



LORDS
OF
RAGNAROK

SOLO

INSTRUKCJA

Niniejsza instrukcja opisuje grę w „Lords of Ragnarok” z automatycznym przeciwnikiem. Podobnie jak w grze przeciwko innym graczom, gra polega na zdobywaniu Regionów, budowie Świątyń, Łowach na potwory, kontrolowaniu terenu i toczeniu Bitew w celu osiągnięcia jednego z trzech Warunków Zwycięstwa, a także przybliżenia nadejścia Ragnaroku. Tym razem jednak Twoimi przeciwnikami będą Wyznawcy Surtura, z których każdy posiada inne Cechy, otrzymuje inne karty początkowe i skupia się na osiągnięciu innego celu. Gry nie ułatwia również fakt, że poza Wyznawcami Surtura, Midgardowi zagraża także naddciągające Spustoszenie, które musisz zatrzymać, jeżeli chcesz mieć szansę na osiągnięcie zwycięstwa.

Przed rozpoczęciem gry w trybie solo zachęcamy do zapoznania się z podstawową wersją gry dla wielu graczy. Sugerujemy również, aby pierwszą grę solo rozegrać przeciwko jednemu Wyznawcy. Kiedy zaznajomisz się już z tym trybem, a jeden Wyznawca nie będzie stanowić wyzwania, możesz dodać kolejnych automatycznych przeciwników.

W dalszej części instrukcji, wszystkie odniesienia do pojedynczego gracza, czyli Ciebie, będą pisane w drugiej osobie. Wirtualni przeciwnicy będą określani mianem „Wyznawca” lub „on”.

Poniższe zasady opisują rozgrywkę solo przeciwko pojedynczemu Wyznawcy. Więcej na temat wprowadzenia do gry wielu Wyznawców w grze solo i zastosowaniu Wyznawców w grze dla wielu graczy znajdziesz na stronie [8].

ELEMENTY GRY:

KARTY:



**3 ZESTAWY 6 PODSTAWOWYCH
KART AKCJI SURTURA (18 KART)**



**27 KART AKCJI ROZSZERZONYCH
(W 3 RODZAJACH: JARL, GODI, POGROMCA)**



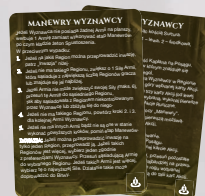
12 KART AKCJI (BOHATERA)



6 KART WYZWAŃ



1 KARTA MANIFESTACJI SURTURA



2 KARTY POMOCY

ŻETONY:



5 ŻETONÓW SPUSTOSZENIA



1 ŻETON ARBITRA



**1 KOŚĆ SURTURA
(O WARTOŚCIACH: 1 1 1 2 2 3)**

INNE:



INSTRUKCJA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować tak jak każdą rozgrywkę dla 2 graczy. Przy Wyborze Bohatera należy zastosować poniższe zasady:

- Wybierz lub wylosuj jednego Bohatera, który zostanie Wyznawcą Surtura, czyli twoim przeciwnikiem. Daj Wyznawcy kartę Historii Odinson/Odinsdottir.
- Umieść obok planszy jedną planszę gracza i elementy w jednym kolorze. Będą one wykorzystywane przez Wyznawcę.
- Umieść kartę Manifestacji Surtura obok planszy Wyznawcy i połóż na niej wszystkie żetony Spustoszenia.
- Umieść kartę pomocy Wyznawcy obok planszy Wyznawcy.
- Rozmieść elementy należące do Wyznawcy w następujący sposób:
 - Położ kartę Historii Odinson/Odinsdottir na planszy Wyznawcy. Umieść tam również kartę Bohatera, stroną „Nikczemny” do góry.
 - Karta Nikczemnego Bohatera zawiera numer Regionu, w którym należy postawić jego figurkę oraz dwie jego Armie o Sile 1. Podczas gry solo na planszy dla 2 graczy, należy użyć liczby w małej ramce (po prawej). Liczba w dużej ramce (po lewej) odnosi się do Regionu na planszy dla wielu graczy, używanej podczas gry z większą liczbą Wyznawców, bądź przy wprowadzaniu Wyznawców do gry dla wielu graczy (patrz strona [8]).
 - Umieść jeden żeton Spustoszenia (z pola oznaczonego cyfrą 5) na Regionie wskazanym przez kartę Nikczemnego Bohatera.
 - Odlóż do pudełka Drakkar w kolorze Wyznawcy. Nie będzie on używany w grze.
 - Ustal Cechy Wyznawcy tak, aby odpowiadały wartościom pokazanym na karcie Nikczemnego Bohatera.
 - Daj Wyznawcy losowo wybraną kartę Walki i umieść ją, zakrytą obok jego planszy gracza. Będzie to ręka Wyznawcy. Do kart tych możesz zaglądać wyłącznie wtedy, gdy wskażą tak zasady gry.
- Stwórz talię Akcji Surtura:
 - Wylosuj jeden zestaw 6 początkowych kart Surtura (A, B lub C) i dodaj do niego 2 początkowe karty Akcji odpowiadające biorącemu udział w grze Nikczemnemu Bohaterowi. Pozostałe początkowe karty Akcji odlóż do pudełka.
 - Potasuj te 8 kart, tworząc talię Akcji. Następnie wyciągnij z niej 3 karty i umieść je w rzędzie. Obok nich połóż kość Surtura.
 - Potasuj osobno trzy rodzaje kart Akcji Rozszerzonych (Jarl 🐉, Godi 🐉 i Pogromca 🐉). Z tych trzech talii dobierz (nie patrząc na to, jakie karty dobierasz) 6 kart w kombinacji opisanej na karcie Nikczemnego Bohatera i wtasuj je do talii Akcji Wyznawcy. Pozostałe karty Akcji Rozszerzonych odlóż do pudełka.
- Większość kart Nikczemnego Bohatera pokazuje Zalecę, którą otrzymuje on na początku gry. Rozegraj ją w tej chwili.
- Wybierz kartę Bohatera i kartę Historii dla siebie (zalecamy wylosować po dwie karty Bohatera i Historii, a następnie wybrać jedną z nich). Następnie:
 - Weź figurkę wybranego Bohatera i załóż na jej podstawę pierścień w twoim kolorze.
 - Umieść żetony Cech stroną „Ranny” do dołu na pierwszych polach toru Cech. Zakryte nimi pole oznacza bieżącą wartość Cechy.
 - Dobierz 1 kartę Walki.
 - Umieść swój Drakkar na wybranym Morzu. Następnie postaw swojego Bohatera i 2 Armie o Sile 1 w wybranym Regionie sąsiadującym z twoim Drakkarem. Nie możesz postawić Bohatera ani Armii w Regionie, w którym znajduje się Wyznawca i jego Armie. Jeżeli Region, w którym stawiasz Bohatera posiada Siłę Ludności 2, umieść na nim swój znacznik Kontroli.
 - Położ kartę Historii na swojej planszy gracza i zastosuj wszystkie wynikające z niej premie.
 - Umieść kartę gracza na swojej karcie Historii.
- Odlóż żeton Arbitra do pudełka. Nie jest on używany w grze solo (patrz strona [8]).
- Jeżeli chcesz podnieść poziom trudności gry, wybierz lub wylosuj jedną lub więcej kart Wyzwań. Jeżeli któraś z tych kart posiada napis „PRZYGOTOWANIE”, zastosuj jej efekt teraz i odlóż ją do pudełka. Pozostałe karty z napisem „REGUŁA” umieść obok karty Manifestacji Surtura. Będą one modyfikować zasady gry do końca rozgrywki.

