
ODRODZENIE

Loża została zniszczona, a zakon magów nadzorowany i zarządzany przez Wielkiego Mistrza jest już tylko mglistym wspomnieniem. Magowie rozmaitych szkół magii umarli lub wybrali wygnanie.

Mimo to, Róża wciąż żyje...



Twórcy

Menadżer Projektu, Dyrektor Artystyczny: Andrea Colletti
Projekt Gry: Marco Montanaro
Rozwój Gry: Andrea Colletti, Diego Fonseca
Kierownictwo Artystyczne: Paolo Scippo
Grafika: Diana Maranzano, Diego Fonseca, Elisa Fiore
Ilustracje: Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis, Eleonora Lisi
Architekt Otoczenia: Cristian Casado Otazu
Elementy 3D: Fernando Armentano
Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi
Tłumaczenie: Michele Mirizio, Diego Fonseca, Elettra Nuzzo
Redakcja: Frank Calcagno, Louis Angelli, Christopher Nelson
Social Media: Luca Bernardini, Emiliano Caretti
Obsługa Klienta: Marco Presentino, Michele Morosini
Scenariusz: Marco Olivieri
Promocja: Fabio Braghettoni, Emiliano Caretti
Realizacja: Michele Mirizio
Produkcja: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

CZACHA GAMES

Edycja polska: Czacha Games
Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiółka
Korekta: Jakub Czajka, Ewelina Lasota

BLACK ROSE WARS

Poprzedni rozdział gry *Black Rose Wars* i jego dodatkowa zawartość zawiera wielu różnych Magów oraz Szkóły Magii. Gracze swobodnie mogą wymieniać dowolnych z tych Magów lub Szkół z nowymi elementami *Black Rose Wars: Odrodzenie* bez obawy o balans rozgrywki.

Spis Treści

Spis Treści 3
Elementy Gry 4
Przygotowanie Gry 8
Przebieg Gry 10
1. Faza Czarnej Róży 10
Plansza Wydarzeń 11
- Karty Wydarzeń 11
Dobranie Karty Wydarzenia 11
Odrzucenie Karty Wydarzenia 11
Zasada Opcjonalna: Stabilna Korona 11
Budowa Planszy Wydarzeń 11
Budowa Karty Wydarzenia 11
- Karty Zadań 12
Dobranie Karty Zadania 12
Odrzucenie Karty Zadania 12
Plansza Mocy 12
Budowa Karty Zadania 12
Budowa Planszy Mocy 12
Punkty Mocy i Fazy Księżyca 13
Zasada Opcjonalna: Zmiana Położenia Księżyca 13
Przykład: Zmiana Fazy Księżyca 13
2. Faza Studiów 14
Księga Czarów, Ręka i Wspomnienia 14
Budowa Karty Pomocy Szkoły Magii 14
Przykład: Limit kart na ręce 14
- Karty Czarów 15
Budowa Karty Czaru Pułapki/Ochrony 15
Budowa Karty Czaru 15
Osobiste Czary 16
Co oznacza Efekt Czaru? 16
Zapomniane Czary 16
Rodzaje Czarów 17
Czary Pułapki/Ochrony 17
Pułapka/Ochrona: Uruchomienie i rozstrzygnięcie 18
Przykład: Pułapka/Ochrona oraz Efekty Czaru 18
Przykład: Pułapka/Ochrona oraz Akcja Fizyczna 19
Przykład: Sekwencja Pułapek i Czarów Ochrony 19
Stabilny 20
Przywołanie Ewokacji 20
Właściciel i kontrolujący Ewokacje 20
Przywołany i Przydzielony 20
- Karty Ewokacji 21
Budowa Karty Ewokacji 21
3. Faza Przygotowań 22
Przykład: Faza Przygotowań 22
- Mag 23
Karta Maga 23
Plansza Maga 23
Karta i Plansza Maga 23
4. Faza Akcji 24
Żetony Akcji Fizycznych 24
Wejście do Pomieszczenia 24
Akcje 24
Rzucanie Czaru - ograniczenia 24
- Loża 25
Komnaty (4) 25
Pomieszczenia i Żetony Aktywacji (19) 25
Budowa Pomieszczenia 25
Wybór Celu Efektu 26
Linia wzroku, Zasięg oraz Fałszywy Cel 26
- Niestabilność 27
Zadawanie Obrażeń oraz Pokonanie Maga 28
Pokonanie Maga 28
Odporność 28
Przykład: zadanie Obrażeń i Pokonanie 29
5. Faza Ewokacji 30
Aktywacja Ewokacji 30
Zasada Opcjonalna: Korona Mistrza Przywołań 30
6. Faza Porządkowania 31
Przykład: Bibliotekę odbudowano! 31
Koniec Gry 32
Rozwiązane Zadania 32
Żetony Trofeów 32
Posiadacz Korony 32
Przykład: Końcowe przyznawanie punktów i rozstrzygnięcie remisu 32
Awatar 34
Opętany 34
Przygotowanie Awatara 35
Przebieg Tury Awatara 36
1. Faza Czarnej Róży / 2. Faza Studiów /3. Faza Przygotowań 36
4. Faza Akcji 36
Awatar i Fazy Księżyca 36
Zadania Awatara 36
Awatar w swojej Komnacie 36
Budowa Planszy Awatara 37
Budowa Karty Awatara 37
Karty Poleceń Awatara 38
Budowa Karty Poleceń Awatara 38
5. Faza Ewokacji 39
6. Faza Porządkowania 39
SI Ewokacji: kryteria wyboru Celu Ewokacji 39
Dodatkowe zasady Awatara 39
Sztuczna Inteligencja Awatara 40
Priorytet i umiejętność Opętanego 40
Przykład: Awatar musi wybrać Cel Efektu Karty Poleceń 41
Układ Loży 42

Elementy Gry



1 PLANSZA MOCY



1 PLANSZA WYDARZEŃ



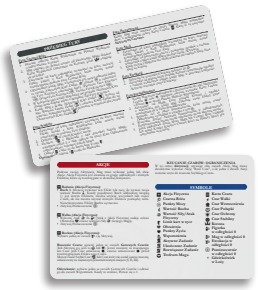
19 POMIESZCZEŃ ORAZ
4 KOMNATY



4 PLANSZE MAGÓW



4 KARTY MAGÓW



4 KARTY POMOCY



130 KOSTEK OBRAŻEŃ/
NIESTABILNOŚCI
+ 3 KOLOROWE KOSTKI
DLA FAZ KSIĘŻYCA



19 ŻETONÓW
AKTYWACJI
POMIESZCZEŃ



1 ŻETON KORONY



1 ŻETON ALBEDO
Ten żeton reprezentuje figurkę
Albedo w Loży.



5 ŻETONÓW MOCY



8 ŻETONÓW AKCJI
FIZYCZNYCH



16 ŻETONÓW
PUŁAPEK/OCHRONY



16 ŻETONÓW
STABILNOŚCI



28 ŻETONÓW
TROFEÓW



216 KART CZARÓW



12 KART OSOBISTYCH CZARÓW



9 KART ZAPOMNIANYCH CZARÓW



6 KART POMOCY SZKÓŁ MAGII
1 KARTA POMOCY ZAPOMNIANYCH CZARÓW



18 KART ULEPSZEŃ



12 KART PECHA



33 KARTY EWOKACJI



49 KART ZADAŃ



39 KART WYDARZEŃ

Elementy Awatara



1 KARTA AWATARA



7 ŻETONÓW TROFEÓW AWATARA



30 KART POLECEŃ AWATARA



15 KART WYDARZEŃ AWATARA



1 PLANSZA AWATARA

Figurki











4 Podstawki Magów
po 1 w kolorze
dla każdego gracza

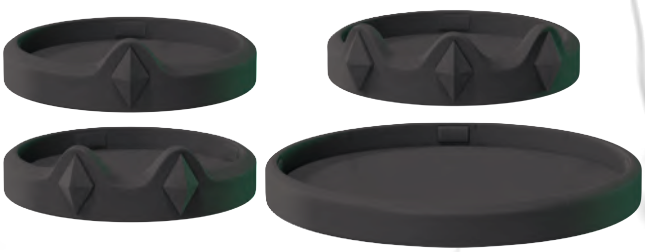


1 Podstawka Awatara



16 Podstawek Ewokacji
w 4 kolorach graczy





4 Podstawki Ekowokacji Awatara



3x Kolos



3x Nigredo



3x Sukkub



9x Umbra



8x Kadawer



5x Totem / Mistyczny Totem / Totem Przodków

Przygotowanie Gry

Wykonaj poniższe kroki, aby przygotować się do rozgrywki:

1. Umieść **Komnatę Czarnej Róży** (A) na środku stołu oraz **Salę Tronową** (B) przylegającą do niej (strona, wzdłuż której sąsiadują ze sobą, nie ma znaczenia). Ułóż Pomieszczenia zniszczoną stroną do góry (mają być widoczne sloty Niestabilności).
   Potasuj pozostałe Pomieszczenia i rozmieść je losowo wokół Komnaty Czarnej Róży, aż uzyskasz kompletną planszę, zwaną także **Lożą**. Tak jak poprzednio, ułóż Pomieszczenia zniszczoną stroną do góry (mają być widoczne miejsca na Kostki Niestabilności).

2. Weź 4 **Komnaty Magów** (C). Potasuj je zakryte (tak aby ich kolor był niewidoczny) i ułóż je losowo, jak pokazano na poniższym obrazku, zawsze trzymając je zakryte. Nie odwracaj ich w tej chwili na drugą stronę. W grze dla **2/3 graczy** zobacz **Rozmieszczenie Loży** na stronie 42.

3. Umieść **Planszę Mocy** (D) oraz **Planszę Wydarzeń** (E) po przeciwnych stronach Loży.

4. Umieść **Żetony Aktywacji Pomieszczeń** (Z) obok Loży, tak aby były w zasięgu wszystkich graczy.

5. Umieść **Karty Zadań** dla **Pierwszej Fazy Księżyca** (F), **Karty Pecha** (G), **Karty Ulepszeń** (H) oraz **Karty Ewokacji** (I) na Planszy Mocy. Odłóż na bok **Karty Zadań** dla **Drugiej** i **Trzeciej Fazy Księżyca.**

6. Umieść **Kostkę Drugiej Fazy Księżyca** (J) (szara kostka), **Trzeciej Fazy Księżyca** (K) (żółta kostka), oraz **Kostkę Czarnej Róży** (czarna nieprzezroczysta kostka) (L), w slotach z gwiazdami odpowiadającymi ich kolorowi na **Planszy Mocy** (D).

7. Umieść **Kostki Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży** (czarne kostki) (M) oraz **Karty Wydarzeń Pierwszej Fazy Księżyca** (N) na Planszy Wydarzeń (E). Odłóż na bok **Karty Wydarzeń** dla **Drugiej** i **Trzeciej Fazy Księżyca.**

Gracz, który jako ostatni otrzymał różę, dostaje Żeton Korony (♛) (O), stając się **Posiadaczem Korony.**



8 Rozpoczynając od gracza z Żetonem Korony (♛) i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera swój kolor i bierze **Planszę Maga**, **Kostki Obrażeń/Niestabilności, Żetony Akcji Fizycznych, Żetony Pułapek/Ochrony**, **Żetony Stabilności**, **Żeton Mocy**, **Podstawki** w pasującym kolorze dla **Maga** oraz **Ewokacji** P. Następnie gracz wybiera **Maga** i dobiera pasującą do niego **Figurkę**, **Kartę Maga** oraz trzy **Karty Osobistych Czarów** Q.

9 Potasuj każdą z 6 Talii Szkół Magii osobno i umieść je obok Loży, tak aby były w zasięgu wszystkich graczy. Umieść **Karty Pomocy Szkół Magii** R pod każdą z Talii Szkół Magii w celu odróżnienia poszczególnych talii, jak pokazano na obrazku. **Te sześć talii tworzy Bibliotekę** U.
Potasuj **Talię Zapomnianych Czarów** V i umieścić ją po lewej stronie Biblioteki wraz z odpowiadającą jej Kartą Pomocy. Ta talia **nie jest częścią Biblioteki.**
Umieść figurki Ewokacji, tak by były łatwo dostępne.

10 Rozpoczynając od gracza z Żetonem Korony (♛) i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy wybiera **Szkołę Magii**, która nie została jeszcze wybrana przez innego gracza. Następnie gracz otrzymuje **Kartę Pomocy Szkoły Magii** R wybranej szkoły i dobiera jedną z dwóch **Początkowych Ksiąg Czarów** W wskazanych na niej (zobacz strona 14). Gracze odszukują sześć opisanych kart z wybranej Talii Szkoły Magii, a następnie dodają jeden z Osobistych Czarów Maga i przetasowują całość. Ta talia siedmiu kart jest ich początkową **Księgą Czarów** S. Należy ją umieścić po lewej stronie Planszy Maga, w pobliżu oznaczenia dla **Księgi Czarów** (📖). Następnie należy wziąć pierwszą kartę z tej talii i umieścić ją odkrytą przy miejscu na **Wspomnienia** (💭) T, po prawej stronie Planszy Maga.
Pozostałe dwa Osobiste Czary Maga, każdy gracz odkłada na późniejszą część gry.

11 **Odwróć Komnaty** i umieść swoją **Figurkę Maga** w odpowiadającej kolorowi twojej Karty Maga, Komnacie C.

12 Umieść **Żetony Mocy Magów** i **Żeton Mocy Czarnej Róży** na miejscu 0 **Planszy Mocy** D.

Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć rozgrywkę.



Przebieg Gry

Uwaga: na wszystkich elementach gry, takich jak Czary czy Zadania, gracze są określani pojęciem "Mag".
Tura Gry składa się z sześciu następujących po sobie Faz, w kolejności przedstawionej poniżej.

1. **Faza Czarnej Róży**
2. **Faza Studiów**
3. **Faza Przygotowań**
4. **Faza Akcji**
5. **Faza Ewokacji**
6. **Faza Porządkowania**

ZŁOTA ZASADA
Szczegółowa zasada określona na elemencie gry ma zawsze pierwszeństwo przed podstawową zasadą podaną w niniejszej instrukcji.

ŻETON KORONY I KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI



Mag, który jest w posiadaniu **Żetonu Korony** (👑) nazywany jest **Posiadaczem Korony** i uważany jest za **Pierwszego Maga na czas trwania całej tej Fazy**. Z powodu różnych Efektów gry żeton ten może zmienić właściciela w trakcie Fazy. Kiedy to się stanie, nowy Posiadacz Korony będzie **Pierwszym Magiem, rozpoczynając od następnej Fazy.** Posiadanie tego żetonu ma znaczenie, ponieważ rozstrzyga remisy oraz przyznaje 1 (**Punkt Mocy**) na końcu gry.
Posiadacz Korony ma również ostateczne zdanie w każdej niejednoznacznej sytuacji, która może mieć miejsce podczas gry.

Kolejność rozgrywki: Przy wielu okazjach zaleca się aby rozwiązywać jakąś czynność w "kolejności gry". Oznacza to, że należy zacząć rozstrzygać ją od Pierwszego Maga i postępować zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1. Faza Czarnej Róży

Wykonaj następujące czynności:

1. **Przesuń Karty Wydarzeń:** odkryte Wydarzenia na Planszy Wydarzeń są przesuwane o jedno miejsce w prawo: z trzeciego miejsca na **Stos Kart Odrzuconych** D, z miejsca drugiego na trzecie, a z pierwszego na drugie. **Kiedy Wydarzenie zostanie umieszczone w ten sposób na Stosie Kart Odrzuconych, Czarna Róża zyskuje Punkty Mocy wskazane w prawym dolnym rogu tej karty.**

2. **Dobierz Kartę Wydarzenia:** Mag siedzący po prawej stronie od Pierwszego Maga dobiera Kartę Wydarzenia z aktualnej talii na Planszy Wydarzeń. Jeśli ta Karta Wydarzenia posiada Koronę (👑), gracz który dobrał tę kartę otrzymuje Żeton Korony. **Kiedy Karta Wydarzenia zostaje odsłonięta, Czarna Róża zyskuje Punkty Mocy wskazane w lewym dolnym rogu tej karty.** Należy przeczytać na głos tekst i umieść kartę w odpowiednim miejscu, zgodnie ze wskazaniami na niej A. Jeśli miejsce, w którym powinna znaleźć się karta, jest już zajęte przez inne Wydarzenie, przesuń obecne na tym miejscu Wydarzenie na kolejne wolne miejsce po prawej stronie B, do momentu aż żadna Karta Wydarzenia nie będzie wymagała dalszego przesuwania. W ten sposób możliwe jest, że Wydarzenie na planszy zostanie przesunięte na Stos Kart Odrzuconych (wywoła to efekt opisany w punkcie 1). Niektóre Wydarzenia są **Natychmiastowe**: ich Efekt zostaje zastosowany natychmiast, a karta zostaje odrzucona bez umieszczania jej na planszy i przesuwania leżących już tam Kart Wydarzeń. **Czarna Róża zdobywa Punkty Mocy wskazane w dolnych narożnikach Karty Wydarzenia Natychmiastowego.**

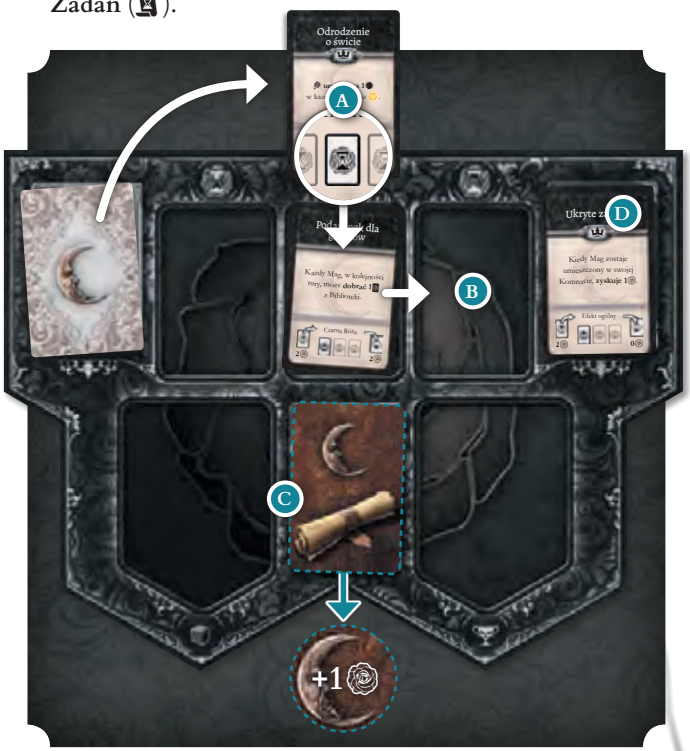
3. **Zastosuj Wydarzenie:** zaczynając od karty najbardziej wysuniętej na lewo, zastosuj Efekty każdej z Kart Wydarzenia znajdujących się na Planszy Wydarzeń, które muszą zostać rozstrzygnięte podczas Fazy Czarnej Róży, ignorując inne (zobacz następna strona, Budowa Karty Wydarzenia, punkt D).

