Rozšíření Lovci

Toto rozšíření vám přináší další dva lovce, které si můžete vybrat do družiny, společně s jejich nejtemnějšími protějšky v podobě dvou zatracenců (přístupných poté, co dojdou lovci konečného zatracení). Chcete-li si do hry Grimcoven toto rozšíření přidat, přidejte do krabice oddělovače nových lovců a vložte za ně všechny jejich komponenty.

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Přehled komponent

- 2 oddělovače
- 2 oboustranné portréty lovce
- 5 figurek *(plastových či kartonových dle edice)*
- 2 zvláštní karty
- 92 běžných karet
- 1 ukazatel orloje
- 1 žeton kritického zranění
- 5 žetonů jedu
- Sešit pravidel

Autoři hry

Autor hry: Krzysztof Belczyk

Vedení studia: Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Návrh hry: Krzysztof Belczyk

Vedoucí vývoje: Wojciech Zieliński

Testování a vývoj: Michał Oracz, Piotr Chmielewski, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki

Interní testování: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Filip Tomaszewski, Ernest Kiedrowicz, Andrzej Chojnowski, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Kinga Janik

Další testování: Konrad Kozłowski, Szymon Tęcza, Michał Dzik, Wojciech Tomczuk, Łukasz Szczepanowski, Weronika Sobota, Paweł Brzozowski, Karol Lipski, Szymon Dominicki, Przemysław Golus, Grzegorz Dubec, Diego Garcia, Marcin Ciućmański, Rigo Garcia, Szymon Sobota, Karolina Ścisłowicz, Alain Concepcion, Magdalena Romantowska, Olha Symon, Silvia Rodríguez, Ashley Hightower, Hanna Andrushchyshyna, Mateusz Wójcik, Filip Szawica, Rafał Kaczmarczyk, Martin Kielesiński, Michał Plata, Szymon Kulka, Krzysztof Piechnik, Jakub Błachut, Tymoteusz Hatala, Franciszek Stępniewski-Janowski, Łukasz Jach, Zuzanna Banasiak, Weronika Tiesler, Adrian Przednówek, Błażej Bernaś, Anna Lis-Wilkosz, Tymoteusz Muller, Marta Siennicka, Łukasz Styrna,

Pravidla a příklad hry: Wojciech Zieliński, Paulina Włodarczyk, Piotr Chmielewski

Návrh příběhů: Marcin Mortka

Texty: Marcin Mortka, Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz

Korektury: Tyler Brown, Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk

Hlavní výtvarníci: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafický návrh: Adrian Radziun, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Michał Oracz, Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Łukasz Styrna, Michał Stachowiak

Ilustrace: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak, Krzysztof Piasek, Jakub Witowski, Aleksander Brodziński, Maciej Łaszkiewicz, Agnieszka Szade

Návrh postav: Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Agnieszka Szade, Piotr Orleański

3D výtvarníci: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

Sazba: Kinga Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz, Alicja Filip

Produkce: Jacek Szczypiński, Witold Chudy, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Logistika: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

PR a komunikace: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Zákaznická podpora: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Bartłomiej Giercarz

Duchovní podpora: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais, Kamil Cieśla, Paweł Samborski

Organizace překladu: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Zvláštní poděkování si zaslouží: Andrzej Klimek, Martin Fučík, Matthias Schrammek, Michał „Niedzwiedz" Michalski, Georgi „Grebeny" Teofilov, Michał Szewczyk, Filip Cyrus Madej a všichni, kdo nás podporovali při tvorbě a vývoji hry, obzvláště naše úžasná komunita na Discordu.

Produkce CZ verze: David Rozsíval, Tomáš Benda

Překlad CZ verze: Jan Horák, Jan Dvořák

Korektury CZ verze: Tomáš Benda, David Rozsíval, Lukáš Sábo

Sazba CZ verze: Ján Novodomský

Pravidla pro jednotlivé lovce

Orlojobr

„Orlojobr neustále putuje od bitvy k bitvě – monstrózní, sebejistá souhra svalů a mechanických částí šířící smrt a zkázu. Jeho obří tělo ovládá analytický rozum, od něhož však nelze čekat slitování ani jiný lidský cit.“

Složitost: Střední

Herní styl

Orlojobr plní roli tanku nebo mocné útočné síly. Může se pyšnit nejvyšší hodnotou zdraví ze všech lovců. Jeho nevýhodou je však skutečnost, že se nedokáže běžnými způsoby léčit. Zvláštní mechanismus, který ve hře využívá, způsobuje, že některá kola orlojobra budou výrazně produktivnější než jiná.

