

NOVA AETAS

RENE SANS

K S I Ę G A Z A S A D



SPIS TREŚCI

CEL GRY.....	5
Korzystanie z Księgi Zasad.....	5
ZŁOTE ZASADY.....	6
ELEMENTY GRY.....	6
GLOSARIUSZ.....	12

A 12

Akcje.....	12
Akcje Misji.....	12
Atak (X 𐄂).....	12
Czekanie (X 𐄂).....	12
Ruch (1 𐄂 na Pole).....	12
Użycie Umiejętności (X 𐄂).....	13
Użycie Wyposażenia (X 𐄂).....	13
Aktywacja Figurek.....	13
Zetony Aktywacji.....	13
Aktywacja Bohatera lub Sojusznika.....	14
Ataki Reakcyjne.....	16

B 16

Bohater.....	16
Charakterystyki Bohaterów.....	16
Szybkość 𐄂.....	16
Zręczność 𐄂.....	16
Budowa Ciała 𐄂.....	16
Umysł 𐄂.....	16
Zdrowie 𐄂.....	17
Karta Bohatera.....	17
Karty Umiejętności.....	17
Atak Bohaterów.....	18
Atak Fizyczny.....	18
Atak Psychiczny.....	18
Karty Przeznaczenia.....	19

C 19

Cechy.....	19
Czary.....	19

D 20

Draft Wroga.....	20
Karty Draftu.....	20
Dostępne Pola.....	20

E 20

Efekty 𐄂.....	20
Elementy Krajobrazu.....	21
Budynek.....	21
Drabina.....	21
Drzewo.....	21
Dźwignia.....	21
Kamień.....	21

Krzaki.....	22
Mistyczne Kamienie.....	22
Studnia.....	22
Zapadnia.....	22

F 22

Figurka.....	22
Aktywna Figurka.....	22
Figurka Przeciwnika.....	22
Figurka Przyjazna.....	22
Floreny 𐄂.....	23

I 23

Instrukcje.....	23
-----------------	----

K 23

Kafel Błota (B).....	23
Kafel Terenu.....	23
Kafel Wody (W).....	23
Karty Misji.....	24
Karta Lokacji.....	24
Karta Postaci.....	24
Początkowa Karta Misji.....	25
Specjalna Karta Misji.....	25
Standardowa Karta Misji.....	25
Zakończenie Misji.....	25
Karty Obrażeń.....	26
Karty Odczynników i Odczynniki.....	26
Karty Osiągnięć 𐄂.....	26
Karty Wydarzeń.....	27
Karty Wyposażenia.....	27
Karty Nagród.....	28
Karty Receptur.....	28
Karty Wyposażenia Początkowego.....	28
Karty Wyposażenia Zaawansowanego.....	28
Kostka Bohatera.....	29
Kostka Interakcji 𐄂.....	29
Kości.....	29

L 30

Linia Wzroku (LW).....	30
------------------------	----

Ł 31

Lup.....	31
----------	----

M 31

Misje Poboczne.....	31
Misje Polowania.....	32
Karta Zdobyczy.....	32
Rozegranie Misji Polowania.....	32
Modlitwa.....	33



O 34

Obciążenie	34
Obszar Gry	34
Obszary	34
Odskok	35
Oznaczone Pole	35
Oznaczony Obszar	35

P 35

Patrol	35
Perylium	36
Podtrzymanie Efektu	36
Pole Bitwy	36
Powalenie Bohatera	36
Poza Strefą	36
Poziom Zagrożenia ☛	37
Poziom Wysokości (PW)	37
Wspinaczka na Wyższy Poziom PW	37
Zejsście na Niższy Poziom PW	37
Prawidłowy Cel	38
Atak w ☐ lub w " - "	38
Przerzucenie Kości	38
Punkty Akcji ☒	39
Punkty Doświadczenia ☛	39
Punkty Heroiczne ✱	39
Punkty Klasowe ⚡	39

R 39

Rany Bezpośrednie	39
Rany i Żetony Ran ☛	40
Żetony Ran i Wyposażenie	40
Rzut Kością	40

S 40

Sąsiadujące Figurki	40
Słowo Kluczowe Q	41
Sojusznik	41
Symbole Astrologiczne ✱ ★ ☾	41
Sztuczna Inteligencja (SI)	42

T 43

Test Ataku	43
Test Charakterystyki	43
Próg Sukcesu	43
Towarzysz	44
Test Obrony	44
Trafienie Krytyczne	44
Transformacja	45
Karty Transformacji	45
Żeton Transformacji	45

U 45

Ukrycie	45
Karty Ukrycia	45
Żeton Ukrycia	46

Umiejętności	46
Umiejętności Klasowe	46
Ulepszanie Umiejętności	46
Umiejętności Aktywne	47
Umiejętności Pasywne	47
Umiejętności Reakcji	47
Umiejętności Heroiczne	47
Umiejętności Podstawowe	47
Umieszczenie Figurki	48

W 48

Wróg	48
Atak Wrogów	48
Atak Fizyczny	48
Atak Psychiczny	48
Charakterystyki Wrogów	49
Szybkość ☘	49
Obszar Kontroli ☒	49
Obrona Fizyczna ☘	49
Obrona Psychiczna ☘	49
Zdrowie ♥	49
Granie Wrogami	49
Karty Wroga	49
Pokonany Wróg	50
Wymuszony Ruch	50

Ż 50

Żetony Postaci	50
Żetony Statusu	50
Żetony Statusu umieszczane na Wyposażeniu	51
Żetony Tajemnicy	51
Żetony Wydarzeń	51

KAMPANIA 54

Pierwsze Kroki	54
Karta Kampanii	55
Wykonywanie Misji	56
Faza Podróży	56
Faza Rozstawienia	57
Przygotowanie stołu do rozgrywki	57
Rozstawienie Misji	58
Faza Misji	59
Faza Odpoczynku	59
Uzyskanie Awansu Klasowego	60
Zdobycie Nowej Umiejętności Klasowej	60
Wytwarzanie Wyposażenia	60
Zakończenie Misji	61



TWÓRCY

Menadżer Projektu, Dyrektor Artystyczny: Andrea Colletti

Projekt Gry: Andrea Colletti, Luca Bernardini

Rozwój Gry: Diego Fonseca, Marco Presentino

Kierownictwo Artystyczne: Paolo Scippo

Ilustracje: Jonata Benvenuti, Elisa Fiore, Diana Maranzano

Grafika: Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis, Eleonora Lisi, Fabio Porfidia

Elementy 3D: Fernando Armentano

Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi

Tłumaczenie: Elettra Nuzzo

Redakcja: Edoardo Eibenstein, Frank Calcagno, Louis Angelli

Promocja: Michele Mirizio

Produkcja: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo



Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiołka

Korekta: Ewelina Lasota

CEL GRY

W grze "Nova Aetas Renesans" rozegrasz **Kampanię** podzieloną na serię **Misji**, które wystawiają na próbę Twoje umiejętności taktyczne.

Na podstawie przebiegu każdej Misji, fabuła Kampanii będzie się rozwijać na różne sposoby.

Historia zostanie przedstawiona w oparciu o twoje wybory i działania.

Podążając za wciągającą historią opowiedzianą za pomocą **Kart Misji** i **Księgi Fabuły**, dotrzesz do jednego z ośmiu różnych zakończeń, tym samym kończąc swoją przygodę.

Głównym celem gry jest dostarczenie rozrywki oraz opowiedzenie ciekawej historii. Po przeczytaniu jednego z zakończeń możesz rozpocząć nową Kampanię, aby poznać fascynujący świat "Nova Aetas Renesans" i odkryć wszystkie jego sekrety!



KORZYSTANIE Z KSIĘGI ZASAD

Księga Zasad, którą właśnie czytasz, podzielona jest na dwie główne sekcje.

Glosariusz jest uporządkowany alfabetycznie i wyszczególnia wszystkie zasady "Nova Aetas Renesans". Poszczególne zagadnienia zawierają wszystkie zasady na dany temat i mogą być opisane w jednym lub w kilku paragrafach. Powiązane Tematy są przydatne do znajdowania linków pomiędzy różnymi zagadnieniami. W niektórych przypadkach wspomniany jest paragraf zawarty w konkretnym zagadnieniu. W takim przypadku główne zagadnienie jest umieszczone poniżej, w nawiasie, np. Atak Bohaterów (Bohater).

Sekcja dotycząca Kampanii zawiera wszystkie zasady prowadzenia głównej Kampanii gry "Nova Aetas Renesans". Jeśli Powiązany Temat odnosi się do zasad opisanych w sekcji Kampanii, jest to zaznaczone w nawiasie, np. Faza Odpoczynku (Kampania).

Po rozegraniu Przewodnika należy zapoznać się z niniejszą Księgą Zasad. W Przewodniku znajdziesz wiele odniesień do tej Księgi, tak abyś mógł zagłębić się w reguły i nauczyć ich stosować przed rozegraniem swojej pierwszej Misji.



ZŁOTE ZASADY

Jeśli zasada zapisana na jakimkolwiek innym elemencie gry (karcie, planszy lub innym elemencie) jest sprzeczna z zasadami opisanymi w niniejszej księdze zasad, zasada na elemencie gry ma zawsze pierwszeństwo.

Jeśli podczas Testu Próg Sukcesu nie został określony, wówczas zawsze wynosi on 5.

Niezależnie od jakichkolwiek modyfikatorów rzutu kością lub wykonywanego testu, wynik 1 na kości oznacza zawsze porażkę, podczas gdy wynik 8 oznacza zawsze sukces.

NOTA OD AUTORA:

Celem Księgi Zasad jest wyjaśnienie jak największej liczby kwestii związanych z większością sytuacji w grze. Niemniej jednak w tytule tak rozległym jak "Nova Aetas Renesans" możesz natknąć się na sytuację, której nie przewidzieliśmy lub której nie udało się całkowicie wyjaśnić w zasadach. W takich przypadkach zalecamy kierowanie się zdrowym rozsądkiem lub - jeśli chcesz pozostać w duchu, w którym zaprojektowaliśmy tę grę - zawsze wspieraj Wrogów, wybierając to, co dla nich najlepsze! Sztuczna inteligencja, którą zaprojektowaliśmy, nigdy nie będzie w stanie konkurować z umysłem gracza, więc dawanie przewagi Wrogom jest tym, co zrobilibyśmy, gdybyśmy znaleźli się w niejasnej sytuacji.

ELEMENTY GRY

BOHATEROWIE



REBECCA



VALERIO



VINCENZO



SOFIA



WENECJA



SZLACHCIC



CYGANKA



3 ARKEBUŻERÓW



3 STRZELCÓW



5 STRAŻNIKÓW
MOLDAWSKICH



5 STRADIOTTI

RZYM



KARDYNAŁ



ZAKONNICA



3 GWARDZISTÓW
PAPIESKICH



5 STRAŻNIKÓW
SZWAJCARSKICH



5 GWARDZISTÓW
SZWAJCARSKICH



3 STRAŻNIKÓW
ŚWIĘTEJ STRAŻY

PRIMAEVI



WIEDŹMA



MONSTRUM



3 WOJOWNIKÓW



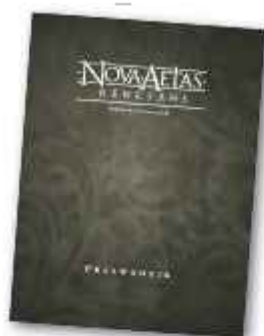
3 MARUDERÓW



6 PROCARZY



6 OSZCZEPNIKÓW



1 PRZEWODNIK



1 KSIĘGA FABUŁY



1 PODRĘCZNIK



27 KOPERT MISJI



251 KART MISJI

Przed rozpoczęciem Kampanii, umieść karty dla każdej Misji w kopercie oznaczonej numerem tej Misji **A**. Każda Misja składa się z różnej liczby kart. Na odwrocie każdej karty znajduje się numer Misji **B**. Podczas sortowania kart dla każdej Misji należy pamiętać o tym, że pierwsza karta zawsze ma ciemny rewers i zawiera tylko numer i tytuł przygotowanej Misji (np. 8 kart Misji o numerze 0.0 należy umieścić w kopercie z numerem 0.0).



4 PLANSZE BOHATERA



8 KART BOHATERA



8 KART UMIEJĘTNOŚCI



12 KART WYPOSAŻENIA
POCZĄTKOWEGO



24 KARTY WYPOSAŻENIA
ZAAWANSOWANEGO



43 KARTY WYPOSAŻENIA



24 KARTY PRZEZNACZENIA



18 KART WROGÓW



18 KART DRAFTU WROGÓW



36 KART ODCZYNNIKÓW



20 KART NAGRÓD



32 KART OSIĄGNIĘĆ



4 KARTY TOWARZYSZY



9 KART WYDARZEŃ



2 KARTY TRANSFORMACJI



14 KART OBRAŹEŃ



16 KART AKCJI
ZDOBYCZY



8 ŻETONÓW OGNI



4 ŻETONY WODY



1 ŻETON UKRYCIA



2 ŻETONY DO WYZNACZANIA
LINII WZROKU



20 ŻETONÓW RAN



12 ŻETONÓW NEUTRALNYCH



28 ŻETONÓW AKTYWACJI



30 ŻETONÓW
POZYTYWNEGO
STATUSU



58 ŻETONÓW
NEGATYWNEGO
STATUSU



12 ŻETONÓW
TAJEMNICY



4 ŻETONY
WYDARZENIA



2 ŻETONY
TRANSFORMACJI



2 ŻETONY POSTACI



1 ŻETON ZDOBYCZY



1 HOROLOGIUM



4 PERYLIUM



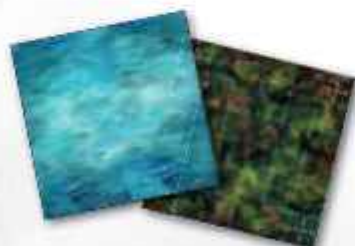
MAPA WŁOCH/PLANSZA
ODPOCZYNKU



10 KOSTEK INTERAKCJI
30 KOSTEK BOHATERA



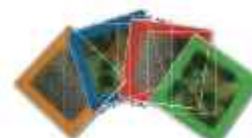
8 KOŚCI



1 KAFEL WODY/BŁOTA



11 KAFLI TERENU



4 OZNACZONE POLA





2 3X3 DOMY



2 2X4 DOMY



4 DRABINY



2 WÓZKI



2 ZAPADNIE



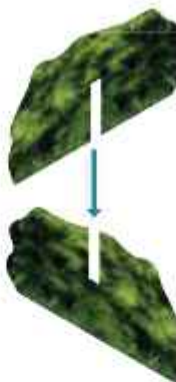
2 DŹWIGNIE



4 DRZEWA



4 KRZAKI



1 STUDNIA



4 MISTYCZNE KAMIENIE



2 KAMIENIE



1 KREW GAI

GLOSARIUSZ

A

AKCJE

Podczas swojej Aktywacji Figurka może wykonywać Akcje, płacąc ich koszt w Punktach Akcji Σ . Może ona wykonywać Akcje tak długo, jak długo posiada dostępne Σ do opłacenia ich kosztu. Figurka może wykonać tę samą Akcję lub różne Akcje kilka razy, ale musi wykonać jedną Akcję w całości, zanim będzie mogła wykonać kolejną.

Większość Akcji może być wykonywana zarówno przez Bohaterów, jak i Figurki Wrogów.

AKCJE MISJI

0.8-20

*Drzwi otwierają się z hukiem.
Świeże nocne powietrze puchnie wońmią.
Na tym jednak nie koniec tej historii, będziesz musiał opuścić kaszary.*

- Jeśli Figurka znajduje się na $\square$ Oznaczonym Polu, przeniesi ją na sąsiadujące Pole. Otrzyma ona Żeton Ograniczenia oraz Σ .

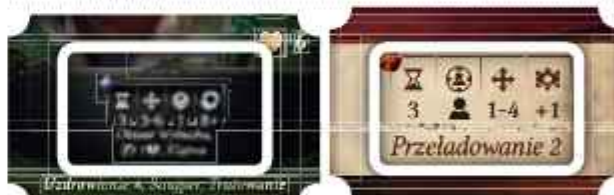
Są to dodatkowe Akcje, które mogą być wykonywane przez Bohaterów podczas rozgrywania Misji, o ile wskazująca je karta Misji znajduje się odkryta na Obszarze Gry. Aby korzystać z Akcji Misji, należy przestrzegać poniższych zasad:

- Bohater, który chce wykonać Akcję Misji, musi wydać liczbę Σ wskazaną na początku jej opisu.
- Jeżeli w opisie Akcji Misji podane są warunki wstępne (na przykład posiadanie Karty Osiągnięcia numer 12), wówczas Bohater, który chce wykonać Akcję Misji, aby ją przeprowadzić, musi spełnić wszystkie te warunki.



Jeśli po wykonaniu Akcji Misji, Karty Misji lub instrukcje z Księgi Fabuły nakazują umieszczenie Kostki Interakcji w odpowiednim miejscu przed opisem Akcji Misji, wówczas umieść w tym miejscu Kostkę Interakcji. $\mathbf{A}$ Jeśli Kostka Interakcji znajduje się na odpowiednim miejscu, Akcja Misji nie jest już dostępna.

ATAK (X Σ)



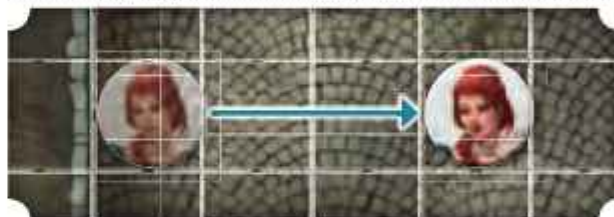
Figurka wykonuje jeden z Ataków wskazanych na jednej z jej Kart Wyposażenia lub Umiejętności albo, w przypadku Wrogów, jeden z Ataków wskazanych na Karcie Wrogów. (Zobacz: *Atak Bohaterów*, *Atak Wrogów*).

CZEKANIE (X Σ)



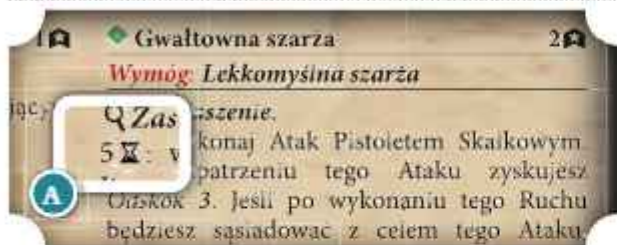
Bohater wydaje dowolną liczbę Σ , nie wykonując żadnej Akcji, a jego Żeton Aktywacji przesuwa się w Horologium o liczbę Sektorów równą wydanej liczbie Σ .

RUCH (1 Σ NA POLE)



Bohater deklaruje liczbę Σ , którą chce wydać na tę Akcję, przesuwa swój Żeton Aktywacji w Horologium i wykonuje Ruch na Polu Bitwy. Każdy wydany Σ pozwala Figurce poruszyć się na sąsiednie Pole. **Nie może poruszyć się na skos.** Figurka może przejść przez Pole zajmowane przez inną przyjazną Figurkę, ale nie może się na nim zatrzymać. Nie może przekroczyć Pola zajmowanego przez Figurkę przeciwnika lub blokujący Element Krajobrazu. Akcja Ruchu musi zawsze zakończyć się na Dostępnym Polu.

UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI (X 5)



Bohater używa jednej ze swoich Umiejętności, wydając odpowiednio 5 określone w koszcie przy jej opisie. (Zobacz: Umiejętności)

UŻYCIE WYPOSAŻENIA (X 5)

Bohater używa Efektu związanego z jednym ze swoich elementów Wyposażenia. Koszt w 5 i zasady Efektu są opisane na odpowiedniej Karcie Wyposażenia.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Aktywacja Figurek, Karty Wyposażenia, Karty Misji, Kostka Interakcji, Bohater, Ukrycie, Wróg, Punkty Akcji, Oznaczone Pole, Test Ataku.

AKTYWACJA FIGUREK

Gra "Nova Aetas Renesans" opiera się na dynamicznej sekwencji aktywacji, która uwzględnia czas trwania każdej Akcji wykonywanej przez Figurkę. W tym celu gra wykorzystuje Horologium i znajdujące się na nim Żetony Aktywacji Bohaterów i Wrogów (lub grup Wrogów). Aby Aktywować Figurkę, należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

- Podczas aktywacji Sektora Horologium zawierającego co najmniej jeden Żeton Aktywacji, Figurki z nim powiązane muszą zostać aktywowane.
- Jako pierwsze aktywują się Figurki z najwyższą wartością Szybkości 5.
- W przypadku remisu między Figurkami Bohaterów i Wrogów, Figurki Wrogów aktywują się jako pierwsze.
- W przypadku remisu między Wrogami, kolejność ich aktywacji jest wybierana przez graczy, którzy starają się wybrać kolejność aktywacji najbardziej korzystną dla Wrogów.
- W przypadku remisu między Bohaterami, kolejność ich aktywacji jest wybierana przez graczy.

ŻETONY AKTYWACJI

Żetony te służą do zarządzania aktywacjami wszystkich powiązanych z nimi Figurek.

Poruszają się po Horologium zgodnie z wartością wydanych 5.

- Żetony Aktywacji Wrogów mają na odwrocie numer umożliwiający ich szybką identyfikację.
- Żetony Aktywacji Bohaterów posiadają czerwony rewers wskazujący, że doszło do Powalenia Bohatera.



HOROLOGIUM

Horologium jest używane do wyznaczania kolejności aktywacji każdej Figurki znajdującej się w Obszarze Gry, również do wskazywania początku i końca Misji oraz do ewentualnego wywoływania zdarzeń.

Horologium składa się z 3 elementów:

- A 12 Sektarów, każdy z nich zawiera Znak Zodiaku
- B Wskazówki Godzinowej
- C Wskazówki Minutowej

Horologium działa podobnie jak klasyczny zegar analogowy. Wskazówka Minutowa przesuwa się od jednego Sektora do drugiego, wskazując rzymską cyfrę na swoim obwodzie.

Jeśli Wskazówka Minutowa dotrze do Sektora zajmowanego przez co najmniej jeden Żeton Aktywacji, zatrzymuje się, a wszystkie Figurki, których żetony znajdują się w tym Sektorze, stają się aktywne (zobacz Aktywacja Bohatera i Aktywacja Wrogów).

Aktywowana Figurka musi wykonać swoją aktywację. Proces ten trwa do momentu ukończenia Misji, jak zaznaczono na odpowiedniej Karcie Misji.



Gracze muszą zarządzać Horologium, i w razie potrzeby przeprowadzać następujące czynności:

- Jeśli Wskazówka Minutowa dotrze do Sektora z Żetonem Wydarzenia albo Żetonem Tajemnicy, wówczas przed aktywacją jakiegokolwiek Figurki wykonaj Instrukcje podane na Kartach Misji. Jeśli wydarzenie zostało w pełni rozpatrzone, można przystąpić do aktywacji Figurek.
- Jeśli Aktywny Bohater zadeklaruje Akcję, przesuwa swój Żeton Aktywacji do przodu na Horologium o liczbę Sektarów równą liczbie Punktów Akcji 5 wydanych na wykonanie tej Akcji.
- Aktywując Wrogów tego samego rodzaju, gracz przesuwa Żeton Aktywacji aktywowanego Wroga o liczbę Sektarów równą wartości Szybkości 5 tego Wroga.
- Jeżeli Aktywny Sektor staje się pusty, Wskazówka Minutowa musi zostać przesunięta do następnego Sektora zajętego przez dowolny Żeton Aktywacji lub Żeton Wydarzenia/Tajemnicy.

