



Darkest Doom

Autor
Mario Zattini

INSTRUKCJA

Ilustracje
Denis Medri

Darkest Doom

Darkest Doom to strategiczna gra rywalizacyjna z elementami RPG, przeznaczona dla 1-4 graczy. Osadzona jest w mrocznym świecie fantasy, inspirowanym XVII-wieczną Europą. Świat Darkest Doom zamieszkuje jest przez antropomorficzne zwierzęta. Twoim celem będzie przetrwać w tym świecie przez 8 dni. W tym czasie Mrok zapagnie zniszczyć krainę Betel. Musisz również uważać na innych graczy. Zrobią wszystko, by przeszkodzić ci w zwycięstwie, realizując własne cele. Do wygranej poprowadzą cię cztery różne drogi..

Twórcy Gry

Autor:

Mario Zattini

Dyrektor Artystyczny:

Mario Zattini

Wydawca:

Game Start Studio

Testy i Rozwój Gry:

Mario Zattini

Giuliano Fornino

Luca Zattini

Lorenzo Amadori

Davide Lega

Francesco Russo

Flavio Palombella

Luca Piolanti

Giacomo Iacovelli

Instrukcja:

Mario Zattini

Ilustracje:

Denis Medri

Davide De Bellis

Michele Marchionne

Grafika:

Be Comunicazioni

Grafika 3D:

Claudio Casini Art

Edycja polska:

Czacha Games

Tłumaczenie:

Ewelina Lasota

Korekta:

Jakub Czajka

Jakub Ciesiółka

Skład DTP:

Przemysław Kochowicz

Spis treści

Historie Betel	4
Początek Końca	6
Spis Komponentów	8
Przygotowanie Gry	10
Plansza	10
Planszетка Gracza	12
Cechy Postaci	13
Płatki Many	13
Rany	13
Punkty Akcji	13
Specjalne Umiejętności	13
Rozgrywka	14
Faza Świtu	15
Pierwsza Runda	15
Kolejne Rundy	15
Akcje w Grze	16
Tor Najmroczniejszego Losu	17
Kolejność Akcji na Obszarze	17
Faza Zmierzchu	18
1. Odnawianie Płatków Many	18
2. Dobieranie Kart Osiągnięć Zakonu	19
3. Tura Najmroczniejszego Losu	19
Karta Mapa Wydarzeń Mroku	19
Karta Wydarzenia Mroku	20
Atak na Cytadelę lub Świątynię Krwi	20
Atakowanie Strażnika	21
Karty Mrocznego Skażenia	21
4. Tury Gracza	21
5. Ustalanie Kolejności Gry	21
6. Nowa Faza Świtu	21
Warunki Zwycięstwa oraz Koniec Gry	22
Nowy Arcykapłan Betel	22
Uwolnij Moshę, Szamana Cienia	22
Oczyść Arcykapłankę	23
Zostań Przywódcą Gonu	23
Porażka	23

Mapa Betel	24
Akcje Obszarów	24
Świątynia Krwi	24
Cytadela	24
Ścieżka na Zimową Górę	24
Las	24
Wejście do Czarnej Łoży	24
Jezioro	24
Równina	24
Góra	24
Misje w Betel	24
Wypełnianie Misji	24
Relikty	25
Kryształ Pieczęci	25
Urna Starszych	25
Duchowa Latarnia	25
Monety Przeznaczenia	25
Walka	26
Walka z Innym Graczem	26
Walka z Potworami	26
Walka z Mrokiem kontrolującym Arcykapłankę	27
Śmierć Strażnika	28
Moc Szkarłatnego Losu	28
Karty Zasobów Cytadeli	28
Ekwipunek	29
Spotkanie	29
Pułapka	29
Czar	29
Sława i Cytadele	30
Dzienna Sława	30
Punkty Diennej Sławy	30
Sojusz z Cytadelą	31
Tor Sojuszu Cytadeli i Akolici	31
Tryb Wirtualni Strażnicy	32
Planszетка Wirtualnych Strażników	32
Tura Wirtualnego Strażnika	32
Karty Tropów Zakonu	32
Akcje Wirtualnego Strażnika	33
Karta Wirtualnego Strażnika	33
Akcje i Kolejność Aktywacji	33
Wirtualny Strażnik jako Cel	33
Śmierć Wirtualnego Strażnika	33
Porady i Strategia	34

Historie Betel

SELA

Ostatnia, którą mianowano Strażniczką, była Sela, Biała Lisica. Większość młodości spędziła razem ze swoim przybranym ojcem, Eduardem. Byli wędrownymi kupcami, a dni miały im na sprzedawaniu towarów i skradzionych w drodze bibelotów.

Pewnego dnia, będąc we Wschodniej Cytadeli, obrabowali jednak niewłaściwy dom. Należał on do Percivala, Wikariusza Cytadeli. Percival znał Eduarda dawno temu i nie ucieszył się na jego widok, szczególnie zważywszy na okoliczności ponownego spotkania. Wikariusz pozwolił mu odejść wolno pod jednym warunkiem: Sela zostanie pod opieką Percivala, by odebrać przy nim odpowiednie wychowanie.

Dziewczyna była lekkoduchem i miała z początku duże problemy z porzuceniem dawnych nawyków. Ale miała także zalety - jej umiejętności złodziejki i kieszonkowca były niezrównane. Osiem lat po tym jak trafiła pod opiekę Percivala, ten przedstawił ją Zakonowi, jako kandydatkę na nową Strażniczkę. Rada była z początku sceptyczna, ale oni także dostrzegli w niej potencjał. Została wyszkolona i mianowana Strażniczką Betel przez Arcykapłankę Elaine, na krótko przed tym, jak Mrok zaatakował Betel.

URIAN

Urian, Wilk, uczył się sztuki walki u młodego Fredericka, zanim ten otrzymał tytuł Rycerza Straży. Frederick był jeszcze wtedy prostym członkiem Straży Przedniej Północnej Cytadeli. Pomagał młodzieży, która nie mogła sobie pozwolić na wstąpienie do Akademii Wojskowej Zakonu. Celem Uriana było odniesienie sukcesu wystarczająco dużego, by móc wesprzeć swoją rodzinę i zabrać ich z biednej wioski, gdzie dotąd żyli. Dzięki swojej ciężkiej pracy i determinacji, dostał w końcu szansę wstąpienia w szeregi Straży Przedniej. Zaraz po ceremonii wstąpienia, wrócił do swojej wioski, by przekazać rodzinie dobre wiadomości. Kiedy jednak tam dotarł, cała wioska była już pochłonięta przez płomienie. Robił co mógł, by pomóc uratować wszystkich, lecz jego rodzice zginęli tragicznie w płomieniach. Z uwagi na heroiczne czyny jakimi wykazał się w czasie pożaru, Arcykapłanka zdecydowała się mianować Uriana Strażnikiem Betel. Przysiągł on zwalczyć wszelkie przejawy przemocy w Betel, zaczynając od osób odpowiedzialnych za śmierć jego rodziny.

ROANA

Roana została porzucona jako noworodek w Lesie Rytuałów Wron. Szczęśliwie, została tam znaleziona i przyniesiona Victorowi, przywódcy wszystkich Szamańskich Plemion. Victor zobaczył w małej Roanie dar i przedstawił ją swojemu ludowi jako własną córkę. Mosh, pierworodny syn Victora miał wówczas sześć lat; kolejne czternaście lat spędził wspólnie z Roaną. Jako nastolatka, Roana zaczęła interesować się Szamańskimi Rytuałami. Mosh nalegał, by wolno mu było uczyć siostrę Sztuki Magicznej. Kiedy skończyła osiemnaście lat wyjawiał jej, że znalazł sposób, aby w końcu uwolnić ich lud od, narzuconego im przez Zakon, Wygnania. Wyprowadził ją do lasu, gdzie wiodąca ich droga przecięła się z trasą karety Arcykapłana Basila. Powóz minął ich szybko i z pewnością nie zatrzymałby się, gdyby nie to, że Mosh ogarnięty gniewem, rzucił w niego kamieniem. Kareta zatrzymała się i wysiadł z niej Arcykapłan Basil. Przypomniat Moshowi, że Szamanom nie wolno wychodzić poza linię gór. Roana ruszyła na przód, by przeprosić w imieniu brata. Wyczuwając jej wielką moc, Basil zdecydował, iż przymknie oko na ich wykroczenie, jeżeli dziewczyna zgodzi się pojechać z nim. Roana nie wahała się, ponieważ wiedziała, że tylko w ten sposób ocali życie brata. Odbyla trening zgodny z doktrynami Zakonu i została mianowana Strażniczką Betel.

TRISTRAM

Tristram był zawodowym przestępcą bez nadziei - i bez chęci - na odkupienie, kiedy w końcu został złapany i uwięziony. Był już od trzech lat więźniem Południowej Cytadeli, gdy pewnego dnia Percival, Wikariusz Cytadeli, zjawił się u niego z propozycją. Wikariusz potrzebował pomocy w tłumieniu zamieszek w Cytadeli, a reputacja Tristrama czyniła go idealną osobą do tego zadania. Tristram przystał na to w zamian za swoją wolność oraz obietnicę, iż pomagając Zakonowi zyska sławę i rozgłos, którego od dawna pragnął. Pięć zim minęło od tamtego spotkania z Percivalem, a zamieszki w Cytadeli stały się już wyblakłym wspomnieniem. Tristram miał teraz swoją własną bandę, która była na usługach Wikariusza i zajmowała się tłumieniem wszelkich przejawów przemocy, które pojawiały się w Cytadeli. Jego działania zwróciły uwagę Rady, która przyglądała się jego poczynaniom, zaniepokojona jego dwuznaczną moralnością. Jednakże usługi Tristrama były niezrównane. W końcu Rada zdecydowała się zaoferować mu miejsce w szeregach Strażników Betel, a Szczura nie trzeba było prosić dwa razy.





ELAINE

Elaine, Arcykapłanka krainy Betel, miała tajemniczą i mroczną przeszłość. Została mianowana Pierwszą Strażniczką Betel równo 50 lat temu, zaraz po tym jak Zakon przejął kontrolę nad wszystkimi czterema Cytadelami. Przyjęła tę funkcję mając ukryty motyw: odszukanie Szkarłatnego Losu, amuletu zdolnego do wpływania na wydarzenia w różnych płaszczyznach czasu. Odnalazła go pewnego dnia, ale nikomu tego nie wyjawiała. Z biegiem lat, w miarę jak Zakon rozrastał się coraz bardziej, Elaine potajemnie kontynuowała studia i badania nad amuletem. Rozpoczęła poszukiwania innych relikwów, mając nadzieję, że znajdzie więcej informacji. Wtedy natrafiła na relikw, istnienia którego nawet nie podejrzewała: była to Duchowa Latarnia. Przypuszczając, że jest on powiązany z Jeziołem Betel, zabrała relikw i zanurkowała w Jeziorze. Niezwykła siła wyrzuciła ją na brzeg. Kiedy wstała, znalazła się twarzą w twarz z potwornym Stworzeniem, powstałym z wody. “Nazywają mnie Widmem z Jeziora, Wędrowcu... Nie jesteś z Betel, jesteś pełna gniewu i bólu...Przeszłość Betel została utracona wraz z odejściem Starszych... ale nie ma przyszłości bez przeszłości. Jesteś tu, ponieważ szukasz odpowiedzi związanych ze Szkarłatnym Losem, a ja jestem tu, by ci ich udzielić...” Kiedy Elaine obudziła się następnego dnia, miała wrażenie, że wszystko to wydarzyło się tylko w jej głowie - może było to tylko zmęczenie... a może nie.

MOSH

Marzeniem Mosha była od zawsze odmiana losu ośmiu Szamańskich Klanów, wygnanych w góry przez Zakon. Zdecydował się wyruszyć w poszukiwaniu zemsty. Po trzech długich latach z dala od swojego Klanu, znalazł w końcu to, czego szukał - cztery Wiedźmy Kultu Cieni. Zaprowadziły one Mosha do Ołtarza Nieofiarowanych Darów i nakazały mu napić się z Urny Starszych. Krew z Urny paliła mu gardło, a ból był tak nieznosny, że prawie zemdlął, ale relikw ukazał mu wizję tego, co musi zrobić, by zemścić się na Zakonie - otworzyć Portal do Czarnej Łoży, znajdujący się w Monolicie, u podnóża Zimowej Góry. Żeby tego dokonać, należało przywołać cztery Przejścia do Czarnej Łoży. Każde z nich wymagało ofiary. Wiedźmy wyjawyły Moshowi, że to one same posłużą jako ofiary do otwarcia drzwi. W międzyczasie Mosh udał się do Zimowej Góry. Kiedy wszystkie cztery Przejścia zostały aktywowane, otworzył Portal i został ovladnięty przez Najmroczniejszy Los. Arcykapłanka Elaine i Strażnicy pojawili się, by go powstrzymać. Po długiej walce, Elaine zdołała w końcu wepchnąć Mosha do Portalu i zamknąć go za nim. Mosh pozostał uwięziony w Monolicie.

ZAKON

Dinadan, Anselm i Bliant. Triada, która tworzyła Radę Starszych, założycieli Zakonu, który przez lata uczynił z Betel krainę najbardziej rozwiniętą gospodarczo, militarnie i politycznie w całej Donamie. Jednak kto sieje wiatr, ten zbiera burzę... a burz było tutaj wiele. Pierwszym zagrożeniem z jakim przyszło im się mierzyć był Szamański Klan. Fakt, że Szamani znali Sztukę Magiczną, martwił Radę, ale i fascynował zarazem. Zakon był symbolem równowagi w Betel i przemoc nie byłaby mile widziana. Rada zaczęła pracować nad tym, by w Wiedzy Magicznej widziano wyłącznie zagrożenie. Propaganda zadziałała tak dobrze, że wkrótce zakazano używania Czarów oraz ustanowiono surowe kary dla każdego, kto praktykowałby magię. Pod tym pretekstem wygnano Szamanów i zesłano ich w góry. Kiedy zadowolona ze swych działań Rada zażegnywała burzę, nie zdawała sobie jeszcze sprawy, że prawdziwe problemy dopiero nadchodzą.