GRA PRZECIWKO WYZNAWCY

Wyznawca Surtura zawsze zaczyna grę.

- Swoją turę rozgrywasz normalnie, jak w podstawowej wersji gry.
- Jeżeli położysz swój znacznik Kontroli na leżącym na Kole Akcji żetonie Wyznawcy, Wyznawca otrzymuje dowolną Runę.
 - Możesz normalnie korzystać z Tratowania, aby osłabiać Siłę Armii Wyznawcy.
 - Możesz toczyć Bitwy przeciwko Armiom Wyznawcy, korzystając ze standardowych zasad. Ponadto, jeżeli wchodzisz do Regionu kontrolowanego przez Wyznawcę, ale w którym nie ma żadnych Armii, nadal rozgrywana jest Bitwa.. Rozstrzygnięcie Bitew opisano na stronie [7].
 - Podczas walki z Potworem należy zastosować wszystkie zasady podstawowe. Karty zagrywane przez Potwora wybierane są losowo z dostępnych kart.
 - Kiedy pokonasz Potwora, na którego karcie znajdują się 4 lub więcej znaczników Kontroli Wyznawcy, Wyznawca otrzymuje żeton Pogromcy.

Wyznawca ignoruje część ograniczeń wpływających na zwykłego gracza:

- Bohater Wyznawcy nie odnosi Ran.
- Armie Wyznawcy nie muszą znajdować się w Regionie z Osadą, aby zwiększać swoją Siłę. Mogą również wchodzić do Regionu, w którym znajduje się Loki.
- Wyznawca może posiadać maksymalnie 6 Run. Nie bierze również pod uwagę znajdujących się na nich symboli - każda Runa może być użyta przez niego jako dowolna inna.
- Wyznawca może posiadać na ręce do 8 kart Walki (niezależnie od swojej Mądrości).
- Wyznawca ignoruje premie opisane na kartach Domeny. Kiedy ma zostać zastosowana zasada Domeny, z którą Wyznawca ma Sojusz, otrzymuje on kartę Walki lub Runę, zależnie od tego, których ma mniej (jeśli ma ich tyle samo, Wyznawca otrzymuje kartę Walki).
- Wyznawca nie korzysta z efektów Darów ani Artefaktów. Kiedy otrzyma taką kartę, połóż ją obok jego planszy gracza. Będzie ona wpływać na Łowy i Bitwy.

TURA WYZNAWCY

Wylosuj kartę Akcji, rzucając kością Surtura. Umieść ją na karcie wskazanej przez wynik (1 – lewa, 2 – środkowa, 3 – prawa), w przeznaczonym na nią miejscu na środku karty. Tę kartę będzie określać się mianem wybranej karty Akcji.



Rozstrzygnięcie remisów: Wiele zasad wymagać będzie od Ciebie wyboru Regionu bądź elementu w Regionie. Jeżeli po ustaleniu wszystkich warunków okaże się, że wszystkie z nich są równe, należy spojrzeć na lewy dolny róg wybranej karty Akcji (albo karty lewej, jeśli żadnej nie wybrano). Jeżeli widnieje tam słowo „Maks.”, z potencjalnych Regionów należy wybrać ten o najwyższym numerze. Jeżeli widnieje tam słowo „Min.”, należy wybrać ten o najniższym numerze.

Tę samą zasadę należy zastosować w przypadku remisu w Bitwie pomiędzy Armiami znajdującymi się w jednym Regionie i różniącymi się Siłą. „Maks.” oznacza wybór Armii o wyższej Sił, „Min.” – Armii o niższej Sił.

W przypadku remisu pomiędzy Domenami, należy wybrać tę położoną najbardziej po lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, traktując Muspelheim jako pierwszą.

W rzadkim przypadku remisu pomiędzy Potworami znajdującymi się w jednym Regionie, jeśli jednym z nich jest Loki, należy wybrać jego. W przeciwnym razie, należy wybrać tego Potwora, którego karta znajduje się najbardziej po lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od tej u góry, najbardziej po lewej.

1. MODLITWA

Wysyłanie Kapłana: Jeżeli Wyznawca posiada dostępnego Kapłana, wysyła go do Posągu. Jeżeli możliwy jest wybór kilku Posągów, należy zastosować poniższe zasady:



W tym przykładzie, Preferowaną Cechą Wyznawcy jest **Siła**.

- Jeżeli różnica między Preferowaną Cechą (położonym najbardziej po lewej na karcie Nikczemnego Bohatera) i drugą najwyższą Cechą wynosi 0 lub 1, wybierz Posąg podnoszący Preferowaną Cechę.
- W przeciwnym wypadku (lub gdy ten Posąg nie jest dostępny), wybierz dostępny Posąg zwiększający najniższą Cechę. Jeżeli wciąż występuje remis, zastosuj preferencję Cech przedstawioną na karcie Nikczemnego Bohatera.

Zwiększ stosowną Cechę Wyznawcy. Zależnie od Cechy, Wyznawca otrzymuje boską premię (Siła – karty Walki, Mądrość – Runy, Posłuch - wzrost Siły Armii). W tym ostatnim przypadku należy wybrać Armię znajdującą się w Regionie sąsiadującym z największą liczbą Regionów niekontrolowanych przez Wyznawcę. Wartość premii zależna jest od poziomu rozbudowy Posągu.

Kucie Run: Jeżeli w Regionie, w którym znajduje się Bohater Wyznawcy, bądź w Regionie sąsiadującym znajduje się Runa, Bohater ten pobiera ją. Jeżeli dostępnych jest więcej Run, Wyznawca pobiera Runę znajdującą się najbliższej twojego Bohatera.

2. BOHATER

Umieść Bohatera Wyznawcy w Regionie, którego numer znajduje się w górnej części wybranej karty Akcji. Uwaga: kiedy używana jest plansza dla 2 graczy (w grze solo) należy użyć numerów w małych ramkach.

Plansza dla 3-4 graczy Plansza dla 2 graczy



3. RUNY

Idąc od lewej do prawej strony rzędu kart Akcji, **pomijając** wybraną kartę Akcji, rozpatrz pierwsze **dwie** Akcje Runiczne, które może wykonać Wyznawca. Pomiń przy tym wszystkie Akcje Runiczne, do wykonania których Wyznawca posiada za mało Run, oraz te, których wykonanie jest z innych powodów niemożliwe.



Przykładowo, jeżeli Wyznawca posiada 2 Runy i wybrano kartę środkową, Wyznawca rozegra Akcję Zawierania Sojuszu (płacąc 1 Runę), następnie pominie Akcję Wzmocnienia Armii, gdyż nie ma wystarczającej liczby Run, by za nią zapłacić, później pominie obie Akcje na karcie wybranej i na koniec rozegra Akcję Zawierania Sojuszu (wydając swoją ostatnią Runę).

Więcej na temat rozgrywania Akcji Runicznych znajdziesz na stronie [5]. Uwaga: Lista Akcji Runicznych dostępnych dla Wyznawcy różni się od listy Akcji dostępnych dla Ciebie.

Jeżeli Wyznawca nie jest w stanie rozegrać żadnej Akcji Runicznej w swojej turze, otrzymuje 1 Runę.

4. MANEWRY

Aby zrozumieć procedury aktywacji Armii, musimy zdefiniować **trudność inwazji** oraz warunek pozwalający na inwazję.

