Daniel Fryxelius

Gniew Aniołów

Bitwa o duszę człowieka

rebel

Gniew, rozczarowanie, zagubienie, wściekłość!
Tyle emocji...
Wszystko doprowadza cię do szału.
Czujesz się opuszczony. Zdradzony i znienawidzony przez przyjaciół. Na dodatek ZNOWU ci nie wyszło!
FIUP!
Co za porażka. Frajer!
Wypełnia cię wściekłość.
Wszechogarniająca wściekłość! Masz ochotę roznieść cały dom. No już! Zrób to!
Tak jest! Rozwal to!
Od razu lepiej, prawda?
Wyobraź sobie, że to twoi tak zwani przyjaciele. Wyżyj się! Przecież ich nienawidzisz!
TRZASK!
No dalej, na co czekasz?
BUM!
AAAAAA
Głupia ściana!
Głupcze, niczego nie potrafisz zrobić dobrze.
Żałosne!
Odpocznij.
Doczekasz się swojej zemsty.
Nareszcie! Myślę, że w końcu go mamy. Jego serce jest gotowe na następny krok.
Jeszcze więcej nienawiści... Jeszcze więcej myśli o zemście. Następnym razem nie będzie niszczył tylko butelek...
Brzydki, głupi, nic nie wart. Możesz zrobić, co tylko chcesz, bo... nikogo to nie obchodzi!
Hej, spokojnie! Doprowadziliśmy go już do tego punktu, do którego chcieliśmy. Nie przesadźmy. Podpuszczajmy go ostrożnie.

Już możemy go wykorzystać! Już jest nasz!
Nie, głupcze!
Dopóki nie zdaje sobie sprawy z naszej obecności, mamy większą szansę go kontrolować.
Chcę być integralną częścią jego życia, a nie iskrą zapalną na jedną noc.

Racja! Słuchajmy Goraka. Droga do piekła powinna być dla ludzi jak najmniej wyboista. Obchodźcie się z nimi delikatnie.
Nie spieszcie się. Mamy na to nieskończenie wiele czasu.

Chłopaki!
Co do tego czasu to nie byłbym taki pewien. Mamy gości.

Nie, nie teraz! Już prawie skończyliśmy!
Co oni tutaj robią?
Nie powinno ich tu być. Jesteśmy daleko od Nieba.

W imię Wszechmogącego! Zostawcie tego człowieka w spokoju i nie męczcie go już!

Czyż to nie jest mój ulubieniec, sierżant Caleb? Wciąż niewolniczo służysz „Wszechmogącemu"?
Jesteś pewien, że właśnie tu miałeś być?
Mam uwierzyć, że spośród 7 miliardów ludzi na świecie zależy wam akurat na tym nieszczęśniku?

Moje rozkazy są jasne, Gorak.
Ten człowiek jest pod ochroną Wszechmogącego. Zostawcie go w spokoju!

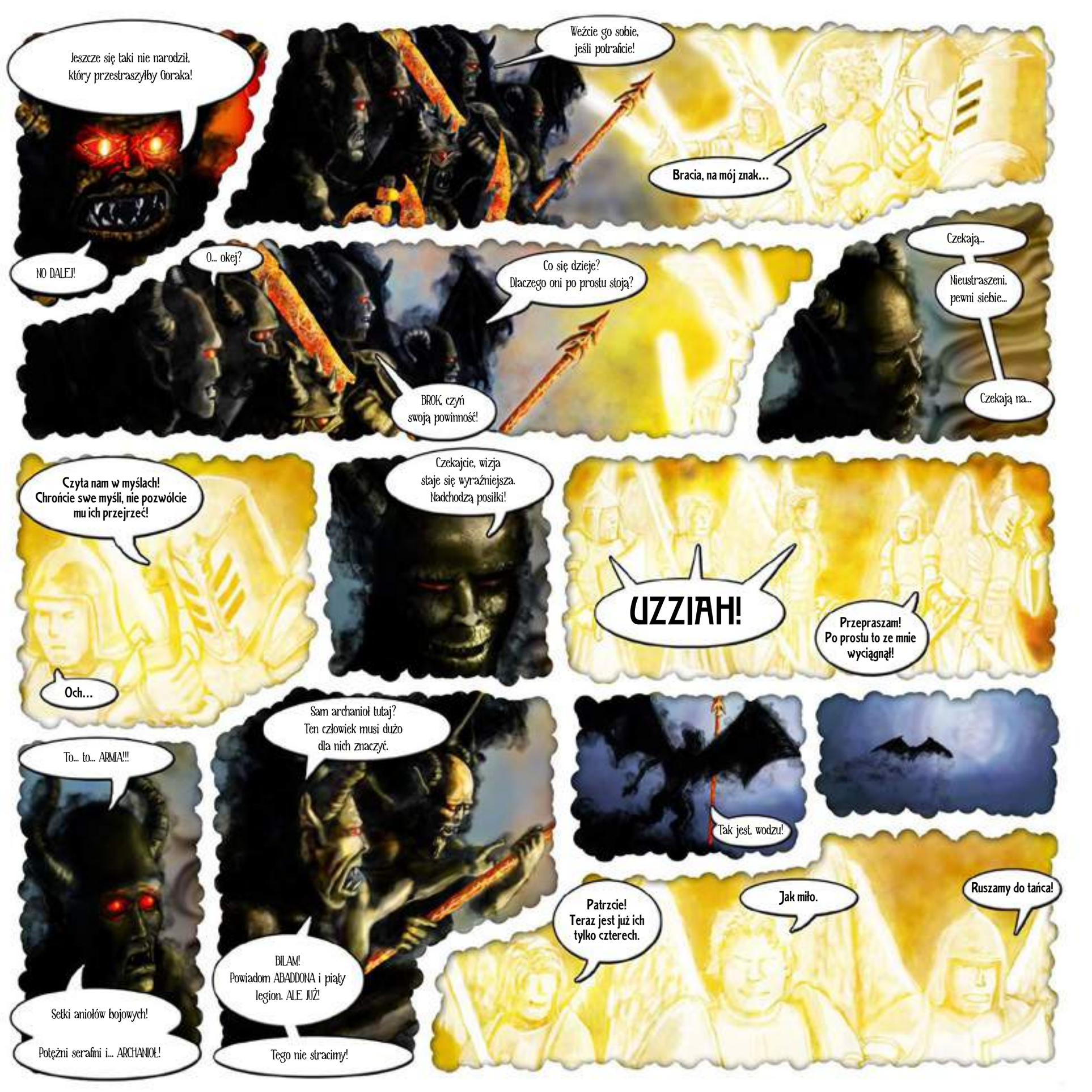
Nie miałem o tym pojęcia.
A teraz słuchaj, blondasku. Ten człowiek nie chce was tutaj.
Nigdy nie prosił o waszą pomoc i nigdy jej nie pragnął.

Jego dusza należy do nas.

Boże, dopomóż...
Co?!
Kto to zrobił?

Hej, OSZUKUJECIE!
To się nie liczy. On nawet nie wie, kim jest Bóg!
To nie był jego wybór, zmusiliście go do tego!

TO była prośba o pomoc.
Odejdźcie stąd albo poznacie nasz gniew!


Jeszcze się taki nie narodził, który przestraszyłby Goraka!
NO DALEJ!
Weźcie go sobie, jeśli potraficie!
Bracia, na mój znak...
O... okej?
Co się dzieje? Dlaczego oni po prostu stoją?
BROK, czyń swoją powinność!
Czekają...
Nieustraszeni, pewni siebie...
Czekają na...
Czyta nam w myślach! Chrońcie swe myśli, nie pozwólcie mu ich przejrzeć!
Och...
Czekajcie, wizja staje się wyraźniejsza. Nadchodzą posiłki!
UZZIAH!
Przepraszam! Po prostu to ze mnie wyciągnął!
To... to... ARMIA!!!
Setki aniołów bojowych!
Potężni serafini i... ARCHANIOŁ!
Sam archanioł tutaj? Ten człowiek musi dużo dla nich znaczyć.
BILAM! Powiadom ABADDONA i piąty legion. ALE JUŻ!
Tego nie stracimy!
Tak jest, wodzu!
Patrzcie! Teraz jest już ich tylko czterech.
Jak miło.
Ruszamy do tańca!

Witaj w świecie niewidzialnym dla ludzkiego oka!

Armie aniołów i demonów ścierają się w epickiej walce o ludzką duszę. Siły z nieba starają się skierować człowieka ku dobru, podczas gdy upadłe anioły służące panu ciemności ciągną duszę w otchłań rozpaczy. W niewidzialnym duchowym świecie potężni anielscy wojownicy nie ustępują w walce z hordami demonów i dręczycielami dusz. Szukają sposobów na przełamanie ich obrony i przejęcie kontroli nad cennymi kryształami i fontannami żywej wody, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Potężni serafini o sześciu skrzydłach przywołują na pole bitwy nowych aniołów, aby podjąć próbę okrążenia przeciwnika. W tym samym czasie archaniołowie, boży posłańcy, poruszają się nad polem bitwy niczym błyskawice, wydając naprędce rozkazy oddziałom i siejąc postrach wśród wyznawców zła. Naprzeciw wychodzą im arcydemony, fałszywe bóstwa starożytnego świata, nie mniej przebiegli od nich. Wszyscy zdają sobie sprawę, że po zwycięstwo sięgnie najmądrzejszy z przywódców. Czy będziesz nim Ty?

Gra „Gniew aniołów" została zainspirowana światem duchowym przedstawionym w Biblii, tradycji żydowskiej i w innych starożytnych źródłach. Zachęcamy do czytania uwag z boku stron, aby lepiej poznać szczegóły przedstawionego świata.

Uwaga! Gra przedstawia wymyśloną fabułę i ma służyć jedynie rozrywce.

Aniołowie nie są ludźmi

Wielu wierzy, że po śmierci ludzie trafią do nieba i „będą jak aniołowie Boży w niebie" (Mt 22, 30). Jednakże Biblia opisuje anioły jako wieczne istoty przemierzające świat duchowy stworzone przez Boga na długo przed tym, nim stworzony został człowiek. Dlatego nie są to dusze zmarłych, które po śmierci nadal pozostaną ludźmi, ale w nowej postaci. Słowo „anioł" oznacza posłańca, ale tradycyjnie odnosi się do istot duchowych, takich jak serafini, cherubini, archaniołowie i innych.

Kim jest demon?

„I nastąpiła walka na niebie: Michał i jego aniołowie mieli walczyć ze Smokiem. I wystąpił do walki Smok i jego aniołowie, ale nie przemógł, i już się miejsce dla nich w niebie nie znalazło. I został strącony wielki Smok…"

(Ap 12, 7–9)

Według Biblii demony były początkowo aniołami. Samego Szatana nazywano niegdyś „gwiazdą zaranną" – był on jednym z najbardziej szanowanych aniołów, prawdopodobnie należał nawet do grona archaniołów. Zbuntował się jednak przeciwko Bogu, jak opisuje to Apokalipsa św. Jana. Jedna trzecia aniołów dołączyła do rebelii i została wygnana z nieba, gdy Szatan został pokonany.

Po przegranej walce w niebie wszystkie upadłe anioły rozpoczęły nową wojnę – przeciwko bożemu stworzeniu. Bezdomne włóczyły się po ziemi, starając się obrócić wszystko i wszystkich przeciwko Bogu. Upadłe anioły zostały strącone na zawsze i nigdy nie powrócą do niebieskiej chwały, która kiedyś była ich udziałem. Zgorzkniałe i zdeformowane pokazują swoją prawdziwą demoniczną naturę…

Wygląd aniołów

W opisach aniołów autorstwa mistyków i w literaturze antycznej daremno szukać anielskich skrzydeł. Anioły najczęściej przyjmują postać ludzką, ale różnią się między sobą wzrostem, intensywnością świetlistej poświaty i charyzmą. Biblia wzmiankuje o spotkaniach ludzi z aniołami, które powodują u tych pierwszych przerażenie.

Zachariasz, ojciec Jana Chrzciciela, jest przerażony widokiem anioła w świątyni w Jerozolimie. Ten sam anioł, Gabriel, odwiedza później Marię i Józefa, aby przygotować ich na narodziny Chrystusa. Wszystkie te spotkania anioł rozpoczyna słowami „Nie bój się".

Zawartość

204 jednostki:
(plastikowe figurki)

żółty archanioł,
2 żółtych serafinów,
48 żółtych aniołów,

biały archanioł,
2 białych serafinów,
48 białych aniołów,

czarny arcydemon,
2 czarnych dręczycieli,
48 czarnych demonów,

czerwony arcydemon,
2 czerwonych dręczycieli,
48 czerwonych demonów.

Aniołowie

Każdy gracz po stronie aniołów kieruje 48 aniołami. Anioły są reprezentowane przez 4 różne modele, ale wszystkie należy traktować jako takie same jednostki.

Serafini

Każdy gracz po stronie aniołów ma 2 serafinów. Stanowią ruchome punkty przywołań dla nowych zastępów i mogą być ulepszani w trakcie gry za pomocą kart.

Archanioł

Każdy gracz po stronie aniołów ma 1 dowódcę na polu bitwy, który prowadzi niebieskie zastępy i ma specjalne zdolności. Gracz wybiera go spośród 4: Michała, Rafała, Uriela i Gabriela.

Demony

Każdy gracz po stronie demonów kieruje 48 demonami. Demony są reprezentowane przez 4 różne modele, ale wszystkie należy traktować jako takie same jednostki.

Dręczyciele

Każdy gracz po stronie demonów ma 2 dręczycieli. Stanowią ruchome punkty przywołań dla nowych hord i mogą być ulepszani w trakcie gry za pomocą kart.

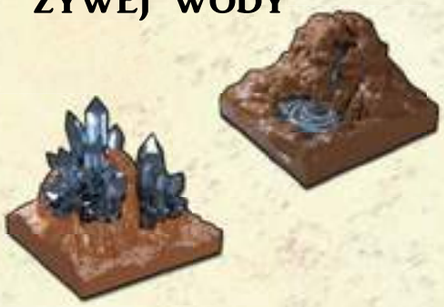
Arcydemon

Każdy gracz po stronie demonów ma 1 dowódcę na polu bitwy, który prowadzi armię ciemności i ma specjalne zdolności. Gracz wybiera go spośród 4: Mammona, Asmodeusza, Molocha i Baala.

