

EVAN DERRICK
RAFAŁ WOJDA - WOŁKOWYCKI



MROK

ORLEANU

INSTRUKCJA



WITAJ W MROCZNYM ORLEANIE

Nowy Orlean, rok 1981: tętniące życiem miasto pełne muzyki, jedzenia i magii. Wzdłuż Bourbon Street w brudnych kałużach migoczą światła neonów. Innowacje współczesnego świata ścierają się z pradawnymi i strasznymi tradycjami. Ciężko tu o odpowiedź, a gdy chodzi o morderstwa, zawsze kryje się w nich więcej, niż mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać.

Mrok Orleanu jest kooperacyjną, przygodową grą hybrydową, która w wieloscenariuszowej kampanii opowiada bogatą, dynamiczną historię. Gracze będą podejmować krytyczne decyzje, które nie tylko wpłyną na ich postacie, lecz także zmieniają przebieg samej opowieści. Postacie nie są tylko awatarami łatwymi do wymiany pomiędzy scenariuszami. Ich losy bowiem są wplecione w osnowę historii i stanowią nierozdzielalną część przeznaczenia Nowego Orleanu.

W grze napotkasz świat magii, w którym uroki są sprzedawane na każdej ulicy, potężne czarodziejki i stworzenia nocy mogą czaić się w cieniu za rogiem, a nawet najbardziej przyziemne przestępstwa mają ponadnaturalny posmak.

CEL GRY

Gracze będą badać kryjącą się za wszystkim tajemnicę, jednocześnie eksplorując osobiste wątki swoich postaci. Każdy scenariusz stawia przed graczami doraźny cel, np. „rozwikłaj morderstwo zastępcy burmistrza”, do którego gracze będą dążyć wspólnie, dzięki czemu dojdą do finału scenariusza. Jednak w główną historię będą wplecione indywidualne cele, które tylko dana postać może realizować. Choć z początku niekoniecznie będzie to oczywiste, te odrębne historie postaci ostatecznie połączą się z główną osią opowieści, prowadząc wszystko – i wszystkich – do ekscytującego zakończenia.

UWAGA, SPOJLERY!

Utrzymuj wszystkie numerowane komponenty w kolejności i nie przeglądaj ich. Wprowadź je do rozgrywki tylko wtedy, gdy tak poinstruuje aplikacja.

WAŻNE: DWIE GŁÓWNE ZASADY!

W grze Mrok Orleanu najważniejsza jest opowieść: nie tylko główna historia, lecz także osobista droga każdej postaci. Z tego powodu przed rozpoczęciem rozgrywki należy zapamiętać dwie ważne wskazówki, by móc w pełni cieszyć się grą. Wybierający grę solo mogą pominąć ten paragraf.

CZYTAJ WSZYSTKO NA GŁOS!

Gracze będą podawać sobie urządzenie, rozgrywając po kolei swoje tury. Graczowi mogłoby być łatwiej rozegrać swoją turę, po cichu czytając, co dzieje się z jego postacią, po czym w skrócie opowiedzieć o podjętych decyzjach pozostałym obecnym przy stole. Nie róbcie tego! Każdy gracz powinien czytać na głos wszystko, co napotka podczas swojej tury. Gra została napisana i zaprojektowana tak, by cieszyć się nią jako całością. Jeśli wszyscy gracze nie mają szansy w pełni doświadczyć każdej tury, przegapią ważne momenty, wskazówki i elementy fabuły, co może prowadzić do gorszej i wykluczającej rozgrywki dla wszystkich obecnych. **Mrok Orleanu** jest kooperacyjną opowieścią zaprojektowaną do przeżywania wspólnie.

GRAJ W CICHYM MIEJSCU!

Ponieważ wszystko ma być czytane na głos, granie w głośnym lub zatłoczonym miejscu jest stanowczo odradzane. Krzyczenie, by zostać usłyszanym, czy wysiłanie się, by usłyszeć, co jest akurat mówione, będzie frustrującym i przykrym doświadczeniem. Pomyślcie o **Mroku Orleanu** jak o ulubionym serialu: nie chcielibyście oglądać najnowszego odcinka w zatłoczonym pomieszczeniu, gdzie będziecie słyszeć tylko co drugie słowo. Można by od tego oszaleć! A więc by zapewnić najlepsze warunki, polecamy grać w stosunkowo cichym miejscu.



FIGURKI NPC

Te figurki przedstawiają wyjątkowo ważne postacie niezależne (non-player characters: NPC).



ZNACZNIKI NPC

Symbolizują postacie niezależne, które nie mają swojej figurki.



KARTY OPOWIEŚCI

Te karty tworzą talię opowieści. Każda karta jest unikalna i oznaczona numerem.



KARTY JEDNORAZOWE

Te karty tworzą talię kart jednorazowych. Są oznaczone numerami; karta może występować w kilku identycznych egzemplarzach o tym samym numerze.

APLIKACJA

Do gry potrzebna jest bezpłatna aplikacja, którą należy pobrać ze sklepu Apple App Store, Google Play lub Steam. Aplikację wystarczy zainstalować na jednym urządzeniu z aparatem. Gra bez niej jest niemożliwa. Po pobraniu aplikacji połączenie z Internetem jest wymagane tylko podczas aktualizacji i pobierania scenariuszy.

KOMPONENTY



FIGURKI POSTACI

Każda grywalna postać ma unikatową figurkę.



PLANSZE POSTACI

Każda postać ma swoją planszę. Przede wszystkim pokazuje ona aktualny poziom umiejętności danej postaci. Znajduje się na niej także wyznaczone miejsce służące do przechowywania komponentów przynależących do postaci i generalnie służy za bazę do organizacji osobistej przestrzeni każdego gracza.

KARTY ZDOLNOŚCI

Każda postać ma dostęp do unikalnej talii kart zdolności.



ZNACZNIKI UMIEJĘTNOŚCI

Te znaczniki oznaczają umiejętności na planszach postaci. Występują w czterech odrębnych kolorach odpowiadających czterem umiejętnościom postaci.



ZNACZNIKI POSTACI

Każdy gracz otrzymuje zestaw znaczników postaci w kolorze swojej postaci.

GENERYCZNE ZNACZNIKI MIEJSC KLUCZOWYCH



ZNACZNIK FINAŁU



KOŚCI GŁÓWNE

Każdy gracz otrzymuje 2 kości główne w kolorze swojej postaci.



KOŚCI WYSILKU

Każdy gracz otrzymuje 3 kości wysiłku w kolorze swojej postaci.

PLANSZA MIASTA

Główna plansza używana do ruchu i eksploracji. Przedstawia centrum Nowego Orleanu, a powiększony obszar wskazuje sławną Dzielnicę Francuską. Znaczniki miejsc kluczowych oraz lokacji będą kładzione na tej planszy.



KARTY LOKACJI

Karty lokacji przedstawiają powiększone widoki lokacji odwiedzanych przez graczy, a szczegółowa ilustracja może dostarczyć wizualnych wskazówek. To na tych kartach kładzie się znaczniki miejsc kluczowych, z którymi gracze wchodzi w interakcje.



ŻETONY DOŚWIADCZENIA

Symbolizują doświadczenie zdobywane przez postacie. Duże żetony mają wartość 5.



ZNACZNIKI LOKACJI

Używane do oznaczania lokacji na planszy miasta.

Używane do oznaczania miejsc kluczowych niebędących NPC.

Używany do oznaczania miejsca kluczowego, które rozpoczyna finał scenariusza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieście planszę miasta na środku obszaru gry.
- 2 Obok planszy miasta połóżcie talie kart opowieści, kart jednorazowych i kart lokacji rewersami do góry.
- 3 Obok planszy miasta stwórzcie pulę zawierającą żetony doświadczenia, znaczniki umiejętności, znaczniki lokacji, generyczne znaczniki miejsc kluczowych oraz znacznik finału.

WAŻNE: Przechowujcie znaczniki NPC oraz figurki NPC we wkładce w pudełku, aby łatwiej było je znaleźć i zidentyfikować.

