

## **Kosmogonia 2086**

### **Η Έξοδος των Νεκρών \*(απαιτείται η επέκταση Oracle of the Dead)**

Σε αυτή την εκδοχή του παιχνιδιού θα σας παρουσιάσουμε έναν νέο τρόπο για να κοντραριστούν μεταξύ τους δύο αντίπαλοι, ο ένας στον ρόλο του Άδη (που έχει ανοίξει τις πύλες του Αχέροντα να ξεχυθούν οι νεκροί ενάντια στον Κρόνο) και ο άλλος παίκτης στον ρόλο των Ζωντανών που προσπαθούν να αντιμετωπίσουν ταυτόχρονα και τις δύο αυτές τεράστιες απειλές (Κρόνο και Άδη).

### **Στήσιμο του παιχνιδιού**

Το παιχνίδι παίζεται σε τρεις γύρους. Κάθε γύρο βλέπουμε τα σύμβολα στην κορυφή της στοίβας των θησαυρών του Αχέροντα και αφαιρούμε από τους Άθλους του βασικού παιχνιδιού τον Άθλο με τα ίδια ακριβώς σύμβολα π.χ. αν στον Αχέροντα η μάχη για το τεχνούργημα γίνεται στον Ρόμβο & στον Κύκλο, θα αφαιρεθεί ο Άθλος που ζητάει από τους παίκτες να κοντραριστούν στον Ρόμβο και στον Κύκλο (μαζί με τον άθλο αφαιρούνται και οι θησαυροί που τον συνοδεύουν).

Αλλαγές στα στάδια του παιχνιδιού: Τα στάδια του παιχνιδιού παραμένουν ακριβώς όπως σε ένα κοινό παιχνίδι. Οι μοναδικές διαφορές αφορούν το στάδιο Σύναξης και στην Τελική Αναμέτρηση. Κάθε γύρο στη σύναξη οι παίκτες στρατολογούν από 10 κάρτες. Ο Άδης συμμετέχει και αυτός στη σύναξη των Προμάχων σαν να ήταν ένας κοινός παίκτης (στρατολογεί δηλαδή δέκα κάρτες ζωντανών Προμάχων, δύο από κάθε κατηγορία).

Τις κάρτες που συλλέγει σε αυτό το στάδιο ο Άδης, ΔΕΝ τις προσθέσει στο χέρι του μαζί με τις κάρτες της απέθαντης στρατιάς του, αλλά τις φυλάει σε μία ξεχωριστή στοίβα την οποία θεωρεί ως τα “σκάρτα” του και την χρησιμοποιεί όταν πρέπει να τραβήξει μία ή περισσότερες κάρτες για τις δυνάμεις του.

### **Παιχνίδι Επιβίωσης:**

Για να αντικατοπτρίσουμε την ατμόσφαιρα ενός σεναρίου που ο Άδης ελευθερώνει τους νεκρούς ενάντια στους αντιπάλους του, προτείνουμε ο παίκτης που εκπροσωπεί τον Αχέροντα αντί να τραβάει τυχαία τις κάρτες από τα σκάρτα του, να επιλέγει κατά βούληση ποιες κάρτες θέλει να καλέσει και να τις τοποθετεί στις συγκρούσεις του. Αν αισθάνεστε ότι το προβάδισμα αυτό κάνει υπερβολικά δύσκολη την εμπειρία, μπορείτε να παραλείψετε τον συγκεκριμένο κανόνα αλλά πιστεύω ότι είστε αρκετά γενναίοι για να το δοκιμάσετε.

### **Σύνοψη των γύρων:**

#### **Εκκίνηση**

Μοιράστε δύο κάρτες Τάλαντων (μια κορώνα και μία αμφορέα) μεταξύ των δύο παικτών. Όποιος τύχει την πλευρά με την κορώνα επιλέγει αν θα παίξει πρώτος ή όχι.

#### **Σύναξη**

Ο Άδης παίρνει τους πέντε απέθαντους προμάχους του και τα 4 ξόρκια του. Στη συνέχεια επιλέγεται ποιο στυλ παιχνιδιού θα ακολουθήσετε (παιχνίδι τακτικής ή Πεπρωμένου) και ακολουθώντας τους αντίστοιχους κανόνες (σελ 3 core game rulebook) επιστρατεύεται έκαστος δέκα κάρτες (δύο κάρτες κάθε κατηγορία δηλαδή 2 Θεούς, 2 Επίλεκτους, 2

Υπασπιστές, 2 Λαμπαδηφόρους και 2 Ενισχύσεις). Ο Παίκτης που αντιπροσωπεύει τους Ζωντανούς παίρνει τις κάρτες αυτές στο χέρι του ενώ ο Άδης τους στέλνει στα προσωπικά του Σκάρτα από όπου μπορεί να τραβήξει όταν χρειαστεί κάρτες για τα ξόρκια του ή την δύναμη της Ακρόπολης του.

### **Πρόκληση**

Ο παίκτης που εκπροσωπεί τους ζωντανούς στέλνει έναν Πρόμαχο στον Όλυμπο. Στο τέλος των 3 γύρων πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας ήρωας (θεός με το σύμβολο Δαφνοστέφανο) αναμεσά τους. Ο Άδης δεν συμμετέχει καθόλου σε αυτό το βήμα.

### **Παράταξη**

Οι παίκτες τοποθετούν εναλλάξ τους Προμάχους τους κάτω από τα λάβαρα τους στους διάφορους Άθλους. Το όριο σε κάθε πλευρά ενός Άθλου είναι οι τρεις κάρτες. Αν ο Άδης παρατάξει κλειστά ξόρκια, μπορεί και καλεί κάρτες από την στοίβα με τα προσωπικά του σκάρτα.