- Za każdym razem, gdy Wskazówka Minutowa osiągnie lub minie Sektor "XII", wówczas przed wykonaniem jakiegokolwiek Aktywacji, Wskazówka Godzinowa musi zostać przesunięta do przodu, zaznaczając kolejną liczbę.



Zaleca się wybranie jednego z graczy i powierzenie mu zarządzania Horologium. Jego zadaniem będzie przesuwanie wskazówek oraz Żetonów Aktywacji, Wydarzeń i Tajemnic, co zmniejszy ryzyko popełnienia błędu.

PRZYKŁAD:

Podczas swojej Aktywacji Valerio posiada 5 . Wydaje 1 , aby wykonać Akcję Ruchu i przesunąć się o jeden Sektor. Następnie wykonuje Akcję Ataku, wyposażony w Miecz, co wymaga wydania kolejnych 3 . Na koniec wydaje 1 , aby wykonać drugą Akcję Ruchu i przesunąć się o jeden Sektor.



AKTYWACJA BOHATERA LUB SOJUSZNIKA

Podczas Aktywacji Figurki Bohatera lub Sojusznika, kontrolujący go gracz musi wykonać serię kroków w następującej kolejności:

1. Rozpoczęcie Aktywacji

- Zastosuj Efekty wszystkich Żetonów Neutralnych i Statusu, które posiada Figurka i które są aktywowane na początku jej Aktywacji (takie jak *Żetony Ogluszenia* albo *Reakcji 1*).
- Zastosuj wszystkie Efekty Umiejętności i Wyposażenia, które są uruchamiane na początku Aktywacji Figurki.

2. Faza Akcji

- Gracz kontrolujący Figurkę deklaruje Akcję, którą zamierza wykonać.
- Figurka wydaje liczbę wskazaną w opisie Akcji, a jej Żeton Aktywacji zostaje przesunięty do przodu na Horologium o liczbę Sektarów równą liczbie wydanych .
- Figurka wykonuje w całości Akcję zadeklarowaną przez gracza. Akcja ta musi zostać ukończona przed przejściem do następnego punktu.
- Jeśli Figurka ma jeszcze dostępne , gracz kontrolujący ją może zadeklarować, że wykona kolejną Akcję, zaczynając od kroku 2a. Jeśli Figurka nie ma wystarczającej liczby do wykonania kolejnej Akcji albo gracz kontrolujący nie chce deklaruować żadnych innych Akcji, należy przejść do Fazy Końca Aktywacji.
- Jeśli Bohater nadal posiada niewydane , a jego Akcje wykonane podczas tej Aktywacji nie osiągnęły lub nie przekroczyły Żetonu Aktywacji przynajmniej jednego Wroga, należy zastosować następujące zasady:
 - Bohater musi wykonać Akcję Czekania, wydając minimalną liczbę , tak aby jego Żeton Aktywacji mógł dotrzeć do pierwszego Sektora, w którym znajduje się Żeton Aktywacji Wroga.
 - Akcja Czekania nie może przekroczyć maksymalnej liczby dostępnych dla Bohatera, co oznacza, że jeśli po wydaniu wszystkich pozostałych jego Żeton Aktywacji nie dotrze do Sektora z Żetonem Aktywacji Wroga, jego Aktywacja zakończy się w Sektorze, do którego dotarł jego żeton.
 - Jeśli na początku Aktywacji Żeton Aktywacji Bohatera znajduje się w Sektorze, w którym znajduje się również Żeton Aktywacji Wroga, wówczas nie należy uznawać, że osiągnął albo przekroczył ten Sektor.
 - Zasady opisane w punkcie "e" należy zignorować, jeśli na Horologium znajduje się tylko jeden Żeton Aktywacji Wroga.

3. Faza Końca Aktywacji

- Zastosuj Efekty wszystkich Żetonów Neutralnych i Statusu, które posiada Figurka i które są aktywowane na końcu jej Aktywacji (takie jak *Żeton Oparzenia*).
- Zastosuj wszystkie Efekty Umiejętności i Wyposażenia, które są uruchamiane na końcu Aktywacji Figurki.

PRZYKŁAD:

Valerio znajduje się w Sektorze XII, a następny Zeton Aktywacji Wroga znajduje się w Sektorze V. Valerio używa Akcji Ruchu i przesuwa się o 3 Sektory, wydając w ten sposób 3 Σ .



Po przesunięciu swojego Zetonu Aktywacji i wykonaniu Akcji Ruchu nadal znajduje się o 2 Sektory od Zetonu Wroga. Valerio musi więc wydać dodatkowe 2 Σ , aby przesunąć swój zeton do tego samego Sektora co Wróg. Nie mając innych przydatnych Akcji do wykonania, musi wykonać Akcję Czekania, wydając 2 Σ potrzebne, aby dotrzeć do Sektora V.



Jeśli w tym samym przykładzie Zeton Aktywacji Wroga znajdowałby się w Sektorze VI, Valerio nadal musiałby dotrzeć do Sektora V, wydając na to wszystkie swoje pozostałe Σ .

AKTYWACJA WROGA

Podczas Aktywacji Wroga, gracze muszą wykonać serię kroków w następującej kolejności:

1. Faza Rozkazu Aktywacji

- Przesuń Zeton Aktywacji na Horologium o liczbę Sektarów równą wartości Σ wskazanej na Karcie Wroga.
- Jeśli na Polu Bitwy znajdują się dwie lub więcej Figurek reprezentowanych przez ten sam Zeton Aktywacji, gracze wybierają, która z nich zostanie Aktywowana spośród tych, które nie zostały jeszcze Aktywowane.

2. Rozpoczęcie Aktywacji

- Zastosuj Efekty wszystkich Zetonów Neutralnych i Statusu, które posiada Figurka i które są aktywowane na początku jej Aktywacji (takie jak *Zetony Ogluszenia* lub *Przeładowania*).
- Zastosuj wszystkie Efekty Umiejętności lub Cechy, które są uruchamiane na początku Aktywacji Figurki.

3. Faza Sztucznej Inteligencji

Zapoznaj się ze schematem Sztucznej Inteligencji Wroga znajdującym się w Podręczniku. Pozwoli to zdefiniować zachowanie Aktywnego Wroga.

4. Faza Końca Aktywacji

- Zastosuj Efekty wszystkich Zetonów Neutralnych i Statusu, które posiada Figurka i które są aktywowane na końcu jej Aktywacji (takie jak *Zeton Oparzenia*).
- Zastosuj wszystkie Efekty Umiejętności lub Cechy, które są uruchamiane na końcu Aktywacji Figurki.

5. Faza Kontroli

Jeśli, na Polu Bitwy znajdują się Figurki reprezentowane przez ten sam Zeton Aktywacji co właśnie Aktywowana Figurka, a nie zostały one jeszcze Aktywowane, rozpocznij ponownie od kroku 2.



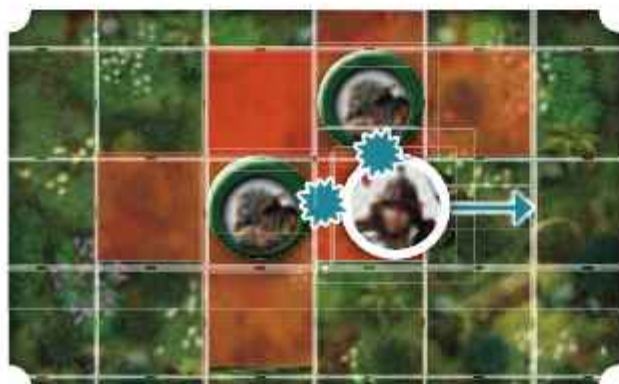
Powiązane Tematy: Sojusznik, Akcje, Akcje Misji, Karty Misji, Sztuczna Inteligencja, Aktywna Figurka, Wróg, Punkty Akcji, Karta Umiejętności (Bohater), Zetony Statusu.

ATAKI REAKCYJNE

Figurki Wrogów wykonują Atak Reakcyjny, obierając za cel Bohaterów, którzy opuszczają sąsiadujące z nimi Pola.

Atak Reakcyjny podlega następującym zasadom:

- Jeśli Bohater sąsiadujący z Wrogiem ma wykonać Akcję Ruchu, w wyniku której nie będzie już sąsiadował z tym Wrogiem, przed wykonaniem tego Ruchu, wszystkie Figurki Wrogów sąsiadujące z tym Bohaterem wykonują Atak Reakcji wymierzony w tego Bohatera.
- Wróg używa swojego Ataku w ± 1 lub 1-X jako Ataku Reakcyjnego. Jeśli nie posiada przynajmniej jednego Ataku, który może być wymierzony w sąsiadującego z nim Bohatera, nie wykonuje Ataku Reakcyjnego.
- Do wykonania tego Ataku Wróg nie wydaje Σ .
- Wrogowie nigdy nie ponoszą ran od Ataków Reakcyjnych.
- Jeśli Bohater zostanie Powalony Atakiem Reakcyjnym, natychmiast zostaje położony na Polu, na którym się znajduje, bez wykonywania dalszego Ruchu i kończy swoją Aktywację, wydając wszystkie swoje Σ .



Powiązane Tematy: Atak Wrogów (Wróg), Powalenie Bohatera, Sąsiadujące Figurki, Odskok, Test Obrony.

B

BOHATER

Podczas rozgrywania Misji każdy Bohater jest kontrolowany przez gracza. Termin "Bohater" odnosi się do jego Figurki, kontrolującego go gracza i wszystkich powiązanych z nim elementów:

- A** Figurka Bohatera.
- B** Żeton Aktywacji Bohatera.
- C** Karta Bohatera.
- D** Plansze Umiejętności.
- E** Karty Wyposażenia, których używa podczas Misji.
- F** Karty Przeznaczenia Bohatera.



CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW

Każda z Charakterystyk Bohatera może przyjąć wartość od 1 do 6 i reprezentuje zdolność postaci do wpływania na określony aspekt świata gry:

SZYBKOŚĆ ⚡

- Reprezentuje refleks i szybkość Bohatera.
- Określa kolejność Aktywacji Bohatera względem innych Figurek.
- Zapewnia Bohaterowi odpowiednią liczbę Punktów Akcji Σ , gdy ten staje się Aktywny.
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testów na czujność i szybkość.

ZREĆZNOŚĆ ✂:

- Reprezentuje zwinność Bohatera.
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas Testów Ataku Fizycznego $\bullet$ z użyciem Broni wykorzystującej Zręczność (zazwyczaj są to wszystkie Bronie dystansowe, takie jak strzelby, luki lub sztylety).
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testów na zręczność i celność.

BUDOWA CIAŁA 🖐:

- Reprezentuje sprawność fizyczną i siłę bohatera.
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testu na Atak Fizyczny $\bullet$ z użyciem Broni wykorzystującej Budowę Ciała (zazwyczaj są to wszystkie Bronie do Walki Wręcz, takie jak miecze, topory lub włócznie).
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testu Obrony przeciwko Atakom Fizycznym $\bullet$ (zarówno Dystansowym, jak i Walki Wręcz).
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testów na siłę fizyczną i wytrzymałość.

UMYSŁ 🧠:

- Reprezentuje inteligencję i zdolności mentalne Bohatera, a także jego opanowanie i biegłość w sztukach tajemnych i mistycznych.

- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testu na Atak Psychiczny (zazwyczaj są to Czary).
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testu Obrony przeciwko Atakom Psychicznym.
- Określa liczbę kości, którymi Bohater rzuca podczas wykonywania Testów na przenikliwość umysłu i siłę woli.

ZDROWIE ♥:

- Reprezentuje wytrzymałość Bohatera.
- Określa maksymalną liczbę Żetonów Ran ♥, które może otrzymać Bohater, zanim zostanie Poważony.

KARTA BOHATERA

Każdy Bohater posiada dwie Karty Bohatera - jedną dla swojej Klasy Podstawowej, oznaczoną kolorem zielonym, oraz drugą dla swoich dwóch Klas Zaawansowanych, oznaczonych kolorami czerwonym i niebieskim.



Karta Bohatera zawiera następujące informacje:

- A** **Nazwa oraz ilustracja Bohatera.**
- B** **Klasa:** Klasa Bohatera sugeruje jaką rolę odgrywa on na Polu Bitwy oraz do jakiego rodzaju Umiejętności oraz Wyposażenia posiada dostęp.
- C** **Charakterystyki:** każdy Bohater posiada pięć Charakterystyk: Szybkość ⚡, Zręczność ✂, Budowa Ciała 🦾, Umysł 🧠 oraz Zdrowie ♥.
- D** **Sloty na ulepszenia Charakterystyk:** jeśli te sloty są zajęte przez Kostkę Bohatera, oznacza to, że wartość wskazaną po ich lewej stronie należy uważać za wyższą niż 1 punkt. Wraz ze zdobyciem przez Bohatera Klasy Zaawansowanej zyskuje on również ulepszenie jednej ze swoich Charakterystyk, co należy odnotować na Karcie Kampanii. Bohater może ulepszyć tylko jedną z dwóch Charakterystyk zaznaczonych na Karcie Bohatera dla Klasy Zaawansowanej.

E **Limit Rodzaju Umiejętności:** każda Klasa pozwala Bohaterowi wybrać **maksymalnie 5** Umiejętności, z których każda należy do określonego rodzaju oznaczonego odpowiednim kolorem. Klasy Zaawansowane wskazują dodatkową Umiejętność, po to aby zwiększyć elastyczność wyboru, pozwalając na ich użycie podczas wykonywania Misji, jednak Bohater nadal nie może posiadać więcej niż 5 Umiejętności.

F **Umiejętności Klasowe:** lista 6 Umiejętności, które Bohater może zdobyć. Podczas Fazy Rozstawienia Bohater może wybrać wcześniej posiadaną Umiejętność i wskazać ją poprzez umieszczenie Kostki Bohatera w odpowiednim słocie obok nazwy tej Umiejętności.

G **Klasy Zaawansowane:** miejsce zawiera podsumowanie informacji o Zaawansowanych Klasach Bohatera. Na Karcie Klasy Zaawansowanej powyższe zastąpione jest przez listę Zaawansowanych Umiejętności Klasowych.

H **Tor Punktów Bohatera:** służy do zapisu zdobytych i wydanych podczas Misji Punktów Bohatera ✨. Na początku Misji umieszcza się Kostkę Bohatera na torze w słocie 0.

I **Tor Punktów Klasowych:** punkty, które można zdobyć i wydać na Klasy Zaawansowane.



KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Bohater ma dwie Karty Umiejętności - jedną dla swojej Klasy Podstawowej, oznaczoną kolorem zielonym, oraz drugą dla swoich dwóch Klas Zaawansowanych, oznaczonych kolorami czerwonym i niebieskim.



Każda Karta Umiejętności zawiera następujące informacje:
Imię oraz ilustrację Bohatera.

- A Nazwę Klasy.**
- B Limit Rodzaju Umiejętności:** każda Klasa pozwala Bohaterowi posiadać maksymalnie 5 Umiejętności, z których każda należy do określonego rodzaju oznaczonego kolorem.
- C Heroiczna Umiejętność:** każda Klasa daje Bohaterowi Umiejętność Heroiczną, która została szczegółowo opisana w dalszej części tej instrukcji.
- D Nazwa Umiejętności.**
- E Rodzaj Umiejętności.**
- F Koszt:** Punkty Doświadczenia potrzebne do zdobycia Umiejętności.
- G Warunek Wstępny:** niektóre Umiejętności wymagają wcześniejszego nabycia innej Umiejętności. Nie ma konieczności posiadania Umiejętności wymienionej jako Warunek Wstępny dla Umiejętności, aby ją zdobyć.
- H Słowo Klucz:** jeśli Bohater korzysta z Umiejętności ze Słowem Kluczowym, zyskuje to Słowo dla bieżącej Misji.
- I Efekt:** zasady dotyczące efektu, które mają zastosowanie po użyciu Umiejętności lub podczas korzystania z Pasywnej Umiejętności Wyposażenia.

ATAK BOHATERÓW

Bohater wykonuje Atak wybierając jeden z dostępnych dla niego Ataków, zazwyczaj wymienionych w jego Wyposażeniu lub Umiejętnościach Klasowych.

Gracz kontrolujący Bohatera wykonuje Atak zgodnie z poniższymi zasadami:

- Wybiera Atak dostępny dla swojego Bohatera.
- Określa, czy wybrany Atak jest Atakiem Fizycznym (🔴) czy Psychicznym (🔵), a następnie wykonuje Test Ataku zgodnie z zasadami dla danego typu Ataku.

ATAK FIZYCZNY



- Gracz wydaje wskazaną liczbę 🎲 **A**.
- Wybiera za cel Figurkę **B**, która musi znajdować się w Zasięgu ⚔️ Ataku i być Prawidłowym Celem **C**.
- Gracz decyduje, czy użyć jednej lub więcej Ulepszonych Umiejętności i, jeśli to robi, wydaje 🎲 wskazane w koszcie każdego Ulepszenia.
- Charakterystyka, którą należy użyć do wykonania Testu Ataku, jest określona przez ostatnią ikonę w profilu Ataku **D**, można do niej zastosować premię lub karę (wskazaną poniżej ikony Charakterystyki). W przypadku Ataków Fizycznych 🔴 może to być Budowa Ciała 🏋️ lub Zręczność 🤲.

- Gracz wykonuje Test Ataku 🎲 lub 🎲, rzucając liczbą kości równą wartości wskazanej Charakterystyki, z uwzględnieniem premii/kary **D**, oraz wszystkich premii/kar wynikających z Zetonów Statusu, Umiejętności Bohatera, Wyposażenia i Umiejętności Podstawowych Wroga (np. Tarczy). Po rzucie kośćmi gracz wykonuje dalsze czynności w kolejności, w jakiej zostały one wymienione.
- Stosuje wszystkie efekty Umiejętności Podstawowych celu.
- Stosuje wszystkie efekty Umiejętności Bohatera.
- Stosuje wszystkie efekty Zetonów Pozytywnego Statusu.
- Stosuje wszystkie efekty Zetonów Negatywnego Statusu.
- Stosuje wszystkie efekty Cech Ataku znajdujących się przed symbolem **F**.
- Stosuje wynik testu, odnosząc Sukces 🎯 za każdą kość z wynikiem równym lub wyższym niż Próg Sukcesu, który jest równy wartości Obrony Fizycznej 🛡️ celu.
- Za każdy uzyskany Sukces 🎯 zadaje 1👤 w cel.
- Jeśli Atak zadał co najmniej 1👤, uznaje się go za udany, i należy zastosować efekty wszystkich Cech Ataku, które pojawiają się po symbolu **F**, w tym Cechę Krytyczną 1, którą posiadają wszystkie Ataki Fizyczne Wyposażenia (zobacz w Podręczniku) **E**.

ATAK PSYCHICZNY



- Gracz wydaje wskazaną liczbę 🎲 **A**.
- Wybiera za cel Figurkę **B**, która musi znajdować się w Zasięgu ⚔️ Ataku i być Prawidłowym Celem **C**.
- Gracz wykonuje Test Ataku z użyciem 🎲 **D** rzucając liczbą kości równą wartości wskazanej Charakterystyki, z uwzględnieniem premii/kary **D**, oraz wszystkich premii/kar wynikających z Zetonów Statusu, Umiejętności Bohatera, Wyposażenia i Umiejętności Podstawowych Wroga. Po rzucie kośćmi gracz wykonuje dalsze czynności w kolejności, w jakiej zostały one wymienione.
- Stosuje wszystkie efekty Umiejętności Podstawowych celu.
- Stosuje wszystkie efekty Umiejętności Bohatera.
- Stosuje wszystkie efekty Zetonów Pozytywnego Statusu.
- Stosuje wszystkie efekty Zetonów Negatywnego Statusu.
- Stosuje wszystkie efekty Cech Ataku znajdujących się po symbolu **F**.
- Stosuje wynik testu, odnosząc Sukces 🎯 za każdą kość z wynikiem równym lub wyższym niż Próg Sukcesu, który jest równy wartości Obrony Psychicznej 🛡️ celu.
- Jeśli gracz uzyskał liczbę Sukcesów 🎯 równą wskazanej liczbie **E**, Atak uznaje się za udany i należy zastosować efekt Ataku oraz wszystkie Efekty Cech Ataku, które pojawiają się po symbolu **F**, w przeciwnym razie gracz nie stosuje żadnego Efektu **F**.

KARTY PRZEZNACZENIA

Karty przedstawiają szczegóły dotyczące osobistej historii każdego Bohatera:

- A** Imię Bohatera, do którego należy Karta Przeznaczenia.
- B** Numer: kolejny numer (od 1 do 6) Karty Przeznaczenia.
- C** Tekst fabularny: część historii Bohatera.
- D** Cel: indywidualny cel do zrealizowania przez Bohatera, do którego należy ta Karta Przeznaczenia.
- Nagroda:** Bohater otrzymuje ją na koniec Misji, w której udało mu się spełnić wymagania celu z tej karty.



Karty Przeznaczenia działają zgodnie z poniższymi zasadami:

- Jeśli Bohater spełni wymagania Celu Karty Przeznaczenia numer 1, gracz kontrolujący postać czyta akapit w Księdze Fabuły, na podstawie którego otrzyma Kartę Przeznaczenia numer 2 i tak dalej, aż zdobędzie cztery z sześciu powiązanych z Bohaterem kart.
- Aby uniknąć ujawniania szczegółów historii Bohatera, paragrafy, do których odnoszą się Karty Przeznaczenia, są rozrzucone pomiędzy Misjami w Księdze Fabuły. Dlatego też, jeśli na przykład chcesz przeczytać paragraf 1.9-14, będziesz musiał poszukać paragrafu 14 Misji 1.9.
- Dla każdego Bohatera przygotowano 6 Kart Przeznaczenia. Pierwsze 2 są przypisane do jego Klasy Podstawowej, podczas gdy pozostałe 4 są przypisane parami do odpowiednich Klas Zaawansowanych.
- Karty Przeznaczenia zdobyte i rozpatrzone przez Bohatera należy zaznaczyć w odpowiednim miejscu na Karcie Kampanii.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Prawidłowy Cel, Lup, Karty Postaci (Karty Misji), Karty Wroga (Wróg), Powalenie Bohatera, Rany i Żetony Ran, Linia Wzroku, Czary, Figurka Przyjazna, Figurka Przeciwnika, Perylium, Gracze, Punkty Akcji, Żetony Statusu, Próg Sukcesu, Test Ataku, Test Obrony, Test Charakterystyk, Cechy, Poziom Zagrożenia.

C

CECHY

Cechy to specjalne umiejętności wspólne dla wielu elementów Wyposażenia Wroga lub Ataków, które dla ułatwienia są oznaczone własną nazwą (np. Krwawienie, Ogluszenie itp.). Szczegółowe informacje na temat działania każdej Cechy można znaleźć w Podręczniku.

Powiązane Tematy: Obszar, Atak Bohaterów (Bohater), Atak Wrogów (Wróg), Karty Wyposażenia, Karty Wrogów, Trafienie Krytyczne.

CZARY

Niektóre Karty Ekwipunku są Czarami. Zazwyczaj Czary należą do określonej Szkoły lub mogą być Sztuczkami Magicznymi.

Bohater może wyposażać się w Czary danej Szkoły (takiej jak Nekromancja lub Chronomancja) tylko wtedy, gdy na dowolnej z jego Kart Umiejętności znajduje się zasada, która mu na to pozwala. Na przykład Rebecca jako Chronomanta może używać zarówno Czarów Chronomancji, jak i Pełni Magii.

Sztuczki Magiczne mogą być używane przez dowolnego Bohatera.

Powiązane Tematy: Bohater, Karty Wyposażenia.