- 4 Uruchomcie aplikację i wybierzcie kampanię, w którą będziecie grać.
- 5 Wybierzcie preferowane ustawienia, w tym poziom **presji czasu**.
- 6 Postępujcie zgodnie z instrukcjami w aplikacji, aby zakończyć przygotowanie do gry.

Jesteście już gotowi, by eksplorować mroczny Orlean!



WYPOSAŻENIE ZESPOŁU

Ten specjalny obszar powinien zostać utworzony w pobliżu planszy miasta, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. W tym miejscu przechowywane są karty opowieści i żetony doświadczenia do wspólnego użytku.



KARTY OPOWIEŚCI

Karty jednorazowe zawsze należą wyłącznie do danej postaci. Jednak gdy gracz otrzymuje nową kartę opowieści, aplikacja informuje go, czy karta powinna zostać umieszczona w wyposażeniu osobistym postaci, czy w wyposażeniu zespołu.

Karty w wyposażeniu zespołu są wspólne i może ich używać każdy gracz.

ŻETONY DOŚWIADCZENIA

Większość żetonów doświadczenia zdobytych podczas rozgrywki trafia do wspólnej puli w wyposażeniu zespołu. Zgromadzone doświadczenie jest rozdzielane po równo pomiędzy wszystkich graczy podczas przerw (patrz str. 20).

POSTACIE GRACZY I OBSZAR GRY

W ramach przygotowania w aplikacji każdy gracz wybiera do gry jedną z czterech postaci. Gracze muszą zapoznać się z każdą z postaci, czytając krótkie wprowadzenie umieszczone z tyłu każdej planszy postaci.

Gracze nie będą mogli zmieniać postaci w trakcie kampanii ani ich dodawać lub usuwać pomiędzy scenariuszami. Wybrane na początku kampanii postacie będą tymi, które zakończą historię!

WAŻNE: Grając w trybie solo, gracz musi wybrać co najmniej dwie postacie. Zapewnia to równowagę i spójność narracyjną. Ogólnie nie ma nic złego w tym, że jeden gracz kontroluje kilka postaci.

Każda postać ma swój własny spersonalizowany zestaw komponentów:

- 1 plansza postaci
- 2 talia kart zdolności
- 3 2 kości główne i 3 kości wysiłku
- 4 znaczniki postaci

Nad planszą postaci umieść znaczniki postaci, wyczerpane kości wysiłku i wszystkie pozostałe karty zdolności w stosie rewersem do góry.

Powyżej torów umiejętności umieść kości główne każdego gracza, dostępne kości wysiłku i otrzymane indywidualnie żetony doświadczenia.



Po lewej stronie planszy postaci umieść awersiem do góry karty opowieści i jednorazowe należące do tej postaci, są one jawne, ale tylko dany gracz może ich używać.

Wskazówka: Wszystkie komponenty są oznaczone kolorami, ale poza tym dość podobne, z wyjątkiem kart zdolności, które są unikalne dla każdej postaci.

Każda postać ma cztery tory umiejętności. Jej aktualne umiejętności są oznaczane przez umieszczenie odpowiednich znaczników umiejętności zgodnie z instrukcjami w aplikacji.

Po prawej stronie planszy postaci umieść awersiem do góry wszystkie odblokowane karty zdolności.

UMIEJĘTNOŚCI I ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda postać ma poniższe **umiejętności**, określone przez położenie odpowiednich znaczników umiejętności na swojej planszy postaci.



TALENT

Śledztwo, obserwacja i zwinność.



WALKA

Atak i obrona.



ARKANA

Rzucanie zaklęć i wiedza tajemna.



CHARYZMA

Charyzma i komunikacja, które często decydują, ile pytań postać może zadać podczas swojej tury.

Każdy gracz rozpoczyna grę z trzema znacznikami umiejętności na każdym torze. W trakcie gry znaczniki umiejętności mogą być dodawane lub zabierane z toru, jednak **gracz nigdy nie może mieć mniej niż jeden znacznik umiejętności ani więcej niż cztery znaczniki umiejętności na danym torze**.



ULEPSZANIE

OSŁABIANIE

PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW UMIEJĘTNOŚCI

Znaczniki umiejętności mogą być przesuwane wzdłuż swoich torów w wyniku różnych działań: wyników testów, zdolności postaci oraz poprzez ulepszanie umiejętności podczas przerw. Przesuwanie znaczników w lewo nazywa się **ulepszaniem**, zaś przesuwanie ich w prawo nazywa się **osłabianiem**.

OBOWIĄZKOWY RUCH ZNACZNIKA

Aplikacja może polecić wam przesunięcie znaczników umiejętności za pomocą następujących symboli:



Symbole te zawsze dotyczą znaczników najbardziej na prawo (najsłabszych).

Jeśli znacznik umiejętności jest kolorowy, oznacza to ruch na konkretnym torze umiejętności (na przykład kolor czerwony odpowiada torowi **walki**). Jeśli znacznik umiejętności jest biały, można wybrać dowolny tor.

Niebieskie strzałki skierowane w lewo oznaczają, że należy **ulepszyć** wskazany znacznik umiejętności, podczas gdy **czerwone strzałki skierowane w prawo** oznaczają, że należy **osłabić** wskazany znacznik umiejętności. Liczba pokazanych strzałek określa liczbę wymaganych ruchów.

ULEPSZANIE UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności można ulepszać podczas **przerw**, wydając żetony doświadczenia, aby przesunąć dowolne znaczniki umiejętności o jedno pole w lewo.

Koszt przesunięcia znacznika umiejętności zależy od tego, na jakie pole przesuwana się znacznik:

- ✦ Na pola 1, 2, 3, 4, 5 lub 6: 4 doświadczenia.
- ✦ Na pola 7, 8 lub 9: 3 doświadczenia.
- ✦ Na pola 10 i 11: 2 doświadczenia.
- ✦ Położenie nowego znacznika na pole 12 kosztuje 2 doświadczenia.

PRZESUWAJĄC ZNACZNIKI, NALEŻY PRZESTRZEGAĆ NASTĘPUJĄCYCH ZASAD:

1. Na danym polu może znajdować się tylko **1 znacznik umiejętności** naraz.
2. Kiedy znacznik miałby ruszyć się na zajęte pole, nie przesuwajcie go. **Zamiast tego** przesuniecie **kolejny znacznik, licząc od prawej strony** (drugi znacznik na torze od prawej). Powtórzcie według potrzeby z trzecim znacznikiem itd., aż możliwy będzie ruch znacznikiem na wolne pole. Jeżeli żaden znacznik w wymaganym kolorze nie może wykonać dozwolonego ruchu, ten ruch przepada.



***Przykład:** Przesunięcie skrajnego prawego znacznika 3 razy w lewo skutkowałoby położeniem go na zajętych polu, więc*

przesuwa się on tylko 2 razy w lewo, zaś trzeci ruch wykonywany jest zamiast tego kolejnym znacznikiem na torze.

3. W przypadku gdyby **skrajny prawy** znacznik kiedykolwiek miał spaść z prawej strony swojego toru, usuń ten znacznik i umieść go z powrotem we wspólnej puli. Od teraz gracz będzie miał o jeden znacznik mniej na tym torze umiejętności (znaczniki można dokupić podczas przerw).
4. Jeśli **skrajny lewy** znacznik znajduje się na skrajnym lewym polu, nie można go już dalej ulepszać.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda postać ma swój unikalny zestaw zdolności zawartych na kartach zdolności. Ich szata graficzna pozwala łatwo odróżnić każdy zestaw kart zdolności od pozostałych.



ODBLOKOWYWANIE ZDOLNOŚCI

Dopóki zdolności nie zostaną **odblokowane**, nie biorą udziału w grze i nie wpływają w żaden sposób na rozgrywkę. Odblokowywanie następuje jedynie podczas **przerw**.

Gracze mogą odblokować dowolną **dostępną** kartę zdolności, płacąc podany koszt **3 żetonów doświadczenia** oraz **odrzucając inną dostępną, zablokowaną kartę zdolności**. Po odblokowaniu karty umieść ją po prawej stronie planszy postaci. Odrzucona karta jest trwale usuwana z gry, a pozostałe zablokowane karty są umieszczane z powrotem w talii kart zdolności i mogą być odblokowane podczas przyszłych przerw.