Plansza duszy

Gdy gracz kontroluje obszar ludzkiej duszy lub wrogie ołtarze, otrzymuje punkty duszy (umieszcza swoje znaczniki na planszy duszy). Gracz albo drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 7 punktów duszy, wygrywa!

6 fontann żywej wody



6 kryształowych gór

Kontrola nad tymi obszarami zapewnia graczowi dodatkowy dochód w postaci nowych jednostek i kryształów.

4 × 12 KART STARTOWYCH

Każdy gracz rozpoczyna grę z talią 12 kart. Kolor obramowania karty odpowiada kolorowi jednostek.

8 KART POSTACI

Każdy gracz wybiera 1 archanioła albo arcydemona, którego będzie używał podczas gry. Każda postać zapewnia inne efekty, dochód i zasoby początkowe.

2 TALIE TRENINGOWE

po 31 kart aniołów i demonów

16 UNIKATOWYCH KART STARTOWYCH

Każdy archanioł i arcydemon dysponuje specjalnymi kartami, które zasilają jego talię startową.

INSTRUKCJA

9 DEMONICZNYCH KOŚCI
9 ANIELSKICH KOŚCI
23 ZNACZNIKI DEMONÓW
23 ZNACZNIKI ANIOŁÓW
40 KRYSZTAŁÓW

2 PLANSZE

Mniejsza plansza służy po jednej stronie do rozgrywek solowych i 2-osobowych, a po drugiej stronie do 3-osobowych. Większa plansza służy do rozgrywek 4-osobowych albo epickich gier 2-osobowych.

4 PLANSZE GRACZY

Każdy gracz otrzymuje 1 planszę gracza, która służy do organizacji elementów gry.

2 POLA TRENINGOWE

Miejsca na 4 karty, które gracz może zakupić, aby ulepszyć swoją talię.

15 KART DO GRY SOLO

Są używane do określania nowych hord sił zła podczas gier solo.

W Ewangeliach anioł zwiastuje pasterzom narodziny Jezusa. Oto jeden z najczęściej cytowanych fragmentów Biblii:

„Naraz stanął przy nich anioł Pański i chwała Pańska zewsząd ich oświeciła, tak że bardzo się przestraszyli. Lecz anioł rzekł do nich: «Nie bójcie się!»". (Łk 2, 9–10)

Zmartwychwstanie Chrystusa zostało zaś opisane tak:

„A oto powstało wielkie trzęsienie ziemi. Albowiem anioł Pański zstąpił z nieba, podszedł, odsunął kamień i usiadł na nim. Postać jego jaśniała jak błyskawica, a szaty jego były białe jak śnieg. Ze strachu przed nim zadrżeli strażnicy i stali się jakby umarli". (Mt 28, 2–4)

W trakcie kilku następnych dni aniołowie wielokrotnie powodowali strach u wyznawców Jezusa, gdy głosili im dobrą nowinę. W innych sytuacjach aniołowie wyglądali jak zwykli śmiertelnicy i ludzie nie zdawali sobie sprawy z ich tożsamości. Abrahama odwiedzili trzej „mężowie" będący w drodze do Sodomy. Ojciec nadludzko silnego Samsona spotkał anioła, którego wziął za zwykłego człowieka, dopóki ten nie wstąpił w płomień ofiarnego ołtarza i wzniósł się do nieba.

W Biblii występuje wiele rodzajów aniołów. Izraelici otrzymali Dziesięć Przykazań i trzymali je w złotej skrzyni zwanej Arką Przymierza. Na wieku widniały postacie dwóch aniołów, stykających się skrzydłami cherubinów, którzy mieli ochraniać Arkę. Mądry król Salomon nakazał wyrzeźbić postacie dwóch skrzydlatych cherubów w świątyni w Jerozolimie.

W księdze proroka Ezechiela cherubini także zostali opisani jako anioły ze skrzydłami. Jego wizje aniołów są jednak czasem tak dziwaczne, że aż trudne do wyobrażenia. Z oczami na skrzydłach, z czterema twarzami, czasem i z czterema skrzydłami. Opisy te wydają się nie mieć większego sensu dla ludzkiego umysłu.

Prorok Izajasz spotkał serafina, anioła z aż sześcioma skrzydłami. W starożytnych źródłach znajdziemy jeszcze więcej aniołów.

I chociaż w opisach aniołowie nie zawsze mają skrzydła, to często potrafią latać lub unosić się w powietrzu, co skłaniało artystów do przedstawiania ich właśnie ze skrzydłami.

Przygotowanie

1. Plansza

Planszę należy położyć pośrodku stołu. W rozgrywce 4-osobowej należy użyć większej planszy, a w innych konfiguracjach mniejszej (zob. „Scenariusze”, str. 19–20).

2. Góry i fontanny

Kryształowe góry i fontanny żywej wody należy położyć na wyznaczonych miejscach na planszy.

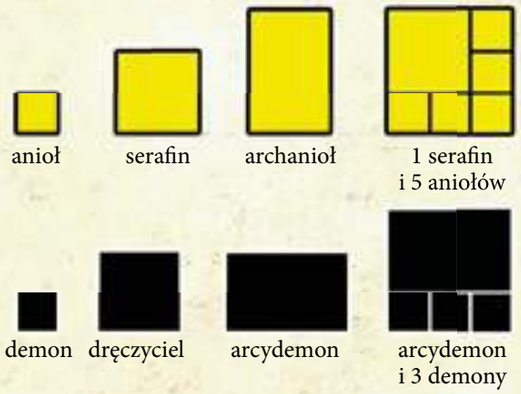
3. Drużyny i kolory

Każdy gracz wybiera swoją drużynę i bierze planszę gracza w odpowiadającym jej kolorze. Znacznik gracza (anioła albo demona – w zależności od przynależności do drużyny) umieszcza na polu „4” limitu kart na ręce, a 3 znaczniki w strefie dostępnych rozkazów. Ponadto bierze startową talię 12 kart w swoim kolorze.

4. Oddziały

Jednostki należy rozmieścić na planszy, kierując się oznaczeniami w rogach obszarów (po prawej rozstawienie dla gry 4-osobowej).

Na str. 19–20 znajdują się scenariusze rozgrywek dla różnej liczby graczy i objaśnienia do nich.



Reszta figurek z każdej drużyny pozostaje w rezerwie ogólnej (zob. krok 5).

5. Rezerwa ogólna

Wszystkie znaczniki, kryształy, figurki i kości, które nie są akurat w użyciu, należy umieścić obok planszy w zasięgu wszystkich graczy. Za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty duszy, kryształy, nowe jednostki albo rozkazy, bierze je z tej rezerwy.

6. Plansza duszy

Planszę duszy należy położyć obok planszy głównej.

11. Rozpoczęcie gry

Rozgrywkę zawsze rozpoczynają siły zła. Siły dobra zwykle rozpoczynają grę z większą pulą zasobów i kontrolują obszar duszy.

10. Talie graczy

Każdy gracz bierze specjalne karty startowe odpowiadające jego archaniołowi/arcydemonowi i umieszcza je w swojej talii, usuwając w zamian wskazane karty (talia gracza zawsze liczy 12 kart). Usunięte karty należy odłożyć do pudełka. Nie będą już używane w tej rozgrywce. Karty usuwane w trakcie rozgrywki są jawne. Każdy gracz tasuje swoją talię i kładzie na wyznaczonym miejscu na swojej planszy gracza. Następnie dobiera swoją rękę startową (4–5 kart w zależności od limitu kart na ręce).

9. Bonus startowy

Każdy gracz bierze kryształy i nowe jednostki w liczbie wskazanej na karcie archanioła/arcydemona i umieszcza je obok swojej planszy gracza (w swojej rezerwie). Otrzymuje także ewentualne dodatkowe bonusy, np. większy limit kart na ręce albo dodatkowe rozkazy.

8. Archanioł/arcydemon

Każdy gracz po stronie demonów otrzymuje po 2 losowe karty arcydemonów, a każdy gracz po stronie aniołów po 2 losowe karty archaniołów. Każdy z graczy wybiera jedną z kart, a drugą odkłada do pudełka. Gracz kładzie wybraną kartę na swojej planszy gracza i umieszcza na torze zdrowia znacznik, aby zaznaczyć maksymalny poziom zdrowia (tutaj na polu „14”).

7. Pola treningowe

Plansze pól treningowych kładzie się obok planszy głównej. Należy potasować treningową talię demonów i odkryć 4 karty dla grających demonami, a następnie potasować treningową talię aniołów i odkryć 4 karty dla grających aniołami.

Wprowadzenie

W grze *Gniew aniołów* gracze kierują siłami dobra albo zła w celu przejęcia kontroli nad obszarem ludzkiej duszy (obszarem z narysowaną sylwetką człowieka). Kontrolowanie tego obszaru zapewnia punkty duszy. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 7 punktów duszy, wygrywa.

Aby zwyciężyć, gracze powinni zwiększać swój potencjał. Większa liczba rozkazów pozwoli im przemieszczać więcej oddziałów. Większy limit kart na ręce zapewni więcej opcji działania. Ulepszone karty pozwolą na skuteczne i zaskakujące manewry na polu bitwy. Przejęcie kontroli nad obszarami z zasobami zapewni większy regularny dochód.

Gdy Twoje oddziały z pierwszej linii zostaną pokonane, zbierz nowe oddziały, które zajmą ich miejsce. Eliminuj wrogich liderów i podbijaj wrogie ołtarze, aby zdobywać dodatkowe punkty duszy.

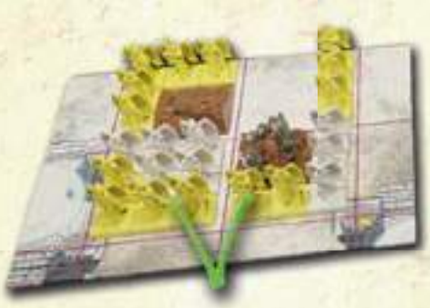
Pojęcia

Obszary: rozmiar 9 pól

Plansza jest podzielona na kwadraty nazywane **obszarami**. Każdy obszar ma wielkość 9 pól, co oznacza, że może go zajmować formacja jednostek stojących w układzie 3 × 3 pola. Niektóre jednostki mają większą podstawkę, więc zajmą większą część obszaru. Dręczyciele, serafini, a także fontanny i góry mają rozmiar 4 pól (2 × 2). Archaniołowie i arcydemony mają rozmiar 6 pól (3 × 2).

Jako że każdy obszar ma wielkość 3 × 3 pól, pomieści tylko 1 większą jednostkę i kilka aniołów/demonów. Aniołowie i demony mogą być przesuwane w ramach obszaru w dowolnym momencie, aby zrobić miejsce większej jednostce.

Gracz nie może **umieszczać** (zob. następna strona) jednostek tak, aby wykraczały poza obszar. Ponadto wielkość obszaru ma znaczenie na koniec każdego **ruchu** (zob. Ruch), podczas którego gracz wkroczył na wrogi obszar albo obszar z zasobami większą liczbą jednostek, niż ten obszar może pomieścić. Wtedy na koniec ruchu/bitwy nadmiarowe jednostki muszą się wycofać.



Definicje związane z obszarami

- Gracz **kontroluje** obszar, jeśli ma na nim swoje jednostki.
- Obszar jest **sojuszniczy**, jeśli gracz lub członek jego drużyny kontrolują go (mają na nim swoje jednostki).
- Obszar jest **pusty**, jeśli nie ma na nim żadnych jednostek, gór ani fontann.
- Uwaga! **Obszar duszy** i **ołtarze** są uważane za puste, jeśli nie ma na nich jednostek.

Współpraca

Jeśli w drużynie jest 2 graczy (w rozgrywce 3- albo 4-osobowej), muszą ze sobą współpracować. Gracze mogą przeprowadzać akcje w dowolnej kolejności, pokazywać sobie nawzajem karty i uzgadniać posunięcia. Należy jednak pamiętać, że gracz dowodzi tylko swoimi oddziałami, otrzymuje zasoby tylko z obszarów, które sam kontroluje, i zagrywa karty bitewne jedynie w bitwach, w których uczestniczą jego jednostki. Akcje graczy nie mogą być wykonywane równocześnie (np. wydawanie rozkazów jednostkom obu graczy). Gracze nie mogą wymieniać pomiędzy sobą zasobów ani kart. Punkty duszy zawsze należą do całej drużyny.

Ruch: jednokrotny, na wprost

Jednostka albo oddział porusza się za pomocą rozkazów wydawanych przez gracza (zob. str. 14–15). Wszystkie ruchy odbywają się w pionie albo poziomie, nigdy na skos! Jednostka albo oddział może wykonać ruch (w ramach rozkazu) tylko raz na turę.

Budowa talii: 12 kart

Każdy gracz dysponuje talią składającą się dokładnie z 12 kart. Gracze kupują karty na polu treningowym i mogą je dołączać do swojej ręki w miejsce innych kart. Karty zastępowane są odkładane do pudełka albo na stos kart utraconych (zob. str. 12–13).

Zasoby

W grze występują 2 rodzaje zasobów: kryształy i nowe jednostki. Dla gracza po stronie dobra nowe jednostki to aniołowie, a dla gracza po stronie zła – demony. Gracze wykorzystują zasoby do zakupu nowych kart z pola treningowego i do zakupu ulepszeń (zob. następna strona). Nowe jednostki mogą także być wykorzystane do walki na polu bitwy.

kryształy

nowe jednostki

Tura gracza

Przebieg tury:

1) Faza akcji

2) Faza zasobów

Gracze (drużyny) rozgrywają swoje tury na przemian. Rozgrywkę zawsze zaczynają siły zła.

Faza akcji

Podczas tej fazy gracze z tej samej drużyny mogą:
– umieszczać jednostki na planszy,
– kupować ulepszenia,
– kupować karty,
– zagrywać karty,
– wydawać rozkazy swoim oddziałom.

Gracze z tej samej drużyny mogą wykonywać dowolne z tych akcji więcej niż raz w turze i w dowolnej kolejności. Jedynymi ograniczeniami są liczba znaczników rozkazów, liczba zasobów i liczba kart na ręce.

