

BETRAYAL AT BALDUR'S GATE

JÖHET A NÁSPÁNGOLÁS 2. PROMÓ KALAND*

Kiváltó ómen: Meenlock
Kiváltó lapka: Átkozott szobor
Ki az áruló: a kalandfelfedő
Írta: Diane Molinari

A játék kezdete előtt határozhattok úgy, hogy ezt a kalandot játszátok. Ahhoz, hogy szándékosan ezt váltsátok ki, a következőket kell tennetek:

- ◆ Készítsétek a játéktábla mellé az Átkozott szobor utcalapkát és Meenlock ómenkártyát.
- ◆ Csak az utcaszinten kell tennetek kalanddobást, a katakombaszinten nem.
- ◆ Amikor egy játékos kiváltja a kalandot, az éppen felhúzott ómenkártyát cseréld ki a Meenlockra. Az elvett ómenkártyát keverd vissza.
- ◆ Cseréld ki a kaland kiváltója alatt a lapkát az Átkozott szoborra. Keverd vissza az elvett lapkát.

INSPIRÁCIÓ

Imádom a Krampusz történelmét és a hozzá kötődő történeteket, és próbáltam olyan történetet készíteni, ami visszaadja ezeknek a történeteknek a hangulatát. Vannak, akik szerint a Krampusz az a norvég mitológiában található Hel és Loki gyermeke, a kedvenc Télapó előtti mítoszom szerint ő a Yule kecskeisten. Nagyon kevés forrásban található információ a Krampuszról.

Magyar kártyafordítások:



* Az első promó kaland a Betrayal at House on the Hill játékhoz jelent meg.

JÖHET A NÁSPÁNGOLÁS

Egy halk száncsengőszó kicsábit téged a szabadba. Üresek az utcák és friss hó fed mindent. Friss patanyomokat veszel észre, és ahogy követed azokat, megpillantod a lényt, ami hagyja azokat.

Sárga szemei rád szegeződnek, gonosz szarvak kanyarognak kecskeszerű ábrázata körül. Aztán egy kacajjal leugrik a csatornába, egy nagy vörös zsák lóg az egyik válláról, a másik kezében pedig egy nagy virgácsköteget markol.

Csak pisogsz, nem hiszel a szemednek. Mindig is azt hitted, hogy ez csak mese. Tévedtél. Társaiddal aggodalmas pillantásokat váltottok – egyikőtök eltűnt. Felteszed magadnak a kérdést: „Vajon jó voltam ebben az évben?”

AZONNALI TEENDŐK

- ◆ Vedd elő a forduló/sérülésjelző sávot és a csíptetőt tedd arra az értékre, amennyi a játékosok száma (áruólval együtt)+6. Ez a pirkadatig hátralévő idő.
- ◆ Hagyjátok el a szobát. Ebben a kalandban az áruól marad a játéktáblánál, amíg mindkét fél azt nem jelzi, hogy készen áll.

MIT TUDTOK A KRAMPUSZRÓL

Azért jött, hogy megbüntesse Baldur Kapuja lakosait. Lehet, hogy van egy varázslat, amivel el lehet őt üzni. Vagy ez, vagy megpróbáljátok kihúzni hajnalig.

AKKOR NYERTEK, HA...

...megtaláljátok a varázskönyvet és elűzitek a Krampuszt, vagy túlélitek hajnalig.

EZT KELL TENNETEK A KÖRÖTÖKBEN

- ◆ Fedezzétek fel a várost, amíg meg nem találjátok a Varázslatok könyve (ómen) vagy Szent szimbólum (tárgy) kártyákat.
- ◆ Kerüljétek el, hogy a Krampusz elfogjon titeket.

HOGYAN KELL A KRAMPUSZT ELŪZNI

- ◆ Kutassatok, amíg meg nem találjátok a Varázslatok könyvét vagy a Szent szimbólumot.
- ◆ Térjétek vissza az átkozott szoborhoz.
- ◆ Tegyetek egy 6+ Tudásdobást, hogy megtaláljátok és felolvassátok a varázslatot, amivel egy további évre megkötitek a Krampuszt.