DOSTĘPNOŚĆ ZDOLNOŚCI

Symbol w rogu rewersu karty pokazuje, **kiedy** karta jest po raz pierwszy dostępna do odblokowania.

✦ **S:** Startowa zdolność – Na początku kampanii zostaniesz poproszony o wybranie i odblokowanie jednej zdolności z zestawu początkowych kart. Pozostałe niewybrane zdolności trafiają do puli dostępnych zdolności, które można odblokować tak samo jak każdą inną zdolność podczas przerw.

✦ **1–3:** Zdolności, które są dostępne dopiero po dotarciu do scenariusza o podanym numerze. Dla przykładu karty oznaczone liczbą 2 będą dostępne do odblokowania dopiero w scenariuszu 2 lub później. Nie są one dostępne podczas scenariusza 1.

ELEMENTY KART ZDOLNOŚCI



UŻYWANIE ODBLOKOWANYCH ZDOLNOŚCI

Postacie mogą wykorzystywać swoje zdolności, aby pokonywać wyzwania napotykane w trakcie opowieści. Większość z nich wpływa na testy umiejętności.

- ✦ Tylko aktywny gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, może używać zdolności. Wyjątkiem są zdolności oznaczone symbolem , które nie mają tego ograniczenia.
- ✦ Zdolności postaci mogą być używane razem z efektami jednorazowych kart przedmiotów, jednak każdy efekt musi zostać w całości rozpatrzony, zanim kolejny może zadziałać.
- ✦ Efekty mogą być używane w dowolnej kolejności z uwzględnieniem poniższych ograniczeń:
 - ✦ Zdolności oznaczone symbolem  muszą być użyte przed rzutem.
 - ✦ Efekty powodujące fizyczną manipulację kośćmi (przerzuty, dodatkowe rzuty, ustawianie różnych wyników) muszą zostać użyte i rozegrane w całości, zanim gracz będą mogli rozpatrzyć wszelkie efekty oparte na ostatecznym wyniku rzutu kośćmi.

- ✦ Każdej zdolności można użyć tylko raz na test lub warunek jej wywołania.
- ✦ Gdy wynik kilku połączonych efektów jest niejasny, wybierzcie rozwiązanie najkorzystniejsze dla graczy.

RAZ NA SCENARIUSZ LUB PRZERWĘ

Niektóre karty są opisane: „Raz na scenariusz”. Taką kartę po użyciu należy odwrócić. Nie może zostać ponownie użyta podczas tego scenariusza (stanie się ponownie dostępna na początku kolejnego). Tak samo należy postąpić ze zdolnościami opisanymi „Raz na przerwę”, które stają się ponownie dostępne po kolejnej przerwie.

ZDOLNOŚCI W KOOPERACJI

Normalnie jedynie aktywny gracz może używać zdolności swojej postaci. Jednak zdolności nieaktywnych graczy oznaczone symbolem  mogą zostać uruchomione podczas tury innego gracza. Niektóre z nich przynoszą korzyść jedynie właścicielowi zdolności, podczas gdy inne konkretnie opisują, w jaki sposób mogą skorzystać z nich pozostałe postacie.

UŻYWANIE PRZED RZUTEM

Na niektórych kartach zdolności i kartach jednorazowych znajduje się symbol . Oznacza, że decyzję o użyciu ich efektu należy podjąć, zanim gracz wykona rzut kośćmi.

KARTY PRZEDMIOTÓW

W grze występują dwa rodzaje kart przedmiotów: karty opowieści i karty jednorazowego użytku.

KARTY OPOWIEŚCI



Te karty reprezentują różne przedmioty ważne dla historii, takie jak dowody z miejsca zbrodni. Nie dają żadnych efektów, ale można je zeskanować. Można je rozpoznać po numerze i następującym symbolu: . Karty opowieści zazwyczaj trafiają do wspólnego wyposażenia zespołu, jednak czasami zgodnie z instrukcjami w aplikacji trafiają do osobistego wyposażenia postaci.

Te nieliczne karty opowieści, które trafią do osobistego wyposażenia **nie mogą** być wymieniane między postaciami.

KARTY JEDNORAZOWE



Te karty reprezentują różne przedmioty, w które postacie mogą się wyposażać, aby wspomóc się w śledztwie. Można je rozpoznać po numerze i następującym symbolu: . Każdą z tych kart można zeskanować, ale każda ma też swój efekt, co umożliwia używanie ich na dwa sposoby.

Karty jednorazowe **zawsze** umieszcza się w osobistym wyposażeniu postaci. Mogą być wymieniane między postaciami w dowolnym momencie, o ile obie postacie znajdują się w tej samej **lokacji**.

UŻYWANIE EFEKTÓW KART JEDNORAZOWYCH
Każda karta jednorazowa ma wydrukowany efekt, który może być użyty w odpowiednim momencie podczas tury gracza (w większości przypadków nawet po zobaczeniu wyników rzutu kośćmi). Należy przestrzegać następujących zasad:

- ✦ Kartę jednorazową używaną dla wydrukowanego efektu należy natychmiast odrzucić i zwrócić do talii kart jednorazowych.
- ✦ Jedynie aktywny gracz aktualnie rozgrywający swoją turę może używać swoich kart jednorazowych. Pamiętajcie jednak, że można je wymieniać, przebywając w tej samej lokacji.
- ✦ Efekty kart jednorazowych mogą być używane wraz ze zdolnościami postaci, ale każdy efekt musi zostać całkowicie rozpatrzony, zanim kolejny będzie mógł zadziałać.
- ✦ Podczas tego samego zdarzenia można użyć dowolnej liczby kart jednorazowych.

✦ Gdy wynik użycia kilku efektów kart jednorazowych jest niejasny, wybierzcie rozwiązanie najkorzystniejsze dla graczy.

✦ Efekty mogą być używane w dowolnej kolejności z uwzględnieniem poniższych ograniczeń:

✦ Karty jednorazowe oznaczone symbolem  muszą być użyte przed rzutem.

✦ Efekty powodujące fizyczną manipulację kośćmi (przerzuty, dodatkowe rzuty, ustawianie różnych wyników) muszą zostać użyte i rozegrane w całości, zanim gracze będą mogli rozpatrzyć wszelkie efekty oparte na ostatecznym wyniku rzutu kośćmi.

OGRANICZONA LICZBA KART JEDNORAZOWYCH

Większość kart jednorazowych występuje w kilku kopiach. Może się jednak zdarzyć, że graczowi polecono wyciągnąć kartę, a w talii nie ma już żadnej, gdyż wszystkie znajdują się w posiadaniu graczy. W tym przypadku karta przepada. Z tego powodu zachęca się graczy do używania posiadanych kart jednorazowych zamiast gromadzenia ich.

WAŻNE POJĘCIA

W dalszej części znajduje się kilka ważnych pojęć, które wymagają wyjaśnienia.

MIEJSCA KLUCZOWE

Rozmaite elementy świata, z którymi postacie mogą wchodzić w interakcje, oznaczone są jako **miejsca kluczowe**. Reprezentują wszystko, na co mogą natknąć się postacie, jak osoby, z którymi mogą porozmawiać, osobne przedmioty, które mogą oglądać, lub całe pomieszczenia, które mogą zbadać.

Miejsca kluczowe mają swoje odpowiedniki zarówno na stole (znaczniki i figurki NPC), jak i w aplikacji. Znaczniki i figurki działają w ten sam sposób: pojęcie „miejsca kluczowego” może dotyczyć obu.

Znaczniki miejsc kluczowych dzielą się na cztery typy, wszystkie w kształcie sześciokątów. Różnią się one narracyjną funkcją:



Znacznik finału: To pojedynczy specjalny znacznik. To miejsce kluczowe wyznacza początek finału scenariusza. Grafika jest taka sama po obu stronach.



