

INSTRUKCJA – KAMPANIA 4



KOMPONENTY

6 PUDEŁEK SCENARIUSZY

(Tył każdego pudełka
przedstawia jego zawartość)

PUDEŁKO PRZEDWIECZNEGO – NYARLATHOTEP



Dwustronna plansza
Niezanego



4 karty Niepoczytalności



6 kart Nieznanych Reliktów



7 kart Nieznanych
Potworów



4 karty
Nieznanych Mitów



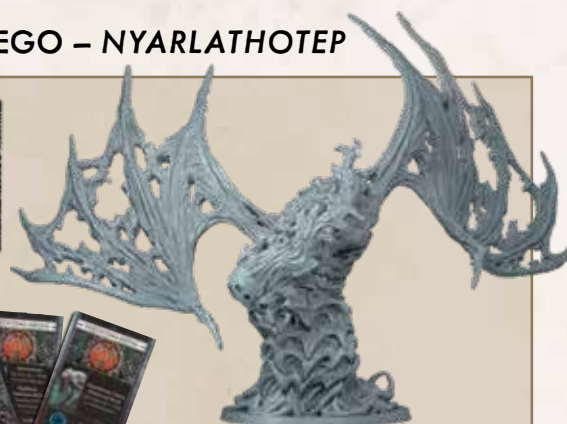
17 dwustronnych kafli



4 karty Stadium
Przedwiecznego



8 kart
Mitów



Nyarlathotep
ostateczna forma



1 karta Popleczników



8 żetonów
Ognia



Księżycowa Bestia
x3



Nyarlathotep
ludzka forma

6 Badaczy



John

Rosario

Anika

Bruno

Sylvia

Gary



6 plansz Badaczy

17 Potworów



Mieszkaniec
Leng x5



Piasecznik x5



Pingwin
Albinos x2



Pająk z Leng x2



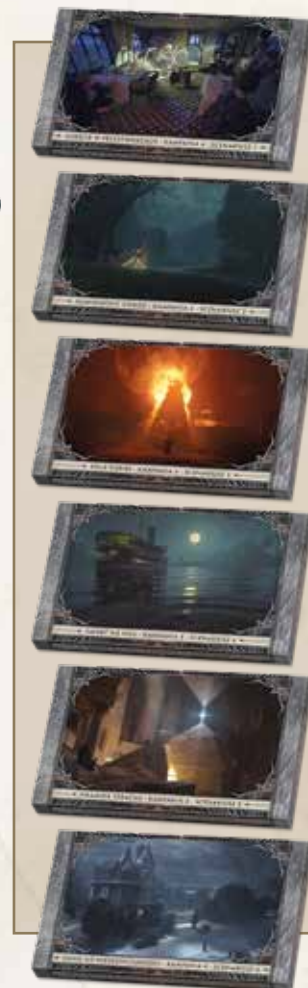
Monstrualna
Żaba



Biały Polip



Starożytny



ZASADY NIEZNANEGO

Jeśli gracze chcą spróbować bardziej wymagającej rozgrywki, mogą dodać ten specjalny zestaw zasad do dowolnej gry w **Cthulhu: Death May Die**. Zasady te pozwalają graczom dodawać różne Potwory do dowolnego Scenariusza lub wprowadzać unikatowe Relikty, którymi mogą się posługiwać Badacze. Należy zauważyć, że te zasady zwiększają ogólną trudność rozgrywki i nie są zalecane dla niedoświadczonych graczy. W pierwszej rozgrywce z wykorzystaniem Zasad Nieznanego zaleca się użycie tylko 1 Nieznanego Potwora zamiast 2 (patrz strona 6 - Poziom trudności).

DODATKOWE POJĘCIA

■ Plansza Nieznanego



Podczas gry z Zasadami Nieznanego obok planszy Scenariusza położycie planszę Nieznanego. Oprócz podsumowania fazy końca tury obejmującego dodatkowe kroki dodane przez Zasady Nieznanego, zawiera ona również 2 miejsca na karty Nieznanych Potworów, z różnymi symbolami na każdym z nich. Symbole te służą do odwoływania się do różnych Potworów.



Do rozgrywki z tym rozszerzeniem niezbędna jest dowolna podstawowa wersja gry **Cthulhu: Death May Die**.



■ Nieznane Potwory



Tak jak pozostałe karty Wrogów, karty Nieznanych Potworów pokazują ich zdrowie, kości, których używają podczas atakowania, ich zdolność specjalną i łączną liczbę dostępnych figurek w ich puli.