Umieszczanie jednostek na planszy

Gracz może wykorzystać nowe jednostki (ze swojej rezerwy) jako zasoby do kupowania kart, ale mogą także wspomóc walczących na polu bitwy. Gracz może je umieścić (przywołać) na dowolnym obszarze, który jest **punktem przywołań**. Punktami przywołań są ołtarze gracza (po jego stronie planszy) i serafini/dręczyciele (obszary, na których się znajdują). Gracz umieszcza nowe jednostki na dowolnych z tych obszarów, pamiętając o ograniczeniach wynikających z wielkości obszaru.

Umieszczenie nowych jednostek na planszy nie wymaga wykorzystania żadnych rozkazów ani zasobów. Nie ma także limitu co do liczby nowych jednostek umieszczonych na planszy w 1 turze.

Ołtarze, serafini i dręczyciele stanowią punkty przywołań.

Nowe jednostki na polu bitwy mogą wykonać ruch jeszcze w tej samej turze! Dlatego możliwe jest przywołanie nowych jednostek, przesunięcie ich (w ramach jednego rozkazu), przywołanie kolejnych jednostek i przesunięcie ich (w ramach drugiego rozkazu). Jedynym wyjątkiem jest przywołanie nowych jednostek przy serafinie/dręczycielu, który już w tej turze wykonał ruch. W takim przypadku przywołane jednostki nie mogą wykonać ruchu (zob. str. 18).

Jeśli wróg kontroluje ołtarz gracza (ma na tym obszarze swoje jednostki), gracz **nie** może przywoływać na nim nowych jednostek. Gdy tylko wrogie jednostki zostaną wyeliminowane, gracz ponownie może przywoływać tam nowe jednostki.

Zakup ulepszeń

Na planszy gracza znajdują się informacje dotyczące poziomu zdrowia, liczby rozkazów i limitu kart danego archanioła/arcydemona, a także pola na talię gracza, karty odrzucone i specjalne karty serafinów/dręczycieli. Limit kart na ręce i liczba rozkazów mogą się zwiększyć.

1) Zwiększenie liczby rozkazów. Gracz płaci 5 kryształów za dodatkowy znacznik, który kładzie na polu „wykorzystane” (będzie on dostępny od następnej tury). Gracz nie może mieć więcej niż 6 znaczników rozkazów.

2) Zwiększenie limitu kart na ręce. Gracz płaci 5 kryształów i przesuwa znacznik o 1 pole w prawo. Gracz dobiera karty do nowego limitu dopiero na koniec swojej tury (zob. str. 17). Limit nigdy nie może wynosić więcej niż 6 kart.

WYGLĄD DEMONÓW

Demony były opisywane w literaturze i sztuce już od czasów Dantego (XIV wiek). Ilustracja poniżej (autorstwa Gustava Dorégo) została zainspirowana „Piekłem" Dantego. Widzimy na niej diabła w piekielnych czeluściach. Skrzydła nietoperza, rogi kozła i kopyta sprawiają, że demony wyglądają jak połączenie człowieka i zwierzęcia.

Doré jest prawdopodobnie tym artystą, który w największym stopniu wpłynął na nasze wyobrażenie o demonach. Nawet dzisiaj większość artystów kieruje się podobną wizją artystyczną – ich demony mają charakterystyczne skrzydła i rogi. Pozostałe cechy zależą od wyobraźni danego artysty.

„Lucyfer"
Gustava Dorégo

Równocześnie można napotkać opisy przedstawiające demony jako istoty pozbawione fizycznej formy. Jesse Romero (katolicki pisarz) ujął to tak:

> *„Istoty duchowe nie posiadają ciał, więc jako takie nie mogą być do niczego «podobne»… Demony są w zasadzie bardziej «odczuwalne» przez ludzi aniżeli widziane. Najczęstszą formą kontaktu z nimi jest poczucie bliskiej obecności wrogiej siły".*

Na potrzeby gry zdecydowaliśmy się połączyć obie te koncepcje. Z jednej strony chcieliśmy dać graczom poczucie obcowania z transcendentalnymi mrocznymi istotami ze świata duchowego, a z drugiej strony – z namacalnymi stworzeniami znanymi z artystycznych wizji. Wykonanie figurek istot czysto duchowych byłoby też raczej trudne!

ZAKUP KART

Każda ze stron konfliktu ma własne pole treningowe, gdzie może kupować nowe karty. Gracz może zakupić karty tylko dla siebie, a nie dla członka swojej drużyny. Karty można zakupić na 3 sposoby:

A) zakupić karty na rękę albo

B) zakupić karty do rezerwy, albo

C) zakupić karty serafinów/dręczycieli.

KARTA DRĘCZYCIELA **KARTA DEMONA** **KARTA SERAFINA** **KARTA ANIOŁA**

POLE TRENINGOWE

W grze występują osobne pola treningowe dla sił zła i dla sił dobra. Na wskazanym miejscu należy umieścić odpowiednią talię treningową, a następnie dobrać z niej 4 karty i wyłożyć odkryte na pustych polach. Na planszy zawsze powinny być dostępne 4 karty. Gdy tylko któraś karta zostaje zakupiona albo odrzucona, należy w jej miejsce wyłożyć nową kartę.

Wszystkie karty odrzucone z pola treningowego albo karty z ręki zastąpione przez inne karty (zob. niżej) odkłada się na stos kart utraconych (z wyjątkiem kart startowych, które są odkładane do pudełka).

W swojej turze gracz może wydać 2 kryształy, aby odrzucić dowolne karty ze swojego pola treningowego. Karty odkłada na stos kart utraconych, a w ich miejsce odkrywa nowe karty z talii treningowej. W taki sam sposób działa karta *Nowe idee*.

Jeśli talia treningowa się wyczerpie, gracz tasuje karty w stosie kart utraconych i tworzy z nich nową talię treningową.

A. ZAKUP KART NA RĘKĘ.

Aby zakupić kartę z pola treningowego, gracz musi zapłacić koszt widniejący w lewym górnym rogu karty. Podczas zakupu karty bezpośrednio na rękę gracz musi natychmiast w zamian odrzucić 1 z posiadanych kart na ręce (liczba kart w talii zawsze wynosi 12). Odrzuconą kartę odkłada się do pudełka, jeśli to karta startowa (bez kosztu), albo na stos kart utraconych. Odrzucone karty są jawne.

Podczas zakupu kart gracz może zastąpić dowolne karty na ręce, ale jeśli zakupiona karta jest poziomu 2., musi zastąpić na ręce odpowiadającą jej kartę poziomu 1.

B. ZAKUP KART DO REZERWY.

W niektórych przypadkach, gdy gracz nie będzie miał na ręce odpowiedniej karty poziomu 1. albo nie będzie chciał zastąpić żadnej karty na ręce, może **zarezerwować** kartę na później.

W celu **rezerwacji** karty gracz płaci koszt karty i kładzie ją odkrytą obok swojej planszy. Gracz może zarezerwować dowolną liczbę kart, które mogą dowolnie długo leżeć odkryte obok jego planszy .

Gracz może w **dowolnym** momencie zastąpić karty na ręce kartami zarezerwowanymi (nie płacąc ich kosztu) – także podczas tury innego gracza albo w trakcie bitwy.

Zastąpione karty odkłada się do pudełka, jeśli to karty startowe (bez kosztu), albo na stos kart utraconych.

Przykład 1.
Zakup karty na rękę

Andżelika gra żółtymi aniołami i chce zakupić *Płonący miecz* poziomu 1. Płaci 3 kryształy i bierze kartę z pola treningowego na rękę, zastępując nią *Oślepiającą światłość* poziomu 1. Andżelika odkłada zastąpioną kartę do pudełka (to karta startowa), a nową kartę bierze na rękę – może jej użyć jeszcze w tej turze.

Poświęcenie *Oślepiającej światłości* poziomu 1. oznacza, że Andżelika nie może już pozyskać *Oślepiającej światłości* poziomu 2.

Przykład 2.
Zakup karty do rezerwy

Andżelika chce zakupić *Płonący miecz* poziomu 2. Ma odpowiadającą mu kartę w swojej talii, ale nie na ręce, więc nie może zakupić tej karty bezpośrednio na rękę. Zamiast tego płaci 3 kryształy, aby zarezerwować kartę.

Nieco później dobiera z talii na rękę *Płonący miecz* poziomu 1., więc może zastąpić tę kartę *Płonącym mieczem* poziomu 2.

C. Zakup karty serafina/dręczyciela. Karty serafinów i dręczycieli nie są częścią talii gracza – po zakupie gracz umieszcza je na swojej planszy na 1 z 2 pustych miejsc. Te karty nie zastępują żadnych kart w talii. Ponadto gracz może mieć w danym momencie tylko 2 karty serafinów/dręczycieli w grze.

Karty serafinów/dręczycieli zapewniają efekty stałe, które działają, dopóki karty pozostają w grze. Gracz może jednak zakupić nowe karty serafinów/dręczycieli i zastąpić nimi stare karty (zastąpione karty odkłada się na stos kart utraconych).

Przykład 3.
Zakup karty serafina

Andżelika kupuje kartę serafina *Koordynator*, płacąc 2 kryształy i 1 nową jednostkę. Następnie kładzie kartę na swojej planszy, na 1 z 2 miejsc przeznaczonych na karty serafinów.

Płonące miecze?

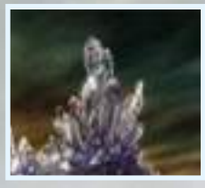
To standardowe uzbrojenie aniołów, duchowa broń jaśniejąca świętym płomieniem. Płonący miecz, jak opisano w Biblii, bronił Edenu:

„Wygnawszy zaś człowieka, Bóg postawił przed ogrodem Eden cherubów i połyskujące ostrze miecza, aby strzec drogi do drzewa życia". (Rdz 3, 24)

Czy strona zła może wygrać?

Z zasady wszechmogący Bóg nie może zostać pokonany i wszystkie religie monoteistyczne mówią o sądzie ostatecznym i unicestwieniu zła. Niniejsza gra nie traktuje jednak o tym finalnym rozstrzygnięciu, lecz o indywidualnej walce człowieka rozdartego między dobrem a złem. Siły dobra i zła ścierają się ze sobą w sercu i umyśle każdego człowieka, a wynik tej potyczki nigdy nie jest znany.

Kryształy i woda życia



W opisach nieba i zaświatów często występują kryształy, złoto i cenne kamienie. W Apokalipsie św. Jana znajduje się rozdział, który opisuje klasyczny wygląd niebios jako nowego Jeruzalem, miasta złotych ulic, perłowych bram i fontann, z których wypływają strumienie cennych klejnotów. W samym środku miasta, na morzu ze szkła czystego jak kryształ, stoi boży tron.

Prorok Ezechiel tak opisuje niebiańskie scenerie:

„Nad głowami tych istot żyjących było coś jakby sklepienie niebieskie, jakby kryształ lśniący, rozpostarty ponad ich głowami, ku górze". (Ez 1, 22)

Jako że woda jest źródłem wszelkiego życia na ziemi, w opisach można znaleźć sformułowanie „żywa woda". Woda życia, jak również jest ona nazywana, stanowi źródło życia duchowego i wiecznego.

„I ukazał mi rzekę wody życia, lśniącą jak kryształ, wypływającą z tronu Boga i Baranka". (Ap 22, 1)

W Ewangelii św. Jana znajdziemy obietnicę Jezusa, który posiada wodę życia i obdaruje nią każdego, kto w niego uwierzy.

Postanowiliśmy zatem, że w grze za pomocą kryształów gracze mogą kupować ulepszenia i karty, podczas gdy woda życia zapewnia nowe jednostki.

Zagrywanie kart

Gracz rozpoczyna grę z 4 kartami na ręce. Tyle wynosi początkowy limit kart na ręce. W swojej turze gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki – z jednym wyjątkiem: **może zagrać tylko 1 kartę taktyczną na turę**. **Gracz nie może zagrywać kart w turze przeciwnika** z wyjątkiem kart bitewnych (zob. niżej).

Gracz może także dowolnie odrzucać karty w swojej turze, nie wywołując żadnego efektu. Zaleca się, aby zagrać (lub odrzucić) jak najwięcej kart w turze, ponieważ na jej końcu dobiera się nowe karty do limitu (zob. „Dobieranie kart", str. 17).

Karty taktyczne

W każdej talii startowej znajduje się 5 różnych kart taktycznych. Mają mocne efekty, które mogą zmienić losy bitwy. W taliach sił dobra i sił zła znajdują się różne karty, jak pokazano na ilustracji po prawej.

Gracz zawsze powinien najpierw dokończyć rozgrywanie efektu karty, zanim podejmie jakiekolwiek inne działania. Na przykład, jeśli karta mówi o tym, że do 2 oddziałów może skorzystać z efektu, oba oddziały muszą użyć tego efektu jeden po drugim i żadna akcja nie może być podjęta w międzyczasie (z wyjątkiem zastępowania kart na ręce kartami z rezerwy i zagrywania kart bitewnych).

Karty bitewne

Karty z napisem „**Bitwa**" mogą być używane w dowolnych bitwach, w których uczestniczy co najmniej 1 jednostka gracza, nawet podczas tury przeciwnika.

Żadne inne karty nie mogą być zagrywane podczas bitew. Niektóre mogą być natomiast zagrywane bezpośrednio przed bitwą (mają napis „**Zagraj przed bitwą**"), aby wpłynąć na jej efekt. Na przykład gracz może zagrać *Świętą furię* podczas swojego ataku, ale nie podczas tury przeciwnika, ponieważ nie jest to karta bitewna.

Karty taktyczne aniołów

Karty taktyczne demonów

W załączniku na końcu instrukcji znajduje się szczegółowy opis wszystkich kart taktycznych.
Uwaga! Gracz może zagrać tylko 1 kartę taktyczną na turę.

Wydawanie rozkazów swoim oddziałom

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z 3 znacznikami rozkazów znajdującymi się na polu „dostępne". Gracz może użyć rozkazu do wykonania ruchu w swojej turze, czyli przesunięcia dowolnej liczby jednostek z 1 obszaru (stanowią oddział) na inny obszar sąsiadujący.

