

Epicki Kamień gromu

Zasady te są wariantem dla podstawowych reguł gry „Kamień gromu” opracowanymi przez znanego twórcę gier Richarda Launius’a. Według niego dobrym sposobem na zwiększenie różnorodności rozgrywki, w związku z pojawiającymi się kolejnymi zestawami rozszerzającymi, jest zmniejszenie liczby rodzajów kart zawartych w taliach. Wariant ten został przyjęty i lekko zmieniony przez Toma Vasel’a. Znajdziecie tu również warianty i modyfikacje autorstwa Yoki Erdtman’a oraz innych.

Potwory oraz właściwości lochu (1 talia lochu, Rząd #1):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius’a:

Potasuj razem wszystkie karty potworów (monsters), oblężenia (siege) oraz właściwości lochu (dungeon features). Wyłóż po 10 kart na gracza tworząc talię lochu. Nie używaj kart hord (hordes) ani roju (swarm). Na końcu dodaj 1 lub więcej kart kamieni gromu na spodnie 10 kart i potasuj je (tak aby kamień znalazł się w ostatnich 11 kartach).

Wariant Toma Vasel’a:

Rozdziel karty potworów i oblężenia na trzy talie, według ilości doświadczenia (XP) jakie dają: 1XP, 2XP, 3-4XP. Potasuj 1 strażnika, 1 kamień gromu oraz 7 potworów dających 3-4XP razem tworząc z nich stos kart lochu. Dobierz i potasuj kolejne 3 karty potworów dających 3-4XP i połóż je na wierzchu stosu kart lochu. Następnie dobierz i potasuj 10 kart potworów dających 2XP i połóż je na wierzchu stosu kart lochu, a na końcu zrób to samo z potworami dającymi 1XP. Wszystkie potwory są wybierane w sposób losowy. Dodaj właściwości lochu (pułapki i skarby), hordę i/lub rój według potrzeby.

Wariant #1 Yoki Erdtman’a:

Użyj 4 potworów dających 1XP, 3 dających 2XP i 3 dających 3-4XP na gracza. Możesz również dodać po 1 pułapce i/lub skarbie na gracza do dowolnego lub wszystkich trzech poziomów lochu.

Wariant #2 Yoki Erdtman’a:

Użyj zasad opisanych w instrukcji oraz randomizerów kart do stworzenia talii lochu. Pozwala to graczom na dokonywanie strategicznych wyborów bazujących na wiedzy o rodzaju kart występujących w talii lochu. Prowadzi to do poczucia odbywania przygody w stylu RPG, tym bardziej jeśli użyje się kart właściwości lochu.

Wariant XP Yoki Erdtman’a:

Zamiast lub dodatkowo do zmodyfikowanej akcji odpoczynku opisanej poniżej w „nowych akcjach” przyznawaj 1 dodatkowy punkt doświadczenia za potwora pokonanego w walce. Ma to na celu przyspieszenie rozgrywki, jako że nie można już kupować bohaterów poziomu 2 lub wyższego za pomocą złota, co wymaga większej liczby XP podczas gry.

Talie bohaterów (4-5 stosów, Rząd #2):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius’a:

Potasuj razem wszystkie karty bohaterów 1 poziomu i podziel je na 4 równe stosy. Bohaterowie mogą awansować jedynie dzięki doświadczeniu; nie możesz rekrutować bohaterów poziomu 2 i wyżej przez zakupienie ich za pomocą złota.

4 stosy

Wariant Toma Vasel'a:

Tak samo jak w wariancie Richard'a Launius'a.

4 stosy

Wariant Yoki Erdtman'a:

Uporządkuj bohaterów według ich cech i połóż każdego w odpowiednim stosie, co da ich w sumie 5: łucznik, kleryk, wojownik, złodziej i mag. Postaci wieloklasowe wędrują do stosów według pierwszej cechy napisanej na karcie, lub jeśli wolisz po połowie do jednego i drugiego stosu (według obu cech) albo do stosu który zawiera mniej kart.

5 talii, każda składająca się z 1 stosu

Talia czarów i magicznych przedmiotów (2-3 stosy, Rząd #2):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Potasuj wszystkie karty czarów i magicznych przedmiotów (cecha: przedmiot - magia / item - magic) razem i rozdziel je na 2 stosy kart wioski.

Wariant Toma Vasel'a:

Tak samo jak w wariancie Richard'a Launius'a.

2 stosy

Wariant Yoki Erdtman'a:

Umieść czary w 2 stosach a wszystkie magiczne przedmioty i bronie (przedmioty i bronie z cechą magii) w osobny 1 stos.

3 stosy

Talia broni (2-3 stosy, Rząd #3):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Potasuj wszystkie karty broni (włącznie z tymi z cechą: magia) z wyjątkiem początkowych kart sztyletu (dagger) i podziel je na 2 stosy kart wioski (3 jeśli używasz kilku dodatków).

2-3 stosy

Wariant Toma Vasel'a:

Jak wyżej tylko, że utwórz 3 stosy z bronią dla większej różnorodności.

3 stosy

Wariant Yoki Erdtman'a:

Posegreguj bronie według ich rodzaju tworząc trzy stosy: łuki, broń sieczna (edge) oraz broń obuchowa (blunt). Karty broni z cechą magii, nie posiadającej innej cechy wędrują do talii czarów i magicznych przedmiotów tak, jak to opisano powyżej.

3 stosy

Talia mieszkańców (2-3 stosy, Rząd #3):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Potasuj wszystkie karty mieszkańców, włącznie z najemnikami (mercenary) i podziel ja na 2 stosy kart wioski.