Trudność inwazji Regionu niekontrolowanego jest równa jego Sił Ludności. Inwazji można dokonać, jeżeli Siła Ludności danego Regionu jest równa lub niższa od najwyższej Siły **pojedynczej** Armii Wyznawcy znajdującej się w sąsiednim Regionie, plus 1 za każde Błogosławieństwo/Artefakt leżące obok jego planszy gracza. Wyznawca nigdy nie atakuje korzystając z więcej niż jednej Armii.

Inwazja niekontrolowanego Regionu:



Trudność inwazji Regionu kontrolowanego przez gracza, ale bez żadnych Armii na jego terenie, zawsze wynosi 0.

Trudność inwazji kontrolowanego przez gracza Regionu, w którym znajduje się co najmniej jedna jego Armia, równa jest sumie Sił Armii (plus wszystkie gwarantowane premie uzyskane dzięki Darom bądź innych efektom). *Przykładowo, jeżeli w jednym z Regionów znajduje się Armia o Sił 2 i Armia o Sił 1, to trudność inwazji takiego Regionu wynosi 3.*

Region kontrolowany przez gracza może stać się celem inwazji, jeżeli jego trudność inwazji jest niższa niż wartość Siły najsilniejszej Armii znajdującej się w sąsiednim Regionie, powiększonej o 1 za każdą kartę na ręce Wyznawcy (premia ta nie może być jedna wyższa niż Mądrość Wyznawcy) oraz dodatkowo powiększonej o 1 za każdą kartę Daru lub Artefaktu leżącą obok planszy Wyznawcy. Wyznawca nigdy nie atakuje za pomocą więcej niż jednej Armii.

Inwazja Regionu gracza:



Jeżeli podbój danego Regionu oznaczałby natychmiastową wygraną Wyznawcy (poprzez spełnienie Warunku Wielkiego Jarła bądź Wielkiego Godiego), Wyznawca atakuje taki Region także wtedy, gdy trudność inwazji jest wyższa o 2 lub mniej od najwyższej Siły Armii znajdującej się na terenie sąsiadującym z takim Regionem.

1. Jeżeli Wyznawca jest w stanie najechać jakiś Region, rozegraj akcję „Inwazja Regionu”.
2. Jeżeli żaden z Regionów nie może zostać najechany, zwiększ Siłę Armii w Regionie sąsiadującym z największą liczbą Regionów gracza lub znajdującym się go najbliżzej (w razie remisu, należy zastosować standardowe metody jego rozstrzygnięcia).
3. Jeżeli Armia nie może zwiększyć swojej Siły (tj. gdy ta wynosi już 6), przesuń tę Armie do sąsiadującego Regionu tak, aby przybliżyć ją do Regionu niekontrolowanego przez Wyznawcę (w razie potrzeby rozstrzygając remis).
4. Jeżeli nie ma takich Regionów, powtórz kroki 2 i 3 dla innej Armii Wyznawcy (jeśli jest ich kilka, należy zastosować standardowe metody rozstrzygnięcia remisów).
5. Jeżeli brak jest innych Armii bądź nie są one w stanie wykonać powyższych kroków, pomiń etap Manewrów.

Jeżeli Wyznawca nie ma Armii na planszy, werbuje on jedną Armie (procedura Werbunku została przedstawiona w opisie Akcji Specjalnej Posiłków na stronie [6]) i **kładzie jeden żeton Spustoszenia**.

INWAZJA REGIONU

Jeżeli tylko jeden Region może być najechany, Wyznawca dokonuje inwazji właśnie tam. Jeżeli takich Regionów jest więcej, wybierz jeden z nich, zgodnie z opisanymi niżej preferencjami Wyznawcy podanymi na karcie Nikczemnego Bohatera.

Metody wyboru celu

1.  Wyznawca przedkłada atak na Regiony z Kapliczką (ale nie Świątynią) nad atak na Region bez Kapliczki. Jeśli w żadnym z rozpatrywanych Regionów nie ma Kapliczki, Wyznawca preferuje Region o niższej trudności inwazji. Jeśli we wszystkich Regionach nie ma Kapliczki i mają równą trudność inwazji, Wyznawca preferuje atak na Region kontrolowany przez gracza lub położony bliżej Regionu kontrolowanego przez gracza.
2.  Wyznawca preferuje atak na Region kontrolowany przez gracza lub położony bliżej Regionu kontrolowanego przez gracza. Jeśli Regiony nie różnią się pod tym względem, Wyznawca preferuje Region o niższej trudności inwazji. Jeżeli wszystkie regiony nie różnią się także pod tym względem, Wyznawca przedkłada atak na Region z Kapliczką (ale nie Świątynią) nad atak na Region bez Kapliczki.
3.  Wyznawca preferuje atak na Region należący do jednej z Krain cechujących się najmniejszą liczbą kontrolowanych przez niego Regionów. Jeżeli możliwe do zaatakowania Regiony nie różnią się pod tym względem, Wyznawca woli atakować Regiony, w których znajduje się Świątynia niż te z Kapliczką (ale nie Świątynią), te zaś preferuje nad Regiony, w których nie ma Kapliczki. Jeśli Regiony nie różnią się także pod tym względem, Wyznawca preferuje Region o najniższej trudności inwazji.

Przesuń znajdującą się w sąsiednim Regionie Armie do Regionu docelowego. Jeżeli dostępnych jest więcej Armii, wybierz tę o najwyższej Sile. Działanie takie może doprowadzić do Bitwy (rozstrzygnięcie Bitew znajdziesz na stronie 7).

5. AKCJE SPECJALNE

Rozegraj pierwszą możliwą do wykonania Akcję z listy zamieszczonej poniżej. Akcja jest uznawana za możliwą do wykonania, jeżeli Wyznawca nie posiada na niej swojego znacznika Kontroli ORAZ jest w stanie ją rozegrać.

1. **Czy Akcja Specjalna widniejąca na wybranej karcie Akcji jest możliwa do wykonania?** Umieść znacznik Kontroli na wybranym polu Koła Akcji, a następnie wykonaj tę Akcję Specjalną.
2. **Czy Akcja Priorytetowa (widoczna na karcie Nikczemnego Bohatera) jest możliwa do wykonania?** Umieść znacznik

Kontroli na polu Koła Akcji odpowiadającym Akcji Priorytetowej, a następnie wykonaj tę Akcję Specjalną.

3. **Czy akcja Przygotowania jest możliwa do wykonania?** Umieść znacznik Kontroli na polu Koła Akcji odpowiadającym akcji Przygotowania, a następnie wykonaj tę Akcję Specjalną.
4. Jeśli powyższe działania są niedostępne, wykonaj Akcję Specjalną Budowy Posągu.

Podobnie jak w każdym innym przypadku, jeżeli znacznik Wyznawcy jest pierwszym znacznikiem na danym polu Koła Akcji, zastosuj premię wynikającą z Sojuszu. Jeżeli znacznik Wyznawcy jest umieszczony na Twoim znaczniku, otrzymujesz 1 Runę.

Sojusznicy Wyznawcy: Za każdym razem, gdy aktywowana jest Domena, na której znajduje się znacznik Kontroli Wyznawcy, otrzymuje on kartę Walki lub Runę, zależnie od tego, którego z tych zasobów ma mniej (jeśli ma ich tyle samo, otrzymuje kartę Walki), ignorując opisaną na planszy zdolność Domeny.