Znaczniki NPC: Te znaczniki są dwustronne i symbolizują konkretne postacie niezależne. Każdy ma numer identyfikacyjny po jednej stronie i portret NPC po drugiej.



Figurki NPC: Niektórzy ważni NPC zamiast przez znaczniki są reprezentowani przez figurki. Tak jak znaczniki NPC mają unikalne numery umieszczone na spodzie podstawek w celu identyfikacji.



Generyczne znaczniki miejsc kluczowych: Te znaczniki reprezentują pozostałe miejsca kluczowe niebędące NPC. Grafika jest taka sama po obu stronach.

LOKACJA

W grze występują dwa rodzaje lokacji. Obie działają w ten sam sposób i pojęcie „lokacja” dotyczy wszystkich. To pojęcie jest istotne, ponieważ postacie mogą pomagać sobie nawzajem tylko wtedy, gdy znajdują się w tej samej lokacji.



Znaczniki lokacji: Znaczniki lokacji kładzie się wyłącznie na planszy miasta. Symbolizują one lokacje, które gracze mogą odwiedzać, i łączą planszę miasta z kartami lokacji. Te znaczniki mają dwie różne strony: nieodkrytą i odkrytą.



Lokacja na planszy miasta: Jest ona reprezentowana przez pojedynczy **znacznik miejsca kluczowego** (dowolnego typu) umieszczony bezpośrednio na planszy miasta. Postać znajduje się w danej lokacji, jeśli jej figurka stoi obok tego miejsca kluczowego.

Lokacja na kartach: Taka lokacja składa się z jednej lub więcej kart lokacji z położonymi na wierzchu znacznikami miejsca kluczowego. Postać znajduje się w lokacji, jeśli jej figurka stoi obok dowolnego miejsca kluczowego na którejkolwiek z kart danej lokacji.



Na każdej karcie lokacji znajduje się jej nazwa. Niektóre lokacje składają się z kilku kart lokacji, z tego powodu nazwa może się powtarzać. Kiedy zostaniecie poproszeni o wyłożenie kart lokacji, umieśćcie je w dogodnym dla graczy miejscu. Karty należące do tej samej lokacji muszą być umieszczone obok siebie, tak jak wskazuje aplikacja.



***Przykład:** Dwie postacie stoją na dwóch różnych kartach lokacji, ale przyjmuje się, że znajdują się w tej samej lokacji.*

TROPY



Za każdym razem, gdy ujawniane są ważne nowe informacje, takie jak fakt dotyczący tajemniczej przeszłości NPC lub tożsamość nieznanego stronnictwa, gracze otrzymają wiadomość oznaczoną symbolem tropu. To zazwyczaj oznacza, że odblokowane zostały nowe pytania, ale niekoniecznie w miejscu kluczowym, w którym aktualnie znajdują się postacie!



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają tury po kolei zgodnie z poleceniami w aplikacji, przekazując urządzenie następnemu graczowi z początkiem kolejnej tury. Podczas swojej tury gracz nazywany jest **aktywnym graczem**. **Wszystkie informacje prezentowane w aplikacji są ogólnodostępne i muszą być odczytane na głos pozostałym graczom!** Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur aż do momentu dotarcia do **finału** scenariusza, co wywołuje jego zakończenie. Aplikacja bardzo wyraźnie wyjaśni, jak czytać finał i kiedy scenariusz się kończy, więc nie martwcie się, jeśli na początku nie jest to jasne!

Podczas swojej tury wykonaj po kolei następujące kroki:

1. **Odśwież** 1 kość wysiłku (obowiązkowo, jeśli to możliwe).
2. **Zeskanuj** karty przedmiotów (opcjonalnie).
3. Wejdź w **interakcję** z miejscem kluczowym (obowiązkowo).

1. ODŚWIEŻ 1 KOŚĆ WYSIŁKU (OBOWIĄZKOWO)

Na początku swojej tury **odśwież** jedną z kości wysiłku, umieszczając ją na swojej planszy postaci. Jeśli wszystkie 3 kości wysiłku są już w tym momencie **dostępne**, pominię ten krok.

2. ZESKANUJ KARTY PRZEDMIOTÓW (OPCJONALNIE)

Wybierz kartę przedmiotu (z osobistego wyposażenia twojej postaci lub z wyposażenia zespołu) i zeskanuj ją. Nie możesz jednak skanować kart przedmiotów z wyposażenia innych postaci. W widoku planszy miasta w aplikacji kliknij symbol skanowania w lewym górnym rogu ekranu. Następnie skieruj aparat na kod QR, aby go zeskanować. Możesz skanować zarówno karty opowieści, jak i karty jednorazowe.



KOŚCI WYSIŁKU

Każda postać ma 3 kości wysiłku w swoim kolorze. Kości wysiłku są reprezentowane przez symbol . Kości wysiłku i kości główne nieco różnią się możliwymi wynikami. Najbardziej zauważalną różnicą jest wynik „dodatkowy sukces”  na kości wysiłku.



DOSTĘPNE, WYCZERPANE I ODŚWIEŻANIE

Dostępne: Tylko dostępne kości wysiłku – te umieszczone na planszy postaci gracza – mogą zostać użyte do rzutu w teście.

Wyczerpane: Wyczerpane kości wysiłku umieszczane są obok planszy postaci gracza i nie mogą być używane w teście. Kości wysiłku wyczerpują się natychmiast po użyciu w teście.

Odświeżanie: Wyczerpane kości wysiłku stają się dostępne, gdy zostaną odświeżone. Aby odświeżyć wyczerpaną kość wysiłku, przenieś ją z powrotem na planszę postaci.

Odświeżanie może wystąpić z kilku powodów, w tym:

- ✦ automatycznego odświeżania kości na początku tury gracza;
- ✦ bezpośredniej instrukcji odświeżenia kości;
- ✦ zdolności postaci;
- ✦ efektów kart jednorazowych.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności wykonuje się w przypadku próby zrobienia czegoś, co niekoniecznie się uda. Kiedy wybierasz test umiejętności w aplikacji, wiesz, co próbujesz osiągnąć i jakiej umiejętności będziesz używać, jednak nie będziesz znać trudności testu ani dokładnych możliwych wyników – trzeba to wywnioskować z opisu.

Istnieją cztery główne rodzaje testów, z których każdy wystawia na próbę określoną umiejętność postaci:



TALENT



WALKA



ARKANA



CHARYZMA

Istnieją również następujące warianty wspomnianych wcześniej testów:



TEST ŚLEDZTWA

Szczególny typ testu talentu zwykle stosowany podczas badania miejsca zbrodni. Sukcesy wskazują, ile działań „śledztwo” możesz wykonać bezpośrednio po teście.



TEST PRZESŁUCHANIA

Szczególny typ testu charyzmy spotykany podczas interakcji z NPC. Liczba sukcesów wpływa na to, ile pytań możesz zadać podczas jednej tury.



TESTY KUMULATYWNE

Te testy działają tak samo jak zwykle testy talentu, walki, arkanów i charyzmy, z wyjątkiem wyników. Sukcesy w teście kumulatywnym mogą gromadzić się z tury na turę i dlatego mogą być wykonywane wielokrotnie, aż do osiągnięcia określonego progu zsumowanych sukcesów. Osiągnięcie tego progu spowoduje zakończenie interakcji, uniemożliwiając dalsze próby. Dla przykładu kopania dziury nie mierzy się binarnym wynikiem sukcesu i porażki, lecz miarą osiągniętego postępu w drodze do dna.

Niektóre zdolności postaci oraz karty jednorazowe wpływają tylko na testy określonej umiejętności lub konkretny wariant testu. Jeśli zdolność lub karta wymienia konkretną umiejętność, ich efekt można wykorzystać do zwyczajnych testów tej umiejętności oraz wszystkich jej wariantów. Na przykład zdolności wpływające na charyzmę mogą być używane do testów przesłuchania i testów kumulatywnych charyzmy, a także do zwyczajnych testów charyzmy.

Z drugiej strony efekty związane z konkretnym wariantem testu nie mogą być wykorzystane w innych testach. Dla przykładu zdolność, która wpływa konkretnie na test przesłuchania, nie może być używana do testów charyzmy innych niż test przesłuchania.