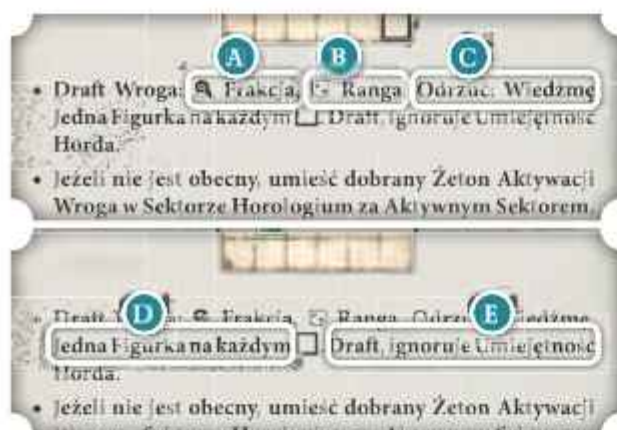


D

DRAFT WROGA

Podczas wielu Misji będziesz musiał przeprowadzić Draft, aby umieścić nowych, losowych Wrogów na Polu Bitwy. Czynność ta jest oznaczona za pomocą tekstu, który zawiera następujące informacje:

- A** Frakcja Kart Draftu, której należy użyć.
- B** Ranga Wrogów. Wskazuje, jakiego rodzaju Karty Draftu tworzą talię: **Oddział** **Elita** lub **Potwór** .
- C** Potencjalni Wrogowie, których należy odrzucić. Karta Draftu wskazanego Wroga nie może znajdować się wśród kart tworzących talię.
- D** Pozycja na Polu Bitwy, na której należy umieścić każdą dobraną Figurkę. Może to być konkretny punkt wskazany na mapie lub Oznaczony Obszar znajdujący się na Polu Bitwy.
- E** Potencjalne zasady specjalne dotyczące Draftu, takie jak ignorowanie Umiejętności Hordy.



Podczas wykonywania Draftu Wroga postępuj kolejno zgodnie z poniższymi krokami:

1. Utwórz talię Kart Draftu Wrogów wskazanych w zasadach Misji.
2. Dobierz losową Kartę Draftu i odkryj ją, aby sprawdzić, którego Wroga należy umieścić na Polu Bitwy.
3. Umieść dobraną Figurkę Wroga na dowolnym Polu wskazanym przez Kartę Draftu, zgodnie z poniższymi zasadami:
 - ◊ Jeśli Pole, na którym powinieneś umieścić Figurkę Wroga, nie jest dostępne, umieść ją na najbliższym Dostępnym Polu.
 - ◊ Jeśli nie ma wystarczająco dużo Figurek dobrego Wroga, aby zająć wszystkie wskazane Pola, dobierz nową kartę, powtarzając kroki 2 i 3, aż umieścisz Wroga na każdym Polu wskazanym przez zasady Misji.
4. Jeśli na Horologiiu nie znajdują się jeszcze Żetony Aktywacji Wrogów, którzy właśnie weszli do gry, umieść ich Żetony Aktywacji w kolejnym Sektorze po aktualnie Aktywnym lub w Sektorze wskazanym przez zasady Misji (tak czy inaczej, informacja ta jest zawsze podana w zasadach Misji).

KARTY DRAFTU

Karty te są używane do wykonania Draftu Wroga, gdy wymaga tego Misja.

Zawierają one następujące informacje:

- A** Ilustracja Wroga.
- B** Nazwa Wroga.
- C** Ranga Wroga.
- D** Frakcja, do której należy Wróg.
- E** Umiejętności Wroga, które mogą kolidować z Draftem, np. w niektórych Draftach może być konieczne odrzucenie Kart z Umiejętnościami *Strzelec* lub *Horda*.
- F** Liczba Figurek do wykorzystania przez Wroga wskazana na Karcie Draftu.



Powiązane Tematy: Oznaczony Obszar, Dostępne Pole, Wróg.

DOSTĘPNE POLA

Pole jest uważane za dostępne, jeśli nie jest zajęte przez jakąkolwiek Figurkę lub przez określone Duże Elementy Krajobrazu.

Powiązane Tematy: Elementy Krajobrazu, Figurka, Kafel Terenu.

E

EFEKTY

Ataki z tą ikoną wywołują wszystkie opisane po niej Efekty i Cechy.

W przypadku Bohaterów następuje to, jeśli Test Ataku zada co najmniej 1 , lub jeśli Test Ataku uzyska wszystkie wymagane . Efekty lub Cechy wymienione po ikonie należy stosować zgodnie z kolejnością czytania od lewej do prawej. Niektóre Wyposażenie i Umiejętności pozwalają na uzyskanie Efektów podczas Ataku.

Jeśli Atak wywołuje już Efekty, to te uzyskane dzięki Wyposażeniu/Umiejętnościom są zawsze rozpatrywane jako ostatnie, w kolejności ustalonej przez gracza.

Wrogowie stosują wszystkie Efekty (nie dotyczy tych umieszczonych w Wyposażeniu), jeśli Atak  zada co najmniej 1  lub jeśli Bohater nie uzyska wszystkich  wymaganych do obrony przed Atakiem .

Identycznie jak w przypadku Bohaterów, wszystkie Efekty lub Cechy wymienione po ikonie należy stosować zgodnie z kolejnością czytania od lewej do prawej.

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Atak Wrogów (Wróg), Cechy.

ELEMENTY KRAJOBRAZU

Element Krajobrazu reprezentuje fizyczny obiekt znajdujący się w świecie gry, taki jak dom, drabina lub studnia.

Element Krajobrazu nie może być w żaden sposób przemieszczany ani usuwany z Pola Bitwy, chyba że Instrukcja, Akcja Misji lub Zasada Specjalna stanowi inaczej.

Każdy Element Krajobrazu może podlegać jednej lub kilku z poniższych zasad specjalnych:

- Nieporęczny: zajmuje Pola, w których się znajduje. Jeśli Element Krajobrazu nie ma tej zasady, Pola, na których się znajduje, są Dostępnymi Polami.
- Blokujący: blokuje Linie Wzroku tak, jakby był Figurką Przeciwnika.
- Wysoki: posiada Umiejętność Wysoki (zobacz w Podręczniku).
- Interaktywny: można wejść w Interakcję z tym Elementem Krajobrazu, postępując zgodnie z zasadami Misji.

BUDYNEK

Budynki są kategorią Elementów Krajobrazu charakteryzującą się umieszczonymi na ich Dachach Polami, które znajdują się na różnych Poziomach Wysokości w stosunku do Kafli Terenu. Do tej kategorii należą rozmaite Elementy Krajobrazu: Dom 3x3, Dom 4x2, Wieża (uzyskana poprzez umieszczenie 2 Domów 3x3 jeden na drugim) i inne dostępne w dodatkach do gry.

Budynek podlega następującym zasadom specjalnym:

- Nieporęczny
- Blokujący
- Wysoki
- Interaktywny

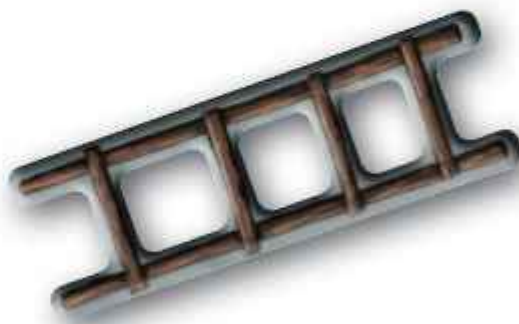
Możliwe jest również poruszanie się po Polach na Dachach Domów 3x3 oraz 4x2, które są uznawane za znajdujące się na Poziomie Wysokości 1, oraz po Polach na Dachu Wieży, które są uznawane za znajdujące się na Poziomie Wysokości 2.



DRABINA

Drabina jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

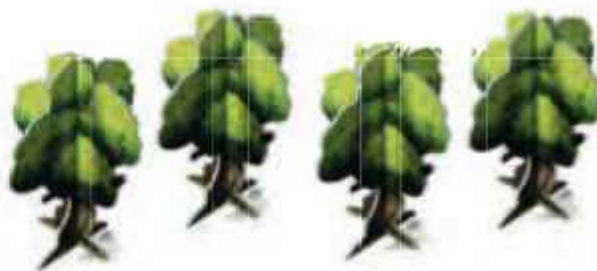
- Musi być umieszczona w taki sposób, aby opierała się o ścianę Budynku.
- Wydając 2  Figurka znajdujący się na tym samym Polu co Drabina może przesunąć się na najbliższe Pole Dachy Budynku, o który opiera się Drabina, i odwrotnie.



DRZEWO

Drzewo jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- Nieporęczny
- Blokujący
- Wysoki



DŹWIGNIA



Dźwignia jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- Interaktywny

KAMIEŃ

Kamień jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- Nieporęczny
- Blokujący



KRZAKI

Krzaki są Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- ♦ Nieporęczny.



MISTYCZNE KAMIEŃ

Każdy Mistyczny Kamień jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- ♦ Nieporęczny
- ♦ Interaktywny



STUDNIA

Studnia jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- ♦ Nieporęczny
- ♦ Interaktywny



WÓZEK/WÓZ

Wózek jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- ♦ Nieporęczny
- ♦ Interaktywny



ZAPADNIA



Zapadnia jest Elementem Krajobrazu, który podlega następującym zasadom specjalnym:

- ♦ Interaktywny.

Powiązane Tematy: Akcje Misji (Akcje), Pole Bitwy, Karty Misji, Dostępne Pole, Faza Rozstawienia (Kampania), Linia Wzroku, Poziomy Wysokości, Kafle Terenu.

F

FIGURKA

"Figurka" to termin odnoszący się do dowolnej Figurki znajdującej się w grze.

AKTYWNA FIGURKA

Figurka, która wykonuje swoją Aktywację.

FIGURKA PRZECIWNIKA



Bohaterowie traktują Wrogów jako Figurki przeciwników, i odwrotnie, również Wrogowie uważają Bohaterów za Figurki przeciwników.

FIGURKA PRZYJAZNA



Wszyscy Bohaterowie są dla siebie przyjaznymi Figurkami. Wrogowie należący do tej samej Frakcji są względem siebie uznawani za przyjazne Figurki.

Wrogowie należący do różnych Frakcji są uznawani za wzajemnie przyjazne Figurki, wyjątkiem są Umiejętności, które wpływają tylko na Wrogów należących do tej samej Frakcji. Wróg nie może otrzymać  od innego Wroga, niezależnie od tego, do której Frakcji należy, chyba że jest to określone w zasadach Misji.

Powiązane Tematy: Umiejętności Aktywne (Umiejętności), Aktywacja Figurek, Prawidłowy Cel.

FLORENY

Floreny to waluta używana w grze "Nova Aetas Renesans". Nie są reprezentowane fizycznie, ale ich liczba musi być aktualizowana na Karcie Kampanii za każdym razem, gdy są zdobywane lub wydawane.

Karty Receptur często przedstawiają graficznie określoną liczbę Florenów, wymaganą jako zapłata za wytworzenie Wyposażenia.

Niektóre Karty Odczynników typu Pecunia również przedstawiają graficznie Floreny, które otrzymują Bohaterowie po dobraniu tej karty.



Powiązane Tematy: Lup, Karty Receptur (Karty Wyposażenia), Karty Odczynników, Karta Kampanii (Kampania).

I

INSTRUKCJE

Instrukcje to seria czynności, które gracze muszą wykonać, obsługując komponenty gry. Są one podane na Kartach Misji i w Księdze Fabuły jako wypunktowane listy. Instrukcje muszą być zawsze wykonywane (nigdy nie są opcjonalne) po kolei, zaczynając od tej znajdującej się na górze listy i dalej przechodząc w dół.

- Zamień [a] na [b]. Wszyscy Bohaterowie znajdujący się na [a] zostają umieszczeni na [b]. Wszystkie [c] znajdujące się na [a] są umieszczane na tych samych miejscach wyboru na [b].
 - Odkryj [d].
 - Umieść swojego Bohatera na [e].
- Kontynuuj swoją Aktywność

Powiązane Tematy: Karty Misji, Rozegranie Misji (Kampania).

K

KAFEL BŁOTA (B)

Kafel reprezentuje błotniste Pola lub mokradła i podlega następującym zasadom:

- Wejście na Pole Kafla Błota za pomocą Akcji Ruchu kosztuje dodatkowo 1 [f].
- Figurka, która opuszcza Kafel Błota i wchodzi na Pole znajdujące się na innym Kaflu Terenu, natychmiast otrzymuje **Żeton Spowolnienia**.



Powiązane Tematy: Ruch (Akcje), Kafel Terenu, Żetony Statusu.

KAFEL TERENU

Kartonowy element gry przedstawiający fragment terenu podzielony na Pola. Każdy Kafel Terenu jest oznaczony kodem składającym się z litery i cyfry.

Powiązane Tematy: Obszar Gry, Pole Bitwy, Poza Strefą, Kafel Wody, Kafel Błota.

KAFEL WODY (W)

Kafel reprezentuje Pola Wody lub innych cieczy i podlega następującym zasadom:

- Wejście na Pole Kafla Wody za pomocą Akcji Ruchu kosztuje dodatkowo 1 [f].
- Figurka, która wchodzi na Kafel Wody natychmiast odrzuca **Żeton Oparzenia**.
- Figurka znajdująca się na Polu Kafla Wody nie może otrzymać **Żetonu Oparzenia**.



Powiązane Tematy: Ruch (Akcje), Kafel Terenu, Żetony Statusu.

KARTY MISJI

Karty Misji tworzą Talie Misji, a każda z nich jest używana w trakcie rozgrywania Misji.

Istnieją różne rodzaje Kart Misji i chociaż ich układ może się zmieniać, by dopasować się do konkretnej mechaniki, to najczęściej spotykanymi typami są:

KARTA LOKACJI



Tego rodzaju Karty Misji przedstawiają miejsca, które Bohaterowie mogą zbadać bardziej szczegółowo. Akcje Misji są widoczne na ilustracji karty.

Karta Lokacji podlega następującym zasadom:

- Jeśli instrukcje na Karcie Misji lub w Księdze Fabuły wskazują, że Bohater wchodzi na Kartę Lokacji, jego Figurka musi zostać usunięta z Pola Bitwy i umieszczona na tej karcie.
- Tak długo jak Figurka Bohatera znajduje się na Karcie Lokacji, może on korzystać z Akcji Misji dostępnych tylko na tej karcie, **A** zgodnie z normalnymi zasadami Akcji Misji.
- Jeśli na Karcie Lokalizacji widoczny jest symbol Wyjścia **B**, wówczas możliwe jest opuszczenie Karty Lokacji zgodnie ze wskazówkami na niej zawartymi, liczy się to jako Akcja Misji, i zwykle oznacza umieszczenie Figurki Bohatera na Oznaczonym Polu Pola Bitwy lub na najbliższym Polu, jeśli poprzednie jest zajęte.
- Nie ma ograniczeń co do liczby Figurek, które można umieścić na Karcie Lokacji.
- Bohater znajdujący się na Karcie Lokacji nie może być celem ataku innych Figurek, a Wrogowie ignorują go.

KARTA POSTACI

Karty Postaci pokazują charakterystyki Figurki biorącej udział w danej Misji. W przypadku Sojusznika karta ta używa Charakterystyk Bohaterów lub Charakterystyk Wrogów. Karta tego typu może zawierać zasady specjalne lub cele dla konkretnej Figurki, którą reprezentuje. Pod wszystkimi innymi względami jest to karta równoznaczna z kartą Wroga.

Jeśli karta przedstawia Wroga, wówczas w dolnej jej części **A** znajduje się informacja o priorytecie wyboru celu Ataku. Jeśli znajdziesz tam sformułowanie "Cel Standardowy", oznacza to, że Wróg będzie postępował zgodnie z zasadami Sztucznej Inteligencji.

W przeciwnym wypadku, gdy tacy Wrogowie muszą wybrać swój cel, wybierają Bohatera na swoim **B** zgodnie z przedstawioną kolejnością priorytetów, zaczynając od

pierwszego parametru i przechodząc do kolejnych, tak aby przełamać wszelkie remisy lub sytuację, jeżeli żaden Bohater nie może zostać wybrany jako cel.

Jeśli po zastosowaniu wszystkich kolejności priorytetu nie można przełamać remisu lub jeśli w **B** Wroga, nie ma żadnych Bohaterów, których można obrać za cel, tacy Wrogowie działają zgodnie z normalnymi zasadami Sztucznej Inteligencji (ta ewentualność jest oznaczona jako ostatnia w profilu Ataku terminem "Cel Standardowy"). W tej samej części karty, u niektórych Wrogów mogą być wskazane karty, które należy dodać do Łupów tak, jak dzieje się to w przypadku zwykłych Wrogów.

Jeśli karta przedstawia Sojusznika (patrz Sojusznik), należy przestrzegać wszystkich zasad związanych z tym rodzajem Figurki. W takim przypadku, na samym dole karty znajdują się zasady określania Poziomu Zagrożenia **C** przeciwko Wrogom **B**.



KORZYSTANIE Z KART MISJI

Po przygotowaniu talii kart dla danej Misji, kładzie się ją zakrytą na stole. Każda Misja rozpoczyna się od odkrycia Karty Początkowej i postępowania zgodnie z Instrukcjami (czerwony tekst) znajdującymi się na niej oraz na Kartach Misji, które zostaną odkryte później. Ujawnione karty Misji są uważane za "aktywne", dopóki Instrukcja nie wskaże, że należy je odrzucić lub zamienić. Jeśli, na przykład, instrukcja na Karcie Misji brzmi "Zamień **5**", karta numer 5 zostaje odłożona na bok do końca gry i zastąpiona kartą zawierającą wskazaną instrukcję.

Jeśli w Instrukcji napisane jest "Czytaj. **X.X-X**" należy przeczytać na głos odpowiedni akapit w Księdze Fabuły, a zawarte w nim Instrukcje należy rozpatrzyć w kolejności (Instrukcje te mogą również odkrywać, zastępować, a nawet odrzucać Karty Misji).

Pierwsza liczba w Instrukcji (np., 0.2) wskazuje bieżącą Misję, a tym samym odpowiadający jej rozdział w Księdze Fabuły, podczas gdy liczba po "-" wskazuje paragraf. Dla szybszego wyszukiwania, zaleca się pozostawienie otwartej Księgi Fabuły na rozdziale odpowiadającym rozgrywanej Misji.

POCZĄTKOWA KARTA MISJI

Jest to zawsze pierwsza karta w Taliu Misji, zwana również Kartą 0, wyróżniająca się spośród innych ciemnym rewersem. Jest ona odkrywana zaraz po rozpoczęciu Misji (po przeprowadzeniu Fazy Rozstawienia).

Początkowa Karta Misji zazwyczaj zawiera następujące informacje:

- A Numer Karty**
- B Nazwa Misji**
- C Wskazówki dla Fazy Rozstawienia:** przydatne w Fазie Rozstawienia, pozwala przygotować Umiejętności i Wyposażenie zoptymalizowane pod kątem konkretnej Misji.
- D Elementy Gry:** należy je wyjąć z pudełka podczas Fazy Rozstawienia Misji. Pozostałe elementy powinny być pod ręką, na wypadek, gdyby okazały się potrzebne podczas rozgrywania Misji.
- E Oznaczenia:** informacje dotyczące symboli, które pojawiają się na Mapach bieżącej Misji (można je znaleźć na innych Kartach Misji lub w Księdze Fabuły).



SPECJALNA KARTA MISJI

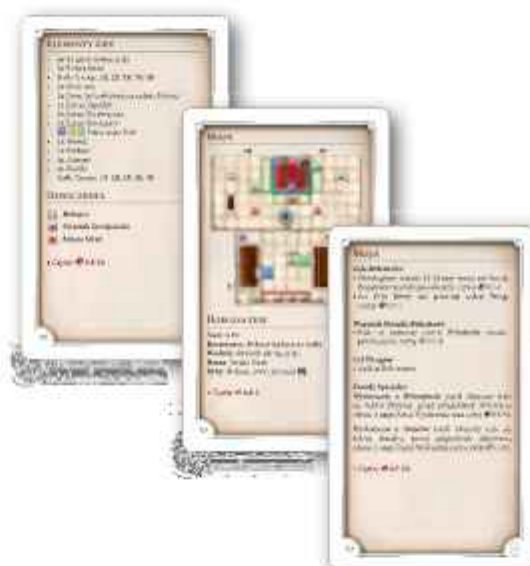
Niektóre Karty Misji mają specyficzny charakter i prezentowane są jako listy, ilustrowane sceny lub zawierają małe miejsca do umieszczania żetonów. Działanie tych Kart Misji jest wyjaśnione w danej Misji, w której się pojawiają.



STANDARDOWA KARTA MISJI

Większość Kart Misji należy właśnie do tej kategorii. Zawierają one informacje potrzebne do rozegrania Misji, zazwyczaj podzielone są na następujące sekcje:

- **Mapa:** pokazuje, jak ustawić Kafe Terenu oraz wszystkie inne znajdujące się na nich elementy (takie jak Elementy Krajobrazu lub Oznaczone Pola) tworzące Pole Bitwy na Obszarze Gry.
- **Horologium:** wskazuje, w jaki sposób na początku Misji ustawić Horologium, Żetony Aktywacji i wszelkie inne żetony.
- **Misja:** określa Cele Bohaterów i Cele Wrogów.
- **Akcje Misji:** zawiera listę dostępnych Akcji Misji.
- **Zasady Specjalne:** przedstawia zasady specjalne, które mają wpływ na bieżącą Misję. Zasady Specjalne Misji są stosowane tak długo, jak opisująca je Karta Misji znajduje się w Obszarze Gry. Przestają obowiązywać, gdy zawierająca je Karta Misji zostanie odrzucona lub zastąpiona.



ZAKOŃCZENIE MISJI

Co najmniej jedna Karta Misji wskazuje warunki Zwycięstwa i Porażki Bohaterów.

Każdy warunek Zwycięstwa lub Porażki będzie wymagał od graczy przeczytania akapitu w Księdze Fabuły, dzięki czemu będą mogli zapoznać się z zakończeniem i otrzymać nagrody.

Typowe warunki zakończenia Misji:

- Przynajmniej 3 Bohaterów zostało Poważonych.
- Wskazówki Horologium osiągają określony punkt czasu (w takim przypadku Misja kończy się natychmiast).

Powiązane Tematy: Akcje Misji (Akcje), Karty Osiągnięć, Nagroda (Karty Wyposażenia), Kostka Interakcji, Faza Rozstawienia (Kampania), Faza Misji (Kampania), Ukrycie, Sztuczna Inteligencja, Instrukcje, Słowo Kluczowe.

KARTY OBRAZEŃ

Karty te reprezentują poważne obrażenia, których nie można wyleczyć w trakcie trwania Misji.

Karty Obrażeń podlegają następującym zasadom:

- Gdy Powalony Bohater Aktywuje się, zamiast tego dobiera Kartę Obrażeń, umieszcza ją obok swojej Karty Bohatera i zaznacza ją w odpowiednim miejscu na Karcie Kampanii.
- Skutki Karty Obrażeń **A** stosuje się natychmiast po jej dobraniu i oddziałuje ona na Bohatera do momentu usunięcia jej z Karty Kampanii.
- Jeśli Bohater dobierze Obrażenie, które już posiada, odrzuca je i dobiera nowe, dopóki nie dobierze Obrażenia, którego jeszcze nie ma.
- Efekty kilku różnych Kart Obrażeń kumulują się.
- Można usunąć Obrażenia podczas Fazy Odpoczynku, odwiedzając Chirurga i płacąc odpowiednią kwotę we Florenach. **B**



Powiązane Tematy: Aktywacja Figurek, Powalenie Bohatera, Faza Odpoczynku (Kampania).

