

OPIS GRY

Dotyk Zła to gra o nieludzkich kreaturach, żywiołowych Bohaterach i ich niezwykłych przygodach. Każdy z graczy wciela się w rolę wyjątkowego Bohatera, walczącego z potworami, ścigającego się z czasem, aby powstrzymać siły ciemności zanim zawładną światem ludzi. Dzięki prowadzeniu dochodzenia w miasteczku i wzmocnieniu postaci Twój Bohater będzie miał szansę odnaleźć Złego i pokonać go w Konfrontacji. Gracze mogą współzawodniczyć o to, kto pierwszy pokona Złego lub mogą współpracować ze sobą i wspólnie pokonać dużo silniejszego Złego.

Do dyspozycji mamy planszę-mapę miasteczka Shadowbrook oraz otaczających je wioski, 8 Bohaterów do wyboru oraz 4 różne wcielenia Złego, każdy z nich posiada swoich Sługów oraz ma unikatową moc do wpływu na przebieg gry. W trakcie rozgrywki budowany jest niezwykle klimat. Tak więc chwyć Osinowy Kołek, nabij muszkiet i załóż kapelusz, nikt nie może czuć się bezpieczny i nikomu nie można zaufać, każdy kryje w sobie Dotyk Zła.

Każdy gracz wciela się w rolę Bohatera, dążącego do tego by wzmocnić swoją postać za pomocą Przedmiotów (Items), Sojuszników (Allies) i Kart Wydarzeń (Event Cards) w trakcie przygotowań do odszukania i pokonania Złego w Konfrontacji. W każdej Rundzie Gry, każdy z graczy po kolei wypełnia poszczególne etapy w odpowiednim porządku, według kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszyscy gracze skończą swoje tury następuje Faza Tajemnic, w której Zły za pomocą wylosowanej Karty Tajemnic kieruje swoją moc przeciwko Bohaterom. Po zakończeniu Fazy Tajemnic Żeton Pierwszego Gracza jest przekazywany graczowi po lewej i rozpoczyna się kolejna runda Gry.

W grze Kompetycyjnej gracze rywalizują ze sobą o to, kto pierwszy pokona Złego i ocali Shadowbrook. W grze Kooperacyjnej wszyscy Bohaterowie współpracują, aby pokonać dużo silniejszą wersję Złego zanim zawładnie miastem.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 książeczka z zasadami gry

1 plansza

8 figurek Bohaterów

50 Kart Wydarzeń

50 Kart Tajemnic

20 Kart Rezydencji

20 Kart Młyna

20 Kart Starego Lasu

20 Kart Porzuconej Twierdzy

20 Kart Legowiska

20 Kart Sekretów

16 Kart Przedmiotów

6 Kart Starszych Miasta

6 Kart Klątwy Wilkołaka

6 Kart ze skróconą instrukcją dla gracza

8 Kart Bohaterów

4 Duże Karty Złego

4 Duże Karty Sług

4 plansze z żetonami

16 kości

CD z oryginalną ścieżką dźwiękową

GRACZE

Dotyk Zła to gra dla 2-8 graczy, w zależności od wybranego wariantu gry mogą ze sobą konkurować bądź współpracować. Przy 7-8 graczach dobrze jest ograniczyć się do gry kooperacyjnej lub grupowej (zasady opisane są w rozdziale „Gra zaawansowana”) ze względu na czas gry. Możliwe są rozgrywki z dowolną liczbą graczy (jedyne ograniczenie to ilość postaci Bohaterów), jednak przy ponad 7 osobach gra staje się niewygodna.

GRA KOMPETYCYJNA LUB KOOPERACYJNA

Możliwe są dwa warianty rozgrywki w Dotyk Zła. Wariant kompetycyjny, gdzie wszyscy gracze współzawodniczą ze sobą o to, kto pierwszy pokona Złego oraz kooperacyjny, w którym wszyscy gracze współpracują grając przeciwko grze mając na celu pokonanie bardzo mocnej wersji Złego. Domyślnym stylem gry jest wariant kompetycyjny, opisany jako pierwszy w Rozdziale Gra Podstawowa. Wariant kooperacyjny jest opisany na końcu Rozdziału Gra Podstawowa.

ELEMENTY GRY

Kości

W pudełku znajduje się 16 standardowych, sześciennych kostek, które należy rozdzielić na początku rozgrywki między graczy. W kartach często znajdziecie symbole D6 i D3. D6 to po prostu inne określenie kostki sześciennej. D3 oznacza, iż należy rzucić kostką D6 i zinterpretować wynik rzutu wg poniższej tabelki:

Wynik rzutu D6	Interpretacja D3
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Żetony Ran

Czerwone ŻR pozwalają zobrazować stopień obrażeń, jakich doznał Bohater w trakcie rozgrywki. Używa się ich również do oznaczania ran zadanych Złemu oraz jego Sługom. W pudełku znajdują się pojedyncze, małe ŻR jak również duże Żetony, z których każdy oznacza 5 Ran (tego rodzaju żetonów używa tylko Zły w Grze Kooperacyjnej).

Żetony Dochodzenia

ŻD są walutą w tej grze, płaci się nimi: za Uzdrawianie(Healing), Przedmioty z Miasta(Town Items)Items) za kupowane w Kuźni(Blacksmith), za poznawanie Sekretów Starszych Miasta(Secrets), za rozpoczęcie Konfrontacji>Showdown) ze Złym i za wiele innych rzeczy.

Są dwa rodzaje ŻD: mniejsze (oznaczone I), jak również większe, których wartość każdego równa się 5 mniejszym ŻD (oznaczone V).

Znacznik Szlaku Cienia (Shadow Track Marker)

Znacznik ten umieszcza się na początku gry na polu oznaczonym 20 na Szlaku Cienia. Podczas gry Znacznik ten przesuwa się na Szlaku w stronę Ciemności, jednocześnie Zły zyskuje większą kontrolę nad miasteczkiem i rośnie w siłę.

To NIE jest znacznik rund, przesuwa się go tylko w sytuacji, gdy pojawia się takie polecenie(na karcie). Jeśli Znacznik znajdzie się na polu 0 (Ciemność), Zły wygrywa i gra się kończy.

Żeton Pierwszego Gracza

Żeton ten oznacza, który z Graczy rozpoczyna bieżącą Rundę. Na początku rozgrywki Gracze rzucają kostką, aby określić, kto będzie Pierwszym Graczem. Na końcu każdej Rundy Gry Żeton podaje się kolejnemu Graczowi po lewej i on zostaje nowym Pierwszym Graczem.

Milicja

Czasami w trakcie gry miejscowa Milicja będzie oddelegowywana do obrony jakiegoś pola. Milicja dodaje Bohaterowi w tej samej przestrzeni +1 stopień Waleczności i przyjmuje na siebie jedną ranę za Bohatera. Jeśli Milicjantowi zostanie zadana Rana, należy zdjąć jego Żeton z Planszy.

Żetony Podnoszenia Zdolności

Tych Żetonów używa się, aby zilustrować trwałe podniesienie zdolności przez Bohatera w trakcie Gry.

Żetony Dodatkowych Ran Złego

Czasami Zły zyskuje zdolność przyjęcia większej ilości Ran, dzięki czemu jest Go trudniej pokonać. Gdy tak się stanie, Żeton należy umieścić obok Karty Złego.

Słudzy Złego

W Grze występuje wiele Żetonów Sług Złego (Minion), służą do reprezentowania różnych postaci i kohort kontrolowanych przez Złego.

Każde z wcieleń Złego ma w swoim władaniu tylko tych Sługów, którzy są umieszczeni na jego liście na Karcie Sług.

Żetony Starszych Miasta (tylko Gra Zaawansowana)

Tych Żetonów używa się tylko w Zaawansowanej Grze, najistotniejsze są dla Karty Sekretów „On the Hunt”.

Żetony Transformacji (tylko Gra Zaawansowana)

W Grze Zaawansowanej Bohater może zostać przeklęty (Curse), wtedy powoli przeistacza się w Wilkołaka. Te Żetony pokazują stopień transformacji, jakiej ulega Bohater.

Mieszane Żetony (tylko Gra Zaawansowana)

Do Gry dołączono kilka dodatkowych Żetonów. Nie są one potrzebne w zasadniczej rozgrywce, można ich używać do stworzenia nowych postaci Złego, samodzielnie wymyślonych zasad dodatkowych oraz do nowego Oficjalnego Dodatku, który zostanie wydany.

Żetony Złego

Dla każdej osobowości Złego istnieje Żeton. Nie są one niezbędne w Rozgrywce, ale można ich użyć do reprezentowania Złego na planszy w czasie walki.

Figurki

Jest 8 unikatowych szarych figurek, z których każda odpowiada jednemu z Bohaterów.

Soundtrack

Do Gry dołączona jest płyta CD z oryginalną muzyką, której można słuchać w trakcie rozgrywki.

KARTY

Słowa kluczowe

Większość kart posiada słowa kluczowe umieszczone pod obrazkiem.

Słowa te nabierają znaczenia, gdy odwołują się do nich inne karty oraz zasady.

Zagraj natychmiast „Play immediately”

Niektóre karty zawierają określenie „Zagraj natychmiast”, co oznacza dosłownie, iż muszą być użyte zaraz po wyciągnięciu. Czasami Gracz będzie miał okazję wyciągnąć więcej kart i wybrać jedną, którą chce zatrzymać (np. w polu Town Hall). W tym przypadku karta „Zagraj natychmiast” będzie aktywna tylko wtedy, gdy Gracz zdecyduje, aby ją wybrać.

Pozostaje w Grze „Remains in play”

Niektóre karty zawierają określenie „Pozostaje w Grze”. Po wyciągnięciu, taka karta zostaje odkryta na stole i oddziałuje na przebieg rozgrywki dopóki jakieś inne wydarzenie jej nie odwoła.

Talia Kart Odłożonych „Discard Pile”

Każdej talii Kart będzie towarzyszył odpowiadająca Talia Kart Odłożonych. Taką talię tworzą użyte karty, które nie pozostają dłużej w grze, odkłada się je obok talii kart jeszcze nieużytych. Każdy z Graczy może w każdej chwili przejrzeć Talię Kart Odłożonych, istnieje kilka możliwości odzyskania kart z tej puli.

W przypadku, gdy w którejś talii kończą się karty, należy potasować odpowiednią TKO i ponownie wprowadzić ją do gry.

Karty Przedmiotów z Miasta nie tworzą talii tylko stos-są odkryte i można je przeglądać w każdym momencie gry. Jeśli Karta z Przedmiotem z Miasta zostaje odłożona, wraca do tego samego stosu, z którego została wzięta.

ROZDZIAJE KART

Starsi Miasta (Town Elders)

Sześciu Starszych Miasta stanowi filary społeczności miasteczka Shadowbrook. Mogą pomóc Ci w poszukiwaniu Złego, ale równie prawdopodobne jest, że uciekną w obliczu walki, a nawet mogą stać się Sługami Ciemności (Evil Elders).

Jest ważne, aby poznawać ich Sekrety w czasie gry, gdyż dzięki temu jesteście w stanie stwierdzić komu można zaufać, a komu nie należy.

Karty SM mają dwie strony-dobrą(niebieska ramka) i złą(czarna ramka). Czasami w trakcie rozgrywki SM staje się Złym SM. Gdy dochodzi do takiej przemiany odwraca się ich Kartę ciemną stroną ku górze.

Wszyscy SM zaczynają Grę będąc po dobrej stronie.

Karty Wydarzeń (Event Cards)

Karty te stanowią bonus, który Bohaterowie otrzymują w trakcie Gry. Jeśli na Karcie nie znajduje się określenie „Zagraj natychmiast” to taka karta zostaje zatrzymana przez gracza bez ujawniania jej treści pozostałym graczom. Mogą być one zagrywane tak, aby zyskać przewagę nad innymi graczami w poszukiwaniu Złego. Karty Wydarzeń zagrywane są w celu uzyskania szybkiego efektu i dopóki nie jest zaznaczone inaczej, mogą być użyte w każdej chwili.

