

# FIREBORN

## POWRÓT WŁADCÓW NIEBA



*Kasenda uniósł się w powietrze. W oddali ujrzał swój nowy cel – światła USS Nomad. Niebawem oddech szybującego smoka spopieli tych nędznych ludzi, jak i wszystko wokół. Świat będzie płonąć!*

Jaja ukryte przez samego Tsukuyumi głęboko pod ziemią przeleżały zapomniane przez tysiące lat. Transformacje kontynentów, wstrząsy i erupcje wulkanów wyniosły je na powierzchnię, gdzie żar law rozpoczął proces narodzin nowych władców nieba.

Na długo przed erą ludzkości władcami Ziemi były smoki.

Wygnanie ich stworzyciela, Tsukuyumi, sprawiło, że ludzie poczuli się silni. Marduk, pierwszy rycerz Babilonu, zabił Tiamat, najstarszą z Fireborn. To był początek ery wielkich i krwawych polowań. Smoki padały ofiarą rycerzy Zakonu Marduka i powoli odchodziły do legend.

Głęboko pod ziemią garść smoczycich jaj ukrytych przed ludzką nienawiścią wyczekiwała, by przebudzić się i przywrócić należny szacunek tej prastarej rasy.

### > WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Twoje jednostki są w stanie zadać potężne obrażenia i znakomicie się bronić. Uważaj jednak, gdyż za eliminacją Fireborn przeciwnicy otrzymują Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa, dlatego mimo olbrzymiego ryzyka dążyć będą do konfrontacji ze smokami.

Nie wahaj się dewastować terenów. Obrona obszarów jest dla ciebie zbyt kosztowna i zbyt ryzykowna. Tereny zdewastowane nie są atrakcyjne i nie trzeba ich bronić.

Lokalizacja bazy jest istotna. Musi znajdować się wystarczająco blisko innych baz, by je szybko zdewastować, ale na tyle daleko, aby młode Fireborn nie padały ofiarą polowań.

### > PRODUKCJA I ROZWÓJ JEDNOSTEK

Każdy smok jest opisany klasą, którą może zmieniać w trakcie gry. Wraz ze zmianą klasy mogą zmieniać się cechy i statystyki jednostki.

Bieżącą klasę określa znacznik klasy, który umieszcza się pod lub obok jednostki. Należy używać tylko znaczników wskazujących aktualną klasę.

#### Produkcja albo rozwój

W trakcie fazy (białej, zielonej itd.) możesz albo rozwijać, albo wystawiać jednostki. Innymi słowy nie możesz wystawiać i rozwijać jednostek w tej samej fazie.



#### Produkcja

Płacąc koszt 2 punktów produkcji, wystawiasz w bazie lub obszarze do niej przyległym dowolnego Fireborn klasy 1. Podłóż pod wystawioną jednostkę odpowiadający jej znacznik klasy 1. Jeżeli dysponujesz wystarczającą liczbą punktów produkcji, możesz wystawić więcej jednostek.

#### Rozwój

Płacąc koszt 1 punktu produkcji, możesz zwiększyć klasę dowolnego Fireborn na planszy o 1. Zamień lub odwróć znacznik klasy jednostki na właściwą stronę. Możesz zwiększać klasę jednostki wielokrotnie podczas fazy.

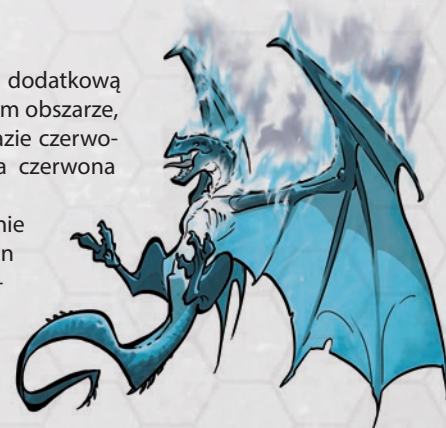


#### ATENIS


Jeżeli *ruch*, który wykonuje Atenis, jest o zasięgu 1, wówczas może on poruszyć się o 1 dodatkowy obszar. Ten dodatkowy *ruch* nie obowiązuje dla Atenisa klasy 4.

