

Mityczny Wiatr

POWIEW MAGII

„Jak tam pogoda?” To pytanie, zanim trafiliście do Doliny Mitycznego Wiatru, było zwyczajnym początkiem rozmowy. Lecz teraz, gdy rozpoczęliście tu nowe życie, pogoda potrafi być zarówno błogostawieństwem, jak i przekleństwem.

Choć aura jest tu zmienna, to duszki mają swoje sposoby, by ją okiełznać. Potrafią przewidywać pogodę oraz wykorzystać to, co niesie ona ze sobą. Może z ich pomocą i wy się tego nauczycie?

Omówienie rozszerzenia

Rozszerzenie *Powiew magii* wprowadza do gry *Mityczny Wiatr* nowe sposoby na wykorzystanie talii pogody. Możecie je znaleźć na zawartych w tym rozszerzeniu nowych kartach budynków, wydarzeń oraz przygód. Karty wydarzeń i przygód z tego rozszerzenia zawierają nowe, zamknięte wątki fabularne i można je bez problemu łączyć z dotychczasowymi taliami. Dodatkowo pojawia się też pięć nowych budynków, z których część wprowadza nowy rodzaj efektów niewystępujących w grze podstawowej.

ELEMENTY GRY



Karty celów (7)



Karty wydarzeń (10)



Karty przygód (10)



Karty budynków (5)



Kafelki pór roku (2)

Przygotowanie rozgrywki

Powiew magii zaprojektowano z myślą o bezproblemowym łączeniu tego rozszerzenia z grą podstawową. Aby przygotować rozgrywkę z rozszerzeniem *Powiew magii*, postępuj zgodnie z poniższym opisem.

Karty wydarzeń i przygód

Po otwarciu tajemniczej koperty #2, wstaw karty wydarzeń PM1-9 oraz karty przygód PM1-9 do odpowiednich talii. Nie otwieraj tej tajemniczej koperty, dopóki jakiś efekt tego wyraźnie nie poleci.

Nowe budynki

Rozszerzenie *Powiew magii* wprowadza kilka dodatkowych budynków. Postępuj w ich przypadku zgodnie z zasadami opisanymi w Statucie miejskim.

Karty celów

Po pomyślnym zrealizowaniu któregoś z poniższych celów, wtasuj do talii odpowiednią kartę celu z rozszerzenia *Powiew magii*.

Karta celu 22 – PM1 Karta celu 24 – PM3 Karta celu 26 – PM5 Karta celu 28 – PM7
Karta celu 23 – PM2 Karta celu 25 – PM4 Karta celu 27 – PM6

Kafelki pór roku

Rozszerzenie *Powiew magii* wprowadza alternatywne kafelki pór roku, które charakteryzują się częstszym rozpatrywaniem efektów pór roku. Gracze mogą wspólnie zdecydować, aby używać ich zamiast kafelków z gry podstawowej. Kafelki pór roku można zmieniać na końcu każdej pory roku.

Nowe mechaniki

Wywoływane efekty budynków

Rozszerzenie *Powiew magii* wprowadza wywoływane efekty budynków (⚡). Takie budynki aktywują się, kiedy zaistnieje określony warunek.

Garncarnia ma wywoływany efekt budynku. Kiedy 2 karty pogody pod rząd wskażą słoneczną pogodę, możesz stracić 1 dowolny zasób, aby zwiększyć poziom produkcji lub dochodu o 1.



Spis budynków

Akwedukt (Łowisko)	II	Wydaj 10 monet, aby podejrzeć 3 wierzchnie karty z talii pogody i odłożyć je z powrotem w dowolnej kolejności.
Apteka (Sklepek)	II	Wydaj 2 monety, aby wykonać 1 dodatkową akcję postaci i wzmocnić mieszkańca lub duszka w wieży.
Garncarnia (Glinianka)	II	Kiedy 2 karty pogody pod rząd wskażą słoneczną pogodę, możesz stracić 1 dowolny zasób, aby zwiększyć poziom produkcji lub dochodu o 1.
Herbaciarnia (Gospoda)	II	Kiedy 2 karty pogody pod rząd wskażą pochmurną pogodę, możesz stracić 1 dowolny zasób, aby zwiększyć poziom kultury lub żywności o 1.
Redakcja (Drukarnia)	III	Kiedy postać zyskuje umiejętność, może jej natychmiast użyć.