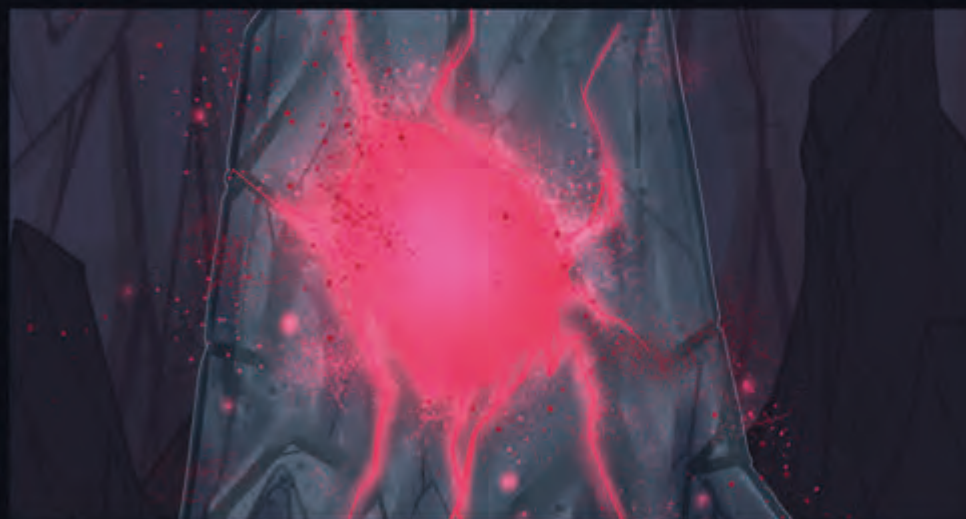
MROK

Mrok, który zawałdął Elaine i całym Betel, nie pozostawił nikomu czasu na reakcję. Mrok żywił się życiem Elaine, zmuszając ją do wydania na świat jego dzieci, Pólcieni. Kiedy kolejne Świty ustępowały miejsca kolejnym Zmierzchom, Abominacje, które zostały zrodzone, przepoczwarzały się w jeszcze bardziej potworne i śmiercionośne Stworzenia. W tym czasie, Rada Starszych bardziej martwiła się zagrożeniem jakie stwarzała Arcykapłanka Elaine, niż Mrokiem. W ich oczach była to okazja do pozbycia się jej. Wciąż mieli w pamięci gorzkie wspomnienie chwili, kiedy Elaine zjawiała się przed nimi, oznajmiając, że Mosh został uwięziony w Monolicie. Tego dnia mianowała się sama Arcykapłanką. Po raz pierwszy dostrzegli zagrożenie, na które nie byli gotowi. Wszystkie wysiłki skupili na poszukiwaniu rozwiązania, które pozwoliłoby powstrzymać właścicielkę Szkarłatnego Losu. Gdyby pozbyli się Elaine, znów mogliby działać swobodnie. Rozpoczęli więc wyścig z czasem, by odzyskać kontrolę nad Zakonem i ich własnym losem. Jedyne nadzieją jaką mieli, było udanie się do Sanktuarium Aiona, aby otrzymać tam Dar Jutra. Tak też zrobili. Dar Jutra ukazał im co się stanie - Elaine cofnie się w czasie dzięki Szkarłatnemu Losowi, a Strażnicy odradzający się w Świątyniach Krwi, utracą swoje ostatnie wspomnienia. W ten sposób Rada Starszych była w stanie uprzedzić wszystkich, posyłając Alchemików, by ci zatruli świątynie. Trucizna zawierała fałszywe wspomnienia. Za każdym razem, gdy Strażnik odrodzi się, będzie pamiętał słowa, których Rada nigdy mu nie przekazała: “Jesteś teraz sam. Zakon został zdradzony przez Elaine i wszystkich innych Strażników. Mrok będzie próbował zwieść cię fałszywymi wspomnieniami, ale musisz walczyć, by ocalić Betel. Udowodnij, że jesteś jedynym, który zasługuje by zostać nowym Arcykapłanem Betel.”

Początek Końca

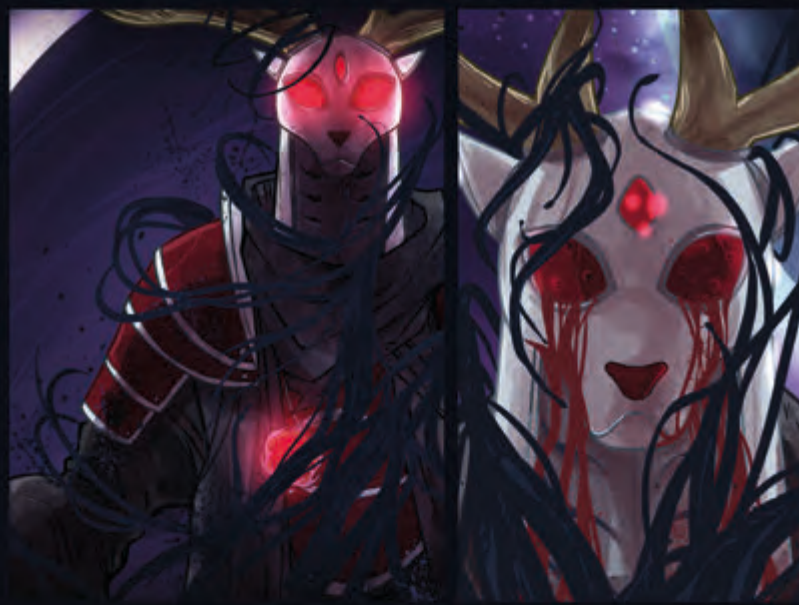
WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ PODCZAS CEREMONII ZAPRZYSIĘŻENIA URIANA, STRAŻNIKA BETEL, NA RYCERZA STRAŻY. WSZYSCY STRAŻNICY UKŁĘKLI U PODNÓŻA GÓRY, PRZED MONOLITEM, CZEKAJĄC, AŻ ARCYKAPŁANKA ELAINE WYGŁOSI MOWĘ CEREMONIALNĄ.

WTEDY TO KRWAWA PIECZĘĆ NA MONOLICIE ZACZĘŁA WIBROWAĆ. BYŁA TO PIECZĘĆ, KTÓRĄ UMIEŚCILI W TYM MIEJSCU ELAINE I STRAŻNICY, PO TYM JAK MOSH, SZAMAN CIEŃ, ZOSTAŁ UWIĘZIONY WEWNĄTRZ MONOLITU.



SELA, URIAN, TRISTRAM I ROANA
ZASKOCZENI, WZNIEŚLI WZROK KU
NIEBU I ZOBACZYLI POCZĄTEK KOŃCA.

MROczne PNĄCZA OTOCZYŁY
ELAINE I UNIOSŁY JĄ W POWIETRZE,
A JEJ CIAŁO STAŁO SIĘ
UCIELEŚNIENIEM MROKU.



PRZEZ CAŁĄ NOC,
STRAŻNICY Z POMOCĄ
STRAŻY PRZEDNIEJ
I NAJODWAŻNIEJSZYCH
MIESZKAŃCÓW BETEL,
WALCZYLI, BY OPAŃKOWAĆ
I ZAŻEGNAĆ ZAGROŻENIE.

ELAINE TRACIŁA SIŁY
ŻYCIOWE, KTÓRE
WZMACNIAŁY MOC
SKAŻONEGO KSIĘŻYCA...



W MIARĘ UPŁYWU DNI REGION, CYTADELE I WSZYSTKIE ŚWIĄTYNIE
KRWI, PADŁY OFIARĄ MROKU.

ÓSMEGO DNIA, ARCYKAPŁANKA ZDECYDOWAŁA SIĘ SPRÓBOWAĆ NIEMOŻLIWEGO:
ROZBIŁA SZKARŁATNY LOS, SWÓJ AMULET, RELIKT PRADAWNEGO AIONA,
BY PRZYWOŁAĆ JEGO ŁASKĘ. STRAŻNICY ZOSTALI UDERZENI ODLAMKAMI
SZKARŁATNEGO LOSU.



*“ Najwyższa i Pierwotna Istoto,
Duszo Kosmosu, Aionie. Wybacz swoim
wiernym sługom, że upadli. Pobłogosław
naszą broń i hartuj nasze noże.
Oddaj nam te osiem minionych Świtów
i Poświęć nas, by nasz Gniew stał się
twoim Gniewem, a nasze cierpienia
mogły zmienić się
w Wiekuiste Zwycięstwo.”*



LITURGIA ELAINE ZWRÓCIŁA UWAGĘ AIONA. CZAS
WYRZEKŁ SIĘ SWEGO NATURALNEGO BIEGU, KAŻDY DZIEŃ
ODWRÓCIŁ SIĘ, PRZENOSZĄC ŚWIAT Z POWROTEM DO
ŚWITU OSIEM DNI WCZEŚNIEJ.

STRAŻNICY...



...ODRODZENI W SWOICH ŚWIĄTYNIACH KRWI...



...Z ODRODZONYMI UMIEJĘTNOŚCIAMI I WIEDZĄ...



...BYLI ZNÓW GOTOWI, BY STAWIĆ CZOŁO...



...NAJMROCZNIEJSZEMU LOSOWI.

Spis Komponentów

1
Zimowa Góra

4
Strażników

1
Arcykapłanka

6
Potworów
Półcieni

1
Widmo
z Jeziora



4
Cytadele



12
Kopuł Cytadel



4
Świątynie Krwi



4
Akolitów



12
Białych Ciem



24
Mroczne
Pnącza



1
Mroczne Pnącze
Znacznik Rundy



40
Kart Czarów



40
Kart Ekwipunku



40
Kart Pułapek



40
Kart Spotkań



50
Kart Misji

Karty Zasobów Cytadeli



40
Kart Mrocznego
Skażenia



13
Kart Wydarzeń Mroku



9
Kart Map Wydarzeń Mroku



60
Kart Ataku
Potwora



1
Karta Widma
z Jeziora



40
Kart Osiągnięć Zakonu



32
Karty
Wirtualnych
Strażników



50
Kart Tropów Zakonu



4
Karty Efektów
Obszarów Betel



4
Karty Pomocy



Przygotowanie Gry

Plansza



1 Umieść Planszę na stole.

2 Umieść figurkę **Zimowej Góry** pośrodku planszy, prawą lub lewą stroną w kierunku graczy. Na szczycie góry, umieść figurkę **Arcykapłanki**.

3 Umieść 4 **Cytadele** i 4 **Świątynie Krwi** na odpowiadających im Obszarach na Planszy.

4 Umieść po 1 **Żetonie Serca Arcykapłanki** na każdym Polu Fazy Zmierzchu na Torze Rund, stroną z Sercem Arcykapłanki do góry.

5 Umieść 8 **Żetonów Celów Potwora** wewnątrz **Woreczka Celów Potwora**, następnie umieść Woreczek obok Planszy.

6 Umieść **Znacznik Rundy** obok pierwszego **Żetonu Serca Arcykapłanki**, powyżej cyfry wskazującej pierwszy dzień.

7 Umieść **Znacznik Toru Najmroczniejszego Losu** w środku Toru Aktywacji **Najmroczniejszego Losu**.



8

5

9

10



8 Potasuj talie **Kart Mrocznego Skażenia**, **Kart Misji** oraz **Kart Osiągnięć Zakonu** i umieść je zakryte obok Planszy.

9 Umieść obok Planszy **Karty Map Wydarzeń Mroku**.

10 Odłóż na bok 5 kart z ikoną **Echo Mroku** z **Kart Wydarzeń Mroku** - te karty zostaną wtasowane do talii w późniejszym czasie. Umieść **Karty Wydarzeń Mroku** obok Planszy.





14 Umieść obok Planszy wszystkie **Monety Przeznaczenia**, **Żetony Reliktów**, **Żetony Mrocznych Otchłani** i figurki **Mrocznych Pnaczy**.

15 Umieść po 1 znaczniku, w kolorze każdego gracza, na polu 0 **Toru Diennej Sławy**.

16 Umieść po 1 **Znaczniku Kolejności**, w kolorze każdego gracza, obok **Toru Kolejności Gry** (kolejność gry zostanie ustalona na początku rozgrywki).

17 Umieść obok Toru Sojuszu Cytadeli po 1 **Znaczniku Sojuszu Cytadeli**, w kolorze każdego gracza, (znaczniki te będą umieszczane na Torze podczas gry, by oznaczyć poziom Diennej Sławy gracza, w momencie zawarcia Sojuszu z Cytadelą).

18 Umieść na Torze Sojuszu Cytadeli po 1 **Figurce Akolity** dla każdego koloru Cytadeli na poziomie 6.

19 Umieść obok Planszy **Kości Szkarłatnego Losu** oraz **Kość Przeznaczenia**.

20 Umieść obok Planszy wszystkie figurki **Potworów** oraz figurkę **Widma z Jeziora** razem z kartą **Widmo z Jeziora**.



11 Potasuj **Karty Ataku Potwora** i umieść je pionowo w miejscu na karty, wewnątrz **Zimowej Góry**.



12 Potasuj osobno cztery różne talie **Zasobów Cytadeli** i umieść je zakryte obok Planszy.



13 Jeżeli używasz w grze, potasuj **Karty Wirtualnych Strażników** oraz **Karty Tropów Zakonu**, i umieść je zakryte obok **Planszетки Wirtualnych Strażników**.



Przygotowanie Gry

Planszетка Gracza



Gracze mogą wybrać swoją Kartę Postaci albo ją wylosować. W ten sam sposób każdy z graczy wybiera Obszar Początkowy dla swojego Strażnika, na którym umieszcza jedną z 4 Świątyń Krwi.

Po dokonaniu wyboru, postępuj według poniższych punktów:

- 1 Umieść na Planszecie Gracza Kartę Postaci w miejscu na nią przeznaczonym i weź figurkę wybranej postaci.
- 2 Weź podkładkę dla figurki Strażnika w kolorze wybranego Obszaru, na którym rozpoczynasz grę.
- 3 Weź 2 Żetony Pułapek i Żeton Deklaracji Celu w kolorze wybranego Obszaru, na którym rozpoczynasz grę i umieść je na Planszecie Gracza.
- 4 Dobierz Kartę Misji i połóż ją zakrytą obok Planszетки Gracza.
- 5 Połóż obok Planszетки Gracza, Kartę Efektów Obszarów Betel.
- 6 Karty Osiągnięć Zakonu będziesz umieszczać podczas gry, poniżej Planszетки Gracza.
- 7 Używane Karty Ekwipunku, podczas gry, będziesz umieszczać obok Planszетки Gracza.
- 7b Znaczniki Uszkodzeń Ekwipunku.
- 8 Akolici i Białe Ćmy otrzymane podczas rozgrywki będziesz umieszczać na Planszecie Gracza.
- 9 Weź 3 Kopuły Cytadel w wybranym kolorze Obszaru, na którym rozpoczynasz grę i umieść je w odpowiednim miejscu, na Planszecie Gracza.
- 10 Umieść 1 Znacznik Ran na Torze Zdrowia, na wartości odpowiadającej twojemu początkowemu poziomowi Zdrowia.
- 11 Umieść 1 Znacznik Płatków Many na Torze Many, na wartości odpowiadającej początkowemu poziomowi twojej Wiedzy Magicznej.
- 12 Umieść 7 przeźroczystych znaczników w następujący sposób:
 - a Umieść 4 znaczniki na Torach Cech, na wartościach wskazanych przez Kartę Postaci.
 - b Umieść 1 znacznik na jednej z 4 ikon Cech postaci. Wartość wybranej Cechy wzrośnie, kiedy ukończysz bieżącą Misję.
 - c Umieść 1 Znacznik na jednym z 3 miejsc na poszukiwane Relikty. Wybrany Relikt zostanie zdobyty, kiedy ukończysz bieżącą Misję.
 - d Umieść 1 Znacznik na poziomie 0, na Torze Punktów Akcji.

