

SANCTUM

FILIP NEDUK



Legendy głoszą, że w zamierzchłych czasach krainą zawładnął Władca Demonów Malghazar. Jego piekielne armie zalały ziemię i zniszczyły niemal wszystkie osiągnięcia ludzkości.

Z tych zgliszczy wyłonili się jednak wielcy bohaterowie. Wydali walkę demonicznym hordom i przedarli się do samego Malghazara. Dzięki odwadze, szczęściu i pierwotnej magicznej mocy pokonali Władcę Demonów i uwięzili go w Jadeitowym Sarkofagu.

Na tym wiecznym grobowcu wznieśli miasto — pomnik ku czci tego zwycięstwa. Pragnęli, aby było ono po wsze czasy bezpieczną ostoją dla ludzi, dlatego nazwali je Sanctum.

[film instruktażowy](#)



cge.as/stv

ELEMENTY GRY



3 dwustronne plansze aktów



6 kart początkowej premii



4 plansze graczy



3 kafelki boskiej interwencji



18 dwustronnych kafelków eliksirów



4 arkusze pomocy



plansza osiągnięć



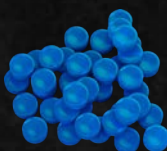
28+ żetonów wytrzymałości



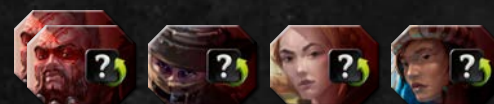
4 figurki graczy



12 kafelków osiągnięć



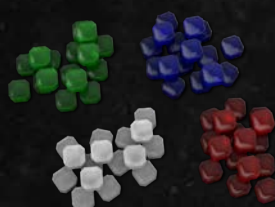
28+ żetonów skupienia



5 kafelków szamanów



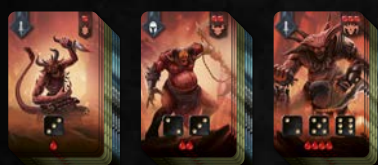
plansza hord



84 klejnoty w czterech kolorach



4 znaczniki punktów życia



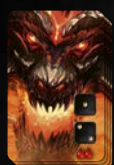
84 karty demonów podzielone na trzy talie (na rewersach 84 przedmioty)



24 kości



12 kafelków umiejętności



33 karty Władcy Demonów



18 kart furii



28+ znaczników trafienia



24 karty umiejętności

Gdy koszmarny przeszłość z historii obróciły się w legendy, a Jadeitowy Sarkofag został zapomniany, tron Sanctum przypadł królowi równie słabemu, co nierozważnemu. Choć władał bogatą krainą, król ów zaczął miewać wizje nawet większej świetności — zdobytej dzięki mocy pogrzebanej gdzieś pod jego miastem. Tak rozpoczęła się gorączka kopania. W poszukiwaniu majaków szaleńca zaczęto obalać budynki i rozkopywać ulice.

Jednakże majaki okazały się prawdą. Pod ziemią król odnalazł upragnioną potęgę. Ba, własnoręcznie złamał chroniącą ją pieczęć!

Jadeitowy Sarkofag został otwarty. Któż przybędzie na pomoc Sanctum?

ZARYS GRY

Gracze wcielają się w bohaterów, którzy muszą przedrzeć się przez piekielne hordy i pokonać Władcę Demonów. Bohaterowie dążą do tego samego celu, ale mają różne motywacje. W związku z tym gracze konkurują ze sobą, chcąc przekonać się, kto walczy najlepiej.

Gracze odbywają swoje tury po kolei. Podczas swojej tury gracz może **podróżować** po krainie, **walczyć** ze ścigającymi go demonami albo **odpoczywać** po znojach wyprawy. Podróżując, gracz zwraca uwagę demonów. Walcząc i pokonując demony, gracz otrzymuje poziomy i potężne magiczne przedmioty. Odpoczywając, gracz może wykwipować te przedmioty i odzyskać punkty wytrzymałości i skupienia potrzebne do kontynuowania wyprawy.

Gra toczy się na przestrzeni kilku aktów. Z każdym kolejnym aktem demony stają się bardziej niebezpieczne, ale zapewniają też więcej poziomów i lepsze przedmioty. Gdy gracze dotrą do aktu V, rozpoczną próbę przedarcia się przez Mury Sanctum. Pierwszy gracz, któremu się to powiedzie, wkracza na ścieżkę prowadzącą do walki z Władcą Demonów — ścieżkę, którą muszą podążyć wszyscy gracze. Ten z graczy, któremu podczas tej ostatecznej konfrontacji pójdzie najlepiej, zostanie zwycięzcą.

4 BOHATERÓW



Łowczyni

Gdy Kraj Wiosny pochłonęły pożoga i zaraza, kobieta zapłakała rzewnie. Bogowie dostrzegli jej łzy i namaścili ją mocami Łowczyni. Zbyt późno, aby obroniła ojczyznę... ale w samą porę, by ją pomścić.



Banita

Był strażnikiem, który odważył się sprzeciwić rozkazom Króla Yurika. Skazano go na śmierć przez otrucie. W jakiś sposób przeżył. Dreńczony płonąca w jego żyłach trucizną szuka antidotum w ruinach Sanctum.



Pogromca

Pochodzi z ludu powierników dawnych opowieści. Oni wiedzieli, że nadejdzie czas prób. Szkolili go od dziecka, spełniali wieżami przeznaczenia i wysłali, aby zgładził wszelkie zło.



Tancerka

Najstarsza siostra Króla Yurika. Dziesięć lat temu wymknęła się jego zabójcom i znalazła schronienie pośród Tancerzy Bitwy. Odbywszy szkolenie, powraca, aby odzyskać tron.



To, co było niegdyś, znowu nastanie. Wiem ja o niebezpieczeństwach, z którymi się zmierzycie. Nie lękajcie się, wybrańcy Sanctum, bowiem będę wam towarzyszyć podczas tej wyprawy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Plansza hord

To demony, które nawiedzają krainę.

Talie demonów

Wszystkie karty demonów powinny spoczywać na stole stroną z demonym ku górze. Zgodnie z symbolem demona znajdującym się w prawym górnym rogu karty, karty należy podzielić na 3 talie. Karty z tą samą liczbą kości na ilustracji trafią do tej samej talii, więc czerwone, zielone i niebieskie karty zostaną pomieszane. Każdą talię należy potasować, a następnie umieścić na planszy hord.



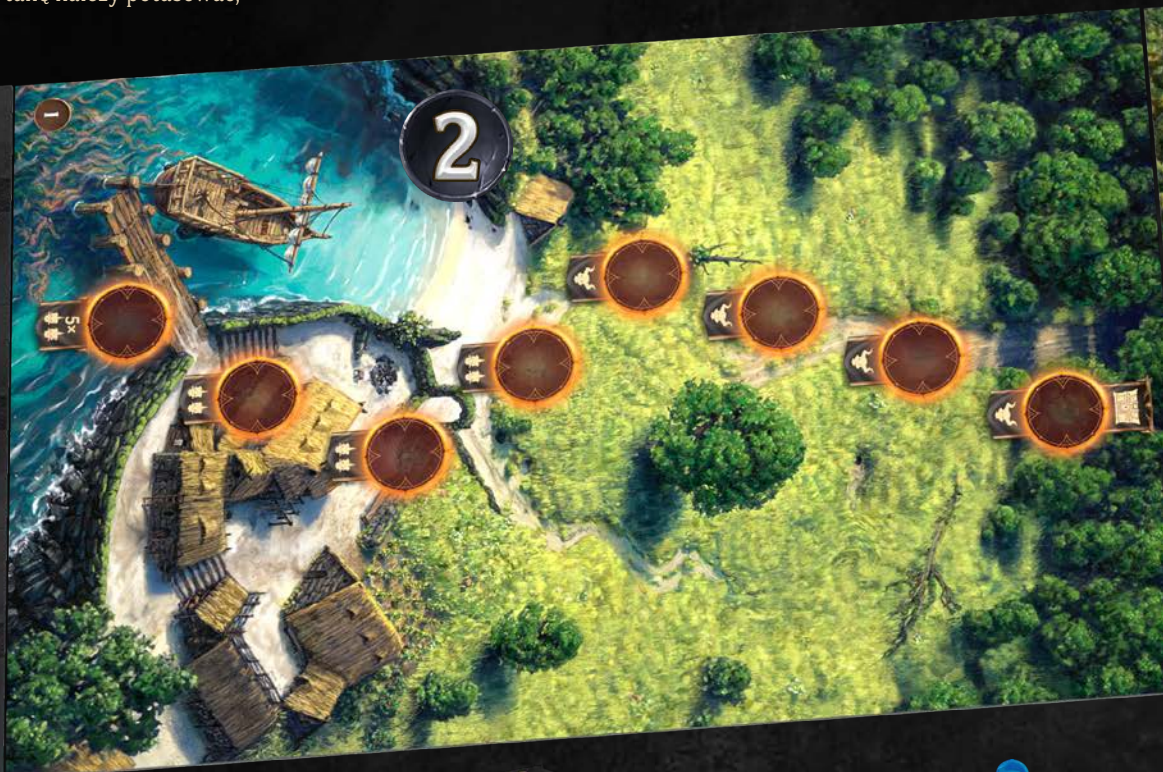
Pola na stosy kart odrzuconych

2 Plansze aktów

Rozgrywka toczy się na przestrzeni kilku aktów, a każdy akt posiada własną planszę. Rozgrywki na mniejszą liczbę graczy wykorzystują mniejszą liczbę plansz:

- Gra 4-osobowa: należy rozegrać wszystkie 6 aktów w odpowiedniej kolejności.
- Gra 3-osobowa: należy pominąć akt III.
- Gra 2-osobowa: należy pominąć akt II i akt IV.

W danym momencie rozgrywki w użyciu będą tylko 2 plansze.



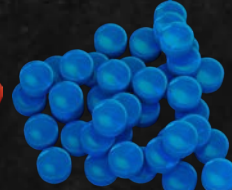
Znaczniki trafienia



Eliksiry



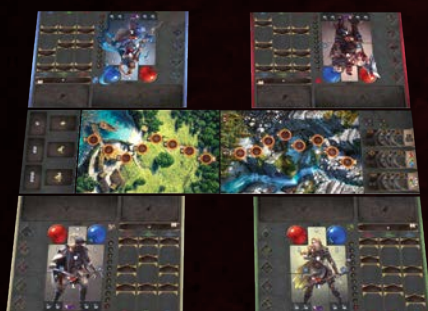
Wytrwałość



Skupienie

Rozłożenie elementów na stole

Plansze graczy można rozmieścić wokół planszy centralnej w poniższy sposób. Ich przygotowanie zostanie wyjaśnione na kolejnych stronach.



Te elementy należy umieścić w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



Kości

Większość kości posiada złote kropki. Podczas opisanych na tej stronie przygotowań należy wykorzystywać tylko te kości. Kości ze srebrnymi kropkami to kości specjalne. Ich działanie zostanie opisane na kolejnych stronach.

