

KARTA FRAKCJI ZAKONU

ZAKON - SŁUDZY JEDYNEGO

Od niepamiętnych dni kapłani Jedynego wędrowali po świecie, przepowiadając kres czasu oraz nauczając o bogu, który wykorzystał moc Technologii, by zbawić ludzkość.

Ignorowani, wyśmiewani, nigdy nie zarzucili swojego świętego obowiązku.

I wreszcie nadszedł Dzień Sądu – w postaci deszczu meteorów, niszczącego całe kontynenty i wzbijającego w niebo chmury pyłu, które przesłoniły słońce. W umierającym świecie ostatki ludzkości zaczęły szukać rady i pocieszenia właśnie u kapłanów. W kolejnych latach, pod ich przewodnictwem, na gruzach starego zbudowano nowe społeczeństwo, które czciło Jedynego i skupiało się na przetrwaniu z pomocą technologii.

Wkrótce okazało się jednak, że deszcz ognia, który przemienił oblicze planety, przyniósł więcej niż tylko zniszczenie. W popiołach i ruinach odkryto potężne kryształy. Zakon natychmiast zaczął ujarzmić ich moc, która pozwalała tworzyć niesamowite, przepowiadane od stuleci maszyny.

Korzystając z tej nowej substancji, duchowni pomogli wnieść siedem Wielkich Ostoi – miejsc, gdzie niedobitki ludzkości mogły kryć się, wznosząc modły do swojego boga w relatywnym bezpieczeństwie potężnych katedr.

Tę złotą erę przerwała dopiero inwazja. Z portali rozszanych po planecie wychylny armie demonów – forpocza wiecznej wojny, która wkrótce miała ogarnąć świat. Niewiarygodna moc kryształów zdawała się je przyciągać...

Ludzkość jeszcze raz stanęła na krawędzi zniszczenia, ale tym razem zgodnie modląc się do Jedynego o pomoc.

PORADY TAKTYCZNE

- Postaraj się zmienić tryb swoich Świętych Rycerzy jak najszybciej. W trybie ulepszonym są dużo potężniejsi.
- Nie lekceważ Łowców! Mogą zadawać rany z odległości, więc szczególnie przydatni są przeciwko oddziałom o niskiej Inicjatywie, zakładając że umieścisz ich we właściwym miejscu.
- Używaj ulepszeń i błogosławieństwa ze swojej kapliczki, aby zyskać przewagę w wysokości atrybutów swoich oddziałów! Odpowiednio wsparty oddział Zakonu to twardy orzech do zgryzienia.
- Wykorzystaj Pielgrzymów do poboru – będą wydajniejsi, jeśli uda ci się wykorzystać kartę Dopyły Energii do zebrania kryształów, a kartę Taktyka do szybkiego ładowania pozostałych ulepszeń.

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Anioł Śmierci, Święty Rycerz [x2], Pielgrzymi, Łowcy
- **KARTY AKCJI:** Cios Tarczą, Dopyły Energii [x3], Śmierć Pozorowana, Pozycja Strzelecka, Szyb Bojowy, Obrońca, Anioł Stróż [x2], Osąd, Ostatni w Boju, Doskok, Wypad [x2], Mur Tarcz [x2], Ostrzał [x4], Nawałnica Ostrzy, Taktyka, Pułapka, Skrzydła Śmierci

KARTA SZTANDARU:



Przywróć – oddział nie może mieć więcej żetonów wytrzymałości, niż wynosi jego wartość startowa.

Nie możesz użyć tej akcji, aby zapobiec śmierci modelu, który właśnie ginie (jest już na to za późno).

Zmień tryb – możesz również wykorzystać tę akcję, aby zmienić tryb Świętego Rycerza bez ponoszenia kosztu.



ŻETONY FRAKCJI



1 x żeton frakcji



10 x punkt zwycięstwa



4 x Ogień



2 x Pułapka

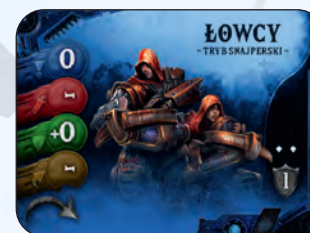
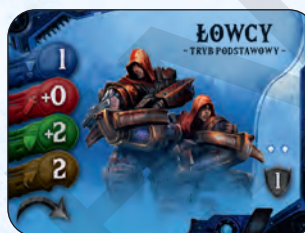


3 x Błogosławieństwo



1 x Mur Tarcz

KARTY ODDZIAŁÓW:



Ważne: Zmiana trybu Świętego Rycerza nie jest darmowa! Jak wskazano na ikonie, koszt to 2 kryształy.

Ważne: Zmiana trybu Świętego Rycerza nie jest darmowa! Jak wskazano na ikonie, koszt to 2 kryształy.

Ważne: Zmiana trybu Świętego Rycerza nie jest darmowa! Jak wskazano na ikonie, koszt to 2 kryształy.



Nie możesz wykonywać rzutów na atrybut, którego wartość wynosi „-” lub korzystać z niego w żaden sposób.

Oddział z wartością „-” ATK nie może atakować i kontratakować.

Oddział z wartością „-” OBR automatycznie przegrywa rzut na Obronę.

Oddział z wartością „-” RUCH nie może wykonywać akcji Ruch (jego położenie może się zmieniać w wyniku np. odpychania).

ODDZIAŁ ELITARNY


Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Czyścicieli przeciwnik otrzyma +2 kryształy do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.



Kapliczka Zakonu: OŁTARZ POŁOWY

Podczas pasywnej tury Zakonu każdy oddział Zakonu, który posiada przynajmniej jeden model  z Ołtarzem Połowym, może otrzymać 1 żeton BŁOGOSŁAWIEŃSTWA.

Żeton BŁOGOSŁAWIEŃSTWA podnosi wszystkie atrybuty oddziału (INI, ATK, OBR, RUCH) o 1.

Usuń wszystkie żetony BŁOGOSŁAWIEŃSTWA na początku następnego tury pasywnej Zakonu.



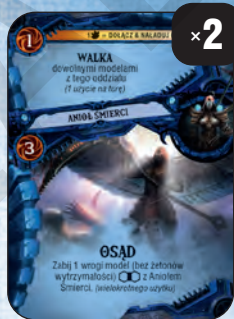
zanim 1 model z tego oddziału wykona akcję Walki – niezależnie od tego, czy sekwencja Walki została zainicjowana przez oddział twój czy przeciwnika.



Po udanej Obronie – oznacza to każdą sytuację, w której twoja siła obrony jest równa lub wyższa od siły ataku przeciwnika.



do dowolnego modelu przeciwnika – możesz wybrać model w dowolnym miejscu na planszy, niezależnie od zasięgu.



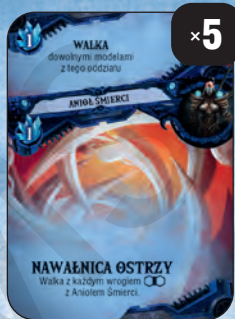
bez żetonów wytrzymałości – model ginie, jeśli przy jego karcie oddziału nie ma żetonów wytrzymałości w momencie aktywowania tego ulepszenia.



Ruch, a następnie Szybki Atak – Anioł Śmierci musi wykonać najpierw akcję ruchu, a następnie wszystkie Szybkie Ataki.



Obrona – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.



Nawałnica Ostrzy – ty wybierasz kolejność Walk i możesz przestać w rozgrywce po zakończeniu dowolnej z sekwencji walki.



Perfekcyjna Obrona – może być zagrana po twoim rzucie na OBR.

Po udanej Obronie – oznacza to każdą sytuację, w której twoja siła obrony jest równa lub wyższa od siły ataku przeciwnika.

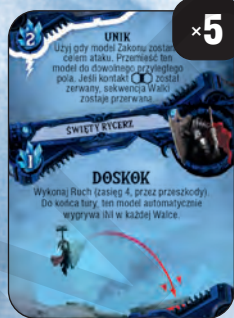
Obrona – ten efekt trwa do końca tury.



Cios Tarczą – możesz przemieścić wrogi model z Rycerzem do dowolnie wybranego pola przyległego do tego, na którym znajdował się przeciwnik.



Teleporacja – przemieść model do dowolnie wybranego pola pustych heksów (zasięg nieograniczony, ruch przez przeszkody). Nie jest to akcja Ruchu.



Unik – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Obrona – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.



Bezwartościowy – punkty zwycięstwa zyskiwane za zabicie tego modelu są niższe o 2. Ich liczba nigdy nie może być niższa niż 0.



Szybki Atak może być wykonany tylko przez zabity model, bezpośrednio po jego śmierci. Po tym jak zostanie rozpatrzony, model MUSI być usunięty z planszy.



Dopływ Energii – nie możesz pobrać więcej niż 1 z żadnego złoża kryształów, nawet jeśli masz więcej Pielgrzymów.

Takie przemieszczenie nie jest uznawane za akcję Ruchu, a model przemieszczony nie może odpychać.

Nie może zostać użyte w trakcie akcji ruchu – tylko gdy osiągasz docelowe heksy.

Nie może zostać zagrane podczas Walki aby ją przerwać lub uniemożliwić kontratak.

Takie przemieszczenie nie jest uznawane za akcję Ruchu, a model przemieszczony nie może odpychać.

Nie może zostać użyte w trakcie akcji ruchu – tylko gdy osiągasz docelowe heksy.

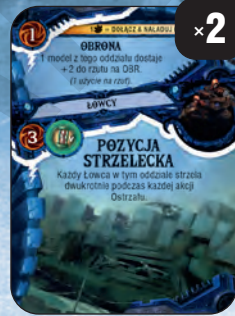
Nie może zostać zagrane podczas Walki aby ją przerwać lub uniemożliwić kontratak.



Unik – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Ostrzał – każdy Łowca osobno rzuca na trafienie. Wybór kostki i jej opłacenie jest rozpatrywane indywidualnie dla każdego z rzutów.

Nie możesz zagrać akcji Ostrzał zamiast rzutu na ATK podczas tury przeciwnika, ponieważ Ostrzał nie jest akcją natychmiastową.



Obrona – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.

Pozycja Strzelecka – podczas każdej akcji Ostrzał każdy Łowca wykonuje 2 strzały zamiast 1. Celem każdego z nich może (ale nie musi) być inny model.



Obrona – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.

Doładowanie – możesz wydać ładunki (i zadać dodatkowe rany) wyłącznie bezpośrednio po rzucie na trafienie dla tej akcji Oczyszczenia.



Zniszcz 1 kryształ z puli Zakonu – usuń 1 kryształ z puli kryształów (aktywnych lub wyczerpanych) i umieść go w puli neutralnej.



każdego modelu – zarówno wrogiego, jak i twojego.

Żeton OGNI – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

UNIK Możesz Unikać tylko na puste heksy (nie możesz odpychać podczas akcji Uniku).

Docelowa pozycja nie może być z atakującym modelem. Jeśli unikający model pozostaje z przeciwnikiem, Walka jest rozgrywana normalnie.

Nie możesz zagrać Uniku w późniejszych krokach sekwencji Walki (aby np. uniemożliwić przeciwnikowi kontratak).

Musisz zagrać tę akcję PRZED rzutem na atak przeciwnika.

Wroga akcja Walki jest uznawana za „zużytą” – przeciwnik nie może wybrać innego celu tej akcji Walki po użyciu Uniku.

ZABLOKOWANY Ten model nie może być przemieszony w żaden sposób (nie może wykonać akcji Ruchu, Teleportacji, być zdjęty z planszy, zamienić się miejscami czy zostać odepchnięty w żaden sposób).