Cechy Postaci

Cztery wartości Cech Postaci - które mogą być rozwijane poprzez wykonywanie Misji - to:



Atak

Ta Cecha wskazuje **poziom zdolności w walce i sprawności fizycznej** Postaci. Zwiększa liczbę kości , jaką gracz rzuca podczas walki (1 kość za każdy punkt Ataku).



Wiedza Magiczna

Ta Cecha określa **poziom zasobów Płatków Many i magicznej obrony** (rzuć kością , za każdy punkt posiadanej Many, jeżeli jesteś celem Czarar zadającego Rany).



Mądrość

Zwiększa limit kart na ręce. Na początku każdej Fazy Świtu, gracz dobiera karty do wartości swojej Cechy Mądrości.



Zdrowie

Określa wartość obrażeń postaci. Każdy punkt tej Cechy podnosi liczbę Ran jakie Strażnik może przyjąć o 1.

Uwaga! Rozwinięcie tej Cechy nie zwiększa bieżącej wartości limitu Ran Strażnika. Pozwala ona graczom na zwiększenie całkowitej wartości obrażeń, jaką mogą osiągnąć, jeżeli zagrywają karty, używają umiejętności albo gdy Strażnik odradza się w Świątyni Krwi.

Płatki Many



Płatki Many używane są do **rzucania Czarów**. Odnawiają się na początku każdej Fazy Zmierzchu albo podczas odrodzenia Strażnika w Świątyni Krwi.

Rany



Ten zasób obrazuje **Zdrowie** postaci. Odnawia się poprzez możliwe akcje niektórych Obszarów na mapie, efekty niektórych kart albo podczas odrodzenia Strażnika w Świątyni Krwi. Jeżeli limit Ran wyczerpie się, Strażnik umiera (zobacz *Śmierć Strażnika*, str. 28)

Punkty Akcji



Punkty te wydawane są na **akcje ruchu, zagrywanie kart albo aktywację określonych działań**. Punkty Akcji odnawiają się na początku każdej Fazy.

Specjalne Umiejętności

Każda postać ma swoje **Specjalne Umiejętności**, opisane na Karcie Postaci Strażnika.



Prezent od Wiedźm

Za każdym razem, gdy masz otrzymać , możesz zapłacić 2 Płatki Many, by otrzymać 1  mniej.



Krwawy Krok

Otrzymaj 1 , by odzyskać 1 Punkt Akcji. Możesz użyć tej Umiejętności raz na aktywną Fazę Gry.



Magiczna Sztuczka

Jeżeli masz przynajmniej jedną kartę na ręce, odrzuć karty z ręki: otrzymujesz 2 . Nie możesz odrzucić w ten sposób kart Mrocznego Skażenia.



Wyostrzone Zmysły

Rzuć podczas walki 1 kością mniej, by otrzymać  .



Rozgrywka

Gra składa się z 8 następujących po sobie Rund, obrazujących upływ dni w Betel.

Każda Runda podzielona jest na dwie Fazy: Świt i Zmierzch.

Gra kończy się po osiągnięciu jednego z czterech warunków zwycięstwa.

Więcej szczegółów znajdziesz w punkcie Warunki Zwycięstwa, str.22.



Świt



Zmierzch



Mroczne Pnącze
Znacznik Rundy

Przykłady Rund i Faz:



Piąta RUNDA
Faza Świtu



Piąta RUNDA
Faza Zmierzchu



Szósta RUNDA
Faza Świtu

Faza Świtu

Pierwsza Runda

Wykonaj poszczególne kroki w kolejności:

1. USTALENIE KOLEJNOŚCI GRY

Podczas Fazy Świtu Pierwszej Rundy, gracze rzucają **Kośćą Przeznaczenia** i ustalają **Kolejność Gry**. Gracz z najwyższym wynikiem rozpoczyna, następnie pozostali gracze, w kolejności uzyskanych wyników. W przypadku remisu, należy przerzucić Kość. Pierwszy Gracz otrzymuje **Żeton Aktywnego Gracza**, który jest następnie przekazywany kolejnemu graczowi zgodnie z **Kolejnością Gry**, po tym, jak aktywny gracz skończy swoją turę.



2. MONETY PRZEZNACZENIA

Każdy gracz otrzymuje 3 **Monety Przeznaczenia**.

3. DOBIERZ KARTY ZASOBÓW CYTADELI ORAZ KARTĘ MISJI

W Kolejności Gry, każdy gracz dobiera karty w liczbie równej wartości swojej **Cechy Mądrości** z talii **Zasobów Cytaдели** oraz 1 **Kartę Misji**, jeżeli nie posiada obecnie żadnej.



4. TURA GRACZA

Rozpoczynając od **Pierwszego Gracza** i kontynuując w Kolejności Gry, każdy gracz wykonuje swoją turę. Akcje mogą być darmowe albo kosztować **Punkty Akcji**, i mogą być wykonywane w dowolnej kolejności. Żeby poznać listę dostępnych akcji, zobacz *Akcje w Grze na str. 16*. Jeżeli wszyscy gracze ukończą swoje tury, następuje **Faza Zmierzchu**.

Pamiętaj: Punkty Akcji odnawiają się na początku każdej Fazy Gry (Świtu i Zmierzchu).

Kolejne Rundy

Wykonaj poszczególne kroki w kolejności:

1. DOBIERZ KARTY ZASOBÓW CYTADELI ORAZ KARTĘ MISJI

Gracze dobierają Karty **Zasobów Cytaдели** do wartości swojego limitu kart na ręce, zgodnego z ich **Cechą Mądrość**. Pamiętaj, że Karty **Mrocznego Skażenia** wliczają się do limitu kart na ręce gracza (zobacz str. 21).

Gracze dobierają także 1 **Kartę Misji**, jeżeli nie posiadają obecnie żadnej.

2. TURA GRACZA

Ten krok jest taki sam, jak podczas **Pierwszej Rundy**.

Pamiętaj: Jeżeli w jakimkolwiek momencie rozgrywki gracz przekroczy swój aktualny limit kart na ręce, natychmiast odrzuca karty do wartości swojego aktualnego limitu.

Tor
Kolejności Gry

Tor Sojuszu
Cytaдели

Tor
Dziennej Sławy



Akcje w Grze

RUCH

Gracze mogą wydać **Punkty Akcji** , by przemieścić się na sąsiednie **Obszary**. Każdy wydany punkt, daje 1 akcję ruchu.

MISJE

Misje realizuje się, by rozwinąć **Cechy Postaci** i zdobyć **Relikty**. Więcej szczegółów w punkcie *Misje w Betel*, str.24.



WALKA

Jeżeli dwie figurki znajdują się razem na jednym **Obszarze**, muszą stoczyć ze sobą walkę. Umiejętność **Sąsiedniego Ataku** - specjalna zdolność Potworów - używana jest w walce przeciwko celowi znajdującemu się na sąsiednim Obszarze. Więcej informacji w punkcie *Walka*, str.26.



AKTYWACJA OBSZARU

Obszary dają możliwość wykonania rozmaitych Akcji. Niektóre Akcje aktywują się automatycznie, jeżeli gracz przechodzi przez Obszar, podczas gdy inne wymagają opłacenia albo spełnienia określonych warunków. Więcej informacji w punkcie *Akcje Obszarów*, zobacz str.24.



USUWANIE MROCZNEJ OTCHŁANI

Jeżeli gracz wejdą na **Obszar z Mroczną Otchłanią**, muszą:

1. **Dobrać Kartę Mrocznego Skażenia** i sprawdzić ikony na karcie (rozpatrując tylko liczbę ikon odpowiadającą poziomowi trudności Testu Zasadzki ($\frac{3}{4}/\frac{4}{5}$)), jaki aktualnie pokazuje **Tor Rund Gry** od lewej do prawej.
2. Rzucić **Kośćmi Szkarłatnego Losu**  w liczbie równej aktualnemu poziomowi trudności na Torze Rund Gry ($\frac{3}{4}/\frac{4}{5}$) +1 kość.
3. Porównać ikony na kościach z serią ikon na **Karcie Mrocznego Skażenia**. Następnie należy odrzucić kartę.

Test kończy się sukcesem, jeżeli **ikony na karcie i ikony na kościach pasują do siebie**. Gracze mogą **modyfikować uzyskany na kościach wynik**, używając **Mocy Szkarłatnego Losu** (więcej informacji, zobacz str.28).

Jeżeli gracz zda test, otrzymuje **Punkty Diennej Sławy**, w liczbie równej poziomowi trudności testu i usuwa **Żeton Mrocznej Otchłani** z Planszy. Jeżeli test nie został zdany, gracz odwraca **Żeton Mrocznej Otchłani**, aktywuje efekt przedstawiony na odwrocie ("Dobierz Kartę Mrocznego Skażenia") i usuwa żeton Mrocznej Otchłani z Planszy.



TEST ZDANY

Otrzymujesz Punkty Diennej Sławy w liczbie równej poziomowi trudności testu (3/4/5).

TEST NIEZDANY

Dobierz 1 Kartę Mrocznego Skażenia (zobacz str.21).

Przykład Usuwania Mrocznej Otchłani:

Jeżeli gracz wchodzi na **Obszar z Mroczną Otchłanią**, a **Test Zasadzki** jest na poziomie trudności $\frac{3}{4}$, dobiera Kartę Mrocznego Skażenia, rzuca 3 Kośćmi Szkarłatnego Losu  + 1 kość i porównuje pierwsze 3 ikony w rzędzie, zaczynając od lewej. Jeżeli gracz zda test, otrzymuje 3 Punkty Diennej Sławy. Jeżeli test kończy się niepowodzeniem, gracz obraca Żeton Mrocznej Otchłani i rozstrzyga zamieszczony efekt, dobierając Kartę Mrocznego Skażenia, jak wskazuje ikona na odwrocie Żetonu Mrocznej Otchłani.

ZAGRYWANIE KART ZASOBÓW CYTADELI

Aby zagrać Kartę Zasobów Cytadeli, gracz musi posiadać składniki wymienione na zagrywanej karcie. Więcej informacji, zobacz str.28.



REALIZACJA OSIĄGNIĘĆ ZAKONU

Zawsze, gdy gracz spełni warunki **Karty Osiągnięć Zakonu**, ogłasza to

i otrzymuje przewidzianą na karcie nagrodę. Kartę Osiągnięć Zakonu należy następnie odrzucić na stos Kart Odrzuconych Osiągnięć Zakonu. Jeżeli nie ma jeszcze takiego stosu, należy go utworzyć.



Możliwe jest spełnienie warunków i zdobycie nagród z kilku Kart Osiągnięć, jedna po drugiej, jeżeli wymagane warunki na kartach są odmienne. Jeżeli natomiast dwie różne karty mają takie same warunki do spełnienia, gracz wybiera, którą Kartę Osiągnięć Zakonu realizuje.

Na początku każdej Fazy Zmierzchu, gracze dobierają **Karty Osiągnięć Zakonu**, do limitu 2. Alternatywnie, gracze mogą wymienić posiadane **Karty Osiągnięć Zakonu**, na dwie nowe.



Tor Najmroczniejszego Losu

Znacznik umieszczony w centrum Toru, przemieszcza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszej ikony oznaczonej cyfrą 1. Znacznik porusza się jedno pole do przodu na Torze za każdym razem, gdy gracze uzyskają **Księżyc** na **Kościach Szkarłatnego Losu**, określając w ten sposób, jaki efekt zostanie aktywowany.

Znacznik przemieszcza się o liczbę pól, równą liczbie uzyskanych ikon **Księżyc**. Aktywowany jest efekt ostatecznego położenia **Znacznika**. Kiedy 2 gracze rzuca kośćmi w tym samym momencie (na przykład podczas walki) i oboje uzyskują **Księżyc**, pierwszy rozpatrywany jest rezultat atakującego gracza.

Pamiętaj:

Wyrzucenie Księżyc **zawsze aktywuje Tor Najmroczniejszego Losu**, nawet jeżeli wynik jest modyfikowany przez **Moc Szkarłatnego Losu**. Księżyc otrzymany na kości w wyniku modyfikacji przez **Moc Szkarłatnego Losu** nie aktywuje Toru **Najmroczniejszego Losu** (str.28).

Ikony na Torze Najmroczniejszego Losu



Wszystkie Cytadele i Świątynie Krwi sąsiadujące z Obszarem z **Mroczną Otchłanią** otrzymują 1 **Mroczne Pnące**. Usuń wszystkie **Mroczne Otchłanie** aktywowane w ten sposób.



Potwór najbliższy graczowi, który rzucał kośćmi, **przepoczwarza się** do swojego kolejnego wcielenia, jeżeli to możliwe.



Wynik na Kościach Szkarłatnego Losu może być zmieniony na tylko jedną z 2 dostępnych ikon, bez odrzucania karty.



Wynik na Kościach Szkarłatnego Losu może być zmieniony na tylko jedną z 2 dostępnych ikon, bez odrzucania karty.



Wynik na Kościach Szkarłatnego Losu może być zmieniony na tylko jedną z 2 dostępnych ikon, bez odrzucania karty.



Przykład:

3 wyrzucone ikony Księżyc przesuwają Znacznik Najmroczniejszego Losu o 3 pola na Torze.

Kolejność Akcji na Obszarze

Jeżeli wiele akcji aktywuje się automatycznie, rozpatrz je w następującej kolejności:



faza Zmierzchu

Wykonaj poniższe kroki w kolejności:

Podsumowanie Fazy Zmierzchu

1. Odnawianie Płatków Many
2. Dobieranie Kart Osiągnięć Zakonu
3. Tura Najmroczniejszego Losu
4. Tury Graczy
5. Ustalenie Kolejności Gry
6. Nowa Faza Świtu

1. Odnawianie Płatków Many

Wszyscy gracze odnawiają swoje zapasy Płatków Many.



2. Dobieranie Kart Osiągnięć Zakonu

- Pierwsza Runda Gry:* dobierz 2 Karty Osiągnięć Zakonu i umieść je poniżej swojej Planszетки Gracza.
- Kolejne Rundy:* dobierz Karty Osiągnięć Zakonu do limitu 2 posiadanych i umieść je poniżej swojej Planszетки Gracza. Alternatywnie, gracze mogą wymienić posiadane Karty Osiągnięć Zakonu na dwie nowe.



3. Tura Najmroczniejszego Losu

a. USUŃ ŻETON SERCA ARCYKAPŁANKI.

