INSTRUKCJA
CTHULHU
DEATH MAY DIE

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY 2
WPROWADZENIE 4
SCENARIUSZE 5
PRZEDWIECZNI 5
PLANSZA SCENARIUSZA 6
KARTY ODKRYĆ 6
KARTY MITÓW 7
WROGOWIE 7
BADACZE 8
Stres 8
Obrażenia 8
Umiejętności 8
Poczytalność 8
KAFLE I POLA 9
BEZPIECZNE POLA 9
PRZYGOTOWANIE GRY 10
KOŚCI I TESTY 11
KOŚCI DODATKOWE 11
PRZERZUTY KOŚCI 11
ROZPATRZENIE WYNIKÓW 11
1. Wykorzystanie Sukcesów 11
2. Rozpatrzenie Efektów 11
3. Rozpatrzenie Macek 11
PRZEBIEG TURY 12
1. WYKONAJ TRZY AKCJE 12
Bieg 12
Atak 13
Odpoczynek 13
Wymiana 13
Akcje Scenariusza 14
2. DOBIERZ KARTĘ MITÓW 14
Symbol Przywołania Przedwiecznego 14
Specjalne Efekty 14
Przywołanie Wrogów 14
3. PRZESZUKAJ LUB WALCZ! 15
Obrona przed Wrogami 16
4. ROZPATRZ KONIEC TURY 16
1. Efekty na Koniec Tury 16
2. Ogień! 16
3. Sprawdzenie Stosu Odrzuconych Kart Mitów 17
4. Sprawdzenie Warunku Przywołania Przedwiecznego 17
5. Efekty Przedwiecznego na Koniec Tury 17
ŚMIERĆ BADACZA 18
PRZERWANIE RYTUAŁU 18
WALKA Z PRZEDWIECZNYM 18
ZAKOŃCZENIE GRY 19
INDEKS 19
TWÓRCY 19
PODSUMOWANIE ZASAD 20

KOMPONENTY

Instrukcja

17 dwustronnych kafli

Plansza Scenariusza

12 kart Niepoczytalności

5 kości dodatkowych

5 kolorowych podstawek

30 znaczników Macek

3 kości standardowe

49 ŻETONÓW

1 żeton Pola Startowego

26 żetonów Obrażeń

3 żetony Bram

1 żeton Postępu

2 żetony Schodów

2 żetony Tuneli

6 żetonów 1 Poziomu Umiejętności

8 żetonów Ognia

PUDEŁKO PRZEDWIECZNEGO – CTHULHU

PUDEŁKO PRZEDWIECZNEGO – HASTUR

6 PUDEŁEK SCENARIUSZY

(Tył każdego pudełka przedstawia jego zawartość)

10 Badaczy

10 plansz Badaczy

10 Kultystów

18 Potworów

Kultyści i ich kolejny, głupi rytuał.
Będą wzywać Przedwiecznego,
by zniszczyć świat. Norma.
Ale my mamy w planie coś innego.
Przerwiemy ten ich rytualik.
Troszkę go popsujemy.

Gdy Wielki Przedwieczny pojawi się
w naszym świecie, będzie śmiertelny.
Tylko odrobinę, tylko przez moment.

A wtedy go zabijemy.

To nie będzie łatwe. Będzie trzeba działać razem.
Najpewniej przy tym zwariujemy. Trudno...

Jesteśmy napompowani szaleństwem.

WPROWADZENIE

Na początku każdej rozgrywki wybieracie po jednym pudełku Scenariusza i Przedwiecznego, a następnie łączycie ich komponenty. Scenariusz określa układ planszy, Rytuał, który próbujecie przerwać (oraz jak można to zrobić), a także zdolności Potworów występujących w grze. Przedwieczny to wielki boss, z którym będziecie walczyć, wraz z jego unikalnymi wyzwaniami oraz wyjątkowymi Poplecznikami. **Nie korzystajcie** z elementów z pozostałych pudełek.

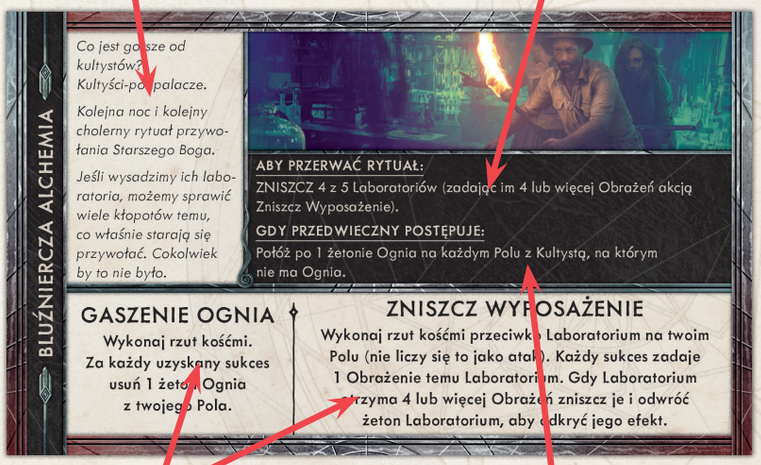
Od 1 do 5 graczy wciela się w Badaczy, którzy wspólnie będą starali się wygrać grę. Cel każdej rozgrywki jest taki sam: przerwać Rytuał i zabić Przedwiecznego.

SCENARIUSZE

Każdy Scenariusz posiada własne karty Scenariusza, karty Mitów, karty Odkryć oraz specjalne żetony.

Wstęp fabularny, który należy przeczytać na początku każdego Scenariusza.

Jak przerwać Rytuał i uczynić Przedwiecznego wrażliwym na atak.

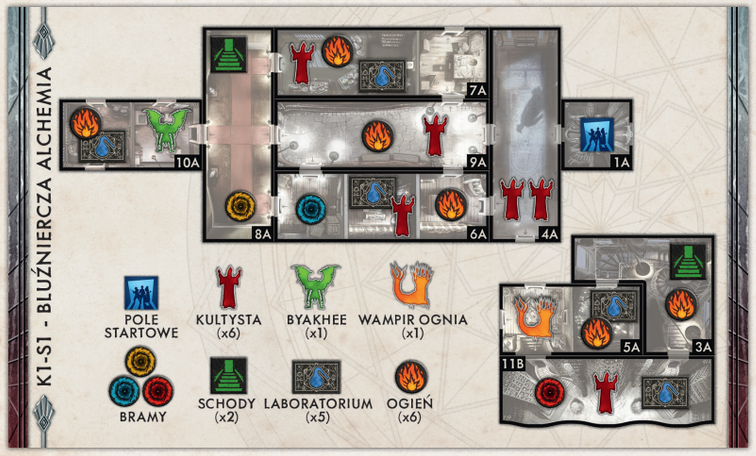


Dwie specjalne akcje, które Badacze mogą wykonywać podczas tego Scenariusza.

Co się dzieje, gdy Przedwieczny postępuje po swoim torze (szczegóły na następnej stronie).

UWAGA: Niektóre karty Scenariusza wprowadzają specjalne zasady.

Tył karty Scenariusza przedstawia sposób przygotowania Scenariusza. Zostało to szczegółowo omówione na stronie 10.



PRZEDWIECZNI

Każdy Przedwieczny wprowadza do gry własnych Kultystów i Potwory, własne karty Mitów, którymi będzie wam przeszkadzać w osiągnięciu celu, oraz karty Stadium Przedwiecznego przedstawiające jego rozwój w trakcie rozgrywki. Dopóki nie przerwiecie Rytuału, nie możecie atakować Przedwiecznego, nawet gdy został już przywołany na planszę!