WYBÓR I RZUT KOŚCMI

Po wybraniu testu wykonuje się rzut, aby określić, jak dobrze postać sobie poradziła.



Gracze **obowiązkowo** używają **kości głównych swojej postaci** w każdym teście. Kości główne reprezentuje symbol . Oprócz rzutu kośćmi głównymi gracze mogą opcjonalnie wybrać rzut dowolną liczbą swoich **dostępnych kości wysiłku**.

Dodatkowo zgodnie z zasadami **kooperacji opisanymi w późniejszej sekcji (str. 19)** inne postacie znajdujące się w tej samej lokacji mogą użyć swoich dostępnych kości wysiłku graczowi wykonującemu test umiejętności. Jest to opcjonalne i zależy od graczy.

Liczba kości wysiłku, którymi można rzucić podczas pojedynczego testu, nie jest ograniczona.

WYNIKI NA KOŚCIACH

Ta gra zawiera następujące wyniki na kościach:

- ① **WYNIKI LICZBOWE:** Są to wyniki na kościach, które pokazują cyfrę. Ich wartości składają się na sumę rzutu. Niektóre zdolności mogą odnosić się do „wyników liczbowych” i dotyczyć tylko tych wyników rzutu kośćmi.

- ★ **WYNIK RZUTU – GWIAZDA:** Zarówno na kościach głównych, jak i kościach wysiłku znajduje się gwiazda. Domyślnie jej wartość wynosi 0 (zero), ale różne zdolności postaci i efekty kart jednorazowych mogą modyfikować i korzystać z wyniku gwiazdy, nadając mu wartość i wywołując różne efekty.

WYNIK RZUTU – DODATKOWY SUKCES:

Każda kość wysiłku ma jeden wynik „dodatkový sukces”. Jest wartý 0 przy obliczaniu sumy rzutu, ale dodaje 1 sukces do całkowitej liczby sukcesów.

ZDOLNOŚCI POSTACI I KARTY JEDNORAZOWE

Gracze mają wpływ na wyniki testów w różnych momentach, korzystając ze zdolności postaci oraz efektów kart jednorazowych.

PRIORYTET EFEKTÓW

Pamiętaj, że efekty oznaczone symbolem  muszą być użyte w pierwszej kolejności. Następnie wszystkie efekty powodujące fizyczną modyfikację kości (rzucanie dodatkowymi kośćmi, przerzuty i zmiany wyników na kościach) muszą zostać użyte i rozegrane w całości, zanim ostateczny wynik rzutu zostanie użyty do aktywowania pozostałych efektów.

PRZERZUTY

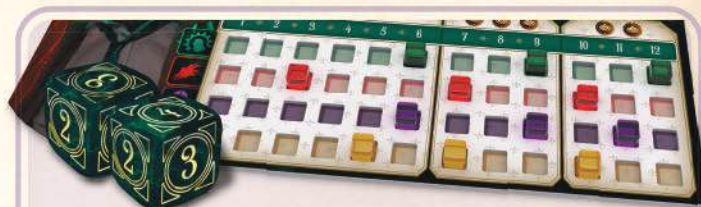
Zarówno karty zdolności, jak i karty jednorazowe mogą dać możliwość ponownego rzutu. Zawsze gdy efekt pozwala na przerzucenie kilku kości, wszystkie one muszą zostać przerzucone w tym samym momencie – nie pojedynczo.

OKREŚLANIE WYNIKU – SUMA RZUTU I SUKCESY

Po rzucie kośćmi i wywołaniu wszystkich pożądaných efektów zsumuj wyniki, aby uzyskać **sumę rzutu**. Następnie porównaj tę **sumę rzutu** z pozycjami znaczników umiejętności na torze testowanej umiejętności postaci. Za każdy znajdujący się na testowanym torze znacznik umiejętności, którego wartość jest **mniejsza lub równa** sumie rzutu, uzyskuje się **1 sukces** .

Liczba uzyskanych sukcesów może być dodatkowo modyfikowana przez różne zdolności postaci, karty jednorazowe oraz przez wyniki „dodatkový sukces” . Sukces bez względu na źródło jest reprezentowany przez symbol .

Po określeniu ostatecznej liczby sukcesów wprowadź ją do aplikacji i potwierdź. Popchnie to fabułę do przodu i ujawni skutki podjętej próby. Testy mogą mieć wiele różnych rezultatów w zależności od liczby osiągniętych sukcesów.



Przykład: Zuzanna wykonuje test umiejętności walki i wyrzuca 7. Sprawdza, ile znaczników na jej torze walki jest na pozycjach 7 i mniejszych. Na tym torze znaczniki leżą na pozycjach 3, 7 i 10. 2 znaczniki znajdują się na pozycjach 7 i mniejszych, więc Zuzanna zyskuje 2 .

SKANOWANIE KART PRZEDMIOTÓW



Gracze często mają możliwość zeskanowania swoich kart przedmiotów. Można skanować zarówno karty jednorazowe, jak i karty opowieści pochodzące albo z osobistego wyposażenia aktywnego gracza, albo ze wspólnego wyposażenia zespołu. Gracz **nie może** skanować przedmiotów z wyposażenia osobistego innej postaci.

Większość okazji do skanowania jest zależna od sytuacji. Gracze będą musieli posłużyć się własnym osądem, aby zdecydować, który przedmiot może pasować do danej sytuacji lub rozwiązać przedstawiony problem. W zależności od kontekstu złe decyzje dotyczące skanowania mogą prowadzić do utraty kart przedmiotów.

Pamiętajcie, że jeżeli nie jest to wymagane przez narrację w aplikacji, samo zeskanowanie przedmiotu nie oznacza konieczności jego odrzucenia.

INTERAKCJE



Interakcje pozwalają postaciom wykonać akcję bez testu umiejętności. Mogą to być czynności takie jak przyjrzenie się czemuś uważniej, otwarcie drzwi, podniesienie czegoś lub zadanie NPC pytania bez konieczności przeprowadzenia wcześniej testu przesłuchania. Weźcie pod uwagę, że w konsekwencji tych interakcji mogą zostać wywołane testy. Nic nie powstrzyma was przed wejściem do mrocznej komnaty, ale akt ten może prowadzić do trudnego spotkania.

ZAKUPY



W niektórych miejscach kluczowych gracze mogą mieć możliwość zakupu przedmiotów. Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie wszystkich przedmiotów, które można zakupić. Zazwyczaj każdy przedmiot kosztuje 1 kartę pieniędzy.

Aby kupić wyświetloną kartę, należy odrzucić 1 kartę pieniędzy  i dodać wybrany przedmiot do osobistego wyposażenia postaci (aplikacja poprowadzi graczy przez ten proces).

Gracz może dokonać dowolnej liczby zakupów, dopóki postaci nie zabraknie gotówki lub sklep nie wyprzeda całego towaru. Jeśli fizyczny limit kopii karty uniemożliwia finalizację wymiany, możesz odzyskać kartę pieniędzy, którą próbowałeś wymienić.



PYTANIA



Opcje pytań są odblokowywane przez **test przesłuchania**, a liczba pytań, które można zadać NPC, jest określana przez liczbę sukcesów w tym teście.

Liczba dostępnych pytań zostanie wyświetlona na ekranie w następującym oknie:

Pozostałe pytania (3)

Pytania są kluczową metodą pozyskiwania nowych informacji. Bardzo często nowe pytania będą się odblokowywać wraz z tym, jak gracze będą odkrywać **tropy**.

Kiedy NPC otrzyma pytanie, udzieli na nie odpowiedzi. Zawsze gdy NPC wydaje się ostrożny w swojej odpowiedzi, gracze dostaną do wyboru trzy opcje kontynuacji rozmowy:

- ✦ **Zachęć:** Postaraj się w życzliwy sposób nakłonić NPC, by wyjawiał więcej informacji.
- ✦ **Zastrasz:** Spróbuj zmusić NPC do wyjawienia więcej informacji.
- ✦ **Porzuć temat:** Zakończ dane pytanie.

