

Czas Tyranii Przewodnik

Szanowni zebrani, już wiecie, dlaczego was tu wezwałem. Niespełna kilka dni temu każdy z nas został wyrwany ze swojego domu, a nasze rodziny rozdzielili się i rozproszyły po tej brutalnej krainie. Ebon i ich tyrańscy przywódcy z dnia na dzień stają się coraz silniejsi.

Wasza wspaniąta Rada Gearloków wybrała was, abyście wzięli odwet i wycieli w pień te podłe kreatury, używając przebiegłości i pomysłowości, z której znana jest nasza wyższa rasa. Ja, Szlachetny Grint, będę osobiście nadzorował wasze postępy. Przygotujcie się do wyprawy. Czas zaczynać.

– Szlachetny Grint

Witamy w Trybie Kampanijnym do TMB

Czas Tyranii dostarcza komponenty i uniwersalne zasady umożliwiające łączenie ze sobą wielu rozgrywek w Too Many Bones w jedną Kampanię, w której ostatecznym celem jest pokonanie wszystkich 7 Tyranów.

Każda przygoda w tej Kampanii to osobna rozgrywka. Jeśli drużynie uda się pokonać Tyrana nie przekraczając maksymalnej liczby dni, przygoda zakończy się sukcesem, a drużyna może kontynuować Kampanię. Jeżeli nie, Kampania dobiega końca i drużyna ponosi porażkę. Zróbcie zdjęcie Maty Postępu, aby utrwalić wynik.

Karty Epilogów, Kampanii oraz Dni 1-3 dodają kontekst fabularny i nowe, zaskakujące wyzwania w trakcie waszej podróży. Piętna wymagają dostosowania strategii do zaistniałej sytuacji, natomiast Dary mogą zapewnić wybawienie, gdy już myślicie, że nie ma żadnej nadziei. Wasza Mata Postępu pomaga śledzić postępy. Ilu Tyranów zdolacie pokonać?

1 Nagrody dla drużyny	2 Wyczerpanie				
3 	4 Rundy Zmęczenia pomniejszają PZ o 2 (zamiast o 1)				
5	6	7	8		
9	Piętna	Przeniesienie	Tyran	Punkt Początkowy	 
+1	• 4 Punkty Treningowe • 4 Łupy/ Cenne Łupy	Wybór losowy	Dzień 1 i 0 Punktów Postępu	8	11
KARTA TYRANA					

Zasady Kampanii

Przygotowanie rozgrywki

Potasujcie karty Darów, Piętn oraz Dni 1 [1], 2 [2], 3 [3] i utwórzcie z nich osobne talie. Potasujcie karty Kampanii z wyjątkiem karty 001, tę kartę umieśćcie na wierzchu tej talii.

Aby rozpocząć pierwszą przygodę w ramach Kampanii, dobierzcie i przeczytajcie pierwszą kartę z talii Kampanii. Na drugiej stronie każdej karty Kampanii opisano, jak przygotować Tyrana do tej przygody. Teraz wyjaśnimy wam, jak taka karta działa (powyżej przykładowa karta):