KARTY ODCZYNNIKÓW I ODCZYNNIKI

Karty Odczynników zawierają przydatne materiały do wytwarzania Wyposażenia (zobacz Karty Wyposażenia).

Istnieją trzy rodzaje Kart Odczynników: Pecunia **A**, Elementum **B** oraz Alchemia **C**.



Karty Odczynników podlegają następującym zasadom:

- Na początku Misji muszą one zostać rozdzielone na trzy osobne talie, każda dla jednego rodzaju, i umieszczone po jednej stronie Obszaru Gry.
- Podczas wykonywania Misji, gdy Wróg zostanie pokonany lub gdy wskazuje na to Misja, są one dobierane i dodawane do Lupu, bez ich ujawniania.
- Po zakończeniu Misji Karty Odczynników nadal znajdujące się w Lupach są ujawniane, a ich zawartość należy zaznaczyć w części dotyczącej Odczynników na Karcie Kampanii.
- Jeżeli Odczynnik zostanie użyty do wytworzenia Wyposażenia przez Rzemieślnika, należy go usunąć z Karty Kampanii.
- Na Karcie Kampanii, obok nazwy Odczynnika, znajduje się cena kupna i sprzedaży, obowiązująca podczas wizyty na Targu w Fazy Odpoczynku.

Powiązane Tematy: Lup, Karty Wyposażenia, Karty Wroga (Wróg), Wytwarzanie Wyposażenia (Kampania), Faza Odpoczynku (Kampania), Pokonany Wróg, Karta Kampanii (Kampania).

KARTY OSIĄGNIĘĆ



Karty te reprezentują osiągnięcia, statusy lub przedmioty zdobyte przez drużynę lub pojedynczego Bohatera podczas wykonywania Misji. Posiadanie przez drużynę lub Bohatera konkretnych Kart Osiągnięć może zmienić przebieg i rozwój bieżącej lub kolejnych Misji.

Karty Osiągnięć zawierają następujące informacje:

- A** nazwa zdobytego osiągnięcia.
- B**  numer Karty Osiągnięcia, w większości przypadków, gdy Karty Misji lub Księga Fabuły wskazują jedną z tych kart, będą to robić wyłącznie za pomocą numeru, np.  5.
- C**  Karta Osiągnięcia jest powiązana z jednym Bohaterem, znajduje się w posiadaniu gracza, który go kontroluje, i jest zaznaczona w wyznaczonym miejscu na Karcie Kampanii.

- D** **Odrzucić** osiągnięcie należy odrzucić i umieścić z powrotem w odpowiedniej talii po zakończeniu Misji, w której zostało zdobyte. Jeśli na karcie nie ma tej ikony, wówczas taka Karta Osiągnięcia jest przechowywana przez drużynę Misja po Misji i musi zostać zaznaczona na Karcie Kampanii.

E Ilustracja.

F Cytat.

Powiązane Tematy: Wykonywanie Misji (Kampania).

KARTY WYDARZEŃ

Gracze dobierają te karty podczas Fazy Podróży jako Wydarzenia lub Spotkania, które mają miejsce podczas tej fazy, pomiędzy dwiema Misjami Kampanii.



Po odkryciu Karty Wydarzenia należy postępować zgodnie z zawartymi na niej instrukcjami. Po rozpatrzeniu jednej Karty Wydarzenia przejdź do następnej lub, jeśli nie ma innych, zakończ Fazę Podróży. Karty Wydarzeń dla Misji Pobocznych mają trochę inne zasady.

Powiązane Tematy: Faza Podróży (Kampania), Misje Pobożne.



KARTY WYPOSAŻENIA

Karty te reprezentują Wyposażenie, z którego Bohaterowie będą korzystać podczas Misji. Można je zdobyć na różne sposoby, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Po zdobyciu albo wytworzeniu Wyposażenia należy zaznaczyć je w części "Wyposażenie" na Karcie Kampanii.
- Podczas Fazy Przygotowania do Misji, Bohater może zaopatrzyć się w Karty Wyposażenia, wybierając spośród tych wymienionych w części "Wyposażenie" na Karcie Kampanii, przestrzegając limitów obciążenia.
- Dostępne są 4 rodzaje Kart Wyposażenia:
 - ◊ Karty Wyposażenia Początkowego
 - ◊ Karty Wyposażenia Zaawansowanego
 - ◊ Karty Receptur
 - ◊ Karty Nagród

Awers tych kart zawsze przedstawia charakterystykę i zasady danego Wyposażenia:

- A** **Nazwa:** nazwa Wyposażenia.
- B** **Kategoria:** rodzaj Wyposażenia, jak na przykład Broń, Artefakt, Mikstura itp.
- C** **Obciążenie:** rodzaj Obciążenia, zajmowanego przez Wyposażenie, spośród dostępnych dla Bohatera.
- D** **Zasady:** są to reguły korzystania z Efektu jaki zapewnia Wyposażenie. Efekty Ataku, Aktywacji lub Reakcji podlegają tym samym zasadom, co Umiejętności i Ataki (zobacz Powiązane Tematy).
- E** **Powiązanie:** wskazuje Kartę Wyposażenia automatycznie pozyskiwaną przez Bohatera mającego dostęp do Klasy Zaawansowanej, z którą jest powiązana.
- F** **Ilustracja**



Rodzaje Kart Wyposażenia:

KARTY NAGRÓD

Karty te wyróżniają się żółtą obwódką. Na rewersie znajduje się jedynie numer identyfikujący kartę, np. 3. Kartę Nagrody można otrzymać, jeśli wskazują na to instrukcje na Kartach Misji lub w Księdze Fabuły, jak również z Misji Pobocznych i Misji Polowań. Jeśli to nastąpi, Kartę Nagrody należy zaznaczyć w sekcji "Wyposażenie" na Karcie Kampanii.



KARTY RECEPTUR

Są to elementy Wyposażenia, które mogą być wytwarzane przez rzemieślników przy użyciu Odczynników, oznaczone białą obwódką.

Rewers tych kart zawiera następujące informacje:

- G** **Nazwa:** nazwa Wyposażenia.
- H** **Odczynniki:** składniki wymagane do wytworzenia Wyposażenia.
- I** **Floreny:** liczba Florenów wymaganych do wytworzenia Wyposażenia.



Karty Receptur podlegają poniższym zasadom:

- Do wszystkich Kart Receptur można swobodnie sięgać podczas Fazy Odpoczynku, tworząc Talię Receptur zawierającą wszystkie dostępne Karty Receptur.
- Niezależnie od ograniczeń Karty Receptury, wszyscy Bohaterowie mogą ją wytworzyć, korzystając ze Sklepu

Rzemieślnika.

- Po wytworzeniu Wyposażenia, do którego odnosi się Receptura, należy je zaznaczyć w sekcji "Wyposażenie" na Karcie Kampanii.
- Karty Receptur są ograniczone liczbą kopii znajdujących się w pudełku. W związku z tym, jeśli istnieje tylko jedna kopia danej Karty Receptury, nie może ona zostać wytworzona ponownie, dopóki znajduje się w "Wyposażeniu" na Karcie Kampanii.
- Jeśli Wyposażenie stworzone za pomocą Receptury zostanie sprzedane lub odrzucone, musi zostać usunięte z "Wyposażenia" i może być później ponownie wytworzone.

KARTY WYPOSAŻENIA POCZĄTKOWEGO

Każdy Bohater rozpoczyna Kampanię z zestawem 3 Kart Wyposażenia Początkowego, które można rozpoznać po tym, że na ich rewersie znajduje się portret Bohatera, do którego należą, oraz zielona ilustracja w tle. Począwszy od swojej pierwszej Misji, każdy Bohater ma możliwość wyposażenia się w te 3 karty. Karty te mogą być używane wyłącznie przez Bohatera do którego należą.



KARTY WYPOSAŻENIA ZAAWANSOWANEGO

Jest to 6 kart podzielonych na dwa zestawy po 3 karty wyróżniające się niebieską lub czerwoną obwódką, w zależności od koloru Klasy Zaawansowanej wybranej przez Bohatera. Podobnie jak w przypadku Wyposażenia Początkowego, karty te mogą być używane wyłącznie przez Bohatera, do którego należą.

Na rewersie znajduje się portret Bohatera i nazwa Klasy Zaawansowanej. Dodatkowo, rewers każdej z 3 kart zestawu zawiera jedną z poniższych informacji:



Karta ta zostaje przydzielona Bohaterowi za darmo po wybraniu i zdobyciu Klasy Zaawansowanej, z którą jest powiązana. Wyposażenie jest Powiązane i na awersie karty oznaczone ikoną .



Karta ta musi zostać stworzona dokładnie tak, jak Karta Formuły.



Karta ta zostaje przydzielona Bohaterowi za darmo jako nagroda za rozstrzygnięcie jego czwartej Karty Przeznaczenia.

Powiązane Tematy: Akcje, Karty Odczynników i Odczynniki, Sprzęt Rzemieślniczy (Kampania), Bohater, Faza Rozstawienia (Kampania), Obciążenie, Czary, Misje Polowań, Karta Kampanii (Kampania), Żetony Statusu.

KOSTKA BOHATERA



Przezroczyste kostki są używane do oznaczania Umiejętności posiadanych przez Bohatera podczas wykonywania Misji, podliczenia Punktów Heroicznych, ulepszenia Charakterystyki i podliczenia jego Punktów Klasowych.

Powiązane Tematy: Bohater, Faza Rozstawienia (Kampania), Punkty Klasowe, Punkty Heroiczne.

KOSTKA INTERAKCJI



Czarne Kostki umieszczane są na Kartach Misji, aby zaznaczyć, że Akcja Misji została już wykonana i nie może jej wykonać ponownie.

Powiązane Tematy: Akcje Misji (Akcje), Karty Misji.

KOŚCI

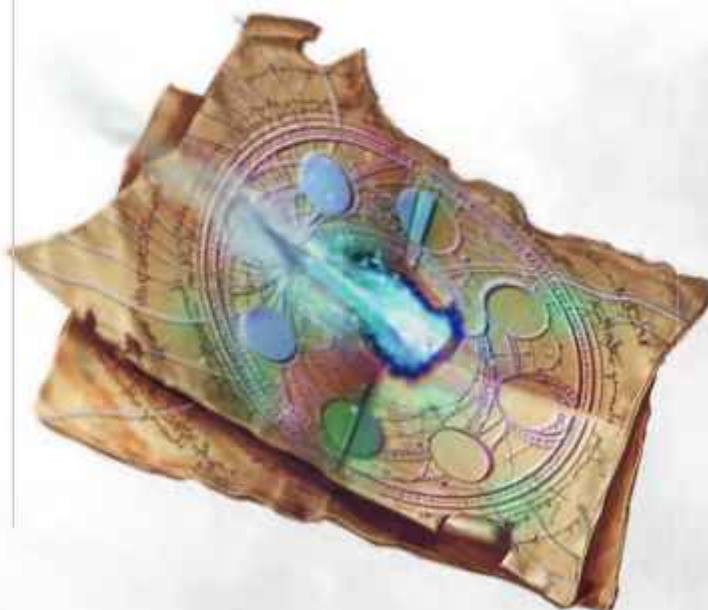
W grze "Nova Aetas Renesans" używane są specjalne 8-ścienne kości.

Ściany kości posiadają wartości od 1 do 8. Liczby te służą do określenia, czy osiągnięto Sukces podczas Testu.

Niektóre ściany kości zawierają również Symbole Astrologiczne: Słońce ☼ na ścianach 8, 6 oraz 4, Gwiazdę ☆ na ścianach 5 oraz 7, i Księżyc 🌙 na ścianie 1. Są one brane pod uwagę przy aktywowaniu specjalnych efektów konkretnych Umiejętności lub innych funkcji gry, gdy zostało to wyraźnie określone w zasadach.



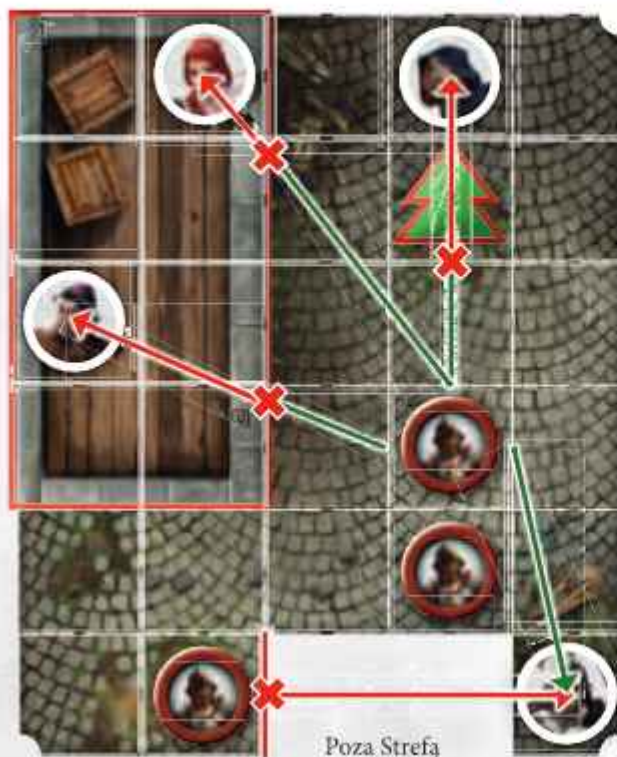
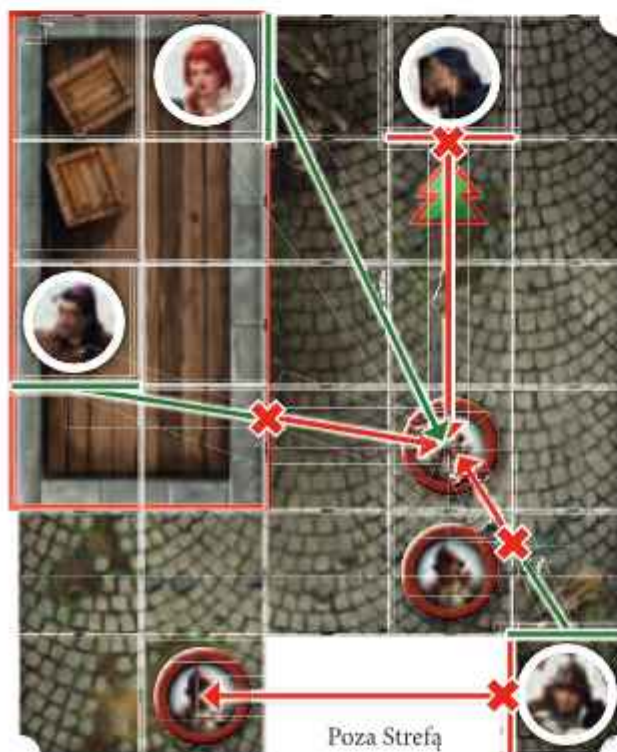
Powiązane Tematy: Rzut Kością, Przerzucenie Kości, Symbole Astrologiczne, Test Charakterystyki.



L

LINIA WZROKU (LW)

Linia Wzroku jest wyznaczona poprzez narysowanie wymaginowanej linii od środka jednego z boków Pola, na którym znajduje się Aktywna Figurka (dla uproszczenia, każdy bok Pola na Księżkach Terenu ma przerwę, od której można narysować tę linię), w kierunku środka Pola, na którym znajduje się cel.



Aktywna Figurka posiada Linie Wzroku do celu na swoim Poziomie Wysokości, jeśli można narysować wymaginowaną linię od jednego z boków Pola, na którym znajduje się Figurka, z uwzględnieniem poniższych zasad:

- nie przechodzi przez Pola zajmowane przez Element Krajobrazu z zasadą Blokujący (taki jak Drzewo lub Budynek), znajdujący się na tym samym Poziomie Wysokości co Aktywna Figurka,
- nie przechodzi przez Pola zajmowane przez inną Figurkę Przeciwnika,
- nie przechodzi przez obszar Poza Strefą.

Aktywna Figurka znajdująca się na Dachu posiada Linie Wzroku do celu na niższym Poziomie Wysokości, jeśli można narysować wymaginowaną linię od jednego z boków Pola, na którym znajduje się Figurka, z uwzględnieniem poniższych zasad:

- nie przechodzi przez Pole zajmowane przez Element Krajobrazu z zasadą Wysoki (taki jak Drzewo lub Budynek) znajdujący się na tym samym Poziomie Wysokości co Aktywna Figurka,
- nie przechodzi przez obszar Poza Strefą,
- nie przechodzi przez żadne z Pól Dachy, na którym znajduje się Aktywna Figurka.

Aktywna Figurka posiada Linie Wzroku do celu znajdującego się na Polu Dachy na wyższym Poziomie Wysokości, jeśli można narysować wymaginowaną linię od jednego z boków Pola, na którym znajduje się Figurka, z uwzględnieniem poniższych zasad:

- nie przechodzi przez Pole zajmowane przez Element Krajobrazu z zasadą Wysoki (taki jak Drzewo lub Budynek),
- nie przechodzi przez obszar Poza Strefą,
- nie przechodzi przez Pola Dachy, na których znajduje się Figurka celu, innych niż te zajmowane przez cel.

Orientacja Figurek jest nieistotna dla celów określenia Linii Wzroku.

Powiązane Tematy: Prawidłowy Cel, Dostępne Pole, Element Krajobrazu, Poziomy Wysokości.



Ł

ŁUP

Podczas wykonywania Misji gracze otrzymują Karty Odczynników jako nagrodę za pokonanie Wrogów. Wykonywanie określonych Akcji lub pomyślne zaliczanie Testów opisanych na Kartach Misji lub w Księdze Fabuły również pozwala graczom dobierać Karty Odczynników. Wszystkie zdobyte w ten sposób Karty Odczynników muszą pozostać zakryte i odłożone na bok, tworząc talię zwaną Łupem. Dopóki trwa Misja, zawartość Łupu nie może zostać ujawniona.

Na koniec Misji zostaniesz poinformowany, co zrobisz z Łupem. Istnieją 3 sposoby na pozyskanie Łupu:

1. **Łup: brak.** Odrzuć wszystkie karty składające się na Łup.
2. **Łup: połowa.** Odrzuć połowę kart składających się na Łup (zaokrąglając w górę) i zaznacz zawartość pozostałych kart w Skarbcu na Karcie Kampanii. Następnie odłóż wszystkie Karty Odczynników z powrotem do ich talii. Wybierając karty do zachowania lub odrzucenia, nie możesz ujawnić żadnej z nich, ale możesz wybrać je zgodnie z symbolem na odwrocie Kart Odczynników.
3. **Łup: całość.** Ujawnij wszystkie karty Odczynników składające się na Łup i zaznacz ich zawartość w Skarbcu na Karcie Kampanii. Następnie umieść karty z powrotem w ich taliach.

Oprócz Łupów, możesz również zaznaczyć w Skarbcu na Karcie Kampanii, wszystkie Karty Odczynników zachowane dzięki użyciu Umiejętności lub Ekwipunku. Następnie umieść karty z powrotem w ich taliach.

Niektóre Misje mogą przyznawać bonusy dla 3 rodzajów Łupów, w takim przypadku będzie to zaznaczone bezpośrednio w tekście Misji (np. **Łup: Połowa**, 5 **Florenów**, zaznacz połowę Odczynników składających się na Łup i dodaj 5 Florenów w Skarbcu na Karcie Kampanii).

Powiązane Tematy: Karty Misji, Karty Odczynników, Wróg.

M

MISJE POBOCZNE

Niektóre Karty Wydarzeń pozwalają na rozgrywanie Misji Pobocznych.

Podlegają one następującym zasadom:

- Jeśli gracz podczas Fazy Podróży dobierze jedną z takich Kart Wydarzeń, może zdecydować, czy ją zatrzymać, czy odrzucić. Jeśli zdecyduje się ją zatrzymać, należy zaznaczyć tytuł Misji w miejscu Aktywne Misje Poboczne na Karcie Kampanii i odłożyć Kartę Wydarzenia na bok.
- Podczas jednej Fazy Podróży, gracz może przyjąć więcej niż jedną Misję Poboczną, ale w jednym momencie może mieć aktywne maksymalnie 3 Misje Poboczne. Jeśli gracz ma już 3 aktywne Misje Poboczne, przed zakończeniem Fazy Podróży może zdecydować, którą z nich zatrzyma.
- Po odrzuceniu Misji Pobocznej, na koniec Fazy Podróży, należy odłożyć jej kartę z powrotem do talii Kart Wydarzeń.
- Podczas Fazy Rozstawienia gracz może zdecydować się na rozegranie jednej z Aktywnych Misji Pobocznych zamiast zaplanowanej Misji Kampanii (zaznaczonej na Karcie Kampanii w części Misje Kampanii).
- Po zakończeniu Misji Pobocznej wykonaj Fazę Odpoczynku w Mieście/Wiosce wskazanej w następnej zaplanowanej Misji Kampanii.
- Rozegranie 2 Misji Pobocznych po sobie jest niemożliwe, więc po rozegraniu dowolnej Misji Pobocznej, następną Misją do rozegrania musi być Misja Kampanii.

Dostępne są 3 rodzaje Misji Pobocznych:

- Misja Polowania.
- Misja Spotkania.
- Misja Eksploracji.

W grze podstawowej dostępna jest tylko jedna Misja Polowania. Misje Spotkań i Eksploracji oraz inne Misje Polowań zostały wprowadzone wraz z dodatkami do gry "Nova Aetas Renesans".

Powiązane Tematy: Karty Wydarzeń, Faza Podróży (Kampania), Misje Polowań.



MISJE POLOWANIA

Niektóre Karty Wydarzeń pozwalają na rozgrywanie specjalnych Misji zwanych Polowaniami.



Jeśli gracz poniesie Porażkę, zwykle musi usunąć Misję Polowania z Aktywnych Misji Pobocznych i umieścić jej Kartę Wydarzenia z powrotem w Tali Wydarzeń. Jeżeli natomiast gracz wyjdzie zwycięsko ze spotkania i po raz pierwszy zdobędzie przynajmniej jedną z Nagród, wówczas należy usunąć tytuł Misji z Aktywnych Misji Pobocznych i zaznaczyć nazwę Zdobywcy (oraz jej numer Misji Polowania) wśród Dostępnych Polowań. Obecna w Dostępnych Polowaniach Misja może zostać rozegrana ponownie zamiast Misji Kampanii. Gracz może zdecydować się na rozegranie Polowania zamiast Misji Kampanii podczas Fazy Rozstawienia, w kroku "Wybierz Misję". W takim przypadku należy pamiętać o zasadzie, że nigdy nie można jednocześnie wykonywać 2 Misji Polowania lub innych rodzajów Misji Pobocznych.

KARTA ZDOBYWCY

Zdobywca posiada specjalną Kartę Misji, która pokazuje charakterystykę stwora, z którym przyjdzie wam się zmierzyć.



Powtarza on format Kart Postaci, choć wprowadza następujące zmiany:

- Zdobywca nie posiada charakterystyki **A** i zawsze wydaje **W** wskazaną na dobranej Karcie Akcji. **A**
- Atak widoczny na Karcie Zdobywcy może być zastosowany tylko wtedy, gdy Zdobywca musi wykonać Atak Reakcyjny. **B**
- Wszystkie Zdobywcy stosują zasadę Szybkości, która określa ich wartość **C**, w celu ustalenia kolejności Aktywacji. **Wartość ta nie wskazuje W jakimi dysponują!** **C**

Misje Polowania mogą korzystać z różnych zasad specjalnych, opisanych na Kartach Misji.

Misja Polowania kończy się natychmiast, gdy wystąpi jeden z poniższych warunków:

- 3 Bohaterów zostało Powalonych,
- Zdobywca została pokonana,
- Jeśli aktywuje się Zdobywca, ale nie ma już Kart Akcji do dobrania.

