



MNISI I NEKROMANCI KONTRA ZNAKOMITOŚĆ

◆ NEKROMANCI

Przez świat przyrody przepływają rozmaite energie, ale tylko kilku nieustraszonych śmiertelników odważa się manipulować dwoistą naturą energii życia i śmierci. Nekromanci czerpią energię w chwilach gdy życiodajna siła (lub „dusza”) przemienia się w entropiczną energię śmierci. W ten sposób ci adepci magii wzmacniają własne zdolności, a nawet wykorzystują tę nieprawdopodobną energię, aby wskrzeszać istoty, które będą zmuszone im służyć.

PRZYGOTOWANIE DO GRY




Żetony Więzi

- Po wybraniu umiejętności Poziomu 1 połóż ją w pobliżu Toru Dusz na planszy Nekomanty. Znacznik Toru Dusz umieść na polu „0”, obok kładąc wszystkie 4 żetony Więzi.
- Usuń kartę Zgraj Kościotrupów z talii Zgraj (Poziomy 1-2) i razem z ich figurkami umieść obok planszy Bohatera. Umiejętności Nekomanty, takie jak Odrodzenie Przywódcy i Przywołanie Kościotrupów, pozwalają graczowi korzystać z tych komponentów.



PRZEBIEG GRY

Tor Dusz: Nekomanta potrzebuje Dusz , aby zachować siłę i korzystać ze swoich zdolności. Nekomanta zdobywa Dusze, ilekroć:


- Zabije Wroga: +1 Dusza.
- Przywódca zostanie zabity (nawet jeśli nie przez Nekomantę): +2 Dusze.
- Grasujący Potwór zostanie zabity (nawet jeśli nie przez Nekomantę): +4 Dusze.
- Inne zdolności lub efekty pozwalają Nekomancie zdobyć Dusze.




Za każdą zdobytą przez Nekomantę Duszę przesunąć znacznik o 1 pole w prawo na jego Torze Dusz.

Ilekroć Nekomanta, za sprawą zdolności lub innego efektu, wydaje Dusze, za każdą wydaną Duszę przesunąć znacznik Toru Dusz o 1 pole w lewo.

Na czwartym, ósmym i czternastym polu Toru Dusz znajdują się progi. Jeśli znacznik Toru Dusz znajduje się na takim polu lub na prawo od niego, Nekomanta odblokowuje połączoną z tym polem zdolność.

Ygraine właśnie zabiła Przywódcę Zgrai i zyskała

3  (1 za zabicie Wroga oraz 2 z powodu śmierci Przywódcy). Gracz kontrolujący Ygraine przesuwá znacznik z 1. na 4. pole Toru Dusz, odblokowując pierwszy próg!

Od tej pory Ygraine może wydać 1 , aby podczas ataku zyskać +1 . Ygraine może korzystać z tej zdolności, dopóki ma co najmniej 4 .



• **Kościotrupy Poplecznicy:** jeśli Nekromanta posiada umiejętność *Przywołanie Kościotrupów*, może wydać Dusze, aby w swojej Strefie przywołać Kościotrupy Popleczników. Poplecznicy ci nie są uważani za Bohaterów, nie mogą wykonywać akcji ani nie otrzymują Obrażeń Reakcji. Ilekroć Nekromanta porusza się, Kościotrup Poplecznik porusza się wraz z nim tak, by zawsze znajdować się w Strefie Nekromanty.

• **Przywódcy:** jeśli Nekromanta posiada umiejętność *Odrodzenie Przywódcy*, może w ramach akcji wydać Dusze, aby wskrzesić zabitego Przywódcę (takiego, którego karta znajduje się na stosie kart odrzuconych). Na potrzeby tej umiejętności Przywódcą Kościotrupów jest uważany za zabitego. Jeśli Nekromanta wskrzesi dowolnego Przywódcę, umieść mały żeton Więzy pod jego figurką, a odpowiednią kartę Zgrai obok planszy Nekromanty. Przywódca otrzymuje 1 z broni Nekromanty (albo tą, w którą Nekromanta jest wyposażony albo taką z jego Ekwipunku) – później będzie można ją wymienić podczas akcji Wymiany.

Wskrzeszeni Przywódcy liczą się jako Bohaterowie na potrzeby wybierania celów (nie dotyczy to żadnych innych zasad, takich jak liczba Popleczników w Zgrai czy punkty Zdrowia Graszących Potworów), ale nie mają swoich specjalnych zdolności. Zdrowie i Obrona Przywódcy są takie, jak wskazano na jego karcie Zgrai. Podczas swojej tury Nekromanta może jednokrotnie aktywować każdego Wskrzeszonego Przywódcę bez poświęcenia akcji, jednak aby aktywować ich ponownie, musi już poświęcić akcje.