Gracz może wydać rozkaz (przesunąć) zawsze tylko 1 oddziałowi naraz i musi zakończyć ruch (w tym bitwę), zanim wyda następny rozkaz. Gracz przenosi znacznik rozkazu na pole „wykorzystane" i przesuwa wybrany oddział.

Znaczniki rozkazów są także wykorzystywane przy przesuwaniu oddziałów w połączeniu z zagrywaniem kart taktycznych, takich jak *Mroczny portal*, *Kawaleria* i *Brutalna napaść*.

Uwaga! Jednostka nigdy nie może otrzymać w turze więcej niż 1 rozkazu!

Czym jest oddział?

Wiele kart i akcji odnosi się do pojęcia „oddziału". **Oddział jest pojęciem chwilowym i obejmuje dowolną liczbę jednostek na tym samym obszarze.** Gdy gracz wyznacza oddział, może zawierać 1 albo więcej jednostek na danym obszarze. Po wykonaniu akcji te jednostki przestają stanowić oddział i mogą później stać się częścią innych oddziałów.

Zasady ruchu

Ruch odbywa się w pionie albo w poziomie, ale nie na skos. Jeśli gracz przesunie oddział na obszar zajmowany przez wrogie jednostki, rozpoczyna się **bitwa**. (Może się zdarzyć, że na obszarze nie starczy miejsca na wszystkie jednostki. W takiej sytuacji gracz oznajmia przeciwnikowi, gdzie chce stoczyć bitwę, i gracze przystępują do jej rozstrzygnięcia, zanim atakujący przesunie oddział).

Jeśli gracz wykona 2 ruchy (z pomocą archanioła/arcydemona albo kart takich jak *Kawaleria*), może wykorzystać pierwszy ruch do przejścia (przelecenia ponad!) przez pusty obszar, przez obszar z zasobami albo obszar zajęty przez jednostki sojusznicze, ignorując jakiekolwiek ograniczenia miejsca na tym obszarze. Nigdy jednak gracz nie może przejść przez obszar zajęty przez wrogie jednostki ani kontynuować ruchu po rozstrzygnięciu bitwy (z wyjątkiem użycia karty *Przełom*).

Jeśli gracz wkracza na obszar i nie ma na nim miejsca na wszystkie jednostki (np. kryształowe góry), wtedy najpierw należy rozstrzygnąć ewentualną bitwę, a następnie przesunąć na obszar możliwie jak największą liczbę jednostek poruszającego się oddziału. Pozostałe jednostki **wycofują się** (zob. str. 16). Jeśli jednostki gracza **wycofują się** w trakcie ruchu (z obszaru o zbyt małej ilości miejsca albo z bitwy), wracają na obszar, z którego wyruszyły. Wycofujące się jednostki, które nie mieszczą się na docelowym **obszarze sąsiadującym**, wracają do rezerwy gracza.

Przykład 1.
Wydanie rozkazu

Beniamin, który gra białymi aniołami, właśnie zagrał kartę taktyczną *Kawaleria*. Pozwala mu na wykonanie 1 oddziałem 2 ruchów. Beniamin wykorzystuje 1 rozkaz. Nie może jednak zaatakować upatrzonego dręczyciela, gdyż na drodze stoją mu demony.

Zamiast tego realizuje plan B. Przesuwa dwukrotnie inny oddział, przechodząc przez obszar z własnym oddziałem. Następnie rozstrzygana jest bitwa.

Przykład 2.
Wydanie rozkazu

Oliwier, grający czerwonymi demonami, przeprowadza atak na obszar z zasobami. Wykorzystuje 1 rozkaz, aby przesunąć oddział dręczyciela (ogłasza, że zamierza go tam przesunąć). W wyniku bitwy aniołowie zostają pokonani i ocalałe jednostki atakującego wchodzą na obszar. Na obszarze nie ma jednak miejsca dla dręczyciela, więc ten się wycofuje, a na obszar wkraczają ocalałe demony.

Oliwier otrzymuje również 1 nową jednostkę, ponieważ wszedł na obszar z fontanną żywej wody (zob. niżej).

Przesunięcie na obszar z zasobami

Gracze mogą pozyskiwać zasoby nie tylko poprzez kontrolowanie obszarów z zasobami (zob. str. 17).

Gdy gracz wykorzysta rozkaz na przesunięcie chociaż 1 jednostki na obszar z zasobami (czyli na obszar z górami albo z fontanną), otrzymuje 1 zasób (góry zapewniają kryształy, a fontanny – nowe jednostki). Jeśli najpierw jest rozstrzygana bitwa, zasoby przydziela się **po jej zakończeniu** i tylko wtedy, gdy graczowi pozostały jednostki, które mogą wkroczyć na ten obszar (zob. Przykład 2. Wydanie rozkazu).

W grze występuje kilka kart, które pozwalają na zwielokrotniony ruch oddziałów (*Kawaleria*, *Przełom* i *Szybki marsz*). Jednak zawsze rozpatruje się tylko ten obszar, na którym oddział kończy swój ruch. Na przykład oddział *Kawalerii* przejeżdżający przez kryształową górę nie otrzymuje kryształu. Oddział demonów, który z pomocą *Przełomu* najpierw wkracza na obszar z fontanną żywej wody, a następnie przenosi się do kolejnego obszaru, także nie otrzymuje nowej jednostki.

Jednostki, które z jakiegokolwiek powodu wycofują się na obszar z zasobami, nie otrzymują żadnych zasobów. Gracz może jednak ruszyć się na obszar z zasobami pod swoją kontrolą, aby zdobyć dodatkowy zasób, i może to zrobić wielokrotnie w trakcie jednej tury.

Bitwa

Bitwa następuje zawsze wtedy, gdy oddział wkracza na obszar, na którym znajdują się wrogie jednostki. Gracze rozstrzygają bitwę natychmiast, zanim zostaną wydane kolejne rozkazy. Bitwa jest rozstrzygana w następujący sposób:

Początek bitwy

Atakujący może zagrać karty wpływające na całą bitwę, np. *Świętą furię* czy *Brutalną napaść*. Te karty muszą być zagrane przed rzutem kośćmi, a nie w odpowiedzi na rzut.

Kilka kart ma oznaczenie „**szarża**". Ten efekt pozwala na zadanie obrażeń jeszcze przed 1. rundą bitwy. Liczba określa, ile obrażeń zostaje zadanych („**szarża +2**" oznacza 2 obrażenia). Jeśli przeciwnik nie obroni się przed szarżą kartami bitewnymi albo *duchową tarczą* serafina/dręczyciela, musi zniszczyć liczbę jednostek równą obrażeniom albo przyjąć obrażenia na archanioła/arcydemona znajdującego się na tym obszarze.

Przebieg rundy bitwy

1) **Rzut kośćmi.** Obie strony konfliktu rzucają kośćmi równocześnie. Gracz rzuca 1 kością za każdego anioła/demona w swoim oddziale, 4 kośćmi za każdego serafina/dręczyciela i 6 kośćmi za archanioła/arcydemona. W sumie gracz nie będzie rzucał w rundzie więcej niż 9 kośćmi.
2) **Zliczenie trafień.** Za każdy symbol obrażenia (miecz/topór) przeciwnik otrzymuje 1 obrażenie (chyba że jakieś karty albo efekty mówią inaczej).
3) **Dodatkowe obrażenia i unikanie obrażeń.** Gracze zagrywają karty bitewne, aby zadać dodatkowe obrażenia albo im zapobiec. Należy pamiętać, że serafini i dręczyciele mają zdolność zapobiegania 1. obrażeniu w każdej bitwie (*duchowa tarcza*). Karty bitewne zagrywa się dowolnie bez określonej kolejności. **Uwaga!** Jeśli w bitwie uczestniczą jednostki obu graczy z 1 drużyny, karty zagrywane przez 1 członka drużyny mogą wpływać na kości i jednostki obu członków drużyny. Na przykład *Kryjówka w ciemności* pozwala uniknąć 1 obrażenia jednostce dowolnego z graczy za każdy wyrzucony krąg na kościach rzuconych przez obu graczy.
4) **Usunięcie ofiar.** Za każde obrażenie broniący usuwa swoją 1 jednostkę albo kieruje 1 obrażenie na broniącego archanioła/arcydemona. Następnie takie same działania podejmuje atakujący. **Uwaga!** Serafin/dręczyciel stanowi 1 jednostkę, więc jeśli otrzyma 1 obrażenie, zostaje usunięty z planszy. Archanioł/arcydemon jest usuwany z planszy, jeśli poziom jego zdrowia spadnie do „0".

Po zakończonej rundzie bitwy następuje 1 z poniższych sytuacji:

A) Jeśli atakujący utracił wszystkie atakujące jednostki, bitwa się kończy.

B) Jeśli broniący utracił wszystkie broniące się jednostki, atakujący musi przenieść wszystkie ocalałe jednostki do docelowego obszaru.

C) Jeśli zarówno atakującemu, jak i broniącemu zostały jakieś jednostki:

- **Broniący może się wycofać.** W takim wypadku atakujący musi przenieść na docelowy obszar wszystkie ocalałe jednostki.
- Jeśli broniący się nie wycofa, **atakujący może się wycofać**. Jeśli obaj zdecydują się nie wycofywać, rozpoczyna się nowa runda bitwy.

Przykład 1. Bitwa

Grający demonami zaczyna atak, zagrywając *Brutalną napaść II*.

Szarża zadaje 1 obrażenie na początku bitwy.

Gracze rzucają kośćmi: demony 9, aniołowie 8.

Obrażenia są zadawane jednocześnie (wliczając te z *Brutalnej napaści II*).

Grający aniołami postanawia się nie wycofywać. Gracze ponownie rzucają kośćmi (6 i 2).

Po zadaniu obrażeń demony wygrywają i przesuwają się na zdobyty obszar.

Przykład 2. Bitwa

Grający aniołami atakuje oddziałem z archaniołem.

Po pierwszej rundzie bitwy obu stronom pozostały jednostki.

Grający demonami postanawia wycofać się swoim arcydemonem. Cały atakujący oddział przemieszcza się na zdobyty obszar.

Wycofanie jednostek

Gdy **broniący** się wycofuje, wycofujące się jednostki przesuwają się w tył, w kierunku swojej strony planszy. Jakiekolwiek jednostki, które nie zmieszczą się na obszarze, na który się wycofują (lub gdy wycofują z ostatniego rzędu planszy), zostają przeniesione do rezerwy gracza.

Przypadek specjalny. Jeśli atakujący zaatakował od tyłu, broniący nie może wycofać się w tę stronę i jednostki zostają od razu przeniesione do rezerwy gracza.

Gdy **atakujący** się wycofuje, jego ocalałe jednostki cofają się na sąsiedni obszar, z którego przyszły. Jeśli na obszarze nie ma wystarczająco miejsca (ponieważ atakujący oddział przeszedł przez ten obszar dzięki archaniołowi/arcydemonowi, *Przełomowi* albo *Kawalerii*), wszystkie jednostki, które się nie zmieściły, zostają przeniesione do rezerwy gracza.

Faza zasobów

Tura gracza (drużyny) kończy się fazą zasobów. Gracz powinien się upewnić, że zagrał (lub odrzucił) wszystkie karty, które chciał, kupił wszystko, co chciał, i wydał wszystkie rozkazy.

Zdobywanie punktów duszy

Najpierw to, co najważniejsze – gracz (drużyna) sprawdza punkty duszy. Gdy jednostki któregokolwiek gracza z drużyny, która kończy swoją turę, znajdują się na obszarze **ludzkiej duszy** (obszarze z narysowaną sylwetką człowieka), ta drużyna zdobywa 1 punkt duszy. Gracz umieszcza swój znacznik na planszy duszy. Grający stroną dobra używają białych znaczników, a grający siłami zła – czarnych. Drużyna otrzymuje także 1 punkt duszy za każdy **ołtarz wroga**, który kontroluje. Na przykład, jeśli w rozgrywce 4-osobowej drużyna kontroluje oba wrogie ołtarze i ludzką duszę, otrzymuje 3 punkty (to maksymalna liczba punktów duszy, którą można uzyskać na koniec tury). Gdy gracz (drużyna) ma 7 albo więcej punktów duszy, natychmiast wygrywa grę.

Zebranie zasobów

Każdy z graczy kończących swoją turę podlicza liczbę zasobów, które zdobywa w tej turze. Po pierwsze, zdobywa zasoby i leczy obrażenia archanioła/arcydemona zgodnie z dochodem widniejącym w prawym górnym rogu jego karty. Po drugie, gracz otrzymuje 1 anioła/demona za każdą fontannę żywej wody pod swoją kontrolą i 1 kryształ za każdą kryształową górę pod swoją kontrolą. Gracz kładzie zdobyte zasoby obok swojej planszy gracza. Zasoby przechodzą na kolejne tury.

Jeśli zabraknie aniołów/demonów w rezerwie ogólnej, gracz nie otrzymuje nowych jednostek.

Uwaga! Gracz otrzymuje 1 zasób z danego obszaru bez względu na posiadaną na nim liczbę jednostek. Jeśli na obszarze obecne są jednostki 2 graczy (reprezentujących tę samą stronę konfliktu), to każdy z nich otrzymuje po 1 zasobie.

Dobieranie kart

Na koniec tury gracz dobiera tyle kart, aby mieć na ręce liczbę kart odpowiadającą jego aktualnemu limitowi. W dowolnym momencie tury gracz może odrzucać karty bez rozpatrywania ich efektów, aby na koniec tury dobrać w ich miejsce nowe karty. Gracz nie dobiera kart na koniec tury przeciwnika (np. jeśli zagrał karty podczas bitwy obronnej).

Kart nie należy tasować. Jeśli gracz ma dobrać kartę, a w jego talii nie ma kart, bierze stos kart odrzuconych, odwraca go na drugą stronę i w ten sposób formuje nową talię. **Bez tasowania!** Dzięki temu karty są ułożone w talii w takiej kolejności, w jakiej były zagrywane albo odrzucane, i gracz może przewidzieć, które karty w danym momencie dobierze. To także oznacza, że niemożliwe jest zagranie tej samej karty taktycznej albo kombinacji kart 2 tury z rzędu.

Przywracanie rozkazów

Gracz przesuwa znaczniki rozkazów z pola „wykorzystane" na pole „dostępne" na swojej planszy.

