Abominacja
DZIEDZICTWO FRANKENSTEINA

Wariant Solo

Opracowanie: Jon Merkle

NIE TAK DAWNO TEMU...

Budzisz się, gdy księżyc w pełni oświetla twój pokój. Monstrum powróciło i stoi tuż nad tobą. Otwierasz usta by krzyknąć, ale potężna ręka Potwora skutecznie cię powstrzymuje. „To na nic. W domu nie ma nikogo, kto może cię usłyszeć. Zostali porwani i jeśli chcesz ich jeszcze zobaczyć, zrobisz to, co ci powiem. Zmusiłeś mnie do tego, ponieważ moja poprzednia propozycja nie zmotywowała cię wystarczająco. Stwórz mi towarzysza, a oszczędzę twoim bliskim tych wszystkich okropieństw, które dla nich zaplanowałem. Jeśli nie wykonasz tego zadania lub jeśli w jakikolwiek sposób mi zaszkodzisz, nigdy więcej nie zobaczysz ich twarzy… a przynajmniej nie razem z resztą ich ciał…”

Kilka dni po rozpoczęciu pracy, dowiadujesz się, że Kapitan Walton jest na tropie Monstrum. Niegdyś ślubował powstrzymać te obrzydliwe praktyki. Doskonale rozumiesz, co nim kieruje, jednak ważniejsi dla ciebie są twoi bliscy i musisz ich ocalić, zanim Kapitan osiągnie swój cel. Niedługo potem odkrywasz podejrzenia Kapitana, że możesz mieć coś wspólnego z Potworem. Być może nawet domyśla się nad czym pracujesz. Wysłał swoich ludzi, aby cię przesłuchali!

CEL GRY

Ukończ budowę monstrum i ożyw je, zanim Kapitan dotrze na ostatnie pole toru opowieści.

PRZYGOTOWANIE

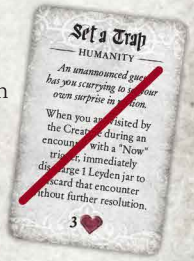
1. Przygotuj grę dla 2 graczy według standardowych zasad z poniższymi wyjątkami:
2. Możesz grać dowolną postacią Z WYJĄTKIEM psychopaty Babtiste Rousseau.
3. Usuń kartę „Środki zaradcze” z talii badań
4. Talia wydarzeń powinna składać się z 12 losowych kart wydarzeń. Nie dodawaj do niej kart spotkań.
5. Usuń wszystkie karty „Pomoc dla Kapitana Waltona” z talii człowieczeństwa.
6. Nie umieszczaj toru przekupstwa na planszy.
7. Żetony celów: Pierwszy gracz z poziomem wiedzy 27, Pierwszy gracz z poziomem reputacji 23 i Pierwszy gracz z poziomem człowieczeństwa 10. Pozostałe 3 odłóż do pudełka.
8. Weź 4 duże meeple naukowców w kolorze innym niż twój. Będą to śledczy Kapitana Waltona.
9. Postaw jednego z nich na polu Kostnicy.
10. Pozostałych umieść na torze opowieści na polach 3, 6 i 9.

PRZEBIEG GRY

Graj według standardowych zasad dla 2 graczy, z poniższymi wyjątkami:

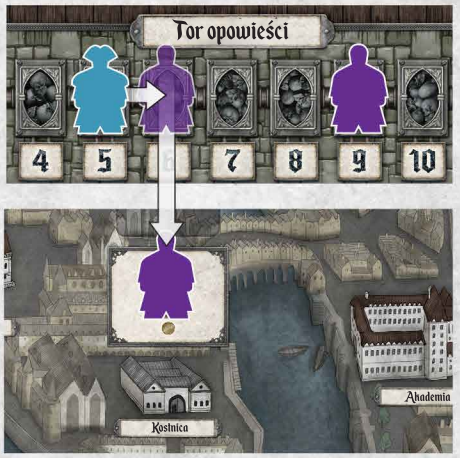
1. Pole pierwszego gracza jest niedostępne.
2. Zawsze jesteś pierwszym graczem.
3. Usunięcie każdego znacznika policji kosztuje 4 franki. Nie możesz usuwać znaczników podczas Akcji dochodzenia.