Po usunięciu Żetonu, włóż go do Woreczka Celów Potwora.



b. KARTY WYDARZEŃ MROKU ORAZ KARTY MAP WYDARZEŃ MROKU.



Dobierz 1 Kartę Wydarzeń Mroku oraz 1 Kartę Mapę Wydarzeń Mroku na początku każdej Tury Najmroczniejszego Losu w Fazie Zmierzchu. Umieść je obok Planszy i rozpatrz według następujących zasad:

- **Ikony Tworów:** Odczytaj ikony umieszczone pod nazwą karty i utwórz ich efekty na Planszy, sprawdzając ich położenie z Kartą Mapą Wydarzenia.
- **Efekty Wydarzenia Mroku:** Rozpatrz efekt Karty Wydarzenia uwzględniając pojawienie się Potworów lub Mrocznych Otchłani, tak jak zostało wskazane na dobranej Karcie Mapie Wydarzenia Mroku. Rozpatrzoną Kartę Wydarzenia i Kartę Mapę Wydarzenia należy odrzucić podczas następnej Rundy, kiedy dobierana jest nowa Karta Wydarzeń oraz nowa Karta Mapa.

Karta Mapa Wydarzeń Mroku

- **Położenie Mrocznych Otchłani**
Ikona wskazuje gdzie pojawiają się Mroczne Otchłanie.
- **Położenie Potworów**
Ikona wskazuje gdzie pojawiają się Potwory.



Karta Wydarzenia Mroku

- 1 **Nazwa Karty**
- 2 **Ikony Tworów**
Ikony te wskazują jaki rodzaj Tworów należy umieścić na Planszy. Jeżeli karta zawiera kilka ikon, należy rozpatrzyć je rozpoczynając od pierwszego z lewej strony.
- 3 **Efekt Karty**
Rozpatrz efekt z Karty Wydarzenia.



Jeżeli Obszar, na którym ma być umieszczony Potwór jest zajęty przez Strażnika, rozpoczyna się walka. Jeżeli Potwór przeżyje walkę, użyj jego Żetonu Celu, by poruszyć Potwora zgodnie z nim. W przeciwnym wypadku odrzuć ten Żeton Celu.

- **Utwórz Mroczne Pnącza w Cytadelach.**
Dołącz 1 znacznik Mrocznego Pnącza do figurki Cytadeli o kolorze odpowiadającym kolorowi ikony (zielony - fioletowy - pomarańczowy - szary). Każda Cytadela może mieć dołączone maksymalnie 3 Mroczne Pnącza: wówczas Cytadelę taką traktuje się jako Skażoną, a wejście na Obszar z nią kosztuje 2 Punkty Akcji zamiast 1.

- **Utwórz Mroczne Pnącza w Świątyniach Krwi.**
Dołącz 1 znacznik Mrocznego Pnącza do figurki Świątyni Krwi o kolorze odpowiadającym kolorowi ikony (zielony - fioletowy - pomarańczowy - szary). Każda Świątynia Krwi może mieć dołączone maksymalnie 3 Mroczne Pnącza: wówczas Świątynię taką traktuje się jako Skażoną. Postacie odradzające się w Skażonej Świątyni leczą tylko 1 Ranę. Płatki Many odnawiają się w całości.

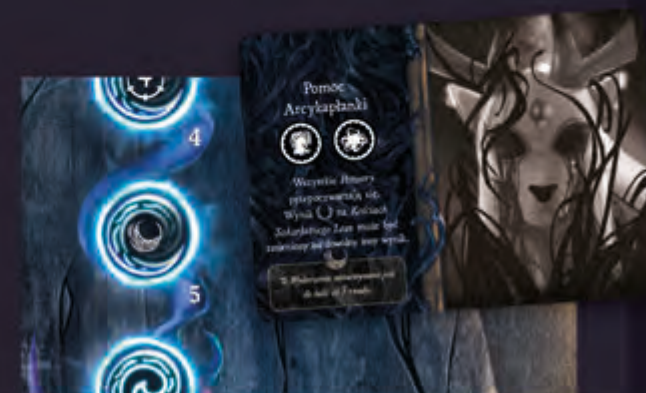
Ikony Tworów

- **Zaćmienie Słońca.**
Zobacz ikony Toru Najmroczniejszego Losu (str.17)
- **Utwórz Mroczne Otchłanie.**
Usuń wszystkie Mroczne Otchłanie, które znajdują się na Planszy i umieść 6 nowych Otchłani na Obszarach wskazanych przez odpowiadającą im ikonę na Karcie Mapie Wydarzenia. Jeżeli Obszar, na którym ma być utworzona Mroczna Otchłania jest zajęty przez Strażnika, nic się nie dzieje. Żetony Mrocznej Otchłani aktywują się tylko kiedy Strażnik wchodzi na Obszar z takim żetonem.

- **Utwórz Potwory.**
Kiedy umieszczasz na wskazanych Obszarach Potwory oznaczone ikoną, będą to zawsze Gończe (Podstawowe Potwory). W jednym czasie, na Planszy mogą znajdować się maksymalnie 3 Potwory - bez względu na ich poziom przepoczwarczenia się i liczbę graczy.
Jeżeli na Planszy znajduje się mniej niż 3 Potwory, Pierwszy Gracz wybiera Obszary, na których należy umieścić nowe Potwory.

Echo Mroku

Ikona umieszczona na Planszy w miejscu wskazującym piątą Rundę oznacza, że począwszy od tego momentu, podczas Fazy Zmierzchu, wszystkie odłożone podczas przygotowania gry Karty Wydarzeń Mroku, należy wstawić do talii Wydarzeń. Echo Mroku wzmacnia także Potwory, więcej szczegółów na str.27.





c. AKTYWACJA POTWORA

Wylosuj Żeton Celu Potwora z Woreczka na Żetony Celu Potwora i umieść go obok Potwora na Planszy. Powtórz dla każdego Potwora na Planszy. Jeśli wylosujesz Żeton Serca

Arcykapłanki, Potwór przepoczwarza się, jeżeli to możliwe. Następnie odwróć Żeton Serca Arcykapłanki, by wskazywał cel Potwora. Potwór może przepoczwarzać się tylko jeżeli figurka kolejnego wcielenia jest dostępna. Po umieszczeniu Żetonów Celu, porusz figurki Potworów, jedną po drugiej.



Potwory mogą poruszać się do 3 Obszarów w kierunku celu oznaczonego na ich Żetonach Celu (celem mogą być Świątynie, Cytadele albo Strażnicy w odpowiadającym kolorze).

Każdy Żeton Celów Potwora może mieć od 1 do 3 różnych celów. Każdy z nich oznaczony jest cyfrą wskazującą priorytet na wypadek, gdy więcej niż jeden cel znajduje się w zasięgu Potwora.



Serce
Arcykapłanki



Pomarańczowa
Świątynia Krwi



Szary
Strażnik



Fioletowa
Cytadela

Poruszając się w kierunku celu, Potwory ignorują wszystkie figurki na swojej drodze i wybierają najkrótszą możliwą drogę, wykorzystując Wejścia do Czarnej Łoży (zobacz powyżej).

Potwory nie mogą zakończyć swojego ruchu na Obszarze zajęтым przez inne figurki. Jeżeli ruch Potwora miałby zakończyć się na Obszarze zajęтым przez Strażnika, który nie jest celem tego Potwora albo Obszar ten zajęty jest przez innego Potwora, Potwór musi przejść przez sąsiedni Obszar, w kierunku swojego celu. Jeżeli sąsiednie Obszary są również zajęte, Potwór zatrzymuje się na ostatnim, wolnym Obszarze, do którego może dotrzeć, zgodnie ze swoim sposobem poruszania się.

Atak na Cytadelę lub Świątynię Krwi

Potwór atakuje swój cel przyłączając Mroczne Pnącza, w zależności od poziomu swojego przepoczwarzenia się.

Jeżeli Cytadela lub Świątynia Krwi, która jest celem, jest już w pełni Skażona albo została już zaatakowana przez innego Potwora, Potwór wybiera drugi cel na Żetonie Celu. Jeżeli ten także jest niedostępny, Potwór wybiera trzeci cel, o ile Żeton taki posiada.



Pierwszy Cel: Zielona Świątynia Krwi

Drugi Cel: Zielony Strażnik

Trzeci Cel: Zielona Cytadela

Jeżeli żaden z celów nie jest dostępny, Potwór porusza się w kierunku najbliższej Cytadeli albo Świątyni Krwi i atakuje ją.



Półcień Gończy przyłącza
1 Mroczne Pnącze.



Półcień Łowczy przyłącza
2 Mroczne Pnącza



Półcień Przywódca Gonu,
przyłącza 3 Mroczne Pnącza

Jeżeli kilka możliwych celów znajduje się w równej odległości od Potwora, najpierw atakowana jest Cytadela albo Świątynia Krwi z największą liczbą Mrocznych Pnączy (przykład: jeżeli Potwór może zaatakować Cytadelę z 1 Mrocznym Pnączem albo Cytadelę z 2 Mrocznymi Pnączami, atakuje ją z 2 Pnączami).

Jeżeli wszystkie dostępne cele mają taką samą liczbę przyłączonych Mrocznych Pnączy, Pierwszy Gracz w Kolejności Gry wybiera cel Potwora.

Jeżeli Potwór nie dociera do swojego celu, Żeton Celu pozostaje aktywny do początku następnej Fazy Zmierzchu, kiedy to Żetony Celów, które wciąż znajdują

się na Planszy, należy usunąć, a nowe wylosować z Woreczka na Żetony Celów Potwora. Jeżeli Potwór zaatakował cel, usuń z gry Żeton Celu Potwora na koniec walki. Żetonów nigdy nie odkłada się z powrotem do Woreczka, nawet jeżeli Woreczek jest pusty. Jeżeli Woreczek jest pusty, Potwór porusza się w kierunku najbliższego możliwego celu (Cytadeli albo Świątyni Krwi). Potwór, który porusza się bez Żetonu Celu, nigdy nie obiera za cel graczy. Tak jak zostało to opisane wcześniej, jeżeli kilka dostępnych celów znajduje się w takiej samej odległości od Potwora, w pierwszej kolejności zaatakowana zostanie Cytadela albo Świątynia Krwi z największą liczbą przyłączonych Mrocznych Pnączy.

Atakowanie Strażnika

Jeżeli Potwór kończy swój ruch na Obszarze sąsiadującym z Obszarem, na którym znajduje się Strażnik, zostają związani w walce. Więcej informacji w punkcie Walka, str.26

Po wykonaniu ruchu, jeżeli Potwór dociera do swojego celu, atakuje go.

W przeciwieństwie do Strażników, Potwory nie muszą być na tym samym Obszarze, na którym znajduje się ich cel, by zaatakować, ponieważ mogą użyć swojej umiejętności specjalnej, Sąsiedniego Ataku. Pozwala im ona zaatakować cel z sąsiedniego Obszaru.

Jeżeli Potwór nie zużyje wszystkich akcji ruchu, by dotrzeć do swojego celu, niewykorzystane akcje ruchu przepadają.

4. Tury Graczy

Gracze wykonują swoje Akcje, w taki sam sposób, jak podczas Fazy Świtu.

5. Ustalenie Kolejności Gry

Kolejność Gry określa Tor Diennej Sławy. Gracz z najwyższym poziomem Diennej Sławy, wygrywa. W przypadku remisu, jeżeli dwóch lub więcej graczy uzyska taką samą liczbę Punktów Diennej Sławy, gracze dodają także swoje Punkty Sojuszu z Cytadelą, oznaczone na Torze Sojuszu Cytadeli. Gracz z największą liczbą połączonych punktów rozpoczyna, dalej zgodnie z kolejnością. Jeżeli utrzymuje się remis, Kolejność Gry ustalana jest poprzez rzut Kością Przeznaczenia 🎲, gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

Następnie wszyscy gracze resetują swoją punktację na Torze Diennej Sławy, uwzględniając wszystkie efekty, które mogą ją modyfikować.



Gracze rozpoczynają Fazę Świtu z -1 Punktem Diennej Sławy, za każdą Białą Cmę posiadaną na Planszecie Gracza.

6. Nowa Faza Świtu

Rozpoczyna się nowa Faza Świtu.



Kolorowe podkładki pozwalają rozpoznać gracza, który kontroluje Przywódcę Gonu.



Karty Mrocznego Skażenia

Karty Mrocznego Skażenia można otrzymać na różne sposoby:

- poprzez efekty albo umiejętności kart,
- jako koszt użycia niektórych Kart Zasobów Cytadeli; to jedyny zasób otrzymywany, a nie wydawany, w celu zagrania Karty Zasobów Cytadeli.

Jeżeli gracz otrzymuje Kartę Mrocznego Skażenia, musi dobrać kartę z odpowiedniej talii i dodać ją do swojej ręki.

Jeżeli gracz posiada już pełen limit kart na ręce, musi odrzucić wybraną kartę, by móc dobrać Kartę Mrocznego Skażenia. Kart Mrocznego Skażenia nie można odrzucić, chyba że określa to efekt albo umiejętność. Karty Mrocznego Skażenia wliczają się do limitu kart na ręce.

W talii Mrocznego Skażenia znajduje się specjalna karta: Przywódca Gonu. Karta ta zachowuje się zgodnie ze wszystkimi zasadami opisanymi powyżej, ale posiada także unikalną umiejętność: Przywódca Gonu.

Zagrywając tę kartę, gracz może zdecydować o tym, że zostanie pochłonięty przez Potwora. Żeby tak się stało, Karta Przywódcy Gonu musi pozostać odkryta po pokonaniu Potwora Przywódcy Gonu. Gracz zostaje wtedy pochłonięty: usuwa wszystkie swoje Punkty Diennej Sławy oraz Punkty Sojuszu Cytadeli. Gracz przestaje używać swojej Karty Postaci i od tej pory kontynuuje grę zgodnie z zasadami obowiązującymi Potwory, z następującymi wyjątkami:

- na początku każdej Fazy Zmierzchu, gracz dobiera Kartę Mrocznego Skażenia; jego limit kart na ręce jest wciąż ograniczony przez wartość Cechy Mądrości pochłoniętego Strażnika,
- pochłonięty nie używa Żetonów Celu Potwora, żeby się poruszać. Zamiast tego, wybiera cel, który chce atakować i porusza się w jego kierunku, zawsze o 3 Obszary (z wyjątkiem ruchu wymuszonego przez Efekty Kart Wydarzeń Mroku),
- może wykorzystywać dodatkową umiejętność z Karty Przywódcy Gonu,
- jeżeli gracz umrze będąc pochłoniętym przez Potwora, nie może się odrodzić i ostatecznie kończy grę.

Zobacz Warunki Zwycięstwa Przywódcy Gonu na str. 23

Warunki Zwycięstwa oraz Koniec Gry

Gra Darkest Doom oferuje cztery różne drogi do zwycięstwa. Każdy gracz może zmienić swoją strategię podczas gry. Pierwszy gracz, który spełni jeden z Warunków Zwycięstwa, wygrywa i kończy grę.



