

>>> DARK CRUSADE

RYCERZE MARDUKA



Naszą najświętszą misją było zglądzenie Smoka. Zostaliśmy zdradzeni i większość z nas uległa jego woli. Przeszliśmy przez piekło, a kiedy w końcu udało się opuścić Księżyc, nie byliśmy już sobą. To, co zostało z naszego rycerskiego honoru, opiera się wezwaniu Smoka. W połowie ludzie, w połowie ONI – uwięzieni pomiędzy dwoma światami. Rycerze piekła i demony dobra.


>>> Wskazówki dotyczące strategii

Uwzględnij ONI w planowaniu swojej strategii. ONI nie mogą podbijać terenów za ciebie, ale mogą odbijać tereny przeciwnikom, pozbawiając ich punktów zwycięstwa. Twoje jednostki są silne, ale nieliczne. Utrata jednej lub dwóch może kosztować cię turę.

Lillith jest najskuteczniejsza do działań za linią wroga. Grendel samą wytrzymałością i siłą ataku zniechęca przeciwnika do ataku. Samael natomiast jest wszechstronny – poza wysokimi statystykami posiada pasywną umiejętność, która pomaga rozprzestrzeniać się ONI na planszy.



Samael

Jego zdolność specjalna pozwala na położenie znacznika cechy  Tsukuyumi na każdy obszar, na który wkracza bądź na który jest wystawiany. Jeżeli w puli zabraknie znaczników Tsukuyumi, można przestawić te już wyłożone. Znaczniki Tsukuyumi są znacznikami cech terenu i mogą być usunięte przez wybrane karty wydarzeń lub umiejętności specjalne frakcji.

Lillith

Posiada cechę *latania*, która umożliwia poruszanie się ponad BLOKADAMI. Lillith może wykonać 2 ruchy, nawet jeśli karta akcji, kontrataku itp. wskazuje 1.




Grendel

Cecha *masywny* ogranicza jego zasięg ruchu zawsze do 1 obszaru. Grendel jako jedyny może używać karty walki *Nuklearne Serce*.

Pamiętaj! Grendel, tak jak każda jednostka *Dark Crusade*, nie jest odporny na radioaktywność.

Nuklearne Serce

Tylko Grendel może używać tej rakiety, zagrywając kartę walki o takiej samej nazwie. *Nuklearne Serce* musi być wyprodukowane za 2  punkty produkcji przed każdym użyciem.



>>> Kontrola nad ONI

Jeśli w grze uczestniczy frakcja *Dark Crusade*, inni gracze nie mogą przejąć kontroli nad ONI. Oznacza to, że akcje *Wystaw ONI* oraz *Walka ONI* znajdujące się na **kartach akcji** innych graczy wykonuje gracz frakcji *Dark Crusade*. Dodatkowo zawsze wybiera **kontratak za jednostki ONI**, nawet jeżeli to on zaatakował jednostki ONI.

Dark Crusade nie kontroluje jednostek ONI w żaden inny sposób niż opisany powyżej. Gracz nie może używać swoich akcji produkcji/ruchu, aby wystawiać/poruszać jednostki ONI, ani nie może ignorować ich w trakcie podboju i ataku.

Zawartość:

11 kart
22 znaczniki
1 baza Baal
1 planszетка frakcji
4 jednostki (bez podstawek)

Frakcja DARK CRUSADE

Do gry wymagana jest podstawowa wersja gry Tsukuyumi.
www.whatthefrog.pl biuro@whatthefrog.pl

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021
© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021

UWAGA! RYZYKO ZADŁAWIENIA.
Produkt zawiera małe elementy.
Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat.



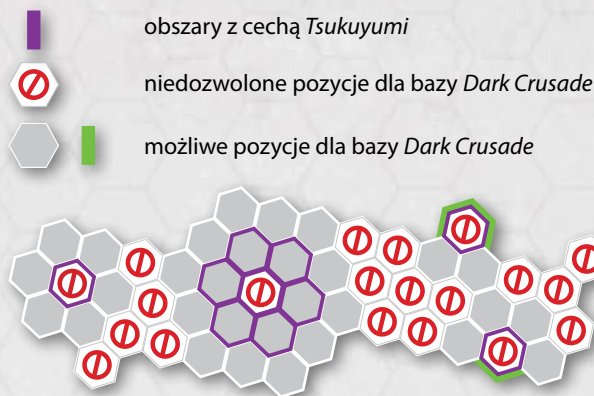
Cel frakcji: Za Utgard



Na koniec swojej tury w fazie *czerwonej* gracz *Dark Crusade* musi kontrolować 8 obszarów z cechą *Tsukuyumi*.

>>> Ustawienie bazy i obszary startowe

Bazę wyłóż na niecentralnym obszarze Księżyca lub na obszarze przyległym do obszaru z cechą *Tsukuyumi*. Kładąc bazę na obszarze terenu (nie Księżyca), odłóż go do rezerwy. Następnie oznacz 3 obszary startowe (nie mogą to być obszary Księżyca) według standardowych zasad.



>>> KARTY WALKI

Komentarz do wybranych kart walki

Nuklearne Serce

Tej karty walki może użyć tylko *Grendel*, który jest wyposażony w raketę o takiej samej nazwie.

Niezależnie, czy w obszarze są inne jednostki *Dark Crusade*, zadawanych jest **dokładnie 150** punktów obrażeń. 100 punktów obrażeń *Grendela* ani innych jednostek *Dark Crusade* **nie jest** dodawane.