Gdy tura gracza (drużyny) dobiegnie końca, rozpoczyna się tura przeciwnika (drużyny przeciwnej).

Przykład. Na koniec swojej tury Andżelika kontroluje obszar ludzkiej duszy, więc otrzymuje 1 punkt duszy. Karta archanioła zapewnia jej 1 kryształ i 1 nową jednostkę oraz leczy 1 obrażenie archanioła. Aniołowie Andżeliki kontrolują także 3 kryształowe góry i 2 fontanny żywej wody, co daje jej dodatkowo 3 kryształy i 2 nowe jednostki. Andżelika zatrzymuje 1 kartę na ręce i dobiera 3 nowe karty do obowiązującego ją limitu 4 kart. Na koniec przesuwa wszystkie 3 wykorzystane znaczniki rozkazów na pole dostępnych znaczników.

Koniec gry

Obie strony konfliktu wykonują swoje tury naprzemiennie do momentu, gdy któraś strona na koniec swojej tury będzie miała 7 punktów duszy, co kończy grę jej wygraną. Bitwa o duszę dobiega końca. Człowiek pewnie nigdy się nie dowie, co działo się tej nocy, i że był to punkt zwrotny w jego życiu. Ku lepszemu… albo gorszemu.

A to tylko jedna z wielu dusz…

Liderzy

Serafini i dręczyciele

Serafinów i dręczycieli obowiązują takie same zasady. Stanowią oni ważny element armii gracza. Oferują wiele możliwości, ale mają także pewne słabe punkty. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 2 serafinami/dręczycielami.

Jeśli zostaną zniszczeni, koszt zakupu nowego lidera wynosi 5 nowych jednostek i 5 kryształów. Jako że mają oni wielkość 2 × 2 pola, mogą być przywołani jedynie na obszarze ołtarza, a nie na obszarze zajmowanym przez innego serafina/dręczyciela.

Podczas bitwy rzucają 4 kośćmi.

Duchowa tarcza. Gdy gracz otrzymuje obrażenia na obszarze z serafinem/dręczycielem, tarcza zapobiega pierwszemu obrażeniu. Tarcza zapobiega pierwszemu obrażeniu w każdej bitwie (raz na bitwę, włączając obrażenia z szarży) albo 1 obrażeniu z innych efektów, takich jak *Łucznictwo* czy *Cios w plecy*.

Zdrowie 1. Podstawową słabością serafina/dręczyciela jest zdrowie o wartości „1", jak u zwykłych aniołów/demonów. Jednak to gracz wybiera, które jednostki poświęca, więc lider jest zazwyczaj eliminowany w bitwie jako ostatni.

Ruchome punkty przywołań. W swojej turze gracz może umieścić nowe jednostki (aniołów/demony) na pustym fragmencie obszaru zajmowanego przez swojego serafina/dręczyciela.

Jeśli serafinowi/dręczycielowi nie wydano jeszcze rozkazu (nie poruszał się ani nie atakował), gracz może wydać rozkaz nowym jednostkom przywołanym na jego obszarze jeszcze w tej samej turze. Jednak jeśli serafinowi/dręczycielowi wydano już rozkaz w tej turze, uznaje się, że przywołane później na jego obszarze nowe jednostki także podlegały temu rozkazowi i gracz nie może wydać im kolejnego rozkazu.

Na przykład, gracz może przywołać 5 demonów na obszarze zajmowanym przez osamotnionego dręczyciela i wydać tym demonom rozkaz przeniesienia na sąsiadujący pusty obszar. Następnie gracz może przywołać kolejne 5 demonów i zaatakować nimi i dręczycielem przeciwnika. Gracz nie może najpierw przesunąć dręczyciela, a następnie przywołać nowych demonów i zaatakować nimi przeciwnika.

Zasadniczo przywoływani aniołowie/demony są „zsynchronizowani" z serafinem/dręczycielem.

Archanioł i arcydemon

Każdy z graczy wybiera 1 archanioła/arcydemona na swojego generała na polu bitwy. Podlegają oni tym samym zasadom co pozostałe jednostki, ale zapewniają unikalne bonusy startowe, dochód, karty startowe i specjalną zdolność.

Dochód. W prawym górnym rogu karty postaci widnieje dochód, który gracz pobiera w fazie zasobów w każdej turze (oprócz tego z kontrolowanych gór i fontann). Widnieje tam także informacja o tym, o jaką wartość na koniec tury gracza regeneruje się zdrowie archanioła/arcydemona.

Rozmiar. Te postacie mają wielkość 2 × 3 pola, co oznacza, że na tym samym obszarze zmieszczą się jeszcze tylko 3 aniołowie/demony.

Podczas bitwy rzucają 6 kośćmi.

Te postacie nie stanowią punktów przywołań!

Podwójny ruch. Archanioł/arcydemon może wykonać do 2 ruchów (wraz z aniołami/demonami stanowiącymi jego oddział). Karta taktyczna *Kawaleria* nie zapewnia dodatkowego ruchu oddziałowi archanioła. Natomiast karta *Przełom* jest używana po normalnym ruchu i zapewnia możliwość wykonania 3. ruchu.

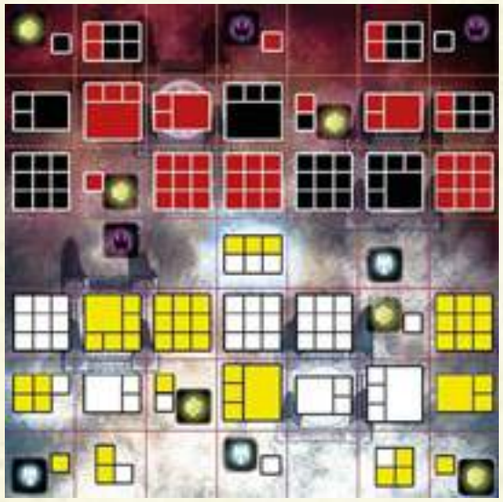
Zdrowie. Informacja o początkowym zdrowiu archanioła/arcydemona znajduje się na jego karcie. Podczas rozgrywki gracz korzysta z toru zdrowia, aby na bieżąco śledzić zmiany jego wartości. Wartość zdrowia postaci nie może przekroczyć wartości nadrukowanej na jej karcie.

Na przykład Michał i Baal dysponują zdrowiem o wartości „15". Za każde otrzymane obrażenie gracz przesuwa znacznik na torze zdrowia o 1 pole w lewo. Jeśli zdrowie archanioła/arcydemona osiągnie wartość „0", postać zostaje zniszczona i usunięta z gry. **Gracz nie może już jej odzyskać!** Jednak w grze pozostają efekty jej karty, a także generowany przez nią dochód.

Przyjmując obrażenia, gracz decyduje o ich rozdziale pomiędzy poszczególne jednostki w oddziale. Może zdecydować o przyjęciu wszystkich obrażeń przez archanioła/arcydemona, przez inne jednostki na tym obszarze albo dowolnie rozdzielić je pomiędzy jednostki różnego typu.

Scenariusze

Instrukcja została napisana z myślą o rozgrywce 4-osobowej (zob. niżej). W tej sekcji gracze znajdą różne scenariusze i warianty gry. Należy zwrócić szczególną uwagę na zmiany w przygotowaniu gry i w zasadach.



Rozgrywka 4-osobowa: Bitwa o duszę

Ten podstawowy scenariusz zakłada walkę 2 na 2 graczy i został szczegółowo opisany w instrukcji. Każdy gracz kieruje jednostkami jednego koloru. Składająca się z 2 graczy drużyna dobra gra wspólnie przeciwko 2 graczom po stronie zła. Każdy gracz kontroluje 1 archanioła/arcydemona.

Przygotowanie. Zobacz ilustrację po lewej (i symbole na planszy).

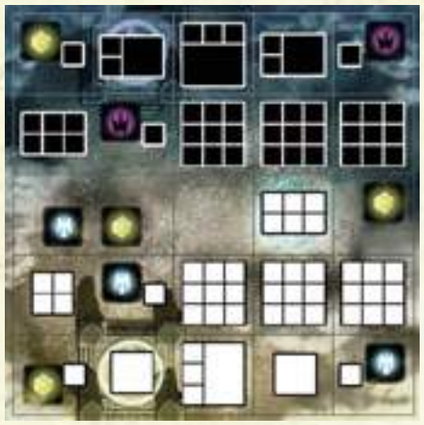
Zwycięstwo: 7 punktów duszy.

Rozgrywka 3-osobowa: Ochrona duszy

Do gry używa się mapy, na której obszar ludzkiej duszy znajduje się po anielskiej stronie planszy – 1 gracz po stronie sił dobra broni duszy przed 2 graczami sił zła. Demony muszą przejść przez obszary z zasobami i dotrzeć do ludzkiej duszy po anielskiej stronie planszy. Anioły muszą tak długo bronić ludzkiej duszy, aż uzbierają 7 punktów duszy.

Przygotowanie. Zobacz ilustrację po lewej (i symbole na planszy). Gracz kierujący aniołami gra 2 kolorami sił dobra, ale używa tylko 1 planszy gracza, 1 talii i 1 archanioła. Gracz kierujący aniołami rozpoczyna grę z limitem kart na ręce +1 oraz liczbą rozkazów +1. Grający demonami rozpoczynają grę z 4 punktami duszy!

Zwycięstwo: 7 punktów duszy.



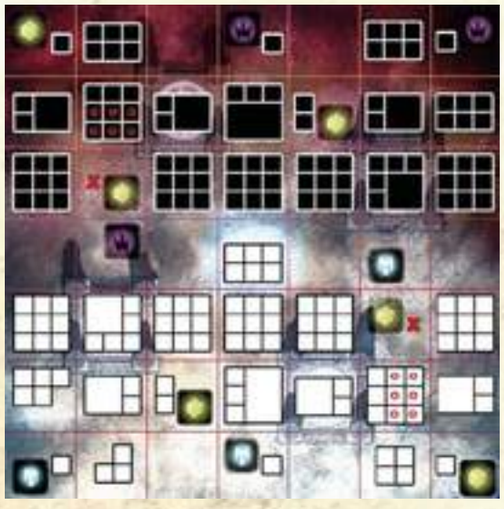
Rozgrywka 2-osobowa: Pojedynek

Do gry używa się planszy 2-osobowej. Każdy z graczy kieruje jednostkami 1 koloru i ma 1 archanioła/arcydemona. Na tej mapie ołtarze znajdują się w dużym oddaleniu od ludzkiej duszy i z tego względu są trudne do podbicia przez przeciwnika. Z drugiej strony daleka droga od ołtarza do ludzkiej duszy wymaga od gracza dobrego planu działania.

Przygotowanie. Zobacz ilustrację po lewej (i symbole na planszy).

Zwycięstwo: 7 punktów duszy.

Rozgrywka 2-osobowa: Epicki pojedynek



Do gry używa się dużej planszy. W tym scenariuszu gracz kierujący aniołami kontroluje 2 anielskie kolory (biały i żółty), a grający demonami kontroluje 2 demoniczne kolory (czarny i czerwony). Kolor jednostek nie ma w tej grze znaczenia. Gracze używają wszystkich swoich jednostek tak, jakby były tego samego koloru. (Stąd na ilustracji obok tylko 1 kolor po każdej ze stron). Gracz nie otrzymuje dodatkowych zasobów za 2 kolory jednostek na obszarze z zasobami. Może też poruszać oddziały złożone z jednostek 2 kolorów. Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza, 1 talię startową i ma do pomocy tylko 1 archanioła/arcydemona (wybranego według standardowych zasad).

Przygotowanie. Zobacz ilustrację po prawej (**Uwaga!** Należy kierować się oznaczeniami na planszy, ale gracze muszą wymienić 1 z archaniołów/arcydemonów na 6 aniołów/demonów. Ponadto najbardziej wysunięta do przodu kryształowa góra po każdej ze stron nie jest kontrolowana).

Zwycięstwo: 7 punktów duszy.

Rozgrywka solo: Fala zła

Ruch demonów w trakcie gry.

Gracz kieruje armią aniołów w walce przeciwko zautomatyzowanym hordom demonów.

Przygotowanie. Na planszy do rozgrywki 2-osobowej gracz rozstawia według wskazań góry i fontanny, ale tylko po anielskiej stronie i w środkowym rzędzie. Nie rozstawia ich po stronie demonów. Należy przygotować siły dobra według standardowych zasad, patrząc na symbole na planszy, a także wybrać archanioła. Aniołowie i demony tworzą swoje drużyny z figurek obu kolorów. Gracz przygotowuje planszę gracza, talię i pulę kart na ręce dla sił dobra według standardowych zasad. W rozgrywce używane jest tylko pole treningowe aniołów. Teraz należy potasować 15 kart nowych jednostek zła (karty do gry solo), utworzyć z nich talię i odkryć po 1 karcie dla każdego z 10 obszarów po demonicznej stronie planszy. Na każdym obszarze należy umieścić tyle jednostek demonów, ile wskazuje karta. Na niektórych kartach nie ma żadnych jednostek, co oznacza, że dany obszar pozostanie pusty. Strona zła gra bez dręczycieli i arcydemona. Nie używa ponadto żadnych kart, zasobów, rozkazów ani planszy gracza. Rozgrywka rozpoczyna się od tury demonów.

Tura demonów. Siły zła poruszają wszystkimi jednostkami po ścieżkach widocznych na ilustracji. Ruch rozpoczyna się zawsze od skrajnie lewej kolumny, począwszy od przodu (najbliżej grającego aniołami). Następnie przesuwa się grupa demonów bezpośrednio z tyłu i tak dalej, potem kolejna kolumna itd., aż wszystkie demony wykonają ruch. Po ruchu należy uzupełnić tylny rząd, odkrywając 5 kart nowych jednostek, i podliczyć zdobyte punkty duszy.