#### TARKOS

Od klasy 2 dysponuje dodatkową akcją walki na swoim obszarze, której może użyć w fazie czerwonej, nawet jeżeli faza czerwona nie ma akcji walki. Jeżeli fazy czerwonej nie ma na karcie akcji, ten bonus nie obowiązuje. Pozostałe jednostki w obszarze biorą udział w walce.



## > DEWASTACJA

W celu *zdeństowania* obszaru bądź bazy należy wykonać *akcję walki* z użyciem karty walki zawierającej atak typu  *dewastacja*.

*Zdeństowane* obszary i bazy są odwracane na stronę z pomarańczową ramką. Wszystkie jednostki, znaczniki i żetony znajdujące się na obszarze lub bazie pozostają na nim po *dewastacji*. Nie można *dewastować* obszarów Księżyca.

Obszar *zdeństowany* nie przynosi Punktów Zwycięstwa na koniec gry, może być jednak *podbijany* i liczy się jako obszar kontrolowany, na przykład do realizacji celu *frakcji*.



*Zdeństowana* baza zachowuje wszystkie cechy bazy.





Otrzymujesz 3 Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa za *zdeństowanie* bazy przeciwnika!

## > ZDOLNOŚCI SPECJALNE

### Gadzia Skóra

*Frakcje*, których jednostki znajdują się na obszarach z *Fireborn* na koniec rundy, otrzymują po 15  *punktów obrażeń*, do przydzielenia na każdym z tych obszarów, niezależnie od liczby jednostek *Fireborn* w tych obszarach. W pierwszej kolejności obrażenia przyznawane są jednostkom o najmniejszej liczbie  *punktów wytrzymałości*, w przypadku remisu decyduje gracz tej *frakcji*. Nie liczy się to jako *akcja walki* ani jako *eliminacja*.

### Eliminacja Fireborn


Każda z *frakcji* (również ONI) obecna na obszarze, w którym doszło do *eliminacji Fireborn*, otrzymuje na koniec sekwencji walki po 25  *punktów obrażeń* za każdego *wyeliminowanego Fireborn*. W pierwszej kolejności obrażenia przyznawane są jednostkom o najmniejszej liczbie  *punktów wytrzymałości*, w przypadku remisu decyduje gracz tej *frakcji*.

**Uwaga!** Twoi przeciwnicy otrzymują 1 Natychmiastowy Punkt Zwycięstwa za każdego *wyeliminowanego Fireborn* (z wyjątkiem *maskotki*).

## > WYDARZENIA FRAKCJI

*Komentarz do wybranych wydarzeń frakcji.*

### Nagły wzrost

To wydarzenie anuluje zasadę wyboru produkcji albo rozwoju jednostek podczas rundy. Do końca rundy, w której zagrałeś to wydarzenie, możesz wykonywać obie czynności, o ile posiadasz wystarczającą liczbę  *punktów produkcji*.

### Ciężki i zwinnie

Do końca rundy wszystkie twoje jednostki *masywne* nie mają ograniczonego zasięgu *ruchu* do 1 obszaru na fazę.

### Drapieżnik alfa




To wydarzenie nie przyznaje *Fireborn* dodatkowej *akcji walki*, a jedynie pozwala użyć karty walki *Pogrom* dwa razy.


### Nieźła sztuka

Zasada obowiązuje od momentu zagrania karty. Gracze nie tracą Punktów Zwycięstwa za *eliminację Fireborn* przed zagranieniem tej karty wydarzeń.

## > KARTY WALKI

### Pogrom

Decydujesz, który typ walki wybierasz:  *dewastację*,  *eliminację* czy  *podbój*.

Po walce wszystkie jednostki *Fireborn* z tego obszaru mogą wykonać 1  *ruch*, należy uwzględnić BLOKADY. Jednostki *masywne* mogą wykonać *ruch*, nawet jeżeli w tej fazie wykonywały już *ruch*. *Atenis* może poruszyć się o 2 obszary. Możesz rozdzielić jednostki.