3 Plansza osiągnięć



Kafelki osiągnięć

Kafelki osiągnięć należy zakryć i pomieszać. Następnie należy rozłożyć 11 z nich na losowych polach planszy osiągnięć, zaś 12. kafelek odłożyć do pudełka.

Gra 2-osobowa. Gracze nie wykorzystują 3 pól planszy. Należy rzucić kością za każdy poziom. Pole odpowiadające wynikowi nie bierze udziału w rozgrywce. Aby o tym pamiętać, należy na nim umieścić odpowiadającą mu kość. Gdy gracze zablokują po 1 polu na poziomie, na pozostałych polach rozkładają 8 kafełków osiągnięć. Wreszcie usuwają z planszy kości. Cztery niewykorzystane kafełki należy odłożyć do pudełka.

Przygotowanie gry dla 2 osób



Ten symbol pomaga graczom pamiętać, aby pominąć ten akt podczas gry 2-osobowej.



4 Kafelki boskiej interwencji

W grze występują 3 kafełki boskiej interwencji, ale gracze będą korzystać tylko z 2 z nich. Podczas rozgrywki boska interwencja zapewni każdemu z graczy po 1 nowej kości.

Kafelek aktu V zawsze znajduje się w grze. Należy go umieścić na planszy osiągnięć. Następnie należy umieścić na nim po 1 kość na gracza.

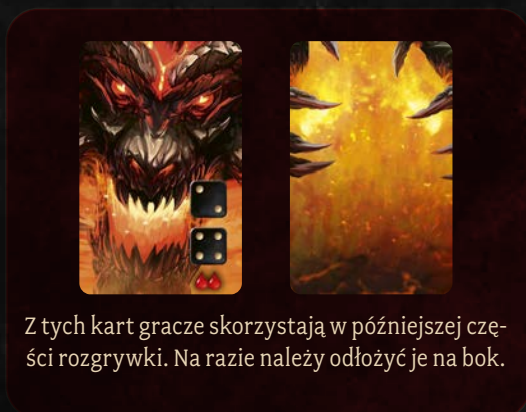
Gra 2-osobowa. Rozpoczynacie z planszami I i III. Na planszy III należy umieścić kafelek aktu III, a na nim 2 kości (kafelek aktu II należy odłożyć do pudełka).

Gra 3-osobowa. Rozpoczynacie z planszami I i II. Na planszy II należy umieścić kafelek aktu II, a na nim 3 kości (kafelek aktu III należy odłożyć do pudełka).

Gra 4-osobowa. Rozpoczynacie z planszami I i II. Planszę III należy odłożyć na bok. Należy na niej umieścić kafelek aktu III. Na kafełku należy umieścić 4 kości (kafelek aktu II należy odłożyć do pudełka).



Przygotowanie gry dla 4 osób



Z tych kart gracze skorzystają w późniejszej części rozgrywki. Na razie należy odłożyć je na bok.

Kafełki należy umieścić na planszach zgodnie z ilustracjami.



Akt II



Akt III



Akt V



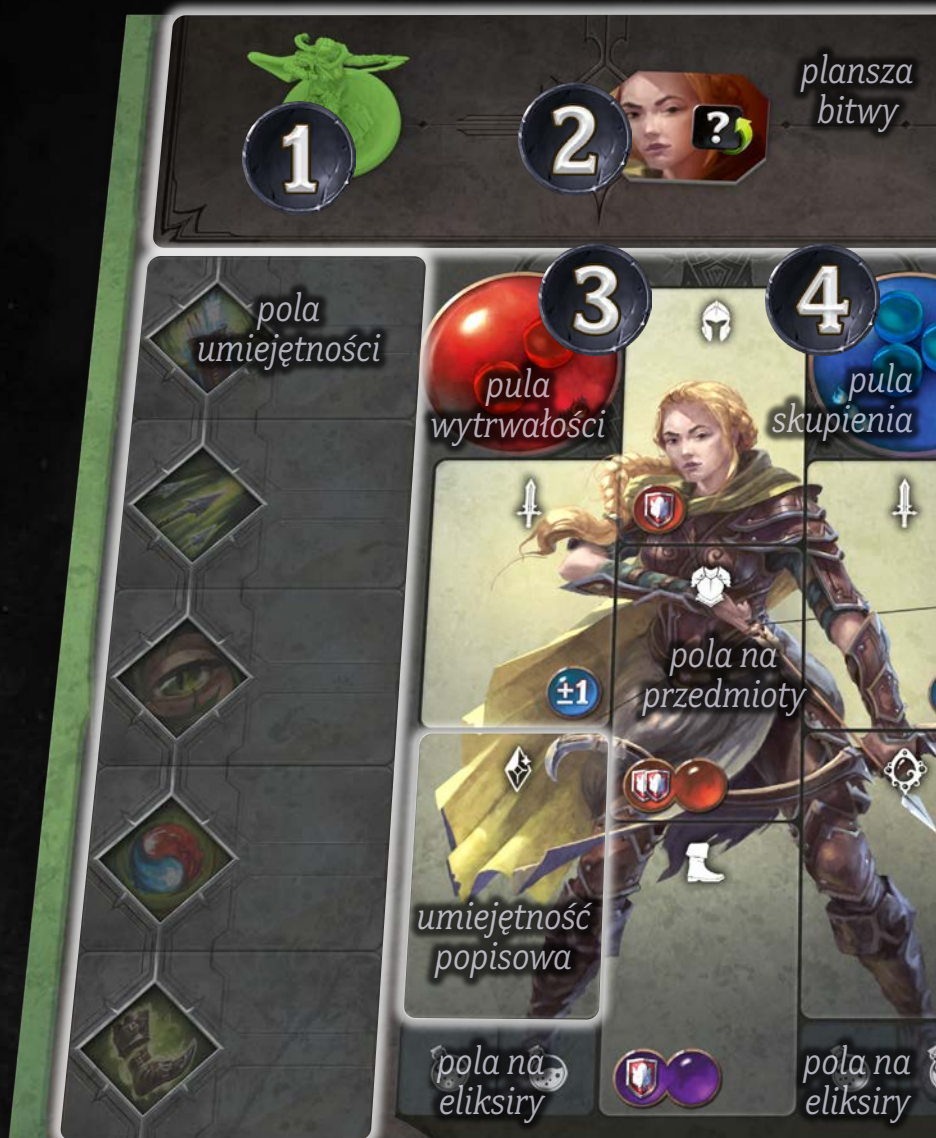
To moje dary dla was. Korzystajcie z nich rozważnie. Jeśli los się do nas uśmiechnie, spotkamy się ponownie. W Sanctum.

PLANSZA GRACZA

Przydzielanie plansz

Każdy bohater opowieści o Sanctum posiada unikalny zestaw umiejętności. Zachęcamy, aby gracze spróbowali zagrać każdym z nich. Gracze mogą wybrać swoje plansze, ale najlepszym rozwiązaniem jest przydzielić je losowo.

- 1 Gdy gracz otrzyma planszę, dobiera odpowiadającą jej figurkę.
- 2 Tak jak pokazano to na ilustracji, na planszy należy umieścić kafelek szafu aktywną stroną ku górze.
- 3 Gracz rozpoczyna grę z tyloma czerwonymi żetonami wytrzymałości, ile wydrukowano na jego planszy.
- 4 Gracz rozpoczyna grę z tyloma niebieskimi żetonami skupienia, ile wydrukowano na jego planszy.
- 5 Gracz bierze znacznik punktów życia i umieszcza go na górnym polu toru punktów życia.
- 6 Gracz rozpoczyna grę z 2 kośćmi, które umieszcza przed sobą.
- 7 Trzecią kość umieszcza na symbolu anioła w swojej puli klejnotów. W tej chwili tej kości nie uważa się za kość gracza. Gracz otrzyma do niej dostęp w trakcie rozgrywki.
- 8 Gracz umieszcza 1 biały klejnot w swojej puli klejnotów, na wierzchu kości.
- 9 Gracz układa swoją tabelę umiejętności.
- 10 Każdy z graczy otrzymuje po 1 kości ze srebrnymi kropkami. Gracz umieszcza tę kość na umiejętności oznaczonej symbolem kości. Gracz będzie mógł skorzystać z kości ze srebrnymi kropkami tylko wtedy, gdy zdobędzie odpowiednią umiejętność.



Wytrzymałość i skupienie

Żetony wytrzymałości umieszcza się na czerwonych polach umiejętności, aby blokować obrażenia. Żetony skupienia umieszcza się na niebieskich polach umiejętności, aby zwiększać szanse na trafienie demonów. Na fioletowych polach umiejętności można umieszczać zarówno czerwone, jak i niebieskie żetony (wystarczy spojrzeć pod światło na połączone żetony wytrzymałości i skupienia, aby zrozumieć czemu).



Pola na przedmioty

Na tym polu można umieścić 1 hełm.



Opis umiejętności





Premie początkowe

W losowy sposób należy wyłonić pierwszego gracza. Począwszy od niego, rozgrywka będzie się toczyć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdemu z graczy należy rozdać losowe karty początkowej premii lub eliksiry, zgodnie z poniższą tabelą:

	1. gracz	2. gracz	3. gracz	4. gracz

Jeśli gracz otrzyma eliksir, podrzuca nim jak monetą, aby ustalić czy będzie czerwony, czy też niebieski. Następnie umieszcza go na jednym ze swoich pól na eliksiry.

Za każdą kartę początkową, którą otrzyma gracz, należy przesunąć w jego tabeli umiejętności 1 klejnot ze wskazanej umiejętności na umiejętność znajdującą się powyżej.



Tabela umiejętności gracza

Tabela umiejętności jest tym, co czyni daną postać wyjątkową.

- I. Gracz bierze 9 umiejętności należących do jego postaci (niektóre są reprezentowane przez karty, inne przez kafelki).
- II. Następnie rozkłada je zgodnie z cyframi rzymskimi. Czerwone cyfry trafiają do kolumny po lewej, zielone do środkowej kolumny, a niebieskie do kolumny po prawej. Umiejętności układa się w kolejności I, II, III, przy czym umiejętność I poziomu trafia na szczyt kolumny.
- III. Na każdej umiejętności należy umieścić odpowiednią liczbę klejnotów we wskazanych kolorach.
- IV. Niektóre umiejętności będą posiadać żetony wytrwałości albo skupienia (albo te i te naraz). Odpowiednie żetony należy umieścić na symbolach płomienia.



Przykładowo, jeśli gracz otrzyma tę kartę, przesuwa niebieski klejnot z niebieskiej umiejętności III na niebieską umiejętność II.

ROZGRYWKA

Gracze wykonują swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz wykonuje 1 z tych 3 akcji:

ruch albo walka albo odpoczynek

Rozgrywka toczy się na przestrzeni kilku aktów. Postacie poruszają się po planszach aktów i stają coraz potężniejsze. Akt V rozpoczyna się, gdy 1 z graczy dotrze do Murów Sanctum. W tym momencie zasady gry zaczynają się zmieniać. To prowadzi do aktu VI, konfrontacji z Władcą Demonów. Ten bohater, który wyjdzie z tej bitwy w najlepszym stanie, wygra grę.