6. PREMIE I USUWANIE KART

Niektóre karty Akcji zapewniają (warunkową) premię zapisaną poniżej Akcji Specjalnej. Jeżeli wybrana karta Akcji zapewnia taką premię, sprawdź, czy jej warunki (jeśli istnieją) zostały spełnione, nawet jeżeli wykonana Akcja Specjalna różni się od tej zapisanej na karcie. Jeżeli Wyznawca spełnia podany warunek (lub gdy warunek nie istnieje), otrzymuje opisaną premię. Tekst i efekt premii zawsze odnosi się do danego Wyznawcy. Jeżeli premia mówi „Otrzymujesz Dar”, dobierz losowo jedną kartę Daru i wsuń ją pod planszę Wyznawcy.

Na koniec odłóż wybraną kartę Akcji wraz z kością Surtura. Następnie przesuń pozostałe karty w lewo tak, aby wypełnić wszelkie luki (jeśli jest to konieczne), po czym dobierz nową kartę z talii Akcji i połóż ją odkrytą na prawo od pozostałych dwóch kart.



Sprawdź ikonę znajdującą się w prawym dolnym rogu odłożonej karty:

- Jeżeli jest to , usuń wybraną kartę Akcji z gry (odłóż ją do pudełka).
- Jeżeli jest to , wtasuj tę kartę z powrotem do talii Akcji.



Jeżeli Wyznawca posiada co najmniej 1 Armie o Sile 5 lub wyższej, dobiera 3 karty Walki

Wtasuj tę kartę z powrotem do talii.

ROZGRYWANIE AKCJI RUNICZNYCH PRZEJMIJ KONTROLĘ NAD NEUTRALNYM POTWOREM (1 RUNA)

Jako że Wyznawcy traktują wszystkie Runy jednakowo, mogą oni przejmować kontrolę nad dowolnym niekontrolowanym Potworem znajdującym się w Regionie z Wyznawcą bądź w Regionie z nim sąsiadującym. Jeżeli Wyznawca **nie może przejąć kontroli nad Potworem** (w Regionie z Wyznawcą lub Regionie sąsiadującym nie ma żadnego Potwora) **ORAZ Wyznawca nie kontroluje żadnego Potwora**, zignoruj powyższy warunek i przejmij kontrolę nad niekontrolowanym Potworem znajdującym się nablżej Bohatera Wyznawcy.

Jeżeli dostępnych jest kilka Potworów, Wyznawca preferuje tego, który posiada **więcej odkrytych pól Ran**.

Jeżeli Wyznawca nie może przejąć kontroli nad żadnym Potworem, pomiń tę Akcję (nie wydając żadnych Run).

ZAWRZYJ SOJUSZ Z DOMENĄ (1 RUNA)

Jeżeli Bohater Wyznawcy znajduje się w Regionie sąsiadującym z Domeną, z którą nie nawiązał jeszcze Sojuszu, bądź w Regionie sąsiadującym z takim Regionem (takim, do którego może przejść, wykonując jeden ruch), zawiera on Sojusz z tą Domeną. Jeśli powyższy warunek nie jest spełniony, pomiń tę Akcję (nie wydając Run). Jeśli do wyboru jest kilka Domen, wybierz tę, która znajduje się najbardziej po lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od Muspelheim.

WZMOCNIJ ARMIE (2 RUNY)

Jeżeli Wyznawca nie ma Armii na Mapie bądź wszystkie jego Armie mają Siłę 6, pomiń tę Akcję (nie wydając Run).

Zwiększ o 1 Siłę jednej Armii znajdującej się w Regionie sąsiadującym z największą liczbą Regionów niekontrolowanych przez Wyznawcę.

AKTYWUJ POTWORA (2 RUNY)

Potwór może być aktywowany, jeżeli jest kontrolowany przez Wyznawcę bądź jest neutralny.

Jeżeli aktywacja dowolnego Potwora nie może wyrządzić ci krzywdy (tj. nie doprowadzi do Traktowania lub skutecznego ataku na twój Region), bądź żaden z Potworów nie jest dostępny do aktywacji, pomiń tę Akcję (nie wydając Run).

Jeżeli aktywacja któregoś z Potworów może wyrządzić ci krzywdę, aktywuj go. Jeżeli więcej niż jeden z Potworów może ci zagrozić, Wyznawca przedkłada Potwory, które kontroluje, nad Potwory neutralne. Jeżeli Wyznawca kontroluje więcej niż jednego Potwora, który może wyrządzić ci krzywdę, wybierz jednego, stosując standardowe zasady rozstrzygania remisów.

AKTYWACJA POTWORÓW NALEŻĄCYCH DO WYZNAWCY

Za każdym razem, gdy Wyznawca musi aktywować Potwora, a kontroluje więcej niż jednego, będzie on aktywował tego, który znajduje się najbliżej twoich Armii. Następnie:

1. Jeżeli Potwór znajduje się w Regionie, w którym może zaszkodzić twoim Armiiom lub Bohaterowi, wykonując atak na Region, rozegraj atak na Region.
2. Jeżeli może być on przesunięty do Regionu, w którym może Tratować twoje Armie, przesuń go tam. Jeśli takich Regionów jest kilka, wybierz ten, w którym znajduje się najsilniejsza Armia.
3. Jeżeli powyższe dwie sytuacje nie mają miejsca, przesuń Potwora w kierunku najbardziej zbliżającym go do przynajmniej jednej z twoich Armii. Jeśli możliwości ruchu jest wiele, Wyznawca preferuje przemieszczenie Potwora do Regionu kontrolowanego przez ciebie.

Jeżeli Wyznawca aktywuje neutralnego Potwora, rzuć kością Potworów. Jeśli wynikiem rzutu jest atak na Region, rozegraj go zgodnie ze zwykłymi zasadami. Jeśli Wyznawca będzie musiał przemieścić neutralnego Potwora, postępuj zgodnie z krokiem 2. i 3. procedury opisanej wyżej, ignorując przy tym możliwości ruchu, w wyniku którego Potwór dokonałby Tratowania Armii Wyznawcy. Jeżeli rzut pozwala na wybór działania, Wyznawca zawsze dokonuje ataku na Region (krok 1.), jeśli tylko jest on możliwy. Jeśli Potwór nie ma możliwości ataku, Wyznawca przemieszcza Potwora (krok 2. i 3.).

DOBIERZ KARTY WALKI (2 RUNY)

Zwróć uwagę, że Akcja ta znacząco różni się od Akcji dobierania kart Walki dostępnej dla gracza.

Wyznawca dobiera karty Walki w liczbie równej jego Mądrości (lub do chwili, gdy będzie mieć ich 8). Jeżeli Wyznawca ma już 8 kart na ręce, pomiń tę Akcję.

ZWIĘKSZ CECHEŃ (3 RUNY)

1. Jeżeli różnica pomiędzy Preferowaną Cechą (pokazaną najbardziej po lewej na karcie Nikczemnego Bohatera) i drugą co do wysokości Cechą jest równa 1 lub 0, zwiększ Preferowaną Cechę o 1.
2. W przeciwnym razie zwiększ Cechę Wyznawcy o najniższą wartość. Ewentualne remisy rozstrzygnij korzystając z kolejności Preferowanych Cech na karcie Nikczemnego Bohatera.

ZWERBUJ ARMIE (3 RUNY)

Zwróć uwagę, że dostęp do tej Akcji Runicznej ma wyłącznie Wyznawca. Gracz nie może z niej korzystać.