## > KONTRATAKI

*Komentarz do wybranych kontrataków.*


### Wróć ze zdobyczą


Również jednostki *masywne* muszą przesunąć się o 1 obszar w kierunku bazy. Jeżeli istnieje więcej niż jedna ścieżka o tej samej długości, wówczas gracz *Fireborn* decyduje, którą wybiera. Podczas *ruchu* należy uwzględnić BLOKADY. *Atenis* nie korzysta z dodatkowego *ruchu*.

### Degeneracja

Każdy *Fireborn* w obszarze zmniejsza swoją *klasę* o 1, chyba że jest *klasy* 1.

## > EFEKT OBRONY: OGIEŃ PRAWDY

Ten kontratak pozwala na zadanie obrażeń o wartości równej pięciokrotnej liczbie wrogich jednostek w obszarze. Jeżeli na przykład w obszarze są 2 jednostki *Dzikiej Bandy* i 1 jednostka ONI, wówczas zadajesz  $3 \times 5 = 15$   *punktów obrażeń*. Możesz podzielić obrażenia pomiędzy *frakcje* w tym obszarze. Obrażenia zadajesz, nawet jeżeli wszystkie *Fireborn* zostaną *wyeliminowane*.

Do obrażeń zadawanych każdej z *frakcji* w tym obszarze dodaj po 25  *punktów obrażeń* za każdego *wyeliminowanego Fireborn*. W takiej sytuacji całość obrażeń zadawanych z tego kontrataku przydzielana jest od najsłabszych jednostek. Nie aktywuj ponownie zdolności specjalnej *eliminacji Fireborn* na koniec sekwencji walki.


## > CEL FRAKCJI: PRADAWNA MOC



Na koniec twojej fazy czerwonej posiadaj na planszy co najmniej 3 jednostki dowolnej *klasy* (wykluczając *maskotkę*) oraz kontroluj minimum 7 obszarów.

Pamiętaj! Obszary *zdeństowane* nie przynoszą Punktów Zwycięstwa, jednakże nadal można je *podbijać* i liczą się jako obszary kontrolowane do realizacji celu.

## > MISJA: DAJ PRZYKŁAD

Wejźdź przynajmniej jedną jednostką do bazy przeciwnika i poświęć 1  *akcję walki*. Poświęcona *akcja walki* przepada, nie zagrywasz karty walki i nie przyjmujesz kontrataków.

## > TRYB DLA DWÓCH GRACZY

*Komentarz do wybranych zadań.*

### Ziemię odzyskane

Nieprzerwaną ścieżkę tworzy 6 obszarów, przez które teoretycznie dałoby się przejść jednostką *niełatającą*, dysponując *akcją ruchu* o zasięgu 6.

### Wszystko się smaży

Baza nie jest obszarem, dlatego nie należy jej uwzględniać.

## > TRYB GRY Z MASKOTKAMI

Podczas roztawiania jednostek startowych wystaw *Smocze Jajo*. Po jego utracie nie możesz go już wyprodukować. Otrzymujesz 1 **PZ**, jeżeli *Smocze Jajo* przetrwa do końca gry.

*Maskotka* jest jednostką *Fireborn*, ale nie jest traktowana jako *smok*.

*Maskotka* nie liczy się jako jednostka do realizacji celu *frakcji Fireborn*.

Przeciwnik *nie* dostaje dodatkowego Punktu Zwycięstwa za *eliminację maskotki* jako jednostki *Fireborn*.

### Zawartość:

12 kart  
1 baza  
1 kafelek obszaru  
24 znaczniki terytorium  
6 jednostek  
12 znaczników rozwoju  
1 znacznik inicjatywy  
1 *maskotka*  
1 planszетка *frakcji*

### Frakcja FIREBORN

Do gry wymagana jest podstawowa wersja gry Tsukuyumi.

[www.whatthefrog.pl](http://www.whatthefrog.pl) [biuro@whatthefrog.pl](mailto:biuro@whatthefrog.pl)

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021

© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021



wersja instrukcji: 2.7