SPECIÁLIS TÁMADÁSI SZABÁLYOK

- ◆ Egyetlen lehetőségetek van: futni.
- ◆ Ha elkapott a Krampusz, akkor a körödben van lehetőség egy Krampusz elleni Erődobásra, hogy megpróbálj kitörni a zsákból.
- ◆ Dobj el egy tárgy- vagy ómenkártyát, hogy kártyánként +1-et kapj az Erődobásod eredményéhez.
- ◆ Minden sikertelen szökési kísérlet után kapsz 1 kockányi szellemi sérülést. A Krampusz tudja, hogy szökni próbálsz... ez elég érdekes.

HA NYERTEK...

Elűztétek a Krampuszt, legalábbis Baldur Kapujából. Egyelőre. Tudod, hogy barátaid visszatérnek, miután megkapták büntetésüket, de többé már nem lesznek ugyanazok. Talán egy kicsit jobban odafigyelsz, hogy milyen döntéseket hozol az előtted álló évben. Legközelebb talán nem leszel ilyen szerencsés.

JÖHET A NÁSPÁNGOLÁS

Éppen visszatérsz az Elfdal fogadóba, amikor meghalod – a csengettyűk halk szavát. És mielőtt megfordulnál, már érzed is magadon a perzselő lélegzetét.

Főled tornyosul, hegyes fogairól nyál csurran, szarvai a kecskeszerű ábrázata köré csavarodnak. Lecsúsztatja válláról a koszos vörös zsákot és feléd bólint. De mielőtt segítségért kiálthatnál, felvihog a Krampusz. Tudod, még mielőtt hozzád érne a virgács... nem voltál jó ebben az évben.

ÁZONNALI TEENDŐK

- ◆ A karakteredet elvitte a Krampusz és kikerült a játékból. A karaktered figurája most a Krampuszt jelképezi.
- ◆ A tárgykártyáid is kikerülnek a játékból. Ha nálad volt a Varázslatok könyve, akkor az a Krampusz helyén a földön hever, és a Krampusz nem veszi fel.
- ◆ Helyezd az Átkozott szobor lapkát bárhová a táblán. Innen kezd a Krampusz.

MIT TUDSZ A HŐSÖKRŐL

Keresik a módját, hogy hogyan tudnának téged elűzni, mert csak így úszhatják meg. Nem rejtőzhetnek el egyáltalán.

AKKOR NYERSZ, HA...

...elkapod a hősöket.

EZT KELL TENNED MINDEN KÖRÖD VÉGÉN

A forduló/sérülésjelző sáv értékét csökkentsd 1 lépéssel. Ha a jelző értéke 0-ra csökken és nem kaptad el az összes kalandozót, a kalandozók túléltek hajnalig.

SPECIÁLIS TÁMADÁSI SZABÁLYOK

- ◆ Egy hős elfogásához egy Sebesség alapú támadást kell tenned. Ha nyersz, akkor bedobod őket a nagy feneketlen zsákodba. A tárgyaik is mennek velük együtt.
- ◆ Amikor egy hős szökni próbál, nem használhatsz tárgyakat, hogy növelj esélyeidet az Erő alapú vetélkedésben. Csak az alap Erő értékedet használod.
- ◆ A Krampusz nem sebesül a sikertelen dobások esetén.

KRAMPUSZ

Erő 6 Sebesség 7

HA NYERSZ...

A Krampusz a vállára veti ficáncoló zsákját, és néhány határozott ütést mér rá a virgácsával. A virgács végei a zsákon keresztül felsértik a bőrodet és ez eszedbe juttatja a rossz cselekedeteidet. Ez valóban hosszú egy éjszaka lesz. Csak abban reménykedhetsz, hogy túléljed.