Nowy Arcykapłan Betel

Jesteś Wybrańcem!

Ukończ 8 Dni (odpowiadające ośmiu Rundom Gry) z najwyższym wynikiem Punktów Sławy (Dzienne Punkty Sławy + Punkty Sojuszu Cytadeli). W przypadku remisu, zwycięzcą jest Strażnik z największą liczbą Monet Przeznaczenia. Jeżeli wciąż jest remis, gracz z najmniejszą liczbą Kart Mrocznego Skażenia na ręce zostaje zwycięzcą. Jeżeli remis utrzymuje się w dalszym ciągu, wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.



Uwolnij Mosha, Szamana Cienia

Po zebraniu 3 Kryształów Pieczęci, idź do Strefy z Monolitem i wykonaj Test Zasadzki (✱) o poziomie trudności jaki aktualnie wskazuje Tor Rund Gry. Jeżeli nie zdasz testu, dostajesz 1 Ranę za każdą niepasującą ikonę oraz tracisz wszystkie Relikty Kryształów Pieczęci. Jeżeli twój Strażnik wciąż żyje, przemieszcza się na sąsiedni Obszar, Ścieżkę na Zimowa Górę. Jeżeli zdasz test, uwalniasz Mosha z jego więzienia: Szaman odzyskuje swoją moc i pokonuje Mroczne siły, które skaziły Księżyc i niszczą Betel.



Oczyść Arcykapłankę

Wybierasz ocalenie **Arcykapłanki Betel**. Musisz złamać klątwę, dotrzeć do niej na Zimową Górę i stoczyć bitwę z Mrokiem, który ją pochłania. Jeżeli wygrasz bitwę i przeżyjesz, ocalasz Arcykapłankę i zostajesz Rycerzem Straży. Więcej informacji o bitwie z Arcykapłanką znajdziesz na *str.27*. Jeżeli gracz przegra bitwę ale przeżyje, przemieszcza się na sąsiedni Obszar, Ścieżkę na Zimową Górę.



Zostań Przywódcą Gonu

Gracz pochłonięty przez Przywódcę Gonu wygrywa grę razem z Mrokiem, poprzez całkowite skażenie wszystkich Cytadel i Świątyń Krwi.

Zobacz następny punkt "Porażka", z odpowiadającymi Warunkami Zwycięstwa.



Porażka

Mrok ma czas do końca ósmej Rundy, by całkowicie skażyć Betel i doprowadzić je do ruiny. Jeżeli wszystkie Cytadele i Świątynie Krwi mają przyłączone po 3 Mroczne Pnącza każda, gra kończy się, niezależnie od Fazy: Mrok wygrywa, niszcząc Betel.

Mapa Betel

Centralna część Planszy przedstawia mapę krainy Betel. Każdy Obszar jest częścią regionu, od gór przez równiny, aż po Ścieżkę na Zimową Górę. Różne typy Obszarów są oznaczone różnymi ikonami, które reprezentują akcje - aktywujące się automatycznie, aktywowane przy pomocy Punktów Akcji albo poprzez zasoby - jakie gracz może na nich wykonać.

Akcje Obszarów



ŚWIĄTYNIA KRWI

Aktywacja poprzez Akolitów :

jeden raz na Fazę Świtu, odrzuć z ręki tyle Kart Mrocznego Skażenia  albo uzyskaj tyle Punktów Diennej Sławy , ilu posiadasz Akolitów . Nie musisz być na Obszarze Świątyni Krwi, by wykonać tę akcję. Na Obszar Świątyni Krwi może wejść tylko gracz o tym samym kolorze co Świątynia Krwi, podczas swojego odrodzenia.



CYTADELA

Aktywacja poprzez 1 Monetę Przeznaczenia :

przenieść się do 2 Obszarów +1 Obszar za każdą Sprzymierzoną Cytaclę  jaką posiadasz (kiedy używasz tej umiejętności, nie możesz skończyć ruchu na Obszarze Cytacleni ).



ŚCIEŻKA NA ZIMOWĄ GÓRĘ

Stały efekt: na tym Obszarze nigdy nie można umieszczać Żetonów Pułapek. **Pamiętaj:** To jedyny Obszar, na którym gracze nie mogą umieszczać Żetonów Pułapek.



LAS

Aktywacja poprzez 2 Płatki Many : możesz wykonywać tę Akcję wielokrotnie podczas tej samej Fazy Gry, jak długo posiadasz wymaganą liczbę Płatków Many. Odrzuć 2 karty z ręki i dobierz 2 karty z jednej z talii Zasobów Cytacleni . Nie możesz odrzucić w ten sposób Kart Mrocznego Skażenia.



WEJŚCIE DO CZARNEJ ŁOŻY

Aktywacja poprzez 1 Punkt Akcji :

możesz się przenieść na inny Obszar z Wejściem do Czarnej Łoży.



JEZIORO

Aktywacja poprzez 1-3 Duchowe Latarnie :

przywołaj Widmo z Jeziora.



GÓRA

Aktywacja poprzez Punkty Akcji: gracze leczą 1  za każdy wydany Punkt Akcji .



RÓWNIANA

Aktywacja poprzez odrzucenie 1 losowej karty z ręki: do końca twojej tury, zyskujesz umiejętność Sąsiedniego Ataku.

Misje w Betel

Walcząc z Mrokiem, gracze mogą wypełniać Misje w imieniu Percivala, Wikariusza Cytacleni.

Na początku każdej Fazy Świtu, dobierając karty, każdy gracz dobiera również Kartę Misji, jeżeli nie posiada aktualnie żadnej.

Po dobraniu nowej Karty Misji, gracz musi umieścić na swojej Karcie Postaci znaczniki, które określają:

Cechę, której wartość chce podnieść (///);

Relikt, którego będzie szukał (//).



Pamiętaj: Dobierając nową Kartę Misji, gracz musi wybrać inną Cechę i Relikt, od tych wybranych w poprzedniej Misji.

Gracz może **Zadeklarować Misję** w dowolnym momencie swojej tury, tak długo, jak znajduje się w odległości nie mniejszej niż 4 Obszary (nie licząc Obszaru, na którym gracz znajduje się obecnie) od Obszaru Misji; jeżeli to zrobi, umieszcza swój Żeton Deklaracji na Obszarze wskazanym przez Kartę Misji.

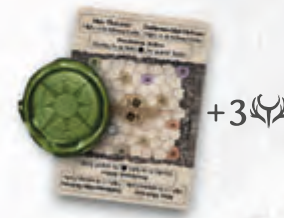


Wypełnianie Misji

Jeżeli gracz dociera do Obszaru wskazanego przez Kartę Misji, może ukończyć Misję i ujawnić kartę.

Kolejność przy wykonywaniu Misji:

1. Gracz zdobywa 1 Punkt Diennej Sławy, jeżeli Misja nie była Zadeklarowana, albo 3 Punkty Diennej Sławy, jeżeli Misja była Zadeklarowana.



2. Wartość wybranej Cechy wzrasta o 1 punkt.



3. Należy wykonać test poszukiwań dla wybranego Reliktu: rzuć Kością Przeznaczenia  i porównaj uzyskany wynik z wartością wskazaną na Karcie Misji.

Przykład: Jeżeli na Karcie Misji widnieje 5+, żeby zdać test, musisz wyrzucić 5 lub więcej. Wynik na **Kość Przeznaczenia**  można modyfikować wydając **Monety Przeznaczenia**: za każdą wydaną Monetę, można podnieść albo obniżyć uzyskany wynik o 1.



4. Kartę wypełnionej Misji należy odrzucić.

Relikty

Każdy Strażnik może posiadać w dowolnym momencie do 3 Reliktów.

Kryształ Pieczęci

Relikt ten jest używany, by otworzyć Pieczęć na Monolicie i uwolnić Mosha. Żeby złamać Pieczęć, gracz musi posiadać 3 Kryształy i zdać Test Zasadzki (*) o poziomie trudności, aktualnie wskazanym przez Tor Rund..



Urna Starszych

Relikt wykorzystywany jako składnik, pozwalający na zagranie specjalnych kart z talii Zasobów Cytadeli.



Duchowa Latarnia

Ten Relikt używany jest, by przywołać Widmo z Jeziora, gdy gracz znajduje się na Obszarze Jeziora. Każda Latarnia użyta do przywołania Widma, podnosi wartość jego Cech (Ataku i Obrony) o 1 punkt.

Grając z Widmem, odpowiadającą mu kartę, należy umieścić w jednym z dwóch miejsc na Ekwipunek, na Planszecie Gracza. Karta Widma z Jeziora zawiera zasady korzystania z niej.

Po umieszczeniu karty Widma z Jeziora w miejscu Ekwipunku, należy położyć na niej wszystkie Relikty Duchowych Latarni, które zostały użyte do przywołania Widma. Będą one przypominały graczom o wartościach Ataku i Obrony Widma, ponieważ wartość tych Cech jest równa liczbie Duchowych Latarni użytych do jego przywołania (jak opisano na karcie Widma).

Jeżeli gracz umiera grając z Widmem z Jeziora, traci nad nim kontrolę. Widmo może być przywołane ponownie przez każdego z graczy.

Widmo z Jeziora jest traktowane jako Ekwipunek, więc gracz może odrzucić je (jego kartę) w dowolnym momencie. Jeżeli gracz rezygnuje z własnej woli z kontroli nad Widmem albo gdy umiera, usuwa także Duchowe Latarnie użyte do przywołania.



Monety Przeznaczenia



Gracze przeliczają posiadane Monety Przeznaczenia na końcu gry, by w przypadku remisu, wyłonić zwycięzcę.

Każdy Strażnik może posiadać w dowolnym momencie do 5 Monet Przeznaczenia.

Każda Moneta Przeznaczenia ma dwa zastosowania, tak jak ma dwie różne strony:

• AWERS

Każda wydana Moneta Przeznaczenia pozwala graczowi na modyfikację wyniku na Kości Przeznaczenia  o +1/-1.



• REWERS

Monety Przeznaczenia mogą być używane jako składnik umożliwiający zagranie kart albo aktywację umiejętności.



Kolorowe podstawki pozwalają rozróżnić gracza kontrolującego Widmo z Jeziora.

Walka

Walka z Innym Graczem

Kiedy gracz wchodzi na Obszar zajęty przez innego gracza, muszą stoczyć walkę.

Pamiętaj: Niektóre umiejętności albo specjalne zdolności postaci albo kart mogą wpływać na walkę.

Przed rzutami **Kośćmi Szkarłatego Losu** , gracze mogą zagrywać **Karty Czarów**. Rozpoczyna gracz, który zainicjował walkę, następnie kontynuują zagrywanie kart naprzemiennie do momentu, w którym oboje spasują. Wtedy rozpoczynają rzuty kośćmi.

Gracze rzucają liczbą **Kości Szkarłatego Losu** , odpowiadającą wartości ich **Ataku**  i porównują wyniki. Różnica pomiędzy trafionymi i zablokowanymi uderzeniami określa liczbę zadanych Ran .

Wyniki na Kości Szkarłatego Losu :

-  **Jedno uderzenie Sparowane**
-  **Cel Trafiony**
-  **Cel Trafiony**
-  **W Fазie Świtu cel Trafiony**
-  **W Fазie Zmierzchu cel Trafiony**
-  **Znacznik na Torze Najmroczniejszego Losu przesuwają się (nawet, jeżeli wynik zostanie zmodyfikowany przez Moc Szkarłatego Losu).**

Gracze mogą zagrywać **Karty Czarów** nawet po rzutach **Kośćmi Szkarłatego Losu** , naprzemiennie, rozpoczynając od atakującego gracza.

Gracze uaktualniają pozostały limit Ran  na swojej Planszeczce Gracza, zgodnie z liczbą otrzymanych Ran.

Jeżeli nikt nie ginie na końcu walki, a figurki znajdują się na tym samym Obszarze, zaatakowany przesuwa się na sąsiedni, wolny Obszar (atakujący gracz może przesunąć przeciwnika na sąsiedni, wolny Obszar. Jeżeli nie ma wolnych Obszarów, gracz jest przesuwany na Obszar z żetonami, lecz żetony nie aktywują się).

Jeżeli postać umiera, jej figurkę należy umieścić w Świątyni Krwi i postępować według zasad opisanych w punkcie *Śmierć Strażnika*, na str.28.

Jeżeli gracz wygrywa walkę zabijając swego przeciwnika, otrzymuje 3 Punkty Diennej Sławy . Jeżeli oboje przeciwnicy umierają w walce, oboje dostają mimo to nagrody, więc należy zastosować efekty związane ze śmiercią obojga przeciwników.

Przykład Walki pomiędzy Graczami:

- Roana  atakuje Uriana .
- Roana zagrywa Czar Żniwiarz, uzyskując   .
- Urian ma teraz możliwość zagrania Karty Czaru, lecz żadnej nie posiada. Roana mogłaby zagrać kolejny Czar, decyduje się jednak także spasować.
- Roana rzuca 3 kośćmi  (jej wartość Ataku  wynosi 3) i uzyskuje:   .
- Urian rzuca 5 kośćmi  (jego wartość Ataku  wynosi 5) i uzyskuje:      (znacznik na Torze Najmroczniejszego Losu przesuwają się o 2 pola do przodu i natychmiast aktywuje się efekt).
- Oboje Strażnicy mogliby po rzutach kośćmi zagrać Czary, lecz rezygnują z tego.
- Faza Gry to Świt.  = Trafienie.
- Roana zadaje 4 trafienia i 2 paruje.
- Urian zadaje 2 trafienia i 1 paruje.
- Urian otrzymuje 3 .



Walka z Potworami

W przeciwieństwie do graczy, Potwory nie rzucają kośćmi w walce - używają zamiast tego, specjalnej talii, nazywanej talią **Ataku Potwora**.

Przed walką, dobierz kartę z talii **Ataku Potwora**, by określić wartości Cech Potwora.

Walka przebiega według takich samych zasad jakie obowiązują w walce pomiędzy graczami, z 2 wyjątkami:

1. Zagrywanie Kart Czarów nie wymaga zachowania pierwszeństwa kolejności. Jednakże umiejętność Potwora - **Echo Mroku** (opisana na Karcie **Ataku Potwora**), zawsze ma pierwszeństwo przy rozpoczynaniu walki.
2. Jeżeli walka kończy się bez ofiar i **Potwór** jest ponownie atakowany, Rany, które Potwór otrzymał podczas poprzedniej walki nie liczą się i należy dobrać nową Kartę **Ataku Potwora**.