Jeśli Zdobywca nie została pokonana, gracze nie otrzymują żadnych Nagród (ale zawsze mogą spróbować ponownie!). Jeśli Zdobywca została pokonana, osobna Karta Misji określa liczbę zdobytych Nagród.



Na ogół każde Polowanie zapewnia 4 wyjątkowe Karty Nagród. Weź 4 Karty Nagród wskazane przez Kartę Misji i połóż je zakryte na stole. Następnie policz liczbę Kart Akcji Zdobywcy, które nie zostały odkryte. W oparciu o tę liczbę, Karta Misji określa, ile Kart Nagród można odkryć i zdobyć. Nieujawnione Karty Nagród należy odłożyć z powrotem do pudełka. Próba ich zdobycia wymaga późniejszego powtórzenia Polowania.

Zaznacz wszystkie zdobyte Nagrody na Karcie Kampanii.

ROZEGRANIE MISJI POLOWANIA

Misje te rzucają Bohaterów przeciw ich Zdobywcom, szczególnie potężnym Wrogom, którzy używają odmiennych zasad od tych wykorzystywanych w zwykłych Misjach.

Rozgrywając jedną z tych Misji, należy wziąć kopertę z Misją i postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na kartach w środku. Misje Polowania zwykle nie mają akapitów w Księdze Fabuły.

W przeciwieństwie do Misji Kampanii, zarządzanie Akcjami Zdobywcy jest przypisane do talii kart, które opisują jej zachowanie, wywołując jej ruchy i ataki.

Rozgrywając **po raz pierwszy** Misję Polowania, Karty Akcji należy ułożyć w zakrytą talię, rosnąco według Numeru Aktywacji, z kartą numer 1 na górze talii i ostatnią kartą na spodzie talii (w Misjach talia ta jest określana jako Polowanie, do którego należy, np. Talia Niedźwiedzia). **Przy kolejnym** rozgrywaniu tej samej Misji Polowania, przygotuj talię Kart Akcji, zgodnie z instrukcją zawartą na karcie Misji Polowania.



Po aktywacji Zdobywcy wykonaj kolejno następujące czynności:

- 1 Rozpatrz wszystkie efekty Umiejętności, Cech i Żetonów Statusu posiadanych przez Zdobywcę, które działają na początku jej Aktywacji.
- 2 Dobierz Kartę Akcji z wierzchu talii.
- 3 Na Horologium przesunij Żeton Aktywacji Zdobywcy o liczbę Sektorów równą 2 wskazanej na Karcie Akcji. **A**
- 4 Rozstrzygnij w całości dobraną Kartę Akcji, co sprawi, że Zdobywca wykona wszystkie wskazane Akcje i zastosuje wszystkie ich efekty.
 - ◊ Jeśli karta wskazuje na interakcję z "Docelowym Bohaterem", wybierz cel spośród wszystkich Bohaterów w zasięgu 2 Zdobywcy, kierując się priorytetem Zdobywcy opisanym na dole jej karty, podobnie jak w przypadku Wrogów z Kartą Postaci.
 - ◊ Jeśli karta określa konkretny Cel (np. najbardziej oddalonego Bohatera), wybierz wskazanego Bohatera, ignorując 2 Zdobywcy. W przypadku, gdy nie można wybrać Celu (na przykład, jeśli są remisy lub nie można wybrać żadnego Bohatera), użyj priorytetu na Karcie Zdobywcy, jak opisano w poprzednim punkcie.



- 5 Umieść nowo rozpatrzoną Kartę Akcji odkrytą na stosie kart odrzuconych obok Talii Kart Akcji.
- 6 Rozpatrz wszystkie efekty Umiejętności, Cech i Żetonów Statusu posiadanych przez Zdobywcę, które działają na koniec jej Aktywacji.
- 7 Aktywacja Zdobywcy dobiegła końca.

Powiązane Tematy: Atak Reakcyjny, Aktywacja Figurek, Akcje, Karty Wydarzeń, Karty Nagrody (Karty Wyposażenia), Faza Rozstawienia (Kampania), Misje Poboczne, Wróg, Punkty Akcji, Karta Kampanii (Kampania)

MODLITWA

Modlitwa to specjalna Umiejętność dostępna dla niektórych Bohaterów:

- Zazwyczaj jej efekt wzrasta w zależności od liczby Sukcesów poza pierwszym, uzyskanych w wymaganym Teście Charakterystyki.
- Jeśli tekst Umiejętności nie wskazuje innego progu, Progu Sukcesu dla Testu wynosi 5+.
- Jeśli Test nie zakończy się Sukcesem, nie stosuje się efektu.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Karta Umiejętności (Bohater).



OBCIĄŻENIE

Wypożyczenie zajmuje określony slot wśród dostępnych na Planszy Bohatera. Podczas Fazy Przygotowania każdy Bohater może zaopatrzyć się w Karty Wypożyczenia zaznaczone na Karcie Kampanii, przestrzegając poniższych limitów:

- Jedna Karta Wypożyczenia z Obciążeniem  (Dwureczna) lub dwie Karty Wypożyczenia z Obciążeniem  (Jednoreczna).
- Trzy Karty Wypożyczenia z Obciążeniem  (Akcesoria).
- Trzy Karty Wypożyczenia z Obciążeniem  (Grymuar).
- Jedna Karta Wypożyczenia z Obciążeniem  (Głowa).
- Jedna Karta Wypożyczenia z Obciążeniem  (Korpus).
- Jeśli Karta Wypożyczenia nie posiada symbolu Obciążenia, nie zajmuje żadnego slotu.

Powiązane Tematy: Karty Wypożyczenia, Faza Rozstawienia (Kampania), Karta Kampanii (Kampania).

OBSZAR GRY

Obszar Gry jest definiowany jako obszar stołu reprezentujący Pole Bitwy. Jest to miejsce, w którym Bohaterowie mogą się poruszać i na którym znajdują się Figurki ich oraz ich Wrogów, a także wszystkie inne elementy gry używane do rozegrania bieżącej Misji. Obszar Gry składa się z Kafli Terenu, po których poruszają się Figurki (Pole Bitwy), Karty Lokacji (jeśli są) oraz materiałów wskazanych na karcie 0 bieżącej Misji lub dobranych z pudełka zgodnie z instrukcjami zawartymi w Księdze Fabuły.



Powiązane Tematy: Pole Bitwy, Karta Lokacji (Karty Misji), Kafle Terenu.

OBSZARY

Ataki z tą cechą mogą być wymierzone w wiele Figurki znajdujących się na danym Obszarze. Zawsze po tej cesze opisany jest Typ Obszaru (np. Obszar Krzyżowy) i może ona działać w różny sposób w zależności od tego, czy atakującym jest Bohater, czy Wróg.

Bohaterowie: Cecha jest zawsze widoczna po symbolu . Zgodnie z normalnymi zasadami Ataku, Bohater musi wybrać za cel pojedynczą Figurkę (może to być Sojusznik, Wróg lub inny cel, w zależności od Ikony Celu w opisie Ataku). Bohater wykonuje pojedynczy Test Ataku przeciwko celowi. Jeśli Atak zakończy się sukcesem, cel podlega wskazanemu Efektowi. Inne Figurki (przyjazne i przeciwnie) znajdujące się na Obszarze wskazanym przez cechę, podlegają Efektowi Obszarowemu, który zwykle różni się od Efektu celu.

Wrogowie: Cecha jest zawsze widoczna przed symbolem . Wróg atakuje pojedynczego Bohatera w standardowy sposób, ale Atak dotyczy zarówno Bohatera będącego Celem Ataku, jak i wszystkich innych Bohaterów na Obszarze wskazanym przez Cechę. Każdy Bohater na tym Obszarze zostaje zaatakowany i wykonuje osobny Test Obrony.

W obu przypadkach Efekty Obszarowe podlegają następującym zasadom:

- Efekty Obszarowe nie wpływają na Figurki, które znajdują się na innym Poziomie Wysokości niż cel.
- Figurki inne niż cel, które znajdują się w Obszarze, odczuwają ten Efekt, nawet jeśli postać wykonująca Atak nie ma względem nich prawidłowej Linii Wzroku.
- W Podręczniku opisano 4 rodzaje Obszarów.
- Obszar Krzyżowy obejmuje 5 Pól: Pole celu i 4 sąsiadujące z nim Pola.
- Obszar Wybuchu obejmuje 9 Pól: Pole Celu i 8 Pól wokół niego.
- Obszar Frontalny wpływa na 4 Pola: Pole Celu, Pole po przeciwnej stronie niż Pola atakującego oraz 2 Pola sąsiadujące z nim w linii prostej.
- Obszar Liniowy X wpływa na X Pól w linii prostej od atakującej Figurki (np. Obszar Liniowy 3 wpływa na 3 Pola).
- Obszary Liniowy X i Frontalny wymagają, aby Figurka wykonująca Atak sąsiadowała z celem.

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów, Atak Wrogów (Wróg), Prawidłowy Cel, Efekty, Linia Wzroku, Poziomy Wysokości, Figurka Przeciwnika, Testy Ataku, Testy Obrony, Cechy.



ODSKOK

Niektóre Efekty Gry pozwalają Figurce na wykonanie jednego lub więcej Odskoków.

Odskok podlega następującym zasadom:

- Figurka wykonująca Odskok może przemieścić się na Dostępne Pole sąsiadujące z tym, na którym aktualnie się znajduje.
- Odskok nie zużywa Σ poza tymi wydanymi na Umiejętność lub Atak, który pozwala na jego wykonanie.
- Na Odskok nie mają wpływu żadne zasady gry, które utrudniają Ruch (takie jak *Żeton Spowolnienia* lub *Kafel Wody/Błota*).
- Każdy Odskok musi zostać natychmiast wykonany przez Figurkę, która go otrzymała, nawet jeśli nie jest to Aktywna Figurka. Odskok, który nie zostanie wykonany natychmiast, przepada.
- Jeżeli nie zaznaczono inaczej, Odskok powoduje Atak Reakcyjny.
- Jeżeli nie zaznaczono inaczej, Bohater **może** zdecydować, czy wykonać Odskok.

Powiązane Tematy: Atak Reakcyjny, Ruch (Akcje), Dostępne Pole, Aktywna Figurka (Figurka).

OZNACZONE POLE

Te kolorowe kwadraty służą do wskazywania określonych punktów na Kafelach Terenu Pola Bitwy, z którymi Bohaterowie mogą wchodzić w interakcje, korzystając z Akcji Misji lub Zasad Specjalnych wskazanych na karcie Misji. Figurka może wchodzić w interakcję z Oznaczonym Polem, jeśli znajduje się na nim lub na sąsiadującym z nim Polu.



Powiązane Tematy: Akcje Misji (Akcje), Pole Bitwy, Karty Misji.

OZNACZONY OBSZAR

Obszary Pola Bitwy ważne dla przebiegu Misji są wyróżnione na Mapach Polami otoczonymi określonym kolorem ramki. Teksty w instrukcji Misji odnoszą się do Oznaczonego Obszaru, wspominając o kolorze ramek, otaczających go (np. w obszarze oznaczonym Niebieską Ramką).

Powiązane Tematy: Pole Bitwy, Karty Misji, Draft Wroga.

P

PATROL

Podczas swojej Aktywacji Figurka nie wykonuje normalnie Akcji. Zamiast tego należy rzucić $\odot$ i porównać wynik ze schematem kierunku $\textcircled{A}$, znajdującym się na Karcie Misji z Mapą.



Figurka porusza się we wskazanym kierunku o liczbę Pól równą wartości jej $\odot$. Jeśli napotka przeszkodę, która blokuje jej Ruch, wykonuje kroki wstecz, dopóki nie wyczerpie swoich Σ .

Jeśli taki Ruch doprowadziłby ją do wejścia na Pole zajmowane przez Bohatera, wówczas kończy ona swoją Aktywację na Polu sąsiadującym z Polem zajmowanym przez tego Bohatera.

Powiązane Tematy: Ukrycie, Rzut Kością.



PERYLIUM



Dysk wskazuje Poziom Zagrożenia **C** Bohatera, do którego jest przypisany. Wrogowie zazwyczaj wybierają jako cel swoich Ataków Bohatera z najwyższym **C**. Na początku Misji, każdemu Bohaterowi należy przypisać Perylium, ustawione na wartości 0.

Powiązane Tematy: Sztuczna Inteligencja, Poziom Zagrożenia, Faza Rozstawienia (Kampania).

PODTRZYMANIE EFEKTU

Efekt wymagający wykonania Podtrzymania wymaga wydania określonej liczby **W** w początkowej Fazie Aktywacji. Jeśli **W** nie zostaną wydane, Efekt zazwyczaj się kończy.

Powiązane Tematy: Punkty Akcji.

POLE BITWY

Pole Bitwy przedstawione jest za pomocą Kafli Terenu **A** i Elementów Krajobrazu **B**. Pola znajdujące się na Dachach Budynków są również częścią Pola Bitwy **C**. Karty Lokacji i obszary Poza Strefą **nie są** częścią Pola Bitwy.



Powiązane Tematy: Karty Lokacji (Karty Misji), Elementy Krajobrazu, Poza Strefą, Kafel Terenu.

POWALENIE BOHATERA

Jeśli na Karcie Bohatera znajduje się liczba Żetonów Ran równa wartości jego Zdrowia, zostaje on Powalony. Powalony Bohater podlega następującym zasadom:

- Figurka Bohatera zostaje położona na Polu, na którym się znajduje. Pole to jest uważane za zajęte i żadna inna

Figurka nie może się na nim zatrzymać, ale wszystkie Figurki mogą przez nie przejść.

- Jeśli Bohater zostanie Powalony na zajęтым Polu, jego Figurka jest przenoszona na Dostępne Pole wybrane przez kontrolującego ją gracza, jak najbliżej Pola, na którym się znajduje.
- Powalony Bohater jest uważany za wykluczonego z gry, nie podlega żadnym efektom gry, nie może być celem Ataku ani nie może być brany pod uwagę przez żadną zasadę, chyba że jest to efekt, który pozwala mu odrzucić Żetony Ran.
- Wyposażenie i Umiejętności Powalonego Bohatera nie wywołują żadnego efektu.
-  Jeśli Bohater zostanie Powalony, jego Perylium zostaje zmniejszone o 2 punkty, a jego Żeton Aktywacji zostaje obrócony na stronę stanu Powalony.
- Powalony Bohater nie otrzymuje Punktów Heroicznych ani Klasowych.
- Żeton Aktywacji Powalonego Bohatera nigdy nie opuszcza Sektora, w którym się znajduje.
- Jeżeli Powalony Bohater ma się Aktywować, zamiast tego dobiera Kartę Obrażeń.
- Jeśli efekt pozwala Powalonemu Bohaterowi odrzucić co najmniej jeden Żeton Rany ze swojej karty, tym samym przestaje on być Powalonym Bohaterem. Jego Figurkę należy ponieść i ustawić na Polu, na którym się znajduje. Żeton Aktywacji zostaje obrócony na zwykłą stronę i przesunięty o jeden Sektor przed Sektorem, w którym znajduje się Żeton Aktywacji Aktywnej Figurki (należy pamiętać, że nie jest to Sektor Horologii znajdujący się po Sektorze z Aktywną Figurką).
- Powalony Bohater odrzuca wszystkie Żetony Statusu ze swojej Karty Bohatera, z wyjątkiem tych znajdujących się na Kartach Wyposażenia.

Powiązane Tematy: Aktywacja Figurek, Charakterystyki Bohaterów (Bohaterowie), Karty Obrażeń, Karty Wyposażenia, Rany i Żetony Ran, Żetony Statusu, Perylium, Poziom Zagrożenia.

POZA STREFĄ

Terminem tym określa się wszystkie strefy znajdujące się poza Kafłami Terenu i niebędące częścią Pola Bitwy. Taka strefa blokuje Linie Wzroku.



Żadna Figurka nie może wejść do takiej strefy (i w konsekwencji opuścić Mapy, która tworzy Pole Bitwy), chyba że jest to określone w zasadach Misji.



Powiązane Tematy: Pole Bitwy, Linia Wzroku, Kafle Terenu.

POZIOM ZAGROŻENIA

Wartość ta określa stopień zagrożenia Bohatera. Jest to liczba wskazywana przez Perylium powiązane z każdym Bohaterem. Na początku każdej Misji Bohatera zaczyna się od 0 i zwiększa się o jeden punkt za każdym razem, gdy:

- Bohater zadaje co najmniej 1♥.
- Za pomocą pojedynczej Akcji, Bohater zadaje jedną lub więcej Bezpośrednich Ran.
- Bohater zadaje Wrogowi 3 lub więcej♥ jednym Atakiem, dzięki czemu uzyskuje Trafienie Krytyczne (nawet przeciwko Wrogom odpornym na Trafienia Krytyczne).
- Bohater pokonuje Wroga.
- Bohater sprawia, że Przyjazna Figurka (w tym on sam) może odrzucić dowolną liczbę♥.

Niektóre Umiejętności Aktywne wymagają zwiększenia Bohatera, który chce z nich skorzystać, stanowi to dodatkowy koszt ich aktywacji.

Jeśli Bohater zostanie Powalony, jego spada o dwa punkty.

Powiązane Tematy: Umiejętności Aktywne (Umiejętności), Trafienie Krytyczne, Powalenie Bohatera, Rany i Zetony Ran, Rany Bezpośrednie, Sztuczna Inteligencja, Wróg, Perylium.



POZIOM WYSOKOŚCI (PW)

W grze "Nova Aetas Renesans" występują 3 Poziomy Wysokości:

- PW 0: jest to najczęściej używany poziom. Wszystkie Pola Kafli Terenu tworzące Pole Bitwy (w tym kafle W oraz B) znajdują się na tym PW.
- PW 1: wszystkie Pola na Dachach budynków znajdują się na tym PW.
- PW 2: wszystkie Pola na Dachach Wież znajdują się na tym PW.

Poziomy Wysokości podlegają tym zasadom:

- Pola na różnych PW nie są brane pod uwagę przy liczeniu Pól pomiędzy dwoma Figurkami. W związku z tym, gdy trzeba określić, czy dana Figurka znajduje się w zasięgu + lub ☞, Pola znajdujące się na różnych PW należy traktować jako znajdujące się na tym samym PW.
- Atak może być wymierzony w Figurkę znajdującą się na innym PW niż atakujący, tylko jeśli Charakterystyka + atakującego jest równa 3 lub więcej.
- Dwie Figurki znajdujące się na dwóch różnych PW nigdy ze sobą nie sąsiadują.

WSPINACZKA NA WYŻSZY POZIOM PW

Wydając 2 ☞, Figurka może wykonać Ruch z PW, na którym się znajduje, na sąsiednie Pole o wyższym PW, tylko jeżeli występuje jeden z poniższych przypadków:

- znajduje się na Polu z Drabiną
- posiada Umiejętność Ogólną Wspinaczka X (zobacz w Podręczniku), a Ruch nie przechodzi przez Pola początkowego PW.

ZEJŚCIE NA NIŻSZY POZIOM PW

Wydając 2 ☞, Figurka może wykonać Ruch z PW, na którym się znajduje, na sąsiednie Pole o niższym PW, jeśli ten Ruch nie przechodzi przez Pola początkowego PW. Po wykonaniu tego Ruchu Figurka otrzymuje 2♥, chyba że spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- Figurka znajduje się na Polu Dachy, z którym sąsiaduje oparta Drabina.
- Figurka posiada Umiejętność Ogólną Wspinaczka X (zobacz w Podręczniku).

Powiązane Tematy: Pole Bitwy, Elementy Krajobrazu, Linia Wzroku, Sąsiadujące Figurki, Ruch (Akcje), Kafle Terenu.

PRAWIDŁOWY CEL

Jeśli celem Ataku lub Umiejętności jest Figurka, musi ona być Prawidłowym Celem. Dotyczy to sytuacji, gdy Bohater atakuje Wroga i odwrotnie.

Cel uznaje się za Prawidłowy, gdy spełnione są poniższe wymagania:

- Figurka będąca celem Ataku znajduje się na Polu znajdującym się w jego Zasięgu $\oplus$.
- Figurka jest Przeciwnikiem , Przyjacielem lub dowolny z tych dwóch typów, na jaki wskazuje Atak.
- Aktywna Figurka znajduje się na Linii Wzroku (LW) Figurki będącej celem Ataku.

ATAK W Przyjacielem LUB W Przeciwnik

Niektóre ataki pozwalają obrać za cel Przyjazną Figurkę lub nie obrać żadnego celu (""). W obu przypadkach muszą one zostać rozpatrzone jak zwykle dla ich rodzaju (Obrona lub Atak), ale Próg Sukcesu Testu Ataku jest zawsze określony na poziomie 5+. Bohater może również użyć jednego ze swoich ataków na samym sobie, jeśli celem Ataku jest Przyjacielem , a Zasięg $\oplus$ wynosi 0 (np. 0-3 $\oplus$).

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Atak Wrogów (Wróg), Linia Wzroku.

PRZERZUCENIE KOŚCI

Niektóre efekty gry pozwalają na ponowne przerzucenie jednej lub więcej kości użytych w Teście.

Przerzucanie kości odbywa się zgodnie z poniższymi zasadami:

- Kości muszą zostać przerzucone przed zastosowaniem wyniku Testu.
- Bohater nie może w tym samym Teście przerzucić kości, którą przerzucił już wcześniej korzystając z Efektów Zetonów Statusu lub Umiejętności/Wyposażenia.
- Kość może zostać przerzucona po raz drugi w tym samym Teście, tylko jeśli pierwsze przerzucenie zostało wywołane przez Efekt Umiejętności Wroga.

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Atak Wrogów (Wróg), Rzut Kością, Test Ataku, Test Obrony, Test Charakterystyki.

PRZYKŁAD: PRZERZUT KOŚCI

Sofia posiada **Zeton Szczęścia** na swojej Planszy Bohatera i Atakuje Procarza, który ma Umiejętność **Unik**.



Sofia wykonuje Test Ataku przeciwko Fizycznej Obronie Procarza (5) używając 3 kości, otrzymując 2 Sukcesy.



Sofia może użyć **Zetonu Szczęścia**, aby przerzucić kość, na której nie uzyskała Sukcesu, mając nadzieję na zdobycie 3 Sukcesów, i w rezultacie, dzięki **Cesze Krytycznej**, pokonać Wroga jednym Atakiem. Jednak, zgodnie z sekwencją Ataków Bohatera, należy najpierw rozpatrzyć Efekt Umiejętności Ogólnej **Unik** Procarza, który zmusza Sofię do przerzucenia jednej z jej kości, na której wypadł Sukces. Sofia wybiera więc jedną z dwóch kości, na której wypadł Sukces i przerzuca ją. Nowy wynik to nie jest Sukces.



W tym momencie Sofia może zdecydować, czy odrzucić **Zeton Szczęścia**, aby przerzucić jedną z dwóch kości (nawet tą, która została przerzucona ze względu na Umiejętność **Unik**), czy też zatrzymać go na potrzeby przyszłych Testów. Decyduje o wykorzystaniu zetonu i przerzuca kość, która została już przerzucona ze względu na Umiejętność **Unik** Procarza, otrzymując wynik 2.



Ponieważ nie można zastosować żadnych dodatkowych modyfikatorów, ostateczny wynik Testu Ataku to 2 Sukcesy, które zadają 2 $\heartsuit$ Procarzowi.

PUNKTY AKCJI ⚔

Punkty Akcji ⚔ określają, ile Akcji może wykonać Figurka podczas swojej Aktywacji.