4. **Odrzuć Zadanie (opcjonalnie):** każdy Mag, **w kolejności gry,** może odrzucić **jedną** ze swoich **Aktywnych Kart Zadań** i umieścić ją zakrytą na Planszy Wydarzeń C. Czarna Róża zyskuje Punkty Mocy (🏵) w zależności od Fazy Księżyca, do której należy odrzucana karta: 1🏵 za Pierwszą Fazę Księżyca, 2🏵 za Drugą oraz 3🏵 za Trzecią Fazę Księżyca. **Uwaga: tylko Aktywne Karty Zadań odrzucone w ten sposób przyznają Punkty Mocy (🏵) dla Czarnej Róży.**

5. **Dobierz Zadanie:** każdy Mag, w kolejności gry, który nie posiada **Aktywnych Kart Zadań** (zobacz strona 12.) **musi** dobrać jedno z Talii aktualnej Fazy Księżyca i umieścić je w miejscu na **Aktywne Zadania** (🂠) na swojej Planszy Maga.

6. **Odrzuć nadmiarowe Karty Zadań:** każdy Mag z liczbą **Aktywnych Kart Zadań** (🂠) wyższą od jego **Wartości Limitu Zadań** (🂠), odrzuca Karty Zadań do tej wartości. Następnie każdy Mag powtarza tę czynność dla swoich **Ukończonych Kart Zadań** (🂠).





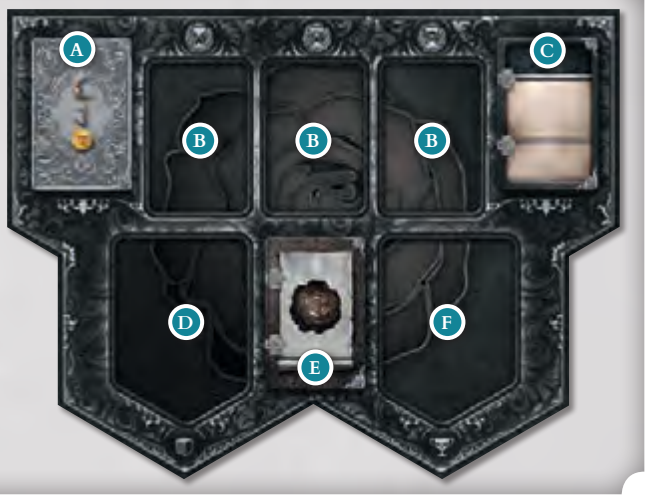
Pierwsza Faza Księżyca 🏵1	Druga Faza Księżyca 🏵2	Trzecia Faza Księżyca 🏵3
		

Plansza Wydarzeń

Dzięki tej planszy można śledzić ważne informacje związane z rozgrywką.

BUDOWA PLANSZY WYDARZEŃ

- **A** Talia aktualnej Fazy Księżyca.
- **B** Miejsca na aktywne wydarzenia, które będą miały wpływ podczas Fazy wskazanej na dole karty (zobacz poniżej).
- **C** Stos Kart Odrzuconych Wydarzeń.
- **D** Miejsce na przechowywanie Kostek Obrażeń/ Niestabilności Czarnej Róży.
- **E** Miejsce na Stos Odrzuconych Kart Zadań.
- **F** Miejsca na przechowywanie Trofeów Magów pokonanych przez Czarną Różę.



⧖ - Karty Wydarzeń

Karty Wydarzeń reprezentują oddziaływanie Czarnej Róży podczas walki pomiędzy Magami. Są one podzielone na trzy talie, każda odpowiada Fazie Księżyca, a ich Efekty mogą być pozytywne lub negatywne. Wola Czarnej Róży jest nieprzewidywalna.

DOBRANIE KARTY WYDARZENIA

Kiedy Efekt wymaga dobrania Karty Wydarzenia, należy ją odkryć i umieścić na Planszy Wydarzeń w sposób wskazany w punkcie **F** (zobacz poniżej). Czarna Róża natychmiast zdobywa Punkty Mocy wskazane w lewym dolnym rogu Karty Wydarzenia (zobacz poniżej, punkt **E**).

ODRZUCENIE KARTY WYDARZENIA

Gdy Efekt wymaga odrzucenia Karty Wydarzenia, należy ją wybrać spośród kart odkrytych na Planszy Wydarzeń i umieścić na Stosie Kart Odrzuconych. Kiedy tak się stanie, Czarna Róża **nie zdobywa Punktów Mocy** wskazanych w prawym dolnym rogu odrzucanej Karty Wydarzenia.

BUDOWA KARTY WYDARZENIA

- **A** Nazwa Wydarzenia.
- **B** Niektóre Karty Wydarzeń mają symbol korony (♛). Mag, który z jakiegokolwiek powodu dobrał Kartę Wydarzenia z tym symbolem, otrzymuje Żeton Korony.
- **C** Opis Efektu, który będzie miał wpływ na grę na początku wskazanej Fazy (zobacz poniżej, punkt **D**) lub podczas trwania wskazanej Fazy.
- **D** Faza, w której rozstrzygany jest Efekt karty (w przykładzie, to Faza Czarnej Róży).
- **E** Liczba Punktów Mocy zdobytych przez Czarną Różę podczas odsłonięcia Karty Wydarzenia.
- **F** Miejsce na Planszy Wydarzeń, w którym umieszczana jest odkryta karta (przesuwając każdą Kartę z prawej strony, jeśli taka występuje).
- **G** Liczba Punktów Mocy zdobytych przez Czarną Różę kiedy Karta Wydarzenia zostaje umieszczona na Stosie Kart Odrzuconych na Planszy Wydarzenia.



ZASADA OPCJONALNA: STABILNA KORONA

Jeśli wszyscy gracze biorący udział w grze wyrażą zgodę, wówczas można zastosować tę zasadę, aby zwiększyć kontrolę Magów nad zmianą właściciela Korony.
Jeśli ta zasada jest stosowana, to należy zignorować symbol ♛ widoczny na Kartach Wydarzeń (**B**). Posiadacz Korony wciąż może się zmienić wskutek innych Efektów gry (takich jak Efekt Sali Tronowej).

- Karty Zadań

Karty Zadań podzielone są na trzy Talie Faz Księżyca i zawierają Wyzwania, które Magowie będą musieli wykonać, aby zdobyć nagrody Czarnej Róży, tym samym udowadniając, że są godnymi następcami Wielkiego Mistrza. Od Pierwszej do Trzeciej Fazy Księżyca, Zadania stają się coraz trudniejsze do wykonania, natomiast nagrody coraz ciekawsze.
Istnieją różne rodzaje Zadań, a każde z nich po swojej nazwie (A) zawiera Wyzwanie do wykonania (B). Są to szczegółowe i konkretne wymagania, które Mag musi spełnić, aby ukończyć Zadanie.
Zadania należące do Maga są nazywane **Aktywnymi** i umieszcza się je w miejscu na **Aktywne Katy Zadań** na Planszy Maga.

Za każdym razem, gdy Mag spełnia warunek Zadania na jednej ze swoich Aktywnych Kart Zadań, ujawnia tę kartę (chyba, że już to zrobił). Jeśli Karta Zadania posiada miejsca na Kostki (E), Mag umieszcza jedną ze swoich Kostek na najbardziej wysuniętym na lewo pustym miejscu na Karcie Zadania. Zadanie jest **Ukończone** kiedy zostanie wykonane, albo kiedy wszystkie miejsca na Kostki na tym Zadaniu są wypełnione. Kiedy to nastąpi, Mag umieszcza odkrytą Kartę Zadania w miejscu na **Ukończone/Rozwiązane**. Kartę Zadania uważa się za **Ukończoną**, ale nie **Rozwiązaną**. Niektóre Efekty mogą Ukończyć Zadanie, nawet jeśli nie jest ono Aktywne.

Podczas Aktywacji Maga (zobacz strona 24), **przed** lub **po** rozstrzygnięciu jego pierwszej lub drugiej Akcji, Mag może po kolei aktywować Efekty (C) swoich Ukończonych Zadań.

Kiedy Efekt Zadania zostanie całkowicie rozstrzygnięty, (zobacz strona 16, "Co oznacza efekt czaru?") wówczas zadanie to staje się **Rozwiązane**. Niektóre Efekty mogą Rozwiązać Zadanie nawet jeśli nie jest Aktywne lub Ukończone. Kiedy Zadanie zostaje Rozwiązane jego właściciel zdobywa **Punkty Mocy** (D) wskazane na karcie, następnie zakrywa tę kartę (pozostawiając ją w miejscu na Ukończone/Rozwiązane Zadania).

Na Koniec Gry **Karty Rozwiązanych Zadań** będą miały istotne znaczenie dla zdobycia dodatkowych Punktów Mocy!

DOBRANIE KARTY ZADANIA

Kiedy określony Efekt wymaga od Maga dobrania Karty Zadania, należy ją umieścić obok Planszy Maga, w miejscu na **Aktywne Karty Zadań** (zobacz strona 23, punkt N).
Kiedy określony Efekt wymaga od Czarnej Róży dobrania Karty Zadania, karta ta musi zostać umieszczona zakryta w miejscu na Odrzucone Karty Zadań (zobacz strona 11, punkt E). Następnie **Czarna Róża zyskuje Punkty Mocy zgodnie z opisem na stronie 10, punkt 4** (1 za Pierwszą Fazę Księżyca, 2 za Drugą Fazę Księżyca oraz 3 za Trzecią Fazę Księżyca).

ODRZUCENIE KARTY ZADANIA

Kiedy określony Efekt wymaga odrzucenia Karty Zadania, kartę tę należy umieścić w miejscu na Odrzucone Karty Zadań. **Czarna Róża nie zyskuje żadnych Punktów Mocy.**

Mag w tym samym czasie może mieć dowolną liczbę Aktywnych Zadań, jednak podczas Fazy Czarnej Róży (punkt 6), musi je odrzucić do wartości swojego Limitu Zadań. Ten sam limit dotyczy Ukończonych Zadań (zobacz str. 23, punkt O). Mag nie zdobywa żadnych Punktów Mocy za odrzucone Ukończone Zadania.

BUDOWA KARTY ZADANIA

- (A) Nazwa Zadania.
- (B) Wyzwanie do wykonania.
- (C) Efekt Zadania.
- (D) Nagroda w Punktach Mocy.
- (E) Miejsca na Kostki.



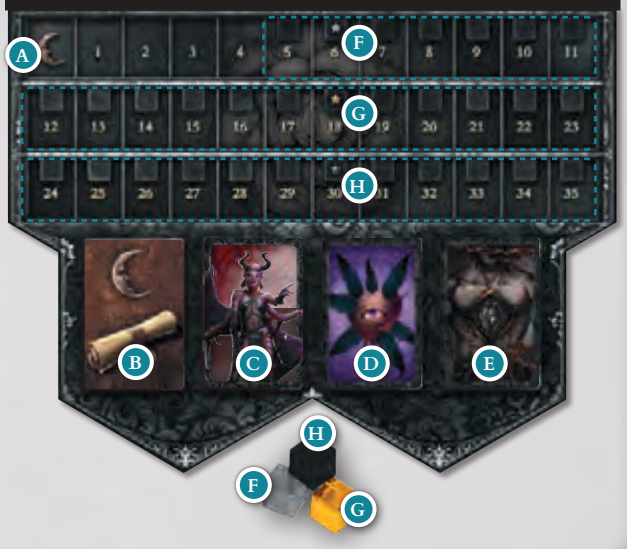
Plansza Mocy

Plansza pozwala śledzić kluczowe informacje dotyczące rozgrywki.

- (A) Pierwsza Faza Księżyca. Każdy Mag, jak również Czarna Róża, umieszcza na tym polu swój Żeton Mocy. Przy każdym zdobyciu Punktów Mocy należy przesunąć odpowiedni żeton wzdłuż toru.
- (B) Talia **Kart Zadań**.
- (C) Talia **Kart Ewokacji**.
- (D) Talia **Kart Pecha**.
- (E) Talia **Kart Ulepszeń**.
- (F) Druga Faza Księżyca oraz **Kostka Drugiej Fazy Księżyca**.
- (G) Trzecia Faza Księżyca oraz **Kostka Trzeciej Fazy Księżyca**.
- (H) Oznaczenie Końca Gry oraz **Kostka Księżyca Czarnej Róży.**

Kiedy Kostka Drugiej Fazy Księżyca lub Trzeciej Fazy Księżyca zostanie po raz pierwszy osiągnięta lub przekroczona przez dowolny Żeton Mocy, zwiększa to odpowiednio Fazę Księżyca. Gdy tylko Żeton Mocy osiągnie Kostkę Księżyca Czarnej Róży, rozpoczyna się Koniec Gry.

BUDOWA PLANSZY MOCY



Punkty Mocy i Fazy Księżyca

Przebieg rozgrywki wyznaczają trzy Fazy Księżyca.
Aktualną Fazę Księżyca wskazuje Żeton Mocy wysunięty najdalej do przodu na Planszy Mocy, niezależnie od tego, czy należy on do Maga, czy do Czarnej Róży.
Talie **Kart Wydarzeń** i **Kart Zadań** zmieniają się w oparciu o aktualną Fazę Księżyca, przechodząc od Pierwszej Fazy Księżyca do Drugiej, aż w końcu do Trzeciej Fazy Księżyca.



Pierwsza Faza Księżyca ma wpływ na grę, dopóki Żeton Mocy nie dotrze do **Kostki Drugiej Fazy Księżyca** (przy 6 Punktach Mocy w standardowym ustawieniu).

Druga Faza Księżyca rozpoczyna się, gdy Żeton Mocy dotrze do **Kostki Drugiej Fazy Księżyca**, kiedy to nastąpi:



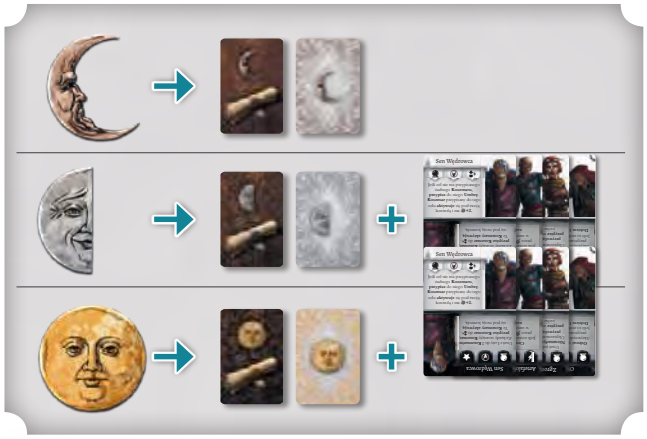
- zamień talie **Zadań** i **Wydarzeń** na te z Drugiej Fazy Księżyca,
- każdy Mag dodaje do swojej ręki jeden z **Osobistych Czarów** odłożonych podczas Przygotowania Gry.

Trzecia Faza Księżyca rozpoczyna się, gdy Żeton Mocy dotrze do **Kostki Trzeciej Fazy Księżyca** (przy 18 Punktach Mocy w standardowym ustawieniu). Jeśli to nastąpi:



- zamień talie **Zadań** i **Wydarzeń** na te z Trzeciej Fazy Księżyca,
- każdy Mag dodaje do swojej ręki jeden z **Osobistych Czarów** odłożonych podczas Przygotowania Gry.

Jeśli z powodu utraty Punktów Mocy, jakiś Żeton zostanie przesunięty do tyłu na Planszy Mocy, Faza Księżyca nie zmienia się i nadal obowiązują zasady dotyczące najwyższej osiągniętej Fazy Księżyca.
Uwaga: już odkryte Karty Wydarzeń znajdujące się na Planszy Wydarzeń pozostają w grze, dopóki nie przesuną się na skrajną prawą stronę, nawet jeśli ich Faza Księżyca dobiegła końca.
Informacje na temat aktywacji Końca Gry znajdują się na stronie 32.



ZASADA OPCJONALNA: ZMIANA POŁOŻENIA KSIĘŻYCA

Kiedy już poznasz zasady gry standardowej, możesz podczas Przygotowania Gry próbować umieszczać Kostki Faz Księżyca w różnych miejscach. Zmieni to czas trwania każdej Fazy Księżyca, a także samej rozgrywki.

PRZYKŁAD: ZMIANA FAZY KSIĘŻYCA

Gramigna rozstrzyga Efekt jej Osobistego Czaru *"Oko Zła"*, który daje jej 1 Punkt Mocy (), zwiększając jej wynik do 6 , co wystarcza do uruchomienia Drugiej Fazy Księżyca. Talie Zadań i Wydarzeń Pierwszej Fazy Księżyca zastępowane są przez talie Drugiej Fazy Księżyca, a każdy z Magów dodaje do swojej ręki jeden Osobisty Czar.
Natychmiast po tym, Arianna używa swojej Akcji Fizycznej, aby poruszyć się do wnętrza Sali Uciech i aktywuje ją. Rozstrzygając Efekt Pomieszczenia, Arianna dobiera jedno Zadanie z talii Zadań Drugiej Fazy Księżyca.



