

KARTA FRAKCJI CIEMNOŚCI

CIEMNOŚĆ





Ciemność to skuteczna uwodzicielka i oszustka.

Jest nieśmiertelnym bytem z własną świadomością zamieszkanym przez symbionty, zwane Koszmarami. Każdy z nich to jeden z pierwotnych strachów inteligentnych istot wcielony w pokreconą formę. Ciemność zapewnia koszmarom dom i dostęp do kolejnych ofiar, na których mogą żerować, a one w zamian poszerzają jej władzę i umacniają jej wpływy. Najmniejsze z tych istot mogą zaledwie szeptać coś ludziom do ucha, a największe i najstarsze przynoszą szaleństwo oraz upadek całym cywilizacjom. Ciemność istnieje wszędzie, połączona z każdym zamieszkanym światem we wszystkich równoległych uniwersach. W niektórych zakątkach wszechświata urosła tak bardzo, że połknęła całe światło i zmieniła zasady fizyki, wlewając się do naszej rzeczywistości. Nie obowiązują jej zasady czasu ani przestrzeni. Kilka kroków wewnątrz Ciemności może sprawić, że pokonasz tysiąc lat świetlnych i wyłosisz się po drugiej stronie galaktyki.

Demony z kasty Terroru już dawno nauczyły się wykorzystywać tę cechę Ciemności, by rozprzestrzeniać się na nowe zamieszkałe światy. Najpierw z głębin Ciemności uważnie studiują swoje cele, obce rasy oraz ich słabości. Następnie, skrótami prowadzącymi przez Ciemność, desantują w obcych światach pierwsze grupki Akolitów, którzy rozsiewają strach i szaleństwo. Ciemność nie współpracuje jednak z Demonami. Nie zapewnia nikomu bezpiecznego przejścia, trzeba o nie walczyć samemu. Dlatego Akolici Mroku polują na Koszmary wewnątrz Ciemności, choć długi pobyt po drugiej stronie ciężko doświadcza ich ciała i umysły. Płonąca krew Koszmarów jest następnie wykorzystywana w wielkich kadzidłach i latarniach, a jej smród pozwala oddziałom Demonów bezpiecznie przekroczyć Ciemność. Im potężniejsze było źródło krwi, tym skuteczniej chroni ona właściciela.

Jednak żadna krew nie jest w stanie obronić nieszczęśliwych, którzy spotykają kłórego z Władców Koszmaru. Jednym z nich jest bestia znana jako Dzwoniec – dowodzi setkami mniejszych Koszmarów, które na podobieństwo kruków infiltrują różne światy, ściągając ze sobą złe omeny i senne mary. Od zwykłych zwierząt odróżniają je tylko krwistoczerwone oczy. Sam Dzwoniec jest ślepy, ale patrzy na ofiary za pośrednictwem tysięcy swoich sług. Ma nawet agentów w demonicznej Kaście Terroru – podobnie jak pozostali zrodzeni w Ciemności Władcy, których imion nikt o zdrowych zmysłach nie wymienia bez przyczyny...

PORADNIK TAKTYCZNY



- Niemal wszystkie karty Ciemności wymagają  zamiast .
- Cienie oraz Rzezikruki świetnie nadają się do kontroli i blokowania złóż kryształów.
- Nie zapomnij, by Tworzyć żetony , zanim zaczniesz je zbierać.
- Rzezikruki są twoim głównym źródłem obrażeń. Próbuj zabić słabsze oddziały przeciwnika we wczesnej fazie gry.
- Miej na uwadze, że nie opłacasz kosztów akcji kryształami, tylko . Musisz ranić wrogie modele, by je zdobyć!
- Nie używaj wszystkich swoich wzmocnień i osłabień naraz! Większość z nich zostanie odrzucona na początku tury Pasywnej przeciwnika.



PROPONOWANA TALIA STARTOWA

- **KARTY ODDZIAŁÓW:** Dzwoniec, Fałszywiec, Cienie, Rzezikruki, Mara Niebytu.
- **KARTY AKCJI:** Gniew [x3], Wyjść [x2], Czarne Znamię [x2], Mądrość Chaosu [x4], Pustka [x4], Głód, Żywa Śmierć [x2], Metamorfoza [x2], Złowieszcze Dzwony [x2], Zatruty Pocałunek [x2], Macki Ciemności.