- 1 Nagrody dla drużyny:** Jeśli w tej sekcji na karcie widnieje ikona kości Tyrana [T], po pokonaniu Tyrana możecie wybrać Gearloka, który zatrzyma jego kość (zasady dotyczące danej kości znajdują się na odwrocie karty Epilogu Tyrana). Taką kość należy traktować jako 1 Łup: Trwały (umieść kartę Epilogu i kość w Obszarze Łupów).
- 2 Efekt przygody:** W tej sekcji znajdują się szczegółowe zasady dotyczące wyłącznie tej przygody, które należy przestrzegać.
- 3 Piętna:** Po odkryciu karty, każdy Gearlok musi dobrać wskazaną liczbę kart Piętn i zastosować ich efekty. Pozostają one z wami przez całą Kampanię, chyba że usuniecie je przez konkretne Dary. W celach informacyjnych trzymajcie te karty w pobliżu.
- 4 Przeniesienie:** Po zakończeniu przygody, podczas przechodzenia do kolejnej, ta sekcja wskazuje, ile zdobytych Umiejętności/Statystyk oraz Łupów/Cennych Łupów każdy Gearlok może zachować do kolejnej przygody. (4 Punkty Treningowe mogą przykładowo pozwolić na zachowanie 1 PZ, 1 Ataku i 2 Umiejętności). *Zachowując Umiejętność nie trzeba spełniać jej wstępnych wymagań, ale by móc dalej trenować się w tej Profesji, należy spełnić wszystkie warunki wstępne.
- 5 Tyran:** Wskazuje w jaki sposób należy wybrać kolejnego Tyrana (spośród pozostałych).
- 6 Punkt Początkowy:** Wskazuje miejsce rozpoczęcia przygody. Większość przygód rozpoczyna się w Obendarze (Dzień 1 i 0 Punktów Postępu), ale niektóre mogą zaczynać się dalej. W takim przypadku należy zbudować Talię Spotkań i odpowiednio ustawić Licznik Dni oraz zdobyte Punkty Postępu. (np. jeśli zaczynacie w 3 dniu z 2 Punktami Postępu, zbudujcie talię Spotkań jak zwykle, ale pominiecie dodawanie karty Spotkań Dni 1 i 2, które miałyby znaleźć się na jej wierzchu).
- 7 Wymagany Postęp:** Niezależnie od tego, z którym Tyranem będziecie się mierzyć, teraz ta liczba Punktów Postępu jest wymagana, aby rzucić mu wyzwanie.
- 8 Liczba Dni:** Niezależnie od Tyrana, z którym będziecie się mierzyć, musicie go pokonać, nie przekraczając liczby dni wskazanej w tej sekcji. Użyjcie tej wartości, aby zbudować talię Spotkań. *Na karcie powyżej widać, że macie 11 dni na wykonanie zadania, zatem musicie użyć 8 kart Spotkań Ogólnych. Na wierzchu umieść nowe karty Dni 1-3.
- 9 Obszar na kartę Tyrana:** Tutaj umieśćcie kartę Tyrana. *Pamiętajcie, że w tej przygodzie Punkty Postępu i liczba Dni zostały zastąpione przez wartości z sekcji 7 i 8, ale karty Spotkań Tyrana i typy Złolców należy przygotować według standardowych zasad.

Korzystając z informacji znajdujących się na karcie Kampanii, dobierzcie Tyrana i stwórzcie talię Spotkań. Pozostałe kroki przygotowania rozgrywki wykonajcie w standardowy sposób (stosy Złolców, maty Gearloków, karty Łupów, znaczniki kolumn itd.). Jeśli gracze w trybie Poszukiwacza Przygód albo Bohaterskiego Poszukiwacza Przygód, po rozpatrzeniu Przeniesienia, możecie skorzystać z profitów oferujących zwiększenie PZ oraz Punktów Treningowych dla każdej przygody.

Zasady Kampanii c.d.

Przygoda

Rozegrajcie każdą przygodę jak standardową grę, wykorzystując Punkty Postępu, aby w ciągu wyznaczonej liczby dni dotrzeć do Tyrana i rzucić mu wyzwanie. Za każdym razem, gdy drużyna poniesie porażkę (*wszyscy zostaną znokautowani*), dobierzcie kartę Daru, rozpatrzcie ją i odrzućcie. Jeśli drużyna zostanie pokonana i nie ma już więcej dni na dokończenie zadania, Kampania dobiega końca. Jeśli drużyna pokona Tyrana w wyznaczonym czasie, przygoda kończy się wygraną! Usuńcie wszystkie kości z Aktywnych i Zablokowanych slotów, Wzmocnienia PŻ z Obszaru Przygotowania Gearloka, wszystkie kości Przydasi, które nie są Licznikami i zresetujcie Przydasie, które są Licznikami. Rozpatrzcie Fazę Regeneracji, a następnie przeczytajcie Epilog pokonanego Tyrana. Każda karta Epilogu na awersie zawiera historię podsumowującą bitwę z Tyranem. Po ulepszeniu Wrodzonego Talentu do Wrodzonego Talentu +1 pozostaje on odblokowany do końca Kampanii.

