



EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

BOHATER NEKROMANTA

NOWY BOHATER: HOXIR

Zasady gry Hoxirem są takie same, jak pozostałymi Bohaterami, ale z przedstawionymi poniżej dodatkowymi zasadami.

Jeśli posiadasz rozszerzenie Fierce Powers & Crawling Shadows, możesz zdecydować, czy chcesz grać z dodatkowymi kafkami Bohatera oznaczonymi  (kafle Początkowe) i  (pozostałe kafle Bohatera). Jeśli tak, postępuj zgodnie z zasadami przedstawionymi w **Instrukcji** rozszerzenia Fierce Powers & Crawling Shadows, **strona 13**.

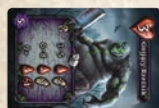
Jeśli wybierzesz Broń spośród nowych kafli Początkowych, połóż jedną ze swoich Broni na odpowiednim polu Bohatera na swojej planszy Bohatera, a drugą w jednej ze swoich Sakw. Możesz ją sprzedać w Miejscu Handlu lub użyć do wypełnienia Misji.

Jeśli nie posiadasz dodatku Fierce Powers & Crawling Shadows, możesz korzystać z dodatkowych kafli Bohatera wyłącznie w grze Jednoosobowej, patrz **Instrukcja**, **strona 31**.

PRZYGOTOWANIE

Oprócz standardowych zasad przygotowania Bohatera, połóż dodatkowe komponenty Sługusów Hoxira w następujący sposób:

1. Wszystkie 3 karty Sługusów Hoxira obok swojej planszy Bohatera, przekręcone o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Kartę Nekromancji obok kart Sługusów Hoxira, stroną z Reputacją na poziomie „0-14”.



KAFLE BOHATERA HOXIRA

Oprócz Broni, Tarcz i Umiejętności pośród kafli Bohatera Hoxira znajdują się również Zbroje, Pierścienie i Mikstura. Kafle te podlegają tym samym zasadom Przedmiotów, co pozostałe Przedmioty w grze. Podlegają też tym samym zasadom używania efektów Wyposażenia i Mikstur.

ZESTAW ZBROI WYPĘDZENIA

Wszystkie kafle Bohatera będące Zbroją są częścią specjalnego Zestawu Zbroi Wypędzenia i podlegają tym samym zasadom zestawu Zbroi, co pozostałe zestawy w grze. Kafle Bohatera będące Pierścieniami nie są częścią tego Zestawu.

Części Zestawu Zbroi Wypędzenia, Odkrywane na wyższych poziomach Reputacji, nazywane są „Przekłętymi”, np. Przeklęty Hełm Wypędzenia, Przeklęte Buty Wypędzenia, itp.



Elementy Zbroi Wypędzenia



Elementy Przekłętej Zbroi Wypędzenia

SŁUGUSY HOXIRA

Hoxir ma 3 Sługusów – Latającą Czaszkę, Gnijącego Rzeźnika i Nieumarłego Lorda – każdy posiada odpowiadającą mu kartę Sługusa Hoxira. Każdy Sługus może przyjąć jedną z dwóch form, które znajdują się na dwóch stronach karty. Karta Sługusa pokazuje Zdrowie Sługusa i jego Umiejętności



Karty Sługusa Hoxira

Ataku, patrz Wykorzystanie Umiejętności Ataku Sługusa, **strona 3**.

Umiejętność Ataku

Uwaga: Jeśli Misja wymaga konkretnej ilości Zdrowia (Władca, Zadania Osobiste, itp.), liczy się wyłącznie Zdrowie Hoxira. Nie dodawaj Zdrowia żadnego ze Sługusów Hoxira.

Karta Sługusa Hoxira przekręcona o 90 stopni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, oznacza, że Sługus jest nieaktywny. Nie można użyć nieaktywnego Sługusa. Aby Sługus stał się aktywny, należy go najpierw Przyzwać.



NEKROMANCJA

Nekromancji używa się w celu Przyzwania Sługusów. Aby określić ilość punktów Nekromancji, należy dodać wszystkie wartości znajdujące się na symbolach Nekromancji (niezawierających + i -) na kaflach Wyposażenia i Umiejętności z planszy Bohatera.