Karty Tajemnic (Mystery)

Te Karty reprezentują działania i wpływy Złego na przebieg rozgrywki. KT losuje i odczytuje na głos Pierwszy Gracz podczas Fazy Tajemnic w każdej Rundzie Gry.

Karty Lokalizacji Narożnych -Rezydencja, Młyn, Stary Las, Porzucona Twierdza (Location Cards-The Manor, Windmill, Olde Woods, Abandoned Keep)

Z każdą lokalizacją w narożniku planszy skojarzony jest odpowiednia talia kart. Bohater losuje kartę z odpowiedniej talii, jeśli przebywa w odpowiadającej jej przestrzeni; karty te mogą być Przedmiotami(Items) lub Sojusznikami(Allies), mogą określać sposób na uzyskanie Żetonów Dochodzenia(Investigation) lub opisują Sługę Złego(Minion), z którym należy stoczyć walkę.

Sekrety (Secrets)

Karty Sekretów umieszcza się odwrócone pod Kartami Starszych Miasta, określają one mroczne cechy ich charakterów. W czasie rozgrywki Bohaterowie mogą poznawać Sekrety SM, aby stwierdzić, który z nich może być przydatny w czasie Konfrontacji ze Złym(Villain) (lub który spośród nich jest sojusznikiem Złego).

Karty Legowiska (Lair Cards)

Karty Legowiska określają lokalizację, w której można odnaleźć Złego, co jest z kolei warunkiem koniecznym do rozpoczęcia Konfrontacji. Kiedy nabędziesz Kartę Legowiska, zachowaj jej treść w tajemnicy przed pozostałymi graczami. Na każdej Karcie znajduje się liczba, która określa koszt, jaki musi ponieść Bohater, aby rozpocząć Konfrontację ze Złym w podanej Lokalizacji. Bohater nie może posiadać więcej niż 1 Kartę Legowiska w danym momencie.

Kartę Legowiska używa się również, aby określić Losową Lokalizację(Random Location); sposób został opisany w rozdziale Gra Podstawowa.

Przedmioty z Miasta (Town Items)

Tych kart nie trzeba tasować. Rozkłada się je na stole tak by ich treść była widoczna dla Graczy; Bohaterowie mogą je kupić będąc na polu Kuźnia(Blacksmith). W górnym prawym rogu znajduje się liczba określająca ilość Żetonów Dochodzenia, jaką trzeba zapłacić za dany Przedmiot.

Klątwa Wilkołaka (Curse of the Werewolf) (tylko Gra Zaawansowana)

Tej karty używa się tylko w Grze Zaawansowanej i zostanie ona opisana w dalszej części instrukcji.

ODCZYTYWANIE KART

Większość kart powinna być po wylosowaniu odczytana na głos wszystkim graczom. Istnieją tylko dwa wyjątki od tej zasady: Karty Wydarzeń(Event Cards) i Karty Legowiska(Lair).

Tylko Karty Wydarzeń i Karty Legowiska nie są po wylosowaniu odczytywane na głos pozostałym graczom. Treść wszystkich pozostałych kart powinna być odczytana po wyciągnięciu ze stosu.

Oczywiście przy określaniu Losowej Lokalizacji Karta Legowiska zostaje ujawniona, a następnie odłożona. Należy również zauważyć, że poznając Sekrety Starszych Miasta, Gracz powinien zachować poznaną treść dla siebie.

BOHATEROWIE I SŁUDZY ZŁEGO

Karty Bohaterów (Hero Character Sheets)

Każdy spośród Bohaterów posiada Kartę Bohatera, na której opisane są jego Umiejętności, unikatowe Zdolności i inne informacje dotyczące jego postaci.

Karty Złego (Villain Record Sheets)

Są 4 różne wcielenia Złego, pod postacią których może on terroryzować miasteczko Shadowbrook, każda jest opisana na Dużej Karcie Złego zawierającej informacje o Waleczności, Zdrowiu oraz unikatowych Zdolnościach. Każdy Zły posiada główną Zdolność oraz kilka Zaawansowanych Zdolności, które są wykorzystywane tylko w Zaawansowanej Grze.

Karty Sług Złego (Villain Minion Charts)

Każdy Zły posiada swój wyjątkowy zestaw Sług oraz specjalnych zdarzeń, za pomocą których atakują Bohaterów. Są one zapisane na indywidualnej Karcie Sług każdego Złego, gracze po zaatakowaniu rzucają kostką i interpretują wynik wg tej karty. KSZ są dwustronne, po jednej stronie (zielonej) zawierają wyniki odnoszące się do Gry Podstawowej, po drugiej (czerwonej) wyniki Gry Zaawansowanej.

PLANSZA

Plansza to mapa miasteczka Shadowbrook i przyległych wiosek. Plansza jest podzielona na pola ukazujące drogi i lokacje, które bohaterowie mogą przemierzać w trakcie gry. Są 4 typy pól:

- Lokalizacje Narozne (Corner locations) – Rezydencja(The Manor), Młyn (Windmill), Stary Las (Olde Woods) i Porzucona Twierdza (Abandoned Keep)

W każdym rogu planszy jest jedno z tych pól, które Bohater może odwiedzać i odkrywać. Każde z tych pól ma wyjątkową tematykę oraz przynależną mu talię kart, które losują gracze stając w tym miejscu.

- Pola miejskie (Town Spaces)- Urząd Miasta (Town Hall), Kuźnia (Blacksmith), Kościół (Church), Gabinet Lekarski (Doctor's Office), Magistrate's Office

Miasteczko jest podzielone na kilka przestrzeni, każda z nich pozwala Bohaterowi na wylosowanie karty oraz użycie specjalnych umiejętności związanych ściśle z tym polem.

- Niebezpieczne Lokalizacje (Dangerous Locations)-Pola (Fields),Mokradła(Marsh) , Most (Covered Bridge) Skrzyżowanie (Crossroads)

Są to miejsca zainteresowania wzdłuż dróg. Znajdując się tam, Bohater rzuca kostką i przy wyniku 3+ losuje Kartę Wydarzeń(Event), która dostarczy mu wskazówek do śledztwa. Przy wyniku 1 i 2 na kostce, Bohater losuje Kartę Tajemnic.

- Drogi (Roads)

Są to nienazwane pola, które tworzą ścieżki na planszy i łączą poszczególne lokalizacje. Zakończenie ruchu na tym polu nie niesie za sobą żadnych skutków. Miejsca te nie są powiązane z żadną talią kart i nie zawierają opisu ani poleceń.

ŻETONY DOCHODZENIA (Investigation)

Jak wspomniano wcześniej, ŻD stanowią walutę w grze. Są symbolem ilości informacji, jakie zgromadził Bohater oraz zaufania pokładanego w nim przez mieszkańców. Bohaterowie zbierają ŻD dzięki kartom, wydarzeniom w Fazie Tajemnic bądź bezpośrednio z planszy. Żetony są używane do nabywania Przedmiotów z Miasta u Kowala, podnoszenia umiejętności w Kościele(Church) i Urzędzie Miasta(Town Hall), leczenia ran, poznawania Sekretów Starszych Miasta, kupowania Karty Legowiska(Lair) oraz rozpoczynania Konfrontacji(Showdown), etc.

Mogą być utracone, jeśli Bohater dozna porażki w teście lub pojedynku lub jeśli zostaje znokautowany w walce (jako symbol tego, że mieszkańcy tracą wiarę w niego).

SZLAK CIENIA (The Shadow Track)

Szlak Cienia zawiera informacje o tym jak dużą kontrolę nad miasteczkiem posiada Zły. Jeśli Znacznik na Szlaku Cienia przesuwają się w stronę Ciemności (niższe wartości liczb) wtedy siła Złego rośnie i osiąga potężniejszą władzę nad miastem, jednocześnie staje się łatwiejszy do wytopienia. Szlak Cienia składa się z ponumerowanych pól oznaczonych liczbami od 20 do 1, symbolizują one kondycję miasta. 0 uważane jest za stan Ciemności i kiedykolwiek Znacznik przesunie się za pole nr 1 gra kończy się i wygrywa Zły.

Ważne jest to, iż nie należy traktować Szlaku Cienia jako znacznika rund, ponieważ nie w każdej rundzie Znacznik będzie się przesuwiał. Zmiana pozycji Znacznika następuje jedynie, gdy coś bezpośrednio na to wskazuje (np. karta).

Szlak Cienia jest podzielony na 5 części, każda z nich zawiera 4 numerowane pola. Ostatnie dwie części posiadają pola oznaczone czerwonymi numerami. Pewne elementy gry będą odwoływać się do części Szlaku Cienia, jak np. określenie aktualnego kosztu Karty Legowiska.

Koszt Karty Legowiska (Lair Cost)

Jedną z ważniejszych funkcji Szlaku Cienia jest to, że określa jak łatwo wytropić Złego w jego Legowisku (im staje się mocniejszy tym łatwiej trafić na trop Zła). Każda z części Szlaku Cienia określa cyfrą na dołę aktualny koszt Karty Legowiska, jaki musi ponieść Bohater.

UMIEJĘTNOŚCI (Skills)

Bohaterowie posiadają 4 umiejętności:

Duch (Spirit), Spryt (Cunning), Waleczność (Combat), Honor (Honor)

Poszczególne umiejętności są wykorzystywane w grze do przeprowadzania testów i do walki z wrogami.

Duch(Niebieski)-ukazuje w jakim stopniu Bohater rozumie zjawiska nadprzyrodzone oraz jak dobre jest wzajemne oddziaływanie z duchami, magią i innymi zjawiskami nie z tego świata

Spryt(Zielony)-określa łatwość rozwiązywania zadań i zagadek przez Bohatera oraz określa jak dobrze rozumie zagadnienia technologiczne i naukowe

Waleczność(Czerwony)-wskaźnik określa umiejętność prowadzenia efektywnej walki, nawet bez użycia broni. Także określa podstawową siłę Bohatera.

Honor(Żółty)-określa odwagę Bohatera i zdolność do poświęceń w celu obrony innych. Także mówi o wiedzy Bohatera, umiejętności radzenia sobie w codziennych sytuacjach oraz o doświadczeniu.

Przeprowadzanie Testów Umiejętności

Często Bohater będzie wzywany do wykonania testu z użyciem jednej lub więcej umiejętności. Te testy jasno określają, której umiejętności należy użyć i jaką ilość oczek należy wyrzucić, aby uznać wynik za pozytywny. Aby wykonać test, należy rzucić ilością kostek równą wskaźnikowi danej umiejętności, której dotyczy test. Jeśli przynajmniej na jednej z kostek rezultat będzie równy lub wyższy określonej w teście liczbie, uznaje się go za zdany.

Np. polecenie „Wykonaj Test Ducha 5+”(„Make a Spirit 5 + Test”) będzie oznaczało, iż należy rzucić liczbą kostek równą wskaźnikowi Ducha Twojego Bohatera. Jeśli przynajmniej na jednej kostce będzie 5 oczek lub więcej test jest uznany za zdany. Jeżeli na żadnej kostce nie będzie przynajmniej 5 oczek test uznaje się za niezdany.

Najczęściej Testy Umiejętności wykonuje się po to, aby uzyskać Żetony Dochodzenia(Investigation) poprzez karty losowane w Narożnych Lokacjach. Np. Karta Zwisające Czaszki(Hanging Skulls), która znajduje się w talii Stary Las zawiera polecenie: „Wykonaj test Ducha 4+, uzyskasz 1 Żeton Dochodzenia za każde 4+ wyrzucone”(„Make a Spirit 4+ Test and gain 1 Investigation for every 4+ rolled”) Bohater, który wylosuje tę kartę rzuca ilością kostek określoną przez jego wskaźnik Ducha i przy wyrzuceniu 4,5 lub 6 uzyskuje ilość Żetonów Dochodzenia równą ilości osiągniętych wyników pozytywnych.