Aktywowani Wskrzeszeni Przywódcy mogą wykonać 1 akcję Ataku albo Ruchu. Podczas wykonywania akcji Ruchu każdy Wskrzeszony Przywódca ma do wydania 2 PR, jak każdy Bohater.

Wskrzeszeni Przywódcy nie mogą wchodzić w interakcje, otwierać drzwi, odpoczywać ani nosić żadnych przedmiotów poza swoją bronią. Ponadto, gdy znajdują się w Cieniu, **nie** otrzymują kości Cienia do ataku. Jeśli jest to możliwe, Wskrzeszony Przywódca może korzystać ze zdolności posiadanej broni.

Ilekroć Wskrzeszony Przywódca zabije Wroga, Nekromanta zyskuje doświadczenie i Dusze. Gdy Wskrzeszony Przywódca zostanie zabity (z wyjątkiem Przywódcy Kościotrupów), odłóż jego kartę Zgrai na stos kart odrzuconych.

Jeśli w dowolnym momencie zostanie dobrana karta Zgrai wyższego poziomu ze Zgrai Kościotrupów lub któregośkolwiek Wskrzeszonego Przywódcy, wymień aktualną kartę Zgrai znajdującą się obok planszy Nekromanty na tę nowo dobraną. Następnie do bierz nową kartę dla tego zdarzenia.

Liczba Wskrzeszonych Przywódców, których może jednocześnie kontrolować Nekromanta, jest ograniczona do wartości wskazanej na aktualnej karcie zdolności *Odrodzenie Przywódcy* – zaczyna się od 1 i może wzrosnąć do 3. Jeśli Nekromanta kontroluje już tylu Wskrzeszonych Przywódców, na ilu pozwala mu limit, nie może wskrzesić kolejnego Przywódcy, dopóki któryś z kontrolowanych przez niego nie zostanie zabity.

• **Graszące Potwory:** jeśli Nekromanta posiada umiejętność *Odrodzenie Potwora*, może w ramach akcji wydać Dusze, aby wskrzesić zabitego Graszącego Potwora (takiego, którego karta znajduje się na stosie kart odrzuconych). Jeśli Nekromanta wskrzesi Graszącego Potwora, umieść duży żeton Więzy pod jego figurką, a kartę tego Graszącego Potwora w pobliżu planszy Nekromanty.

Wskreszone Grasujące Potwory liczą się jako Bohaterowie na potrzeby wybierania celów (nie dotyczy to żadnych innych zasad, takich jak liczba Popleczników w Zgrai czy punkty Zdrowia Grasujących Potworów), ale nie mają swojego Schematu aktywacji ani specjalnych zdolności. Atak i obrona Grasującego Potwora są takie, jak wskazano na jego karcie (**ignorując kości Wroga**). Liczba punktów Zdrowia Wskreszonego Grasującego Potwora odpowiada wartości dla 1 Bohatera (nawet jeśli grasz według zasad dla jednego gracza).


Podczas swojej tury Nekromanta może jednokrotnie aktywować Wskreszonego Grasującego Potwora bez poświęcenia akcji, jednak aby aktywować go ponownie, musi już poświęcić akcje. Aktywowany Grasujący Potwór może wykonać 1 akcję Ataku albo Ruchu. Podczas wykonywania akcji Ruchu Wskreszony Grasujący Potwór ma do wydania 2 PR, jak każdy Bohater. Wskreszony Grasujący Potwór nie może wchodzić w interakcję, otwierać drzwi, odpoczywać ani nosić przedmiotów. Ponadto, gdy znajduje się w Cieniu, nie otrzymuje kości Cienia do ataku.


Ilekoć Wskreszony Grasujący Potwór zabije Wroga, Nekromanta zyskuje doświadczenie i Dusze. Gdy Wskreszony Grasujący Potwór zostanie zabity, odłóż jego kartę na stos kart odrzuconych.

Jeśli w dowolnym momencie zostanie dobrana karta Wskreszonego Grasującego Potwora wyższego poziomu, zastąp nią kartę aktualnie leżącą obok planszy Nekromanty. Następnie dobrać nową kartę dla tego zdarzenia.


Nekromanci mogą jednocześnie kontrolować co najwyżej 1 Wskreszonego Grasującego Potwora (niezależnie od poziomu umiejętności *Odrodzenie Potwora*). Jeśli Nekromanta kontroluje już Wskreszonego Grasującego Potwora, nie może wskrzesić kolejnego Grasującego Potwora, dopóki ten, którego kontroluje, nie zostanie zabity.





