DARK BLOOD

REGOLAMENTO





INTRODUZIONE

Dal Diario di Barabba: Sono Barabba

Anno Domini 1647, Pendle Hill

Mi chiamo Barabba e vivo nel piccolo villaggio di Pendle Hill. Ci troviamo in tempi bui e pare che il mondo diventi più buio ogni giorno. Avvio questo diario non in veste di uomo studioso o istruito, ma come testimone degli strani e sinistri avvenimenti che hanno iniziato a perseguitare la nostra precedentemente tranquilla dimora.

Pendle Hill è da sempre una zona pacifica, nascosta fra montagne scoscese e foreste ombrose. Duro lavoro, cura dei campi e attenzione per la famiglia occupano le nostre giornate. I cicli delle stagioni e il volere dei cieli ci costringono a una vita da primitivi. Ma, di recente, c'è stata una strana preoccupazione nella nostra comunità, il fastidioso sospetto che stia nascendo qualcosa di insolito.

Col susseguirsi delle stagioni, abbiamo iniziato a notare cambiamenti nell'anno del Signore 1647. Le notti sono più buie e minacciose e l'aria più densa. Gli anziani raccontano di presagi e avvertimenti di cui nessuno osa parlare ad alta voce e sussurri di insoliti eventi serpeggiano nella comunità come foglie autunnali.

Ho deciso di documentare questi eventi perché temo vengano persi nell'oscurità che ci avvolge, se non lo faccio. Forse altri potranno scoprire la verità su quanto sta accadendo nel nostro borgo e cosa si nasconde fra queste pagine.

Cinque luoghi a Pendle Hill hanno sempre avuto un significato speciale per noi. I nostri predecessori sono sepolti al Cimitero; temiamo la Bocca dell'Inferno; il nostro sostentamento proviene dalle Miniere e la nostra mortalità ci è ricordata dall'Ossario. Un tempo questi luoghi erano parte delle nostre vite quotidiane, adesso sembrano nascondere pericoli e segreti che prima non c'erano.

Racconterò ciò che vedo e sento anche se non ho idea di cosa ci aspetti. Qualcosa di terribile sta per accadere. Possa ognuno di noi essere salvo in Dio.

Barabba

TABELLA DEI CONTENUTI

INTRODUZIONE 2
TABELLA DEI CONTENUTI 3
COMPONENTI DEL GIOCO 4, 5

SETUP
SETUP DEL TABELLONE 6
SETUP DEL GIOCATORE 7
SACCHETTI DEL GIOCATORE 8
L'ALBERO DEI DANNATI 9
CARTE OBIETTIVO 9
CARTE EVENTO 9
STRUTTURA DEL GIOCO 10
SCOPO DEL GIOCO 10
FINE GIOCO 10

FASE DI MANTENIMENTO
SEGNALINI PRIORITÀ 11
DISCHETTI MALEDIZIONE 11
RISOLVERE LA MALEDIZIONE 12
FLUSSO OSCURO 12
PIAZZARE I POPOLANI 13

FASE PIAZZAMENTO
PIAZZARE I CULTISTI 14
LA CHIESA 15

FASE DI RISOLUZIONE
ORDINE DI PRIORITÀ 16
ORDINE DI MAGGIORANZA 17
CARTE LUOGO 17
FAVORE PROFANO 18
RACCOGLIERE RISORSE 19
CORROMPERE 20
MOSTRUOSITÀ 21
MODULO INQUISITORE 21
OTTENERE CULTISTI 22
SACRIFICARE 23
FORMULE MAGICHE 24
INCANTESIMI 25
POTENZIARE I RITUALI 26

RITUALI PASSIVI
RITUALI PASSIVI 27, 28

FASE PROFANAZIONE
ASTA PER IL LUOGO 29
LUOGO PROFANATO 30

FINE PARTITA
CORRUZIONE TOTALE 31

MODALITÀ COOPERATIVA (CO-OP)
SETUP DEL TABELLONE IN MODALITÀ CO-OP 32
SCOPO DEI GIOCO 33
SETUP DELLA MODALITÀ CO-OP 33
REGOLE SPECIALI 33, 34, 35
FASI DELLA MODALITÀ CO-OP 36

SOLITARIO
MODALITÀ SOLITARIO 37, 38
MODALITÀ SOLITARIO 38
GLOSSARIO 39

COMPONENTI DEL GIOCO



Scatola a forma di libro con chiusura magnetica Interno: 285 x 285 x 147 mm



1 x Regolamento
40 pagine, 280 x 280 mm



1 x Libro cartonato Occulto e Rituali
60 pagine, 280 x 280 mm



1 x Tabellone di gioco
560 mm (piegato 280 x 280 mm)



1 x Sacchetto
140 x 140 mm



4 x Sacchetti del giocatore
65 x 65 mm



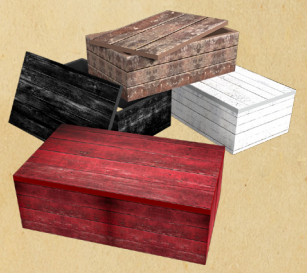
4 x Segnalini Priorità
30 x 28.5 mm



40 x Segnalini Rituale
40 x 2 mm



4 x Bare
72 x 39 x 20 mm



4 x Casse di legno
36 x 63 x 20 mm



4 x Libri dei Rituali triplo strato
500 x 280 mm



4 x Punti Iniziali Segnalini 20 x 14 mm



32 x Teschi 10 mm



10 x Carte Evento 44 x 67 mm



8 x Carte Luogo
44 x 67 mm



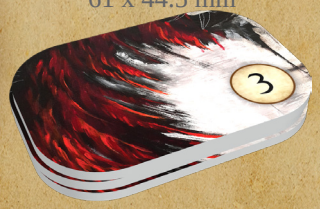
29 x Dischetti Maledizione in legno
38 x 3 mm



5 x Segnalini Profanazione
61 x 44.5 mm



3 x Segnalini Libro degli Incantesimi 61 x 44.5 mm



3 x Segnalini Culto
61 x 44.5 mm



3 x Segnalini Sangue
61 x 44.5 mm



3 x Segnalini Favore del Maligno
30 x 30 mm



4 x Schede riassuntive
180 x 280 mm



12 x Carte Obiettivo
44 x 67 mm

COMPONENTI DEL GIOCO



20 x Terra di Cimitero
13 x 18 mm



20 x Polvere di Ferro
20 x 12 x 6 mm



20 x Ossa Polverizzate
20 x 6 mm



20 x Zolfo 10 mm



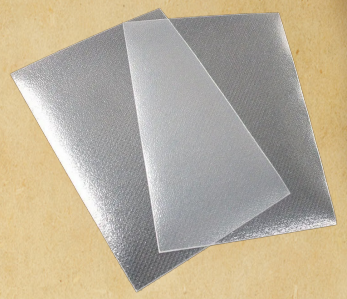
1 x Miniatura Inquisitore 64 mm
3 x Segnalini Difesa dell'Inquisitore 38 x 3 mm



4 x Segnalibri
210 x 50 mm



4 x Segnalini Posizione
30 x 28.5 mm



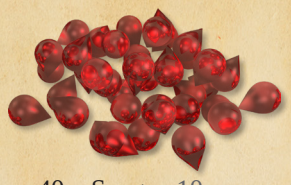
32 x Buste protettive
44 x 67 mm, 200 micron



8 x Miniature Popolano
32 mm



20 x Argento
20 x 9 x 6 mm



40 x Sangue 10 mm



1 x Miniatura Albero dei Dannati
128 mm

6 x Cappi di Corda
100 mm



1 x Miniatura di Lagneia 64 mm



8 x Miniature Demonologo
32 mm



8 x Miniature Necromante
32 mm



8 x Miniature Stregone
32 mm



8 x Miniature Profeta Delirante
32 mm



1 x Miniatura di Schatos
64 mm



1 x Miniatura di Thanatos
64 mm



1 x Miniatura di Strigla
64 mm

SETUP

SETUP DEL TABELLONE PRINCIPALE

Piazza il tabellone al centro del tavolo così che tutti i giocatori possano raggiungerlo facilmente.



1. Spazio per i 3 segnalini Libro degli Incantesimi.
2. Spazio per i 3 segnalini Sangue.
3. Spazio per i 3 segnalini Culto.
4. Spazio per i 5 segnalini Profanazione, sul rispettivo Luogo come indicato sul tabellone.
5. Spazio per i i dischetti Maledizione con Due Popolani, sotto a ciascuno dei primi 3 segnalini Profanazione. Se stai giocando in modalità Inquisitore, piazza sopra a essi i 3 dischetti Difesa dell'Inquisitore, nell'ordine indicato dalla stampa in bianco e nero sul tabellone.
6. Area dell'Albero dei Dannati. Se stai usando l'Albero dei Dannati, piazzalo qui.
7. Spazi in cui posizionare il tuo Cultista quando vuoi aumentare la posizione sull'Ordine del Favore Profano.
8. Favore Profano: posizionare in questo spazio un Sigillo per ciascun Culto.
9. Spazio per i 3 segnalini Favore Profano.
10. Luogo: le miniature, come i Cultisti, i Popolani e le Mostruisità, vengono piazzate all'interno o attorno a quest'area.
11. Spazio per i segnalini Priorità.
12. Spazi per le carte Luogo. Mescola insieme tutte le carte Luogo e piazzane una a caso, a faccia in su, in ogni Luogo.
13. Spazio dove piazzare i dischetti Maledizione.
14. Risorsa che il Luogo produce.

SETUP

SETUP DELL'AREA GIOCATORE

Prendi il Libro dei Rituali del Culto e aprilo di fronte a te.
Questo sarà il tuo Libro dei Rituali.



1. Spazio per il tuo Sacchetto.
2. Spazio della Bara, per contenere i Sigilli.
3. Spazio per la Cassa che contiene il tuo Argento. Inizi il gioco con 1 Pezzo d'Argento.
4. Spazio Rituale per la tua Mostruosità. Posizionate la vostra Mostruosità sopra di essa.
5. Spazio per i Cultisti Attivi. Parti con 4 Cultisti Attivi e puoi utilizzare solo quelli in questo stato.
6. Spazio per i Cultisti Inattivi. Parti con 4 Cultisti Inattivi e non puoi averne mai più di 4.
7. Spazi per i Cultisti quando eseguono i Rituali.
8. Spazio per i Rituali. Piazza ogni Rituale nello spazio con l'icona corrispondente. Posiziona ogni Rituale dal lato privo della pennellata nera sotto al nome.
9. Spazio per le Risorse usate per potenziare un Rituale adiacente.
10. Spazio per l'Area Risorse dove vengono piazzate tutte le Risorse raccolte. Consuma queste Risorse per attivare Rituali che abbiano un costo o usale per potenziare i tuoi Rituali.
11. Spazio per i quattro Rituali Passivi. Piazza ogni Rituale Passivo nello spazio con l'icona corrispondente. Inoltre, su ognuno, posiziona il disco Maledizione con il simbolo del tuo Culto.

SETUP



SACCHETTO DEL GIOCATORE

Ogni Culto ha un Sacchetto del Giocatore sul proprio Libro dei Rituali dove conserva segretamente il Sangue accumulato attraverso i Rituali, soprattutto attraverso il Sacrificio dei Popolani. Sebbene i giocatori possano provare a calcolare quanto Sangue ottengano gli avversari, non si può mai conoscerne la quantità esatta perché il Sangue con cui ciascun Culto inizia la partita é segreto. Ecco come funziona:

Tutti i Sacchetti del Giocatore sono identici dall'esterno e appaiono così:

- Un Sacchetto contiene 5 Gocce di Sangue e un segnalino Punto di Partenza che indica Corruzione (Punti Vittoria) 0.
- Un'altro Sacchetto contiene 4 Gocce di Sangue e un segnalino Punto di Partenza che indica Corruzione (Punti Vittoria) 1.
- Un'altro Sacchetto contiene 3 Gocce di Sangue e un segnalino Punto di Partenza che indica Corruzione (Punti Vittoria) 2.
- Un'altro Sacchetto contiene 2 Gocce di Sangue e un segnalino Punto di Partenza che indica Corruzione (Punti Vittoria) 3.

Inoltre, a ogni Sacchetto del giocatore viene assegnato un segnalino Posizione a caso, indipendentemente dal tipo.

I Sacchetti vengono poi mescolati e distribuiti casualmente a ciascun giocatore, che ne guarderà in segreto il contenuto, senza rivelarlo. I Punti Iniziali serviranno a bilanciare la differenza fra le quantità di Sangue ottenute in partenza e allo stesso tempo daranno Punti Vittoria nascosti, mantenendo la tensione fino alla fine del gioco.

Poi, i giocatori prendono dal proprio Sacchetto e rivelano il segnalino Posizione, che andrà a indicare la loro Posizione sull'Ordine del Favore Profano e vi andranno a piazzare uno dei propri Sigilli sulla Posizione corrispondente stampata sul tabellone. Questi segnalini andranno conservati perché varranno anche come punti Corruzione (Punti Vittoria) a fine partita, compensando qualsiasi svantaggio dell'iniziare in una posizione inferiore nell'Ordine del Favore Profano.

Anche in partite con meno giocatori (due o tre) è preferibile utilizzare quattro Sacchetti e usarne solo il numero richiesto, lasciandone inutilizzati uno o due. In questo modo, sarà più complicato per i giocatori indovinare i punti nascosti degli avversari e la quantità iniziale di Gocce di Sangue.



SETUP

L'ALBERO DEI DANNATI

Per favore, segui i passaggi mostrati in foto per assemblare l'Albero dei Dannati.