Niektóre testy wymagają sprawdzenia dwóch umiejętności na raz. W takim przypadku należy dodać wskaźniki obu umiejętności i rzucić ilością kostek równą sumie tych wskaźników. Np. Test Ducha i Sprytu wykonany przez Bohatera ze wskaźnikami odpowiednio 4 i 2 oznacza, że musi rzucić 6 kostkami.

PRZEDMIOTY I SOJUSZNICZY

W miarę postępu gry Bohaterowie będą odnajdywać karty zawierające słowo kluczowe Przedmiot(Item) lub Sojusznik(Ally). Przedmioty to broń i wyposażenie gromadzone przez Bohatera, podczas gdy Sojusznicy to miejscowi mieszkańcy, którzy przyłączają się do Bohatera i walczą z nim o ocalenie Shadowbrook. Te karty podnoszą również poziom Umiejętności(Skills) Bohatera oraz często dają specjalne zdolności, które mogą zostać przez niego wykorzystane.

Gdy zostanie wylosowana karta Przedmiot(Item) lub Sojusznik(Ally), zostaje ona ułożona tak, aby jej treść była widoczna dla wszystkich, obok Karty Bohatera. Gdy Bohater posiada kartę Przedmiot lub Sojusznik, może korzystać z przywilejów jakie ona gwarantuje. Treść wylosowanych kart Przedmiot lub Sojusznik nigdy nie jest utrzymywana w tajemnicy przed innymi graczami i każdy z nich ma prawo obejrzeć je w każdym momencie gry.

Bohater może używać dowolnej ilości kart Przedmiotów(Items) oraz Sojuszników(Allies) w tym samym momencie, aby wykorzystywać Umiejętności i zdolności.

Przedmioty z Miasta (Town Items)

Talię Przedmiotów z Miasta stanowi zestaw kart, które mogą być nabywane za Żetony Dochodzenia(Investigation) tylko w polu Kuźnia(Blacksmith). W prawym górnym rogu znajduje się koszt danego Przedmiotu. Przedmioty mogą być nabywane przez wszystkich Bohaterów, ograniczona jest jedynie ich ilość. Tak więc jeśli ktoś wcześniej kupi np. Muszkiet(jest tylko jeden w puli) pozostali Bohaterowie nie będą go mogli nabyć dopóki nie zostanie zwrócony.

Limit transportu (Carrying Limit)

Jak już wcześniej wspomniano, Bohater może używać w tym samym czasie dowolnej liczby Przedmiotów i Sojuszników, jednakże jest ograniczony ilością, którą może unieść.

Bohater może posiadać maksymalnie 1 Przedmiot(Item) lub Sojusznika(Ally) (1 Kartę) z każdej talii powiązanej z Lokalizacją Narożną. Dodatkowo może unieść do 3 Przedmiotów z Miasta(Town Items).

Reasumując będzie to maksymalnie 7 kart (po jednej karcie z Lokacji Narożnej(Corner Locations) i 3 Przedmioty z Miasta(Town Items)). Czasami Bohater uzyska zdolność do niesienia więcej niż dopuszczalny limit 7 kart lub karta nie będzie się zaliczała do tego limitu. Karty z Lokalizacji Narożnych posiadają unikatowy symbol w lewym górnym rogu oraz ramkę w kolorze talii, z której dana karta pochodzi. Np. karty z talii Opuszczona Twierdza(Abandoned Keep) posiadają w lewym górnym rogu symbol twierdzy i czerwoną ramkę.

Jeśli Bohater kiedykolwiek będzie miał więcej kart niż może unieść musi natychmiast odrzucić wybrane karty tak, by nie przekraczać limitu.

Leczenie Ran (Healing Wounds)

Kiedykolwiek Bohater, Sługa lub Zły leczy swoje Rany, zwyczajnie usuń odpowiednią liczbę Żetonów Ran z Karty.

GRA PODSTAWOWA

Ma służyć zapoznaniu się Graczy z podstawową mechaniką gry oraz umożliwić poznanie zasad bez obciążania Gracza bardziej skomplikowanymi zaawansowanymi właściwościami Złego, Sług Złego lub Sekretami Starszych Miasta.

Poniższy rozdział zawiera wszystkie informacje, jakich potrzebujesz do kilku pierwszych rozgrywek.

Mimo, iż możliwe są dwa warianty rozgrywki (konkurencyjny i kooperacyjny), w tym rozdziale skupiliśmy się na kompetycyjnym stylu gry, jako że jest on domyślny. Na końcu rozdziału zawarte są instrukcje dotyczące gry kooperacyjnej.

Być może masz ochotę od razu zagrać wg zasad zaawansowanych(zwłaszcza jeśli jesteś doświadczonym graczem). Jednak zaleca się, aby zagrać przynajmniej raz wg zasad podstawowych, aby dobrze zrozumieć mechanikę gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Odłóż elementy używane w grze zaawansowanej

Pierwszą rzeczą jaką należy zrobić podczas przygotowań do gry podstawowej jest usunięcie kilku komponentów, takich jak:

Karty Klątwy Wilkołaka (Curse of the Werewolf)

Niektóre Karty Sekretów Starszych(Secrets):

Na polowaniu (On the hunt) 2 sztuki

Bohater narodu (Hero of the people) 2 sztuki

Najciemniejsze Sekrety (Darkest Secrets) 2 sztuki

Samotny Cierpiętnik(Selfless Martyr)

Wahający się Bohater(Reluctant Hero)

Są to bardziej zaawansowane Sekrety, które są używane tylko w Zaawansowanej Grze, gdy Gracze znają już większość zasad.

Ułożenie planszy

Rozłóż planszę na środku stołu. Umieść tabliczkę ze Szlakiem Cienia(Shadow Track) w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, zielony okrągły Znacznik ułóż na polu z nr 20.

Potasuj i rozłóż talie kart

Rozdziel Karty na talie i dokładnie potasuj każdą z nich. Nie musisz tasować tali Kart Przedmiotów z Miasta(Town Items), ponieważ zostają one odkryte przez całą grę. Ułóż 4 talie Lokalizacji Narożnych(Rezydencja, Młyn, Stary Las i Opuszczona Twierdza) obok planszy przy odpowiadających polach. Pozostałe talie(Karty Wydarzeń-Event Cards, Tajemnic-Mystery Cards, Legowiska-Lair Cards i Sekrety-Secrets) również obok planszy.

Rozłóż Karty Starszych Miasta (Town Elders)

Ułóż karty 6 SM w rzędzie wzdłuż górnej krawędzi planszy dobrą(niebieską) stroną ku górze. Uznaje się, że znajdują się oni w Miasteczku. Wylosuj po jednej Karcie Sekretów(Secrets) dla każdego Starszego(bez podglądania jej treści) i ułóż je odwrócone pod Kartami SM.

Wylosuj bądź wybierz Złego

Potasuj Karty Złego(Villain Record Sheets) i wybierz jedną z nich, aby wyznaczyć postać, która będzie terroryzować Miasteczko. W przypadku, gdy wszyscy gracze się na to zgodzą można wybrać postać, z którą chcecie się zmierzyć. Gdy postać jest już wybrana należy dobrać odpowiednią Kartę Sługi Złego(Minion Chart). Pozostałe Karty są odkładane i nie biorą udziału w tej rozgrywce.

Kartę Złego wraz z Kartą Sługi Złego odwróconą zieloną stroną(Gra Podstawowa) ku górze należy umieścić w widocznym dla wszystkich graczy miejscu.

Pamiętaj, że w Grze Podstawowej obowiązują tylko Podstawowe Zdolności Złego. Zaawansowane Zdolności opisane na Karcie są wykorzystywane tylko w Grze Zaawansowanej.

Wylosuj i rozmieść Karty Bohaterów (Hero Character Sheet)

Potasuj Karty Bohaterów. Każdy z graczy po kolei losuje Kartę Bohatera, pozostałe niewylosowane Karty są odkładane i nie biorą udziału w rozgrywce.

Umieść kartę swojego Bohatera na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Dobierz odpowiednią figurkę Bohatera.

Wszyscy Bohaterowie rozpoczynają grę w polu Urząd Miasta(Town Hall), na środku planszy, chyba, że na Karcie Bohatera jest wskazane inne pole(obecnie tylko Heinrich Cartwright, The Drifter rozpoczyna grę na innym polu).

Przygotuj Żetony i Kostki

Utwórz pułę Żetonów Dochodzenia w miejscu, do którego wszyscy gracze będą mieli swobodny dostęp. To samo zrób z Żetonami Ran(Wounds) i pozostałymi Żetonami.

Rozdaj kostki wszystkim Graczom

Każdy Bohater rozpoczyna grę z 2 Żetonami Dochodzenia.

Rzucie kostkami, aby ustalić kto będzie pierwszym graczem.

Ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek otrzymuje Żeton Pierwszego Gracza(First Player Marker) i umieszcza go obok Karty Bohatera.

JESTEŚ GOTÓW DO ROZPOCZĘCIA PIERWSZEJ ROZGRYWKI

RUNDY GRY

Rozgrzywka w Dotyk Zła składa się z serii Rund Gry dopóki Zły nie zostanie pokonany lub Żeton na Szlaku Cienia nie osiągnie pola 0, czyli Ciemności(Darkness).

Każda Runda Gry(Game Round) jest podzielona na 3 etapy:

1. Tura Pierwszego Gracza

2. Tura pozostałych Graczy(zgodnie z ruchem wskazówek zegara)
3. Faza Tajemnic(Mystery Phase)

Gracz, który posiada Żeton Pierwszego Gracza zawsze przemieszcza się, walczy i wykonuje czynności jako pierwszy. Gdy zakończy się Tura Pierwszego Gracza, do gry przystępują kolejni Gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszyscy Gracze ukończą swoje Tury rozpoczyna się Faza Tajemnic(Mystery Phase), w której Zły poprzez Kartę Tajemnic uwalnia swą ciemną moc. Po zakończeniu Fazy Tajemnic Żeton Pierwszego Gracza zostaje przekazany kolejnemu Graczowi po lewej i rozpoczyna się kolejna Runda Gry.

Tura Bohatera (A Hero's Turn)

Każda Tura Bohatera składa się z następujących 3 Faz, które muszą być wykonane w odpowiedniej kolejności:

1. Ruch
2. Walka z wrogami w Twojej przestrzeni
3. Wykonanie czynności

Ruch

Aby wykonać Ruch, należy rzucić D6, możesz przesunąć się o taką lub mniejszą ilość pól na planszy. Bohaterowie mogą swobodnie mijać się na planszy, a nawet stać na tym samym polu. Jedyne, co zatrzymuje ruch Bohatera jest wejście w przestrzeń w której znajduje się Sługa Złego(Minion)(pozostali Bohaterowie nie są uznawani za wrogów, nawet jeśli współzawodniczą ze sobą).

Gdy wynik rzutu kostką wyniesie 1, możesz natychmiast wylosować Kartę Wydarzeń(Event) za darmo.

Jest to nagroda za wolne poruszanie się i pozwala na dokładniejsze rozejrzenie się wokół oraz przeprowadzenie dochodzenia podczas przemieszczania się.

Pozostanie(Lingering)

Bohater nie musi ruszyć się z pola, na którym stoi. Jednakże może to być niebezpieczne, ponieważ zbyt długie przebywanie w tym samym miejscu może zwrócić uwagę potworów.