POCZĄTEK

Poziom trudności

W Sanctum można grać na różnych poziomach trudności. Doświadczeni gracze powinni wybrać poziom trudności przed rozpoczęciem rozgrywki. Nowi gracze powinni zacząć od poziomu normalnego. Poziom trudności zaczyna odgrywać rolę dopiero w akcie VI, zostanie więc opisany przy jego okazji.

Pierwsza akcja gracza

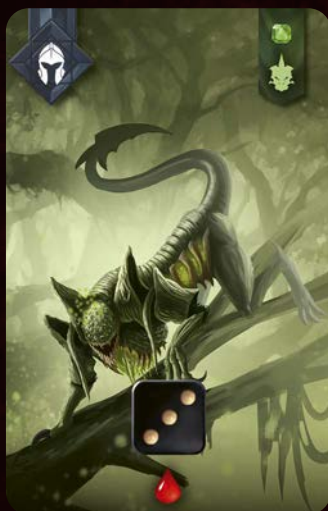
Pierwszą akcją gracza musi być ruch.

Pierwszy gracz umieszcza swoją figurkę na pierwszym polu planszy aktu I. To pierwszy krok akcji ruchu (opisano ją na kolejnych stronach). Gdy gracz zakończy swoją akcję, drugi gracz wykonuje akcję ruchu, umieszczając swoją figurkę na czele pochodu, i tak dalej. Przykład można znaleźć na stronie 11.

Gdy każdy z graczy odbędzie swoją pierwszą turę, figurki wszystkich graczy znajdą się na planszy.

Opis karty demona

Gdy gracz pokona tego demona, otrzyma zielony hełm.



Dwa czerwone klejnoty wskazują, że gracz otrzyma za pokonanie tego demona 2 poziomy. Symbol wskazuje, do której talii należy dana karta. Wszystkie demony 2 poziomu należą do tej samej talii.



Symbole kości to miejsca trafienia. Jeśli gracz trafi oba, demon zostanie pokonany.

Krople krwi określają liczbę obrażeń, którą otrzyma gracz, jeśli nie pokona demona.

RUCH

Malghazar przywołał armie Trzech Piekieł: plugawych popielców z płomiennego Piekła Potępionych, szkieletowe koszmary z lodowego Piekła Zmarłych i wynaturzenia z trawionego zarazą Piekła Bestii.

Gdy gracz się porusza, posuwa rozgrywkę do przodu i spotyka nowe demony, z którymi będzie walczyć. Należy wykonać poniższe działania w podanej kolejności:



1 Przesunięcie figurki

Jeśli gracz znajduje się na czele pochodu, przesuwa się o 1 pole do przodu. Jeśli ktoś znajduje się przed nim, gracz omija go i umieszcza swoją figurkę na pierwszym wolnym polu. Bez względu na to, jak daleko w tyle znajduje się gracz, zawsze trafia na pole na czele pochodu.



2 Odkrycie demonów

Symbole na polu, na które trafi gracz, wskazują, jakie demony umieścić na obecnej planszy aktu.



Pierwszy gracz, który trafi na daną planszę, rozda 5 zestawów demonów. Niektóre zestawy składają się z pary demonów. Inne z pojedynczego demona.



Jeśli gracz nie wykonuje pierwszego ruchu na planszy, pole nakaże mu dodać 1 zestaw demonów. Ten zestaw może się składać z 2 bądź tylko z 1 demona.

Symbole demonów



poziom I



poziom II



poziom III

3 Zabranie demonów

Gracz zawsze ma do wyboru 5 zestawów demonów. Gracz zabiera 1 z tych zestawów i umieszcza go na swojej planszy bitwy. Jeśli zestaw składa się z 2 demonów, gracz musi zabrać oba. Jeśli demon został rozdany pojedynczo, gracz zabiera tylko tę 1 kartę.

Demony zabrane przez gracza gromadzą się na jego planszy bitwy i ścigają go, dopóki ich nie pokona.



4 Skrzynia skarbów



Ostatnie pole planszy zawiera skrzynię skarbów. Gdy gracz przesunie się na takie pole, odkrywa skrzynię pod koniec swojej tury.

W skrzyni znajduje się masa przedmiotów, z których gracze mogą coś dla siebie wybrać. Wszystkie pozostałe na planszy akty karty demonów należy odwrócić na stronę z przedmiotem.

Rozpoczynając od gracza, który poruszył się na to pole, a następnie zgodnie z obecną kolejnością marszu figurek na planszy aktu, każdy z graczy wybiera po 1 z tych przedmiotów i umieszcza go w swojej torbie na przedmioty.

Należy zwrócić uwagę, że gracz bierze tylko 1 przedmiot, nawet jeśli wcześniej znajdował się on w zestawie 2 demonów. Za te przedmioty nikt nie otrzymuje poziomów. Gracze mogą je wyekwipować tylko w normalny sposób – podczas akcji odpoczynku.

Pozostałe karty należy usunąć z planszy. Jeśli gracze jeszcze tego nie zrobili, umieszczają na stole planszę następnego aktu.

Następna plansza aktu

Następna plansza zależy od liczby graczy.

Gra 4-osobowa – używa się wszystkich plansz po kolei (od I do VI).

Gra 3-osobowa – należy przejść z planszy II na planszę IV.

Gra 2-osobowa – należy przejść z planszy I na planszę III i z planszy III na planszę V.



Ikony przypominają o tym, by ominąć daną planszę przy danej liczbie graczy.

Gdy wszyscy znajdą się na kolejnej planszy, można usunąć poprzednią planszę i umieścić na jej miejscu nową planszę. W tym samym czasie nie używa się więcej niż 2 plansz. Jeśli zajdzie taka potrzeba, można usunąć planszę z figurkami, które wypadły poza 2 aktualne plansze, i umieścić je na planszy hord.

Boska interwencja



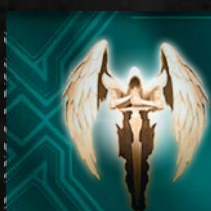
na 3 osoby



na 2 lub 4 osoby

W grze 4-osobowej należy umieścić kafelek boskiej interwencji aktu III na planszy, gdy tylko plansza III zostanie umieszczona na stole. W grze 2- i 3-osobowej należy umieścić kafelek boskiej interwencji na odpowiedniej planszy już w momencie przygotowania do gry. Na kafełku powinno się znajdować po 1 kości na gracza.

Gdy któryś z graczy przesunie się na pole oznaczone kafełkiem boskiej interwencji, **każdy z graczy otrzyma po 1 dodatkowej kości z tego kafełka**, którą będzie rzucał podczas walk do końca rozgrywki. W tym momencie kafelek można już odrzucić.



Podczas podróży przez opanowaną przez demony dzicz spotkali samotnego wędrowca – dziwnie odzianego mężczyznę. Gdy spytali go, jak przetrwał w tym niegościnnym zakątku świata, odparł, że posiadał moc. Gdy spytali go, co to za moc, ofiarował ją im... i zniknął.

Przykład pierwszego ruchu



Pierwszym graczem została wybrana grająca Łowczynią Ania. W związku z tym umieszcza ona swoją figurkę na pierwszym polu planszy. To pole nakazuje jej rozdać 5 par demonów I poziomu (zob. ilustracja po prawej). Ania wkłada demony na planszę.

Następnie musi wybrać 1 z par. To jej pierwsza rozgrywka, więc nie jest pewna co zrobić. Wie, że czerwono-niebieska para jest groźna, bo jej symbole kości wskazują ten sam wynik. Podoba jej się para niebiesko-zielona, więc to ją zabiera. To też nie był jej najlepszy ruch, bo oba te demony zapewniają hełmy, a nosić można tylko jeden hełm naraz.

Ania umieszcza wybraną parę na swojej planszy bitwy (pole na jej planszy gracza tuż nad głową postaci). W ten sposób jej tura dobiega końca.



Druga w kolejce Kasia umieszcza swoją figurkę na drugim polu planszy. Nie ma w tym momencie żadnej innej opcji. To jej pierwsza akcja w grze, musi więc wykonać ruch.

Pole nakazuje jej rozdać kolejną parę demonów. Kasia umieszcza ją na planszy.

Następnie musi wybrać, które demony zaczną ją ścigać. Należy pamiętać, że musi wybrać parę i nie może zabrać kart z różnych par. Gdy Kasia dokona wyboru, umieści parę demonów na swojej planszy bitwy, a kolejka przejdzie na następnego gracza.

Rozgrywka będzie się toczyć w ten sposób do momentu, w którym każdy z graczy nie umieści swojej figurki na czelucho pochodni i nie weźmie zestawu demonów. Wtedy znów przyjdzie czas na turę Ani. Podczas swojej drugiej tury Ania może poruszyć się lub walczyć. Mogłaby też odpoczywać, ale ta akcja jest bezużyteczna, jeśli wcześniej nie walczyło się z demonami.

Rada. Pomysł wykorzystania akcji do walki z demonami w następnej turze może wydawać się kuszący. Gracze powinni jednak pamiętać, że nadal mogą się też poruszać. Jeśli ścigające gracza demony będą przedstawiać różne symbole kości, łatwiej będzie je trafić podczas walki.



WALKA

Ogniś zostaliście z Sanctum wygnani. Dziś musicie stać się obrońcami miasta.

Akcją walki gracz może spróbować zabić swoje demony i zdobyć poziomy i przedmioty. Należy wykonać poniższe działania w podanej kolejności:



Pierwsza walka gracza

Podczas pierwszej walki gracz nie będzie korzystał z eliksirów. Pomija więc krok pierwszy i rzuca kośćmi.

Tłumacząc nowym graczom zasady gry, należy pominąć zasady dotyczące eliksirów i wyjaśnić je dopiero przy drugiej walce.

Zdolności

Zdolności pomagają przeprowadzić atak albo wykonać blok. Większość z nich znajduje się na przedmiotach, ale gracze rozpoczynają grę z kilkoma zdolnościami wpisanymi w pola na przedmioty. Niektóre zdolności posiadają 1 pole, inne 2 pola. Pole zdolności może być czerwone, niebieskie albo fioletowe.

Aby skorzystać ze zdolności, należy przesunąć na nią żetony wytrwałości lub skupienia. Wydany żeton musi odpowiadać kolorowi pola zdolności. Fioletowemu polu odpowiada zarówno żeton wytrwałości, jak i skupienia.



Ta zdolność zużywa 1 żeton wytrwałości.



Ta zdolność zużywa 1 żeton skupienia.



Ta zdolność zużywa 1 żeton wytrwałości albo 1 żeton skupienia.



Ta zdolność zużywa 2 żetony wytrwałości.



Ta zdolność zużywa 2 żetony wytrwałości, 2 żetony skupienia albo po 1 z każdego rodzaju żetonów.



Ta zdolność zużywa 1 żeton wytrwałości i 1 dodatkowy żeton, który może być zarówno żetonem wytrwałości, jak i skupienia.

1 Przed rzutem



Niektórzy gracze rozpoczną rozgrywkę z eliksirem. Elixiry można też zdobyć podczas odpoczynku. Gracz może skorzystać z eliksirów na początku walki, aby zregenerować wytrwałość i skupienie wydane podczas poprzednich walk.