2. Faza Studiów

KSIĘGA CZARÓW, RĘKA I WSPOMNIENIA

Każdy gracz ma swoją własną Księgę Czarów, która jest zakryta, umieszczona po lewej stronie miejsca na Planszy Maga. Dostępne Czary są dobierane z Księgi Czarów Maga (wraz z nowymi Czarami pobranymi z Biblioteki, zobacz poniżej) i umieszczane na ręce Maga (limit kart w ręce Maga jest pokazany na jego Planszy). Zawsze, gdy Czar musi zostać odrzucony (z Planszy Maga lub z jego ręki), jest on umieszczany odkryty we Wspomnieniach właściciela, tworząc Stos Kart Odrzuconych po prawej stronie Planszy Maga. Za każdym razem, gdy Mag dobiera kartę, podczas gdy jego Księga Czarów jest pusta, wtasowuje on swoje Wspomnienia z powrotem do Księgi Czarów.
Szczegółowe wyjaśnienia dla Planszy i Karty Maga znajdziesz na stronie 23.

Podczas tej Fazy Mag dobiera Czary ze swojej Księgi Czarów oraz z Biblioteki.

1. Każdy Mag dobiera **2 Karty Czarów** ze swojej **Księgi Czarów** i dokłada je do swojej ręki.
2. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy Mag dobiera z Biblioteki **4 Karty Czarów, każdy jeden z dowolnej, wybranej Szkoły Magii** (pamiętaj, że Talia Zapomnianych Czarów nie jest Szkołą Magii i nie należy do Biblioteki). Po zapoznaniu się z kartami, Mag **wybiera 2 z tych Kart Czarów, które dodaje do swojej ręki.** Następnie odkłada pozostałe 2 Karty Czarów odkryte na Stosy Kart Odrzuconch odpowiadające wybranym Szkołom Magii.

Na koniec tej Fazy każdy Mag powinien mieć dodane do swojej ręki 4 Karty Czarów, 2 ze swojej Księgi Czarów oraz 2 z Biblioteki.

W dowolnym momencie Fazy Studiów, Mag może odrzucić jedną (i tylko jedną) Kartę Czaru z ręki na odpowiedni Stos Kart Odrzuconych odpowiadajcej Szkoły Magii. Dzięki temu gracze mogą zmniejszyć objętość swojej Księgi Czarów i uczynić ją bardziej skuteczną, dostosowując ją do swojej strategii.
Przed końcem tej Fazy, jeśli Mag ma więcej Kart Czarów w ręce niż wynosi jego wartość limitu kart w ręce, musi odrzucić Karty Czarów do swoich Wspomnień (Stos Kart Odrzuconych), aż do wartości limitu kart w ręce.

PRZYKŁAD: LIMIT KART NA RĘCE

Swoją Faze Studiów rozgrywa Baron Doria. Obecnie ma on w ręce 5 Kart Czarów.
Na początku dobiera 2 Karty Czarów ze swojej Księgi Czarów, dodając je na rękę. Ma teraz w ręce 7 Kart Czarów. Następnie dobiera 4 Karty Czarów z Biblioteki, 3 ze Szkoły Koszmaru i 1 ze Szkoły Technomancji. Zapoznaje się z nimi i wybiera 2 z tych kart na rękę, a pozostałe 2 odrzuca na Stosy Kart Odrzuconych odpowiednich Szkół Magii. Teraz ma w ręce 9 Kart Czarów.
Limit kart na ręce Barona Doria wynosi 8, decyduje więc, że odrzuci jedną Kartę Czaru z ręki na odpowiedni Stos Kart Odrzuconych Szkoły Magii, **zamiast** zostać zmuszonym do odrzucenia jednej Karty Czaru do swoich Wspomnień.
Ma on teraz 8 Kart Czarów w ręce i nie musi odrzucać żadnej karty do swoich Wspomnień.



BUDOWA KARTY POMOCY SZKOŁY MAGII

A. Nazwa Szkoły Magii.
B. Zasady specjalne oraz Słowa Kluczowe dla Szkoły.
C. Elementy znajdujące się w Kartach Czarów Szkoły Magii.
D. Symbol Szkoły Magii.
E. Początkowe Księgi Czarów.
F. Rodzaj, Element oraz Cel każdej Karty Czaru znajdującej się w odpowiedniej Początkowej Księdze Czarów (Efekt Górny i Dolny).



– Karty Czarów

Istnieją trzy rodzaje Kart Czarów: Karty Czarów Szkół Magii, Karty Osobistych Czarów oraz Karty Zapomnianych Czarów.
Karty Czarów Szkół Magii: każda Szkoła Magii to talia 36 Kart Czarów Szkoły (12 różnych Kart Czarów, po 3 kopie każda). Sześć takich talii tworzy **Bibliotekę.**

Karty Osobistych Czarów (zobacz strona 16): każdy Mag posiada 3 kopie swojej Karty Osobistego Czaru. Zapoznaj się z Przygotowaniem Gry (zobacz strona 9), aby wiedzieć w jaki sposób je rozdać.
Karty Zapomnianych Czarów (zobacz strona 16): te Karty Czarów nie wchodzą w skład żadnej Szkoły Magii i nie są częścią Biblioteki. Mag może je dobrać korzystając z aktywacji Komnaty Czarnej Róży.

BUDOWA KARTY CZARU



A Nazwa Czaru.
B Symbol Szkoły Magii.
C Karty Czarów mają dwa różne Efekty, jeden na **Górze Karty**, a drugi na **Dole Karty**. Podczas Fazy Przygotowań, Mag musi zdecydować, którego z tych dwóch Efektów chce użyć, układając Kartę Czaru w odpowiedni sposób.
D **Typ Czaru:** Walki, Wzmocnienia, Ochrony, Pułapki (zobacz następna strona).
E **Elementy:** Element Czaru jest wykorzystywany w konkretnych sytuacjach, które wystąpią podczas gry: Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda, Święty, Nieczysty, Magia, Dowolny (w tym wypadku, gdy jest to potrzebne, rzucający Czar wybiera dowolny z Elementów).
F Rodzaj celu i zasięg Czaru (zobacz strona 26).
G **Niestabilność:** Mag rzucający Czar umieszcza Kostkę Niestabilności w swoim kolorze w Pomieszczeniu, w którym się znajduje. **Niestabilność musi zostać umieszczona przed rozstrzygnięciem Efektu Czaru.**

BUDOWA KARTY CZARU PUŁAPKI/OCHRONY

Karty Czarów Pułapki i Ochrony mają dodatkową sekcję, która wyjaśnia Warunek Wyzwalający Czar H.
Niektóre Karty Czarów Pułapki nie są podzielone I.







AGONIA



ALCHEMIA



CZAROSTWO



SZAMANIZM



TECHNOMANCJA



KOSZMAR

CO OZNACZA EFEKT CZARU?

W grze często pojawiają się odwołania do **Efektów**. Większość elementów gry i Akcji Fizycznych posiada Efekty, które składając się z jednej lub więcej ikon i/lub zdań, pozwalają wpływać na przebieg rozgrywki.

Każde zdanie tworzące Efekt musi zostać rozstrzygnięte, zaczynając od pierwszego i postępując zgodnie z kolejnością.

Jeśli zdanie nie może zostać rozstrzygnięte, jest pomijane a Efekt kontynuowany od następnego zdania. Efekt uważa się za rozstrzygniety, gdy podjęto próbę zastosowania wszystkich zdań składających się na ten Efekt, nawet jeśli żadne z nich nie mogło zostać zastosowane.



Karty Wydarzenia (zobacz strona 11)
A **Przekazanie Korony:** ten Efekt należy rozpatrzyć jako "Weź Koronę ( ).", odnosi sie do Maga, który właśnie czyta Kartę Wydarzenia.
B **Efekt:** Efekt Karty Wydarzenia.



Karty Zadania (zobacz strona 12)
A **Efekt:** Efekt Karty Zadania.
B **Punkty Mocy:** ten Efekt należy rozpatrzyć jako "Zyskaj N .", odnosi się do Maga, który właśnie rozstrzygnął Efekt karty Zadania.



Karty Czaru (zobacz strona 15)
A **Niestabilność:** ten Efekt należy rozpatrzyć jako "Umieść 1● w ⟨0⟩.", odnosi się do Maga, który właśnie odsłonił Kartę Czaru.
B **Efekt Górny:** jeden z Efektów Karty Czaru.
C **Efekt Dolny:** jeden z Efektów Karty Czaru.



Akcje Fizyczne (zobacz strona 24)
Akcje Fizyczne ( ) pozwalają na wykonanie serii różnych Efektów.

OSOBISTE CZARY

Każdy Mag posiada trzy kopie Osobistego Czaru. Ilustracja na Karcie Czaru pokazuje, z którym Magiem jest on związany.

Jak już wcześniej wspomniano, na początku gry Mag dodaje jeden taki Czar do swojej Księgi Czarów i dodatkowo jeden za każdym razem, gdy zmienia się Faza Księżyca.



ZAPOMNIANE CZARY

Zapomniane Czary są szczególnie potężne i pochodzą z czasów starożytnych. Czary te posiadają wyróżniającą je grafikę i mogą być dobierane wyłącznie, jako Efekt Komnaty Czarnej Róży.
Talia Zapomnianych Czarów **nie jest Szkołą Magii** i jej karty nigdy nie mogą być dodawane do ręki gracza podczas Fazy Studiów.



RODZAJE CZARÓW

Symbol po lewej stronie pod nazwą Karty Czaru określa jego rodzaj:

A ⚡ **Walki**
Czary zadające Obrażenia innym Magom i ich Ewokacjom.

B **Wzmocnienia**
Czary, które mają specyficzne i unikalne Efekty.

C **Ochrony**
Czary, które po rzuceniu są **Aktywne** (zobacz poniżej) i **mogą** zostać uruchomione, aby wspomóc Maga, gdy jest on celem Efektu Czaru lub działania wroga.

D **Pułapki**
Czary, które po rzuceniu są **Aktywne** (zobacz poniżej) i **mogą** zostać uruchomione, gdy spełnione zostaną warunki Czaru (np. gdy cel wejdzie do Pomieszczenia o określonym kolorze lub wykona określoną akcję).

WAŻNA INFORMACJA

Aby lepiej zrozumieć zasady obowiązujące od tego momentu aż do strony 20, możesz najpierw przeczytać rozdział **3. Faza Przygotowań**, oraz **4. Faza Akcji**.

CZARY PUŁAPKI/OCHRONY

Czary Pułapki i Ochrony mogą zostać uruchomione tylko wtedy, gdy są **Aktywne** (zobacz poniżej) i gdy spełniony jest Warunek Wyzwalający Czar.
Warunek Wyzwalający wskazuje konieczne kryterium do zastosowania Efektu Czaru. Ujawnienie Czaru Pułapki/Ochrony w celu zastosowania jego Efektu **nie jest obowiązkowe**, nawet jeśli wystąpi Warunek Wyzwalający Czar. Można go zachować na późniejszą część Fazy lub w ogóle nie skorzystać z tego Czaru. Podczas Fazy Porządkowania, **Aktywne** (zobacz poniżej) Czary Pułapki i Ochrony na Planszy Maga mogą wrócić na rękę ich właściciela lub zostać odrzucone do jego Wspomnień.

Ochrona: Kiedy Mag rzuca Czar Ochrony, nie ujawnia go. Zamiast tego umieszcza **Żeton Ochrony** A na rewersie karty. Czar Ochrony jest od teraz uważany za **Aktywny**.
Efekt Czaru Ochrony określa Warunek Wyzwalający B, który musi zostać spełniony, aby zastosować Efekt Czaru (np. właściciel Aktywnego Czaru Ochrony zostaje pokonany). W momencie wystąpienia Warunku Wyzwalającego (i tylko wtedy) właściciel Czaru Ochrony **może** zdecydować się na ujawnienie i uruchomienie jego Efektu. **Po Ujawnieniu,** Czar nie jest już uważany za Aktywny.

Pułapka: Kiedy Mag rzuca Czar Pułapki, nie ujawnia go. Zamiast tego umieszcza **Żeton Pułapki** C na rewersie karty. Czar Pułapki jest od teraz uważany za **Aktywny**.
Efekt Czaru Pułapki określa Warunek Wyzwalający D który musi zostać spełniony, aby zastosować Efekt Czaru (np. Figurka wchodzi do określonego pomieszczenia lub wykonuje konkretną akcję). W momencie wystąpienia Warunku Wyzwalającego (i tylko wtedy) właściciel Czaru Pułapki **może** zdecydować się na ujawnienie i uruchomienie jego Efektu. **Po Ujawnieniu,** Czar nie jest już uważany za Aktywny.





PUŁAPKA/OCHRONA: URUCHOMIENIE I ROZSTRZYGNIĘCIE

W większości przypadków, kiedy Pułapka lub Czar Ochrony zostanie uruchomiony, Efekt w grze nadal będzie w toku (taki jak Efekt Czaru, Zadanie lub jeden z Efektów Akcji Fizycznej). Pułapka/Ochrona tymczasowo przerywa więc trwający Efekt, który ją uruchomił.

Jeśli Pułapka/Ochrona przerywa Efekt Czaru, Zadania lub Pomieszczenia, przerwany Efekt rozstrzyga się do momentu, aż nastąpi kolejna kropka (.) w jego tekście. Następnie rozstrzyga się Efekt Pułapki/Ochrony, a potem wznawia się dalsze rozstrzyganie Efektów na Czarze/Zadaniu, które uruchomiło Pułapkę/Ochronę.

Jeśli Pułapka/Ochrona przerywa Akcję Fizyczną, przerwany Efekt Akcji Fizycznej rozstrzyga się do następnej kropki (.) w jego tekście (zobacz Akcje strona 24). Następnie rozstrzyga się Efekt Pułapki/Ochrony. **Jeśli Mag, który wykonywał Akcję Fizyczną nie został Pokonany, kontynuuje on rozstrzyganie przerwanego Efektu i/lub pozostałych Efektów Akcji Fizycznej. Jeżeli natomiast został Pokonany, pozostałe Efekty przepadają** (Efekt Pokonania musi zostać rozpatrzony, zobacz strona 28)**.**

Rozstrzygnięcie efektu Pułapki/Ochrony może uruchomić inne Czary Pułapki/Ochrony, w takim przypadku powyższe odbywa się poprzez przerwanie bieżących Efektów w razie potrzeby, a następnie wznowienie rozstrzygania przerwanych Efektów aż do tego, który wywołał cały proces.

Efekt Czaru, Zadania lub pozostałe Efekty Akcji Fizycznej, które zostały przerwane, po wznowieniu ich rozstrzygania mogą uruchomić nowe Czary Pułapki/Ochrony.

Możliwe jest również, że ten sam Efekt lub Akcja Fizyczna uruchomi więcej niż jeden Czar Pułapki/Ochrony w tym samym czasie. Wszyscy Magowie, którzy zadeklarowali, że ich Pułapka lub Ochrona została uruchomiona, będą musieli rozstrzygnąć Efekty Czarów, przestrzegając poniższych kroków:

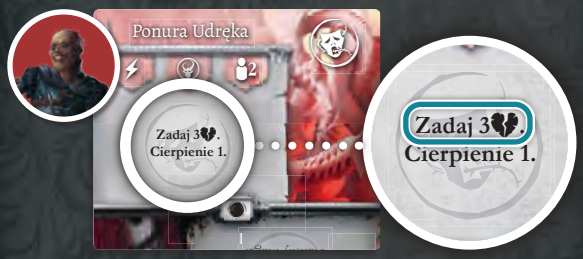
- jeśli wszystkie uruchomione Czary Pułapki/Ochrony należą do tego samego Maga, decyduje on w jakiej kolejności będzie je rozstrzygał (po kolei) przed rozstrzygnięciem przerwanego Efektu lub Akcji Fizycznej.
- jeśli Czary Pułapki/Ochrony, które zostaną uruchomione w tym samym czasie należą do różnych Magów, ich Efekty będą rozstrzygane w kolejności gry. W tym przypadku możliwe jest, że ten kto rozstrzygnie Pułapkę/Ochronę jako drugi lub trzeci, nie będzie mógł w pełni zastosować jej Efektu.

POKONANIE MAGA

Pokonanie Maga jest zawsze rozstrzygane po pojawieniu się kolejnej kropki (.) w zdaniu Efektu, który pozwolił na umieszczenie ostatnich Obrażeń na Pasku Zdrowia tego Maga (zobacz strona 28). Kiedy Efekt spowoduje natychmiastowe Pokonanie Maga, rozstrzyga się go niezależnie od liczby Kostek Obrażeń na Pasku Zdrowia tego Maga. Następnie, ponownie rozstrzyga się resztę Efektu, zaczynając od miejsca, w którym przerwano.

PRZYKŁAD: PUŁAPKA/OCHRONA ORAZ EFEKTY CZARU

1. W tym przykładzie aktywny Mag, Rikkart, rzuca Czar *"Ponura Udręka"*.
   Stosuje pierwszą część Efektu Czaru, aż do momentu w którym zadaje 3 swojemu celowi, Gramigni.



2. Gramigna może uruchomić swój Aktywny Czar Ochrony (). Podejmuje decyzję i ujawnia Czar, przerywając (tymczasowo) rozstrzyganie Czaru Rikkarta.



3. Kiedy Efekt Czaru Ochrony Gramigni () zostanie całkowicie rozstrzygnięty, nie rozstrzygnięte jeszcze Efekty Czaru Rikkarta są rozstrzygane od miejsca, w którym Czar ten został przerwany.





PRZYKŁAD:
PUŁAPKA/OCHRONA KONTRA AKCJA FIZYCZNA

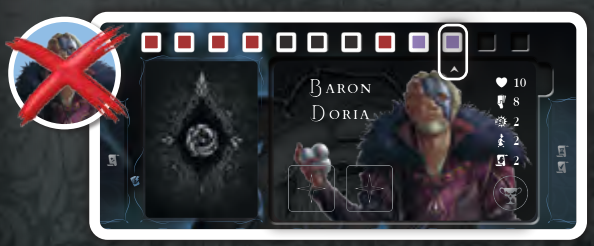
1 W tym przykładzie aktywny Mag, Baron Doria, używa swojej Akcji Fizycznej (✚), aby wykonać Akcję Aktywacji Pomieszczenia. Ta Akcja składa się z następujących trzech Efektów:
Ruch 🚶1.
Ruch 🚶1.
Aktywacja Pomieszczenia ⓪.