1. Prendi un'estremità della corda e piegala per ottenere una U.
2. Fai un'altra U subito dopo la prima, creando una forma a S.
3. Prendi la parte più bassa della S e incrociala sotto alla prima U.
4. Avvolgi la parte più bassa attorno alla prima forma a U.
5. Continua ad avvolgere per 4-6 volte.
6. Prendi la parte più bassa e passala attraverso l'anello in alto appena creato.
7. Tieni fermo l'anello più basso e tira l'estremità finale per stringere.
8. Il Nodo dell'Impiccato è fatto.
9. Metti il Nodo dell'Impiccato attorno al collo del Popolano.
10. Stringi il nodo.
11. Ora i Popolani possono essere impiccati all'Albero dei Dannati.

**Puoi staccare la base della miniatura quando il Contadino è appeso.*

CARTE OBIETTIVO

Mescolare le carte Obiettivo. Ogni giocatore pesca 2 carte, segretamente ne tiene una e scarta l'altra a faccia in giù. I giocatori dovranno completare gli Obiettivi che hanno scelto entro la fine della partita. A fine partita, saranno assegnati i punti Corruzione (Punti Vittoria) per gli obiettivi soddisfatti. Dopo il quinto turno, tutte le carte Obiettivo vengono svelate e la Corruzione viene assegnata. Se i giocatori pareggiano nel raggiungimento degli Obiettivi, vince chi si trova più in alto nell'Ordine del Favore Profano.

Per esempio, se due giocatori pareggiano nell'avere il Culto con più o meno membri, allora il giocatore con più Favore Profano vincerà.

CARTE EVENTO

Modalità Opzionale

Le carte Evento costituiscono una modalità speciale e opzionale che può essere aggiunta al gioco base di Dark Blood. Queste carte introducono nuove regole ed Effetti che aggiungono varietà e imprevedibilità alle partite. Aggiungendo le carte Evento, i giocatori devono adattare le proprie strategie di turno in turno e di partita in partita per ottenere il massimo dai potenti Effetti di quest'ultime.

Un avvertimento: le carte Evento possono introdurre un elemento di fortuna e imprevedibilità che potrebbe influenzare la natura puramente competitiva del gioco. Alcuni Effetti possono favorire determinati stili di gioco o situazioni, dando ai giocatori un vantaggio significativo. Se preferisci uno stile di gioco che preveda il minor uso possibile dell'elemento fortuna, suggeriamo di usare le carte Evento con moderazione.

A partire dal secondo turno, puoi pescare una carta Evento casuale durante la fase di Mantenimento e piazzarla dove tutti i giocatori possano leggerla. L'Effetto della carta dura fino alla fine del turno in cui è stata pescata, e questa deve essere scartata subito dopo la fase di Profanazione. A seconda di quanto desideri che le carte Evento influenzino la partita, puoi scegliere di pescarne una all'inizio di ogni turno a eccezione del primo, l'importante è che sia chiaro a tutti i giocatori dall'inizio del gioco quante carte Evento verranno pescate durante quali turni. Ricorda che più carte Evento scegli di pescare, più variabili aggiungerai alla tua sessione di gioco.



Carte Obiettivo



Carte Evento

SETUP

STRUTTURA DEL GIOCO

Ogni partita ha 5 round. Ogni round ha 4 fasi.

Fase di Mantenimento
Durante la fase di Mantenimento, esegui in ordine queste azioni:

1. Piazza casualmente i 4 segnalini Priorità.
2. Pesca e piazza casualmente due dischetti Maledizione dal Sacchetto in ognuno dei Luoghi.
3. Risolvi immediatamente Maledizioni come Maledizione del Culto, Maledizione con Due Popolani e Difesa dell'Inquisitore.
4. Piazza ogni Popolano disponibile.

Fase Piazzamento

- Durante la fase Piazzamento, i giocatori eseguiranno il proprio turno.
- L'ordine di turno si basa sull'Ordine del Favore Profano.
- Durante il propio turno, ogni giocatore piazza alcuni dei propri Cultisti in qualsiasi Luogo disponibile.

Fase Risoluzione

- Ogni Luogo viene risolto nell'Ordine determinato dal segnalino Priorità.
- In ogni Luogo, i giocatori si attivano in Ordine di Maggioranza.
- Assegna un Cultista a un'Azione e risolvi quell'Azione.

Fase Profanazione
(Salta questo passaggio durante il primo round)

- Il Luogo con più Sigilli viene Profanato.
- In segreto tutti Offrono Sangue. Ogni Sigillo in questo luogo conta come 2 Gocce di Sangue.
- Il giocatore con la Offerta più alta Profana il Luogo.
- I giocatori che hanno perso l'Asta riprendono parte del Sangue.
- Tutti i Cultisti tornano ai propri Libri dei Rituali.
- Tutti i dischetti Maledizione vengono messi nel Sacchetto.
- I 4 segnalini Priorità vengono rimossi dai Luoghi.

(Se questo è il quinto round, Profani anche il Luogo con Priorità 5, la Chiesa, subito dopo aver Profanato il Luogo con Priorità 4).



SCOPO DEL GIOCO

Alla fine della partita, il Culto con più Corruzione (Punti Vittoria) vince.
Puoi ottenere Corruzione attraverso i diversi segnalini guadagnati durante o a fine partita. Troverai dettagli sui segnalini e su come guadagnarli a pagina 31, Capitolo "Fine Partita: Corruzione Totale".
La maggior parte della Corruzione si ottiene Profanando Luoghi, che è possibile vincendo un'Asta quando un Luogo sta venendo Profanato. Per vincere un'Asta, somma il Sangue nascosto che hai Offerto ai Sigilli che possiedi in quel Luogo. Il Sangue si guadagna attraverso il Rituale Sacrificale e aumenta le tue possibilità di Corrompere Luoghi attraverso il Rituale di Corruzione. Per compiere queste Azioni, ti servono Cultisti. Più Cultisti hai, più Rituali puoi svolgere.
Aumenta il numero dei tuoi Cultisti con il Rituale di Proselitismo. Ricorda, i tuoi Rituali diventano più efficaci a mano a mano che li potenzi, quindi fai sì che i tuoi Cultisti raccolgano Risorse.

FINE PARTITA

Il gioco termina dopo il quinto turno, quando vengono Profanati gli ultimi due Luoghi. La Chiesa, con Priorità 5, è l'ultima a essere Profanata. Quando tutti i Luoghi sono stati Profanati, tutti i segnalini rimanenti vengono assegnati ai giocatori, che rivelano la propria carta Obiettivo e i punti Corruzione nascosti. Sommano poi i rispettivi punti Corruzione e confrontano i totali. Il giocatore con più Corruzione vince.



FASE DI MANTENIMENTO



Il segnalino con Priorità 3 è piazzato su un Luogo. Questo Luogo sarà il terzo ad essere risolto



Due dischetti Maledizione vengono piazzati nel Luogo con il segnalino di Priorità 2. Il dischetto Maledizione con Due Popolani è piazzato dove si trova l'immagine della Terra del Cimitero e il dischetto Maledizione numero 2 è piazzato dove si trova il Pezzo d'Argento.

SEGNALINI PRIORITÀ

All'inizio di ogni fase di Mantenimento, piazza a caso i quattro segnalini Priorità, numerati da 1 a 4. Inizia piazzandoli a faccia in giù, mescolandoli e infine assegnandoli casualmente a specifici Luoghi. Ogni Luogo indica dove un segnalino dovrà essere piazzato e in seguito rivelato. Durante la fase di Risoluzione, i Luoghi verranno risolti in ordine crescente. La Chiesa verrà sempre risolta per ultima, perché ha un segnalino Priorità di 5 stampato sul tabellone, dove non verrà mai piazzato un segnalino un segnalino Priorità.

DISCHETTI MALEDIZIONE

Proseguendo la fase di Mantenimento, pesca casualmente dal sacchetto e piazza due dischetti Maledizione su ogni Luogo mettendo il primo su quello alla sinistra del Luogo e il secondo su quello a destra. Ogni Luogo produce due Risorse. Ad esempio, la Miniera produce Polvere di Ferro e Argento. Il tipo di Risorse che ogni Luogo produce è indicato da un piccolo cerchio con un'icona Risorsa.

La quantità di Risorse disponibile ai giocatori è data dal valore del dischetto Maledizione piazzato adiacentemente all'icona Risorsa. Questi dischetti hanno numeri che vanno da 1 a 4, indicando la quantità di Risorse disponibile ad ogni turno. Il Sacchetto inizialmente contiene solo dischetti Maledizione con un numero stampato sopra.

Più avanti nel gioco, altri dischetti verranno aggiunti. Quando viene Profanato il primo Luogo, il dischetto Maledizione con Due Popolani – situato sotto al segnalino dato al Culto che ha Profanato questo Luogo – viene piazzato nel Sacchetto. Se stai giocando con il modulo Inquisitore, anche uno dei tre dischetti con sopra indicata una croce verrà aggiunto al Sacchetto. Inoltre, nel corso del gioco, i Culti useranno i propri Rituali per Corrompere la terra, piazzando i propri dischetti Maledizione dai rispettivi Libri dei Rituali nel Sacchetto.

Attivare le Maledizioni

Alcuni Effetti ti chiedono di lanciare una Maledizione. Ciò significa che, dopo aver pescato e scelto la Maledizione che vuoi lanciare, devi risolvere gli Effetti a essa associati. La Maledizione di un Culto piazza un Sigillo, la Maledizione con Due Popolani piazza due Popolani, la Difesa dell'Inquisitore muove l'Inquisitore e le Maledizioni numerate ti danno Risorse, del tipo che può produrre il Luogo da cui sono state pescate, in base al numero stampato su di esse. Poi, rimetti laMaledizione nel Sacchetto.



FASE DI MANTENIMENTO





RISOLVERE LA MALEDIZIONE

Quando un dischetto Maledizione viene piazzato sul tabellone, viene risolto come segue:

- Dischetti Maledizione numerati: Rimangono sul tabellone e indicano la quantità di Risorse che un Luogo può fornire durante questo turno.
- Dischetto Maledizione dei Due Popolani: Se appare un dischetto Maledizione indicante i Due Popolani, piazza immediatamente due miniature Popolano in questo Luogo Se non ci sono sufficienti Popolani disponibili, piazzane quanti possibile o nessuno. Una volta risolta, rimetti la Maledizione nell Sacchetto.
- Modulo Inquisitore: Se stai giocando con questo modulo e viene pescato il dischetto Difesa dell'Inquisitore, piazza la miniatura dell'Inquisitore in questo Luogo e poi rimetti il dischetto Difesa dell'Inquisitore nel Sacchetto.
- Dischetto Maledizione del Culto: se appare un dischetto Maledizione del Culto, il Culto piazza uno dei propri Sigilli in quel Luogo, Corrompendolo Poi, il dischetto Maledizione del Culto viene rimesso nel Libro dei Rituali del Culto nella posizione il più a destra possibile.
- Dopo aver risolto questi dischetti, gli spazi che occupavano rimarranno vuoti. Ognuno di essi ha stampato sopra il numero 1, a indicare che il Luogo continuerà a produrre 1 Risorsa anche senza che sopra ci sia un dischetto1.

FLUSSO OSCURO

A un certo punto, ogni Luogo Corrotto sarà stato Profanato, indicato dal fatto che la carta Luogo sarà a faccia in giù. Nei Luoghi Profanati possono essere piazzati solo dischetti Maledizione con Due Popolani oppure numerati. Regole speciali si applicano quando viene piazzato in un Luogo Profanato il dischetto Difesa dell'Inquisitore o un dischetto Maledizioni del Culto:

- Se stai per piazzare in un Luogo Profanato il dischetto Difesa dell'Inquisitore o il dischetto Maledizioni del Culto, salta quel Luogo.
- Piazza la Maledizione sul Luogo successivo, seguendo l'Ordine di Priorità.
- Se anche il Luogo successivo è stato Profanato, continua con il prossimo finché non ne trovi uno non Profanato con uno spazio disponibile per la Maledizione.
- Dopo aver piazzato quel dischetto Maledizione, continua a piazzare gli altri dischetti come sempre nei Luoghi originariamente intesi come Profanati.

La Chiesa, con il segnalino Priorità 5, è sempre l'ultimo Luogo a essere Profanato. Se sulla Chiesa sono già presenti Maledizioni a causa del Flusso Oscuro e non c'è spazio per una Difesa dell'Inquisitore o una Maledizione del Culto, queste Maledizioni sono rimosse dal gioco. Se una Maledizione del Culto viene rimossa, il Culto non può piazzare un Sigillo e mette invece 1 Goccia di Sangue nel proprio Sacchetto del Giocatore come ricompensa. Questo Culto è adesso più potente, con più Abilità Passive disponibili permanentemente. Nell'immagine qui sopra, i dischetti Maledizione sono già stati posizionati nel Luogo con il segnalino di Priorità 1 e adesso vengono posizionati nel Luogo con il segnalino di Priorità 2, che è già stato Profanato.

Piazzare un Dischetto Maledizione Numerato

Il dischetto Maledizione numerato col 2 viene piazzato per primo. Dato che è un dischetto numerato, può essere piazzato normalmente nel Luogo Profanato.

Piazzare un Dischetto Maledizione Non Numerato

- Quando appare la Maledizione del Demonologo, non può essere piazzata nel Luogo Profanato.
- Invece, viene piazzata nel primo Luogo disponibile, ovvero alla sinistra del Luogo con il segnalino Priorità di 3.