Przed rzutem kośćmi gracz może odrzucić tyle kafelków eliksirów, ile chce. Za każdy odrzucony czerwony eliksir regeneruje 1 żeton wytrwałości. Za każdy odrzucony niebieski eliksir regeneruje 1 żeton skupienia. Aby zregenerować żeton, gracz przesuwa go z pola zdolności z powrotem do odpowiedniej puli. Gracz może ponownie wydać dany żeton.

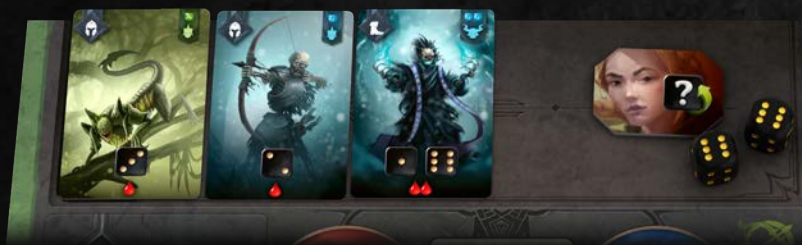


Jeśli chce, gracz może zregenerować tylko 1 pole zdolności posiadającej 2 pola. Zregenerowany w ten sposób żeton natychmiast staje się dostępny, ale pozostały na zdolności drugi żeton uniemożliwi wykorzystanie tej zdolności.

Rada. Gracze nie powinni się obawiać picia eliksirów. Elixiry pomogą im zdobyć przewagę w nevalgicznych momentach, a ich stan będzie można później uzupełnić (podczas odpoczynku). Oszczędzanie eliksirów może prowadzić do ich marnowania, bowiem liczba pól na eliksiry jest ograniczona.

2 Rzut

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z 2 kośćmi. W trakcie samej rozgrywki gracz zdobędzie kolejne kości. Podczas walki gracz rzuca wszystkimi posiadanymi kośćmi jednocześnie.



3 Atak



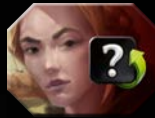
Gracz używa kości, aby trafić demony. Zadanie polega na dopasowaniu wyników kości do symboli kości widniejących u dołu kart demonów.

Przykładowo, tego demona można trafić wynikiem „1” albo „6”. Jeśli gracz przyporządkuje wyniki do obu symboli, zabije demona oraz otrzyma poziomy i przedmiot.

Jeśli graczowi się poszczęści, może po prostu wyrzucić potrzebne wyniki. Jeśli szczęście mu nie dopisze, może spróbować uzyskać odpowiednie wyniki, modyfikując kości swoimi zdolnościami.



Przykładowo, gracz może przesunąć na tę zdolność 1 żeton skupienia, aby zmienić wynik na 1 z kości o 1 oczko. Jeśli zdolność miałaby zmienić wynik rzutu powyżej „6” albo poniżej „1”, gracz nie może użyć tej zdolności na tej kości. Gracz może modyfikować daną kość kilkoma zdolnościami naraz. Gracz może też wykorzystać swój szaf.



Gdy kafelek szafu spoczywa tą stroną ku górze, szaf jest aktywny. Gracz może wykorzystać swój aktywny szaf, aby w dowolny sposób zmienić wynik 1 ze swoich kości.

Gdy gracz skorzysta z szafu, odwraca jego kafelek na stronę nieaktywną. Gracz nie może korzystać z nieaktywnego szafu.

Przydzielanie trafień

Gracz przydziela trafienia, umieszczając kości z odpowiednimi wynikami na symbolach na kartach demonów. Kość musi być dopasowana, inaczej nie będzie uznana za trafienie. Każdą kość można przypisać tylko do 1 miejsca trafienia.



Jeśli pod koniec ataku graczowi wciąż pozostały demony do zabicia i chociaż jedna nieprzydzielona kość, jego bohater wpada w szaf. W tym momencie odwraca kafelek szafu na stronę aktywną, będzie mógł z niego skorzystać podczas następnej walki. Jeśli szaf był już aktywny, nic się nie dzieje – może trzeba było z niego skorzystać.

4 Blok

Jeśli gracz trafi wszystkie miejsca trafienia demona, zabija go. Martwe demony nie zrobią bohaterom krzywdy.



Jeśli po ataku jakieś demony jeszcze żyją, zadadzą graczowi pełną wartość obrażeń (można ją znaleźć u dołu karty).

Gracz może blokować obrażenia, korzystając ze zdolności z 1 bądź kilkoma symbolami tarcz. Każdy symbol tarczy blokuje 1 punkt obrażeń. Jeśli gracz może wygenerować tyle tarcz (albo więcej!), ile miałby otrzymać obrażeń, w wyniku tej walki nie otrzyma ran.



Wiele zdolności bloku posiada po 2 pola. Z takiej zdolności można skorzystać tylko wtedy, gdy umieści się na niej 2 żetony. Każdy żeton musi pasować kolorem do swojego pola.

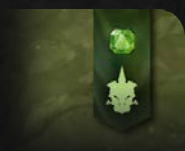


Każdy niezablokowany punkt obrażeń staje się 1 raną. Za każdą ranę gracz przesuwając znacznik punktów życia o 1 pole w dół toru punktów życia. Zalecamy unikać ran. Obniżają ostateczny wynik gracza, nie ma też łatwego sposobu, aby je wyleczyć.

Jeśli znacznik punktów życia dotrze do 0, bohater umiera na drodze do celu, a gracz wypada z gry. Jeśli gracze nie są szczególnie nieostrożni, nie dojdzie do tego przed aktem VI.

5 Zdobywanie poziomów i przedmiotów

Gracz otrzymuje tyle poziomów, ile wynosił poziom zabitego demona.



Klejnoty w prawym górnym rogu karty wskazują, ile poziomów otrzyma gracz. Za każdy klejnot na karcie gracz przesuwa 1 z klejnotów ze swojej tabeli umiejętności na następne pole w górę. Przesunięty klejnot musi odpowiadać kolorem klejnotowi z karty. Białe klejnoty pasują do każdego koloru. Przykładowo, jeśli gracz pokona tego demona, będzie mógł przesunąć 1 zielony klejnot albo 1 biały klejnot.

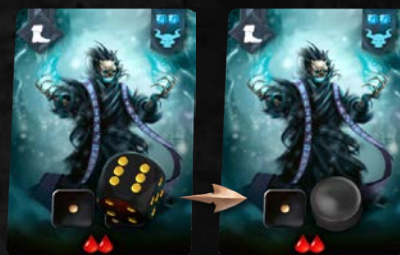


Gdy gracz pokona tego demona, przesunie 2 niebieskie albo białe klejnoty. Mógłby nawet przesunąć ten sam klejnot dwukrotnie. **Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 15.**



Otrzymawszy poziomy za danego demona, gracz odwraca jego kartę. Na rewersie karty znajduje się przedmiot. Na razie gracz umieszcza go w swojej torbie na przedmioty. W torbie gracz może trzymać dowolną liczbę przedmiotów. Ekwipować przedmioty można tylko podczas akcji odpoczynku.

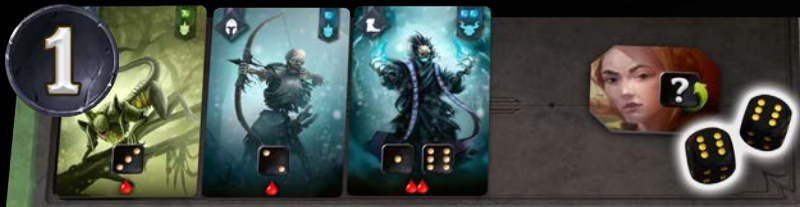
Nie należy odwracać karty demona, dopóki gracz nie otrzyma z niego poziomów. W ten sposób gracz będzie pamiętać, które karty już rozliczył, a które pozostały do rozliczenia.



Demony, które nie zostały zabite, pozostają na planszy. Jeśli gracz przydzielił im jakieś trafienia, kładzie na symbolach kości znaczki trafienia. W ten sposób trafienia przydzielone podczas jednej walki przechodzą do kolejnych walk, gracz nie będzie więc musiał ponownie trafić tego samego miejsca i odzyska kość.

6 Sprawdzanie osiągnięć

Osiągnięcia opisano na stronie 18.



Przykład walki

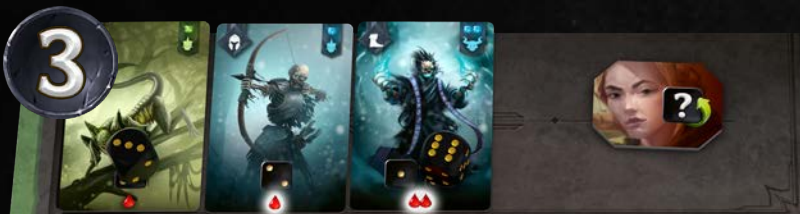
1 Po rozpoczęciu gry i wykonaniu 2 ruchów, Anię ścigają 3 demony. W 3 turze Ania decyduje się z nimi walczyć.

To jej pierwsza walka, nie będzie więc używać eliksirów. Ania ma 2 kości. Rzuca nimi i uzyskuje 2 szóstki.



2 Jedna z szóstek może stać się trafieniem na karcie demona II poziomu, ale pozostała szóstka nie pasuje do żadnego miejsca trafienia. Ania decyduje się wykorzystać swoje zdolności, aby zamienić ją w trafienie.

+1 +2 Przesuwa 2 żetony skupienia ze swojej puli skupienia na te 2 zdolności. Używa ich obu, aby zamienić szóstkę w trójkę.



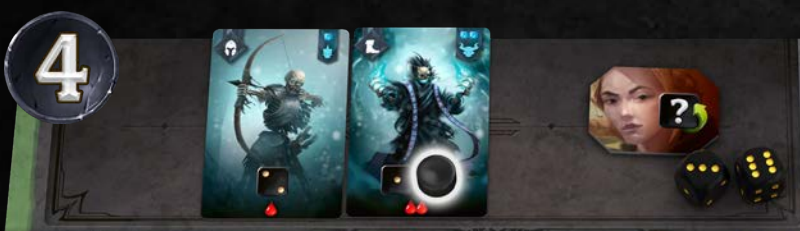
3 Ania umieszcza kości na kartach demonów, zaznaczając trafienia. Ani udało się zabić tylko 1 z demonów. Pozostałe 2 zadają jej obrażenia. Razem demony zadają 3 punkty obrażeń.

Ania wydaje 2 żetony wytrwałości, aby skorzystać z tej zdolności. Ta zdolność zapewnia jej 2 tarcze, czyli blokuje 2 punkty obrażeń.

Ania nie jest w stanie zablokować trzeciego punktu obrażeń. Musi więc przesunąć swój licznik na torze punktów życia o 1 pole w dół.