Zvláštní mechanismus: *převody, ukazatel orloje a kritické zranění*

Ukazatel orloje zaznamenává několik důležitých informací: zaprvé aktivní kartu převodu, zadruhé dodatečné efekty, které je třeba vyhodnotit při přechodu na tento převod, a zatřetí aktuální orlojobrovu hodnotu . V každém kole poté, co jsou během kroku obnovy vrženy kostky, se ukazatel orloje pootočí o jednu výseč (na následující převod). Poté hráč orlojobra vloží aktuální kartu převodu dospodu hromádky, čímž odkryje kartu nového převodu s vyšším číslem. Veškeré žetony na kartě převodu se odhodí. Nakonec hráč vyhodnotí okamžitý efekt ukazatele orloje. Změna ukazatele orloje nemění počáteční kostky hráče!

Orlojobr nemůže vyhodnocovat efekty léčení. Pokud navíc klesne tohoto lovce na hodnotu 0, vyhodnotí všechny bežné efekty, nemůže však táhnout kartu tajemství 2 s pravidly kritického zranění. Namísto tažení karty si na desku lovce položí žeton kritického zranění a nastaví si úroveň na hodnotu 15. Stane-li se tak během fáze nepřátel či Nářku, ignoruje až do kroku obnovy všechny negativní efekty. Klesne-li tohoto lovce na 0 podruhé, zemře. Před vstupem do závěrečného aktu taková skutečnost znamená prohru, během závěrečného aktu pak odstranění tohoto lovce ze hry, podobně jako u jiných lovců.

Dodatečná příprava

Během přípravy předmětů si vyber jednu kartu zbraně (*Meč z ozubeného kola*, nebo *Potrhaný kovový plát*) a počáteční kartu převodu. Všechny ostatní karty převodu ulož pod kartu počátečního převodu tak, aby všechny karty výsledné hromádky ležely v tomto pořadí: Pokud sis vybral/a jako počáteční kartu Převod 1, pořadí bude 1, 2, 3, 4. Pokud sis vybral/a jako počáteční kartu Převod 2, pořadí bude 2, 3, 4, 1 a tak dále. Vezmi si počáteční kostky vyobrazené na kartě zvolené zbraně a počátečního převodu. Nakonec nastav ukazatel orloje tak, aby ukazoval výseč s číslem aktuálního převodu.

Orlojobr jakožto pobočník (režim hry pro jednoho hráče)

Orlojobr používá svůj ukazatel orloje, mění každé kolo převody a vyhodnocuje efekty ukazatele orloje, nepoužívá však karty převodu.



Orlojobr



Zkažený orlojobr



Žeton kritického zranění



Ukazatel orloje

Dvojčata

„Postavíš-li se jednomu, utkáš se s oběma. Pohyb této nepolapitelné smrtící vražedkyně připomíná spíš tanec než boj. V dechberoucím představení navíc nikdy nechybí duch jejího zemřelého bratra, kterému sourozenecká láska nedovolila opustit svět živých.“

Složitost: Vysoká

Herní styl

Dvojčata představují nejpohyblivější lovce na bojišti. Můžete je díky jejich žetonům jedu využít v podpůrné roli, nebo k uštědřování zranění jednotlivým cílům. Dvojčata mají velmi nízkou hodnotu 💔 a omezené obranné schopnosti, pro jejich přežití na bojišti je tak nezbytně nutné zručně manévrovat. Jelikož dvojčata používají 2 figurky najednou, musíte mít víc než kdy jindy na paměti pravidlo maximálního počtu figurek na jednom poli. Ve hře s tímto lovcem přijde ke slovu častěji, a může tak narušit plány ostatních lovců.



