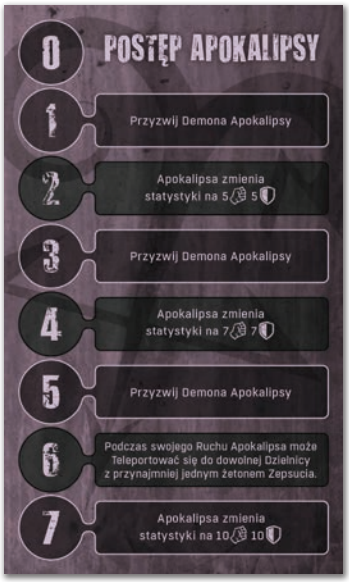
APOKALIPSA

ROZSZERZENIE DO GRY

Apokalipsa wprowadza więcej niż tylko kolejną Przygodę do gry *The Others*. Zawiera ona kilka zmian w regułach, dając Grzechowi większą kontrolę nad Miastem i kilku demonicznych popleczników do zsyłania na Bohaterów.

„Czas końca" – Przygoda zawarta w pudełku Apokalipsy, stosuje się do wszystkich zasad z podstawowej wersji gry, z wyjątkami przedstawionymi w tej instrukcji i na planszy Przygody. Gracz kontrolujący Grzech wciąż wybiera spośród siedmiu dostępnych Grzechów oraz jednego rodzaju Akolitów pomagających Apokalipsie.

PLANSZA APOKALIPSY



Grając Przygodę typu Apokalipsa, standardową planszę Apokalipsy, zastępujemy planszą zawartą w tym pudełku. Używamy jej w ten sam sposób, zmieniają się jedynie efekty, wywołane poprzez przesunięcie znacznika.

Zamiast kart Apokalipsy bierzemy 4 karty „Demonów Apokalipsy", następnie tasujemy je aby utworzyć talię Demonów. Gdy plansza Apokalipsy nakazuje przyzwanie Demona, Grzech dobiera 2 karty z tej talii, jedną z nich zatrzymuje, a drugą odkłada na spód talii. Pozostawiony Demon zostaje przyzwany zgodnie z instrukcjami przedstawionymi na jego karcie.

Postępy Apokalipsy sprawiają, że jej uosobienie staje się coraz potężniejsze. Wielki Demon Nadchodzącego Końca, Apokalipsa, pojawiając się na planszy, posiada statystyki przedstawione na jego karcie. Po osiągnięciu kolejnych postępów Apokalipsy wartości jego Ataku i Pancerza rosną, w pewnym momencie dostaje on również umiejętność Teleportacji do Dzielnic z żetonami Zepsucia, zamiast standardowego poruszania się.

STARTOWA PULA MARTWYCH POTWORÓW

Niektóre potwory, zgodnie z konfiguracją planszy Przygody, zaczną grę w puli martwych potworów. Oznacza to, że zamiast wystawienia ich na planszę, będą znajdować się w puli, tak jakby zostały już zabite w grze. Gdy Grzech przywołuje potwory z puli martwych potworów, ma możliwość wyboru spomiędzy wszystkich znajdujących się w puli.

ZDOMINUJ DZIELNICĘ

Grzech może używać Wielkiego Demona Nadchodzącego Końca - Apokalipsy, tak jak każdego innego potwora w grze. Zużywając żeton Reakcji, Grzech może poruszyć Apokalipsę do 2 Pól (zgodnie z zasadami obowiązującymi w instrukcji podstawowej). Jeżeli Grzech rozpocznie Walkę z Graczem, który właśnie zakończył swoją Turę, Apokalipsa weźmie udział w tej walce, dodając swoje kości do rzutu.

