

JOHN D CLAIR

# EDGE OF DARKNESS™

SZABÁLYKÖNYV



# EDGE OF DARKNESS

John D Clair játéka, 1-4 játékos számára, 14 év felett

## BEVEZETŐ

Üdvözlünk Aegisben, az Emberek Birodalmának kapujában. Évszázadokon át, amikor a városállamok egymás ellen harcoltak a dominanciáért, a város bátran kitartott és védelmet nyújtott az Elhagyott Földek néven ismert, mostanra kopár és elnéptelenedett régióból a viszály elől menekülőknél. Ennek eredményeként hatalmas falai mögött fontos multikulturális kereskedelmi központ, termékeny mezőgazdasági területek és fő kereskedelmi útvonalak húzódnak.

Manapság nagyon kevés menekült jut el a város kapujáig. Az a néhány kalandvagyó lélek azonban, aki bemerészkedik az Elhagyott Földekre, és élve tér vissza, kísértetekről, szellemekről és sötét erőkről szóló történeteket hoz magával. Közeledik az, amit ők a Fertőzésnek neveznek.

Az Elhagyott Földekről Gaia egyik gonosz testvére nyújtotta ki beteges indáit, hogy megpróbálja legyőzni az egész földet. Mivel nincsenek hadseregei, sem hatalma hadseregek felállítására, a sötétség teremtményeit küldi, hogy terrorizálják és megbénítsák az egyébként erős emberi birodalmakat, tétlenségbe és beharcba kényszerítve azokat. Ez a gonosz forrása, amely lassan, de biztosan a birodalom létét fenyegeti, és ami szemét most Aegisre vetette.

Aegis a remény jelzőfénye, így bukása halálos csapást mérne az emberi birodalomra. Négy céh tartja kezében sorsát. Ahhoz, hogy Aegis életben maradjon, háromnak el kell buknia, egynek pedig fel kell emelkednie. Üdvözlünk a *Sötétség peremén!*

## TARTALOMJEGYZÉK

Alkatrészek.....	4. o
Fontos fogalmak.....	6. o
Előkészítés.....	7. o
Hogyan kell játszani .....	10. o
Előjáték.....	10. o
Körök.....	11. o
Hatások és képességek.....	14. o
A játék vége.....	17. o
Kiegészítés .....	18. o
Ikonok.....	18. o
Helyszíntípusok .....	19. o
Index.....	20. o
Készítők.....	20. o

## CÉL

A *Sötétség pereménben* a játékosok hatalmas céhek vezetőiként tevékenykednek Aegis városában, amely az Elhagyott Földek határán fekszik, ami egy démonok és szörnyek fertőzte gonosz birodalom. A játékosok befolyást és gazdagságot gyűjtve azért a kiváltságért fognak versenyezni, hogy megvédhessék a várost az Elhagyott Földek gonoszságaitól.

A *Sötétség pereme* egy közös paklis, kártyakészítő játék. Ez azt jelenti, hogy minden játékos ugyanabból a kártyapakliból játszik, és akcióikkal módosítják a pakliban lévő kártyákat.

A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

**Fontos:** Ebben a szabálykönyvben bizonyos szövegek piros színnel és a "fontos" szóval vannak jelölve. Ezek olyan kulcsfontosságú szabályok, amelyeket az új játékosok véletlenül figyelmen kívül hagyhatnak vagy elfelejthetnek. Mindenképpen olvassátok el ezeket a szabályrészeket.





1 játéktábla,  
2 opcionális bővítőtábla

## ALKATRÉSZEK

A *Sötétség pereme* játéknak a többjátékos játékokhoz a következőket kell tartalmaznia. Ha nem így lenne, kérj segítséget a [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com) címen.



4 játékos tábla (céhenként egy)



37 helyszíntábla



1 fenyegetéstoronny



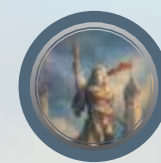
1 fenyegetézsák



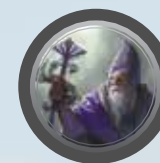
75 fenyegetéskocka (játékosonként 15 és 15 fekete)



40 ügynök (játékosonként 10)



1 első játékos jelző



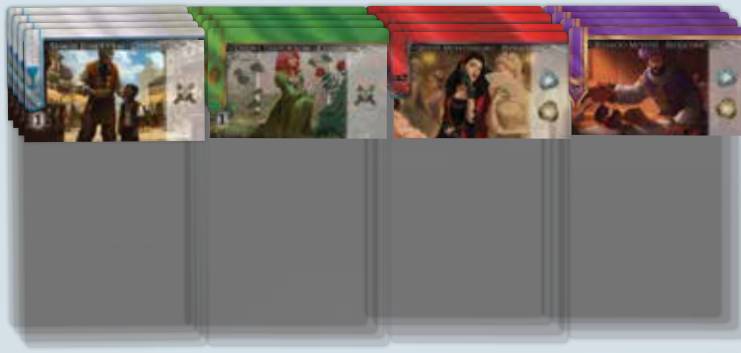
1 körjelző



28 hűségjelölő  
(játékosonként 7)



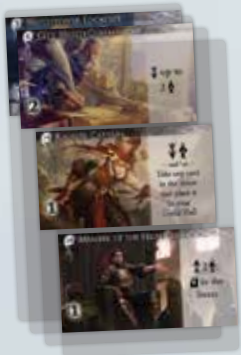
17 semleges kezdőkártya  
(11 Polgár [Citizen],  
6 Patrícius [Patrician])



16 céhes kezdőkártya  
(játékosonként 4)  
(3 Polgár [Citizen], 1 Patrícius [Patrician])



50 kártyavédő  
(tarot méretű)



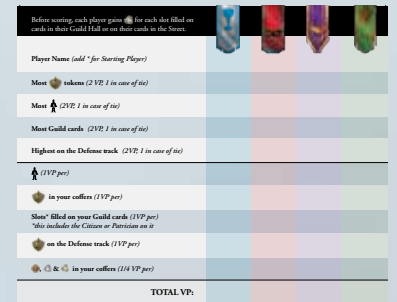
286 kétoldalú kártyafejlesztés  
(kapcsolatok és fenyegetések)



8 referenciakártya  
(játékosonként 2)



37 randomizáló kártya



1 pontozótömb



32 aegisi érmejelölő



28 hírnévjelölő



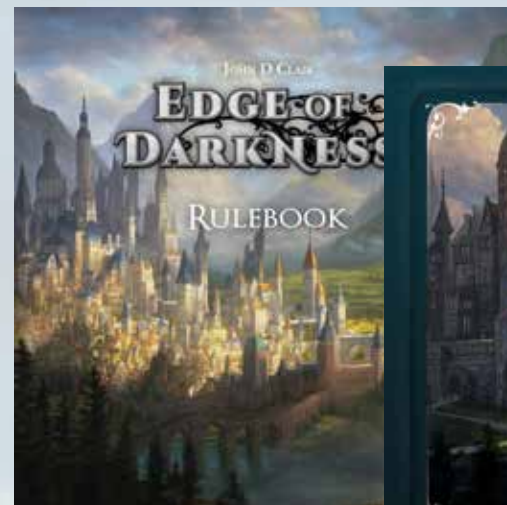
48 játékosegédlet-jelölő  
(játékosonként 12)



26 befolyás/jóakarát jelölő



4 védelemjelölő  
(játékosonként 1)



1 szabálykönyv



1 játékosok kézikönyve



## FONTOS FOGALMAK

A következő részben a szabálykönyvben használt fogalmak rövid magyarázata található.

### Kártyák, fejlesztések és védőzés



Bármikor, amikor a szabályok egy **"kártyára"** utalnak, az az egyik kártyavédőt jelenti, és mindent, ami a védőben van. Kezdetben minden kártya legfelső részén vagy egy *Polgár* vagy egy *Patricius* van.



Egy **"fejlesztés"** - a hűségjelölőkhöz hasonlóan - kártyavédő nélkül kezdi a játékot a helyszíntáblákon (vagy a bővítőtáblákon), és a játék folyamán kerül a "kártyákba". Egy fejlesztés kétoldalas, és vagy az alsó, középső, vagy ritkábban a felső részén van egy **"kapcsolat"** (a "városi oldalán") és egy **"fenyegetés"** (a "fertőzéses oldalán").



A **védőzés** azt jelenti, hogy elveszed bármelyik elérhető fejlesztést - avagy "kapcsolatot" - (eldöntheted, hogy felsőt, középsőt vagy alsót), és belerakod azt egy olyan kártya védőjébe, amelynek ahhoz használható szabad része van (pl. egy középső fejlesztést csak egy üres középső résszel rendelkező kártya mellé tudsz berakni (vagyis: védőzni)).

### A pakli, az utca, eldobás és keverés

A *Sötétség pereme* egy közös "pakli" kártyából játszható. A kártyák a pakliból kerülnek a játéktáblára az úgynevezett "utcáról". Az utcán a jobb szélső (a paklitól legtávolabbi) kártya számít az első kártyának. A pakli legfelső kártyája az utca hatodik kártyája.

A játék során a játékosok kártyákat húznak, alkalmazzák a kezükben lévő kártyák képességeit, majd eldobják ezeket a kártyákat (lásd "Dobás", 16. oldal).

Amikor a pakli kiürül, keverd meg a dobópakliban lévő összes kártyát, és készíts új paklit ezekből a kártyákból (lásd "Kimerült pakli", 12. oldal).

