

## **Groza Innej Ziemi**

Rozszerzenie do gry Opowieści z Czterech Krain  
na podstawie trylogii „Mądrość Wiedźmy” Marka Pietrachowicza.

W swoich rękach trzymasz oto, Czytelniku, dodatek do gry, zawierający postaci i wątki z trzeciego tomu trylogii. Można używać go wraz z wersją podstawową, albo z Rozszerzeniem gry.

### **Nowe karty Agentów.**

Każda Kraina otrzymuje do swojej talii nową kartę Agentą. Pojawia się również karta uniwersalna Caltira, syna Raiany – jednak nie należy jej wtasowywać w talię, lecz trzymać osobno.

### **Dodatkowy sposób na zwycięstwo w grze.**

Drużyny zyskują nowe, doniosłe zadanie: dotrzeć do pola Cormaen (na Mroźnej Północy), mając przy sobie kartę Aiendalla Srebrzystego. Tam, wykonawszy zwykłe Zadanie, należy w kolejnej rundzie przeniknąć do Innej Ziemi i pokonać w walce trzy wrogie siły – Pneumodendrona, Jezebel oraz Straż Piekielnej Kuźni. Zwycięzca w tej walce zostaje jednocześnie zwycięzcą całej gry.

### **Jak to działa?**

Zasada ta ma zastosowanie wyłącznie do pola Cormaen, które – z tej racji – powinno być pilnym celem Drużyny posiadającej Aiendalla Srebrzystego i gościnnie – Caltira. O ile tylko czuje się na siłach podjąć to wyzwanie!

Gdy Drużyna upora się z Utrudnieniem na polu i wykona Zadanie, normalnie następuje koniec jej Akcji. W nowej rundzie, na polu zostają położone trzy specjalne karty Agentów – Pneumodendrona, Jezebel oraz Straż Piekielnej Kuźni. Są to Strażnicy Innej Ziemi. Automatycznie i jednocześnie atakują oni Drużynę Caltira, z tym, że nie mogą tworzyć stosów (każda karta zostaje położona na polu walki oddzielnie). Po walce, Drużyna może uciec z tego pola na sąsiednie.

Jeśli któraś z owej trójcy kart Strażników została pokonana, opuszcza grę na dobre. Na polu pozostają nie pokonane, pozostałe karty Strażników – tak długo, aż pewna Drużyna pokona ostatecznego z nich. Ten moment oznacza dla niej zwycięstwo w grze. Jednak, wraz z pokonaniem jednego ze Strażników, siła Ataku i Obrony pozostałych rośnie o +2 (dopiero po walce). Gdy pozostał już tylko jeden Strażnik, ma on wobec tego +4 do obu cech.

Strażnicy Innej Ziemi atakują zawsze Drużynę Caltira z *Aiendallem*, ale tylko i wyłącznie ją. Sami nie mogą zostać zaatakowani, ani być celem żadnego Zaklęcia ani karty *Akcji*. Inne Drużyny – te, które nie cieszą się towarzystwem Caltira – nie mogą nic zrobić ze Strażnikami, a zatem też i wygrać w grze. Mogą naturalnie (i powinny) atakować i utrudniać zwycięstwo Drużynie Caltira, aby przechwycić i jego, i *Aiendalla*, i aby samemu spróbować szczęścia.

### ***Aiendall Srebrzysty.***

Dopóki nie został odnaleziony, gra toczy się zwyczajnie. Jednak, wraz z jego zdobyciem przez Drużynę, następują dwie zasadnicze zmiany:

1) Do Drużyny z żetonem *Aiendalla* dołącza automatycznie agent Caltir, syn *Raiany* i współdziała z nimi.

- Jeśli *Aiendall* zostanie odbity przez inną Drużynę, Caltir przechodzi do tej Drużyny, która przechwyciła *Aiendalla*. Pokonany w walce, likwiduje swoje obrażenia i przechodzi do nowej Drużyny.

2) Drużyny konkurencyjnych *Krain* – tych, które nie przechowują żetonu *Aiendalla* i nie mają karty Caltira – mogą wykonać jeden dodatkowy ruch (ale przed jakąkolwiek *Akcją*) na planszy, kosztem jednego Trofeum w ich posiadaniu. Po odrzuceniu z gry jednego Trofeum, każda Drużyna tej *Krainy* może dokonać ów dodatkowy ruch w tej rundzie. W ten sposób mogą mieć nadzieję przechwycenia Drużyny Caltira w drodze.

**Caltir, syn Raiany**



3

I

Caltir nie zostaje usunięty z gry, lecz przechodzi do tej Drużyny, która ma Aiendalla.



**Pavel z Silge**



2

2

Przywódca najemników Imperium o wielkich ambicjach.



**Czerwona Panna**



2

0

Nieszczęścia i ogień idą w ślad za tą osobą.



**Merric**



3

0

Potrafi zadbać o siebie i o swych przyjaciół.



**Kosma Nikefor**



2

2

Potężny wielmoża z Nil'Gelleny.



**Pneumodendron**




6

3

Niewidzialny duch lasu.

**Jezebel**



5

5

Nemesis Caltira i jego bliskich.

**Straż Piekielnej Kuźni**



0

I

Fanatyczni Magowie Ognia.