Wyznawca werbuje Armie zgodnie z zasadami podanymi w opisie Akcji Specjalnej Posiłków.

ROZSTRZYGANIE AKCJI SPECJALNYCH

POSIŁKI

Umieść Armie Wyznawcy o Sile równej jego Postuchowi w kontrolowanym przez niego Regionie z Osadą.

- Jeżeli dostępnych jest kilka Regionów z Osadami, wybierz ten, który znajduje się najbliżej Regionu kontrolowanego przez gracza. W razie remisu wybierz Region o niższej **Sile Obronnej** (definicję Siły Obronnej znajdziesz na stronie 7).
- Jeżeli Wyznawca nie kontroluje żadnych Osad, potraktuj każdy kontrolowany przez niego Region tak, jakby znajdowała się w nim Osada. **Położ także jeden żeton Spustoszenia** (patrz strona [7]).
- Jeżeli Wyznawca nie kontroluje żadnego Regionu, sprawdź trudność inwazji wszystkich Regionów na planszy, porównując ją do Siły werbowanej Armii i umieść tę Armie w Regionie, na który można dokonać inwazji (patrz strona [5]). **Położ także jeden żeton Spustoszenia**.
- W sytuacji, w której żaden Region nie może stać się celem inwazji, zwiększ Postuch Wyznawcy o 1. **Położ także jeden żeton Spustoszenia**.

Jeżeli wszystkie Armie Wyznawcy znajdują się już na planszy, potraktuj tę Akcję jako niedostępną.

MOBILIZACJA

Sprawdź, które Armie Wyznawcy mogą dokonać inwazji (tj. znajdują się w Regionie sąsiadującym z Regionem, na który można dokonać inwazji), zaczynając od Armii o najmniejszej Sile i postępując w kolejności rosnącej.

- Jeżeli Armia może zaatakować kilka Regionów, wybierz cel, korzystając z preferencji opisanych na karcie Nikczemnego Bohatera (patrz strona [5]). W odróżnieniu od gry z żywymi przeciwnikami, rozegraj każdą Bitwę natychmiast.
- Jeżeli Armia nie może dokonać inwazji, a wszystkie sąsiadujące z nią Regiony są kontrolowane przez Wyznawcę, przesuń tę Armie do sąsiedniego Regionu tak, aby znalazła się w Regionie sąsiadującym z Regionem niekontrolowanym przez Wyznawcę lub bliżej takiego Regionu (stosując standardowe metody rozstrzygania remisów, gdy trzeba).
- Jeśli Armia nie może dokonać inwazji, ale sąsiaduje z co najmniej jednym Regionem niekontrolowanym przez Wyznawcę, zwiększ jej Siłę o 1 (nawet jeśli nie znajduje się w Regionie z Osadą). Jeżeli Siła tej Armii wynosi już 6, zamiast zwiększać jej Siłę, Wyznawca dobiera 1 kartę Walki.

Jeżeli Wyznawca nie zdobył nowych Regionów w tej Akcji Specjalnej, połóż jeden żeton Spustoszenia.

PRZYGOTOWANIE

Jeżeli Wyznawca posiada 6 lub więcej Run ORAZ 8 kart Walki, należy potraktować tę Akcję jako niedostępną.

W przeciwnym razie Wyznawca bierze liczbę Run równą jego Mądrości oraz dwie karty Walki.

BUDOWA ŚWIĄTYNI

Jeżeli Wyznawca kontroluje Region z Kapliczką, ale bez Świątyni, buduje on w nim Świątynię i otrzymuje 1 Kapłana. Jeśli kontroluje więcej niż jeden taki Region, należy zastosować standardowe zasady rozstrzygania remisów. Regiony ze Świątyniami Wyznawców posiadają wyższą Siłę Obronną (patrz „Bitwy” na stronie [7]).

Jeżeli takie działanie wywoła Pobieranie Darów, **położ jeden żeton Spustoszenia**.

Wyznawcy i Pobieranie Darów: Za każdym razem, gdy Wyznawca ma wybrać Dar, robi to losowo i wsuwa kartę Daru pod swoją planszę gracza.

Jeżeli Wyznawca nie kontroluje żadnych Regionów z Kapliczkami albo we wszystkich kontrolowanych przez niego Regionach z Kapliczkami znajdują się już Świątynie, Akcję tę należy uznać za niedostępną.

POTWORY

Jeżeli Priorytetem Wyznawcy nie jest Potwór LUB nie ma **Potworów, które mogłyby stać się celem Łowów** (patrz definicja niżej), wykonaj jedno z poniższych działań:

- Jeżeli aktywacja Potwora neutralnego lub kontrolowanego przez Wyznawcę może ci zaszkodzić (poprzez Tratowanie lub atak na Region), Wyznawca aktywuje tego Potwora.
- Jeżeli zaszkodzić ci może kilka Potworów, Wyznawca przedkłada Potwory kontrolowane przez siebie nad Potwory neutralne. Jeśli istnieje więcej niż jeden Potwór, który może zostać w ten sposób aktywowany, zastosuj standardowe metody rozstrzygania remisów.

Za każdym razem, gdy Potwór był aktywowany w powyższy sposób, połóż jeden żeton Spustoszenia.

- Jeżeli żaden z neutralnych lub kontrolowanych przez Wyznawcę Potworów nie może ci zaszkodzić, Akcję tę należy uznać za niedostępną.

Potwory, które mogą stać się celem Łowów:

W normalnych warunkach celem Łowów mogą stać się wyłącznie Potwory znajdujące się w tym samym Regionie co Bohater Wyznawcy lub w Regionie sąsiednim. Jednakże za każdą kartę (Artefaktu lub Daru) schowaną pod planszą Wyznawcy możliwe jest rozpoczęcie Łowów na Potwory oddalone o jeden Region więcej (np. kiedy Wyznawca posiada dwie karty schowane pod planszą, można rozpocząć Łowy na Potwory oddalone maksymalnie o 3 ruchy).

Wyznawca może rozpocząć Łowy na Lokiego wyłącznie wtedy, gdy pokonał już odpowiednią liczbę Potworów (jednego, gdy używana jest plansza dla 2 graczy; dwa, gdy używana jest plansza dla większej liczby graczy), wliczając Potwory pokonane przez Ciebie, które miały co najmniej 4 znaczniki Kontroli Wyznawcy. **Jeżeli Wyznawca może rozpocząć Łowy na Lokiego, ignoruje on wszystkie pozostałe Potwory.**

Jeżeli Priorytetem Wyznawcy jest Potwór i możliwe jest rozpoczęcie Łowów na co najmniej jednego Potwora:

1. Wyznawca dobiera karty Walki w liczbie równej jego Sile (ignorując limit 8 kart). **Odkryj wszystkie jego karty Walki.**
 - **Ikony Tarczy liczą się jako atuty** (odpowiadają dowolnemu symbolowi Rany). Przed użyciem Tarczy rozdysponuj wszystkie pozostałe Rany.
2. Jeżeli można rozpocząć Łowy na więcej niż jednego Potwora, wybierz tego, który po zakończeniu Łowów będzie mieć najmniej niezakrytych Ran po rozpatrzeniu wszystkich kart Walki Wyznawcy.
 - Oznacza to, że jeśli Wyznawca jest w stanie pokonać jakiegoś Potwora, wybierze go ponad każdego Potwora, który przeżyje te Łowy.
3. Odrzuć z ręki Wyznawcy każdą kartę, która poskutkuje zadaniem Potworowi Rany, i zakryj odpowiadające jej pole Rany jego znacznikiem Kontroli.
 - Jeśli znacznik można położyć na więcej niż jednym polu Rany, wybierz to, które daje nagrodę. Jeśli takich pól nie ma, połóż go na pierwszym wolnym polu od prawej.
4. Jeżeli zadanie co najmniej jednej Rany poskutkowało zdobyciem nagrody, Wyznawca otrzymuje jednego (i tylko jednego) Kapłana, niezależnie od nagrody wydrukowanej na karcie Potwora.

