Nadeszły mroczne czasy we wszystkich Krainach. Mieszkańcy zaczęli odczuwać coraz większe zniechęcanie, apatię i smutek. Codzienność staje się z dnia na dzień coraz bardziej ponura. Drobne codzienne przyjemności, przestają cieszyć. Pozornie nic się nie zmieniło, ale do świata niepostrzeżenie zakradło się nowe, potężne zagrożenie z mrocznej otchłani. Z dnia na dzień zwiększa się wpływ potężnych Siewców Grozy. Pozbawieni woli walki mieszkańcy mają coraz większą trudność do przeciwstawieniu się złu. Potwory stają się coraz bardziej potężne a dzielni Poszukiwacze coraz słabsi. Tylko zgromadzenie wielu świętych artefaktów zahamuje mroczną aurę Siewców, która ogarnia świat, a moc Świętej Wody pozwoli ich wypędzić z powrotem do otchłani. Nie ma chwili do stracenia…

Przygotowanie do gry

Umieść Siewcę Nienawiści na obszarze Cmentarz w Krainie Zewnętrznej.

Umieść Siewcę Zwątpienia na obszarze Przeklęta Polana w Krainie Środkowej.

Umieść Siewcę Grozy na obszarze Równiny Grozy w Krainie Wewnętrznej.

Przebieg Gry

Siewca Nienawiści

Na zakończenie każdej rundy gry umieść 1 żeton Siewcy Nienawiści na dowolnym obszarze Krainy Zewnętrznej. Na każdym obszarze może znajdować się jeden żeton Siewcy.

Kiedy na wszystkich obszarach w Krainie Zewnętrznej znajdują się żetony Siewcy Nienawiści:

* początkowa wartość Życia wszystkich Poszukiwaczy w jest do końca gry obniżona o 1 punkt w stosunku do wartości z początku gry.
* dodaj 5 do skuteczność wszystkich wrogów podczas walki i walki psychicznej.
* jeśli podczas wykonywania rzutu za ruch wyrzucisz 1, twój Poszukiwacz jest sparaliżowany strachem i nie może się poruszyć. Twoja tura natychmiast dobiega końca.

Siewca Zwątpienia

Kiedy na wszystkich obszarach w Krainie Środkowej znajdują się żetony Siewcy Zwątpienia:

* początkowa wartość Życia wszystkich Poszukiwaczy w jest do końca gry obniżona o 2 punkty w stosunku do wartości z początku gry.
* dodaj 10 do skuteczność wszystkich wrogów podczas walki i walki psychicznej.
* jeśli podczas wykonywania rzutu za ruch wyrzucisz 1 lub 2, twój Poszukiwacz jest sparaliżowany strachem i nie może się poruszyć. Twoja tura natychmiast dobiega końca.

Siewca Grozy

Kiedy na wszystkich obszarach w Krainie Wewnętrznej znajdują się żetony Siewcy Grozy:

* początkowa wartość Życia wszystkich Poszukiwaczy w jest do końca gry obniżona o 3 punkty w stosunku do wartości z początku gry.
* dodaj 15 do skuteczność wszystkich wrogów podczas walki i walki psychicznej.
* jeśli podczas wykonywania rzutu za ruch wyrzucisz 1, 2 lub 3, twój Poszukiwacz jest sparaliżowany strachem i nie może się poruszyć. Twoja tura natychmiast dobiega końca.

Efekty oddziaływania Siewców na Krainy nie sumują się.

Spotkanie z Siewcą Nienawiści

Spotkanie z Siewcą Zwątpienia

Spotkanie z Siewcą Grozy

Usuwanie żetonów Siewców

Zwycięstwo i przegrana