2 Najpierw "Ruch 🚶1." pozwala Baronowi Doria wejść do *Sanktuarium* 💎. Gramigna może uruchomić Aktywny Czar Pułapki (🪤) *"Robak Mózgowy"*. Podejmuje decyzję i ujawnia Czar, przerywając (tymczasowo) Akcję Fizyczną Baronowi Doria.



3 Na skutek zadanych 💔 przez Efekt Czaru Pułapki, Baron Doria zostaje Pokonany. W przeciwieństwie do Czarów, przerwane Akcje Fizyczne Pokonanego Maga nie są wznawiane. Baron Doria traci więc pozostałe Efekty swojej Akcji Fizycznej ("Ruch 🚶1." oraz "Aktywacja ⓪."), następnie zostaje odesłany do swojej Komnaty (zobacz strona 28).



PRZYKŁAD:
SEKWENCJA PUŁAPEK I CZARÓW OCHRONY

1 Tak jak w przypadku wszystkich Czarów, Pułapki (🪤) oraz Ochrona (🛡) również mogą zostać przerwane. Baron Doria, używa swojej Akcji Fizycznej (✚) aby wykonać Akcję Aktywacji Pomieszczenia. Ta Akcja składa się z następujących trzech Efektów:
Ruch 🚶1.
Ruch 🚶1.
Aktywacja Pomieszczenia ⓪.

2 Najpierw "Ruch 🚶1." pozwala Baronowi Doria wejść do Pomieszczenia *Areny* ⚔. Gramigna może uruchomić swój Aktywny Czar Pułapki (🪤), *"Robak Mózgowy"*. Podejmuje decyzję i ujawnia Czar, przerywając (tymczasowo) Akcję Fizyczną Baronowi Doria.

Gramigna rozstrzyga kilka pierwszych zdań Efektu uruchomionej Pułapki, aż do momentu przyznania Celowi Karty Pecha *"Wrażliwość"*.
Baron Doria może uruchomić swój Aktywny Czar Ochrony (🛡), *"Prześladowanie"*. Podejmuje decyzję i ujawnia Czar, przerywając (tymczasowo) rozstrzyganie Czaru *"Robak Mózgowy"*.

3 Dzięki Efektowi Czaru *"Prześladowanie"*, Baron Doria ignoruje do 3💔 i zadaje Gramigni 💔 równe tym zignorowanym przez siebie (2💔).

4 Gramigna może uruchomić swój Aktywny Czar Ochrony (🛡), *"Zgubna Klątwa"*. Podejmuje decyzję i ujawnia Czar, zadaje Baronowi Doria 2💔 dodatkowo przydzielając mu Kartę Pecha *"Spowolnienie"*.

5 W tym momencie należy wznowić rozstrzyganie przerwanych Efektów w odwrotnej kolejności.
Czar Barona Doria *"Prześladowanie"* został całkowicie rozstrzygnięty przed uruchomieniem Czaru *"Zgubna Klątwa"*, a zatem należy cofnąć się o krok do Czaru Gramigny *"Robak Mózgowy"*.
Ta Pułapka nadal ma kilka nierozstrzygniętych zdań w swoim Efekcie, więc należy wznowić ich rozstrzyganie od miejsca, w którym zostało przerwane.
Gramigna umieszcza 1⚫ w ⓪ z Baronem Doria za każdą przyznaną mu Kartę Pecha, w sumie 2⚫ (jedna za *"Wrażliwość"* i jedna za *"Spowolnienie"*).
W tym momencie Baron Doria rozstrzyga pozostałe Efekty swojej wcześniej przerwanej Akcji Fizycznej, ponieważ nie został Pokonany podczas sekwencji Kart Pułapek/Ochrony.



STABILNY

Stabilny to rodzaj Czaru, który pozostaje w grze do końca bieżącej tury.

Efekty Stabilnego Czaru mają zastosowanie zawsze, gdy spełniony jest wymagany warunek.

Na przykład: za każdym razem, gdy Mag się porusza otrzymuje 1 od Maga, który wymierzył w niego Efekt Stabilnego Czaru.

Aby zaznaczyć Efekt Stabilnego Czaru, który jest w grze, Mag rzucajacy taki Czar, przyznaje celowi Żeton Stabilności odpowiadający miejscu na Planszy Maga, w którym ma swój ujawniony Czar (Szybki, I, II lub III).

Efekt Stabilnego Czaru kończy się, gdy Karta Czaru nie jest już w grze, czyli po kroku 1 Fazy Porządkowania. Kiedy to nastąpi, każdy Mag zbiera swoje Żetony Stabilności.

Kiedy Efekt Stabilnego Czaru zostanie rozstrzygnięty, stosuje się te same zasady, co opisane w rozdziale *Pułapka/ochrona: Uruchomienie i rozstrzygnięcie,* na stronie 18.



PRZYWOŁANIE EWOKACJI

Mag może przywołać Ewokację na różne sposoby: poprzez Efekt Czaru, Pomieszczenia, Zadania lub w Efekcie Wydarzeń. Mag, który rozstrzyga Efekt przywołujący Ewokację, bierze figurkę tej Ewokacji i umieszcza ją w Loży zgodnie z opisem danego Efektu. Następnie bierze Kartę Ewokacji i umieszczają ją w jednym z trzech **miejsc przeznaczonych na Karty Ewokacji** na dole swojej Planszy Maga. Umieszcza figurkę Ewokacji w **Podstawce Ewokacji** (zobacz strona 9) z taką samą liczbą ♦, jak ta wskazana na wybranym miejscu Karty Ewokacji na Planszy Maga. Pomoże to przypisać figurkę do odpowiedniej Karty Ewokacji. Ponadto, jeśli Mag ma wśród swoich Ewokacji dwie lub więcej identycznych figurek, liczba ♦ pomaga rozróżnić każdą z nich, gdy są one celem Efektów w grze.

W danym momencie Mag może posiadać maksymalnie jedną Ewokację z dużą podstawką, tak więc ma dostępną tylko jedną Podstawkę Ewokacji dla dużych figurek.

Jeśli Mag przywołuje Ewokację, gdy wszystkie jego miejsca na Ewokacje są zajęte, może zdecydować się na usunięcie jednej ze swoich Ewokacji znajdujących się już w Loży i zastąpienie jej przez nowo przywołaną.

Jeśli nie ma żadnych dostępnych figurek Ewokacji danego typu (ponieważ wszystkie są już obecne w Loży), Mag nadal może rozstrzygnąć Efekt, który przywołuje Ewokację, ale nie umieszcza żadnej Ewokacji w Loży.



WŁAŚCICIEL I KONTROLUJĄCY EWOKACJE

Za każdym razem, gdy Mag przywołuje Ewokację, jest uważany za właściciela tej Ewokacji tak długo, jak przywołana figurka jest umieszczona w Podstawce Ewokacji tego samego koloru, co Podstawka Maga. Właściciel figurki nigdy się nie zmienia.

Kontrolującym Ewokację jest Mag, który podejmuje wszelkie decyzje dotyczące tej Ewokacji. Domyślnie jest nim właściciel Ewokacji.

W trakcie gry z powodu różnych Efektów, Magowie kontrolujący Ewokacje mogą się zmienić. W takim przypadku właściciel nie zmienia się, a nowy kontrolujący Mag podejmuje wszystkie decyzje dotyczące Ewokacji, poza tymi, które wyraźnie wymagają aby to jej właściciel podjął jakąś decyzję lub wykonał jakiejś Akcje. Ewokacje, które zadają Obrażenia lub umieszczają Niestabilność, zawsze wykładają Kostki koloru kontrolującego je Maga.

PRZYWOŁANY I PRZYDZIELONY

Większość Efektów gry pozwala graczom na **przywołanie** Ewokacji. Przywołujący Mag umieszcza figurkę Ewokacji w Loży, postępując zgodnie z opisanymi powyżej krokami. Niektóre Efekty (głównie ze Szkoły Koszmarów, patrz Karta Pomocy Szkoły) zamiast tego **Przydzielają** Ewokacje. Przydzielone Ewokacje są łączone z Magiem wbrew jego woli i podlegają specyficznym zasadom, wskazanym na Karcie Pomocy Szkoły, której Czary spowodowały dany Efekt. Przypisane Ewokacje, powodują negatywne Efekty dla powiązanego z nimi Maga.

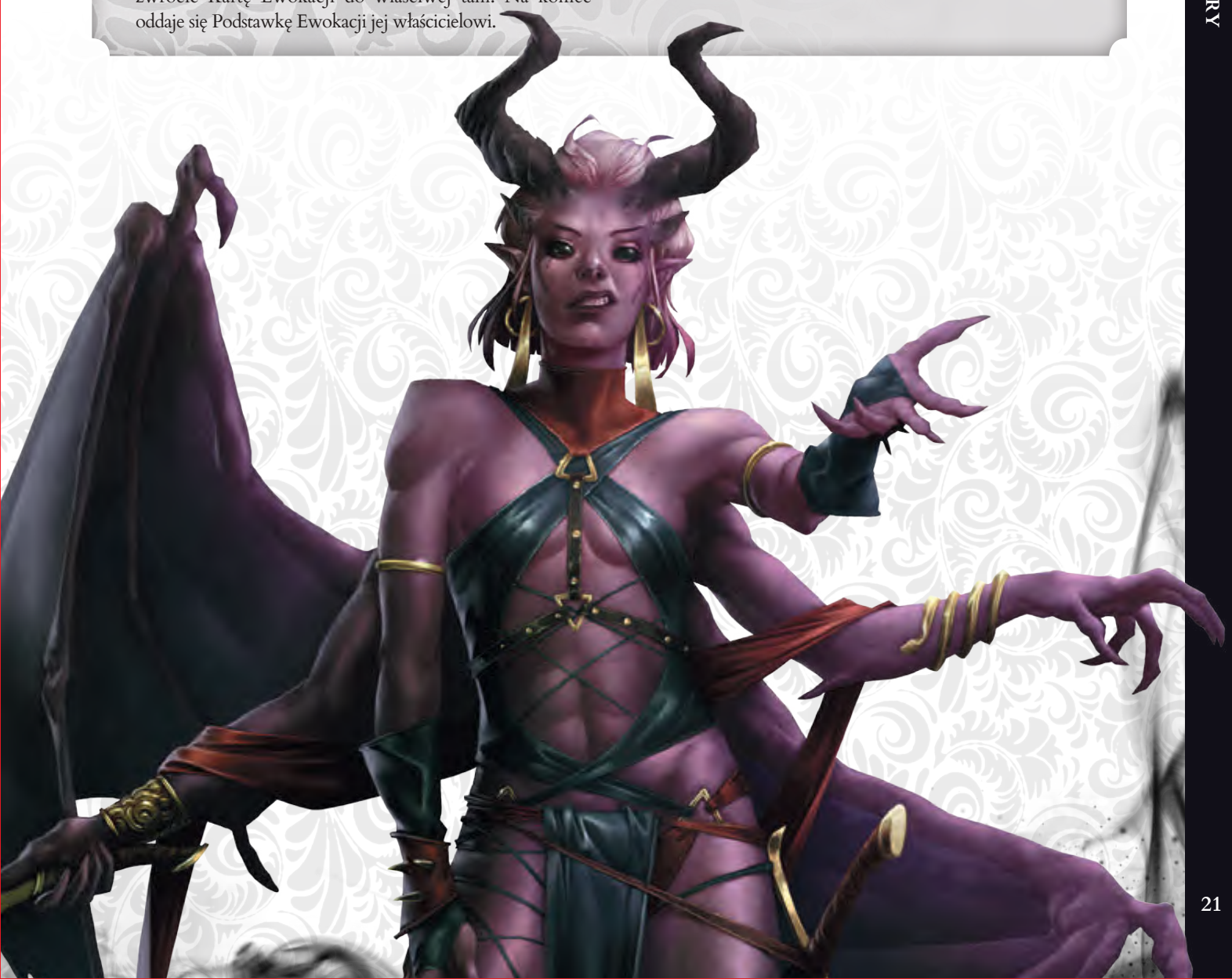
– Karty Ewokacji

Zestaw składający się z 33 kart służy do zdefiniowania cech Ewokacji.

BUDOWA KARTY EWOKACJI



- A **Nazwa.**
- B **Archetyp:** Ewokacje mają określony Archetyp B, dzięki któremu można na nie oddziaływać konkretnymi Efektami. Efekty te są potężniejsze, ponieważ mają konkretny cel.
- C Umiejętności Ewokacji.
- D **Ruch:** Ewokacja może poruszyć sie o tyle Pomieszczeń, ile wskazuje ta wartości.
- E **Siła:** gdy atakuje cel, Ewokacja zadaje Obrażenia równe tej wartości. Atak Ewokacji jest uważany za Atak Fizyczny. Jeśli zadaje ona Obrażenia, należy umieścić Kostki Obrażeń koloru kontrolującego ją Maga na Torze Zdrowia na Planszy Maga lub na Karcie Ewokacji. Obrażenia te uważa się za zadane zarówno przez Ewokację, jak i kontrolującego ją Maga.
- F **Punkty Życia:** kiedy Ewokacja ma na swojej karcie liczbę Kostek Obrażeń równą Punktom Życia F zostaje usunięta z gry. Należy usunąć figurkę z Loży, a następnie zwrócić Kartę Ewokacji do właściwej talii. Na koniec oddaje się Podstawkę Ewokacji jej właścicielowi.



3. Faza Przygotowań

W tej fazie każdy gracz wykłada swoje Karty Czarów i umieszcza je zakryte na swojej Planszy Maga, planujące swoją strategię na kolejną fazę - Fazę Akcji. **Każdy gracz musi umieścić na swojej Planszy Maga minimalnie dwie do maksymalnie czterech Kart Czarów.**

Każdy Czar ma dwa różne Efekty (Efekt Dolny i Efekt Górny). Umieść zakryte Karty Czarów zgodnie z tym, jaki Efekt chcesz zagrać. Umieść stronę Efektu, którego chcesz użyć w kierunku dolnej części Planszy Maga, tak aby po odwróceniu karty do pionu tekst Efektu, którego chcesz użyć, mógł być czytany wprost (tzn. nie był odwrócony do góry nogami).
Czary umieszczone na Planszy Maga i jeszcze nie ujawnione nazywane są **Gotowymi Czarami.**
Czary umieszczone na Planszy Maga i jeszcze nie ujawnione, z widocznym Żetonem Pułapki lub Ochrony, nazywane są **Aktywnymi Czarami.**
Każdy Mag może umieścić Kartę Czaru w miejscu przeznaczonym na Szybki Czar (), natomiast pozostałe Karty Czarów umieszcza w miejscach ponumerowanych od 1 do 3. Faza Przygotowań kończy się, gdy wszyscy Magowie umieszczą wybrane Karty Czarów (co najmniej 2) na swojej Planszy Maga.

Po zakończeniu Fazy Przygotowań nie ma możliwości zmiany orientacji lub lokalizacji Kart Czarów.

Ta Faza jest bardzo ważna, ponieważ umieszczając Karty Czarów w miejscach I, II i III zadecydujesz o kolejności aktywacji swoich Czarów podczas następnej fazy.

Szybki Czar może być rzucany w dowolnym momencie podczas Aktywacji Maga, natomiast Czary znajdujące się w miejscach I, II i III mogą być rzucane tylko w kolejności rosnącej, od lewej do prawej (zobacz strona 24).

Każdy Mag powinien starać się przewidzieć ruchy przeciwnika, aby je uprzedzić, na przykład aktywując Czar Pułapki, zanim przeciwnik wejdzie do określonego Pomieszczenia.

Mag zawsze może spojrzeć na Gotowe Czary na swojej Planszy Maga, uważając by nie zamienić ich miejscami, nie odwrócić, jak też nie zmienić orientacji karty.



Szybki Czar

Gotowe Czary

A *Strona Aktywna*

PRZYKŁAD: FAZA PRZYGOTOWAŃ
Rikkart w tajemnicy przygotowuje jako swój pierwszy czar, Czar Ochrony (1), dwa Czary Walki, jako drugi (2) i trzeci (3), oraz *Wewnętrzny Ogień* jako Szybki Czar (). W ten sposób, w dowolnym momencie swojej Fazy Akcji, będzie mógł rzucić Szybki Czar.



- Mag

Każdy Mag posiada Kartę i Planszę Maga.

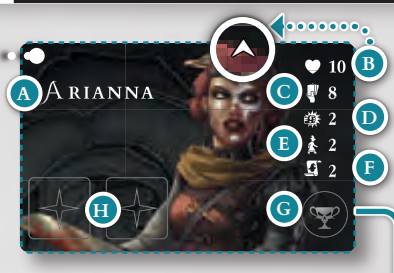
KARTA I PLANSZA MAGA

KARTA MAGA

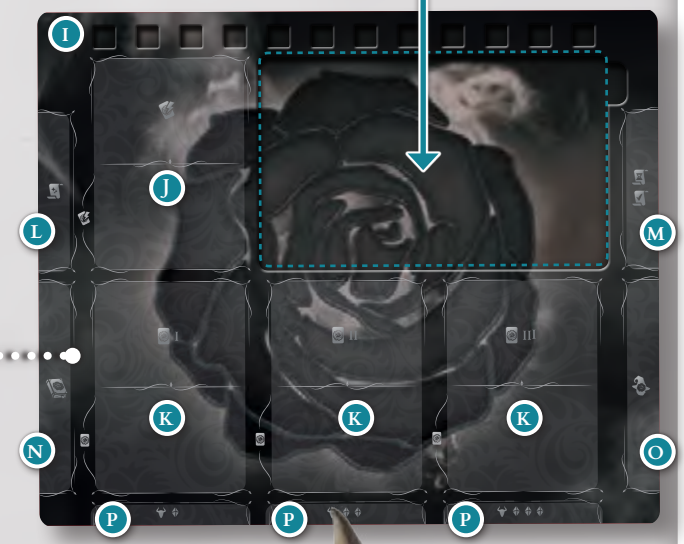
- **A** **Imię Maga.**
- **B** ♥ **Punkty Życia**: maksymalna liczba Kostek Obrażeń, które Mag może mieć na Torze Zdrowia, zanim zostanie Pokonany (zobacz strona 28). Miejsce kostki na Torze Zdrowia oznaczające Pokonanie tego Maga jest oznaczone strzałką (➸).
- **C** **Limit Kart w Ręce:** maksymalna liczba Kart Czarów, które Mag może posiadać w ręce (zobacz strona 14).
- **D** **Siła:** liczba Obrażeń, które Mag zadaje podczas Ataku z Akcji Fizycznej (zobacz następną stronę).
- **E** **Ruch:** liczba Pomieszczeń, o które może poruszyć się Mag wykonując Ruch z Akcji Fizycznej (zobacz następną stronę).
- **F** **Limit Zadań:** maksymalna liczba Aktywnych i Ukończonych Kart Zadań, które Mag może posiadać na koniec Fazy Czarnej Róży (zobacz strona 10).
- **G** Miejsce na **Żetony Trofeów**.
- **H** Miejsca na **Żetony Akcji Fizycznych**.