4 Ania otrzymuje 1 poziom za pokonanie demona I poziomu. Demon jest zielony, Ania przesuwa więc swój zielony klejnot o 1 pole w górę (mogła też przesunąć biały klejnot). Wreszcie Ania odwraca kartę, ogląda nowy przedmiot i umieszcza go w swojej torbie na przedmioty. Na koniec Ania zabiera swoje kości i umieszcza 1 znacznik trafienia na demonie II poziomu, aby zaznaczyć, że nie musi już drugi raz wyrzucać szóstki.



Uwaga! Decyzje Ani niekoniecznie były najlepsze. Dwie szóstki nie były najszcześniejszym rzutem, ale Ania nadal mogła wykorzystać swój szal, żeby zmienić wynik 1 z kości. W ten sposób zabiłaby demona II poziomu, nie wydając żetonów skupienia. W efekcie musiałyby zmierzyć się tylko z 2 punktami obrażeń, otrzymałaby też 2 poziomy i znacznie potężniejszy przedmiot.

Tabela umiejętności

Otrzymywanie poziomów



Pod koniec walki gracz otrzymuje poziomy za każdego zabitego demona. Poziomy zostały przedstawione za pomocą klejnotów w prawym górnym rogu karty.

Za każdy klejnot na karcie gracz może przesunąć odpowiadający kolorem klejnot ze swojej tabeli umiejętności o 1 pole. Inaczej mówiąc, gracz może przesunąć klejnot z umiejętności III na umiejętność II, z umiejętności II na umiejętność I i z umiejętności I do puli klejnotów. W ten sposób gracz będzie zdobywać klejnoty i umiejętności.

Przesuwany klejnot musi odpowiadać kolorem klejnotowi z karty. Wyjątek stanowią białe klejnoty, które pasują do każdego z trzech kolorów. To oznacza, że gracz może przesunąć biały klejnot z dowolnej kolumny.



Uwaga! Żetony wytrwałości i skupienia znajdujące się na kafelkach umiejętności pozostają na swoich miejscach. Gracz otrzyma je, gdy zdobędzie daną umiejętność.

Otrzymywanie klejnotów

Gdy gracz przesunie klejnot do swojej puli klejnotów, może go wykorzystać podczas akcji odpoczynku, aby ekwipować przedmioty.

Otrzymywanie umiejętności

Gdy gracz usunie ostatni klejnot z danej umiejętności, usuwa tę umiejętność z tabeli. Od tej chwili jest to jego umiejętność. Jeśli to karta, należy ją odwrócić, aby zobaczyć, gdzie na planszy gracza należy ją umieścić. Jeśli to kafelek, gracz zabiera z niego żetony, odwraca go i trzyma na swoim obszarze gry, aby pamiętać, ile żetonów powinien mieć.

Umiejętności zostały szczegółowo opisane w następnej sekcji. Umiejętności nie trzeba zdobywać po kolei. Gracz może posiadać umiejętności II i III poziomu, nie posiadając żadnej umiejętności I poziomu. Należy jednak zwrócić uwagę, że przesuwając klejnot z umiejętności III poziomu na umiejętność II poziomu gracz sprawia, że zdobycie tej umiejętności II poziomu staje się trudniejsze.

Pole, na którym mieściła się umiejętność, nadal uważa się za pole tabeli umiejętności. Przykładowo, jeśli gracz usunął swoją umiejętność II poziomu, klejnot przesuwany z poziomu III zostanie umieszczony na pustym polu poziomu II.

Nawet jeśli gracz zdobędzie kilka poziomów naraz, przesuwają swoje klejnoty pojedynczo o 1 pole. Legalnym jest więc zagranie, w którym gracz usuwa ostatni klejnot z umiejętności poziomu II, zabiera ją, ponieważ nie ma na niej klejnotów, a potem przesuwają inny klejnot na pozostawione przez nią puste pole.

Uwaga! Jeśli gracz zdobył już tyle poziomów w danym kolorze, że nie może już legalnie przesunąć żadnego klejnotu w tym kolorze (ani żadnego białego klejnotu), kolejne poziomy zdobyte w tym kolorze przepadają.

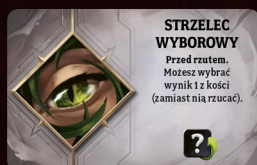
Przykład. Ania przesuwają te 2 niebieskie klejnoty. Najpierw przesuwają górny klejnot do swojej puli klejnotów i otrzymuje **Przypływ mocy**. Następnie przesuwają klejnot na opróżnione pole.



Ogólne informacje o umiejętnościach



Kafelki umiejętności zapewniają graczowi żetony wytrwałości, żetony skupienia albo jedno i drugie. Te żetony wytrwałości i skupienia należy umieścić na kafelkach już podczas przygotowania do gry. Gdy gracz otrzymuje umiejętność, przesuwają te żetony do odpowiednich pul. Od tej pory gracz ma dodatkowe żetony wytrwałości i skupienia do wydania. Sam kafelek należy odwrócić i trzymać na obszarze gracza, tak aby w razie wątpliwości mógł z łatwością sprawdzić, ile żetonów powinien posiadać.



Niektóre umiejętności zapewniają efekty, z których gracz może skorzystać w różnych momentach gry. Gdy gracz otrzymuje umiejętność, rozpatruje wszystkie natychmiastowe efekty. Następnie odwraca kartę i umieszcza ją na odpowiednim polu umiejętności po lewej stronie swojej planszy. Na karcie znajduje się opis jej efektu i czasu zastosowania.



Każda postać posiada umiejętność popisową, która trafia na pole oznaczone diamentem.

Korzystanie z umiejętności

Niektóre umiejętności zapewniają efekty, które zmieniają mechanikę gry wyłącznie dla danego gracza. Inne posiadają specjalne efekty, które można wykorzystać tylko podczas konkretnego kroku walki.

Poszczególne umiejętności zostały opisane na arkuszach pomocy.

ODPOCZYNEK

*Gdy ująłem szablę, poczułem jak ona ujmuje mnie. – Kim jesteś? – wyszeptala w mojej głowie.
– Masz błyskawiczny refleks, ale żeby mną władać, musisz mieć błyskotliwy umysł.*

Akcja odpoczynku pozwala graczom przygotować się do kolejnych walk. Należy wykonać poniższe działania w podanej kolejności:



Uwaga! Gracz może odpoczywać nawet wtedy, gdy na jego planszy znajdują się demony.

1 Przywrócenie

Gdy gracz odpoczywa, przesuwa wszystkie wydane żetony wytrzymałości i skupienia do swoich pul wytrzymałości i skupienia. Gracz będzie mógł ponownie skorzystać ze wszystkich swoich umiejętności. Będzie mógł również ponownie wydać wszystkie swoje żetony wytrzymałości i skupienia.

Uwaga! Akcja odpoczynku nie wpływa na szal gracza ani na znajdujące się na jego planszy demony.

2 Ekwipowanie przedmiotów

Aby wyekwipować przedmiot, gracz musi posiadać klejnoty odpowiadające kolorem klejnotom na karcie przedmiotu. Klejnoty występują w czterech kolorach. Białe klejnoty mogą zastąpić dowolny inny kolor.

Przedmiot należy umieścić na polu z odpowiednim symbolem przedmiotu (w przypadku broni może to być 1 z 2 pól). Klejnoty należy umieścić na odpowiadających im kolorem polach karty. Gdy przedmiot jest wyekwipowany, gracz może korzystać z jego zdolności podczas walki.

Na każdym polu na przedmiot można umieścić maksymalnie 1 przedmiot. Przedmioty, które nie są wyekwipowane, gracz umieszcza w swojej torbie na przedmioty. Może je wyekwipować później albo wydać na zakup eliksirów.



Przykład. Ania posiada te 3 przedmioty i te 2 klejnoty. Białym klejnotem Ania może wyekwipować Czapkę z piórkiem. Kaptur wieszcza może wyekwipować niebieskim lub białym klejnotem. Gdyby te przedmioty były bronią, mogłaby wyekwipować oba jednocześnie, bo każda postać posiada 2 pola na broń.

Niestety, oba przedmioty to nakrycia głowy. Ania ma tylko 1 pole na nakrycie głowy, może więc wyekwipować tylko 1 z tych przedmiotów (mimo że posiadane klejnoty pozwoliłyby jej wyekwipować oba).



Ania decyduje się wyekwipować Buty akrobata. Umieszcza ich kartę na polu na buty, a na niej kładzie oba klejnoty. Nakrycia głowy pozostają w jej torbie na przedmioty.

Pierwszy przedmiot gracza



Gdy gracz ekwipuje swój pierwszy przedmiot, otrzymuje kość ze swojej puli klejnotów. Gracz dodaje ją do swoich kości. Od tego momentu może z niej korzystać aż do końca rozgrywki.

Uwaga! Gracze rozpoczynają z 1 białym klejnotem w puli klejnotów, aby łatwiej było im wyekwipować pierwszy przedmiot.



Śniłem o skrzydlatym mężczyźnie. Gdy się obudziłem, zobaczyłem tylko skaczącego po gościńcu wróbla. Nie wiem czemu, ale po niezliczonych bitwach z koszmarami, widok tego dzielnego ptaszka dodał mi sił.

Reorganizacja przedmiotów

Jeśli gracz wyekwipował już jakieś przedmioty, może je w dowolny sposób zreorganizować podczas akcji odpoczynku. Może przesunąć przedmioty do torby i użyć klejnotów, które się na nich znajdowały, żeby wyekwipować inne przedmioty.

Zwiększone wytrzymałość i skupienie

Niektóre przedmioty zapewniają graczom żetony wytrzymałości albo skupienia. Za każdy symbol czerwonego płomienia gracz umieszcza w swojej puli wytrzymałości 1 dodatkowy żeton wytrzymałości. Za każdy symbol niebieskiego płomienia gracz umieszcza w swojej puli skupienia 1 dodatkowy żeton skupienia. Dopóki dany przedmiot jest wyekwipowany, gracz zatrzymuje te żetony. Jeśli gracz usunie przedmiot, odkłada żetony na środek stołu.

Gdy gracz reorganizuje swoje przedmioty, powinien ponownie przeliczyć posiadane żetony wytrzymałości i skupienia, tak aby ich liczba się zgadzała.



3 Kupowanie eliksirów

Gracz może zakupić eliksiry podczas odpoczynku, odrzucając przedmioty. Za każdy odrzucony przedmiot gracz otrzymuje 1 eliksir. Bez względu na kolor odrzucanego przedmiotu, to gracz wybiera, czy otrzyma czerwony, czy też niebieski eliksir. Bez względu na poziom odrzucanego przedmiotu, gracz otrzymuje tylko 1 eliksir.

Gracz może nieść maksymalnie po 1 eliksirze na każdym polu na eliksiry. Zazwyczaj gracz będzie mieć cztery pola na eliksiry, ale niektóre postacie posiadają umiejętności, które mogą zmienić tę liczbę.

Jeśli gracz nie ma wolnego pola na eliksiry, aby zdobyć nowy eliksir musi wpierw odrzucić 1 z posiadanych eliksirów — ale to marnotrawstwo.



4 Sprawdzanie osiągnięć

Osiągnięcia opisano na stronie 18.