EWENTUALNIE, Grzech może użyć Apokalipsy, aby **Zdominować Dzielnicę**. Jest to specjalna akcja Apokalipsy, która może zostać użyta maksymalnie **2 razy na Rundę**. Akcja Dominacji może zostać wykonana **przed** lub **po** zużyciu żetonu Reakcji. Jeżeli Grzech zdecyduje się na Akcję Dominacji w tej turze, nie może on w żaden sposób korzystać w niej z Apokalipsy podczas Reakcji. Nie będzie można jej poruszyć oraz **nie doda** ona swoich kości w Walce toczącej się na zajmowanym przez nią Polu. Oznacza to, że jeżeli zostanie poruszona lub doda swoje kości do Walki podczas Reakcji, nie będzie mogła wykonać Akcji Dominacji w tej turze.

Wykonując Akcję Dominacji Apokalipsa może się najpierw poruszyć do 2 Pól. Musi przy tym przestrzegać standardowych reguł poruszania się, więc nie może opuścić Pola z Bohaterem. Następnie Apokalipsa może Zdominować zajmowaną Dzielnicę, aby użyć Akcji Miasta do swoich własnych niecnych planów. Jeżeli Akcja Miasta jest dostępna, Grzech kładzie na wyznaczonym miejscu żeton (pozostanie on tu do końca Rundy) i ma możliwość użycia wszystkich Akcji Miasta w tej Dzielnicy. Nie można Zdominować Dzielnicy, która już zawiera żeton Akcji Miasta lub była Zdominowana w tej Rundzie.

Efekt działania Akcji Miasta dla Gracza kontrolującego Grzech:

Przywołaj potwora z puli martwych potworów (na zasadach ze standardowej instrukcji). Zwróć uwagę, iż w Przygodzie typu Apokalipsa, Grzech nie przywołuje martwych potworów automatycznie na koniec każdej Rundy.

Połóż żeton Zepsucia na dowolnym Polu.

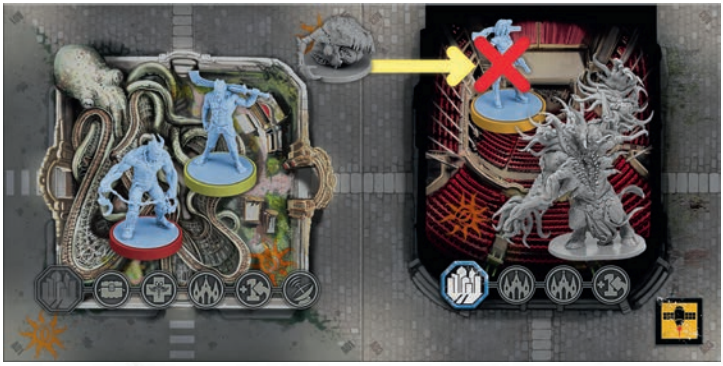
Otrzymujesz dodatkowy żeton Reakcji do użycia w tej Rundzie.

Usuń 1 kartę Ulepszenia z puli Dostępnych Ulepszeń i uzupełnij pulę.

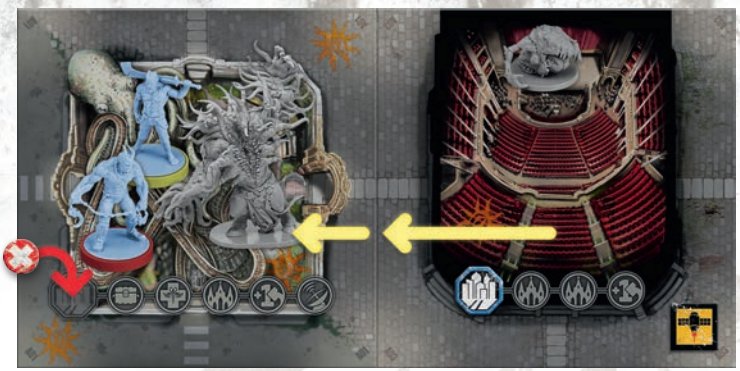
Porusz żeton Artylerii Orbitalnej do 2 Pól, następnie zadaj 1 Obrażenie wszystkim Bohaterom na tym Polu.