- Demony poruszają się po linii prostej do przodu, aż dotrą do ostatniego rzędu. Następnie kierują się w stronę ołtarza aniołów, jak pokazano na ilustracji. Po drodze walczą ze wszystkimi napotkanymi aniołami i nigdy nie wycofują się z bitwy.
- Jeśli na obszarze z fontanną albo z górą nie ma dość miejsca dla wszystkich demonów, niszczą ją, aby się zmieścić. **Zdobywają wtedy 1 dodatkowy punkt duszy.**
- Po dotarciu do anielskiego ołtarza już tam zostają.
- Jeśli na ołtarzu demonów są jednostki aniołów, sąsiednie demony z kolumn 1. i 3. poruszają się w jego kierunku, a nie do przodu (zob. ilustracja).
- Jeśli na obszarze ludzkiej duszy nie ma żadnych demonów, sąsiednie demony z kolumn 3. i 5. poruszają się w jego kierunku, a nie do przodu (zob. ilustracja).
- Jeśli na obszarze, na który chcą wejść demony, nie ma dość miejsca z uwagi na obecność innych demonów, należy przesunąć tyle demonów, ile się zmieści. Pozostałe (które się nie zmieściły) zostają na miejscu.
- Po ruchu wszystkich demonów we wszystkich kolumnach należy wprowadzić na planszę (do tylnego rzędu) nowe demony według wskazań 5 kolejnych kart nowych jednostek (zob. pomarańczowe strzałki na ilustracji). Aniołowie zajmujący obszary w tym rzędzie są atakowani przez nowo wprowadzane demony (które wkraczają na te obszary spoza planszy). Gdy talia się wyczerpie, należy potasować wszystkie odkryte karty nowych jednostek i utworzyć nową talię.
- Grający aniołami rozgrywa swoje tury według standardowych zasad.

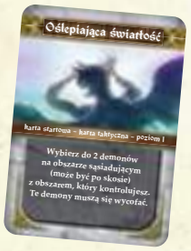
Trudność. Na 2 kartach nowych jednostek widnieją 2 liczby. Jeśli gracz chce zwiększyć trudność gry, powinien użyć liczb po prawej.

Zwycięstwo: 7 punktów duszy (gracz przegrywa, jeśli demony zdobędą 7 punktów duszy przed nim).

Załącznik. Opis kart

Karty taktyczne

Każdy gracz może zagrać w swojej turze tylko 1 kartę taktyczną.



Oślepiająca światłość

Wybierz obszar sąsiadujący (może być po skosie) z jakimikolwiek Twoimi jednostkami. Wskaż maksymalnie 2 demony na tym obszarze, które muszą się wycofać zgodnie z zasadami: w stronę części planszy sił zła, a w przypadku braku miejsca albo gdy obszar jest zajmowany przez aniołów – do rezerwy gracza.

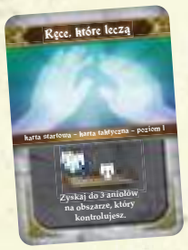
Na **poziomie 2.** możesz zmusić do wycofania się do 4 demonów **z tego samego albo różnych obszarów**.

Kawaleria

Kartę należy zagrać podczas przesuwania oddziału. Oddział staje się kawalerią i może wykonać 2 ruchy. Wymaga to wydania tylko 1 rozkazu. Oddział może przejść przez dowolne obszary niekontrolowane przez przeciwników, nawet jeśli nie ma na nich wystarczająco miejsca dla tego oddziału (na przykład oddział 9 aniołów może przejść przez obszar z zasobami).

Ta karta wzmacnia rozkaz ruchu. Nie możesz objąć efektem wszystkich jednostek na danym obszarze, a następnie w trakcie ruchu rozdzielić ich na kilka mniejszych oddziałów. Karta nie zapewnia 3. ruchu oddziałowi z archaniołem.

Na **poziomie 2.** możesz przesunąć 2 oddziały. Każdy oddział wykorzystuje 1 rozkaz ruchu. Oddziały poruszają się jeden po drugim. Ponadto otrzymują one zdolność „szarża +1", zadając 1 obrażenie jeszcze przed 1. rundą bitwy.



Ręce, które leczą

Weź z rezerwy ogólnej do 3 aniołów i umieść na obszarze, który kontrolujesz. Musisz umieścić aniołów na 1 obszarze i tylko w takiej liczbie, aby nie przekroczyli dostępnego miejsca. Nowi aniołowie nie otrzymali jeszcze rozkazu i mogą w tej samej turze wykonać ruch i zaatakować. *Ręce, które leczą* nie są kartą bitewną i nie mogą być użyte w trakcie bitwy.

Na **poziomie 2.** możesz skorzystać z tego efektu dwukrotnie, ale na różnych obszarach.

Święta furia

Zagraj tę kartę przed rozpoczęciem bitwy, w której jesteś atakującym. W trakcie 1. rundy bitwy zadaj 1 dodatkowe obrażenie i uniknij 1 obrażenia.

Na **poziomie 2.** w trakcie 1. rundy bitwy zadaj 2 dodatkowe obrażenia i uniknij 2 obrażeń.

Znikąd

Weź z rezerwy ogólnej 2 aniołów i umieść na różnych obszarach, które są puste albo które kontrolujesz (ale nie członek Twojej drużyny). Obszary z zasobami nie są puste, a wykorzystanie tej karty do umieszczenia aniołów na obszarach z ołtarzami przeciwnika jest zabronione. Umieszczeni aniołowie mogą otrzymać rozkaz jeszcze w tej samej turze.

Na **poziomie 2.** weź do 5 aniołów i umieść w ten sam sposób na różnych obszarach.

Łucznicy

Wybierz oddział i zaatakuj nim sąsiadujący (może być po skosie) wrogi obszar, wykorzystując specjalny atak łuczników. Ten atak nie wymaga wkroczenia na wrogi obszar i nie inicjuje standardowej bitwy. Podczas ataku łuczników rzuć kośćmi w liczbie odpowiadającej jednostkom w atakującym oddziale (np. dręczyciel rzuca 4 kośćmi). Podlicz trafienia i odejmij 1 za każdy wyrzucony krąg. Rzucasz kośćmi tylko raz. Natomiast przeciwnik nie może wykonać żadnego rzutu.

Jako że ten atak nie jest bitwą, gracze nie mogą stosować kart ani efektów bitewnych, z wyjątkiem *duchowej tarczy* serafina i kart z „łucznictwem" (*Tarczy wiary*, *Płonących strzał* i *Lidera łuczników*). Oddział może wykonać ruch przed albo po łuczniczym ataku, ale nie może wkroczyć na ten sam wrogi obszar i stoczyć na nim bitwy jeszcze w tej turze ani przed, ani po ataku łuczników.

Na **poziomie 2.** możesz wykonać atak łuczników 2 różnymi oddziałami.

Przełom

Zagraj tę kartę natychmiast po zwycięskiej bitwie, w której byłeś atakującym. Wykonaj dodatkowy ruch wszystkimi ocalałymi jednostkami atakującego oddziału. Jeśli pierwszy ruch odbył się na obszar z zasobami, nie zbieraj ich. Nie wycofuj też jednostek, które się nie zmieściły. Dodatkowy ruch jest traktowany jako część tego samego ruchu, więc nie wydawaj kolejnego rozkazu. Jeśli w wyniku ruchu Twój oddział wkroczy na wrogi obszar, stoczysz drugą bitwę.

Na **poziomie 2.** weź z rezerwy ogólnej do 3 demonów i dodaj do oddziału przed przesunięciem go na następny obszar (wielkość oddziału nie może przekroczyć 9).

Brutalna napaść

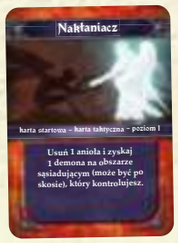
Zagraj tę kartę przed rozpoczęciem bitwy, w której jesteś atakującym. W trakcie całej bitwy każdy wyrzucony przez Ciebie krąg zadaje dodatkowo 1 obrażenie.

Na **poziomie 2.** oddział zyskuje zdolność „szarża +1" (zadaje 1 obrażenie wrogiemu oddziałowi jeszcze przed 1. rundą bitwy).

Mroczny portal

Oddział wykonuje ruch, co oznacza, że musisz wydać rozkaz. Ponadto ten oddział nie może poruszyć się później ponownie. Możesz przesunąć oddział na obszar, który kontrolujesz, który kontroluje członek Twojej drużyny albo na pusty obszar (bez żadnych plastikowych elementów), na którym nie ma ołtarza.

Na **poziomie 2.** możesz przesunąć oddział na dowolny obszar z wyjątkiem obszarów z ołtarzami. Jeśli przesuniesz oddział na wrogi obszar, inicjujesz bitwę, w której zadajesz o 2 obrażenia mniej i z której nie możesz się wycofać.



Nakłaniacz

Zagraj tę kartę, aby nakłonić 1 anioła do przejścia na stronę zła. Anioł musi sąsiadować (może być po skosie) z jakąkolwiek Twoją jednostką. Nakłoniony anioł zostaje przeniesiony do rezerwy ogólnej, a Ty otrzymujesz z niej 1 demona na sąsiadującym (może być po skosie) obszarze, na którym masz jednostki. Jeśli nie ma miejsca, w którym mógłby się pojawić nowy demon, dodaj go do swojej rezerwy.

Jeśli na obszarze są aniołowie 2 graczy, zdecyduj, którego anioła nakłaniasz. To nie jest bitwa, więc przeciwnik nie może w żaden sposób temu zapobiec. Możesz nakłaniać jedynie aniołów, a nie serafinów czy archaniołów.

Na **poziomie 2.** 3 nakłonieni aniołowie muszą pochodzić z różnych obszarów, ale nowe demony możesz umieścić na 1 obszarze.

Inne karty w talii startowej

Uleczenie

Ulecz 1 obrażenie swojego archanioła/arcydemona. Zdrowie nie może przekroczyć maksymalnej (początkowej) wartości dla danej postaci. Na **poziomie 2.** ulecz 2 obrażenia.

Posiłki

Weź z rezerwy ogólnej 1 anioła/demona i umieść na obszarze, który kontrolujesz. Ten anioł/demon nie może w tej turze wykonać ruchu. Na **poziomie 2.** weź i umieść 2 anioły/demony. **Możesz** wydać im rozkaz jeszcze w tej samej turze.

Nowe idee

Odrzuć do 4 kart ze swojego pola treningowego, a następnie odkryj taką samą liczbę nowych kart z talii treningowej.

Elastyczność

Wymień dokładnie 2 zasoby jednego rodzaju na 2 zasoby drugiego rodzaju. Na **poziomie 2.** wymień 1 zasób jednego rodzaju na 3 zasoby drugiego rodzaju.

Zasoby

Weź 1 kryształ albo 1 nową jednostkę do swojej rezerwy. Karta **poziomu 2.** występuje tylko jako specjalna karta startowa Mammona albo Gabriela i pozwala wziąć 2 kryształy albo 2 nowe jednostki.

Nauka

Kup w tej turze kartę z pola treningowego ze zniżką 1 zasobu. Zniżka może obejmować 1 kryształ albo 1 nową jednostkę.

Karty niebitewne

Cios w plecy

Zagraj tę kartę razem z kartą *Nakłaniacza*. Każdy nakłoniony (usunięty) anioł zadaje również 1 obrażenie na swoim obszarze. *Duchowa tarcza* serafina może zapobiec temu obrażeniu.

Za linią wroga

Kartę należy zagrać razem z kartą *Znikąd*. Weź z rezerwy ogólnej i umieść o 1 anioła więcej.

Zamiast umieszczania jednostek na różnych obszarach ta karta pozwala na umieszczenie do 3 aniołów na tym samym obszarze.

Przykład. Zagrywasz kartę *Znikąd* poziomu 2. razem z kartą *Za linią wroga*. Bierzesz z rezerwy ogólnej 5+1 aniołów. Decydujesz się umieścić 3 aniołów na tym samym pustym obszarze blisko ołtarza wroga; 2 aniołów dołącza do oddziału, który jeszcze w tej turze stoczy bitwę, a ostatni anioł zostaje umieszczony na innym pustym obszarze.

Płonące strzały

Zagraj tę kartę z kartą *Łucznicy* po tym, jak rzucisz kośćmi. Dodaj 2 obrażenia do 1 ataku łuczników.

Rogi bitewne/Bębny wojenne

Wszystkie Twoje oddziały zyskują zdolność „szarża +1” na resztę tury: zadają 1 dodatkowe obrażenie na początku bitwy. Możesz łączyć efekt tej karty z innymi efektami szarży.

Uwaga! Zyskujesz zdolność „szarża +1” dla każdego oddziału, a nie każdej jednostki w oddziale (zob. „Szarża”, str. 16).

Podwójna taktyka

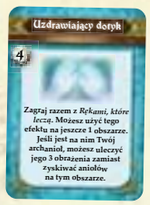
Możesz zagrać 2 karty taktyczne w tej turze. Możesz dowolnie łączyć efekty obu kart. Efekty kart mogą dotyczyć tego samego oddziału, ale ten oddział nie może otrzymać 2 rozkazów.

Przykład 1. *Mroczny portal* poziomu 2. + *Brutalna napaść* poziomu 2. Oddział atakuje dowolny obszar na planszy, zyskuje zdolność „szarża +1”, a wyrzucone kręgi zadają dodatkowe obrażenia (efekt *Brutalnej napaści*). Równocześnie zadaje o 2 obrażenia mniej podczas ataku (efekt *Mrocznego portalu*).

Przykład 2. *Znikąd* poziomu 1. + *Ręce, które leczą* poziomu 1. pozwalają Ci na umieszczenie 2 aniołów na pustych obszarach. Do 1 z nich możesz dodać 3 aniołów z karty *Ręce, które leczą* i wydać później rozkaz ataku na sąsiadujący obszar.

Szybki przemarsz

Karta pozwala oddziałowi, który otrzymał rozkaz, na wykonanie 1 dodatkowego ruchu. Stosuj zasady analogiczne do *Kawalerii*, takie jak możliwość przechodzenia przez obszary z zasobami i obszary sojusznicze. Kartę można połączyć z efektem *Kawalerii*, aby poruszyć oddział trzykrotnie. **Uwaga!** Twoje oddziały nigdy nie mogą przechodzić przez wrogie obszary. *Szybki przemarsz* nie może być łączony z *Mrocznym portalem*.



Uzdrawiający dotyk

Zagraj tę kartę razem z kartą *Ręce, które leczą*, aby rozszerzyć działanie karty na 1 dodatkowy obszar. Jeśli jest na nim Twój archanioł, możesz uleczyć jego 3 obrażenia zamiast umieszczać na tym obszarze 3 nowych aniołów.