Gdy Bohater kończy ruch w tej samej przestrzeni, określa się to Pozostaniem. Należy rzucić D6. Przy rezultacie 1 zostajesz zaatakowany! Rzuć wg Karty Sługi Złego(Minion Chart),(zwróć uwagę, że nie wszystkie rezultaty określone w karcie Sługi to rzeczywiście potwory. Czasami wynik będzie złym wydarzeniem –Event- charakterystycznym dla danego Sługi).

Rzut przy pozostaniu różni się od rzutu podczas Ruchu i jest wykonywany po tym jak Bohater zdecydował się na pozostanie w tym samym polu.

Tematyka Lokalizacji Narożnych

Każda talia kar powiązana z Lokalizacją Narożną ma swoją specyficzną tematykę. Dzięki temu gracze mogą decydować gdzie chcą udać się w pierwszej kolejności. Ogólnie rzecz biorąc, dwie dolne lokalizacje(Opuszczona Twierdza i Stary Las) są dzikie i niebezpieczne. Jest większe prawdopodobieństwo, że zostaniesz tam zaatakowany, ale również masz większe szanse na otrzymanie atrakcyjnej nagrody lub wylosowanie przydatnych Przedmiotów.

Rezydencja(The Manor)-koncentruje się na Duchu(Spirit), Sekretach(Secrets) i Książkach (Books)

Młyn(Windmill)-Koncentruje się na Sprycie(Cunning), Łączonych Testach i Przedmiotach(Items)

Stary Las(Olde Woods)-koncentruje się na Duchu(Spirit), Waleczności(Combat) i Magii

Porzucona Twierdza(Abandoned Keep)- koncentruje się na Sprycie(Cunning), Honorze(Honor) i Zagrożeniu

WALKA Z WROGAMI W TWOIM POLU

Jeśli w trakcie ruchu Bohater wejdzie do przestrzeni, w której znajduje się wróg(Żeton Sługi Złego), jego ruch się kończy i muszą stoczyć walkę, zanim przejdą do fazy wykonywania czynności. Walki są bardziej szczegółowo opisane poniżej. Do walki może również dojść podczas innych etapów Tury Gracza(Hero's Turn), a nawet w Fazie Tajemnic(Mystery Phase).

WYKONYWANIE CZYNNOŚCI

Po ukończeniu walki z wrogiem w przestrzeni Bohatera, można przejść do etapu wykonywania czynności.

Jest to etap przynoszący dużo korzyści Bohaterowi-w ten sposób odkrywasz Lokacje, wzmacniasz się i polujesz na Złego.

Czynności mogą być wykonywane w dowolnej kolejności, a niektóre z nich można wykonać wielokrotnie (niektóre mogą być wykonane tylko raz na rundę). Większość czynności jest nieobowiązkowa i nie muszą być w ogóle wykonywane. Jediną obowiązkową czynnością jest Poznanie Przestrzeni (Encountering the Space), w której się znajdujesz.

Poniżej zamieszczona jest lista czynności, które Bohater może wykonać w trakcie Fazy Akcji. Zostały podzielone wg talii kart, do których odwołują się polecenia w polach.

Poznanie przestrzeni (Encountering the Space) (Obowiązkowe, tylko jednokrotnie w trakcie rundy)

Jest jedyną czynnością, która musi być wykonana przez Bohatera w każdej rundzie. W przeciwieństwie do pozostałych czynności, ta może być wykonana tylko raz w trakcie rundy. Wykonaj ją w następujący sposób:

Lokalizacje Narożne (Corner Locations)- weź kartę z talii powiązanej z daną Lokalizacją i odczytaj jej treść na głos. Jeśli ta karta przedstawia Przedmiot (Item) lub Sojusznika (Ally), oznacza, że odnalazłeś coś lub kogoś, kto pomoże Ci w Twoich poszukiwaniach. Umieść tę kartę obok Karty Bohatera. Jeśli wylosowana karta to Sługa Złego (Minion), zostałeś zaatakowany, walka przebiega wg ogólnych zasad. Jeśli jest to inna karta, zastosuj się do wskazówek zawartych w tekście.

Pozostałe Nazwane Przestrzenie (Other Named Spaces)- Każda inna niż Lokalizacje Narożne przestrzeń posiada opis pola na planszy. Aby poznać daną przestrzeń należy zastosować się do tych poleceń. Zauważysz, że większość przestrzeni Miasteczka posiada również jedną lub więcej specjalnych zdolności, które mogą być wykorzystane podczas poznawania przestrzeni (np. w Gabinetce Lekarskiej (Doctor's Office) możesz leczyć się, zdjąć klątwę i dodatkowo otrzymać Kartę Wydarzeń (Event)). Te specjalne możliwości związane z daną przestrzenią są zawsze opcjonalne i nie muszą być wykonywane.

Drogi (Roads)- te pola na planszy nie mają opisu ani talii kart, która jest z nimi powiązana i dlatego nie muszą być poznawane.

Zbierz Żetony Dochodzenia z Planszy (raz na rundę)

Jeśli Bohater kończy ruch w przestrzeni, w której znajdują się Żetony Dochodzenia, zbiera je za darmo wykonując czynność.

Leczenie Ran (Heal a Wound) (koszt 3 Żetony Dochodzenia)

Bohater może za 3 ŻD wyleczyć jedną ranę (zdejmij Żeton Rany z Karty Bohatera). Jest to dużo droższe niż leczenie Ran w Gabinetce Lekarskiej, ale ma tę zaletę, że może być wykonane w dowolnej przestrzeni.

Poznawanie Sekretów Starszych Miasta (Town Elder's Secrets) (koszt 2 Żetony Dochodzenia)

Bohater może zapłacić 2 ŻD, wybrać Starszego Miasta i przejrzeć wszystkie Karty Sekretów ukryte pod jego Kartą. Poznanie Sekretów sprawi, że będziesz wiedział, którzy spośród Starszych są godni zaufania i okażą się pomocni w schwytaniu Złego, a którzy mogą wbić Ci sztylet w plecy! Gdy poznajesz Sekrety Starszych, pamiętaj aby nie pokazywać treści kart innym graczom, ale raczej zatrzymać tę wiedzę dla siebie.

Zakup Karty Legowiska (Lair Card) (koszt określony przez aktualną pozycję Znacznika na Szlaku Cienia)

Bohaterowie mogą nabyć Kartę Legowiska płacąc taką ilość ŻD, jaka jest określona na Szlaku Cienia. Gdy Bohater zdecyduje się kupić KL, bierze pierwszą kartę z wierzchu talii Kart Legowiska i zatrzymuje ją. Treść Karty powinna być zachowana w tajemnicy przed innymi graczami.

Bohater może posiadać tylko jedną KL w danym momencie. Jeśli już masz jedną KL i otrzymujesz następną, musisz wybrać jedną z nich i odłożyć drugą.

Rozpoczęcie Konfrontacji (Showdown) (koszt określony na Twojej Karcie Legowiska)

Gdy Bohater poczuje się na tyle silny by stawić czoła Złemu (lub obawia się, że wkrótce ktoś go ubiegnie) może użyć Karty Legowiska (Lair) do rozpoczęcia Konfrontacji (Showdown).

Aby zacząć Konfrontację, Bohater musi posiadać KL, znaleźć się w lokalizacji określonej przez tę Kartę i ZAMIAST Poznania Przestrzeni (Encountering the Space), ponieść koszt rozpoczęcia Konfrontacji określony przez Kartę Legowiska. Konfrontacja jest dokładnie opisana w dalszej części instrukcji.

FAZA TAJEMNIC

Podczas Fazy Tajemnic w każdej Rundzie Gry, Zły ma okazję uwolnić swą moc i skierować ją przeciw Bohaterom i mieszkańcom Miasteczka. Podczas Fazy Tajemnic wykonywane są następujące kroki:

1. Rozpoczęcie Fazy Tajemnic.

Jeśli coś ma się wydarzyć „Na początku Fazy Tajemnic” to następuje właśnie w tym momencie. Jeśli jest więcej wydarzeń, które następują w tym momencie, kolejność ustala Pierwszy Gracz.

2. Znokautowani(KO'd) Bohaterowie są wskrzeszani

Wszyscy Bohaterowie, którzy w tym momencie są znokautowani(Ko'd) mogą powstać i przystąpić do Gry. Zauważ, że aby Bohater mógł zostać wskrzeszony powinien być całkowicie uleczony.

3. Leczenie Złego

Jeśli Zły posiada jakieś Rany, zostają one leczone wg rzutu D3. Pamiętaj, że Zły może zostać ranny tylko podczas Konfrontacji, więc ten etap Fazy Tajemnic ma miejsce tylko jeśli wcześniej występowały jakieś Konfrontacje i jednocześnie Zły nie został w nich pokonany.

4. Wylosuj Kartę Tajemnic(Mystery Card)

Pierwszy Gracz wyciąga Kartę Tajemnic(Mystery Card), dzięki temu Zły wykonuje takie czynności jak atak na któregoś ze Starszych Miasta(Town Elders) czy wypuszczenie Sług(Minion) na planszę. Treść Kart Tajemnic nigdy nie jest utrzymywana w tajemnicy i zawsze powinna być odczytana na głos pozostałym graczom. Niektóre KT są oznaczone jako „Pozostaje w Grze”(Remains in Play). Jak wspomniano wcześniej, takie karty należy ułożyć odkryte na planszy, mają one wpływ na przebieg gry dopóki inne wydarzenie ich nie anuluje.

5. Przekaz Żeton Pierwszego Gracza (First Player Marker)

Na końcu Fazy Tajemnic ŻPG jest podawany kolejnemu graczowi po lewej stronie. Rozpoczyna się nowa Runda Gry. W ten sposób Żeton będzie przemieszczał się wokół stołu umożliwiając wszystkim graczom rozpoczynać kolejne Rundy Gry.

STARSI MIASTA (Town Elders)

SM stanowią filary społeczeństwa Shadowbrook, są to osobowości, każdy z nich posiada swą mroczną przeszłość i ciemne sekrety. Ponieważ wszyscy Bohaterowie są outsiderami, muszą poświęcić czas na poznanie sekretów jakie kryją SM, tylko w ten sposób dowiedzą się kto jest godny zaufania a kto jest skorumpowany.

Dwoistość Natury

Karty SM są dwustronne; posiadają dobrą stronę (niebieska ramka) i złą stronę (czarna ramka). Na początku gry wszyscy SM są ułożeni dobrą stroną ku górze, karty rozłożone są wzdłuż górnej krawędzi planszy. Podczas gry może okazać się, że niektórzy SM tak naprawdę są źli! Gdy tak się stanie, należy odwrócić kartę Starszego czarną stroną ku górze.

Sekrety (Secrets)

Każdy SM rozpoczyna grę z jednym sekretem, który zawiera pewne mroczne informacje o danej postaci. To może być Mały Sekret, który nie ma większego wpływu na Twoje dochodzenie, ale może to być również dobrze coś dużo gorszego. Możliwe, że odkryjesz, iż SM posiada Wewnętrzna Moc, która będzie dla Ciebie bardzo pomocna w trakcie Konfrontacji. SM rozpoczynają Rozgrywkę z jednym sekretem, w trakcie Gry mogą otrzymywać dodatkowe Sekrety.

Dobra Strona

Na dobrej Stronie każdego SM opisane są 3 podstawowe Zdolności-Duch, Spryt i Honor. W grze Podstawowej odwołują się do nich inne karty (zazwyczaj Karty Tajemnic). Na dole karty znajdują się również Specjalne Umiejętności. To są Umiejętności, które zyskuje Bohater, gdy wybierze tego SM do pomocy w Konfrontacji.

Źli Starsi (Evil Elders)

Gdy SM okaże się być zły, przestaje być Starszym Miasta i staje się Złym Starszym. Jego Karta zostaje odwrócona, a wszystkie jego sekrety zostają ułożone obok Karty Złego. Źli Starsi dają Złemu +1 punkt Waleczności i mogą przyjąć jedną Ranę.

