

AKADEMICY

OPIS FABULARNY

Prowadząc różne badania, Akademicy odkryli, że najczęściej ogromne pokłady many znajdują się w okolicach miejsc, w których toczyły się największe i najbardziej epickie bitwy. Bitwy, które wstrząsnęły światem oraz jego fundamentami. Dlatego też, gdy zauważyli czerwony ślad na niebie, znak komety, która zrywa na arenę, kilku z nich wyruszyło do walki. Żądni i spragnieni czystej many, Akademicy po raz pierwszy w historii decydują się na udział w śmiertelnych igrzyskach Monolitu.

OPIS FRAKCJI

Główną zaletą tej frakcji jest jej umiejętność zwiększenia zarówno efektywności, jak i siły każdego z żetonów Planszy przy wykorzystaniu nowej mechaniki zwanej Maną. Wszystkie żetony Rozkazu generują Manę, jednak decyzja, którego Czempiona lub Runę należy nasycić Maną w pierwszej kolejności, nie będzie taka łatwa. Szczególnie ze względu na nowe efekty takie jak Uzdrawiający dotyk lub Mesmeryzacja. Pojawiła się również możliwość leczenia Czempionów i Sztandaru, a mając dodatkowo opcję Mesmeryzacji i kontrolowania żetonów Planszy przeciwnika, można upewnić się, że nic nie zagraża leczącym jednostkom. Posiadając taką samą liczbę Czempionów z Atakiem dystansowym oraz wręcz, Akademicy to frakcja, którą łatwo dostosować do potrzeb gracza. Podejmując decyzję o nasyceniu w pierwszej kolejności dystansowych lub atakujących wręcz jednostek, to gracz decyduje o strategii na daną rozgrywkę.

NOWE REGUŁY: NASYCENIE MANA

Nasycenie maną to nowa mechanika przedstawiona w tym rozszerzeniu, która pozwala ulepszać własnych Czempionów i Runy.



Każdy żeton Planszy Akademików może zostać ulepszony. Ataki, Cechy, Inicjatywy oraz połączenia oznaczone niebieskim kolorem należy zignorować, jeżeli na żetonie nie znajduje się znacznik Many, które je aktywuje. Każdy żeton Rozkazu Akademików pozwala umieścić taki znacznik na jednym z żetonów Planszy.

AKTYWNE
JEDYNIEMIE ZE
ZNACZNIKIEM
MANA

ZAWSZE
AKTYWNE

Nasycony Maną żeton pozostaje taki do momentu usunięcia z planszy.

Każdy żeton może posiadać tylko jeden znacznik Many.

Jeżeli zagrany został Rozkaz nasycenia Maną, a nie ma żetonu, na którym można umieścić znacznik Many, należy zignorować ten efekt.

NOWE REGUŁY: UZDRAWIAJĄCY DOTYK

(NOWA IKONA ŻETONU PLANSZY)

Uzdrawiający dotyk oznacza, że podczas Bitwy żeton leczy i usuwa 1 Ranę z innego własnego żetonu, sąsiadującego ze ścianką z symbolem tego uzdrowienia.



Każdy symbol usuwa jedną Ranę z sąsiedniego żetonu.

Jeżeli żeton posiada kilka symboli Uzdrawiającego dotyku w różnych kierunkach, żeton taki podczas Bitwy leczy jednocześnie we wszystkich tych kierunkach.

Liczba symboli Uzdrawiającego dotyku na danej ściance (1, 2, lub 3) określa moc leczenia na tej ściance, czyli liczbę zdjętych w ten sposób Ran.

Uzdrawiający dotyk może usunąć jedynie Rany, które zostały zadane wcześniej, dlatego też Uzdrawiający dotyk nie może uleczyć Rany zadanej w tym samym segmencie Inicjatywy, w której został on aktywowany.

Leczenie działa również na nasz Sztandar, w tym wypadku dodając 1 punkt Wytrzymałości, ale nie może przekroczyć maksymalnej wartości wynoszącej 20.

Podczas rozgrywki drużynowej, Uzdrawiający dotyk leczy sojusznicze Żetony.

Przykład: W segmencie Inicjatywy 1 Czempion *Mędrzec* leczy nasyconą Maną Runę *Wzmocnienia*, która została zaatakowana wcześniej przez *Ptasznika Władców Otchłami* i usuwa wcześniej umieszczoną Ranę.



PROJEKT FRAKCJI: Michał 'Walec' Walczak

ROZWÓJ: Joanna Kijanka

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma, Maciej Mutwil

ILUSTRACJE: Maciej Janik, Rappier Art, Aleksandar Michailovic

PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka

REGUŁY: Matt Dembek

KOREKTA: Zespół Portal Games



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. św. Urbana 15,

44-100 Gliwice, Polska

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepaszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie WWW: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nasi Testerzy: Mateusz 'Karczu' Karcz, Marta and Wojciech Kozok, Barbara Wołńska, Michał 'Misiak' Rodziewicz, Marcin Palsy, Marcin Zapart, Michał Gamrat, Piotr Budzichowski. Dziękujemy wam!

Specjalne Podziękowania: Michałowi Oraczowi za pomysł na frakcję i opiekę merytoryczną, Joannie Kijance za to, że frakcja magów ma w sobie magię. Aleksanderze Walczak za pomoc i cierpliwość.