Pokazują one także informacje dotyczące przygotowania gry (patrz strona 4) oraz specjalny efekt, który zachodzi, gdy Przedwieczny postępuje.

■ Karty Nieznanych Mitów



Podczas gry z Zasadami Nieznanego wtasujcie 4 karty Nieznanych Mitów do talii Mitów. Te karty poruszają Nieznane Potwory, a po rozpatrzeniu karty Nieznanych Mitów gracze muszą dobrać z talii kolejną kartę.




Gdy dobierzesz kartę z tym symbolem, po jej rozpatrzeniu odrzuć ją. Następnie dobierz i rozpatrz kolejną kartę Mitów. Kontynuuj dobieranie i rozpatrywanie kart, aż zostanie rozpatrzona karta bez tego symbolu.

UWAGA: Jeśli jakkolwiek efekt gry sprawia, że gracze rozpatrują kartę z bez jej dobierania (np. *Niepoczytalność*, *„Powracająca Trauma”* z gry podstawowej **Cthulhu: Death May Die**), gracze rozpatrują jej efekt, ale **NIE** dobierają i nie rozpatrują kolejnej karty.

■ Nieznane Relikty



Zwyczajna strona Przekształcona strona

Oprócz Potworów do gry dodawane są także Nieznane Relikty. Każdy Badacz rozpoczyna grę z jednym Reliktem posiadającym unikalną zdolność. Początkowo Relikty przedstawiają swoją zwyczajną (jasną) stronę. Jednak, gdy Badacz osiągnie swój 3 , odwraca swoją kartę Reliktu na ciemną stronę – Relikt przekształca się, ujawniając ulepszony efekt. Symbolizuje to utratę zdrowia psychicznego i narastające w Badaczu wrażenie, iż Relikt to coś więcej, niż zwykły artefakt.

WAŻNE: Relikty nie są uważane za Przedmioty ani za karty Odkryć i nie mogą być odrzucane ani wymieniane.

■ Dodatkowe przygotowanie gry

Po standardowym przygotowaniu gry wykonajcie następujące dodatkowe kroki:

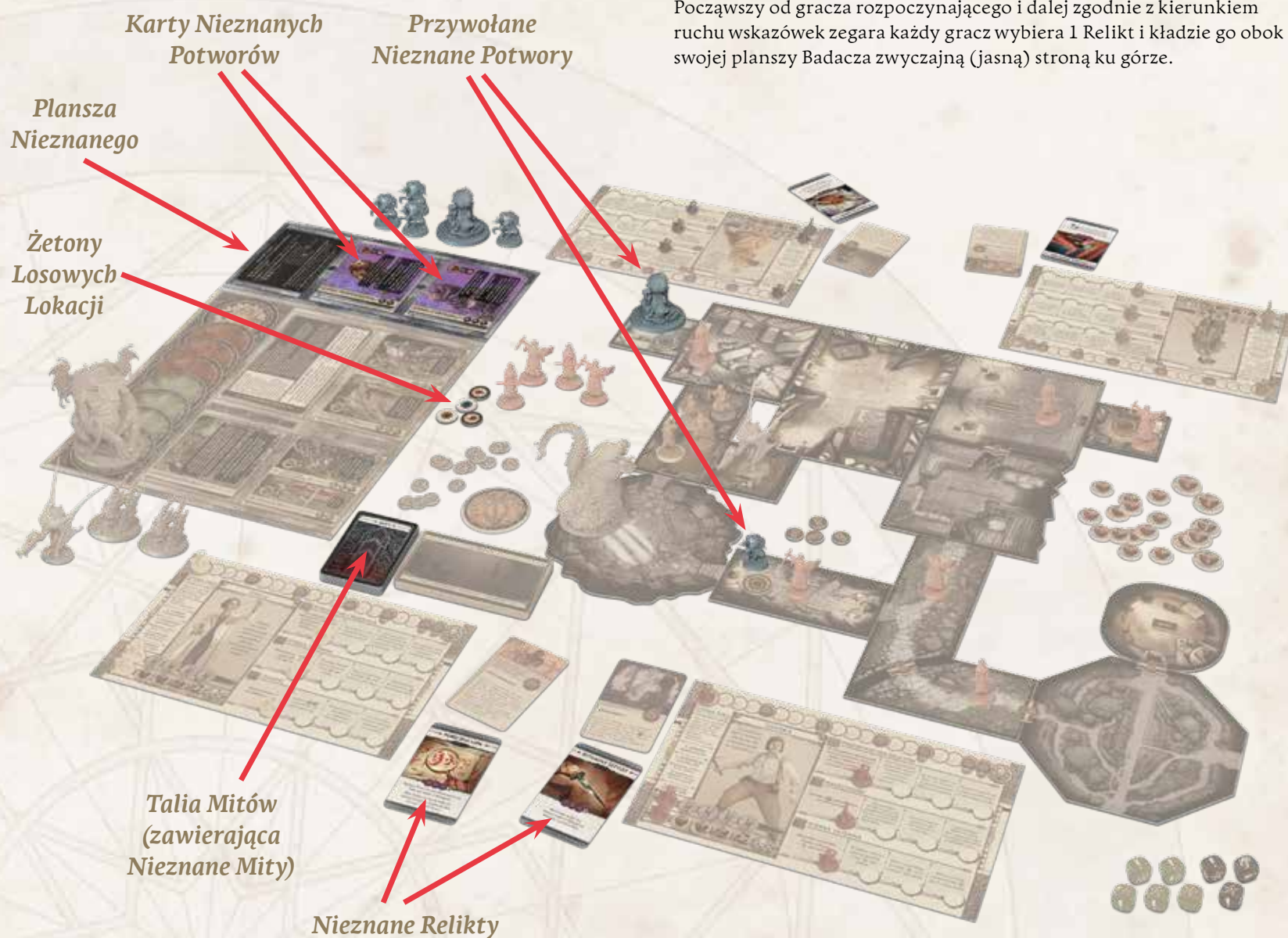
1. Połóżcie **planszę Nieznanego** po prawej stronie planszy Scenariusza.
2. Wylosujcie 2 **Nieznanne Potwory**, różne od Potworów już obecnych w rozgrywanym Scenariuszu. Rozłóżcie je losowo w odpowiednich miejscach planszy Nieznanego i wyjmijcie z pudełka **WSZYSTKIE** ich figurki.