Mordýřka



Stín



Zkažená dvojčata

Zvláštní mechanismus: *stín a žetony jedu*

Dvojčata používají dvojici různých figurek – Stín a Mordýřku (která představuje hlavní figurku). Veškeré akce tak, pokud není řečeno jinak, provádí Mordýřka. Jen ona může sbírat Nářek a poklady, interagovat s prostředím a podobně. Stín pak slouží jako pomocná figurka využívaná tímto lovcem. Akce pak mohou jako aktéra celé akce, či její části, označit právě Stín. Stín se nepovažuje za lovce a nemůže být napaden. Stále se však počítá do maximálního počtu figurek na jednom poli a je možné jej z plného pole vystrčit (jako prvního na řadě, pokud tak činí nepřítel). Nářek, který Stín obdrží za eliminaci, získává Mordýřka. Efekt, při němž si figurky vzájemně vymění pozice na herním plánu, se považuje za teleportaci.

Žetony jedu je možné uštědřovat jak rmutvorovi, tak elitním nepřátelům, a zůstávají na jejich kartách (NE na kartách útoku!) až do svého použití. Uštědřování jedu funguje podobně jako uštědřování ❌ – musí určovat cíl a dosah, ve kterém je možné jej uštědřit. Jed nemá sám o sobě žádný efekt, jeho konkrétní použití musí umožnit některá z akcí či pasivní efekt.

Dodatečná příprava

Umísti Stín na pole s Mordýřkou. Polož si vedle desky lovce 5 žetonů jedu.

Dvojčata jakožto pobočník (režim hry pro jednoho hráče)

Žádná zvláštní pravidla.



Žetony jedu

ZATRACENCI

Zatracenec orlojobr

„Ani čas nedokázal z mozku orlojobra, jenž ve své dávné minulosti býval cestovatelem a objevitelem, odplavit dávné zvyky. Monstrum tvořené chaotickou spletí svaloviny a mechanických částí je neustále na pochodu. Dychtivě pátrá po jakékoliv známce Nářku, ve snaze ukojit svou nenasytnou touhu – i kdyby se kvůli tomu mělo probít celými zástupy lovců.“

Zvláštní mechanismus: *ukazatel orloje*

Zatracenec orlojobr používá ukazatel orloje, avšak jinak než jeho lovecký protějšek. Využívá totiž jeho zadní stranu, která určuje okamžitý efekt, který nastane při přechodu na daný převod, a efekty výsledků hodů kostkami během útoků. Na počátku scénáře polož na výseč 1. převodu 1 . Pokaždé když zatracenec změní převod, přesune se  na následující výseč tak, jak ukazují šipky na ukazateli orloje (od 1 k 4).

Na kartách zatracence orlojobra můžete narazit na pokyny zmiňující „hodnotu převodu“. Tento termín zastupuje číslo uvedené na ukazateli orloje (tedy hodnotu „1“ pro převod 1, „2“ pro převod 2 a tak dále).

Zatracenci dvojčata

„Teď když je její hledání u konce, teď když se před samotnými branami smrti přeměnila na přízrak, naplnil Mordýřku pocit štěstí. Konečně se shledala se svým ztraceným bratrem. Prostoupeni Nářkem, který jim splnil jejich toužebné přání, teď spolu ruku v ruce skotačí, tančí a smějí se. Přesto ví, že existuje ještě něco silnějšího než radost, kterou pociťuje. Před vnitřním zrakem se jí začne rýsovat nová stezka. Stezka, z níž není návratu.“

Zvláštní mechanismus: *stín a žetony jedu*

Zatracenci dvojčata používají jed a pohyb Stínu naprosto stejně jako jejich lovecké protějšky.

Žetony jedu uštědřené lovcům se pokládají na desky lovců podobně jako žetony hladovění a umožňují vyhodnotit zvláštní efekty. Jed se v rámci všech herních efektů považuje za stav a uplatní se v okamžiku, kdy ho některý efekt zmíní. Pokud lovcovo klesne na hodnotu 0, žetony jedu se odhodí stejně jako všechny ostatní negativní žetony.

Zatracenci dvojčata používají dvě figurky. Efekty pak mohou určit, zda je vyhodnotí Mordýřka, Stín, nebo obě dvojčata.