- Jeżeli Wyznawca zakryje ostatnie pole Rany bez nagrody, otrzymuje Artefakt Potwora i wsuwa go pod swoją planszę gracza. Jeżeli Potwór nie został pokonany i posiada na swojej karcie mniej niż 4 znaczniki Kontroli Wyznawcy, **umieść jeden żeton Spustoszenia**.
- Po zakończeniu Łowów policz karty Walki pozostałe na ręce Wyznawcy, wtasuj je do talii Walki, po czym daj Wyznawcy taką samą liczbę kart Walki (ale nie więcej niż 8). Trzymaj je zakryte tak, aby nie wiedzieć, jakie karty Walki ma na ręce Wyznawca.

Nie wyciąga się ani nie rozpatruje żadnych kart Ataku Potwora.

UZURPACJA

Jeżeli Wyznawca jest w stanie uzurpować Region, w którym znajduje się jego Bohater, zawsze wykonuje tę Akcję. Aby móc to zrobić, Bohater musi posiadać Siłę równą lub wyższą od Siły Ludności lub Armii w danym Regionie. Po udanej Uzurpacji Wyznawca przejmuje kontrolę nad Regionem i werbuje w nim Armię o Sile równej Posłuchowi jego Bohatera.

Jeżeli Wyznawca nie jest w stanie uzurpować Regionu, w którym znajduje się jego Bohater, sprawdź wszystkie sąsiadujące z nim Regiony. Jeśli więcej niż jeden z nich może być uzurpowany, skorzystaj z preferencji wyboru celu podanej na karcie Nikczemnego Bohatera. Jeśli Bohater nie może uzurpować również żadnego z sąsiednich Regionów, Akcję tę należy potraktować jako niedostępną. Wyznawca nigdy nie może uzurpować Regionu, w którym znajduje się twój Bohater.

BUDOWA POSĄGU

- Wybierz niedokończony Posąg odpowiadający najbardziej preferowanej Cesze Bohatera Wyznawcy i rozbuduj go do kolejnego poziomu.
- Sprawdź Warunki Ragnaroku. Jeżeli któryś z nich został spełniony, odwróć jego kartę. Jeżeli żaden z warunków nie został spełniony, **umieść jeden żeton Spustoszenia**. Jeżeli co najmniej 3 karty Warunków Ragnaroku są odwrócone, rozpoczyna się Ragnarok (patrz „Warunki Zwycięstwa”).
- Wykonaj kroki 3-6 Budowy Posągu opisane w zasadach podstawowych (traktując Wyznawcę jako budowniczego Posągu).

BITWY

Kiedy toczysz Bitwę z Wyznawcą, określ Siłę Bitewną obu stron:

- Twoja Siła Bitewna jest, jak zwykle, równa sumie Sił wszystkich twoich Armii znajdujących się w tym Regionie.
- Jeżeli Wyznawca atakuje, jego Siła Bitewna równa się Sile atakującej Armii. Jeżeli się broni, jego Siła Bitewna równa jest **Sile Obronnej**, która stanowi sumę:
 - Siły wszystkich Armii obecnych w Regionie,
 - Siły najsilniejszej Armii znajdującej się w Regionie sąsiednim (tzw. „Armia wspierająca”) oraz
 - Posłuchu** Wyznawcy, jeżeli w Regionie, w którym toczy się Bitwa, znajduje się wybudowana **Świątynia**.

Niezależnie od tego, czy Wyznawca atakuje, czy się broni, jego Siła Bitewna jest dodatkowo **zwiększana o 1 za każdą kartę Artefaktu lub Daru** schowaną pod jego planszą gracza.

Atakowanie pozbawionych obrony Regionów Wyznawcy:

Jeżeli przesuńiesz swoją Armię lub Armie do Regionu kontrolowanego przez Wyznawcę, w którym nie ma żadnych jego Armii, nadal rozgrywana jest Bitwa, wciąż ma miejsce, chyba że Siła Obronna tego Regionu wynosi 0. Innymi słowy, kiedy atakujesz Region Wyznawcy, w którym znajduje się Świątynia bądź który sąsiaduje z Regionem, w którym znajduje się Armia Wyznawcy, zawsze musisz stoczyć Bitwę.

PRZEBIEG BITWY

- Stwórz talię bitewną Wyznawcy:
 - Potasuj karty na ręce Wyznawcy. Jeżeli jego Mądrość jest równa liczbie kart lub od niej wyższa, talia bitewna będzie zawierać wszystkie karty z ręki.
 - Jeżeli Mądrość Wyznawcy jest niższa niż liczba kart na jego ręce, losowo wybierz z ręki tyle kart, ile wynosi jego Mądrość. Odłóż pozostałe karty na rękę, nie patrząc, które z nich tam zostały.
- Jeżeli Wyznawca broni się i posiada Armię wspierającą, przesunij tę ostatnią do Regionu, w którym toczy się Bitwa (Uwaga: Gracz może skorzystać z tej zasady celowo, aby usunąć Armię Wyznawcy z danego Regionu).
- Swoje karty zagrywaj normalnie, korzystając z ich efektów i pasując, gdy nie możesz lub nie chcesz zagrywać kolejnych kart.
- Kiedy Wyznawca musi zagrać kartę:
 - Pasuje on tylko w przypadku wystąpienia jednej z poniższych sytuacji:
 - Jego talia bitewna jest pusta LUB
 - Gracz spasował ORAZ Wyznawca posiada większą Siłę Bitewną (bądź równą, jeśli się broni).
 - Jeśli nie zaszła żadna z powyższych sytuacji, dobierz losowo jedną kartę z jego talii bitewnej i zagraj ją. Dodaj jej wartość do Siły Bitewnej Wyznawcy, ale zignoruj opisany na karcie efekt.
- Podczas przydzielania Ofiar:
 - Gracz rozgrywa ten etap zgodnie z podstawowymi zasadami gry.
 - Wyznawca obniża Siłę swojej najsilniejszej Armii o 1, niezależnie od zwycięstwa, porażki lub ikon Ofiar. Wyjątek: Wyznawca obniża Siłę Armii poniżej 1 (eliminując ją) wyłącznie wtedy, gdy przegrywa Bitwę.
- Gracz, który przegrał Bitwę, wycofuje się zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Jeżeli Wyznawca jest zmuszony do wycofania się, przesuwa się on do sąsiedniego kontrolowanego przez siebie Regionu (zastosuj standardowe zasady rozstrzygnięcia remisów). Przejmowanie kontroli nad Regionami po Bitwie rozstrzygane jest zgodnie z podstawowymi zasadami gry.
- Po zakończonej Bitwie dołącz wszystkie niewykorzystane karty z talii bitewnej Wyznawcy do kart na jego ręce.