3. Dla każdego Nieznanego Potwora przywołajcie 1 jego figurkę na **losowo wybranej Bramie**. Z puli 4 **żetonów Losowej Lokacji** odłóżcie na bok ten, który pokazuje Pole Startowe. Spośród pozostałych 3 żetonów wylosujcie jeden i umieśćcie na wskazanej Bramie 1 figurkę Potwora ☉. Odrzućcie ten żeton i wylosujcie kolejny spośród dwóch pozostałych. Na wskazanej Bramie umieśćcie 1 figurkę Potwora ☿.

UWAGA: Niektóre karty Nieznanych Potworów zawierają dodatkowe informacje dotyczące początkowego przywołania – upewnijcie się, że zastosowaliście.

4. Wtasujcie 4 karty **Nieznanych Mitów** do talii Mitów.

5. Losowo dobierzcie tyle kart **Nieznanych Reliktów**, ilu jest Badaczy. Począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz wybiera 1 Relikt i kładzie go obok swojej planszy Badacza zwyczajną (jasną) stroną ku górze.



OBJAŚNIENIA – KARTY NIEPOCZYTALNOŚCI

■ Zaburzenia Tożsamości

Pomimo że Symptomy uśpionej Niepoczytalności nie mają efektu po aktywacji Zaburzenia Tożsamości, to uśpiona Niepoczytalność znajduje się w grze, a wszystkie efekty pasywne nadal odnoszą skutek, gdy jest ona uśpiona. Oto lista pasywnych efektów Niepoczytalności:

- **Powracająca Trauma:** nadal zachowujesz ostatnią dobraną kartę Mitów nieposiadającą  obok tej karty.
- **Masochizm:** po otrzymaniu Obrażeń nadal kładziesz na tej karcie żetony Obrażeń.
- **Patologiczne Zbieractwo:** po osiągnięciu  nadal kładziesz na tej karcie żeton Obrażeń.
- **Żądza Krwi:** nadal kładziesz na tej karcie żetony Obrażeń za każdym razem, gdy zabijesz Wroga.
- **Lęk Napadowy:** nadal nie możesz wykonywać akcji Bieg, dopóki masz żeton Przerazenia. Odrucasz go, gdy Odpoczywasz albo po dobraniu w twojej turze karty Mitów.
- **Hiperaktywność:** nadal masz 1 dodatkową akcję i nie możesz Odpoczywać, dopóki posiadasz żeton Hiperaktywności. Odrucasz go po dobraniu w twojej turze karty Mitów.
- **Spazmy R'lyeh:** nadal możesz komunikować się jedynie za pomocą gestów lub bełkotu, dopóki na tej karcie znajduje się żeton Obrażeń, a jeżeli się odezwiesz, musisz odrzucić ten żeton i otrzymać 2 Obrażenia.
- **Fear of the Dark:** gdy Odpoczywasz nadal możesz podejrzeć kartę Ciemności.