Continuare il Piazzamento

- Dopo aver piazzato la Maledizione del Demonologo, continua a piazzare i dischetti Maledizione nel Luogo con Priorità 2.
- Il dischetto successivo va piazzato a destra nel Luogo Profanato (segnalino Priorità 2), che è ancora vuoto.
- Se il dischetto contiene un numero o i Popolani, verrà piazzato qui.
- Se è una Difesa dell'Inquisitore o la Maledizione di un Cultista, seguirà ilFlusso Oscuro verso il prossimo Luogo – che è il cerchio a destra nel Luogo con priorità di 3.

FASE DI MANTENIMENTO



L'ultimo Popolano disponibile è piazzato sul Luogo con il segnalino Ordine di Priorità 4.

PIAZZARE I POPOLANI

L'ultimo passo della fase di Mantenimento consiste nel piazzare tutti i Popolani disponibili, rappresentati dalle loro miniature. Ci sono in totale otto Popolani disponibili nel gioco e inizialmente tutti sono piazzati sul tabellone. Alcuni potrebbero dover essere rimossi a causa dei Sacrifici da parte dei Cultisti, mentre altri potrebbero essere eliminati durante i passaggi appena visti a causa dell'apparizione del dischetto delle Maledizioni con Due Popolani, che piazza due Popolani in un Luogo.

I Popolani rimasti vengono piazzati come segue: A partire dal Luogo col segnalino di Priorità 5 e procedendo verso il 4 e così via, una miniatura Popolano è piazzata in ogni Luogo, fatta eccezione per i Popolani appesi all'Albero dei Dannati che contano come rimossi dalla partita, riducendo il numero disponibile a meno di otto.

Esempio

Tutti e otto i Popolani sono piazzati sul tabellone. Durante un turno, quattro Popolani sono stati Sacrificati e sono stati messi a fianco del tabellone.

Nella prossima fase di Setup del prossimo turno, il dischetto Maledizione con Due Popolani appare su un Luogo. Questo Luogo riceve due dei quattro Popolani disponibili.

Nell'ultimo passaggio della fase di Setup, quando posizioni i Popolani, hai 2 Popolani disponibili. Il primo sarà piazzato sul Luogo con il segnalino di Priorità 5 (è sempre la Chiesa) e l'ultimo sul Luogo con il segnalino di Priorità 4. Se ci fosse stato ancora un terzo Popolano disponibile, sarebbe stato piazzato sul Luogo col segnalino di Priorità 3, e così via.





FASE DI PIAZZAMENTO



Un Demonologo è già piazzato nel Luogo Cimitero.



Durante il tuo turno, puoi piazzare 2 dei tuoi Cultisti Profeta Delirante qui.



Seguendoti, il Necromante piazza 3 dei propri Cultisti.
Ora nessuno può più piazzare Cultisti sul Cimitero.

PIAZZARE I CULTISTI

Nella fase di Piazzamento, i giocatori a turno piazzano uno o più dei propri Cultisti in un Luogo. L'ordine dei turni è determinato dall'Ordine del Favore Profano, con il giocatore che ha il Sigillo nella posizione più alta per primo, seguito da quello successivo, e così via.

Le Regole per Piazzare i Cultisti Sono le Seguenti:

- Primo Piazzamento: Se in un Luogo non sono ancora presenti Cultisti, puoi piazzare qui un solo Cultista.
- Secondo Piazzamento: Se c'è già un Cultista, devi posizionarne esattamente due Cultisti.
- Terzo Piazzamento: Se ci sono già due Cultisti, devi posizionarli esattamente tre Cultisti.
- Nessun Luogo può contenere più di sei Cultisti in totale.

Queste regole si applicano per tutti i Culti, indipendentemente da quali siano già presenti in un Luogo. Ciò significa che puoi piazzare più Cultisti in un Luogo dove avevi già piazzato Cultisti in precedenza, ma sempre rispettando le regole di posizionamento elencate qui sopra. Ovvero, se hai già il primo Cultista in un Luogo, puoi piazzarne lì altri due nel prossimo turno, avendo a questo punto tre Cultisti in quel Luogo.

Se un giocatore non ha Cultisti disponibili, salta il turno e il giocatore successivo piazza i propri. Questo processo continua finché tutti i giocatori non hanno più Cultisti da piazzare.

Per esempio: Sei un Profeta Delirante che vuole raccogliere Terra del Cimitero dal Cimitero. Se un Demonologo è già presente lì, devi piazzare due dei tuoi Profeti Deliranti per guadagnare una temporanea Maggioranza. Tuttavia il Necromante, che gioca dopo di te, può piazzare tre Cultisti e ottenere la Maggioranza. Con adesso sei Cultisti nel Cimitero, nessuno può più piazzarne lì. Altro sull'importanza della Maggioranza può essere trovato a pagina 17.



FASE DI PIAZZAMENTO



Un Profeta Delirante è già piazzato nel Luogo Chiesa.



Durante il tuo turno, puoi piazzare uno dei tuoi Cultisti Stregone qui.



Seguendoti, il Profeta Delirante piazza un altro dei propri Cultisti.
Non c'è limite al numero dei Cultisti che puoi piazzare qui.

LA CHIESA

Piazzare i Cultisti nella Chiesa è un procedimento che segue regole diverse.

Indipendentemente da quanti siano i Cultisti già presenti, durante il tuo turno puoi piazzare solo un Cultista in questo Luogo.

Non c'è limite al numero totale di Cultisti che possono essere piazzati in questo Luogo. Puoi continuare a piazzare Cultisti, superando il limite di sei che è imposto a tutti gli altri Luoghi.



FASE DI RISOLUZIONE



Durante questo turno, l' Osario è il Luogo con segnalino Priorità 1. Sarà quindi il primo ad essere risolto. Poiché non vi sono presenti Cultisti, puoi continuare con il Luogo che ha il segnalino di Priorità 2.



ORDINE DI PRIORITÀ

Nella fase di Risoluzione, tutti i giocatori assegnano un'Azione ai propri Cultisti, un Luogo alla volta. Quando il primo Luogo viene selezionato, tutti i Cultisti che vi si trovano vengono Attivati; poi ti sposti al secondo Luogo e così via.

L'Ordine di Risoluzione È il Seguente:

- Il primo Luogo ad essere risolto è quello con il segnalino di Priorità 1.
- Poi il Luogo con il segnalino di Priorità 2 e così via, in ordine ascendente di Priorità.
- L'ultimo Luogo a essere risolto è sempre la Chiesa.

Basi Rimuovibili

I Popolani hanno basi rimuovibili che possono essere tolte quando vengono appesi all'Albero dei Dannati.



FASE DI RISOLUZIONE



Il Culto dei Negromanti ha la maggioranza in questa località.

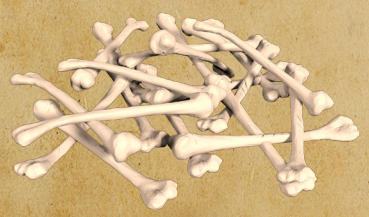
IMPORTANZA DELLA MAGGIORANZA

Raccogliere Più Risorse: Se hai la Maggioranza in un Luogo, il tuo Cultista può raccogliere per primo le Risorse in quell'area Tutti i Cultisti possono raccogliere Risorse, ma il primo a farlo ne otterrà di più.

Usare Popolani In Quel Luogo: I Popolani sono una "Risorsa" rara per i Cultisti, utili per fare Proseliti o anche da Sacrificare.Attivare il tuo Cultista per primo ti permette di usare un Popolano, negandolo agli altri Culti.

Svolgere Rituali Su Altri Culti: Anziché raccogliere Risorse o interagire con i Popolani, puoi svolgere Rituali contro altri Cultisti che si trovino nel tuo stesso Luogo. Questa meccanica, "Take That", è una caratteristica oscura e spregiudicata del gioco.

Carta Luogo: Ogni Luogo ha una carta speciale che offre un'Abilità istantanea, disponibile solo per il Culto con la Maggioranza in tale Luogo. Questa Abilità cambia a ogni artita, poiché carte diverse vengono assegnate durante il Setup. La modularità aumenta la possibilità di rigiocabilità.



ORDINE DI MAGGIORANZA

I Cultisti si Attivano in ordine di Maggioranza in qualsiasi Luogo. Ciò significa che il primo Culto a essere Attivato sarà quello col maggior numero di Cultisti, il secondo sarà quello il cui numero è il secondo più alto e così via. Quando è stato Attivato un Cultista per ogni giocatore, il secondo Culto col numero più alto di Cultisti sarà Attivato a sua volta e così via.

Nel nostro esempio, nel Cimitero ci sono tre Necromanti, due Profeti Deliranti e un Demonolgo. I Necromanti hanno la Maggioranza, seguiti dai Profeti Deliranti e infine i Demonologi.

Questo significa che il primo Cultista a essere attivato sarà un Necromante, poi un Profeta Delirante e per ultimo il Demonologo. Dopo queste attivazioni ci sono tre Cultisti rimanenti: due Necromanti e un Profeta Delirante. L'Ordine continua, ed è attivato il Necromante successivo, seguito dal Profeta Delirante. Infine, è attivato l'ultimo Necromante rimasto.

In casi in cui c'è parità di Cultisti in un Luogo, il Culto che sta più in alto nel Favore Profano ha la Maggioranza.

Per esempio, consideriamo la Miniera dove il Profeta Delirante piazza inizialmente un Cultista. In seguito, durante il proprio turno, il Profeta Delirante piazza altri due Cultisti, ottenendo così tre Profeti Deliranti nella Miniera. Quando è il turno dello Stregone, piazza tre Cultisti Stregone seguendo le regole di piazzamento: avremo così un totale di sei Cultisti in questo Luogo, 3 Profeti Deliranti e 3 Stregoni.

In questo caso, dato che i Profeti Deliranti sono più in alto nel tracciato del Favore del Maligno, hanno la Maggioranza nella Miniera.

In alcune situazioni, il numero di Cultisti può variare quando vengono attivati perché alcuni potrebbero essere rimossi o Uccisi. Tuttavia, ciò non cambia l'Ordine in cui vengono attivati in base alla regola della Maggioranza.

Per esempio, consideriamo che ci siano 3 Profeti Deliuranti e 3 Stregoni; il Profeta Delirante si attiva per primo, poi uno Stregone compie un Rituale per rimuovere uno dei Profeti Deliranti rimasti, lasciando così 1 Profeta Delirante e 2 Stregoni ancora da attivare. Anche se adesso ci sono più Stregoni, il prossimo a essere attivato sarà comunque il Profeta Delirante, seguendo l'Ordine di Maggioranza iniziale.

CARTE LUOGO

Una ragione importante per avere la Maggioranza di Cultisti in un Luogo sono le carte Luogo. Queste carte danno un'Abilità extra che solo il Culto con più membri in quel Luogo può usare, una volta per turno. Questa Abilità può essere usata solo prima che il primo Cultista sia attivato nel Luogo.



FASE DI RISOLUZIONE



Il Profeta Delirante inizialmente aveva dalla sua il Favore Profano, seguito dal Demonologo come secondo e il Necromante come terzo. Per primo è stato il Demonologo a reclamare la posizione di superiorità, spingendo il Profeta Delirante al secondo posto. Poi, il Necromante è asceso alla seconda posizione, facendo cadere il Profeta Delirante ancora più in basso, al terzo posto.



FAVORE PROFANO

Non tutti i Culti sono ugualmente apprezzati dai poteri oscuri che venerano. La spregevolezza delle loro azioni può alzare il loro status agli occhi di tali poteri. Lo status di ciascun Culto sul tracciato del Favore Profano è mostrato dal Sigillo sul tracciato stesso. Durante la fase di Piazzamento, i Cultisti vengono posizionati in accordo con la posizione dei Culto sul tracciato, nota come l'Ordine del Favore Profano.

Avere una posizione avvantaggiata nel tracciato del Favore Profano dona al Culto un vantaggio importante, dato che lo fa prevalere in caso di pareggio con Culti che si trovino più in basso. Questo vantaggio si applica quando viene determinato l'Ordine di Maggioranza, quando viene calcolata la Corruzione (i Punti Vittoria) e, in generale, in qualsiasi situazione che richieda la risoluzione di un pareggio. Se stai giocando con il modulo Inquisitore, il Culto in fondo al tracciato del Favore Profano sarà considerato il più sfortunato e vedrà il proprio Simbolo rimosso dall'Inquisitore se visita un Luogo su cui è presente un Sigillo.

Inoltre, l'Ordine nel tracciato offre Corruzione (Punti Vittoria) aggiuntiva che si ottiene a fine gioco, col Culto più in alto che ne ottiene 6, il secondo 4 e il terzo 2.

Per salire nel tracciato del Favore Profano, devi fare un'offerta ai poteri oscuri. Quando Attivi un Cultista, puoi muoverlo in una delle tre posizioni libere accanto all'Albero dei Dannati. Se tutte le posizioni sono occupate, non puoi far crescere la tua Posizione sul tracciato in questo turno.

Ci Sono Tre Posizioni con Specifici Requisiti:

Posizione Superiore: Sacrifica un Popolano e offri una Risorsa (Polvere di Ferro, Zolfo, Ossa Polverizzate o Terra del Cimitero).

Posizione Intermedia: Sacrifica un Popolano e offri un Pezzo d'Argento.

Posizione Inferiore: Sacrifica un Popolano e offri una Goccia di Sangue.

Per sacrificare un Popolano, il Luogo dove il tuo cultista è stato attivato deve contenere un Popolano. Rimuovi il Popolano da quel Luogo e piazzalo nel cerchio con l'Albero dei Dannati. Per offrire una Risorsa, devi averla nel tuo Libro dei Rituali (nell'Area Risorse nel caso di Materiali, nella Cassa l'Argento o nel Sacchetto il Sangue).