- **Jeżeli nikt nie umiera** na końcu walki, a figurki znajdują się na tym samym Obszarze, zaatakowany przesuwa się na sąsiedni, wolny Obszar (jak opisano wcześniej w **Walce z Innym Graczem**).
- Jeżeli gracz został zaatakowany, przesuwa się 1 Obszar w kierunku swojej Świątyni Krwi.
- Jeżeli **Potwór** został zaatakowany, przesuwa się na sąsiedni, wolny Obszar, wybrany przez atakującego gracza.

PAMIĘTAJ: Jeżeli podczas walki zastosowano umiejętność **Sąsiedni Atak** (**Potwór** nie znajdował się na tym samym Obszarze co gracz). **Potwora** nie można przesunąć.

- Jeżeli **Strażnik umiera**, umieść jego figurkę w odpowiedniej dla niego **Świątyni Krwi** i postępuj zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie *Śmierć Strażnika* na str.28.
- Jeżeli **Potwór zostaje zabity**, gracz zdobywa **Punkty Diennej Sławy** w liczbie określonej na Karcie **Ataku Potwora**. Figurkę pokonanego **Potwora** należy usunąć z Planszy.
- Jeżeli zarówno **Potwór** jak i **Strażnik umrą**, Strażnik pomimo, że umarł dostaje nagrody za zabicie **Potwora**. Potwór zostaje usunięty z Planszy, natomiast gracz musi kierować się zasadami określonymi w punkcie *Śmierć Strażnika* na str.28.



Karta Ataku Potwora



Wskazuje poziom przepoczwarczenia się Potwora.



Wartość Cech Potwora kontrolującego Arcykapłankę. Wartość tę należy dodać do wartości określonej przez bieżącą Rundę.



Określa liczbę trafień, jakie Potwór zadaje celowi.



Określa zasób obrażeń Potwora.



Określa liczbę Punktów Diennej Sławy, jakie gracz zdobywa, gdy zabije Potwora.



Określa efekt, jaki Potwór aktywuje przeciwko graczowi. Ta umiejętność jest aktywna, kiedy jej ikona zostanie odsłonięta na Planszy, a więc od piątej Fazy Zmierzchu. Jeżeli umiejętność ta jest aktywna, rozpatruje się ją zawsze jako pierwszą na początku walki, nawet przed Czarami.



Przykład Walki z Potworem:

- Roana jest atakowana przez Gończego, który używa swojej umiejętności Sąsiedniego Ataku.
- Gończy zadaje 2 i może przyjąć 2.
- Roana rzuca 2 kośćmi (jej poziom to 2 i uzyskuje) (znacznik na Torze Najmroczniejszego Losu przesuwają się o 1 pole do przodu i jego efekt aktywuje się natychmiast).
- Roana rzuca Czar Czarne Pióra i uzyskuje.
- Roana wygrywa walkę uzyskując w sumie, zabija Gończego i otrzymuje 1.
- Roana zdobywa Punkty Diennej Sławy w liczbie wskazanej na Karcie Ataku Potwora.



Walka z Mrokiem kontrolującym Arcykapłankę

Limit Ran Opętanej Arcykapłanki określony jest przez liczbę Żetonów Serca Arcykapłanki, jakie pozostały na Torze Rund plus wartość wskazaną na dobranej Karcie Ataku Potwora.

Wartość Ataku Arcykapłanki określona jest przez liczbę ikon Fazy Zmierzchu odkrytych na Planszy plus wartość wskazaną na Karcie Ataku Potwora.

Opętana Arcykapłanka zostaje pokonana, tylko jeśli gracz przeżyje walkę. Jeżeli zarówno Arcykapłanka jak i gracz zginą, Arcykapłanka nie zostaje pokonana.

Przykłady Wartości Cech Arcykapłanki:

Podczas Fazy Świtu, w siódmej Rundzie, Opętana Arcykapłanka posiada 6 punktów Ataku i może przyjąć 2 Rany. Do tych wartości należy dodać te z Karty Ataku Potwora (+1 oraz +3).

Jak wszystkie Potwory, Arcykapłanka zyskuje po piątej Rundzie Moc Echa Mroku.



Łącznie:

$$6 \text{ } + 1 = 7$$

$$2 \text{ } + 3 = 5$$

+6

+1
+3

+2

Śmierć Strażnika

Jeżeli limit Ran gracza wyczerpie się, jego Postać umiera, a jej figurkę należy przenieść do jej początkowej Świątyni Krwi. Jeżeli był to aktywny gracz, jego tura kończy się.

Zapasy Płatków Many oraz limit Ran Postaci odnawia się, kiedy ta odradza się w **Świątyni Krwi**, chyba że Świątynia jest Skażona (ma dołączone 3 Mroczne Pnącza). W tym wypadku, Płatki Many odnawiają się całkowicie, ale limit Ran, odnawia się tylko o 1 Ranę.

Jeżeli Postać umiera, traci 3 Punkty Diennej Sławy i otrzymuje Białą Ćmę, którą należy położyć na jednym z trzech miejsc na Akolitów/Białe Ćmy na Planszecie Gracza. Jeżeli Akolici zajmują wszystkie miejsca, jednego należy zdjąć i usunąć z gry. Postać może posiadać maksymalnie 3 Białe Ćmy.



Gracze rozpoczynają Fazę Świtu z -1 Punktem Diennej Sławy za każdą Białą Ćmę na swoich Planszetchach Graczy.

Postacie mogą także otrzymywać Białe Ćmy poprzez właściwości niektórych kart.



Moc Szkarłatnego Losu

Dzięki pomocy Arcykapłanki, gracze mogą w dowolnym momencie zmodyfikować wyniki na Kościach Szkarłatnego Losu.

Za każdą odrzuconą Kartę Zasobów Cytadeli, gracz może zmienić wynik na jednej kości, aktywując ikonę Moc Szkarłatnego Losu na karcie. Ikona Księżyca otrzymana w ten sposób, nie aktywuje Toru Najmroczniejszego Losu. Jeżeli Księżyc pochodzi z rzutu kością, wtedy Tor Najmroczniejszego Losu aktywuje się, nawet jeżeli rezultat ten został później zmodyfikowany.



Karty Zasobów Cytadeli

Talia Zasobów Cytadeli podzielona jest na cztery kategorie. Karty te wymagają określonych składników, by mogły zostać zagrane. Składniki te podane są na każdej karcie, a karty mogą być zagrywane wyłącznie podczas tury gracza. Składniki wymagane przez Karty Zasobów Cytadeli:



Monety Przeznaczenia.

Monety zdobywa się poprzez umiejętności albo efekty niektórych kart.



Płatki Many.

Zobacz str.13.



Relikt Urna Starszych.

Zobacz Relikty str.25.



Punkty Aкции.

W niektórych przypadkach, Punkty Aкции mogą być wykorzystywane jako składniki do zagrania karty.



Mroczne Skażenie.

To jedyny zasób otrzymywany, a nie wydawany, w celu zagrania Karty Zasobów Cytadeli.

Więcej informacji w punkcie Karty Mrocznego Skażenia, str.21.

Karta Zasobów Cytadeli



- 1 Nazwa karty.
- 2 Składniki wymagane do zagrania karty (jeżeli ikonę umieszczono na karcie).
- 3 Typ karty.
- 4 Liczba znaczników Uszkodzenia Ekwipunku (jeżeli umieszczono na karcie).
- 5 Efekt karty.
- 6 Moc Szkarłatnego Losu. (zobacz str.28).

Rodzaje Kart

Ekwipunek

Broń, zbroja i inne elementy, w jakie można wyposażać Postać, by zyskała dodatkowe korzyści lub wzmocniła się podczas wykonywania akcji lub walki.

Każda Karta Ekwipunku ma swoją wytrzymałość wyrażoną w Żetonach Uszkodzeń Ekwipunku. Odrzuć 1 Żeton Uszkodzenia, za każde użycie karty. Jeżeli ostatni Żeton Uszkodzeń Ekwipunku zostaje usunięty, Kartę Ekwipunku należy odrzucić (po jej ostatnim użyciu). Jeżeli ostatni Żeton Uszkodzeń Ekwipunku zostaje usunięty przez umiejętność a nie przez użycie karty, kartę należy natychmiast odrzucić. Gracze mogą usunąć swoje Karty Ekwipunku jako darmową akcję, podczas swojej tury.

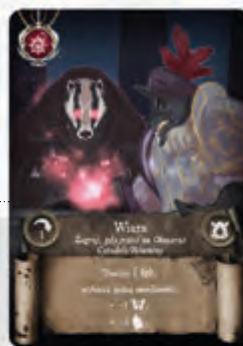


Karta Ekwipunku z 3 Żetonami Uszkodzeń

Spotkanie

Karta Spotkania, by mogła zostać zagrana, wymaga użycia Punktów Akcji.

Oznacza to, że zagrywanie Kart Spotkań spowalnia poruszanie się gracza po Planszy lub zmniejsza szansę na aktywację innych akcji, które wymagają tych punktów. Jednocześnie, Karty Spotkań są też najbardziej uniwersalnymi kartami i mogą być używane w wielu różnych sytuacjach podczas gry. Niektóre Karty Spotkań mogą zadawać Rany innym graczom albo Potworom - w tym wypadku, stosuje się takie same zasady, jak do Czarów Dystansowych.



Karta Spotkań

Karta Czaru Bitewnego



Karta Czaru Dystansowego



Czar

Są trzy typy Kart Czarów:

- **Czary Bitewne.** Mogą być zagrywane tylko podczas walki.
- **Czary Podstawowe.** Mogą być zagrywane tylko poza walką i gdy nie ma wymogu Zasięgu.
- **Czary Dystansowe.** Mogą być zagrywane tylko poza walką. Celem tych Czarów są gracze albo Potwory, w określonej odległości od rzucającego Czar. Zasięg każdego Czaru jest określony przez cyfrę umieszczoną na karcie, przy słowie "Zasięg". Na przykład, "Zasięg 3" oznacza, że cel Czaru musi znajdować się w promieniu 3 Obszarów od atakującego gracza.

Jeżeli gracz jest celem ataku Czar Dystansowego zadającego Rany, rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi poziom jego Wiedzy Magicznej. Różnica pomiędzy trafieniami, a liczbą ikon Tarcz, określa liczbę otrzymanych Ran. Jeżeli gracz umiera w wyniku działania Czar, rzucający Czar otrzymuje 3 Punkty Diennej Sławy. Następnie należy postępować zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w punkcie Śmierć Strażnika, str.28

Jeżeli Potwór jest celem Czar Dystansowego zadającego Rany, należy dobrać Kartę Ataku Potwora i porównać zdrowie Potwora z liczbą Ran zadanych przez Czar. Jeżeli liczba zadanych Ran jest równa lub wyższa niż zdrowie Potwora, Potwór umiera, zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w punkcie Śmierć Potwora, str.26.

Jeżeli gracz obierze Potwora za cel więcej niż jednej Karty Czarów zagrywanych po kolei, należy dodać do siebie liczbę Ran zadanych przez wszystkie Karty Czarów i porównać wynik ze zdrowiem Potwora na Karcie Ataku Potwora.

Przykład:

Jeżeli Czar Dystansowy zadaje 2 Rany Potworowi, którego Zdrowie wynosi 5, Potwór nie umiera. Jednakże, jeżeli gracz zagra kolejny Czar, który zadaje 3 Rany, Rany sumują się i Potwór zostaje zabity.

Pułapka

Gracze płacą 1 Monetę Przeznaczenia, by umieścić Żeton Pułapki na wybranym Obszarze. Pułapki mogą być aktywowane, jeśli Potwór albo inny gracz wejdzie na Obszar z Żetonem Pułapki, chyba że na karcie określono inaczej. Należy wziąć pod uwagę kolejność aktywacji akcji na Obszarze, jak opisano na str.17. Pułapki rozpatrywane są w różny sposób, w zależności od ich celu.

Potwory:

Jeżeli wymagania karty są spełnione, gracz może zagrać Kartę Pułapki ze swojej ręki, która jest rozpatrywana, zgodnie z jej opisem: dobierz Kartę Ataku Potwora, jeżeli Potwór ginie w wyniku działania Pułapki, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami Śmierci Potwora, jak opisano na str. 26. Gracz otrzymuje Punkty Diennej Sławy, zależnie od rodzaju zabitego Potwora, jak opisano na str.26.

Inni Gracze:

Gracz będący celem Żetonu Pułapki musi wykonać test, tak samo, jak robi to podczas usuwania Mrocznej Otchłani (zobacz Usuwanie Mrocznej Otchłani, str.16):

1. Dobierz Kartę Mrocznego Skażenia i sprawdź ikony na karcie (rozpatrując tylko liczbę ikon odpowiadającą aktualnemu poziomowi trudności (3)/(4)/(5), jaki obowiązuje obecnie na Torze Rund Gry) od lewej do prawej.
2. Rzuć Kośćmi Szkarłatego Losu w liczbę równej aktualnemu poziomowi trudności, jaki aktualnie wskazuje Tor Rund Gry (3)/(4)/(5) +1 kość.
3. Porównaj wynik na kościach z ikonami na dobranej Karcie Mrocznego Skażenia.

Jeżeli test jest zdany, nic się nie dzieje.

Jeżeli test nie jest zdany, właściciel Żetonu Pułapki może zagrać Kartę Pułapki z ręki i, jeżeli spełnione są warunki karty, rozpatrzyć ją, zgodnie z jej tekstem. Jeżeli gracz umiera w związku z efektem Pułapki, właściciel Pułapki otrzymuje 3 Punkty Diennej Sławy. Następnie należy postępować zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w punkcie Śmierć Strażnika, str.28. Jeżeli Pułapka jest rozpatrzona, właściciel Żetonu Pułapki zabiera go z powrotem. Każdy gracz może umieścić na Planszy do 2 Żetonów Pułapek na raz. W dowolnym momencie swojej tury, gracz może zabrać swój Żeton, nawet jeżeli nie został aktywowany. Żeton Pułapki może być umieszczony na Obszarze, na którym nie ma innych Żetonów Pułapek, Strażników albo Potworów.



Karta Pułapki

Sława i Cytadele

Sława dzieli się na dwie kategorie: **Punkty Diennej Sławy**, które resetują się na początku każdej Rundy i **Punkty Sojuszu Cytadeli**, które są stałe.



Tor
Kolejności
Gry



Znaczniki
Kolejności
Gry

Tor
Sojuszu
Cytadeli



Znaczniki
Sojuszu
Cytadeli

Tor
Diennej
Sławy



Znaczniki
Diennej
Sławy

Region Betel przydziela graczom honory i nagrody w zależności od ich czynów. Te zaszczytne dokonania reprezentowane są przez punktację Diennej Sławy, która jest resetowana na koniec każdej Rundy.

Jeżeli gracze zdobywają Punkty Diennej Sławy, przesuwają swoje znaczniki o odpowiednią liczbę pól, na Torze Diennej Sławy. Na końcu każdej Fazy Zmierzchu, miejsce na Torze Diennej Sławy określa Kolejność Gry na następną Rundę.