Śmierć Starszego Miasta

Zdarza się, że w trakcie gry Starszy Miasta ponosi śmierć. Gdy tak się stanie, należy odwrócić jego kartę w poprzek. Taki SM nadal zachowuje swoje sekrety, które w dalszym ciągu mogą być podglądane, jednak nie może on przyłączać się do Grupy polującej. Powodem dla którego zachowują swoje sekrety jest fakt, iż jeśli okaże się, że dana postać jest zła, to zakładamy, że SM upozorował swą śmierć, a nadal może przyłączyć się do Złego.

Jeśli któryś z graczy posiada karty, dzięki którym może przyjąć ranę zamiast SM, to może ich użyć w obliczu zagrożenia któregoś ze SM.

Za każdym razem, gdy SM ginie, przesun Znacznik na Szlaku Cienia o 2 pola bliżej Ciemności(Daarkness).

Grupa Polująca (Hunting Party)

Głównym powodem, dla którego SM są tak ważni jest fakt, iż przed rozpoczęciem Konfrontacji, Bohater może utworzyć Grupę Polującą i zabrać ze sobą max 2 SM. Nie wolno wybierać martwych Starszych, ani tych, którzy jako Żli Starsi przyłączyli się do Złego. Grupy Polujące są dokładniej opisane w dalszej części instrukcji.

UŻYWANIE KART WYDARZEŃ (Events)

Karty Wydarzeń są bardzo ważne z racji tego, że dają szybki efekt, który może być wykorzystany aby uzyskać przewagę nad innymi graczami. Po wyciągnięciu karty z talii, jej treść powinna zostać utrzymana w tajemnicy przed pozostałymi graczami, karta zostaje zatrzymana przez gracza (chyba, że w treści jest określenie Zagraj Natychmiast"). Możesz posiadać DOWOLNĄ ilość Kart Wydarzeń w tym samym czasie.

Karty Wydarzeń są wyraźnie oznakowane jeśli chodzi o moment, w którym powinny być użyte. Te, które są oznaczone jako „Zagraj natychmiast” muszą być użyte natychmiast po wyciągnięciu. Dopóki nie jest zaznaczone inaczej, karty mogą być użyte zawsze po fackie dodania kostki przy wykonywaniu Testu Umiejętności, ponownym wykonaniu rzutu wybraną kostką itd.

Efekt Karty Wydarzeń nie może być cofnięty po tym jak już został wykonany lub poprawiony. Jeśli wystąpią wątpliwości, co do tego który z graczy powinien zagrać swoją kartę jako pierwszy, stosuje się taką kolejność jak przy wykonywaniu Tur Bohaterów (Hero's Turn), zaczynając od Pierwszego Gracza.

ANULOWANIE KART (Canceling Cards)

Wiele razy karta pozwoli Ci na anulowanie innej karty po wyciągnięciu lub takiej, która „Pozostaje w Grze”. Jak już wcześniej wspomniano, Karty Wydarzeń(Event Cards) nie mogą być anulowane po tym jak spowodowały już rzut kostką lub poprawienie rzutu kostką. Karty Tajemnic(Mystery Cards) mogą być zawsze anulowane. Jeśli anulowana jest Karta Legowiska(Lair), odwołana zostaje również Konfrontacja(Showdown), która miała się rozpocząć.

WALKI (Fights)

Gdy Bohater zostaje wyzwany do walki, musi wziąć udział w kilku Rundach Walki (Fight Rounds)z wrogiem dopóki nie wydarzy się jedna z trzech konsekwencji:

Wróg zostanie pokonany

Bohater zostaje znokautowany (KO'd)

Bohater zdecyduje się na ucieczkę (Escape)

Przebieg Rund Walki:

Bohater wykonuje rzut walki (Fight Dice)

Wróg wykonuje rzut walki(Fight Dice)

Podliczenie wyników (Apply Results)

Rzut Walki (Fight Dice)

Bohaterowie rzucają taką ilością kostek, jaką określa wskaźnik Waleczności(Combat).

Studzy Złego(Minions) rzucają taką ilością kostek, jaka jest określona w ich Karcie.

Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, wartość Rzutu Walki musi wynieść 5 lub 6, aby był uznany za skuteczny. Za każdy ze skutecznych rzutów (5 lub 6) zadajesz jedną Ranę(Wound) swojemu Wrogowi.

Podczas walki pozostali Gracze powinni wykonać Rzuty Walki za Twojego Wroga. Gracze mogą kolejno wykonywać rzuty za Wroga lub rzucającym może być zawsze gracz po lewej stronie. Nie jest to istotne kto będzie rzucał za Wroga, tak dugo dopóki nie jest to Bohater biorący udział w walce.

Podliczenie Wyników (Apply Results)

Gdy Bohater i Wróg wykonali swoje Rzuty Walki następuje moment podliczenia wyniku. Za każdy cios zadawana jest jedna Rana. Tak więc umieść odpowiednią ilość Żetonów Ran za każdy zadany cios zarówno Bohaterowi jak i Wrogowi.

Jeśli Sługa Złego przyjął maksymalną lub większą niż określona dla siebie ilość Ran oznacza to, że został pokonany. Jeśli taka sytuacja przydarzy się Bohaterowi, zostaje on znokautowany. Jest to istotne, ponieważ wyniki podlicza się jednocześnie, więc możliwa jest sytuacja, w której Bohater i Sługa Złego zostają pokonani/znokautowani w tej samej Rundzie Walki. Jeśli po podliczeniu wyników Bohater i Sługa są zdolni do dalszej walki, rozpoczyna się kolejna Runda Walki.

Gdy Sługa Złego (Minion) zostaje pokonany, zwycięstwo odnosi Bohater nawet jeśli został znokautowany. Bohater zyskuje wszystkie bonusy przewidziane za zwycięstwo na Karcie Sługi (Minion Chart) lub w wylosowanej Karcie.

Ucieczka przed walką

Na początku każdej Rundy Walki (Fight Round) poza pierwszą, Bohater może zdecydować czy chce walczyć czy uciec.. Jeśli walka jest kontynuowana, kolejna Runda jest przeprowadzana wg stałych zasad. Jeśli natomiast Bohater decyduje się uciec, musi przemieścić się natychmiast na sąsiednie pole, w którym nie ma żadnego wroga, tam ich ruch się kończy. Jeśli nie ma przestrzeni, która jest wolna, Bohater musi pozostać i dokończyć walkę.

Niepokonani Słudzy

Czasami walka kończy się, a Sługa Złego (Minion) nie zostaje pokonany (gdy Bohater zostaje znokautowany (KO'd) lub ucieka). Jeśli Sługa (Minion) jest reprezentowany na planszy przez Żeton, pozostaje on w tej samej przestrzeni, zostaje całkowicie uzdrowiony. Jeśli Sługa jest reprezentowany przez kartę, po prostu się ją odkłada.

Pomiędzy Rundami Walki (Between Fight Rounds)

Na początku Walki, jak również przed każdą z Rund Walki (Fight Rounds) gracze mogą używać kart i wykorzystywać zdolności. Ten moment nie jest uznawany za odbywający się „W trakcie Rundy Walki” („During a Fight Round”). Jest to ważne, ponieważ wielu czynności nie można wykonać „W trakcie Rudy Walki” (np. leczenia ran).

Używanie Kart i Zdolności

Gracze mogą używać Kart Wydarzeń i zdolności w każdym momencie walki. Mogą one powodować np. dodanie kości lub ponowne rzucenie wybraną kością, aby poprawić wynik zanim wynik walki zostanie podliczony.

Np. jeśli Gracz używa karty, która dodaje 2+ Waleczność (Combat), Bohater dodatkowo rzuca 2 kostkami.

Walka ze Złym

Czasami Bohater będzie musiał stoczyć pojedynczą Rundę Walki ze Złym, będzie do tego wzywać Karta Tajemnic lub wynik rzutu zinterpretowany wg Karty Sługi Złego. Taka walka nie jest uważana jako Konfrontacja i w konsekwencji Zły nie może zostać ranny. W takich wypadkach, przeprowadza się Rundę walki wg zasad opisanych powyżej (Zły rzuca taką ilością kostek jak jego wskaźnik Waleczności). W tym rodzaju walki, Bohater zazwyczaj zyskuje 1 Żeton Dochodzenia za każdy zadany Cios (zamiast zadania Złemu Rany) Konfrontacje są opisane bardziej szczegółowo poniżej.

ZNOKAUTOWANI BOHATEROWIE (KO'd Heroes)

Gdy Bohater otrzymuje ostatnią ranę, którą może przyjąć zostaje znokautowany. Natychmiast przemieszcza się do Urzędu Miasta (Town Hall) a jego figurka zostaje położona na boku, aby odzwierciedlić jego status.

Gdy Bohater zostaje znokautowany, natychmiast musi rzucić D6 i oddać taką łączną ilość Żetonów Dochodzenia, Przedmiotów i/lub Sojuszników, jaką wskaże kostka. Również należy usunąć wszystkie Żetony Ran z Karty Bohatera.

Gdy Bohater jest znokautowany, nie bierze udziału w rozgrywce. Nie zbiera Żetonów Dochodzenia (Investigation), nie może być atakowany, itd. Gracz może jednak używać Kart Wydarzeń (Event Cards).

Znokautowani Bohaterowie powracają do gry dopiero w 2gim etapie Fazy Tajemnic (Mystery Phase). Należy pamiętać, że jeśli Bohater zostanie znokautowany w trakcie gry, powraca do gry w czasie Fazy Tajemnic tej samej Rundy, jeśli zostanie znokautowany w trakcie samej Fazy Tajemnic wróci do gry dopiero podczas kolejnej FT, tracąc rundę.

SŁUDZY ZŁĘGO (Minions) I KARTY SŁUG (Minion Charts)

Każdy Zły posiada swój komplet Sług(Minions) i specjalnych zdarzeń zamieszczonych na Karcie Sług. Gdy zostajesz wyzwany do rzucając kostką według Karty Sługi Złego(Minion Chart), rzuć D6 i odczytaj wynik z Karty. W Grze Podstawowej Kartę Sługi należy ułożyć zieloną stroną ku górze(strona Podstawowa). Zauważ, że nie wszystkie wyniki na karcie oznaczają Sługę Złego. Wielokrotnie rezultat będzie Wydarzeniem(Event) powiązaniem ze Złym, na którego polujesz. Te wydarzenia mogą być anulowane przez cokolwiek co powoduje anulowanie Wydarzenia.

Słudzy Złego (Minions)

Są to kreatury kontrolowane przez Złego. Występują w dwóch formach: jako karty odnajdywane w Narożnych Lokacjach(Corner Locations) lub jako żetony wprowadzane do gry na skutek wyniku w Karcie Sługi. Karty, które symbolizują Sługów pozostają w grze tylko na czas pojedynczej walki. Gdy walka się kończy, niezależnie od tego czy zostają pokonani czy nie, karta jest odkładana. Żetony Sługów Złego są umieszczane na planszy zgodnie z poleceniami i pozostają na niej dopóki nie zostaną pokonani.

Żetony Sług Złego (Minion Counters)

Ilość Żetonów Sług jest ograniczona(żetony są dwustronne). Jeśli zostaniesz wezwany do umieszczenia Żetonu Sługi i okaże się, że żetony dalej postaci się wyczerpały, przesuń Znacznik na Szlaku Cienia(Shadow Track) o jedno pole bliżej Ciemności(Darkness).

W jednym polu może znajdować się tylko jeden Żeton Sługi.

