Nova Aetas
Renesans

Errata - Lipiec 2024
Dokument odnosi się do wersji 1.0 gry

Errata ma na celu poprawienie błędów lub nieścisłości znalezionych w podręcznikach lub na kartach.

KSIĘGA ZASAD

Strona 44.
"Towarzysz" należy dodać dodatkowy podpunkt:
- Towarzysze korzystają z Perylium tak jakby byli zwykłymi Bohaterami.

Strona 45.
"Ukrycie": pierwszy podpunkt powinien brzmieć:
- Wartość Wrogów jest traktowana jako 0. Wrogowie nigdy nie wybierają za cel Bohaterów oraz nie mogą wykonywać Ataków Reakcyjnych.

ZAWARTOŚĆ DODATKOWA

Strona 16.
Opis przy kafelku Mentor: należy zamienić treść w nawiasie (nie może jednak spaść poniżej 0) na treść (nie może nigdy spaść poniżej 1).

PODRĘCZNIK

Diagram
Wprowadzono zmiany do Diagramu Sztucznej Inteligencji Wrogów.

Ochrona X
Opis umiejętności powinien brzmieć:
Figurka przypisuje Umiejętność Tarczy wszystkim innym Figurkom z tej samej Frakcji, znajdującym się w zasięgu X .

KARTY EKWIPUNKU

Alchemiczna Wymiana
W części "Napar z mikstury wigoru" należy dodać na końcu tekst
(maksymalnie 3 użycia na Misję).

KARTY TOWARZYSZY

Agorix
W części "Kostur Puszczy - Broń" należy zmienić symbol Charakterystyki na symbol Charakterystyki .

MISJE

Misja 0.2
Należy zmienić drugi podpunkt w części Warunek Porażki Bohaterów na Kartach *Misji 0.2 -4-8-9* na tekst:
Horologium wskaże 13:30: czytaj 0.2-3.

Misja 0.3
Paragraf 0.3-7 w Księdze Fabuły.
Należy zmienić treść trzeciego punktu:
Wykonaj Fazę Odpoczynku w Perugii, następnie po wykonaniu Fazy Podróży, rozpocznij *Misję: 1.5* - "Polowanie na wiedźmę" w Gualdo Tadino.

SZTUCZNA INTELIGENCJA WROGÓW

Aktywacja

Jeżeli Sektor Horologium z Żetonem Aktywacji Wroga staje się Aktywny, wszystkie Figurki tego Wroga na Polu Bitwy zostają aktywowane. Aktywuj po jednej Figurce na raz, w kolejności najbardziej korzystnej dla Wrogów.

Cel Misji

Czy aktywny Wróg ma Cel Misji inny niż "Atak w Bohaterów"?
(Zobacz część dotyczącą Celów Wroga na Kartach Misji.)

✗ → **Atak w Bohaterów**

Sprawdź ◈

Czy są w nim jacyś Bohaterowie?

✗ → **Celem Wrogów staje się "Atak na najbliższego Bohatera".**

Jeżeli Wróg nie może zaatakować żadnego Bohatera, ponieważ na przykład na Polu Bitwy nie ma żadnego Bohatera, Wróg wydaje wszystkie swoje ⧗ podczas swojej Aktywacji, by wykonać Akcję Odczekania.

✓ → **Cel**

✓ → **Sprawdzenie Obszaru Kontroli**

Czy jest co najmniej jeden Bohater, którego ☾ jest większy lub równy Celowi Misji?

(Jeśli Cel Misji nie ma określonego ☾, jest on zawsze uważany za wyższy niż Bohaterów.)

✗ → **Cel**

✓ → **Cel**

Wróg musi wybrać jako cel Bohatera z najwyższym ☾. Jeśli jest remis, wybiera najbliższego. Jeśli remis się utrzymuje, wybiera tego z największą liczbą żetonów 💔. Jeśli remis się utrzymuje, gracze wybierają losowo.

Sprawdzanie Ataku

Czy Wróg może dosięgnąć wybranego na Cel Bohatera?
(Jeżeli Bohater znajduje się na dachu i nie ma żadnej drabiny albo jeżeli Bohater jest otoczony przez innych Wrogów lub Elementy Krajobrazu, nie ma możliwości osiągnięcia Celu.)

✗ → **Ruch**

✓ → **Ruch**

Ruch

Wróg porusza się na odległość niezbędną do osiągnięcia Celu jednym ze swoich Ataków (Sprawdź zasięg Ataków Wroga ✢).

Sprawdzanie Ataku

Czy cel znajduje się w zasięgu, a Wróg ma wystarczającą liczbę ⧗, żeby przeprowadzić Atak?

✓ → **Atakowanie Celu**

(Wróg atakuje wybrany Cel, możliwie jak najwięcej razy przy użyciu pozostałych ⧗.)

✗ → **Koniec Aktywacji Wroga.**

Oznaczenia:

- Akcja
- Wybór Bohatera
- Warunek
- Atak

Sprawdzenie Ataku
Czy w tej Aktywacji, Wróg może osiągnąć swój Cel Misji?

Cel
Czy są Bohaterowie, którzy uniemożliwiają Wrogowi osiągnięcie Celu?

Sprawdzenie Obszaru Kontroli
Czy znajduje się przynajmniej jeden Bohater inny niż poprzedni Bohater lub Bohaterowie, którego ⚡ jest wyższy lub równy od tego, jaki posiada Cel Misji?
(Jeżeli Cel Misji nie posiada ⚡, należy zawsze wziąć pod uwagę ⚡ wyższy niż tych Bohaterów.)

Kontynuuje ruch w kierunku Celu i jeśli nadal ma dostępne ⌛, wykonuje Akcję wskazaną przez Misję (jeśli taka istnieje).

Koniec Aktywacji Wroga.

Celem Wroga staje się "Atak w najbliższego Bohatera blokującego Cel Misji".
(W przypadku remisu, Celem jest Bohater z najwyższym ⚡. Jeśli remis się utrzymuje, wybiera tego z największą liczbą żetonów 💔. Jeśli remis się utrzymuje, gracze wybierają Bohatera, który staje się celem Wrogów.)