Bohaterowie nie mogą używać Akcji Miasta, gdy na danej Dzielnicy jest już żeton. Jest on usuwany pod koniec Rundy, a Akcja Miasta staje się ponownie dostępna zarówno dla Grzechu jak i Bohaterów.

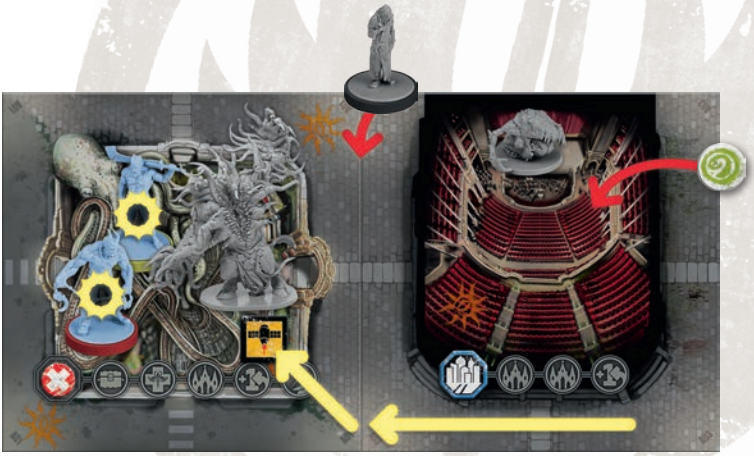
Przykład: *Leah właśnie skończyła swoją turę, a Grzech zdecydował się użyć swojego żetonu Reakcji. Postanowił wykonać Apokalipsą Akcję Dominacji. Mógłby zrobić to przed lub po zużyciu żetonu Reakcji - wybrał drugą opcję.*



Zużywając żeton Reakcji, Grzech porusza się Abominacją na Pole zajmowane przez Leah i rozpoczyna Walkę z nią. W tej turze chce użyć Apokalipsy do Zdominowania tej Dzielnicy, więc nie dolicza kości, które zapewniałby Demon. Rzuca 3 kośćmi zapewnianymi przez Abominację, ma szanse zabić Leah!



Następnie Grzech wykonuje Akcję Dominacji. Ponieważ Akcja Miasta w Dzielnicy Opery została już wykorzystana, Apokalipsa porusza się o 2 Pola do Dzielnicy Wesołego Miasteczka. Grzech korzysta z efektów Akcji Miasta i kładzie żeton na wyznaczonym miejscu (żeton pozostanie tu do końca Rundy).



Dzielnica Wesołego Miasteczka pozwala Grzechowi na użycie wszystkich rodzajów Akcji Miasta:

Ekwipunek: *Grzech wybiera 1 kartę z Dostępnych Ulepszeń i usuwa ją z gry, a następnie dokłada w jej miejsce wierzchnią kartę z talii Ulepszeń.*

Leczenie: *Grzech kładzie figurkę Manipulatora na niezablokowane Gniazdo.*

Pokuta: *Grzech umieszcza żeton Zepsucia w Dzielnicy Opery.*

Dodatkowa Tura: *Grzech otrzymuje żeton dodatkowej Reakcji, do wykorzystania w tej Rundzie.*

Artyleria Orbitalna: *Grzech porusza żeton Artylerii Orbitalnej o 2 Pola i zadaje po 1 Obrażeniu Thorley'owi i Karlowi.*

Następny Bohater może teraz rozpocząć swoją Turę.

CZAS KOŃCA

APOKALIPSA – DRUŻYNA BETA

	A02	
S13	A01	A04
	S12	
S15	A03	

6 Akolitów
6 Abominacji
1 Manipulator
1 Apokalipsa

1 żeton Pola Startowego
1 żeton Artylerii Orbitalnej

2 żetony Metra
2 żetony Ołtarza
2 żetony Gniazda
2 żetony Pentagramu
3 żetony Ognia