Poniżej znajdują się zasady dotyczące Punktów Akcji:

- Wraz z Aktywacją Figurka zyskuje ⚔ równą wartości jej Szybkości ⚔.
- ⚔ mogą zostać wydane przez Aktywną Figurkę na wykonanie Akcji lub skorzystanie z innych Efektów, które wymagają poniesienia kosztu wyrażonego w ⚔.
- Za każdy ⚔ wydany przez Bohatera, jego Zeton Aktywacji awansuje o jeden Sektor na Horologium.
- Wrogowie przesuwają do przodu swój Zeton Aktywacji o liczbę Sektorów równą swojej Charakterystyce ⚔, bez względu na to, ile ⚔ wydali podczas swojej Aktywacji.
- Figurka podczas swojej Aktywacji, nie musi wydać wszystkich dostępnych dla niej ⚔. Niewykorzystane ⚔ przepadają.

Powiązane Tematy: Aktywacja Figurek, Akcje, Bohater, Wróg, Aktywna Figurka (Figurka).

PUNKTY DOŚWIADCZENIA 🏆

Bohaterowie zdobywają Punkty Doświadczenia 🏆 wykonując Misje. Liczba 🏆 zdobytych na koniec Misji przez każdego Bohatera jest podana w tekstach Misji w Księdze Fabuły.

Punkty Doświadczenia zdobywa się zgodnie z następującymi zasadami:

- Jeżeli Bohater zdobywa 🏆, musi odnotować to w odpowiednim miejscu na Karcie Kampanii.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zdobyte 🏆	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

- Podczas Fazy Odpoczynku Bohater może wydać 🏆, aby zdobyć nowe Umiejętności lub awansować do Klasy Zaawansowanej. Bohater zawsze może wydać 🏆, aby zdobyć Umiejętności swojej Klasy Podstawowej, nawet jeśli znajduje się już w Klasie Zaawansowanej.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Faza Odpoczynku (Kampania), Karta Umiejętności (Bohater), Karta Kampanii (Kampania).

PUNKTY HEROICZNE ✨

Wszystkie Klasy Podstawowe i Zaawansowane mogą gromadzić i wydawać Punkty Heroiczne ✨. Ich zbieranie oraz wydawanie jest uważane za Umiejętność Pasywną podaną na Karcie Bohatera, w miejscu opisu Umiejętności Heroicznej odpowiedniej Klasy. Bohater może zgromadzić maksymalnie 6 ✨. Jeżeli posiada już 6 ✨, wówczas kolejne punkty które by zyskał, są ignorowane. Punkty Heroiczne nie są już zdobywane po aktywacji przez Bohatera Umiejętności Heroicznej.

Powiązane Tematy: Umiejętności Heroiczne.

PUNKTY KLASOWE ⚡

Niektóre Klasy Zaawansowane zyskują możliwość zdobywania i wydawania Punktów Klasy ⚡. Punkty te są różnie nazywane w zależności od Klasy Zaawansowanej, która ich używa, na przykład Chronomanta zyskuje zdolność zdobywania i wydawania Punktów Klasy zwanych Punktami Czasu.

Punkty Klasy mogą być wykorzystywane na różne sposoby:

1. Jako dodatkowy koszt aktywacji Umiejętności.
2. Aby aktywować Efekty opisane na Kartach Wyposażenia.
3. Aby aktywować dodatkowe efekty Umiejętności i Wyposażenia.

Powiązane Tematy: Umiejętności.

R

RANY BEZPOŚREDNIE

Niektóre efekty gry zadają Rany Bezpośrednie. Są one przydzielane Figurce, która je otrzymała, niezależnie od jej Umiejętności, Zetonu lub innego efektu gry, który mógłby je zniwelować. Bohaterowie nie mogą umieszczać Zetonów 🏹 wynikających z Ran Bezpośrednich na Kartach Wyposażenia.

Powiązane Tematy: Rany i Żetony Ran, Pokonany Wróg (Wróg), Perylium, Poziom Zagrożenia.

RANY I ŻETONY RAN



Rany określają, kiedy Figurka Bohatera zostaje Powalona, a kiedy Figurka inna niż Bohater zostaje Pokonana.

- Jeśli Figurka Bohatera otrzymuje Ranę, kontrolujący ją gracz umieszcza Żeton Rany na jej Karcie Bohatera.
- Jeśli Bohater posiada liczbę Żetonów Ran równą jego wartości Zdrowia, zostaje Powalony.
- Jeśli Figurka inna niż Bohater odniesie Ranę, wówczas umieszcza się Żeton Rany w pobliżu tej Figurki.
- Jeśli Figurka inna niż Bohater posiada liczbę Żetonów Ran równą jej wartości Zdrowia, zostaje Pokonana i usunięta z Pola Bitwy.
- Jeśli efekt pozwala Figurce odrzucić jedną lub więcej Ran, należy usunąć taką samą liczbę Żetonów Ran z Karty Bohatera lub spośród Żetonów umieszczonych obok Figurki.
- zadana przez Żeton Statusu nie jest uznawana za zadaną przez żadną Figurkę (Bohaterowie nie otrzymują Punktów Heroicznych ani Klasowych za zadane przez Żetony Statusu).
- Żetony Ran mają różną liczbę Ran na każdej stronie, co ułatwia ich wykorzystanie. Na jednej stronie znajduje się pojedyncza Rana, a na drugiej 3 Rany. Każdy symbol należy traktować jak pojedynczy Żeton Rany.

ŻETONY RAN I WYPOSAŻENIE

Niektóre Karty Wyposażenia pozwalają na umieszczanie na nich Żetonów Ran dzięki Cechy Odporność X. Takie Karty Wyposażenia podlegają następującym zasadom:

- Jeśli Bohater posiadający Kartę Wyposażenia z Cechą Odporność X, otrzyma w wyniku Ataku, musi najpierw przydzielić je do tego Wyposażenia, dopóki jego liczba nie będzie równa wartości "X" Cechy Odporności, nadwyżkę może przydzielić do innego Wyposażenia lub samemu sobie.



- Jeśli Bohater miałby otrzymać Żeton , ale zostanie on umieszczony na Karcie Wyposażenia, uznaje się, że Bohater ten nie otrzymał Żetonu Rany i nie posiada go.
- Jeśli Bohater posiada kilka Kart Wyposażenia z Cechą Odporność X, może zdecydować, jak rozdzielić otrzymane na Karty Wyposażenia z cechą Odporność X.
- Rany znajdujące się na Karcie Wyposażenia mogą zostać odrzucone tylko przez efekty, które wyraźnie na to wskazują.
- Rany Bezpośrednie nie mogą być przypisane do Karty Wyposażenia.
- otrzymana przez Bohatera z powodu Żetonu Statusu (np. *Żetonu Krwawienia*) nie może zostać przypisana do Karty Wyposażenia.
- znajdujące się na Karcie Wyposażenia są odrzucane po zakończeniu Misji.

Powiązane Tematy: Charakterystyki Bohaterów (Bohater), Karty Wyposażenia, Powalenie Bohatera, Rany Bezpośrednie, Pokonany Wróg (Wróg), Perylium, Żetony Statusu, Poziom Zagrozenia.

RZUT KOŚCIĄ

W niektórych sytuacjach może być niezbędny rzut kośćmi, zwykle po to, aby ustalić element losowy lub dla określonych akcji wymaganych przez Misję. Rzut kośćmi nie jest Testem. Nie może być modyfikowany przez Żetony Statusu, efekty Umiejętności lub inne zasady gry, chyba że zaznaczono inaczej. Niektóre rzuty kośćmi wymagają uzyskania Sukcesu , tak jak w przypadku Testów Charakterystyki, jeśli Próg Sukcesu nie jest określony, jest on traktowany jako 5+.

Powiązane Tematy: Test Charakterystyki, Żetony Statusu.

S

SĄSIADUJĄCE FIGURKI

Dwie Figurki sąsiadują ze sobą, gdy znajdują się na tym samym Poziomym Wysokości, a dwa Pola dzielą jeden boków.



Powiązane Tematy: Poziomy Wysokości.

SŁOWO KLUCZOWE Q

Umiejętność może zawierać w opisie **Słowo Kluczowe Q**. Bohater, który posiada jedną z tych Umiejętności, dysponuje również powiązaniem z nią Słowem Kluczowym. Posiadanie Słowa Kluczowego pozwala Bohaterowi uzyskać premię w Testach wskazanych na Kartach Misji i w Księdze Fabuły. Rodzaj premii jest wymieniony w tekście Misji. Posiadanie tego samego Słowa Kluczowego więcej niż raz, nie zapewnia dodatkowych premii.

PRZYKŁAD: SŁOWO KLUCZOWE

- Wybierz jedną:
 - Kontynuuj swoją Aktywację.
 - Wykonaj następujący Test:
- Test Q Otwieranie Zamków +1
- 1+ : czytaj 0.3-19.
- 0 : czytaj 0.3-23.

Jeśli Bohater wykonujący Test posiada Umiejętność, która zapewnia mu słowo kluczowe "Q Otwieranie Zamków", może rzucić dodatkową kością.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Karty Misji, Karta Umiejętności (Bohater), Test Charakterystyk.

SOJUSZNIK

Figurka, która posiada tę Umiejętność Ogólną na swojej Karcie Postaci, postępuje zgodnie z podanymi zasadami:

- Bohaterowie uważają ją za przyjazną Figurkę.
- Gracze wykonują Testy działając na rzecz tej Figurki.
- Jeśli Karta Postaci nie wskazuje inaczej, to gracze podejmują decyzje dotyczące tej Figurki.
- Sojusznik nie może podejmować Akcji Misji, chyba że zasady danej Misji wyraźnie określają inaczej.
- Wrogowie pokonani przez Sojusznika standardowo dokładają karty do Lupów.
- Zeton Aktywacji Sojusznika zawsze przesuwają się o liczbę Sektorów równą jego , niezależnie od tego, jakie Akcje wykonał i ile wydał .
- Jeśli Sojusznik jest celem Efektów Umiejętności i Wyposażenia Bohaterów lub Wrogów, uznaje się go za Bohatera.
- Na Karcie Postaci Sojusznika nie określono , ponieważ zawsze Atakuje Figurki Przeciwnika.

Powiązane Tematy: Akcje, Akcje Misji, Lup, Karty Postaci (Karty Misji).

SYMBOLE ASTROLOGICZNE *★☾

Kości w grze oprócz liczb, posiadają również specjalne znaki zwane Symbolami Astrologicznymi.

Efekty, które wymagają wykonania Testu, mogą brać pod uwagę Symbole Astrologiczne wyrzucane na kościach, aby zastosować dodatkowe Efekty.

Symbole Astrologiczne działają zgodnie z poniższymi zasadami:

- Jeśli nie zaznaczono inaczej, dodatkowy Efekt uzyskany dzięki Symbolowi Astrologicznemu musi zostać zastosowany, i nie jest on opcjonalny.
- Kiedy Symbol Astrologiczny dodaje Cechę do Efektu, jest to zwykle oznaczone jako: Symbol Astrologiczny + Cecha (np. ☾ Oparzenie).
- Jeśli wykonujesz Test Ataku, a dodatkowy Efekt pojawia się przed symbolem , ma zastosowanie niezależnie od liczby uzyskanych Sukcesów .
- Jeśli dodatkowy Efekt wymaga kombinacji Symboli Astrologicznych (np. * oraz ★, lub dwóch ☾), aby zastosować dodatkowy Efekt, wynik Testu musi zawierać wszystkie wymagane Symbole Astrologiczne.
- Jeśli nie zaznaczono inaczej, dodatkowy Efekt uzyskany dzięki Symbolom Astrologicznym ma zastosowanie dla każdego Symbolu Astrologicznego, jakiego Bohater może użyć, by go aktywować.
- Symbol Astrologiczny aktywuje wszystkie efekty, dla których jest on wymagany. Jeśli więc Bohater ma dwa różne efekty, które wymagają symbolu *, oba te efekty zostaną aktywowane, jeśli przynajmniej na jednej kości wypadnie *. Dotyczy to również sytuacji, gdy wymagany symbol znajduje się w kombinacji Symboli Astrologicznych.



PRZYKŁAD: DODATKOWE EFEKTY SYMBOLI ASTROLOGICZNYCH

Rebecca próbuje rzucić Zaklętą Strzałą w Arkebuzera. Dlatego musi uzyskać 2 ♀ używając wartości ♀5 A Celu jako Progu Sukcesu B.



Rebecca rzuca kośćmi i uzyskuje wynik 7, 4, 1, 1, a tym samym 2 ♀. Brak wymaganej liczby sukcesów oznacza, że Test się nie powiódł i nie zostanie zastosowany żaden efekt, nawet Efekt Poboczny Zaklętej Strzały, który zadalby 1 ♀ więcej za każdy uzyskany symbol ♀.



Powiązane Tematy: Kości, Test Charakterystyki.

SZTUCZNA INTELIGENCJA (SI)

Wrogowie są zarządzani przez Sztuczną Inteligencję, która określa ich działania podczas Aktywacji.

W niektórych Misjach każdy Wróg lub grupa Wrogów ma do wykonania swój konkretny Cel.

Cel Wroga ma zawsze własny Poziom Zagrożenia C.

Wróg zawsze wypełnia swój Cel, dopóki Bohater w jego Obszarze Kontroli nie przekroczy tego Poziomu Zagrożenia. Jeśli Cel nie posiada żadnego C, Wróg kontynuuje jego realizację bez względu na C Bohaterów w jego Obszarze Kontroli.

Po Aktywacji Figurki Wroga wykonaj następujące kroki, odpowiednio określając jego zachowanie:

1. Sprawdź, czy Bohaterowie znajdują się w jego Obszarze Kontroli.
2. Jeśli jeden lub więcej Bohaterów znajduje się w Obszarze Wroga (nie jest wymagana Linia Wzroku), ustal, który z nich ma najwyższy Poziom Zagrożenia C. Bohater z najwyższym Poziomem Zagrożenia stanie się celem Wroga. Jeśli Wróg realizuje Cel Misji, C Bohatera musi być

równy lub wyższy niż C Celu jego Misji. Jeśli jest niższy, Wróg zignoruje Bohatera i będzie kontynuował realizację swojego Celu Misji.

3. Jeśli więcej niż jeden Bohater w Obszarze Wroga może zostać wybrany jako Cel, Wróg wybiera najbliższego z nich. W przypadku remisu Celem zostaje Bohater z największą liczbą żetonów ♀ na Planszy Bohatera. Jeżeli nadal jest remis, gracze mogą wybrać Bohatera, który stanie się Celem Wroga.
4. Jeśli aktywny Wróg nie ma określonego Celu i w jego Obszarze Wroga nie znajdują się żadni Bohaterowie, wówczas wybiera najbliższego Bohatera jako Cel (nie jest wymagana Linia Wzroku), a w przypadku remisu, Celem będzie Bohater z najwyższym C spośród nich. Jeśli nadal będzie remis, wybrany zostanie Bohater z największą liczbą żetonów ♀ na Planszy Bohatera. Jeżeli remis utrzymuje się, gracze wybierają Bohatera, który stanie się Celem Wroga.
5. Jest to priorytet określany na wielu Kartach Postaci oraz Kartach Zdobywcy jako "cel standardowy", co oznacza, że Wrogowie podczas wyboru Celów będą postępować zgodnie z tymi zasadami.

W Podręczniku znajduje się szczegółowy diagram dotyczący właściwego śledzenia zasad Sztucznej Inteligencji.

PRZYKŁAD: PRIORYTET SI

Na początku Aktywacji Gwardii Papieskiej Vincenzo i Sofia znajdują się w jej Obszarze Wroga. Wróg musi wybrać Cel i postępować zgodnie z zasadą Atak Bohaterów. Sofia ma C3, natomiast Vincenzo ma C8. Dlatego też, mimo że Sofia jest najbliższym Bohaterem, Wróg porusza się w kierunku Vincenza, nawet jeśli nie ma wystarczającej liczby ♀ by go zaatakować.



Powiązane Tematy: Karty Postaci (Karty Misji), Karty Zdobywcy (Misje Polowań), Wróg, Peryllum, Poziom Zagrożenia.

T

TEST ATAKU

Test Charakterystyki przeprowadzany w celu wykonania  lub  Ataku.

Atak  uznaje się za udany, jeśli zada co najmniej 1 .

Test Ataku  uznaje się za udany, jeśli gracz uzyska wszystkie wymagane .



Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Test Charakterystyki.

TEST CHARAKTERYSTYKI

Test polega na rzucie kośćmi, który angażuje określoną Charakterystykę Bohatera wykonującego rzut, zazwyczaj z użyciem liczby kości równej danej Charakterystyce. Liczba kości użytych w Teście może być modyfikowana przez różne czynniki, takie jak Zetony Statusu lub Efekty Umiejętności.

PRÓG SUKCESU

Jeśli wymagane jest wykonanie Testu, gra określa również Próg Sukcesu, np. minimalną wartość liczbową, jaką należy uzyskać na kości użytej w Teście, aby został on uznany za zakończony Sukcesem . Jeśli w Teście nie został określony Próg Sukcesu, wartość ta jest uznawana za równą 5.

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Atak Wrogów (Wróg), Charakterystyki Bohatera (Bohater), Test Ataku, Test Obrony.

PRZYKŁAD: PROGU SUKCESU

Podczas czytania Księgi Fabuły w trakcie wykonywania Misji, Sofia znajduje się w sytuacji, w której musi otworzyć zamek. Księga Fabuły zaznacza, że Bohater musi wykonać Test  i uzyskać co najmniej 1 Sukces . Nie określono Progu Sukcesu dla tego Testu, więc uznaje się, że ma on wartość 5.

• Wybierz jedno:

► Kontynuuj swoją Aktywację.

► Wykonaj następujący Test:

Test  - Q Otwieranie Zamków +1 .

1+ : czytaj  0.3-19.

0 : czytaj  0.3 23.

Sofia rzuca liczbą kości równą jej Charakterystyce , czyli 3, i uzyskuje dwa wyniki 5+ (2 .



Księga Fabuły informuje, że po uzyskaniu co najmniej 1 Sukcesu, Sofia może przeczytać wskazany Paragraf, który przedstawi konsekwencje jej pomysłu wykonanego Testu!

Valerio atakuje swoim mieczem Oszczępnika, który ma  o wartości 5.



Mając wartość  równą 4 i nie otrzymując premii do tej wartości od miecza, rzuca 4 kośćmi i uzyskuje 6, 6, 5 i 2.



Zdobywając 3 , Valerio zadaje 3  i pokonuje Oszczępnika jednym atakiem!

TOWARZYSZ

Reprezentują oni uproszczone wersje Bohaterów. Jeśli grupa graczy jest mniejsza niż cztery osoby, zaleca się (ale nie jest to konieczne) korzystanie z wersji Towarzysza każdego Bohatera, który nie jest kontrolowany przez gracza. Karta Towarzysza zawiera odpowiednie informacje:

- A Nazwa:** nazwa Towarzysza.
- B Charakterystyka:** Towarzysz używa Charakterystyki Bohaterów (zobacz odpowiednią sekcję).
- C Umiejętności:** Umiejętności dostępne dla Towarzysza wraz z kosztem we Florenach.
- D Wyposażenie:** zapewnia Ataki lub Umiejętności dostępne dla Towarzysza.
- E Słowa Kluczowe:** Słowa kluczowe, które posiada Towarzysz.



Towarzysz podlega następującym zasadom:

- Towarzysza można wynająć w Fazie Odpoczynku, podczas której Bohater odwiedza Koszary. Nie ma ograniczeń co do liczby Towarzyszy, których może zatrudnić Bohater, ale łączna liczba Bohaterów i Towarzyszy nigdy nie może przekroczyć 4.
- Nie można wynająć Towarzysza o tym samym imieniu, które nosi Bohater używany przez gracza w danej Misji.
- Zatrudnienie Towarzysza nie kosztuje Florenów, ale możesz je wydać, aby nabyć jedną lub więcej z 3 Umiejętności znajdujących się na jego Karcie. Dowolna Umiejętność zakupiona dla Towarzysza może zostać użyta w Misji.
- Trzy elementy Wyposażenia znajdujące się na Karcie Towarzysza mogą być zawsze używane bez konieczności ich zakupu.
- Towarzysz jest uważany za Bohatera pod każdym względem, z wyjątkiem tego, że nigdy nie dobiera Kart Obrażen.

- Akcje Towarzysza są wybierane i wykonywane przez graczy, jednak nie znajdują się oni pod kontrolą żadnego gracza ani innego Bohatera.
- Podczas Fazy Odpoczynku Towarzysze mogą odwiedzać Sklepy, tak jakby byli Bohaterami. Towarzysz może również odwiedzić Koszary, aby zatrudnić innych Towarzyszy lub nawet samego siebie, natomiast nie może odwiedzać Kościoła, Łaźni ani Mentora.
- Towarzysz jest częścią drużyny do końca Fazy Odpoczynku następującej po tej, w której został zatrudniony. Może zatem rozegrać więcej niż jedną Misję przed opuszczeniem drużyny.
- W każdej Fazie Odpoczynku możesz zatrudnić nowych Towarzyszy lub ponownie zatrudnić tych, z których usług obecnie korzystasz. W takim przypadku za każdym razem, gdy zatrudnisz Towarzysza, będziesz musiał ponownie zapłacić za Umiejętności, które chcesz dla niego nabyć. Nie musisz kupować tych samych Umiejętności, możesz dowolnie zmieniać ich konfigurację w zależności od potrzeb lub dostępnych Florenów.
- Towarzysz używa powiązanej z nim Figurki Bohatera i Żetonu Aktywacji. Oba te elementy są umieszczane na Polu Bitwy i Horologium tak, jak w przypadku zwykłego Bohatera.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Bohater, Faza Rozstawienia (Kampania), Słowo Kluczowe.

TEST OBRONY

Test Charakterystyki przeprowadzony w odpowiedzi na Atak lub w celu obrony przed nim.

Powiązane Tematy: Atak Wrogów (Wróg), Test Charakterystyki.

TRAFIENIE KRYTYCZNE

Pomimo, że nie jest to zaznaczone, wszystkie Ataki wykonywane przez Figurki inne niż Wrogowie posiadają Cechę Krytyczne 1, więc dowolny Atak, który zadaje 3 lub więcej zawsze zadaje dodatkowe (zobacz Krytyczne X w Podręczniku) i podnosi Poziom Zagrożenia na Perylium o dodatkowy punkt. Jeśli Bohater atakuje Wroga, który jest odporny na Trafienie Krytyczne (na przykład dlatego, że posiada Umiejętność Przeznaczenie), Wróg nie otrzymuje dodatkowych, ale Bohater nadal podnosi jego Poziom Zagrożenia o 1 punkt.

Powiązane Tematy: Atak Bohaterów (Bohater), Rany i Żetony Ran, Perylium, Poziom Zagrożenia.

TRANSFORMACJA

KARTY TRANSFORMACJI



Karty te są używane, gdy efekt gry zmienia Charakterystyki i działanie Figurki. W takich przypadkach, dopóki efekt jest aktywny, należy używać Charakterystyk wymienionych na tych kartach zamiast oryginalnych. Aby wskazać, że Figurka została poddana transformacji, każda Karta Transformacji jest powiązana z żetonem, który należy umieścić pod Figurką.

ŻETON TRANSFORMACJI



Żetony te służą do oznaczania Figurek poddanych transformacji na Polu Bitwy.

Figurki po transformacji podlegają podanym zasadom:

- Figurka znajdująca się na Polu Bitwy nie ulega zmianie, ale umieszcza się pod nią Żeton Transformacji odpowiadający nowej jej formie.
- Każdy Żeton Transformacji jest powiązany z konkretną Kartą Transformacji. Dopóki przekształcona Figurka ma pod sobą Żeton Transformacji, używa tylko statystyk (charakterystyki, ataków, umiejętności, itp.) pokazanych na dołączonej do niej karcie, ignorując swoją oryginalną Charakterystykę.
- Żeton Aktywacji Figurki nie ulega zmianie, chyba że określono inaczej. Jeśli Figurka po transformacji używa Żetonu Aktywacji grupy Wrogów, Aktywuje się razem z nimi.
- Figurka z Żetonem Transformacji zostaje Pokonana (i usunięta z Pola Bitwy), jeżeli liczba przypisanych do niej Żetonów ♡ jest równa jej wartości ♥.
- Jeśli Figurka Bohatera posiadająca Żeton Transformacji opuści Pole Bitwy z jakiegokolwiek powodu (np. wejdzie na Kartę Lokacji lub instrukcje Misji wskażą, że należy rozmontować Pole Bitwy), Żeton Transformacji (i jego właściciel) jest usuwany tak, jakby został Pokonany.

Powiązane Tematy: Podtrzymanie, Wróg.

U

UKRYCIE

KARTY UKRYCIA

Niektóre Misje wykorzystują zasadę Ukrycia.

Misje te wymagają użycia tych dwóch elementów gry:

- Karta Ukrycia
- Żeton Ukrycia

Jeśli zasada ta jest używana w Misji, to przynajmniej jedna z Kart Misji zawiera tor, na którym umieszcza się Żeton Ukrycia, wskazujący poziom Ukrycia Bohaterów.



Jeśli na Karcie Misji znajduje się Żeton Ukrycia, oznacza to, że w tej Misji zasada ta jest aktywna.

Umieść Żeton Ukrycia zgodnie z opisem na Karcie Misji, w miejscu najniższym położonym spośród tych, które się na niej znajdują. Dopóki żeton znajduje się na karcie, obowiązują następujące zasady:

- Wartość 1 Wrogów jest traktowana jako 1 i nigdy nie wybierają oni za cel Bohaterów, którzy nie są w ich 1.
- Bohater atakujący Wroga zyskuje do Testów Ataku dodatkową 1.
- Na koniec każdej Akcji Ruchu Bohater, który ją wykonał, musi rzucić 1. Po wykonaniu rzutu może wydać 1, aby rzucić dodatkową 1 za każdy wydany 1. Na przynajmniej jednej z wyrzuconych kości musi wypaść wynik równy lub wyższy od wartości wskazanej na polu znajdującym się bezpośrednio nad Żetonem Ukrycia na odpowiedniej Karcie Misji. W przeciwnym razie Żeton Ukrycia zostanie przesunięty o jedno pole w górę.
- Jeśli Żeton Ukrycia znajdzie się na polu oznaczonym ikoną 1, oznacza to, że Ukrycie dobiegnie końca, a Misja poinstruuje cię, w jaki sposób możesz ją kontynuować.

MISJA (2/2)

- Umieść Żeton Ukrycia w pierwszym dostępnym miejscu znajdującym się najniżej na tej karcie.
- Jeśli Żeton Ukrycia osiągnie 7, czytaj 0.8-15.

Cel Wrogów

- Strażnik Szwajcarski
- Wykonuje Patrol.
- Strażnik Szwajcarski na Wieży
- Nie wykonuje Akcji.
- Święta Straż
- Słyszysz Akcję

ŻETON UKRYCIA



Żeton Ukrycia wskazuje, czy zasada Ukrycia jest nadal aktywna. Niektóre wydarzenia wpływają na położenie żetonu na odpowiedniej karcie. Jeśli wystąpi jedno z wymienionych poniżej wydarzeń, Żeton Ukrycia jest przenoszony bezpośrednio na miejsce z symbolem ♂:

- Aktywuje się Wróg, który był wcześniej celem Akcji Ataku.
- Wróg rozpoczyna lub kończy swoją Aktywację na Polu sąsiadującym z Bohaterem.
- Ruch Wroga spowoduje, że wejdzie on na Pole zajmowane przez Bohatera.

Powiązane Tematy: Karty Misji, Rzut Kością, Patrol.

UMIEJĘTNOŚCI

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Każda Klasa Podstawowa i Zaawansowana posiada zestaw 6 Umiejętności.

Każda Umiejętność należy do kategorii określonej przez kolorowy diament:

- **♦** Umiejętności ofensywne, są to z reguły Ataki Specjalne lub Ulepszenia. Zazwyczaj Umiejętności te koncentrują się na zadawaniu Ran Wrogom lub zwiększaniu szansy na powodzenie Ataku.
- **◆** Umiejętności obronne, zwiększają szanse na uniknięcie Ran i Żetonów Negatywnego Statusu lub zapewniają premie do Testów Obrony Bohaterów.
- **◆** Umiejętności wsparcia, zapewniają Bohaterom premie, Żetony Pozytywnego Statusu i możliwość odrzucenia Ran.
- **◆** Umiejętności ruchu, zapewniają różnego rodzaju premie do Ruchu i alternatywne metody poruszania się po Polu Bitwy.

◆ Zniewaga

1★

Q Zastraszenie.

0X otrzymujesz +1C. Możesz użyć tej

Bohater może zdobyć Umiejętności wskazane na Karcie Umiejętności Podstawowych i Zaawansowanych, wydając A. Umiejętności Klasowe podlegają tym zasadom:

- Nie ma ograniczeń co do liczby Umiejętności, które może zdobyć Bohater.
- Bohater może wyposażać się w maksymalnie 5 Umiejętności jednocześnie. Podczas następnej Misji będzie mógł korzystać wyłącznie z tych Umiejętności.
- Każdy Bohater może wyposażać się w ograniczoną liczbę Umiejętności z danej kategorii, są one pokazane w odpowiedniej części każdej Karty Bohatera i różnią się w zależności od aktualnej Klasy Bohatera. Na przykład, gdy Valerio jest Giermkim, możesz wyposażać go w 1 ♦, 2 ◆, 1 ◆ oraz 1 ◆. Jeśli Valerio zostanie Rycerzem, możesz zamiast tego wyposażać go w 1 ♦, 2 ◆, 2 ◆ oraz 1 ◆.
- Pomimo tego, że Karta Klasy Zaawansowanej wskazuje limit kategorii wynoszący 6 Umiejętności, to maksymalna liczba Umiejętności, w które można się wyposażać, wynosi zawsze 5. Klasa Zaawansowana oferuje po prostu większy wybór Umiejętności, w które można się wyposażać.
- Brak ikony konkretnej kategorii na Karcie Bohatera danej Klasy oznacza, że nie może on wyposażać się w żadną Umiejętność z tej kategorii.
- Aby zaznaczyć na Karcie Bohatera, że dana Umiejętność została użyta podczas danej Misji, umieść Kostkę Bohatera w miejscu obok nazwy wybranej Umiejętności. A
- Każda umiejętność jest powiązana ze Słowem Kluczowym B, jednocześnie Bohater posiada Słowa Kluczowe Umiejętności, w które został wyposażony.
- Jeśli Bohater zdobędzie Klasę Zaawansowaną, może korzystać i zdobywać Umiejętności zarówno Klasy Podstawowej, jak i Klasy Zaawansowanej.



ULEPSZANIE UMIEJĘTNOŚCI

Ulepszenie to Efekt, zwykle zapewniany Bohaterowi przez jedną z jego Umiejętności Klasowych, który pozwala mu ulepszyć wykonywany przez niego Atak B.

Ulepszenie podlega następującym zasadom:

- Jego użycie musi zostać zadeklarowane, gdy Bohater wykonuje Atak B przy użyciu jednego z elementów swojego Wyposażenia, zanim Kości dla Testu tego Ataku zostaną rzucone.
- Ulepszenie nie może zostać zadeklarowane, gdy Bohater wykonuje Ataki oparte na elementach innych niż jego Wyposażenie, takich jak Atak dostępny dzięki jednej z jego Umiejętności Klasowych lub Heroicznej Umiejętności.
- Koszt Ulepszenia w X musi zostać opłacony dodatkowo do kosztu X Ataku, do którego został zastosowany.

- W tym samym Ataku można użyć więcej niż jednego Ulepszenia, pod warunkiem opłacenia wszystkich kosztów w $\mathcal{M}$, oraz o ile są to różne Ulepszenia (nie jest możliwe dwukrotne zastosowanie tego samego Ulepszenia, do tego samego Ataku).

UMIEJĘTNOŚCI AKTYWNE

Umiejętność Aktywna wymagają wykorzystania Akcji Użycie Umiejętności i wydania Punktów Akcji $\mathcal{M}$, aby zastosować jej Efekt.

- Może być używana tylko wtedy, gdy Bohater jest Aktywny.
- Po użyciu jej Efekt jest uruchamiany.
- Koszt $\mathcal{M}$ użycia Umiejętności Aktywnej może wynosić 0 $\mathcal{M}$, gracz kontrolujący Aktywnego Bohatera musi po prostu zadeklarować jej użycie.
- Niektóre Umiejętności Aktywne, oprócz $\mathcal{M}$, mogą wymagać wydania Punktów Klasowych $\mathcal{K}$ lub podniesienia Poziomu Zagrożenia $\mathcal{C}$ Bohatera (np. $\mathcal{C}+1$).

UMIEJĘTNOŚCI PASYWNE

Jest to rodzaj Umiejętności Klasowej, której efekty są zawsze uważane za aktywne, a zatem ich aktywacja nie wymaga wydania $\mathcal{M}$. Jeśli Bohater zostanie Powalony, efekty jego Umiejętności Pasywnych nie działają, tak długo jak znajduje się on w tym stanie. Bohater posiadający Umiejętność Pasywną nie może zrezygnować z użycia jej Efektu.

UMIEJĘTNOŚCI REAKCJI

Umiejętność może być używana tylko wtedy, gdy wyposażony w nią Bohater nie jest Figurką Aktywną.

- Umiejętność Reakcji zawsze określa warunek, który musi zostać spełniony, aby Bohater mógł z niej skorzystać (np. jeżeli Bohater otrzyma co najmniej 1 $\mathcal{H}$).
- Niektóre Wyposażenie posiada jako Efekt Umiejętność Reakcji, która jest rozpatrywana dokładnie w taki sam sposób, jak Umiejętność Reakcji na Karcie Umiejętności.



Cyfra obok słowa "Reakcja" w opisie Umiejętności wskazuje rodzaj Zetonu Reakcji - 1 lub 2 (zobacz w Podręczniku) - który Bohater otrzymuje, gdy zadeklaruje użycie danej Umiejętności.

- Tak długo jak Bohater posiada Zeton Reakcji, nie może użyć żadnej innej Umiejętności Reakcji.
- Użycie Umiejętności Reakcji jest zawsze opcjonalne.

Powiązane Tematy: Użycie Umiejętności (Akcje), Powalenie Bohatera, Słowo Kluczowe, Modlitwy, Punkty Akcji, Karta Umiejętności (Bohater), Zdobywanie Nowej Umiejętności Klasowej (Kampania).

UMIEJĘTNOŚCI HEROICZNE

Każda Klasa posiada własną Umiejętność Heroiczną, dostępną od pierwszej Misji, której zdobycie nie wymaga $\mathcal{M}$.

- Aby użyć Efektu swojej Umiejętności Heroicznej, Bohater musi wydać liczbę Punktów Heroicznych $\mathcal{H}$ wskazaną w pierwszej części jej opisu.
- Niektóre z Umiejętności Heroicznych działają przez wiele Aktywacji po wydaniu określonej liczby $\mathcal{H}$ na początku lub na końcu Aktywacji Bohatera. Jeśli Bohater nie może lub nie chce wydać wymaganej $\mathcal{H}$, aby przedłużyć Efekt Umiejętności Heroicznej, wówczas Efekt natychmiast się kończy.
- Efekt każdej Umiejętności Heroicznej znajduje się na Karcie Umiejętności aktualnie używanej Klasy. Umiejętność Pasywna jest zawsze wymieniona w opisie i wyjaśnia, w jaki sposób Bohater zyskuje $\mathcal{H}$.
- Raz na Misję, gdy Bohater zgromadzi wymaganą liczbę (lub więcej) $\mathcal{H}$ dla swojej Umiejętności Heroicznej, może aktywować ją jak zwykłą Umiejętność, wydając wymagane $\mathcal{M}$ i odejmując $\mathcal{M}$.
- W celu śledzenia zgromadzonych $\mathcal{H}$ należy korzystać z odpowiedniego toru na Planszy Bohatera, umieszczając Kostkę Bohatera zgodnie z liczbą posiadanych $\mathcal{H}$.
- Umiejętności Heroiczne są uważane za Aktywne, nawet jeśli nie zużywają do aktywacji $\mathcal{M}$.
- Jeśli Bohater zdobędzie Klasę Zaawansowaną, Umiejętność Heroiczna na Arkuszu Umiejętności nowej Klasy zastąpi Umiejętność Klasy Podstawowej, która w konsekwencji nie będzie mogła być używana do końca Kampanii.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Akcje, Punkty Akcji, Punkty Heroiczne, Karta Umiejętności (Bohater).

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Rodzaj Umiejętności, którą mogą posiadać Wrogowie (opisana na ich Kartach Wrogów) lub Bohaterowie, którzy mogą otrzymać ją za pomocą innych Umiejętności lub Ekwipunku.

Umiejętności Podstawowe zostały szczegółowo opisane w Podręczniku.

Powiązane Tematy: Akcje, Karty Wyposażenia, Karty Wroga (Wróg), Karta Umiejętności (Bohater).

UMIESZCZENIE FIGURKI

Jeśli zasada wymaga umieszczenia Figurki, tymczasowo usuń ją z Pola Bitwy i umieść w miejscu wskazanym przez tę zasadę.

Umieszczenie Figurki nie jest uważane za Akcję Ruchu i dlatego nie uruchamia żadnych powiązanych z nią zasad (np. Ataków Reakcji, Spowolnienia itp.).

Powiązane Tematy: Ataki Reakcyjne, Ruch (Akcje).

W

WRÓG

Figurka inna niż Bohater, która nie posiada Cechy Sojusznik na swojej Karcie Postaci, jest zawsze uznawana za Wroga. Wróg jest zwykle powiązany z następującymi elementami:

- A** Figurka Wroga.
- B** Żeton Aktywacji Wroga.
- C** Karta Wroga lub Karta Postaci.



Jeśli Karta Misji lub Księga Fabuły wymaga, aby użyć określonego Wroga, należy wyjąć z pudełka wymienione powyżej elementy i skorzystać z nich. Dotyczy to także Wrogów wygenerowanych za pomocą Draftu Wrogów.

ATAK WROGÓW

Podczas wykonywania Ataku przez Wroga stosowane są następujące zasady:

- Należy określić, który Atak zostanie wykonany przez Wroga. Zazwyczaj Wrogowie mają tylko jeden Atak, ale niektórzy mogą mieć 2 Ataki. W takim przypadku należy postępować zgodnie z zasadami Umiejętności Eklektyk (zobacz w Podręczniku).
- Należy sprawdzić, czy Atak, który ma zostać wykonany, jest Atakiem Fizycznym (🔴), czy Psychicznym (🔵). Dalsze postępowanie zgodnie z zasadami opisanymi w kolejnych akapitach.
- Atak Wroga nie uwzględnia celu (🎯), ponieważ Figurka Wroga zawsze atakuje Bohaterów.

ATAK FIZYCZNY



- Zastosuj Efekty wszystkich Cech Ataku, które znajdują się przed symbolem (🔴) **C**.
- Wróg wydaje wskazaną liczbę (🎲) **A**.
- Cel musi znajdować się w Zasięgu + Ataku i być Prawidłowym Celem **B**.
- Zastosuj w kolejności wszystkie Efekty Żetonów Negatywnego Statusu, a następnie Efekty Żetonów Pozytywnego Statusu.
- Wróg zadaje celowi liczbę Trafień (🎯) równą wskazanej wartości **D**.
- Atakowany Bohater wykonuje Test Obrony na wskazaną Charakterystykę (zazwyczaj jest to Budowa Ciała 🏗️) z Progiem Sukcesu równym wskazanej wartości **E**. Po rzucie kośćmi wykonaj następujące czynności w kolejności, w jakiej zostały wymienione.
 - Zastosuj wszelkie Efekty Umiejętności Podstawowych Wroga.
 - Zastosuj dowolne Efekty Umiejętności Bohatera.
 - Zastosuj dowolne Efekty Żetonów Pozytywnego Statusu.
 - Zastosuj wszystkie Efekty Żetonów Negatywnego Statusu.
- Każdy Sukces (🎯) uzyskany przez Bohatera anuluje jedno Trafienie (🎯) zadane przez Wroga.
- Każde nieanulowane Trafienie (🎯) zadaje 1👤 w docelowego Bohatera.
- Jeśli Atak zadł co najmniej 1👤 (która nie zostało umieszczone na Karcie Wyposażenia), uznaje się go za udany, a Wróg stosuje Efekty wszystkich Cech Ataku, które znajdują się po symbolu (🔴) **F**.

ATAK PSYCHICZNY



- Zastosuj Efekty wszystkich Cech Ataku, które znajdują się przed symbolem (🔵) **C**.
- Wróg wydaje wskazaną liczbę (🎲) **A**.
- Cel musi znajdować się w Zasięgu + Ataku i być Prawidłowym Celem **B**.
- Zastosuj w kolejności wszystkie Efekty Żetonów Negatywnego Statusu, a następnie Efekty Żetonów Pozytywnego Statusu.

- Atakowany Bohater wykonuje Test Obrony na wskazaną Charakterystykę (zazwyczaj jest to Umysł ) z Progiem Sukcesu równym wskazanej wartości.  Po rzucie kośćmi wykonaj następujące czynności w kolejności, w jakiej zostały wymienione.
 - ▶ Zastosuj wszelkie Efekty Umiejętności Podstawowych Wroga.
 - ▶ Zastosuj dowolne Efekty Umiejętności Bohatera.
 - ▶ Zastosuj dowolne efekty Żetonów Pozytywnego Statusu.
 - ▶ Zastosuj wszystkie efekty Żetonów Negatywnego Statusu.
- Jeśli liczba Sukcesów  uzyskanych w teście Obrony jest równa lub większa od liczby wskazanej w Ataku,  Atak nie wywołuje żadnego Efektu. W każdym innym przypadku Atak uznaje się za udany, a Wróg stosuje cały jego Efekt na celu.
- Wróg stosuje Efekty wszystkich Cech Ataku, które znajdują się po symbolu . 
- Jeśli po symbolu , znajduje się symbol  poprzedzony liczbą, Bohater otrzymuje tę liczbę .

CHARAKTERYSTYKI WROGÓW

Każda Charakterystyka Wroga posiada wartość liczbową, która reprezentuje jego zdolność do wpływania na świat gry i umiejętność przeciwstawiania się Bohaterom:

SZYBKOŚĆ

- Reprezentuje refleks i szybkość Wroga. Określa kolejność Aktywacji Wroga względem innych Figurek.
- Zapewnia Wrogowi odpowiednią liczbę Punktów Akcji , gdy ten staje się Aktywny.

OBZAR KONTROLI

- Określa liczbę Pól, w obrębie których Wróg jest zdolny zlokalizować najbardziej niebezpiecznego Bohatera.

OBRONA FIZYCZNA

- Określa Próg Sukcesu dla Testów Ataku Fizycznego  wymierzonego w tego Wroga.

OBRONA PSYCHICZNA

- Określa Próg Sukcesu dla Testów Ataku Psychicznego  wymierzonego w tego Wroga.

ZDROWIE

- Reprezentuje kombinację fizycznej i psychicznej odporności Wroga.
- Określa maksymalną liczbę , które Wróg może przyjąć, zanim zostanie pokonany.

GRANIE WROGAMI

"Nova Aetas Renesans" jest grą w pełni kooperacyjną, w której zastosowane mechaniki sprawiają, że Wrogowie są całkowicie niezależni, więc w wielu przypadkach gracze będą musieli postępować zgodnie z wytycznymi dostarczonymi przez Sztuczną Inteligencję (SI) i przemieszczać Figurki po Obszarze Gry według podanych zasad.

Mogą wystąpić jednak bardziej skomplikowane sytuacje,

w których gracze będą musieli podejmować decyzje, mające na celu jak najlepsze zarządzanie Wrogami. W takich sytuacjach należy przestrzegać poniższych zasad:

- **Sztuczna Inteligencja:** Cele Wrogów wyznaczone przez Misję zawsze mają pierwszeństwo przed innymi kryteriami.
- **Bądź niegrzeczny!** Nie byłoby dobrej historii, gdyby nie było w niej przeciwników dorównujących Bohaterom, zdolnych postawić ich w trudnej sytuacji zawsze wyprzedzających o jeden krok. W wątpliwych sytuacjach zawsze dokonuj wyborów najlepszych dla Wrogów.

KARTY WROGA

Karty te określają charakterystykę konkretnego typu Wroga. Karta Wroga zawiera poniższe informacje:

- A Nazwa:** nazwa Wroga.
- B Numer Identyfikacyjny:** numer pokazany na odwrocie Żetonu Aktywacji Wroga, przydatny do szybkiej identyfikacji.
- C Charakterystyka:** zobacz Charakterystyki Wrogów poniżej.
- D Ranga:** poziom wyszkolenia Wroga. Może to być Oddział  (słaby), Elita  (potężny) lub Potwór  (Zabójczy Wróg).
- E Atak:** Ataki dostępne dla Wroga.
- F Cechy:** Efekty Ataków.
- G Frakcja:** przynależność do Frakcji w grze. Obecne Frakcje w grze podstawowej to Bohaterowie, Rzym , Wenecja , Primaevi .
- H Łup:** Karty Odczynników, które gracze dodają do Łupu za każdym razem, gdy Wróg typu reprezentowanego na karcie zostanie pokonany.
- I Umiejętności Podstawowe:** Wróg posiada wszystkie wymienione tutaj Umiejętności Podstawowe. Zasady dotyczące poszczególnych Umiejętności Podstawowych znajdują się w Podręczniku.



Zetony Statusu podlegają następującym zasadom:

- Istnieją dwa rodzaje Zetonów Statusu: Pozytywne oraz Negatywne. Szczegółowe wyjaśnienie działania ich Efektów znajduje się w Podręczniku.
- Jeśli Bohater zostanie Powalony, musi odrzucić wszystkie Zetony Statusu ze swojej Karty Bohatera (zobacz Powalenie Bohatera).
- Wróg nie może mieć dwóch identycznych Zetonów Statusu. Bohater nie może mieć dwóch identycznych Zetonów Statusu na swojej Karcie Bohatera. Jeśli Figurka otrzyma Zeton Statusu, który już posiada, natychmiast go odrzuca (chyba że może przypisać go do Wyposażenia, jak opisano poniżej).
- Bohater może użyć i odrzucić kilka kopii tego samego Zetonu Pozytywnego Statusu w jednym Teście. Może się tak zdarzyć, jeśli Bohater umieścił Zetony Pozytywnego Statusu w swoim Wyposażeniu.
- Rany zadawane przez Zeton Statusu (np. *Zeton Krwawienia*) nie są uważane za zadane przez żadną Figurkę, więc nie zwiększają Poziomu Zagrożenia ☹, jak również nie zapewniają Punktów Heroicznych ✨ ani Punktów Klasy ⚡. Podobnie, Wróg pokonany przez Ranę zadaną za pomocą Zetonu Statusu nie jest uznawany za pokonanego przez Bohatera.

ZETONY STATUSU UMIESZCZANE NA WYPOSAŻENIU

Niektóre Efekty pozwalają na umieszczenie Zetonu Statusu na Wyposażeniu.