Wybór właściwego podejścia do każdego NPC jest kluczowy, a gracze – aby odkryć dalsze informacje – muszą wybrać najbardziej odpowiednie podejście na podstawie kontekstu. Należy wziąć pod uwagę, czy NPC jest agresywny, czy przyjazny, relację postaci z tym NPC oraz to, czy podczas początkowej odpowiedzi wydawał się mówić prawdę, czy kłamać. Bądźcie świadomi faktu, że jedno podejście może nie być uniwersalne dla wszystkich pytań skierowanych do danego NPC; **zachęcanie** może być dobrym podejściem do tematów, w których NPC czuje się komfortowo, ale w innych przypadkach **zastraszanie** może zadziałać lepiej.

Należy zauważyć, że w zależności od kontekstu interpretacja konkretnej metody może znacznie się różnić. Jeśli postaci przepytują bandytę, którego właśnie pobili za atak na nich, zastraszanie może przerodzić się w tortury. Podczas rozmowy z miłą starszą panią zastraszaniem może być zadawanie stanowczych i nieprzyjemnych pytań w nietaktowny i uporczywy sposób, a nie dosłowne chwycenie jej za kołnierz.

Jeśli wybieriecie niewłaściwe podejście, NPC zatrzymają część informacji dla siebie. Ponieważ to samo pytanie nie może być powtórzone w tej samej turze, gracze będą mieć możliwość ponownego zadania pytań w kolejnych turach, wybierając inne podejście. Takie **spalone pytania** są oznaczone unikalnym symbolem dialogu . Uwaga: Niektórzy niewspółpracujący NPC mogą przerwać rozmowę, jeśli wybieriecie niewłaściwe podejście, a powtórzone próby mogą ich zniechęcić do tego stopnia, że nie będą chcieli już więcej rozmawiać, chyba że zostaną udobruchani. Niektórzy NPC mogą po prostu odejść, przez co gracze stracą do nich dostęp!

RODZAJE PYTAŃ

Są cztery rodzaje pytań.

- ✦  **Niezadane pytania:** To pytania jeszcze niezadane NPC.
- ✦  **Odblokowanie pytania:** To pytania, które zostały odblokowane, zwykle dzięki odkryciu **tropu**. Podobnie jak niezadane pytania te pytania jeszcze nie zostały zadane NPC.
- ✦  **Zadane pytania:** Gdy NPC odpowie na jakieś pytanie, jego symbol zostanie wyszarzony. Gracz na ogół może zadać to pytanie ponownie, jeśli chce, choć NPC poda tę samą odpowiedź.
- ✦  **Spalone pytania:** Jeśli gracz wybrał w pytaniu niewłaściwe podejście, symbol stanie się czerwony. Wskazuje to, że pytanie prawdopodobnie należy zadać ponownie, jednak tym razem gracz powinien wybrać inną metodę. Na przykład, jeśli gracz myślał, że NPC kłamał, i niepoprawnie postanowił go **zastraszyć**, symbol tego pytania stałby się czerwony. W kolejnych turach gracze mogliby zadać to pytanie ponownie i tym razem **zachęcić** tego NPC do współpracy. W większości przypadków zmiana taktyki zostałaby nagrodzona cennymi informacjami.

PYTANIA SKANEM

 Większości NPC, którzy mogą być przesłuchiwanymi, można także zapytać o przedmiot. Podobnie jak **pytania** ta opcja pojawi się po użyciu **testu przesłuchania** i liczy się do liczby dostępnych pytań. Technicznie działa to tak samo jak skanowanie innych przedmiotów, ale wywoła dialog podobny do pytań.

ŚLEDZTWO



Często gracze będą musieli prowadzić dochodzenie na miejscu zbrodni. Tak jak pytania opcje śledztwa pojawiają się dopiero po zdaniem teście śledztwa. Liczba sukcesów uzyskanych w tym teście będzie określać liczbę opcji śledztwa, które można wybrać w danej turze – aplikacja wyświetli, ile akcji jest dostępnych.

HASŁA



Ta opcja otwiera okno, w które gracz może wpisać hasło. Hasła te w zależności od kontekstu mogą być słowami lub liczbami. Poprawne odpowiedzi będą popychać fabułę do przodu.

PODPowiedzi



Podpowiedzi będą dostępne wyłącznie w określonym miejscu, które aplikacja wskaże, gdy takowe się pojawi na planszy. Wybranie tej opcji daje graczom podpowiedź wyjaśniającą, jak najlepiej postępować w ich obecnej sytuacji.

Należy zauważyć, że Sophie Romero, kierowniczka Agencji Beaumont, nie toleruje niekompetencji i wyrazi swoje rozczarowanie graczom zazwyczaj w dość kolorowy sposób.

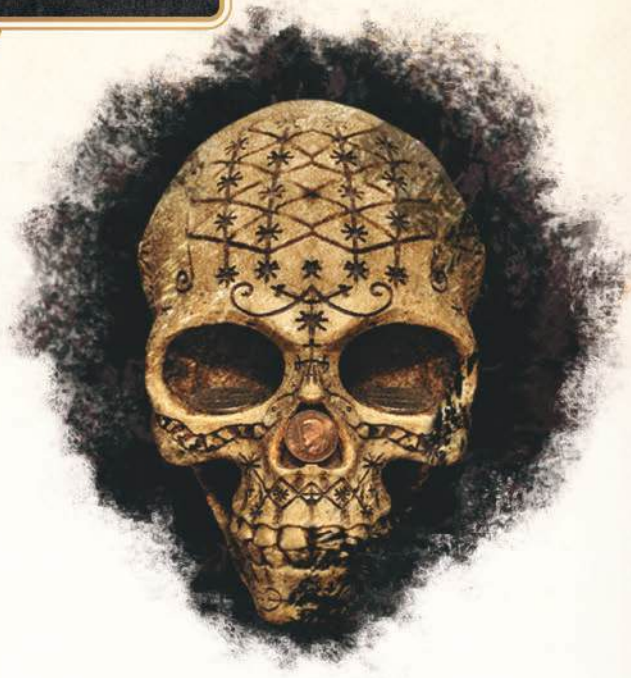
WEJŚCIE DO FINAŁU



Ta opcja rozpocznie finał. Poczawszy od tego punktu nie ma już odwrotu. Kiedy dowolny z graczy wejdzie do finału, cały zespół weźmie udział w wydarzeniach, które nastąpią.

WYDARZENIA

Oprócz normalnego przebiegu rozgrywki opisanego w poprzedniej sekcji gra może także wywołać wydarzenia zaburzające normalne procesy. Wydarzenia te mogą mieć miejsce w różnych momentach, jak na początku tury gracza lub przy wchodzeniu do nowej lokacji. Finały scenariuszy mają o wiele bardziej filmowy charakter i mogą wywołać wiele wydarzeń. Wydarzenia mogą przyjmować różne formy, poczynając od pojedynczej wiadomości wyświetlanej przed powrotem do normalnego przebiegu gry, poprzez wydarzenia zmuszające graczy do interakcji z określonymi miejscami kluczowymi, aż po długie sekwencje wydarzeń dostarczające mnogości wyborów i mogące stanowić cały ruch gracza. Spróbujcie się nimi nie stresować; zazwyczaj są to momenty, w których aplikacja prowadzi graczy w określonym kierunku – po prostu podążajcie za nią i podejmujcie decyzje tam, gdzie to możliwe.



DECYDUJĄCE WYBORY

W trakcie gry gracze będą podejmować kluczowe decyzje w czasie rzeczywistym, zwane „decydującymi wyborami”. Te wybory są niezwykle ważne i będą miały wpływ zarówno na rozwój postaci, jak i ogólny przebieg historii. Gdy ma dojść do decydującego wyboru, aplikacja **ostrzeże aktywnego gracza**, prosząc, by zaczekał, dopóki nie będzie gotowy. Będzie mieć tylko określoną ilość czasu na podjęcie decyzji po tym, jak wybór zostanie mu przedstawiony. Rozpocznie się odliczanie, a czas, jaki gracze mają na podjęcie decyzji, jest określany przez poziom **presji czasu** wybrany na początku kampanii.