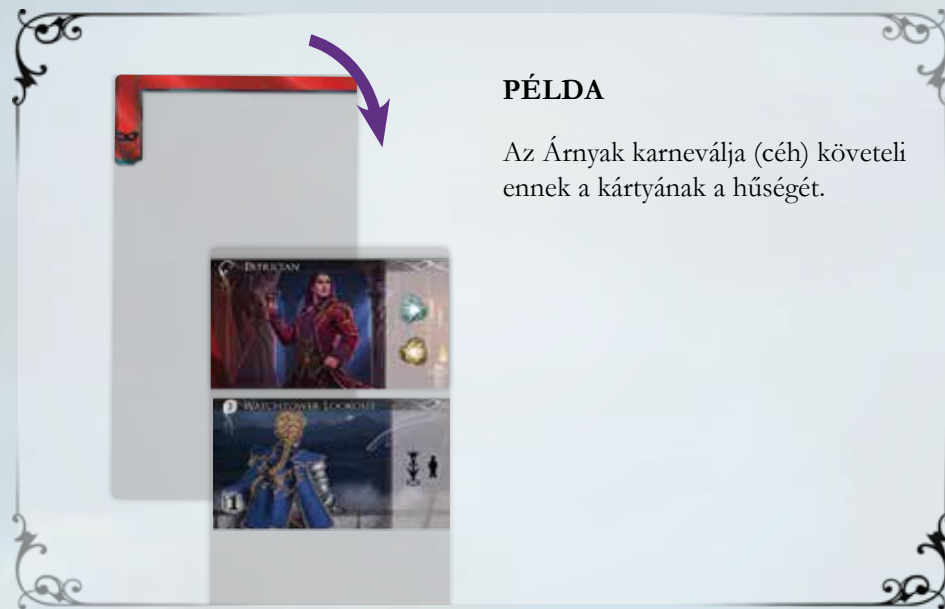
### Hűség

Bár a pakliban lévő kártyák használata közös, a tulajdonjoguk nem.

**Fontos:** Egyes kártyák - az úgynevezett **céhkártyák** - egy adott játékos tulajdonában vannak (ezt a céh zászlója jelzi a bal felső sarokban), míg mások - az úgynevezett **semleges kártyák** - egyetlen játékos tulajdonában sincsenek.

A játék során egyes képességek lehetővé teszik, hogy "egy semleges kártya hűségét követeld" (lásd: "Hatások és képességek", 14. oldal). Ilyenkor a céhed hűségjelölőjét add a kártyához, jelezve, hogy ez a patricius vagy polgár hűséget esküdött a céhednek. Ha egy kártyán hűségjelölő van, akkor az az adott játékos céhkártyájának tekintendő.

Ez azt jelenti, hogy a céhzászlóddal ellátott kártya (akár azzal kezdte a játékot, akár a játék folyamán kapta meg a hűségjelölőd) a **"te kártyád"**.



### PÉLDA

Az Árnyak karneválja (céh) követeli ennek a kártyának a hűségét.

## ELŐKÉSZÍTÉS

Az előkészítés ábrája a 8-9. oldalon található.

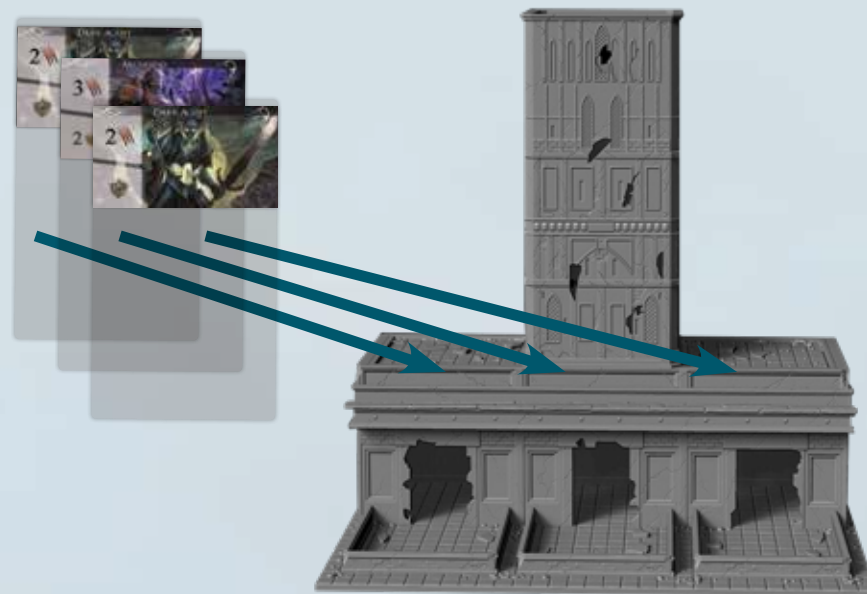
- 1. Csak az első játéknál:** Az első játékod előtt az összes kezdőkártyát (Polgár és Patrícus) védőbe kell tenned. Valamint, céhenként egy-egy védőt használj a céhek 7-7 hűségjelölőjének tárolására, hogy együtt és rendszerezve legyenek. Az összes további játéknál a kezdőkártyákat egyszerűen hagyd a védőjükben. A játékban extra kártyavédők is vannak, ha esetleg játék közben elszakadna valamelyik.
2. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére (használhatjátok az egyik vagy mindkét bővítőtáblát is mellette, ha van elég hely az asztalon), és tegyétek az érmeket, befolyás- és hírnévjelölőket a tábla megfelelő helyeire, amit a jelölők körvonala mutat.
3. Minden játékos válasszon egy céhet, és vegye el a megfelelő játéktáblát.
4. Ezután minden játékos vegye el a megfelelő 7 hűségjelölőt, a 4 céhes kezdőkártyát (3 *Polgár* és 1 *Patrícus*), a 10 ügynököt, a 10 játékossegédlet-jelölőt, az 1 védelemsáv-jelölőt és a 2 referenciakártyát. Minden játékos kap továbbá 4 befolyás- és 5 érmejelölőt, amiket rakjon a játéktáblája megfelelő helyére.

A játéktáblád a következőképpen állítsd fel:

- Helyezd 4 ügynököt a kiképzett ügynökök helyére.
  - Helyezd a maradék 6 ügynököt a játéktáblád jobb oldalára (vagy félre, egy kényelmesen elérhető helyre).
  - Helyezd a hűségjelölőidet és a 4 kezdőkártyád a játéktáblád bal oldalára (vagy egy kényelmesen elérhető helyre).
  - Helyezd az érmeid és a befolyásaid a megfelelő rekeszekbe (5 és 6).
  - Helyezd a védelemsáv-jelölőd a védelemsávod legfelső pontjára.
5. Állítsátok össze a fenyegetéstornyot, majd helyezzétek el valahol az asztalon, ideális esetben két vagy több játékos számára elérhető közelségben.
  6. Tegyétek a zsákba mind a 15 fekete fenyegetéskockát, valamint a játékban résztvevő játékosok 15-15 színes kockáját (tehát egy 3 fős játék esetén összesen  $15+45=60$  kocka lesz a zsákban). Ezután minden játékosnak ki kell húznia 2 kockát véletlenszerűen a zsákból, amit helyeztetek a saját játéktáblátokon lévő fenyegetészónára. Végül húzzatok ki 4 kockát véletlenszerűen, és dobjátok be azokat a toronyba.

Ha 4 főnél kevesebben játszotok, ne adjátok hozzá a játékban nem képviselt cég(ek) színes kockáit. Hagyjátok azokat a játék dobozában, mert nem lesz rájuk szükségetek.

7. 17 semleges kártya van (11 *Polgár* és 6 *Patrícus*). Néhányuknak játékoskövetelménye van (ami a Fertőzés-oldalon látható). Négy játékos esetén mind a 17 semleges kártyára szükségetek lesz. Három játékos esetén távolítsátok el a "4"-es jelzéssel ellátott kártyákat. 2 játékos esetén távolítsátok el a "3" és "4" jelzésű kártyákat is. Ezek a kártyák a dobozban maradnak, nem lesz rájuk szükség.



8. Keverjétek meg a használt semleges kártyákat, majd tegyetek 3 véletlenszerűen választottat a torony három helyére, a Fertőzés-oldalukkal előre. A játék egy "Előjáték körrel" kezdődik, amelynek során a többi semleges kártyára nem lesz szükségetek, ezért egyelőre tegyétek azokat a játéktáblára a dobópakli helyére.
9. Minden játékban 10 helyszíntábla és a hozzájuk tartozó fejlesztések lesznek használva. Ezeket a 8-9. oldalon látható módon kell elhelyezni a játéktábla fölé és alá. A *Játékosok kézikönyve* segíteni fog a 10 helyszín kiválasztásában.