■ Hiperaktywność

Badacz, który posiada tę Niepoczytalność, umieszcza żeton Hiperaktywności obok swojej planszy. Dodatkowy żeton Hiperaktywności wykorzystuje się tylko wtedy, gdy w grze znajduje się Badacz z Psychozą Indukowaną. Badacz może posiadać tylko 1 żeton Hiperaktywności. Jeżeli w momencie aktywacji Hiperaktywności Badacz posiada już żeton Hiperaktywności, nie otrzymuje drugiego. Jeżeli w swojej bieżącej turze Badacz otrzyma żeton Hiperaktywności już po dobraniu karty Mitów, zatrzymuje go do swojej następnej tury.



■ Lęk Napadowy

Badacz, który posiada tę Niepoczytalność, umieszcza żeton Przerazenia obok swojej planszy. Dodatkowy żeton Przerazenia wykorzystuje się tylko wtedy, gdy w grze znajduje się Badacz z Psychozą Indukowaną. Badacz może posiadać tylko 1 żeton Przerazenia. Jeżeli w momencie aktywacji Lęku Napadowego Badacz posiada już żeton Przerazenia, nie otrzymuje drugiego. Jeżeli w swojej bieżącej turze Badacz otrzyma żeton Przerazenia już po dobraniu karty Mitów, zatrzymuje go do swojej następnej tury.



■ Psychoza Indukowana

Rozpatrz poniższe interakcje pomiędzy Psychozą Indukowaną a innymi Niepoczytalnościami:

- **Współzależność:** współzależnym Badaczem jest ten, który został wybrany na początku gry. Jeżeli jesteś nim ty, nic się nie dzieje.
- **Nadopiekuńczość:** chronionym Badaczem jest ten, który został wybrany na początku gry. Jeżeli jesteś nim ty, leczysz cały swój Stres i wszystkie Obrażenia.
- **Masochizm:** jeżeli na oryginalnej karcie znajdują się jakieś żetony, usuwasz je i leczysz swój Stres tak, jakby to była twoja karta, tym samym ją resetując.
- **Żądza Krwi:** jeżeli na oryginalnej karcie znajdują się co najmniej 2 żetony, usuwasz je i leczysz swój Stres tak, jakby to była twoja karta, tym samym ją resetując.
- **Patologiczne Zbieractwo:** rozpatrując oryginalną kartę nie kładziesz na niej żetonu Obrażeń; jako odniesienia używasz liczby żetonów aktualnie leżących na oryginalnej karcie.
- **Lęk Napadowy:** na początku gry połóż dodatkowy żeton Przerazenia obok swojej planszy. Gdy w wyniku aktywacji Psychozy Indukowanej będziesz rozpatrywać efekt Lęku Napadowego, zyskaj ten dodatkowy żeton Przerazenia. Twój żeton wywołuje dokładnie takie same efekty: dopóki go posiadasz, nie możesz wykonywać akcji Bieg; odrucasz go, gdy Odpoczywasz albo po dobraniu w twojej turze karty Mitów.
- **Hiperaktywność:** na początku gry połóż dodatkowy żeton Hiperaktywności obok swojej planszy. Gdy w wyniku aktywacji Psychozy Indukowanej będziesz rozpatrywać efekt Hiperaktywności, zyskaj ten dodatkowy żeton Hiperaktywności. Twój żeton wywołuje dokładnie takie same efekty: masz 1 dodatkową akcję i nie możesz Odpoczywać, dopóki go posiadasz; odrucasz go po dobraniu w twojej turze karty Mitów.
- **Zaburzenia Tożsamości:** rozpatrujesz Symptomy aktywnej Niepoczytalności, a następnie zamieniasz Niepoczytalność aktywną z uśpioną.
- **Spazmy R'lyeh:** jeżeli na tej karcie nie ma żetonu Obrażeń, połóż go, aktywując jej pasywny efekt – jedynym Badaczem, który będzie musiał porozumiewać się za pomocą gestów lub bełkotu, jest właściciel oryginalnej karty. Jeżeli na oryginalnej karcie jest żeton Obrażeń, odrzuć go i ulecz cały swój Stres – właściciel oryginalnej karty znowu będzie mógł komunikować się w zwykły sposób.
- **Fear of the Dark:** wybierasz kartę Ciemności, odkrywasz ją i rozpatrujesz tak, jakby ta karta była twoja. Następnie tasujesz i ponownie rozmieszczasz karty Ciemności.

