

WPROWADZENIE DO GRY

SPIS TREŚCI

Kampania „Zaginione Stronice” – rozgrywka	3
Towarzysze	3
Moduł Żyjącego Miasta	4
Pełna lista elementów.....	4

LISTA WSZYSTKICH ELEMENTÓW



4 kafelki Dzielnic



7 kart Ciał



30 kart Wrogów



26 kart Wzmocnień
Klasy



13 kart Cyberkota



4 karty Cyberpsa



12 kart Zdarzeń
Żyjącego Miasta



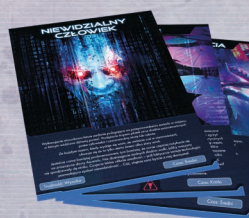
50 kart Scenariuszy



3 karty Bossów



21 kart Nagród
Żyjącego Miasta



5 Arkuszy Scenariuszy



1 Arkusz Postępów



9 kartonowych figurek
Ciał i Bossów



3 żetony Ascendu



10 żetonów
Żyjącego Miasta

ZAGINIONE STRONICE – ROZGRYWKA

Scenariusze z tego dodatku można rozgrywać w dowolnej kolejności. Nie tworzą one liniowej historii, więc każdy Scenariusz Zaginionych Stronic stanowi odrębną przygodę i nie ma związku z fabułą gry podstawowej. Jednakże z racji tego, że Scenariusze zawarte w niniejszym rozszerzeniu są nieco trudniejsze, niż te z gry podstawowej, zalecamy rozegrać je po dokładnym zapoznaniu się z zasadami gry.

TOWARZYSZE

Rozgrywając dowolny Scenariusz, Gracze mogą zdecydować się na skorzystanie z pomocy jednego z Towarzyszy, o ile jest on Odblokowany (w przypadku Cyberpsa). Aby to zrobić, należy wykonać wszystkie czynności związane z przygotowaniem danego Towarzyszy i zapoznać się z dotyczącymi go zasadami specjalnymi. Zwróć uwagę, że pomoc Towarzyszy ułatwia grę. Pamiętaj też, że na początku kampanii Zaginionych Stronic dostępny jest wyłącznie Cyberkot – Cyberpies musi zostać Odblokowany w trakcie rozgrywki.



CYBERKOT

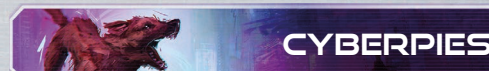
Cyberkot obdarza Błogosławieństwami Graczy znajdujących się na tym samym kafelku Dzielnicy co on lub z nim sąsiadującymi. Jeżeli Gracze zdecydują się na użycie Cyberkota w grze, należy wykonać kroki przygotowania opisane na jego karcie, co obejmuje przygotowanie talii Zadań, talii Błogosławieństw i stosu Błogosławieństw Aktywnych oraz umieszczenie postaci Cyberkota na kafelku początkowym Pierwszego Gracza.

Błogosławieństwa i Zadania

Na początku każdego ze Scenariuszy odkryj jedną z Odblokowanych kart Błogosławieństw, która będzie uznawana za kartę Błogosławieństwa Aktywnego. W czasie rozgrywki Gracze mogą wypełniać Zadania, by aktywować inne karty Błogosławieństw, choć w danym momencie Aktywne może być tylko jedno. Po aktywowaniu nowego Błogosławieństwa Gracz, który to zrobił, może zastąpić nim Błogosławieństwo Aktywne lub położyć je na spodzie stosu Błogosławieństw Aktywnych. Innymi słowami, w grze może znajdować się tylko jedno Błogosławieństwo Aktywne – to leżące na wierzchu stosu.

Na początku każdej Fazy Planowania Pierwszy Gracz może zmienić kolejność kart na stosie Błogosławieństw Aktywnych, czyli zmienić Błogosławieństwo Aktywne obowiązujące w danej chwili.

Cyberkot może być przemieszczany przez Pierwszego Gracza w czasie jego Fazy Akcji tak, jakby posiadał RCH 1. Cyberkot nie może przemieszczać się na zakryte kafelki Dzielnic. Nie jest też uważany za Gracza i nie posiada ♥.



CYBERPIES

Jeżeli Gracze zdecydują się włączyć Cyberpsa do gry, należy wykonać kroki przygotowania opisane na jego karcie, co obejmuje umieszczenie postaci Cyberpsa na kafelku początkowym Pierwszego Gracza, odkrycie kart Wzmocnień Cyberpsa i położenie 2 ♥ na jego karcie Pomocy.

W czasie gry Wzmocnienia Cyberpsa mogą być aktywowane, jeżeli spełnione zostaną ich warunki, a z karty Pomocy Cyberpsa odrzucony zostanie ♥. Zwróć uwagę, że Wzmocnienia te działają wyłącznie na kafelku, na którym znajduje się Gracz aktywujący efekt Wzmocnienia. Pierwszy Gracz decyduje, czy skorzystać ze zdolności Cyberpsa, czy też nie.

Podczas Fazy Akcji Cyberpies może przemieszczać się tak, jakby posiadał RCH 3. Nie może przy tym wchodzić na zakryte kafelki Dzielnic. Nie jest też uważany za Gracza i nie posiada ♥.

Uwaga:

W tej samej rozgrywce nie można korzystać z pomocy Cyberkota i Cyberpsa jednocześnie! Przygotowując rozgrywkę, należy wybrać tylko jednego z Towarzyszy.