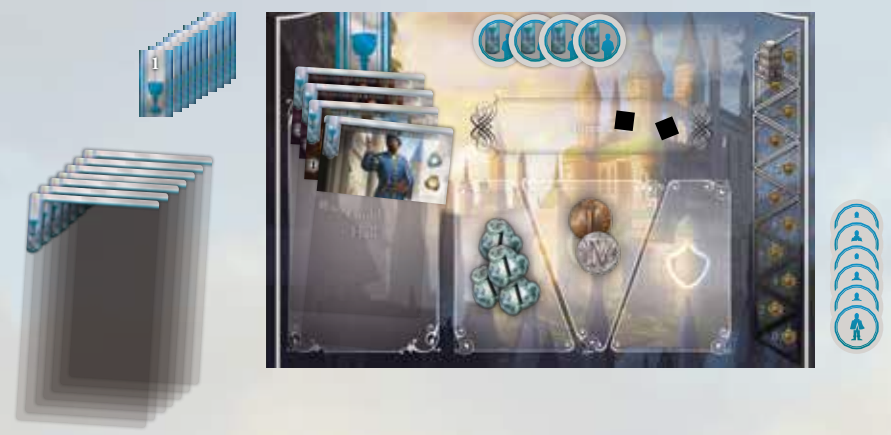
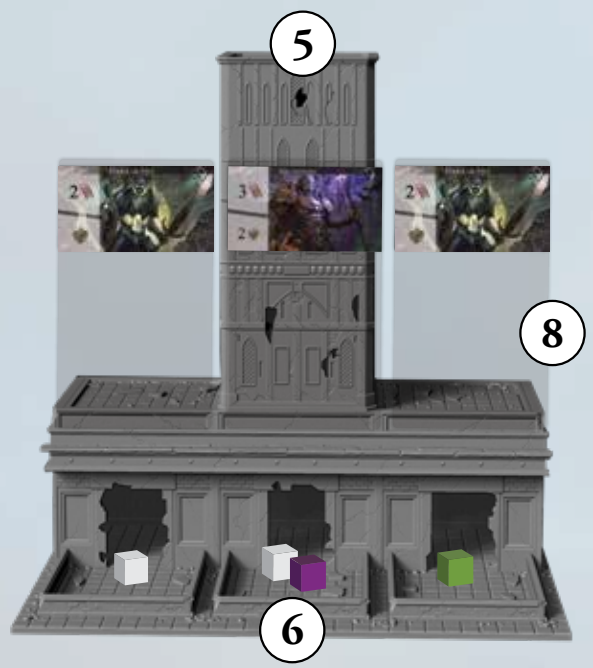
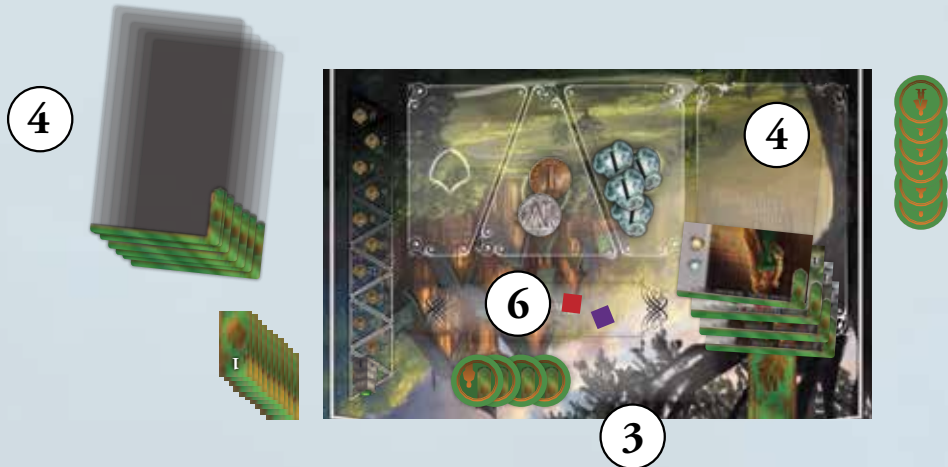
Az első játékokhoz azt javasoljuk, hogy a Játékos kézikönyvének 6. oldalán található 1. mese 1. fejezetével (vagy a 2. fejezetével) kezdjétek. A Játékosok kézikönyvének 7. oldalától kezdődően a mese további része, az ajánlott előkészületek és a véletlenszerű összeállítások szabályai találhatóak.

Minden helyszíntáblához egy ahhoz kapcsolódó kártyafejlesztés-készlet tartozik. A játéktábla alá és fölé 5-5 helyszíntáblát kell helyezni. A sorrendjük nem számít.

Ha elég nagy asztalotok van, használjátok a bővítőtáblákat, és a kártyafejlesztéseket a bővítőtáblákon a megfelelő helyszíntábla alá helyezétek (tehát az Egyetemi professzor [*University Professor*] a Guildmark Egyetem [*Guildmark University*] alá kerüljön).

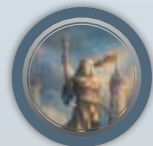
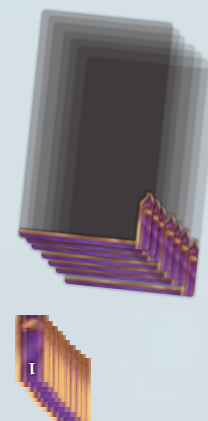
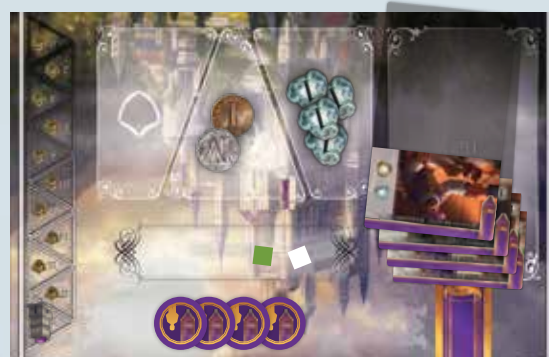
Ha nincs elég nagy játékterületetek, eltávolíthatjátok a bővítőtáblákat, és helyette közvetlenül a megfelelő helyszíntáblára helyezhetitek le a fejlesztéseket.

10. Helyezzétek a körjelzőt a játéktábla Prologue [Előjáték] mezőjére, és véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost Adjátok át neki az első játékos jelzőt. Készen álltok a játék megkezdésére!





# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE: 4 JÁTÉKOS, NORMÁL ALKATRÉSZEK



10





## HOGYAN KELL JÁTSZANI

A *Sötétség pereme* egy előjátékkal kezdődik, amelyet 8 kör követ. A körök során a játék az óramutató járásával megegyező sorrendben zajlik, az első játékkal kezdve.

Az előjátékban a játékosok pontosan két fejlesztést húznak, amelyeket a céhes kezdőkártyáikba kell bevédőzniük.

A körökben a játékosok a fordulóikat, ami 2 fázisból áll, felváltva fogják elvégezni:

- Gyülekezésfázis
- Akciófázis










Miután minden játékos befejezte az akciófázisát, a kör véget ér.

A 8. kör végén a játékosok megállapítják a végső pontszámukat, és az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmű pontja van (lásd: "Játék vége", 17. oldal).

### Előjáték

Az előjáték a szokásos köröktől eltérően folyik, és itt szerezhetnek előnyt a játékosok a játék kezdetére.

1. Az első játékos kiválaszt egy tetszőleges fejlesztést, és belerakja azt a négy céhes kezdőkártyája egyikébe (lásd: "Fejlesztések védőzése", 10. oldal).

**Fontos: Mindenki alkalmazhatja az általa védőzött fejlesztésen lévő hatást, amennyiben az alkalmazható az előjátékban.** Bizonyos hatásoknak csak a rendes körök során van értelme, ezért **nem** alkalmazhatók az előjáték során. Ide tartoznak az olyan hatások, amelyek lehetővé teszik számodra ügynökök visszahívását , kártyák húzását, harci erő szerzését , fenyegetések leadását , hűség követelését  vagy a toronyban lévő kártyák manipulálását. Az alkalmazható hatások közé tartoznak többek között az érmék , a befolyás  vagy a hírnév  megszerzése, az ügynökök lehelyezése  és az ügynökök kiképzése .

Például, ha a Kovácsot [*Blacksmith*] választod, 2 érmét kaphatsz, de nem kaphatsz 1 harci erőt. A hatások (14. oldal) és az ikonok (18. oldal) listája a szabálykönyvben később következik.

### FEJLESZTÉSEK VÉDŐZÉSE (Fontos!)

Bármelyik fejlesztést elveheted egy fejlesztéshalomból, nem kell a felsőt választanod. Azonban, ha a fejlesztéshez tartozó bármelyik konkrét rész (például a középső) elfogy, az többé már nem lesz elérhető.

Ha egy fejlesztést védőzol, nem teheted meg azt, hogy eltakarasz vele egy már védőzött fejlesztést. *Polgárokat* és *Patriciusokat* azonban eltakarhatsz egy felső részű fejlesztéssel (ha elérhető).

Ha a kezdedben lévő kártyák egyetlen szabad része egy *Polgár* vagy egy *Patricius*, választhatod azt, hogy kihagyod a védőzést.

2. A balra következő játékos ugyanígy tesz. Ez a játékos azonban nem választhat olyan fejlesztést, amely már ki lett választva. A helyszíntáblákra rakjátok rá a játékossegédlet-jelölőket, hogy emlékeztessen arra, mely fejlesztések lettek kiválasztva. Így folytassátok, amíg minden játékos ki nem választ egy-egy egyedi fejlesztést.
3. Ezután ismételjétek meg ezt a folyamatot fordított sorrendben, az utolsó játéktól kezdve az első játékosig (ez azt jelenti, hogy az utolsó játékos egymás után kétszer választ, az első játékos pedig az első és az utolsó választást kapja meg).