KARTA SZTANDARU:



Gdy wydasz 8  ze swej puli Aktywnej, możesz obrócić kartę Sztandaru. Umieść model Imperatrycy Otchłani na kapliczce Ciemności. Podczas tury Aktywnej Ciemności możesz wydać 2 , by wybrać 1 model na planszy i rzucić przeciwko niemu na trafienie. Efekt: 1 rana. Gdy Imperatryca Otchłani zginie lub zostanie poświęcona, obróć kartę Sztandaru.

- Karta Sztandaru nie jest obracana podczas tury Pasywnej Ciemności.
- Gdy Imperatryca Otchłani zostanie przyzwana, kapliczka Ciemności funkcjonuje normalnie. Wszystkie modele  z kapliczką są również  z Imperatrycą.
- Imperatryca Otchłani jest traktowana jak normalny oddział, gdy zostanie przyzwana (może zostać zabita, poświęcona, daje PZ przeciwnikowi itd.).
- Imperatryca Otchłani może być przyzywana wielokrotnie w trakcie jednej rozgrywki.

KARTY ODDZIAŁÓW:




Ważne: Zmiana na tryb Mroku Rzezikruków nie jest darmowa! Tak jak pokazuje ikona, koszt to 3 punkty Mroku.



Kapliczka Ciemności: CIEŃWROTA

Na początku gry połóż żeton dodatkowej kapliczki Ciemności na tej kapliczce.

Wszystkie pola  z kapliczką Ciemności i żetonem dodatkowej kapliczki Ciemności są traktowane jak sąsiadujące ze sobą. Wszystkie modele Ciemności mogą się poruszać przez Cieńwrota lub żeton dodatkowej kapliczki Ciemności.

ŻETONY FRAKCJI



1 x żeton frakcji



10 x punkty zwycięstwa



10 x punkty Mroku



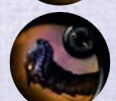
1 x dodatkowa kapliczka Ciemności



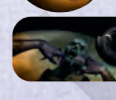
3 x Czarne Znamię



2 x Trucizna



3 x Mądrość



3 x Pochwycenie





Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Metamorfоза – jest to w zasadzie wymiana modelu Cienia na model Rzeźnika. Nie dodaje to znaczników wytrzymałości do oddziału Rzeźników.

Możesz w ten sposób przywrócić do gry martwe Rzeźniki.



Nadejście Mroku – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Macki Ciemności – Żeton POCHWYCENIA zostaje w grze tak długo, jak przynajmniej 1 model Cienia pozostaje z dowolnym Cieniem. Modele przeciwnika nie mogą odpychać tych Cieni.



Pustka – zabity model Cienia może zostać umieszczony gdziekolwiek na planszy.



Cienista Krew – te nie mogą być zebrane na planszy.

Gniew – kryształowy żeton odświeżony przed dodatkową akcją Walki.



Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Głód – możesz w ten sposób zabić swojego Rzeźnika. To NIE jest poświęcenie, przeciwnik więc dostaje PZ za zabicie tego Rzeźnika.



Nadejście Mroku – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Stado Kruków – koszt tej akcji to liczba Rzeźników na planszy. Potrzebujesz jedynie Aktywować Rzeźniki, by umieścić je z powrotem na planszy.

Gdy je aktywujesz, przywróć wszystkie (nawet zabite) gdziekolwiek na planszę. Akcja nie wpływa na liczbę znaczników wytrzymałości na karcie oddziału.



Nadejście Mroku – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Zatruty Pocałunek – musisz wygrać rzut na trafienie, żeby umieścić żeton ZATRUCIA na wybranym modelu.



Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Mądrość Chaosu – Wybierz jeden ze swoich modeli w Zasięgu 1. Efekt: Dołącz żeton MĄDROŚCI do karty oddziału tego modelu.



Zbiory – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Zniewolenie – nie możesz używać akcji przeciwko poruszającemu się modelowi. Jednakże model aktywuje wszelkie pułapki na swojej drodze i może odpychać (ty wybierasz gdzie).



Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Żywa Śmierć – ta akcja działa tylko przeciwko modelom przeciwnika.

Sprawdzana jest aktualna ilość znaczników wytrzymałości, a nie wartość startowa.



Nadejście Mroku – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Wyjec – tylko 1 jest umieszczany na planszy w rezultacie tej akcji niezależnie od ilości usuniętych znaczników wytrzymałości.