Powrót do domu

Po przeczytaniu Epilogu dobierzcie nową kartę Kampanii (*odrzućcie ukończoną*) i przeczytajcie ją. Każda karta Kampanii na awersie zawiera tekst fabularny, a na rewersie wytyczne dla kolejnej przygody. Po przeczytaniu opowieści odwróćcie kartę i rozpatrzcie każdą sekcję, przygotowując się do kolejnej przygody. (*Jeśli konieczne jest dobranie Tyrana, przed tym krokiem należy rozpatrzeć Przeniesienie*). Po rozpatrzeniu wszystkich sekcji z karty Kampanii, przygotowaniu talii Spotkań i ukończeniu wszystkich pozostałych czynności niezbędnych dla przygotowania rozgrywki, drużyna może ponownie wyruszyć na przygodę!

Odpoczynek

Mata Postępu daje drużynie możliwość zrobienia sobie przerwy pomiędzy przygodami, jeśli zatem potrzebujecie odpocząć, po dobraniu nowej karty Kampanii rozpatrzcie z niej tylko sekcje 1-4 (*opisane z drugiej strony tego arkusza*). Następnie zaktualizujcie Matę Postępu, umieszczając na niej świeżo pokonanych Tyranów po prawej stronie, żetony Gearloków po lewej a ich zachowane kości Umiejętności i Statystyk w wyznaczonych slotach. Wszelkie zachowane Łupy/Cenne Łupy wraz z Piętnami Gearloków, należy umieścić po lewej stronie Maty Postępu. Zróbcie zdjęcie tak przygotowanej Maty Postępu (*również Mat Gearloków, jeśli trzeba zapamiętać rozmieszczenie znaczników Piętn*).

Gdy drużyna będzie gotowa na kolejną przygodę, rozpatrzcie sekcje 5-9 z karty Kampanii. Nic nie stoi na przeszkodzie, by do kolejnych przygód dołączali nowi Gearlocy. Nie będą oni mieć żadnych korzyści związanych z Przeniesieniem, ale nie będzie na nich ciążył żadne Piętno!

Różności

Kości Tyranów

Kości Tyranów używane przez Gearloków należy podczas rzutu traktować jak kości Umiejętności, chyba że zaznaczono inaczej (*koszt rzutu taką kością to 1 Zręczności; po użyciu zostaje ona Wyczerpana. Nie trzeba wykorzystywać wyniku, jaki na niej wypadnie*).

Kości Tyranów są uważane za Łupy. Zajmują miejsce przeznaczone na Łup i jeśli zostają Przeniesione, to również jako Łup.

Spotkania Specjalne Dni 1-3

Grając w Czas Tyranii pamiętajcie, aby zawsze przygotować talię Spotkań z użyciem kart Dni 1-3 z talii Spotkań Specjalnych (*jest ich wystarczająco dużo, aby w ramach jednej Kampanii nigdy nie używać tej samej karty dwa razy*). Karty te są uniwersalne i można ich używać w zwykłych rozgrywkach, poza Kampanią.

Dary

Jeżeli wszyscy Gearlocy zostaną pokonani, dobierzcie kartę Daru i zastosujcie jej efekty na całą drużynę. Odrzućcie kartę po użyciu. Jeśli talia Darów się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Darów, tworząc z nich nową talię.

Piętna

Karty Piętn są dobierane indywidualnie przez każdego Gearloka w drużynie, gdy zostaje odkryta nowa karta Kampanii. Znaczniki Piętn pomagają nie zapomnieć o niektórych Piętnach, natomiast kości Piętn są rzucające podczas działania niektórych kart Piętn (*zob. panel po prawej*). Piętna się kumulują.

W rzadkich przypadkach może zabraknąć kart Piętn. Przydarzyło się to już kiedyś? Gratulacje! Drużyna jest już tak posiniaczona i sponiewierana, że kolejne Piętna są zbędne. Jeśli talia Piętn się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Piętn, tworząc z nich nową talię.

Kości Piętn

Kość Piętna Zmęczenia w Bitwie:



Kość Piętna Zmęczenia w Treningu:



KOMPONENTY

- 25 kart Darów/Piętn
- 21 kart Spotkań Dni 1-3
- 10 kart Kampanii
- 7 kart Epilogów
- 1 pudełko na karty
- 20 znaczników Piętn
- 3 kości Piętn
- 1 Pudełko na kości i znaczniki Piętn
- 1 Mata Postępu
- 1 Arkusz referencyjny