Wcześniej w rundzie inny Bohater zdołał zabić Grasującego Potwora Andrze, co dało Ygraine 4  i świetny cel dla jej umiejętności *Odrodzenie Potwora*.

Wydając 6 , Ygraine ożywia potężną bestię jako swojego nowego Wskreszonego Grasującego Potwora. Gracz kontrolujący Ygraine bierze figurkę Andry i umieszcza ją w swojej Strefie, wraz z żetonem Więzy pod nią, a następnie kładzie kartę Andry obok swojej planszy Bohatera.



W poprzedniej rundzie Ygraine wydała 4 , aby przywołać 2 Kościotrupów Popleczników.

Dopóki jej towarzyszą, przed atakami Ygraine rzuca 2  i zadaje celowi 1 Obrażenie za każdy .



◆ MNISI

Mnisi polegają na własnej sile życiowej (lub „chi”), skupiając się na Czakrach Ducha, czym zapewniają sobie nadludzkie zdolności i niesamowity potencjał w walce. Wojowniczy Mnisi poprzysięgli chronić żywych i dołączyli do Oświecicieli, aby ostatecznie położyć kres Mrokowi.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Weź na rękę 4 Początkowe Czakry. Wybierz umiejętność Poziomu 1 i dodaj wskazaną na niej Czakrę na rękę. Pozostałe karty Czakr trzymaj obok swojej planszy Bohatera. Weź 30 żetonów Mnicha i umieść je w puli obok planszy Bohatera.

PRZEBIEG GRY

Na początku swojej tury Mnich musi zagrać 1 ze swoich Czakr, kładąc jej kartę odkrytą przed swoją planszą. To jest Aktywna Czakra na tę rundę. Efekty opisane na tej Czakrze mogą być używane przez Mniha, a w niektórych przypadkach mogą pomóc innym Bohaterom. Efekty niektórych Czakr mają zastosowanie na początku tury, w momencie zagrania Czakry. Mnich może mieć więcej niż 1 Aktywną Czakrę, o ile umiejętność lub zdolność mu na to pozwala. Na początku każdej Fazy Bohaterów, umieść wszystkie aktywne Czakry Mnicha awerssem do góry na ich stosie kart odrzuconych. Są to odrzucone Czakry.

Rodzaje Czakr: niektóre umiejętności lub zdolności mogą odwoływać się do różnych rodzajów Czakr. Są to **Walka**, **Zwinnosc** oraz **Przywódcztwo** i są one wskazane przed nazwą każdej Czakry. Czakra Medytacji nie należy do żadnego rodzaju.

Żetony Mnicha: niektóre umiejętności lub zdolności sprawiają, że Bohaterowie mogą zdobywać żetony ✂, ⬇ lub ⌚.

Gdy tak się stanie, weź wskazaną liczbę odpowiednich żetonów z puli znajdującej się obok planszy Mnicha i umieść je na karcie danego Bohatera. Jeśli w puli nie ma już odpowiednich żetonów, Bohater nie zyskuje żadnych żetonów w zamian za brakujące.

- Podczas ataku Bohaterowie mogą wydać dowolną liczbę żetonów ✂ zwracając je do puli. Za każdy taki wydany żeton dodaj +1 ✂ do wyniku rzutu.
- Podczas obrony Bohaterowie mogą wydać dowolną liczbę żetonów ⬇ zwracając je do puli. Za każdy taki wydany żeton dodaj +1 ⬇ do wyniku rzutu.
- Podczas walki Bohaterowie mogą wydać dowolną liczbę żetonów ⌚ zwracając je do puli. Za każdy taki wydany żeton, przeczuj dowolną kość w swojej puli kości Walki.



*Harin rozpoczyna turę, posiadając na ręku Czakry: **Medytacja**, **Walka – Agresja** i **Przywódcztwo – Mana**. Chcąc w tej turze skupić się na walce, Harin zagrywa Czakrę **Walka – Agresja**, jako swoją Aktywną Czakrę dla tej rundy. Harin natychmiast zyskuje 3 żetony ✂, ponieważ ma 2 odrzucone Czakry z poprzednich tur oraz Aktywną Czakrę z bieżącej tury.*

DOŁĄCZANIE TEGO ROZSZERZENIA DO GRY

To rozszerzenie zawiera 1 dodatkowego Grasującego Potwora i nowe przedmioty. Aby dołączyć je do gry, po prostu wtasujcie ich karty do odpowiednich talii. To rozszerzenie zawiera elementy poziomów 6–10 oraz karty Legendarnych Skarbów, których używa się wyłącznie w Trybie Kampanii (np. dostępnej w rozszerzeniu *Heavenfall*).