2 stosy

Wariant Toma Vassel'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

2-3 stosy

Wariant Yoki Erdtman'a:

Utwórz 2 stosy: jeden składający się z kart mieszkańców a drugi z najemników.

2 stosy

Talia jedzenia (1 stos, Rząd #3):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Potasuj wszystkie karty przedmiotów z cechą jedzenia (item - food) z wyjątkiem początkowych żelaznych racji żywnościowych (iron rations) i stwórz z nich 1 stos kart wioski.

Wariant Toma Vassel'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

Wariant Yoki Erdtman'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

Talia światła (1 stos, Rząd #3):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Potasuj wszystkie karty przedmiotów z cechą światła (item - light) z wyjątkiem początkowych pochodni i stwórz z nich 1 stos kart wioski.

Wariant Toma Vassel'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

Wariant Yoki Erdtman'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

Karty startowe (5-6 stosów, Rząd #4):

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Umieść karty startowe milicji, pochodni, żelaznych racji żywnościowych, sztyletów i chorób w 5 stosach kart wioski

5 stosów

Wariant Toma Vassel'a:

Podobnie jak w wariacie Richarda Launius'a.

5 stosów

Wariant Yoki Erdtman'a:

Jak wyżej tyle, że karty elitarniej milicji (militia - hero) wędrują jako 6 stos na lewo od zwykłej milicji.

6 stosów

Nowe akcje:

Oryginalne modyfikacje Richarda Launius'a:

Odrzuć wierzchnią ofertę (akcja wioski)

W momencie odwiedzania wioski możesz odrzucić wierzchnią kartę z dowolnej lokacji, przed podjęciem dalszej akcji.

Uwaga: Tom i Yoki używają tego wariantu w swoich wersjach.

Wariant Toma Vassel'a:

Różnorodność rynku (akcja wioski)

Jeśli ta sama karta znajduje się na wierzchu dowolnych dwóch stosów kart wioski, odrzuć je wszystkie (używaj tej akcji kiedy grasz z kilkoma dodatkami)

Uwaga: Yoki używa również wariantu Toma w swojej wersji.

Wariant Yoki Erdtman'a:

Odpoczynek i regeneracja

W momencie wybrania akcji odpoczynek, zamiast odwiedzenia wioski lub lochu, nie tylko niszczysz jedną kartę ale również otrzymujesz 2XP. Pozwala to załagodzić spowolnienie rozgrywki ze względu na nie możliwość kupowania bohaterów poziomu 2 i wyżej.

Inne warianty „Kamienia gromu”

Strażnicy kamienia

Nie dodawaj kamienia gromu do talii lochu., Zamiast tego użyj trzech (lub więcej) strażników (guardian). Osoba która pokona w walce strażnika otrzyma losowy kamień (thunderstone). Jeśli gracz zdobędzie dwa kamienie gromu, może zdecydować się na natychmiastowe zakończenie rozgrywki po swojej turze, po czym następuje standardowe podliczenie punktów. Jeśli gracz zdobędzie trzy kamienie, wówczas automatycznie wygrywa grę (bez względu na zdobyte punkty). W pozostałych przypadkach gra kończy się w momencie pokonania ostatniego strażnika i liczone są punkty.

Talia pułapek i skarbów

Stwórz talię składającą się ze wszystkich kart pułapek i skarbów i potasuj ją. Kiedy w walce zostanie pokonany potwór dający 2 lub więcej punktów doświadczenia gracz dobiera losową kartę z talii pułapek i skarbów i rozstrzyga ją w normalny sposób. Jednakże, jeśli zniszczysz kartę w walce, wówczas nie przyda się już ona do rozbrojenia pułapki.

Łagodniejszym wariantem byłoby odkrycie karty z talii skarbów i pułapek przed rozstrzygnięciem walki i rozpatrzenie ewentualnej pułapki przed rozpoczęciem walki, lecz skarb wciąż nie zostaje zdobyty dopóki walka nie zostanie wygrana (jeśli przegrasz odłóż kartę skarbu na spód talii pułapek i skarbów).

„Dlaczego u licha miałyby uciekać po skopaniu ci tyłka?”

W odniesieniu do zasady, która mówi że zaatakowane ale nie pokonane potwory wracają do lochu (tzn. karta wraca na spód talii lochu) następuje zmiana: jeśli przegrasz walkę przemieść potwora na sam przód tj. rank 1 (o ile już się tam nie znajduje) lub zastosuj się do zasady wstydlivej porażki poniżej.

„Wstydliva porażka!”

Za każdym razem kiedy przegrasz walkę otrzymujesz jeden ujemny punkt. Należy użyć jakichś znaczników, które posłużą do oznaczania punktów ujemnych.

Zmodyfikowane przygotowanie rozgrywki autorstwa Stephena Schaefer'a i Rickarda Eriksson'a

X = liczba graczy

- X rodzajów potworów lub właściwości lochu w talii kart lochu
- X+1 stosów kart bohaterów w wiosce
- (X+1)x2 kart wioski
- Wtasuj kartę kamienia gromu w spodnie 3xX kart (dolne 30%)

Pozwala to na odpowiednie skalowanie rozgrywki dla 2 graczy tak, że nie będzie uczucia przepychu bohaterów a gra stanie się szybsza i bardziej zacięta. Natomiast w rozgrywce 4-5 osobowej uzupełnia dwa największe niedobory: liczbę bohaterów i potworów.

Gracze	Stosy kart wioski
2	6
3	8
4	10
5	12
6	14