Przykład
Nekromancji na
kaflu Bohatera



Przykład: Będąc wyposażonym w Rękawice Wypędzenia (1) i Widmową Różdżkę (2), a także Nauczywszy się Pęknięcia (1), masz 4 punkty Nekromancji.



PRYZYWANIE SŁUGUSÓW

Możesz Przyzwać Sługusa w dowolnym momencie poza Walką, jeśli masz wystarczającą ilość punktów Nekromancji oraz zapłacisz odpowiednią ilość Złotych monet. Gdy Przyzwasz Sługusa, możesz użyć dowolnej strony karty Sługusa Hoxira. Aby przyzwać jednego lub kilku Sługusów należy:

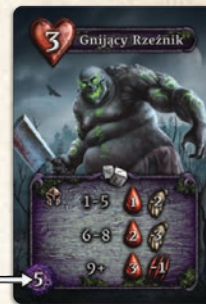
1. Zdecydować, których Sługusów chcesz Przyzwać. Musisz posiadać wystarczającą ilość punktów Nekromancji, aby to zrobić.
2. Zapłacić wymaganą ilość Złotych monet, zależnie od ilości punktów Nekromancji wymaganych do Przyzwania Sługusów.

3. Obrócić odpowiednią kartę Sługusa Hoxira z pozycji nieaktywnej (przekręcona o 90 stopni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) na aktywną (pionowo).

Ilość wymaganych punktów Nekromancji dla każdego Sługusa przedstawiono na karcie Sługusa Hoxira (wartość na symbolu Nekromancji). Wartość ta może zostać zmieniona dla każdego Sługusa przez znajdujące się na symbolach Nekromancji modyfikatory (+ lub - i liczba). Można je znaleźć na kaflach Bohatera z wizerunkiem danego Sługusa, znajdujących się na planszy Bohatera.

Przykład: Chcesz Przyzwać Gnijącego Rzeźnika, co normalnie wymagałoby 5 punktów Nekromancji.

Nekromancja wymagana
do Przyzwania Gnijącego
Rzeźnika



Znasz już jednak Umiejętność Masywny (znajduje się ona na twojej planszy Bohatera). Na kaflu tym znajduje się wizerunek Gnijącego Rzeźnika, a na symbolu Nekromancji znajduje się modyfikator -1. W związku z tym Przyzwanie tego Sługusa wymaga tylko 4 punktów Nekromancji.



Nekromancja
zmniejszona o 1

Jeśli chcesz Przyzwać kilku Sługusów w tym samym czasie, dodaj do siebie ich wartości wymaganej Nekromancji, aby otrzymać całkowitą wymaganą liczbę punktów Nekromancji.

Na karcie Nekromancji przedstawiono ilość Złotych monet, które musisz zapłacić, aby Przyzwać Sługusy. Zależy ona od łącznej, wymaganej liczby punktów Nekromancji potrzebnej do Przyzwania Sługusów. Znajdź najniższą wartość Nekromancji znajdującą się na karcie, która jest równa lub wyższa od wymaganych punktów Nekromancji. Wskazuje ona, ile Złotych monet musisz zapłacić.

Przykład: Jeśli Przyzywane Sługusy wymagają od 5 do 7 punktów Nekromancji, musisz zapłacić 2 Złote monety.



Możesz Przyzywać Sługusy wielokrotnie podczas swojej tury, tak długo, jak masz wystarczającą ilość Złotych monet i punktów Nekromancji.

KARTA NEKROMANCJI

Kiedy twoja Reputacja wzrośnie do 15 punktów, odwróć kartę Nekromancji na drugą stronę. Koszt przyzwania Sługusów zostaje od teraz zmniejszony. Karta pozostaje na tej stronie do końca rozgrywki, nawet jeśli twoja Reputacja spadnie poniżej 15 punktów.



AKTYWNE SŁUGUSY HOXIRA

Możesz mieć jednego lub kilku aktywnych Sługusów, tak długo, jak ilość punktów Nekromancji na twoich Umiejętnościach i Przedmiotach jest równa lub wyższa od sumy wymaganych punktów Nekromancji (włączając wszelkie modyfikatory) na twoich kartach aktywnych Sługusów.