PLANSZA SCENARIUSZA

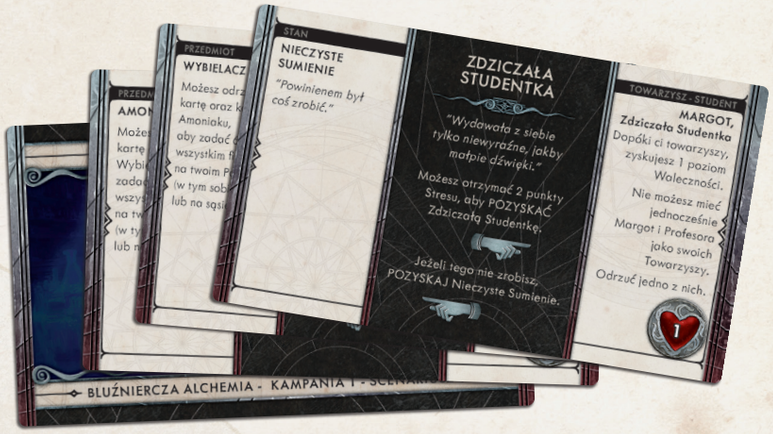
Plansza Scenariusza jest używana w każdej grze i stanowi podstawowe źródło informacji.

Żeton Postępu i plansza Scenariusza

Tor Przywołania przedstawia postęp Przedwiecznego w drodze do naszego świata. Figurka Przedwiecznego rozpoczyna po lewej stronie toru i postępuje w prawo. Kiedy wejdzie na czerwone pole, Przedwieczny zostaje przywołany (zostaje przywołany wcześniej, jeżeli Rytuał zostanie przerwany). Po przywołaniu Przedwiecznego do naszego świata (na planszę) należy zastąpić go na torze żetonem Postępu i przesuwać go zamiast figurki. Jeśli żeton Postępu osiągnie koniec toru, Przedwieczny opanowuje świat, a Badacze przegrywają grę!

KARTY ODKRYĆ

Każdy Scenariusz posiada 15 kart Odkryć. Są wśród nich Przedmioty, Towarzysze i Stany, które mogą wam pomóc lub zaszkodzić. Większość kart Odkryć może być pozyskana po spełnieniu wymagań przedstawionych w środkowej części danej karty. Badacze pozyskują lewą lub prawą stronę karty, wsuwając ją pod planszę Badacza z odpowiedniej strony. Karty Odkryć zostały szczegółowo omówione na stronie 15.



O ile nie jest wyraźnie napisane inaczej, Badacz może skorzystać z efektu karty Odkryć w dowolnym momencie podczas swojej tury. Jednakże nie można z niego skorzystać w trakcie rozpatrywania innej karty lub efektu, ani podczas rzutu kośćmi.

KARTY MITÓW

Karty Mitów wprowadzają do rozgrywki elementy grozy. Nauczycie się je nienawidzić. Połowa kart Mitów w grze pochodzi z pudełka Scenariusza, a druga połowa z pudełka Przedwiecznego.

W każdej turze, po wykonaniu swoich akcji, aktywny gracz będzie dobierał kartę Mitów. Niektóre z nich poruszą i/lub przywołają Wrogów. Inne przywiodą was do szaleństwa. Są też takie, które nie są tak miłe. Zostały one omówione na stronie 14.

Na większości kart Mitów widnieje symbol Przywołania Przedwiecznego. Jeżeli na stosie odrzuconych kart Mitów znajdują się 3 symbole Przywołania, Przedwieczny postępuje na torze Przywołania (patrz strona 17).

WROGOWIE

Zwrot „Wrogowie" odnosi się do Kultystów, Potworów oraz Przedwiecznego (gdy zostanie on przywołany na planszę). Każdy Wróg, który nie jest Kultystą lub Przedwiecznym, jest „Potworem". Wszystko, co odnosi się do Kultystów, wpływa jedynie na Kultystów. Wszystko, co odnosi się do Potworów, wpływa jedynie na Potwory. Wszystko, co odnosi się do Przedwiecznego, wpływa jedynie na Przedwiecznego.

Karty Wrogów przedstawiają ich punkty życia, kości, których używają podczas ataku, oraz specjalne zdolności, których efekt może zadziałać w rozmaitych okolicznościach.

BADACZE

Każdy Badacz ma planszę z torami: Obrażeń, Stresu i Poczytalności, oraz 3 Umiejętności. Postęp na każdym torze jest oznaczany plastikowymi znacznikami Macek w kolorze gracza. Plansza posiada także miejsca po lewej i prawej stronie, pod które należy wsuwać pozyskane karty Odkryć. Nie ma limitu kart Odkryć, które mogą być pozyskane przez Badacza.

STRES

Stres jest wykorzystywany do próby odwrócenia sytuacji na waszą korzyść. Zawsze możesz zwiększyć poziom Stresu, aby przerzucić jedną z kości, którą właśnie rzuciłeś. Wiele kart Odkryć także wymaga otrzymania punktów Stresu jako warunku ich pozyskania. Przeważnie jedyną konsekwencją posiadania maksymalnego poziomu Stresu, jest brak możliwości dalszego zwiększenia poziomu Stresu (chociaż niektóre efekty mogą w zamian spowodować otrzymanie Obrażeń).

OBRAŻENIA

Jeżeli kiedykolwiek znacznik na torze Obrażeń osiągnie pole z czaszką, Badacz umiera (patrz „Śmierć Badacza" na stronie 18).

UMIEJĘTNOŚCI

Twoje 3 Umiejętności pozwalają nagiąć zasady na waszą korzyść. Pierwszą z nich jest unikatowa Umiejętność twojego Badacza, podczas gdy pozostałe 2 Umiejętności pochodzą ze wspólnej puli (więc inni Badacze mogą mieć takie same). Rozpoczynacie rozgrywkę z każdą Umiejętnością na pierwszym poziomie, ale w trakcie gry będziecie je rozwijać. Zgodnie z opisem Umiejętności działanie niektórych z nich nakazuje rozpatrzenie jedynie aktualnego poziomu Umiejętności, podczas gdy inne wymagają łącznego zastosowania efektów wszystkich zdobytych poziomów danej Umiejętności.

POCZYTALNOŚĆ

Za każdym razem gdy tracisz Poczytalność, należy przesunąć znacznik w prawo na twoim torze Poczytalności. Jeżeli osiągnie on pole z czaszką, popadasz w szaleństwo i zostajesz wyeliminowany (patrz „Śmierć Badacza" na stronie 18).

Tor posiada pola Progów Niepoczytalności (), które aktywują twoją Niepoczytalność i rozwijają jedną z Umiejętności. Niektóre z nich zapewniają ci także na stałe kości dodatkowe. Kiedy Badacz traci więcej punktów Poczytalności (z rzutów kośćmi, kart Odkryć lub Mitów) niż jest to wymagane do osiągnięcia następnego , znacznik zatrzymuje się na , a nadmiarowa utrata punktów Poczytalności jest ignorowana.

- Zyskanie kości dodatkowych

Pod czterema polami przedstawione zostały zielone kości dodatkowe. Po osiągnięciu każdego z tych pól, Badacz dodaje +1 kość dodatkową do WSZYSTKICH rzutów, jakie wykonuje do końca gry.