Może wciąż wykonywać inne akcje, rozpoczynać Walkę, bronić się itd. Jeśli zginie, zdejmij ten model z planszy.

ŻETON OGNI Cel otrzymuje -2 do wszystkich atrybutów (INI, ATK, OBR, RUCH).

Zdejmij 1 żeton OGNI na początku każdej tury pasywnej właściciela modelu, na którym ten żeton się znajduje.

Efekt wielu żetonów OGNI kumuluje się.

KARTA FRAKCJI DEMONÓW

DEMONY – PRZEDWIECZNI ZDOBYWCY

Demony to rasa znacznie starsza od ludzi i pozostałych gatunków. Zrodzili się w gorących początkach wszechświata i od tamtej pory zdobyli rozległą wiedzę o zasadach rządzących rzeczywistością. Czczą panteon ośmiu skrytych nimbem tajemnicy bóstw.

Długa historia ich cywilizacji oraz liczne podboje sprawiły, że Demony są mieszkanką wielu gatunków, które mniej lub bardziej brutalnie włączono do imperium. Jedną z teorii zakłada, że Prymarchowie byli pierwszymi, nieśmiertelnymi „demonami”, jednak w którymś momencie stracili zdolność rozmnażania się, przez co musieli wprowadzić do swojego społeczeństwa kolejne rasy. Było to jednak tak dawno temu, że od tej pory nawet podbite gatunki zyskały poczucie przynależności do świata Demonów. Dziś Demonów jest już tak wiele, że żadna planeta nie jest w stanie zapewnić im środków do życia. Kontynuują więc niekończący się podbój, by przeżyć i nie pogrążyć swojego imperium w wojnach domowych.

Demony są podzielone na trzy główne kasty: kastę Prymarchów, kastę Terroru oraz kastę Brutali. To Prymarchowie zajmują się rządzeniem całym sojuszem, choć każda z pozostałych kast ma spory zakres niezależności. Prymarchowie myślą dalekosiężnie i makiawelicznie – wierzą, że cel zawsze uświęca środki, i nie wahają się poświęcać całych światów na drodze do kolejnych podbojów. Korzystają także z magii krwi, by manipulować swoimi przeciwnikami.

Kasta Terroru ma niejasne i niepokojące pokrewieństwo z Ciemnością. To właśnie w jej domenie nauczyli się większości swoich sztuczek – wykorzystują też Ciemność jako skrót, który pozwala im odkryć i osiągnąć nowych światów, zamieszkałych przez inteligentne stworzenia. Głównym celem kasty Terroru jest sianie terroru i strachu. Podobnie jak w przypadku stworzeń Ciemności, to właśnie terror trzyma ich przy życiu. Przedstawiciele tej kasty stanowią awangardę demonicznej inwazji, pracując w ukryciu na długo przed tym, nim na danej planecie postawią stopę pierwsii Brutale.

Ci ostatni są trzecią kastą – najbardziej „honorową” (przynajmniej z ludzkiego punktu widzenia). Wierzą w siłę ciała i umysłu. Szukają najtrudniejszych starć i prób, które będą od nich wymagały użycia wszystkich sił oraz bezgranicznej determinacji. Z tego powodu ich cele nie zawsze pokrywają się z celami kasty Terroru oraz Prymarchów. Brutale są „mięśniami” Demonów i główną częścią ich armii. Ze względu na ich niewiarygodny upór, Prymarchowie często sięgają po magię i sprytnie wybiegi, by skierować Brutali tam, gdzie chcą, by akurat uderzyli.

Każdy z Brutali połączony jest duchową więzią z Khyberem – kolektywem największych poległych wojowników w historii ich kasty. Gdy stoją przed jakąś ważną decyzją oraz w chwilach, gdy ich życie wisi na włosku, słyszą spokojne, zimne szepty z Khyberu, prowadzące ich kroki.

PORADY TAKTYCZNE

- Pamiętaj, że masz wiele sposobów na zdobycie tymczasowych kryształów. Dadzą ci one przewagę, ale tylko na chwilę. Wykorzystaj je, by przygotować się na pobór właściwych kryształów. Pamiętaj, że twoja kapliczka działa jak dodatkowe źródło kryształów – pobieraj je z niej kiedy możesz i ukarż przeciwników, którzy chcieliby ci w tym przeszkodzić!
- Kiedy składasz swoją talię, nie skupiaj się tylko na czarach dla Mistrza Żywiołów. Niewątpliwie są one potężne, zwróć jednak uwagę, że mogą zaszkodzić również twoim jednostkom, a sam Mistrz Żywiołów może szybko ulec skoncentrowanemu atakowi przeciwnika, który poznał jego potęgę.
- Nie lekceważ Akolitów Mroku. Są przydatni zarówno do poboru kryształów, jak i do przeszkadzania przeciwnikowi. Widmowy Chwył przyda się przy budowaniu decydującego ataku.
- Jeśli uznasz, że jednostki przeciwnika mają lepsze atrybuty niż swoje oddziały, wykorzystaj akcje takie jak: Zakażenie, Widmowy Chwył, Przemiana w Lód czy Żeton Ognia, aby zmiekczyć je przed atakiem. Demony polegają na tych zdolnościach przy budowaniu swojej przewagi.

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Syn Khyberu, Mistrz Żywiołów, Ogar Rzezi [x2], Akolici Mroku
- **KARTY AKCJI:** Kryształowa Tarcza, Siła z Krwi [x3], Kula Ognia [x2], Przemiana w Lód, Kohorta, Lodowa Lanca, Zakażenie [x2], Kontrola Umysłu [x2], Mglisty Blef [x2], Amok, Wskrzeszenie [x2], Ukaszanie [x2], Samozagłada, Strefa Cienia, Widmowy Chwył [x2], Szał Bitewny



Kapliczka Demonów: KRWAWY OŁTARZ

Za każdym razem gdy model przeciwnika z kapliczką jest raniony, otrzymuje 1 dodatkową ranę.

Ponadto, ta kapliczka traktowana jest jak źródło kryształów dla każdego gracza podczas poboru kryształów.

KARTA SZTANDARU



Wykonaj akcję Walki – możesz wybrać, z którymi z przeciwników chcesz rozpocząć Walkę. Możesz przestać rozgrywać Walki po każdej zakończonej sekwencji.

ŻETONY FRAKCJI



1 × żeton frakcji



10 × punkt zwycięstwa



4 × Ogień



1 × Kryształowa Tarcza



2 × Zmrożenie



3 × Zakażenie

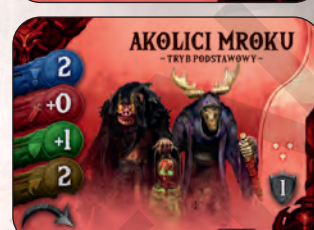


3 × kryształ tymczasowy



1 × Widmowy Chwył

KARTY ODDZIAŁÓW:



Nie możesz wykonywać rzutów na atrybut, którego wartość wynosi „-” lub korzystać z niego w żaden sposób.

Oddział z wartością „-” ATK nie może atakować i kontratakować.

Oddział z wartością „-” OBR automatycznie przegrywa rzut na obronę.

Oddział z wartością „-” RUCH nie może wykonywać akcji Ruch (jego położenie może się zmieniać w wyniku np. odpychania).



ODDZIAŁ ELITARNY

Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Zaklinaczy Krwi przeciwnik otrzyma **+1 kryształ** do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.

Ważne: Zaklinacze Krwi mają nietypowy sposób zmiany trybu. Będziesz musiał użyć karty Piekielna Potęga, aby zmienić tryb ich karty oddziału!



– najpierw wybierz, które modele Demonów w zasięgu Ruchu wykonają tą akcję, aby znaleźć się z celem. Następnie wykonaj te akcje Ruchu, a później wybierz, które z poruszonych modeli zainicjują Walkę. Ruchy MUSZĄ zostać wykonane przed Walką.



Mroczna Potęga – zobacz szczegóły tej zasady poniżej. **Kula Ognia** – za cel możesz wybrać puste pole, aby objąć działaniem modele na sąsiednim polu (które nie mogło być celem, ze względu na ograniczenia linii strzału). Dowolne 1 pole przylegające do pola, które było celem, może być objęte działaniem, nawet jeśli jest bezpośrednio za nim.

Dołączenie żetonu OGNIĄ jest opcjonalne. Ty wybierasz kto go otrzymuje. Ważne: Kula Ognia działa na WSZYSTKIE modele na docelowych polach – również twoje!

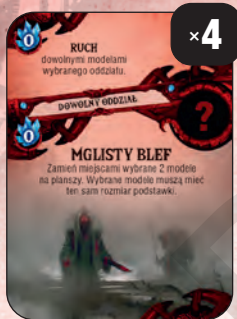
żeton OGNIĄ – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



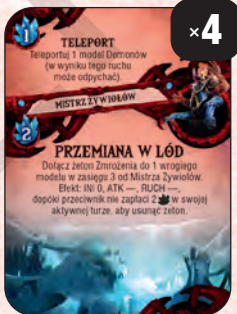
Tymczasowe kryształy – zobacz zasadę Mroczna Potęga poniżej. **Kontrola Umysłu** – zasięg liczony jest od dowolnego Akolity Mroku w trybie rytuału.

Żaden z graczy nie może zagrywać żadnych kart akcji podczas Walki modelu pod Kontrolą Umysłu.

Ty wybierasz, które modele przeciwnika zostaną zaatakowane. Twój przeciwnik wybiera jaką kością rzuca za wszystkie modele w Walce.



Mglisty Blef – działa bez względu na odległość i przeskoki pomiędzy wybranymi modelami. Muszą zostać umieszczone na dokładnie tym samym heksie (heksach) co zamieniany model. **wybrane modele** – wrogie lub twoje.



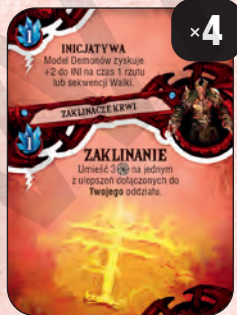
Teleport – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Przemiana w Łód – Nie możesz wykonywać rzutów na atrybut, którego wartość wynosi „-” lub korzystać z niego w żaden sposób.

Oddział z wartością „-” ATK nie może atakować i kontratakować. Oddział z wartością „-” RUCH nie może wykonywać akcji Ruch (jego położenie może się zmieniać w wyniku np. odpychania).

Przeciwnik może opłacić koszt odrzucenia tego żetonu tylko podczas swojej aktywnej tury.

W trybie drużynowym tylko gracz, do którego należy model z przyłączonym żetonem, może opłacić koszt jego odrzucenia.



Inicjatywa – dotyczy 1 modelu. Może być użyta w 1 sekwencji Walki przed porównywaniem INI lub przed rzutem na trafienie w ramach 1 akcji.



Wskrzeszenie – przywrócone modele mogą być umieszczone w dowolnych pustych heksach. Nie mogą odpychać. Przywrócone modele nie muszą być z sobą.

Ponadto możesz wydać dowolną ilość, aby przywrócić taką samą ilość żetonów wytrzymałości przywracaniem oddziałów (do wartości startowej).



Teleport – zobacz szczegóły tej zasady poniżej. **Strefa Cienia** – po użyciu oddział model i tę kartę obok planszy, dopóki nie zechcesz znów aktywować tego oddziału.



Teleport – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Widmowy Chwył – po zagraneniu tej akcji tryb rytuału nie jest niezbędny, aby podtrzymać jej działanie.