Podsumowanie informacji o wytrzymałości i skupieniu

Gracz otrzymuje żetony wytrzymałości i skupienia z 3 źródeł:

- 1 Rozpoczyna grę z liczbą żetonów wskazaną na jego planszy gracza.
- 2 Zdobywa więcej żetonów, gdy otrzymuje pewne zdolności (te zdolności zostały przedstawione na kafelkach).
- 3 Zdobywa więcej żetonów, ekwipując pewne przedmioty. Gracz traci te żetony, gdy tylko usunie taki przedmiot.

Przykład. Ania podlicza symbole płomieni. Powinna mieć 5 żetonów wytrzymałości i 7 żetonów skupienia.



OSIĄGNIĘCIA



Osiągnięcie to nagroda za bycie pierwszym graczem, który osiągnął dany cel. Jeśli gracz zdobędzie dane osiągnięcie, zabiera jego kafelek z planszy osiągnięć.



Każde osiągnięcie zapewnia sekretne błogosławieństwo. Gracz może je podejrzeć, ale nie powinien go ujawniać innym. Z błogosławieństwa można skorzystać dopiero podczas starcia z Władcą Demonów.



W grze występują cztery rodzaje osiągnięć (w tym osiągnięcia dodatkowe), tak jak przedstawiono to na planszy osiągnięć.

- 1 Mistrzostwo w umiejętnościach** to osiągnięcia za zdobywanie umiejętności. Gracz otrzymuje dane osiągnięcie, jeśli jako pierwszy zdobędzie 3, 5 lub 7 umiejętności. To osiągnięcie bierze pod uwagę wszystkie umiejętności gracza, bez względu czy to karty, czy kafelki.
- 2 Mistrzostwo w klejnotach** otrzymuje się za zdobywanie klejnotów. Gracz musi posiadać klejnoty w przynajmniej 2 kolorach, przy czym białe klejnoty się nie liczą. Gracz otrzymuje dane osiągnięcie, jeśli jako pierwszy zdobędzie po 2, 3 lub 4 klejnoty w 2 różnych kolorach.
- 3 Mistrzostwo w ekwipunku** otrzymuje się za ekwipowanie przedmiotów. Gracz dodaje poziomy wszystkich wyekwipowanych przedmiotów (poziom przedmiotu to liczba symboli klejnotów na jego karcie). Gracz otrzymuje dane osiągnięcie, jeśli jako pierwszy wyekwipuje 4, 7 lub 10 poziomów.
- 4 Mistrzostwo w wyższych poziomach** to osiągnięcie, które gracz otrzymuje, jeśli jako pierwszy osiągnie poziom II albo poziom III w mistrzostwie w umiejętnościach, klejnotach lub ekwipunku.

Możliwa jest sytuacja, w której gracz spełni jednocześnie warunki kilku osiągnięć.

AKT V — MURY SANKTUM

*Wzniesliśmy te mury, aby bronić mieszkańców przed nieznanymi zagrożeniami.
Ale te bramy wzniesiliśmy z nadzieją, że zawsze pozostaną otwarte, zapraszając wszystkich, aby odwiedzili Sanctum.*

Początek aktu V

Pierwszy gracz, który przesunie się na planszę V, rozdaje 5 par demonów (zgodnie z symbolem), a potem wybiera 1 z nich i umieszcza ją na swojej planszy bitwy.



Kafelek boskiej interwencji Aktu V należy usunąć z planszy. Każdy gracz otrzymuje po 1 dodatkowej kości z tego kafelka.

Gdy gracz przesuwa się na planszę V, umieszcza swoją figurkę na odpowiadającym jej polu. Ten gracz stanął u Murów Sanctum. Tylko pierwszy gracz dodaje demony. Gracze, którzy dotrą na tę planszę później, będą mieć bardziej ograniczony wybór par.

Gracze stojący pod murami przestają się poruszać. Podczas swoich tur mogą tylko odpoczywać i walczyć, próbując pokonać wszystkie ścigające ich demony.



Łowczyńi dociera do Murów Sanctum. W tym momencie wszyscy gracze otrzymują po 1 dodatkowej kości.

Przedarcie się przez mury

Stojący pod Murami Sanctum gracz, który rozpoczyna turę, nie posiadając żadnych demonów na swojej planszy, może ją poświęcić na przedarcie się przez mury.

Uwaga! Jedyną inną opcją gracza jest akcja odpoczynku, ale powinien z niej skorzystać tylko wtedy, gdy chce zdobyć osiągnięcie mistrzostwa w ekwipunku.

Gdy gracz przedrze się przez mury, trafia na pole katedry.



Pojawienie się Władcy Demonów

Gracz, który przedarł się przez mury, usuwa planszę osiągnięć i zastępuje ją planszą VI. Od tego momentu gracze nie mogą zdobywać już kolejnych osiągnięć. Gracz tasuje talię Władcy Demonów i umieszcza ją na polu z odpowiadającą jej ilustracją. Następnie gracz kończy turę, umieszczając przed swoją figurką 2 wierzchnie karty z talii na katedrze (patrz rysunek). Przedarcie się przez mury to jednocześnie wezwanie innych graczy do przyłączenia się do ostatecznej walki z Władcą Demonów.

Wezwanie do broni

Podczas swoich tur inni gracze mogą odpowiedzieć na wezwanie, odrzucić pozostałe na ich planszach demony i wkroczyć do miasta. Z tej opcji mogą nawet skorzystać gracze, którzy nie dotarli jeszcze na planszę V. Jeśli wszyscy gracze odpowiedzą na wezwanie, rozpocznie się akt VI.

Jeśli gracz natychmiast odpowie na wezwanie (w swojej pierwszej turze po tym, jak któryś z graczy przedarł się przez mury), przechodzi do katedry wraz z graczem, który przedarł się przez mury. Jeśli gracz nie chce, nie musi tego robić. Może po prostu dalej walczyć albo odpoczywać. Jeśli gracz nie jest jeszcze na planszy V, może też poruszyć się pod Mury Sanctum.

Za każdym razem, gdy przychodzi czas na turę gracza, który przedarł się przez mury, umieszcza on na planszy, pod katedrą nową kartę Władcy Demonów (zob. ilustracja). Gracz, który odpowiada na wezwanie, przesuwa się na ostatnio umieszczoną kartę. Gracze, którzy już odpowiedzieli na wezwanie, podczas swoich tur nie robią nic.

Akt V kończy się, gdy wszyscy gracze odpowiedzą na wezwanie. Jeśli na planszy pod katedrą znajdzie się druga karta (zob. ostatnia ilustracja), wszyscy pozostali gracze muszą natychmiast odpowiedzieć na wezwanie i umieścić swoje figurki na tej karcie.

Przykład. Na ilustracjach po prawej Banita przedarł się przez mury. Gracz przesuwa się na pole katedry i umieszcza na niej 2 karty. Podczas swojej tury dołącza do niego Łowczyńni. Pozostali gracze również mogliby dołączyć, ale wolą walczyć. Podczas swojej kolejnej tury Banita umieszcza na planszy kolejną kartę, tym razem pod katedrą. Podczas swojej tury Tancerka decyduje się odpowiedzieć na wezwanie, ale Pogromca chce jeszcze raz zawalczyć. Podczas swojej kolejnej tury Banita umieszcza na planszy ostatnią kartę. Pogromca musi natychmiast dołączyć do reszty.

Ostatni krótki odpoczynek

Przed rozpoczęciem aktu VI każdy z graczy wykonuje ostatnią w tej rozgrywce akcję odpoczynku. Gracze nie mogą już otrzymać nowych osiągnięć, mogą więc odbyć ten odpoczynek równocześnie.

To ostatnia szansa, aby coś wyekwipować. To też dobry moment, aby sprawdzić liczbę posiadanych żetonów wytrzymałości i skupienia, tak aby upewnić się, że ma się wszystkie żetony, do których jest się uprawnionym.

Poza tym gracze powinni zakupić wszystkie możliwe eliksiry i odrzucić pozostałe niewyekwipowane przedmioty. Wreszcie gracze mogą usunąć wszystkie elementy ze swoich tabel umiejętności, nie będą już ich potrzebować.

Kafelki osiągnięć należy przesunąć do właśnie opróżnionej puli klejnotów. Wszystkie kafelki należy odwrócić na stronę z błogosławieństwem. Czas na ostatni głęboki oddech i starcie z Władcą Demonów.

Odpowiedź Władcy Demonów

Pod koniec aktu V Władca Demonów używa swojej potęgi, aby zatrząść Sanctum w posadach.

Na rewersie każdej karty Władcy Demonów znajduje się jakiś efekt. Karty Władcy Demonów należy jedna po drugiej odwrócić i rozpatrzyć ich efekty. Poszczególne efekty wyjaśniono na stronie 22. W tym momencie można już wykorzystywać posiadane błogosławieństwa.

Na graczy znajdujących się w katedrze wpłyną tylko efekty 2 kart leżących na katedrze. Na graczy, którzy odpowiedzieli na wezwanie z opóźnieniem, wpłyną efekty wszystkich kart, które leżały na stole w momencie, w którym odpowiedzieli na wezwanie.

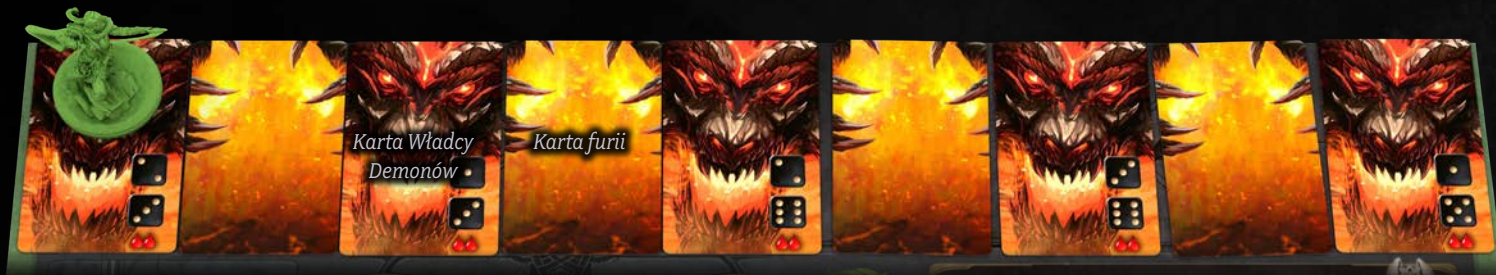


AKT VI — WŁADCA DEMONÓW

Och, ta rozwarta paszcza! Te żarzące się, bezduszne ślepia!

Przygotowanie planszy bitwy

Należy potasować talię kart furii. Każdemu z graczy należy rozdać po 5 kart Władcy Demonów i po 4 karty furii, umieszczając je naprzemiennie (patrz: ilustracja).



Te karty należy rozdać losowo, nikt nie może wybrać ich kolejności. W tym momencie żaden z graczy nie może podglądać otrzymanych kart.

Po rozdaniu kart talię furii można odłożyć na bok. Nie będzie już potrzebna. Kafelki szału powinny pozostać w pulach klejnotów graczy. Gracze rozpoczynają Ostateczną Bitwę, umieszczając swoje figurki na znajdującej się najbardziej po lewej karcie na swojej planszy bitwy.