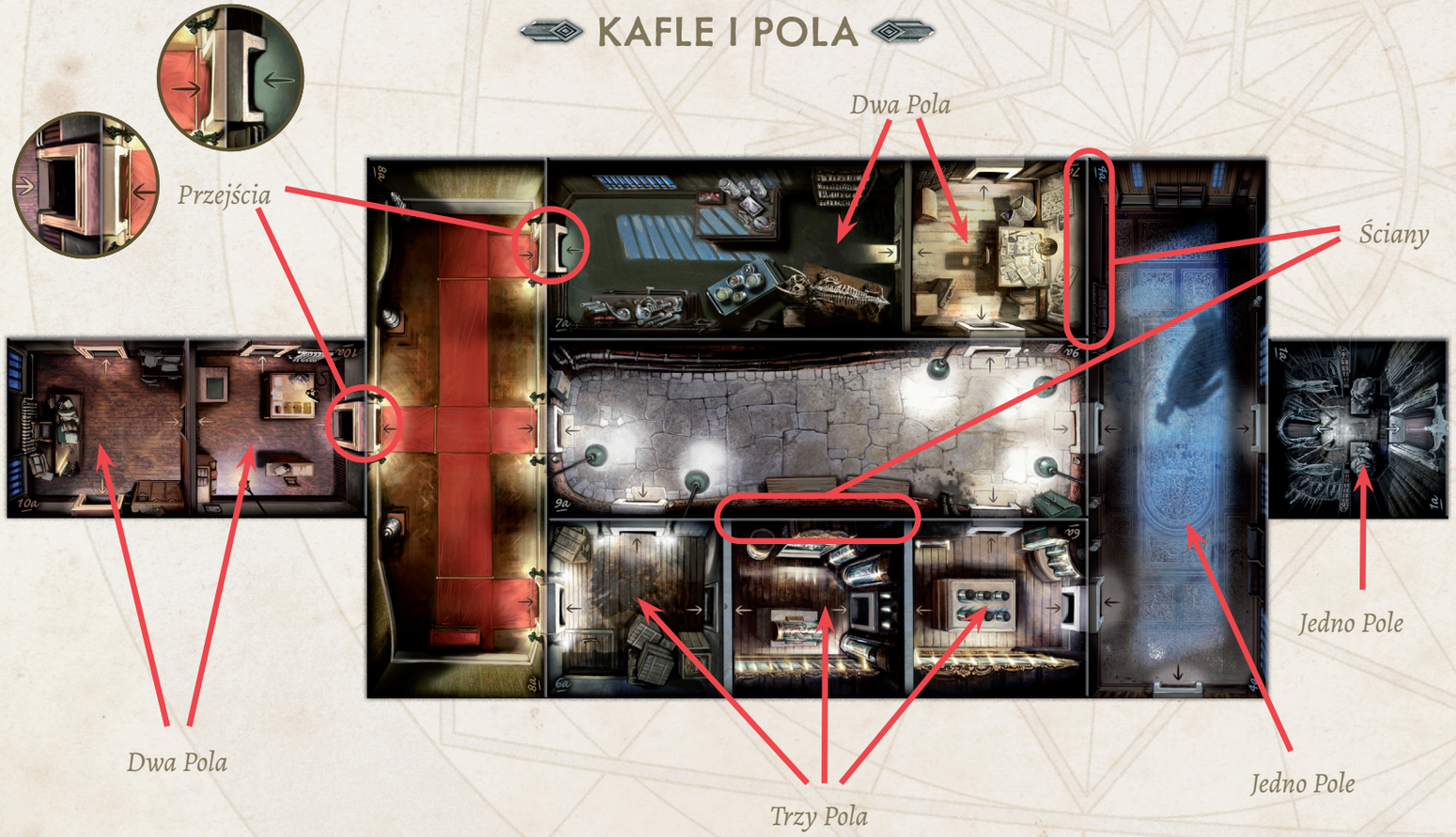
- Aktywacja Niepoczytalności

Na początku rozgrywki każdy z Badaczy otrzymuje kartę Niepoczytalności. Niepoczytalność Badacza jest aktywowana za każdym razem gdy znacznik na jego torze Poczytalności osiągnie . Rozpatrz Symptomy przedstawione na karcie. Jeżeli kilku Badaczy osiągnie w tym samym momencie, Niepoczytalności aktywowane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od aktywnego gracza.

- Rozwijanie Umiejętności

Kiedy znacznik osiąga , **po aktywacji** swojej Niepoczytalności Badacz podnosi poziom 1 ze swoich Umiejętności. Wybierz jedną z Umiejętności i przesuń jej znacznik o 1 pole w prawo.

KAFLE I POLA



Każdy kafel jest dwustronny i opatrzony kodem ułatwiającym przygotowanie.

Pola są wyznaczone przez Ściany i Przejścia.

Niektóre kafle posiadają 1 Pole, podczas gdy inne posiadają 2 lub 3 Pola (patrz ilustracja na górze strony).

Po planszy możecie poruszać się jedynie przez Przejścia, które posiadają strzałki na obu łączących się Polach. Jeżeli Przejście jest jedynie po jednej stronie (lub prowadzi poza planszę), a po drugiej stronie go nie ma, nie można przez nie przechodzić.

Nie ma ograniczenia liczby figurek, które mogą znajdować się na jednym Polu.

Każda mapa posiada 3 Bramy: Czerwoną, Żółtą i Niebieską, na których przywoływani są Wrogowie.

Niektóre z map posiadają Schody lub Tunele. Możecie poruszać się pomiędzy Polami z takimi samymi żetonami. Pola połączone w ten sposób uznaje się za sąsiadujące na potrzeby wszystkich efektów gry.

BEZPIECZNE POLA

Pole jest Bezpieczne, jeżeli nie ma na nim żadnego Wroga.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Przygotujcie **planszę Scenariusza**, **żetony**, i **kości**.

2. Wybierzcie Przedwiecznego. Wyjmijcie z jego pudełka **figurkę Przedwiecznego** i umieśćcie ją na początkowym polu toru Przywołania. Połóżcie **kartę Poplecznikow** na planszy Scenariusza. Przygotujcie 8 **kart Mitów** i **wszystkie żetony z tego pudełka**. Odkryte **karty Stadium Przedwiecznego** połóżcie w kolejności rosnącej na planszy Scenariusza, z kartą Stadium 1 na wierzchu stosu.

3. Wybierzcie Scenariusz. Wyjmijcie z jego pudełka 8 **kart Mitów**, 15 **kart Odkryć**, **kartę Scenariusza**, i wszystkie **żetony**. Połóżcie **kartę Potworów** na planszy Scenariusza.

4. Przygotujcie wszystkie figurki Wrogów przedstawione na ich kartach (pozostałe Potwory nie będą używane).

5. Przygotujcie mapę planszy zgodnie z instrukcjami na rewersie karty Scenariusza, przedstawiającymi ułożenie kafli mapy, oraz umieśćcie żetony i figurki Wrogów na wskazanych Polach. Następnie odwróćcie kartę Scenariusza i połóżcie ją na planszy Scenariusza.

6. Potasujcie razem 16 kart Mitów i połóżcie je w zakrytym stosie obok mapy.

7. Potasujcie **talię Odkryć** Scenariusza i połóżcie ją zakrytą obok mapy.

8. Każdy z graczy wybiera **planszę Badacza** wraz z jego **figurką**. Do figurek dołączcie kolorowe podstawki, by móc łatwiej rozpoznać swoje figurki. Umieśćcie figurki Badaczy na Polu Startowym danego Scenariusza.
W rozgrywce JEDNOOSOBOWEJ wybierz 2 Badaczy. Będziesz kontrolował obu Badaczy, wykonując naprzemiennie tury każdym z nich.

9. Umieśćcie 6 **znaczników** w wybranym kolorze na swoich planszach Badaczy: 3 na pierwszym poziomie każdej z Umiejętności, pozostałe 3 na pierwszych z lewej polach torów Obrażeń, Stresu i Poczytalności.

10. Potasujcie **karty Niepoczytalności**, rozdajcie po 1 z nich każdemu z graczy, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Gracze trzymają swoje karty odkryte, obok swoich plansz Badaczy.

11. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Ten gracz bierze talię Mitów i rozpoczyna pierwszą turę.

KOŚCI I TESTY

Niektóre akcje i karty Odkryć nakazują „wykonać rzut kośćmi”. Kiedy Badacze wykonują rzut kośćmi, zawsze rzucają 3 czarnymi kośćmi standardowymi (mogą także skorzystać z uzyskanych zielonych kości dodatkowych). Wrogowie rzucają określoną liczbą i typem kości, tak jak to zostało wskazane na ich karcie.