-1 do wszystkich atrybutów: INI, ATK, OBR, RUCH.

Usunąć żeton w dowolnym momencie, w którym nie ma Akolity Mroku.

Zablokowany – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Smak Zwycięstwa – może być aktywowane, gdy oddział zadaje ranę w DOWOLNY sposób. Akcje Ruchu i Walki mogą być wykonane w dowolnej kolejności. Obie są opcjonalne.

Ważne: Smak Zwycięstwa może wywołać łańcuch akcji Walk, z wielokrotnymi akcjami Ruchu i Walki tak długo, jak będziesz wydawał ładunki i zadawał rany!

Amok – odwołuje oznacza, że przemieszczasz wszystkie swoje kryształy z puli wyczerpanych do puli aktywnych.



Tymczasowe kryształy – zobacz zasadę Mroczna Potęga poniżej.



– wybierz model przeciwnika z Ogarem Krwi. Następnie wykonaj swoją akcję Ruchu. Model porwany musi być pozostać z Ogarem w każdym polu, przez które się przemieszcza. Porwany model nie może odpychać.

Porwany model musi być z Ogarem Krwi na koniec akcji Ruchu.

Na koniec wybierz, które z twoich modeli zainicjują akcję Walki z porwanym modelem i wybierz kolejność tych Walk. Po każdej z nich możesz zrezygnować z kolejnych Walk.



Szał Bitewny – każdy utrącony żeton wytrzymałości oznacza, że odejmujesz liczbę posiadanych przez Syna Khyberu żetonów wytrzymałości od ich startowej liczby (4). Wynik to bonus do INI i OBR.



Dodatkowa Rana – ta akcja nie jest ograniczona do Walki i może być użyta z dowolną akcją, która zadaje ranę. Jeśli dana akcja zadaje rany wielu modelom, to tylko jeden z nich otrzymuje dodatkową ranę.

Zakażenie – ten żeton nigdy nie jest odrzucany. Nawet jeśli oddział zostanie zmieciony z planszy, a następnie przywrócony, wciąż będzie pod jego działaniem.

Ogar Rzezi nie musi zranic, aby zadziałał efekt Zakażenia. -1 do wszystkich atrybutów: INI, ATK, OBR, RUCH.



Mroczna Potęga – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Mroczny Rytuał – przywróć na planszę 1 z twoich martwych modeli – w trybie drużynowym oznacza to również modele twojego sojusznika.

Żeton wytrzymałości pozostają bez zmian w wyniku tej akcji.

Przywrócone modele mogą być umieszczone w dowolnych pustych heksach. Nie mogą odpychać.



Krwawy Młyniec – Syn Khyberu może wykonać 1 akcję Walki za każdy utracony żeton wytrzymałości.

Atak – może być zagrany bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.

Krwawy Młyniec – odejmij liczbę posiadanych przez Syna Khyberu żetonów wytrzymałości od ich startowej liczby (4). Wynik oznacza, ile Walk może zainicjować Syn Khyberu.

Możesz wybrać spośród dostępnych celów, podzielić te akcje Walki między różne modele albo użyć ich przeciw jednemu modelowi.

Niemniej jeśli Syn Khyberu zginie podczas jednej z tych Walk, nie będzie mógł zainicjować następnych.



Mroczna Potęga – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Lodowa Lanca – wybierz 1 z 6 kierunków prowadzących od pola, na którym znajduje się Mistrz Żywiołów, a następnie sprawdź linię strzału w tym kierunku.

Lanca kończy się na dowolnej przeszkodzie, która blokuje linię strzału.

Jej efekt dotyczy wszystkich modeli na wybranej linii strzału, zarówno twoich, jak i przeciwnika.



Sila z Krwi – użyj, gdy Syn Khyberu zada ranę, zczyrerek 1 z jego żetonów wytrzymałości.



Piekielna Potęga – to jedyny sposób na zmianę trybu karty oddziału Zaklinaczu Krwi! Pozostaną w trybie ulepszonym do końca gry.



Samożgłada – pamiętaj, że poświęcony model nie przynosi punktów zwycięstwa przeciwnikowi.

wszystkie modele – modele zarówno twoje, jak i przeciwnika są objęte działaniem.



Kryształowa Tarcza – Dołącz żeton Kryształowej Tarczy do jednego ze swoich modeli w zasięgu 4 od Mistrza Żywiołów (lub do niego samego). Model z tym żetonem nie może być zraniony. Odrzuć ten żeton na początku tury pasywnej przeciwnika.

Obroń – może być zagrana bezpośrednio po twoim rzucie, podnosząc wartość jego wyniku.

Kryształowa Tarcza – zagranie tej karty nie może zapobiec dopiero co zadanej ranie.

Żeton odrzucany jest na samym początku następnego tury pasywnej przeciwnika.



ZASADY SZCZEGÓŁOWE

MROCNĄ POTĘGĄ

Wymień oznacza usunięcie 1 żetonu wytrzymałości, aby dodać 2 tymczasowe kryształy do twojej puli aktywnej.

TYMCZASOWE KRYSZTAŁY to specjalne żetony, które działają jak normalne kryształy, ale po użyciu są odrzucane do puli neutralnej, a nie przenoszone do puli kryształów wyczerpanych.

Tylko gracz Demonów może otrzymać kryształy tymczasowe, nawet w trybie drużynowym.

ŻETON OGNIĄ

Cel otrzymuje -2 do wszystkich atrybutów (INI, ATK, OBR, RUCH).

Zdejmi 1 żeton OGNIĄ na początku każdej tury pasywnej właściciela modelu, na którym ten żeton się znajduje.

Efekt wielu żetonów OGNIĄ kumuluje się.

TELEPORT

Umieść model w nowym miejscu, ignorując wszystkie przeszkody na jego drodze. Taki ruch ma nieograniczony zasięg. Nie jest to akcja Ruchu. Możesz jednak odpychać.

ZABLOKOWANY

Ten model nie może być przemieszony w żaden sposób (nie może wykonać akcji Ruchu, Teleportacji, być zdjęty z planszy, zamienić się miejscami czy zostać odepchnięty w żaden sposób).

Może wciąż wykonywać inne akcje, rozpoczynać Walkę, bronić się itd. Jeśli zginie, zdejmij ten model z planszy.

KARTA FRAKCJI DVERGARÓW

DVERGARZY – ZNÓW WOLNI

Dvergarzy byli kiedyś rasą, która dbała wyłącznie o siebie. Żyli odcięci w podziemnych fortecach, nie czując potrzeby, by komunikować się z innymi gatunkami, które uważali za prymitywne i niegodne uwagi.

Jedynym celem ich istnienia było doskonalenie rzemiosła. Każdy przedmiot i wynalazek, który wykonywali, musiał być lepszy i doskonalszy od poprzednich. Starsze wersje bez litości niszczone lub przetapiano. Perfekcjonizm stał się ich obsesją. Nawet najmniejsze ulepszenie było warte dekad pracy i eksperymentów. Kupcy z innych światów zaczęli płacić fortunę za dowolny przedmiot wykonany przez Dvergarów. Tysiąclecia ścigania nieuchwytnej doskonałości dobiegły końca, dopiero gdy Demony najechały planetę Dvergarów.

Jednak fortece Dvergarów nie były łatwe do podbicia, a oni sami w obliczu zagrożenia odnaleźli nową przyjemność w doskonaleniu sztuki wojennej. Ich naturalna wytrzymałość, twarda skóra, niezwykła siła oraz pomysłowe fortyfikacje pozwoliły im bronić się tak długo, że cała ich rasa i kultura zdążyły zaadaptować się do warunków niekorzystającego się oblężenia. Za każdym razem, gdy Demony najeżdżały ich podziemne miasta, oni bronili się coraz skuteczniej.

Wreszcie najeźdźcy nie mogli już znieść piętrzących się strat. Woleli unicestwić cały świat razem z jego mieszkańcami, a potem odzyskać co się da ze zwęglonych szczątków. I tak Demony spopiliły planetę Dvergarów do tajemniczym Czarnym Ogniem, który stworzono specjalnie w tym celu. Jego płomień przegrzały się nawet przez stal i kamień. Wkrótce dosięgnęły najbliższych schronów Dvergarów.

Po wielu dniach, gdy ogień przygasał, a temperatura spadła na tyle, by mogły ją znieść żywe istoty, Demony weszły ponownie do podziemnych fortec. Ich przerażeniu, wielu Dvergarów jeszcze żyło – potwornie poparzeni i umęczeni, zdołali wejść w symbiozę z Czarnym Ogniem, który teraz spalał od środka ich regenerujące się nieustannie wnętrza. Demony były pod ogromnym wrażeniem. Zdecydowały, że wcielią pozostałych przy życiu Dvergarów do swojej armii jako rzemieślników, specjalistów od oblężeń oraz odpornych na wszystkie szturmowców.

Dopiero po stuleciach służby, podczas kampanii na jednym z nowo podbijanych światów, części Dvergarów udało się uciec. Schowali się ponownie w czeluściach pod górą. Jednak uwolnieni od demonicznych władców pozabawili się także dostępu do magii. Cena była wysoka. Czarny ogień trawiący nieustannie ich ciała zaczął przygasać. By przetrwać, Dvergarzy zaczęli karmić go rzadkim i trudnym do zdobycia gazem. Rozumieją jednak ponurą prawdę: albo znajdą sposób, by wyleczyć swoją przypadłość, albo prędzej czy później wyginą.

PORADY TAKTYCZNE

- Zastanów się nad rozmieszczeniem swoich modeli – Dvergarzy mają najniższy zasięg Ruchu wśród wszystkich frakcji, ale mądre użycie Wydobycia może dać ci przewagę w kryształach.
- Pamiętaj, że Detonacja rani również twoje modele, staraj się więc używać jej na tych, które zostały odcięte od swoich pobratymców.
- Twój Sztandar i karta akcji Mechanizm pozwalają przenosić ulepszenia pomiędzy oddziałami, nie wahaj się zagrywać ich tylko dla górnej akcji.
- Oddziały Dvergarów mają niską Inicjatywę, są więc podatne na wszystkie akcje, które wymagają rzutu na trafienie. Pamiętaj o tym i staraj się nie skupiać wszystkich swoich modeli w jednym miejscu.
- Karty akcji Złom możesz użyć nawet wtedy, gdy odpłacasz koszt za pomocą żetonu wytrzymałości – używaj jej do uzyskania przewagi!

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Mściciel, Powiernik Ognia, Rozognieni, Niezłomni [$\times 2$]
- **KARTY AKCJI:** Chwyta Łańcuchowy, Broń na Łańcuchu [$\times 2$], Odbicie [$\times 2$], Detonacja [$\times 2$], Egzoskielet, Miotacz Ognia [$\times 3$], Furia [$\times 2$], Złom, Wybrany na Śmierć, Mechaniczna Tarcza [$\times 2$], Mechanizm [$\times 2$], Wybuch Zbiorników, Protekcja, Radiostacja, Rafinowane Paliwo, Ryzykowna Taktyka [$\times 2$]



Kapliczka Dvergarów: ZŁOMOWISKO

Podczas pasywnej tury Dvergarów, jeśli choć 1 ich model jest \odot ze Złomowiskiem, oddział tego modelu może:

- naładować swoje ulepszenia o dodatkowe 2 \odot

ORAZ

- umieścić 1 żeton wytrzymałości ze Złomowiska na karcie oddziału. Oddział nie może w ten sposób przekroczyć startowej liczby żetonów wytrzymałości.