I Popolani Sacrificati all'Albero dei Dannati rimangono lì e non si rigenerano durante la fase di Setup, riducendo permanentemente il numero degli otto Popolani disponibili ogni volta che è compiuto un Sacrificio.

Se possiedi la miniatura dell'Albero dei Dannati, puoi attaccare fisicamente le miniature dei Popolani.

Quando sali lungo il tracciato del Favore Profano, scambia il tuo Sigillo con quello al di sopra di te, piazzando il Culto che prima era davanti a te al di sotto. Non puoi superare la più alta posizione sul tracciato, ma puoi continuare comunque a fare offerte per far felici i poteri oscuri, impedendo ai tuoi avversari di raggiungere potenziali posizioni e facendo sì che non abbassino il tuo status.

FASE DI RISOLUZIONE



Lo Stregone, piazzato nel Cimitero, sarà attivato per raccogliere due segnalini Terra del Cimitero.



RACCOGLIERE RISORSE

Potenziare e compiere Rituali richiede Risorse, rendendo la raccolta di Risorse un aspetto cruciale che non deve essere sottovalutato o ignorato.

Le Quattro Risorse Principali Sono:

- Polvere di Ferro: Ottenuta dalla Miniera.
- Zolfo: Ottenuto dalla Bocca dell'Inferno.
- Ossa Polverizzate: Ottenute dall'Ossario.
- Terra del Cimitero: Ottenuta dal Cimitero.

Inoltre, la Chiesa ti permette di raccogliere qualsiasi combinazione di Risorse. Tutti questi Luoghi forniscono anche Argento, anche se quest'ultimo non è considerato una Risorsa.

Sebbene alcuni Cultisti considerino i Popolani e il loro Sangue delle Risorse, questi non lo sono considerati ufficialmente.

Quando attivi un Cultista per raccogliere una Risorsa, puoi raccogliere solo una delle due Risorse disponibili in quel Luogo. Sposta il tuo Cultista dalla zona del Luogo alla parte superiore di uno dei dischetti Maledizione. In questo modo, raccoglierai la Risorsa nella quantità mostrata sulla Maledizione.

Ad esempio, se attivi uno Stregone nel Cimitero e lo muovi su un dischetto Maledizione su cui è scritto "2", otterrai due Risorse Terra del Cimitero. Piazza le Risorse raccolte nell'Area Risorse, che si trova nella parte centrale del tuo Libro dei Rituali.

Altri Cultisti, compresi i tuoi, possono cercare di raccogliere più Risorse dalla stessa zona. Se il dischetto Maledizione è occupato, metti il tuo Cultista fuori dall'area Luogo vicina al dischetto e ottieni una sola Risorsa. Puoi sempre raccogliere una Risorsa, indipendentemente da quanti altri Cultisti l'abbiano già ottenuta.

Se in un Luogo non è presente nessun dischetto Maledizione, il valore stampato sul tabellone è 1 di default: significa che puoi ancora raccogliere la Risorsa, ma ne otterrai solo un'unità.

Quando compi Rituali o Sacrifichi Popolani all'Albero dei Dannati per ottenere il Favore Profano, i tuoi Cultisti vengono rimossi dal Luogo e piazzati o sul tuo Libro dei Rituali o presso l'Albero dei Dannati. Tuttavia, quando guadagni Risorse, i Cultisti rimangono nel Luogo rendendoli facile preda per i Cultisti attivati in seguito dal momento che puoi prendere di mira solo Culti e Cultisti che condividono un Luogo con te.

Nota

Durante il tuo turno, puoi scambiare due Risorse qualsiasi per un'altra Risorsa tutte le volte che vuoi.

FASE DI RISOLUZIONE



Il Necromante attiva il proprio Cultista per svolgere il Rituale: Chiamata dell'Abisso. Prende il dischetto Maledizione all'estrema sinistra dell Libro dei Rituali e lo piazza nel Sacchetto. Questa Azione svela il Rituale Passivo Vendetta Vampirica. Il Necromante legge entrambe le facce del segnalino Rituale Passivo e decide quale utilizzare.

SUGGERIMENTO

Corrompere terreni porta alla vittoria. Piazzare un Sigillo conta come due Gocce di Sangue durante la fase di Profanazione e ti aiuta a ottenere Corruzione (Punti Vittoria), che ti serve per vincere la partita. Inoltre, prima riveli i tuoi Rituali Passivi più benefici otterrai da essi. Inizia a Corrompere più che puoi già dal primo turno.

CORROTTO

Il Rituale più importante per tutti i Cultisti e l'unico uguale per tutti è il Rituale di Corruzione.

Quiando attivi i tuoi Cultisti, piazzali sul tuo Libro dei Rituali in una delle due posizioni adiacenti al Rituale di Corruzione.

Rituali di Corruzione

Demonologo



Stregone



Necromante



Profeta Delirante



Compiendo il Rituale di Corruzione, prendi uno dei quattro dischetti con disegnata l'icona del tuo Culto dalla posizione all'estrema sinistra e piazzala nel Sacchetto.

Ciò Comporta Tre Effetti Fondamentali:

- Corrompere Luoghi: Nella prossima fase di Setup, quando pescherai e piazzerai due dischetti Maledizione in ciascun Luogo prendendoli dal Sacchetto, c'è una possibilità che venga pescata la tua Maledizione. Se ciò accade, puoi Corrompere la terra di quel Luogo e ciò ti permetterà di piazzarvi il tuo Sigillo; rimetterai poi la Maledizione nel tuo Libro dei Rituali.
- Rivelare Rituali Passivi: Piazzando una Maledizione nel Sacchetto, Riveli il Rituale Passivo sotto alla tua Maledizione. Ti è ora possibile usare questa Abilità Passiva. Il segnalino ha due facce: puoi leggerle subito entrambe e scegliere quella che preferisci. Piazza il segnalino con la faccia che hai scelto all'insù. Durante il round in corso non potrai cambiare il lato del segnalino. Tuttavia all'inizio di ogni round, all'inizio della fase di Setup, puoi guardare entrambe le facce dei tuoi Rituali Passivi e scegliere quale mettere all'insù.
- Potenziando il tuo Rituale di Corruzione puoi evocare la tua Mostruosità come descritto a pagina 21.

FASE DI RISOLUZIONE

MOSTRUOSITÀ

Ogni Culto ha la propria Mostruosità che può essere evocata attraverso un Rituale di Corruzione potenziato. Ecco come funziona:

- Quando compi un Rituale di Corruzione potenziato, prendi la tua Mostruosità dalla parte sinistra del tuo Libro dei Rituali e piazzala nel Luogo in cui è stato attivato il tuo Cultista.
- Se compi nuovamente un Rituale di Corruzione, puoi decidere muovere la tua Mostuosità nel nuovo Luogo (oppure no).
- La tua Mostruosità resta sul tabellone per il resto del round e verrà rimessa sul Libro dei Rituali alla fine del round stesso, assieme a tutti i tuoi Cultisti.

Quando la tua Mostruosità viene evocata, il tuo Rituale della Mostruosità viene rivelato. Puoi leggere entrambi i lati di questo Rituale e decidere quale sarà quella all'insù. Rimarrà così finché la Mostruosità non sarà evocata di nuovo.

SUGGERIMENTO

Il Tuo Rituale della Mostruosità è molto potente e dovrebbe essere usato il più spesso possibile. In molti casi vale la pena di potenziare il Rituale di Corruzione appena si può per ottenere il meglio dalla propria Mostruosità.



I Cultisti Profeti Deliranti evocano la loro Mostruosità nella Bocca dell'Inferno.

MODAULO INQUISITORE

Ci raccomandiamo che questo modulo non venga usato finché non si è davvero abituati al gioco. Il modulo Inquisitore aggiunge difficoltà, "vietando" l'accesso ad alcuni Luoghi, e aumenta la casualità per coloro che vogliono aggiungere divertimento e sorpresa alla partita.

Il modulo Inquisitore include 3 dischetti Maledizione, chiamati Difesa dell'Inquisitore. Essi sono posizionati sul tabellone sotto ai dischetti Maledizione con Due Popolani, non importa in quale ordine.

Quando un Luogo viene Profanato, i primi dischetti Maledizione con Due Popolani e la Difesa dell'Inquisitore vengono piazzati nel Sachetto (pagina 30).

Se la Difesa dell'Inquisitore viene pescata e spostata dal Sacchetto a un Luogo e poi risolta, muovi la miniatura dell'Inquisitore verso quel Luogo (pagina 12).

L'Inquisitore Ha Due Funzioni:

1. Quando l'Inquisitore si muove verso un Luogo, distrugge immediatamente un Sigillo di quel Luogo. Scegli il Sigillo del Culto che sta più in basso nel tracciato del Favore Profano. Il Sigillo torna al Libro dei Rituali. Se vengono pescate più Difese in Luoghi diversi o nello stesso Luogo, l'Inquisitore ripete l'Azione per ciascuna.
2. L'Inquisitore Ucciderà l'ultimo Cultista in ciascun Luogo dopo che questo ha compiuto la propria Azione. Ad esempio, se in un Luogo ci sono sei Cultisti, il sesto è rimesso nel Libro dei Rituali – nell'Area Cultista Inattivo – finché c'è spazio libero dopo aver raccolto Risorse o compiuto un Rituale.

Usare il Modulo Inquisitore rende il Favore Profano ancora più importante. I Culti non cercheranno solo di dare il meglio per risalire lungo il tracciato, ma vorranno anche cercare di non essere gli ultimi. Inoltre, introduce un elemento "eroico e odioso" al gioco, inquanto i Cultisti a volte potrebbero trovarsi a doversi sacrificare all'Inquisizione per ottenere una Risorsa importante o compiere un Rituale cruciale in un Luogo fondamentale.



FASE DI RISOLUZIONE



Ottieni uno Stregone, che sarà disponibile nel prossimo Turno.

SUGGERIMENTO

Fare Proseliti è cruciale perché permette di compiere più Azioni nel turno successivo rispetto agli avversari. Inoltre, a fine gioco, avere il Culto più numeroso ti garantirà più Corruzione (Punti Vittoria).



FARE PROSELITI

Ogni Culto ha un proprio metodo per aumentare il numero dei suoi membri, principalmente convertendo i Popolani e facendoli diventare Cultisti.

Quando attivi uno dei tuoi Cultisti in un Luogo, spostalo sul tuo Libro dei Rituali in una delle due posizioni adiacenti al Rituale di Proselitismo.

Poi, compi il Rituale di Proselitismo e ottieni un Cultista. Ciò significa spostare un Cultista da una delle quattro posizioni più in basso sulla parte sinistra dei tuo Libro di Rituali a una delle posizioni più in alto. Il Cultista potrà essere usato a partire dal turno successivo.

Rituali di Proselitismo

Demonologo

Incontro col Diavolo — Spendi Ottieni: Spendi un Pezzo d'Argento e togli un Popolano da questo Luogo per ottenere un Cultista.

Inferno Dantesco — Spendi Ottieni: Togli un Popolano da questo Luogo per ottenere un Cultista.

Stregone

La Via di Eva — Spendi Ottieni: Togli un Popolano da questo Luogo per ottenere un Cultista.

Eidolon — Spendi Ottieni: Togli fino a due Popolani da questo Luogo per ottenere fino a due Cultisti.

Necromante

Cadavere Rianimato — Spendi Ottieni: Spendi un Pezzo d'Argento e un'unità di Ossa Polverizzate per ottenere un Cultista.

Risveglio dei Morti — Spendi Ottieni: Spendi un Pezzo d'Argento per ottenere un Cultista.

Profeta Delirante

Peso sul Cuore — Spendi Ottieni: Spendi la Risorsa prodotta in questo Luogo nella quantità indicata dalla Maledizione e rimuovi un Popolano da questo Luogo per ottenere un Cultista.

La Via di Adamo — Spendi Ottieni: Spendi una Risorsa prodotta in questo Luogo e rimuovi un Popolano da questo Luogo per ottenere un Cultista.

FASE DI RISOLUZIONE

SACRIFICIO

Nella fase di Profanazione, Offri il Sangue che hai ottenuto per essere colui che Profanerà un Luogo Corrotto. Per ottenere Sangue, Sacrifica i Popolani che si trovano nel tuo Luogo.
Attiva un Cultista in un Luogo e spostalo sul tuo Libro dei Rituali in una delle due posizioni adiacenti al Sacrificio Rituale.

Rimuovi un Popolano da quel Luogo. Se non ci sono Popolani sul tuo Luogo, non puoi compiere questo Rituale. Compi il Sacrificio Rituale per ottenere Sangue. Seguendo questi passi, puoi accumulare il Sangue necessario da Offrire per Profanare Luoghi Corrotti, avvicinando così il tuo Culto alla vittoria.

Gli Stregoni non Sacrificano Popolani, ma bensì se stessi. Ecco come funziona:

Attiva uno dei tuoi Cultisti Stregone in un Luogo e spostalo sul Libro dei Rituali in una delle due posizioni adiacenti al Sacrificio Rituale.

Anzichè Sacrificare un Popolano, Sacrifichi lo Stregone. Alla fine del round, rimetti lo Stregone Sacrificato in una delle quattro posizioni più basse sulla parte destra del Libro dei Rituali.

Se non ci sono abbastanza spazi vuoti in quelle posizioni non puoi Sacrificare uno Stregone, perchè non puoi avere più di quattro Cultisti Inattivi.

I Necromanti non ricevono Ossa Polverizzate perché le rianimano trasformandole in Cultisti. Se un Necromante compie questo Rituale e non ha un Cultista Inattivo, ottiene solo il Sangue.