ŻETONY BADACZA

Dwoje Badaczy z tego rozszerzenia (Anika i Gary) posiada specjalne żetony. Ich mechaniki zostały objaśnione w opisie unikatowej Umiejętności danego Badacza. Każda z nich jest ograniczona liczbą dostępnych żetonów.

Kiedy Badacz umiera, należy usunąć jego żetony z planszy. Umiejętność tego Badacza nie wywołuje już żadnego efektu.



POZIOM TRUDNOŚCI



Jeśli chcecie dostosować poziom trudności rozgrywki, możecie wprowadzić dowolne z poniższych zmian:

- Rozdzielenie Zasad Nieznanego

Chociaż Nieznane Relikty i Potwory zostały zaprojektowane do wspólnego grania, możecie zdecydować się na używanie ich niezależnie, jeśli chcecie łatwiejszej lub trudniejszej gry.

• Nieznane Relikty: łatwiejsza rozgrywka

Jeśli chcecie łatwiejszej gry w *Cthulhu: Death May Die*, możecie dodać Nieznane Relikty bez dodawania Nieznanych Potworów. Jeśli się na to zdecydujecie, dodajcie do gry tylko Relikty (5. krok dodatkowego przygotowania gry) i zignorujcie inne komponenty Nieznanego.

• Nieznane Potwory: trudniejsza rozgrywka

Z drugiej strony, jeśli chcecie trudniejszej gry, możecie dodać Nieznane Potwory bez dodawania Nieznanych Reliktów. W tym przypadku zignorujcie Relikty i pomińcie 5. krok dodatkowego przygotowania gry.



- Losowe Przywołanie Przedwiecznego

Po wielokrotnym starciach z tym samym Przedwiecznym jego zachowanie może stać się przewidywalne. Aby dodać kolejny poziom trudności, możecie używać żetonów Losowych Lokacji do wyznaczania, gdzie będą przywoływane ostatnie dwa Stadia Przedwiecznego.



- Gdy zostanie odkryta karta Stadium III, **zamiast poruszać Przedwiecznego** na wskazane na karcie Pole, wylosujcie 1 z 4 Żetonów Losowej Lokacji i przenieście go na to Pole. Usuńcie ten żeton z puli.

- Po okryciu Ostatecznego Stadium Przedwiecznego, **zamiast poruszać go** na Pole wskazywane przez kartę, wylosujcie 1 z 3 pozostałych żetonów Losowej Lokacji i przenieście go na Pole wskazane przez żeton.

- Pojedynczy Nieznany Potwór

Dla łatwiejszej rozgrywki możecie zdecydować się dodać do gry tylko 1 Nieznanego Potwora zamiast 2.

Zmiany w dodatkowym przygotowaniu gry:

1. Użyjcie odwrotnej strony planszy Nieznanego z tylko jednym miejscem na Nieznanego Potwora.
2. Wybierzcie tylko 1 Nieznanego Potwora, który zostanie dodany do gry.
3. Wylosujcie tylko 1 żeton Losowej Lokacji, aby przywołać 1 figurkę Potwora .
4. Podczas przygotowania do talii Mitów należy wstawić tylko 2 karty Mitów z .