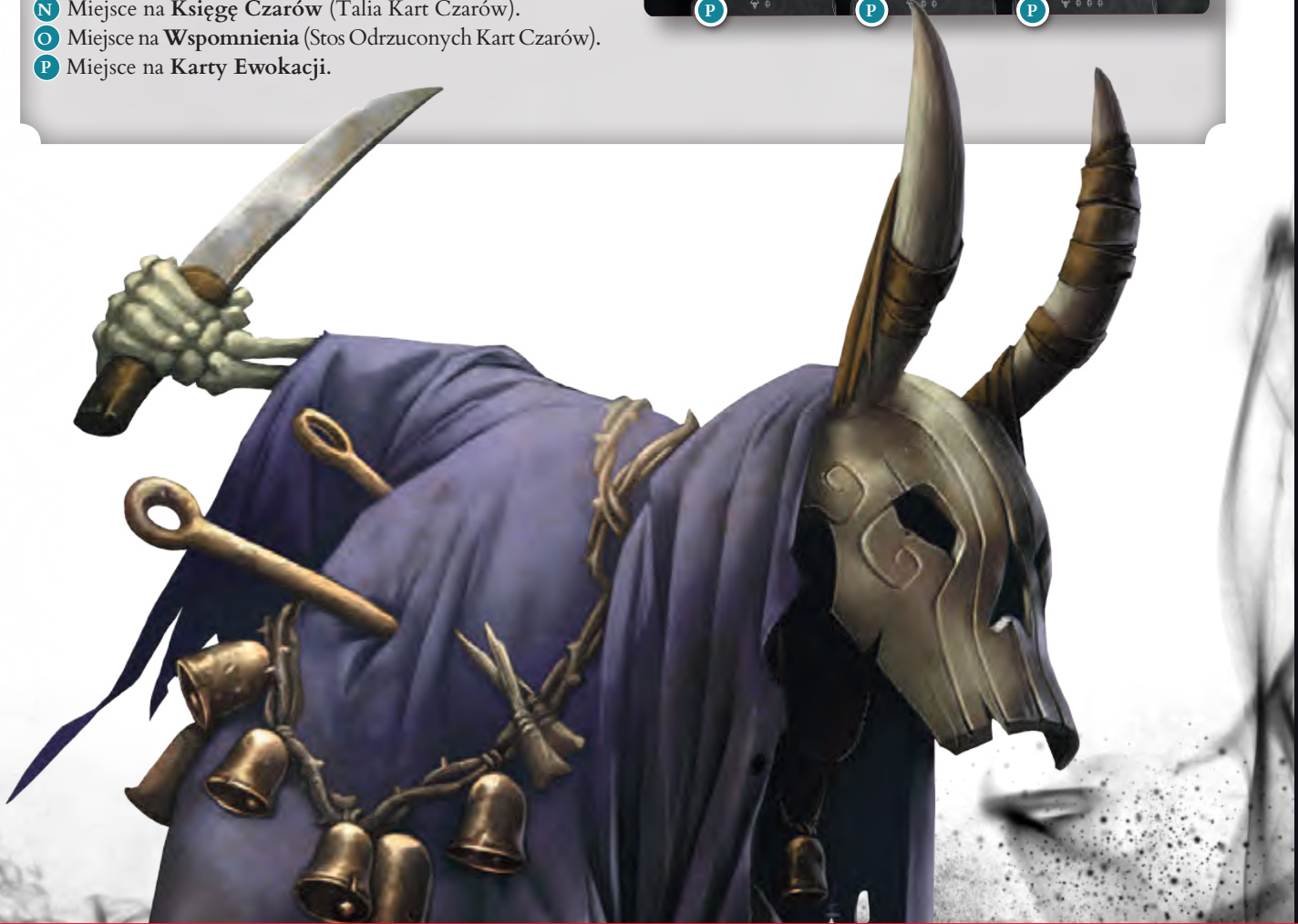
PLANSZA MAGA

- **I** **Tor Zdrowia.**
- **J** Miejsce na **Kartę Szybkiego Czaru**.
- **K** Miejsca I, II, III na **Karty Czarów**.
- **L** Miejsce na **Aktywne Karty Zadań**.
- **M** Miejsce na **Ukończone/Rozwiązane Karty Zadań**.
- **N** Miejsce na **Księgę Czarów** (Talia Kart Czarów).
- **O** Miejsce na **Wspomnienia** (Stos Odrzuconych Kart Czarów).
- **P** Miejsce na **Karty Ewokacji**.



Umieść Kartę Maga na Planszy Maga





4. Faza Akcji

Podczas tej fazy Czary, które przygotowałeś i twoje dwa Żetony Akcji Fizycznej pomogą ci zdobyć Punkty Mocy (), zadać Obrażenia () innym Magom, umieścić Niestabilność () oraz rozwiązać Aktywne Zadania ().
Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić w tej fazie jest sprawdzenie **Kart Wydarzeń** umieszczonych na Planszy Wydarzeń i zastosowanie Efektów "Fazy Akcji".
Następnie, w kolejności gry, każdy Mag wykonuje swoją Aktywację. W Aktywacji, Mag musi wykonać jedną lub dwie Akcje, wybrane z tych wymienionych w ramce po prawej stronie. Mag musi wykonać co najmniej jedną Akcję, dopóki ma taką możliwość, a po wykonaniu jednej lub dwóch Akcji, Mag siedzący po jego lewej stronie wykonuje swoją Aktywację. Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Mag wykonuje Akcje, do momentu, aż **żaden z Magów nie będzie mógł wykonać więcej Akcji**.

Normalnie, Mag może wykonać maksymalnie sześć Akcji na Fazę Akcji (do czterech Czarów i dwóch Akcji Fizycznych). Niektóre Efekty lub zasady mogą pozwolić Magowi na wykonanie większej liczby Akcji. Każda pojedyncza Akcja musi zostać rozstrzygnięta, aby można było wykonać kolejną Akcję.

ŻETONY AKCJI FIZYCZNYCH

Kiedy Mag wykonuje Akcję Fizyczną (patrz ramka) musi odwrócić jeden ze swoich dwóch dostępnych żetonów na stronę wyczerpaną.
A Dostępny Żeton Akcji Fizycznej.
B Wyczerpany Żeton Akcji Fizycznej.



WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA

Niezależnie od tego, w jaki sposób figurka zostanie umieszczona w Pomieszczeniu, w którym wcześniej nie była obecna (Ruch, Przywołanie, Umieszczenie lub w inny sposób) uważa się, że **weszła do tego Pomieszczenia**.

AKCJE

Podczas swojej Aktywacji, Mag musi wykonać jedną lub dwie Akcje opisane w tej ramce.
Aby wykonać Akcję Fizyczną, Mag musi wyczerpać (tj. obrócić, patrz ramka po lewej) jeden ze swoich dostępnych Żetonów Akcji Fizycznej (). Za Akcję Fizyczną uważana jest grupa **oddzielnych i różnych** Efektów, które są rozstrzygane w **dowolnej kolejności**. Mag może również wybrać zignorowanie niektórych lub wszystkich tych Efektów.

Badanie (Akcja Fizyczna,)
- Ruch 1. Możesz wykonać ten Efekt tyle razy, ile wynosi twoja **wartość Ruchu** . Każdy pojedynczy Ruch oddzielony kropką (.) jest innym Efektem, można używać wszystkich lub części z nich, ale nie można używać różnych Efektów pomiędzy nimi. Niewykorzystane Efekty Ruchu są tracone.
- Aktywacja Pomieszczenia .

Tzn.: Możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia, potem przejść do kolejnego sąsiedniego Pomieszczenia, a następnie Aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz. Albo, możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia i je Aktywować Albo, możesz Aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz, a następnie się poruszyć, ale nie możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia, aktywować je, a następnie przejść do innego sąsiedniego Pomieszczenia.

Walka (Akcja Fizyczna,)
- Atak () na 0 (Atak z Akcji Fizycznej zadaje celowi **Obrażenia** równe **wartości Siły** twojego Maga).
- Aktywacja Pomieszczenia .

Tzn: możesz wykonać Atak Fizyczny, a następnie Aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz albo wykonać to w odwrotnej kolejności.

Rozkaz (Akcja Fizyczna,)
Wybierz jedną ze swoich i ją **Aktywuj**.

Rzucenie Czaru
Ujawnij jeden ze swoich Gotowych Czarów lub Aktywuj go, jeśli to Pułapka lub Czar Ochrony. Jesteś uważany za **rzucającego** ten Czar.
Jeśli ujawnisz Czar i na środku Karty Czaru pojawi się symbol Niestabilności () umieść 1 w , następnie rozstrzygnij Efekty Karty Czaru zgodnie z orientacją wybraną w Fazie Przygotowań (zobacz strona 26 dla wyboru Celów i Zasięgu oraz strona 17 dla Czarów Pułapek i Ochrony).
Możesz rzucić Szybki Czar () lub Czar, który nie został jeszcze rzucony, umieszczony na najniższym ponumerowanym miejscu (I, II, III).

Odczekanie
Wybierz jeden ze swoich Gotowych Czarów i odrzuć go do swoich Wspomnień. Kiedy to zrobisz, możesz się **Poruszyć o 1**.

RZUCANIE CZARU - OGRANICZENIA

W tej samej **Aktywacji**, używając obu swoich Akcji, Mag może dwukrotnie wykonać Akcję **"Rzuć Czar"**, o ile jedna z dwóch Akcji zostanie użyta do rzucenia Szybkiego Czaru.

– Loża

KOMNATY (4)

Komnata to specjalne Pomieszczenie, które na początku gry jest przypisane do każdego Maga, zgodnie z odpowiadającym mu kolorem. Komnata posiada następujące cechy:

- Mag umieszczany jest w Komnacie o tym samym kolorze, co podstawka Maga, **na początku gry** oraz za każdym razem, gdy **zostanie on Pokonany** (zobacz strona 28),
- Komnata jest uważana za **bezpieczne miejsce.** Mag wewnątrz swojej Komnaty nie jest uważany za znajdującego się w Loży i nie może być namierzony, nie można wpływać na niego w żaden sposób, poza Efektami Kart Wydarzeń Czarnej Róży oraz Efektami, które wskazują, że mają być zastosowane na Maga w jego Komnacie,
- jeśli Mag zostanie umieszczony w Komnacie podczas rozstrzygania Efektu, po umieszczeniu w Komnacie może kontynuować rozstrzyganie tego Efektu,
- Mag będący w swojej Komnacie może tylko wykonywać:
  - rozstrzygać Efekty swoich Czarów Pułapek/Ochrony, jeśli zostaną one uruchomione,
  - aktywować własne Ewokacje w Fazie Ewokacji,
  - wykonać Akcję **Odczekania**,
  - wykonać Akcję **Badania**.

  Jeśli Mag rozpoczyna swoją Aktywację w Komnacie, musi wykonać Akcję wybierając **pomiędzy Badaniem a Odczekaniem**, aby z niej wyjść. Jeśli nie może tego zrobić, pozostaje w Komnacie.
- Mag **nie może dobrowolnie wejść** do Komnaty, ale niektóre Efekty w grze mogą umieścić Maga w Komnacie.



POMIESZCZENIA I ŻETONY AKTYWACJI (19)

Każde Pomieszczenie w Loży składa się z sześciokątnego Kafla. Na początku gry każde Pomieszczenie odwrócone jest na zniszczoną stronę ze swoim Efektem. Podczas gry Pomieszczenie może zostać Odbudowane. Jeśli to nastąpi, należy umieścić na jego kaflu odpowiedni Żeton Aktywacji Pomieszczenia (patrz poniżej).

BUDOWA POMIESZCZENIA

Pomieszczenia to dwustronne, sześciokątne kafle. Na jednej stronie widnieje wyobrażenie zniszczonego Pomieszczenia wraz z banerem informacyjnym:

- **A** Nazwa, kolor () oraz Efekt. W grze podstawowej są 3 różne Pomieszczenia występujące w każdym kolorze oraz 1 Czarne Pomieszczenie.
- **B** Punkty Mocy () uzyskiwane przez Magów, którzy uczestniczyli w odbudowie Pomieszczenia umieszczając swoje Kostki Niestabilności (zobacz strona 27).
- **C** Miejsca na Kostki Niestabilności, które określają **Odporność Pomieszczenia na Niestabilność.** Pomieszczenie, w którym wszystkie miejsca Niestabilności są wypełnione, zostanie Odbudowane podczas Fazy Porządkowania, odwraca się je wówczas na drugą stronę (zobacz strona 31).

  Efekt Zniszczonego Pomieszczenia może być użyty więcej niż raz na turę, nawet przez tego samego Maga, o ile użyje on oddzielnych Akcji dla każdej swojej Aktywacji.
- **D** Odbudowane Pomieszczenie ze swoim symbolem koloru i nazwą. Umieść odpowiedni Żeton Aktywacji Pomieszczenia **E** aktywną stroną do góry na nazwie Pomieszczenia, w pobliżu górnej krawędzi kafelka. Efekt Pomieszczenia opisany na Żetonie stał się **dostępny**. Gdy Odbudowane Pomieszczenie zostanie Aktywowane, odwróć Żeton Aktywacji Pomieszczenia na drugą stronę **F**, gdzie czerwony X oznacza, że Pomieszczenie zostało **użyte.** Efekt Odbudowanego Pomieszczenia nie może być ponownie Aktywowany, dopóki żeton Aktywacji Pomieszczenia nie zostanie odwrócony na swoją aktywną stronę podczas Fazy Porządkowania.



- *Oznacza "Komnata Czarnej Róży"*
- *Oznacza "Sala Tronowa"*
- *Oznacza "Szare Pomieszczenie"*
- *Oznacza "Czerwone Pomieszczenie"*
- *Oznacza "Niebieskie Pomieszczenie"*
- *Oznacza "Fioletowe Pomieszczenie"*
- *Oznacza "Żółte Pomieszczenie"*
- *Oznacza "Zielone Pomieszczenie"*





WYBÓR CELU EFEKTU

Cel każdego Efektu gry (niezależnie od tego, czy Efekt znajduje się na Żetonie Aktywacji Pomieszczenia, na Karcie Zadania, czy na innym elemencie gry) wskazuje, na które figurki lub Pomieszczenia może on oddziaływać i z jakiej odległości. Mag, który rozstrzyga Efekt jest uważany za rzucającego ten Efekt i musi wybrać dla niego legalny cel.

Symbol wskazuje na rodzaj celu (, , , ,), podczas gdy **liczba** obok lub wewnątrz symbolu (1, 3) podaje maksymalny Zasięg (wyrażony w Pomieszczeniach), w jakim cel może znajdować się od rzucającego (możliwy Zasięg Efektu).

Zasięg 0 oznacza "w tym samym Pomieszczeniu"(0, 0). Zasięg ∗ oznacza "w dowolnym Zasięgu" (∗, ∗).

Rodzajami Celów są:

A **Twój Mag**
Efekt skierowany jest na Maga, który go wywołuje. Należy odczytać jako "na siebie".

B **Pojedyncza Figurka**
Każda figurka oprócz twojej.
Np.: 2 oznacza *"Figurkę w Pomieszczeniu oddalonym o 2".*

C **Figurka Maga**
Mag przeciwnika. Nie można skierować na siebie.
Np.: 1 oznacza *"Maga w Pomieszczeniu oddalonym o 1".*

D **Figurka Ewokacji**
Pojedyncza Ewokacja.
Np.: 0 oznacza *"Ewokację w Pomieszczeniu oddalonym o 0".*

E **Obszar**
Efekt stosuje się na wskazane Pomieszczenie w Loży, a jeśli to konieczne, na wszystkie znajdujące się w nim figurki jednocześnie. Wyłącznym celem takiego Efektu jest Pomieszczenie, niezależnie od tego, ile figurek jest nim objętych.
Np.: 3 oznacza *"Pomieszczenie oddalone o 3".*

F ★ **Specjalny**
Brak konkretnego celu, a tekst Efektu wskazuje, które elementy gry są nim dotknięte (np. Plansza Wydarzeń, Biblioteka, cała Loża).

LINIA WZROKU, ZASIĘG ORAZ FAŁSZYWY CEL

Efekt z liczbą Zasięgu (2, 2) wymaga linii wzroku pomiędzy rzucającym a celem. Efekty z Zasięgiem ∗ (∗, ∗) nie wymagają linii wzroku. Linia wzroku to umowna linia prosta pomiędzy środkiem Pomieszczeń z rzucającym Czar a jego celem. Linia **musi** zawsze przebiegać wzdłuż rzędu kafli Pomieszczeń i nigdy nie może przebiegać wzdłuż ich krawędzi.

Cel Efektu musi zawsze znajdować się w jego Zasięgu. Cyfra obok (2) lub wewnątrz (3) symbolu celu zawsze oznacza Zasięg Efektu.