Jeśli cel ma na sobie żeton CZARNEGO ZNAMIENTA, najpierw zadaj mu 2 rany, a następnie rozpatrz efekt Wyjca.



Odepchnięcie – nie możesz przemieszczać żadnej z dodatkowych kapliczek (jak dodatkowa kapliczka Ciemności czy Zarastanie Odrodzonych).

Możesz przemieścić kapliczkę swoją lub przeciwnika. Nie działają normalne restrykcje umieszczania kapliczek na planszy. Przemieszczane kapliczki nie mogą odpychać.

Złowieszcze Dzwony – bazowa wartość OBR modeli jest zredukowana do 0 (przed rozpatrywaniem innych modyfikatorów, jak żetony MĄDROŚCI itd.).



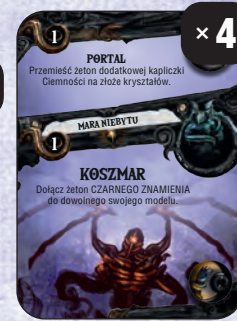
Przyptyw Mroku – możesz usunąć z planszy i umieścić go z kapliczką Ciemności.

Zagłada – policz Mary Niebytu z Imperatrycą Otchłani podczas rzucania na trafienie.



Zbiory – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Czarne Znamie – Dołącz żeton CZARNEGO ZNAMIENTA do modelu przeciwnika.



Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Koszmar – zobacz zasadę Czarnego Znamienia poniżej.



Portal – zobacz szczegóły tej zasady poniżej.

Kauteryzacja – nie możesz odnowić więcej znaczników wytrzymałości, niż wynosi startowa wartość oddziału.



Odrodzenie Ciemności – za każdy model, który chcesz przywrócić, zapłać w liczbie równej startowej wartości znaczników wytrzymałości jego oddziału.

Przywrócone modele są umieszczane z kapliczką Ciemności.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

ŻETON CZARNEGO ZNAMIENTA

Gdy model przeciwnika z żetonem CZARNEGO ZNAMIENTA zostaje zraniony, otrzymuje on jedną dodatkową ranę.

Gdy twój model z żetonem CZARNEGO ZNAMIENTA zostaje zraniony, możesz usunąć znacznik wytrzymałości z oddziału Mar Niebytu.

Na początku kolejnej tury Pasywnej przeciwnika usuń z gry wszystkie żetony CZARNEGO ZNAMIENTA.

ZABLOKOWANY

Ten model nie może być przemieszczony w żaden sposób (nie może wykonać akcji Ruchu, Teleportacji, być zdjęty z planszy, zamienić się miejscami czy zostać odepchnięty w żaden sposób).

Może wciąż wykonywać inne akcje, rozpoczynać Walkę, bronić się itd. Jeśli zginie, zdejmij ten model z planszy.

NADEJŚCIE MROKU

Przy Tworzeniu umieść 3 minus liczba w twojej puli (minimum 1) z kapliczką Ciemności.

ZBIORY

Usuń wszystkie z dowolnego 1 pola i dodaj je do swojej puli.

ŻETON ZATRUCIA

Cel otrzymuje -2 do wszystkich atrybutów (INI, ATK, OBR, RUCH), dopóki jego właściciel nie zapłaci 2 podczas swojej tury Aktywnej, by usunąć ten żeton.

PORTAL

Żeton dodatkowej kapliczki Ciemności traktowany jest dokładnie tak jak zwykła kapliczka Ciemności. Złote kryształów, na którym znajduje się ten żeton, wciąż jest traktowane jak złote kryształów na potrzeby zbierania kryształów i rozpatrywania akcji.

PRZEMIEŚĆ

Umieść model/żeton na nowych pustych heksach, ignorując wszelkie przeszkody na jego drodze (zasięg nieograniczony). Nie jest to akcja Ruchu i nie możesz odpychać.

POŚWIĘĆ MODEL

Kiedy poświęcasz model, ginie on, a przeciwnik nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa za jego śmierć. Możesz poświęcać tylko swoje modele.

Kiedy poświęcasz model, znaczniki wytrzymałości jego oddziału nie są usuwane. Pamiętaj, że poświęcanie modelu, a poświęcanie rany/znacznika wytrzymałości to nie to samo.

ŻETON MĄDROŚCI

Podnosi cztery atrybuty oddziału (INI, ATK, OBR, RUCH) o 1. Na początku następnej tury Pasywnej przeciwnika usuń z gry wszystkie żetony MĄDROŚCI.