3 żetony Zepsucia
1 żeton Komisarza
1 żeton RavenCorp
1 żeton PROXY

Startowa pula martwych potworów

CZAS KOŃCA

APOKALIPSA – DRUŻYNA GAMMA

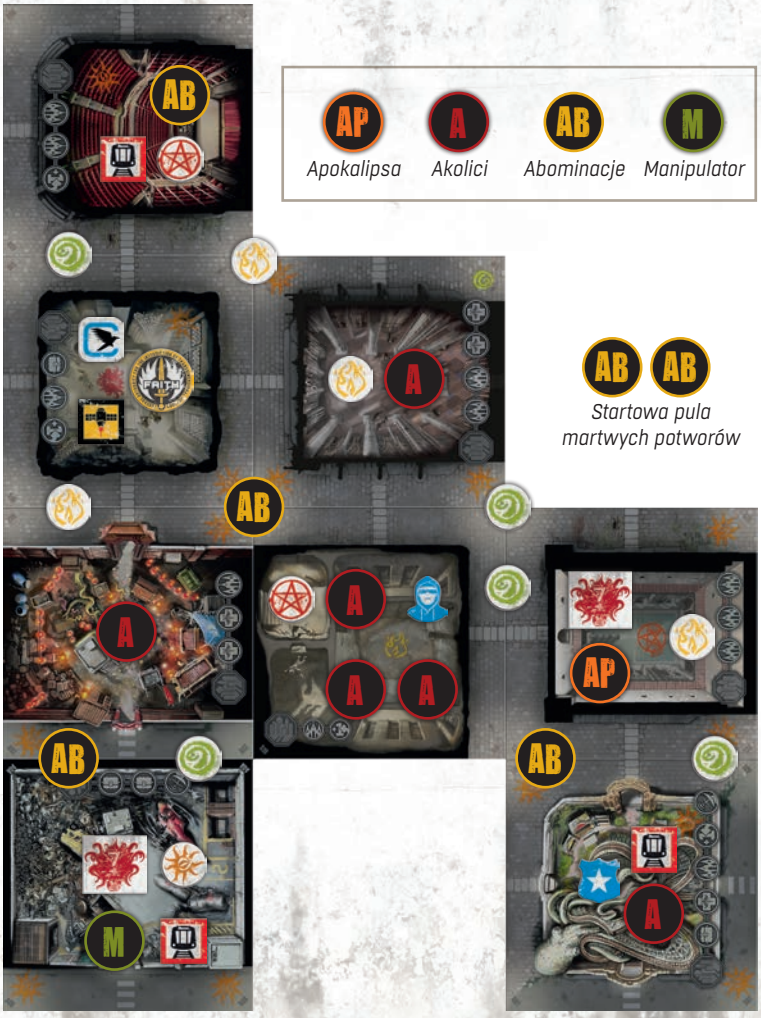
A03		
S16	S18	
A02	S19	S20
A04		A01

6 Akolitów
6 Abominacji
1 Manipulator
1 Apokalipsa

1 żeton Pola Startowego
1 żeton Artylerii Orbitalnej

3 żetony Metra
2 żetony Ołtarza
1 żeton Gniazda
2 żetony Pentagramu
4 żetony Ognia

5 żetonów Zepsucia
1 żeton Komisarza
1 żeton RavenCorp
1 żeton PROXY



AP *Apokalipsa* | A *Akolici* | AB *Abominacje* | M *Manipulator*

AB AB *Startowa pula martwych potworów*

CZAS KOŃCA

APOKALIPSA – DRUŻYNA DELTA

A02	
A01	S22
S21	S23
	A03

6 Akolitów
6 Abominacji
1 Manipulator
1 Apokalipsa

1 żeton Pola Startowego
1 żeton Artylerii Orbitalnej

2 żetony Metra
3 żetony Ołtarza
3 żetony Gniazda
4 żetony Pentagramu
2 żetony Ognia

4 żetony Zepsucia
1 żeton Komisarza
1 żeton RavenCorp
1 żeton PROXY

AB AB
AB AB

Startowa pula martwych potworów

AP Apokalipsa
A Akolici
AB Abominacje
M Manipulator