

DESTINIIES

WIEDŹMI LAS

Instrukcja

ROZSZERZENIE

Wprowadzenie

Dawno temu zawarto pakt z mieszkańcami lasu. Na jego mocy ludzie mieli trzymać się swoich ścieżek i wiosek rozsianych pośród gęstwiny niczym ogniki w mroku. To, co leży poza nimi, należy do innych, starszych władców – stworzeń powstałych z pradawnej magii, które nie patrzą przychylnym okiem na intruzów. Mimo to śmiałkowicie zapuszczają się w labirynt drzew w poszukiwaniu skarbów, przygód czy ukrytych tajemnic. Witajcie w Wiedźmim Lesie.

Komponenty

Karty przedmiotów

55



45

Kafle mapy

Karty przeznaczenia

12



Karty Złączonych losem

12



1

Duża figurka bossa



Figurki

13



Kampania

Dodatek „Wiedźmi Las” zawiera 4 scenariusze, które tworzą kampanię, dlatego warto rozegrać je w sugerowanej kolejności. Niektóre z wyborów graczy będą miały znaczenie w kolejnych scenariuszach, zmieniając to, jak potoczy się akcja. Zalecamy rozegrać całą kampanię w tej samej grupie graczy, choć nie jest to obowiązkowe. Scenariusze są ze sobą powiązane i odkrywają kolejne fragmenty fabuły, jednak każdy z nich stanowi odrębną całość, przez co znajomość poprzednich nie daje graczom nieuczciwej przewagi.

Przebieg gry

Kampania „Wiedźmi Las” korzysta ze wszystkich zasad z podstawowej wersji „Destinies”. Informacje na temat przygotowania gry i samej rozgrywki znajdziesz w instrukcji wersji podstawowej. Poniżej omówimy jedynie nowe elementy kampanii „Wiedźmi Las”.

Miejsca kluczowe – Labirynt

Niektóre miejsca kluczowe mogą prowadzić do labiryntów leśnych ścieżek. Aby przez nie przejść, gracze będą zmuszeni wybierać trasę na każdym rozwidleniu. Labirynty mogą prowadzić do ślepych zaułków, ale w każdym ukryte są nagrody. Staraj się zapamiętać wybraną drogę, by następnym razem podążyć inną... albo poszukaj rozwiązania gdzieś indziej. Prawidłową trasę przez większość labiryntów można na ogół poznać w toku scenariusza.



Podróż

Podmapy

Gracze często będą musieli podróżować między mniejszymi mapami, reprezentującymi oddalone od siebie względnie bezpieczne miejsca, co oddaje ogrom lasu.

Podróż pomiędzy nimi jest możliwa tylko dzięki określonym przedmiotom i miejscom kluczowym z oznaczeniem „Ścieżka”. Pamiętaj, że poza możliwością podróży ścieżki oferują również przeróżne możliwości interakcji, tak jak inne miejsca kluczowe.



Miejsca kluczowe – Podróż

Po wybraniu opcji „Podróż” w pozwalającym na nią miejscu kluczowym gracz wyrusza w drogę, co może zająć resztę jego tury. Początkowo lista dostępnych celów będzie krótka, ale wydłuży się w miarę odkrywania nowych miejsc. Pamiętaj, że punkty podróży są połączone tylko z kilkoma innymi, położonymi najbliżej, więc zapamiętanie, dokąd prowadzi każdy z nich, może dać ci przewagę na drodze do zwycięstwa.

Spotkania

Podróżowanie przez Wiedźmi Las jest niebezpieczne. Każdorazowo po wybraniu tej opcji można natrafić na „Spotkanie”. Niektóre z nich zmuszą graczy do testów umiejętności w celu uniknięcia przykrych konsekwencji, inne mogą okazać się pozytywne.

Spotkanie – Wędrowny kupiec

Podczas podróżowania przez Wiedźmi Las gracze mogą napotkać wędrownych kupców. W takim przypadku należy stworzyć ich stosy handlu. Stosy handlu wędrownych kupców są umieszczane obok mapy i oznaczane żetonami handlu niebędącymi aktualnie w użyciu na mapie. Wędrowni kupcy mogą być odwiedzani ponownie wyłącznie wtedy, gdy gracze napotkają ich podczas kolejnej podróży.

Autorzy



Projekt gry: Michał Gołębiowski, Filip Miłuński, Karol Górniak

Rozwój gry: Karol Górniak

Tekst: Karol Górniak

Programowanie: Marcin Musiał

Grafika na okładce: David Kovačič

Ilustracje: David Kovačič, Joanna Kozioł, Magdalena Leszczyńska

Rzeźba modeli: Medusa Project

Kierownictwo artystyczne: Cezary Szymański

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Esfir Kanievski,
Cezary Szymański, Przemysław Kasztelaniec

Producent: Vincent Vergonjeanne

Menadżer projektu: Marta Borowska

Menadżer crowdfundingu: Az Drummond

Menadżer testów: Tomasz Napierała

Testy: Łukasz Zep

Redagowanie: Morgan Finley

Polska edycja

Tłumaczenie: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec

Korekta: Marta Kania

Skład: Marek Baranowski

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

Koordynator produkcji: Radosław Milewski