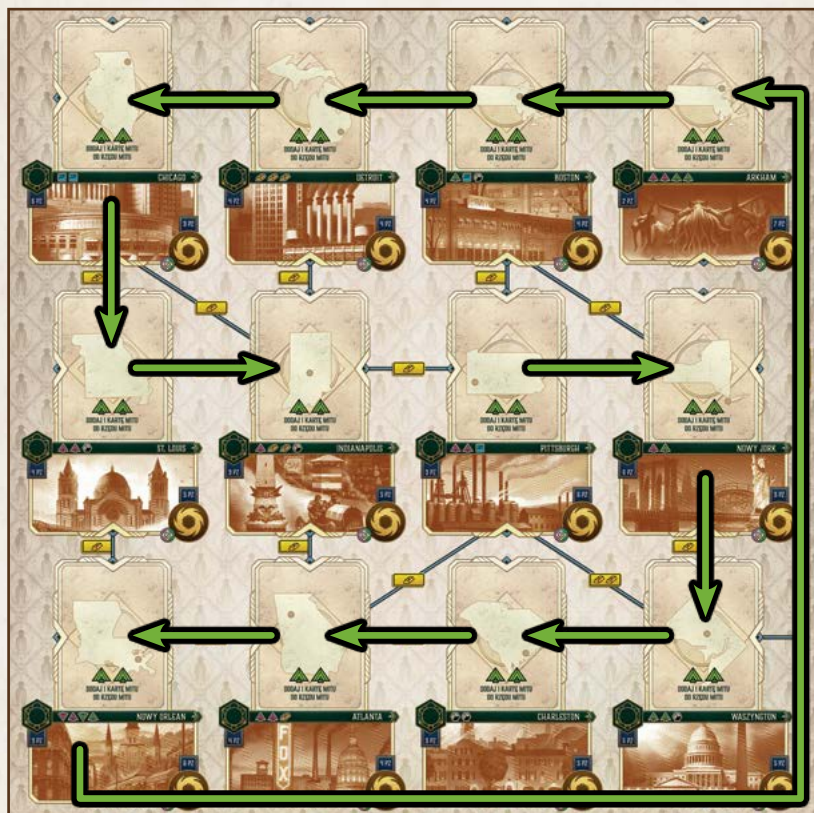


- ◆ Jeśli Kultysta musi dodać do karty albo pola Miasta więcej kostek Wpływu, niż posiada, dodaje wszystkie, które ma. Jeśli nie ma żadnych kostek Wpływu, zamiast tego przenosi wszystkie swoje Wpływy z Niebytu do swojej osobistej puli i porusza się do kolejnego Miasta, ponieważ uznaje się, że ta akcja jest nieudana.
- ◆ Agenci Kultysty nie zapewniają punktów Wpływu kartom ani polom Miasta.
- ◆ Gracz nie może przejąć karty Miasta ani karty Przewagi Głównej w tym samym Mieście, w którym znajduje się Agent Kultysty, którego karta Kultysty nie została ujawniona.
- ◆ Każdy PZ zdobyty przez Kultystę jest uważany za PZ Przedwiecznego. W przeciwieństwie do PZ gracza, każdy PZ zdobyty przez Przedwiecznego, jest natychmiast zaznaczany na torze PZ. Oznacza to również, że Przedwieczny zaczynając grę z 6 PZ, zdobył już 3 punkty za każdą nieujawnioną kartę Kultysty. Odwrotnie, jeśli kiedykolwiek zostanie ujawniona karta Kultysty, Przedwieczny natychmiast traci odpowiadające jej PZ (po 3 za każdą).

W przypadku akcji Kultysty pamiętaj, by brać pod uwagę podczas ich tury unikalną dla nich ścieżkę, wiodącą z Arkham do Nowego Orleanu.



Istnieje portal prowadzący z Nowego Orleanu do Arkham, do którego dostęp mają tylko Kultysty. Kultysty w Nowym Orleanie uważają Arkham za sąsiadujące z nim Miasto. Za każdym razem, gdy Kultysty Podróżują, wykonują akcję albo mają jakiegokolwiek efekty odnoszące się do „pierwszego” Miasta, zawsze zaczynają od Miasta, w którym aktualnie znajduje się Kultysta i podążają ścieżką, aż dotrą do pola Miasta spełniającego warunek.

👉 TURA PRZEDWIECZNEGO

Przedwieczny rozgrywa swoją turę odkrywając wierzchnią kartę talii Zachowania Kultysty i rozpatruje ją. Na każdej karcie znajduje się akapit odnoszący się do każdego Kultysty, przedstawiający akcję, jaką ten Kultysta próbuje wykonać. Gdy karta zostanie w pełni rozpatrzona, tura Przedwiecznego dobiega końca. Jeśli jakaś akcja nie może zostać wykonana, akcja jest nieudana, a Kultysta zamiast niej wykonuje akcję Podróży (zob. str. 21).

Kultysty rozpatrują akcje w sposób opisany poniżej.

Dodawanie Wpływu do Miasta

Jeśli Miasto nie jest jeszcze kontrolowane przez Kultystę, dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do pola Miasta, w którym aktualnie znajduje się Kultysta. Jeśli Miasto jest kontrolowane przez któregośkolwiek z Kultystów, akcja jest nieudana.

Dodawanie Wpływu do karty Przewagi Głównej

Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do karty Przewagi Głównej odpowiadającej polu Miasta, w którym aktualnie znajduje się dany Kultysta. Jeśli w danym Mieście nie ma karty Przewagi Głównej, akcja jest nieudana.



Wpływ na Karty Mitu

Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu wskazaną na karcie Zachowania Kultysty i odpowiedniej karcie Kultysty do pierwszej karty w rzędzie Mitu bez wpływu Kultysty. Jeśli wszystkie karty Mitu mają wpływ Kultysty, dodaj Wpływ do pierwszej karty Mitu bez wpływu Kultysty, który wykonuje akcję. Jeśli wszystkie karty Mitu mają Wpływ tego Kultysty, dodaj Wpływ do pierwszej karty Mitu.

PRZYKŁAD: Podczas tury Przedwiecznego odkryta karta Zachowania Kultysty określa, że **Kultysta 1** powinien dodać kostki Wpływu do karty Mitu. Aby ustalić, na której karcie należy dodać kostki Wpływu Kultysty, gracz sprawdza rząd Mitu, szukając pierwszej karty (od lewej do prawej) bez kostek Wpływu Kultysty (**czerwonych** lub **fioletowych**). Ponieważ obie karty w rzędzie mają już kostki Wpływu Kultysty, gracz szuka pierwszej karty bez kostek Wpływu tego Kultysty i umieszcza 3  na drugiej karcie w rzędzie.



Przejmowanie Miasta

Kultysta Przejmuje pierwsze Miasto bez , w którym ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli nie ma takiego Miasta, Kultysta usuwa  z pierwszego pola Miasta, w którym ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli takie Miasto nie istnieje, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta przejmie Miasto, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś wszystkie kostki Wpływu danego Kultysty z pola Miasta w Niebyt. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z pola Miasta do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Usuń żeton Kontroli gracza, jeśli taki jest. Jeśli żeton Kontroli gracza został usunięty, zmniejsz liczbę PZ gracza o wartość odpowiadającą kontroli tego Miasta.
3. Umieść żeton Kontroli należący do Kultysty przejmującego Miasto na odpowiednim polu kontroli pola Miasta i, jeśli to możliwe, umieść na polu Miasta .

4. Przedwieczny zdobywa PZ równe wartości kontroli Przejętego Miasta.
5. Umieść odpowiednią kartę Przewagi Miasta odkrytą obok karty Przedwiecznego i na podstawie jej zasobów rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22). Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on w jej miejsce 1 kartę Przewagi. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię. Po wykorzystaniu zasobów na karcie Przewagi Miasta, zniszcz kartę i odłóż ją na obszar kart Miasta na planszy Torów.

Przejmowanie karty Przewagi Głównej

Kultysta przejmuje kartę Przewagi Głównej w pierwszym Mieście, w którym ma więcej Wpływu na karcie Przewagi Głównej od gracza. Jeśli nie ma takiej karty Przewagi Głównej, Kultysta usuwa  z pierwszej karty Przewagi Głównej, na której Kultysta ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli taka karta Przewagi Głównej nie istnieje, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta przejmie kartę Przewagi Głównej, wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś w Niebyt wszystkie kostki Wpływu z karty Przewagi Głównej należące do Kultysty, który ją przejmuje. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z pola Miasta do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Odkryj zakrytą kartę Przewagi Głównej na tym polu Miasta. Jeśli w danym Mieście nie ma już żadnych kart Przewagi Głównej, zaznacz Postęp na torze Rytuału, awansując znacznik o 2 pola i dodaj kartę Mitu do rzędu Mitu.
3. Na podstawie zasobów Przejętej karty rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22). Następnie zniszcz tę kartę Przewagi Głównej, chyba że karta Przedwiecznego wskazuje inaczej.
4. Jeśli Przejęta karta ma , wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 22).

Przejmowanie Karty Mitu

Kultysta Przejmuje pierwszą kartę Mitu bez , na której ma więcej Wpływu niż gracz. Jeśli nie ma takiej karty Mitu, Kultysta usuwa  z pierwszej karty Mitu, na której ma więcej Wpływu niż gracz. Jeżeli nie ma takiej karty Mitu, akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta Przejmie kartę Mitu, wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przenieś w Niebyt wszystkie kostki Wpływu z karty Mitu należące do Kultysty, który Przejął kartę Mitu. Zwróć wszystkie inne kostki Wpływu z karty Mitu do osobistej puli gracza i/albo do osobistej puli innego Kultysty.
2. Umieść Przejętą kartę Mitu odkrytą obok karty Przedwiecznego. Następnie, na podstawie jej zasobów, rozpatrz akcje dla Kultysty, który ją Przejął (zob. str. 22).
3. Przedwieczny zdobywa 1 PZ. Jeśli karta Mitu pasuje do karty Przedwiecznego, Przedwieczny zdobywa dodatkowe 3 PZ.
4. Jeśli to możliwe, przesun w lewo karty Mitu, zapelniając miejsce po Przejętej karcie.
5. Jeśli Przejęta karta ma , wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 12).

PRZYKŁAD: **Kultysta 2** ma więcej kostek Wpływu na karcie Mitu „Hastur” i Przejmuje ją podczas tury Przedwiecznego. Kostki Wpływu innego Kultysty i gracza zostają usunięte z karty i zwrócone do ich osobistych pul. Następnie kostki Wpływu **Kultysty 2** zostają przeniesione w Niebyt, a Przejęta karta zostaje umieszczona obok karty Przedwiecznego. Przedwieczny natychmiast zdobywa 5 PZ: 1 PZ za zdobycie karty Mitu, 1 PZ z karty Mitu „Hastur” i dodatkowe 3 PZ, ponieważ karta pasuje do Przedwiecznego. Następnie wszystkie karty w rządzie Mitu należy przesunąć w lewo tak, by uzupełnić miejsce po Przejętej karcie. **Kultysta 2** musi następnie wykonać Test Poczytalności.



Zabicie

Kultysta może dokonać Zabójstwa tylko wtedy, gdy gracz ma co najmniej 5 PZ. Kultysta Zabija Agentu należącego do gracza na polu Miasta, na którym aktualnie znajduje się żeton Agentu Kultysty. Jeśli w Mieście znajduje się więcej niż jeden Zwerbowany Agent należący do gracza, gracz wybiera, który z nich zostanie Zabity. Jeśli łączna wartość na karcie Zachowania Kultysty, odpowiedniej karcie Kultysty i na wszystkich Agentach Kultystach obecnych na danym polu Miasta jest równa albo wyższa od wartości Kontroli Miasta, akcja zostaje wykonana. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie może zabić Agentu (jeśli gracz ma mniej niż 5 PZ i/ albo Agent jest Podstawowym Agentem gracza i ma on Zwerbowanych Agentów na planszy), akcja jest nieudana.

Po tym, jak Kultysta zabije Agentu, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieść żeton zabitego Agentu obok karty Przedwiecznego. Przedwieczny zdobywa 1 PZ.
2. Jeśli zabity Agent był Podstawowym Agentem gracza, gracz ujawnia swoją kartę Przynależności, a po zakończeniu tury Przedwiecznego wywołany jest Koniec Gry.
3. Jeżeli zabity Agent był Zwerbowanym Agentem, gracz niszczy odpowiadającą mu kartę Przewagi Głównej. Jeżeli karta znajdowała się na ręce gracza, dobiera on w jej miejsce 1 kartę Przewagi. Jeśli karta znajdowała się w talii gracza, należy przetasować tę talię.

Otwieranie Bramy

Jeśli Brama nie została ani Zamknięta, ani Otwarta, a łączna wartość na karcie Zachowania Kultysty, odpowiedniej karcie Kultysty i na wszystkich Agentach Kultystach obecnych na danym polu Miasta jest równa albo wyższa od wartości Bramy, akcja zostaje wykonana. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie może otworzyć Bramy, akcja jest nieudana. Po tym, jak Kultysta pomyślnie Otworzy Bramę, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Umieść na polu Bramy tego Miasta żeton Bramy ze wspólnej puli, stroną Otwartej Bramy ku górze, a na nim odpowiedni żeton Kontroli Kultysty.
2. Przedwieczny zdobywa PZ w liczbie równej wartości właśnie Otwartej Bramy.
3. Wykonaj Test Poczytalności dla Kultysty (zob. str. 22).

Podróżowanie

Kultyści wykonują akcję Podróż po rozpatrzeniu swojego efektu Kultysty, po nieudanej próbie wykonania innej akcji lub po rozpatrzeniu akcji na karcie, którą Przejęli. Porusz Agentu Kultystę na kolejne pola Miasta, zgodnie ze ścieżką. Jeśli nie jest to możliwe (z powodu obecności Cthulhu albo żetonu Stanu Wojennego), po prostu porusz Agentu Kultystę do kolejnego Miasta na ścieżce, do którego może się on poruszyć. Jeśli Podróż do Nowego Orleanu albo Arkham nie jest możliwa (z powodu obecności Cthulhu albo żetonu Stanu Wojennego), odpowiedni portal zostaje przeniesiony do najbliższego Miasta, do którego można się poruszyć, podążając ścieżką.

Efekt Kultysty

Każda karta Przedwiecznego zawiera unikalne efekty zapewniane każdemu Kultystcie. Za każdym razem, gdy zostanie odkryta karta Zachowania Kultysty z efektem Kultysty, postępuj zgodnie z poleceniami podanymi na karcie Przedwiecznego. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Kultysta nie jest w stanie wykonać efektu, akcja jest nieudana. Następnie Kultysta standardowo porusza się do następnego Miasta. W talii Zachowania Kultysty znajdują się tylko 2 karty z efektem Kultysty. **Po pełnym rozpatrzeniu obu kart Zachowania Kultysty z efektem Kultysty, wtasuj stos kart odrzuconych z powrotem do talii.**

PRZYKŁAD: W tej turze odkryta karta Zachowania Kultysty określa, że **Kultysta 1** powinien rozpatrzyć swój efekt Kultysty. Następnie gracz sprawdza kartę Przedwiecznego, szukając odpowiadającego jej efektu Kultysty, po czym dodaje  do pierwszych 3 kart Przewagi Głównej, zgodnie ze ścieżką.



ROZPATRYWANIE AKCJI ZASOBU

Po tym, jak Kultysta Przejmie jakąkolwiek kartę, dany Kultysta wykonuje akcje zgodnie z zasobami tej karty. Każda akcja Zasobu jest rozpatrywana pojedynczo, w następującej kolejności, jeśli dany zasób występuje na karcie:

- : Dodaj całkowitą liczbę kostek Wpływu widocznych na karcie Kultysty i Przejętej karcie na kartę Przewagi Głównej odpowiadającej polu Miasta, na którym aktualnie znajduje się dany Kultysta. Jeśli w danym Mieście nie ma karty Przewagi Głównej, akcja jest nieudana.
- : Odpowiedni Agent Kulysta porusza się o liczbę pól Miasta równą łącznej liczbie  wymienionych na karcie Kultysty i Przejętej karcie.
- : Otwórz Bramę w Mieście, w którym aktualnie znajduje się ten Kultysta, postępując zgodnie z standardowymi krokami Otwierania Bram przez Kultystów (zob. str. 21), dodając do łącznej wartości także  Przejętej karty. Jeśli nie jest to możliwe lub łączna wartość  jest mniejsza od wartości Bramy, akcja jest nieudana.
-  / : Oznacz Postęp na torze Rytuału awansując znacznik Rytuału o liczbę pól równą liczbie tych symboli na Przejętej karcie.
-  / : Oznacz Regres na torze Śledztwa cofając znacznik Śledztwa o liczbę pól równą liczbie tych symboli na Przejętej karcie.

Test Poczytalności

Kultyści wykonują Test Poczytalności, dobierając 1 losowy żeton Poczytalności z worka Testu Poczytalności. Jeżeli dobrany żeton to , nie ma żadnego efektu, a żeton zostaje zniszczony. Jeśli dobrany żeton to , umieść go obok karty Przedwiecznego. Jeżeli Przedwieczny uzbiera co najmniej 5 , gracz ujawnia swoją kartę Przynależności i wywołany jest Koniec Gry po zakończeniu tury Przedwiecznego.

◆ KONIEC GRY ◆

Rozgrywka kontynuowana jest do momentu wystąpienia co najmniej jednego z czynników wywołujących Koniec Gry. Następnie, gdy akcja, która wywołała Koniec Gry zostanie w pełni rozpatrzona, należy przejść do punktacji.

👉 WYWOŁANIE KOŃCA GRY

- ◆ Gracz albo Przedwieczny osiągnie co najmniej 35 PZ.
- ◆ Gracz zostaje Doprowadzony do Szaleństwa.
- ◆ Przedwieczny zyskuje swój piąty .
- ◆ Podstawowy Agent gracza zostanie zabity.
- ◆ Znacznik Rytuału albo Śledztwa dotrze do ostatniego pola na swoim torze.
- ◆ Zostanie zagrana karta Przewagi Głównej - „Istoty z Głębin” i wszystkie 8 Istot z Głębin znajduje się w grze.

👉 PUNKTACJA

Gracz zdobywa PZ jak Badacz, postępując zgodnie z standardowymi zasadami.

👉 WYŁONIE ZWYCIĘZCY

Gdy gracz podliczy swój wynik końcowy, porównuje go z całkowitym wynikiem Przedwiecznego. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz.