- ✦ Podczas decydującego wyboru pojawią się dwie lub trzy opcje. Jeśli gracz nie wybierze jednej z nich przed upływem czasu, aplikacja automatycznie podejmie decyzję za niego!
- ✦ Decydujące wybory są trwałe i nieodwołalne. Gracze powinni rozważyć, czego chcą dla swojej postaci, gdyż konsekwencje tych wyborów rozstrzygną o ich losie, jak również o losie samego Nowego Orleanu.
- ✦ Podczas ostatniego scenariusza kampanii, blisko końca, wybory te zbiegną się w jednym punkcie dla każdej z postaci. W tym momencie kulminacja ich decyzji zaowocuje określonym rezultatem dla postaci. Gracze nie będą mogli decydować, w jaki sposób ich postać zachowa się podczas tych finałowych chwil, będzie to bowiem pokłosie decyzji, które podejmowali podczas wszystkich poprzednich decydujących wyborów.

PRESJA CZASU

Podczas przygotowania do gry na początku kampanii gracze zostaną zapytani, jak dużej presji chcą doświadczyć podczas decydujących wyborów. Wybrany poziom określi, ile czasu będą mieli na dokonanie decydujących wyborów. Są trzy poziomy:



KOMORA CIŚNIENIOWA

Gra została zaprojektowana do grania na tym poziomie. Jednak dla osób, których językiem ojczystym nie jest polski, wolniejszych czytelników lub tych, którzy po prostu nie lubią takiej presji, ten poziom może być zbyt wysoki.



TROCHĘ NAPIĘCIA JESZCZE NIKOMU NIE ZASZKODZIŁO

To jest średni poziom. Gracze będą doświadczać pewnego napięcia, ale nie w takim samym stopniu jak na poprzednim poziomie.



NA LUZIE

Gracze będą mieć mnóstwo czasu na czytanie i kontemplowanie swoich wyborów. To najlepsza opcja dla osób, których językiem ojczystym nie jest polski, wolniejszych czytelników oraz tych, którym poprzednie dwa poziomy wydają się zbyt intensywne.

Uwaga: To ustawienie można zmienić w menu w dowolnym momencie, więc jeśli gracze dojdą do wniosku, że wybrany poziom presji to za dużo lub za mało, mogą go dostosować.

KOOPERACJA

Postacie mogą sobie pomagać. Może to przybrać różne formy, takie jak użyczanie towarzyszom dostępnych kości wysiłku do testów, wymienianie kart jednorazowych oraz aktywowanie odpowiednich zdolności postaci oznaczonych , z których część może wpływać na testy towarzyszy.

OGRANICZENIE LOKACJĄ

Nadrzędna ogólna zasada mówi, że jeżeli efekt karty zdolności lub jednorazowej nie stanowi inaczej, **postacie muszą znajdować się w tej samej lokacji**, aby współpracować w opisany poniżej sposób.

WYMIENIANIE KART JEDNORAZOWYCH

Można wymienić dowolną liczbę kart jednorazowych, a sama wymiana może być jednostronna; gracze mogą oddać kartę, nie otrzymując w zamian innej. Można to zrobić w dowolnym momencie, nawet w trakcie testu umiejętności.

UŻYCZANIE KOŚCI WYSIŁKU PODCZAS TESTÓW

Gracze mogą pomagać sobie nawzajem podczas testów umiejętności. Aby to zrobić, inne postacie mogą użyczyć dowolnej liczby swoich **dostępnych** kości wysiłku postaci, która aktualnie wykonuje test. Ta decyzja musi zostać podjęta **przed** rzuceniem jakichkolwiek kości. Nie ma ograniczenia co do liczby kości, których można użyczyć, ani liczby kości, którymi można rzucić podczas jednego testu.

Aktywny gracz, który wywołał test, nadal rzuca kośćmi, stosując wszystkie standardowe zasady wykonywania testu, i tylko on ponosi konsekwencje testu – zarówno pozytywne, jak i negatywne.

Wszystkie użyczone kości wysiłku wyczerpują się po zakończeniu testu jak zwykle. Natychmiast wracają wyczerpane do swoich właścicieli.

ZDOLNOŚCI POSTACI PODCZAS KOOPERACJI

Zdolności oznaczone symbolem  mogą być używane przez nieaktywnych graczy, i wpływają na turę aktywnego gracza.

PRZERWA

W różnych momentach scenariusza, z samym końcem po finale włącznie, aplikacja zapauzuje się i da graczom przerwę. Przerwa ma cztery części, przez które aplikacja poprowadzi graczy.

- 1. Rozdzielanie doświadczenia:** Większość żetonów doświadczenia zdobyta przez graczy podczas scenariusza trafiła do wyposażenia zespołu. W tym momencie powinni rozdzielić to doświadczenie po równo między wszystkie postacie. Jeśli ta pula nie dzieli się po równo i żetony doświadczenia by w niej zostały, dodaj żetony doświadczenia do puli tak, aby każda postać otrzymała tę samą liczbę. Na końcu pula powinna być pusta.
- 2. Dociąganie nowych zdolności:** Dotyczy tylko pierwszej przerwy w scenariuszu. Powołując się na aktualny numer scenariusza (1–3), gracze powinni wziąć karty zdolności o tym numerze i dodać je do swojej talii dostępnych kart zdolności. Na przykład podczas pierwszej przerwy w drugim scenariuszu gracze powinni wziąć karty zdolności swoich postaci oznaczone cyfrą „2” i dodać je do swojej talii dostępnych kart zdolności.
- 3. Rozwijanie postaci:** Gracze mogą teraz wydać doświadczenie, by rozwinąć swoje postacie. Ewentualne pozostałe żetony przechowuje się na planszy postaci i można je zachować na przyszłą przerwę (nie wracają do wspólnej puli, lecz pozostają przy graczach).

Są dwa sposoby rozwinięcia postaci, szerzej opisane w odpowiadających im akapitach na str. 7:

- ✦ **Odblokowanie zdolności**
- ✦ **Ulepszanie umiejętności**

- 4. Odświeżanie zdolności:** Zdolności oznaczone „raz na przerwę” stają się ponownie dostępne. Jeśli jest to przerwa na końcu scenariusza, odświeżają się także zdolności oznaczone „raz na scenariusz”.

- 5. „Zapisz i wyjdź” lub „kontynuuj”:** Ukończenie scenariusza w grze może zająć dużo czasu, dlatego gracze powinni zdecydować, czy chcą zrobić sobie przerwę i wrócić do scenariusza później, czy kontynuować historię.

Jeśli wybieriecie *kontynuuj*, aplikacja wróci do gry i ustawi turę kolejnej postaci albo rozpocznie następny scenariusz.

Jeśli wybieriecie *zapisz i wyjdź*, aplikacja poprowadzi graczy przez proces zapisywania gry. Obejmuje to instrukcje oznaczenia pozycji znaczników umiejętności graczy, skanowanie kart jednorazowych w ich posiadaniu, zapisanie odblokowanych zdolności, a także liczby kości wysiłku i żetonów doświadczenia, które zgromadzili.

Uwaga: Możecie też zapisać i opuścić grę na początku tury każdego gracza, klikając przycisk „zapisz i wyjdź” znajdujący się na ekranie „twoja tura”.



FINAŁ



Wraz z postępami zbliżającymi graczy do celu określonego w scenariuszu zobaczą oni w pewnym momencie znacznik finału. Dowolny gracz może wejść w interakcję z tym znacznikiem (choć powinna to być wspólna decyzja podjęta przez wszystkich graczy). Po interakcji ze znacznikiem cały zespół zostanie przeniesiony do finału. Od tego momentu zwykła sekwencja gry zostaje zawieszona, a sama gra nabiera znacznie bardziej filmowego charakteru. Gracze zostaną zamknięci w konkretnej lokacji lub zmuszeni do udziału w sekwencji wydarzeń aż do kulminacyjnego zakończenia, które spowoduje koniec gry. W finale przyjmuje się, że wszystkie postacie znajdują się w tej samej lokacji, więc mogą pomagać sobie nawzajem jak zwykle.