Punkty Diennej Sławy

Punkty Diennej Sławy zdobywa się i traci na kilka sposobów:

Zdobywanie Punktów Diennej Sławy

- **Ukończenie Misji:** 1 punkt, 3 punkty - jeżeli gracz zadeklarował Misję.
- **Zabicie innego Strażnika w walce, na skutek Umiejętności albo Efektów Kart:** 3 punkty.
- **Usunięcie Mrocznej Otchłani:** liczba punktów równa aktualnemu Poziomowi Trudności na Torze Rund.
- **Umiejętności/Efekty Kart:** liczba punktów zależy od określonych Efektów Kart albo Umiejętności.
- **Zabicie Potwora w walce, na skutek Umiejętności albo Efektów Kart:** 3 punkty za Gończego, 4 punkty za Łowczego, 5 punktów za Przywódcę Gonu.

Utrata Punktów Diennej Sławy

- **Efekty Kart/Umiejętności:** liczba punktów zależy od określonych Efektów Kart albo Umiejętności.
- **Odrodzenie w Świątyni Krwi:** -3 punkty.

Zdobywanie Punktów Diennej Sławy

 : +1/+3	 : +3
 : +3	 : +4
 : +*	 : +5
 : +*	

Utrata Punktów Diennej Sławy

 : -*	 : -3
--	--

Sojusz Cytadeli

Każdy Strażnik może być w Sojuszu maksymalnie z 3 Cytadelami jednocześnie. Cytadelę, z którą Strażnik zawarł Sojusz uważa się za Sprzymierzoną. Jeżeli gracz chce wejść w Sojusz z kolejną Cytadelą, a posiada już 3 Sprzymierzone Cytadele, może zrezygnować z jednej Sprzymierzonej Cytadeli, by móc zawrzeć Sojusz z inną.

Jeżeli Cytadela nie jest z nikim Sprzymierzona, gracze mogą zawierać z nią Sojusz, jeżeli mają **przynajmniej 1 Punkt Diennej Sławy**.

Jeżeli Cytadela jest już Sprzymierzona z innym graczem, gracz, który chce zawrzeć z nią Sojusz, musi mieć liczbę **Punktów Diennej Sławy (A)** równą lub wyższą od liczby **Punktów Sojuszu Cytadeli** Sprzymierzonego z nią gracza, oznaczoną na odpowiadającym Torze Sojuszu (B).

Zawarcie Sojuszu z Cytadelą jest darmową akcją, którą można aktywować **wchodząc na Obszar Cytadeli**. Gracze nie muszą wykonywać tej akcji zaraz po wejściu na **Obszar Cytadeli**. Mogą wykonywać inne Akcje i zadeklarować Sojusz później. Zawarcie Sojuszu jest także możliwe, gdy gracz rozpoczyna swoją turę na Obszarze Cytadeli, jeżeli pozwala na to poziom jego Diennej Sławy.

Zawierając Sojusz, **należy umieścić jeden z trzech znaczników Sojuszu Cytadeli na Torze Sojuszu Cytadeli**, o kolorze odpowiadającym wybranej Cytadeli i na polu z cyfrą równą aktualnie posiadanej liczbie Punktów Diennej Sławy.

Gracz bierze miniaturkę **Kopuły** ze swojej Planszетки Gracza i umieszcza ją **na szczycie figurki Sprzymierzonej Cytadeli**.

Gracz z najwyższym wynikiem Diennej Sławy, może zadeklarować Sojusz z już Sprzymierzoną z nim Cytadelą, by podnieść swój wynik na Torze Sojuszu Cytadeli. By to zrobić, gracz musi zawsze przemieścić swojego Strażnika na Obszar tej Cytadeli.

Przykład 1: Aktywny Gracz posiada 4 Punkty Diennej Sławy (A) i decyduje się wejść na Obszar Zielonej Cytadeli, by zawrzeć z nią Sojusz.

Cytadela jednakże, jest już Sprzymierzona z innym graczem, który ma 2 punkty Sojuszu Cytadeli (B) na odpowiadającym jej Torze. Ponieważ Aktywny Gracz ma więcej Punktów Diennej Sławy (4) niż gracz Punktów Sojuszu Cytadeli (2), Aktywny Gracz zawiera Sojusz z Cytadelą (C), odbierając ją innemu graczowi.

Przykład 2: Aktywny Gracz posiada 3 Punkty Diennej Sławy i decyduje się wejść na Obszar Zielonej Cytadeli, by zawrzeć z nią Sojusz. Cytadela jednakże, jest już Sprzymierzona z innym graczem, który ma 3 Punkty Sojuszu Cytadeli na odpowiadającym jej Torze. Ponieważ liczba punktów Diennej Sławy Aktywnego Gracza jest równa liczbie Punktów Sojuszu Cytadeli drugiego gracza, Aktywny Gracz zawiera Sojusz z Cytadelą, odbierając ją innemu graczowi.



Tor Sojuszu Cytadeli i Akolici

Tor Sojuszu Cytadeli ma 6 pól, od 1 do 6. Jeżeli Strażnik zawiera Sojusz z Cytadelą posiadając przynajmniej **6 Punktów Diennej Sławy**, otrzymuje figurkę **Akolity** z odpowiadającego **Toru Sojuszu Cytadeli**, jeżeli jest dostępna (jak opisano w punkcie Przygotowanie Gry, str.11).

Jeżeli nie ma w tym miejscu figurki Akolity, gracz nie zdobywa Akolity. Kiedy gracz zdobywa Akolitę, umieszcza jego figurkę na swojej **Planszette Gracza**. Jeżeli gracz mógłby zdobyć Akolitę, lecz nie ma na niego wolnego miejsca na swojej Planszette Gracza ze względu na posiadane tam Białe Ćmy, nie może otrzymać Akolity.

Jeżeli gracz zawiera Sojusz z Cytadelą, ale odpowiadająca figurka Akolity została już zabrana, gracz nie zdobywa Akolity. Akolita z tego Toru Sojuszu pozostaje u gracza, który zdobył go jako pierwszy.



Tryb Wirtualni Strażnicy

Trybu **Wirtualni Strażnicy** można używać, by pozorować udział do 3 graczy w grach solo.

Początkowym Obszarem gracza jest zawsze **Szara Świątynia Krwi**. Na początku gry, dokładnie tak samo jak podczas standardowej rozgrywki, rzuć **Kością Przeznaczenia** , by wyznaczyć **Kolejność Gry**. Rozpoczynając **Fazę Świtu** drugiej Rundy, by określić **Kolejność Gry**, stosuje się standardowe zasady - spójrz, kto zdobył najwięcej **Punktów Diennej Sławy** w poprzedniej Rundzie.

Przygotowanie Planszетки Wirtualnych Strażników

Planszетка **Wirtualnych Strażników** podzielona jest na 3 sekcje, (Zielona, Fioletowa, Pomarańczowa), po jednej dla każdego Strażnika. Każdy **Wirtualny Strażnik** w grze, używał będzie sekcji w kolorze swojej **Świątyni Krwi**.

1. Umieść **Planszетkę Wirtualnych Strażników** obok twojej Planszетки Gracza.



2. Dla każdego **Wirtualnego Strażnika** w grze, umieść:
 - Żeton Sojuszu Cytadeli
 - Żeton Kolejności Gry
 - Żeton Diennej Sławy



3. Umieść figurki Strażników w odpowiadających ich kolorom **Obszarach Początkowych** (Świątyniach Krwi).



4. Umieść **Kopuły Cytadeli**, zgodnie kolorem z **Obszarem** początkowym **Wirtualnego Strażnika**, na odpowiadających im miejscach na Planszетce Wirtualnych Strażników. Za każdym razem, gdy **Wirtualny Strażnik** zawiera Sojusz z **Cytadelą**, połóż pasującą kolorem **Kopułę** na figurce **Sprzymierzonej** z nim **Cytadeli**. Na początku każdej **Fazy Świtu**, kiedy dobierane są **Karty Zasobów Cytadeli**, **Wirtualny Strażnik** rozpoczyna **Rundę** z +1 **Diennej Sławy** za każdą swoją **Sprzymierzoną Cytadelę**.



5. Umieść, zdobytych przez **Wirtualnych Strażników**, **Akolitów**, na odpowiednich miejscach na Planszетce. Na początku każdej **Fazy Świtu**, podczas uzupełniania **Zapasów Cytadeli**, **Wirtualny Strażnik** usuwa jedno **Mroczne Pnącze** ze swojej początkowej **Świątyni Krwi**, za każdego posiadanego **Akolitę**.



6. Umieść **Karty Wirtualnych Strażników**, obok Planszетки (obrazek powyżej). Jeżeli wszystkie efekty na karcie zostaną aktywowane, odrzuć kartę, tworząc stos **Kart Odrzuconych**. Jeżeli masz dobrą kartę, a **talia Wirtualnych Strażników** wyczerpała się, potasuj odrzucone karty i utwórz nową talię, następnie dobierz kartę.
7. Umieść **Karty Tropów Zakonu** obok Planszетки (obrazek powyżej). Gdy zagrasz kartę, by ustalić gdzie należy umieścić figurkę **Wirtualnego Strażnika**, odrzuć ją następnie, tworząc stos **Kart Odrzuconych**. Jeżeli masz dobrą kartę, a **talie Tropów Zakonu** wyczerpała się, potasuj odrzucone karty i utwórz nową talię, następnie dobierz kartę.

Tura Wirtualnego Strażnika

1. Na początku każdej **Fazy Świtu i Zmierzchu**, jeśli **Wirtualny Strażnik** uaktywnia się, dobierz **Kartę Tropu Zakonu**. Karta określa, na którym **Obszarze** należy umieścić figurkę **Wirtualnego Strażnika**. Odrzuć kartę po użyciu.



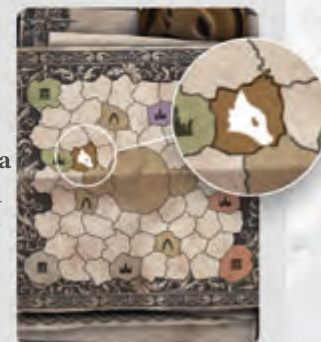
2. W każdej **Fazie Świtu i Zmierzchu**, po zagranie **Karty Tropu Zakonu**, dobierz kartę z talii **Wirtualnych Strażników** i, jeśli to możliwe, aktywuj wszystkie jej efekty. Odrzuć kartę po użyciu. Następnie, kolejny gracz albo **Wirtualny Strażnik**, rozgrywa swoją turę.



3. Na końcu każdej Rundy, użyj punktacji **Diennej Sławy**, by określić **Kolejność Gry**, biorąc pod uwagę również punktację **Wirtualnych Strażników**. Oznacza to, że **Wirtualny Strażnik** może rozgrywać swoją turę przed graczem, jeżeli uzyskał więcej **Punktów Diennej Sławy** w poprzedniej Rundzie.

Karty Tropów Zakonu

Karty te używane są, by wyznaczyć **Obszar**, na którym należy umieścić figurkę **Wirtualnego Strażnika** podczas poszczególnych **Faz**. **Obszar** ten oznaczony jest ikoną **Strażnika**, jak na obrazku obok:



Akcje Wirtualnego Strażnika



Karta Wirtualnego Strażnika

A RUNDA GRY:

Ta kolumna przedstawia Rundy Gry i akcje, jakie **Wirtualny Strażnik** może wykonać w poszczególnych Rundach.

B WIRTUALNY STRAŻNIK:

Każdy **Wirtualny Strażnik** jest reprezentowany przez 3 różne ikony, w kolorze swojej **Świątyni Krwi**.

C IKONA POTWORA:

Ta ikona określa, która z trzech kategorii **Półcieni** jest używana jako referencja dla **Cech Wirtualnego Strażnika**, jeśli ten atakuje lub jest atakowany.

Akcje i Kolejność Aktywacji

1 ZDOBYWANIE PUNKTÓW DZIENNEJ SŁAWY:

Cyfra zapisana w każdej kolumnie **Wirtualnego Strażnika**, określa liczbę **Punktów Diennej Sławy**, jakie **Wirtualny Strażnik** zdobywa podczas Fazy Gry. Jeżeli **Wirtualny Strażnik** otrzymuje **Punkty Diennej Sławy**, należy przesunąć jego znacznik, na odpowiadającym mu torze, na **Planszy**.

2 SOJUSZ Z CYTADEŁĄ:

Jeżeli ta ikona (🏰) znajduje się obok **Punktów Diennej Sławy** w kolumnie **Wirtualnego Strażnika**, oznacza to, że **Wirtualny Strażnik** będzie próbował wejść w **Sojusz** z Cytadelą, o takim samym kolorze, w jakim jest ikona, jeżeli bieżący wynik jego **Punków Diennej Sławy**, pozwala na to. Jeżeli uda mu się zawrzeć Sojusz, weź **Kopułę** z jednego z trzech pól na **Planszecie Wirtualnego Strażnika** i umieść ją na pasującej **Cytadeli**. Należy także przesunąć znacznik **Sojuszu Cytadeli** na **Planszy**, na pole odpowiadające liczbie **Punktów Diennej Sławy Wirtualnego Strażnika**, w momencie zawarcia Sojuszu, tak jak w regularnej rozgrywce. Jeżeli **Wirtualny Strażnik** zawrze **Sojusz** posiadając przynajmniej **6 Punktów Diennej Sławy**, zdobywa także **Akolitę**. **Wirtualny Strażnik** nie musi znajdować się koniecznie na **Obszarze Cytadeli**, z którą zawiera Sojusz.

3 TREŚĆ KARTY:

-1 🏰 Mroczne Pnącze z Cytadeli

Ta ikona pojawia się w czterech różnych kolorach **Obszarów Cytadeli**. Usuń jedno **Mroczne Pnącze** z **Cytadeli**, w kolorze ikony.

-1 🏰 Mroczne Pnącze ze Świątyni Krwi

Usuń jedno **Mroczne Pnącze** ze **Świątyni Krwi**, należącej do **Wirtualnego Strażnika**, który aktywował ten efekt.

Wartości Ataku
Wirtualnego
Strażnika



🏰 Atak

Wirtualny Strażnik może atakować graczy albo **Potwory**, jeżeli Karta **Wirtualnego Strażnika** umożliwia mu to. Wirtualni Strażnicy atakują w ten sam sposób, jak **Potwory**. Należy dobrać **Kartę Ataku Potwora** i użyć Cech określonych przez Kartę **Wirtualnego Strażnika**.

Wirtualny Strażnik NIGDY nie używa Mocy Echa Mroku oznaczonej na karcie Ataku Potwora, przeciwko graczom albo Potworom. Potwory NIE UŻYWAJĄ Mocy Echa Mroku, walcząc z Wirtualnym Strażnikiem. Na koniec walki, rozpatrz wszystkie bonusy i kary do Punktów Diennej Sławy. Rozpatrz też zasady obowiązujące przy śmierci Potwora albo gracza, tak jak opisano w Instrukcji.