Uno sfortunato Popolano sta per essere Sacrificato.

Sacrifici Rituali

Demonologo



Spendi un Pezzo d'Argento e rimuovi un Popolano dal tuo Luogo per ottenere una Goccia di Sangue e un'unità di Ossa Polverizzate.



Spendi un Pezzo d'Argento e rimuovi un Popolano dal tuo Luogo per ottenere due Gocce di Sangue e un'unità di Ossa Polverizzate.

Stregone



Spendi un Pezzo d'Argento e rimuovi un Cultista per ottenere una Goccia di Sangue e un'unità di Ossa Polverizzate.



Spendi un Pezzo d'Argento e rimuovi un Cultista per ottenere due Gocce di Sangue e un'unità di Ossa Polverizzate.

Necromante



Spendi due Pezzi d'Argento e rimuovi un Popolano dal tuo Luogo per ottenere una Goccia di Sangue e un Cultista.



Spendi due Pezzi d'Argento e rimuovi un Popolano dal tuo Luogo per ottenere due Gocce di Sangue e un Cultista.

Profeta Delirante



Se nessuna Maledizione è assegnata a questo Luogo, spendi la Risorsa prodotta in questo Luogo, nella quantità indicata dalla Maledizione o dal numero stampato sul Tabellone. Poi, rimuovi un Popolano da questo Luogo per ottenere una Goccia di Sangue e una nità di Ossa Polverizzate.



Spendi una Risorsa prodotta in questo Luogo, poi rimuovi un Popolano da quel Luogo, per ottenere due Gocce di Sangue e un'unità di Ossa Polverizzate.

SUGGERIMENTO

Il Sangue fa vincere il gioco. Ho detto abbastanza.

FASE DI RISOLUZIONE

INCANTESIMO

Gli Incantesimi sono Rituali unici per ogni Culto. Adiacente a ogni Incantesimo è disponibile solo una posizione, quindi puoi compiere un solo Incantesimo per round.

Uccidere Cultisti
Elimina il Cultista avversario e rimettilo nel libro dei Rituali. La sua posizione è adesso libera e un altro Cultista può utilizzarla. Se ci sono spazi liberi nell'area Cultisti Inattivi, sposta qui il Cultista. Altrimenti, spostalo nell'area Cultisti Attivi.

Rimuovere Cultisti
Elimina il Cultista avversario e rimettilo nel libro dei Rituali. La sua posizione è adesso libera e un altro Cultista può utilizzarla. Sposta il Cultista rimosso nell'area Cultisti Attivi.

SUGGERIMENTO

Uccidere o Rimuovere i Cultisti avversari non solo impedità al tuo nemico di agire, ma può anche rovinargli la sua strategia. Non esitare a distruggere i suoi piani e controllare lo svolgersi della partita.



Uno Stregone che compie un Rituale per Uccidere i Cultisti avversari.

Incantesimi Rituali

Demonologo



Spendi una Goccia di Sangue e Uccidi un Cultista avversario dal tuo Luogo. Ottieni un Cultista.



Spendi una Gemma di Zolfo e Uccidi un Cultista avversario dal tuo Luogo. Ottieni un Cultista.

Stregone



Spendi un'unità di Polvere di Ferro. Uccidi un Cultista avversario dal tuo Luogo.



Spendi un'unità di Polvere di Ferro. Uccidi fino a due Cultisti avversari dal tuo Luogo.

Necromante



Spendi un'unità di Terra del Cimitero Rimuovi fino a due Cultisti avversari dal tuo Luogo.



Rimuovi fino a tre Cultisti avversari dal tuo Luogo.

Profeta Delirante



Muovi un Popolano, o dal tuo Luogo a qualunque altro, oppure da qualunque Luogo al tuo. Ottieni una Risorsa da uno dei due Luoghi.



Muovi fino a due Popolani o dal tuo Luogo a qualunque altro, oppure da qualunque Luogo al tuo. Ottieni due Risorse da uno dei due Luoghi.



FASE DI RISOLUZIONE



Un Demonologo che compie un Rituale Atrocità piazzando il proprio Sigillo sul suo Luogo.

SUGGERIMENTO

Dovresti sempre provare a compiere un Rituale di Magia, dato che sono i Rituali più potenti.



MAGIA

Simili agli Incantesimi, i Rituali Magici sono unici per ogni Culto. I Rituali Magici enfatizzano i poteri speciali di ciascun Culto e hanno una notevole utilità.

Rituali Magici

Demonologo



Spendi una Goccia di Sangue per piazzare uno dei tuoi Sigilli in questo Luogo.



Spendi una Gemma di Zolfo per piazzare uno dei tuoi Sigilli in questo Luogo.

Stregone



Scegli un Cultista avversario in questo Luogo e distruggi fino a tre Risorse di qualsiasi tipo dalla sua Area Risorse.



Scegli un Cultista avversario in questo Luogo e ruba fino a tre Risorse di qualsiasi tipo dalla sua Area Risorse.

Necromancer



Spendi un Pezzo d'Argento e un'unità di Ossa Polverizzate. Ottieni una Goccia di Sangue.



Spendi un Pezzo d'Argento. Ottieni due Gocce di Sangue.

Doomsayer



Pesca due dischetti Maledizione dal Sacchetto. Scegline uno e ricevi Risorse dello stesso tipo fra quelle prodotte nel Luogo, in numero pari a quello mostrato sulla Maledizione scelta. In alternativa, puoi scegliere di attivare qualsiasi altra Maledizione tu abbia pescato, come quella del tuo Culto – per piazzare un Sigillo – o quella con Due Popolani per piazzare Popolani aggiuntivi.



Pesca quattro dischetti Maledizione dal Sacchetto. Scegline uno e ricevi Risorse dello stesso tipo fra quelle prodotte nel Luogo, in numero pari a quello mostrato sulla Maledizione scelta. In alternativa, puoi scegliere di attivare qualsiasi altra Maledizione tu abbia pescato, come quella del tuo Culto – per piazzare un Sigillo – o quella con Due Popolani per piazzare Popolani aggiuntivi.

FASE DI RISOLUZIONE



Lo Stregone ha abbastanza Risorse nella propria Area di Raccolta da poter potenziare o il Rituale di Stregoneria o quello della Via di Eva.



Muove le Risorse richieste verso il triangolo adiacente ai due Rituali e decide di potenziare quello della Via di Eva, facendolo diventare il Rituale di Eidolon.

POTENZIARE I RITUALI

Ogni Rituale può essere potenziato per crearne una versione più efficace. Per potenziare i tuoi Rituali, segui questi passi:

Raccogli Risorse: Raccogli le Risorse richieste nell'Area Risorse nella parte destra del tuo Libro dei Rituali. Vicino a quest'area vi sono cinque spazi triangolari con tre icone ciascuno, che servono a indicare le Risorse necessarie a potenziare uno dei due Rituali adiacenti.

Processo di Potenziamento:
Durante il tuo turno, puoi potenziare qualsiasi numero di Rituali a patto che tu abbia abbastanza Risorse.

- Muovi le Risorse richieste, indicate dalle icone stampate sul triangolo, nello spazio triangolare.
- Scegli uno dei due Rituali adiacenti da potenziare, voltandolo in modo da rivelare il retro del segnalino.
- Se hai altre Risorse, puoi ripetere questo processo nello stesso triangolo per potenziare qualsiasi Rituale adiacente.
- Quando le Risorse vengono piazzate in un triangolo non possono essere rimosse o usate per altri scopi, incluso compiere Rituali, potenziare altri Rituali o essere distrutte o rubate.

Ottenere il Segnalino Libro degli Incantesimi

Una volta che avrai completamente potenziato il tuo Libro dei Rituali, ricorda di ottenere i segnalini Libro degli Incantesimi con il punteggio più alto possibile.

SUGGERIMENTO

I Rituali sono il cuore del gioco. Potenziare un Rituale aggiunge valore alle azioni dei tuoi Cultisti, dato che potranno compiere versioni più efficaci dei Rituali stessi. Inoltre, più cose aggiungi al tuo libro dei Rituali, più Corruzione (Punti Vittoria) riceverai.



RITUALI PASSIVI

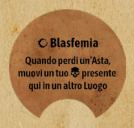
RITUALI PASSIVI

Il tuo Culto ha 4 Rituali Passivi a doppia faccia, posti in fondo al tuo Libro dei Rituali. All'inizio della partita, questi Rituali sono coperti dalle Maledizioni del tuo Culto e restano inattivi finché coperti. Quando usi l'Azione Corrompere, rimuovi la Maledizione dal Rituale Passivo all'estrema sinistra e piazzala nel Sacchetto. Al contrario degli altri Rituali, questi Rituali Passivi non possono essere potenziati. Puoi scegliere il lato del segnalino che preferisci attivare e piazzarlo all'insù sul tuo Libro dei Rituali. Il Rituale Passivo resta attivo finché scoperto, e puoi girarlo ogni volta che togli la Maledizione da sopra di esso, o alla fine di ogni Fase di Mantenimento. La prossima volta che Demonologo usi l'Azione Corrompere, se hai uno o più Rituali Passivi scoperti, rimuovi la Maledizione dalla casella successiva a partire da sinistra e attiva il Rituale Passivo al di sotto di essa. Questi Rituali Passivi sono numerati da 1 a 4, con ogni livello che prevede Abilità progressivamente più forti. Più Maledizioni piazzi nel Sacchetto, più diventa potente il tuo Culto. Questo controbilancia il fattore fortuna dovuto al rischio di avere tutte le tue Maledizioni pescate durante la fase di Profanazione, garantendoti un'Abilità potente da usare nel round successivo, in sostituzione del Sigillo.

Rituali Passivi

Demonologo

Blasfemia



Quando perdi un'Asta durante la fase di Profanazione, puoi muovere uno dei tuoi Sigilli dal Luogo appena Profanato a un altro Luogo non Profanato.



Quando vinci un'Asta durante la fase Profanazione, puoi muovere uno dei tuoi Sigilli dal Luogo appena Profanato a un altro Luogo non Profanato.

Profanazione



Prima di Offrire Sangue, puoi scegliere un Luogo non Profanato che venga Profanato in questo round. Non puoi decidere di Profanare la Chiesa.



Quando devi mettere una Maledizione nel Sacchetto puoi scegliere di metterne due. Per esempio come con il rituale di Corruzione.

Vendetta Diabolica



Quando vieni attaccato da un altro Culto, puoi piazzare uno dei tuoi Sigilli nel Luogo dov'è avvenuto l'attacco se il Luogo non è ancora stato Profanato.



Quando vieni attaccato da un altro Culto, puoi pescare Maledizioni dal Sacchetto finché non ne trovi una del Culto che ti ha attaccato, o finché il Sacchetto non sia vuoto. Rimetti quella Maledizione sul Libro dei Rituali e tutte le altre nel Sacchetto.

Limbo



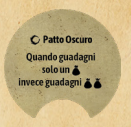
I tuoi Sigilli contano come tre Gocce di Sangue invece di due durante il calcolo dei risultati dell'Asta.



All'inizio della fase di Profanazione, seleziona un Culto avversario. Tutti i suoi Sigilli contano come una Goccia di Sangue anziché due durante il calcolo dei risultati dell'Asta.

Stregone

Patto Oscuro



Se un Effetto ti fa guadagnare una Risorsa (di qualsiasi tipo), ne ottieni in più un'altra dello stesso tipo.



Quando usi Risorse, puoi sostituirne una con un'altra di qualsiasi tipo. Puoi usare questo Effetto solo una volta per Azione.

Eclisse



Quando potenzi un Rituale ottieni due Gocce di Sangue.



Puoi consumare una Goccia di Sangue per piazzare uno dei tuoi Sigilli quando hai la Maggioranza in un Luogo. Puoi usare questo Effetto solo una volta per Luogo a ogni round.

Occhio per Occhio



Quando vieni attaccato da un Culto avversario, questo soffre gli stessi Effetti che ha usato contro di te.



Quando vieni attaccato, se ti è possibile, puoi decidere di potenziare uno dei tuoi Rituali.

Alchimia



Quando Offri Sangue per Profanare un Luogo, puoi usare tre Risorse di qualsiasi tipo al posto di una Goccia di Sangue. Puoi farlo tutte le volte che vuoi. Usa l'Abilità prima che i risultati dell'Asta vengano rivelati.



Quando Offri Sangue per Profanare un Luogo, puoi usare due Pezzi d'Argento al posto di una Goccia di Sangue. Puoi farlo tutte le volte che vuoi. Usa l'Abilità prima che i risultati dell'Asta vengano rivelati.

RITUALI PASSIVI

Necromante

Sete di Sangue



Quando vinci un'Asta durante la fase Profanazione, ottieni una Goccia di Sangue.



Quando perdi un'Asta durante la fase Profanazione, ottieni due Gocce di Sangue in aggiunta a quelle che ti sarebbero state normalmente restituite.

La Via di Caino



Quando in un Luogo appare la Maledizione con Due Popolani, piazza solo un Popolano in quel Luogo e ottieni un Cultista.



Quando in un Luogo appare la Maledizione con Due Popolani, non piazzare nessun Popolano in quel Luogo e ottieni una Goccia di Sangue.

Vendetta Vampirica

Quando vieni attaccato da un Culto avversario, ruba dal Sacchetto di quel Culto una Goccia di Sangue.



Quando vieni attaccato da un Culto avversario, distruggi due Gocce di Sangue dal Sacchetto di quel Culto.

La Scommessa di Lilith



Una volta che tutte le Offerte sono state rivelate, puoi modificare la tua aggiungendo o sottraendo fino a tre Gocce di Sangue.