KONIEC GRY

Po ukończeniu finału nastąpi epilog. Opisz on sytuację postaci w fabule oraz wydarzenia z końca scenariusza.

Po tym – o ile nie był to ostatni scenariusz kampanii – nastąpi ostatnia przerwa, podczas której gracze zdecydują, czy chcą kontynuować grę, czy zapisać i wyjść z gry, aby kontynuować ją innym razem.



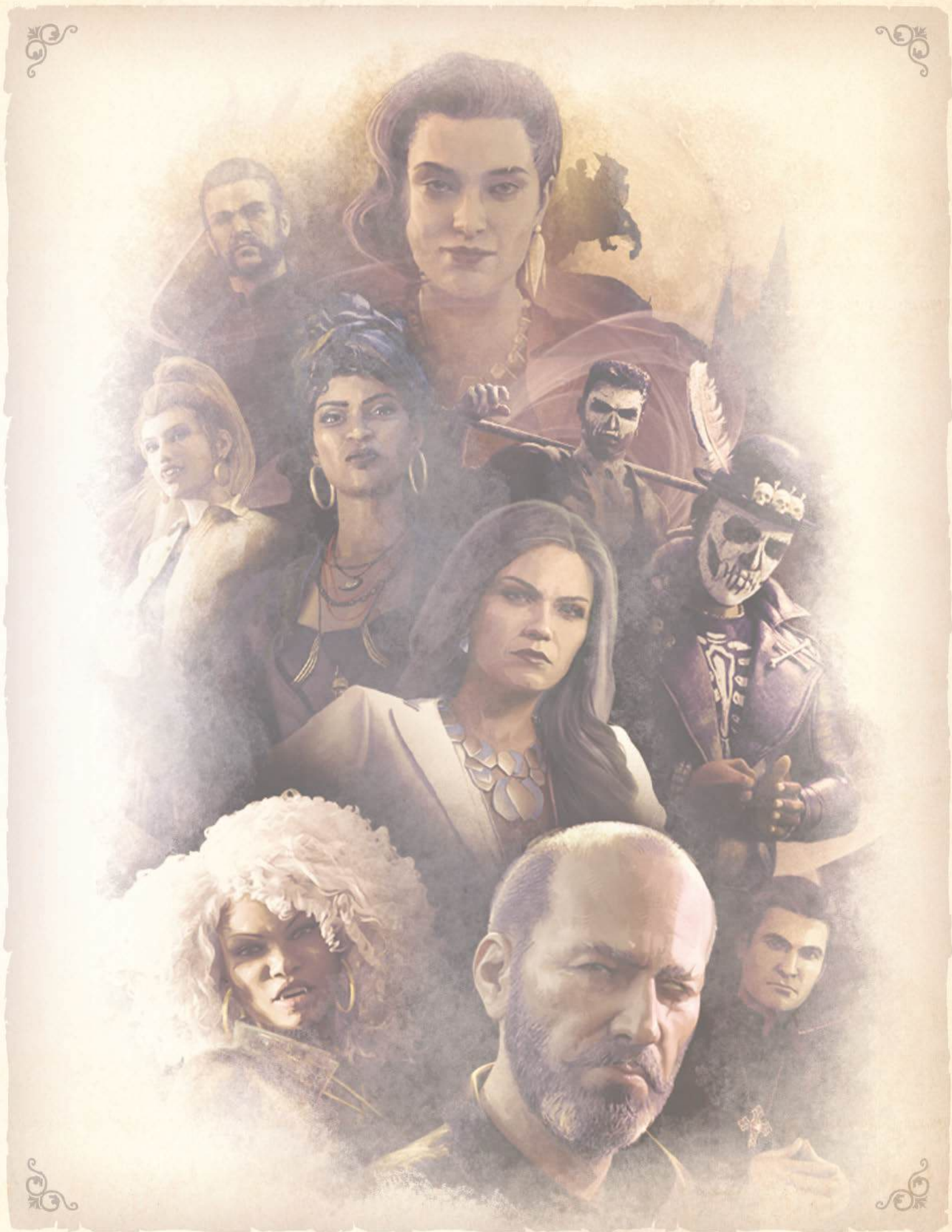
AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry:	Evan Derrick
Dyrektorzy projektu:	Karol Górniak, Rafał Wojda-Wołkowycy
Tekst i implementacja:	Evan Derrick, Rafał Wojda-Wołkowycy
Rozwój gry:	Karol Górniak, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański, Rafał Wojda-Wołkowycy
Dyrektor artystyczny:	Mateusz Komada
Ilustracje:	Piotr Arendzikowski, Jakub Chelstowski, Barbara Gołębiowska, Mateusz Komada, Kacper Kutrzeba, Magdalena Leszczyńska, Damien Mammoliti, Artur Mósca, Maryna Nesterova, Jarek Nocoń, Juliana K. Ponzo, Yelyzaveta Yuzepolska
Rzeźba modeli:	Medusa Project: Michał „Bafioz” Bafia, Jakub Kozłowski, Robert Orzoł
Projekt graficzny:	Marek Baranowski, Agnieszka Jakimiec, Mateusz Komada, Magdalena Płoszaj
Muzyka:	Barry Doublet & The Balance Of Power
Wyłapywanie błędów:	Julie Ahern, Scott Beavers, Ryan Dunlap, Byron Jorjorian, Ryan Jorjorian, Larry Neal, Aaron Tomberlin, Andy Walker, Łukasz Zep
Redakcja instrukcji:	Jonathan Bobal, Tomasz Napierała, Rafał Wojda-Wołkowycy
Korekta:	Caesar Ink: Morgan Finley, Russ Williams
Główny programista:	Marcin Musiał
Programowanie:	Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier
UX aplikacji:	Klaudia Skrodzka, Rafał Wojda-Wołkowycy
Opracowanie interfejsu:	Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka
Edycja aplikacji:	Evan Derrick, Rafał Wojda-Wołkowycy
Konsultacja kulturowa:	Omari Akil
Producenci:	A. J. Porfirio, Vincent Vergonjeanne
Menadżerowie projektu:	Łukasz Cyran, Hubert Czerski, Dominika Kijuc, Karolina Pietras, Jan Raszyński
Koordynacja produkcji:	Radosław Milewski
Prowadzenie kampanii crowdfundingowej:	Az Drummond, Michał Hartliński
Koordynacja wysyłki:	Théo Garnier, Léo Hubert, Ewelina Kalinowska
Tłumaczenie Cajun:	BJ Rozas, Elodie Nelow

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie:	Anna Stokłosa, Karol Górniak
Korekta:	Marta Kania
Redakcja:	Marek Baranowski, Patryk Blok
Skład:	Marek Baranowski
Marketing:	Tomasz Siwek, Daria Stachurska
Obsługa klienta:	Maryla Wolska
Wydawca:	Michał Herman

Projekt gry oparty na koncepcie „Destinies” Michała Gołębiowskiego i Filipa Miłunskiego



OPIS SYMBOLI

	Kości główne		Znacznik umiejętności		Trop
	Kości wysiłku		Znacznik talentu		Skanowanie karty przedmiotu
	Sukces		Znacznik walki		Interakcja
	Talent		Znacznik arkanów		Zakup
	Walka		Znacznik charyzmy		Niezadane pytanie
	Arkana		Ulepsz umiejętność		Odblokowane pytanie
	Charyzma		Osłab umiejętność		Zadane pytanie
	Test śledztwa		Karta opowieści		Spalone pytanie
	Test przesłuchania		Karta jednorazowa		Pytanie skanem
	Testy kumulatywne		Karta lokacji		Śledztwo
			Znacznik NPC		Hasło
			Figurka NPC		Podpowiedź
	Kooperacja		Znacznik lokacji		Wejście do finału
			Generyczny znacznik miejsca kluczowego		
	Przed rzutem		Znacznik finału		

WYNIKI RZUTU KOŚĆMI