KARTA SZTANDARU:



Nie możesz w ten sposób przekroczyć startowej wytrzymałości lub przywrócić oddziału do życia.

Nie możesz umieścić żetonów wytrzymałości przy karcie martwego oddziału.

Nie możesz użyć swojej karty sztandaru, aby uratować model przed śmiercią, po tym jak zadana została śmiertelna rana (jest już za późno).

Możesz połączyć dowolne 2 modele Dvergarów w \odot , aby stworzyć większy model, tak długo jak:

- oba modele są na jednym polu;
- ich łączna powierzchnia podstawki nie przekracza 7 heksów.

Umieść żeton POŁĄCZONY pomiędzy tymi 2 modelami. Od tej chwili:

- te modele traktowane są jak jeden model podczas akcji Ruchu i odpychania;
- możesz użyć wartości atrybutów wybranych z kart obydwu oddziałów, do których należą połączone modele;
- na początku aktywacji możesz zmienić tryb tylko 1 z połączonych kart oddziału;
- nowo połączony model może używać akcji unikalnych dla oddziałów, do których należą połączone modele;
- jeśli nowo połączony model jest raniony, możesz dowolnie podzielić rany pomiędzy oba oddziały, do których należą połączone modele.

Żeton POŁĄCZONY nie może być usunięty w żaden sposób, oprócz zabicia jednego z połączonych modeli. W innym wypadku żeton pozostaje w grze, dopóki nie skończy się tura. Po usunięciu żetonu oba modele są znowu liczone jako osobne jednostki.

KARTY ODDZIAŁÓW:



ODDZIAŁ ELITARNY

Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Żyrobotów przeciwnik otrzyma **+2 kryształy** do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.

ŻETONY FRAKCJI



1 × żeton frakcji



5 × Ogień



3 × Wybrany



10 × punkt zwycięstwa



1 × Wzmocnienie



1 × Połączony



Egzoszkielek – ten oddział może przemieścić się o podwojoną wartość RUCHU podczas swojej akcji Ruchu.



Złom – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Radiostacja – efekty tego ulepszenia kumulują się. Na przykład, jeśli masz aktywowane 3 Radiostacje, limit kart na twojej ręce i dociągnięciu na początku tury jest powiększony o 3.



Wydobycie – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Detonacja – efekt dotyczy wszystkich modeli (twoich i przeciwnika).



Złom – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

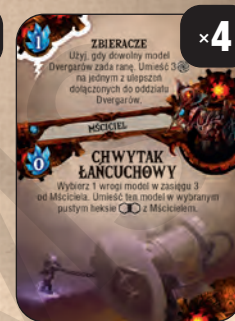
Mechanizm – możesz rozmieścić dvergarskie ulepszenia, ładunki oraz żetony wytrzymałości pomiędzy oddziałami Dvergarów wedle własnego uznania.

Nie możesz przekroczyć startowej wartości wytrzymałości oddziału lub go w ten sposób wskrziesić.



Naładuj kryształ – odrzucenie 1 karty akcji to wymagany koszt.

Furia – ty wybierasz kolejność rozgrywania Walk. Po każdej Walce możesz zdecydować, czy rozgrywać kolejne.



Zbieracz – rany mogą być zadane w dowolny sposób.

Wybrane ulepszenie nie musi być dołączone do oddziału, który zadał ranę.

Chwytek Łańcuchowy – przemieszczenie się pochwyczonego modelu jest rozpatrywane jak akcja Ruchu. Model przeciwnika nie może odpychać.



Mechaniczna Tarcza – kiedy używasz tej akcji, nie wykonujesz rzutu na OBR.



Rafinowane Paliwo – możesz wydać więcej niż 1 na raz, a efekty tej akcji kumulują się. Na przykład 3 ładunki dają +6 do rzutu na trafienie i 3 dodatkowe żetony OGNI.

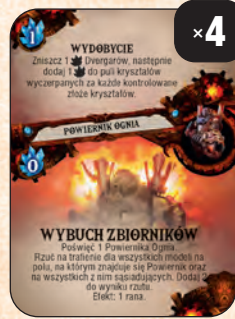
Możesz użyć tej akcji PO rzucie na trafienie.



Złom – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Efekt dotyczy wszystkich modeli (twoich i przeciwnika).

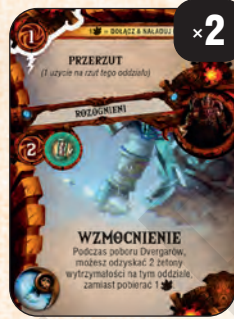
Żeton OGNI – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Wydobycie – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

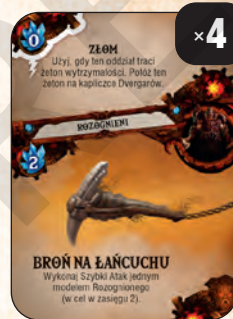
Wybuch Zbiorników – nie możesz w ten sposób poświęcić właśnie zabijanego modelu (jest już na to za późno).

Nie możesz zagrać tej akcji po tym, jak przeciwnik rzucił na ATK lub na trafienie (najpierw sprawdź wynik tego ataku/trafienia – model może być poświęcony, jeśli przeżyje).



Wzmocnienie – aktywne ulepszenia wtedy, kiedy ten oddział kontroluje złożo kryształów podczas poboru. Zamiast pobierać kryształ, możesz przywrócić do 2 żetonów wytrzymałości tego oddziału (nie możesz przekroczyć startowej wartości wytrzymałości oddziału).

Aby pamiętać o tej akcji podczas poboru, umieść żeton pomocniczy WZMOCNIENIE w puli kryształów wyczerpanych.



Złom – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

– to unikatowy, zasięgowy Szybki Atak, który może być wykonany przeciw wrogiemu modelowi w zasięgu 2 od modelu Rozognionego.

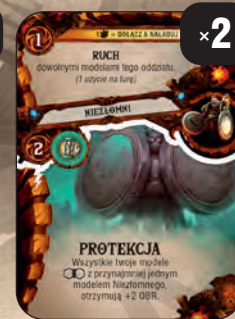


Nieustraszony – zaraz po wykonaniu kontraktu, musisz zadać ranę temu modelowi.

Akcja nie może być zagrana po przegrzaniu rzucie na OBR, wynikającym z Szybkiego Ataku lub kontraktu przeciwnika.

Ryzykowna Taktyka – do końca tej tury modele z tego oddziału nie mogą wykonywać żadnych rzutów na OBR, a przeciwnicy nie wykonują żadnych rzutów na ATK przeciw nim. Wszystkie rany zadawane modelom z tego oddziału są automatyczne.

Na koniec tury, jeśli przeciwnik nie stracił żadnego żetonu wytrzymałości lub modelu (nawet przez poświęcenie), tracisz 2 punkty zwycięstwa.



– efekty tej akcji nie kumulują się. Dwa różne oddziały Niezłomnych nadal dają tylko +2 do OBR.



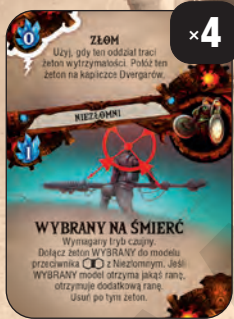
Zbieracz – rany mogą być zadane w dowolny sposób.

Wybrane ulepszenie nie musi być dołączone do oddziału, który zadał ranę.

Odbicie – możesz zrezygnować z rzutu na OBR i przyjąć ranę (nie jest wtedy wymagany rzut na ATK), aby móc ją Odbić.

Akcja może być użyta, nawet jeśli Niezłomny nie jest z modelem przeciwnika. W tym wypadku rana jest wciąż ignorowana, ale nie Odbita.

Zagranie tej akcji nie liczy się jako udany rzut na OBR.



Złom – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Wybrany – po użyciu tej akcji, żeton zostaje na modelu, nawet gdy Niezłomny nie jest już z nim.

Ten żeton dodaje tylko 1 dodatkową ranę, a następnie jest usuwany bez względu na to, ile ran zostało na raz zadanych.

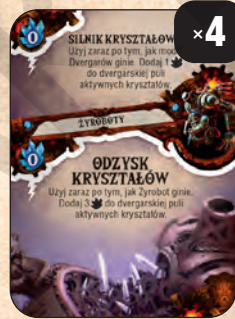
Efekt tego żetonu kumuluje się (2 żetony = 2 dodatkowe rany).



Rakieta – efekt dotyczy wszystkich modeli (twoich i przeciwnika).

Linia strzały NIE jest wymagana – pole docelowe musi być tylko w zasięgu 3 od modelu Żyrobota.

Możesz przydzielić wszystkie rany do 1 modelu albo rozdzielić je według uznania.



Pancerz – kiedy korzystasz z tej akcji, nie wykonujesz rzutu na OBR.

Kiedy akcja została użyta na Rozognionych, na których działa też Ryzykowna Taktyka, wynik rzutu na OBR jest traktowany jak sukces.

Uderzenie – musisz przemieścić się 3 pola w linii prostej bezpośrednio przed rozpoczęciem Walki. Oznacza to, że nie otrzymasz bonusu z akcji, jeśli (na przykład) ruszysz się 3 pola w linii prostej, a następnie jedno w bok.



ZASADY SZCZEGÓŁOWE

ZŁOM

Ta akcja pozwala ci na zbieranie straconych żetonów wytrzymałości na swojej kapliczce, aby odzyskać je podczas tury pasywnej Dvergarów – patrz zasada ZŁOMOWISKA.

WAŻNE: jeśli model bez żetonów wytrzymałości ginie, to NIE liczy się jak utrata żetonu wytrzymałości!

WYDOBYCIE

Zniszcz kryształ – usuń kryształ ze swojej puli aktywnej lub wyczerpanej i umieść go w puli neutralnej.

ŻETON OGNI

Cel otrzymuje -2 do wszystkich atrybutów (INI, ATK, OBR, RUCH).

Zdejmij 1 żeton OGNI na początku każdej tury pasywnej właściciela modelu, na którym się on znajduje. Efekt wielu żetonów OGNI kumuluje się.

KARTA FRAKCJI BEZLICYCH

BEZLICY - SIŁA EWOLUCJI

Pierwszy Bezlicy był dziełem przypadku. Powstał, gdy jeden z kryształów najpierw nasiąknął życiową esencją konającego człowieka, a potem został użyty jako element skomplikowanej maszyny. Maszyna po pewnym czasie zaczęła wytwarzać żywą tkankę wokół metalowych części, by w końcu zyskać świadomość. Dziś nie wiadomo już, co się stało z tą pierwszą hybrydą. Faktem jest jednak, że Bezlicy szybko nauczyli się asymilować zarówno martwe ciała, jak i strzaskane mechanizmy. Jednego i drugiego nie brakowało na świecie. W rezultacie ta dziwna rasa prędko stała się zagrożeniem dla pozostałych.

Podobno oczy są zwierciadłem duszy. Bezlicy nie mają ani jednego, ani drugiego. Posiadają za to pełną świadomość otoczenia i dziwny zmysł, który pozwala im wykrywać esencję żywych organizmów, nawet tak małych jak bakterie czy pleśń. Dzięki temu są w stanie sprawnie poruszać się i nawigować w terenie.

Różnią się bardzo rozmiarem i wyglądem, ale wszyscy stanowią fuzję mięsa oraz mechanicznych części. Potrafią też ewoluować, dostosowując się do nowych warunków dodatkowymi organami, kończynami lub elementami. Pośrodku ciała każdy Bezlicy nosi animujący go kryształ, który zawiera esencję żywej istoty. Najczęściej są to pozostałości ludzi, choć trafiają się też inne rasy. Choć wiele dodatkowych kryształów może animować ruchome części szczególnie dużych Bezlonych, centralny kryształ zawsze jest jeden, a jego zniszczenie oznacza śmierć nosiciela.