Jeśli w jakimkolwiek momencie twoja łączna liczba punktów Nekromancji spadnie poniżej sumy wymaganej przez twoje Sługusy, musisz natychmiast obrócić jednego lub kilku Sługusów, aby go/je dezaktywować. Rób tak do czasu, aż liczba punktów Nekromancji spełni wymagania Sługusów.

Przykład: Przyzwałeś właśnie Gnijącego Rzeźnika wymagającego 4 punktów Nekromancji (5 za samego Sługusa, zmodyfikowane o -1 dzięki poznanej Umiejętności Masywny, znajdującej się na planszy Bohatera). Masz już jednego aktywnego Sługusa, Latającą Czaszkę, który wymaga 1 punktu Nekromancji. Niestety, łącznie masz tylko 4 punkty Nekromancji, więc jeden z twoich Sługusów musi natychmiast zostać dezaktywowany. Decydujesz się, że nieaktywna stanie się Latająca Czaszka, obracając kartę tego Sługusa o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Nie możesz odwrócić karty aktywnego Sługusa Hoxira na drugą stronę. Sługus musi najpierw stać się nieaktywny, a dopiero potem możesz Przyzwać Sługusa znajdującego się na drugiej stronie karty i aktywować go.

W trakcie Walki możesz skorzystać z jednej lub kilku Umiejętności Ataku aktywnego Sługusa Hoxira.

DEZAKTYWACJA SŁUGUSA HOXIRA

W dowolnym momencie w swojej turze możesz zdecydować się na dezaktywację Sługusa Hoxira, poprzez obrócenie jego karty do pozycji nieaktywnej. Gdy Sługus Hoxira staje się nieaktywny, usuń wszystkie żetony Obrażeń znajdujące się na jego karcie (patrz strona 2).

MOCE ŻYWIOLAKÓW

Sługusy Hoxira nie podlegają wpływowi Mocy Żywiolaków Wody lub Ognia, tj. nie Leczą się, ani nie otrzymują Obrażeń, gdy Hoxir wejdzie na pole znajdujące się pod wpływem Mocy Żywiolaka.

EFEKTY LECZENIA

Za każdym razem, gdy Hoxir lub któryś z jego Sługusów generuje efekt Leczenia (z kafla Bohatera, Przedmiotu, Konfrontacji z Żywiolakiem, itd.), możesz zdecydować się na Leczenie Ran Hoxira, jednego z jego aktywnych Sługusów lub w dowolny sposób rozdzielić je pomiędzy nich.

WYKORZYSTYWANIE UMIEJĘTNOŚCI ATAKU SŁUGUSÓW HOXIRA

Sługus musi być aktywny, aby można było skorzystać z jego Umiejętności Ataku.

Latająca Czaszka może przeprowadzić **Pierwsze Uderzenie**, a Gnijący Rzeźnik i Nieumarły Lord mogą wykonać **Rzut Ataku Bohatera**. Za każdym razem, gdy zdecydujesz się na użycie Umiejętności Ataku Sługusa Hoxira, robisz to **zamiast** Ataku Bohatera, tj. nie możesz skorzystać z efektów Pierwszego Uderzenia/Rzutu Ataku Bohatera należącego zarówno do Sługusa, jak i do Bohatera w tej samej rundzie Walki. **Nie możesz** również skorzystać z Umiejętności Ataku zarówno Gnijącego Rzeźnika, jak i Nieumarłego Lorda w tej samej rundzie Walki. Jednakże, Umiejętności Ataku Sługusów Hoxira **mogą** być modyfikowane Umiejętnościami i Przedmiotami Hoxira tak jak zawsze.

Możesz korzystać z Umiejętności Ataku Sługusa Hoxira tak długo, jak jest on aktywny, tj. nie musisz Przyzywać go za każdym razem, gdy chcesz skorzystać z jego Umiejętności Ataku.

WYJAŚNIENIE UMIEJĘTNOŚCI ATAKU SŁUGUSÓW HOXIRA

LATAJĄCA CZASZKA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Sługusa Hoxira, podczas **pierwszego** Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.



GNIJĄCY RZEŹNIK

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Sługusa Hoxira:

- Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.
- Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz ilość Ran zadanych Hoxirowi o 1.
- Wylecz 1 Ranę Sługusa **lub** Hoxira.