KONIEC GRY / SPUSTOSZENIE

Zarówno ty, jak i Wyznawca możecie wygrać grę, spełniając jeden z trzech Warunków (Wielki Jarl, Wielki Godi, Pogromca) opisanych w podstawowych zasadach gry. Czwarty Warunek (Ragnarok) wymaga jednak pewnych zmian.

UMIESZCZANIE ŻETONÓW SPUSTOSZENIA

Akcje Specjalne podejmowane przez Wyznawcę mogą skutkować umieszczeniem na planszy żetonów Spustoszenia, kiedy pozycja Wyznawcy względem gracza słabnie bądź Wyznawca chce przybliżyć koniec gry, nie zwiększając jednak własnych szans na zwycięstwo. Żeton Spustoszenia należy umieścić na planszy za każdym razem, gdy zachodzi jedno ze zdarzeń z poniższej listy:

- Wyznawca wykonuje Akcję Specjalną Posiłków, ale nie kontroluje żadnych Osad.
- Wyznawca wykonuje Akcję Specjalną Mobilizacji, ale nie zdobywa żadnych Regionów.

- Akcja Specjalna Budowy Świątyni skutkuje Losowaniem Darów.
- Akcja Specjalna Potworów skutkuje „wyłącznie” aktywacją Potwora, który szkodzi tobie.
- Akcja Specjalna Potwora prowadzi do Łowów, po zakończeniu których na karcie Potwora umieszczone są mniej niż 4 żetony Kontroli Wyznawcy.
- Akcja Specjalna Budowy Posągu nie poskutkowała odwróceniem żadnej z kart Warunków Ragnaroku.
- Wyznawca nie posiada na planszy żadnych Armii w swojej fazie Manewrów.

Kiedy należy umieścić na planszy żeton Spustoszenia, musi być on położony w Regionie, który:

- Sąsiaduje z Kołem Akcji.
- Nie posiada jeszcze żetonu Spustoszenia.

Jeżeli istnieje więcej niż jeden taki Region, w pierwszej kolejności żeton należy położyć w Regionie kontrolowanym przez Wyznawcę, następnie na neutralnym, na koniec w Regionie kontrolowanym przez ciebie. Jeśli wciąż istnieje więcej niż jeden taki Region, zastosuj standardowe zasady rozstrzygnięcia remisów.

Kładąc na planszy żeton Spustoszenia, zawsze należy wziąć żeton położony najbardziej po lewej na karcie Manifestacji Surtura.

Żetony Spustoszenia nie wpływają na kontrolę Regionów.

USUWANIE ŻETONÓW SPUSTOSZENIA

Jeżeli kontrolujesz Region, na którym znajduje się żeton Spustoszenia i posiadasz tam swoją Armię o Sile równej lub większej niż najniższa liczba widoczna na odsłoniętych polach karty Manifestacji Surtura (pole najbardziej po prawej), możesz wykorzystać jedną aktywację Armii, aby **zdyć ten żeton Spustoszenia** i zwrócić go na położone najbardziej po prawej stronie wolne miejsce na karcie Manifestacji Surtura.

Jeżeli odkładasz żeton Spustoszenia na jedno z dwóch lewych skrajnych pól (wymagających aktywacji Armii o Sile 4 lub 5), możesz wziąć jedną losową kartę Daru.

MANIFESTACJA SURTURA

Jeżeli Wyznawca musi położyć kolejny żeton Spustoszenia, ale wszystkie 5 żetonów już znajduje się na planszy, Surtur manifestuje się, niszcząc Midgard. W takiej sytuacji **gra natychmiast kończy się przegraną gracza**.

RAGNAROK

Podobnie jak w standardowej rozgrywce, Ragnarok rozpoczyna się, gdy pod koniec akcji Budowy Posągu odwrócone są co najmniej trzy karty Warunków Ragnaroku. Kiedy tak się stanie, każdy z graczy rozgrywa jeszcze po jednej turze. Podczas sprawdzania Warunków Zwycięstwa **każdy żeton Spustoszenia na mapie liczy się jako dodatkowy Region pod kontrolą Wyznawcy**, niezależnie od tego, czy jest kontrolowany przez gracza, czy nie. W przypadku remisu grę wygrywa Wyznawca.

Przykład:

- Kontrolujesz 3 Regiony wokół Koła Akcji, w jednym z nich znajduje się żeton Spustoszenia.
- Wyznawca kontroluje 1 taki Region, także z żetonem Spustoszenia.
- Ostatni Region jest neutralny, ale ma żeton Spustoszenia.

Oznacza to, że kontrolujesz 3 Regiony, zaś Wyznawca 4 (jeden faktyczny Region plus 3 żetony Spustoszenia). W takiej sytuacji grę wygrywa Wyznawca.

GRA PRZECIWKO WIĘCEJ NIŻ JEDNEMU WYZNAWCY

Możliwa jest rozgrywka przeciwko maksymalnie 3 Wyznawcom, z których każdy posiadać będzie inną Akcję Priorytetową. W czasie przygotowania do gry każdy z Wyznawców otrzymuje planszę gracza i wszystkie elementy w danym kolorze, a następnie konfiguruje warunki startowe zgodnie z posiadaną kartą Nikczemnego Bohatera. Grę rozgrywa się na planszy dla 3-4 graczy, korzystając z kart Warunków Ragnaroku oznaczonych symbolem „3+”. Początkowy żeton Spustoszenia kładzie się tylko raz, dla pierwszego Wyznawcy. Każdy z Wyznawców posiada własny Rząd Akcji i własną talię Akcji.

Wszyscy Wyznawcy wykonują po jednej turze, w kolejności ustalonej podczas przygotowania do gry, zaś gracz wykonuje swoją turę jako ostatni. Pomiędzy dwoma kolejnymi turami gracza na planszy można umieścić tylko jeden żeton Spustoszenia. Po jego umieszczeniu ignoruj kolejne warunki, które poskutkowałyby umieszczeniem tych żetonów. Kolejny można umieścić dopiero po zakończeniu tury przez gracza.

Poniższe zasady wprowadzają do gry nową koncepcję wyższego prawa. Prawo aktywnego Wyznawcy do Regionu uważane jest za wyższe niż prawo Wyznawcy kontrolującego ten Region, jeżeli spełniony jest przynajmniej jeden z poniższych warunków:

- Region zawiera Świątynię, a kontrolujący go Wyznawca kontroluje mniej Świątyń niż aktywny Wyznawca.
- Aktywny Wyznawca kontroluje więcej Regionów w tej samej Krainie niż Wyznawca kontrolujący dany Region.

Uwaga: Jeden Wyznawca może mieć większe prawo do jednego Regionu niż inny Wyznawca, ale jednocześnie mniejsze do innego Regionu niż ten sam Wyznawca.

KONFLIKT MIĘDZY WYZNAWCAMI

Wyznawca traktuje Region kontrolowany przez innego Wyznawcę jako możliwy cel inwazji, jeżeli posiada on większe prawo do niego, zaś Armia mająca dokonać inwazji ma Siłę równą lub wyższą od Siły Armii w tym Regionie LUB jednej Armii wspierającej (wybierz wartość wyższą). Nie bierz przy tym pod uwagę żadnych modyfikatorów dla dowolnej ze stron (karty pod planszą gracza, Posłuchu, Świątyń itp.). Kiedy dojdzie do takiej inwazji, nie rozgrywasz Bitwy.

