

BARDOWIE I KONSTRUKTORZY KONTRA METALOWY ANIOŁ

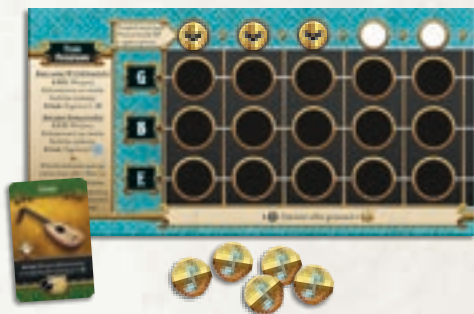
◆ BARDOWIE



Sztuka i rzemiosło idą ręką w rękę, a każde z nich wymaga inspiracji, inteligencji i kreatywności. Bardowie wnoszą do drużyny nie tylko podnoszącą na duchu rozrywkę, ale także znaczne wsparcie magiczne. Ich muzyka może siać postrach i rozpacz nawet wśród najbardziej przerażających wrogów i inspirować sojuszników do aktów wielkiego bohaterstwa w trakcie walki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Po wybraniu umiejętności Poziomu 1 umieścić ją obok planszy Muzyki Barda, przy planszy Bohatera. Umieścić 3 żetony Akordów (♭) na 3 skrajnych lewych polach pierwszej linii na planszy Muzyki Barda. Następnie weź wszystkie 5 żetonów Nut (♯) i umieść je w pobliżu planszy Muzyki Barda.



- Usuń następujące karty z odpowiednich talii Skarbów i umieść je obok planszy Muzyki Barda: Lutnia (Zwykły), Bębny Otuchy (Rzadki) i Anielski Flet (Epicki). **Nie są** one traktowane jako znajdujące się w Ekwipunku Barda.



PRZEBIEG GRY

Nuty i Akordy: Bard rozpoczyna grę bez żetonów Nut (♯) na swojej planszy. Podczas swojej tury Bard może wydać 3 (♣), aby umieścić żeton Nut na dowolnym polu Nut na swojej planszy, o ile w tej samej kolumnie nie ma już innego żetonu Nut. Żeton Nut staje się Nutą: G, B albo E, zgodnie z linią, w której został umieszczony na planszy Muzyki Barda.

Jeśli Bard ma wszystkie żetony Nut umieszczone na swojej planszy i chce przesunąć dowolne z nich z jednego pola na inne, może wydać 3 (♣), aby przesunąć jeden żeton Nut, o ile po przesunięciu nie będzie dwóch żetonów Nut w jednej kolumnie. Bardowie mogą w ten sposób umieszczać i przesuwać Nuty wielokrotnie podczas swojej tury.




Przykład: Dylan gra już od jakiegoś czasu i ma już 4 żetony Nut na swojej planszy. Wydając 3 (♣), Dylan umieszcza ostatni żeton Nut na B w pustej kolumnie. Dylan nie może umieścić Nuty w innej kolumnie, ponieważ ma już po 1 Nutcie w każdej.

Na początku swojej tury, każdy Bard musi przesunąć wszystkie swoje żetony Akordów (♭) o 1 pole w prawo. Jeśli żeton Akordu znajduje się na skrajnym prawym polu, przesuwa go na skrajnie lewe pole.

Wszelkie żetony Nut umieszczone w kolumnach pod żetonami Akordów są uważane za **aktywne Nuty**, o ile Bard jest wyposażony w **Instrument** (patrz poniżej).



Przykład: Na początku tury Dylan przesuwając każdy żeton Akordów o 1 pole w prawo. Teraz Dylan nie ma już aktywnej Nuty G. Wydając 3 , Dylan przesuwając swój żeton Nuty z B do G, aby móc kontynuować granie określonego utworu podczas swojej tury. Ponieważ wszystkie kolumny Dylana były zajęte, mógł on jedynie przesunąć żeton Nuty na inne pole w tej samej kolumnie.

Niektóre umiejętności Barda odpowiadają odtwarzanym przez niego utworom, np. 2 Pieśni Początkowe na planszy Muzyki Barda. Aby te umiejętności mogły działać, Bard musi być wyposażony w Instrument oraz posiadać wymagane **aktywne Nuty** (w dowolnej kolejności).

Instrumenty: Niektóre przedmioty i broń to Instrumenty.

Są to wymienione poniżej:



- Magiczna Okaryna;
- Lutnia;
- Bębny Otuchy;
- Anielski Flet;
- Dowolna karta oznaczona jako **Wyłącznie Bard**.

Podczas swojej tury Bard może odrzucić 2 przedmioty tego samego poziomu, aby zdobyć i wyposażać się w Instrument tego poziomu (z Instrumentów odłożonych podczas przygotowania). Nie wymaga to poświęcenia akcji.