Quando piazzi un Sigillo, guadagni anche una Goccia di Sangue.

Profeta Delirante

Trenta Pezzi d'Argento



Puoi ottenere una Barra d'Argento al posto delle Risorse che il Luogo ti fornirebbe normalmente quando muovi un Popolano usando uno dei tuoi Rituali.

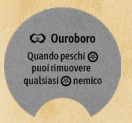


Puoi guadagnare tanto Argento quanto sarebbe stato il numero delle Risorse indicato sulla Maledizione quando peschi una Maledizione usando uno dei tuoi Rituali o una carta Luogo.

Ouroboro



Quando spendi Risorse, puoi consumare un Pezzo d'Argento al posto di qualsiasi Risorsa fosse richiesta. Non esistono limiti al numero di volte in cui puoi usare questa Abilità.



Quando peschi una Maledizione usando uno dei tuoi Rituali o una carta Luogo, puoi rimettere una Maledizione di un Culto avversario nel suo Libro dei Rituali.

Sigilli dell'Apocalisse

Se attaccato, puoi pescare quattro Maledizioni dal Sacchetto. Scegline una e ricevi Risorse dello stesso tipo di quelle prodotte nel Luogo in cui sei stato attaccato, in numero uguale a quello mostrato sulla Maledizione scelta.



Se attaccato, puoi muovere fino a due Popolani da quel Luogo a qualsiasi altro. Poi, ottieni due Risorse dal Luogo in cui sei stato attaccato o da quello in cui hai spostato il Popolano. Anche se non muovi nessun Popolano, guadagni risorse dal Luogo in cui sei stato attaccato.

I Doni di Pandora



Quando muovi almeno due Popolani verso un Luogo non Profanato usando uno dei tuoi Rituali, piazza un Sigillo in quel Luogo.



Ottieni una Goccia di Sangue quando muovi un Popolano verso un Luogo Profanato usando uno dei tuoi Rituali.

SUGGERIMENTO

I Ritiuali Passivi di solito entrano in sinergia con gli altri Rituali o con la raccolta di Risorse. Cerca di attivarli prima di usare qualsiasi altra Azione per ricavare il massimo successo.

FASE PROFANAZIONE



Il Necromante ha corrotto il Cimitero con 3 Sigilli, mentre lo Stregone ha 2 Sigilli. Questo è come dire 6 Gocce di Sangue contro 4 Gocce di Sangue.



Il Necromante Offre 4 Gocce di Sangue per un totale di 10 Gocce di Sangue. Lo Stregone Offre 5 Gocce di Sangue per un totale di 9 Gocce di Sangue. Il Necromante Profanerà questo Luogo.

OFFRIRE SANGUE PER OTTENERE UN LUOGO

La fase di Profanazione avviene durante i round 2, 3, 4 e 5, quando i Culti Offrono Sangue per determinare chi Profanerà un Luogo. Durante il quinto turno, gli ultimi due Luoghi verranno Profanati. Un'Asta avverrà per il quarto Luogo, seguita immediatamente da un'altra per Profanare la Chiesa.

Determinare il Luogo:
Identifica il Luogo più Corrotto, ovvero quello su cui sono presenti più Sigilli. In caso di pareggio o di assenza di Sigilli, il Luogo con il segnalino di Priorità più bassa sarà Profanato.

Procedimento dell'Asta:

- ✝ I giocatori raccolgono segretamente il Sangue che hanno accumulato nel proprio Sacchetto.
- ✝ I giocatori decidono segretamente quanto Sangue Offrire, tenendo la quantità Offerta nel palmo chiuso e rimettendo il resto nel Sacchetto.
- ✝ Tutti i giocatori, contemporaneamente, rivelano le proprie Puntate tendendo la mano e aprendo il palmo.
- ✝ Per ogni Sigillo in possesso del giocatore nel Luogo, calcola due Gocce di Sangue in più nella sua Offerta totale.

Determinare il Vincitore:

- ✝ Confronta i totali delle Offerte, inclusi i bonus dati dai Sigilli.
- ✝ Il Culto del giocatore con il totale più alto Profana il Luogo.
- ✝ In caso di pareggio, l'Ordine del Favore Profano decide il vincitore.

SUGGERIMENTO

Pianifica strategicamente quando Offrire Sangue e quando fingere un'Offerta. Cerca di sopraffare il tuo avversario vincendo Aste usando il meno Sangue possibile. Sebbene gli ultimi due Luoghi offrano più punti, non esitare a cercare di ottenere segnalini dai primi due, perché potrebbe servirti molto meno Sangue per superare l'Offerta del tuo avversario.

FASE PROFANAZIONE



Il Favore Profano risolverà il pareggio.



Rimuovere del Sangue è un facile meccanismo per mettersi in pari.

LUOGO PROFANATO

Quando è stato scelto il Culto che Profanerà il Luogo, segui questi passaggi:

Volta la Carta Luogo

- Volta la carta Luogo a faccia in giù. Questo annulla l'Abilità del Luogo, rendendolo meno attraente agli occhi dei Cultisti.
- I dischetti Maledizione adesso seguono la regola del Flusso Oscuro (vedi pagina 12).

Ricevi il Segnalino Profanazione

- Il Culto che ha Profanato il Luogo riceve il segnalino Profanazione relativo a questo round.
- I segnalini Profanazione fanno aumentare la Corruzione (Punti Vittoria): il primo Luogo Profanato aggiunge 2 punti Corruzione, il secondo 3 e così via.

Piazza la Maledizione nel Sacchetto

- Piazza le Maledizioni sotto al segnalino (Maledizione con Due Popolani e, se stai usando il modulo Inquisitore, una delle Difese dell'Inquisitore) nel Sacchetto.

Perdi il Sangue Che Avevi Offerto

- Il Culto che ha Profanato il Luogo perde tutto il Sangue che aveva Offerto e rimette i propri Sigilli sul Libro dei Rituali.

Gli Altri Culti Ottengono Sangue

- I Culti che hanno perso l'Asta riottengono metà del Sangue che avevano Offerto (arrotondato per eccesso). Ad esempio, se hai Offerto una Goccia di Sangue e perdi, riprendi quel Sangue.
- I Culti inoltre ottengono una Goccia di Sangue per ogni Sigillo che viene tolto dal Luogo e rimesso sul Libro dei Rituali.

Esempio:

- Il Necromante Offre 4 Gocce di Sangue e ha 2 Sigilli, per un totale di 8 Gocce di Sangue.
- Il Profeta Delirante Offre 6 Gocce di Sangue e ha 1 Sigillo, anch'egli per un totale di 8 Gocce di Sangue.
- Il Culto che sta più in alto nel Favore Profano Profanerà il Luogo.

Supponiamo che il Profeta Delirante sia più in alto nel Favore Profano e quindi che vinca l'Asta:

- Il Profeta Delirante perde tutto il Sangue che aveva Offerto e rimette il Sigillo sul Libro dei Rituali.
- Il Necromante riceve indietro metà del Sangue che aveva Offerto (2) più una Goccia di Sangue per ciascuno dei suoi Sigilli (2) e riceve indietro un totale di 4.

SUGGERIMENTO

Non scordarti che il Sangue rimasto nel tuo Sacchetto dopo l'ultima Puntata ti farà a sua volta ottenere Corruzione (Punti Vittoria). A volte, ingannare il tuo avversario per farlo scommettere più del necessario è la strategia migliore.

FINE PARTITA



2 punti Corruzione per segnalino Profanazione

+



4 punti Corruzione per segnalino Profanazione

+



1 punto Corruzione per segnalino Culto

+



3 punti Corruzione per segnalino Libro degli Incantesimi

+



2 punti Corruzione per segnalino Goccia di Sangue

+



4 punti Corruzione per segnalino Favore Profano

+



1 punto Corruzione per segnalino Posizione

+



3 punti Corruzione per segnalino Punti Iniziali

+



2 punti Corruzione per carta Obiettivo

Corruzione: 22

CORRUZIONE TOTALE

A fine partita, conta i punti Corruzione (Punti Vittoria) accumulati per stabilire il vincitore. Ecco come ottenere Punti Corruzione:

Luoghi Profanati
Ogni Luogo che Profani ti fa acquistare un segnalino Profanazione con un numero di punti Corruzione fra 2 e 5.

Numero di Cultisti
Conta il numero di Cultisti che ciascun Culto possiede. Il Culto col numero più alto ottiene il segnalino Culto che vale 3 punti Corruzione, il secondo riceve 2 punti Corruzione, il terzo ne riceve 1. In caso di pareggio, vince chi ha la posizione più alta nell'Ordine del Favore Profano.

Segnalini Libro degli Incatesimi
Il primo Culto a potenziare tutti e cinque i propri Rituali ottiene il segnalino Libro degli Incantesimi che vale 3 punti Corruzione, immediatamente dopo aver potenziato il suo ultimo Rituale. Il secondo riceve 2 punti Corruzione e così via. Se a fine gioco rimangono segnalini Libro degli Incantesimi, questi vengono assegnati al Culto col numero più alto di Rituali potenziati alla fine della partita. In caso di pareggio, vince chi ha la posizione più alta nell'Ordine del Favore Profano.

Segnalini Sangue
Compara il Sangue rimasto nel Sacchetto del Giocatore di ciascun Cultista Il Culto con il maggior numero di Gocce di Sangue rimasto ottiene il segnalino Sangue con Corruzione 3 e così via. Il pareggio viene risolto dalla Posizione nel Favore Profano.

Segnalini Favore Profano
La tua Posizione nel Favore Profano ti fa acquisire una significativa quantità di Corruzione. Il Culto nella Posizione più elevata riceve il segnalino Favore Profano con Corruzione 6, e così via.

Segnalini Posizione
Dato che i Culti sono piazzati cassualmente sul tracciato Favore Profano, la situazione è resa più equa dalla Corruzione indicata su questo segnalino.

Segnalini Punti Iniziali
I segnalini Punti Iniziali, distribuiti casualmente, sono d'aiuto ai Culti che hanno iniziato con una quantità minore di Sangue, offrendo Corruzione aggiuntiva.

Carte Obiettivo
Le carte Obiettivo nascoste offrono Corruzione aggiuntiva se gli Obiettivi descritti su di esse vengono soddisfatti. Somma questi punti Corruzione per determinare il vincitore.

Non puoi sapere chi sarà il vincitore fino alla fine della partita. Grazie ai meccanismi di ripresa, il vincitore definitivo di solito porevarrà solo di un leggero margine. Per questo motivo, non darti mai per vinto e combatti fino all'ultimo punto. La vittoria potrebbe essere più vicina di quanto tu creda.

MODALITÀ COOPERATIVA

SETUP DEL TABELLONE PER LA MODALITÀ CO-OP



1. Spazio per il segnalino Corruzione 3 del Libro degli Incantesimi.
2. Spazio per il segnalino Corruzione 3 del Sangue.
3. Spazio per il segnalino Corruzione 3 del Culto.
4. Spazio per la Miniatura Inquisitore.
5. In questi due spazi, piazza un dischetto Maldizione con Due Popolani sotto al secondo e al terzo segnalino Profanazione. Poi, piazza i due dischetti Difesa dell'Inquisitore sopra di essi nell'ordine mostrato.
6. Spazio per i 5 segnalini Profanazione, sul relativo Luogo come indicato dalla stampa sul tabellone.
7. Togli dal Sacchetto i seguenti dischetti Maledizione: 1, 2, 3 e 4; poi mescolali e piazzali a faccia in giù sul secondo, terzo, quarto e quinto segnalino Profanazione: verranno usati più avanti durante la fase Profanazione. Il primo segnalino Profanazione non è assegnato a nessun dischetto Maledizione.
8. Area dove posizionare l'Albero dei Dannati. Se possiedi la miniatura dell'Albero dei Dannati, piazzala qui.
9. Tre spazi per piazzare i tuoi Cultisti quando vuoi accrescere la tua posizione nell'Ordine del Favore Profano.
10. Piazza una Goccia di Sangue su questi tre spazi per ricordarti di pagare una Goccia di Sangue in aggiunta alle Risorse indicate ogni volta che impicchi un Popolano.
11. Ogni Culto deve piazzare in questi spazi un Sigillo per formare il tracciato del Favore Profano. I giocatori decidono insieme dove dovrebbe essere piazzato il Sigillo di ciascuno.
12. Lascia vuoti gli spazi per i 3 segnalini Favore Profano; non si usano nella modalità Co-Op.
13. Spazio per un Luogo: le miniature, come i Cultisti, i Sigilli, i Popolani, le Mostruosità o l'Inquisitore vengono piazzate intorno o dentro quest'area.
14. Spazio per i segnalini Priorità.
15. Icona della Risorsa prodotta dal Luogo.
16. Spazio dove piazzare i dischetti delle Maledizioni.
17. Spazio per le carte Luogo. Mescola le carte Luogo, forma un mazzo e piazzane casualmente una per ogni Luogo.

MODALITÀ COOPERATIVA

Durante una partita in Co-Op, 2-4 giocatori collaborano contro l'Inquisitore. Il vostro scopo collettivo è di raccogliere abbastanza Corruzione da corrompere il villaggio con successo, mentre l'Inquisitore e la sua armata di Popolani cercano di sventare i vostri sinistri piani. Ogni giocatore sceglie un Culto e, dopo il Setup iniziale, inizia a piazzare i propri Cultisti come farebbe nella modalità competitiva. Ma attenzione, nella modalità Co-Op agiscono anche i Popolani, con effetti potenzialmente devastanti!

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere giocando la modalità Co-Op di Dark Blood, dovrai raccogliere abbastanza Corruzione in base al numero di giocatori.