- Jeżeli poprzedni Wyznawca kontrolujący Region nie posiada w nim Armii ani nie posiada Armii wspierającej, nie ponosi żadnych strat.
- W przeciwnym wypadku obie Armie obniżają swoją Siłę o 1, chyba że obniżyłoby to ich Siłę poniżej 1 (eliminując je). Następnie Wyznawca, który przegrał Bitwę, wycofuje się do sąsiedniego kontrolowanego przez siebie Regionu.

UZURPACJA

Wybierając Region mający być celem Uzurpacji, Wyznawca preferuje jeden z Regionów należących do Ciebie, następnie Regiony innych Wyznawców, do których ma większe prawo, a ostatecznie zaś – Regiony neutralne. Wyznawcy nigdy nie uzurpują Regionów innych Wyznawców, jeśli nie mają do nich większego prawa. Żaden Wyznawca nie może uzurpować Regionu, w którym znajduje się Bohater innego Wyznawcy.

KONIEC GRY I RAGNAROK

Każdy z Wyznawców stara się osiągnąć Zwycięstwo jako Wielki Jarl, Wielki Godi lub Pogromca. W przypadku Ragnaroku dodaj liczbę żetonów Spustoszenia w grze do liczby Regionów kontrolowanych przez każdego Wyznawcę z osobna. Wygrywasz grę, gdy kontrolujesz więcej Regionów niż dowolny z Wyznawców.

Przykładowo: Kontrolujesz 3 Regiony, a dwaj Wyznawcy kontrolują po 1. Jeżeli na planszy znajduje się 1 żeton Spustoszenia, wygrywasz grę (3 to więcej niż 1+1). Jeśli jednak w grze są 2 żetony, przegrywasz (3 kontra 1+2 w jednym i drugim przypadku). Jeżeli jednak jeden z Wyznawców kontroluje 2 Regiony, a drugi nie kontroluje żadnego, przegrywasz grę, nawet jeśli na planszy znajduje się tylko 1 żeton Spustoszenia (remis pomiędzy 3 a 2+1).

WYKORZYSTANIE WYZNAWCÓW W GRZE DLA WIELU GRACZY

Przygotuj rozgrywkę w normalny sposób i dodaj 1 lub 2 Wyznawców tak, jak opisano to w tej instrukcji. Zwróć uwagę, że suma liczby graczy i Wyznawców nie może być wyższa niż 4. Daj żeton Arbitra ostatniemu graczowi wykonującemu swoją kolejkę w rundzie.

Tury rozgrywane są kolejno przez Wyznawców, a następnie przez graczy.

ARBITER

Jeżeli w dowolnym momencie Wyznawca musi wybrać pomiędzy co najmniej dwiema **równorzędnymi możliwościami** bezpośredniego ataku wymierzonego w zasoby będące w posiadaniu co najmniej dwóch graczy, zamiast stosować zasady rozstrzygnięcia remisów z gry solo, **decyzyjnie podejmuje Arbitera**, a następnie przekazuje żeton Arbitra graczowi, który na skutek jego decyzji został poszkodowany. Arbitera zatrzymuje żeton, jeżeli wskaże siebie jako cel ataku.

Przykładami decyzji podejmowanych przez Arbitra mogą być: przejmowanie kontroli nad dwoma Potworami mającymi taką samą liczbę niezakrytych Ran, przesuwanie Armii do Regionów o równej trudności inwazji (kontrolowanych przez różnych graczy) bądź uzurpowanie jednego z Regionów, w których znajduje się Kapliczka, ale nie Świątynia itp.

Jeżeli wyboru trzeba dokonać pomiędzy zasobami należącymi do jednego gracza, należy zastosować standardowe zasady rozstrzygnięcia remisów.

Jeżeli żadne z zasobów graczy nie są zagrożone, podczas oceny położenia „bliżej zasobów kontrolowanych przez człowieka” stosuje się zwykle zasady rozstrzygnięcia remisów.

W takich przypadkach żeton Arbitra nie zmienia posiadacza.

ZGODNOŚĆ Z ROZSZERZENIAMI HELA, HEIMDALL, I BOGOWIE AEGIRU

Kiedy używasz dodatkowych Bóstw z tych rozszerzeń, gracze korzystają z boskich premii normalnie, zaś Wyznawcy uzyskują premie zależne od Cechy powiązanej z danym Bóstwem:

- Siła – karty Walki.
- Mądrość – Runy.
- Posłuch – zwiększenie Siły Armii. Zawsze zwiększana jest Siła Armii znajdującej się w Regionie sąsiadującym z największą liczbą Regionów niekontrolowanych przez danego Wyznawcę.

Wysokość uzyskanej premii zależy od poziomu rozbudowy Posągu.

Kiedy zyskujesz premię Heli i wybierasz, co ma stracić Wyznawca, nie możesz wybrać opcji „Otrzymaj 1 Ranę”.

Wyznawcy nie otrzymują ani nie używają Snekkarów.

DOMENY

W grze możesz użyć wszystkich Domen i ich zdolności. Nie wpływa to na Wyznawców, gdyż ci zawsze otrzymują Runy lub karty Walki zamiast zwykłej premii Domeny.

Asgard – jeżeli Wyznawca nie zawarł jeszcze Sojuszu z Asgardem, zawsze wybiera go jako swój pierwszy Sojusz, jeśli to możliwe.

KARTY ARTEFAKTÓW / DARÓW / WALKI

Jako że Wyznawcy nie stosują efektów kart Darów, Walki ani Artefaktów, pojawiające się w grze nowe karty tego typu nie wpływają na zasady.

POTWORY

Jeżeli wprowadzasz do gry Potwory Morskie (Jörmungandr lub Kraken), nie używaj w tej samej grze Nikczemnych Bohaterów, których Akcją Priorytetową są Potwory.

W grze solo możesz dodać wszystkie pozostałe Potwory, nie zmieniając przy tym żadnych zasad.

BOSS

Fenrir – tego Bossa nie można używać w trybie solo.

Naglfar – kiedy wprowadzasz tego Bossa do gry, nie używaj w tej samej grze Nikczemnych Bohaterów, których Akcją Priorytetową są Potwory. Wyznawcy ignorują pasywną zdolność Naglfara.

ROZSZERZENIE DLA 5 GRACZY

Ten tryb rozgrywki nie jest wspierany.

PROJEKT GRY: Adam Kwapiński

PROJEKT GRY SOŁO: David Turczy

OPRACOWANIE GRY SOŁO: Xavi Bordes, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

TESTY I ROZWÓJ GRY: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Wojciech Frelich, Gonzalo “Owen” López, Paweł Samborski, Kieran Symington, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

INSTRUKCJA: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

KIEROWNICTWO PROJEKTU GRAFICZNEGO: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILUSTRACJE: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksovicz, Piotr Orleański

PROJEKT GRAFICZNY: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

GRAFIKI 3D: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

REDAKCJA I KOREKTA: Tyler Brown

PRODUKCJA: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matosz, Witold Chudy

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierko, Julia Sinielewicz, Jacek Toboła. Przemysław Kotliński i jego zespół testerski. Ken Cunningham i CodedCardboard za przygotowanie prototypu TTS. A także wszyscy, którzy poświęcili swój czas i energię na udział w opracowaniu i testowaniu gry.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI: Cezar Matkowski

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ: Wiktoria Ślusarczyk

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Dominika Rycerz-Jakubiec

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Patrycja Marzec

KOORDYNACJA TŁUMACZENIA: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka