



DUEL

VOID

Malta- 1523 AD

Templariusze właśnie wycofali się z Rodos, swojej twierdzy na Morzu Śródziemnym, by szukać pomocy na europejskich dworach.

Tymczasem na środku morza leży sennie Malta, zamieszkała przez kilka osób, które żyją głównie z rybołówstwa. To jednak w samym sercu Malty kryje się tajemnica, której niektórzy mieszkańcy wyspy gorliwie strzegą. Jest to starożytna budowla, która żyje w symbiozie z pływami morskimi, pojawiając się i znikając wraz z cyklem faz księżyca. Z powodu tej osobliwości Czarna Róża pragnie ją zdobyć, ale na razie czuwają nad nią inne siły.

Alice przybyła z Mediolanu wraz ze swoim mrocznym pasażerem, wysłana przez Czarną Różę, aby wykraść sekrety budowli. Na miejscu czeka na nią Albrecht, starożytny strażnik, pisarz i odkrywca, który stał się nieśmiertelny dzięki swojemu szaleństwu i swoistemu zespoleniu z tym miejscem.

Po czyjej stronie staniesz? Po stronie Pradawnych czy Czarnej Róży?

Twórcy

Na podstawie gry: Marco Montanaro
Projekt Gry: Andrea Colletti
Rozwój Gry: Diego Fonseca
Kierownictwo Artystyczne: Paolo Scippo
Grafika: Jonata Benvenuti, Diana Maranzano, Elisa Fiore
Kierownictwo Artystyczne: Andrea Colletti
Ilustracje: Giovanni Pirrotta, Simone Murgia
Elementy 3D: Fernando Armentano
Rzeźby 3D: Pablo Cordova
Architektura Otoczenia: Tommaso Incecchi
Produkcja: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo
Menadżer Projektu: Fernando Armentano



CZACHA
GAMES

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

Spis Treści

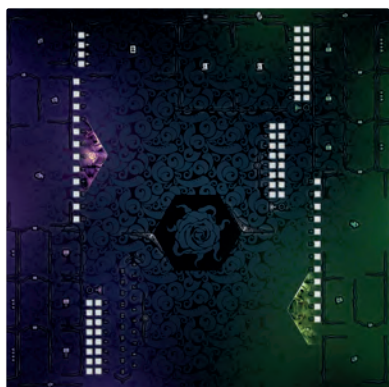
Elementy Gry	4	5. Faza Porządkowania.....	15
Podstawy.....	6	<i>Przykład: Odbudowy Pomieszczenia</i>	15
Łoża oraz Pomieszczenia.....	6	Zakończenie Gry	16
♣ - Mag.....	6	Kompendium Zasad	17
Karta Maga	6	Zadawanie/Zamienianie ♠Obrażeń, Pokonanie oraz	
Budowa Karty Maga	6	Odporność	17
♣ - Punkty Mocy.....	7	Zadawanie Obrażeń	17
♣ - Karty Czarów	7	Zamiana Obrażeń	17
Czary Szkoły Magii.....	7	Pokonanie Ewokacji.....	17
Czary Osobiste.....	7	Pokonanie Maga.....	17
Zapomniane Czary	7	Odporność.....	17
Komnaty	7	<i>Przykład: Zadawanie oraz Zamiana ♠</i>	
Karty Wydarzeń i Zadań	7	Pokonanie Maga.....	18
♣ - Kostki Obrażeń/Niestabilności	7	Umieszczanie/Zamiana ♠Niestabilności	18
Przygotowanie Gry.....	8	Umieszczanie Niestabilności	18
<i>Budowa Karty Pomocy Szkoły Magii</i>	8	Zamiana Niestabilności	18
Tura Gry	10	<i>Zdobywanie i Odrzucanie Trofeów ♣</i>	
1. Faza Czarnej Róży.....	10	<i>Przykład: Umieszczanie i Zamiana ♠</i>	
<i>Złota Zasada</i>	10	Pomieszczenia i Żetony Aktywacji Pomieszczeń	19
<i>Efekty oraz ich Cele</i>	11	Aktywacja Pomieszczeń.....	19
Efekty	11	Żetony Aktywacji Pomieszczenia	19
<i>Rozwiązywanie wielu efektów</i>	11	Komnaty	19
Cele.....	11	<i>Budowa Kafła Pomieszczenia</i>	19
2. Faza Studiów	12	Linia Wzroku, Zasięg oraz Fałszywy Cel	20
<i>Budowa Karty Czarów</i>	12	Zasięg.....	20
3. Faza Akcji	13	Fałszywy Cel.....	20
<i>Żetony Akcji Fizycznych</i>	13	♣Efekty Czarów Stabilnego	20
<i>Wejście do Pomieszczenia</i>	13	♣ Stabilny	20
<i>Przykład: Ujawnienia Karty Czarów</i>	13	♣Zadania.....	21
<i>Akcje</i>	13	Świat Black Rose Wars	21
<i>Ograniczenie w rzucaniu Czarów</i>	13	Legendarny Scenariusz: Zew z Głębin	22
4. Faza Ewokacji	14	Dodatkowe Przygotowanie	22
<i>Ewokacje</i>	14	Zasady Scenariusza	22
<i>Budowa Karty Ewokacji</i>	14	Żetony Posągu.....	22
<i>Aktywacja poprzez Efekt Czarów albo Akcję Fizyczną</i>	14	Karty Znaku Pradawnych.....	23
		<i>Budowa Karty Znaku Pradawnych</i>	23

KORZYSTANIE Z INSTRUKCJI

Instrukcja podzielona jest na sześć rozdziałów, z którymi należy się zapoznać zgodnie z poniższymi wskazówkami, aby zrozumieć grę w możliwie najbardziej prosty i przejrzysty sposób.

- Elementy gry:** rozdział przedstawia wizualnie wszystkie komponenty gry znajdujące się w pudełku.
- Podstawy:** rozdział ten wprowadza do rozgrywki nie omawiając jej szczegółów, a raczej stanowi podstawę do lepszego zrozumienia kolejnych rozdziałów.
- Przygotowanie gry:** rozdział zawiera wszystkie instrukcje dotyczące konfiguracji obszaru gry.
- Tura gry:** rozdział szczegółowo wyjaśnia zasady, które obowiązują podczas pięciu faz składających się na turę gry. Wyjaśnia przebieg akcji, które każdy gracz musi wykonać, nie wchodząc jednak w szczegóły zasad, które nie są ściśle związane z pojedynczą fazą gry, a wszystkie z nich są przywoływane za pomocą odniesień i wskazówek do rozdziału, który je zawiera.
- Zakończenie gry:** rozdział zawiera zasady dotyczące ustalania zwycięzcy na koniec gry.
- Kompendium zasad:** rozdział szczegółowo wyjaśnia wszystkie zasady, które wpływają na grę w sposób ciągły lub które wymagają tymczasowego przerwania rozgrywki w celu ich zastosowania.
- Świat Black Rose Wars:** rozdział zawiera praktyczne instrukcje dotyczące korzystania z tego produktu w połączeniu z innymi produktami z linii *Black Rose Wars*.

Elementy Gry



1 PLANSZA DO GRY



7 POMIESZCZEŃ



36 KART CZARÓW
SZKOŁY MAGII VOID



6 KART CZARÓW
OSOBISTYCH



2 KARTY
ZAPOMNIANYCH
CZARÓW



1 KARTA POMOCY
SZKOŁY MAGII



9 KART ZNAKÓW
PRADAWNYCH



3 KARTY EWOKACJI



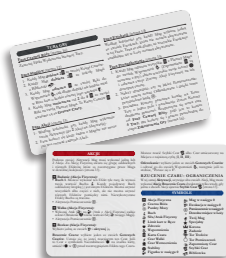
75 KOSTEK OBRAŻEŃ/NIESTABILNOŚCI



7 ŻETONÓW AKTYWACJI
POMIESZCZEŃ



2 KARTY
MAGÓW



2 KARTY POMOCY



1 KARTA
WYDARZEŃ



2 KARTY
ZADAŃ



4 ŻETONY AKCJI
FIZYCZNYCH



1 ŻETON
KORONY



8 ŻETONÓW
STABILNOŚCI



3 ŻETONY
MOCY



7 ŻETONÓW
POŚĄGU

Figurki

ALHAZRED

Alhazred jest uczonym. Odwiecznym.

Podobno nie tak dawno napisał księgę o nieumarłych, tych, którzy poruszają się nie oddychając - Kitab al-Azif, lepiej znaną jako Necronomicon.

Szałony Arab wspierał swoimi mocami wiele kalifatów, a od kilkudziesięciu lat czuwa nad Maltą. W tym czasie na wyspie zidentyfikował bardzo potężną magiczną koniunkcję, skrzyżowanie magicznych strumieni, głosów, które tylko Widzący mogą uchwycić.

Podążając za tymi pływami, dotarł do częściowo zanurzonej jaskini, w której z biegiem lat zbudował swoją siedzibę.

Żyjąc tak długo w tym miejscu, sam również się zmienił, a jego wygląd przypomina teraz bardziej Mylbosa niż zwykłego człowieka.



ALICE

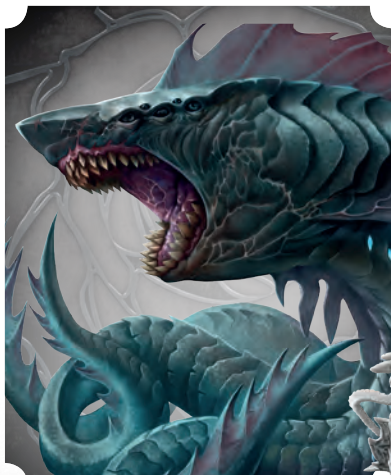
Nie daj się zwieść wyglądowi Alice.

Nie jest słodkim dzieckiem.

Żyje od ponad 100 lat, pogłębiając swoje studia nad magią i światem okultyzmu.

Kiedy była kilkuletnią dziewczynką, chcąc oddzielić rzeczywistość od świata istniejącego poza zastoną, połączyła się umysłami z dziwną istotą. Od tamtej pory jej wygląd się nie zmienił, a ona sama żyje w ciągłej symbiozie z mrocznym pasażerem.

Tajemniczą Xibille, bo tak ma ona na imię, przekazała Alice swoje moce, a teraz wspiera ją i chroni, ponieważ ich istnienia są ze sobą nierozdzielnie związane.



3 Dagonów



6 Podstawek Ewokacji
po 3 dla każdego gracza



Podstawy

Black Rose Wars Duel: Void to gra oparta na pojedynkach Magów, rozgrywająca się w Łoży Czarnej Róży - miejscu, w którym przetrwała potężna nadprzyrodzona siła, zwana Czarną Różą.

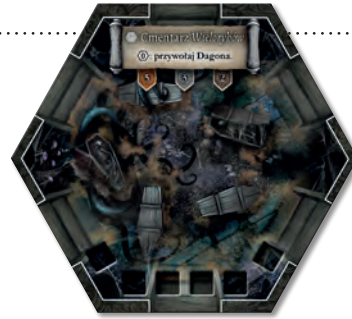
To tutaj najpotężniejsi na świecie Magowie gromadzą się, uczą i rzucają sobie wyzwania, aby rozstrzygnąć, który z nich jest najpotężniejszy, niezwyciężony, który zostanie następnym Wielkim Mistrzem Łoży.

Rozgrywka pozwala dwóm graczom rywalizować w przerażającej magicznej bitwie i uczy podstaw starszego brata tej gry, *Black Rose Wars*. Wszystko to, co znajduje się w tym pudełku, może być używane z grą *Black Rose Wars*, tym samym rozszerzając podstawową grę.

Gra jest niezależna od *Black Rose Wars*. Większość elementów zawartych w tym pudełku można wykorzystać jako dodatek do *Black Rose Wars*, jednak odwrotna sytuacja nie zawsze jest możliwa (zobacz na stronie 21).

Łoża oraz Pomieszczenia

Łoża to pole bitwy, na którym Magowie podczas gry, toczą swoje pojedynki. Łoża składa się z 7 **Pomieszczeń**, umieszczanych na planszy podczas przygotowania do gry. Pomieszczenie ma dwa stany: Zniszczone albo Odbudowane. Strona ze slotami (zwanymi Miejscami Niestabilności, patrz strona 18), reprezentuje stan Zniszczony, a odwrotna strona reprezentuje stan Odbudowany. Zasady dotyczące Pomieszczeń i ich Efektów zostały szczegółowo opisane na stronie 19.



Zniszczone Pomieszczenie



Odbudowane Pomieszczenie

☞ - Mag

Mag podczas gry reprezentuje gracza. Każdy Mag ma własną Figurkę prezentującą go w Łoży oraz Kartę Maga opisującą jego charakterystyki.

Pamiętaj: na wszystkich elementach gry, gracze są określani terminem "Mag".

KARTA MAGA

- A** **Imię Maga**
- B** **♥ Punkty Życia:** maksymalna liczba **♥ Obrażeń**, które można przypisać Magowi, zanim zostanie Pokonany (zobacz na stronie 18). Miejsce wskazujące na pokonanie Maga jest oznaczone strzałką (▲).
- C** **☞ Limit Kart w Ręce:** maksymalna liczba Kart Czarów, które Mag może mieć w ręce (zobacz na stronie 12).
- D** **☼ Siła:** liczba **♥ Obrażeń**, które Mag zadaje podczas Ataku z Akcji Fizycznej (zobacz na stronie 13).
- E** **⚡ Ruch:** liczba "Ruch 1", to efekt, jaki może wykonać Mag za pomocą pojedynczej Akcji Fizycznej *Badanie* (zobacz na stronie 13).
- F** **☞ Limit Zadań:** ta wartość nie jest brana pod uwagę w grze *Black Rose Wars Duel*, jest jednak używana w innych produktach z linii *Black Rose Wars*.
- G** **Miejsce na Żetony Trofeów:** ta wartość nie jest brana pod uwagę w grze *Black Rose Wars Duel*, jest jednak używana w innych produktach z linii *Black Rose Wars*.
- H** **Miejsca na Żetony Akcji Fizycznych:** są to miejsca, w których należy umieścić dwa Żetony Akcji Fizycznych gracza.



Figurka Maga



- Punkty Mocy

Aby zwyciężyć, Magowie muszą gromadzić **Punkty Mocy** . Gracz, który na koniec gry ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą (zobacz "Zakończenie Gry", strona 16).  **Punkty Mocy** można zdobywać na kilka sposobów, np. pokonując wrogiego Maga, odbudowując Pomieszczenia albo wypełniając Zadania.

- Karty Czarów

Magowie używają Kart Czarów, aby wyzwolić potężne moce w Łoży. Istnieją trzy rodzaje Kart Czarów: Karty Czarów Szkoły Magii, Karty Czarów Osobistych oraz Karty Zapomnianych Czarów.

CZARY SZKOŁY MAGII

Szkoła Magii (w tym pudełku znajduje się "Void") zawiera Talię 36 Kart Czarów (12 różnych Kart Czarów, każda w 3 kopiach). Talia tworzy Bibliotekę.

CZARY OSOBISTE

Każdy Mag otrzymuje trzy kopie Kart Czarów Osobistych. Ilustracja na tych kartach przedstawia Maga, z którym są one powiązane.

Komnaty

Na początku gry, w tych dwóch miejscach na planszy znajdują się Figurki Magów. Każdy Mag jest przypisany do Komnaty znajdującej się na planszy po stronie gracza (można ją rozpoznać po kolorze). Jeśli Mag zostanie pokonany, umieszcza się go w jego Komnacie. Kompletne zasady Komnaty, znajdują się na stronie 19.

Karty Wydarzeń i Zadań

Karta Wydarzeń wskazuje Efekty, które Czarna Róża aktywuje na początku każdej Tury Gry. Pozwala jej to wpłynąć na rozgrywkę i pomaga wygrać (zobacz na stronie 10).

Karty Zadań zawierają sześć  Zadań dostępnych dla graczy, które umożliwiają podczas gry, zbieranie dodatkowych punktów. Szczegółowe zasady **Kart Zadań**  znajdują się na stronie 21.

- Kostki Obrażeń/Niestabilności

Każdy gracz otrzymuje 25 takich kostek w określonym kolorze. 25 kostek w kolorze czarnym wykorzystuje się do śledzenia efektów odnoszących się do Czarnej Róży, bytu zamieszkującego Łoże, uczestniczącego w grze jako trzeci gracz.

Efekty gry informują, czy użyć kostki Obrażeń/Niestabilności do oznaczenia  **Obrażeń**, ran zadawanych przeciwnikowi oraz kontrolowanym przez niego Ewokacjom, albo do oznaczenia  **Niestabilności**, którą Mag uwalnia w Pomieszczeniach Łoży, aby uzyskać nad nimi kontrolę.

Kostki Obrażeń/Niestabilności są również używane podczas gry do innych celów poza tymi opisanymi powyżej, takich jak na przykład bieżące rejestrowanie na planszy, która tura jest w toku lub ile razy udało ci się pokonać przeciwnika.

Gracze muszą mądrze wykorzystywać swoje kostki, ponieważ po

Pamiętaj:  **Czarna Róża** również gromadzi Punkty Mocy.

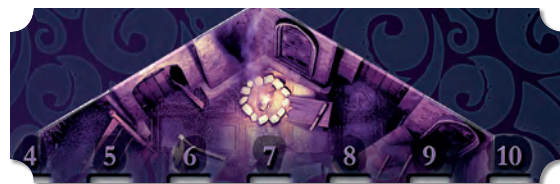
Na Torze Mocy na planszy gry znajdują się Żetony Mocy, które służą do oznaczania  **Punktów Mocy**, zgromadzonych przez graczy oraz  **Czarną Różę**. Jeśli Mag lub Czarna Róża przekroczy 20 , należy obrócić ich Żeton Mocy na stronę z wartością +20 i przesunąć go wzdłuż toru, tak aby pokazywał nowy wynik.

Na przykład: wynik 27  spowoduje umieszczenie Żetonu Mocy +20 na siódmym polu toru.

ZAPOMNIANE CZARY

Zapomniane Czary to szczególnie potężne czary wywodzące się z zamierzchłych czasów.

Karty Czarów posiadają unikalną grafikę, która wyróżnia je spośród innych i można je obrać tylko podczas korzystania z Efektów, takich jak **Głębina Komnaty Czarnej Róży**.



ich wyczerpaniu nie będą mogli wykonywać Efektów wymagających ich umieszczenia.

Za każdym razem, gdy Efekt wymaga od gracza umieszczenia większej liczby kostek niż ich pozostało, Efekt jest rozpatrywany przy użyciu wszystkich dostępnych kostek.

Jeśli Efekt zmusza gracza do umieszczenia większej liczby kostek niż liczba dostępnych kostek, może on wykorzystać te dostępne, według własnego uznania (np. jeśli Czar zadaje 3  dwóm Figurkom, a gracz ma do dyspozycji tylko 4 kostki, może rozdzielić te 4 kostki według własnego uznania, pomiędzy te dwie Figurki).



Przygotowanie Gry

Wykonaj poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę:

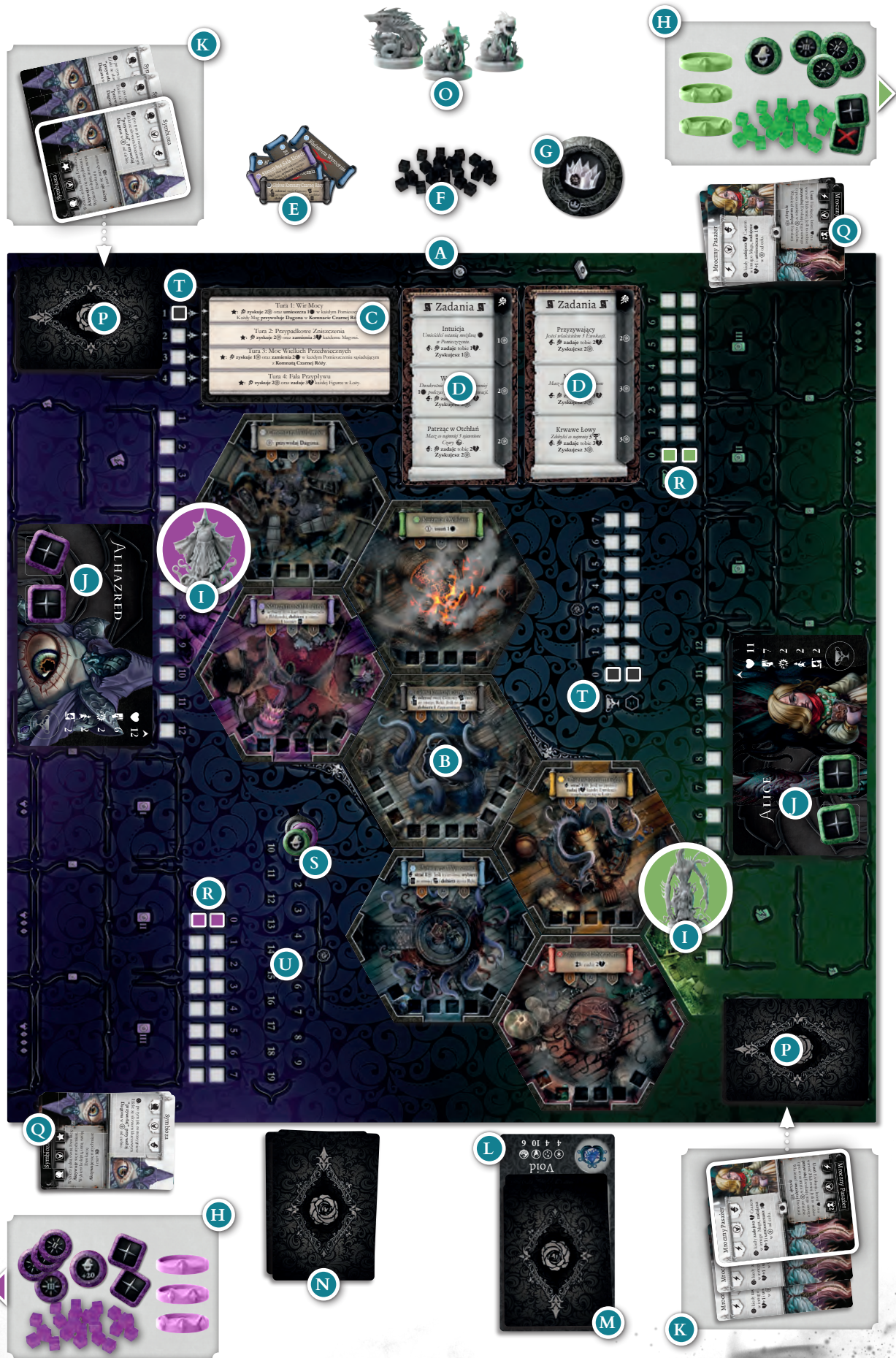
- 1 Na środku obszaru gry umieść **planszę do gry** **A**.
- 2 Umieść **Głębiny Komnaty Czarnej Róży** **B** na środku planszy do gry, tak aby była widoczna jej Zniszczona strona, czyli ta ze znajdującymi się na niej Miejscami Niestabilności. Potasuj pozostałe 6 Pomieszczeń i umieść je losowo wokół Głębiny Komnaty Czarnej Róży tak, aby widoczne były ich Zniszczone strony. Utworzony w ten sposób zestaw 7 Pomieszczeń nazywany jest **Łożą**.
- 3 Połóż **Kartę Wydarzeń** **C** w odpowiednim miejscu na planszy, tak aby widoczna była jedna z dwóch stron wybranych losowo lub za porozumieniem obu graczy. Połóż dwie **Karty Zadań** **D** w odpowiednich miejscach na planszy tak, aby widoczna była jedna z dwóch stron wybranych losowo lub za porozumieniem obu graczy.
- 4 Połóż **Żetony Aktywacji Pomieszczeń** **E** oraz **Kostki Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży** (czarne kostki) **F** obok planszy tak, aby były w zasięgu obu graczy.
- 5 Gracz, który jako ostatni otrzymał różę (lub losowo wybrany gracz) otrzymuje **Żeton Korony** **G**, stając się **Posiadaczem Korony**.
- 6 Zaczynając od Posiadacza Korony i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera kolor i siada po stronie planszy wskazującej ten kolor. Następnie gracze biorą **Kostki Obrażeń/Niestabilności**, **Żetony Akcji Fizycznych**, **Żetony Stabilności**, **Żetony Mocy** oraz **podstawki Ewokacji** odpowiadające wybranemu kolorowi **H**. Następnie gracz wybiera **Maga**, bierze odpowiednią **Figurkę** i umieszcza go w Komnacie wybranego koloru **I**. Gracze biorą swoją **Kartę Maga** i umieszczają ją na odpowiednim polu po swojej stronie planszy, a następnie kładą na niej swoje **Żetony Akcji Fizycznych** **J**. Następnie dobierają 3 **Karty Czarów Osobistych** swojego Maga **K** i wyklada je ujawnione przed sobą.
- 7 Weź talię **Szkoły Magii Void** i umieść ją obok planszy, tak aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp. Umieść **Kartę Pomocy Szkoły Magii** **L** pod talią Szkoły Magii, jak pokazano na ilustracji. Ta talia jest **Biblioteką** **M**. Potasuj dostępne **Zapomniane Czary** i utwórz z nich talię, umieść ją obok planszy w odpowiednim miejscu **N**. Umieść **Figurki Ewokacji** - 3 Dagonów w zasięgu ręki **O**.
- 8 **Posiadacz Korony** bierze **Kartę Pomocy Szkoły Magii** **L** z Biblioteki i wybiera jedną z dwóch wskazanych na niej **Początkowych Ksiąg Czarów** **E**. Gracz przeszukuje talię Szkoły Magii celem odnalezienia wskazanych 6 kart, a następnie dodaje do nich **Kartę Czarę Osobistego** swojego Maga i całość tasuje. Składająca się z 7 kart talia jest jego **Księgą Czarów**. Umieszcza ją w odpowiednim miejscu po swojej stronie planszy gry **P**. Następnie bierze swoje 2 **Karty Czarę Osobistego** i umieszcza je odkryte w miejscu na **Wspomnienia** **Q**,

po swojej stronie planszy **Q**. Drugi gracz robi dokładnie to samo, lecz wybiera **Początkową Księgę Czarów**, której nie wybrał **Posiadacz Korony**. Po zakończeniu tej czynności, potasuj pozostałe karty talii Szkoły Magii z Biblioteki i umieść je z powrotem na **Karcie Pomocy Szkoły Magii**.

- 9 Każdy gracz umieszcza jedną ze swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności** na polu **0 Toru Trofeów** oraz **Toru Pomieszczeń**, po swojej stronie planszy **R**. Następnie umieszcza **Żeton Mocy** na polu **0 Toru Mocy** **S**. **Posiadacz Korony** kładzie **Kostkę Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży** na polu **0 Toru Trofeów**, **Toru Pomieszczeń** oraz **Toru Tury** na planszy gry **T**. Umieszcza **Żeton Mocy Czarnej Róży** na polu **0 Toru Mocy** **U**.

Teraz jesteście gotowi do gry.





Tura Gry

Tura gry składa się z pięciu Faz rozgrywanych w poniższej kolejności.

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

ZŁOTA ZASADA

Konkretna zasada określona na elemencie gry ma pierwszeństwo przed podstawowymi zasadami określonymi w tej instrukcji.

POSIADACZ KORONY ORAZ KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI



Mag, który ma Żeton Korony jest określany jako **Posiadacz Korony** i jest uważany za **Pierwszego Maga przez cały czas trwania bieżącej Fazy**. Posiadacz Korony ma decydujący głos w każdej dwuznacznej sytuacji, która może wystąpić podczas gry.

Kolejność rozgrywki: w wielu sytuacjach wskazane jest rozwiązanie czegoś "w kolejności gry" Oznacza to, że należy zacząć od Pierwszego Maga i postępować zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



1. Faza Czarnej Róży

Zapoznaj się z **Kartą Wydarzeń** i zastosuj Efekt Wydarzenia bieżącej tury (wskazany przez Żeton Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży znajdujący się na odpowiednim torze).

Efekty te zawsze wpływają na Magów, nawet jeśli znajdują się w swoich Komnatach (zobacz na stronie 19).

1		Tura 1: Przyływ ★: zyskuje 1 . Do końca tej Tury wszystkie Czary uważane są za Czary typu .
2		Tura 2: Niestabilny Znak ★: zyskuje 1 . Do końca tej Tury Magowie nie mogą używać Znak Przedwiecznych.
3		Tura 3: Legion ★: zyskuje 3 . Do końca tej Tury, za każdym razem, gdy zostanie pokonana Ewokacja, jej właściciel przywołuje Ewokację tego samego typu w od tej pokonanej.
4		Tura 4: Nowe Życie ★: zyskuje 5 . Każdy Mag otrzymuje Kartę Znak Przedwiecznych.

EFEKTY

Gra często odwołuje się do Efektów. Większość elementów gry oraz każda Akcja Fizyczna (zobacz na stronie 13) posiada Efekty, które składają się z jednej lub więcej fraz albo symboli, które pozwalają graczowi wpływać na grę. Każda fraza składająca się na Efekt musi zostać zastosowana, zaczynając od pierwszej i postępując w kolejności. Jeśli frazy nie można zastosować (nawet całość) jest pomijana, a gra jest kontynuowana poprzez zastosowanie kolejnej frazy. Efekt uznaje się za **rozpatrzony**, gdy podjęto próbę zastosowania wszystkich fraz składających się na Efekt, nawet jeśli żadna z nich nie mogła zostać zastosowana. Efekty występują na następujących elementach gry:

A Karty Wydarzeń

B Karty Zadań

C Pomieszczenie lub Żeton Aktywacji Pomieszczenia

Karty Czarów (zobacz na stronie 15)

D Umieść Niestabilność: ten Efekt należy czytać "Umieść 1 w 0", odnosząc się do Maga, który właśnie ujawnił Kartę Czaru (zobacz na stronie 18).

E Efekt Górny: zobacz na stronie 12.

F Efekt Dolny: zobacz na stronie 12.

Akcje Fizyczne

Akcje Fizyczne (+) pozwalają na wykonywanie wielu różnych Efektów (zobacz na stronie 13).



CELE

Efekty Czarów i innych elementów gry zawsze mają określony cel, który musi zostać wybrany spośród dostępnych przez gracza rozpatrującego dany Efekt.

Cel Efektu jest zawsze wskazywany przed tekstem samego Efektu (0:), z wyjątkiem celów Efektów Kart Czarów, które są wymienione na trzecim banerze, pod nazwą Czaru.

Efekty wywoływane przez Maga, a skierowane na inne cele niż 0, jeśli nie jest to określone w ich tekście, **nigdy nie zadają obrażeń samemu Magowi albo jego Ewokacjom**.

Celami mogą być:

- Figurka:** Efekt może być skierowany na inną Figurkę. Cyfra znajdująca się obok symbolu (0, 1, 2) wskazuje zasięg, np. jest to liczba Pomieszczeń znajdujących się pomiędzy Figurką kierującą dany Efekt a celem w docelowym Pomieszczeniu. Aby wybrać docelowe Pomieszczenie, **musi istnieć możliwość** wyznaczenia prostej linii, niezablockowanej przez ściany Pomieszczeń, między rzucającym Czar a Pomieszczeniem, w którym znajduje się cel Efektu. Jeśli symbol zawiera gwiazdkę (*), Efekt może wybrać Figurkę w Łoży, niezależnie od odległości i nawet jeśli nie można wyznaczyć nieprzerwanej linii prostej, jak wskazano powyżej.
- Figurka Maga:** dotyczy Figurki 0, ale tylko Figurka Maga może być celem.
- Figurka Ewokacji:** dotyczy Figurki 0, ale tylko Figurka Ewokacji może być celem.
- Pomieszczenie:** Efekt jest skierowany na Pomieszczenie i wpływa na wszystkie Figurki przeciwnika (Magów oraz ich Ewokacje) znajdujące się w tym Pomieszczeniu. Cyfra znajdująca się w środku symbolu (0, 1, 2) wskazuje zasięg, np. jest to liczba Pomieszczeń od Figurki kierującej dany Efekt do docelowego Pomieszczenia. Aby wybrać docelowe Pomieszczenie, **musi istnieć możliwość** wyznaczenia prostej linii, niezablockowanej przez ściany Pomieszczeń, pomiędzy nim, a rzucającym czar. Jeśli symbol zawiera gwiazdkę (*), Efekt może wybrać Pomieszczenie w Łoży, niezależnie od odległości i nawet jeśli nie można wyznaczyć nieprzerwanej linii prostej, jak wskazano powyżej.
- Twój Mag:** Efekty skierowane są na Maga, który je wywołuje.
- Specjalny:** brak konkretnego celu, a tekst Efektu wskazuje jak go zastosować, oraz które elementy gry są nim dotknięte.

Przykłady i szczegółowe zasady dotyczące Celów, Zasięgu oraz Linii Wzroku znajdują się na stronie 20.



ROZWIĄZYWANIE WIELU EFEKTÓW

W trakcie gry może się zdarzyć, że więcej niż jeden Efekt musi zostać rozpatrzony, kiedy wystąpi określony warunek lub w trakcie rozpatrywania innego Efektu. W takiej sytuacji rozpatrywany efekt jest wykonywany do końca zaznaczonego

przez (.). Następnie gra zostaje zatrzymana i każdy Mag (lub 0) w kolejności może rozpatrzeć 1 lub więcej Efektów. Kiedy wszystkie Efekty zostaną rozpatrzane, przerwany Efekt zostaje wznowiony od momentu (.), w którym został przerwany.

2. Faza Studiów

Zaczynając od Pierwszego Maga, każdy Mag dobiera 2 **Karty Czarów** ze swojej **Księgi Czarów** **A** oraz 2 **Karty Czarów** z talii Szkoły Magii z **Biblioteki** **B**.

Jeśli Mag musi dobrać karty z **Księgi Czarów**, ale nie ma w niej wystarczającej liczby kart, tasuje swoje **Wspomnienia** **C** (stos swoich kart odrzuconych) i buduje od nowa **Księgę Czarów**. Po wykonaniu tej czynności kontynuuje dobieranie.

Karta Maga **D** wskazuje na wartość **Limitu Kart w Ręce**, która określa maksymalną liczbę Kart Czarów, które może on trzymać w tym samym czasie. Po dobraniu **Kart Czarów**, jeśli gracz ma w ręce liczbę kart większą niż ta wartość, musi odrzucić nadmiarowe karty (do swoich **Wspomnień**), aż ich liczba będzie równa wartości limitu kart w ręce.

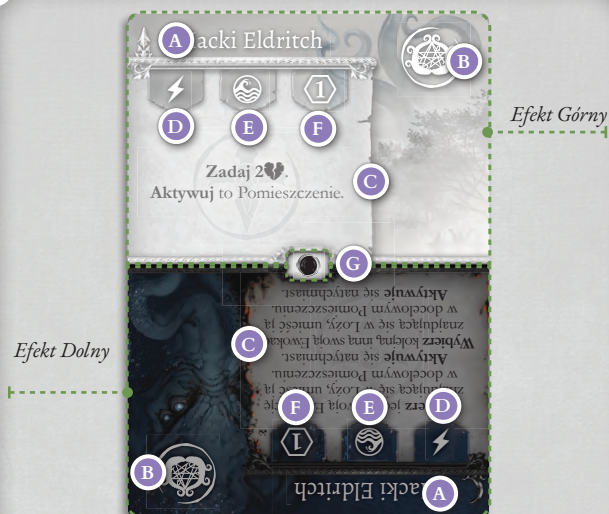
Po zapoznaniu się z dwoma Efektami Kart Czarów w ręce (Efekt Górny, oznaczony strzałką po lewej stronie nazwy Czaru i Efekt Dolny, oznaczony półksiężycem po lewej stronie nazwy Czaru), każdy Mag umieszcza od 2 do 4 **Kart Czarów** z ręki na **Miejscach Czarów** po swojej stronie planszy **E** (**Szybki Czar** **F**, miejsce **I**, miejsce **II** oraz miejsce **III**).

Karty te są umieszczane zakryte, wybraną stroną (górną lub dolną) w kierunku Maga, który je umieścił, a Efekt na tej stronie (zwanej **Stroną Aktywną**), będzie jedynym użytym na karcie podczas **Fazy Akcji** (patrz poniżej).

Karty Czarów umieszczone w ten sposób są uważane za **Gotowe Czary**.

Pamiętaj: aby mądrze wybrać, którego z dwóch Efektów kart użyć w dalszej części tury i w jakiej kolejności umieścić **Karty Czarów**, najlepiej zapoznać się z częścią dotyczącą **Celów** (zobacz na stronie 11) i szczegółowymi zasadami w rozdziale *Kompendium zasad* (zobacz na stronie 17).

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 Studiów, Mag musi zdecydować, którego z tych dwóch Efektów chce użyć.
- D** Typ Czaru: ⚡ Walki, 🛡 Wzmocnienia.
- 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** Cel: Rodzaj celu i zasięg Czaru (zobacz strona 11).
- G** Niestabilność: ten Efekt należy czytać "Umieść 1🔴 w (0).", odnosząc się do Maga, który właśnie ujawnił Kartę Czaru (zobacz na stronie 13).



3. Faza Akcji

Pierwszy Mag (Posiadacz Korony) wykonuje **do dwóch wybranych przez siebie Akcji**, spośród tych przedstawionych w ramce "Akcje" po prawej stronie. Gdy pierwszy Mag wykona wszystkie swoje Akcje, drugi Mag robi to samo. Trwa to tak długo, aż obaj Magowie nie będą już mogli wykonywać Akcji, po tym Faza Akcji kończy się.

Pamiętaj: jeśli Mag znajduje się w swojej Komnacie, ma ograniczoną liczbę dostępnych Akcji (zobacz "Komnata" na stronie 19).

ŻETONY AKCJI FIZYCZNYCH

Jeśli Mag wykonuje Akcję Fizyczną (zobacz ramka po prawej stronie), musi odwrócić jeden ze swoich dwóch dostępnych Żetonów Akcji Fizycznej na stronę wyczerpaną.

- A** Dostępny Żeton Akcji Fizycznej.
- B** Wyczerpany Żeton Akcji Fizycznej.



PRZYKŁAD: UJAWNIEŃ KARTY CZARU

Jeśli Mag **Ujawnia Gotowy Czar**, musi odwrócić go pionowo, od dołu do góry, zmieniając ze sobą pozycje dwóch krótkich boków **Karty Czar**.

Odróć pionowo Zastosowany zostanie Efekt, którego tekst można odczytać, i który został wybrany przez Maga podczas Fazy Studiów.



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 albo dwie Akcje opisane w tej ramce. Aby wykonać Akcję Fizyczną, Mag musi wyczerpać (zobacz ramka po lewej stronie) 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** 1. Każdy pojedynczy "Ruch 1" oddzielony kropką (.) jest innym Efektem. Gracz może wybrać, by użyć wszystkich albo części z nich, ale nie może używać innych Efektów pomiędzy nimi. Niewykorzystane Efekty "Ruch 1" są tracone.
- Aktywacja Pomieszczenia (0) (zobacz na stronie 19).
Przykład: 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 00 (Atak z Akcji Fizycznej zadaje celowi **Obrażenia** 1 równe **wartości Siły** ☼ twojego Maga).
- Aktywacja Pomieszczenia (0) (zobacz na stronie 19).
Przykład: 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 3* i **aktywuj** ją (zobacz "Aktywacja Ewokacji" na następnej stronie).

Rzucenie Czar

Wybierz jeden ze swoich **Gotowych Czarów** (zakryty) umieszczony na Miejscu z najniższą cyfrą (I, II, III), albo Czar umieszczony na Miejscu Szybkiego Czar 1. **Ujawnij** ten Czar 2, **odwracając go w taki sposób, aby zamienić ze sobą pozycje jego dwóch krótkich boków** (zobacz przykład). Uznaje się, że jesteś Magiem, który **rzucił** ten Czar.

Jeśli ujawnisz Czar z symbolem Niestabilności 1 na środku karty, umieść 1 1 w 0 (zobacz zasady "Niestabilności" na stronie 18), następnie rozstrzygnij Efekt Karty Czar, którą umieściłeś na Aktywnej Stronie podczas Fazy Studiów.

Odczekanie

Wybierz jeden ze swoich Gotowych Czarów i odrzuć go do swoich Wspomnień. Jeśli to zrobisz możesz wykonać "Porusz się o 1".

OGRANICZENIE W RZUCANIU CZARÓW

Mag może wykonać akcję **"Rzucenie Czar"** dwa razy podczas tej samej **Aktywacji** (używając obu swoich Akcji), tylko wtedy, gdy jedna z dwóch Akcji jest używana do rzucenia Czar, który znajduje się w miejscu 1 Szybkiego Czar.

4. Faza Ewokacji

Ewokacje to stworzenia przywoływane przez magię i kontrolowane przez Magów. Każde z nich reprezentowane jest w Loży przez Figurkę. Podczas tej fazy wszystkie Ewokacje znajdujące się w Loży są aktywowane.

Pierwszy Mag wybiera jedną ze swoich dostępnych Ewokacji i Aktywuje ją. Na koniec tej Aktywacji Mag obraca kartę wybranej Ewokacji o 90° (ustawiając ją w pionie), aby pokazać, że została ona już Aktywowana w tej Fазі Ewokacji (należy uważać, aby zachować wszystkie Kostki Obrażeń na tej karcie). Jeśli Mag nie ma żadnych Ewokacji w Loży albo Aktywował już wszystkie swoje Ewokacje, musi spasować na resztę Fazy Ewokacji.

Po Aktywacji wybranej Ewokacji, drugi Mag robi to samo. Aktywacje dzieją się naprzemiennie, aż wszystkie Ewokacje w Loży zostaną w ten sposób 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 "Ruch 1" przepadają.

Przed lub po Efekcie Ruchu, Ewokacja może wykonać Atak Fizyczny przeciwko . Atak Fizyczny zadaje  **Obrażenia** równe wartości  Siły Ewokacji. Ewokacja do oznaczenia zadawanych obrażeń używa kostek Maga, który ją kontroluje. Obrażenia te są uznawane za zadane zarówno przez Ewokację, jak i kontrolującego ją Maga.

EWOKACJE

PRZYWOŁYWANIE EWOKACJI

Mag może przywołać Ewokację poprzez różne Efekty. 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 umieszcza ją w jednym z trzech miejsc przeznaczonych na Karty Ewokacji po swojej stronie planszy gry. Umieszcza Figurkę Ewokacji w Podstawce Ewokacji z taką samą liczbą , jak ta wskazana na wybranym miejscu Karty Ewokacji. 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. 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 EWOKACJĘ

Za każdym razem, gdy Mag przywołuje Ewokację, jest on 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, Mag kontrolujący Ewokację może się zmienić. W takim przypadku właściciel nie zmienia się, a nowy kontrolujący Mag podejmuje wszystkie decyzje dotyczące Ewokacji.

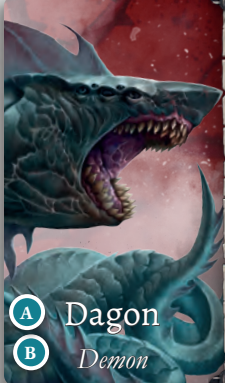
Ewokacje, które zadają Obrażenia albo umieszczają Niestabilność, **zawsze wykładają Kostki koloru kontrolującego je Maga.**

AKTYWACJA POPRZEZ EFEKT CZARU ALBO AKCJĘ FIZYCZNĄ

Karta Ewokacji powinna zostać obrócona o 90°, aby zaznaczyć, że została już aktywowana podczas Fazy Ewokacji. Jeżeli Ewokacja została aktywowana z innego powodu (np. Efektu  **Karty Czar**u albo przyczyną był **Rozkaz** Akcji Fizycznej), karta tej Ewokacji **nie może być obrócona.**

BUDOWA KARTY EWOKACJI

- A Nazwa.**
- B Archetype:** Ewokacje mają określony jeden lub więcej Archetype, dzięki któremu można na nie oddziaływać konkretnymi Efektami.
- C Umiejętność:** Efekt ten jest stosowany zgodnie z określonymi instrukcjami.
- D  Ruch:** Ewokacja może poruszyć się o tyle Pomieszczeń, ile wskazuje ta wartość.
- E  Siła:** gdy Atakuje cel, Ewokacja zadaje Obrażenia równe tej wartości. Atak Ewokacji jest uważany za Atak Fizyczny. Kiedy zadaje ona  **Obrażenia**, należy umieścić Kostki Obrażeń w kolorze kontrolującego ją Maga na Karcie Maga lub Karcie Ewokacji. Obrażenia te uważa się za zadane przez Ewokację.
- F  Punkty Życia:** jeśli Ewokacja ma na swojej karcie liczbę  **Obrażeń** równą wartości jej Punktów Życia, zostaje usunięta z gry. Należy usunąć Figurkę z Loży, a następnie zwrócić Kartę Ewokacji do właściwej talii. Właściciel zabiera z powrotem Podstawkę pokonanej Ewokacji.



Kiedy **Dagon**  musi wykonać , kontrolujący go Mag może zdecydować, aby nie wykonywał żadnego  i **umieszcza 1  w  od Dagona.**

Kiedy **Dagon** zostanie **pokonany** albo **usunięty**, kontrolujący go Mag **zamienia 2  w  od tego Dagona.**

A Dagon
B Demon

D  2 **E**  2 **F**  2

5. Faza Porządkowania

Jest to ostatni krok Tury Gry. Wykonaj kolejno trzy kroki przedstawione poniżej:

- 1 Porządkowanie Planszy Gry:** wszyscy Magowie odrzucają  **Karty Czarów** ze swoich **Miejsc na Czary** do swoich **Wspomnień**.

Wszystkie **Ujawnione Zapomniane Czary** są usuwane z gry (nie wracają do talii Zapomnianych Czarów).

Wszystkie  **Żetony Stabilności** znajdujące się na kartach Magów, wracają do swoich właścicieli.

Wszystkie **Ewokacje** stają się ponownie dostępne. Obróć każdą kartę Ewokacji poziomo.

Każdy Mag obraca swoje **Żetony Akcji Fizycznych** na ich dostępną stronę.

- 2 Przewaga i Odbudowa:** sprawdź, czy w Łoży znajdują się Pomieszczenia, w których zajęte są wszystkie Miejsca Niestabilności. Muszą one zostać odbudowane pojedynczo, w dowolnej kolejności.

Za każde odbudowane Pomieszczenie przydziel Punkty Mocy  wskazane na trzech banerach Pomieszczenia (pod Nazwą Pomieszczenia) Magom albo Czarnej Róży, w oparciu o liczbę  **Niestabilności**, które umieścili w Pomieszczeniu:

1. Największa liczba  (lewy baner) dla Maga (albo ), który umieścił najwięcej  **Niestabilności**. Jeśli wszystkie Kostki Niestabilności w Pomieszczeniu należą do jednego Maga (albo ), otrzymuje **1** dodatkowy . **Ktokolwiek zdobędzie te punkty, przesuwa swoją kostkę o jedno pole na Torze Pomieszczeń po swojej stronie planszy.**
2. Środkowa liczba  (środkowy baner) dla Maga (albo ), który uzyskał drugi wynik w liczbie umieszczonych kostek  **Niestabilności**.
3. Najmniejsza liczba  (prawy baner) dla Maga (albo ), który umieścił najmniej  **Niestabilności**.

W przypadku remisu, wszyscy remisujący Magowie (oraz ) otrzymują o **1**  **mniej** niż wskazuje na to baner.

Po przypisaniu , kostki umieszczone w Miejscach Niestabilności z Pomieszczenia wracają do swoich właścicieli, a samo Pomieszczenie jest odwracane na stronę Odbudowaną. Następnie należy umieścić na nim odpowiedni Żeton Aktywacji Pomieszczenia, tak aby strona Dostępna był stroną widoczną. Podczas Odbudowy Pomieszczenia nic nie dzieje się z Magami i Ewokacjami znajdującymi się w jego wnętrzu. Po jego odwróceniu, wystarczy umieścić ich Figurki z powrotem w Pomieszczeniu. Odbudowane Pomieszczenie nie jest odwracane ponownie do końca gry.

- 3 Koniec Tury:** jeśli kostka na Torze Tury znajduje się na polu 4, gra kończy się i należy przejść do etapu **Zakończenia Gry** (patrz strona 16). W przeciwnym wypadku Posiadacz Korony przesuwa kostkę na Torze Tury o jedno pole na następny numer i przekazuje  **Żeton Korony** drugiemu graczowi, który staje się nowym Posiadaczem Korony, co oznacza, że rozpoczyna się Nowa Tura od **1. Fazy Czarnej Róży**.

Na początku Nowej Tury, każdy Mag zatrzymuje wszystkie znajdujące się w jego Ręce karty.



Zakończenie Gry

Na koniec gry (po ukończeniu czwartej Tury) Magowie i Czarna Róża podliczają zdobyte  **Punkty Mocy**, aby wyłonić nowego Wielkiego Mistrza Łoży. Jeśli zwycięzcą jest  **Czarna Róża**, ogłasza uroczyste, że żaden z uczestniczących Magów nie jest godny tego tytułu.

Magowie oraz  **Czarna Róża** przesuwają swoje Żetony Mocy na Torze Mocy zgodnie ze wskazaną poniżej punktacją (pamiętaj, aby odwrócić Żeton Mocy i umieścić go na początku Toru Mocy, jeśli przekroczysz 20).

- **Trofea** : +3 dla tego, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na Torze Trofeów . W przypadku remisu, +2 każdemu, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na tym torze.



- **Przewaga**:  sprawdźcie, kto ma najwięcej  **Niestabilności** w każdym ze Zniszczonych Pomieszczeń. Za każde Zniszczone Pomieszczenie, w którym Mag (albo  **Czarna Róża**) ma najwięcej Niestabilności, przesunij kostkę o 1 miejsce na Torze Pomieszczeń. W przypadku remisu,  **Czarna Róża** przesuwa kostkę na swoim Torze Pomieszczeń (pod warunkiem, że ma co najmniej 1 w danym Pomieszczeniu). +3 dla tego, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji Toru Pomieszczeń . W przypadku remisu, +2 każdemu, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na tym torze.
- **Zadania** :  **Czarna Róża** otrzymuje  z Kart Zadań, które są wskazane na każdym **Polu Zadania**, i nie są zakryte przez kostkę.

Po zsumowaniu wszystkich  **Punktów Mocy** wygrywa ten, kto ma ich najwięcej. W przypadku remisu między dwoma Magami lub między Magiem, a  **Czarną Różą**, zawsze wygrywa  **Czarna Róża**!



Kompendium Zasad

W tym rozdziale zebrano wszystkie zasady, które nie mają bezpośredniego zastosowania w konkretnej fazie gry, ale których należy przestrzegać, jeśli wymaga tego sytuacja. Podano również przykłady zastosowania tych zasad w różnych sytuacjach.

Zadawanie/Zamienianie Obrażeń, Pokonanie oraz Odporność

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** zadaje **Obrażenia** Figurce, kładzie na jej Torze Zdrowia odpowiednią liczbę swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności**. W przypadku Ewokacji umieszcza je na jej karcie. Kostki te są uważane za **Obrażenia**.

Mag nie może w żaden sposób zadać Obrażeń sobie albo posiadanym lub kontrolowanym przez siebie Ewokacjom i odwrotnie.

ZAMIANA OBRAŻEŃ

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** zamienia **Obrażenia** Figurce, zastępuje na niej Obrażenia zadane przez innego Maga lub Czarną Różę własnymi kostkami, do maksymalnej wartości **Obrażeń** równej tej wskazanej przez Efekt pozwalający na tę zmianę.

Czarna Róża zamienia Obrażenia zaczynając od kostek najbardziej wysuniętych na prawo na Torze Zdrowia, natomiast Mag może dowolnie wybierać kostki do zamiany.

Mag nie może w żaden sposób zamieniać Obrażeń, które otrzymał, z Obrażeniami, które posiadają kontrolowane przez niego Ewokacje i odwrotnie.

POKONANIE EWOKACJI

Jeżeli Ewokacja ma liczbę **Obrażeń** równą swojej wartości **Zdrowia**, zostaje pokonana i usunięta z Łoży.

POKONANIE MAGA

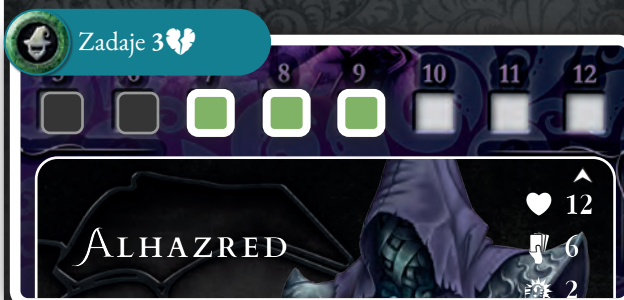
Jeśli Mag otrzymał liczbę **Obrażeń** równą swojej wartości **Zdrowia**, zostaje pokonany (zobacz "Pokonanie Maga" na stronie 18).

ODPORNOŚĆ

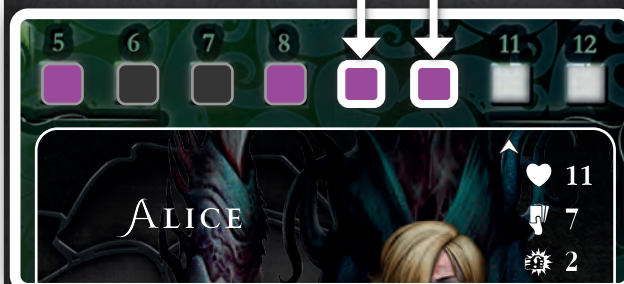
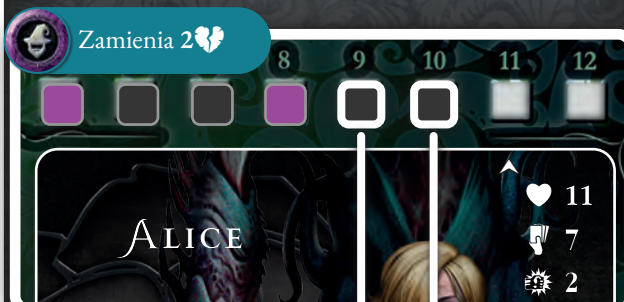
Jeżeli Efekt nie precyzuje inaczej, Mag (albo **Czarna Róża**) oraz jego Ewokacje ignorują każdy Efekt rozstrzygany przez tego Maga (albo **Czarną Różę**), który zadaje albo zamienia Obrażenia temu Magowi albo jego Ewokacjom.

Ewokacja nie może zadać obrażeń Magowi, który ją przywołał, ani innej Ewokacji znajdującej się pod kontrolą tego Maga, chyba że dana Ewokacja jest kontrolowana przez przeciwnego Maga (zobacz na stronie 14).

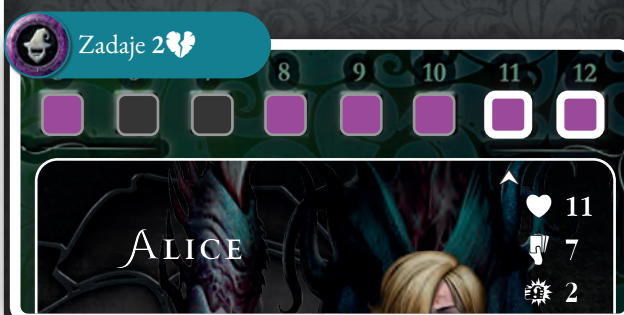
PRZYKŁAD: ZADAWANIE ORAZ ZAMIANA



Zielony Mag zadał 3 Obrażenia Alhazredowi.



Fioletowy Mag zamienił 2 Obrażenia na karcie Alice.



Alice otrzymała 11 Obrażeń równą jej wartości Zdrowia, dlatego została Pokonana.

Pokonanie Maga

Jeśli Mag otrzymał **Obrażenia** równe wartości jego Zdrowia ♥, zostaje pokonany i należy przeprowadzić poniższe czynności:

- 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,
- Figurkę pokonanego Maga należy umieścić w jego Komnacie,
- **Punkty Mocy zdobyte przez przeciwników (drugiego Maga i Czarną Różę) są przydzielane w następujący sposób:**
 - 3 dla tego, kto zadał najwięcej ♥, 1 dla tego, kto zadał co najmniej 1 ♥,
 - 2 dla obu przeciwników, jeśli zadali taką samą liczbę ♥,
 - 4 dla przeciwnika, jeśli zadał wszystkie ♥.
- przeciwnik, który zadał ostatnie ♥ pokonanemu Magowi, awansuje swoją kostkę na **Torze Trofeów** o jedno miejsce,
- wszystkie ♥ kostki przypisane do pokonanego Maga wracają do zasobów właścicieli.



ZDOBYWANIE I ODRZUCANIE TROFEÓW

Jeśli Efekt nakazuje Magowi **odrzuć** Trofea, Mag ten musi przesunąć wstecz kostkę na swoim Torze Trofeów o liczbę miejsc równą liczbie Trofeów, które miałby odrzucić. Jeśli Efekt wskazuje na **zdobycie** Trofeów przez Maga, ten Mag musi przesunąć do przodu kostkę na swoim Torze Trofeów o liczbę miejsc równą liczbie Trofeów, które miałby zdobyć.

Umieszczanie/Zamiana

● Niestabilności

UMIESZCZANIE NIESTABILNOŚCI

Jeśli Mag albo **Czarna Róża umieszcza** ● Niestabilność w Pomieszczeniu, kładą odpowiednią liczbę swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności** na dostępnych Miejscach Niestabilności w docelowym Pomieszczeniu. W ten sposób można umieszczać kostki tylko na dostępnych Miejscach Niestabilności. Jeśli nie ma wystarczającej liczby miejsc, nadmiar kostek nie zostanie umieszczony.

Niektóre Czary mają symbol ● na środku karty, Czary te umieszczają 1 ● Niestabilność w Pomieszczeniu z Magiem, który je rzucił.

Jeśli Mag ujawni jeden z tych Czarów, musi natychmiast rozpatrzyć Efekt: "Umieść 1 ● w (0)", przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek innego Efektu tej karty.



Pomieszczenie, w którym wszystkie Miejsca Niestabilności są zajęte przez Kostki Niestabilności, zostanie odbudowane podczas Fazy Porządkowania (zobacz na stronie 15).

ZAMIANA NIESTABILNOŚCI

Jeśli Mag albo **Czarna Róża zamieni** ● Niestabilność w Pomieszczeniu, zamienia Kostki Niestabilności innego Maga albo Czarnej Róży na swoje, do maksymalnej wartości ● Niestabilności równej tej wskazanej przez Efekt pozwalający na tę zamianę.

Czarna Róża zamienia ● Niestabilność zaczynając od kostek najbardziej wysuniętych na prawo w Pomieszczeniu, natomiast Mag może dowolnie wybierać kostki do zamiany.

PRZYKŁAD: UMIESZCZANIE I ZAMIANA ●

Umieszcza 3 ●
Zielony Mag umieszcza 3 ● w Obserwatorium Głębiny.

Zamienia 1 ●
Fioletowy Mag zamienia 1 ● w Obserwatorium Głębiny.



Pomieszczenia i Żetony Aktywacji Pomieszczeń

Każde Pomieszczenie w Łoży składa się z sześciokątnego Kafla.

Na początku gry każde Pomieszczenie odwrócone jest na Zniszczonej stronie, która pozwala Magom aktywującym Pomieszczenie (patrz niżej) na użycie jego Efektu.

Podczas gry Pomieszczenie może zostać Odbudowane (zobacz na stronie 15). W Odbudowanym Pomieszczeniu zawsze znajduje się odpowiedni **Żeton Aktywacji Pomieszczenia**, który pozwala Magowi aktywującemu to Pomieszczenie użyć bardzo potężnego Efektu (patrz poniżej).

AKTYWACJA POMIESZCZEŃ

Jeśli Mag aktywuje Pomieszczenie (na przykład, wykonując Efekt "Aktywuj Pomieszczenie ①" akcją **Badania** lub **Walki**), musi rozstrzygnąć Efekt wskazany w Pomieszczeniu albo Efekt znajdujący się na **Żetonie Aktywacji** tego Pomieszczenia, jeśli taki żeton jest tam obecny.

ŻETONY AKTYWACJI POMIESZCZENIA

Jeśli Pomieszczenie, w którym znajduje się Żeton Aktywacji Pomieszczenia z widoczną stroną Dostępną zostanie aktywowane **E**, aktywujący je Mag musi rozstrzygnąć Efekt zaznaczony na żetonie, a następnie odwróć ten żeton, tak aby wskazywał stronę Użyty **F**.

Kiedy to nastąpi, Efekt tego Żetonu Aktywacji Pomieszczenia nie może już zostać uruchomiony do końca gry. Mag aktywujący Pomieszczenie, w którym znajduje się Żeton Aktywacji Pomieszczenia oznaczony jako Użyty, nie rozpatruje żadnego Efektu.

BUDOWA KAFLA POMIESZCZENIA

- A** Nazwa, symbol, kolor () oraz Efekt. Łoża składa się z 7 Pomieszczeń w różnych kolorach.
- B** **Banery z Punktami Mocy:** wskazują otrzymane w przypadku Odbudowy Pomieszczenia (zobacz na stronie 15).
- C** **Miejsca na kostki Niestabilności:** określają, ile **Niestabilności** można umieścić w Pomieszczeniu (zobacz na stronie 18).
- D** **Odbudowane Pomieszczenie:** ze swoim symbolem, kolorem i nazwą. Jego Efekt znajduje się na Dostępnej stronie odpowiedniego **Żetonu Aktywacji Pomieszczenia E**.



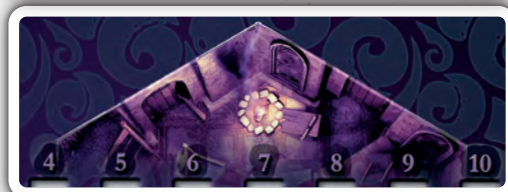
Komnaty

W tych dwóch miejscach na planszy umieszcza się Figurki Magów na początku gry. Każdy Mag jest przydzielany do Komnaty znajdującej się na planszy po stronie gracza (można ją rozpoznać po kolorze).

Komnaty i znajdujący się w nich Magowie podlegają następującym zasadom:

- żadna Figurka nie może się poruszyć, być poruszona ani umieszczona w Komnacie. Tylko jeśli Mag zostanie Pokonany (zobacz strona 18), wówczas jego Figurka zostaje umieszczona w Komnacie,
- Mag w Komnacie może wykonywać **wyłącznie** następujące czynności:
 - ▶ aktywować swoje Ewokacje podczas **Fazy Ewokacji**,
 - ▶ wykonać akcję **Odczekania**,
 - ▶ wykonać akcję **Badania**.
 - ▶ wykonać Efekt ujawnionego **Czaru Stabilnego**.
- jeśli Mag rozpoczyna swoją Aktywację w Komnacie albo zostaje tam umieszczony podczas swojej Aktywacji, **musi** wykonać akcję **Badania** albo akcję **Odczekania**, żeby móc

z niej wyjść. Jeśli nie może tego zrobić, pozostaje w Komnacie, Mag w Komnacie nie jest uważany za znajdującego się w Łoży i nie może być celem Efektów ani nie mogą na niego wpływać żadne Efektory, z wyjątkiem Efektów **Kart Wydarzeń** i **Zadań** (zobacz na stronie 7) oraz Efektów, których treść ma zastosowanie względem Maga znajdującego się w Komnacie.



Linia Wzroku, Zasięg oraz Fałszywy Cel

ZASIĘG

Liczba znajdująca się obok celu (zobacz na stronie 11) określona jest jako zasięg, i wskazuje odległość, w jakiej może znajdować się wybrany cel, dla którego zastosuje się Efektu Czaru. Zasięg o wartości większej niż 0 (2 2) wymaga **linii wzroku** pomiędzy rzucającym Czar a celem Efektu.

Zasięg o wartości * (0 0) albo o wartości 0 (0 0) **nie wymaga linii wzroku**.

LINIA WZROKU

Jest to linia prosta pomiędzy środkiem Pomieszczenia z rzucającym Czar, a środkiem Pomieszczenia, w którym znajduje się cel Efektu albo Pomieszczenie będące celem Efektu. Linia **musi** zawsze przebiegać wzdłuż rzędu kafli Pomieszczeń i nigdy nie może przebiegać wzdłuż ich krawędzi, przechodząc przez maksymalną liczbę Pomieszczeń (z wyłączeniem Pomieszczenia początkowego) równą zasięgowi wskazanemu na Efekcie Czaru.

FAŁSZYWY CEL

Możesz wybrać **Fałszywy Cel** dla Efektu, który bierze na swój cel Figurki (0 0). Fałszywy Cel liczy się jako Figurka, nawet jeśli fizycznie nie znajduje się w Łoży. Wybranie Fałszywego Celu umożliwia Magowi rzucenie Czar i rozpatrzenie jak największej możliwej części danego Efektu, nawet jeśli nie ma dostępnych Figurek stanowiących cele. Fałszywy Cel nie otrzymuje Obrażen. **Nie można wybrać Fałszywego Celu jako celu Ataku Fizycznego**.



☼ Efekty Czar Stabilnego

☼ STABILNY

Stabilny to rodzaj Czaru, który pozostaje w grze do końca tury, w której został rozstrzygnięty. Gracz, który rozstrzygnął tę kartę, może zastosować jej Efekt za każdym razem, gdy spełniony zostanie warunek określony w jej tekście.

Aby zaznaczyć Efekt Stabilnego Czaru, który jest w grze, Mag rzucający taki Czar, przyznaje celowi Żeton Stabilności

odpowiadający miejscu na Planszy Maga (I, II albo III), w którym ma swoją ujawnioną **Kartę Czar**, wskazującą aktywny Efekt Stabilnego Czar.

Efekt Czar Stabilnego kończy się kiedy **Karty Czar** nie ma już w grze, czyli po 1 kroku **Fazy Porządkowania**.



Zadania

Na dwóch Kartach Zadań umieszczonych na planszy znajduje się sześć różnych **Zadań** **A**.

Każde **Zadanie** zawiera opisane elementy:

- A** Nazwa.
- B** Warunki.
- C** Efekt.
- D** Pola Zadania.

W chwili gdy Mag wypełni **Warunki** **Zadania**, może oświadczyć, że je ukończył. Gdy to nastąpi, Mag umieszcza jedną ze swoich kostek na **Polu Zadania**, które ukończył i natychmiast stosuje jego **Efekt**. **Zadanie**, na którym znajduje się kostka Maga jest uznawane za **ukończone** oraz **rozwiązane**, i nie jest już dostępne w dalszej części gry.

Jeśli Mag zapomni zadeklarować, że ukończył **Zadanie** albo nie chce go ukończyć pomimo spełnienia warunku, **Zadanie** pozostanie nadal dostępne.

Podczas zakończenia gry, **Czarna Róża** otrzymuje **4** za wszystkie wciąż dostępne **Zadania** (zobacz na stronie 16).



Świat Black Rose Wars

DUEL W ŚWIECIE BLACK ROSE WARS

Zawarte w tym pudełku elementy można wykorzystać do rozbudowania serii *Black Rose Wars*, dołączając je do innych gier, w sposób jaki pokazano poniżej.

Szkoła Magii Void: podczas **Przygotowania do gry, krok 9** możesz zastąpić jedną ze Szkół Magii obecnych w grze podstawowej szkołą Void.

Zapomniane Czary: możesz dodać te karty do talii Zapomnianych Czarów dostępnych w grze podstawowej.

Alice oraz Alhazred: ci dwaj Magowie mogą zostać wybrani podczas **Przygotowania do gry, krok 8**, jak zostało to opisane w instrukcji do gry podstawowej.

Pomieszczenia: znajdujące się w tym pudełku Pomieszczenia (oraz odpowiadające im Żetony Aktywacji) mogą zastąpić Pomieszczenia w grze podstawowej, które mają tę samą **Nazwę**, **pomijając część zaznaczoną kursywą**. Uzyska się w ten sposób Łoż o bardziej zróżnicowanych efektach. Na przykład, możesz zastąpić **Komnatę Czarnej Róży** z gry podstawowej, **Głębiną Komnaty Czarnej Róży** albo **Cmentarz** z gry podstawowej, **Cmentarzem Wielorybów**.

ŚWIAT BLACK ROSE WARS W DUEL

Elementy z innych gier z serii *Black Rose Wars* można wykorzystać do rozszerzenia tej gry, włączając je do rozgrywek, w sposób jaki pokazano poniżej.

Szkoła Magii: możesz zastąpić Szkołę Magii Void dowolną Szkołą Magii z innych produktów tej serii, upewniając się, że w grze znajdują się wszystkie materiały niezbędne do działania danej Szkoły (np. konkretne Ewokacje). Ze względu na rywalizacyjny charakter tej gry, niektóre Szkoły Magii, które wykorzystują złożone taktyki, mogą nie być skuteczne w rozgrywce *Duel*. Należy również pamiętać, że jeśli dana Szkoła Magii wymaga użycia dodatkowych zasad, należy zapoznać się z nimi w instrukcji do gry podstawowej *Black Rose Wars* albo w instrukcji do dodatku, z którego pochodzi wybrana Szkoła Magii.

Zapomniane Czary: możesz dodać dowolne Zapomniane Czary z innych produktów *Black Rose Wars* do rozgrywek w *Duel*, dodając je do talii podczas przygotowania.

Magowie: możesz używać wszystkich Magów z innych produktów *Black Rose Wars* podczas rozgrywek w *Duel*.

Pomieszczenia: możesz zastąpić 7 Pomieszczeń dostępnych w grze *Duel*, dowolnymi Pomieszczeniami z innych produktów *Black Rose Wars*.

Niekompatybilne materiały: karty Zadań i Wydarzeń z *Black Rose Wars* nie są uwzględniane w grze *Duel*. Elementy gry wywołujące Efekty (zazwyczaj Czary i Pomieszczenia), które wymagają tego typu kart, mogą nigdy nie zostać włączone do rozgrywki.

Legendarny Scenariusz: Zew z Głębin

Legendarny Scenariusz to specjalna gra, która pozwala na rozegranie wydarzenia ze świata *Black Rose Wars: Odrodzenie* poprzez zastosowanie nowego zestawu zasad i użycie dedykowanych mu kart Legendarnego Scenariusza.

W grze **Zew z Głębin** Magowie muszą powstrzymać przebudzenie Wielkich Pradawnych, jednych z niewielu bytów zdolnych przeciwstawić się Czarnej Róży.

Dodatkowe Przygotowanie

Podczas Standardowego Przygotowania do gry zastosuj poniższe zasady:

1. Kroki ❶, ❷ i ❸: zamiast tego, co zaznaczono w tych krokach, ułóż Pomieszczenia tak, jak pokazano na poniższej ilustracji.
2. Każdy gracz dobiera 2 **Karty Znaków Pradawnych** i zatrzymuje jedną z nich, kładąc ją odkrytą przed sobą, a drugą odkłada na spód talii.
3. Umieść losowo w każdym Pomieszczeniu jeden z 7 **Żetonów Posągów**.
4. Umieść kartę **Wydarzenia** po stronie przeznaczonej dla Legendarnego Scenariusza.



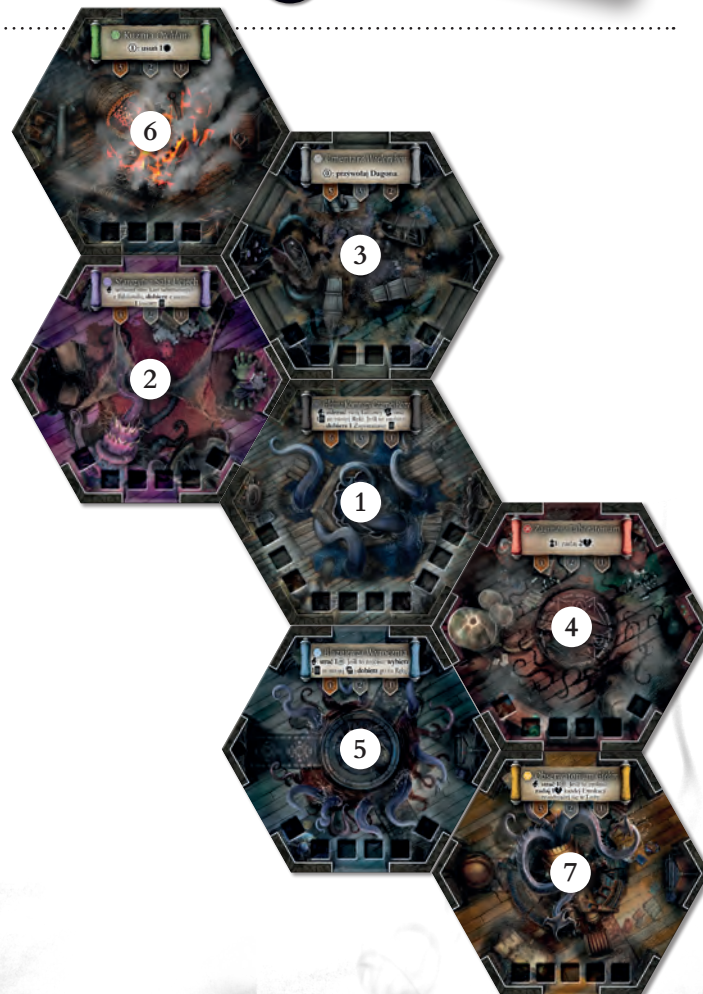
Zasady Scenariusza

Podczas rozgrywania tego Legendarnego Scenariusza obowiązują następujące zasady:

- **Posagi Pradawnych:** każdy Żeton Posągu ma ♥ o wartości 5 i otrzymuje ♥ jakby był Figurką Ewokacji (umieść obok niego kostki ♥, które otrzymał). Kiedy Żeton Posągu został pokonany, Mag który zadał najwięcej ♥ otrzymuje ten żeton (usuń kostki obrażeń z Pomieszczenia, w którym znajdował się ten Żeton Posągu). Żeton Posągu może zostać użyty przez Maga, który go posiada, celem zastosowania jego Efektu podczas swojej Tury (patrz lista Efektów poniżej), tak jakby był to Efekt zgłoszony w jednym z ukończonych przez tego Maga Zadań. Jeżeli to robi, Mag odrzuca posiadany Żeton Posągu.
- Za każdym razem, kiedy zagrywany jest Czar z elementem ☁, ♁ umieszcza 1☉ w nieodbudowanym Pomieszczeniu oznaczonym najniższym numerem na ilustracji po prawej stronie. Jeśli w dowolnym momencie gry wszystkie Pomieszczenia zostaną odbudowane, gra natychmiast się kończy i ♁ zwycięża.

ŻETONY POSĄGU

1. Umieść albo usuń 2☉ w ❶.
2. Odnów ☐ (odwróć jeden ze swoich wyczerpanych Żetonów Akcji Fizycznych na drugą stronę tak, aby pokazywał dostępną stronę).
3. Wybierz 1 swój Gotowy ☑ i obróć go o 180°.
4. Zyskujesz 3☉.
5. Wybierz Zadanie, które nie jest ukończone i ukończ je tak, jakbyś wypełnił jego Warunki.
6. Wybierz 2 swoje Gotowe ☑ i zamień ich pozycje, bez ich obracania.
7. Zadań 3♥ w ♁*.



KARTY ZNAKU PRADAWNYCH

Każdy Mag rozpoczyna grę z kartą Znak Pradawnych (zobacz Dodatkowe Przygotowanie).

Mag może korzystać z Efektu swojej karty Znak Pradawnych przez całą grę, chyba że jej tekst stanowi inaczej.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu Mag zdobędzie nową kartę Znak Pradawnych, odrzuca poprzednią kartę i od tego momentu stosuje Efekt nowej karty.

BUDOWA KARTY ZNAKU PRADAWNYCH

- A Nazwa
- B Pradawny
- C Znak Pradawnego
- D Efekt





CZACHA
GAMES

Black Rose Wars: Duel Void wersja 1.0

© 2024 Czacha Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.czachagames.pl



LUDUS MAGNUS
STUDIO