TWÓRCY

Projekt gry: Marco Portugal (kierownictwo) i Rob Daviau

Projekt gry podstawowej: Rob Daviau i Eric M. Lang

Rozwój: Leo Almeida (kierownictwo), Jordy Adan i Patrick Fernandes

Projekt dodatkowego scenariusza: Brian Neff

Kierownik projektu: Guilherme Goulart

Produkcja: Marcela Fabreti (kierownictwo), Thiago Aranha, Daryl Choo, Randall Chua, Vincent Fontaine, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia i Gregory Varghese

Ilustracje: Helder Almeida, Nicolas Fructus, Stefan Kopinski, Karl Kopinski, Prosper Tipaldi, Iwo Widulinski, Richard Wright i Daniel Zrom

Okładka: Stefan Kopinski

Główny projektant graficzny: Mathieu Harlaut

Projekt graficzny: Marc Brouillon (kierownictwo), Louise Combal, Fabio de Castro, Júlia Ferrari i Max Duarte

Rendery figurek: Edgar Ramos

Kierownik zespołu rzeźbiarzy: Mike McVey

Modele figurek: Studio McVey

Konsultant fabuły: Francesco Nepitello

Autorzy fabuły: Eric Kelley (kierownictwo), Marcela Fabreti i Umberto Pignatelli

Korektorzy: Jason Koepp i Adam Krier

Wydawca: David Preti

Testerzy: Andre Albuquerque, Matheus Almeida, Daniel Alves, Rafael Assaf, Davi Augusto, Fabio Binder, Euclides Cantidiano, Pedro Ferreira, Felipe Galeno, Luciana Keller, Cassiano Kruchelski, Alexandre Najjar, Rafael Najjar, Daniel Rosini, Felipe Souza i Fernando Silva

Wersja polska: zespół Portal Games

Przekład: Paweł Imperowicz, Damian Mazur, Robert Deninis

Skład: Bartosz Makświej

Redakcja: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mikołaja Zgódki.

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-death-may-die-strach-przed-nieznanym>

FABUŁA SCENARIUSZY

Scenariusz 1: Horror w Przestworzach



Niegdyś podróż Zeppelinem stanowiła czystą przyjemność. Teraz sterowiec zmienił się w więzienie unoszące się wysoko ponad chmurami, a jego najbardziej szanowani pasażerowie powoli zamieniają się w ohydne stworzenia, gdy władzę nad nimi przejmują strach. Wraz z rosnącym poziomem lotu kultysty są coraz bliżej osiągnięcia swojego celu: wywołania paniki wystarczającej do otwarcia wyrwy w rzeczywistości, która prowadzi wprost do Krain Śnów.

Porzućcie wszelki kontakt z rzeczywistością, ale zachowajcie spokój. Musicie utrzymać pod kontrolą zarówno pasażerów jak i załogę, a także wyeliminować porywaczy, zanim uda im się otworzyć wrota do koszmaru. Trudno powiedzieć, co z tego wyniknie, jeśli nie zdążyście.

Scenariusz 2: Nawiedzony Ogród



O ogrodzie tym krążyły legendy jeszcze przed śmiercią starego botanika. Nie pozwalał on nikomu się do niego zbliżyć. Nikomu też nie powierzył nad nim opieki, gdy jemu zabrakło już sił. Ogród został więc opuszczony i rozrastał się bez żadnej kontroli, chroniąc swe tajemnice za pomocą cierni i trujących liści.

Teraz kultysty znaleźli dla siebie kryjówkę wśród jego pnączy, a niewinni mieszkańcy miasteczka zaczęli znikać, stając się ofiarami ich nowego rytuału. Musicie dostać się do ogrodu i odkryć jego ukryte relikty – źródło złowrogiej energii, która uczyniła to miejsce tak atrakcyjnym dla kultystów. Miejmy tylko nadzieję, że zmarły botanik wybaczy wam wtargnięcie.

Scenariusz 3: Pola Piekieł



Ludzki umysł często błądzi po przerażających bezdrożach, co może skłonić go do okultyzmu. Ten zaś wiedzie do potrzeby karmienia złem zarówno ciała jak i duszy. Farmerzy z okolic Dunwich wynaleźli krwawą metodę nawożenia ziemi, aby zapewnić sobie obfite zbiory. Kultysty chętnie im w tym pomagają.

Turyści, którzy zaginęli w tym rejonie, zostali pojmani i zamknięci w klatkach w celu spalenia ich na rytualnym stosie. Musicie ich uwolnić dbając o to, by nie podzielić ich losu. Pozostaje mieć nadzieję, że wciąż jest tu ktoś, kogo nie zaślepiła ta niesamowita chciwość. Trzymajcie się jednak z daleka od pól kukurydzy. Dochodzące stamtąd złowrogie odgłosy świadczą o tym, że coś się zbliża.