Następnie obszar jest **dewastowany**. Należy obrócić kafel obszaru na stronę z pomarańczową ramką. Obszar ten nie przynosi żadnych punktów zwycięstwa na koniec gry. Obszary Księżyca **nie mogą** zostać zdewastowane, jednak sam atak może zostać tam przeprowadzony.

Na koniec ataku umieść znacznik cechy *radioaktywności* w tym obszarze.

Powrót z Piekieł

Tej karty walki możesz użyć tylko **raz na rundę**, jeżeli posiadasz co najmniej jedną jednostkę w rezerwie.

Przed zagranieniem karty wybierz i wskaż obszar z cechą *Tsukuyumi*, tak aby wszyscy gracze poznali twój wybór. Nie możesz zmienić decyzji po wskazaniu obszaru.

Wystaw w nim za darmo jednostkę z rezerwy. Następnie dokonaj *Podboju* albo *Eliminacji*.

Podbój: *Dark Crusade* może przejść obszar tylko wtedy, gdy mają co najmniej tyle samo punktów podboju co każda z frakcji w tym obszarze. Oznacz obszar swoim znacznikiem podboju.

Eliminacja: Jednostki *Dark Crusade* zadają obrażenia.

>>> KONTRATAKI

Komentarz do wybranych kontrataków.

Adaptacja

Dobierz 1 kartę akcji ze stosu nieużytych kart akcji, a następnie odrzuć 1 dowolną na spód tej talii. Tę kartę możesz wybrać w następnej rundzie.

Utrata wpływów / Walka z Księżycem

Usuwać znacznik *Tsukuyumi*, odłóż go do rezerwy.

Zniknięcie ONI / Ruch oporu

Usuwać jednostkę ONI z dowolnego obszaru, odłóż ją do rezerwy. Usunięcie nie liczy się jako eliminacja ONI.

Podejrzany

Przenieść swój znacznik terytorium z dowolnego obszaru na obszar przyległy do niego, w którym nie ma żadnych jednostek.

>>> WYDARZENIA FRAKCJI

Komentarz do wybranych wydarzeń frakcji.

Kontrola Tsukuyumi

Znaczniki cechy *Tsukuyumi* mogą zostać położone na obszarach kontrolowanych przez inne frakcje oraz na obszarach okupowanych przez jednostki (również twoje). Gdy zabraknie znaczników cechy *Tsukuyumi*, można przenieść te już znajdujące się na planszy.

Łomot serca

Zagranie karty walki *Nuklearne Serce* podczas ataku zwiększa zadawane obrażenia do 200 punktów obrażeń. Są to jedyne obrażenia zadawane przez atakującego.

W cieniu

Jeżeli w grze biorą udział *Legendarni ONI*, musisz wystawić ich zgodnie z zasadami wystawienia poszczególnych jednostek.

Księżyc jest nasz

Możliwe jest wystawienie jednostek na obszarach Księżyca. Jednostki znajdujące się na Księżycu mogą poruszać się na inne obszary Księżyca.

>>> DODATKOWE INFORMACJE

Kampfgruppe 03 a Dark Crusade

Jeżeli *Kampfgruppe 03* bierze udział w grze, przekaz kartę *Nemesis* graczowi kontrolującemu tę frakcję jako przypomnienie obowiązującej dla niego zasady specjalnej.

Kampfgruppe 03 może usunąć/zakryć 1 cechę obszaru *Tsukuyumi* za każdą wyeliminowaną jednostkę *Dark Crusade*.

Cybersamurai a Dark Crusade

AKIRA – *Atak Rakietowy* anuluje zdolność specjalną *Samaela* tylko wtedy, gdy jednostka ta wchodzi na obszar ze znacznikiem AKIRA lub jest tam wystawiana. Zdolność *Samaela* nie jest anulowana, jeśli opuszcza ona taki obszar.

Sentinels a Dark Crusade

Kontrola nad ONI.

Dark Crusade **nie przejmuje** kontroli nad ONI w imieniu gracza *Sentinels*, jeżeli *Sentinels* nie chcą wykonywać akcji *Wystaw ONI/Walka ONI* ze swojej karty akcji, ponieważ mają wystawioną jednostkę *Kiosan* na planszy.

Maskowanie a karta walki Powrót z Piekieł.

Pamiętaj! Przed zagranieniem karty *Powrót z Piekieł* wyraźnie wskaż obszar, w którym chcesz dokonać ataku, tak aby gracz *Sentinels* mógł zdecydować, czy chce skorzystać z maskowania.

Legendarni ONI

Gracz *Dark Crusade* przejmuje kontrolę nad *Legendarnymi ONI*, co daje mu potężne możliwości i podnosi poziom trudności innym frakcjom. Wszyscy gracze powinni być tego świadomi decydując się na rozrywkę z *Legendarnymi ONI*.

Abysal – jego akcję specjalną wykonuje każdy z graczy.

Misje ONI

Misje ONI (rozszerzenie *Nowe Łądy*) **nie mogą** brać udziału w rozrywce wraz z frakcją *Dark Crusade*.

Moce ONI

Moce ONI (rozszerzenie *Nowe Łądy*) są dopuszczone podczas rozrywki z frakcją *Dark Crusade*, jednak znacząco podnoszą poziom trudności innym frakcjom. Wszyscy gracze powinni być tego świadomi.

Tryb gry dla dwóch graczy

Frakcja **nie jest** zgodna z trybem gry dla dwóch graczy.

Tryb gry z maskotkami

Podczas roztawiania jednostek startowych wystaw maskotkę *Fenris*. Po jej utracie **nie możesz** jej wyprodukować. Otrzymujesz **1 PZ**, jeżeli *Fenris* przetrwa do końca gry.