Główny cel Bezlonych jest prosty: jeść i rosnąć w siłę. By żyć i rozmnażać się, muszą zdobywać życiową esencję, absorbowaną z konających istot lub świeżych trupów. Gdy mają jej wystarczająco, mogą ulepszyć i rozwinąć własne ciało albo stworzyć kolejnego Bezlonego. Zaabsorbowana esencja przekazuje im też drobną część wiedzy i umiejętności ofiar, jednak Bezlicy nie zachowują wspomnień dotyczących ich życia ani ludzkich emocji. Są tak zimni i obcy, jak to tylko możliwe. Nie wahają się nawet zerować na własnych współplemieńcach. Wielokrotnie obserwowano, jak najpotężniejsze formy konsumują mniejsze i słabsze jednostki.

Sposób komunikacji Bezlonych pozostaje niezrozumiały, ale wydają się przekazywać informacje na podświadomym poziomie. Dzielą się też nimi na odległość. Są niewątpliwie inteligentni, ale nigdy nie starali się skontaktować z inną rasą.

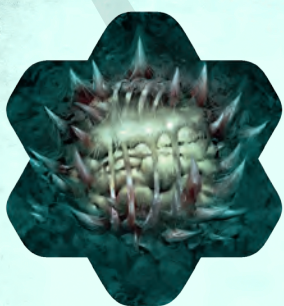
Zabicie Bezlonego, choć trudne, jest wykonalne. Ich hybrydowe ciała trwale wyłącza dekapitacja, rozczłonkowanie lub wyrwanie głównego kryształu. Usunięte kryształy najlepiej zniszczyć, a jeśli są przechowywane, powinny znajdować się daleko od jakichkolwiek mechanizmów, by przypadkiem nie zaczęły konstruować nowego ciała. Na szczęście Bezlicy nie potrafią przetwarzać wielu naturalnych surowców, takich jak drewno czy kamień. Mimo to ich wygłodzone stada potrafią szybko oczyścić z życia wielkie pola terenu.

PORADNIK TAKTYCZNY

- Bezlicy początkowo są dużo słabsi od pozostałych frakcji. Będziesz musiał ewoluować, aby dogonić swoich przeciwników! Podczas swoich pierwszych tur powinieneś unikać walki i skupić się na powrocie do gry w jej środkowym stadium.
- Traktuj swoje oddziały jako spisane na straty. Siepacze są świetnym paliwem dla twoich mocniejszych oddziałów. Poświęć ich, aby dotychczas ulepszenia lub aby zagrać akcją Niepowstrzymany na Miazdźcyela.
- Nawet po śmierci twoje modele wciąż mogą ci się przydać – zmień martwych w kryształy dzięki swojej karcie sztandaru! Postępuj rozważnie. Najpierw usuwaj modele z jednego oddziału, a następnie z innych. W ten sposób jeden z oddziałów będzie silniejszy, jeśli przywrócisz go na planszę.
- Masz dużo zdolności leczących. Kiedy brak ci kryształów, do opłacania akcji używaj żetonów wytrzymałości zamiast punktów zwycięstwa!
- Postaraj się narzucić swoje tempo gry przeciwnikom. Staraj się, by musieli reagować na twoje zagrania, zamiast dostosowywać się do ich strategii.

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Miazdźcyiel, Żniwiarz, Ostrzorody, Siepacze [×2]
- **KARTY AKCJI:** Urodzisko [×3], Ewolucja Siepaczy [×2], Ewolucja Ostrzorodów, Wyrzut Ostrzy [×2], Załęganie, Obława, Łaknienie Żywota, Ewolucja Żniwiarza, Jatką, Nadzianie, Rozszarpanie [×2], Osmoza [×2], Miazdźcyiel Wzniesiony, Miazdźcyiel Defensywny, Mrowie [×3], Niepowstrzymany [×2]



Kapliczka Bezlonych: WYLĘGARNIA

Podczas każdej pasywnej tury Bezlonych przywróć 1 żeton wytrzymałości każdemu oddziałowi Bezlonych z przynajmniej 1 modelem z Wylęgarni.

KARTA SZTANDARU:



Usunąć 1 martwy model Bezlonych z gry – usuń ten model z całej gry (tj. umieść go z powrotem w pudełku). Ten model nie może być przywrócony na planszę w żaden sposób.

Przywróć do gry – przywracasz do gry wszystkie modele tego oddziału (tylko martwe – NIE dotyczy to modeli usuniętych z gry przez użycie karty sztandaru lub modeli, które nie biorą udziału w tej rozgrywce).

To potężna zdolność, która pozwala Bezlonym na szybkie przywracanie do gry oddziałów, przez co nigdy nie zaznają śmierci na długo. Traktuj każdą z ich kart ewolucji tak, jakby miała wbudowaną akcję wskrzeszenia.

Kiedy przywracasz modele do gry, nie odzyskujesz żetonów wytrzymałości, zachowaj więc szczególną ostrożność przy obchodzeniu się ze świeżo zmartwychwstałymi kreaturami! Twój przeciwnik tylko czeka, aby zdobyć punkty zwycięstwa za ponowne ich zabicie!

ŻETONY FRAKCJI



1 × żeton frakcji



10 × punkt zwycięstwa



1 × Urodzisko +2 do INI



1 × Urodzisko +2 do ATK



1 × Urodzisko +2 do OBR



3 × Rozszarpanie



3 × Niepowstrzymany

KARTY ODDZIAŁÓW:

Ważne! Zawsze musisz opłacić koszt przy zmianie trybu kart oddziałów Bezlonych!

Po zmianie trybu karty oddziałów Bezlonych nigdy nie mogą wrócić do trybu podstawowego podczas tej samej gry. Koszt zmiany trybu każdej z kart jest opisany na ikonice zmiany trybu.



ODDZIAŁ ELITARNY

Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Mięsoprusów, przeciwnik otrzyma +2 kryształy do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.



Jatka – możesz wybrać modele, które wykonają akcję Walki, wchodzące w skład tych 3 oddziałów.

Możesz wybrać mniej niż 3 oddziały.

Nie możesz wybrać jednego oddziału więcej niż raz!



Poświęć model – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Mrowie – możesz wybrać modele, które wykonają akcję Ruchu, wchodzące w skład tych 3 oddziałów.

Możesz wybrać mniej niż 3 oddziały.

Nie możesz wybrać jednego oddziału więcej niż raz!

Wykonaj 3 następujące po sobie akcje Ruchu. Tylko ruch modeli z jednego oddziału wykonywany jest symultanicznie!



Ulepszenia Bezlanych – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

wielokrotnego użytku – oznacza, że możesz użyć tej akcji tak wiele razy podczas tury, jak chcesz, o ile za każdym razem opłacisz jej koszt.

Nadzianie – możesz użyć tej akcji nawet przed kontratakami, tuż przed Twoim rzutem na ATK.



Łaknienie Żywota – jeśli Miążdżyciel otrzyma 1 ranę i przywróci sobie 1 żeton wytrzymałości, używając tej karty w obrębie tej samej sekwencji Walki, nie ginie (nawet jeśli nie miał już żetonów wytrzymałości, kiedy otrzymał ranę).



Ulepszenia Bezlanych – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Zaleganie – przywróć do gry 1 model Siepacza, nie zmieniając liczby żetonów wytrzymałości przy jego karcie oddziału.

wielokrotnego użytku – oznacza, że możesz użyć tej akcji tak wiele razy podczas tury, jak chcesz, o ile za każdym razem opłacisz jej koszt.



Wchłanianie – możesz użyć karty sztandaru, kiedy zagrywasz Wchłanianie, aby przywrócić modele z własnie ewoluującego oddziału.



Poświęć model – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Niepowstrzymany – możesz użyć tych żetonów, aby dodać 3 do dowolnego atrybutu (ATK, OBR, INI lub RUCH). Nie możesz ich użyć do podniesienia wartości wytrzymałości Miążdżyciela.

Możesz użyć żetonu, aby podnieść wartość ATK lub OBR, po tym jak rzuciłeś na siłę ataku lub obrony. Możesz użyć żetonu, aby podnieść INI tuż przed rzutem na trafienie wykonywanym przez przeciwnika. Możesz użyć żetonu, aby podnieść zasięg Ruchu podczas 1 akcji Ruchu.

Użycie wszystkich 3 żetonów w tym samym czasie może podnieść wartość wybranego atrybutu o +9!



Urodzisko – Nie możesz wykonywać rzutów na atrybut, którego wartość wynosi „0” lub korzystać z niego w żaden sposób.

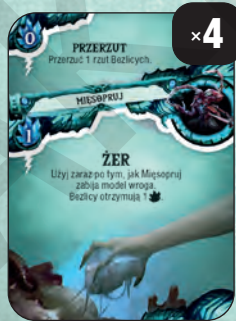
Oddział z wartością „0” ATK nie może atakować i kontratakować.

Traktuj zasięg działania żetonu URODZISKA jak nieograniczony (jego efekty oddziałują na wszystkie modele Bezlanych na planszy).

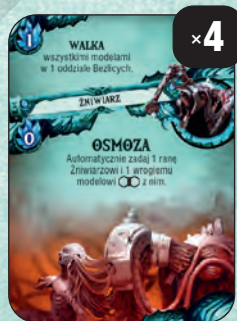
Efekty działania żetonów URODZISKA sumują się – każdy z modeli Bezlanych (oprócz Siepaczy z dołączonymi żetonami URODZISKA) otrzymuje bonusy od wszystkich żetonów URODZISKA w grze.

Kiedy Siepacz z aktywnym żetonem URODZISKA ginie, żeton powraca do puli i może być użyty ponownie podczas zagrywania akcji Urodzisko.

Żeton URODZISKA może być usunięty z Siepacza tylko przez zabicie tego modelu.



Żer – ten kryształ umieszczony jest w puli aktywnej.



Osmoza – możesz zabić w ten sposób swojego Zniwiarza, ale przeciwnik otrzyma za to punkty zwycięstwa.



Wyrzut Ostrzy – jeśli trafisz swój cel, możesz wydać żetony wytrzymałości Ostrzóróda, aby zwiększyć ilość ran zadanych celowi.

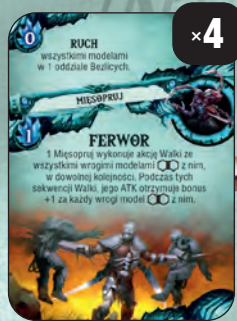


Rozszarpanie – rana jest zadawana na początku każdej aktywnej tury Bezlanych, tak długo jak Ostrzóród pozostaje z celem.

Zablokowany – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



Obława – nie musisz przemieszczać wszystkich Siepaczy w zasięgu.



ZASADY SZCZEGÓŁOWE

ULEPSZENIA BEZLANYCH

Ulepszenia Bezlanych różnią się od tych używanych przez inne frakcje.

Ich koszt opłacany jest w kryształach, a nie ładunkach. Bezlacy nigdy nie używają ładunków.

Poświęć 1 ranę Bezlanych = dołącz – musisz poświęcić 1 model lub 1 żeton wytrzymałości dowolnego oddziału z modelem, do którego dołączane jest ulepszenie. Może to być inny model z tego samego oddziału.

POŚWIĘĆ MODEL

Kiedy poświęcasz model, ginie on, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa za jego śmierć. Możesz poświęcać tylko swoje modele.