Scenariusz 4: Śmierć na Nilu



Śmierć ma gorzki smak – nawet dla tych, którzy przyjmują ją bez lęku. Choć waszej zmarłej towarzysze należy się pamięć, ale nie nadszedł jeszcze czas na żałobę. Przekłety artefakt, którego strzegła przez całe życie, został skradziony, a drzemiące w nim zło jest o krok od uwolnienia na tych obcych wodach.

Kultysty przeniknęli na statek, a ich przywódca zaszył się tu ze skradzionym naszyjnikiem. Rytuał, który chcą odprawić, musi odbyć się w całkowitej ciemności. Waszym zadaniem jest rzucić nieco światła na ich plany – dosłownie. Musicie znaleźć drogę wśród korytarzy i przejąć kontrolę nad statkiem. W przeciwnym razie nie uda się ich powstrzymać.

Scenariusz 5: Piramida Strachu



Przedwieczni i ich złowrogie zamiary nie były niczym obcym dla starożytnych Faraonów. Prawda o ich walce z okultyzmem ledwie majaczy w słowach legend. Jedna z tych historii opowiada o pewnej piramidzie wzniesionej w miejscu naznaczonym niezwykłą mistyczną mocą. Kultysty zdołali zlokalizować tę moc i teraz jej pożądamy.

Ale jest jeszcze nadzieja. Mówi się, że ta sama piramida skrywa świętą relikwię – wystarczająco silną, by osłabić nawet Wielkich Przedwiecznych. Czy nie zbłądzicie wśród płątaniny przejść i odnajdziecie ten artefakt? A może wasze serca zostaną wystawione na próbę ciemności i okażą się zbyt słabe?

Scenariusz 6: Okno do Nieskończoności



Niegdyśniejszy właściciel tej rezydencji był znanym odkrywcą. Swą sławę zawdzięczał śmiałym wyprawom w najdalsze zakątki globu i nie straszne mu były ekstremalne upały ni mróz. Jednak kultysty odkryli jego sekret – portal do innych światów. Pozostał on otwarty nawet wtedy, gdy rezydencja została opuszczona. Teraz, gdzieś wśród nieskończonych światów, sala rytualna oczekuje kolejnych ofiar.



Każde przejście przez portal to inne doświadczenie, ale musicie z niego skorzystać, aby dotrzeć do sekretnego pomieszczenia. Musicie też przetrwać wszystko, co spotkacie po drodze, niezależnie od tego, dokąd portal was zaprowadzi. Łatwo jest się zgubić, a jeszcze łatwiej zostać odnalezionym przez istoty, których lepiej nie niepokoić.

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. Połóż 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 (rzuc kośćmi wskazanymi na ich kartach).

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 co najmniej 3 , Przedwieczny postępuje. Zastosuj efekty Przedwiecznego i karty Scenariusza. Jeżeli w grze są Nieznane Potwory, rozpatrz zachowanie  i . Następnie przetasuj talię Mitów.

4. Sprawdź warunek przywołania

Przedwiecznego - jeżeli zostało osiągnięte czerwone pole lub Rytuał został przerwany, przesun na bok kartę Stadium I i rozpatrz efekt odkrycia Stadium II przywołując Przedwiecznego.

5. **Efekty Przedwiecznego na koniec tury** – rozpatrz w kolejności efekty wszystkich odkrytych Stadiów.

KOŚCI I TESTY

Wykonaj rzut kośćmi: rzuć 3  + wszystkimi wskazanymi .



Sukces – podczas ataku zadaje 1 Obrażenie.




Znak Starszych Bogów – wymaga zdolności, aby mieć jakikolwiek efekt.





Macka – tracisz 1 punkt Poczytalności.

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

POCZYTALNOŚĆ

Jeżeli znacznik osiągnie :

- zignoruj dalszą utratę punktów Poczytalności;
- aktywuj swoją Niepoczytalność;
- podnieś poziom 1 ze swoich Umiejętności;
- jeżeli widnieje pod nim symbol , od teraz dodajesz +1  do wszystkich swoich rzutów.

WALKA Z PRZEDWIECZNYM

- Po przywołaniu, gdy Przedwieczny atakuje, rzuć 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, przesun ją na bok i rozpatrz efekt „Po odkryciu” następnego Stadium.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wszyscy Badacze wygrywają, jeżeli:

- Pokonają Ostateczne Stadium Przedwiecznego.

Wszyscy Badacze przegrywają, jeżeli:

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