🌀 Oczyszczenie Arcykapłanki

Gracz musi zdać test (4). Jeżeli nie zda testu, **Wirtualny Strażnik** wygrywa grę. Ten efekt karty może być aktywowany, tak jak pokazuje karta, tylko podczas Fazy Świtu, w siódmej Rundzie Gry.

🏰 Uwolnienie Mosha, Szamana Cienia

Gracz musi zdać test (4). Jeżeli nie zda testu, **Wirtualny Strażnik** wygrywa grę. Ten efekt karty może być aktywowany, tak jak pokazuje karta, tylko podczas Fazy Zmierzchu, w ósmej Rundzie Gry.

Wirtualny Strażnik jako Cel

Wirtualny Strażnik może stać się celem efektów albo kart, które biorą za cel graczy, jeżeli ich treść odnosi się do:

- Otrzymywania Ran
- Punktów Diennej Sławy
- Punktów Sojuszu Cytadeli
- Przemieszczania figurki **Wirtualnego Strażnika**

Żaden inny efekt ani karta, nie mogą być użyte przeciwko **Wirtualnemu Strażnikowi**.

Śmierć Wirtualnego Strażnika

Jeżeli **Wirtualny Strażnik** umiera, postępuj według zwykłych zasad określających **śmierć Strażnika** z jednym wyjątkiem: **Wirtualny Strażnik** nie otrzymuje **Białych Ciem**.

Porady i Strategia

Ta sekcja pomaga graczom analizując mechaniki gry oraz różne strategie.

Cechy i Specjalne Umiejętności Strażnika

Wybór odpowiednich Cech do rozwoju podczas gry, to pierwszy krok do zwycięstwa. Radzimy nie rozwijać więcej niż 2 Cechy w pierwszych kilku grach, zanim gracz nie zapozna się z różnymi opcjami jakie oferuje gra.

- **ATAK:** Cechę tę należy rozwijać intensywnie. Jeżeli twoim celem jest ocalenie Arcykapłanki Elaine. Jeżeli nie jest to twój cel, skup się na innych Cechach. Rozwijanie tej Cechy da ci większe szanse na zwycięstwo w walce z graczami czy Potworami, jednakże nie jest to jedyny sposób na pokonanie wrogów. Jeżeli więc ocalenie Arcykapłanki Elaine nie jest twoim celem, ta Cecha nie jest dla ciebie najważniejsza.
- **ZDROWIE:** Rozwijanie tej Cechy jest zawsze dobrą strategią, bez względu na drogę do zwycięstwa, jaką wybierzesz. Jeżeli twoja Postać będzie miała możliwość przyjmowania większej liczby Ran, oznacza to, że będzie rzadziej umierać. Nie będziesz więc spowalniany na swojej drodze do zwycięstwa, bez względu na wybrany cel.
- **WIEDZA MAGICZNA:** Rozwijanie tej Cechy pozwoli ci zagrywać więcej Kart Czarów w jednej turze. Pozwoli ci to także czerpać korzyści na Obszarach Leśnych z ich specjalnymi umiejętnościami - posiadając więcej Płatków Many, będziesz mógł używać tych samych efektów więcej razy podczas tej samej tury. To da ci przewagę w przebiegu gry.
- **MĄDROŚĆ:** Ta Cecha przyda się graczom, którzy chcą dobierać więcej kart podczas Fazy Świtu i chcą wykorzystywać Moc Szkarłatnego Losu. Im więcej masz kart na ręce, tym większa szansa, że będziesz posiadał ikonę, której potrzebujesz, do modyfikacji wyników z kości, używając do tego Mocy Szkarłatnego Losu. Jest to pomocne przy zdawaniu Testu Zasadzki.

Każda z tych czterech Cech jest uzupełnieniem innej. Nie ma pary Cech lepszej niż pozostałe. Staraj się zachować równowagę pomiędzy Cechami, a specjalnymi umiejętnościami twojego Strażnika i jego początkowymi wartościami.

Szkarłatny Los

Ikony umieszczone na Kościach Szkarłatnego Losu, obecne na wszystkich Kartach Zasobów Cytadeli, nie są powiązane z konkretnymi kartami. Oznacza to, że dwie kopie tej samej karty, będą mieć różne ikony. Możesz więc, używając Mocy Szkarłatnego Losu, zmienić dwa różne wyniki z kości, przy pomocy dwóch kopii tej samej karty.

Zasoby Cytadeli

Cztery talie Zasobów Cytadeli, pozwalają ci obracać różne strategie.

- **EKWIPUNEK:** Strażnicy rozpoczynają grę bez żadnego Ekwipunku, więc ta talia jest szczególnie przydatna na początku gry. Karty Ekwipunku mają określony limit użyć, więc będą też pomocne w późniejszej grze, jednak są szczególnie istotne na początku, zwłaszcza, jeżeli twoja strategia nie koncentruje się głównie na walce.
- **CZARY:** Częste dobieranie kart z tej talii jest szczególnie korzystne dla graczy, którzy postanowili rozwijać swoją Wiedzę Magiczną, ponieważ pozwala im to na zagrywanie wielu kart podczas tej samej tury, dzięki posiadaniu większej liczby Płatków Many.
- **SPOTKANIA:** Karty Spotkań są różnorodne i oferują użyteczne w różnych sytuacjach opcje. Minusem jest to, że Karty Spotkań w twoim ręku, nie zawsze muszą być przydatne podczas obecnej tury. Mogą się więc wydawać zbędnym balastem. Po rozegraniu kilku partii gry, przekonasz się, że zawsze lepiej jest mieć Kartę Spotkania na ręce niż ją odrzucić. W twoich kilku pierwszych grach, zalecamy dobieranie z tej talii tylko, jeżeli czujesz, że wyprzedzasz innych graczy. Jeżeli chcesz dobierać z tej talii mimo, iż nie prowadzisz w grze, rozważ rozwinięcie swojej Cechy Mądrości, co pozwoli ci mieć na ręce większą liczbę kart. W ten sposób, będziesz mógł dobierać i karty z talii Spotkań i z pozostałych dostępnych talii. Ze wszystkich talii Zasobów Cytadeli, talia Spotkań wymaga największego doświadczenia, by móc z niej w pełni czerpać korzyści.

- **PULAPKI:** Umieszczenie Pułapki na określonych Obszarach Planszy, pozwala graczom aktywować Karty Pułapek, które z kolei pozwalają na: obronę celów przed innymi graczami, opóźnianie celów innych graczy lub nawet eliminowanie Potworów i innych graczy. Inaczej niż w przypadku pozostałych Kart Zasobów, jeżeli celem Pułapki jest gracz, musi on wykonać Test Zasadzki, zanim treść karty zostanie rozpatrzona. Poziom trudności talii rośnie z każdą Rundą, więc Pułapki używane przeciwko graczom są najefektywniejsze w późniejszych Rundach. Z drugiej strony, Pułapki uruchamiają się automatycznie przeciwko Potworom, więc liczba Rund nie podnosi ich efektywności.

Osiągnięcia Zakonu

Za zrealizowanie zadań z Kart Osiągnięć Zakonu, gracze otrzymują nagrody, wybrane spośród opisanych na karcie. Pozwala to na wybranie nagrody, która będzie dla ciebie najbardziej użyteczna na ten moment. W niektórych wypadkach, kiedy warunki ukończenia zadania są zbyt ryzykowne, lepiej będzie poczekać do rozpoczęcia następnej Fazy Zmierzchu, by odrzucić dowolne Karty Osiągnięć Zakonu, jakie posiadasz (jedną lub obie). Na przykład, jeżeli musisz zabić innego Strażnika, ale uważasz, że to zbyt ryzykowne, najlepiej zignorować tę kartę. Karty te są ważne w strukturze gry, ale pamiętaj, że twoim priorytetem jest omijanie elementów, które przeszkadzają ci w twojej strategii, prowadzącej do wypełnienia jednego z czterech Warunków Zwycięstwa.

Relikty Starszych

Relikty można pozyskiwać poprzez wypełnianie Misji, i chociaż gracze muszą rzucać kością (k10), by je zdobyć, osiągnięcie sukcesu nie jest wcale takie losowe, jak się to wydaje. Wszystkie przeprowadzane testy na odszukanie Reliktu, wymagają wyrzucenia 5 +/-, Oznacza to, że możesz przygotować się na możliwą porażkę, używając Monet Przeznaczenia, by modyfikować rezultat, aż do osiągnięcia pożądanego wyniku. Jeżeli więc poszukujesz Reliktów, które są niezbędną częścią jednego z Warunków Zwycięstwa, a nie masz zbyt wiele Monet Przeznaczenia, nie spiesz się z ukończeniem Misji. Zaczekaj, aż będziesz miał 5 Monet Przeznaczenia, żeby mieć pewność, że zdasz test.

Warunki Zwycięstwa

NOWY ARCYKAPŁAN:

JESTEŚ WYBRAŃCEM.

Ze wszystkich Warunków Zwycięstwa, ten, może być łatwiejszy do osiągnięcia od pozostałych. Głównym jego celem jest, podczas finałowej Rundy, posiadanie tak wielu Sprzymierzonych Cytadeli, jak to tylko możliwe. Jeżeli tylko masz taką możliwość, pamiętaj by umieszczać Żetony Pułapek w Sprzymierzonych Cytadelach - chroń je, nawet jeżeli blefujesz. Jeżeli jesteś w połowie gry i nadal nie zawarłeś żadnych Sojuszy z Cytadelami, nie martw się; pamiętaj, że potrzebujesz 6 Punktów Diennej Sławy, by w najgorszym wypadku zawrzeć chociaż jeden Sojusz. Możesz to zrobić podczas tury, w której skupisz się na pozyskiwaniu Punktów Diennej Sławy. Zawieranie Sojuszu z Cytadelą przy 6 Punktach Diennej Sławy przed innymi, jest zawsze najlepszą opcją, ponieważ pozwala ci to na zabranie Akolity, zdobycie Punktów Diennej Sławy i przeszkodzenie Mrokowi.

UWOLNIJ MOSHA, SZAMANA CIENIA.

Jeżeli decydujesz się na uwolnienie Mosha, ważne jest, posiadanie Monet Przeznaczenia. Pozwoli to uniknąć porażki podczas zdawania testu, gdy poszukujesz wymaganych Reliktów. W tym wypadku, najważniejszą Cechą do rozwoju, jest Mądrość, ponieważ pozwala ci ona mieć większą liczbę kart na ręce. To z kolei, pozwoli ci na efektywniejsze wykorzystanie Mocy Szkarłatnego Losu, dając ci większe szanse na zdanie Testu Zasadzki. Test musisz zdać, by uwolnić Mosha.

OCZYSZCZENIE ARCYKAPŁANKI.

Ta bitwa jest najtrudniejszą w grze, musisz więc rozwinąć Cechy: Atak i Zdrowie. Podczas tego wyzwania, Widmo z Jeziora jest potężnym sprzymierzeńcem w osiągnięciu sukcesu. Postaraj się więc zdobyć tak wiele Duchowych Latarni, jak to tylko możliwe, by przywołać je w najpotężniejszym wcieleniu.

ZOSTAŃ PRZYWÓDCĄ GONU.

Żeby znaleźć Kartę Przywódcy Gonu w talii Mrocznego Skażenia, na początku każdej Fazy Zmierzchu, powinienes użyć umiejętności posiadanej przez każdą Kartę Mrocznego Skażenia (odrzuć Karty Mrocznego Skażenia z twojej ręki i dobierz taką samą liczbę Kart Mrocznego Skażenia). W ten sposób, do końca gry, trafisz na Kartę Przywódcy Gonu. Pamiętaj: musisz przetrwać bitwę, żeby zostać pochłonięty przez Potwora, więc upewnij się, że posiadasz dobre Karty Ekwipunku. Nie będziesz mógł polegać na kartach w twojej ręce, ponieważ to w większości Karty Mrocznego Skażenia. To dlatego rozwinięcie Cechy Zdrowia jest tu tak ważne. Jeżeli przejmiesz kontrolę nad Przywódcą Gonu, ale nie będziesz mieć wielu Kart Mrocznego Skażenia na ręce, twoje szanse przetrwania ataków innych graczy, są bardzo małe. To niezbędne, by mieć więcej niż 4 Karty Mrocznego Skażenia w ręce, jeżeli rozpoczynasz grę na nowo, jako Przywódca Gonu.

Ikony w Grze

 Kość Przeznaczenia (k10)

 Kości Szkarłatnego Losu (k6)

 Karty

 Test Zasadzki (Ogólny)

 Test Zasadzki - Poziom 3

 Test Zasadzki - Poziom 4

 Test Zasadzki - Poziom 5

 Obszar Cytadeli (Zielonej)

 Obszar Świątyni Krwi (Zielonej)

 Obszar Lasu

 Obszar Równiny

 Obszar Góry

 Obszar Jeziora

 Wejście do Czarnej Łoży

 Ścieżka na Zimową Górę

 Miecz - cel zostaje trafiony / Liczba Trafień zadanych przez Potwora

 Tarcza - jedno Trafienie jest Parowane

 Arcykapłanka - cel zostaje trafiony

 Zmierzch - jeżeli jest Faza Zmierzchu, Cel zostaje trafiony

 Świt - jeżeli jest Faza Świtu, Cel zostaje trafiony

 Księżyc - znacznik na Torze Najmroczniejszego Losu przesuwają się

 Misja dla Betel

 Dzienna Sława

 Cytadela

 Sojusz Cytadeli/Sprzymierzona Cytadela

 Świątynia Krwi

 Akolita

 Biała Ćma

 Monolit

 Strażnik

 Zdrowie/Limit obrażeń Potwora

 Wiedza Magiczna

 Mądrość

 Atak

 Rana

 Płatki Many

 Monety Przeznaczenia

 Punkt Akcji

 Punkt Akcji

 Punkt Akcji

 Punkt Akcji

 Punkt Akcji

 Relikt - Kryształ Pieczęci

 Relikt - Duchowa Latarnia

 Relikt - Urna Starszych

 Zasoby Cytadeli - Ekwipunek

 Zasoby Cytadeli - Pułapka

 Zasoby Cytadeli - Spotkanie

 Zasoby Cytadeli - Czar

 Półcień - Gończy

 Półcień - Łowczy

 Półcień - Przywódca Gonu

 Przepoczwarzanie Potwora

 Tworzenie Potworów

 Zaćmienie Słońca

 Echo Mroku

 Zabity Potwór

 Mroczne Skażenie

 Skażenie Cytadeli

 Skażenie Świątyni Krwi

 Mroczna Otchłań

 Mroczna Otchłań

 Mroczna Otchłań