Jeżeli Zasięg wskazuje ∗, możesz wycelować w dowolne Pomieszczenie lub wybraną figurkę w całej Loży, bez konieczności zachowania linii wzroku.

Możliwe jest wybranie figurki jako fałszywego celu Efektu, który dotyczy (). Taka figurka fizycznie nie znajduje się w Loży, co ma na celu umożliwienie Magowi zastosowanie jak największej możliwej części danego Efektu. Fałszywy Cel nie otrzymuje żadnych Obrażeń. **Nie można wybrać Fałszywego Celu, jako celu Ataku Fizycznego** ().

Komnaty i Magowie znajdujący się w nich, nie mogą być wybrani jako cele.

PRZYKŁAD: ODCZYTANIE SYMBOLU 1



1: *Figurka w Pomieszczeniu w Zasięgu 1.*

PRZYKŁAD: ODCZYTANIE SYMBOLU 2



Wszystkie 1: *Wszystkie figurki w Pomieszczeniu w Zasięgu 1. Efekt rozstrzygany przez Rikkarta wpływa na wszystkie figurki znajdujące się w Zasięgu 0 i 1 od niego.*

● – Niestabilność



Czary z symbolem ● na środku karty są tak potężne, że tworzą Niestabilność (●) w Pomieszczeniu, w którym są rzucane.

Mag, który odsłania jeden z tych Czarów, musi najpierw rozstrzygnąć Efekt: "**Umieść 1●** w ⟨0⟩".

Mag umieszcza jedną Kostkę Niestabilności w swoim kolorze w Miejscu Niestabilności Pomieszczenia, w którym się znajduje. Jeśli nie ma dostępnych miejsc, Kostki Niestabilności nie są umieszczane.

Niektóre Efekty **umieszczają** Kostki Niestabilności w docelowym Pomieszczeniu w zasięgu 1 lub wyższym. W takim przypadku postępuje się zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi wyznaczenia linii wzroku i Zasięgu.

Niektóre Efekty **zamieniają** Kostki Niestabilności jednego koloru na inny. By zamienić Niestabilność, wybierz maksymalnie tyle Kostek Niestabilności przeciwnika, ile wskazuje Efekt i zastąp je taką samą liczbą kostek własnego koloru. Możesz wybrać dowolne kolory Kostek Niestabilności do wymiany, lub nie wybrać żadnej.

Pomieszczenie, w którym wszystkie Miejsca Niestabilności są wypełnione Kostkami Niestabilności, **zostanie Odbudowane** podczas Fazy Porządkowania i obrócone na drugą stronę (zobacz strona 31).

ZADAWANIE OBRAŻEŃ ORAZ POKONANIE MAGA

Kiedy Mag otrzymuje **Obrażenia** (💔), umieść na jego Torze Zdrowia liczbę Kostek Obrażeń w kolorze atakującego go Maga (lub Czarnej Róży, jeśli Obrażenia zostały zadane przez nią) równą zadanym Obrażeniom, zaczynając od najbardziej lewego pustego miejsca na Torze Zdrowia (zobacz przykład na następnej stronie).

Niektóre Efekty **zamieniają** Obrażenia jednego koloru na inny. By zamienić Obrażenia, wybierz maksymalnie tyle Kostek Obrażeń figurki (lub figurek), ile wskazuje Efekt i zastąp je taką samą liczbą kostek własnego koloru. Możesz wybrać dowolne kolory Kostek Obrażeń do wymiany, lub nie wybrać żadnej.

Kiedy Kostki Obrażeń na Torze Zdrowia osiągną wartość Punktów Życia Maga (♥), zostaje on **Pokonany**. Kostki Obrażeń przekraczające wartość Punktów Życia Maga nie są umieszczane.

Czasami Efekty Pokonują Maga niezależnie od liczby Kostek Obrażeń znajdujących się na jego Planszy Maga. Kiedy tak się stanie, rozstrzygnij porażkę normalnie (patrz poniżej), biorąc pod uwagę tylko Kostki Obrażeń znajdujące się na jego Planszy Maga w momencie Pokonania.

W ten sam sposób będą umieszczane Obrażenia na **Kartach Ewokacji**. Kiedy Ewokacja zostanie Pokonana (figurka otrzymała Obrażenia równe lub wyższe niż jej Punkty Życia), jest usuwana z Loży (zwraca się jej kartę do talii Ewokacji).

POKONANIE MAGA

Kiedy Mag zostaje **Pokonany**, Efekt który wywołał Pokonanie Maga jest rozstrzygany aż do kropki (.), po czym zostaje przerwany i należy rozstrzygnąć Pokonanie Maga (patrz niżej). Po rozstrzygnięciu Pokonania, przerwany Efekt wznawia się od momentu (.), w którym został przerwany.Kiedy Mag zostanie Pokonany, wykonaj kolejno następujące czynności:

1) Jeśli pokonany Mag ma aktywne Czary Pułapek/Ochrony, które mogą zostać uruchomione, to może wówczas zastosować ich Efekty. Jeżeli w ten sposób Mag **zignoruje** 💔, które go pokonały, albo **wyleczy** niektóre z 💔, to dzięki temu **nie jest już Pokonany** (pomiń kolejne punkty). Efekty, które pokonują Maga niezależnie od liczby Obrażeń na jego Planszy Maga, mogą zostać usunięte tylko wtedy, gdy Mag może się przed nimi obronić używając Czarów Pułapek/Ochrony wcześniej aktywowanych. Wówczas Mag nie jest już Pokonany.

2) Jeśli w tym samym momencie gry, więcej niż jeden Mag został pokonany, rozstrzygnij ich porażki w kolejności gry.

3) Usuń z Loży wszystkie Ewokacje **Przydzielone** do Pokonanego Maga (jak Umbry, patrz Karta Pomocy Szkoły Koszmaru) i rozstrzygnij wszelkie Efekty związane z ich usunięciem.

4) Umieść figurkę Maga w jego Komnacie.

5) Mag, który zadał ostatnie Obrażenia pokonanemu Magowi (lub ten, który rozstrzygnął Efekt, który natychmiast pokonał Maga niezależnie od posiadanych Obrażeń), zabiera od niego Trofeum. To samo dotyczy sytuacji, jeśli Czarna Róża zadaje ostateczne Obrażenie. Jeśli Efekt pozwala Magowi bezpośrednio pokonać innego Maga, wówczas również bierze on Żeton Trofeum. Pamiętaj, że zbieranie Żetonów Trofeów jest ważne, ponieważ dają one Punkty Mocy na koniec gry.

6) Podlicz Kostki Obrażeń na Torze Zdrowia pokonanego Maga dla każdego koloru i przydziel Punkty Mocy w następujący sposób.:

- **5**: dla Maga (lub Czarnej Róży), gdyby jako jedyni zadali wszystkie Obrażenia (przejdź do kroku 7).
- **4**: dla Maga (lub Czarnej Róży), który zadał najwięcej Obrażeń, ale nie był jedynym.
- **2**: dla Maga (lub Czarnej Róży), który zadał drugi w kolejności najwięcej Obrażeń.
- **1**: wszyscy pozostali Magowi (oraz Czarna Róża), którzy zadali przynajmniej jedno Obrażenie.
- **Remis:** w przypadku remisu, Magowie (lub Czarne Róża) otrzymają o jeden Punkt Mocy mniej niż wynika to z przydzielonych punktów (w tym jeden Punkt Mocy za "uczestnictwo", patrz przykład poniżej).

7) Wszystkie Kostki Obrażeń na planszy pokonanego Maga są usuwane i wracają do odpowiednich graczy.

Pamiętaj, że Mag podczas swojej Aktywacji jest zmuszony do opuszczenia swojej Komnaty za pomocą Akcji Fizycznej (✚) lub poprzez użycie Akcji Odczekania (zobacz strona 24). Jeśli Mag nie może wykonać żadnej z dwóch podanych opcji, pozostaje w Komnacie do kolejnej tury.
Mag może zakończyć swoją Fazę Akcji wewnątrz własnej Komnaty tylko wtedy, gdy wykorzystał już wszystkie swoje Żetony Akcji i nie ma Gotowych Czarów do wykonania Akcji Odczekania.

ODPORNOŚĆ

O ile nie jest to określone przez Efekt, Mag i jego Ewokacje są odporni na wszelkie Efekty wywołane przez dowolny element gry należący do tego Maga. W konsekwencji Mag nie może dobrowolnie zadawać Obrażeń lub zamieniać Obrażeń na sobie lub swoich Ewokacjach. Również Ewokacje nie mogą zadawać Obrażeń lub wykonywać Ataków Fizycznych celując w Maga, który je przywołał lub w inne Ewokacje będące pod kontrolą tego Maga, chyba że dana Ewokacja jest kontrolowana przez innego Maga (w takim wypadku będzie umieszczać Kostki Obrażeń Maga, który tymczasowo ją kontroluje, zobacz strona 20).



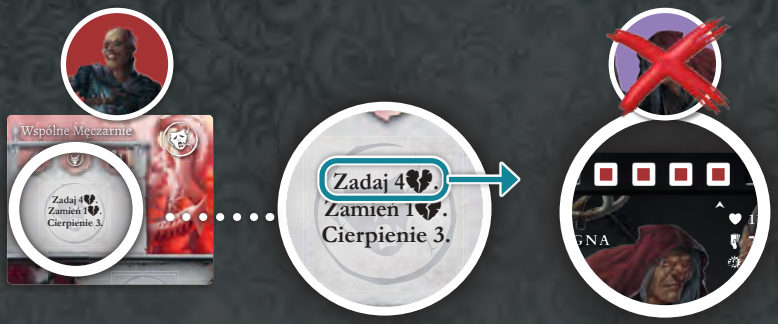
ZARZĄDZANIE ZASOBAMI

Magowie muszą mądrze korzystać ze swoich kostek, ponieważ gdy się skończą, nie będą mogli wykonywać Efektów, które wymagają ich umieszczenia. Kiedy Efekt wymaga od Maga użycia większej liczby kostek niż pozostało mu do dyspozycji, należy go rozstrzygnąć używając wszystkich dostępnych kostek.
Jeśli efekt powoduje, że Mag umieszcza liczbę kostek większą niż liczba dostępnych kostek w jego puli, Mag może wykorzystać wszystkie dostępne kostki w dowolny sposób (np., jeśli Czar zadaje 3💔 każdej z dwóch figurek, a rzucający ma dostępne tylko 4 kostki, może rozdzielić te 4 kostki w taki sposób, jak chce pomiędzy te dwie figurki).

PRZYKŁAD: ZADANIE OBRAŻEŃ I POKONANIE

1

Rikkart rzuca Czar *"Wspólne Męczarnie"* na Gramignę.
Ten Czar zadaje 4💔, co pozwala pokonać Gramignę.



2

Rozstrzygnięcie Efektu Czaru *"Wspólne Męczarnie"* zostaje przerwane w celu rozstrzygnięcia porażki Gramigni zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 26.



3

"Wspólne Męczarnie" są rozstrzygane ponownie od miejsca, w którym zostały przerwane: Rikkart chce Zamienić 1💔 od Gramigni, ale ponieważ jest ona teraz w swojej Komnacie, to nie mają na nią wpływu Efekty gry (poza Efektami Kart Wydarzeń). Dodatkowo po Pokonaniu Gramigna nie ma Kostek Obrażeń na swoim Torze Zdrowia, Rikkart nie stosuje tej części Efektu i przechodzi dalej.



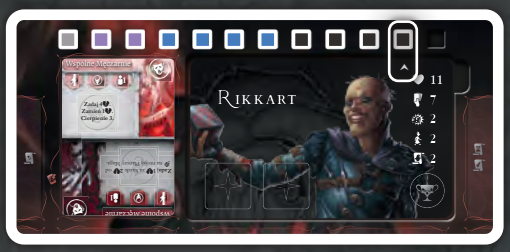
4

Ostatni Efekt Czaru, Cierpienie 3 (patrz Karta Pomocy Szkoły Agonii), powoduje, że 🌹 zadaje 3💔 Rikkartowi.
Za sprawą tych Obrażeń Rikkart zostaje również Pokonany.



5

Pokonanie Rikkarta jest następnie rozstrzygane zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 28.



RIKKART
ZOSTAŁ POKONANY!


1 miejsce oraz Żeton Trofeum (ostateczy cios), ponieważ remisuje zyskuje mniej o 1🌹.


Ponieważ remisuje zyskuje mniej o 1🌹.


2 miejsce.


Udział.



5. Faza Ewokacji

Podczas tej Fazy wszystkie Ewokacje będące w Loży mogą się Aktywować. Najpierw Aktywują się wszystkie Ewokacje należące do Czarnej Róży. Następnie, w kolejności gry, każdy Mag w dowolnej kolejności Aktywuje wszystkie swoje Ewokacje. Kiedy wszystkie Ewokacje Maga zostaną Aktywowane, kolejny Mag po jego lewej stronie aktywuje swoje Ewokacje w ten sam sposób. Postępuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszystkie Ewokacje zostaną Aktywowane.

AKTYWACJA EWOKACJI

Kiedy Ewokacja się **Aktywuje**, kontrolujący ją Mag może kazać jej wykonać pewną liczbę Akcji "Ruch 1" równą wartości Ruchu Ewokacji (🚶). Każdy pojedynczy Ruch, oddzielony kropką (.), jest odrębnym Efektem, a Ewokacja może użyć wszystkich lub części z nich, lecz nie może używać innych Efektów pomiędzy nimi. Niewykorzystane Efekty Ruchu przepadają.

Przed lub po Efekcie Ruchu, Ewokacja może wykonać Atak Fizyczny przeciwko 👤0. Atak Fizyczny zadaje Obrażenia (💔) równe wartości Siły Ewokacji (💥).

Niektóre Ewokacje stosują inne zasady przedstawione na ich karcie, które mają pierwszeństwo przed tymi, które są podane w tej instrukcji.

ZASADA OPCJONALNA: KORONA MISTRZA PRZYWOŁAŃ

Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, możecie użyć następującego wariantu, aby załagodzić moc Korony w zakresie kolejności Aktywacji Ewokacji. Każdy Mag, począwszy od właściciela Korony, wybiera **jedną** ze swoich dostępnych Ewokacji i ją **Aktywuje**. Na koniec tej Aktywacji Mag obraca kartę wybranej Ewokacji o 90°, aby pokazać, że została ona już Aktywowana w tej Fazie Ewokacji (należy uważać, aby zachować wszystkie Kostki Obrażeń na tej karcie). Jeśli Mag nie ma żadnych Ewokacji w Loży lub Aktywował już wszystkie swoje Ewokacje, musi spasować na resztę Fazy Ewokacji.

Po Aktywacji wybranej przez siebie Ewokacji, Mag siedzący po lewej stronie robi to samo. Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Mag w swojej turze Aktywuje tylko jedną ze swoich Ewokacji, aż wszystkie Ewokacje w Loży zostaną w ten sposób Aktywowane.



6. Faza Porządkowania

Jest to ostatnia Faza Tury Gry.

1. Wszyscy Magowie odrzucają wszystkie **Karty Czarów** ze swojej Planszy Maga do swoich **Wspomnień**. Jeśli jeden lub więcej **Aktywowanych** (nie Ujawnionych) **Czarów Pułapek/Ochrony** miałby zostać odrzucony w ten sposób, Mag może zadecydować o jego/ich **przywróceniu do ręki**. Wszystkie ujawnione **Zapomniane Czary** zostają **usunięte z gry**. Następnie Magowie odrzucają każdy **Żeton Stabilności** ze swojej Planszy Maga i odzyskują te, które zostały przydzielone innym graczom.
   Wszystkie **Ewokacje** stają się ponownie dostępne (obróć Karty Ewokacji do pozycji pionowej, jeśli korzystałeś z opcjonalnej zasady *"Korona Przywołań"* ze strony 30).
   Każdy Mag odwraca swoje **Żetony Akcji Fizycznych** na ich dostępną stronę.

2. Zaczynając od Maga, który posiada Koronę i zgodnie z kolejnością gry, każdy Mag wykonuje swoje Efekty, które uruchamiają się w Fazie Porządkowania. Jeśli jeden lub więcej Efektów tego samego Maga uruchamia się w tym samym czasie, Mag ten wybiera kolejność ich rozstrzygania **(ten punkt nie ma zastosowania w grze podstawowej, ale jest istotny dla mechanik zawartych w rozszerzeniach gry).**

3. Sprawdź, czy są jakieś Pomieszczenia, które muszą zostać Odbudowane (zobacz strona 27).
   Na podstawie kolejności pokazanej punktacji pod banerem Pomieszczenia, przydziel Punkty Mocy (🏵) Magom, którzy przyczynili się do Odbudowy Pomieszczenia:
   1. Flaga po lewej stronie 🏵 dla Maga (lub 🌹), który umieścił najwięcej Kostek Niestabilności. Jeśli wszystkie Kostki Niestabilności w Pomieszczeniu pochodzą od tego samego Maga (lub 🌹), zyskuje on 1 dodatkowy 🏵.
   2. Flaga środkowa 🏵 dla Maga (lub 🌹), który zajął drugie miejsce.
   3. Flaga po prawej stronie 🏵 dla wszystkich pozostałych Magów (lub 🌹), którzy dołożyli przynajmniej jedną Kostkę Niestabilności.

   W przypadku remisu, wszyscy remisujący Magowie (lub 🌹) otrzymują 1🏵 mniej niż liczba wskazana w ich pozycji rankingu.
   Następnie Pierwszy Mag usuwa z Pomieszczenia wszystkie Kostki Niestabilności (zwracając je odpowiednim właścicielom), a także odwraca Kafel Pomieszczenia na Odbudowaną stronę i umieszcza na nim Żeton Aktywacji Pomieszczenia.

   Kiedy Pomieszczenie jest Odbudowane, nic się nie dzieje z Magami i Ewokacjami znajdującymi się w nim. Umieść swoje figurki w Pomieszczeniu po jego odwróceniu. Pomieszczenie raz Odbudowane, nie może zostać ponownie zniszczone.

4. Wszystkie Żetony Aktywacji Pomieszczenia w odbudowanych Pomieszczeniach muszą być odwrócone aktywną stroną do góry, tak by była widoczna strona bez czerwonego X.