Numero di Giocatori:	2	3	4
Corruzione:	15	18	20

Puoi raccogliere Corruzione completando i seguenti Obiettivi:

1. Profanare Luoghi – Ogni Luogo ti assegna i punti Corruzione indicati.
2. Raccogliere i segnalini Libro degli Incantesimi, Sangue e Culto – Ognuno di essi ti dà 3 punti Corruzione. Leggi altro su come ottenere questi segnalini nelle Regole Speciali.
3. Sacrificando Popolani all'Albero dei Dannati – Ogni Popolano che Sacrifichi all'Albero dei Dannati ti dà 1 punto Corruzione.
4. TIl numero massimo di Corruzione che puoi ottenere è 34 (9 dai segnalini Libro degli Incantesimi e Culto, 8 dai Popolani Sacrificati e 17 dalla somma dei segnalini Profanazione).

SETUP DELLA MODALITÀ CO-OP

- Ogni giocatore sceglie un Culto, prende Libro dei Rituali, i Cultisti e la Mostruosità e li posiziona come al solito con l'eccezione delle modifiche elencate qui sotto.
- Non usare un Sacchetto, perché la quantità di Sangue che ogni giocatore possiede è di dominio pubblico.
- Piazza i Rituali Passivi come mostrato nella figura, non puoi non puoi scegliere il lato quando rimuovi il dischetto Maledizione.
- Ogni giocatore inizia con 1 Goccia di Sangue e 1 Pezzo d'Argento.
- Rimuovi i seguenti dischetti Maledizione dal Sacchetto: 1, 2, 3, 4.
- Mescola quei dischetti Maledizione. Piazzali a faccia in giù sopra al secondo, al terzo, al quarto e al quinto segnalino Profanazione: verranno usati più tardi, durante la fase Profanazione. Il primo segnalino Profanazione non è assegnato a nessun dischetto Maledizione.
- Piazza il dischetto Difesa dell'Inquisitore come mostrato nella figura di Setup, sopra alla Maledizione con Due Popolani.
- Piazza tutti gli altri dischetti nel Sacchetto.
- Due giocatori scelti collettivamente rimuovono le Maledizioni poste alla loro estremità sinistra e le piazzano nel Sacchetto.
- Il Sacchetto conterrà adesso 10 dischetti in totale: 1 Difesa dell'Inquisitore, 1 Maledizione con Due Popolani, le 6 Maledizioni numerate restanti e 2 Maledizioni del Culto.
- Piazza tutte le carte Luogo come al solito.
- Piazza tutti i Popolani come al solito.



Il lato dei Rituali Passivi usato per la modalità Co-Op

REGOLE SPECIALI

- I dischetti Maledizione piazzati sopra ai segnalini Profanazione si sommano alla Difficoltà dell'Asta, così che sarete costretti a calcolare e Offrire Sangue assumendovi qualche rischio nella fase Profanazione. Dopo che tutti i giocatori hanno Offerto Sangue, gira i dischetti a faccia in su per rivelare il loro valore. Il numero sulla Maledizione si aggiunge alla Difficoltà dell'Asta in quel Luogo. Quando riveli questi dischetti Maledizione, mettili nel Sacchetto con le Maledizioni poste sotto a quel segnalino.
- La Difficoltà dell'Asta in un Luogo si calcola come segue: somma il numero sul dischetto Maledizione + i punti Corruzione presenti sul segnalino Profanazione + il numero di giocatori + eventuale Sangue raccolto sul segnalino Profanazione. Se la somma – ovvero la vostra Offerta – supera la Difficoltà dell'Asta, ottenete il segnalino Profanazione. Tutti i giocatori vincono o perdono un'Asta assieme.
- I giocatori Offrono Sangue insieme quando Profanano un Luogo. Raccogli dai giocatori tutto il Sangue che desiderate Offrire e aggiungi il valore in Gocce di Sangue dei Sigilli in quel Luogo; questa sarà la vostra Offerta collettiva.
- Quando i giocatori vincono un'Asta, tutto il Sangue Offerto è perso e tutti i Sigilli sono rimessi sui rispettivi Libri Rituali, come avviene nella partita in modalità competitiva.
- Quando i giocatori perdono un'Asta, ogni giocatore ottiene indietro metà del Sangue che aveva messo a disposizione dell'Asta collettiva, sempre

MODALITÀ COOPERATIVA



Popolani piazzati e mossi dalla Maledizione dei Due Popolani

arrotondato per eccesso. Guadagna poi una Goccia di Sangue per ognuno dei propri Sigilli che viene rimesso nel Libro dei Rituali.

- La Maledizione con Due Popolani muove due Popolani nel Luogo dove appare nel modo che segue: per prima cosa controlla se ci sono Popolani disponibili e piazzali nel Luogo dov'è apparsa la Maledizione con Due Popolani; poi, se non hai mosso abbastanza Popolani, prendi i restanti dal Luogo con il segnalino Priorità più alto (il numero più alto) che non ha una Maledizione con Due Popolani. Ripeti questo procedimento finché non hai piazzato due Popolani o non hai terminato i Luoghi.
- I Popolani sono considerati sia Cultisti Avversari che Risorse utili a ogni scopo ed Effetto. Quando un Effetto ti chiede di Uccidere o Rimuovere uno o più Cultisti Avversari, rimuovi invece altrettanti Popolani dal gioco.
- Sacrificare i Popolani all'Albero dei Dannati costa 1 Goccia di Sangue extra.
- Quando i giocatori perdono l'Asta in un Luogo, questo diviene Consacrato. Piazza il segnalino Profanazione sulla carta Luogo per marcarla come Consacrata.
- I Popolani in un Luogo Consacrato non possono essere Sacrificati all'Albero dei Dannati e la carta Luogo non può più essere attivata.
- La Difesa dell'Inquisitore e le Maledizioni con Due Popolani sono considerate Maledizioni nemiche in quanto a scopo ed Effetti.
- Se un'Abilità ti chiede di distruggere Risorse di un altro giocatore, ottieni quelle Risorse da quelle disponibili e piazzale accanto al tuo Libro dei Rituali. La prossima volta che un giocatore raccoglie Risorse da un Luogo, ottiene anche 1 di quelle Risorse.
- Se un'Abilità ti chiede di rubare Risorse, ottieni invece quel numero di Risorse da quelle disponibili.
- Il resto delle regole è lo stesso che useresti in una partita normale.

Segnalini Traguardo

I segnalini Libro degli Incantesimi, Sangue e Culto fungono da Traguardi nella modalità Co-Op e vengono immediatamente distribuiti al giocatore quando soddisfa una condizione. Dopo aver completato un Traguardo, non puoi perdere quei punti nemmeno se non soddifi quella condizione in futuro.

- **Segnalino Libro degli Incantesimi:** Il giocatore che potenzia per primo tutti i suoi Rituali ottiene questo segnalino.
- **Segnalino Sangue:** Il giocatore che raccoglie 10 Gocce di Sangue ottiene questo segnalino.
- **Segnalino Culto:** Il giocatore che controlla tutti e 8 i propri Cultisti ottiene questo segnalino this token.

Regole di Attivazione dei Popolani

I giocatori attivano i propri Cultisti normalmente seguendo le regole della Maggioranza e del Favore Profano. Dopo che tutti i giocatori hanno risolto il primo Cultista, si attiva anche un Popolano. Per attivare un Popolano, piazza la sua miniatura nello spazio Incantesimo aperto dall'ultimo giocatore nel Favore Profano. Se questo spazio è occupato, piazza il Popolano nello spazio Magia. Se entrambi sono occupati, il Popolano si sposta al giocatore successivo nel Favore Profano. Quando un Popolano è piazzato su uno spazio Incantesimo o Magia, l'effetto dell'Incantesimo o della Magia si attiva immediatamente. Se tutti gli spazi sono occupati, il Popolano non si attiva.

Quando i Popolani Attivano Incantesimi e Magie

- Se un Incantesimo o una Magia fa sì che un Popolano ottenga Sangue, aggiungi invece quel Sangue all'Asta del prossimo Luogo.
- Se l'Effetto piazza un Sigillo, aggiungi 2 Gocce di Sangue all'Asta del prossimo Luogo.
- I Popolani possono rubare e distruggere le Risorse di un altro giocatore che si trovi nel loro stesso Luogo, ma non possono raccoglierle. I Popolani prendono sempre di mira il giocatore con il maggior numero di Risorse in quel Luogo.
- I Popolani non possono ottenere Cultisti, altri Popolani o Risorse; questi Effetti vengono ignorati.
- Quando pescano Maledizioni, i Popolani possono rimettere le Maledizioni dei giocatori sui Libri Rituali.



MODALITÀ COOPERATIVA

Movimenti e Azioni dell'Inquisitore

- Quando compi un'azione che coinvolge un Popolano, l'Inquisitore si muove di un Luogo più vicino a dove l'azione è avvenuta. Ad esempio, se Sacrifichi un Popolano nell'Area 1 e l'Inquisitore è nell'Area 3, l'Inquisitore si sposterà nell'Area 2. Questa azione avviene prima che tu risolva l'Effetto, quindi il Popolano con cui interagirai è ancora nel Luogo permettendo all'Inquisitore di distruggere un Sigillo e Uccidere l'ultimo Cultista ad agire in quel Luogo. Tuttavia, l'Inquisitore ha comunque bisogno di avere una Difesa o un Popolano nel Luogo quando l'ultimo Cultista compie l'azione se vuole Ucciderlo.
- Quando l'Inquisitore si muove, se attraversa un'area con almeno un Popolano o una Difesa dell'Inquisitore, distrugge un Sigillo in quell'area.
- Se c'è almeno un Popolano o una Difesa nel Luogo in cui si trova, l'Inquisitore ucciderà l'ultimo Cultista ivi presente dopo che questi ha compiuto la propria Azione.
- La Difesa dell'Inquisitore impedisce la raccolta di Risorse dal Luogo in cui appare. Lascia la Difesa su questo Luogo per ricordarne l'Effetto. Le Abilità che rimuovono le Maledizioni avversarie possono far tornare la Difesa nel acchetto, permettendo di ricominciare a raccogliere Risorse in quel Luogoresource gathering to resume at that Location.



L'Inquisitore si muove verso il Luogo 2 dopo che il Cultista ha interagito coi Popolani, distruggendo il Sigillo e Uccidendo il Cultista.



L'inquisitore si muove dal Luogo 4 al Luogo 3, poiché questo è il Luogo più vicino a quello in cui il Cultista ha interagito col Popolano.

MODALITÀ COOPERATIVA

FASI DELLA MODALITÀ CO-OP

Fase di Mantenimento

Durante la fase di Mantenimento, segui questi passi in ordine come al solito:

1. Piazza casualmente i 4 segnalini Priorità.
2. Pesca dal Sacchetto e posiziona casualmente in ogni Luogo 2 dischetti Maledizione.
3. Risolvi immediatamente i dischetti Maledizione, le Maledizioni del Culto, la Difesa dell'Inquisitore e la Maledizione con Due Popolani.
4. Piazza i Popolani disponibili.
5. Muovi l'Inquisitore in ogni Luogo dove sia presente una Difesa dell'Inquisitore, in base ai segnalini Priorità, e distruggi i Sigilli ove possibile.

Fase di Piazzamento

Dopo aver completato le fasi di Setup e di Mantenimento, puoi iniziare a piazzare i Cultisti nei Luoghi come al solito. Gli altri giocatori limitano il numero di Cultisti che puoi posizionare in un Luogo come avverrebbe in una partita normale. I Popolani non influiscono sul piazzamento dei Cultisti.

Fase di Risoluzione

Raccogli le Risorse, compi Ritiali e interagisci con i Popolani in ciascun Luogo nell'ordine definito dai segnalini Priorità. Ricorda che i Popolani sono da considerarsi Cultisti nemici in quanto a Effetti e scopo.

Fase Profanazione

Come in una partita normale, durante il primo round non avviene la Fase Profanazione.

Dopo il Primo Round

Terminato il primo round, mescola tutti i dischetti Maledizione disponibili e rimettili nel Sacchetto a eccezione delle due Maledizioni del Culto che avevi messo nel Sacchetto all'inizio della partita; esse tornano sui Libri dei Rituali dopo essere stati risolti nella fase di Profanazione, come al solito. Poi, segui le regole normalmente mescolando i segnalini Priorità e i dischetti Maledizione. Se nessun giocatore ha usato i dischetti Maledizione, è possibile che il Sacchetto contenga meno di 10 dischetti Maledizione. In questo caso, dopo aver pescato tutti i dischetti, lascia vuoti gli spazi Luogo rimasti.

Fase Profanazione

Nella fase Profanazione, ogni giocatore decide quanto Sangue Offrire. Tutte le Offerte dei giocatori vengono sommate, formando l' Offerta Collettiva. Poi, svela il dischetto Maledizione a faccia in giù e calcola la Difficoltà dell'Asta del Luogo. Se l'Offerta Collettiva è maggiore della Difficoltà dell'Asta, vinci l'Asta e Profani con successo il Luogo. I giocatori perdono sempre in caso di pareggio. Ricorda che i giocatori vincono o perdono insieme.

Fine Gioco e Calcolo del Punteggio

Il gioco termina con il quinto turno dopo aver Offerto Sangue per l'ultimo Luogo, la Chiesa. Calcola tutta la Corruzione che avete raccolto come gruppo. Se non avete ottenuto abbastanza Corruzione rispetto al numero di giocatori, perdete la partita. Ricorda, i Culti che lavorano assieme vincono assieme!