◆ KONSTRUKTORZY



Pomysłowość konstruktorów nie zna granic. Pozwala im składać broń i gadżety na każdą okazję, często w środku bitwy. Mając więcej czasu, mogą nawet konstruować niestandardowe urządzenia i ulepszenia dla swoich towarzyszy, aby zwiększyć ich własne umiejętności i zdolności bojowe. Choć Konstruktorzy zazwyczaj nie są w stanie wygrać bitew w pojedynkę, sama ich obecność w grupie wielokrotnie zwiększa jej potencjał!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść 6 żetonów Bomb (3 małe i 3 duże) w puli obok planszy Konstruktorów. Wybierz Umiejętność poziomu 1 i umieść ją wraz z dwustronną kartą Zasad (Bomb i Dynksów) obok planszy Konstruktorów.
- Umieść 4 dwustronne plansze Egzo-Zbroi, żeton Egzo-Zbroi, 6 kart Konstruktorów i 3 żetony Konstruktorów w pobliżu planszy Konstruktorów.

PRZEBIEG GRY

BOMBY

Niektóre umiejętności i zdolności pozwalają Konstruktorowi umieszczać żetony Bomb w Podziemiach podczas swojej tury, wydając Manę lub odrzucając Przedmioty. Nie jest to akcja. Konstruktor nie może używać Dynksów jako odrzuconego Przedmiotu (patrz następna strona).

Bomby eksplodują na początku Fazy Wroga. Ich działanie opisano na karcie Zasad. Gracze mogą wybrać kolejność rozpatrywania Bomb w tej samej Strefie, pod warunkiem, że rozpatrzą **wszystkie** Bomby w danej Strefie, zanim przejdą do kolejnej.



Przykład: Kaylee na początku gry wybiera umiejętność Bomby I. Może wydać 3 albo odrzucić 1 Przedmiot, aby umieścić małą Bombę w zasięgu. Na początku Fazy Wroga Bomba eksploduje. Kaylee rzuca, zadając po 1 Ranie każdemu Wrogowi w tej Strefie za każdy wyrzucony. Następnie każdy Wróg w tej Strefie zostaje przesunięty o 1 Strefę.

DYNKSY

Niektóre Umiejętności lub Zdolności mogą odnosić się do Dynksów, reprezentowanych przez żetony Skarbów, które Konstruktor dobiera z worka Skarbów za pomocą umiejętności Dynksy. Dynksy mogą być używane jako przedmioty odpowiedniego poziomu i wymieniane w Kuźni tak, jak zwykle przedmioty (zwracane do worka Skarbów). Można je także wydać, aby zrealizować 1 z odpowiednich efektów Dynksów, opisanych poniżej oraz na karcie Zasad.

Po wykorzystaniu wracają do worka Skarbów. Każdy efekt może zostać użyty tylko raz na rundę.

ZASADY DYNKSÓW

Dynksy liczą się jako przedmioty o określonej rzadkości, którymi można się wymieniać. Są one wykorzystywane przez Konstruktora jako materiały eksploatacyjne. Należy je zwrócić do worka Skarbów, aby skorzystać z 1 z odpowiednich efektów, w zależności od ich rzadkości. Każdy efekt może zostać użyty tylko raz na rundę.

- **Bomby Dymne**: Walka: 2
- **Prowizoryczne Skrzydła**: Ruch: +1 PR
- **Dron Transportowy**: Wymiana: Możesz również dokonać Wymiany z 1 Bohaterem w dowolnej Strefie.
- **Święty Granat Ręczny**: Przydziel 1 do 1 Wroga w zasięgu i natychmiast rozpatrz wszystkie na tym Wrogu, używając, zamiast standardowej kości.
- **Replikator**: Przywróć 1 odrzucony materiał eksploatacyjny do swojego Ekwipunku.
- **Kula Mroku**: Atak: +1

- **Szczęśliwa Moneta**: +1 akcja.
- **Urządzenie Zamrażające**: Przydziel 2 do 1 Wroga w zasięgu.
- **Eliksir Oświeciciela**: Każdy Bohater w twojej Strefie Uleczy wszystkie swoje Rany i odzyskuje wszystkie.
- **Wzmocnione Ostrza**: Atak: +2
- **Jednorazowa Tarcza**: Obrona: +2
- **Pudełko z Prezentami**: Dobierz 2 żetony Skarbów z worka jako Dynksy.



Przykład: Po awansowaniu, Kaylee wybiera umiejętność Dynksy I. Na początku swojej następnej tury losuje 1 żeton z worka Skarbów i może go użyć jako Dynks. Dobierając żeton przedmiotu, może go wymienić w Kuźni albo wydać, aby podczas gry skorzystać z efektu Bomby Dymnej, Prowizorycznych Skrzydeł albo Drona Transportowego.

EGZO-ZBROJA

Jeśli Konstruktor wybierze umiejętność Egzo-Zbroi, może podczas swojej tury odrzucić przedmioty zgodnie z instrukcją, aby zdobyć i wyposażyć się w górną albo dolną część Egzo-Zbroi. Nie jest to akcja. Konstruktor nie może używać Dynksów jako odrzuconego Przedmiotu. Części Egzo-Zbroi liczą się jako przedmioty z następującymi dodatkowymi zasadami:

- Części Egzo-Zbroi nie mają poziomu przedmiotu.
- Części Egzo-Zbroi nie można wymieniać z innymi Bohaterami.
- Części Egzo-Zbroi nie można odrzucić, chyba że zaznaczono inaczej.

WYPOSAŻANIE W EGZO-ZBROJĘ

- **Górna część:** Usuń wszystkie wyposażone przedmioty w Rękach i umieść je w Ekwipunku Konstruktora. Następnie umieść górną część Egzo-Zbroi na gniazdach na Dłonie i kartę Bohatera.

- **Dolna część:** Usuń wszystkie wyposażone przedmioty z gniazd na Głowę, Tors, Nogi oraz Różne i umieść je w Ekwipunku Konstruktora. Następnie umieść Dolną Część Egzo-Zbroi na tych gniazdach.

Zawsze gdy Konstruktor ma wyposażoną co najmniej 1 część Egzo-Zbroi, dla przypomnienia umieść aktywny żeton Egzo-Zbroi obok jego figurki.



Przykład: Jebediah decyduje się wybrać umiejętność Egzo-Zbroja I. Podczas swojej tury Jebediah odrzuca 3 ze swoich przedmiotów, aby zdobyć dolną część Egzo-Zbroi. Najpierw przenosi wszystkie przedmioty gniazd Głowy, Tułowia, Nóg i Różne, w które się wyposażył, z powrotem do swojego Ekwipunku.



Następnie umieszcza Dolną Część Egzo-Zbroi na tych miejscach, a obok swojej figurki umieszcza żeton aktywnej Egzo-Zbroi.

Konstrukty: Konstrukty (Strażnik, Posterunek i Zwiadowca) to sojusznicy, których Konstruktor może stworzyć poprzez odblokowanie określonych kart Umiejętności. Każdy Konstrukt ma swoją własną charakterystykę, opisaną na jego karcie.

Liczba Konstruktyw, jakie może posiadać Konstruktor, jest ograniczona, w zależności od jego aktualnego poziomu umiejętności **Konstruktyw**. Ponadto istnieje tylko 1 Konstrukt każdego typu. Obecne w Podziemiach, Konstrukty liczą się jako Bohaterowie na potrzeby wybierania celów dla Bohaterów i Wrogów (ale nie na potrzeby ustalania liczby Popleczników Zgrai, Zdrowia Grasujących Potworów itp.).

Podczas swojej tury Konstruktor może jednokrotnie aktywować każdego Konstrukta bez poświęcenia akcji, jednak aby aktywować

Konstrukty ponownie, musi już poświęcić akcję. Po aktywacji Konstrukty mogą wykonać akcję Ataku albo Ruchu. Podczas wykonywania akcji Ruchu każdy Konstrukt ma 2 PR, tak jak każdy inny Bohater. Konstrukty nie mogą wchodzić w interakcje, otwierać drzwi, Odpoczywać ani nosić żadnych przedmiotów, chyba że na ich kartach zaznaczono inaczej. Ponadto znajdując się w Cieniu nie otrzymują kości Cienia do ataku.

Aby rozpatrzyć atak lub obronę Konstrukta, sprawdź jego kartę Konstrukta. Ilekroć Konstrukt zabije Wroga, Konstruktor zdobywa doświadczenie. Kiedy Konstrukt zostaje zabity, żeton należy zwrócić do puli (można go utworzyć ponownie, płacąc jego koszt).

Przykład: Jebediah wybiera umiejętność Konstrukty I, gdy awansuje na wyższy poziom. Odrzucając 2 przedmioty, Jebediah tworzy Konstrukta Strażnika w swojej Strefie.



SPECJALNE ZASADY TRYBU KAMPAII

Podczas gry z Konstruktoorem w Trybie Kampanii obowiązują pewne wyjątki:

- Jeśli przed Fazą Miasta Konstruktor posiada jakieś żetony Skarbów jako Dynksy, należy je zwrócić do worka Skarbów.
- Każda część Egzo-Zbroi liczy się jako 1 przedmiot w ramach Limitu Przedmiotów przy rozpoczynaniu Misji.
- **Umiejętności Kowala II i III:** Podczas gry w Trybie Kampanii twój Bohater nigdy nie może być traktowany jako Kuźnia (ta część tych 2 umiejętności nie ma żadnego efektu).

DOŁĄCZANIE TEGO ROZSZERZENIA DO GRY

To rozszerzenie zawiera 1 dodatkowego Grasującego Potwora i nowe przedmioty. Aby dołączyć je do gry, po prostu wtasujcie ich karty do odpowiednich talii. To rozszerzenie zawiera elementy poziomów 6-10 oraz karty Legendarnych Skarbów, których używa się wyłącznie w Trybie Kampanii (np. dostępnej w rozszerzeniu *Heavenfall*).