Zebranie kryształów

Wydaj 1 rozkaz, aby dodać 4 kryształy do swojej rezerwy.

Rekrutacja

Wydaj 1 rozkaz, aby dodać 4 aniołów/demony do swojej rezerwy.

Karty bitewne

Możesz zagrywać karty bitewne podczas każdej bitwy, w której uczestniczą Twoje jednostki, nawet podczas tury przeciwnika.

Płonący miecz/Topór wojenny

Zadaj 1 dodatkowe obrażenie podczas tej rundy bitwy. Możesz zagrać tę kartę po tym, jak zobaczysz wynik rzutu kośćmi.

Na **poziomie 2.** zadaj 2 dodatkowe obrażenia.

Pancerz prawości/Kryjówka w ciemności

Zagraj tę kartę po rzucie kośćmi podczas bitwy. Każdy wyrzucony krąg pozwala Twojemu oddziałowi uniknąć 1 obrażenia w tej rundzie bitwy.

Zasadzka!

Zagraj tę kartę przed 1. rundą bitwy, w której jesteś broniącym. Umieść do 3 aniołów/demonów z **własnej rezerwy** na atakowanym obszarze. Wielkość oddziału nie może przekroczyć 9, ale jeśli bronisz obszaru z zasobami, możesz chwilowo mieć tam więcej niż 5 aniołów/demonów (po bitwie może zaistnieć konieczność wycofania jednostek z tego obszaru).

Tarcza wiary/Zbroja

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie bitwy (albo podczas ataku *Łuczników*), aby uniknąć 1 obrażenia.

Na **poziomie 2.** uniknij do 2 obrażeń. Jeśli zadano Ci tylko 1 obrażenie, drugi unik przepada. Na przykład, jeśli oddział atakuje Cię szarżą 1, zadając 1 obrażenie jeszcze przed 1. rundą bitwy, ta karta zapobiega temu obrażeniu, ale nie może już zapobiec obrażeniom otrzymanym później w trakcie rundy bitwy.

Karty serafinów/dręczycieli

Gdy kupujesz kartę serafina/dręczyciela, połóż ją na swojej planszy na 1 z 2 miejsc (zob. str. 13).

Koordynator

Raz na turę możesz umieścić 2 jednostki ze swojej rezerwy na obszarze, który kontrolujesz i który sąsiaduje (może być po skosie) z Twoim serafinem/dręczycielem. Jeszcze w tej samej turze te jednostki mogą otrzymać rozkazy.

Modlitwa o zwycięstwo

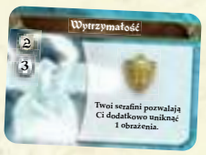
Wydaj 1 rozkaz, aby zadać 1 obrażenie i uniknąć 1 obrażenia w następnej bitwie, w której uczestniczy Twój serafin w tej turze. Nie możesz zachować tego efektu do następnej tury ani do tury przeciwnika.

Potężny

Karta zadaje 1 obrażenie w 1. rundzie każdej bitwy z udziałem Twojego dręczyciela, także podczas obrony.

Lider łuczników

Gdy używasz *Łuczników* na oddziale z dręczycielem, wyrzucane kręgi nie zapobiegają zadawanym przez Ciebie obrażeniom (zob. „Łucznicy", str. 21).



Wytrzymałość

Gdy otrzymujesz obrażenia, Twój serafin zapobiega dodatkowo 1 obrażeniu (raz na bitwę). Ten efekt kumuluje się z efektem *duchowej tarczy*.

Legendarny wojownik

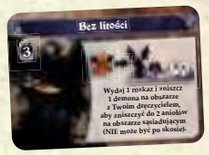
W każdej bitwie, w której uczestniczy Twój serafin/dręczyciel (ale nie, gdy używasz łucznictwa), każdy wyrzucony krąg zadaje 1 obrażenie.

Inspiracja/Kolczasty bicz

Raz na turę, jeśli Twój serafin/dręczyciel sąsiaduje (ale nie po skosie) z obszarem z zasobami pod Twoją kontrolą, możesz użyć tej zdolności, aby natychmiast zebrać dodatkowe zasoby z tego obszaru (kryształy z gór albo nowe jednostki z fontann). *Inspiracja* zapewnia 2 zasoby, podczas gdy *Kolczasty* bicz 3 zasoby, ale w zamian niszczy 1 z Twoich demonów na tym obszarze.

Dowódca kawalerii

Gdy używasz *Kawalerii* z serafinem, oddział zyskuje zdolność „szarża +1". Jeśli używasz *Kawalerii* poziomu 2., dysponujesz w sumie szarżą o wartości 2, zadając 2 obrażenia przed 1. rundą bitwy.



Bez litości

Raz na turę możesz wydać 1 rozkaz, aby zniszczyć 1 demona na tym samym obszarze co Twój dręczyciel i 2 aniołów na obszarze sąsiadującym (ale nie po skosie). To nie jest bitwa, więc przeciwnik nie może temu zapobiec.

Archaniołowie

Michał – Naczelny dowódca

Zdolność: W każdej bitwie, w której uczestniczy, zarówno gdy atakuje, jak i podczas obrony, zadaje 1 dodatkowe obrażenie w 1. rundzie bitwy.

Głos z niebios

Natychmiast wykonaj dodatkowy rozkaz. Nie przesuwaj dostępnego znacznika na pole wykorzystanych rozkazów. Możesz użyć tego efektu w połączeniu z dowolną akcją wymagającą rozkazu, taką jak ruch oddziałów, zagranie karty *Zebranie kryształów* albo użycie zdolności *Modlitwy o zwycięstwo.*

Płonący miecz

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

Zarówno chrześcijaństwo, judaizm, jak i islam uznają Michała Archanioła za wielkiego księcia aniołów. Księga Daniela wspomina o Michale walczącym z demonem nazywanym „duchowym księciem Persji". Archanioł przybył wtedy, aby wspomóc Daniela w walce. Jest on także opisywany jako obrońca narodu żydowskiego, a Nowy Testament opisuje, jak walczy ze smokiem (diabłem) i wyrzuca go z Nieba ze wszystkimi upadłymi aniołami. Tradycja żydowska wpisuje go również w historie patriarchów, gdy miał przy różnych okazjach chronić Abrahama, Sarę, Izaaka, Lota i Jakuba. W grze jego zdolność i karta „Płonącego miecza" przedstawiają go jako potężnego wojownika, a karta „Głos z niebios" zwraca uwagę na jego status naczelnego wodza sił niebieskich.

Gabriel – Posłaniec

Zdolność: Za każdym razem, gdy któryś z Twoich oddziałów broni obszaru z zasobami, zadajesz 1 dodatkowe obrażenie w 1. rundzie bitwy.

Zasoby II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Tarcza wiary

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

„Odpowiedział mu anioł: «Ja jestem Gabriel, który stoję przed Bogiem. A zostałem posłany, aby mówić z tobą i oznajmić ci tę wieść radosną»". (Łk 1, 19) W Biblii Gabriel pełni funkcję herolda zapowiadającego przyjście Jezusa i Jana Chrzciciela, a także objaśniającego wizje Daniela. Księga Henocha opisuje Gabriela, który „przewodniczy wszelkim mocom" i „któremu podlega raj, węże i cherubini". On i inni aniołowie zostali zesłani, aby walczyć ze złem jeszcze przed potopem. W Księdze Ezechiela Gabriel został przysłany, aby zburzyć Jerozolimę, a według żydowskiego Talmudu to on stoi za zniszczeniem Sodomy. W Islamie Gabriel podyktował Koran Mahometowi. W grze pozwoliliśmy Gabrielowi nie tylko przynosić dobre wieści, ale również zasoby.

Rafał – Uzdrowiciel

Zdolność: *Ręce, które leczą* nie są dla Ciebie kartą taktyczną, więc w tej samej turze możesz zagrać jeszcze 1 kartę taktyczną.

Ręce, które leczą II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 21.

Umocniony

Zagraj tę kartę w bitwie, w której się bronisz, aby usunąć 1 demona przed rozpoczęciem bitwy. Twój przeciwnik nie może temu zapobiec.

Imię Rafał oznacza „Bóg uzdrawia". Żydowski Talmud opisuje go jako tego, który łagodzi ból Abrahama po obrzezaniu i ratuje Lota. Według Księgi Henocha Rafał „wiąże" demona Azazela po tym, jak ten sprowadził ludzkość na złą drogę, co skłoniło Boga do zesłania potopu. W Księdze Tobiasza ratuje kobietę o imieniu Sara przed demonem Asmodeuszem, który zabija jej kolejnych mężów. Rafał ściga Asmodeusza aż do Górnego Egiptu, gdzie także go „wiąże". Na początku gry Rafał ma do dyspozycji kartę „Ręce, które leczą II" i zdolność zagrywania tej karty w tej samej turze, co inne karty taktyczne.

Uriel – Strażnik Edenu

Zdolność: Raz na turę weź z rezerwy ogólnej 1 anioła i umieść na dowolnym obszarze, który kontrolujesz. Ten anioł nie może wykonać ruchu w tej turze. Uriel rozpoczyna grę z limitem kart na ręce podwyższonym o 1.

Płonący miecz

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

Zniikąd II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 21.

Uriel jest często opisywany jako anioł skruchy i jeden z cherubinów, który swym płonącym mieczem strzegł Edenu po wygnaniu Adama i Ewy. W Księdze Ezdrasza i Księdze Henocha Uriel odgrywa rolę przewodnika i tłumacza proroctw. Uriel został posłany, aby ostrzec ojca Noego o nadchodzącym potopie, a także opisał Henochowi, jak upadłe anioły pod wodzą Semjazy i Azazela sprowadziły ludzkość na złą drogę. Niektóre źródła podają inne imiona Uriela, takie jak Fanuel czy Azrael. Przypisuje mu się także zniszczenie całej armii asyryjskiej około 700 r. p.n.e., co zainspirowało nas do obdarowania go ulepszeniem karty „Zniikąd" i zdolnością umieszczania większej liczby aniołów w bitwie.

Arcydemony

Baal – Bożek

Zdolność: Przed każdą bitwą, w której uczestniczy, zarówno gdy atakuje, jak i podczas obrony, wybiera 1 z aniołów (ale nie serafina ani archanioła), który wycofuje się jeszcze przed 1. rundą bitwy. Karty i efekty odnoszące się do rozpoczęcia bitwy (np. szarża) nadal obowiązują, nawet jeśli wycofuje się jedyny atakujący.

Pośpiech

Ten sam oddział może wykonać 2 ruchy zamiast 1, ale nie może w tej turze stoczyć bitwy. Podobnie jak *Kawaleria* oddział może przechodzić przez obszary sojusznicze, nawet jeśli nie ma dla niego wystarczającej ilości miejsca. Zagranie karty *Łucznicy* nie wywołuje bitwy, więc można jej użyć w tej turze dla tego oddziału.

Rekrutacja

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Baal to tytuł oznaczający „pana", którym w starożytności były nazywane bóstwa Środkowego Wschodu, głównie związane z pogodą i płodnością. Niektóre źródła równają Baala z diabłem albo wskazują na Baala jako inne imię Belzebuba. „Ars Goetia" ustanawia Baala królem piekieł, podczas gdy „Słownik Wiedzy Tajemnej" wzmiankuje o nim jako naczelnym dowódcy armii piekielnych. Jako dowódca Baal dysponuje kartami „Pośpiech" i „Rekrutacja", a także zdolnością odstraszania aniołów.

Mammon – Książę chciwości

Zdolność: Wszystkie karty na polu treningowym kosztują o 1 kryształ mniej.

Zasoby II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Zbroja

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

„Nikt nie może dwom panom służyć. Bo albo jednego będzie nienawidził, a drugiego będzie miłował; albo z jednym będzie trzymał, a drugim wzgardzi. Nie możecie służyć Bogu i Mamonie". (Mt 6, 24)

Bogactwo, luksus i chciwość – Mammon jako ucieleśnienie chciwości jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych demonów w Biblii. Jest także wspomniany w kilku demonologiach jako jeden z wielkich książąt piekieł, oczywiście nierozerwalnie związany z grzechem chciwości. W grze Mammon koncentruje się na zasobach.

Moloch – Pożeracz dzieci

Zdolność: Raz na turę możesz zniszczyć 1 demona na obszarze zajmowanym przez Molocha albo z nim sąsiadującym (może być po skosie). Jeśli to zrobisz, weź 2 kryształy albo ulecz 2 obrażenia Molocha. Możesz zniszczyć demona należącego do członka swojej drużyny.

Topór wojenny

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

Samobójczy atak

Wydaj 1 rozkaz i zniszcz swojego 1 demona. Następnie zniszcz 2 aniołów na obszarze sąsiadującym z tym demonem. To nie jest bitwa, więc nie można zagrywać kart bitewnych, a przeciwnik nie może zapobiec zniszczeniu aniołów.

„Nie będziesz dawał dziecka swojego, aby było przeprowadzone przez ogień dla Molocha, nie będziesz w ten sposób bezcześcił imienia Boga swojego. Ja jestem Pan!" (Kpł 18, 21) Kult Molocha jest wyrazistym przykładem tradycji składania ofiar z ludzi. Starożytne źródła donoszą o praktykach jego wyznawców w Kanaanie, którzy kładli swe dzieci na rozgrzanych dłoniach posągu bóstwa, skąd zsuwały się one wprost w jego ziejące ogniem usta. Podobne historie krążą o Kartaginie, w której był znany jako Kronos, a także o Filistei, w której jego imię brzmiało Dagon. Kult składania ofiar został odzwierciedlony w zdolności jego postaci, a także w efekcie karty „Samobójczy atak".

Asmodeusz – Demon pożądania

Zdolność: *Nakłaniacz* nie jest dla Ciebie kartą taktyczną, więc w tej samej turze możesz zagrać jeszcze 1 kartę taktyczną.

Nakłaniacz II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 21.

Wślizgnięcie

Weź z rezerwy ogólnej demona i umieść na dowolnym pustym obszarze. Obszar musi być całkowicie pusty: bez wrogów, sojuszników, gór, fontann czy ołtarzy. Jeśli obszar ludzkiej duszy jest pusty, możesz użyć tej karty, aby umieścić tam demona. Jeszcze w tej samej turze ten demon może otrzymać rozkaz.

W tradycji żydowskiej Asmodeusz jest czasem opisywany jako uwodziciel. Pojawia się głównie w Księdze Tobiasza, w której jego ofiarą zostaje piękna Sara. Asmodeusz zabija jej siedmiu kolejnych mężów podczas nocy poślubnych w ramach kary za to, że poślubili ją z czystego pożądania. Tobiasz miał zostać ósmym mężem Sary, ale uratował go v, który następnie ścigał Asmodeusza aż do Egiptu, gdzie go ostatecznie pokonał. Według demonologii Asmodeusz jest jednym z wielkich królów piekieł i ma pod sobą 72 legiony. Demon ten nienawidzi wody i ptaków, gdyż przypominają mu o Bogu. Jego zdolność i karty skupiają się na uwodzeniu i infiltracji.

Arcydemony i archaniołowie z Kickstartera

(karty opisane na str. 26–27 są kartami promocyjnymi i nie są zawarte w pudełku)

Belzebub – Władca much

Zdolność: W przeciwieństwie do innych arcydemonów Belzebub wykonuje w ramach rozkazu tylko 1 ruch, a nie 2. Zadaje także o 2 obrażenia mniej w 1. rundzie każdej bitwy. Z drugiej strony zapobiega 1. obrażeniu w każdej bitwie i rozpoczyna grę z dodatkowym znacznikiem rozkazu.

Kolczasty bicz

To karta dręczyciela, więc nie wymieniasz jej z żadną kartą z talii startowej. Zob. „Kolczasty bicz", str. 23.

Chmara much

Wydaj 1 rozkaz, aby wybrać dowolny obszar z zasobami. Wszyscy aniołowie muszą wycofać się z tego obszaru (do tyłu albo, jeśli to niemożliwe, do rezerwy gracza).

Zbroja

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

Belzebub był wśród trzech pierwszych aniołów, którzy spadli z niebios (razem z Lucyferem i Lewiatanem). Zanim to nastąpiło, nosił tytuł księcia serafinów (według klasyfikacji Michaëlisa). Teraz jest jednym z arcydemonów. Bywa porównywany z diabłem albo z Baalem. Jego imię znaczy dosłownie „władca much". Nie jest jasne, czy odnosi się ono do panowania nad innymi demonami, patronowania rozkładowi ciała, czy może ochrony przed muchami. W języku hebrajskim imię to może oznaczać stertę odchodów zwierzęcych. Zdolności i karty Belzebuba podkreślają jego dużą posturę, powolność i majestat władcy, który rozsiewając obrzydliwy odór, zmusza biczem inne demony do posłuszeństwa.

Abaddon – Król otchłani

Zdolność: Raz na turę zniszcz 1 anioła na obszarze sąsiadującym (może być po skosie) z Abaddonem. Przeciwnik nie może temu zapobiec.

Fala szarańczy

To karta taktyczna. Twoje 2 oddziały stają się kawalerią (w ramach rozkazu mogą wykonać 2 ruchy zamiast 1, zob. „Kawaleria", str. 21). Muszą jednak wycofać się po 1. rundzie bitwy bez względu na to, czy broniący się wycofał i nawet wtedy, gdy wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone.

Szarańcza

Zadaj 1 obrażenie na każdym obszarze kontrolowanym przez wroga i sąsiadującym (może być po skosie) z Abaddonem. Serafini mogą temu zapobiec swoją *duchową tarczą*.

Rój

Weź z rezerwy ogólnej i umieść po 1 demonie na 3 różnych obszarach, które kontrolujesz. Nie możesz umieszczać demonów na obszarach, na których nie ma dla nich miejsca.

„Mają nad sobą króla – anioła Czeluści; imię jego po hebrajsku: Abaddon, a w greckim języku ma imię Apollyon". (Ap 9, 11) Jego imię znaczy „niszczyciel" . W Starym Testamencie słowo „abaddon" odnosi się raczej do aktu ostatecznego zniszczenia, a nie konkretnego bytu. W Apokalipsie jednak Abaddon jest aniołem zagłady, królem plagi szarańczy, której tułów przypominał żelazne pancerze, a skrzydła wydawały „łoskot wielokonnych wozów". Inne źródło prorokuje, że podczas Sądu Ostatecznego zgromadzi on wszystkie dusze umarłych. Z tego powodu wielu sądzi, że Abaddon jest w zasadzie aniołem (lub siłą) pochodzącym od Boga. Z drugiej jednak strony w demonologiach jest określany jako Książę Lenistwa, a w Dziejach Tomasza jest demonem utożsamianym z samym diabłem. W „Wędrówce Pielgrzyma" z 1678 r. Abaddon jest księciem demonów, który stara się zatrzymać pielgrzyma za pomocą płonących strzał. W grze wykorzystaliśmy główne skojarzenie z Abaddonem, czyli motyw szarańczy.

Azazel – Deprawator

Zdolność: Możesz kupować i wymieniać karty na obu polach treningowych. Aby zakupić kartę poziomu 2. z anielskiego pola treningowego, musisz mieć odpowiadającą jej kartę poziomu 1. Pomimo tego że *Topór wojenny* i *Płonący miecz* mają takie samo działanie, nie możesz ulepszyć *Topora wojennego* do *Płonącego miecza II* i odwrotnie.

Znikąd

Zob. „Znikąd", str. 21. Zdolność Azazela pozwala mu kupować karty z anielskiego pola treningowego, ulepszyć kartę do *Znikąd II*, a nawet wzmocnić jej efekt kartą *Za linią wroga*.

Cios w plecy

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Ucieczka

Zagraj podczas bitwy, aby uniknąć 2 obrażeń. Musisz się wycofać po tej rundzie bitwy bez względu na to, czy broniący się wycofał i nawet wtedy, gdy wszystkie jednostki wroga zostały zniszczone. Jeśli użyłeś tej karty, aby uniknąć obrażeń szarży, wycofaj się po 1. rundzie bitwy.

Księga Henocha opisuje Azazela jako jednego z przywódców upadłych aniołów przed potopem, którzy uczyli mężczyzn rzemiosła wojennego, wyrobu broni i zbroi, a kobiety – używania kosmetyków, sztuki uwodzenia i posługiwania się czarami. Azazel prowadził także upadłych aniołów uwodzących kobiety, które w rezultacie rodziły olbrzymów znanych jako nefilim. To właśnie przelew krwi i rozpusta skłoniły Boga do zesłania niszczycielskiego potopu. Bóg posłał Rafała, aby pojmał Azazela, co ten też uczynił. Związawszy demona, wrzucił go do jaskini na pustyni w Dudael i przykrył jej wejście kamieniami aż po dzień Sądu Ostatecznego. W Grecji Azazel znany był jako tytan Prometeusz. Będąc przywódcą upadłych aniołów, Azazel ma dostęp do kart obu stron konfliktu.

Jofiel – Anioł piękna

Zdolność: Wszystkie karty na Twoim polu treningowym kosztują Cię o 1 anioła mniej. Koszt karty nie może być niższy niż 0 aniołów.

Prężny lider

Zagraj tę kartę w bitwie, w której uczestniczy Jofiel albo Twój serafin, po tym jak rzuciłeś kośćmi. Za każdy krąg, który wyrzuciłeś, uniknij 1 obrażenia.

Wezwanie Jofiela

Weź z rezerwy ogólnej do swojej rezerwy 1 anioła za każdą fontannę żywej wody, przy której masz co najmniej 1 anioła.

Zebranie kryształów

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Anioł mądrości i zrozumienia – cech utożsamianych tradycyjnie z pierwiastkiem żeńskim. Zazwyczaj jest postrzegany jako anioł płci żeńskiej i patron artystów. Odgrywa znaczącą rolę w żydowskiej Kabale jako strażnik Tory, nauczyciel języków i dowódca 53 anielskich legionów nadzorujących czytanie Tory podczas szabasu. Dzierżący płonący miecz Jofiel jest także chorążym niebiańskiej armii i stoi na czele cherubinów. Znalazło to odzwierciedlenie w zdolności postaci do przywoływania aniołów, zakupu kart i trwania na wyznaczonej pozycji za sprawą karty „Prężny lider".

Kamael – Gniew Boży

Zdolność: Za każdym razem, gdy Kamael jest częścią atakującego oddziału, zyskujesz zdolność „szarża +2" (zadaj 2 obrażenia przed 1. rundą bitwy). Ten efekt można połączyć z innymi efektami, aby zwiększyć siłę szarży.

Powrót do otchłani

Zagraj razem z *Oślepiającą światłością*, aby objąć jej efektem 1 dodatkowego demona. Wszystkie wycofujące się demony zostają zniszczone (odkłada się je do rezerwy ogólnej).

Kielich gniewu

Zagraj na początku bitwy, w której jesteś atakującym, aby zyskać zdolność „szarża +1" (połącz ze zdolnością Kamaela, aby szarża wynosiła +3).

Uleczenie II

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 22.

Kamael jest archaniołem siły, odwagi i wojny w angelologii chrześcijańskiej i judaistycznej. Jest przedstawiany z kielichem wypełnionym Bożym gniewem, który rozlewa się na Ziemię podczas Sądu Ostatecznego, jak opisano w Apokalipsie św. Jana. Jest także dowódcą aniołów, którzy wygnali Adama i Ewę z raju po upadku pierwszych ludzi. Jako anioł wojny Kamael idealnie wpasował się w tematykę gry i ze swoimi bonusami szarży świetnie nadaje się do działań ofensywnych.

Zadkiel – Przynoszący nadzieję

Zdolność: Rozpoczynasz grę z 1 punktem duszy. Zadkiel stanowi punkt przywołań, więc możesz umieszczać nowych aniołów na obszarze, który zajmuje, tak jakby był serafinem.

Pośpiech

Ten sam oddział może wykonać 2 ruchy zamiast 1, ale nie może w tej turze stoczyć bitwy. Podobnie jak *Kawaleria* oddział może przechodzić przez obszary sojusznicze, nawet jeśli nie ma dla niego wystarczającej ilości miejsca.

Nadzieja

Jeśli na obszarze ludzkiej duszy są demony, zmuszasz 2 z nich do wycofania się (w tył albo do rezerwy gracza, jeśli nie ma dla nich wystarczającej ilości miejsca). Jeśli na obszarze ludzkiej duszy nie ma demonów, weź z rezerwy ogólnej 2 aniołów i umieść ich na nim.

Pancerz prawości

Zob. „Załącznik. Opis kart", str. 23.

Pomimo imienia oznaczającego „Prawość Boga" Zadkiel jest głównie przedstawiany jako archanioł wolności, dobroci i miłosierdzia. Pisma rabiniczne opisują go czasem jako dowódcę całego chóru aniołów, a czasem jako współdowodzącego wraz z Gabrielem. Jest także utożsamiany z Aniołem Pańskim, który powstrzymał Abrahama przed zabiciem syna, przez co bywa przedstawiany z odebranym mu sztyletem ofiarnym. Razem z Jofielem pełni funkcję chorążego w anielskiej armii, podążając do walki za Michałem Archaniołem. Jego zdolność i karta „Pośpiech" odzwierciedlają jego funkcję chorążego, a pierwszy punkt duszy i karta „Nadzieja" obrazują jego oddanie duszy, którą przyszło mu chronić.

Karty z Kickstartera

Karty poziomu 3.

To jedyne karty poziomu 3., jakie występują w grze. Aby je zdobyć, należy ulepszyć odpowiadające im karty poziomu 2. Karty te zadają +3 obrażenia albo zapobiegają 3 obrażeniom w bitwie.

Woda uświęcająca/ Zanieczyszczone kryształy

Zadaj 2 obrażenia jednostkom na wskazanym obszarze z zasobami. To nie jest bitwa, więc gracze nie mogą zagrywać kart bitewnych.

Zniknięcie

Zagraj, gdy zostaniesz zaatakowany, jeszcze przed efektami szarży. Zwróć wszystkie jednostki (swoje i członka swojej drużyny) na zaatakowanym obszarze do rezerw ich właścicieli.

Autorzy i podziękowania

Projekt gry:
Daniel Fryxelius

Asystent projektanta:
FryxGames

Projekt graficzny i ilustracje:
Daniel Fryxelius
Isaac Fryxelius

Projekt figurek:
Daniel Fryxelius

Okładka:
Isaac Fryxelius

Tłumaczenie:
Monika Żabicka

Redakcja:
zespół Rebel

Podziękowania

FryxGames pragnie podziękować Stronghold Games i innym partnerom wydawniczym za współpracę przy naszym największym jak dotąd projekcie. Pragniemy także docenić naszych betatesterów. Na szczególne podziękowania zasługują: Dries Van Baelen, Christian Irnich, Shiyue Xu, Tobias Dalvig, Jan-Fredrik Wahlin i członkowie ich grup miłośników gier.

Dziękujemy wszystkim, którzy wsparli nas na Kickstarterze, dzięki czemu umożliwili powstanie tej gry!

Specjalne podziękowania kierujemy w stronę Wally'ego z Whatz Games za cierpliwe przeprowadzenie nas przez cały proces produkcyjny.

Daniel Fryxelius pragnie podziękować swojemu byłemu uczniowi Joakimowi Valdesowi Calderonowi za pomysły rzucane na przerwach w szkole, Peterowi Fryxeliusowi, który zachował najstarszą wersje prototypu, mojemu bliźniakowi Thomasowi i Johanowi Carstensenowi za całe okazane wsparcie. I temu, który króluje ponad aniołami, Jezusowi Chrystusowi. Moje życie jest w Twych rękach.

Użyte cytaty pochodzą z *Biblii Tysiąclecia Online* poznańskiego Wydawnictwa Pallottinum (2003 rok).

Przebieg tury:

1) Faza akcji

- umieszczanie jednostek,
- zakup ulepszeń,
- zakup kart,
- zagrywanie kart,
- wydawanie rozkazów swoim oddziałom.

2) Faza zasobów

- punkty duszy,
- dochód archanioła/arcydemona,
- dochód z obszarów z zasobami,
- dobranie nowych kart,
- przywrócenie znaczników rozkazów.

Ulepszenia:

Kup serafina/dręczyciela

Kup dodatkowy rozkaz

Zwiększ limit kart na ręce

rebel

FRYXGAMES