Suggerimenti e Regole Fondamentali

- Durante la fase di Mantenimento, se la Difesa dell'Inquisitore appare in un Luogo a sinistra e il dischetto Maledizione del Culto è a destra, l'Inquisitore si muove verso quel Luogo e poi qui viene piazzato il Sigillo del Culto, che non sarà quindi distrutto dall'Inquisitore. Se la Difesa e la Maledizione appaiono nell'ordine opposto, il Sigillo viene distrutto.
- La Difesa dell'Inquisitore impedisce la raccolta di Risorse solo dallo specifico Luogo che occupa, non da entrambi.
- Puoi togliere la Difesa dell'Inquisitore da un Luogo per rendere di nuovo possibile la raccolta delle Risorse in quel Luogo e allo stesso tempo proteggere i tuoi Sigilli e Cultisti dalla furia dell'Inquisitore.
- Ricorda che l'Inquisitore si sposta solo di un Luogo nella direzione della tua interazione con un Popolano. Pensa con qualche mossa di anticipo per intrappolare l'Inquisitore in un Luogo dove non ci sono Cultisti o Sigilli.
- Ricorda che la Difesa dell'Inquisitore segue le regole del Flusso Oscuro.
- Dai Luoghi 1 e 5 l'Inquisitore può viaggiare solo, rispettivamente, verso i Luoghi 2 e 4.
- Togliere per qualsiasi motivo un Popolano da un Luogo (rimuoverlo, Ucciderlo, Sacrificarlo durante un rituale ecc.), tranne che nel caso del Sacrificarlo all'Albero dei Dannati, lo elimina temporaneamente da un Luogo e lo rende disponibile ad essere piazzato.
- Sacrificare i Popolani all'Albero dei Dannati li elimina dal gioco. Questo vuol dire che l'Inquisitore avrà più difficoltà a distruggere i tuoi Sigilli e Cultisti e ci saranno meno Popolani disponibili per compiere Azioni.
- i Rituali "Se Vieni Attaccato" si scatenano entrambi quando l'Inquisitore distrugge un Sigillo o Uccide un Cultista e quando un Popolano compie un'Azione che verrebbe considerata un attacco dalle regole normali.



SOLITARIO

MODALITÀ SOLITARIO

In una partita in modalità Solitario, ti scontri con tutti i Culti nemici e non si usano le normali regole per piazzare i Cultisti e Corrompere i Luoghi. Questa modalità Solitario è studiata per essere giocata con qualsiasi dei quattro Culti e consiste in 3 Condizioni di Vittoria che devi soddisfare e un sistema di calcolo dei punti incentrato sui Punti Profanazione. Tieni a mente che ogni Culto ha il proprio stile di gioco, che crea un'esperienza unica via via che interpreti ciascun Culto.

Scopo del Gioco:

Per vincere il Solitario di Dark Blood, devi soddisfare tutte le 3 Condizioni di Vittoria entro la fine del gioco.

1. Potenzia tutti i tuoi Rituali.
2. Termina il gioco con tutti e 8 i Cultisti Attivi.
3. Raggiungi la posizione più alta nel Tracciato del Favore Profano.

Poi, calcola il punteggio aggiungendo la Corruzione dei segnalini Profanazione che hai ottenuto durante la fase Profanazione. Il punteggio massimo di questa modalità è 17. Se non rispetti anche solo una di queste condizioni, hai perso la partita e non serve che calcoli il punteggio.

Difficoltà

La modalità Solitario può essere giocata in 4 diversi livelli di difficoltà:
Facile: Piazza 1 Maledizione avversaria sotto a ogni segnalino Profanazione.
Intermedio: Piazza 2 Maledizioni avversarie sotto a ogni segnalino Profanazione.
Difficile: Piazza 3 Maledizioni avversarie sotto a ogni segnalino Profanazione.
Incubo: Piazza 4 Maledizioni avversarie sotto a ogni segnalino Profanazione.

Set Up

- ✝ Scegli una difficoltà.
- ✝ Scegli un Culto, prendi il Libro dei Rituali, i Cultisti e la Mostruosità e sistemali come faresti normalmente.
- ✝ Inizia con 2 Gocce di Sangue e 1 Pezzo d'Argento.
- ✝ Rimuovi dal Sacchetto i dischetti Maledizione 1, 2, 3 e 4.
- ✝ Mescola questi dischetti e piazzali a faccia in giù sul secondo, il terzo, il quarto e il quinto segnalino Profanazione. Verranno usati più avanti durante la fase Profanazione. Il primo segnalino Profanazione non ha assegnato nessun dischetto Maledizione.
- ✝ Piazza le Maledizioni avversarie sotto a ogni segnalino Profanazione in base alla difficoltà. Se alcuni restano fuori, rimuovili dal gioco.
- ✝ Piazza tutti gli altri dischetti Maledizione nel Sacchetto.
- ✝ Rimuovi la Maledizione alla tua estrema sinistra e piazzala nel Sacchetto.
- ✝ Il Sacchetto adesso contiene 10 dischetti Maledizione: le 3 Maledizioni con Due Popolani, tutti i dischetti Maledizione numerati e 1 delle tue Maledizioni.
- ✝ Piazza uno dei tuoi Sigilli nell'ultima posizione del tracciato Favore Profano.
- ✝ Piazza un Sigillo avversario nella seconda posizione del tracciato Favore Profano. Finché questo sigillo è in una posizione più in alto della tua, perdi tutte le Aste.
- ✝ Piazza tutte le carte Luogo come al solito.
- ✝ Piazza tutti i Popolani come al solito.

Regole Speciali

- ✝ I dischetti Maledizione piazzati sui segnalini Profanazione rappresentano una somma da aggiungere alla Difficoltà dell'Asta, quindi sarà necessario assumersi qualche rischio durante la fase Profanazione. Dopo aver Offerto Sangue nella fase Profanazione, girali a faccia in su per rivelare il loro valore. Il numero è aggiunto alla Difficoltà dell'Asta di quel luogo. Quando riveli questi dischetti Maledizione, aggiungili al Sacchetto assieme alle Maledizioni nemiche poste sotto a quel Segnalino Profanazione.
- ✝ La Difficoltà dell'Asta del Luogo è calcolata come segue: somma il numero sul dischetto Maledizione + la quantità di Sangue data dai Sigilli dell'avversario + il punteggio Corruzione sul segnalino Profanazione. Se il valore della tua Offerta è superiore a lla Difficoltà dell'Asta, vinci il segnalino Profanazione. In caso di pareggio, come al solito, si risolve in base alla posizione nel Favore Profano.
- ✝ Quando appare una Maledizione con Due Popolani, piazza in quel Luogo 2 Cultisti nemici anziché i 2 Popolani che piazzeresti normalmente.
- ✝ Regole Speciali del Solitario per il Posizionamento dei Cultisti: Un Luogo non può essere occupato da più di 6 Cultisti per volta. Se è presente un Cultista avversario puoi piazzare 2 Cultisti come normale. Se ci sono 2 Cultisti nemici, puoi piazzarne 1 oppure 3. Per piazzare in un Luogo con 3 o più Cultisti nemici, devi piazzare un numero di Cultisti sufficiente a portare a 6 il numero totale di Cultisti in quel Luogo. Esempio: se nella Colata di Lava ci sono 4 Cultisti avversari, puoi piazzare 2 Cultisti in quel Luogo poichè 4 Cultisti avversari + 2 dei tuoi = 6 Cultisti.
- ✝ Se hai piazzato in un Luogo più Cultisti dell'avversario, hai la Maggioranza. Anche se giochi sempre per primo perché i Cultisti avversari non raccolgono Risorse o compiono altre azioni, la Maggioranza è comunque importante per permetterti di attivare la carta Luogo.
- ✝ Il ruolo principale dei Cultisti avversari è quello di diminuire il numero di Cultisti che puoi piazzare in ciascun luogo e costringerti a competere per la Maggioranza.
- ✝ Alla fine di ogni round, rimuovi da tutti i Luoghi tutti i Cultisti avversari tranne 1, se c'è almeno 1 Cultista avversario in quel luogo.
- ✝ Per le rimanenti regole, segui le stesse che useresti per una normale partita.

Fase di Mantenimento

Durante la fase di Mantenimento, segui in ordine questi passi come sempre:

1. Piazza casualmente 4 segnalini Priorità.
2. Pesca dal Sacchetto 2 dischetti Maledizione e piazzali in ciascun Luogo, casualmente.
3. Risolvi immediatamente i dischetti Maledizione, le Maledizioni del Culto e le Maledizioni con Due Popolani.
4. Piazza tutti i Popolani disponibili.

Fase di Piazzamento

Dopo aver completato il Setup e la fase di Mantenimento, puoi iniziare a piazzare i tuoi Cultisti in ogni Luogo secondo le Regole Speciali del Solitario per il Piazzamento dei Cultisti. Come in una partita normale, puoi piazzare 1 dei tuoi Cultisti in un Luogo vuoto, poi piazzarne altri 2 e così via. Questo procedimento funziona anche se ci sono

2 Cultisti avversari a Corrompere un Luogo, poiché puoi piazzare 1 Cultista e poi 3 Cultisti, per un totale di 6 Cultisti. Il numero massimo di Cultisti in ogni Luogo è limitato a 6.

Fase di Risoluzione
Raccogli Risorse, compi Rituali e interagisci coi Cultisti nemici e i Popolani di ciascun Luogo nell'ordine stabilito dai segnalini Priorità, come faresti normalmente durante una qualunque partita.

Fase di Profanazione
Come in una normale partita, durante il primo round non avviene la fase Profanazione.

Dopo il Primo Round
Terminato il primo round, mescola tutti i dischetti Maledizione e rimettili nel Sacchetto, a eccezione della tua Maledizione che hai messo nel Sacchetto a inizio gioco; quella Maledizione torna nel Libro dei Rituali dopo essere stata risolta nella fase di Mantenimento, come succede normalmente. Poi, segui le regole speciali del Solitario per rimuovere i Cultisti e prosegui la fase di Mantenimento del secondo turno come al solito rimescolando i segnalini Priorità e i dischetti Maledizione.

Fase Profanazione
Quando raggiungi la fase Profanazione, Offri Sangue e aggiungilo al tuo Potere d'Asta come faresti in una normale partita. Poi, rivela il dischetto Maledizione a faccia in giù e la sua rispettiva Corruzione. In caso di parità, il Favore Profano determina il vincitore come al solito.

Fine Partita e Calcolo del Punteggio
La partita termina col quinto turno, dopo aver Offerto Sangue per il Luogo finale, la Chiesa. Se non sei riuscito a completare tutte e 3 le Condizioni di Vittoria, perdi il gioco. Migliora la tua strategia e prova ancora la prossima volta!



RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Vorremmo esprimere la nostra profonda gratitudine alle persone fantastiche che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco.

Il nostro ispirato direttore creativo: Geps

La nostra instancabile Project-Manager: Ember

I nostri innovativi Scultori 3D: Alexis Rydas and Vaggelis Theodoridis

Il nostro amato Addetto alla Gestione della Comunità Virtuale: Hera

I nostri Valorosi Social Media Manager: Xenia and Ina

I Nostri solerti Play-Tester
Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Matt, Diana, Vermel, Anna, Konstantina, Fenia, Jordan, Marianthi, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Meimaridis Stelios, Gannis Kotsifos, Elina Ellinis, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalikis, Kona Sparow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, e tutti i molti altri blind tester.

Ai Nemici della Tradizione: Yellowbyte Studios

Al nostro Organizzatore di Eventi: Ioannis Laskaris

Al nostro fedele Compagno: Sixty

Infine, ***un ringraziamento speciale*** *a Ilias Anastasiadis, Sofia Tsaxoulidou e,* ***soprattutto****, a VantoN.*

A tutti i nostri amici e familiari che ci hanno supportato con il loro incoraggiamento e la loro pazienza durante questo viaggio.

E soprattutto a tutti i nostri affezionati sostenitori. La vostra fiducia in questo progetto cii ha ispirato e ha guidato ogni nostro passo. Senza di voi, questo progetto non sarebbe stato possibile.

Ora andate, e guidate il vostro Culto alla Vittoria!

GLOSSARIO

Albero dei Dannati 9

Area Risorse 7

Argento 7, 19

Asta (Offerta di Sangue) 29

Bara 7

Carta Evento 9

Carta Luogo 17

Carta Obiettivo 9

Cassa 7

Cultisti 14

Dischetti Difesa dell'Inquisitore 12, 21, 34-36

Dischetti Maledizione con Due Popolani 12

Dischetti Maledizione 11, 12

Fase di Mantenimento 11-13

Fase di Piazzamento 14, 15

Fase di Risoluzione 16 - 26

Fase Profanazione 29, 30

Favore Profano 18

Flusso Oscuro 12

Icone Risorsa 11, 19

Incantesimo 24

Inquisitore 12, 21

Libro dei Rituali 7

Luogo 17, 29, 30

Maggioranza 17

Magia 25

Maledizione 12

Mostruosità 21

Ordine del Favore Profano 8, 18

Popolani 13

Profanazione 31

Rituale 20-28

Rituali Passivi 27, 28

Sangue 23, 29, 30

Sacchetto (di Gioco) 11

Sacchetto (del Giocatore) 8

Sacrificio 23

Segnalini Culto 31

Segnalini Favore Profano 31

Segnalini Libro degli Incantesimi 31

Segnalini Profanazione 30, 31

Segnalini Punti Iniziali 8, 31

Segnalini Rituale 7, 20-28

Segnalini Traguardo 34

Segnalino Goccia di Sangue 31

Segnalino Posizione 8, 31

Segnalino Priorità 11

Sigilli 29