Kiedy poświęcasz model, żeton wytrzymałości jego oddziału nie są usuwane. Pamiętaj, że poświęcanie modelu, a poświęcanie rany/żetonu wytrzymałości to nie to samo.

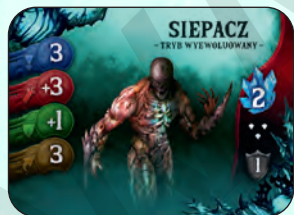
ZABLOKOWANY

Ten model nie może być przemieszony w żaden sposób (nie może wykonać akcji Ruchu, Teleportacji, być zdjęty z planszy, zamienić się miejscami czy zostać odepchnięty w żaden sposób).

Może wciąż wykonywać inne akcje, rozpoczynać Walkę, bronić się itd. Jeśli zginie, zdejmij ten model z planszy.

KARTY EWOLUCJI

Karty ewolucji to specjalny rodzaj kart akcji. Mimo że znajdują się w talii kart akcji, nie mają na sobie dwóch akcji i działają w nieco inny sposób. Podczas swojej aktywnej tury gracz może zagrywać karty ewolucji z ręki, płacąc wymagany przez nie koszt. Karta ewolucji jest następnie umieszczana na wierzchu odpowiadającej jej karcie oddziału. Karta ewolucji od tej chwili traktowana jest jak zwykła karta tego oddziału, dopóki nie zostanie zastąpiona przez inną kartę ewolucji (część oddziałów, jak Miążdżyciel, ma więcej niż 1 rodzaj karty ewolucji).



KARTA FRAKCJI ODRÓDZONYCH

ODRÓDZENI – CZYŚCICIELE ŚWIATA

Odrodzeni byli jedną z ostatnich frakcji, które przyłączyły się do konfliktu. Z początku kompletnie nie interesowali się wojną, dbając wyłącznie o swoje terytoria i zabijając nieproszonych gości. W miarę postępu wojny zaczęli powoli tracić naturalne siedliska. Miarka się przebrała, gdy głodujące hordy Bezlicnych spustoszyły część świętego Matecznika, pochłaniając każdy żywy organizm i zostawiając za sobą pustkowia. Ta zbrodnia przelala czarę goryczy. Natura zwróciła się przeciwko całemu światu.

Ludziom siły natury przeważnie kojarzą się z harmonią i spokojem, ale to naiwny obraz. Odrodzeni wcale nie są pokojowo nastawieni. Nie dbają też o chwałę, dumę, potęgę ani nic podobnego. Są ucieleśnieniem gniewu natury.




Wielu Odrodzonych przybiera filigranowe, kobiece postacie, często niedoceniane przez przeciwników. Ich Drzewice używają humanoidalnych powłok także po to, by polować na mężczyzn. Po schwytaniu przebijają im serce wiedzmi ostrzami, zmieniając ofiary w Wojenne Bestie, które idą w pierwszej linii armii Odrodzonych.

Jakby tego było mało, Odrodzeni nauczyli się wykorzystywać moc kryształów, by hodować szybko rosnące gatunki roślin uzbrojonych w śmiertelny jad oraz długie kolce. Korzenie tych krzewów potrafią rozrastać się daleko poza tereny Odrodzonych, omijając od spodu wrogie armie oraz fortyfikacje. Gdy przychodzi właściwy moment, wystrzelują spod ziemi i tworzą splątane gąszcz, które są pierwszym znakiem nadchodzącej inwazji.

Jedną z głównych broni Odrodzonych jest trujący gaz (na który sami pozostają odporni). Wdychanie go prowadzi do śmierci lub licznych mutacji, zmieniając ofiary w kolejne bestie. Ta broń masowego zniszczenia jest często wykorzystywana do ochrony strategicznych celów lub kontrolowania rozległych obszarów.

Odrodzeni wierzą bowiem, że jedynym sposobem, by przywrócić naturze równowagę, jest wymazanie z powierzchni ziemi wszelkiego innego życia.

PORADNIK TAKTYCZNY


- Kiedy składasz swoją talię, postaraj się zawrzeć w niej kilka kart, które pozwalają na umieszczanie dodatkowych żetonów Gąszczy na planszy. Twój sztandar, choć przydatny, może nie wystarczyć.
- Umieszczaj swoje Gąszcze i modele z rozważą. Staraj się wciągnąć przeciwnika w pułapkę i upewnij się, że pozbawiasz go dobrych wyborów w trakcie ruchu – najlepiej aby musiał wybierać między odpychaniem Ciernistych Mateczników, a pozostawianiem  z nimi. Wiele z bonusów twojej frakcji działa tylko wtedy, jesteś  z Gąszczem!
- Paraliż to przyjaciel każdego Odrodzonego. Zatrzyma przeciwnika  z twoim głównym źródłem obrażeń – Ciernistym Matecznikiem.
- Pomimo niskiej wartości RUCH i braku akcji Ruchu na kartach, Odrodzeni mogą teleportować się między Gąszczami. Niekiedy bardziej opłacalne będzie umieszczenie samotnego żetonu Gąszczy w odległym rejonie planszy w celu skorzystania z niego podczas akcji Leśne Ścieżki lub innej akcji wspomagającej, niż zarastanie heksów wokół kapliczki.
- Pamiętaj, że faza poboru pozwala ci nie tylko zdobyć dodatkowe kryształy, naładować ulepszenia, ale i rani modele przeciwnika.
- Część oddziałów Odrodzonych zyskuje na ogólnych ulepszeniach dostępnych dla wszystkich oddziałów. Umożliwia ci to dostosowanie twoich oddziałów do konkretnego przeciwnika.

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Wyrocznia Gniewu, Jeździec Moru, Wojenne Bestie, Żmije, Drzewice
- **KARTY AKCJI:** Powab [x2], Ożywiony Las, Taran [x2], Galop, Żądza Mordu, Zew Dzicy, Pnącza [x2], Włoczenie, Wzmocnienie [x2], Zarastanie [x2], Zarodek [x2], Zmiennekształtność, Siew [x2], Podziemne Uderzenie [x2], Ostabienie, Dzika Szarża



Kapliczka Odrodzonych: CIERNISTY MATECZNIK

Na końcu każdej tury pasywnej Odrodzonych zadają 1 ranę każdemu wrogowi modelowi  z Ciernistym Matecznikiem.

KARTA SZTANDARU:



Gąszcz musi być umieszczony na pustych heksach, nie może odpychać podczas wystawiania.

ŻETONY FRAKCJI



1 × żeton frakcji



10 × punkt zwycięstwa



3 × Zakorzenie



2 × Zew



2 × Paraliż



2 × Uderzenie



2 × Ogluszenie



1 × Pnącza



3 × Ostabienie



3 × Zarastanie



12 × Gąszcz

KARTY ODDZIAŁÓW:



Nie możesz wykonywać rzutów na atrybut, którego wartość wynosi „-” lub korzystać z niego w żaden sposób.

Oddział z wartością „-” ATK nie może atakować i kontratakować.

Oddział z wartością „-” OBR automatycznie przegrywa rzut na obronę.

Oddział z wartością „-” RUCH nie może wykonywać akcji Ruch (jego położenie może się zmieniać w wyniku np. odpychania).


ODDZIAŁ ELITARNY

Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Gwardii Matecznika przeciwnik otrzyma +1 kryształ do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.

O GĄSZCZACH

Gąszcze są frakcyjnym żetonem Odrodzonych. Kiedy znajdują się  z dowolnym Ciernistym Matecznikiem, liczone są jak kolejny Ciernisty Matecznik (z tym samym zestawem zasad). Takie Gąszcze mają zarówno zestaw zasad właściwy dla Ciernistych Mateczników, jak i dla Gąszczy.

Pozwala ci to na budowanie sieci Ciernistych Mateczników na planszy, które mogą ranić wiele modeli przeciwnika na raz.

Jeśli jakkolwiek model przeciwnika odpycha na raz dowolną liczbę Ciernistych Mateczników (tych na podstawie o rozmiarze 2 heksów), otrzymuje 1 ranę.





Umieść – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Pnącza – możesz zawsze ruszyć mniej niż 3 Gąszcze, jeśli chcesz.



Zielone Opary – bonus ten nie zwiększa się wraz z większą liczbą Gąszczy.

Żądza Mordu – oznacza to, że Wojenna Bestia zadaje 1 ranę tylko po otrzymaniu rany i opłaceniu kosztu 2.



Unik – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Ożywiony Las – ta zamiana ma miejsce niezależnie od zasięgu.

Drzewica może być umieszczona na dowolnym z 2 heksów wcześniej zajmowanych przez Gąszcz, a Gąszcz może być umieszczony na heksie zajmowanej przez Drzewicę i 1 przylegającym, w obrębie tego samego pola.



Kamuflaż – Duplek model z tego oddziału jest...



Pędy – mogą być umieszczone na pustych heksach (bez odpychania).

Zarodek – przywrócony model musi zajmować heksy, na których wcześniej znajdował się Ciersty Matecznik. Jeśli model jest większy, musi zająć te same heksy i jeden z przylegających, w obrębie jednego pola. Jeśli model nie może zostać legalnie wystawiony, Zarodek nie może być zagrany.

Przywrócony model nie dodaje żadnych żetonów wytrzymałości do swojej karty oddziału.



Fotosynteza – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Powab – nie możesz zagrywać żadnych akcji na model będący celem podczas jego poruszania. Ten ruch uaktywnia wszelkie pułapki i negatywne efekty. Można odpychać (ty decydujesz gdzie).



Likantropia – umieść Wojenną Bestię na heksie (lub heksach) wcześniej zajmowanych przez przeciwnika. Jeśli model jest większy, musi zająć te same heksy i przylegające, w obrębie jednego pola. Jeśli model nie może zostać legalnie wystawiony, Likantropia nie może być zagrana.

Poświęć model – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.



– mogą być umieszczone na pustych heksach (bez odpychania).

– wielokrotnego użytku oznacza, że możesz go użyć kilka razy podczas jednej tury. Żetony OSŁABIENIA pozostają na tej karcie do końca gry, a ich działanie jest kumulatywne. Przy 3 żetonach OSŁABIENIA, wszyscy przeciwnicy z Wyrocznią Gniewu otrzymują -3 do wszystkich atrybutów (INI, ATK, OBR, RUCH).



Zioła – ta akcja przywraca tylko 1 żeton wytrzymałości 1 wybranemu modelowi.

Wzmocnienie – każdy wydany podnosi bonus o 1, ale wciąż dotyczy 1 atrybutu i działa podczas 1 sekwencji Walki.



Zioła – ta akcja przywraca tylko 1 żeton wytrzymałości 1 wybranemu modelowi.

Zakorzenie – usuń żeton natychmiast gdy model przestanie być...

Żeton może być dołączony do dowolnego modelu zarówno wrogiego, jak i twojego.

Zablokowany – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Włczenie – sprawdź każde pole, przez które przemieszcza się wrogiej model, jak gdyby wykonywał normalną akcję Ruchu.



Pędy – mogą być umieszczone na pustych heksach (bez odpychania).

Zew Dzikich – koszt tej akcji odnosi się do umieszczenia żetonu ZEWU. Aktywowanie modelu z tym żetonem jest darmowe i nie ma żadnych ograniczeń zasięgu.

Możesz odrzucić ten żeton na początku każdej ze swoich aktywnych tur, aby aktywować model do którego został dołączony. W ramach tej aktywacji możesz wykonać tym modelem akcję Ruchu oraz zainicjować Walkę z dowolnym modelem (nawet z jego własnej frakcji).