5. Sprawdź, czy Żetony Mocy Maga lub Czarnej Róży osiągnęły lub minęły Kostkę Księżyca Czarnej Róży na Planszy Mocy. Jeśli tak, gra natychmiast się kończy. Podlicz wszystkie punkty z Planszy Mocy, wraz z dodatkowymi Punktami Mocy z końca gry (zobacz strona 32), aby ustalić, kto będzie nowym Wielkim Mistrzem Zakonu Czarnej Róży. Jeśli nikt nie osiągnął lub nie przekroczył Kostki Księżyca Czarnej Róży, gra jest kontynuowana. Na początku każdej nowej Tury Gry, każdy Mag zatrzymuje wszystkie karty, które ma na swojej ręce.





Koniec Gry

Kiedy gra się kończy, wszyscy Magowie liczą swoje Punkty Mocy, aby wyłonić nowego Wielkiego Mistrza Zakonu Czarnej Róży! Jeśli Czarna Róża jest zwycięzcą, ogłasza wówczas, że żaden z uczestniczących Magów nie jest godny tego tytułu. Oprócz Punktów Mocy wskazanych na Planszy Mocy, każdy Mag otrzymuje dodatkowe Punkty Mocy związane z Zadaniami, Trofeami i z faktem posiadania Korony.



Jeśli Mag lub Czarna Róża przekroczy 35 PM, należy obrócić ich Żeton Mocy na stronę pokazującą wartość +35 i przesunąć go na początek Toru Punktów Mocy na Planszy Mocy.



ROZWIĄZANE ZADANIA

Każdy Mag sumuje liczbę Rozwiązanych Zadań, które posiada. Następnie sprawdza poniższą ramkę, aby dowiedzieć się ile dodatkowych Punktów Mocy zdobędzie.

NAJWIĘCEJ ROZWIĄZANYCH ZADAŃ

4 : Pierwsze miejsce (Mag z największą liczbą Rozwiązanych Zadań).
2 : Drugie miejsce.
1 : Udział (każdy inny Mag z jednym lub więcej Rozwiązanymi Zadaniami).

W przypadku remisu, Magowie dzielący pierwsze lub drugie miejsce otrzymują jeden punkt bonusowy mniej niż pokazano powyżej.



ŻETONY TROFEÓW

Każdy Mag **oraz Czarna Róża** sumują liczbę Żetonów Trofeów, które zdobyli pokonując innych Magów. Nie ma znaczenia, z którym Magiem związany jest żeton, liczy się tylko ich zdobyta łączna liczba. Następnie należy sprawdzić poniższą ramkę, aby dowiedzieć się ile dodatkowych Punktów Mocy zdobędzie każdy z nich.

NAJWIĘCEJ ZDOBYTYCH TROFEÓW

4 : Pierwsze miejsce (Mag lub Czarna Róża z największą liczbą zdobytych Trofeów).
2 : Drugie miejsce.
1 : Udział (każdy inny Mag lub Czarna Róża z jednym lub więcej zdobytymi Trofeami).

W przypadku remisu, Magowie dzielący pierwsze lub drugie miejsce otrzymują jeden punkt bonusowy mniej niż pokazano powyżej.



POSIADACZ KORONY

Na Koniec Gry, przyznaje się 1 Punkt Mocy za posiadanie Żetonu Korony.

PRZYKŁAD: KOŃCOWE PRZYZNAWANIE PUNKTÓW I ROZSTRZYGNIĘCIE REMISU

W przypadku remisu o pierwsze miejsce, grę wygrywa Mag, który ma najwięcej Ukończonych Zadań. Jeśli nadal jest remis, wygrywa Mag z największą liczbą Żetonów Trofeów, a jeśli wciąż jest remis, Mag posiadający Koronę ogłasza zwycięzcę wśród remisujących Magów.

W tym przykładzie, czerwony i niebieski Mag są na pierwszym miejscu z 35 Punktami Mocy każdy, po uwzględnieniu wszystkich punktów bonusowych. Obaj Magowie ukończyli taką samą liczbę zadań (5), ale czerwony Mag zdobył więcej Trofeów niż niebieski (8 vs 5). Czerwony Mag zostaje więc ogłoszony zwycięzcą!









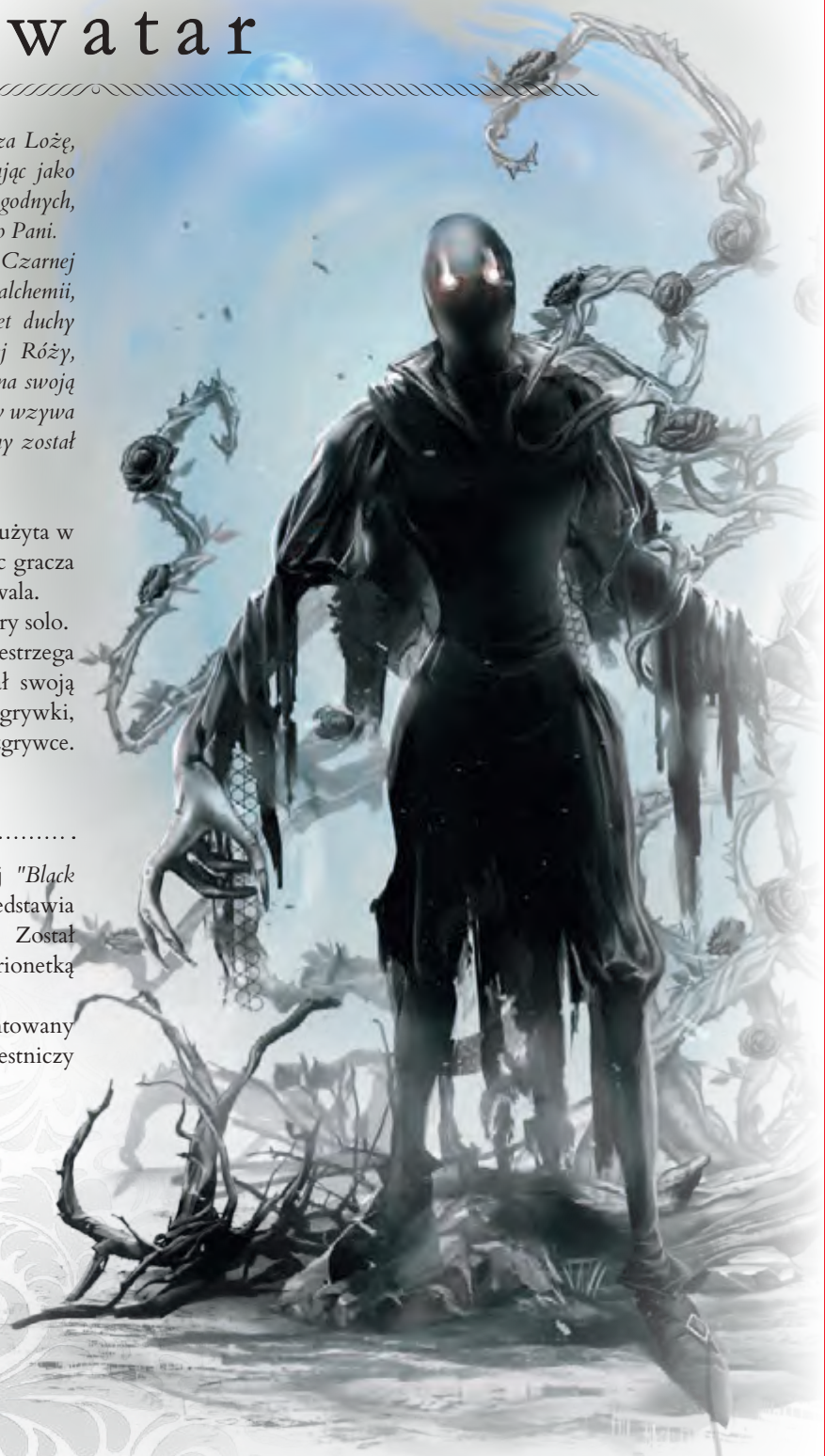
Awatar

Awatar jest ucieleśnieniem woli Czarnej Róży. Przemierza Lożę, wprowadzając w życie spiski utkane przez Różę, działając jako jej Namiestnik, obdarzając mocą tych, których uzna za godnych, a jednocześnie karząc tych, którzy sprzeciwiają się woli jego Pani.
Z biegiem czasu wiele istot odgrywało rolę Awatara Czarnej Róży, byli to mechaniczni rycerze zrodzeni z mocy alchemii, istoty boskie pochodzące z najodleglejszych krain. Nawet duchy z najdawniejszych legend świata były sługami Czarnej Róży, a gdy ta uzna to za konieczne, może znów przywołać je na swoją służbę. W erze odrodzenia, podczas gdy loża Czarnej Róży wzywa magów, by powrócili do dawnej chwały, ktoś nieoczekiwany został wybrany na Awatara...

Awatar jest Sztuczną Inteligencją (SI), która może być użyta w każdej grze w *"Black Rose Wars: Odrodzenie"* zastępując gracza lub czyniąc z Czarnej Róży bardziej wymagającego rywala.
Reguły Awatara mogą być również wykorzystane do gry solo. Awatar zachowuje się dokładnie tak samo jak Mag. Przestrzega większości normalnych zasad. Przy stole będzie miał swoją pozycję i będzie postępował zgodnie z kolejnością rozgrywki, tak jakby kontrolujący go nieobecny gracz brał udział w rozgrywce.

Opętany

Opętany to Awatar dołączony do gry podstawowej *"Black Rose Wars: Odrodzenie"*. Ta tajemnicza postać przedstawia jednego z Magów przybyłych do ruin Loży. Został opętany przez samą Czarną Różę, by stać się jej marionetką i wystawić innych Magów na próbę.
Opętany nie posiada własnej figurki, ale jest reprezentowany w Loży przez jedną z figurek Magów, która nie uczestniczy w danej rozgrywce.



FIGURKA AWATARA

Awatar - Opętany, udostępniony w pudełku z grą podstawową, wymaga użycia figurki jednego z Magów nie biorących udziału w rozgrywce. Jeśli nie posiadasz figurek Magów z rozszerzeń gry, to maksymalna liczba graczy jest zatem ograniczona do 4 figurek Magów dostarczonych w tym pudełku, co w konsekwencji pozwala na rozgrywkę maksymalnie 3 graczy oraz Awatar.

Przygotowanie Awatara



Awatar jest traktowany jako dodatkowy gracz. Dlatego można dołączyć go do gry z dowolną liczbą graczy (również w trybie solo, czyli pojedynczy gracz przeciwko Awatarowi).
Awatar jest Magiem, podobnie jak ci kontrolowani przez graczy. Bierze udział w grze dokładnie jak kolejny Mag, ale jest też uważany za rozwinięcie Czarnej Róży i wszystkie w grze odnoszą się również do niego. Awatar używa Żetonu Mocy Czarnej Róży, aby zaznaczyć swoje Punkty Mocy na Planszy Mocy. Jeśli chcesz użyć Awatara w grze *"Black Rose Wars: Odrodzenie"*, zastosuj następujące zmiany i nowe zasady:

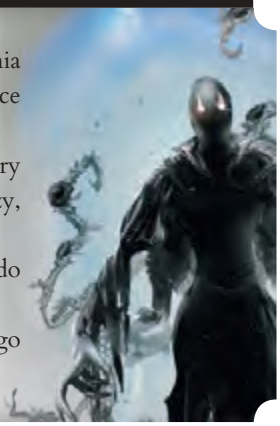
1. Kiedy zostanie przeprowadzone podstawowe Przygotowanie Gry (zobacz strona 9, pamiętaj, że Awatar liczy się jako gracz), weź elementy gry dla Awatara: figurkę, Planszę i Kartę Awatara, Karty Wydarzeń i Karty Poleceń Awatara podzielone na talie dla Pierwszej, Drugiej i Trzeciej Fazy Księżyca, 1 Postawkę w kolorze czarnym do identyfikacji figurki Awatara, 3 Podstawki w kolorze czarnym do identyfikacji Ewokacji Awatara oraz Dużą Podstawkę w kolorze czarnym do identyfikacji dużej figurki Ewokacji. Niektórym Awatarom (tym z rozszerzeń) mogą towarzyszyć dodatkowe elementy, które należy uwzględnić podczas Przygotowania Gry. Awatar używa Kostek Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży (czarne kostki).
2. Następnie wybierz jedną z ujawnionych Komnat, która nie jest związana z żadnym Magiem i zastąp ją planszą Awatara A.
3. Sprawdź ramkę Przygotowania Opętanego, aby poznać szczegółowe informacje (lub wybierz Przygotowanie Awatara, z wybranego rozszerzenia).
4. Umieść Kartę Awatara na Planszy Awatara, tak aby przednia strona mogła być odczytana przez wszystkich graczy D.
5. Umieść talię Kart Poleceń Awatara z Pierwszej Fazy Księżyca na Planszy Awatara E.
6. Zamień Talie Kart Wydarzeń dla trzech faz księżyca na odpowiednie Talie Kart Wydarzeń Awatara F.
7. Wybierz poziom trudności, który określi moc Avatara (zobacz poniżej). Aby uzyskać zrównoważone wyzwanie, wybierz poziom Ucznia.
8. Teraz można rozpocząć rozgrywkę.

POZIOM TRUDNOŚCI
Uczeń: 3 Karty Poleceń Awatara na turę
Mistrz: 4 Karty Poleceń Awatara na turę

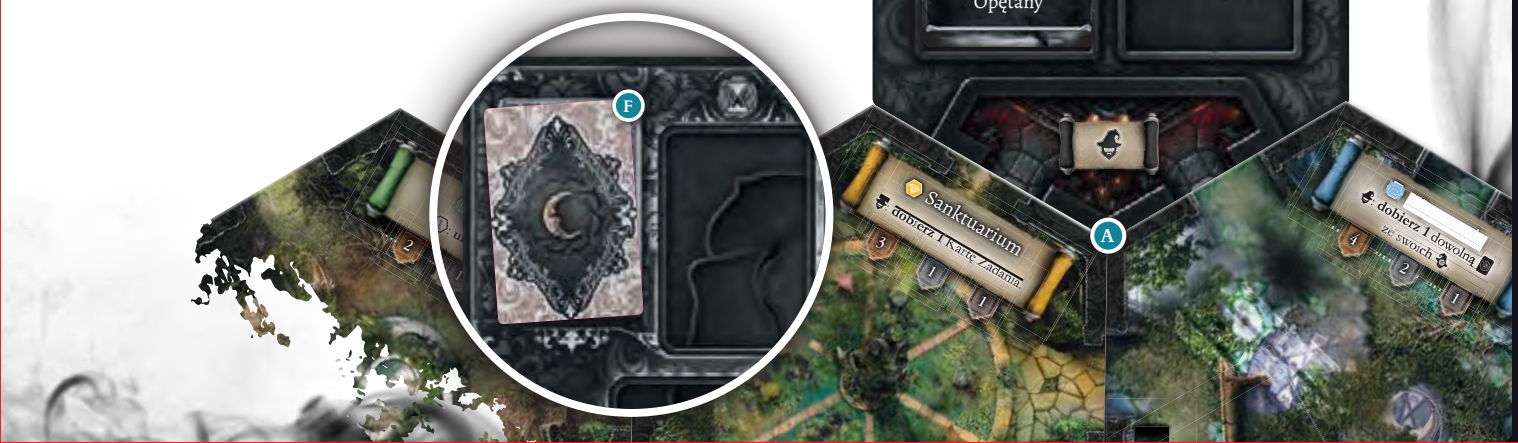
PRZYGOTOWANIE OPĘTANEGO

Przy **punkcie 3** Przygotowania Awatara zastosuj następujące zasady:

- Wybierz figurkę Maga, który nie jest używany przez graczy, będzie to figurka Opętanego.
- Przypnij Podstawę Awatara do wybranej figurki.
- Umieść figurkę Opętanego w Komnacie Czarnej Róży.





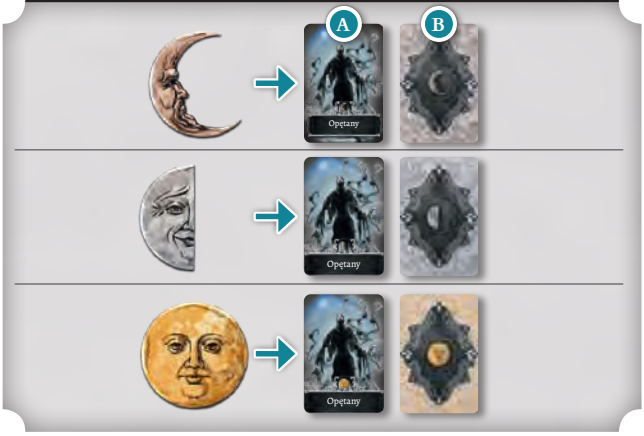


Przebieg Tury Awatara

Podczas kolejnych Faz Tury Gry, Awatar zachowuje się w sposób opisany poniżej. Uznaje się, że Awatar znajduje się pod kontrolą fikcyjnego gracza siedzącego pomiędzy dwoma graczami kontrolującymi Magów umieszczonych w swoich Komnatach po lewej i prawej stronie Planszy Awatara.

Jak wyjaśniono na stronie 13. dla Kart Wydarzeń i Kart Zadań, przesuwając się z Pierwszej Fazy Księżyca na Drugą Fazę Księżyca i z Drugiej Fazy Księżyca na Trzecią Fazę Księżyca, **Talia Kart Wydarzeń Awatara** B i **Kart Poleceń Awatara** A muszą zostać zmienione, aby odpowiadały aktualnej Fazie Księżyca.

AWATAR I FAZY KSIĘŻYCA



1. Faza Czarnej Róży / 2. Faza Studiów /3. Faza Przygotowań

Te Fazy przebiegają normalnie, a Awatar nie wykonuje żadnych czynności, chyba że na jego Karcie Awatara lub jednej z Kart Wydarzeń Awatara zaznaczono inaczej.