Ostateczna Bitwa

Ostateczna Bitwa składa się z rund. Podczas każdej rundy każdy z graczy wykonuje 1 akcję walki (gracze mogą rozegrać je jednocześnie). W tym momencie nie można już odpoczywać. Pomiedzy rundami na graczy spadnie gniew Władcy Demonów.

Walka z Władcą Demonów

Każdą rundę bitwy należy rozegrać jak normalną akcję walki z poniższymi modyfikacjami:

- Gracz może korzystać z błogosławieństw. Ich efekty opisano na stronie 22. Gdy gracz wykorzysta dane błogosławieństwo, zakrywa je.
- Gracz musi pokonać wszystkie karty po kolei. Trafienia można przydzielać tylko karcie, na której znajduje się figurka.
- Gdy gracz trafi wszystkie miejsca danej karty, przesuwa figurkę na następną kartę.
- Gdy gracz przesuwa się na kartę furii, odwraca ją. Jej efekt należy natychmiast rozpatrzyć. Ten efekt dotyczy tylko gracza, który odwrócił kartę. Zanim gracz będzie mógł przesunąć swoją figurkę, musi pokonać tę kartę. Nawet jeśli karta przetrwa do następnej rundy, jej efektu nie należy rozpatrywać ponownie.
- Gdy gracz blokuje obrażenia, musi wziąć pod uwagę obrażenia z obecnej karty, jak również z wszystkich kart przed nim (na prawo od figurki bohatera). Karty furii zadają obrażenia tylko wtedy, gdy są odkryte. Pokonane karty (te na lewo od figurki bohatera) nie zadają obrażeń.



W tej sytuacji gracz otrzymywałby 8 punktów obrażeń.

Reszta walki przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. W tym:

- Na początku każdej walki gracz może wykorzystać eliksiry.
- Przed krokiem bloku gracz może przydzielić trafienia kilku kartom (gracz musi jednak trafiać je po kolei).
- Jeżeli nie można było przydzielić jakiegś kości do pola trafienia, szał danego bohatera zostaje aktywowany.
- Po bloku gracz zastępuje kości znacznikami trafienia i zabiera kości z powrotem. Gracz nie musi się przejmować już pokonanymi kartami, a trafienia na kartach, które jeszcze nie zostały pokonane, przechodzą do kolejnej rundy.

Ryk Władcy Demonów



Przygotowanie pierwszego ryku

Gdy każdy z graczy stoczy po 1 walce, Władca Demonów przeprowadza druzgocący atak!

Należy dobrać 2 karty Władcy Demonów z talii i umieścić je na dole planszy aktu VI.

Te karty należy jedna po drugiej odkryć i rozpatrzyć. Jeśli gracz sądzi, że jego decyzje będą zależeć od działań innych graczy, powinni rozgrywać rundy po kolei, zgodnie z kolejnością w jakiej przedarli się przez mury. Nie należy odrzucać kart z tego rzędu.

Po każdej rundzie walk Władca Demonów ryczy ponownie. Podczas każdej fazy ryku należy dobrać i odkryć o 1 kartę mniej niż poprzednio. Sekwencja gry na normalnym poziomie trudności wygląda następująco: runda walk, 2 karty ryku, runda walk, 1 karta ryku, a potem nieprzerwana seria rund walk, dopóki wszyscy nie umrą lub nie zwyciężą.



Przygotowanie drugiego ryku

Zwycięstwo!

Jeśli gracz po kolei pokona wszystkie karty ze swojej planszy bitwy, zwycięża. Jeśli pozostali gracze wciąż walczą w Ostatecznej Bitwie, kontynuują rozgrywkę, dopóki nie zwyciężą lub nie zostaną wyeliminowani. Od tej chwili gracz nie bierze już udziału w grze i nie może stać się celem efektów kart.

Przegrana!

Oczywiście bohater może otrzymać tyle ran, że umrze. W takim wypadku prowadzący go gracz zostaje wyeliminowany z gry.

Koniec gry

Gracze kontynuują walkę, dopóki nie zostaną wyeliminowani albo nie pokonają wszystkich swoich kart. Następnie przychodzi czas na ocenę wyniku Ostatecznej Bitwy.

Jeśli wszyscy umarli

Nad polem bitwy unosi się plugawy dym. Żadna ziemská istota nie przetrwała, aby być świadkiem waszej klęski. Jednak wasze imiona nie zostaną zapomniane. Być może wasza historia zainspiruje kolejnych śmiałków. Może im się powiedzie. Nie udało wam się pokonać Władcy Demonów, ale z pewnością go osłabiliście.

Jeśli wszyscy umrą, zwyciężcą zostaje ten z graczy, który pokonał najwięcej kart Ostatecznej Bitwy. W przypadku remisu wygrywa gracz, na którego obecnej karcie znajduje się więcej znaczników trafienia. Jeśli nadal występuje remis, pozostaje on nierozstrzygnięty.

Jeśli ktoś odniósł zwycięstwo

Gdy Władca Demonów pada martwy, płomienie buchają pod niebiosa i zaczynają świecić jeszcze jaśniej. Tornado żaru i popiołu pochłania ruiny Sanctum. Zaczyna wiać chłodniejszy wiatr. Płomienie gasną. Chmury na niebie rozstępują się, przepuszczając pojedynczy snop światła, który pada na pole bitwy i oświetla jodeitowy sarkofag.

Spośród graczy, którzy pokonali Władcę Demonów, wygrywa gracz, któremu zostało najwięcej punktów życia. Każdy gracz zdobył tyle punktów, ile wynosi wartość pod znacznikiem punktów życia. W przypadku remisu wygrywa gracz, który podczas rozgrywki zdobył więcej osiągnięć. Jeśli nadal występuje remis, pozostaje on nierozstrzygnięty. Każdy gracz, który pokonał Władcę Demonów, może czuć się zwycięzcą. Grę wygrał gracz, który po prostu był bardziej waleczny niż inni.

Poziomy trudności

Aby uczynić grę trudniejszą należy umieścić więcej kart Władcy Demonów w początkowym rzędzie:

Normalny: 2 karty w rzędzie.

Trudny: 3 karty w rzędzie.

Koszmarny: 4 karty w rzędzie.

Piekielny: 5 kart w rzędzie.

Jeśli gracze chcą zwiększyć poziom trudności, powinni to ustalić na początku rozgrywki.

Karty Ostatecznej Bitwy



Karty Władcy Demonów pełnią 2 funkcje. Jeśli spoczywają na planszy gracza, ten musi pokonać je w walce, a znajdujący się na rewersie efekt nigdy nie wchodzi do gry.



Jeśli spoczywają na planszy aktu V i VI, stanowią talię niszczycielskich ataków, które Władca Demonów przeprowadza pod koniec aktu V i pomiędzy rundami aktu VI. Te ataki dotyczą wszystkich graczy.



Kart furii używa się tylko na planszach graczy. Gdy przychodzi czas walki z daną kartą, należy ją odwrócić i natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Efekt wpływa jedynie na gracza, który odwrócił kartę, i tylko podczas obecnej walki.

ANEKS

Efekty kart Władcy Demonów

Efekty kart są przedstawione jako wybory. Albo gracz ponosi karę, albo otrzymuje wskazaną liczbę ran. Kary opisano poniżej. Jeśli gracz nie może ponieść kary, musi otrzymać ranę.

Tracisz 1 żeton wytrwałości. Gracz odrzuca żeton ze swojej puli. Jeśli pula jest pusta, gracz otrzymuje ranę.

Tracisz 1 żeton skupienia. Jak wyżej.

Tracisz 1 błogosławieństwo. Gracz wykorzystuje 1 błogosławieństwo, ale ignoruje jego efekt.

Zniszcz 1 pole zdolności. Gracz umieszcza znacznik trafienia na pustym polu zdolności. To pole staje się bezużyteczne. Nic nie może usunąć tego znacznika. Gracz może zniszczyć drugie pole zdolności z 2 polami nawet wtedy, gdy pierwsze pole jest już zniszczone.

Zniszcz 1 niebieskie pole zdolności. Wszystkie efekty zniszczenia podlegają tym samym, opisanym powyżej zasadom. Jeśli gracz nie ma pustego pola zdolności danego rodzaju, otrzymuje ranę.

Podczas następnej walki będziesz rzucać 1 kością mniej. Ta kara dotyczy tylko następnej rundy. Gracz odkłada kość na bok. Ta kość nie aktywuje szału gracza.

Podczas następnej walki otrzymujesz 2 dodatkowe obrażenia. Ta kara dotyczy gracza nawet wtedy, gdy pokonał wszystkie karty. Gracz może zablokować te obrażenia zgodnie z normalnymi zasadami.

Skracasz swój tor punktów życia o 2. Gracz umieszcza po 1 znaczniku trafienia na polu śmierci i polu 1 swojego toru punktów życia. Albo, jeśli ten atak wpływa na gracza drugi raz, na 2 najniższych ponumerowanych pustych polach. Ten efekt nie wpływa na wynik gracza, ale gracz umrze, jeśli jego licznik trafi na pole zajęte przez znacznik trafienia. Jeśli gracz umrze na polu z punktami, przegra z wszystkimi graczami, którzy przeżyją, nawet jeśli zgromadzą oni mniej punktów.

Leczysz 1 ranę. Gracz przesuwa licznik punktów życia o 1 pole w górę. Jeśli jakimś cudem licznik punktów życia znajduje się na polu 10, gracz przesuwa go o 1 pole powyżej 10.

Wypij eliksir. Tracisz tyle żetonów wytrwałości/skupienia, ile zregenerowałeś. Konkretnie tracisz ten żeton wytrwałości/skupienia, który zregenerowałeś wskutek działania tej karty. Ten efekt różni się od wyrzucenia eliksiru. Ten efekt pozwala graczowi odrzucić żeton z pola zdolności, co może mu pozwolić ponownie skorzystać z danej zdolności. Jeśli gracz nie posiada zdolności ani żetonów, które można by zregenerować pozostałymi eliksirami, otrzymuje ranę.

Efekty kart furii

Karty furii podlegają tym samym zasadom co karty Władcy Demonów, ale ich efekty wpływają jedynie na gracza, który z nimi walczy. Efekt karty furii rozpatruje się tylko raz, gdy gracz pokona poprzednią kartę, nawet jeśli w tym momencie gracz nie ma żadnych kości.

Efekty **zniszc** i **tracisz** tych kart działają w taki sam sposób jak analogiczne efekty z kart Władcy Demonów.

Zapłać za 1 pole zdolności. Zignoruj jego efekty. Gracz przesuwa żeton z jednej ze swoich pul na odpowiadające mu kolorem puste pole zdolności. Gracz może wybrać drugie pole zdolności z 2 polami, nawet jeśli pierwsze pole jest już zajęte (przez żeton wytrwałości, skupienia lub trafienia).