4. W tym wariancie nie można wypychać meepli z pól. Zamiast tego 3 pola na torze przekupstwa zostaną wykorzystane do przekupienia śledczych Kapitana. Więcej w części **Akcja dochodzenia – Przekupstwo**.
5. Nie możesz umieszczać swoich meepli na polach akcji, które już zawierają śledczego lub takich, które są niedostępne (z powodu wydarzeń czy kart człowieczeństwa).
6. Karty człowieczeństwa:
   a. Zignoruj treść kart, które odnoszą się do innych graczy lub spotkania z Monstrum (Pułapka, Sabotaż, Pokrzyżowane plany, Porywacz zwłok, Zniweczone badania); zamiast tego odrzuć je, by (opcjonalnie) zignorować akcję dochodzenia; nie zdobywasz korzyści z tej karty.



   b. Karty, które sprawiają, że lokacje stają się niedostępne, działają normalnie, ale śledczy pomijają te lokacje, tak jak to robią w przypadku wydarzeń.
   c. Pozostałe karty (Prawa człowieka, itp.) działają normalnie.
7. Po każdym umieszczeniu meepla na planszy (tura gracza) w fazie miasta wykonaj akcję dochodzenia, tak jak opisano na kolejnej stronie.
8. Gdy pionek Kapitana przenosi się na torze opowieści na pole ze śledczym, umieść go w Kostnicy. Jeśli jest już tam śledczy, umieść nowego śledczego w następnym wolnym miejscu według Ścieżki poszukiwania, opisanej na następnej stronie, pomijając wszystkie niedostępne lokacje.

Przykład



AKCJA DOCHODZENIA

Po każdej twojej turze (tj. po każdym umieszczeniu naukowca lub asystenta) wykonaj następujące czynności dla KAŻDEGO śledczego w grze.

1. Rzuć dwiema SZARYMI kośćmi wstrząsów elektrycznych, a następnie wybierz śledczego, którego ten rzut będzie dotyczył. Za każdy wyrzucony symbol uszkodzenia, porusz tym śledczym o 1 pole według Ścieżki poszukiwania (zobacz więcej po prawej stronie), pomijając pola zawierające innych śledczych i pola niedostępne. Uwaga: zignoruj wszystkie ścianki kości bez symbolu błyskawicy. Możesz wybrać jedynie śledczego, który jeszcze się nie poruszał w tej turze.

2. Jeśli wybrany śledczy podczas swojego ruchu wejdzie na pole zajmowane przez pionek gracza, jego ruch się kończy. Gracz wybiera JEDNĄ z 3 poniższych opcji:

   a. Próba uniknięcia – gracz rzuca dwiema NIEBIESKIMI kośćmi wstrząsów elektrycznych. Jeśli wyrzucony został jeden lub więcej symboli ożywienia, nic się nie dzieje. Twój pionek zauważył śledczego. W przypadku braku symbolu ożywienia, przejdź do Przesłuchania (poniżej). Nie możesz już wybrać opcji b, ani c.

   b. Morderstwo – jeśli twój pionek jest naukowcem i masz mniej niż 2 znaczniki policji, możesz zamordować śledczego. Jeśli to zrobisz, zmniejsz swój poziom człowieczeństwa, weź znacznik policji i zyskaj materiały, jakbyś wykonał akcję w Ciemnej alejce. Następnie umieść tego śledczego na następnym polu rundy toru opowieści, nawet jeśli inny śledczy tam jest. Zostanie on przywrócony do gry na początku kolejnej rundy.

   c. Przekupstwo – przekup śledczego płacąc mu franki w liczbie równej aktualnemu poziomowi łapówki (domyślnie jest to normalny koszt z toru przekupstwa w wysokości 1 lub 2 franków) i umieść te franki na pierwszym wolnym polu od lewej. Jeśli franki zajmą trzy pola, odrzuć je zostawiając jednego franka nad torem przekupstwa. Będzie on przypominał o nowym koszcie łapówki zwiększonym o 1 franka od wartości domyślnej. Gdy tor zapełni się ponownie, koszt zwiększy się o 2 franki, a następnie o 3. Gdy tor zapełni się po raz kolejny, usuń franki znad toru. Koszt łapówki wraca do domyślnego i cały proces zaczyna się od nowa.