Jeśli Sługa pojawia się lub przemieszcza do pola, w którym już jest inny Sługa, to Żeton Sługi z pola zostaje przesunięty do sąsiadującej wolnej przestrzeni, możliwie najbliższej Urzędu Miasta. Ta zasada może spowodować przesunięcie kilku Żetonów w rzędzie, jeśli na planszy znajduje się ich więcej. Jeśli Żeton Sługi już znajduje się w Urzędzie Miasta i musiałby zostać przesunięty, zamiast tego przesuń Żeton na Szlaku Cienia o 1 pole w stronę Ciemności i zdejmij Żeton z planszy.

Zawsze, gdy Sługa Złego pojawia się lub przemieszcza na pole, w którym już jest Bohater, muszą oni natychmiast stoczyć ze sobą walkę.

Jeśli znajduje się więcej niż jeden Bohater w danej przestrzeni, Sługa Złego(Minion) walczy wtedy w pierwszej kolejności z Bohaterem, który posiada najwyższy wskaźnik Honoru(jeśli posiadają ten sam wskaźnik honoru, pierwszy Gracz decyduje kto ma walczyć). Jeśli Bohater decyduje się na ucieczkę z pola walki, a w przestrzeni pozostaje inny Bohater, to on musi teraz walczyć ze Sługą.

Reasumując, zawsze, gdy Bohater i Sługa znajdą się w jednej przestrzeni, muszą walczyć.

WYZNACZANIE LOSOWEJ LOKALIZACJI

W momencie, gdy ma zostać wyznaczona Losowa Lokalizacja(Random Location), pobierz Kartę Legowiska(Lair) i po zapoznaniu się z treścią, odłóż. Pole określone w tej karcie będzie losową lokalizacją. Jak w przypadku każdej innej talii, gdy zostaną użyte wszystkie karty, potasuj stos kart odłożonych i wprowadź je ponownie do gry.

WYCZERPANIE SIĘ KART W TALII

W Dotyku Zła talie po skończeniu się danej talii kart, tasuje się stos kart odłożonych i tworzy ponownie talię. Niektóre Karty mają polecenie „Usunięte z gry”(„Removed from the Game”). W tym przypadku nie są odkładane do stosu kart odłożonych, więc już w żadnym przypadku nie wracają do gry.

NAJKRÓTSZA DROGA DO URZĘDU MIASTA (Shortest Path)

Czasami karta lub zasada wzywa do wykorzystania najkrótszej drogi do Urzędu Miasta. Aby ją określić policz ilość pól dzielącą Urząd Miasta(Town Hall) z danym polem wszystkimi możliwymi trasami. Ta, która zawiera najmniej pól zostaje Najkrótszą Drogą.

Jedynym polem na planszy, które posiada dwie drogi do UM o tej samej długości jest przestrzeń Pola(Fields). Z tego powodu przestrzeń ta zawiera strzałki z wartościami 1,2,3 skierowaną w stronę Rezydencji(The Manor) oraz strzałkę z wartościami 4,5,6 skierowaną w stronę Młyna(Windmill). Drogę, której należy użyć określa się wtedy rzucając D6.

USUWANIE KART Z GRY

Czasami Karta musi być usunięta z gry. Gdy tak się dzieje, karta zostaje odłożona na bok i już nie bierze udziału w grze, dopiero po zakończeniu rozgrywki te karty są dołączane do odpowiednich talii

KONFRONTACJA (Showdown)

Jedynym sposobem na pokonanie Złego i wygranie rozgrywki jest wytropienie go w jego legowisku i rozpoczęcie Konfrontacji(Showdown). Gdy już masz Kartę Legowiska(Lair Card)) i przemieściłeś się do odpowiedniej przestrzeni na planszy, możesz rozpocząć konfrontację zamiast poznania przestrzeni(jeśli już wykonałeś ten etap musisz czekać z rozpoczęciem konfrontacji do następnej rundy)

Gdy decydujesz się na rozpoczęcie Konfrontacji, wypełnij poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Ujawnij treść Karty Legowiska(Lair Card) i zapłać koszt rozpoczęcia określony w karcie
2. Utwórz Grupę Polującą(Hunting Party)
3. Ujawnij Sekrety Starszych Miasta (Secrets)
4. Oskarżenie (Accusations)
5. Rundy Walki w Konfrontacji

1. Ujawnij treść Karty Legowiska i zapłać koszt rozpoczęcia określony w karcie

Aby rozpocząć Konfrontację musisz ujawnić treść posiadanej Karty Legowiska, zapłacić odpowiednią ilość Żetonów Dochodzenia, która jest określona na KL, wtedy rozpocznie się Konfrontacja.

2.Utworzenie Grupy Polującej (Hunting Party)

Na początku Konfrontacji(Showdown) Bohater może wybrać max dwóch Starszych Miasta(Town Elders) i zaprosić ich do utworzenia Grupy Polującej(Hunting Party). Możesz wybierać spośród żywych SM, którzy nie przeszli na stronę Złego. To jest moment, w którym przydaje się znajomość ich sekretów.

Wybrane Karty SM umieść obok karty swojego Bohatera. Podczas Konfrontacji zyskujesz specjalne zdolności wybranych do Grupy Polującej(Hunting Party) SM więc wybieraj rozważnie.

3.Ujawnij Sekrety SM(Secrets)

Gdy już wybrałeś Starszych Miasta do swojej Grupy Polującej następuje moment prawdy. Ujawnij sekrety każdego Starszego Miasta Twojej Grupy i odczytaj je na głos. Może się okazać, że któryś z nich stał się Złym Starszym. W takim przypadku należy odłożyć ich Sekrety i dołączają oni do Złego.

4. Oskarżenia (Accusations)

Jedną z zalet wcześniejszego poznania Sekretów Starszych Miasta jest fakt, że gdy gracz rozpoczyna Konfrontację, każdy z pozostałych graczy może rzucić oskarżenie SM o bycie Złym Starszym.

Aby rzucić oskarżenie gracz wybiera SM, którego podejrzewa o przejście na stronę Złego (tu przydaje się poznanie sekretów) i płaci koszt podejrzenia sekretu SM(zazwyczaj 2 ŻD) poza normalną kolejnością. Należy ujawnić sekret wybranego SM. Jeśli ujawniony sekret powoduje iż staje się on Złym Starszym, natychmiast dołącza się on do Złego. Jeśli oskarżenie okaże się nieprawdziwe i SM nie staje się Złym, gracz który je rzucił traci wszystkie ŻD. Sekrety SM niesłusznie oskarżonych pozostają odkryte pod ich kartami.

5. Rundy Walki w Konfrontacji

Przebieg Rund Walki w Konfrontacji jest dość podobny do przebiegu zwykłych RW, różnica polega na tym, że przeciwnik jest dużo silniejszy, jest to sam Zły! Rzuty Walki wykonuje się w ten sam sposób co w normalnej Walce, celne uderzenie zadaje się po wyrzuceniu 5 i 6. Zły rzuca ilością kostek równą swojemu wskaźnikowi Waleczności. Pomiędzy Rundami Walki również istnieje możliwość użycia przez Bohatera Kart, których można używać „pomiędzy rundami walki”(tak jak np. Leczenie)

Istnieje jednak kilka różnic pomiędzy zwykłą Walką a Walką w Konfrontacji:

Atakowanie Grupy Polującej (Hunting Party)

Gdy Zły atakuje, musi wykonać swój Rzut Walki(Fight Dice) przeciwko każdemu SM z Grupy Polującej z osobna; pozostałe Rzuty Walki kieruje przeciwko Bohaterowi. Zadanie jednej Rany wystarczy do pokonania SM(wyjątek stanowi Lord Handbrook). Tych ran można uniknąć wg normalnych reguł.

Uderzenie w Złych Starszych (Evil Elders)

Gdy Bohater wykonuje Rzut Walki(Fight Dice), może wybrać rozdzielenie ataku pomiędzy Złego i Starszych którzy się do niego dołączyli. Bohater musi określić jak rozdziela swój Rzut Walki zanim rzuci kostkami. Żli Starsi(Evil Elders) mogą przyjąć tylko po jednej Ranie zanim zginą. Martwy Starszy nie daje już żadnych przywilejów Złemu. Pozostałe dodatkowe ciosy wymierzone w Złych Starszych przepadają.

Jeśli Zły ma przyjąć ostatnią ranę, a nadal żyją Żli Starsi, to w pierwszej kolejności oni przyjmują na siebie te Rany.

Ucieczka/Anulowanie Konfrontacji

Bohater może uciec z Konfrontacji w taki sam sposób jak z normalnej Walki. Zauważ, że w przeciwieństwie do Sług, Zły może leczyć swoje Rany tylko podczas Fazy Tajemnic. Tak się dzieje tylko wtedy, gdy Konfrontacja zostaje anulowana z jakiegoś powodu.

Wystanie Starszych Miasta z powrotem do Miasteczka

Na początku każdej Rundy Walki(Fight Round) dalszej niż pierwsza, masz możliwość odesłać, któregoś ze SM z Twojej Grupy Polującej(Hunting Party) do bezpieczniejszego miejsca, jakim jest Miasteczko. Wybierz, który z nich (jeśli w ogóle) ma zostać odesłany i odłóż kartę na stałą miejsce, przy górnej krawędzi planszy. Raz odesłani SM nie mogą ponownie wrócić do walki w Konfrontacji i nie możesz korzystać z ich przywilejów. Na zakończenie Konfrontacji wszyscy żywi SM tworzący Grupę Polującą automatycznie wracają do miasta.

ZWYCIĘSTWO

Pierwszy gracz, który pokona Złego w trakcie Konfrontacji ocala miasteczko Shadowbrook i wygrywa grę. Zauważ, że jest możliwe wygranie gry nawet jeśli Bohater zostaje znokautowany, ale jednocześnie w tej samej rundzie zabija Złego(wyniki są podliczane jednocześnie). Tak długo jak Zły nie przyjmie ostatniej Rany, przyjmuje się, że możesz zostać wskrzeszony przez mieszkańców. Możesz też uznać nokaut jako poświęcenie się w pokonaniu Złego, tak czy inaczej wygrałeś grę i ocaliłeś miasto.

JESTEŚ GOTÓW DO ODBYCIA KILKU PIERWSZYCH ROZGRYWEK.

(Jeśli chcesz rozegrać Grę Podstawową Kooperacyjnie musisz przeczytać następny rozdział)

GRA KOOPERACYJNA

Mimo, iż domyślnym stylem gry jest Gra Kompetycyjna, Dotyk Zła został stworzony również z myślą o typie Gry Kooperacyjnej, w której wszyscy gracze są zjednoczeni przeciwko Złemu(przeciw grze). W tym rodzaju gry używa się kilku dodatkowych zasad opisanych poniżej. Zauważysz, że wiele kart(przede wszystkim Kart Wydarzeń(Event Cards)) może być zagranych na dowolnego Gracza, nie tylko na siebie.

Wymiana Kart

Nowa Akcją, która może być wykonana przez każdego z graczy podczas Tury Bohatera(Heroe's Turn) jest wymiana Kart z Bohaterem przebywającym w tej samej przestrzeni. Nie ma żadnego limitu w ilości Kart Przedmiotów(Items)/Sojuszników(Allies) które możesz oddać lub otrzymać, ale zawsze trzeba brać pod uwagę Limit Obciążenia(Carrying Limit). W przypadku, gdy Bohater ze względu na limit musi odłożyć jakąś kartę, równie dobrze może ją przekazać innemu graczowi w tej samej przestrzeni(Space). Wymiana kart odbywa się poza kolejnością rund. Pamiętaj, że można wymieniać się tylko Kartami Przedmiotów i Sojuszników, a nie wydarzeń, Żetonami Dochodzenia itd.