Przerzuć wszystkie 2-ki (jeśli jakieś uzyskałeś). Gracz ogląda wszystkie nieprzydzielone kości. Wszystkie, które wskazują „2”, muszą zostać przetrzucone. Gracz przetrzuca kości do momentu, w którym żadna z nieprzydzielonych kości nie pokazuje „2”. Jeśli gracz nie ma żadnych nieprzydzielonych „2”, może nadal wybrać karę i uniknąć ran. Tak, naprawdę.

Wykorzystaj swój szal bez wywoływania jakiegokolwiek efektu. Jeśli szal gracza jest nieaktywny, otrzymuje ranę.

Na czas tej walki tracisz 1 jeszcze nieprzydzieloną kość. Kość nie aktywuje szału gracza. Gracz odzyska ją pod koniec walki. Jeśli gracz nie ma nieprzydzielonych kości, otrzymuje ranę.

Podczas tej walki na tej karcie można umieszczać tylko zmodyfikowane kości. Jeśli gracz wykorzysta jakiś efekt, żeby zamienić „2” w „2”, to nadal będzie uznawane za modyfikowanie kości.

Błogosławieństwa

Z każdego błogosławieństwa można skorzystać tylko raz. Gdy gracz wykorzystuje błogosławieństwo, zakrywa je.



Błogosławieństwa, które zapewniają żetony wytrwałości albo skupienia, mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie Ostatecznej Bitwy, nawet w trakcie rozpatrywania innego efektu. Aby umieścić nowy żeton we wskazanej puli, należy zakryć kafelek.



Pozostałe błogosławieństwa wykorzystuje się podczas kroków ataku albo bloku, ich efekty są identyczne z efektami odpowiadających im zdolności. Gdy gracz wykorzystuje taki efekt, zakrywa kafelek.

Cofanie ruchów

Sanctum stawia przed graczami interesujące wyzwania. W późniejszych aktach te łamigłówki mogą stać się całkiem skomplikowane. Gracz może chcieć cofnąć ruch, na przykład zabrać kość przydzieloną jako trafienie i przydzielić ją innemu demonowi. Albo cofnąć użycie zdolności, aby wykorzystać kość i zdolność w inny sposób. Zazwyczaj nie ma z tym problemu.

Gracz nie może oczywiście cofnąć decyzji, które zapewniły mu nowe informacje. Przykładowo, decyzji podjętej przed rzutem nie można zmienić po wykonaniu tego rzutu. Podczas Ostatecznej Bitwy gracz nie może cofnąć decyzji podjętych przed odkryciem najświeższej karty furii.

Wielu doświadczonych graczy zaleca, aby modyfikować kości w myślach, pozostawiając ich faktyczne wyniki bez zmian. Przykładowo, gracz mógłby „zamienić” „6” w „3”, umieszczając ją nad symbolem trójki, którą chce trafić. Faktycznie kość nadal wskazywałaby szóstkę, przypominając o oryginalnym wyniku rzutu. W ten sposób graczowi będzie później łatwiej cofnąć decyzję. Jednakże niektórym graczom takie zabiegi mogą się wydać nieintuicyjne, zwłaszcza podczas korzystania z umiejętności *Podwójnego uderzenia* Tancerki.



Tempo rozgrywki

Większość swoich tur gracze mogą rozgrywać jednocześnie. Przyjemnie jest patrzeć na walki innych, ale gdy gracz po prawej zakończy swój krok bloku, następny gracz powinien rozpocząć swoją turę. Nie ma potrzeby czekać aż ten zdecyduje, jaką umiejętność z tabeli wybrać. Z kolei gdy gracz oznajmi, że wykonuje akcję odpoczynku, rozgrywka może natychmiast przejść do następnego gracza.

Jednakże z punktu widzenia zasad tury na siebie nie nachodzą. To oznacza, że gracz nie może ukraść przeciwnikowi sprzed nosa osiągnięcia Mistrzostwa w ekwipunku, kończąc swoją akcję odpoczynku, zanim on skończy swoją akcję odpoczynku (którą rozpoczął wcześniej!). Gracz nie może też wykwipować przedmiotu, który otrzymał ze skrzyni skarbów otwartej po tym, jak ogłosił, że wykonuje akcję odpoczynku.

Efekty kart Władcy Demonów zazwyczaj daje się rozpatrzyć jednocześnie, podobnie jest w przypadku walk Ostatecznej Bitwy.

Tłumacząc grę nowym graczom należy jednak trzymać się sztywniejszej sekwencji tur: pozwolić im nauczyć się akcji od początku do końca, a potem obserwować ich działania, aby upewnić się, że zrozumieli wszystkie zasady. Gdy rozegrają każdą z akcji raz lub dwa razy, też będą gotowi do gry symultanicznej.

Gra autorstwa Filipa Neduka

Główny projektant: **Tomáš „Uhlík” Uhlíř**

Zespół projektancki: **Filip Murmak**
Michal „Elwen” Štach
Vít Vodička
Michaela „Mín” Štachová

Opracowanie graficzne: **Filip Murmak**

Dyrektor artystyczny: **Jakub Politzer**

Dodatkowi artyści: **František Sedláček**
Ondřej Hrdina
Jiří Kus
René Roder
Lucas Binda

Konsultant artystyczny: **Dávid Jablonovský**

Autor instrukcji: **Jason Holt**

Przekład: **Marcin Wełnicki**



Testerzy: Vladimír Bogdanić, Hrvoje Čop, Šadi El Assadi, Ivan Ferenčak, Filip Fučić, Zlatko Grom, Ivan Hamarić, Jurica Hladek, Ena Hrelja, Hrvoje Kordić, Hrvoje Jelčić, Luka Krleža, Tihomir Munda, Marko Salopek, Aleksandar Vještica, Damir Cerčić, Marko Plačko, Joel Zuppa, Matko Romić, Udruga Igranje, Udruga Talus, Gameri Okruglog Stola i wszyscy ci, którzy pomogli w testach niezliczonych wersji gry podczas Czechgaming, imprez planszówkowych i weekendów testerskich CGE.

Specjalne podziękowania dla: Petra Murmaka za podjęcie ważnych decyzji, Vlaady za rady, Jakuba Politzera, Františka Sedláčka, Ondřeja Hrdiny, Jiříego Kusa, Lucasa Bindy i René Roderera za urzekające ilustracje, Dávida za konsultacje artystyczne, Víta Vodičky za przeliczanie liczb, Jasona Holta za słowną wirtuozerię, Paula Grogana za pomoc z pierwszymi prototypami oraz dla wszystkich szalonych Czechów z CGE (jesteście niesamowici), mojej rodziny, przyjaciół i bardzo wspierającej żony, Anji.

Bardzo specjalne podziękowania dla: Tomáša „Uhlíka” Uhlířa, Filipa Murmaka, Michala „Elwena” Štacha za pokonanie projektanckich demonów, które stały na drodze do zgładzenia Władcy Demonów projektowania gier. Dla mnie jesteście prawdziwymi bohaterami Sanctum. Dziękuję, na zawsze wdzięczny.

© Czech Games Edition
Październik 2019
www.CzechGames.com

rebel

CGE
Czech Games Edition

Efekty zdolności



Zmień wynik 1 z kości na wskazany.

+3

Podnieś wynik 1 z kości dokładnie o wskazaną wartość (jeśli miałby być wyższy od „6”, nie możesz skorzystać z tej zdolności).

-2

Obniż wynik 1 z kości dokładnie o wskazaną wartość (jeśli miałby być niższy od „1”, nie możesz skorzystać z tej zdolności).

+1

Podnieś lub obniż wynik 1 z kości dokładnie o wskazaną wartość.

+?

Podnieś wynik 1 z kości o 1 lub więcej.

-?

Obniż wynik 1 z kości o 1 lub więcej.



Zablokuj 1 punkt obrażeń.



Zablokuj 6 punktów obrażeń.

Skrót zasad przygotowania do gry

Przed rozgrywką nie zapomnijcie ustalić poziomu trudności.

2 graczy: Użyjcie plansz I, III, V i VI. Boska interwencja ma miejsce w akcie III. W każdym rzędzie planszy osiągnąć należy pozostawić 1 losowe puste pole.

3 graczy: Użyjcie plansz I, II IV, V i VI. Boska interwencja ma miejsce w akcie II.

4 graczy: Użyjcie wszystkich sześciu plansz. Boska interwencja ma miejsce w akcie III.

Premie początkowe

	1. gracz	2. gracz	3. gracz	4. gracz

Nieograniczona liczba elementów

Elementy gry nie powinny się skończyć, no chyba że robicie coś ekstremalnego, jak rozgrywka 4-osobowa na piekielnym poziomie trudności.

- Jeśli skończą się wam karty Władcy Demonów, zbierzcie wszystkie pokonane karty Władcy Demonów z plansz bitwy, potasujcie je i utwórzcie nową talię.
- Jeśli podczas Ostatecznej Bitwy skończą się wam znaczniki trafienia, prawdopodobnie możecie wykorzystać niektóre ze znaczników znajdujących się na już pokonanych kartach. Jeśli to nie pomoże, użyjcie monet.

Skrót zasad kości

- Każdy gracz rozpoczyna z 2 kośćmi.
- Każdy gracz otrzyma 1 dodatkową kość po wyekwipowaniu pierwszego przedmiotu.
- Gdy którykolwiek z graczy wejdzie na pole boskiej interwencji, każdy gracz otrzymuje 1 dodatkową kość. W grze 2- i 4-osobowej to pole znajduje się w akcie III. W grze 3-osobowej to pole znajduje się w akcie II.
- Gdy którykolwiek z graczy dotrze pod Mury Sanctum (w akcie V), każdy gracz otrzymuje 1 dodatkową kość.
- Każdy gracz posiada zdolność, która zapewni 1 dodatkową kość specjalną podczas walki.

Przypomnienia

- Aktywujesz szal, gdy kończysz krok ataku z przynajmniej 1 nieprzydzieloną kością i przynajmniej 1 niepokonaną kartą demona na swojej planszy bitwy.
- Kartę demona należy odwrócić dopiero po otrzymaniu za niego wszystkich poziomów. W ten sposób będziesz pamiętać karty, które już rozpatrzyłeś.
- Otrzymując poziomy, przesuwaj klejnoty w górę pole po polu.
- Przedmioty ze skrzyni skarbów otrzymuje się w kolejności figurek na planszy, a nie kolejności rozgrywki.

Tajne informacje

Niektórzy gracze pytają, czy można podglądać rewersy kart demonów. Odpowiedź brzmi nie. To ma być niespodzianka. Jeśli grałeś w Sanctum tyle razy, że pamiętasz, który demon posiada dany przedmiot, no cóż, bravo. Ale nadal nie możesz podglądać rewersów!

Białe klejnoty

Otrzymywanie poziomów. Białe klejnoty zawsze pasują kolorem do otrzymanego poziomu.

Ekwipowanie przedmiotów. Białe klejnoty pasują do każdego symbolu klejnotu na karcie przedmiotu.

Mistrz klejnotów. Białe klejnoty się nie liczą.

Umiejętności. Białe klejnoty nie są czerwonymi, zielonymi ani niebieskimi klejnotami.