### **Στάδιο Μονομαχίον**

Επιλύουμε όλες τις Μονομαχίες μεταξύ των παικτών με την σειρά ξεκινώντας από τον πλησιέστερο στον Όλυμπο Άθλο και τελειώνοντας με τον Αχέροντα.

### **Στάδιο Συγκομιδής.**

Όποιος παίκτης κερδίσει την υπεροχή σε μία περιοχή κατατροπώνοντας τον αντίπαλό του (ή δεν είχε εξαρχής αντίπαλο) συλλέγει τον θησαυρό της πλευράς του. Αν οι παίκτες έρθουν ισόπαλοι σε έναν άθλο παραμένουν εκεί για να πολεμήσουν ξεχωριστά ο κάθε ένας

το τέρας της περιοχής για να κερδίσει την κατοχή του θησαυρού της πλευράς του.

### **Στάδιο Κυνηγιού**

Αν οι παίκτες παραμένουν σε έναν Άθλο (επειδή δεν έχασαν στη Μονομαχία) αντιμάχονται το τέρας της περιοχής τους. Αν το άθροισμα των Προμάχων τους στις κατηγορίες σύγκρουσης είναι ίδιες ή μεγαλύτερες με τις τιμές του τέρατος, τότε κερδίζουν το Κυνήγι.

### **Στάδιο Λαφύρων**

Οι Παίκτες που κέρδισαν στο Κυνήγι δικαιούνται να συλλέξουν ένα θησαυρό του άθλου (Αν είχαν έρθει ισοπαλία στη Μονομαχία τον θησαυρό της πλευράς τους και αν είχαν επιβληθεί του αντιπάλου τους τον δεύτερο θησαυρό του Άθλου). Αν κάποιος παίκτης αποτύχει στο Κυνήγι ο θησαυρός πηγαίνει στο θησαυροφυλάκιο του Κρόνου. Αν οι θησαυροί στον Όλυμπο αθροίσουν περισσότερα κλειδιά από το όριο που αναγράφεται κάτω αριστερά στην καρτέλα του Κρόνου, το παιχνίδι τελειώνει και χάνουν ταυτόχρονα και οι δύο παίκτες.

### **Τελική Αναμέτρηση**

Ο Άδης στην τελική αναμέτρηση προσπαθεί να αθροίσει μεγαλύτερες αριθμητικές αξίες από τις τιμές του Κρόνου (στα δύο από τα τρία χαρακτηριστικά της σύγκρουσης). Αν στο θησαυροφυλάκιο του Αχέροντα του περισσεύουν θησαυροί που ΔΕΝ μπορεί να τους αξιοποιήσει ως κλειδιά για να αυξήσει τις τιμές του στην τυπωμένη κλίμακα της καρτέλας του, επιτρέπεται να τα χρησιμοποιήσει όπως ο Κρόνος προσθέτοντας τις τιμές στην πλάτη της κάρτας στο τελικό του αποτέλεσμα. Αν ο

Άδης μπορέσει να επιβληθεί του Κρόνου, τότε γίνεται αυτός ο τελικός κακός του παιχνιδιού και κλέβει τα αντικείμενα από το θησαυροφυλάκιο του Κρόνου (αυξάνοντας κι άλλο την δύναμη του με τις αξίες που είναι τυπωμένες στην πλάτη των καρτών). Αν δεν καταφέρει να επιβληθεί του Κρόνου, χάνει και αποχωρεί από την αναμέτρηση. Ο παίκτης που εκπροσωπεί τους ζωντανούς αθροίζει τις τιμές των Προμάχων του στον Όλυμπο, μαζί με τις τιμές στους Θησαυρούς που τους έχει εξοπλίσει (στην μπροστά πλευρά των τεχνουργημάτων) και με τις κάρτες ενισχύσεων που τον υποστηρίζουν. Αν καταφέρει να συγκεντρώσει μεγαλύτερες τιμές από τις αξίες του τελικού κακού (Κρόνου ή Άδη) τότε γίνεται αυτός ο μοναδικός νικητής του παιχνιδιού.

#### **Παράδειγμα Τελικού Αθροίσματος του Άδη:**

Ο Κρόνος έχει τιμές καρτέλας 13-13-13 (Medium Mode) και δύο αντικείμενα. Ένα που του δίνει +2 στον Ρόμβο και ένα που του δίνει +1 στον κύκλο. Άρα οι τελικές τιμές του Κρόνου είναι 13-15-14. Ο Άδης καταφέρνει να κερδίσει τον Κρόνο πετυχαίνοντας τιμές από τα κλειδιά που έχει μαζέψει 16-16- 16 και +1 στον Κύκλο από την πλάτη ενός αντικειμένου χωρίς κλειδιά (δηλαδή τελικό άθροισμα 16-16-17). Αφού ο Άδης επικρατεί του Κρόνου και γίνεται τελικός κακός του παιχνιδιού, “κλέβει” και τα δύο αντικείμενα του Ολύμπου και προσθέτει τις τιμές των συντελεστών από αυτά στο τελικό του άθροισμα, δηλαδή 16-18-18. Μία δύσκολη αναμέτρηση για τον εκπρόσωπο των ζωντανών αλλά όχι ακατόρθωτη.

- Για μεγαλύτερο βάθος στρατηγικής, συνιστούμε να παίξετε το παιχνίδι με τη καρτέλα του ΚΡΟΝΟΥ με 15 δύναμη στις αξίες του!!!