Így egy négyfős játékban az előjáték során a rendelkezésre álló tízből nyolc egyedi fejlesztés fog kiválasztásra kerülni.

Most minden játékosnak két különböző fejlesztésének kell védőzve lennie, vagy ugyanazon a kártyán, vagy két különböző kártyán.

### 2-FŐS JÁTÉK (Fontos!)

Egy kétfős játékban mindketten összesen 3 fejlesztést kapnak. Először az első játékos húz egyet, majd a második játékos kettőt, majd az első játékos még kettőt, végül a második játékos is húz egy harmadikat.

4. Majd elvesznek egy-egy példányt minden olyan fejlesztésből, amely nem lett kiválasztva, és mindegyiket a dobópakli különböző semleges Polgár kártyáihoz védőzik. Így minden fejlesztés egy-egy példánya védőzve lett egy semleges kártyához, vagy egy saját kártyához.
5. Minden játékos választ egyet a fejlesztés nélküli céhes kezdőkártyái közül, és azt a céhcsarnokába (a játékosablájára) rakja. A másik három kártyát a dobópakliba kell tenni a semleges kártyákhoz, amelyek az előkészítés során lettek odatéve.
6. Valamelyik játékos keverje meg a dobópakliban lévő összes kártyát, és alkosson belőlük egy paklit. Négyfős játékban ennek a paklinak 26 kártyából kell állnia; háromfős játékban 21 kártyából; kétfős játékban pedig 15 kártyából. Keverés után, rakjátok a paklit a városi felével felfelé a játéktábla "pakli" mezőjére. *Megjegyzés a keveréshez: mivel a kártyák kétoldalasak, az asztal alatt vagy a paklitól elfordulva keverjétek (de legalább emeljétek el a paklit), hogy véletlenül se csaljatok.*
7. Végül rakjátok ki a pakli 5 legfelső kártyáját az utca 5 szabad helyére.

## Körök

Minden körnek két fázisa van, amelyeket az alábbiakban ismertetünk.

### GYÜLEKEZÉSFÁZIS

A kör első fázisa a gyülekezésfázis. Ebben a fázisban minden játékos:

- Elveszi a kártyákat a céhcarnokából, és azokat a városi oldalukkal felfelé a kezükbe veszik.

**Fontos:** Amikor a játékosok kártyákat vesznek el a céhcarnokukból, akkor megkapják a céhcarnokukban lévő összes kártyát, még akkor is, ha ez több kártya, mint az aktuális kézlímitük.

- Kiveszik az összes kockát a fenyegetészónájukból, és a "kezükben lévő" kártyák tetejére rakják azokat vagy melléjük. Javasoljuk, hogy a kártyáid tetejére tegyétek azokat, így amikor elkezditek az akciófázisotokat, könnyen eszetekbe jut, hogy az első dolog, amit tennetek kell, az az, hogy a kockáitokat bedobjátok a toronyba.

**Ne feledjétek:** Az első körben az előkészítés miatt 2 kockának kell lennie a fenyegetészónátokban.

**Fontos:** A játékosok "kezét" mindig a városi oldalukkal felfelé, a többi játékos számára láthatóan kell tartani az asztalon. Egy játékos kezében bármennyi kártya lehet.

Ezután fordulósorrendben minden játékos:

- Kártyákat szereznek az utcáról, amíg 3 kártyája nem lesz (lásd: "Kártyák megszerzése", 11. oldal). Ha egy játékosnak már van 3 vagy több kártya a kezében, nem húz. Például, az első körben a játékosok fejenként 2 kártyát szereznek meg, mivel 1 kártyát a céhcarnokukból húztak.
- Véletlenszerűen kockákat húznak a zsákból a kezükben lévő kártyák minden részének bal alsó sarkában jelzett összes kockaik után, és ezeket a kockákat a fenyegetészónájukba helyezik. Ha a zsákból kifognak a kockák, fogjátok az összes félretett kockát, és rakjátok vissza a zsákba, majd folytassátok a kockák húzását.

#### PÉLDA:

A kezed 3 kockát mutat. Tehát véletlenszerűen kihúzol 3 kockát a zsákból. Ezeket a fenyegetészónádba teszed.



Miután egy játékos a megfelelő számú kártyát megszerezte, az utcában lévő összes kártyát jobbra csúsztatja, hogy megszűnjenek a hiányok, majd a pakli tetejéről egyenként új kártyákat helyez le, hogy feltöltse az utca üres helyeit.

A forduló gyülekezésfázisa ezzel véget ért, és a következő játékos fordulója következik. Miután minden játékos sorra került a gyülekezésfázisban, az akciófázis következik.

### KÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

A kártyák megszerzése azt jelenti, hogy olyan kártyákat választasz az utcáról, amelyeket a kezvedbe szeretnél venni. Egy játékos a jobb oldali lapot tudja megszerezni az utcáról, kivéve, ha befolyást költ a kártyák kihagyására.

Amikor kártyát szerez meg, egy játékos befolyást fizethet azért, hogy kihagyjon egy vagy több kártyát, és helyette a következő elérhető kártyá(ka)t szerezze meg. Minden egyes kihagyni kívánt kártyára tegyél 1 befolyást. Miután az összes kihagyni kívánt kártyára ráhelyezted a jelölőket, húzd fel az utca első elérhető kártyáját/kártyáit, amelyet nem hagytál ki, amíg a kezvedben 3 kártya nem lesz. Ha nincs befolyásod, nem tudsz kártyákat kihagyni. A kihagyás természetesen teljesen opcionális.

Kihagyhatsz olyan kártyát, amelyet egy másik játékos már kihagyott; egy kártyán addig gyűlik a befolyás, amíg meg nem szerzik azt. 0 és 5 kártya között tudsz kihagyni. Ha kihagysz 5 kártyát, egyszerűen a pakli tetejéről fogod a kártyákat megszerezni. A pakli legfelső kártyája soha nem hagyható ki.

Ha olyan kártyát szerzel meg, amelyen már van egy vagy több befolyásjelölő, megtarthatod azokat a jelölőket. Azonban át kell fordítanod azokat a jóakarati oldalukra, és a tábládon a hírnév helyére kell raknod. Ezek többé már nem befolyások.

**Fontos:** Nem költethsz el jóakarati befolyásként. A játék végén minden 4 jóakarati 1 győzelmi pontnak számít (lásd: "A játék vége", 17. oldal).

**PÉLDA:** Ha 3 kártyát húzol, és a 2., 5. és 6. kártyát szeretnéd megszerezni (igen, a pakli tetején lévő 6. kártya elérhető), akkor 1 befolyást kell az 1., 3. és 4. kártyára helyezni az utcában, majd felhúznod a többi kártyát.

Ezután a 3. és a 4. kártya lecsúszna a 2. és a 3. helyre, és a pakli felső 2 kártyája a 4. és az 5. helyre kerülne.





## KIMERÜLT PAKLI

A pakli "kimerült", ha a pakliban csak az utcán lévő kártyák maradtak **(azaz 6 vagy annál kevesebb kártya maradt)**.

Ha ez egy játékos fordulójának közepén történik, az aktív játékos dönthet úgy, hogy a dobópakliban lévő összes kártyát azonnal a pakliba keveri, vagy ehelyett megvárja a köre végét. Általánosságban, a játékosoknak várniuk kell a keveréssel a saját fordulójuk végig.

Ettől függetlenül, egy játékos fordulójának végén, ha a pakli kimerült, a dobópaklit meg kell keverni, és a pakli helyére tenni (szükség esetén az utca 6. kártyája alá), majd, újratölteni az utcát, ha kell.

**Fontos:** mivel a kártyák kétoldalasak, a paklit az asztal alatt kell keverni, vagy nem pillantva a paklira.

## AKCIÓFÁZIS

Az akciófázisban történik a legtöbb tevékenység a *Sötétség peremében*. Ebben a fázisban a játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben hajtják végre forulóikat, kezdve az első játékos jelzővel rendelkező játékosal. A fordulóban a következőket fogod tenni:

- Bedobod a kockákat a toronyba.
- Alkalmazod a Fertőzés-támadásokat (ha vannak).
- Egy kezekben lévő kártya védőjébe valamilyen fejlesztést raksz. Valamint használhatod a helyszínek képességeit, illetve alkalmazhatod a kezekben lévő kapcsolatok hatásait is, beleértve az éppen védőzött fejlesztésen lévő kapcsolat képességét is.
- Kártyákat dobsz el.

### Kockák dobása (Kötelező)

Fogd azokat a kockákat, amelyeket a gyülekezésfázisban a kártyáidra helyeztél, és dobd őket egyszerre a toronyba. Mindegyiknek ki kell jönnie, és a három kockatálca egyikében kell landolnia. Ha egy kocka valahogy elakad, rázd meg kissé a toronyt, amíg a kocka valamelyik tálcába nem esik.

**Fontos:** A fenyegetészónádban lévő kockákat ne dobd be; azok a következő körben lesznek bedobva.

**Megjegyzés:** Ezeknek a kockáknak véletlenszerűen kell a toronyba kerülniük és onnan kijönniük, ezért ne próbáld meg a kockákat egy bizonyos eredmény elérése céljából bedobni.

Ezen kockák bedobása Fertőzés-támadást eredményezhet, **ebben az esetben a támadás azonnal megtörténik**. Sok esetben nem fog támadás történni, egyszerűen csak folytasd a fordulód.