Każda kość posiada 4 możliwe wyniki:

• **Sukces:** Oznacza, że twoja próba (lub Wroga) zakończyła się powodzeniem (lub częściowym powodzeniem). Jeżeli atakowałeś, to oznacza, że trafiłeś. Jeżeli byłeś atakowany, to oznacza, że zostałeś trafiony. W niektórych przypadkach wymagane jest uzyskanie wskazanej liczby sukcesów w pojedynczym rzucie (na przykład potrzebujesz przynajmniej 2 sukcesów, aby Ograbić Zwłoki Kultysty).

• **Znak Starszych Bogów:** Nie ma żadnego efektu, o ile nie posiadasz odpowiedniej Umiejętności lub karty, która korzystałaby z tego wyniku.

• **Macka:** Szaleństwo! Za każdy taki wynik na kości tracisz 1 punkt Poczytalności, przesuwając swój znacznik o 1 pole w prawo.
WAŻNE: Macki uzyskane podczas KAŻDEGO rzutu kośćmi kosztują cię utratę Poczytalności, niezależnie od tego czy atakowałeś, byłeś atakowany, czy też jedynie „wykonywałeś rzut kośćmi”.

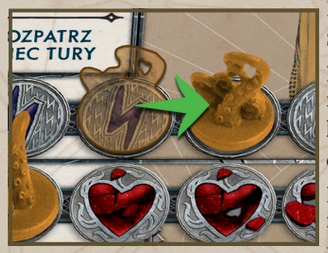
•**Pusta ścianka:** Najczęściej oznacza brak efektu.

KOŚCI DODATKOWE

Pewne Umiejętności i karty mogą dać ci zielone kości dodatkowe, jak zostało to wskazane w ich opisie. Podczas niektórych testów także używasz kości dodatkowych, o ile dysponujesz powiązaną z nimi zdolnością. Wreszcie, osiągnięcie pewnych Progów Niepoczytalności na stałe dodaje kości dodatkowe do wszystkich twoich rzutów. Nie ma ograniczenia liczby kości dodatkowych, które mogą być dodane do rzutów (jeśli skończą się kości, zapamiętaj wyniki i rzuć ponownie tymi samymi kośćmi).

UWAGA: Kości dodatkowe nie posiadają ścianek z symbolem macki.

PRZERZUTY KOŚCI



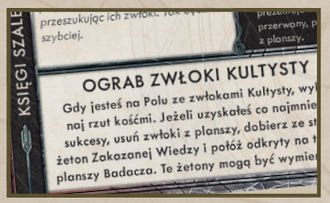
Po rzucie kośćmi możesz otrzymać 1 punkt Stresu, aby przerzucić 1 z kości, ignorując jej pierwotny wynik. Możesz wielokrotnie dokonywać przerzutu podczas dowolnych rzutów kośćmi, dopóki twój poziom Stresu nie osiągnie maksimum. Kiedy jesteś atakowany przez Wrogów, rzucasz za nich kośćmi i również możesz zdecydować się na otrzymanie punktów Stresu, aby przerzucić ich kości.

ROZPATRZENIE WYNIKÓW

Gdy nie chcesz (lub nie możesz) dokonywać dalszych przerzutów, zsumuj każdy z uzyskanych wyników (zauważ, że niektóre ze ścianek kości posiadają 2 wyniki). Upewnij się, że zastosowałeś wszystkie zmiany wyniku ze zdolności (takich jak liczenie jako sukcesów). Następnie rozpatrz wyniki rzutu kośćmi w poniższej kolejności:

1. Wykorzystanie Sukcesów:

- Jeżeli atakował Badacz, sukcesy oznaczają Obrażenia zadawane wybranemu celowi ataku.
- Jeżeli atakował Wróg, sukcesy oznaczają Obrażenia zadawane wybranemu celowi (zazwyczaj Badaczowi).
- Jeżeli akcja nakazywała ci „wykonać rzut kośćmi”, musisz uzyskać lub przekroczyć wskazaną na karcie liczbę sukcesów.



Przykład: Scenariusz pozwala Badaczom na wykonywanie specjalnej akcji. Gdy znajdujesz się na Polu ze zwłokami Kultysty, wykonaj rzut kośćmi. Jeżeli wyrzuciłeś 2 lub więcej sukcesów, skutecznie Ograbiłeś Zwłoki Kultysty.

2. Rozpatrzenie Efektów:

- Rozpatrz wszystkie efekty, które mogą być powiązane z uzyskanymi wynikami. (Przykłady: „Jeżeli otrzymał Obrażenia...”, „Jeżeli przeżył atak...”, „Gdy Wróg umiera...”)

3. Rozpatrzenie Macek:

- Za każdą wyrzuconą mackę tracisz 1 punkt Poczytalności (przesuń swój znacznik o 1 pole w prawo na twoim torze Poczytalności).

- Jeżeli osiągnąłeś na torze Poczytalności, zatrzymaj znacznik na tym polu (nawet jeżeli nie utraciłeś w ten sposób pełnej liczby punktów), aktywuj swoją Niepoczytalność i podnieś poziom swojej Umiejętności (patrz „Poczytalność” na stronie 8).

PRZEBIEG TURY

1. **Wykonaj 3 Akcje**
2. **Dobierz Kartę Mitów**
3. **Przeszukaj lub Walcz!**
4. **Rozpatrz Koniec Tury**

1. WYKONAJ 3 AKCJE

W swojej turze możesz wykonać 3 akcje. Każdą z nich możesz wykonać więcej niż raz. W każdym Scenariuszu są dostępne 4 podstawowe akcje: Bieg, Atak, Odpoczynek i Wymiana, oraz 2 akcje unikalne dla danego Scenariusza.

Niektóre akcje mogą być wykonywane tylko wtedy, gdy Badacz znajduje się na Bezpiecznym Polu. Pole jest Bezpieczne, jeżeli nie ma na nim żadnego Wroga.

BIEG

Porusz się do 3 Pól. Możesz poruszać się jedynie pomiędzy Polami połączonymi Przejściami (wskazywanymi po obu stronach przez strzałki). Możesz także poruszać się pomiędzy 2 Polami, które posiadają takie same żetony Schodów lub Tuneli. Gdy opuszczasz Pole z Wrogami, WSZYSCY Wrogowie z tego Pola podążają za tobą na twoje nowe Pole (nawet gdy na Polu, które opuszczasz, byli inni Badacze). Gdy opuszczasz Pole z żetonami Ognia, połóż na swojej planszy Badacza po 1 żetonie Ognia z puli za każdy żeton Ognia znajdujący się na opuszczanym Polu; nie zdejmuj żetonów Ognia z opuszczanego Pola (patrz „Ogień!" na stronie 16).

PRZYKŁAD: Ian wykonuje akcję Biegu, aby poruszyć się do 3 Pól. Najpierw porusza się na Pole z Kultystą.

Kontynuuje ruch, a Kultysta podąża za nim na nowe Pole. Na drugim Polu znajdują się 2 żetony Ognia, ale nie ma żadnych Wrogów.

Ian kończy swój Bieg, poruszając się na trzecie Pole, na którym znajduje się Wampir Ognia. Kultysta ponownie podąża za nim. Ian opuszcza Pole z 2 żetonami Ognia. Dobiera więc 2 żetony Ognia z puli i kładzie je na swojej planszy Badacza. Znajduje się teraz na jednym Polu z Wampirem Ognia i podążającym za nim Kultystą. Ponadto zajął się Ogniem. Typowe popołudnie.

ATAK

Wybierz za cel ataku jednego Wroga na swoim Polu i wykonaj rzut kośćmi (patrz strona 11). Każdy wyrzucony sukces zadaje 1 Obrażenie wybranemu celowi ataku. Połóż żetony Obrażeń obok podstawki zaatakowanej figurki. Jeżeli ich liczba jest równa (lub przekracza) jego punkty życia, zabijasz go. Usuń jego figurkę z planszy. Pamiętaj, że nawet jeśli Przedwieczny znajduje się na planszy, może on być zaatakowany dopiero wtedy, gdy Rytuał zostanie przerwany (patrz strona 18).

PRZYKŁAD: Ian używa akcji, by zaatakować Kultystę i Wampira Ognia. Normalnie, musiałby wybrać za cel albo Kultystę, albo Wampira Ognia, ale 2. poziom Waleczności pozwala mu wybrać za cel wszystkich Wrogów na swoim Polu.

Bierze 3 kości standardowe („wykonując rzut kośćmi" zawsze rzucasz 3 kośćmi standardowymi) oraz 1 kość dodatkową uzyskaną dzięki swojej Waleczności.

Wykonuje rzut i uzyskuje: pustą ściankę, sukces, sukces+mackę oraz znak starszych bogów. Ian nie posiada Umiejętności, która pozwalałaby mu skorzystać ze znaku starszych bogów, więc nie daje on żadnego efektu. Ian decyduje się otrzymać 1 punkt Stresu, przerzuca pustą ściankę i uzyskuje kolejny sukces! Otrzymuje kolejny punkt Stresu i przerzuca znak starszych bogów, uzyskując taki sam wynik. Nie decyduje się na wykonywanie kolejnych przerzutów.

Kultysta może otrzymać 2 Obrażenia, a Wampir Ognia aż 4. Ian uzyskał 3 sukcesy do przydzielenia jako Obrażenia. Decyduje się użyć 2 z nich do zabicia Kultysty (usuwa jego figurkę z planszy) i, korzystając z Waleczności, ostatni sukces przydziela jako Obrażenie Wampirowi Ognia.

UWAGA: Jeśli Ian nie dysponowałby Umiejętnością Waleczność, wszystkie Obrażenia musiałby przydzielić pojedynczemu Wrogowi (wybranemu przed rzutem kośćmi), nawet jeśli nadmiarowe Obrażenia miałyby zostać nierozpatrzone.

Na koniec Ian traci 1 punkt Poczytalności, jako wynik wyrzuconej macki. Jeden krok bliżej szaleństwa.

ODPOCZYNEK (tylko na Bezpiecznym Polu)

Jeżeli jesteś na Bezpiecznym Polu (na twoim Polu nie ma żadnych Wrogów), możesz uleczyć do 3 punktów Stresu i/lub Obrażeń (w dowolnej kombinacji). Przesuń odpowiednio znacznik (lub znaczniki) łącznie do 3 pól w lewo, nie o 3 pola na każdym z torów. Tak jak i pozostałe akcje, możesz wykonać akcję Odpoczynku więcej niż raz na turę.

WAŻNE: POCZYTALNOŚĆ NIE MOŻE BYĆ ULECZONA PRZEZ ODPOCZYNEK!

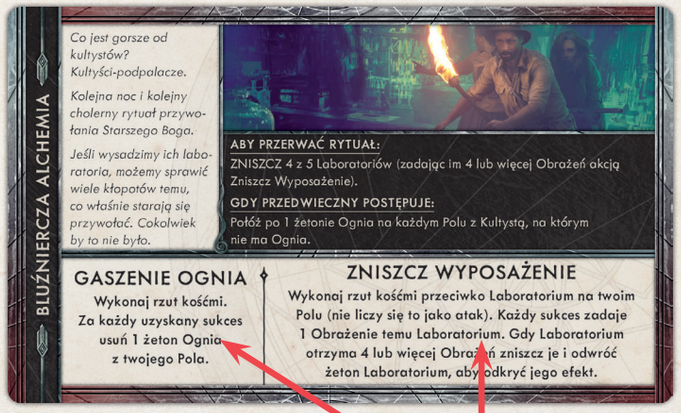
PRZYKŁAD: Siostra Beth osiągnęła maksymalny poziom Stresu i otrzymała 1 Obrażenie. Wydaje akcję na Odpoczynek. Mogłaby uleczyć 1 Obrażenie i 2 punkty Stresu, ale zamiast tego decyduje się obniżyć poziom Stresu o 3 punkty, pozostawiając Obrażenia na obecnym poziomie.

WYMIANA

Ty i wszyscy Badacze na twoim Polu możecie wymienić się pomiędzy sobą dowolną liczbą Przedmiotów i Towarzyszy (możecie także tylko otrzymywać, bądź tylko oddawać). Niektóre karty Odkryć posiadają Przedmioty lub Towarzyszy zarówno po lewej, jak i po prawej stronie karty. **Wymieniona karta musi pozostać po tej samej stronie, po której znajdowała się przed wymianą. Nie możecie wymieniać się Stanami.**

AKCJE SCENARIUSZA

Każdy Scenariusz posiada 2 unikalne akcje opisane na karcie Scenariusza. Wykonuje się je tak jak standardowe akcje i pomagają one w przerwaniu Rytuału lub ułatwiają przetrwanie.



Akcje Scenariusza

2. DOBIERZ KARTĘ MITÓW

Dobierz wierzchnią kartę Mitów z talii i rozpatrz ją. Następnie połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych.

UWAGA: Niepoczytalność „Powracająca Trauma" nakazuje Badaczowi zachowanie poprzednio dobranej karty Mitów przed sobą.

Opisy na kartach Mitów mogą zawierać kilka różnych kroków podzielonych na 3 rodzaje. Musisz rozpatrzyć te kroki w kolejności, od góry do dołu, zanim odrzucisz kartę. Jeżeli nie możesz wykonać któregoś z kroków, pomiń go i przejdź do następnego.

SYMBOL PRZYWOŁANIA PRZEDWIECZNEGO

Nie ma żadnego efektu w momencie dobrania karty Mitów, ale może spowodować postęp Przedwiecznego na koniec tury (patrz strona 17). Jeżeli karta Mitów posiada taki symbol, upewnij się, że pozostanie on widoczny po odrzuceniu karty.

SPECJALNE EFEKTY

Karty Mitów posiadają pełen wachlarz różnych specjalnych efektów, które zamienią twoje życie w piekło. O ile nie zostało to wyraźnie określone, efekty te wpływają jedynie na aktywnego gracza (rozgrywającego swoją turę), ignorując pozostałych Badaczy. W przypadku konieczności dokonania wyboru (np. którą „najbliższą" figurkę poruszyć), decyzja należy do aktywnego gracza.

Gdy efekt nakazuje poruszenie Wroga w kierunku jakiegoś Pola, należy poruszyć go najkrótszą ścieżką do tego Pola. Policz z ilu Pól składają się wszystkie możliwe ścieżki i wybierz najkrótszą z nich. W przypadku remisu decyduje aktywny gracz. Wróg porusza się w kierunku swojego celu o tyle Pól, ile zostało wskazane, ale zawsze zatrzymuje się po osiągnięciu celu.

PRZYWOŁANIE WROGÓW

Wreszcie, na dole niektórych kart wskazane są kolory Bram, na których należy przywołać Wrogów określonego rodzaju. Jeżeli w puli znajduje się odpowiednia figurka, umieść ją na wskazanym Polu. W przeciwnym wypadku zignoruj ten krok. Jeżeli wskazane jest kilka Bram i Wrogów, rozpatrz przywołania w kolejności. Jeżeli skończyły się figurki, pomiń pozostałe Bramy.

Przykład: Ta karta Mitów posiada symbol Przywołania Przedwiecznego, który w tym momencie nie wywiera efektu, jednak będzie sprawdzany na Koniec Tury.

Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, rozpatrując tę kartę, to poruszyć każde znajdujące się na planszy Byakhee na Pole z Badaczem aktywnego gracza. Jeżeli na planszy nie ma żadnego Byakhee, pomiń ten krok.

Następnie przywołaj Byakhee na Pole z Czerwoną Bramą. Jeżeli wszystkie figurki Byakhee znajdują się na planszy, pomiń ten krok.

Przykład: Ta karta ma specjalny efekt oraz przywołuje Kultystę na Pole z Niebieską Bramą. Zauważ, że specjalny efekt wpływa na wszystkich Badaczy, a nie tylko na aktywnego.

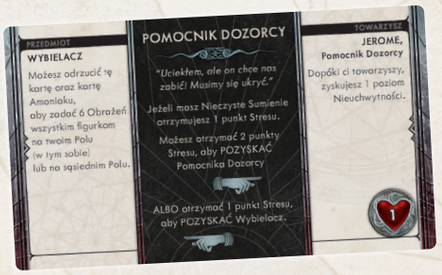
3. PRZESZUKAJ LUB WALCZ!

Ten krok różni się w zależności od tego, czy na twoim Polu znajdują się Wrogowie, czy nie.

Jeżeli jesteś na Bezpiecznym Polu, PRZESZUKAJ twoje Pole:

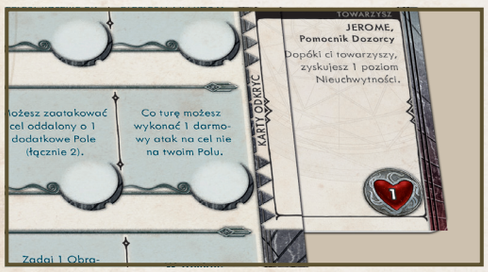
Dobierz wierzchnią kartę z talii Odkryć i przeczytaj na głos tekst znajdujący się w środkowej części karty.

Niektóre karty zawierają warunek wykonania zależny od posiadania (lub nieposiadania) wskazanego Stanu lub Towarzysza. Większość oferuje wybór tego, co chcesz zrobić. Niektóre karty skutkują POZYSKANIEM Towarzysza, Przedmiotu lub Stanu. Pozyskanie oznacza wsunięcie karty Odkryć pod twoją planszę Badacza, przez co staje się częścią twojego ekwipunku (lub, jeżeli jest to Stan, oznacza zmianę stanu psychicznego/fizycznego Badacza).



Przykład: Po dobraniu karty Odkryć, przeczytaj na głos tekst ze środkowej części. Ta karta zawiera fragment wypowiedzi Pomocnika Dozorcy. Następnie nakazuje ci ona otrzymanie 1 punktu Stresu, jeżeli posiadasz Stan: Nieczyste Sumienie. Następnie masz wybór pomiędzy otrzymaniem kolejnych 2 punktów Stresu, aby Pozyskać Pomocnika Dozorcy, lub 1 punktu Stresu, aby Pozyskać Wybielacz.

TOWARZYSZE: Dowolne otrzymywane przez ciebie Obrażenia możesz przydzielić aktualnie posiadanym Towarzyszom. Nadal (na potrzeby efektów kart) liczy się to, jako otrzymywanie przez ciebie Obrażeń. Towarzysze nigdy nie mogą być leczeni. Jeżeli liczba przydzielonych Obrażeń dorówna liczbie widocznej na jego karcie, Towarzysz zostaje odrzucony i natychmiast tracisz wszystkie zapewniane przez niego korzyści. Dzięki niektórym Towarzyszom możesz zyskać poziom Umiejętności. Jeżeli nie posiadasz tej Umiejętności, to dopóki ten Towarzysz jest z tobą, zyskujesz jej 1. poziom (weź odpowiedni żeton). Jeżeli już posiadasz tę Umiejętność, przesuń jej znacznik o 1 pole w prawo. Jeżeli stracisz tego Towarzysza, przesuń jej znacznik wstecz o 1 poziom.



Przykład: Dopóki Jerome, pomocnik Dozorcy, jest z tobą, zapewnia ci 1 poziom Nieuchwytności. Może także otrzymać 1 Obrażenie (co go zabije).

Jeżeli nie jesteś na Bezpiecznym Polu, Wrogowie WALCZĄ z tobą:

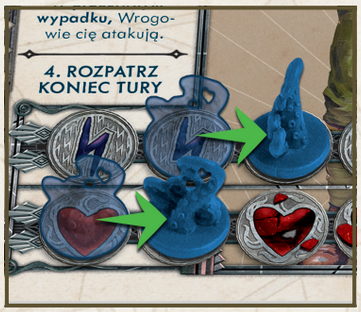
Nie dobieraj karty Odkryć. Zamiast tego, każdy z Wrogów znajdujących się na twoim Polu atakuje cię (ignorując pozostałych Badaczy) w wybranej przez ciebie kolejności dotąd, aż wszyscy Wrogowie na twoim Polu, którzy mogą cię zaatakować, zrobią to.

WAŻNE: Jeżeli jakiś efekt sprawi, że wejdziesz na Pole z Wrogiem lub Wróg wejdzie na twoje Pole podczas tej fazy, ten Wróg atakuje cię pomimo tego, że nie znajdował się na twoim Polu na początku tej fazy. Z kolei, jeżeli Wróg znajdujący się na twoim Polu opuści je, nie będzie cię już atakował.

OBRONA PRZED WROGAMI

Kiedy Wróg cię atakuje, rzuć określoną liczbą i typem kości pokazanymi na jego karcie. Każdy sukces zadaje ci 1 Obrażenie. Każda macka kosztuje cię utratę 1 punktu Poczytalności. Znak starszych bogów daje efekt tylko wtedy, gdy Wróg ma zdolność pozwalającą na jego użycie. Możesz otrzymać punkty Stresu, aby przerzucić uzyskany wynik. Możesz też użyć dowolnych ze swoich Umiejętności, aby uniknąć lub ograniczyć skutki ataku.

PRZYKŁAD: Na koniec swojej tury Ian znajduje się na Polu z Wampirem Ognia, więc nie dobiera karty Odkryć. Wampir Ognia atakuje! Zgodnie z opisem na jego karcie, najpierw dodaje żeton Ognia na swoim Polu. Karta Wampira Ognia wskazuje, że atakując, rzuca on 2 kośćmi standardowymi i 1 kością dodatkową.



Gracz kontrolujący Iana rzuca tymi kośćmi i uzyskuje pustą ściankę, sukces i sukces. Ian otrzymuje 1 punkt Stresu i przerzuca 1 sukces, zamiast niego otrzymując znak starszych bogów. Z pozostałego sukcesu otrzymuje 1 Obrażenie.

Unikatowa Umiejętność Iana „Żądny Zemsty" pozwala mu zadać 1 Obrażenie Wrogowi, który zadał mu Obrażenia. Kładzie przy Wampirze Ognia 1 żeton Obrażeń.

4. ROZPATRZ KONIEC TURY

1. EFEKTY NA KONIEC TURY

Teraz należy rozpatrzyć wszystkie efekty, które zachodzą na koniec tury (oprócz efektów Przedwiecznego) w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

2. OGIEŃ!

Możesz zostać podpalony. Może być to wynikiem opuszczenia Pola zawierającego żetony Ognia. Mógł też cię podpalić jakiś Potwór. W tym momencie nie ma to znaczenia, prawda?

Na koniec swojej tury, rzuć 1 kością standardową za każdy żeton Ognia znajdujący się na twojej planszy Badacza. Możesz użyć Stresu, aby przerzucić kości. Otrzymujesz 1 Obrażenie za każdy sukces i tracisz jeden punkt Poczytalności za każdą mackę. Następnie, odrzuć wszystkie żetony Ognia ze swojej planszy Badacza.

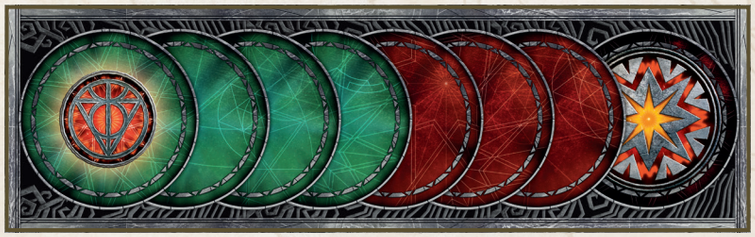
UWAGA: Wrogowie nie otrzymują żetonów Ognia, gdy opuszczają Pole z żetonami Ognia.

BRAK OGNIA: Jeżeli masz dodać żeton Ognia na planszę, ale w puli nie ma żetonów, zignoruj ten efekt. Jeżeli masz dodać żeton Ognia na swoją planszę Badacza, ale w puli nie ma żetonów, zamiast tego użyj żetonu Obrażeń.

3. SPRAWDZENIE STOSU ODRZUCONYCH KART MITÓW

Jeżeli na stosie odrzuconych kart Mitów znajdują się 3 karty z symbolem Przywołania, Przedwieczny postępuje w drodze po władzę ostateczną!

Jeżeli w grze są 3 symbole Przywołania Przedwiecznego:
Figurka Przedwiecznego postępuje na torze Przywołania. Jeżeli Przedwieczny znajduje się już na planszy, zamiast niego porusz żeton Postępu na następne pole toru. Odkryta karta Stadium Przedwiecznego i karta Scenariusza powiedzą ci, co należy zrobić, gdy Przedwieczny postępuje. Najpierw rozpatrz efekty Przedwiecznego. Nie ma znaczenia, czy po torze Przywołania postępuje figurka Przedwiecznego czy żeton Postępu - efekty są rozpatrywane w ten sam sposób.



Po tym jak Przedwieczny dokona postępu, wszystkie odrzucone karty Mitów należy wtasować z powrotem do talii Mitów.

4. SPRAWDZENIE WARUNKU PRZYWOŁANIA PRZEDWIECZNEGO

Przedwieczny zostaje przywołany, jeżeli:
- Figurka Przedwiecznego weszła na pierwsze czerwone pole na torze Przywołania;
ALBO
- W bieżącej turze został przerwany Rytuał.

Kiedy Przedwieczny zostaje przywołany do naszego świata, przesuń na bok kartę Stadium 1, odkrywając znajdującą się pod spodem kartę Stadium 2. Rozpatrz efekt jej odkrycia, który określa, gdzie Przedwieczny powinien być przywołany. **Efekty Stadium 1 pozostają w grze do końca gry.**

Połóż żeton Postępu na torze Przywołania, na miejscu dotychczas zajmowanym przez figurkę Przedwiecznego. Do końca gry używaj żetonu Postępu do oznaczania dalszego postępu Przedwiecznego.

PRZYKŁAD: Na koniec tury Siostry Beth na stosie odrzuconych kart Mitów znajdują się 4 karty, a 3 spośród nich mają symbol Przywołania. Przedwieczny postępuje, wywołując odpowiednie efekty kart Przedwiecznego i Scenariusza.

Gracz kontrolujący Beth porusza Przedwiecznego na jego torze. Przedwieczny osiąga pierwsze czerwone pole i zostaje przywołany do naszego świata. Gracz kontrolujący Beth umieszcza na jej Polu figurkę Przedwiecznego, a w jej miejsce na torze kładzie żeton Postępu. Od tej pory żeton Postępu będzie poruszał się po torze, a gdy osiągnie jego koniec, gra będzie przegrana.

Ponieważ Przedwieczny znajduje się teraz w naszym świecie, gracz kontrolujący Beth odkrywa kartę Stadium 2 i wykonuje efekt jej odkrycia. Na koniec, wtasowuje 4 karty Mitów ze stosu kart odrzuconych do talii Mitów, aby dokonać jej odświeżenia.

5. EFEKTY PRZEDWIECZNEGO NA KONIEC TURY

W miarę jak Przedwieczny przechodzi przez kolejne Stadia, na jego kartach Stadium mogą być widoczne efekty „Na Koniec Tury". Rozpatrz wszystkie efekty każdej odkrytej karty Stadium w kolejności Stadiów: najpierw 1, następnie 2, następnie 3 i na koniec Ostatecznego. Dowolne efekty używające formy „ty" odnoszą się wyłącznie do Badacza rozgrywającego swoją turę.

Tura gracza dobiega końca, a następnie kolej przechodzi na gracza po lewej stronie. Kontynuujcie rozgrywanie tur dopóki Badacze nie zwyciężą lub nie poniosą porażki.

ŚMIERĆ BADACZA

Jeżeli Badacz zostanie zabity lub pochłonięty przez szaleństwo, podczas gdy Przedwieczny nadal znajduje się na torze Przywołania, natychmiast przegrywacie grę. Jeżeli jednak zdarzy się to, gdy Przedwieczny został już przywołany na planszę, pozostali Badacze mogą kontynuować rozgrywkę próbując wygrać grę. Najpierw odrzućcie wszystkie posiadane przez zabitego (lub pochłoniętego przez szaleństwo) Badacza żetony i karty Odkryć. Scenariusz może określać sposób postępowania ze specjalnymi żetonami posiadanymi przez Badacza.

Jeżeli Badacz zginął podczas swojej tury, pomińcie kolejne jej fazy, za wyjątkiem fazy Sprawdzenia Stosu Odrzuconych Kart Mitów. Jeżeli znajdują się na nim 3 symbole Przywołania Przedwiecznego, Przedwieczny postępuje i należy rozpatrzyć tego efekty (jeżeli istnieje potrzeba wyznaczenia pozycji martwego Badacza, użyjcie Pola na którym zginął). Od tej pory tura tego gracza jest całkowicie pomijana.

PRZERWANIE RYTUAŁU

Każdy Scenariusz określa zadania, które Badacze muszą wykonać, aby przerwać Rytuał Kultystów i, na krótką chwilę, uczynić Przedwiecznego śmiertelnym. Przedwieczny nie może być atakowany ani otrzymywać Obrażeń, dopóki Rytuał nie zostanie przerwany (natomiast on może was atakować, gdy już znajdzie się na planszy)! Jeżeli Badacze przerwą Rytuał, Przedwieczny zostanie przywołany na koniec bieżącej tury (patrz „Sprawdzenie Warunku Przywołania Przedwiecznego" na stronie 17).

WALKA Z PRZEDWIECZNYM

Gdy Przedwieczny zostanie przywołany na planszę, zachowuje się jak wszyscy Wrogowie, atakując Badaczy dzielących z nim Pole na koniec ich tury. Liczba i typ kości, którymi rzuca Przedwieczny, to suma wszystkich kości widocznych na wszystkich odkrytych kartach Stadium Przedwiecznego.

Dopóki Rytuał nie zostanie przerwany, Przedwieczny nie może być atakowany ani otrzymywać Obrażeń, nawet gdy został już przywołany na planszę, w wyniku wejścia na czerwone pole toru Przywołania! Po przerwaniu Rytuału, Przedwieczny może być atakowany i otrzymywać Obrażenia tak, jak pozostali Wrogowie. Przedwieczny posiada kilka Stadiów, z osobnymi punktami życia, które muszą mu być kolejno odebrane, aż zostanie ostatecznie zniszczony.

Począwszy od Stadium 2, każda karta określa:
- Jednorazowy efekt, który zachodzi w momencie odkrycia karty.
- Stały efekt pozostający w rozgrywce do końca gry.
- Punkty życia określające ile Obrażeń może otrzymać to Stadium.
- Liczbę i typ kości, które to Stadium dodaje do ataków Przedwiecznego.

Gdy Obrażenia zadane Stadium zrównają się lub przekroczą jego punkty życia, dane Stadium zostaje pokonane. Przesuń kartę pokonanego Stadium na bok, odkrywając kartę następnego Stadium i rozpatrz jego efekt „Po Odkryciu". Nadmiarowe Obrażenia NIE są przenoszone na kolejne Stadium. Pamiętajcie, że efekty i kości wszystkich poprzednich Stadiów pozostają w rozgrywce do końca gry!

PRZYKŁAD: Badacz atakuje Hastura będącego w Stadium 2. Podczas wcześniejszych ataków to Stadium otrzymało 9 Obrażeń. Atak Badacza zadaje mu kolejne 5 Obrażeń! Suma 14 Obrażeń wystarcza do pokonania 12 punktów życia tego Stadium. Karta Stadium zostaje przesunięta w sąsiedztwo Stadium 1, odkrywając Stadium 3. Pomimo, że do pokonania poprzedniego Stadium Badacze potrzebowali zadać tylko 12 Obrażeń, a zadali ich łącznie 14, nadmiarowe 2 Obrażenia NIE są przenoszone na Stadium 3. Hastur porusza się na Czerwoną Bramę, a Badacze z co najmniej 2 Żółtymi Znakami otrzymują po 1 Obrażeniu. Podczas ataku Hastur będzie teraz rzucał 3 kośćmi dodatkowymi ORAZ 3 kośćmi standardowymi!

ZAKOŃCZENIE GRY

Wszyscy wygrywacie grę, gdy zabijecie Przedwiecznego, pokonując jego Ostateczne Stadium.

Jeżeli kilka efektów końca gry zachodzi w tym samym czasie, pierwszeństwo mają warunki zwycięstwa.

PRZYKŁAD: Przedwieczny i ostatni z Badaczy giną w tym samym czasie. Gracze ocalili świat i wygrywają grę.

Przegrywacie grę, gdy wydarzy się jedno z poniższych:
- Badacz zostanie zabity lub pochłonięty przez szaleństwo zanim Przedwieczny zostanie przywołany na planszę (karta Stadium 1).
- Wszyscy Badacze zostaną zabici lub pochłonięci przez szaleństwo po przywołaniu Przedwiecznego (Stadium 2 i kolejne).
- Żeton Postępu osiągnie ostatnie, ósme pole na torze Przywołania.

INDEKS

Akcje Scenariusza 14
Akcje 12
Atak 13
Badacz 8
Bezpieczne Pole 9
Bieg 12
Bramy 9
Drzwi 9
Karta Mitów 7, 14, 17
Karta Odkryć 6
Karta Scenariusza 5
Karta Stadium 5, 18
Kości 11
Kość Dodatkowa 11
Kość Standardowa 11
Kultysta 7
Macka 11
Niepoczytalność 8
Obrażenia 8
Odpoczynek 13
Ogień 12, 16
Plansza Badacza 8
Plansza Scenariusza 6
Poczytalność 8
Pole 9
Potwór 7
Pozyskanie 6, 15
Przedwieczny 5
Przerwanie Rytuału 18
Przerzut 11
Przeszukiwanie 15
Przygotowanie gry 10
Przywołanie Przedwiecznego 14, 17
Przywołanie Wroga 14
Ruch 12
Schody 9
Stres 8
Sukces 11
Śmierć 18
Towarzysz 15
Tunel 9
Tura 12
Umiejętności 8
Walka z Wrogami 15, 16, 18
Wróg 7
Wymiana 13
Znak Starszych Bogów 11
Żeton Postępu 17

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: **https://portalgames.pl/pl/reklamacje/**

TWÓRCY

Projekt Gry: Rob Daviau i Eric M. Lang

Rozwój: Marco Portugal (kierownictwo) i Fábio Hirsch

Produkcja: Thiago Aranha (kierownictwo), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie i Safuan Tay

Ilustracje: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright i Filipe Pagliuso

Okładka: Stefan Kopinski

Projekt Dodatkowego Scenariusza: Brian Neff i JR Honeycutt

Główny Projektant Grafiki: Mathieu Harlaut

Projekt Graficzny: Marc Brouillon i Louise Combal

Zdjęcia Modeli: Jean-Baptiste Guiton

Kierownik Zespołu Rzeźbiarzy: Mike McVey

Rzeźbiarze: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay i Edgar Skomorowski

Kierownik Projektu: Eric M. Lang

Wydawca: David Preti

Korektorzy: Jason Koepp, Adam Krier i Lucas Martini

Testerzy: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai i Lyu

Przekład: Robert Deninis

Wersja polska: zespół Portal Games

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZEBIEG TURY

1. BADACZ WYKONUJE 3 AKCJE

Każdą z nich możesz wykonać więcej niż raz.

- **Bieg** - Porusz się do 3 Pól - Wrogowie podążają za tobą. Dodaj 1 na swoją planszę Badacza za każdy znajdujący się na opuszczanym przez ciebie Polu.
- **Atak** - Wykonaj rzut kośćmi przeciwko 1 Wrogowi na twoim Polu.
- **Odpoczynek** - Wyłącznie na Bezpiecznym Polu – ulecz 3 punkty Stresu/Obrażeń (w dowolnej kombinacji).
- **Wymiana** - Z dowolnymi Badaczami na twoim Polu.
- **Akcje Scenariusza** - Opisane na karcie Scenariusza.

2. DOBIERZ KARTĘ MITÓW

- **Nie zakrywaj symboli Przywołania Przedwiecznego**
- **Rozpatrz specjalne efekty**
- **Przywołaj Wrogów na Bramach** (jeśli są dostępni)

3. PRZESZUKAJ LUB WALCZ!

- **Jeżeli jesteś na Bezpiecznym Polu**, dobierz kartę Odkryć.
- **Jeżeli jesteś na Polu z Wrogami**, atakuje cię każdy z nich (rzuć kośćmi wskazanymi na ich karcie).

4. ROZPATRZ KONIEC TURY

1. **Efekty na Koniec Tury**
2. **Ogień!** - Rzuć 1 za każdy swój , a następnie odrzuć te żetony.
3. **Sprawdź Stos Odrzuconych Kart Mitów** - Jeżeli są na nim 3 , Przedwieczny postępuje. Zastosuj efekty Przedwiecznego i karty Scenariusza, a następnie przetasuj talię Mitów.
4. **Sprawdź Warunek Przywołania Przedwiecznego** - Jeżeli zostało osiągnięte czerwone pole lub Rytuał został przerwany, przesuń na bok kartę Stadium 1 i rozpatrz efekt odkrycia Stadium 2, przywołując Przedwiecznego.
5. **Efekty Przedwiecznego na Koniec Tury** - Rozpatrz w kolejności wszystkie odkryte Stadia.

KOŚCI I TESTY

„Wykonaj rzut kośćmi” - Rzuć **3** + wszystkimi wskazanymi .

Przerzuty - podczas DOWOLNEGO rzutu, aktywny Badacz może otrzymać 1 punkt Stresu, aby przerzucić 1 kość (tyle razy ile chce i jest w stanie).

Sukces - Podczas ataku zadajesz lub otrzymujesz Obrażenia.

Znak Starszych Bogów - Wymaga zdolności, aby mieć jakikolwiek efekt.

Macka - Tracisz 1 punkt Poczytalności.

POCZYTALNOŚĆ

Jeżeli znacznik osiągnie :

- Zignoruj dalszą utratę punktów Poczytalności.
- Aktywuj swoją Niepoczytalność.
- Podnieś poziom 1 swojej Umiejętności.
- Jeżeli widnieje pod nim symbol , od teraz dodajesz +1 do wszystkich swoich rzutów.

WALKA Z PRZEDWIECZNYM

- Po przywołaniu, gdy Przedwieczny atakuje, rzuca kośćmi wskazanymi na wszystkich odkrytych kartach Stadium.
- Przedwieczny może być atakowany dopiero wtedy, gdy Rytuał zostanie przerwany.
- Gdy bieżąca karta Stadium Przedwiecznego straci wszystkie punkty życia przesuń ją na bok i rozpatrz efekt „Po Odkryciu” następnego Stadium.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wszyscy wygrywacie, jeżeli:

- Pokonacie Ostateczne Stadium Przedwiecznego.

Wszyscy przegrywacie, jeżeli:

- Badacz zostanie wyeliminowany przed przywołaniem Przedwiecznego.
- Wszyscy Badacze zostaną wyeliminowani.
- Żeton Postępu osiągnie ostatnie pole toru Przywołania.