachu príbehov Úspech/Neúspech. Tak- či onak je tento platinový nepriateľ z hracej dosky odstránený.

Prehra: Hráči prehrajú vo chvíli keď jeden z UB dosiahne 50 bodov, alebo ak sú oba nad 48 bodov. Áno, logicky to teda môžu hráči natiahnuť max na 96 bodov pre Bezmenného.

Výhra¹³: hráči vyhrajú vo chvíli keď ich vlastný ukazovateľ bodov dosiahne:

- a) dvaja hráči 120 bodov
- b) traja hráči 180 bodov
- c) štyria hráči 240 bodov

¹⁰ Preto hráči musia posúvať ukazovatele Bezmenného s rozumom.

¹¹ Vyberú hráči podľa situácie na hracej doske a pri zachovaní ostatných pravidiel o umiestňovaní platinových nepriateľov. Môže sa stať, že všetky tri lokácie budú obsadené- je však v záujme hráčov odstraňovať platinových nepriateľov z hracej dosky, pretože za to majú výhody a zároveň je to esenciálna súčasť tvorby príbehu tohto rozšírenia. Príbeh si môžete zapísať v podobe epickej balady a niekedy prečítať ako peknú spomienku.

¹² V skratke: ak budete zabíjať agentov každé kolo, tak za chvíľu budete mať tak zapratanú dosku platinovými, že sa nikam nedostanete. Preto dobre premýšľajte, kedy agenta zabiť a kedy nie. Dobré si premyslite, ktorého platinového odstrániť z cesty a ktorý ešte počká. Niekedy je lepšie sa boju vyhnúť. A niekedy je nutné ísť do boja aj napriek tomu, že prehráte- pretože platinový nepriateľ bude odstránený z hracej dosky tak- či onak.

¹³ Na začiatku sa to zdá ako nespľniteľná úloha, získať toľko bodov a ešte po prvých pár kolách to vyzerá beznádejne- presne ako vo svete Geralta. Avšak, hrdinovia, vytrvajte a neklesajte na duchu! Pravidlá sú nastavené tak, že je to ťažké, nič pre začiatočníkov, ktorí nemajú za sebou aspoň pár hier, ale verte nám, že sa to vyhrať dá- my sme zatiaľ vyhrali vždy.