4. Faza Akcji

Awatar wykonuje swoje Akcje jak każdy inny Mag.
Kiedy Awatar się Aktywuje, Mag siedzący po jego prawej stronie, odsłania wierzchnią kartę z talii Kart Poleceń Awatara i kładzie ją na Wspomnieniach Awatara. Następnie rozstrzyga się po kolei, od góry do dołu Efekty kart oraz . Kiedy wszystkie Efekty zostaną rozstrzygnięte, Aktywacja Awatara dobiega końca.
Podczas każdej aktywacji Awatar, ujawnia i rozwiązuje jedną Kartę Poleceń, a następnie kończy swoją aktywację. Ponownie aktywuje się po wszystkich pozostałych Magach (zgodnie z kolejnością rozgrywki) i rozstrzyga kolejną pojedynczą Kartę Poleceń, aż do rozstrzygnięcia liczby Kart Poleceń Awatara odpowiadającej poziomowi trudności wybranemu podczas przygotowania do gry: **3 dla poziomu Ucznia, 4 dla poziomu Mistrza.** Awatar aktywuje się nawet wówczas, gdy wszyscy pozostali Magowie nie mają już żadnych Akcji do wykonania.

AWATAR W SWOJEJ KOMNACIE

Zasady dotyczące Magów będących w swoich Komnatach maja zastosowanie również wobec Awatara. Jeśli Awatar rozpoczyna swoją Aktywację w swojej Komnacie, postępuj zgodnie z zasadami dotyczącymi jego umiejętności *Panowanie* opisanymi na stronie 40.

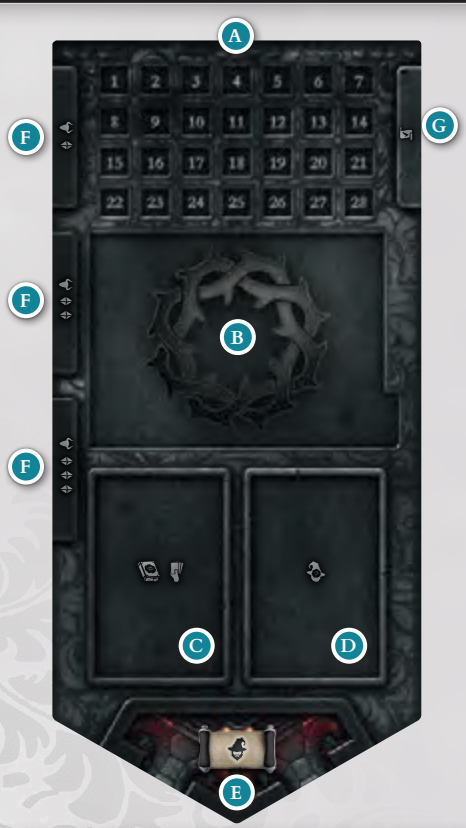
ZADANIA AWATARA

Awatar nie dobiera i nie rozstrzyga Kart Zadań, jak to ma miejsce w przypadku Magów.
Wyłącznie Efekty mogą spowodować, że Awatar ujawni i rozstrzygnie Zadania. Kiedy Awatar rozstrzyga Zadanie, zyskuje , jakie daje mu ta karta, ale nie rozstrzyga żadnego z Efektów tego Zadania. Kiedy Zadanie Awatara zostanie rozstrzygnięte, umieść je w miejscu na Karty Rozwiązanych Zadań Awatara.
Na Koniec Gry, podczas obliczania punktów za Najwięcej Rozwiązanych Zadań, Awatar zdobywa Punkty Mocy jak inni Magowie, licząc Karty Zadań znajdujące się w miejscu na Karty Rozwiązanych Zadań Awatara.



BUDOWA PLANSZY AWATARA

A **Tor Zdrowia.**
B Miejsce na **Kartę Awatara**.
C Miejsce na **Księgę Czarów/Rękę** Awatara.
D Miejsce na **Wspomnienia** Awatara.
E Komnata Awatara.
F Miejsce na **Karty Ewokacji**.
G Miejsce na **Rozwiązane Karty Zadań**.



BUDOWA KARTY AWATARA

A **Nazwa i Umiejętności Awatara** (zobacz strona 40).
B ♥ **Punkty Zdrowia**: maksymalna liczba Kostek Obrażeń, które Awatar może mieć na Torze Zdrowia, zanim zostanie Pokonany (zobacz strona 28).
Uwaga: użyj kostki jednego z kolorów nieużywanych przez graczy, aby wskazać tę wartość. Umieść ją w miejscu na prawo od tej wartości, kiedy więc pozostałe kostki do niej dotrą, będziesz wiedział, że Awatar został Pokonany.
C **Siła:** liczba Obrażeń, które Awatar zadaje podczas Ataku z Akcji Fizycznej ().
D **Ruch:** liczba Pomieszczeń, o które może poruszyć się Awatar wykonując Ruch z Akcji Fizycznej. Każdy pojedynczy Ruch, oddzielony kropką (.), jest innym Efektem i Awatar może użyć całego lub części tego Efektu, ale nie może użyć różnych Efektów w trakcie jego trwania. Nieużywane Efekty Ruchu są utracone.
E Umiejętności Awatara, lub tekst fabularny.
F **Priorytet** (zobacz strona 40).



KARTY POLECEŃ AWATARA

Talia Kart Poleceń Awatara umieszczona na planszy Awatara składa się zarówno z **Księgi Czarów** (📖) oraz **Ręki** (✊).
Stąd wszystkie Efekty, które odnoszą się do Księgi Czarów lub Ręki i celują w Awatara, wpływają na Talię Kart Poleceń na Planszy Awatara.
Mag nie może wziąć Karty Poleceń Awatara, nawet jeśli Efekt by na to pozwalał. Dlatego ta część Efektu musi zostać zignorowana.

Niestabilność: kiedy rozstrzygany jest Efekt Karty Poleceń ze znajdującym się na niej symbolem Niestabilności po jej lewej stronie, przed jego rozstrzygnięciem Awatar natychmiast wykonuje Efekt: "**Umieść 1**● w ⟨0⟩".

Efekty: Karta Poleceń może mieć jeden lub dwa Efekty, zazwyczaj jest to Akcja Fizyczna (✚) oraz Czar (◎).
Akcje Fizyczne Awatara (✚) rozstrzyga się jak normalne Akcje Fizyczne, ale z zastosowaniem Efektu opisanego na Karcie Poleceń.
Karty Czarów Awatara (◎) rozstrzyga się jak normalne Czary. Kolejność, w jakiej wymienione są oba Efekty, jest ważna ponieważ karta zostanie rozstrzygnięta od góry do dołu, a więc najpierw zastosowany zostanie najwyższy Efekt, a następnie te znajdujące się pod nim
Niektóre Karty Poleceń zawierają Pułapkę/Ochronę (🪤/🛡). Efekty te nie Aktywują się od razu, chyba że w określonych warunkach (patrz ramka poniżej).

Priorytet: Efekty Kart Poleceń określają Priorytety pokazane na Karcie Awatara dla wyboru celu Efektu (zobacz strona 33). Większość Efektów na Kartach Poleceń ma symbole ❶❷❸ dopasowanie do sekwencji priorytetów podanych na Karcie Awatara (zobacz strona 40).

Pułapka/Ochrona: na rewersie niektórych Kart Poleceń znajduje się symbol Pułapki lub Żetonu Ochrony. Jeśli na rewersie wierzchniej karty Księgi Czarów Awatara znajduje się jeden z tych symboli, uważa się, że Awatar ma **Aktywny** Czar Pułapki (🪤) lub Czar Ochrony (🛡). Czar Pułapki/Ochrony zostanie uruchomiony zgodnie z symbolem znajdującym się wewnątrz żetonu:



Czar Pułapki/Ochrony uruchamia się, jeśli Awatar zostanie zaatakowany przez Czar Walki (⚡).



Czar Pułapki/Ochrony uruchamia się, jeśli Awatar otrzyma co najmniej jedno Obrażenie (💔).

Kiedy Czar Pułapki/Ochrony zostanie uruchomiony, Karta Poleceń jest natychmiast ujawniana i tylko Efekt Pułapki/Ochrony zamieszczony na niej jest rozstrzygany (zgodnie z normalnymi zasadami). Następnie należy umieścić tę kartę we Wspomnieniach Awatara.
Ta Karta Poleceń liczy się do limitu kart, które Awatar może rozstrzygnąć w ramach jednej Fazy Akcji.

Dodatkowa karta: niektóre Efekty Kart Poleceń zawierają symbol **+**◎, co oznacza, że po rozstrzygnięciu Efektu, druga Karta Poleceń musi zostać odsłonięta i rozstrzygnięta podczas tej samej Aktywacji Awatara. **Ta Karta Poleceń nie liczy się do limitu kart, które Awatar może rozstrzygnąć w ramach jednej Fazy Akcji.**



ODCZYTANIE KART POLECEŃ

Nawet jeśli nie jest to określone, każdy Efekt na Karcie Poleceń Awatara odnosi się zawsze do jego Nazwy. Wskazany powyżej przypadek należy czytać jako: "Opętany Zyskuje 1 od Maga, który Zadał mu 💔".

BUDOWA KARTY POLECEŃ AWATARA



- **A** Nazwa.
- **B** ● **Niestabilność**: Efekt ten należy odczytywać jako "**Umieszcza 1**● w ⟨0⟩.", i musi zostać rozstrzygnięty przed działaniem Efektu Czaru (◎) podanego pod nim.
- **C** ◎**Czar:** Efekt Czaru rzuconego przez Awatara.
- **D** ✚**Akcja Fizyczna:** Efekty Akcji Fizycznej wykonywanej przez Awatara.
- **E** 🪤🛡**Czar Pułapki/Ochrony:** Efekt Pułapki lub Czaru Ochrony, który uaktywnił Awatar.
- **F** **Aktywny Czar Pułaki/Ochrony:** oznacza, że Awatar ma Aktywną Pułapkę lub Czar Ochrony.

5. Faza Ewokacji

Ewokacje Awatara są Aktywowane tak samo jak u Magów kontrolowanych przez graczy, ale będą one wykonywały czynności w kolejności od ♦, następnie ♦ ♦ w końcu ♦ ♦ ♦. Podczas Fazy Ewokacji postępuj zgodnie z instrukcją zawartą dla **SI Ewokacji** (ramka po prawej stronie).
Jeśli jedna z Ewokacji Awatara Aktywuje się z powodu Efektu na Karcie Poleceń, użyj **zasad Priorytetu** na następnej stronie.



SI EWOKACJI: KRYTERIA WYBORU CELU EWOKACJI

Czy Ewokacja może zaatakować Maga poruszając się lub pozostając w Pomieszczeniu, w którym się znajduje?

TAK

Celem jest najbliższy Mag. *Czy istnieje więcej niż jeden legalny Cel?*

Celem jest najbliższy Mag, który ma najwięcej 💔. *Czy nadal jest więcej niż jeden legalny Cel?*

Celem jest najbliższy Mag z największą liczbą 💔 oraz z największa liczbą 🌹.

NIE

Celem jest najbliższa Ewokacja. *Czy istnieje więcej niż jeden legalny Cel?*

Celem jest najbliższa Ewokacja z największą liczbą 💔. *Czy nadal jest więcej niż jeden legalny Cel?*

Celem jest najbliższa Ewokacja z największą liczbą 💔, a jej właściciel ma największą liczbę 🌹.

Czy nadal istnieje więcej niż jeden legalny Cel lub brak legalnych Celów?

MA ZASTOSOWANIE "WYBÓR KORONY"
zobacz strona 40.

6. Faza Porządkowania

Podczas 1 kroku Fazy Porządkowania postępuj zgodnie z poniższymi punktami:

- Jeśli Awatar ma przypisane Karty Pecha, to na każdej z nich umieszcza jedną ze swoich kostek.
- Jeśli Awatar ma Przydzielone Ewokacje (takie jak Umbry) usuwa jedną z nich, obowiązuje Wybór Korony.
- Wszystkie Karty Poleceń ujawnione podczas bieżącej tury są tasowane i umieszczane pod Talią Kart Poleceń, do której należą (odpowiadającą Fazom Księżyca).



DODATKOWE ZASADY AWATARA

Niektóre zasady gry wpływają na Awatara w nieco inny sposób niż na Maga.

Awatar i Karty Wydarzeń
Awatar ignoruje wszystkie Efekty Kart Wydarzeń, które odnoszą się do lub są skierowane przeciwko Magom.

Awatar i Obrażenia od Czarnej Róży
Awatar nigdy nie otrzymuje Obrażeń od Czarnej Róży (🌹).

Awatar i Przydzielone Ewokacje
Awatar może mieć Przydzielone Ewokacje (takie jak Umbra). Stosują one swoje standardowe Efekty, ale jeśli zadają Obrażenia od Czarnej Róży (🌹), Awatar ich nie otrzymuje.

Sztuczna Inteligencja Awatara

W trakcie gry Awatar postępuje zgodnie z zasadami wyznaczonymi przez SI. Niemniej jednak *"Black Rose Wars: Odrodzenie"* to gra, w trakcie której można spotkać wiele skomplikowanych sytuacji. Będą przypadki, w których SI może mieć trudności z podjęciem jednoznacznej decyzji. Gdy zaistnieje taka okoliczność, obowiązuje **Wybór Korony.**

Wybór Korony: posiadacz Korony wybiera w imieniu SI spośród możliwych wyborów i/lub możliwych sytuacji remisowych.

Żeton Korony: w żadnym wypadku Awatar nie może uzyskać kontroli nad Żetonem Korony. Należy zignorować wszystkie Efekty, które by na to pozwalały.

Awatar musi wybrać Cel dla jednego z Efektów Karty Poleceń: postępuje zgodnie z Priorytetem zapisanym w Efekcie. Jeśli nie może wybierać Celu wynikającego z Priorytetu, obowiązuje Wybór Korony.

Awatar musi przydzielić Obrażenia wielu figurkom: najpierw przyznaje Obrażenia Magowi z największą liczbą 💔 od 🏵, następnie przyznaje Obrażenia Magowi z największą liczbą 💔, jeśli pozostają mu Żetony Obrażeń do przydzielenia, to przydziela je innym Magom lub ewentualnie Ewokacjom. We wszystkich innych przypadkach obowiązuje Wybór Korony.

Awatar musi zamienić kostki Obrażeń/Niestabilność: zamienia Kostki Obrażeń/Niestabilności zaczynając od tej najbardziej wysuniętej na prawo na Planszy Maga lub w Pomieszczeniu.

Awatar musi rozstrzygnąć Efekt, który pozwala Aktywować jedną z jego Ewokacji lub Aktywować pod jego kontrolą Ewokację innego Maga: o ile Efekt nie mówi inaczej, ta Aktywacja przebiega według tych samych zasad, które obowiązują w SI Ewokacji (patrz poprzednia strona).

PRIORYTET I UMIEJĘTNOŚĆ OPĘTANEGO

❶: +💔 › −⬡ › +🏵.
Spośród możliwych do namierzenia figurek Awatar wybiera:
+💔: Maga z największą liczbą 💔, jeśli jest remis...
−⬡: Maga w najbliższym Pomieszczeniu, jeśli jest remis...
+🏵: Maga z największą liczbą 🏵, jeśli jest remis, obowiązuje Wybór Korony.

❷: −⬡ › +🏵 › +🏆.
Spośród możliwych do namierzenia figurek Awatar wybiera:
−⬡: Maga w najbliższym Pomieszczeniu, jeśli jest remis...
+🏵: Maga z największą liczbą 🏵, jeśli jest remis...
+🏆: Maga z największą liczbą 🏆, jeśli jest remis, obowiązuje Wybór Korony.

❸⬡: +: Pomieszczenie z największą liczbą Magów w środku, jeśli jest remis...
+: Pomieszczenie z największą liczbą figurek w środku, jeśli jest remis...
+●: Pomieszczenie z największą liczbą ● umieszczoną w nim, jeśli jest remis, obowiązuje Wybór Korony.

Umiejętność Awatara – Opętany

Panowanie
Opętany nie aktywuje się jeśli jest w swojej Komnacie, jednak zamiast tego zostaje umieszczony w *Komnacie Czarnej Róży*.



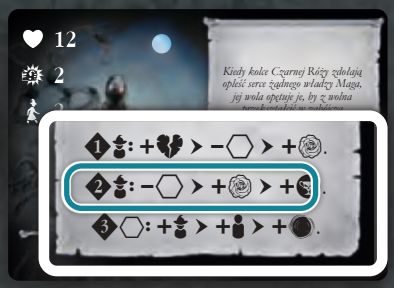
PRZYKŁAD: AWATAR MUSI WYBRAĆ CEL EFEKTU KARTY POLECEŃ



Karta Poleceń



Priorytet



Karta Awatara

Karta Poleceń Awatara ma Priorytet 2, więc najpierw wybiera on na Cel Maga w najbliższym Pomieszczeniu, a w przypadku remisu wskazany zostanie Mag z największą liczbą Punktów Mocy. Jeśli nadal jest remis, wybiera Maga, który ma najwięcej , a jeżeli ciągle jest remis, to obowiązuje Wybór Korony, który musi wybrać cel spośród możliwych do wyboru według wszystkich Priorytetów.

PRZYKŁAD 1



W pierwszym przykładzie Rikkart i Gramigna znajdują się w równej odległości od Opętanego, który wybierze za Cel Rikkarta, ponieważ ma on więcej .

PRZYKŁAD 2



W tym przykładzie Rikkart i Gramigna znajdują się w równej odległości od Opętanego. Mają taką samą liczbę oraz . Stosuje się Wybór Korony. Rikkart będąc posiadaczem Korony wybierze Cel dla Opętanego, w tym przypadku będzie nim Gramigna.



Układ Loży



Komnata Maga

Sala Tronowa

Komnata Czarnej Róży

ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY



Komnata Maga

Sala Tronowa

Komnata Czarnej Róży

ROZGRYWKA DLA 3 GRACZY





CZACHA
GAMES

Black Rose Wars: Odrodzenie - Zasady Gry wersja 1.0
© 2023 Czacha Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.czachagames.pl

LMS
LUDUS MAGNUS
STUDIO