Zeton Statusu znajdujący się na Wyposażeniu podlega następującym zasadom:

- W momencie zdobycia Zetonu Statusu, Bohater może zdecydować o umieszczeniu go na jednej ze swoich Kart Wyposażenia, która udostępnia taką możliwość.
- Jeśli Bohater zdobędzie Zeton Statusu, który już posiada, może go odrzucić lub umieścić na Karcie Wyposażenia, która udostępnia taką możliwość.
- Zetony Statusu pochodzące z Wyposażenia należy umieścić na Karcie Wyposażenia.
- Jeśli Bohater mógłby otrzymać Zeton Statusu, jednak został on umieszczony na Karcie Wyposażenia, uznaje się, że Bohater nie otrzymał Zetonu Statusu.
- Jeżeli opis Efektu Wyposażenia nie wskazuje inaczej, Wyposażenie nie może posiadać dwóch takich samych Zetonów Statusu, a jakkolwiek Efekt, który powoduje umieszczenie Zetonu Statusu już znajdującego się na Karcie Wyposażenia, jest ignorowany.
- Jeżeli opis Efektu Wyposażenia nie wskazuje inaczej, Bohater może używać Zetonów Pozytywnego Statusu znajdujących się na jego Wyposażeniu tak, jakby znajdowały się one na jego Karcie Bohatera.
- Jeżeli w opisie Efektu Wyposażenia nie podano inaczej, **Zetony Negatywnego Statusu** na Wyposażeniu Bohatera nie wywołują żadnych Efektów. Jeśli Bohater zada co najmniej 1☹ Atakując ☹ Bronią, na której znajduje się co najmniej jeden Zeton Negatywnego Statusu, wówczas wszystkie Zetony Negatywnego Statusu znajdujące się na tej Karcie Wyposażenia zostają przeniesione na cel Ataku.

- Jeżeli nie określono inaczej, Zetony Statusu umieszczone na Kartach Wyposażenia nie są odrzucane, nawet jeśli Bohater zostanie Powalony.
- Zetony Statusu umieszczone na Kartach Wyposażenia są uważane za należące do Bohatera.

Powiązane Tematy: Umiejętności, Karty Wyposażenia, Powalenie Bohatera, Rany i Zetony Ran, Test Charakterystyk.

ZETONY TAJEMNICY



Zetony te są wykorzystywane na różne sposoby w trakcie wielu Misji. Każda Misja określa sposób ich użycia. Niektóre Misje mogą odnosić się do konkretnych Tajemniczych Zetonów, wskazując symbol widoczny na jednej z ich stron.

ZETONY WYDARZEŃ



Podczas niektórych Misji te 4 zetony są używane do wskazania, kiedy nastąpi określone Wydarzenie. Zazwyczaj są one umieszczane w Sektorze Horologium, zaznaczając, kiedy Wydarzenie ma zostać rozstrzygnięte. Jeśli Sektor zawiera Zeton Wydarzenia, Misja określi sposób jego rozpatrzenia. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, Zetony Wydarzeń są rozpatrywane przed Zetonami Aktywacji znajdującymi się w tym samym Sektorze. Niektóre Misje mogą używać tych Zetonów w inny sposób, w którym to przypadku ich zasady zostaną opisane bezpośrednio w Misji.







KAMPANIA

W tej części Księgi Zasad wyjaśniono, jak przygotować i rozegrać Kampanię w grze "Nova Aetas Renesans". Przygotowanie Kampanii najlepiej rozpocząć w sposób przedstawiony w rozdziale "Pierwsze Kroki", opisującym wybór Bohaterów i wypełnienie Karty Kampanii. Poniżej wyjaśniono zasady dotyczące 4 kroków tworzących pojedynczą Misję:

- **Faza Podróży**, podczas której drużyna Bohaterów, wędruje po Włoszech mając możliwość napotkania na swojej drodze nieoczekiwanych przeciwników.
- **Faza Rozstawienia**, w trakcie której przygotowuje się Misję oraz wybiera Wyposażenie i Umiejętności dla Bohaterów.
- **Faza Misji**, podczas której Bohaterowie uczestniczą w Misji, postępując zgodnie ze wskazówkami zawartymi na Kartach Misji i w Księdze Fabuły, zdobywają  i Odczynniki oraz dowiadują się, z jaką kolejną Misją przyjdzie im się zmierzyć.
- **Faza Odpoczynku**, pozwala drużynie wejść do Miasta lub Wioski, będącej obszarem aktualnej Misji, gdzie możliwe jest ulepszanie Wyposażenia, odwiedzenie Sklepików i innych ciekawych miejsc.



PIERWSZE KROKI

Postępujcie zgodnie z poniższymi krokami, odpowiednio przygotowując Kampanię gry "Nova Aetas Renesans":

- Możecie wykonać kopię Karty Kampanii znajdującej się na końcu tej Księgi Zasad lub wydrukować ją, pobierając plik ze strony internetowej: app.ludusmagnusstudio.com.
- Każdy gracz wybiera Bohatera na czas trwania Kampanii. Zabierzcie po Figurce Bohatera, jego Kartę Klasy Podstawowej, Karty Umiejętności Klasy Podstawowej, Wyposażenie Początkowe Klasy Podstawowej oraz Karty Przeznaczenia.
- Wszystkie komponenty związane z Zaawansowanymi Klasami Bohaterów nie są na razie potrzebne, ale wszyscy gracze mogą się z nimi zapoznać, aby lepiej zaplanować rozwój swoich Bohaterów.
- Gra "Nova Aetas Renesans" jest dostosowana do rozgrywki z udziałem 4 Bohaterów. Jeśli jest mniej graczy, możecie zdecydować o korzystaniu z kilku Bohaterów lub wynajęciu Towarzyszy (są oni łatwiejsi pod względem obsługi, ale nie zapewniają możliwości rozwoju).
- Jeżeli któryś z graczy zechce dołączyć do gry podczas trwania Kampanii, może skorzystać z jednego

z Bohaterów, "budując" go od podstaw, wydając taką samą liczbę Punktów Doświadczenia zgromadzonych do tej pory przez drużynę. Nie będzie wtedy można stworzyć nowego Wyposażenia (należy poczekać do następnej Fazy Odpoczynku), ale możecie wówczas podzielić się tym, co już znajduje się w Wyposażeniu waszej drużyny.

- Towarzysze wybrani na uczestników **"0.0 Prologu"** nie posiadają żadnych Umiejętności, ponieważ nie zgromadzili jeszcze bogactwa, by za nie zapłacić.
- Dla każdego wybranego Bohatera (nie Towarzysza), wypełnijcie odpowiednie rubryki na Karcie Kampanii (zobacz poniżej).
- Wyciągnijcie z pudełka kopertę dla Misji **"0.0 Prolog"**.
- Ponieważ jest to pierwsza Misja Kampanii, Faza Podróży nie zostanie przeprowadzona, zatem przejdźcie bezpośrednio do Fazy Przygotowania.

Niech rozpocznie się wasza kampania!

WYKONYWANIE MISJI

Zgodnie z tym, co zostało wspomniane wcześniej, aby rozegrać Misję w grze "Nova Aetas Renesans", należy wykonać cztery Fazy w określonej kolejności: Faza Podróży, Faza Rozstawienia, Faza Misji i Faza Odpoczynku.

Po wykonaniu wszystkich tych Faz dla jednej Misji, należy przejść do następnej.

Jeśli pierwszy raz bierzecie udział w rozgrywce, zalecamy zapoznanie się najpierw z Samouczkiem, w którym poznacie podstawowe mechaniki gry, a następnie możecie przystąpić do rozgrywania Kampanii, zaczynając od Misji "0.0 Prolog".



FAZA PODRÓŻY

W tej fazie Bohaterowie przenoszą się do miejsca, w którym będą wykonywać Misję, zgodnie z odpowiednim oznaczeniem na Karcie Kampanii.

Ostrzeżenie: niektóre Misje wskazują pominięcie tego kroku.

Do wykonania Fazy Podróży wymagane jest przeprowadzenie następujących kroków z zachowaniem kolejności:

- Weź wszystkie dostępne Karty Wydarzeń i potasuj je, tak aby utworzyć Talię Wydarzeń.
- Otwórz mapę Włoch.
- Sprawdź Kartę Kampanii i poszukaj Miasta lub Wioski, w której odbyła się ostatnia Misja, oraz Miasta lub Wioski, w której odbędzie się Misja zaplanowana do rozgrywania.
- Każda droga między Miastami lub Wioskami pokazuje liczbę kart Wydarzeń, które należy dobrać bez ich ujawniania. Jeśli konieczne jest pokonanie kilku dróg,

aby dotrzeć do celu, należy zsumować wszystkie podane na nich liczby i dociągnąć odpowiednią liczbę Kart Wydarzeń.

- Jeśli istnieje więcej niż jedna droga do miejsca docelowego, należy wybierać tę, która wymaga wykorzystania mniejszej liczby Kart Wydarzeń.
- Po dobraniu wszystkich Kart Wydarzeń, należy ujawnić jedną z nich, odczytać jej treść na głos i zastosować wszystkie zawarte na niej Instrukcje.
- Postępujcie w ten sposób, dopóki nie odkryjecie i nie rozpatrzyć wszystkich dobranych Kart Wydarzeń.

- Wykonaj Fazę Odpoczynku w Orvieto, następnie po wykonaniu Fazy Podróży, rozpocznij Misję: 2.0 - "Opętany" w Greccio.



FAZA ROZSTAWIENIA

PRZYGOTOWANIE STOŁU DO ROZGRYWKI

Przed przystąpieniem do Misji należy przygotować stół do rozgrywki, wykonując następujące czynności:

- Weź komponenty swojego Bohatera i umieść je przed sobą, jak pokazano na ilustracji. Włóż Kartę Bohatera danej Klasy w Planszę Bohatera. Umieść Kostkę Bohatera na torze Punktów Bohatera oraz na torze Punktów Klasy, jeżeli taki istnieje.



- Weź Perygium dla każdego Bohatera, ustaw jego wartość na 0 i umieść obok swojej Karty Bohatera.
- Przygotuj trzy talie Kart Odczynników: Elementum, Alchemia oraz Pecunia, każdą z nich należy potasować osobno i umieścić po jednej stronie stołu.
- Potasuj talię Obrazów i umieść ją w zasięgu wszystkich graczy.
- Podziel żetony według rodzaju (Żetony Statusu Pozytywnego, Żetony Statusu Negatywnego, Żetony Neutralne, Żetony Ran i Żetony Aktywacji), ułóż je tak, by były dostępne dla wszystkich graczy.
- Umieść Kości i Kostki Interakcji na stole tak, aby były dostępne dla wszystkich graczy.
- Połóż Horologium po jednej stronie stołu i wybierz gracza, który będzie nim zarządzał przez cały czas trwania Misji.
- Przekaz Księgę Fabuły jednemu z graczy, który od tej chwili będzie odpowiedzialny za wyszukiwanie i odczytywanie z niej poszczególnych paragrafów.
- Wyznacz gracza, który będzie odpowiedzialny za sprawdzanie zasad zawartych w Podręczniku i przekazywanie ich innym graczom, gdy zajdzie taka potrzeba.



ROZSTAWIENIE MISJI

Przygotowując Misję i Bohaterów, którzy się jej podejmą, wykonaj następujące kroki:

- **Wybierz Misję:** sprawdź na Karcie Kampanii, która Misja jest kolejną, którą drużyna musi wykonać (dwie pierwsze są już zaznaczone na Karcie). Na tym etapie możesz również wybrać Aktywną Misję Poboczną lub Dostępne Polowanie zamiast Misji Kampanii.
- **Przygotuj Misję:** weź kopertę z Misją, którą wybrałeś, otwórz ją i wyjmij karty. Karty są ponumerowane i zalecamy, aby dla ułatwienia rozgrywki ich nie tasować.



- **Zapoznaj się z podpowiedziami:** sprawdź symbole na odwrocie pierwszej Karty Misji, tej z czarnym rewersem. Symbole te są przydatnymi wskazówkami przy wyborze Umiejętności i Kart Wyposażenia, których gracze powinni użyć, aby jak najlepiej wykonać Misję.

- ◊ Podczas Misji pojawią się Wrogowie wskazanych Frakcji.
- ◊ Misja będzie zawierać Kafle Wody.
- ◊ Misja będzie zawierać Kafle Błota.
- ◊ Misja rozgrywa się w otoczeniu miejskim.
- ◊ Misja rozgrywa się w otoczeniu poza Miastem.
- ◊ Misja zawiera Budynki.
- ◊ Misja wykorzystuje zasadę Ukrycia.

- **Dobierz Umiejętności:** używając Kostek Bohaterów, wybierz Umiejętności, w które wyposażony będzie każdy Bohater (maksymalnie 5 Umiejętności, przestrzegając limitów kategorii), wybierając je spośród tych, które Bohater już zakupił (odnotowane na Karcie Kampanii). Następnie umieść Kostkę Bohatera w odpowiednim miejscu każdej wybranej Umiejętności. Kompletne zasady znajdują się w rozdziale "Umiejętności Klasowe".



- **Wybierz Karty Wyposażenia:** wybierz Karty Wyposażenia, których każdy Bohater będzie używał podczas Misji, dobierając je spośród tych, które znajdują się w wyposażeniu na Karcie Kampanii oraz w Wyposażeniu indywidualnym każdego Bohatera. Pełne zasady znajdują się w rozdziale "Karty Wyposażenia".

Po zakończeniu Rozstawienia możesz przejść do Fazy Misji!



FAZA MISJI

W tej fazie Bohaterowie przystępują do wykonywania Misji, postępując zgodnie ze wskazówkami zawartymi na Kartach Misji i w Księdze Fabuły. Należy przestrzegać następujących zasad:

- Odkryj pierwszą Kartę Misji z talii dobranej z koperty.
- Przeczytaj kartę od góry do dołu, postępując zgodnie z zawartymi na niej Instrukcjami.
- Jeśli Instrukcja wymaga odkrycia nowej Karty Misji lub zapoznania się z paragrafem Księgi Fabuły, należy przeczytać jej treść od góry do dołu, zawsze wykonując podane w niej Instrukcje.
- Jeśli Instrukcja nakazuje **Rozpoczęcie Misji**, użyj Horologium i przejdź do Aktywacji Figurek, do czasu aż Instrukcja nie wskaże, by ponownie odkryć nową Kartę Misji lub zapoznać się z paragrafem Księgi Fabuły.

FAZA ODPOCZYNKU

W tej fazie Bohaterowie regenerują siły, leczą Rany, szkolą się i zdobywają nowe Wyposażenie, wydając zgromadzone Odczynniki i Floreny.

Ostrzeżenie: niektóre Misje wskazują pominięcie tego kroku.

Postępuj zgodnie z poniższymi krokami, aby wykonać Fazę Odpoczynku:

- Każdy Bohater, który rozstrzygnął swoją Kartę Przeznaczenia 2, może wydać 2 , aby zmienić swoją Klasę Podstawową na jedną z dwóch dostępnych Klas Zaawansowanych.
- Dowolny Bohater (niebędący Towarzyszem) może wydać dostępne dla niego Punkty Doświadczenia  na zakup nowych Umiejętności swojej Klasy.
- Na podstawie zakończenia ostatnio rozegranej Misji i korzystając z Mapy Włoch, należy sprawdzić, czy Bohaterowie znajdują się w Mieście czy w Wiosce, zgodnie z symbolami  lub .
- Skorzystaj z Mapy Włoch i obróć ją na stronę Planszy Odpoczynku, na której zaznaczono następujące Sklepy: Warsztat Rzemieślnika, Koszary, Łaźnie, Kościół, Chirurg, Mentor, Rynek, Karczmia.

- Jeśli Instrukcja nakazuje **Kontynuowanie Misji**, ponownie użyj Horologium i kontynuuj Aktywację Figurek.
- Jeśli Instrukcja nakazuje **Kontynuowanie Aktywacji**, aktywny Bohater kontynuuje swoją Aktywację w miejscu, w którym ją przerwał.
- Kontynuuj, dopóki Instrukcja nie nakaże zapisania na Karcie Kampanii kolejnej Misji do wykonania lub powtórzenia Misji. Jeśli jest to zaznaczone w Instrukcji, wykonaj Fazę Odpoczynku.

- Wspólnie zdecydujcie, które Sklepy odwiedzić. Każdy Bohater (lub Towarzysz użyty w ostatniej rozegranej Misji) może odwiedzić jeden Sklep, umieszczając w nim swoją Figurkę.
- Wszystkie Sklepy charakteryzują się ograniczoną powierzchnią, która może się różnić w zależności od tego, czy Faza Odpoczynku jest przeprowadzana w Wiosce czy w Mieście. Umieszczona obok nazwy Sklepu po symbolach Miasta  oraz Wioski  liczba, wskazuje ilu Bohaterów może go odwiedzić podczas tej samej Fazy Odpoczynku.

CHIRURG

 1  3

Wizyta u Chirurga jest jedynym sposobem na pozbycie się Kart Obrażeń odniesionych podczas wykonywania Misji. Zapoznaj się z rozdziałem "Rany i Zetony Ran".

- W kolejności ustalonej przez graczy, każdy Bohater stosuje Efekty określone w Sklepie, w którym się znajduje. Efekty każdej usługi są wskazane na Planszy Odpoczynku.
- Jeśli wszyscy Bohaterowie zakończą korzystanie z Efektów Sklepów, Faza Odpoczynku dobiega końca.



UZYSKANIE AWANSU KLASOWEGO

Każda Klasa Podstawowa może awansować do jednej z dwóch dostępnych Klas Zaawansowanych, jeśli Bohater nauczył się co najmniej 3 Umiejętności swojej Klasy Podstawowej i rozstrzygnął swoją Kartę Przeznaczenia 2. Gracz, który chce wykonać ten ważny krok dla rozwoju swojego Bohatera, postępuje w następujący sposób:

1. Wybiera jedną z dwóch Klas Zaawansowanych i wydaje 2 ze swoich .
2. Na Planszy Bohatera zamienia Kartę Bohatera Klasy Podstawowej na Kartę Bohatera Klasy Zaawansowanej. Kartę Bohatera Klasy Podstawowej można odłożyć z powrotem do pudełka, nie będzie już używana do końca Kampanii.
3. Następnie bierze Kartę Umiejętności Klasy Zaawansowanej i kładzie ją obok Karty Umiejętności Klasy Podstawowej, tak aby widoczna była strona odpowiadająca wybranej Klasie Zaawansowanej.
4. Bohater natychmiast otrzymuje Wyposażenie wskazane na Karcie Bohatera nowej Klasy.
5. Bohater zyskuje jedno z dwóch ulepszeń Charakterystyk dostępnych dla Klasy Zaawansowanej. Należy umieścić Kostkę Bohatera w miejscu odpowiadającym wybranej do ulepszenia Charakterystyce. Od tej pory ulepszona Charakterystyka będzie stale zwiększona o 1 punkt.
6. Zapisz wybraną Klasę Zaawansowaną, powiązane z nią Wyposażenie oraz Charakterystykę, którą zdecydowałeś się ulepszyć, na Karcie Towarzysza w przeznaczonym do tego miejscu. Umieść zestaw 3 Kart Wyposażenia Zaawansowanego dla Klasy Zaawansowanej, **która nie została wybrana**, z powrotem w pudełku. Nie będą one już używane do końca Kampanii.

W przeciwieństwie do zwykłych Umiejętności, po zdobyciu Klasy Zaawansowanej, Umiejętność Heroiczna Klasy Podstawowej nie może być już używana, ponieważ zostaje zastąpiona Umiejętnością Heroiczną wybranej Klasy Zaawansowanej. Dobrym rozwiązaniem może być nałożenie na siebie obu Kart Umiejętności, tak by część dotycząca Umiejętności Heroicznej Klasy Zaawansowanej przykryła tę z Umiejętnością Heroiczną Klasy Podstawowej (zobacz przykład poniżej).



ZDOBYCIE NOWEJ UMIEJĘTNOŚCI KLASOWEJ

Podczas Fazy Odpoczynku Bohater może zdobyć nowe Umiejętności spośród tych, które są dla niego dostępne. Jeśli Bohater awansuje do jednej z dwóch Klas Zaawansowanych, może wyposażać się i używać Umiejętności wskazanych zarówno na Karcie Umiejętności Klasy Podstawowej, jak i na Karcie Klasy Zaawansowanej.

Chcąc uzyskać Umiejętność, gracz wydaje  wskazane przez koszt Umiejętności i zapisuje na Karcie Kampanii nazwę pozyskanej Umiejętności, aktualizując również liczbę wydanych .

Niektóre Umiejętności mają Warunek Wstępny, więc można je uzyskać tylko wtedy, gdy posiada się Umiejętność wymienioną jako Warunek Wstępny.

Podczas jednej Fazy Odpoczynku możesz zdobyć dowolną liczbę Umiejętności Klasowych, o ile gracz ma dostępne .

Nie ma ograniczeń co do liczby Umiejętności, które Bohater może zdobyć w trakcie Kampanii.

WYTWARZANIE WYPOSAŻENIA

Jeśli podczas Fazy Odpoczynku przynajmniej jeden Bohater odwiedzi Warsztat Rzemieślnika, będzie mógł wytworzyć Wyposażenie używając w tym celu Kart Receptur.

Jeżeli dostępne są Odczynniki, pojedynczy Bohater może stworzyć dowolną liczbę Wyposażenia, nie tylko dla siebie, ale także dla wszystkich innych Bohaterów. Może on także wytworzyć Zaawansowane Wyposażenie dowolnej Klasy Zaawansowanej, nie tylko swojej.

Wykonaj następujące kroki, aby wytworzyć Wyposażenie:

1. Umieść Bohatera w Warsztacie Rzemieślnika.
2. Wybierz jedną lub więcej kart z talii Receptur lub z Wyposażenia Zaawansowanego dowolnego Bohatera.
3. Usuń z Karty Kampanii, Odczynniki i Floreny potrzebne do użycia wybranych Kart Receptur.
4. Zaznacz nowo wytworzone Wyposażenie na Karcie Kampanii. Od tego momentu będzie ono dostępne dla Bohaterów.

Należy pamiętać, że Wyposażenie można wytworzyć tylko tyle razy, ile wskazuje na to liczba Kart Receptur. Tak więc, jeśli Wyposażenie ma tylko jedną Kartę Receptury i jest już zaznaczone na Karcie Kampanii, nie będzie można wytworzyć go ponownie.

Jeśli Wyposażenie zostanie sprzedane lub odrzucone (na przykład, jeśli jest to Mikstura), musi zostać usunięte z Karty Kampanii i może zostać stworzone ponownie.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Zakończenie Fazy Odpoczynku oznacza faktyczny koniec Misji.

Następna Misja odbywać się będzie w ten sam sposób, jednak należy pamiętać, że Faza Podróży i Faza Odpoczynku nie zawsze będą dostępne we wszystkich Misjach. Należy wtedy po prostu przejść do kolejnej Fazy, aż Misja dobiegnie końca.



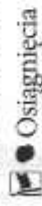
III

 OSIĄGNIĘCIADOSTĘPNE MISJE POLOWAŃ

AKTYWNE MISJE POBOCZNE

BOHATER
GRACZ

Klasa Zawansowana



Obrazenie

Obrazenie

Obrazienie

Przeznaczenie

Ulepszenie

Umiejetność

Umiejtność

Umiejętność

Umiejętność

Umiejetność

Umiejętność

Umiejętność

Umiejętność

Umiejtność

Umiejetność

Umiętność

A Łącznie wydane

Zdobyte

[illegible]



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Nova Aetas Renesans - Księga Zasad wersja 1.0
©2022 Ludus Magnus Studio
All rights reserved.
www.ludusmagnusstudio.com



Nova Aetas Renesans - Księga Zasad wersja 1.0
©2023 Czacha Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.czachagames.pl