Szlak Cienia w Grze Kooperacyjnej

Podczas Gry Kooperacyjnej należy ułożyć Szlak Cienia(Shadow Track) odpowiednią stroną ku górze. Wygląda on prawie tak samo jak w Grze Kompetycyjnej, z jedną małą różnicą. Są specjalne pola oznaczone symbolami. Gdy Żeton Szlaku Cienia przesuwa się na takie pole, Zły natychmiast otrzymuje bonus, który jest opisany na tym polu (albo +2 Rany albo +1 Waleczność). Umieść odpowiedni żeton symbolizujący bonus na karcie Złego. Te symbole znajdują się na początku każdego etapu Szlaku Cienia i reprezentują umacnianie się Złego w trakcie zyskiwania większej kontroli nad Miasteczkiem.

Jeśli Żeton na Szlaku Cienia cofa się i przechodzi przez pole, które dało Złemu bonus, jest on mu odbierany.

Tabela Fazy Tajemnic

Aby nieco utrudnić grę, podczas każdej Fazy Tajemnic, Zły zyskuje dodatkowy wpływ na przebieg rozgrywki w postaci Tabeli Fazy Tajemnic. Przed wyciągnięciem Karty Tajemnic rzuć raz D6 i odczytaj wynik z poniższej tabeli:

D6	Rezultat
1	Zapada Zmrok-Żeton na Szlaku Cienia przesuwa się o 2 pola bliżej Ciemności. Bohaterowie mogą grupowo przyjąć 5 Ran do dowolnego podziału, aby zapobiec temu.
2	Przerażający Cień-Żeton na Szlaku Cienia przesuwa się o 1 pole bliżej Ciemności. Bohaterowie mogą grupowo przyjąć 3 Rany do

	dowolnego podziału, aby zapobiec temu.
3-4	Atak Sługi Złego!-Rzuć raz wg Karty Sługi Złego i umieść jego Żeton w Losowej Lokalizacji.
5-6	Rozrzucone Wskazówki-Określ Losową Lokalizację i umieść w niej 2 Żetony Dochodzenia

Sekrety Starszych Miasta (Town Elder Secrets)

Koszt poznania Sekretu SM wzrasta do sumy równej liczbie graczy (zamiast 2 ŻD). Np. jeśli w rozgrywce bierze udział 4 Bohaterów to koszt poznania Sekretu wynosi 4 ŻD. Koszt musi być poniesiony w całości przez jednego Bohatera.

Również, gdy któryś z graczy podgląda sekret SM ujawnia go wszystkim graczom. Ta zasada nie odnosi się do kart, na których jest napisane „nie ujawniać”(Without revealing).

Gdy SM ostaje zabity, przesuń Żeton Na Szlaku Cienia i ujawnij wszystkie sekrety tego SM. Każdy Sekret ze słowem Zły natychmiast wchodzi w życie i zmienia go w Złego Starszego.

Poziom Trudności Złego

Zły, z którym walczyć będą Bohaterowie jest dużo silniejszy niż normalna wersja, ma dolność przyjęcia większej liczby ran, szybciej się leczy gdy nie zostanie pokonany w jednej Konfrontacji. Należy pomnożyć liczbę ran, które może przyjąć Zły razy liczbę graczy. To będzie proporcjonalnie zwiększać siłę Złego w zależności od ilości Graczy. Np. jeśli jest 4 Bohaterów a Zły może przyjąć 5 ran, to w wariantcie kooperacyjnym może przyjąć 20 Ran. Ważne jest, że przy ustalaniu jego siły bierze się pod uwagę tylko Rany z Karty Złego, dodatkowych się nie uwzględnia.

Również, podczas Fazy Tajemnic, zamiast leczyć Rany wg D3, jak normalnie, Zły leczy Rany wg rzutu D6.

Kupowanie Karty Legowiska

W kooperacyjnej grze, Bohaterom wystarczy jedna Karta Legowiska dla całej Grupy. Każdy Bohater, który nabędzie Kartę powinien umieścić ją na stole, tak by wszyscy widzieli jej treść.

KONFRONTACJA W GRZE KOOPERACYJNEJ

Jest kilka zmian w przebiegu Konfrontacji w stosunku do gry Kompetycyjnej.

Rozpoczęcie Konfrontacji (Showdown)

Konfrontację może rozpocząć każdy z graczy, którzy znajdują się w lokalizacji wskazanej przez Kartę Legowiska(Lair), dzieje się to w Fазie Czynności(Action Phase). Pozostali gracze, również mogą zapłacić koszt rozpoczęcia Konfrontacji, aby natychmiast przemieścić się do wskazanej Lokalizacji i przyłączyć się do walki. Wszyscy Bohaterowie, którzy nie chcą (lub nie mogą) zapłacić, nie biorą udziału w Konfrontacji.

Wybieranie składu Grupy Polującej (Hunting Party)

Gracze mogą przedyskutować, których Starszych Miasta chcą zaprosić do Grupy Polującej, ale ostateczny wybór należy do aktualnego Pierwszego Gracza. Można zaprosić max. 2 SM, mimo iż w walkę może być zaangażowanych więcej Bohaterów.

Każdy SM w Grupie Polującej musi być przypisany do konkretnego Bohatera (1 SM-1 Bohater). Specjalne zdolności SM dotyczą tylko tego Bohatera, do którego jest przypisany. Jeśli w polu znajduje się Żeton Milicji, również musi być przypisany konkretnemu Bohaterowi, który nie jest powiązany z żadnym SM.

Rundy Walki Konfrontacji

Rundy Walki w Konfrontacji Kooperatywnej przebiegają tak jak w grze Kompetycyjnej, Bohaterowie walczą w olejności, zaczyna ten, który zapoczątkował Konfrontację. Każdy Bohater walczy po kolei, wykonuje Rzut Walki, następnie rzuca Zły i podlicza się wyniki. Zły używa całej swojej siły przeciwko każdemu z Bohaterów. Zły atakuje SM tylko gdy walczy z Bohaterem z którym powiązany jest SM.(Milicja nigdy nie jest atakowana osobno).

Dzięki zwiększonej ilości Ran, które może przyjąć Zły, Konfrontacje kooperacyjne zazwyczaj trwają dłużej niż normalnie, prawdopodobnie będziesz musiał używać Dużych Żetonów Ran, aby łatwiej było śledzić postęp obrażeń.

Przegrupowanie i ucieczka

Na początku każdej z Rund Walki w Konfrontacji(włączając w to pierwszą), Bohaterowie mogą dokonać wymiany Przedmiotów(Items) i Sojuszników(Allies), jak również zmienić przypisanie SM i Milicji w Grupie Polującej. Jest to również moment na Leczenie(Healing), jako że jest to wykonywane pomiędzy rundami. Jeśli nie ma już żywych Bohaterów (zostali znokautowani lub uciekli) Konfrontacja kończy się natychmiast.

WYGRANA I PORAŻKA

W grze kooperatywnej Bohaterowie wygrywają lub przegrywają jako grupa. Cel się nie zmienia-należy pokonać Złego. Jednakże Zły ma większe możliwości przejścia kontroli nad miasteczkiem. Jeśli Znacznik na Szlaku Cienia dotrze do Ciemności gra się kończy i Bohaterowie przegrywają. Gra również kończy się, jeśli wszyscy Bohaterowie zostaną pokonani lub znokautowani w tym samym momencie.

GRA ZAAWANSOWANA

Zaleca się, aby rozegrać przynajmniej jedną grę wg zasad Podstawowych zanim rozpocznie się grę zaawansowaną. Gra wg zasad podstawowych obejmuje 90% zasad gry zaawansowanej, w której dodane są nieco bardziej skomplikowane elementy, łatwiej jest z nich korzystać, gdy już masz utrwalone podstawy.

To, co czyni Grę zaawansowaną bardziej skomplikowaną, to nie koniecznie skomplikowane zasady, ale raczej kilka dodatkowych Kart Sekretów, Zaawansowane Zdolności Złego i Zaawansowana Część Karty Sług Złego. Z tego powodu rozdział dotyczący opisu Zaawansowanych Zasad został podzielony na kilka części, które mogą być wprowadzane do rozgrywki według uznania, aby wzbogacać złożoność gry.

Zbieranie Żetonów Dochodzenia z Planszy

W grze Podstawowej Bohaterowi mogli zbierać ŻD znajdujące się w ich przestrzeni za darmo, w ramach wykonywania Czynności. W Grze Zaawansowanej nie jest to tak proste i zależy od Zdolności Twojego Bohatera.

Aby zebrać ŻD z planszy, Bohater musi wykonać Test Ducha lub Sprytu +5 (do wyboru przez Bohatera). Za każdy udany rzut (5 lub 6) Bohater może zebrać jeden ŻD ze swojej przestrzeni.

Zaawansowane Zdolności Złego

Nie ma dodatkowych zasad powiązanych z tym zdolnościami, czynią one Złego mocniejszym.

Kłątwa Wilkołaka (Curse of The Werewolf)

Jednym z aspektów obecności Wilkołaka w Grze Zaawansowanej jest jego zdolność do rzucania klątwy na Bohaterów. Za każdym razem, gdy Bohater zostaje znokautowany przez Wilkołaka w walce(lub Konfrontacji), automatycznie przyjmuje na siebie klątwę Wilkołaka i bierze kartę o tym tytule. To powoduje, że Bohater zmienia się powoli w Wilkołaka!

Specyfika tej klątwy dokładnie jest opisana na karcie Kłątwa Wilkołaka(Curse of the Werewolf). Gdy klątwa się spełni, Bohater zamienia się w Wilkołaka, w trakcie swojej rundy zachowuje się normalnie, jednak podczas Fazy Tajemnic(Mystery Phase) staje się Wilkołakiem zmuszonym do atakowania innych Bohaterów. Należy pamiętać, że Kłątwa może być zdjęta w Gabinetce Lekarza(Doctor's Office) za odpowiednią opłatą. Kłątwę można zdjąć nawet wtedy, gdy Bohater całkowicie przemienił się w Wilkołaka.

ZAAWANSOWANE KARTY SŁUG (Minion Charts)

Każda z Kart Sług Złego posiada dwie strony-podstawową i Zaawansowaną. Strona Zaawansowana zawiera więcej możliwych rezultatów, a niektóre z nich są opisane bardziej dogłębnie(szczególnie w przypadku Wilkołaka i Stracha na Wróble).

Okrągłe Żetony Sług (Round Minion Counters)

Zaawansowana Karta Sługi Wilkołaka(Werewolf) i Strach na Wróble(Scarecrow) wprowadza nowy typ Żetonów Sług-Szczury i Wrony(Rats and Crows). Od innych Żetonów odróżnia je kształt(okrągłe) i nieco inne zasady (opisane w odpowiednich Kartach Sług). Główne różnice polegają na tym, iż te Żetony nie powodują zatrzymania ruchu Bohatera, nie walczą w typowy sposób i nie powodują przesunięcia innych Żetonów. Mogą znajdować się w tej samej przestrzeni co inne Żetony Sług, jednakże w danej przestrzeni może występować tylko jeden Żeton tego rodzaju (Szczury i Wrony-Rats and Crows).

Jeśli w danej przestrzeni znajduje się więcej niż jeden okrągły Żeton Sługi, należy pozostawić tylko jeden z nich, resztę usunąć i przesunąć Znacznik na Szlaku Cienia o 1 pole w stronę Ciemności za każdy z usuniętych Żetonów. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy Słudzy zostają wezwani do przemieszczenia się na planszy przez kartę np. Marsz Ciemności(March of Darkness) i przez to zostaną zgromadzone w tej samej przestrzeni.

Używanie wszystkich Kart Sekretów

Gdy już wiesz na czym polega rola Starszych Miasta i poznasz zalety odkrywania ich Sekretów, jest to moment, w którym należy dołączyć pozostałe Karty Sekretów do talii podczas rozkładania elementów gry na stole. Zaawansowane Sekrety powodują, że poziom interakcji ze SM jest wyższy oraz nadają im bardziej aktywną rolę w trakcie rozgrywki.