Przesłuchanie – w przypadku nieudanej próby uniknięcia śledczego lub gdy nie zdecydujesz się na morderstwo albo przekupstwo, twój pionek zostanie przesłuchany, a Kapitan zyska nowe fakty w poszukiwaniu Monstrum. Przesuń pionek Kapitana na torze opowieści. Jeśli to doprowadzi go do ostatniego pola, natychmiast przegrywasz. Jeśli w ten sposób na planszę trafią nowi śledczy, pomiń dla nich akcję dochodzenia w tej turze.

Niniejsza instrukcja do wariantu solo może być wykorzystana tylko do prywatnych celów rozrywkowych. Rozpowszechnianie, kopiowanie lub wykorzystywanie materiału chronionego prawem autorskim w celach reklamowych lub komercyjnych jest zakazane. Zabrani się modyfikowania i tworzenia dzieł pochodnych na podstawie tego materiału chronionego prawem autorskim bez wskazania autora.

© 2019 PLAID HAT GAMES ◆ WWW.PLAIDHATGAMES.COM

TŁUMACZENIE I REDAKCJA: PLANSZ SOLO
WWW.PLANSZSOLO.PL

ŚCIEŻKA POSZUKIWANIA

Śledczy będą podążać tą ścieżką zgodnie z ruchem wskazówek zegara podczas swojego ruchu w akcji dochodzenia:

1. **Kolejność lokacji:** Kostnica -> Rzeźnia -> Akademia -> Ciemna alejka -> Doki -> Rynek -> Kościół św. Rocha -> Cmentarz -> Plac miejski -> Szpital -> Kostnica

2. **Kolejność pól akcji:** Śledczy zajmie pola w lokacji w kolejności od góry od lewej.

Przykład

Śledczy jest w rzeźni i wyrzucił 2 symbole obrażenia na szarej kości wstrząsów elektrycznych, poruszy się więc o 2 pola – najpierw na pole Przeprowadź badania, a następnie Wnioskuj o badania. Jeśli inny śledczy zajmowałby pole Przeprowadź badania, to poruszający się śledczy zakończyłby swój ruch na polu Wygłoś wykład.

3. Śledczy pomijają lokacje niedostępne z powodu wydarzeń lub kart człowieczeństwa. Pomijają także Plac Miejski, jeśli w tej rundzie nie było egzekucji.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy uda ci się zbudować i ożywić wszystkie części ciała potwora (wygrywasz) lub gdy pionek Kapitana dotrze do końca toru opowieści (przegrywasz). Niezależnie od wygranej lub porażki, podlicz swoje punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. Punkty za żetony celów dodaj sobie od razu, gdy je zdobędziesz. Porównaj wynik ze swoimi poprzednimi grami lub innymi graczami.

POZIOM TRUDNOŚCI

Sugestie, dzięki którym rozgrywka stanie się bardziej wymagająca:

1. Rozpocznij grę z Kapitanem na innym polu toru opowieści niż pierwsze.
2. Zacznij z większą liczbą śledczych w grze.
3. Dodaj więcej śledczych na torze opowieści.
4. Zwiększ początkowy poziom łapówki.
5. Rzuć szarymi kośćmi zamiast niebieskich podczas próby uniknięcia śledczego.
6. Pobij najlepszy wynik swój lub innego gracza.
7. Wygraj z dodatnim człowieczeństwem.

Sugestie, dzięki którym rozgrywka stanie się łatwiejsza (zapożyczone z wariantu Igor):

1. Niwelowanie losowości:
   a. Po pociągnięciu dźwigni użyj pozostałych naładowanych butelek lejdejskich, by przerzucić dowolne kości.
   b. Jeśli wyrzucisz symbol utraty człowieczeństwa, możesz ożywić 1 część ciała, zmniejszając swój poziom człowieczeństwa o 1. W przeciwnym wypadku możesz zignorować ten symbol.
2. Szybszy start – rozpocznij z 1 ręką i 1 nogą stroną mięśniami ku górze. Ustaw swoją wiedzę i reputację na 5.