### Fertőzés-támadások alkalmazása (Kötelező, amikor alkalmazható)

Egy Fertőzés-támadás (vagy röviden: támadás) akkor indul el, ha a játék bármely pontján egy bizonyos számú kocka (a játékban részt vevő játékosok számától függően) egy tálcába kerül.

**2 játékos: 6 vagy több kocka**

**3 játékos: 7 vagy több kocka**

**4 játékos: 8 vagy több kocka**

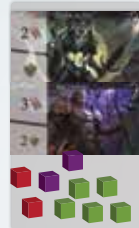
Amikor ez a feltétel teljesül, az adott tálcához tartozó kártya támad. Azt a játékos(oka)t támadja, akinek színéből a legtöbb kocka van az adott tálcán. Ez azt jelenti, hogy ha egyetlen színnek van ott a legtöbb kockája, akkor azt a játékost támadja meg, de ha több színnek holtversenyben van ott a legtöbb kockája, akkor mindegyik játékost megtámadja. Ha fekete kockákból van a legtöbb, vagy holtversenyben van, akkor pedig minden játékost megtámad.

**Fontos:** Amikor egy kártya támad, akkor azt egyetlen fenyegetésként teszi, amely a rajta lévő fenyegetések összege, nem pedig a rajta lévő mindegyik fenyegetés külön-külön.

**Fontos:** Ha több játékost támad ugyanaz a fenyegetés, akkor mindegyikükre a teljes sebzésével támad. Ha az egyik játékos sikeresen vagy sikertelenül védekezik a fenyegetés ellen (lásd: "Sebzés alkalmazása", 13. oldal), az nincs hatással a többi játékosnak okozott sebzésre. Ha szükséges, a támadásokat az óramutató járásával megegyező sorrendben alkalmazzátok, az aktuális játékostól kezdve.

**Fontos:** Ha több kártya is támad ugyanabban a fordulóban, mindegyik kártyát egyesével alkalmazzátok, balról jobbra haladva.

## PÉLDÁK



Az Aranyozott leveleket támadják meg, mivel több zöld kocka van ott, mint bármely más színű.



Az Aranyozott levelekkel és az Árnyak karneváljával lévő játékosokat támadják meg, mivel a zöld és a piros kockák egyenlően vannak.



Minden játékost megtámadnak, mivel a fekete kockák száma holtversenyben a legtöbb.

Miután egy támadás megtörtént, a támadó kártya eldobásra kerül (ha egy játékosé volt, akkor az adott játékos céhcsarnokába kerül, lásd: "Dobás", 16. oldal), és **egy új kártya kerül felfedésre (a pakli aljáról elvéve, és a Fertőzés oldalával rakva a helyére).**

Lehetséges, hogy ekkor a pakli kimerül, és a toronyban még mindig vannak üres helyek (lásd: "Kimerült pakli", 12. oldal). Mint mindig, az aktív játékos visszakeverheti a dobópaklit, ezzel feltöltve a húzópaklit, lehetővé téve ezzel a toronyban lévő helyek azonnali feltöltését is, de akár várhat a fordulója végéig is. Ha vár, akkor a torony a pakli újratöltése után, a saját fordulója végén kerül újratöltésre. **Az utcán lévő kártyákat soha nem rakjátok a toronyba.**

## SEBZÉS ALKALMAZÁSA

A kártya teljes Fertőzés oldala támadja a játékos(oka)t, nem pedig a kártyarészek fenyegetései külön-külön. Ebből a szempontból egyetlen fenyegetésnek tekintendő. A fenyegetés által okozott sebzés a kártyarészek minden egyedi sebzésének összege.

Először a kártyához tartozó tálcán lévő kockákat rakjátok félre valahová oldalra, kényelmesen elérhető távolságba, ahol addig halmozódnak fel, amíg a zsákban nem marad kocka. Ekkor az összes félrerakott kocka visszakerül a zsákba.

Ezután, ha egy támadó fenyegetés sikeresen okoz 1 vagy több sebzést egy játékosnak, az adott játékos egy mezővel lejjebb tolja a védelemsávján lévő kockát (ez a sáv a játékosablád jobb oldalán található). Például, ha két kártya támad, és mindkettő megsebesít, akkor 2 mezővel fogsz lejjebb lépni a védelemsávodon.



### PÉLDA

Sebzés = 2+3 = 5

Ha nem sikerül az egész sebzést 0-racsökkentened, 1 mezőt veszítesz a védelemsávodon.

**Fontos:** A támadás sebzésének összege nem számít; csak egy mezőt veszítesz a védelemsávon, ha nem sikerül kivédened az egészet.

Néhány fejlesztés vagy helyszíntábla lehetővé teszi, hogy csökkentsd a támadó fenyegetésekből származó sebzést (például az "Őrtorony" [Watchtower] és a "Városórség" [The Citywatch]). Ha nem tudod az összes sebzést 0-ra csökkenteni, akkor elszenveded a támadás hatásait.

**Fontos:** Ha megtámad egy fenyegetés, és 0-ra csökkented a sebzést, sikeresen védekeztél a fenyegetés ellen, és 1 hírnevet nyersz. A védelemsáv-jelölődet nem mozgatsz 1 hellyel lejjebb.

**Fontos:** A harci erő nem csökkenti a sebzést. Csak akkor segít a fenyegetések legyőzésében, amikor "vadászol" rájuk (lásd: "Fenyegetések levadászása", 14. oldal).

## Egy fejlesztés védőzése (kötelező, ha alkalmazható), képességek használata és hatások alkalmazása (választható)

A kockák toronyba dobása és a Fertőzés-támadások alkalmazása után (ha szükséges), egy **fejlesztést kell védőznöd** (lásd: "Fejlesztések védőzése", 10. oldal). Általában ezt a képességek használata vagy a hatások alkalmazása előtt fogod megtenni, de néha lehet okod arra, hogy várj a forduló későbbi szakaszáig.

A helyszínek képességeit is használhatod, és a kezekben lévő kapcsolatok hatásait is alkalmazhatod.

Soha nem kötelező egy kapcsolat hatását alkalmaznod vagy egy helyszín képességét használnod. Alkalmazhatsz néhányat, az összeset vagy egyiket sem.

Ezt tetszőleges sorrendben megteheted; például, alkalmazhatod az A kapcsolat hatását, majd használhatod a B helyszín képességét, aztán alkalmazhatod C kapcsolat hatását stb.

A helyszíneképességek és a kezekben lévő céhkártyáidon vagy a semleges kártyákon lévő kapcsolathatások szabadon alkalmazhatók.

Ahhoz, hogy a kezekben lévő, de egy másik játékos tulajdonában lévő kártyák kapcsolathatásait alkalmazni tudj, minden egyes alkalmazni kívánt hatásért 1 érmét kell fizetned nekik. Ne feledd, hogy az érmét a fizetendő hatás alkalmazása előtt kell kifizetned.

Ha például nincs érméd, nem tudsz egy másik játékos kártyáján lévő kapcsolathatást alkalmazni, még akkor sem, ha a hatás miatt érméket szereznél.



### PÉLDA

Ha te lennél az Aranyozott levelekkel (zöld) lévő játékos, és szeretnéd alkalmazni a kártya mindkét kapcsolathatását, akkor 2 érmét kellene fizetned az Árnyak karneváljával (piros) lévő játékosnak.



Azonban dönthetsz úgy is, hogy csak az alsó hatást szeretnéd alkalmazni; ebben az esetben csak 1 érmét kellene fizetned neki.

## JÁTÉKOSSEGÉDLET-JELÖLŐK HASZNÁLATA

A játékossegédlet-jelölökhöz nem kapcsolódnak külön szabályok, de hasznosak lehetnek a fordulóokban végrehajtott akciók megtervezésénél.

Használhatjátok azokat az akciófázisaitok során, hogy nyomon tudjátok követni az alkalmazott hatásokat, és a használt képességeket.

Akkor is használhatjátok ezeket, amikor nem ti vagytok soron, hogy segítsenek megtervezni a használni és alkalmazni kívánt képességek és hatások sorrendjét, amivel időt takarítotok meg, és gyorsítjátok a játék tempóját.



## HATÁSOK ÉS KÉPESSÉGEK

Az egyes helyszíntábla-képességek, kapcsolathatások és fenyegetések teljes listája a Játékos kézikönyv 19. oldalán található. Az alábbiakban áttekintést találsz az azokon használt ikonográfiáról.



**ÜGYNÖKÖK:** Ez az ikon jelöli a **kiképzett ügynököket**. Ha "untrained" [képzetlen] áll előtte, akkor a képzetlen ügynököket jelöli (a játékosablak mellett lévőket). A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíntábla-képességeknél, ha nincs előtte szám, akkor "1 ügynököt" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor "annyi ügynököt" jelent.



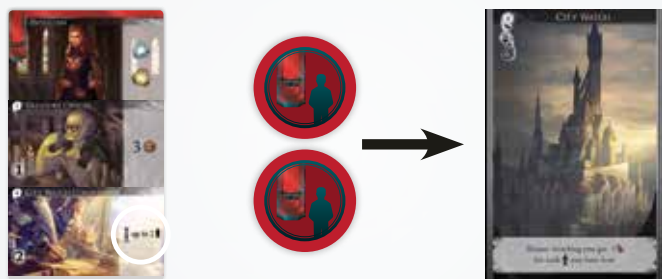
**KIKÜLDÉS (SAJÁT ÜGYNÖKÖK):** Ez az ikon jelöli a **céhed kiképzett ügynökeinek az alkalmazott hatáshoz vagy a használt képességhez kapcsolódó konkrét helyszínre** küldését. A kiküldéshez vedd el ügynökeid a kiképzett ügynökeid közül, és helyezd őket a helyszínre.



Az ikon utáni szám azt jelzi, hogy hány ügynököl lehet kiküldeni. Nincs korlátja annak, hogy hány ügynök tartózkodhat egy adott időpontban ugyanazon a helyszínen.

**Fontos:** Az ügynököket a használt képességhez vagy az alkalmazott hatáshoz kapcsolódó helyszínre kell küldeni. (Pld. az Egyetemi professzor [University Professor] kapcsolat hatása által kiküldött ügynököket csak a Guildmark Egyetem [Guildmark University] helyszínre lehet küldeni). Ne felejtsetek el ezt a szabályt, különben a játéknak nem lesz értelme!

**Fontos:** Csak a céhed kiképzett ügynökeit lehet kiküldeni.

### PÉLDA



A városőrség parancsnokának [Commander of the Citywatch] hatása azt mondja: "  legfeljebb 2  ". Ez lehetővé teszi, hogy kiküldd a céhed 1 vagy 2 kiképzett ügynökét a Városőrséghez [Citywatch].



**VISSZATÉRÉS (SAJÁT ÜGYNÖKÖK):** Ez az ikon jelöli a **céhed kiképzett ügynökeinek az alkalmazott hatáshoz vagy a használt képességhez kapcsolódó konkrét helyszínről** való visszatérését. A visszatéréshez vedd el ügynökeid a helyszínről, és helyezd őket vissza a kiképzett ügynökeid közé.

Az ikon utáni szám azt jelzi, hogy hány ügynök térhet vissza.

**Fontos:** Az ügynököknek a használt képességhez vagy az alkalmazott hatáshoz tartozó helyszínről kell visszatérniük. (Pld: a Haditanács [War Council] helyszíntábla-képesség által visszatérő ügynököknek onnan kell visszatérniük, míg a Malomvölgyi földtulajdonos [Millhollow Landonner] kapcsolathatás által visszatérő ügynököknek a Malomvölgy, tanyaváros [Millhollow, Farm Town] helyszínről).

**Fontos:** A visszaküldött ügynököket később, még ugyanabban a fordulóban ki lehet küldeni egy helyszínre, ha egy képesség vagy hatás ezt lehetővé teszi. Az ügynökök bölcs irányítása érdekes és erős kombinációkat tesz lehetővé!



**KIKÉPZÉS (SAJÁT ÜGYNÖKEID):** Ez az ikon jelöli az egyik ügynököd kiképzését. Ehhez, **ha maradtak még képzetlen ügynökeid**, mozgass át egyet közülük a játékosablak mellől a kiképzett ügynökök helyére. A játék végén a kiképzett ügynökeid győzelmi pontokat érnek (lásd: "A játék vége", 17. oldal).



**HŰSÉG KÖVETELÉSE (EGY SEMLEGES KÁRTYÁTÓL):** Ez az ikon jelzi egy semleges kártya hűségének követelését. Amikor ezt megteszed, **ha cégednek maradt még hűségjelölője**, vedd el az egyiket, és védőzd azt be egy semleges kártyába. Mindig meg van adva, hogy melyik semleges kártya hűségét követeled (az utcán, a kezedben stb.) A játék végén a céhkártyáid (a céhzászlós kártyák) győzelmi pontokat érnek (lásd: "A játék vége", 17. oldal).

**Fontos:** Csak egy semleges kártya hűségét követelheted. Ha egy kártyára egyszer már került hűségjelölő, akkor a játék során már nem tud megváltozni a hűsége.



**HARCI ERŐ:** Ez az ikon jelzi a harci erőt. Hatások és képességek segítségével harci erőre fogsz szert tenni, legegyszerűbben a Polgároktól [Citizen], akik fejenként 1 harci erőt adnak neked. **A harci erő önmagában semmit sem ér, de szükség van rá a fenyegetések levadászásához.** Ha nem használod fel a megszerzett harci erőt, akkor a forduló végén elveszik. A kapcsolathatásoknál vagy helyszíntábla-képességeknél, ha az ikon előtt nincs szám, akkor "1 harci erő" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor "annyi harci erőt" jelent.



**FENYEGETÉSEK LEVADÁSZÁSA:** Ez az ikon jelzi, hogy ebben a fordulóban egy vagy több fenyegetésre vadászhat a toronyban. Amikor egy kártya lehetőséget ad arra, hogy veszélyekre vadássz, akkor azt a forduló bármely pontján megteheted, nem kell azonnal; ez általában nem számít, de néha igen.






Amikor úgy döntesz, hogy fenyegetéseket vadászol le, add össze az összes harci erőt, amit az akciófázisod során hatásokból és/vagy képességekből szerezted. Ezután hasonlítsd össze a harci erődöt a legyőzni kívánt fenyegetés


összesített sebzésértékével. Ha több van, akkor annyi harci erőt "költs" el, ahány sebzése van. Ismételd ezt addig, amíg vagy nincs elég harci erőd a fenyegetés legyőzéséhez, vagy abba szeretnéd hagyni. Például, ha 5 harci erőd van, akkor legyőzhetsz egy 5 sebzésű fenyegetést, vagy egy 3, majd egy 2 sebzésű fenyegetést.

Minden egyes legyőzött fenyegetés után megkapod a kártyán felsorolt jutalmakat. A legyőzött fenyegetéseket ezután dobod el (lásd: "Dobás", 16. oldal), a tálcán lévő összes kockát pedig tedd félre. Végül, rakj ki egy (vagy több) új fenyegetéskártyát a pakli aljáról (lásd: "Fertőzés-támadások alkalmazása", 12. oldal).

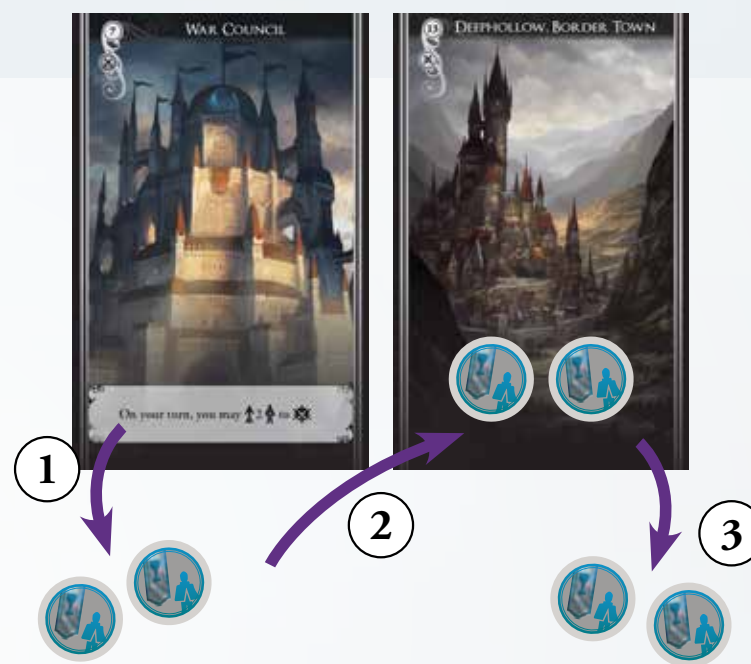
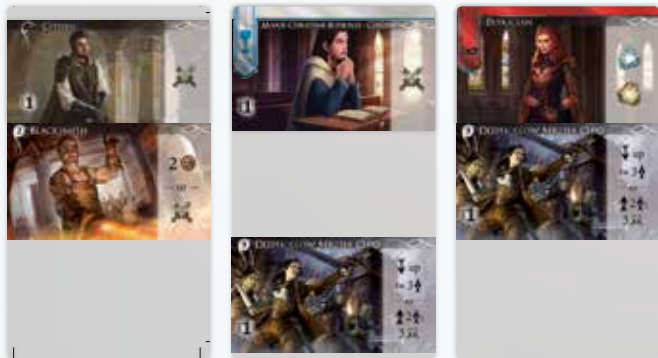
## PÉLDA

Te vagy a Felkentekkel lévő játékos, és a következő kártyák vannak a kezvedben, miután épp most adtál hozzá egy Mélyvölgyi milíciafőnököt [*Deephollow Militia Chief*] a Marie-Christine Botrelle kártyádhoz. Emellett 2 ügynököd van a haditanácsban.

Először, a haditanácsnak köszönhetően két ügynök visszatér a kiképzett ügynökeid közé, ami lehetővé teszi, hogy ebben a fordulóban bármikor vadászhass fenyegetésekre (1). Majd összeadod a Polgárok harci erejét, így lesz 2 -d. Ezután alkalmazod a Kovácsot [*Blacksmith*], amivel már 3 -d lesz. Ezután fizetsz az Árnyak karneváljával lévő játékosnak -t, hogy alkalmazhasd a Mélyvölgyi milíciafőnököt [*Deephollow Militia Chief*], hogy 2 ügynököt kiküldhess a Mélyvölgy, határváros [*Deephollow, Border Town*] helyszínre (2). Végül alkalmazod a saját kezvedben lévő milíciafőnököt, és visszahívsz 2 ügynököt Mélyvölgy, határvárosból, és szerzel 3 -t, így összesen 6 -d lesz (3).