NIEUMARŁY LORD

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Sługusa Hoxira:

- Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 3.
- Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz ilość Ran zadanych Hoxirowi o wskazaną wartość.



UMIĘTNOŚCI KONTROLI

Niektóre z twoich kafli Bohatera służą do ulepszenia twoich Sługusów. Takie kafle Bohatera nazywane są Umiejętnościami Kontroli. Musisz Nauczyć się Umiejętności Kontroli, aby móc korzystać z ich efektów.

Efekty Umiejętności Kontroli są stałe i możesz mieć ich dowolną ilość, tak długo jak przestrzegasz zasad Nauki Umiejętności i układasz je odpowiednio na planszy Bohatera.

Efekty poszczególnych Umiejętności Kontroli wyjaśniono na Karcie Bohatera Hoxira.

OTRZYMYWANIE RAN

W zależności od momentu, chyba że powiedziano inaczej (patrz Wyjątki Scenariusza poniżej), Rany zadawane są Hoxirowi i/lub jego Sługusom w następujący sposób:

- ♦ **Poza Walką:** Wszystkie Rany zadawane są bezpośrednio Hoxirowi
- ♦ **W trakcie Walki:** Rany zadawane są Hoxirowi i jego Sługusom w następującej kolejności:
 1. Latająca Czaszka
 2. Gnijący Rzeźnik
 3. Nieumarły Lord
 4. Hoxir

Jeśli liczba zadanych Ran jest większa niż wymagana do zabicia Sługusa, pozostałe Rany przechodzą na następnego Sługusa (lub Hoxira), w podanej powyżej kolejności. Zaznaczaj Rany zadawane Sługusom Hoxira kładąc na ich kartach żetony Obrażeń Bohatera nie biorącego udziału w rozgrywce.

WYJĄTKI SCENARIUSZY

OBRONA KRAINY

Za każdym razem, gdy masz otrzymać Rany zadane przez Farruga, Rany zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

PRZERAŻAJĄCY MIRREZIL

Za każdym razem, gdy masz otrzymać Rany zadane przez Mirrezila, Rany zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

POWSTANIE ŻNIWIARZA DUSZ

Za każdym razem, gdy masz otrzymać Rany za Wygnanie Sługusa, Rany zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

Uwaga: Po wygnaniu Sługusa, możesz Przyzwać Sługusa Hoxira przed atakiem na Wieżę.

LOWCY GŁÓW

Za każdym razem, gdy masz otrzymać Rany zadane przez ruch Hydry, Atak Obszarowy, Kontratak, początkowe umieszczenie



Przykład Umiejętności Kontroli

figurki Hydry lub z żetonu Kwasu, Rany zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

TAJEMNICZE WYMIARY

Za każdym razem, gdy masz otrzymać Rany zadane po Uderzeniu w Tajemniczą Bariere, Rany zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

SPOTKANIE Z DIABŁEM

Na zakończenie każdej rundy, Rany zadawane przez Demona Faer równe są sumie połowy Maksymalnego Zdrowia Bohatera i Zdrowia wszystkich aktywnych Sługusów Hoxira (bez względu na to, ile otrzymały już Ran), zaokrąglone w dół. Rany te zadawane są aktywnym Sługusom i Hoxirowi tak, jak to opisano powyżej w trakcie Walki.

ŚMIERĆ HOXIRA W WALCE

Za każdym razem, gdy Hoxir ginie w trakcie Walki, oprócz standardowych zasad, otrzymujesz odpowiednią liczbę Złotych monet, zależną od karty Nekromancji i strony, na której się znajduje. Liczbę tą określa twoja łączna liczba punktów Nekromancji, przedstawionych na wszystkich kaflach Bohatera (tych bez + i -), znajdujących się na twojej planszy Bohatera. Otrzymujesz liczbę Złotych monet odpowiadającą twojej liczbie punktów Nekromancji.

Przykład: Hoxir zginął podczas Walki z Potworem. Jego Reputacja w dalszym ciągu znajduje się poniżej 15 punktów. Ma on łącznie 8 punktów Nekromancji na swojej planszy Bohatera. Otrzymuje 3 Złote monety, zgodnie z kartą Nekromancji.