Żaden z graczy nie może zagrywać kart akcji podczas Walki modelu z żetonem ZEWU. Twój przeciwnik wybiera, jaką kościół rzuca za wszystkie modele w Walce.



Zioła – ta akcja przywraca tylko 1 żeton wytrzymałości 1 wybranemu modelowi.

Siew – umieść 1 Gąszcz za każdy wydany kryształ.

Gąszcze mogą być umieszczone w zasięgu dowolnej Drzewicy, ale na pustych heksach.



Fotosynteza – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Włczenie – sprawdź każde pole, przez które przemieszcza się wrogiej model, jak gdyby wykonywał normalną akcję Ruchu.



Paraliż – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Zarastanie – przemienione złoże kryształów przestaje być nim i jest od tej pory traktowane jak kolejna kapliczka Odrodzonej. Oznacza to, że nie możesz pobierać z niego kryształów!



Obrona – możesz zagrać tę akcję bezpośrednio po swoim rzucie, polepszając jego wynik.



ZASADY SZCZEGÓŁOWE

UMIEŚĆ Umieść model w nowym miejscu, ignorując wszelkie przeszkody na jego drodze (zasięg nieograniczony). Nie jest to akcja Ruchu i nie możesz odpychać.

UNIK Możesz Unikać tylko na puste heksy (nie możesz odpychać podczas akcji Uniku).

Docelowa pozycja nie może być z atakującym modelem. Jeśli unikający model pozostaje z przeciwnikiem, Walka jest rozgrywana normalnie.

Nie możesz zagrać Uniku w późniejszych krokach sekwencji Walki (aby np. uniemożliwić przeciwnikowi kontratak).

Musisz zagrać tę akcję PRZED rzutem na atak przeciwnika.

Wroga akcja Walki jest uznawana za „zużytą” – przeciwnik nie może wybrać innego celu tej akcji Walki po użyciu Uniku.

FOTOSYnteZA Dodaj 2 do wszystkich ulepszeń dołączonych do każdego z oddziałów Odrodzonej, które mają choć 1 model z 1 lub więcej Gąszczy.

PARALIZ Model nie może wykonywać akcji Ruchu, ale nie jest zablokowany – może być odpychany i przemieszczany za pomocą akcji innych niż Ruch. Może również inicjować sekwencję Walki lub być celem ataków itd.



Galop – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Galop – wykonaj akcję Ruchu Jeźdźcem Moru. Jeśli rozpocznie sekwencję Walki, otrzymuje +1 ATK za każde pole przebyte w linii prostej podczas Ruchu po zadaniu Walki.



Umieść – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Zmiennokształtność – umieść model A na heksie (lub heksach) zajmowanych przez model B i vice versa, niezależnie od odległości między nimi. Jeśli jeden z modeli ma większą podstawkę heksy w obrębie tego samego pola. Jeśli choć jeden z modeli nie może zostać legalnie wystawiony, Zmiennokształtność nie może być zagrana.

Paraliż – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Podziemne Uderzenie – działanie tego żetonu wpływa na wszystkie modele, zarówno twój, jak i przeciwnika. Żeton może być odpychany.

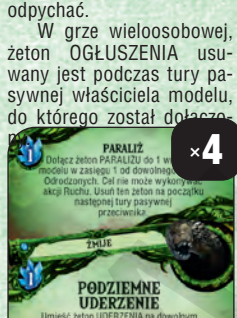
Usuń żeton – wraca on do puli i może zostać wykorzystany w innej akcji Podziemnego Uderzenia.



Umieść – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Taran – zobacz szczegółową zasadę „X pół w linii prostej” poniżej.

Jeździec Moru – Wykonaj akcję Ruchu Jeźdźcem Moru. Jeśli poruszył się minimum 4 pola w linii prostej, dołącz żeton OGLUSZENIA do 1 wrogiego modelu, a następnie odepchnij ten model do przyległego pola. Cel otrzymuje -3 do wszystkich atrybutów. Usunięty żeton na początku następnego tury pasywnej przeciwnika.



Paraliż – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Podziemne Uderzenie – działanie tego żetonu wpływa na wszystkie modele, zarówno twój, jak i przeciwnika. Żeton może być odpychany.

Usuń żeton – wraca on do puli i może zostać wykorzystany w innej akcji Podziemnego Uderzenia.

Paraliż – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Podziemne Uderzenie – działanie tego żetonu wpływa na wszystkie modele, zarówno twój, jak i przeciwnika. Żeton może być odpychany.

Usuń żeton – wraca on do puli i może zostać wykorzystany w innej akcji Podziemnego Uderzenia.

Paraliż – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

X PÓL W LINII PROSTEJ Licz wyłącznie pola przebyte w jednym kierunku bezpośrednio przed osiągnięciem celu. W każdym przypadku zmiany kierunku ruchu licz od nowa.

POŚWIĘĆ MODEL Kiedy poświęcasz model, ginie on, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa za jego śmierć. Możesz poświęcać tylko swoje modele. Kiedy poświęcasz model, żetony wytrzymałości jego oddziału nie są usuwane. Pamiętaj, że poświęcanie modelu, a poświęcanie rany/żetonu wytrzymałości to nie to samo.



Umieść – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Dzika Szarża – zobacz szczegółową zasadę „X pół w linii prostej” poniżej.

Dzika Szarża – nigdy nie może zadać więcej ran celowi niż Jeździec Moru. Na przykład, jeśli Jeździec nie ma już żetonów wytrzymałości, możesz zadać mu tylko 1 ranę. Możesz w ten sposób go zabić, ale przeciwnik otrzyma za niego punkty zwycięstwa.



Zatrute Pnącza – Gwardia Matecznika traktowana jest zarówno jak modele, jak i Gąszcze, przez co dotyczą jej zasady modeli i Gąszczy (oprócz zasad usuwania Gąszczy z planszy). Modele Gwardii wciąż mogą się przemieszczać, atakować i być celem akcji.

Żeton PNĄCZY jest usuwany na koniec tury pasywnej Odrodzonej – po tym jak zadasz wszystkie rany wynikające z działania Cierznego Matecznika.

Zatrute Pnącza – Gwardia Matecznika traktowana jest zarówno jak modele, jak i Gąszcze, przez co dotyczą jej zasady modeli i Gąszczy (oprócz zasad usuwania Gąszczy z planszy). Modele Gwardii wciąż mogą się przemieszczać, atakować i być celem akcji.

Żeton PNĄCZY jest usuwany na koniec tury pasywnej Odrodzonej – po tym jak zadasz wszystkie rany wynikające z działania Cierznego Matecznika.

KARTA FRAKCJI RHA-ZAKÓW

RHA-ZAKOWIE – ZAGUBIENI W CZASIE

Rha-Zakowie są tajemniczą, nieuchwytną rasą. Nikt nie wie, skąd przyszli, ani co robią na tej planecie – nawet oni sami! Pewne jest tylko, że ich technologia przerasta wszystko, do czego zdolne są inne frakcje. Nawet Demony podczas tysiącleci podbojów nie trafiły na tak zaawansowanego przeciwnika.

Wszystkie systemy Rha-Zaków napędzane są przez kryształy, co daje im pewne podobieństwo do technologii Zakonu. Może to zbieg okoliczności – a może ten konkretny sposób korzystania z kryształów jest najbardziej efektywny. Tak czy inaczej, Rha-Zakowie opanowali go do perfekcji, dzięki czemu potrafią tworzyć strumienie czystej energii wykorzystywane w zabójczo skutecznych broniach.

Wszystkich Rha-Zaków łączy wspólna cyfrowa platforma, zwana Strumieniem. Jest dla nich narzędziem natychmiastowej komunikacji, pozwala im dzielić się danymi oraz obserwacjami, a także umożliwić każdemu równy udział w podejmowaniu decyzji. Gdy Rha-Zakowie rozbili się na tej planecie, ich Strumień rozpadł się na kawałki, a oni sami przez wiele tygodni błędnie zagubieni. Od tej pory udało im się uruchomić ponownie niektóre części Strumienia oraz przeanalizować swoją pozycję. Doszli do wniosku, że wszystko, co im się przytrafiło, było skutkiem katastrofalnego wypadku podczas podróży w czasie, choć nadal nie wiedzą skąd i dokąd skakali. Nie udało im się również poradzić z najbardziej bolesną stratą. Z ich strumienia zniknął centralny element – zarządzająca nim superświadomość oraz cała jej pamięć. Brak tej wszechwiedzącej nadistoty otworzył bolesną pustkę ziejącą w każdym z Rha-Zaków.

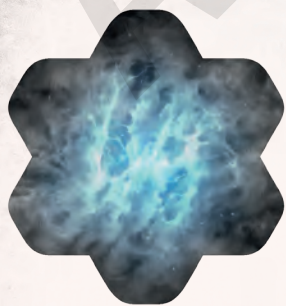
To właśnie dlatego obecnie skupiają się tylko na odbudowie Strumienia i odzyskaniu kolejnych jego fragmentów. Unikają bezpośrednich konfliktów z innymi rasami, jednak uzależnienie od ciągłych dostaw kryształów czyni to coraz trudniejszym. Na razie głównie skupiają się na zbieraniu i analizowaniu informacji o swoim nowym, dziwnym świecie, a w międzyczasie krok po kroku odbudowują technologiczny potencjał, licząc na to, że gdy w końcu wyjdą z cienia, zdołają zniszczyć każdego, kto stanie im na drodze.

PORADNIK TAKTYCZNY RHA-ZAKÓW

- Twoje ofensywne oddziały mają wysokie INI i ATK, ale niską wartość OBR. Uważnie dobieraj przeciwników i staraj się, by nie mieli szansy na kontratak. Umiejętne umieszczenie Obłoku Energii i używanie akcji „Wspólna Jaźń” mogą być bardzo przydatne w Walce.
- Wiele z twoich ulepszeń ma uniwersalne zastosowanie. Posiadasz również kilka sposobów na ich naładowanie. Podczas budowy swojej talii bierz pod uwagę potencjalne kombinacje między oddziałami a ulepszeniami.
- Gromosiewcy są dość słabi w bezpośrednim starciu, ale pozwalają na korzystanie z wielu unikatowych akcji – od obniżania atrybutów przeciwnika po zadawanie obrażeń na wszystkich sąsiednich polach. Używaj ich do karania przeciwnika, który wystawia swoje jednostki blisko siebie! Pamiętaj też, że są oni jedyną jednostką, która zmienia rozmiar podstawki przy zmianie trybu – może ci się przydać do odpychania modeli, zanim użyjesz ataków obszarowych.
- Promień Energetyczny bez wątpienia jest potężny, ale warto poświęcić kilka akcji na przygotowanie pola pod jego zagranie. Mimo wysokiego kosztu, może przeważać szalę zwycięstwa na twoją korzyść.
- Rha-Zakowie muszą pozyskiwać kryształy, aby móc opłacać swoje droższe akcje. Korzystaj z dużego zasięgu ruchu i postaraj się umieścić złoża kryształów tak, byś to ty miał przewagę w kontroli nad złożami, gdy rozgrywasz turę pasywną!
- Pamiętaj zawsze, że twój sztandar pozwala na zagranie tej samej karty dwa razy w turze! Działa to świetnie nie tylko w przypadku zdolności przydatnych w walce, ale też np. ze Skokiem Temporalnym. Zagranie trzech tur aktywnych jedna po drugiej to potężna broń sama w sobie!

PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Anioł Bezkrzesu, Strażnik Źródła [x2], Gromosiewcy, Strumienauci
- **KARTY AKCJI:** Wiertło, Promień Energetyczny, Tarcze Energetyczne, Tarcie [x2], Skok [x2], Bicz Laserowy, Piorun [x2], Minowanie, Rozkaz, Miecze Plazmowe [x2], Przyspieszenie, Promień, Protokoły Samonaprawcze, Porażenie [x2], Ostrzał [x2], Surfing [x2], Skok Temporalny [x2]



Kapliczka Rha-Zaków: OBŁOK ENERGII

Wszystkie wrogie modele z tą kapliczką otrzymują -2 OBR i -2 INI.

Ważne! W przeciwieństwie do innych kapliczek Obłok Energii często będzie zmieniał swoje położenie na planszy. Po tym jak kapliczki zostały umieszczone, przestają obowiązywać ograniczenia dotyczące ich położenia. Oznacza to, że Obłok Energii może być umieszczany w trakcie gry bliżej niż 2 pola od innych kapliczek i złoż kryształów. Obłok Energii nie może odpychać.

KARTA SZTANDARU:



Efekt ten dotyczy wyłącznie kart akcji, które są odrzucane po rozpatrzeniu. Nie dotyczy kart takich jak ulepszenia, ponieważ te są dołączane na stałe do kart oddziałów.

KARTY ODDZIAŁÓW:



Gromosiewcy w trybie podstawowym używają modeli na małej, jednoheksowej podstawie.

Kiedy przejdą w tryb energetyczny, zamienią ich modele na te o trzyheksowej podstawie. Jeden z heksów zajmowanych przez nowe modele musi pokrywać się z heksem zajmowanym przez wcześniejszy model. Pozostałe 2 heksy muszą być puste i być w obrębie tego samego pola. Gromosiewcy nie mogą odpychać podczas zmiany trybu. Jeśli nowa podstawa nie mieści się na polu, nie mogą zmienić trybu. Kiedy zmienisz ich tryb z powrotem na podstawowy, umieść model na dowolnym heksie zajmowanym przez większą podstawkę.

WAŻNE!

Strumienauci nie mogą odpychać w trybie podstawowym.

ODDZIAŁ ELITARNY

Jeśli wybierzesz swój oddział elitarny, twój przeciwnik zyska dodatkowe kryształy na początku rozgrywki.

W przypadku Źródłostrzy przeciwnik otrzyma +2 kryształy do swojej startowej puli.

W grze wieloosobowej i drużynowej kryształy te otrzymuje każdy przeciwnik.

ŻETONY FRAKCJI



1 × żeton frakcji



10 × punkt zwycięstwa



2 × [prawdziwa] mina



1 × [atrapa] mina



2 × Porażenie



3 × Źródło



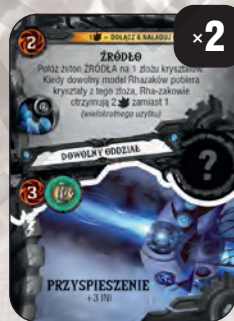
Infrawizja – weź wszystkie karty z ręki przeciwnika, przejrzyj je, a następnie oddaj mu.



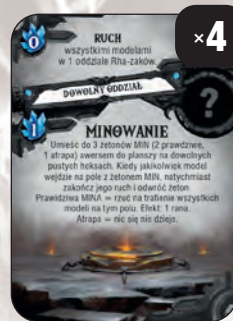
Naładuj – przenieś wszystkie kryształy z puli wyczerpanych do puli aktywnej. **Ślizg** – od momentu aktywacji tego ulepszenia ten oddział ignoruje przeszkody podczas Ruchu (dopóki właściścieli oddziału nie zdecydują inaczej).



Szybki Atak – tylko 1 zeton **ŹRÓDŁA** może być umieszczony na danym złożu kryształów. Zostaje tam do końca gry. **Zeton ŹRÓDŁA** może być wykorzystany przez dowolny oddział Rha-Zaków, nie tylko ten, który go umieścił.



Źródło – tylko 1 zeton **ŹRÓDŁA** może być umieszczony na danym złożu kryształów. Zostaje tam do końca gry. **Zeton ŹRÓDŁA** może być wykorzystany przez dowolny oddział Rha-Zaków, nie tylko ten, który go umieścił.



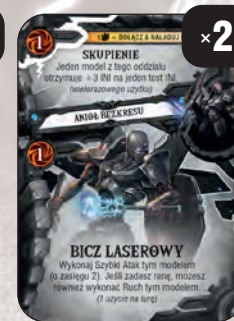
Minowanie – umieść MINY w dowolnych, pustych heksach na planszy tak blisko (lub daleko) od innych, jak tylko chcesz. **Odwróć i sprawdź MINĘ** tylko, kiedy model wchodzi na pole z tym zetonem. Po tym jak rozpatrzyć efekt MINY, usuń ją z planszy, nawet jeśli była to atropa. Nie możesz zagrać kolejnej akcji **Minowania**, dopóki wszystkie 3 zetony nie powrócą do puli. Modele, które mogą ignorować przeszkody, zawsze ignorują MINY. Podczas Ruchu i Odpychania, heks zajmowany przez MINĘ jest traktowany, jakby był pusty (o ile nie zaznaczono inaczej) – mimo to umieszczenie dowolnego modelu na takim heksie aktywuje MINĘ. **Jakiegokolwiek model** = zarówno twój, jak i przeciwnika.



Wspólna Jaźń – zobacz szczegóły tej zasady poniżej. **Skok Temporalny** – po tym jak zagrasz tę akcję, rozegraj obecną turę do końca i dopiero wtedy rozpocznij nową turę aktywnej.



Pobór – nie możesz zyskać więcej niż 1 kryształ z każdego kontrolowanego złoża kryształów w tej samej turze. **Tarcze Energetyczne** – 1 użycie na rzut oznacza, że możesz skrócić z tej akcji wiele razy w turze, dopóki za każdym razem odpłacisz jej koszt.



Skupienie – możesz zagrać tę akcję tylko przed porównaniem wartości INI obu walczących modeli, a nigdy po. Możesz zagrać tę akcję w trakcie rzutu na trafienie – dotyczy wtedy tylko jednego rzutu dla jednego modelu. **Bicz Laserowy** – w przeciwnieństwie do innych Szybkich Ataków, ten atak jest zasięgowy i nie wymaga kontaktu.



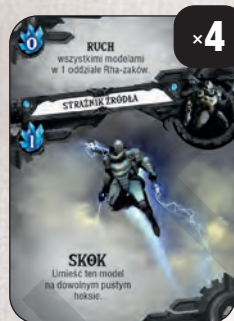
Szybki Atak – ten Szybki Atak jest wykonywany przez wszystkie modele w danym oddziale! **Promień Energetyczny** – zniszcz 1 kryształ oznacza: usuń 1 kryształ z puli kryształów (aktywnych lub wyczerpanych) i umieść go w puli neutralnej.



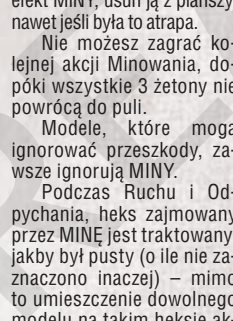
Obłok Energii – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet zetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA). **Rozkaz** – nie musisz przepisać każdego modelu. Wszystkie z tych akcji Ruchu są traktowane jak symultaniczne.



Miecze Plazmowe – każdy model z tego oddziału wykonuje 1 Szybki Atak tuż przed rozpoczynającą się sekwencją Walki z jego udziałem.



Skok – brak ograniczeń zasięgu, model może odpychać.



Transfer Energii – zyskujesz 1 kryształ, ale przepadają wszystkie rany, jakie to Źródłostrze zadało w tej Walce. Weź kryształ z puli kryształów wyczerpanych przeciwnika, a jeśli jest pusta – z puli kryształów aktywnych.



Obłok Energii – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet zetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA). **Ostrzał** – linia strzału NIE jest wymagana.



Obłok Energii – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet zetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA). **Promień** – pomiędzy oznacza wszystkie pola, które przecina linia prosta łącząca pola, na których znajdują się Gromosiewcy.



Ładowanie – wszystkie oznaczają wszystkie ulepszenia dołączone do każdego z Twoich oddziałów. **Porażenie** – zagraniem Porażenia w Walce jest możliwe tylko przed porównaniem INI lub przed rzutem przeciwnika (aby wpłynąć na wynik rzutu na ATK lub OBR).



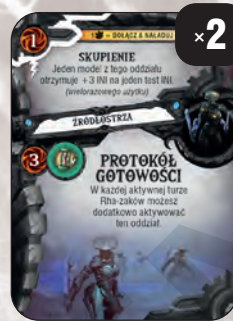
Tarcie – wykonaj normalną akcję Ruchu w wybranym kierunku. Nie możesz zmienić kierunku tego Ruchu. Jeśli przemieścisz się w ten sposób przez przynajmniej 6 pól, możesz doładować do 300 do dowolnego 1 ulepszenia Rha-Zaków.



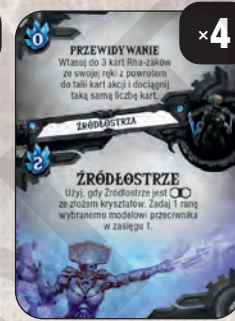
Obłok Energii – nie obowiązują tu ograniczenia zasięgu, ale docelowe pole musi być zupełnie puste (nie może zawierać nawet zetonów takich jak MINA czy PUŁAPKA). **Surfing** – wykonaj normalną akcję Ruchu w wybranym kierunku. Nie możesz zmienić kierunku tego Ruchu. Jeśli przemieścisz się w ten sposób przez przynajmniej 4 pola, możesz wykonać Szybki Atak przeciw 1 wrogemu modelowi 00 na końcu tego Ruchu.



Skupienie – wielorazowego użytku oznacza, że tylko 1 model może otrzymać ten bonus, nawet jeśli reszta oddziału również jest w Walce. Możesz zagrać tę akcję tylko przed porównaniem INI modeli w Walce lub kiedy wykonywany jest rzut na trafienie – nadal wpływa na 1 model. **Protokół Gotowości** – od momentu aktywacji tego ulepszenia oprócz zwykłej aktywacji, możesz aktywować również ten oddział. Możesz aktywować Źródłostrze kilkakrotnie w tej samej turze. Musisz zakończyć aktywację jednego oddziału przed kolejną aktywacją.



Przewidywanie – odrzuć do 3 kart z ręki, a następnie dociągnij taką samą liczbę. **Źródłostrze** – cel akcji musi być w zasięgu 1 od modelu Źródłostrza 00 ze złożeń kryształów.



Wspólna Jaźń – zobacz szczegóły tej zasady poniżej. **Piorun** – działa na wszystkie wrogie modele na tym samym i sąsiednich polach co wybrany Gromosiewca.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

WSPÓLNA JAŻŃ

Kiedy zagrywasz tę akcję, wybierz 1 z 3 atrybutów, wybierz model docelowy oraz oddział Źródłowy. Do końca tej akcji Walki model docelowy używa wartości wybranego atrybutu oddziału źródłowego zamiast swojej. Może być użyte niezależnie od zasięgu czy linii strzału.

INI może być zmienione wyłącznie przed porównaniem jego wartości.

ATK lub OBR mogą być zmienione tylko przed rzutem, a nie po.

Model wykorzystuje tylko bazową wartość statystyki widoczną na karcie wybranego oddziału. Wszystkie bonusy otrzymywane przez oddział Źródłowy są ignorowane.