A legjobb választásod az, hogy legyőzöd a két Főellenség [*Archfiend*] kártyát, amivel összesen 4 -t szerzel.

A legyőzött fenyegetéseket ezután eldobják. Az egyik eldobott kártya semleges, így az a dobópakliba kerül. A másik kártya a Felkent (aki te vagy) játékosé, így az a céhsarnokodba kerül. Az eldobott fenyegetésekhez tartozó kockákat eltávolítják, és félreteszik. Végül elveszik a húzópakli 2 alsó kártyáját, és az üres toronyhelyekre rakják.






## Nem-alkalmazott kártyák használata ügynökök visszatéréséhez vagy utcai hatások használatához

A játék során előfordulhatnak olyan fordulók - különösen a játék elején -, amelyek során úgy találsz, hogy nincs igazán előnyös hatása egy kezdedben lévő kártyának. Ezekkel a kártyákkal a következő lehetőségek érhetőek el a forduló akciófázisa során.

### DOBD EL, HOGY VISSZAKAPJ EGY ÜGYNÖKÖT

Az akciófázisod során eldobhatod bármelyik nem-alkalmazott kártyát a kezedből (azaz nem alkalmaztad a kártyán lévő hatások egyikét sem). Ha így teszel, bármelyik ügynököd bármelyik helyszínről visszatérhet a kiképzett ügynökeid közé.

Ezt az akciót többször is elvégezheted a fordulóban.

**Fontos:** A  szimbólummal ellátott hatásokon kívül ez az egyetlen módja annak, hogy az ügynökök visszatérjenek a kiképzett ügynökeid közé, miután egy helyszínrre lehelyezted őket.

**DOBD EL, HOGY MEGKAPJ EGY HATÁST AZ UTCÁRÓL** Az akciófázisod során eldobhatod bármelyik 2 nem-alkalmazott kártyát a kezedből (azaz nem alkalmaztad a kártyán lévő hatások egyikét sem). Ha így teszel, választhatsz egy hatást az utcában lévő kártyák bármelyikéről, és úgy alkalmazhatod azt a hatást, mintha a kezdedben lenne. Ha a hatás egy másik játékos kártyáján van, mint máskor is, 1 érmét kell fizetned neki.

Ezt az akciót többször is elvégezheted a fordulóban.

**Fontos:** Nem húzod fel a kártyát az utcáról, vagy nem dobod el. Egyszerűen csak úgy alkalmazol egy kártyán lévő hatást, mintha az a hatás a kezdedben lenne. Nem az egész kártyát alkalmazod, csak egyetlen hatást a kártyáról. Ha ezt követően ugyanabban a fordulóban az "1 kártyát húzol" hatással felhúzod ezt a kártyát, attól, hogy a kezdedbe került, nem alkalmazhatod a kapcsolat hatását újra.

## Dobás (Kötelező)

Miután befejezted mindazt, amit az akciófázisodban tenni akartál, dobd el az összes kezdedben lévő kártyát.

- Ha egy **semleges kártyát dobsz el**, az a dobópakliba kerül, a játéktáblára.
- Ha egy **saját kártyát dobsz el**, az a dobópakliba kerül, a játéktáblára.
- Ha egy **másik játékos kártyáját dobod el**, az nem a dobópakliba, hanem annak a játékosnak a céhcarnokába kerül, a játéktáblájára.

**Fontos:** Ez attól függetlenül igaz, hogy mikor kapsz utasítást arra, hogy dobj el egy vagy több kártyát. **A kártyáid csak akkor fognak a dobópakliba kerülni, ha a kezedből dobod el azokat; egyébként a céhcarnokodba kerülnek.** Például, ha az egyik kártyád fenyegetésként a toronyban van, és eldobásra kerül, mert vagy támadott, vagy levadászták és legyőzték, az a kártya a céhcarnokodba kerül a dobópakli helyett.

## A kör vége

Miután minden játékos befejezte az akciófázisát, a kör véget ér. Adjátok át az első játékos jelzőt a jobbra lévő játékosnak (az óramutató járásával ellentétes irányban), és mozgassátok a körjelzőt a sáv következő mezőjére. Ezután kezdjétek el a következő kört. A 8. kör végén a játék véget ér.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék az utolsó kör befejezése után ér véget.

A pontozás előtt minden játékos 1 jóakaratot kap a céhcsarnokában és az utcán lévő saját kártyáinak minden egyes betöltött "része" után.

Ezután az összes kártyát (beleértve a toronyban lévőket is) úgy rendezzék el, hogy minden játékos előtt ott legyen az összes kártyája.

Majd jutalomként további hírnevet kaptok a következőkért, ebben a sorrendben:

1. A legtöbb hírnévjelölővel rendelkező játékos 2 hírnevet szerez.
2. A legtöbb kiképzett ügynökkel rendelkező játékos 2 hírnevet szerez.
3. A legtöbb céhkártyával rendelkező játékos 2 hírnevet szerez.
4. Az a játékos, aki a legmagasabban áll a védelemsávon, 2 hírnevet szerez.

Minden olyan esetben, amikor ezekben a kategóriákban holtverseny alakul ki, a holtversenyben álló játékosok 1-1 hírnevet kapnak. Végül számoljátok ki az egyes játékosok győzelmi pontjait a következőképpen:

<b>Kiképzett ügynökök:</b>	darabja 1
<b>Hírnév:</b>	darabja 1
<b>A céhkártyáidon betöltött részek (beleértve a Polgárokat / Patrícusokat is):</b>	darabja 1
<b>Védelemsáv:</b>	A teljes aktuális értéket jelzi a védelemsáv-jelölő pozíciója
<b>Jelölők:</b>	Minden érme, befolyás és jóakarot $\frac{1}{4}$ pontot ér.

**Fontos:** Meg lehet nyerni a játékot  $\frac{1}{4}$  ponttal.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén sorban a következőket használva döntsetek a döntetlenre álló játékosok között:

1. A legtöbb céhkártya.
2. A legtöbb kiképzett ügynök.
3. Az érmék és a befolyás együttes összege.

Végül, ha a pontszámok még mindig egyenlők, a döntetlen pontszámot elérő céhek ideiglenes szövetséget kötnek, hogy uralják a várost, és megosztoznak a győzelmen.

Használhatjátok a pontozásnál a pontozótömb egyik lapját.



### PÉLDA EGY JÁTÉKOS PONTOZÁSÁRA

12 befolyás = 12 pont

6 céhkártya 2 rész híján teljesen kitöltve = 16 pont

14 a védelemsávon = 14 pont

7 kiképzett ügynök = 7 pont

5 érme + 3 befolyás + 7 jóakarot =  $\frac{15}{4} = 3 \frac{3}{4}$  pont

**ÖSSZESEN = 52  $\frac{3}{4}$**



## KIEGÉSZÍTÉS

Ez a szakasz részletesen ismerteti a *Sötétség peremében* megjelenő ikonográfiát.



Ez a zászló a Felkent céhet jelképezi. Az ezzel a zászlóval ellátott kártya azt jelenti, hogy hűséget esküdött a Felkenteknek.



Ez a zászló az Árnyak karneválja céhet jelképezi. Az ezzel a zászlóval ellátott kártya azt jelenti, hogy hűséget esküdött az Árnyak karneváljának.



Ez a zászló a Fede-kartell céhet jelképezi. Az ezzel a zászlóval ellátott kártya azt jelenti, hogy hűséget esküdött a Fede-kartellnek.



Ez a zászló az Aranyozott levelek céhet képviseli. Az ezzel a zászlóval ellátott kártya azt jelenti, hogy hűséget esküdött az Aranyozott leveleknek.

### Ikonok



Ez az ikon a **befolyást** jelképezi. A mellette lévő pozitív szám azt jelenti, hogy a megfelelő mennyiségű befolyásjelölőt "szerzel". Emellett "fizethetsz" (költséggént) vagy "veszíthetsz" (hatásként) is befolyást. A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 befolyást" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi befolyást" jelent.



Ez az ikon a **jóakaratot** jelképezi. A mellette lévő pozitív szám azt jelenti, hogy a megfelelő mennyiségű jóakarátjelölőt "szerzel". Emellett "fizethetsz" (költséggént) vagy "veszíthetsz" (hatásként) is jóakaratot. A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 jóakaratot" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi jóakaratot" jelent.



Ez az ikon az **érméket** jelképezi. A mellette lévő pozitív szám azt jelenti, hogy a megfelelő mennyiségű érmejelölőt "szerzel". Emellett "fizethetsz" (költséggént) vagy "veszíthetsz" (hatásként) is érméket. A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 érmét" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi érmét" jelent.



Ez az ikon a **hírnevet** jelképezi. A mellette lévő pozitív szám azt jelenti, hogy a megfelelő mennyiségű hírnevet "szerzel". A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 hírnevet" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi hírnevet" jelent.



Ez az ikon a **harci erőt** jelképezi. A mellette lévő pozitív szám azt jelenti, hogy a megfelelő mennyiségű harci erőt "szerzel". A harci erőt nem jelképezi jelölő, és a fordulóban fel nem használt harci erő elveszik. A harci erő a fenyegetések levadászásakor használható; ebben az esetben a fenyegetésnek okozott sebzést jelenti (lásd: Fenyegetések levadászása, 14. oldal). A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 harci erőt" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi harci erőt" jelent.



Ez az ikon a **sebzést** is jelképezi, amit a fenyegetés okoz, és azt is, amit a vadászat során ki kell rá osztani ahhoz, hogy legyőzzék. A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 sebzést" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi sebzést" jelent.



Ez az ikon a **fenyegetéskockákat** jelképezi. Amikor megjelenik a kapcsolat bal alsó sarkában, azt jelzi, hogy hány kockát kell kihúzni a zsákból, és a játékos táblán a fenyegetészónádba helyezni. Ha nincs ikon, 0 kockát kell kihúzni a zsákból. A kapcsolathatásoknál, fenyegetésjutalmaknál vagy helyszíneképességeknél, ha nincs előtte szám, az "1 fenyegetéskockát" jelent. Ha van előtte szám (legyen az 0, pozitív vagy negatív), akkor az "annyi fenyegetéskockát" jelent.

## Helyszíntípusok

Minden helyszínen egy vagy több ikon(típus) található, amelyek segítenek azonosítani, hogy milyen képességek és hatások kapcsolódnak hozzájuk. A *Sötétség peremében* az előkészítések bizonyos iránymutatásokat követnek abban a tekintetben, hogy a jó játékmény érdekében mely helyszíntípusoknak kellene képviseltetnie magukat (lásd: Játékosok kézikönyve, 17. oldaltól kezdődően). **Ezek az ikonok szójátékok során lesznek használva; többfős játékokban csak az előkészítést segítik.**



**HŰSÉG:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy semleges kártyák hűségét követeld, ami számos előnnyel jár.

- A többi játékosnak mostantól 1 érmét kell fizetniük neked minden egyes hatásért, amelyet a kártyán alkalmazni akarnak.
- A kártya mostantól a céhcsarnokodba kerül, nem pedig a dobópakliba, ha azt a saját kezeden kívül bárhonnán eldobják.
- Végül, a játék végén a kártyáidon minden egyes betöltött rész győzelmi pontot ér, így ha ebbe a kártyába egy fejlesztést védőzöl, az mostantól 1 pontot ad neked.



**VADÁSZAT:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy egy vagy több fenyegetést legyőzz, amíg azok a toronyban vannak, és így kiérdemelheted a jutalmakat. Biztosítják számodra, hogy a harci erőd legalább akkora legyen, mint a fenyegetés sebzése. Egy fenyegetés legyőzése egyben az összes kockát is eltávolítja a toronyban a hozzá kapcsolódó tálcáról, ami azt jelenti, hogy gyakran további ösztönzést kapsz arra, hogy legyőzd azokat a fenyegetéseket, amelyek valószínűleg megtámadnának majd, ha békén hagyod őket.



**KIKÉPZÉS:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy hogy több kiképzett ügynökhöz juss hozzá, így egyszerre több ügynököt küldhetsz a rendelkezésre álló helyszínekre. Mivel a kiképzett ügynökök a játék végén győzelmi pontokat érnek, ezért kiemelten fontos, hogy a kezdeti 4 ügynöködnél többel rendelkezz.



**HARCI ERŐ:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy a játék során harci erőre tégy szert, amelyet a fenyegetések legyőzésére használhatsz, amikor levadászol őket. Mivel a fenyegetések legyőzésével hírnevet és különféle jutalmakat szerezhetsz, és megállíthatod a fenyegetések támadását, ezért kiemelten fontos, hogy elegendő harci erővel rendelkez, amikor úgy döntesz, hogy fenyegetésekre fogsz vadászni.



**ÉRMEK:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy a játék során érméket szerezz, amelyeket a hatások kifizetésére (vagy egy másik játékos kártyája esetén a hatás alkalmazásának megszerzésére) használhatsz. Mivel az érmék a játék végén egyenként 1/4 győzelmi pontot érnek, néha jó ötlet lehet elköltés helyett inkább felhalmozni azokat.



**VÉDELEM:** Ezek a képességek és hatások lehetővé teszik, hogy csökkentsd a fenyegetések sebzését, amikor rád támadnak. Mivel a fenyegetés elleni sikeres védekezés 1 hírnevet hoz neked, míg a fenyegetés elleni sikertelen védekezés 1 vagy több hírnevedbe kerül, a jó védelem döntő fontosságú lehet a sikerhez.



**EGYÉB:** Ez minden olyan képesség vagy hatás, amely nem sorolható a fenti típusokba.

## INDEX

- 2 játékosra vonatkozó szabályok – 7, 10, 12  
Akciófázis – 12  
Fejlesztés – 6  
Ügynök – 14  
Hűség/Hűségjelölő/Hűség követelése – 6, 14  
Gyülekezésfázis – 11  
Támadások/Fertőzés-támadások – 12, 13  
Harci erő – 14  
Kártya – 6  
Érmék – 13  
Kapcsolat – 6  
Kockák/Fenyegetéskockák/Fenyegetészona – 11, 12  
Sebzés – 12, 13, 14  
Pakli – 6, 11  
Védelemsáv – 12  
Kimerült pakli – 12  
Dobópakli – 6, 12, 16  
Kártya eldobása – 16  
Ügynök kiküldése – 14  
Kártyák megszerzése/kihagyása – 11  
Jóakarát – 11  
Céhkártya – 6, 16  
Céhszarnok – 11, 16  
Fenyegetések levadászása – 14  
Befolyás – 11  
Helyszín – 7, 14  
Saját kártya – 6, 16  
Játékosgedlet-jelölők – 13  
Előjáték – 10  
Hírnév – 13, 17  
Ügynök visszatérése – 14  
Felfedett - 13  
Keverés – 6, 12  
Védő/Védőzés – 10, 13  
Utca – 6, 11  
Fenyegetés – 6, 12  
Felső rész fejlesztései – 10  
Torony/Fenyegetéstorony – 12  
Ügynökök kiképzése – 14

## KÉSZÍTŐK

**TERVEZŐI MEGJEGYZÉS:** A *Sötétség peremének* tervezési folyamata hosszú volt, és sok ember játszott a játék többféle változatával. Szeretnék hatalmas köszönetet mondani ezeknek a fantasztikus embereknek az idejükért, a visszajelzésekért és a felbecsülhetetlen értékű hozzájárulásukért. Ők azok, akik többször is tesztelték játszva és/vagy jelentős javaslatokat tettek vagy hozzájárulva a *Sötétség pereméhez* és más játéktervezési erőfeszítésekhez, amelyek befolyásolták a Peremet.

**Külön köszönet:** : Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Leon Blight, John Borders, Norv Brooks, Chris Buckley, Chris Buskirk, Csilla Clair, Eric Elder, Ehren Evans, Sean Growley, Mara Kenyon, Ben Lesel, Eric Martinez, Sam Nazarian, Josh Wood, Zak Stoltz.

**Köszönjük:** Peter An, Matthew Bivens, Andre Chautard, Shannon Lee Clair, Pam Clayton, Alex Daar, Michael Darling, Ryan Dodge, Mike Fisher, Nye Green, Brian Henk, Chris Johnson, Tyler Kearn, Michael Kutan, Scott McBall, William Pasquin, Jon Perry, Bryan Reese, Josh Ritz, Chelsea Schwartz, Patrick Stevens, Jason Wegener, Pace Porter-Zasada.

Az AEG szeretne köszönetet mondani annak a sok játékosnak, akik a világ minden táján megrendezett bemutatókon játszottak a játékkal, valamint a Kickstarter kampány támogatóinak, akik nélkül nem lett volna ugyanaz a termék, mint amit a kezében tartotok. Szívvel köszönjük nektek.



Edge of Darkness and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA. Minden jog fenntartva.  
Kínában nyomtatva.

Figyelmeztetés: Fulladásveszély!  
Nem használható 3 év alatti gyermekek számára.  
Bármilyen kérdésed van, írd a [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com) címre.  
<https://www.alderac.com/edge-of-darkness>

**Designer:** John D Clair

**Director of Projects:** Nicolas Bongiu

**Production:** David Lepore

**Development Lead:** Nicolas Bongiu

**Art Direction:** Alayna Danner

**Graphic Design:** Alayna Danner and Brigette Indelicato.

**Story:** Rachel Luebke and Brett Satkowiak.

**Rules:** John D Clair

**Editing:** Nicolas Bongiu

**Proofreading:** Ryan Dancey, Kaz Nyborg-Andersen, Mark Wootton and Erik Yaple.

### Artwork:

Sergio Camarena, Cristian Chihai, Sebastian Ciaffaglione, Martin de Diego Sadaba, Nyra Drakae, Guillaume Ducos, Andres Garcia, Gong Studios, Ray Greaves, Alexander Gustafson, Dani Hartel, Hector Herrera Garcia, Alayna Lemmer-Danner, Damien Mammoliti, Carlos NCT, Oscar Römer, Alberto Tavira Espinar és Isuardi Therianto.

### Playtest:

Maryne Blanchetičre, Nicolas Bongiu, Stéphane Bogard, Vincent Carassus, Ryan Dancey, Didier Fontana, Mark Harbison, Kyle Huibers, Neil Kimball, Jean Le Bail, Mike McDonald, Kaz Nyborg-Andersen, Taylor Shuss, Rob Watkins, Mark Wootton és John Zinser.

**Magyarra fordította:** Hipszki László - 2020.05 - v1.0

**Szerkesztette:** Németh László