Ujawnij Natychmiast (Reveal Immediately)

Niektóre Sekrety posiadają opis „Ujawnij Natychmiast”. Działa to podobnie do „Zagraj natychmiast” („Play Immediately”), gdy tylko gracz podgląda tak opisany sekret, musi natychmiast odczytać go na głos pozostałym. Ten rodzaj Sekretów zazwyczaj dotyczy układania Żetonów Starszych Miasta na planszy lub tymczasowego dołączania się SM do Bohatera.

Karty z poleceniem „Ujawnij Natychmiast” nie muszą zostać odczytane pozostałym jeśli Bohater używa specjalnej karty lub zdolności „Bez ujawniania” („Without Revealing”), jednakże możesz to zrobić jeśli chcesz.

GRA ZESPOŁOWA

Alternatywnym stylem gry jest Gra Zespołowa. Łączy ona w obie zasady Gry Kooperatywnej i Kompetycyjnej, gdzie kilka mniejszych grup dwu-, trzy- lub czteroosobowych konkuruje ze sobą o jak najszybsze pokonanie Złego. Jest to dobre wyjście dla większej ilości graczy. Każda z grup powinna liczyć taką samą ilość Bohaterów. Jeśli liczba graczy nie jest podzielna przez 2,3 lub 4 powinni oni użyć dodatkowego Bohatera, aby wyrównać szanse.

Używanie elementów z obu stylów gry

W grze zespołowej używa się wszystkich zasad gry Kompetycyjnej z kilkoma wyjątkami. Tak jak w grze Kooperatywnej, Bohaterowie w obrębie grupy współpracują ze sobą grając przeciw pozostałym grupom. Zawodnicy jednej drużyny mogą wymieniać się Przedmiotami(Items) i Sojusznikami(Allies) gdy przebywają w tej samej przestrzeni, tak jak to opisują zasady Gry Kooperatywnej. Również kupowanie Kart Legowiska, Poziom Trudności Złego i walka w Konfrontacji odbywają się według zasad Gry Kooperatywnej. Np. jeśli w drużynach jest po 3 Bohaterów, Siłę Złego oblicza się mnożąc ilość ran, którą może swoje rany podczas Fazy Tajemnic(Mystery Phase), tak jak w Grze Kooperacyjnej.

Pierwszy Gracz

Jest on w posiadaniu całej drużyny, a nie jednego gracza. Po Zakończeniu Rundy Gry(Game Round) jest podawany drużynie po lewej. W tym przypadku staje się on Żetonem Pierwszej Drużyny.

Gra Jednoczesna

Jedną z zalet gry zespołowej jest fakt, iż wszyscy Bohaterowie w drużynie wykonują swoje ruchy jednocześnie. Każdy Bohater powinien przemieszczać się w fazie Ruchu, walczyć z wrogami a następnie wykonywać Czynności(Action). Jedynym ograniczeniem jest to, że kolejny Bohater może rozpocząć wykonywanie Czynności dopiero, gdy poprzedni skończy je wykonywać. Można ustalić, w jakiej kolejności Bohaterowie będą wykonywać Czynności. To pozwala na znaczne przyspieszenie gry z dużą ilością graczy i wprowadza sporo dynamiki.

Wygranie Rozgrywki

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza pokona Złego w Konfrontacji.

ZASADY DODATKOWE

Jeśli chcesz dodatkowo utrudnić rozgrywkę, możesz użyć w czasie Konfrontacji(Showdown) poniższej tabeli (jeśli wszyscy gracze się zgodzą). Można ją wykorzystać zarówno w Grze Kompetycyjnej jak i Kooperacyjnej.

Na początku każdej (oprócz pierwszej) Rundy Walki(Fight Round) w Konfrontacji rzuć 2D6 i odczytaj wynik z tabeli. Efekt rzutu może być anulowany, tak jakby był Wydarzeniem(Event”) lub Kartą Tajemnic(Mystery Phase).

2D6	Rezultat
2	Odważna Konfrontacja -wybierz jednego z Bohaterów do wykonania testu Honoru +6. Jeśli test się nie powiedzie, wszyscy gracze muszą przyjąć po 1 Ranie lub Konfrontacja zostaje anulowana.
3	Pogoń za Trenerem -wyciągnij nową Kartę Legowiska(Lair) i przenieś Konfrontację do nowego miejsca. Wszyscy Bohaterowie, którzy będą chcieli nadal walczyć muszą zapłacić kwotę określoną w KL i przejść do określonej lokalizacji. Bohaterowie, którzy

	nie chcą/nie mogą zapłacić postają nie biorąc udziału w Konfrontacji. Musisz używać teraz specjalnych zdolności określonych w nowej KL
4-5	Niemożliwy Wróg - Zły natychmiast leczy rany za pomocą D6 (lub D3 jeśli to gra Kompetycyjna)
6	Przebiegłe wyzwanie - Bohater musi użyć Sprytu(Cunning) zamiast Waleczności(Combat), aby walczyć w tej rundzie.
7	Moc Zła - Zły natychmiast leczy Rany za pomocą D3 (lub 1 Ranę w grze Kompetycyjnej)
8	Nadprzyrodzona Moc -Bohaterowie walczą w tej rundzie używając wskaźnika Ducha(Spirit) zamiast Waleczności(Combat)
9-10	Nieposkromiona Ciemność -Zły natychmiast zadaje ciosy Bohaterom, grupowo. Można podzielić je według uznania graczy (lub 1 cios w grze Kompetycyjnej)
11	Zmiatające uderzenie - Każdy Bohater musi odłożyć jeden Przedmiot(Item) lub jednego Sojusznika(Ally), według wyboru.
12	Stocz Dobrą Walkę –Zły i wszyscy Bohaterowie natychmiast leczą rany za pomocą D6(wskrześ znokautowanych Bohaterów). W grze kooperatywnej Bohaterowie, którzy nie biorą udziału w Konfrontacji, mogą przyłączyć się do walki za darmo.

Profile Bohaterów

Karl, Żołnierz

Weteran Rewolucji, był świadkiem horroru wojny. Podczas służby w armii kontynentalnej widział również zjawiska, w które trudno uwierzyć....zjawiska nadprzyrodzone.

Anna Maria, Nauczycielka

Przybyła do Shadobrook stosunkowo niedawno, aby zastąpić dyrektora szkoły, który nagle zniknął w tajemniczych okolicznościach. Jest stanowcza i współczująca, wierzy, że tylko wiedza może być źródłem mocy, która sprawi, że świat będzie lepszy.

Inspektor Cooke

Inspektor Johnatan Cooke przybył do Shadobrook z sąsiedniego miasta po to, by wytropić i aresztować człowieka, który terroryzuje tą małą społeczność. Zakorzeniony w nauce i faktach wierzy, że na świecie nie istnieje nic czego nie dałoby się wytłumaczyć dzięki dochodzeniu i logice. Dla niego strach i przeczucie są największymi wrogami rozsądku.

Tomasz, Kurier

O” najmłodszych lat Tomasz był podróżnikiem. Samotnik, skaut, zarabia na życie jako kurier, zawsze w podróży. Z twarzą pokrytą bliznami i martwym okiem Tomasz uważał na siebie ponad wszystko.Po przybyciu do Shadobrook ze specjalną przesyłką dla jednego ze Starszych Miasta, zostaje wplątany w tajemnicze i śmiertelne wydarzenia, które go otaczają.

Heinrich Cartwright,

Zawsze w złym miejscu w złym czasie, Heinrich Cartwright przybył do Shadobrook dziś popołudniu. Przemierzając się z miasteczka do miasteczka, jest obcy dla wszystkich. Z niechlujną brodą i znoszonymi ubraniami, nauczył się być zaradny i wykorzystywać to co ma pod ręką. W swym długim życiu Heinrich Cartwright widział więcej niż jego.....share of Heath i nieopisane horrory które nawiedzają świat. Widział je....i je pokonał.

Katarzyna, Wyjęta spod prawa

Drań i złodziej, Katarzyna przemirza drogi naocami jako przydrożny rabuś. Ma talent we władaniu ostrzem i dokładność w posługiwaniu się kuszą są równoważone jej silnym poczuciem honoru. Z mrugnięciem oka i uśmiechem, okrada tylko najbogatszych podróżników którzy łakomie gromadzą swoje nieuczciwie zdobyte dobra.

Victor Danforth, Dramaturg

Chełpliwy samochwała i mistrz aktorstwa, znany na świecie Victor Danfor bez końca opowiada o swoich przygodach i romantycznych wyczynach. Nauczył się podstępnie ukrywać fakt, iż w głębi duszy jest tchórzem, który boi się własnego cienia.

Isabella Von Took, Szlachcianka

Zona jednego z najbogatszych mężów stanu w dawnej kolonii, Isabella Von Took prowadziła rozpieszczony lecz odosobniony tryb życia. Zwykła zajmować się polityką i dostawała to czego chciała, Isabella nie stoi ponad zdradą i podstępem, gdy jej to odppowiada. Niedawno owdowiałą, wyruszyła w podróż w poszukiwaniu przygody otoczona służącymi, w karecie pełnej bagażu .

FAQ i Objasnienia

Jeśli Bohater posiada przedmiot, który pozwala na użycie Sprytu lub Ducha zamiast Waleczności w walce, co się dzieje jeśli Sługa Złego wymaga użycia innego wskaźnika w walce niż Waleczność (np. Ghost Soldiers)?

Przedmioty takie jak Narzędzia Wiedzy (Tools of Science) mogą być wykorzystane TYLKO wtedy gdy w walce używałbyś Walceczności. Przeciwno np. Ghost Soldiers Bohater zawsze będzie musiał użyć Ducha.

Niektóre Przedmioty takie jak Woda Święcona mogą być odłożone aby natychmiast pokonać Sługę Złego. Czy to może być wykonane przed pierwszą Rundą Walki?

Tak, możesz odłożyć tą kartę w każdej chwili. Jeśli stanie się to przed rozpoczęciem Rundy Walki, Sługa zostaje pokonany bez wykonywania rzutów Walki.

Jeśli Położna Zofia (Sophie The Midwife) została wybrana do Twojej Grupy Polującej, kiedy jej specjalne zdolności zaczynają działać? Co jeśli Zofia posiada sekret Tchórz (Coward)?

Tak szybko jak zostają odkryte sekrety Starszych Miasta jej zdolności zaczynają działać. Jeśli ma sekret Tchórz, jej zdolności mogą nadal być wykorzystywane do anulowania Kart Tajemnic w grze przed Pierwszą Rundą Walki, gdy rzucasz, aby sprawdzić czy ucieka.

Jeśli Lord Handbrook przyjmuje jedną ranę w trakcie Konfrontacji, a następnie wraca do Miasteczka, czy rana pozostaje czy zostaje wyleczona?

Leczy ranę. Można również leczyć Lorda Hondbrook pomiędzy Rundami Walki używając tych samych sposobów, których używa się do leczenia Bohaterów.

Czy Doktor Manning i Lady Hondbrook zapobiegają przyjęciu ran przez pozostałych Starszych Miasta?

Nie. Mogą tylko zapobiegać Ranom/Ciosom zadany Bohaterom.

P: Czy Pochodnia (Torch) może być użyta do ponownego rzutu przy zadawaniu ciosów Starszym Miasta z Grupy Polującej?

Tak. Odnosi się ona również do ciosów zadawanych Starszym Miasta w Grupie Polującej.

P: Czy Słudzy Złego „Gniazdo Szczura” mogą się naprawdę poruszać?

O: Tak. Przemieszczają gniazdo.

P: Czy z Kłutwą Wilkołaka Bohater atakuje w pierwszej Fazie Tajemnic w której staje się Wilkołakiem?

O: Tak.

P: Czy jeśli rozpocznę Konfrontację, ale moja Karta Legowiska zostanie anulowana, mogę nadal Poznać Przestrzeń (Encounter the Space)?

O: