

POPLECZNIKY PRZEDWIECZNYCH JAKO NIEZNANE POTWORY

Popleczników Przedwiecznych można użyć jako Nieznanych Potworów zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do gry **Cthulhu: Death May Die – Strach przed Nieznanym**.

Poplecznicy Przedwiecznego mogą zostać dodani do gry tylko wtedy, gdy nie uczestniczy w niej ich Przedwieczny. Na przykład jeżeli Przedwiecznym,

z którym walczyacie, jest Cthulhu, nie możecie użyć Gwiezdnego Pomiotu jako Nieznanego Potwora, gdyż uczestniczy on już w tej grze.

Poplecznicy wykorzystują żetony z pudełek swoich Przedwiecznych. Upewnijcie się, że przygotowaliście i umieściliście je w pobliżu figurek.

ŻETONY UŻYWANE PRZEZ KONKRETNYCH POPELCZNIKÓW

• Bezkształtny Potomek



26 żetonów Zmęczenia

Gdy Badacz otrzymuje żeton Zmęczenia, umieszcza go na skrajnym lewym pustym polu swojego toru Stresu ALBO toru Obrażeń, blokując to pole. Jeżeli znacznik Macek się tam znajduje, MUSISZ najpierw otrzymać Obrażenia albo punkt Stresu. Nie możesz usunąć znacznika Macek z ostatniego pola toru Stresu. Raz na akcję Odpoczynku Badacz może odrzucić 1 ze swoich żetonów Zmęczenia kosztem tego, że uleczy 1 punkt mniej.

• Tancerz Azathotha



8 żetonów Kosmosu

Wrogowie z żetonami Kosmosu są Kosmicznymi Wrogami. Kosmiczni Wrogowie mają +1 punkt życia oraz zyskują , gdy atakują.

• Mroczne Młode

- Nie używa dodatkowych komponentów.

• Wyznawca Hastury



12 żetonów Żółtego Znaku

• Księżycowa Bestia



8 dodatkowych żetonów Ognia

• Sługa Głębin

- Nie używa dodatkowych komponentów.

• Shantak



1 żeton Zamieci

Badacze znajdujący się na Polu z Zamiecią nie mogą zwiększać poziomu Stresu, aby wykonywać przerzuty. Badacz otrzymuje 2 punkty Stresu, gdy wejdzie na Pole z Zamiecią lub gdy żeton Zamieci przesunie się na jego Pole.

UWAGA: Gdy żeton Zamieci jest umieszczany na planszy podczas przygotowania gry, Badacze nie otrzymują punktów Stresu.

• Gwiezdny Pomiot



9 żetonów R'lyeh

• Wilbur Whateley



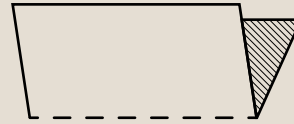
6 żetonów Bram Yog-Sothotha

Bramy Yog-Sothotha traktowane są jako Bramy, ale podlegają innym zasadom przywoływania. Bramy mogą być zaatakowane i posiadają 3 punkty życia. Gdy Brama zostanie zniszczona, zadaje 2 Obrażenia 1 Wrogowi na tym samym Polu. Gdy Wróg zostaje przywołany na zwykłej Bramie, przywołaj kolejnego Wroga tego samego typu na KAŻDEJ Bramie Yog-Sothotha w tym samym kolorze.

Tłumaczenie: Mikołaj Zgódko



3 ————— Wytnij





3 ————— Wytnij





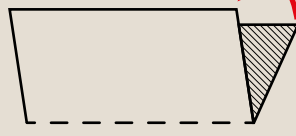
**POPLECZNICY
PRZEDWIECZNYCH JAKO
NIEZNANE POTWORY**

Wydrukuj i złóż kartę:

1 - - - - - Zagnij

2  Sklej

3 ————— Wytnij



**WYZNAWCA
HASTURA**





2

Pula
4



Jeżeli zada ci co najmniej 1 Obrażenie, wybierz jedno:

- Zyskujesz żeton Żółtego Znak.
- Przywołujesz Kultystę na twoje Pole (nie atakuje w tej turze).

GDY PRZEDWIECZNY POSTĘPUJE NA TORZE:

Zyskujesz 1 żeton Żółtego Znak. Następnie rzuć 1  za każdy posiadany żeton Żółtego Znak. Otrzymujesz 1 Obrażenie za każdy sukces i tracisz 1 punkt Poczytalności za każdą wyrzuconą mackę. Każdy Wyznawca Hastura porusza się o 1 Pole w kierunku najbliższego mu Badacza. Przywołaj po 1 Wyznawcy Hastura na najbliższej i na najdalszej Bramie.

NIEZNANY POTWÓR



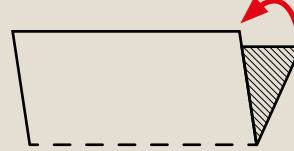


3 ————— Wytnij





1 - - - - - Zagnii
2  Sklej
3 ————— Wytnij

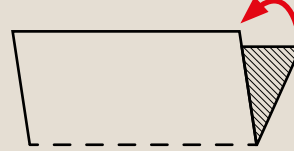




POPLECZNICY PRZEDWIECZNYCH JAKO NIEZNANE POTWORY

Wydrukuj i złóż kartę:

- 1 - - - - - Zagnij
- 2  Sklej
- 3 ————— Wytnij



SHANTAK







5

Pula
2
+ Położ
żeton
Zamieci
na Polu
Startowym

Jeżeli podczas ataku zada jakiegokolwiek Obrażenia, porusz
żeton Zamieci o 1 Pole w kierunku atakowanego.

GDY PRZEDWIECZNY POSTĘPUJE NA TORZE:
Każdy Badacz w zasięgu 1 Pola od żetonu Zamieci traci 1 punkt
Poczytalności. Porusz najdalszego Shantaka o 2 Pola w twoim
kierunku. Przywołaj 1 Shantaka na najdalszej Bramie.

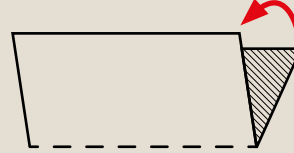


NIEZNANY POTWÓR





1 - - - - - Zagnij
2  Sklej
3 ————— Wytnij

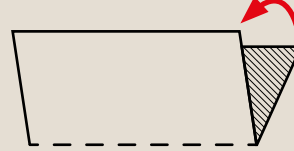




POPLECZNICY PRZEDWIECZNYCH JAKO NIEZNANE POTWORY

Wydrukuj i złóż kartę:

- 1 - - - - - Zagnij
- 2  Sklej
- 3 ——— Wytnij



WILBUR
WHATELEY







3

Pula
1



Gdy zostanie zabity, połóż losowy żeton Bramy
Yog-Sothotha na jego Polu.

GDY PRZEDWIECZNY POSTĘPUJE NA TORZE:
Porusz każdą Bramę Yog-Sothotha na planszy o 1 Pole
w twoim kierunku. Wilbur Whateley porusza się
o 3 Pola w twoim kierunku. Jeżeli nie ma go na planszy,
przywołaj Wilbura Whateleya na najdalszej bramie.



NIEZNANY POTWÓR

