

WPROWADZENIE DO GRY

SPIS TREŚCI

Kampania „Zakazany Rozdział” – rozgrywka.....	3
Żetony Inari.....	3
Żetony Destabilizacji.....	3
Pełna lista elementów.....	4

LISTA WSZYSTKICH ELEMENTÓW



10 kafelków Dzielnic



7 kart Ciął



48 kart Wrogów



13 kart Wzmocnień Klasy



7 żetonów Ciął i Bossa



7 figurek Ciął i Bossa (tylko w wersji z figurkami)



4 karty Protokołu Nauczania



64 karty Scenariuszy



1 karta Bossa



4 Arkusze Scenariuszy



1 dwustronny Arkusz Postępów



24 karty Wzmocnień Frakcji



10 żetonów Destabilizacji



10 żetonów Inari

KAMPAKIA „ZAKAZANY ROZDZIAŁ” – ROZGRYWKA

Rozszerzenie „Zakazany Rozdział” zawiera kampanię o charakterze bardziej liniowym niż ta z gry podstawowej. Podczas pierwszej rozgrywki gracze rozpoczynają od Scenariusza „Zew”, następnie przechodzą do „Shūkakusai” bądź „Błuźnierstwo i Zabójstwo”, a ukończywszy te trzy Scenariusze, odblokowują możliwość rozegrania ostatniego z nich, „Przesilenie”.

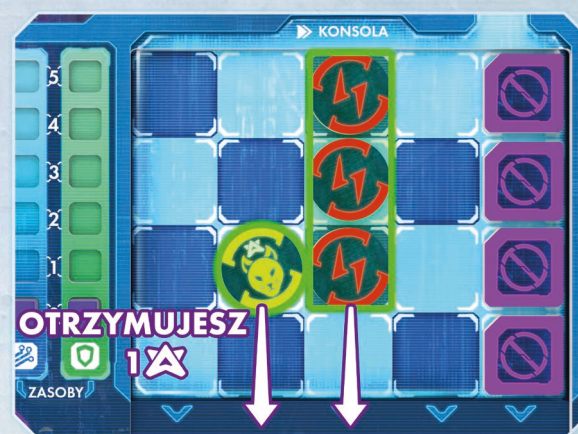
Podczas rozgrywania każdego ze Scenariuszy gracze mogą zostać poproszeni o zaznaczenie stosownych statusów na rewersie Arkusza Postępów. Wpływają one na wartość Honoru, który z kolei ma znaczenie dla wyniku całej kampanii.

Honor

Decyzje podejmowane podczas rozgrywania Scenariuszy „Zakazanego Rozdziału” wpływają na posiadaną wartość Honoru. To, jaką wartość Honoru zapewnią dany status, można sprawdzić na rewersie Arkusza Postępów. Wartości dodatnie lub ujemne odzwierciedlają, które frakcje gracze wspierają bardziej, a które mniej. Ogólna wartość Honoru jest sprawdzana w ostatnim Scenariuszu i determinuje ona zakończenie całej kampanii.

Po pierwszym rozegraniu kampanii można zignorować Honor i statusy, aby odblokować wszystkie zakończenia i elementy. Innymi słowy, możesz dowolnie wybrać opcję, niezależnie od faktycznej wartości Honoru wynikającej z podjętych decyzji. Możesz też zacząć od nowa, pobierając czysty Arkusz Postępów ze strony <http://awakenrealms.com/>.

ŻETONY INARI



Żetony Inari to specjalne żetony Danych wprowadzone w tym rozszerzeniu. Głównym sposobem ich uzyskania jest wykorzystanie efektu Dzielnicy „Ogrody”.

Żeton Inari jest traktowany jako pusty na potrzeby tworzenia Wzorców, ale można go **odpalić**, kiedy sąsiaduje ze Wzorcem. W takim przypadku Gracz, który go **odpalił**, **otrzymuje 1 X**. Pamiętaj, że aby skorzystać z tej możliwości, żeton Inari musi sąsiadować z Wzorcem. Wtedy, kiedy **odpalisz** ten wzorzec, możesz też **odpalić** żeton Inari, by aktywować jego efekt.

Żetony Inari mogą być **zrzucone** lub odrzucone w taki sam sposób co inne żetony Danych.

ŻETONY DESTABILIZACJI



Te żetony wykorzystywane są do zaznaczenia nowej mechaniki noszącej nazwę Destabilizacji i reprezentującej obrażenia **odnoszone** wraz z upływem czasu.

Różne efekty mogą sprawić, że konieczne będzie położenie żetonów Destabilizacji na kartach Biejących Wrogów lub Planszach Graczy. Oznacza to, że dany Wróg lub Gracz znajduje się pod wpływem Destabilizacji.

Na początku każdej Fazy Planowania Gracze posiadający żetony Destabilizacji na swoich Planszach Graczy **odnoszą 1** za każdy taki żeton.

Każdy Wróg posiadający żeton Destabilizacji na swojej karcie **otrzymuje 1** za każdy taki żeton. Żetony Destabilizacji są odrzucone z Plansz Graczy podczas **resetu**, a z kart Wrogów za każdym razem, gdy ostatni **dołączony** Wróg zostaje **pokonany** lub odrzucony. Pozwala to Graczom kumulować żetony Destabilizacji, o ile posiadają **dołączonych** Wrogów.